

NR 2/92 Pris 18:50 inkl moms
I Finland FIM 18:50 - I Norge 24:- NOK

SEGA



FORCE FORCE



UPPFÖLJARNA ÄR ÖVER OSS!
XENON II
SPEEDBALL II
ALIEN III PREVIEW
...OCH MYCKET ANNAT!

**THE
TERMI-
NATOR**
HÄFTIG
FILM, MEN
SPELET...?

**POSTER-
BILAGA:**
SEGA FORCE
93!

EMPIRE of STEEL
CHUCK ROCK
PRINCE of PERSIA

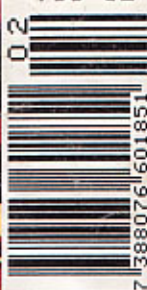
**NY
TIDNING!**



TÄVLING!
VINN
SONIC II!
10 kassetter på spel!

The Terminator - 1984 Cinecitta '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Licensed by Herndon Film Corp.

TIDSAM
766-02



BI
AS
6 BITAR - SMÅBITAR - 8 BITAR - 16 BITAR - SMÅBITAR
M - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GE

STARKARE, SNABBARE OCH HÄFTIGARE!!!

Start på valfri nivå...

mer styrka...

evigt liv...



fler vapen...

högre hopp...

hårdare slag...

HXZK-YHMN
9WTE-BCS4
AB9T-CTED
EABT-AA4W
PHTW-JX, -

ABCDEFGHIJK
LMNPRSTVWXYZ
0123456789

Game Genie
AEFOZKLU
GKISTWYN
EVTXEP
APZT

MED GAME GENIE™ KAN INGET STOPPA DIG!

Med Game Genie blir gamla spel som nya. Game Genie gör spelaren snabbare, starkare, smartare – och odödlig! Game Genie kostar inte mer än ett normalt spel och fungerar på de flesta speltillarna. Spelaren programmerar enkelt in valfria koder.

På Nintendo-spelen kan man välja upp till tre olika koder samtidigt och till SEGA-spelen väljer man upp till fem (!) koder samtidigt. Ingenting är omöjligt!

GAME GENIE™

FRÅGA EFTER GAME GENIE I DIN BUTIK!

galoob



INVENTED BY
CODEMASTERS™

GAME GENIE™ IS A PRODUCT OF UFAVI (A DIVISION OF) INC., AND IS NOT MANUFACTURED, DISTRIBUTED OR ENDORSED BY NINTENDO OF AMERICA INC. NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CORPORATION LTD.
GAME GENIE™ AND CODEMASTERS™ ARE TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS SOFTWARE CO. LTD. THE TRADEMARKS ARE BEING USED PURSUANT TO A LICENSE.

MARKNADSFÖRES AV TARGET GAMES AB 08/7020350

SEGA



FORCE

FORCE

2/92 innehåll

- 4 NYHETER
- 6 BETYGSSKALAN & ORDLISTAN

NYTT PÅ MEGA DRIVE:

- 7 BART vs. The Space Mutants
- 8 EMPIRE of STEEL
- 10 HOLYFIELD BOXING
- 11 WARRIORS of the eternal sun
- 12 CHUCK ROCK
- 13 BTTF III
- 14 EUROPEAN CLUB SOCCER
- 15 XENON II
- 16 SPEEDBALL II
- 17 ALIEN III förhands
- 18 MEGA DIVE 3 förhandstittar
- 19 TERMINATOR
- 20 DRAGON'S FURY
- 21 STRIDER: gammal goding
- 22 SEGA EM '92

NYTT PÅ MASTER SYSTEM

- 23 PRINCE of PERSIA
- 24 8 BITAR ÄR MER än 4 elefanter

25 TÄVLINGEN: VINN SONIC 2!

NYTT PÅ GAME GEAR

- 26 CRYSTAL WARRIORS
- 27 DEVILISH
- 28 SEGA HOT LINE
- 30 HINTS & TIPS
- 33 GALLERIET - läsarnas sidor
- 34 NÄSTA NUMMER DÅ? Läs här!



Hett julklappstips!
Inte särskilt begagnad yxa från
"Axe Battler", använd endast en
gång. Pris 856:-
Art. Nr. 83-045-1688 B

SE UPP!

...det är (nästan) jul igen! Och varje gång är det samma problem! Vad ska man ge folk i julklapp?

Nåja - ni som läser SEGA FORCE har i alla fall inga problem med önskelistan. Är ni riktigt lata, så räcker det att kryssa för i innehållsförteckningen och riva ut den. Men läs först vad vi tycker, annars kan ni få en snyting i stället för en klapp: alla spel är inte toppen.

Ett som är säkert: Sonic 2 kommer att bli julens höjdpunkt - bläddra genast till sidan 27 om du vill vara med och tävla om tio Sonic 2-spel! Vi på redaktionen vet inget bättre än att få brev från er - om det är tävlings-svar eller speltips, eller frågor eller rent av konst - det kvittar. Konsten hamnar i vår nya avdelning Galleriet. Var själv med i nästa nummer! Skicka in dina grejor till oss. Allt som kommer med i tidningen belönas! Ha en skön jul - vi är tillbaks i Januari med tips om hur ni klarar av julklappsspelen...

Redaktionen



SEGA

INDIANA JONES

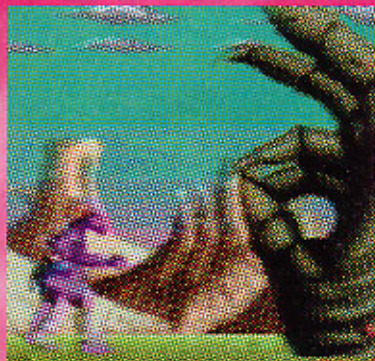
Han med hatten är här. Igen. Och han har farsan med sig. Igen!

Smäfpipligt spel med bra grafik på Mastern; lär inte bli mindre pillemariskt på "den lille". Sex levels, knappt halvsvårt. Mega Drive-version är också på gång - lika många nivåer men mera spelgodis och upphottad grafik.



SHADOW OF THE BEAST 2

Ännu en 2:a! Precis som vi börjat vår serie om konsten att klara det svåraste MD-spelet hitintills, så kommer EA med uppföljaren. Vi darrade i knäveckan, men så säger Electronic Arts-folket att det ska bli "mera gåtor att lösa" i 2:an. Och det ska bli "lättare". Man ska kunna "prata" med andra figurer och "byta grejor" med dem. Vad är det för fel på att "slå" dem och att "ta" deras grejor? Va? Vi får väl se längre fram, vi som önskade oss ett mega-sursvårt spel att gnöla om. Rör inte knappen - vi kommer tillbaka!



ELAKT SKVALLER:



Ett ännu obekräftat rykte som surrade på spelmässan i London säger att AB Små Grå Lådor har skrotat sin CD-spelare. Anledningen, enligt samma källor, är att man helt enkelt inte fått den att fungera något vidare. Om det är sant, så är SEGA den enda chansen för den

som vill ha CD-spel till ett rimligt pris inom rimlig tid! Fast det verkar inte som om Mega-CD:n skulle komma hit före jul - USA-släppet är nu spikat till november, och som ni vet går Staterna alltid före länder med vacklande valuta och mindre befolkning än New York...

NYTT FÖR DEN BÄRBARE:

OUTRUN EUROPA:

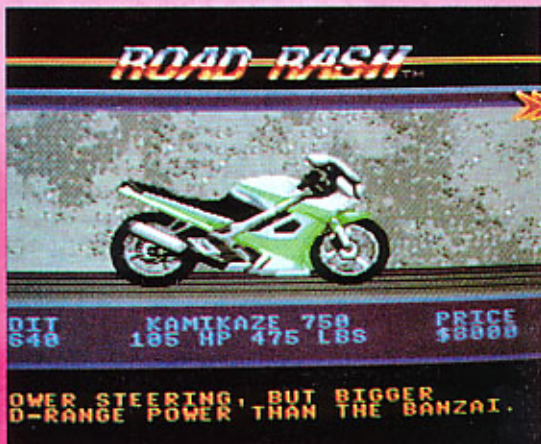
Det bästa åk-så-dyngan-droppar-spelet för Mastern kan nu knös in i din GG! För dem som inte hört talas om det förut, så gäller det att köra ikapp en stulen väska med hemliga papper. (En rapport om vad skolmaten egentligen in-

nehåller?) Den har inbyggd spårsändare, så det är inte kalkat riktigt än. Fem fordon, fem nivåer, hundratals fiender. På G till våren, från U.S. Gold liksom detta:



ROAD RASH 2

För en gångs skull har de gjort vad vi sade åt dem! Nu kommer en förbättrad Road Rash för alla som gillade att slå, sparka, knuffa och tränga sig fram till toppen i vrål-illegala MC-tävlingar på allmän väg i det första spelet. Battongen i RR 1 var väl fin, men i 2:an får man slåss med kedjor! Aaah! Bättre, snabbare motorcyklar, svårare banor och annat gosigt men framför allt: 2 tävlande kan köra ikapp! RR 2 har alltså split-screen så att man kan fönedra sina polare. Förhoppningsvis här redan till jul; från EA.



VIKTIG VARNING!

I förra numret berättade vi att spelen till Mega-CD:n kommer att bli kodade så att Japanska spel bara går att köra i Japanska maskiner, USA-spel i USA-maskiner osv., men nu rapporteras det att kodningen redan har börjat införas ÄVEN på Mega Drive-kassetter. Vissa prover går inte att köra: på skärmen står det (i översättning) DENNA MJUKVARA ÄR AVSEDD ENDAST FÖR ASIEN, och vi blir tvungna att ta fram vår Japanska Mega Drive. Den som vill köpa gräimporerat blir alltså tvungen att ha tre Mega Drive (minst!) hemma. Viktigt att veta för den som brukat köpa spelkassetter på sina resor (eller beställer av resenärer i omgivningen.)

JAMES BOND SLÅR TILL!

Dommarks "James Bond - The Duel" (Bond - inte Pond!) ser ut att vara ett läckert spel! Vi snabbtestade det på ECTS-mässan i London, och bara det inte blir för lätt (Batman-sjukan) eller för tunt (Terminatorsyndromet) så kan JB bli en höjdare. Flera av 007:s gamla fiender har stigit upp ur graven bara för att kunna medverka som end-of-level-bosser i var sin värld: Oddjobb (med hatten) Jaws (med tänderna) Yo-Yo och Voodoo-doktorn. När man klarat av dessa möter man ärkefienden...gissa vem?

Ska komma på Mega Drive i november. Vi håller er underrättade!

JAMES POND SLÅR TILL I FLERA FORMAT...

Från Electronic Arts kommer James Pond-spelet AQUATIC GAMES. En Pond-parodi på Olympic Gold, kanhända? Den fiskluktande agenten James Pond (Kodnamn: Robocod) och hans vattniga vänner tävlar här i åtta dyngblöta grenar! En fräsch variant av Ponds tidigare spel. Oktobersläpp, säger de som vet. Intressant utveckling: AQUATIC GAMES släpps som datorspel (Amiga och Atari ST) samtidigt. Förr var det så att vissa datorspel kommit i Mega Drive-format efter något år. Nu minskar tidsgapet, allt flera datorspel dyker upp och snart får vi se det omvända: spel släpps för hemdator nästan ett år efter konsolsuccén. Exempel: DESERT STRIKE kommer ut för Amiga (och Super Små Grå Lådor...) kring årsskiftet.



LOTUS TURBO CHALLENGE

Det bästa bilkörningsspel vi någonsin sett på dator kommer på Mega Drive! Gremlins LTC 2 har portats om av Electronic Arts och ska ges ut i höst. Lyckas man flytta över den suveräna grafiken och känslan från LTC 2 så blir detta ett superspel: kör en Lotus Esprit (eller

Elan) över 8 banor. Öken, skog, nattlig motorväg...regn, snö, mörker, blixtnedslag! Och du måste köra fort för att klara checkpointen och få fortsätta! En hel timme tar det för den som klarar alla sektionerna, men det allra bästa är att man kan köra två man samtidigt!

DEN EXTREMT FINA OCH BRA POANGSKALAN

© 1943 Backkomberga Produktackens

	Betyder ungefär...	Motsv. semester:
110	Osannolikt bra.. Finns absolut inte. Men def-finns ingen övre gräns, ifall nu gudarna ger sig in i spelbranschen.	New York City på Rocketellers kreditkort. Så länge man orkar.
100	Osannolikt bra.. Finns absolut inte. Men def-finns ingen övre gräns, ifall nu gudarna ger sig in i spelbranschen.	Sabbatsår på på-dyrbysä med alla tillbehör.
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har allt eller närapå.	En månad på Seychellerna med bra visor, Lisa Nilsson och helikopterlinje till en bra krog
80	Mycket bra.	Som ovan fast bara 14 dagar.
70	Bra spel, men det finns svagheter.	Som ovan i en vecka.
60	Värt att ha, men det finns några svagheter. Om man särskilt gillar den här sortens spel: Köp!	Som ovan med Anne Wibble.
50	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Som ovan med Alf Svensson och hans riksdagsgrupp
40	Dåligt, tråkigt, fult, Töntig speliid. Nu har ni gjort dåligt, pojkar!	Som ovan med Ian och Bert
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	En vecka i Florida just när Orkanen Oskar väntas..
20	Ren skit. Fabrikationsfel? Hitlers sista försök att jäklos med mänskligheten? NKOTB? En gång till och vi slår er fördärvade!	En vecka i Florida just när Orkanen Oskar kommit.
10	Så dåligt finns inte till SEGA-konsoler. Men köp gärna en "200 spel i samma"-kassett. Då får ni se.	En vecka i Florida just när Orkanen Oskar har varit där. Med Alf Svensson som reseledare.
0	Små grå super-lådspel.	En vecka i Florida just när Orkanen Oskar har varit där. Med Ian och Bert som reseledare. "Miami Bojs".
-10	Små grå lådspel.	En vecka i Serajevo.

Spelen får en enda poäng. Vi tror inte på virriga små boxar där flinande gubbar, antalet stjärnor, små pelare av olika höjd eller yrvakna neomurmlar ska symbolisera hur bra grafiken, spelbarheten, tillväjningsgraden etc. är. Känns det nödvändigt har vi med en tummen upp/tummen ned-ruta, men det får vara nog med det.



ORDLISTAN

SCROLLING Det engelska ordet "scroll" betyder "dokumentrulle", och scrolling är dataspråk för att låta ett dokument "rulla" över en skärm. Här används ordet för att beskriva hur du rör dig genom spelets nivåer - fast det är oftast bakgrunden som rör sig. Det finns:

Sidscrolling Rörelse i sidled. Alltid (av någon anledning) åt höger. Vanligast i plattformsspel.

Höjdsrolling Rörelse på höjden, oftast uppåt. Kallas också vertikalscrolling. Mest i skjutspel.

Multiscrolling Rörelse på alla håll.

Parallax scrolling Bakgrunden består av flera skikt som rör sig olika fort. Ger suverän djupverkan.

RESET Knappen som låter dig börja om från början, oftast utan att ta bort inställningar som du gjort i "options".

LUS Från engelskans "bug". Fel i programvara. Visar sig oftast genom att spelet låser sig eller börjar brusas. Mycket sällsynt i videospel. Starta om spelet. Händer det flera gånger så gå till butiken och klaga - men kolla först att inte joypad-sladden har lossnat...!

BAGGE Samma som "lus".

HIGH-SCORE Rekordpoäng. Favvo-sysselsättning för sådana som alltid ska vara värst. När man kommit igenom ett spel är nästa grej att ta så många points som möjligt. Varning: impar sällan på tjejer.

CARTRIDGE Heter "kassett" på svenska, även om ordet också kan betyda "patron". Den lilla plastmój spelet sitter i.

LCD-SKÄRM Har du en Game Gear, så har du en sådan. LCD-skärmen är en bildskärm som har ett rutnät av flytande kristaller (Liquid Crystal Display) i stället för de elektronstrålar som målar upp bilden på din TV-skärm. Den är nästan platt och drar ganska lite ström - åtminstone jämfört med ett TV-rör. Ingen mening att säga det till GG-ägare som bytt sin svärmor mot batterier.

Fortsättning i nästa nummer!



BART vs the SPACE MUTANTS

Ni som har sett alla avsnitt av Simpsons på TV och slängt ut tusentals kronor på allehanda Simpson-prylar, nu har ni chansen att slänga ut några surt förvärvade hundralappar på spelet "Simpsons - Bart vs The Space Mutants".

De vidriga utomjordiska mutanterna har landat på Jorden och bara Bart kan stoppa dem. Bart har ett par glasögon som gör att bara han kan se vilka som är vanliga människor, och vilka som är slombobbor. Spelet går ut på att man ska måla över eller spraya över allt som är lila, för av lila prylar kan rydmutanterna göra hemiska vapen (fåntigt så man kan spy).

Det är fem nivåer man ska spela genom...om man orkar,

för Bart vs The Space Mutants är inte alls kul, gubbarna är för små och det finns inget djup i bilden. Okay, det är väl meningen att det ska vara seriefeling, men måste det se så TRÅKIGT ut för det?

Alla monster ser precis likadana ut,

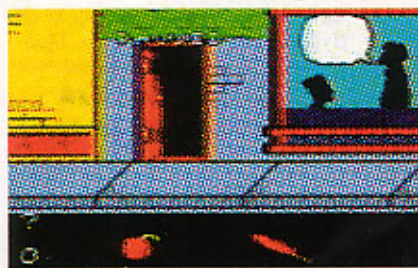
(d.v.s. en röd liten klump med ett öga på), så man kan inte påstå att det sprudlar av fantasi här.

Till råga på allt så är spelet töntigt

svårt, och när ett spel är tråkigt, fåntigt och dessutom svårt, finns det en viss risk att det hamnar i den mörka, grå och dammiga delen av garderoben där alla andra värdo spel ligger. Så är ni tvungna att se Bart på er TV, titta på TV-versionen, den är tio gånger bättre..... tycker Patte!

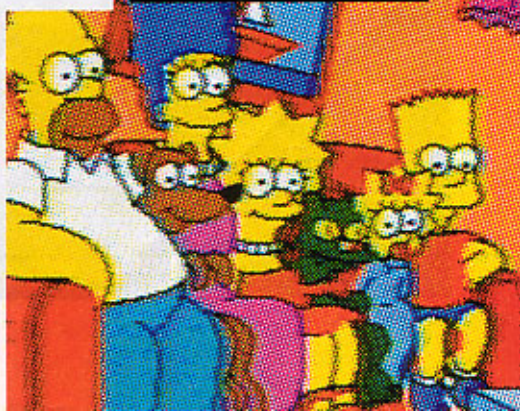
Föresten så stinker musiken också. Acclaim.

Pris 449:-



Bart byter in sitt Simpsons-spel mot Strider.

The Night Of The TV
Zombies.



Bart kollar in en utomhuskonsert med Roxette.



EMPIRE

Ge och ta! Ratta-tatta-BOOM! Sklabadaff! Skjut så sk*ten stänker! Och bli skjuten på av bisarra farkoster som får en T-ford att verka modern, men är giftigare än hembränt. Allt detta i en farkost som Jules Verne hade nickat gillande åt. Läs vad våra demonrecensenter tycker om detta glada **gjutjärnsröj**.

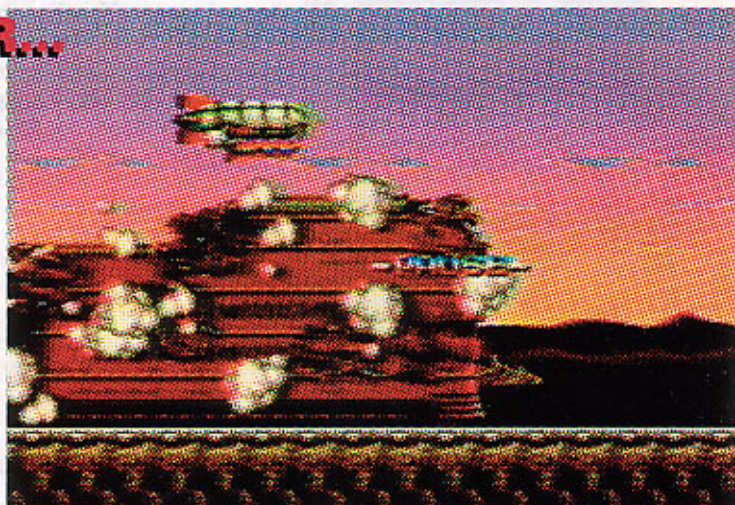
PATTE TYCKER...

Äntligen ett hederligt, shoot-them-up-och-mosa-dom-spel. Det är trevligt att kunna njuta av explosioner, rykande kulsprutor och toltat krossade fiendestyrkor, och det finns inget bättre för ens ego än att knäppa på "easy" på option och sedan låta fienden få äta rikligt med bly och riktigt bita i asfalten.

I Empire Of Steel kan man välja mellan två flygtyg, nämligen ett flygplan eller en zeppelinare. De är

"Spelet har bra grafik, tunga bossar och hysteriskt nervslitande musik".

lite olika, så det lönar sig att välja rätt, beroende på vilken bana man



Led Zeppelins turnébuss demolerar ett rumänskt järnvägshotell.

befinner sig. Men för det mesta är zeppelinaren bäst, därför att den tål mera och har större eldkraft.

Empire Of Steel är ett vanligt shoot-them-up-spel,

så de som väntar sig något annat kommer att bli ganska så besvikna. Men alla som gillar S-T-U-spel har

något fint att se fram mot.

Spelet har bra grafik, tunga bossar, hysteriskt nervslitande musik (inte särskilt bra, men den funkade perfekt till detta spel), alla banorna är olika, liksom alla fiender.

Det tråkiga med Empire Of Steel är att det är lite för lätt.

Jag spelade igenom det på tre dagar, och jag tycker nog det borde vara lite svårare och räckta lite längre än så, i och för sig så kan man välja "HARD" på option vilket jag inte gjorde (tack och lov). Sedan har vi det vanliga S-T-U-spelssyndromet, man tröttnar på dem ganska snabbt, och det gäller även Empire Of Steel. Men förväntar du dig inget annat än ett shoot-them-up av hög kvalitet, så har du en höjdare i EOS, helt klart värt att kolla...

tycker Patte

Acclaim

Pris 495:-



En leverans av villaolja mitt under pågående åskväder. Spännande eller nej?

I DETTA RIKE AV YLANDE METALL GÄLLER BARA EN SAK:

SKJUT ELLER BLI SKJUTEN!

OF STEEL

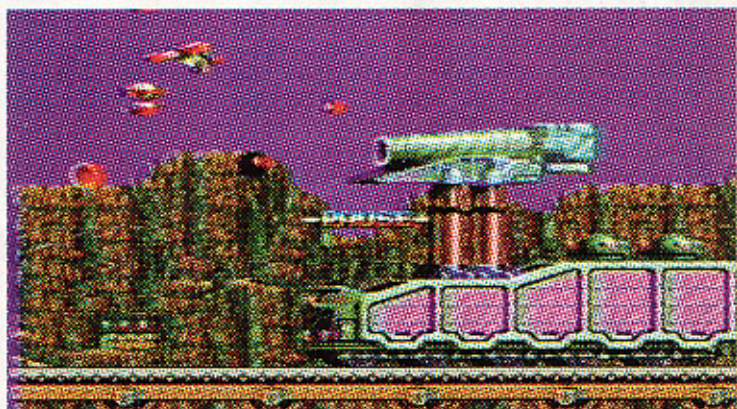
ANDEN TYCKER...

När jag såg introt (Empire of Steel, uttalas ÄMPAJER ÄVV STIL) tänkte jag bara: -Oj, ett "nu-kommer det ett helt vanligt och rätt så tråkigt en-massa-fiender-som-jag-ska-skjuta-spel, men i stället var det ett sjsyst spräng-alla-fiendekräk-i-luften-och-förin-ta-strora-mastadont-bossar-från-jordensyta-innan-du-självlir-nedmejad-spel.

EoS är lagom lätt i början även för nybörjare, men det blir svårare en bit in i spelet. EoS innehåller en massa "styggingar" som ska mejas ned, plus en saftig boss i slutet av varje bana. Ett toppspel mellan höjdarspelen! Det finns tre sorters fiender: lätta, svåra och ###!-igt svåra. Grafiken och ljudet är OK men speliden är lite tunn. EoS är ett fräscht flygspele, ett måste för Shoot-'em-up-fanatiker. Det ger en 100%-igt garanterad adrenalin-kick!



Om detta är en maträtt ska du genast byta gatukök - ägaren är vansinnig! Men det är det inte, det är en surboss från EoS!



Fetkanonen längst bak i tåget verkar tåla allt. Men du måste fimpa den innan du ens kan börja tänka på röda avgångar...

Tummen upp:

Man kan välja mellan två farkoster (zeppelinaren är bäst!) bra grafik, bra spelkontroll, lagom svårt.



Tummen ned:

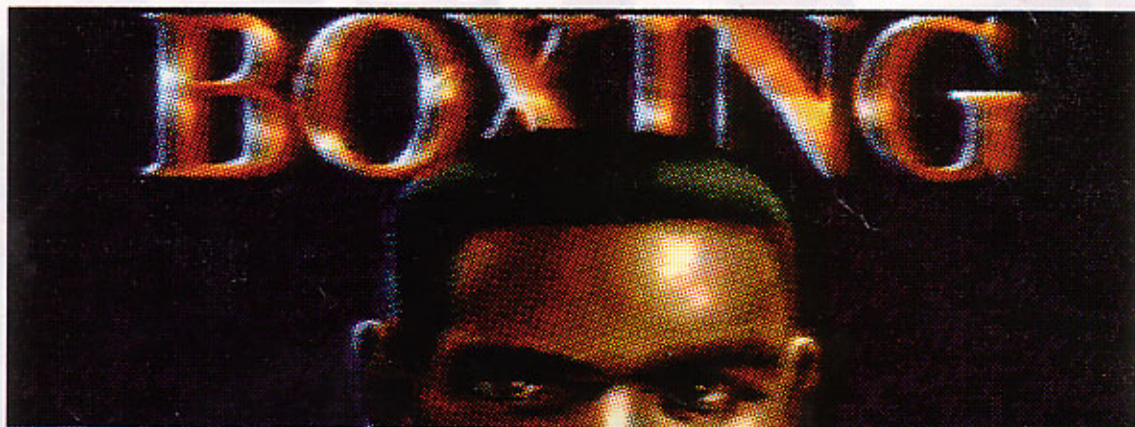
Man tröttnar snabbt. Tunn spelidé.

För shoot-'em-up-fanatiker: 89

För vanliga nördar: 80



Evander Holyfield's "real deal"



I EHRDB kan man bygga sin egen boxare med namn (ditt eget, t.e.x), hudfärg, hårfärg/stil och färg på byxorna. När du är färdig med din fighter, så skickar du bara ut honom i ringen för att massakrera den stackare som vågat utmana dig, och det är precis vad jag gör.

I början så är boxaren inte särskilt bra, men man kan träna honom på det man tycker han behöver. Om han är lite lönnfet, t.ex., så kan han få hoppa lite rep och och få bort ölmagen.

"Ha Ha! Jag sänker för första gången min motståndare och triumfen är fullständig".

Det tog ett tag för mig att komma på alla slag, men efter en liten stund så fick min stackars motståndare ta emot flera fyndiga kombinationer mot både huvud och kropp. När första ronden är slut (man kan välja hur många ronder

man vill att det ska vara, från en till tolv), så kommer det in en lättklädd kvinna med en stor skylt med nästa ronds nummer på, s och för dem som tillhör kategorin skarpsynta snuskhumrar (vilket jag stolt erkänner att jag gör), kan jag tala om att man tydligt kan se att de stora tutterna guppar när hon går genom ringen. Stort plus för denna trevliga fitness.

Okay! Rond två ska börja.

Medan jag masserar njurarna på min grinfärdiga motståndare, så märker jag att varje boxare har två små rutor. **Blodet stänker**, efter ett par ronder ser boxarna inte så friska ut och ögonbrynen är en enda blodig massa. Jag fnissar belåtet när jag om och om igen slår min motståndare så att blodet skvätter. Detta är perfekt om man helt lagligt vill åstadkomma blodsutgjutelse, men är för feg eller lat för att tävla i boxning, fullkontakts-karate, kickboxning eller någon annan organiserad våldsamt. Ha ha! Jag sänker för första gången min motståndare och tri-



umfen är fullständig. När han, totalt utslagen och medvetlös, obarmhärtigt slår i golvet, så noterar jag att han först slår i ryggen och sedan med en ljudlig dov duns slår huvudet i mattan. Skönt att Sega har med lite onödigt, men skönt, våld för en gängs skull.

Annars vet jag inte om EHRDB är så bra, musiken stinker, ljudet är otroligt dåligt (när man träffar med ett slag låter det som om man slår på tomma kartonger), variationen på slag är ytterst liten och man kan inte ens ducka för slag. Men med tanke på blodet och de guppande tutterna så är det väl halvbra...

...tycker Patte.

Acclaim.

Pris 495:-



Warriors of the eternal sun

Här är rollspelet för alla Dungeons-and-Dragons-fans! Warriors of the Eternal Sun är ett svårt RPG med massor av grottor och labrynter och andra scener som man ska utforska. Spelet innehåller allt ett bra D&D-spel ska innehålla, och vi kan lova er mycket spelnöje!

För att starta spelet väljer man sina rollfigurer bland följande: Cleric, Fighter, Dwarf, Elf, Magician, Halfling och Thief. Man kan vara fyra i gruppen, så det gäller att välja rätt rollfigurer.

Warriors of the Eternal Sun går ut på att rädda kungariket,

som anfallits av monster, dvärgar, orcher och halvmänniskor. När kriget pågår som värst inträffar en stor jordbävning och landet sjunker ner i en djup ravin. Ravinen är helt tillstängd, med höga klippväggar, och det ser ut som om det inte finns någon väg upp ur den djupa ravinen.

Kungen kallar nu till sig sina fyra bästa och trognaste krigare, Cleric, Fighter, Thief och Magician, och ber dem undersöka vad som hänt och försöka finna en väg ut ur ravinen. Kungen vill också att de undersöker om det ligger någon ond makt bakom det som hänt.



Warriors of the Eternal Sun tar er med på ett långt och svårt äventyr,

och alla som gillar D&D-spel har här i Sega-versionen fått något att bita i. Grafiken i spelet är bra fast musiken kunde kanske vara lite bättre. Men den får duga. Vad man saknar är dock lite mera hårda och



realistiska fighter, de som som uppstår här är lite för korta och lite för mesiga.

Det bästa med detta spel är att man verkligen grips av det och har roligt när man spelar. Man vill egentligen bara spela och spela och aldrig sluta!

Pris 495:-



CHUCK ROCK

Bänkad framför Mega Driven kastade jag mig med stor förväntan in i detta förhistoriska spel, med förhoppningar om maffig plattform-action och många vildsinta urtidsdjur av modell större.

Men hej vad jag bedrog mig. Trots det intressanta namnet, som är tämligen vilseledande, är detta ett vanligt plattformsspel. Tråkigt, om man tänker på vad man kunde ha åstadkommit med skräckdollar och förhistoriska människor som utgångspunkt.

Men om vi tar det för vad det är, så har spelet en hel del poänger, som t.ex Chucken själv,

som med sin väl tilltagna mage bumar ihjäl sina fiender eller krossar dem med stenbumlingar. Ganska så orginellt, liksom en språngbräda i form av en alligator. **Musiken var inte bara dålig, utan faktiskt mycket irriterande. Tack och lov för volymkontrollen.**

Animationen är väl det roligaste med spelet, färggrann och seriellik-

nande komisk, även om det ibland blev ganska rörigt och svårt att hålla reda på alla små urtidsdjur n man skulle bumba ihjäl.

form och befinner sig i en annan omgivning. Det blir trist i längden. Omdömet blir att alla som gillar plattformsspel säkert har stort nöje



Svårighetsgraden är ganska låg i början,

men ökar när man kommer till nästa nivå. Detta gäller tyvärr inte variationen, vilket innebär att man gör nästan samma saker om och om igen, fast fienden har en ny

av detta ganska komiskt animerade spel. För min del krävs det lite mer än bra animation för att hålla intresset uppe.

Steve Nair

Virgin.

495:-



Back to the future 3

Här har vi ännu ett spel baserat på en känd film, **Back to the future III**.

Nästan alla dom filmspel som jag har testat brukar se likadana ut: halvtråkiga plattformsspel med platt grafik. Tro inte att B.T.T.F.III är anorlunda, nej bevara oss väl! är det något som B.T.T.F.III är, så är det halvtråkigt med en alldeles ovanligt platt grafik och...ja just det, alla ni som gissat på att B.T.T.F. III är ett plattformsspel har härmed vunnit en tripp till

"Själv har jag bara orkat spela igenom tre zoner!"

SEGA FORCE -redaktionen (ni får betala resan själva) och titta på när Mats och Patte äter pizza. Enligt Sega Power så har B.T.T.F.III bara ynka fyra levels, själv har jag bara orkat spela igen-

Nej, detta är inte "Den onde, den gode och den fule", det är B.T.T.F.III



102

om tre zoner, sedan blev jag så trött på spelet att jag förvisade det till det mörkaste hörnet på redaktionen. I och för sig så är alla dom tre zoner som jag har kommit igenom väldigt olika varandra, men vad gör det när ingen av dom är något kul.

Det är definitivt inget spel som man tar fram och spelar om.

När man har spelat igenom en level så är man så trött på den att man vomerar bara man råkar höra musiken. Se filmen, köp alla onödiga prylar, läs tidningen... men

har ni inte ovanligt mycket pengar så köp inte spelet. Och skulle ni ha onödigt mycket pengar som ni inte vet vad ni ska göra med, skicka dom då till.....SEGA FORCE Red, Till Patte, Torsg.21 vån 10, 105 44 Stockholm.

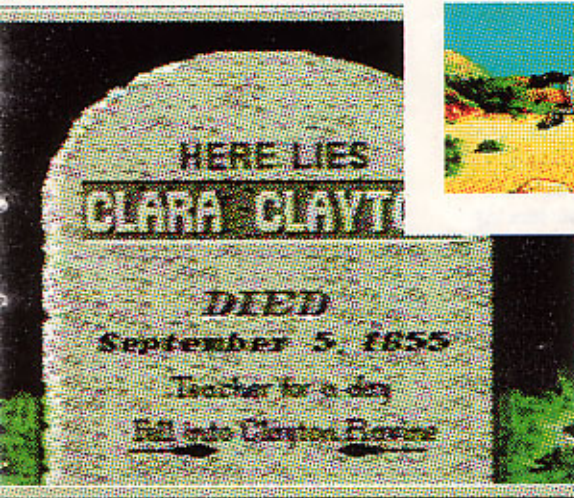
Från Acclaim.

Pris 495:-



IRRITATIONS NIVÅN.

Back to the future III spelet är så irriterande så att jag var redo att döda Michael J. Fox efter en kvarts spelande. Figurerna rör sig så hopplöst stelt att man förlorar dom första omgångarna just bara därför. Sen är det irriterande lätt, B.T.T.F. III håller kanske ett par dagar.



European Club SOCCER

Långa bollar på Bengt (det blir i alla fall inte offside).

AILTON TYCKER...

"Två minuter kvar av andra halvlek, ditt lag ligger under med ett mål...och du börjar bli nervös. Handsvetten börjar sippa fram när du i ett sista desperat försök kramar joypaddingen för att nå en kvittering. Plötsligt får din center bollen, du drar på ett perfekt skott...määååå!
Det står 2-2, matchen är nästan slut och du är i semifinal!"

European Club Soccer är uppbyggt som de riktiga europacuperna, vilket betyder att du spelar två mat-

cher i varje omgång - en hemma, en borta. I "options"-menyn kan du välja vilket klubbtag som helst i Europa. Som äkta patriot väljer du förstås ett svenskt lag, t.ex. Malmö FF, IFK Norrköping, Brage eller Öster.

Lagen är olika starka, precis som det ska vara.

(Napolis spelare springer lätt ifrån Brages, t.ex.) "Options"-menyn ger dig möjlighet att välja dräktfärger - ett ställ för hemma- och ett för bortamatcher.

**Grafiken är enastående fin när det gäller in-
trot och valmenyerna,** men blir lite mindre intressant när



En Spartak Moskva-spelare gräter över bristen på offside - det enda som saknas i ECS.

själva spelet börjar. (Tja, hur kan en gräsplan med små gubbar se ut egentligen? RED) ECS är det bästa fotbollspel jag någonsin spelat. Det är 100 gången bättre än Segas World Cup Italia '90!

Ailton
Virgin
Pris 495:-



Bollen är ovanligt rund i detta spel. Runda är också spelarnas tofflor, åtminstone i början.

JÖNSSON TYCKER...

ECS är det bästa fotbollspel som du kan stoppa i din Mega just nu. Så enkelt är det.

För fotbollsfantaster kan ECS bli vad EA HOCKEY blev för ishockeyfansen. Det finns en klar likhet mellan dessa båda spel - det tar en bra stund innan man slutar skrika: "Nämen...äh...nej! TA BOLLEN DÅ FÖR F-N! Men...äh...äsch!

14

SKIT!" Detta kallas för "flack inlärningskurva", och betyder i klartext att det tar ett tag att lära sig passa, skjuta och spela bollen så att det liknar något. Precis som i verkligheten, alltså.

Var beredd på att använda "trevarvsmetoden" i början!

(Spelaren springer tre varv runt bollen innan han "plockar upp" den). Över huvud taget verkar lagen bestå av blindstyren med mera ölsinne än bollsinnne. För att inte

tala om ursinne - glidacklingsknappen är nästan uppspliten på våra pads. Men det blir bättre.

"Options"-menyn är otroligt elegant

med sina roterande uppsättningar av flaggor och klubbmärken. Här finns det många valmöjligheter men den vi tycker mest om är möjligheten att stänga av musiken och behålla ljudeffekterna! Låtarna är till 90% vedervärdiga - hissmusik av perversa kubaner.

Man kan välja att spela enstaka matcher (arcade) eller hela europacupen, man-mot-man eller mot datorn. Upp till 8 spelare kan delta i cupen! Själva spelgrafiken är inte fullt så lysande som introet, men klart godkänd. De gula korten syns bra! Gillar du fotboll och äger en Mega Drive så borde du få ett om du inte köper ECS.



XENON 2

KRIG PÅ KORALLREVET

Det är lätt att beskriva XENON II: Detta är ett shoot 'em up-spel där man rör sig (huvudsakligen) uppåt på skärmen och samlar på livskraft och power-ups efter hand. Men XENON II har det där lilla extra som man väntar sig när the Bitmap Brothers har designat spelet.

Grafiken är skickligt gjord. Som i alla skjuta-panga-spel kryllar det av fiender, men i XENON II finns det både organiska - "levande" - fiender och tonvis med olika slags rymdskepp.

Det finns farligheter som liknar maskar, larver, sjöanemoner, rosa slem-säckar och annat som för tankarna till vattenliv. Ibland vet sjutton om man inte slaktar sig fram genom ett korallrev snarare än en del av yttre rymden, för en hel del av fienderna sitter fast på spelytans väggar. Och du kan också fastna! Ibland måste du välja väg, och ibland leds ditt

Dödlig snabelfisk - typisk Xenon-

rymdskepp in i återvändsgränder. **Då är det dags att lägga in backen! Det går långsamt, men det går...**

Musiken är ovanligt bra - gjord av bitmap-brödernas polare Bomb the Bass - men "Massive Attack" är inte med. Det skulle den varit. XENON II har nämligen en liten butik inbyggd lite här och där i nivåerna. Föreståndaren är ett intergalaktiskt monstret, men han verkar småtrevlig och säljer bra grejor - och han köper också.

Därför ska du skaffa dig så många prylar och power-ups som du bara kan. Då kan du skaffa dej akterskytt, sidoskyttar, roterande minor, mera eldkraft och snabbhet, goda råd om hur bossarna ska tas (cool!) och livskraft. Fast det är inte alltid så bra att ha superatomkommunal-

Slembobbor och återvändsgränder. Se upp för mördartomaterna som omger denna



Framåt- och sidoskott är bara början. I Xenonbutiken finns det riktigt tung skit, om man så säger...

kraften påkopplad - det blir lite rörigt på skärmen...

XENON II är inget lätt spel. Inte ens med EASY MODE inkopplat.

Bland annat därför att det blir ett helvetes skjutande på de högre nivåerna; man ser knappt inkommande missiler för allt skröp som far omkring. Bossarna är tunga. XENON II kräver astronautreflexer och en sticka med megafireknapp, annars blir det kramp efter några minuter! Power-uppen är dessutom ovanligt svåra att få tag i - det gäller att vara på hugget...

Virgin

Pris449,- Novembersläpp.



Utan akterskytt är du pantad här...



SPEEDBALL II

BRUTAL
DELUXE

Håndboll för stålmän

Ännu ett dataspel signerat Bitmap Brothers har hittat vägen till din Mega Drive! (Xenon II är ett annat) Men detta är ett framtidssportspel...eller...njaa...så sportsligt är det inte. SPEEDBALL spelas med stålball på en plan av stålplåt, av gubbar i pansar! Och det finns inga regler. Om du lyckas skada en fiend... förlåt, en motspelare så att han blir utbogerad av en liten traktor så får du pluspoäng. Men sådana poäng är bara grädden på moset. För att vinna turneringen måste du - eller rättare sagt ditt lag - göra massor med mål!

VINN TURNERINGEN!

Denna är uppdelad på två serier. För att ta sig upp i den högsta divisionen måste man bli etta eller tvåa

"Nej, Speedball är inget för finlirare. På käften ska dom ha."

i den lägre gruppen. Och det är grymt. Det viktigaste i början är att träna och utrusta sina spelare. När kassan börjar svälla (plocka upp

mynten som kastas in på banan under spelet!), kan du börja sälja och köpa in proffs. Detta görs mellan matcherna, på typiskt läckra Bitmap Bros.-paneler.

Spelplanen är inte fullt så detaljerad (tack och lov) men ändå mycket intressant. Det finns flera intressanta prylar därute som ger poäng när man kastar bollen mot eller igenom dem, samt materiasändarportar som möjliggör intressant passningsspel.

INGA FINESSER HÄR INTE

Nej, SPEEDBALL är inget för finlirare. På käften ska dom ha. Problemet är att de andra lagen ofta har killar som får dina att likna plåtförpackat äppelmos, så det är bra med snabbhet också. Lagen har olika styrka och karaktär - vissa lever på teknik, andra påminner om Röda Armén. Det tar en stund - som alltid - att komma in i spelet. Spelarna är välanimerade och ganska lättstyrda.

MAN MOT MAN

Sådana som bara SKA bli bäst kan ha roligt länge med SPEEDBALL 2, men roligast är det att mosa sina vänner, förnedra grannarna och köra häcken av familjemedlemmarna. Grafiken är av hög klass, ljudet är bra och spelet flyter. En klassiker, kort och gott! Från Virgin Games, 449:- borde vara här nu.



Detta är DU, efter att ha torskats mot SUPER NASHWAN med 400-11.



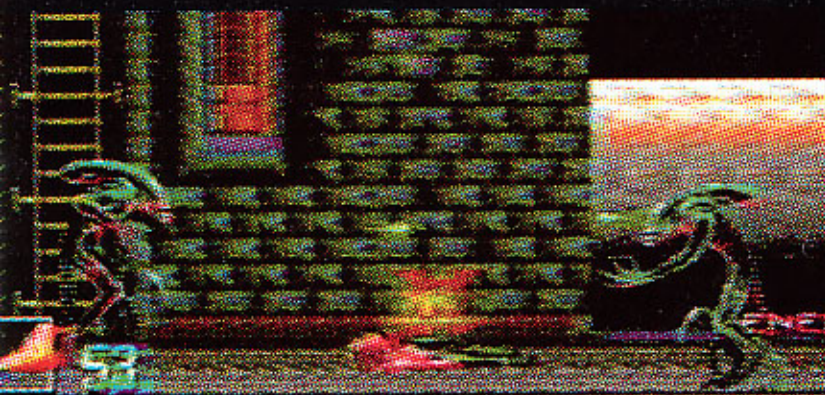
Gymet: Här gör man stålputtar av konfirmander utan skäggväxt. Här finns allt du behöver utom rostskyddsbehandlade kalsonger och groupies.



ALIEN³

PREVIEW

Äntligen kan du sitta och skrika framför din egen Mega Drive och var säker på att alla kommer att höra dig, speciellt dina grannar om du vrålar för högt. Än så länge har vi bara fått spela ett förhandsex där det bara gick att se första scenen.



Ripley ligger illa till och nästa gång hon vaknar så har hon en liten Alien i magen. HE HE!

Alien 3 skall enligt pålitliga källor bygga på filmen, och är den hälften så actionfylld som den så kan Alien 3 spelet bli en höjdark. (Fast vapenbristen i filmen är svår, men inte i spelet). Antal levels och annan viktig information har ännu inte nått oss, men det vi har sett (det vill säga första nivån) verkar OK. Det finns till och med lite våldsblood med för er som stirrat er avtrubbade på skräckfilmer. Alien 3 går förstås ut på att förgöra de där slemmiga varelserna som har syra till blod, och det finns många mörka tunnlar att krypa igenom. Det finns tre olika Alien-rätter att välja mellan: grillad (eldkastare), sprängd (granat) och pepprad (kulspruta). Sedan är det bara att ge sig ut efter stor-morsan. Medan du otåligt sitter och väntar på att Alien 3 skall släppas så kan du fröjdas åt dom första bilderna hämtade direkt från vårt förhandsex.



450M

I slutet av denna tunnel kommer Ripley få en Alien-pizza rakt i ansiktet, men med den frisyren kommer det inte att försämra hennes utseende.



Två påskägg från helvetet.



VI GÖR EN

Mega dive

I LÅDAN MED FÖRHANDSTITTAR!

GREEN DOG

Detta är ett plattformspel. Spelet börjar med ett mäktigt vågbrus, och när skummet lagt sig reser sig huvudpersonen ur sanden.

Han verkar vara gjord av dödbakt vetedeg (eller bröt han alla kroppens ben när vågen slog över honom?), men surfare som han ska ju vara coola och väldigt bakåtlutade. Han har råkat få på sig ett hängsmycke, och för att bli kvitt det måste han förstås kämpa sig igenom en hel massa besvär. Som standardvapen har han sin bumerang-frisbee - ett påhittigt verktyg som vi aldrig förr har sett i ett spel.

"Greendog är en hyfsad men okryddad produkt".

Fienderna verkar däremot bekanta: bitska pirayor, farliga fåglar osv. Bakgrunderna är väldigt läckra, men huvudfiguren passar inte riktigt ihop med de sköna scenerierna. Greendog är en hyfsad men okryddad produkt - den påminner bitvis om klassiker som Castle of Illusion och Quackshot, men har inte samma charm.



Det här flygbolet har vi sett i aktion förut - i "Quackshot" inte minst.

Krustys super fun house

Alla som följt familjen Simpsons öden på TV vet att clownen Krusty i sin tur är ungarna Simpsons stora TV-hjälte.

Krusty är fortfarande Barts favorit, trots att han har avslöjats som en cynisk, girig barnhatare. I TV-serien gör Krusty halvsadistiska, råkommersiella barnprogram - men det märks inte i detta spel. Spelet går ut på att befria Krustys lustiga hus-



bygge från horder av korkade råttor som knallar runt med fång uppsyn. Man ska helt enkelt leda råttorna till undergången genom

"Detta är helt klart ett spel avsett för de allra yngsta".

att blockera vissa vägar och öppna andra. Vi misslyckades grovt, för det var fel på vårt provexemplar - det gick inte att plocka upp hinderblocken!

Detta är helt klart ett spel avsett för de allra yngsta - grafiken är ren och effektiv. Det finns ordentliga marginaler runt plattformarna, och Krusty är en jäkel på att hoppa, fast att komma in genom dörrarna i spelet krävde ovanligt mycket färande fram och tillbaka.

ARCH RIVALS

Den som tror att man måste vara svart och över 2 meter lång för att ha kul på basketbollplanen har fel - otroligt fel!

Arch Rivals är ett härligt, häftigt och totalt oseriöst bollspel där man får slåss och knuffas så mycket man orkar! "Foul? Vad är det för nå't?" Domare blir ofta skyldiga för att ha svåra synfel, men den här feta lilla putten med sin morotsfärgade mohawk-frisyr är fullständigt blind! Ibland får du nöjet att springa omkull honom också. Grafiken är jättebra, men kommentatorn som kommer in i pauserna har en uppsyn som får en att misstänka att minst en av programerarna är rasist...

"Foul? Vad är det för nå't?"

Som i alla sportspel värda namnet kan man spela man-mot-man. Du väljer en spelare att styra, din kompis väljer sin, och sedan är ni igång! På planen har du en enda medspelare, så det blir inte rörigt. Passa ofta - det ökar poäng chanserna - men gör det innan du får en smäll och tappar bollen... Recension kommer!



Trepoängare på gång: allt motstånd är redan "nedslaget"

MEGA DRIVE

GRAFIK, LJUD, SPELKÄNSLA.

42

HYGGLIGT AV OSS.

TERMINATOR

eller ZZZZZZZSCHWARZENEGGER

Äntligen! Nu finns det ett spel för er som inte har kommit ur första nivån på något spel.....någon-sin. Alla ni som har svårt att komma ihåg att andas, har klara problem att hitta hem efter jobbet och ideligen glömmer bort era namn kan nu skryta med att i alla fall ha klarat ETT spel. Vilket spel talar jag om ...jo! THE TERMINATOR, det lättaste spelet i världshistorien.

Om det finns någon som inte klarar THE TERMINATOR på en halv dag så är det dags att kolla upp om han/hon över huvud taget lever. THE TERMINATOR ska bygga på den första filmen (alla som inte har sett den går genast och sätter sig i sin garderob ett par timmar som straff), och det gäller att rädda Sarah C. och förstöra Terminatoren. Grafiken är bra, ljudet är bra, gubbarna rör sig j...ligt bra, men vad hjälper det när dom som har kommit med ideerna bara haft en sak i huvudet.....att mjölka pengar ur filmen. Det finns en sak som jag har lite svårt att förstå: varje gång du mejar ner en polis (här är det inte Terminatoren som står för polisslakten, utan det sköter du själv om), så reser han på sig och börjar attackera på nytt. Okej, jag vet att poliserna är hårda i USA, men någon mätta får det vara.

Det finns fyra svårighetsgrader: Easy, normal, difficult och very hard.

Dessa grader skiljer sig knappast alls sinsemellan. Har du klarat easy så fixar du very hard när du vill. Det finns bara fyra ynka levels och sen är det slut. skulle jag köpa

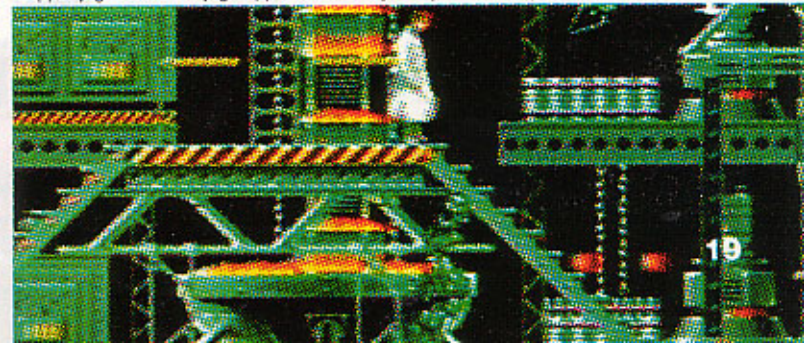


det här spelet för otroliga FEMHUNDRAFYRTIONIO KRONOR (Arrrrrrrrg!) och sedan upptäcka att det tar två timmar att spela igenom så skulle jag ta livet av mig! (Alla mina spel får jag låna gratis, he he!). Nä, tacka vet jag SHADOW OF THE BEAST som minst tar två livstider att spela igenom. (Se vår följetong på HOT LINE-sidorna!) Hade tillverkarna bara frågat mig, så hade jag berättat

"Bonus-leveln skulle bestå av att laga sig själv i ögat med en skalpell."

at för dem hur spelet skulle utformas. I stället för att få nöja sig med att vara den nördiga Reese, så skulle man få vara Arnold, det vill

"Slipper jag det här om jag hoppar och slår ihjäl mej?" undrar Kyle Reese..



säga THE TERMINATOR med uppdrag att hitta och (he he!) döda Sarah Connor. I mitt spel skulle man få gå in i vapenaffären och välja vapen, och sedan få bestämma om man vill betala med pengar (töntiga tanke) eller...ja, alla som har sett filmen vet ju hur det ska gå till! Bonus-leveln skulle bestå av att få laga sig själv i ögat med en skalpell - misslyckas, och du blir en hushållsapparat! - annars så är det bara att fortsätta att bereda vägen för maskinerna. Köp inte THE TERMINATOR-spelet utan skicka brev till Virgin (Dom hycklarna som gjort spelet) och begär att dom skall konsultera mig (Patte) nästa gång.....tycker Patte.

Ja, tyvärr. Patte ville ge spelet 22 poäng, och då är han ändå på ganska gott humör.

Det vore inte rättvist - som sagt är THE TERMINATOR ett mycket välgjort spel...men herrejösses, det går väl att få in mera i en Mega Drive-kasset! Gillar man att få skjuta extremt mycket och ha oändliga mängder handgranater i fickorna så är detta ett höjarspel, men nej...vi blev ganska besvikna. Terminatorfans som vi är. Nej, minst sex levels och några RIKTIGA svårigheter, tack!

Gjort av slöa Virgin Games.
Pris: maxade 549:-
släppt i september.



DRAGON'S FURY

Håll ned knappen, se kugghjulet spänna fjädern, se kulan glödgas och ryka...och fyra av den rakt ut i ett äkta gotiskt skräckflipperspel!

DRAGON'S FURY är fullt av dragar, demoner, dödskallar och roterande pentagram som matar ut oändliga processioner av sällsamma varelser på flipperbanan. Tyvärr är de inga spöken - de springer i vägen för kulan, och även om de exploderar i en skur av poäng efter några stötar, så kan det bli struligare än att spela fotboll i en första maj-demonstration

Banan har tre huvudavdelningar med var sitt par flippar,

och det finns sex bonusnivåer som ställer dig inför de mest fascinerande problem. Grafiken är mycket detaljerad, och vissa av bonusnivåerna har en dekor som får Sixtinska kapellets tak att likna tunnelbaneklotter. Tungt!

Kulan och flipparna är mycket bra simulerade;

det är nästan som att spela riktig flipper. Du kan "gunga" spelet med tilt-knappen. Knapparna, kulhastigheten och tilt-funktionen kan ställas in på optionspanelen. Man kan vara två spelare som turas om. Vår high-score är strax över 37.000.000 poäng, men ibland får man nöja sig med en futtig halvmiljon...

Musiken i DRAGON'S FURY är läcker och lagom stressande, och

20

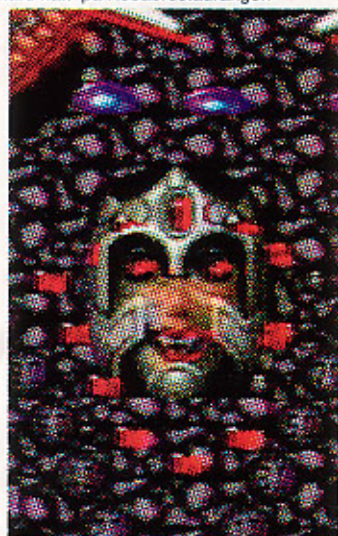


Army of Lovers efter en hård natt på Kebabrestaurangen

tur det - den går inte att stänga av. Ljudeffekterna är klart flippermässiga, och trots ivrigt spelande har vi nog inte sett allt som kan hända med prylarna på banan. På mittdelen finns exempelvis en bollfälla som pryds av ett vackert kvinnoansikte, men varje gång man träffar på ett visst ställe blir damen allt mera lik en ödla. När förvandlingen är klar slukar ödlan

"Gillar man skärmflipper och är high-score-galning så är detta modellen".

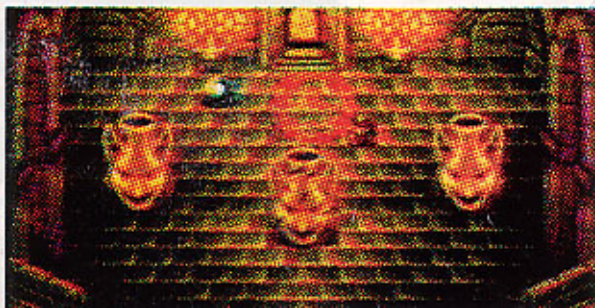
bollarna. "Häftigt!" tyckte vi. "Påminner om min tjej" tyckte Berra. I Japan heter detta spel "Devil Crash" och det är inte helt fel namn. Gillar man skärmflipper och är high-score-galning så är detta modellen. Man tröttnar inte i första taget, och priset motsvarar 99 spel på ett riktigt flipper. (5-för 3 kulor.) 100:de gången och framåt är alltså gratis! Från Domark i Oktober, pris 495:-



Tjejen börjar bli en riktig ödla...



Ovan: 2:a hands etta med gravkammare uthyres till modig flipperfantom. Ring Patte!



STRIDER

Då och då kommer vi på SEGA FORCE att recensera gamla spel, som vi tycker håller i längden - särskilt för dem som just har köpt en Mega Drive och kanske inte vet så mycket om alla de spel som finns där ute i den hårda, kalla speldjungeln...

...för som alla (som har varit med ett tag) vet, så finns det en hel massa vidrigt dåliga spel som ligger och skrotar i en massa mörka hörn hos försäljarna. Hellre skulle man bli tagen på bar gärning av sina föräldrar och närmsta polare med att hyra den värsta och vidrigaste porrfilmerna i grannskapets pornobutik än att köpa (för sina surt förvärvade penningar) just ett sådant spel som stinker värre än ens två veckors strumpor.

Men "Strider" som denna sida handlar om är inte ett av dessa, utan tvärtom, så...läs, bli suktad och skriv sedan ner Strider på din (antagligen helt osannolika) önskelista. Strider är en ovanligt hård kille som inte väjer för någon eller något han möter, och han kommer att möta de mest otroliga fiender i detta spel.

Det man slås av först är att Strider inte liknar något annat spel man spelat

och hur bra Strider rör sig i spelet. Jag menar - här ser inte hjälten ut som en liten färgklick, som man får gissa sig till vad han gör för att han är så liten på tv:n, utan han ser

"...här är Strider avbildad som en slickig medelåldrig strandrappare"

verkligen ut som den hårding han är. Det ni ska vara försiktiga med är att inte göra samma misstag som jag - det vill säga, döma spelet efter bilden på asken. Är det något som stinker så är det den bilden: här är den stackars Strider avbildad som en slickig medelålders strandrappare, och de kläder man har målat på denna osannolika gubbe liknar mest något från en läderbar i helvetet. Så när ni har inhandlat Strider, ta bort omslags bilden från asken, rama in den och ge sedan bort den till någon

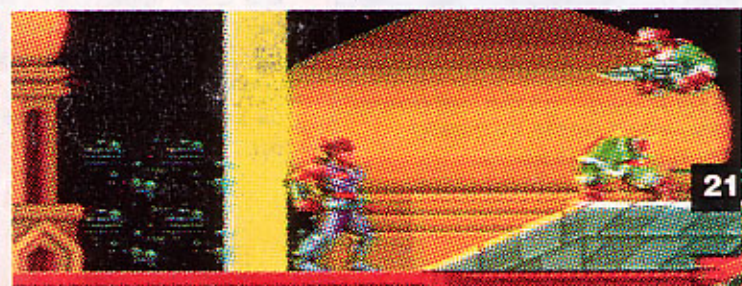
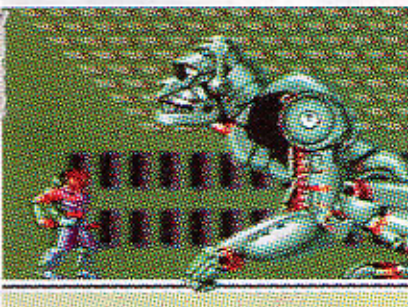


som ni hatar.

Strider är ett typiskt spel som man tar fram och spelar om och om igen,

det betyder inte att det är för lätt så att man knäcker det på en dag, utan det är så kul att man inte tröttnar på det efter ett par timmar. Grafiken är helt okej, musiken är konstig men funkare och bossarna är helt som dom ska: stora, vidriga och helt olika varandra. Strider är helt enkelt ett av dom bästa actionspel som går att få tag på.....

tycker **PATTE!**



SEGA EUROPEAN CHALLENGE 92

Daniel Hemgren från Gävle var i Helsingborg hos en kompis när SEGA TOUR '92 kom till Väla stormarknad i utkanten av sta'n.

Trots att han inte ens var ägare till någon SEGA-konsol gav han sig in i leken: Daniel insåg att det inte dög att vela i Väla, gav järnet och gjorde rekordtiden 9,41 på 100 meter i OLYMPIC GOLD. Denna prestation gjorde honom till Sveriges representant i SEGA:s European Challenge 92 - EM i SEGA TV-spel! Här får ni några glimtar från den fantastiska resa som segern ledde till...



Ray Cokes bevakade tävlingarna för MTV:s räkning. Här avslöjar han sitt hemliga vapen, "dödens tumme". Flera fingrar ska en hård SEGA-spelare inte behöva. Daniel verkar inte helt övertygad.



Daniel kämpade med alla fingrarna och hela ansiktet i de fem tävlingsgrenarna - SONIC, MOONWALKER, ROAD RASH, OLYMPIC GOLD och GREENDOG.



Här går allt hopp om en svensk seger upp i rök: Tysklands representant tar emot förstapriset - en Mega-CD.

Som plåster på sårn (eller som straff - det beror på vad man gillar)

fördes Daniel Hemberg till Michael Jackson-showen på Wembley samma kväll. Men det var inte slut med det: Nästa dag för Daniel och hans pappa Håkan till Barcelona, där man höll på att efterapa spelet OLYMPIC GOLD fast med en massa flera grenar. En av extragrenarna var höjdhoppet, och där fick killarna bland annat se Patrik Sjöberg ta silver. Efter alla dessa upplevelser var det dags att fara hem - och gissa om Daniel kommer att ställa upp i nästa SEGA TOUR. Fast då kanske det är du som vinner...!



"Vad är det här för ställe?" tycks Daniel Hemberg tänka. "Den där typen i blått verkar skum..."

PRINCE OF PERSIA

Lös gåtorna! Finhacka motståndarna med en stor kniv! (Kan det vara ett svärd? RED) Överlev - och rädda prinsessan från en pervers persisk vesir! Det låter väl kul! ...men du har bara en timme på dej...

Prince of Persia är inte något iranskt cigarettmärke, utan ett av de många dataspel som överförts från diskett till plastburk. För en gångs skull är det Master System-ägarna som får chansen att skaffa detta pussel-och-svärdsspel från Domark, och de som nappar får ett spel med otrolig grafik och animation som få Mega Drive-spel kan uppvisa.

TRE NIVÅER PÅ SEXTIO MINUTER

Spelet börjar när du tar dig ur din cell i palatsets fängelsehålor. Att leta rätt på ditt trogna svärd i denna underjordiska labyrint blir din första uppgift. Sedan kommer själva palatsets salar, och slutligen tornet där den onde storvesiren håller prinsessan fången. Du har alltså en timme på dig att fixa det hela innan storvesiren gör något fullt med prinsessan, och svärdet är det verktyg som gäller även om hjäman också måste vara med i leken. Enligt Domark är storvesiren "...en ond och sexuellt avvikande man". Det betyder väl att inte ens Veckorevyn skrivit om det han tänker göra med prinsessan, men det får vi aldrig veta något om. Lyckas du får han aldrig tillfälle, och misslyckas du...ja, då är det GAME OVER. Det enda vi inte begriper är varför slem-vesiren väntar en hel timme innan han drar igång.



Här lurar döden överallt, men särskilt lurar den på persiska prinsar. Dom små hålen nederst på bilden är inte så kul att kliva på... SNIKKT! säger det, så är man kebab.

MED BLOTTA HÄNDERNA

I början är prinsen - du, alltså - helt tomhänt. Det gäller att hitta svärdet, för annars kan du bara fnittra blygt och kila din väg när du möter vesirens turbanprydda svärdssvingare. Först var jag förbluffad - det fanns ingen hoppknapp! - men så upptäckte jag hur det fungerar. Med D-knappen får man honom att ta tag i kanten ovanför, och sedan svingar han sig upp i en flytande rörelse som jag aldrig tidigare sett någon 8-bitars hjälte utföra. Han kan även hoppa längdhopp! En knapptryckning i rätt ögonblick, och han drar iväg 8 meter. Kan man flytta honom till Olympic Gold, kanske? Prinsen kan smyga fram med små steg, och det behövs verkligen - fängelsehålorna är smockade med fallluckor, spikgropar och annat läbbigt, men på de flesta ställen ges man en vink om vad som väntar. Ju högre man kommer ju knepigare blir fällorna. Inget är som det verkar vara.

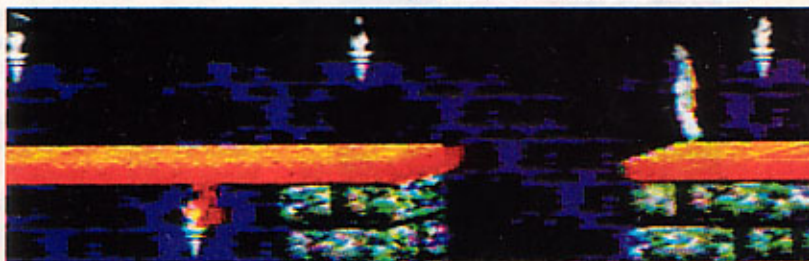
RUND UNDER SIDEN-TOFFLORNA

Prince of Persia är kort och gott ett bra spel. Det enda som irriterar är att den läckert animerade gubben är lite svår att flytta på, och att man inte alltid ser riktigt hur han står. Innan man blir van drattar han i avgrunden och pajar ihop rätt ofta, men man lär sig snart dubbeltrycktekniken. Klart köpvärt för alla 8-bitars äventyrare.

Från Domark, ute i november. 399:-
Ska komma på Game Gear i december. för 329:-



"Jag kan inte ta sats och hoppa över, för detta är ett flip-screen-spel. Drattar jag ned så blir mina Air Jordans skitiga och dör. Nähä. Då finns det bara en väg att gå - uppåt!"



8 bitar



Är bra mycket mera och roligare än 4 elefanter

"Alltid nånting" sa Fan när han såg en Master System. (eller var det Åmål?) Onda rykten om att 8-bitarsspelen ska sluta tillverkas är i svang, men det kommer så pass mycket till MS att det verkar osannolikt. Här kommer ett spel enbart för MS och tre som vi redan sett i Mega-format:



MARBLE MADNESS

"Detta spel älskar eller hatar man", stod det om MM i förra numret. Detta gäller förstås även Master-versionen, som kommer i oktober. När man håller en swimmingpool i ett badkar blir det förstås lite spill, och det som försvann när 16-bitarsspelet blev 8-bitars var två-spelarmöjligheten. Det blev lite mera korsstyngsbroderi över grafiken, förstås, men annars håller spelet stilen. Det går fortfarande ut på att rulla en kula genom kluriga banor med joypadden. Så vi struntar i vad skarpskyttefansen säger och ger MM 8-bitars 70 poäng för kvalitet och utförande. Man får sex nivåer - lika råa som tidigare - för sina 349,- kronor. Gjort av Domark (16-bitaren är från EA). Ska finnas i butikerna nu.



AYRTON SENNA'S GP

Man kan åka järnet på 8-bitarsmaskin också: Ärtans GP finns nu tillgängligt även på Master System (och Game Gear). Vi har samma klagomål på de här som på 16-bitarsoriginalet: ljudet är sämre än i Super Monaco GP! Växellägena ligger tätare, och det ökar förstås realismen en aning, men ljudet är dålig hjälp när det gäller att hitta rätt. Har ni redan SMGP så är det tveksamt om det är värt att skaffa ASGP. 73 points.



CHUCK ROCK

Den stenkastande neanderthalaren med den dödliga isterbuken kommer på Master System också. Läs Mega-recensionen på sidan 12! 8-bitarschucken har tyvärr gått ner en aning i vikt jämfört med sin storebror, men han skapar fortfarande kul plattformSACTION. När man väl lärt sig hur valsarna går, är svårighetsgraden inte så hög. Animationen bra, men grafiken (naturligtvis) lite enklare. Se bilden!

74 poäng, 399,-, har funnits ute ett tag.

ARCADE CLASSICS

De gamla favoriterna dammas av både här och där nuförtiden, både när det gäller spel (Space Invaders, se förra numret) och idéer. (Pinball: Dragon's Fury, Breakout: Devilish). Här tar man steget fullt ut och gör en Frankenstein på tre gamla zombisar från snuttio-talet: Breakout, Missile Command och Centipede. Om ni inte redan vet det, så är Breakout ett spel där man ska knacka sig igenom en tegelvägg med hjälp av en boll och en paddel. Missile Command går ut på att försvara sex städer mot ett regn av robotar, och Centipede består av skytte mot tusenfoting. Alla tre är så enkla att man nog kunde packat in trettio-fyrtio spel till i cartridge ROM, men mycket spelbara och tillräckligt olika sinsemellan för att roa en ett gott tag...särskilt om ni är gamla nog att ha provat på originalen. 75 points.

Hoptotat av Virgin Games, kostar 399,-, ute nu.



TÄVLING!

10 SONIC 2 PÅ SPEL!

2 B FNYKENBACHER SPECIAL

KRYSSA RÄTT OCH VINN!

Ja, du måste ha lite tur också. De som sänt in de tio först öppnade, rätta svaren, får varsin SONIC 2-kassett. Om tomten inte kommer med ett ex. av julens höjdarspel, så ska du först och främst klaga på tomten och sedan skicka in den här kupongen efter att ha fyllt i dina listiga svar på de tre frågorna. Glöm inte att skriva dit de andra uppgifterna också!

Svara på de här frågorna och sänd in svaret, så kan du bli en av vinnarna - 10 SONIC 2-kassetter för Mega Drive står på spel!

- 1 Vad heter Sonics ärkefiende, den galne vetenskapsmannen?
1) Dr. Martens
X) Dr. Robotnik
2) Dr. Alban
- 2 Vad betyder "Hedgehog"?
1) Piggsvin
X) Igelkott
2) 9-banded bälta
- 3 Sonic har en speciell anfallsmetod. Vilken?
1) Han förvandlas till en vaskrensare
X) Han snurrar som en jordfräs
2) Han släpper sig högljutt

VINN!



VINN JULENS HÖJDARE!



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

SÄNDES TILL: SEGA FORCE, BOX 1074, 172 22 Sundbyberg.

Märk kuvertet "SONIC 2"! Svaren måste vara postade senast den 4 Januari.

Pristagarnas namn publiceras i nr 2/93

- Jag har en Master System och vill hellre ha en så'n kassett
 Jag har en Game Gear och vill hellre ha en så'n kassett

SVAR:

- 1 **NAMN:**
- 2 **ADRESS:**
- 3 **ORT & POSTNR:** **25**

- Jag har bara en Liten Grå Låda och vill att ni tycker synd om mig

CRYSTAL WARRIORS

Äntligen ett spel till GG:n med batteri-backup (det vill säga möjlighet att spara sin position i spelet)! Att det sedan är ett spel som kombinerar det bästa från rollspel och strategi med typisk japansk gullighetsgrafik gör ju inte saken sämre.

I rollen som prinsessan Iris ska man förgöra den elake kejsaren med det på svenska väldigt passande namnet Grym och rädda hela världen.

Till sin hjälp har man följeslagare som var och en tillhör ett av de fyra elementen; eld, vind, vatten och jord. Elementen fungerar ungefär som sax, sten och påse, det vill säga eld slår vind, vind slår vatten, som i sin tur slår eld, och jordkaraktärerna är jämnstarka

mot alla. Därför är det inte bara att gå ut och dunka första bästa monster, utan man måste bedöma vem av ens följeslagare som har bästa förutsättningen att vinna.

Det som gör Crystal Warriors så beroendeframkallande är det faktum att datorn spelar förutsägbart,

något som ger det hela en känsla av ett puzzle-spel, och jag har spenderat många timmar vid matbordet eller framför videon med nya planer och strategier för att besegra Grym malandes i bakhuvudet. En annan liten detalj som gör att jag tycker om det här spelet är att vår hjälte och de flesta av de tuffare följeslagarna är kvinnor, en mycket ovanlig företeelse i spel där huvudpersonerna ska vara litet hårda.



Musiken är pseudo-klassisk syntblopp,

precis som i de flesta spel med fantasymiljö, och ljudeffekterna är sympatiskt illustrerande.

Crystal Warriors är nog det spel jag har lagt ner mest tid på sedan jag köpte min GG, Sonic undantaget, och mycket bättre rekommendation kan man knappast få.

Det enda som förbryllar mig är att det bakpå paketet finns en liten ruta som påstår att spelet skulle vara en simulation. Betyder det att Iris finns på riktigt, och i såna fall, finns det nån som har adressen till hennes fan club?

329:-, finns i butikerna.

JT



EN DAG I REDAKTIONENS STÄDSKRUBB *eller En presentation.*

Patte:

–Hörru! Vad gör'u därinne? Vad är du för en? Här får du inte va utan att fråga mig.

Den skumme:

–Jag heter John Thelin och är till yrket egentligen stå-upp-komiker, men har inget emot att agera journalist då och då - framför allt inte när det gäller så trevliga saker som dataspel! Hemma spelar jag mest på min Amiga Den köpte jag för att jag åtminstone kunde låtsas att jag skulle använda den till "nyttigare" saker än att hoppa på elaka djur i trettiotvå färger för att förvandla dem till poänggivande frukter, och liknande absurda upp-

gifter som TV-spelsvärlden förmålligen kryllar av.

Patte (förbluffat):

–Vaddå absurt! Eru ding eller! Det är väl kul! Eller va! Varför har'u annars en Gejm Gir?

John:

–Jag köpte en Game Gear för att kunna roa mig på mina resor runt hela Sverige, och nu bär jag den med mig nästan överallt. Man vet ju aldrig när man kan få en kvart över till att öva sig på att spränga doktor Robotniks skepp på kortare tid än sist.

Patte (misstroget):

–Schyssta John, va? Vilka lir gillar'u då, va?

John:

–Vad det gäller min spelsmak, så gillar jag det mesta. Pangpang, strategispel, simulationer och plattformstjiosan. Ja, det mesta utom slagsmåls- och karatespel, som jag tycker är fullständigt obehagligt. Kanske för att jag aldrig förstått charmen med Bruce Lee heller...

Patte (redaktionens kampsportare, totalt förbluffad):

–Öh?

John:

–Kom ihåg: Spela bara om du har barnasinn i behåll!

Patte:

–Muckar'u världskrig, va?

Devilish

KORTVARIG DJÄVULSPINGIS.

Devilish är en spelidé som ser bra ut på papperet; att uppdatera alla gamla Breakoutvarianter (som engelsmännen kallar för ball and paddle-spel) och få lite rörelse i spelet. Istället för att tömma en bana i taget går man här framåt så fort man lyckas göra hål och fått bollen att gå igenom. Det gäller att klara av långa vindlande korridorer som förutom block att skjuta sönder även innehåller bonusblock som ger extraliv och dylikt, samt allsköns drakar, troll och pingviner.

Istället för det gamla vanliga lilla strecket längst ner på skärmen har man två eller tre paddlar i fyra olika kombinationer. Den övre paddeln kan flyttas i höjdlängd också, en finess som är bra dels när man vill pressa bollen framåt och dels när man spelar i sidled.

Tanken är som sagt mycket bra, och grafiken går inte av för hackor heller.

Det är därför man blir så besviken. Efter att ha gått förbi introbildens skrattande demon och valt level: easy (ja, jag vet, jag är en mes) börjar man studsas bollen fram och tillbaka, lära sig hur dom olika paddelkombinationerna funge-



Den här bilden hör inte alls till spelet, detta är faktiskt ett foto på redaktören (Mats) för Sega Force.

rar...och innan man vet ordet av är man på åttonde och sista banan. Visserligen på enklaste nivån, men det borde faktiskt inte vara möjligt att komma så långt på ett spel inom den första halvtimmen. Dessutom kändes det som att det mest var tur att det gick så pass bra, men när jag så gott som varannan gång kom till sista End of Level-busen (och ungefär var fjärde gång på svåraste nivån) var det bara att konstatera;

Devilish är på tok för lätt och alldeles för beroende av slumpen för att vara beroendeframkallande.

Den hyfsade poängen får nästan helt tillskrivas grafiken.

(Det känns som den sur-svåre EoL-bossen satts dit bara för att själva spelet är lite tunt... RED)

Sammanfattningen är alltså att det handlar om ett lovvärt försök i genren, som man kan hoppas att någon utvecklar och raffinerar så att vi i framtiden kan få spela ett spel som håller allt det som Devilish lovar.

Pris: 299;- Bör finnas ute nu.

JOHN THELIN

SEGA

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

HOT

Här kommer första kapitlet i vår nya följetong: "Hur man knäcker Shadow of the Beast" på Mega Drive. Den kommer att gå i flera avsnitt än "Rederiet" om man ska döma efter avgrundsvrålen och lätena från Pattes cell...äh, kontor heter det visst. Men han kämpar tappert och redan i nästa nummer kommer en ny gajdning i Odjurets Skugga. Eller hur, Patte? PATTE! Äh, vi börjar väl då.

Det är många som ringer och grinar och ber om hjälp med Shadow of the Beast. Och vi förstår verkligen varför de grinar, för detta måste absolut vara det svåraste spelet som någonsin har stoppats upp i en Mega drive. Det måste också sägas att det har otrolig grafik, totalbra musik (tro't om du vill, det är sant) och är j...vligt kul att spela...MEN SVÄRT!

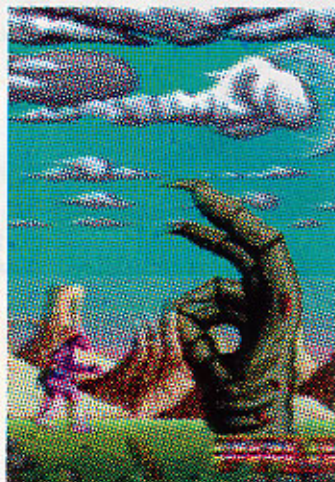
SORRY, INGA FUSK!

Saken är tyvärr den att det inte finns några fusk till Shadow of the Beast. men det vi kan hjälpa er med är att berätta hur ni kommer igenom underjorden och slottet på bästa sätt. Det du ska tänka på är att ta det lugnt, nästa grej är att glömma alla shoot'em up-tendenser. Det du måste börja med är att gå till vänster i början och gå ner i trädet, för när du har spöat den första bossen så hittar du en nyckel som du kommer att få användning för längre fram. På den första anhalten i underjorden måste du hämta ett vapen som du får tag i genom att slå sönder en kula som en eldspru-

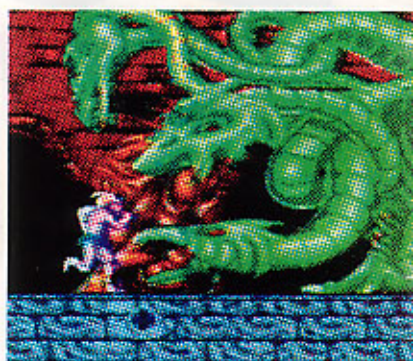
tande drake vaktar. Gör nu inte samma miss som jag och sparka sönder kulan för då händer inget. När du har hämtat den första nyckeln och vapnet så är det bara att mörsa den första bossen, skitenkelt!

Snart kommer du fram till en mystisk spak som det står "dont touch"

(rör ej) men strunta totalt i den löj-



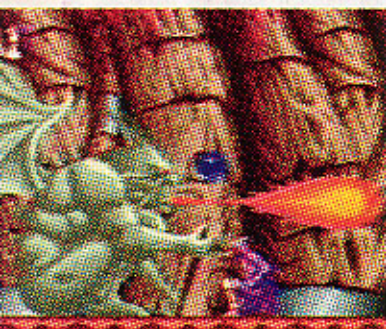
liga uppmaningen och slå till spaken en gång, för om du inte gör det så får du ingen extra kraftflaska senare och kan inte döda nästa boss. Gå sedan upp en nivå och ta den andra nyckeln. Var inte rädd för att förlora en massa poäng här (så länge du inte dör) för att lite längre fram så hittar du påfyllnad i form av en kraftflaska. Nu är det bara att leta upp extra power-flaskan och gå ner och spöa skiten av bossen!



SPÄNN DEJ LAGOM, VA...

Tro nu inte att du är bäst för att du har kommit så här långt...det är nu det SVÅRA börjar! Nu kommer transportsträckan till slottet. Det enda du behöver tänka på här är att när du har slagit sönder sönder sex stycken stenprylar för att få extra power så måste du passa dig bra noga. Nu kommer det inte några refills på bra länge! Du kommer fram till slottet, men gå inte in direkt: gå förbi porten och ta ner facklan från muren, för annars kommer det att bli ganska mörkt...! Väl inne i slottet så måste du först av allt hämta en skiftnyckel. Då börjar du med att gå uppåt, där du möter några flygande bomb-demoner. Här gäller det att kuta av allt du har, för bomb-demonerna kan man inte slå ihjäl. Efter ett antal lätta fiender så kommer du fram till den sista refillen på hur länge som helst, så här gäller det att vara försiktig. Det är nu det börjar bli omöjligt, och du måste lära dig alla attacker utantill, annars har du ingen chans. Gå åt höger, forcera ett antal vidrigt svåra fiender och hämta vapnet. Nu är det "bara" att spöa den trehövdade draken. Tyvärr så får ni vänta tills (förhoppningsvis) nästa nummer. Jag dör nämligen alltid vid draken...än så länge!

Patte



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

LINE

BATMAN LATMAN!

"Ni säger att BATMAN ska vara så j-kla lätt, men jag behöver fusk! Finns det några? Jag har inte klarat av muséet ens!"

Christer L., Åby

Lugn, grabben! Det finns massor med grejor att hämta i BATMAN, bara man vet var de finns. Som du märk klarar man av de första nivåerna - Streets of Gotham och Axis Chemical Factory - ganska kvickt. Det är på level 3 - The Flugelheim Museum - som det börjar bli körtigt. Men där finns också hjälpen, förstår du! Bataranger och extraliv är det man behöver, och när du kommer till "tagghissen" på bilden här inunder ser du ett smarrigt litet extraliv. Gör så här:

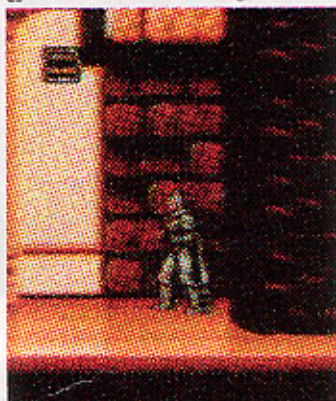
- 1) Ta extralivet (knepigtt hopp, kanske, men nåt får du fixa själv)
- 2) Åk upp med "hissen" två steg, åk ned igen...och presto - där sitter ett NYTT EXTRALIV!
- 3) Ta det...och upprepa tills du har maximala 9 liv!

Nu har du råd att inkassera några



träffar, men vad du behöver är Bataranger för att kunna undanröja fienderna (och det kryllar av dem i muséet) på säkert avstånd.

Lite längre fram finns ännu en "hiss", och när du kommer upp ur den se du en Batarang-symbol en bit upp på väggen. Tyvärr ser du också en galen yxmördare till mellanboss, men han är inte så svår att expediera som han verkar. När du gjort det, utför dessa steg:



- 1) Ta batarangerna (5 st)
 - 2) Hoppa ned i hissen igen
 - 3) Åk upp-ned-upp
 - 4) Hoppa upp ur hissen. Där är batarangsymbolen igen!
 - 5) Ta batarangerna. Upprepa!
- Du kan bli tvungen att slösa en batarang på en bandit som dyker upp på andra sidan hisschaktet, men du får i alla fall 4 nya bataranger för varje gång. Håll på tills du har 99 stycken, sedan blir det lätt att hacka sig fram genom de konstlående banditerna till slutbossen, som är ett äcklo i lila brallor beväpnad med en dödlig ghettoblast. Ingen match för en Batman som har flera bataranger än han gitter räkna. När du kommer till nästa nivå - "skjutbanan" på Gothams gator - så förvandlas dina bataranger till robotar! Den som

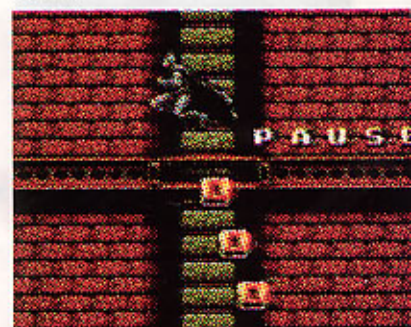
har 99 dubbelrobotar och ÄNDÅ inte klarar denna nivå borde skaffa någon annan fritidssyssla, som t.ex. att sortera tändstickor eller att samla bananskall med autofagra av berömda bibliotekarier.

Men det finns mera.

När du klarat av skjut-och-kör-banan, så kommer du till en nivå med massor av plattformar som är befolkade av clownbanditer. De stora sprutar eld och de små slår volter, hoppar och sparkar och är allmänt svåra att nita. Men här finns det grejor att hämta - både bataranger och extraliv.

- 1) Räkna plattformarna alltefter som du slår dig fram.
- 2) När du står på den åttonde plattformen - hoppa ned i avgrunden och begå självmord!
- 3) Var vaken - på väg mot döden snappar du upp flera goa extraliv och batarangpaket! (se bilden nedan)
- 4) Du återuppstår på samma plattform. Hoppa igen...och igen...

Prova även mellan plattform 12 och 13!



Ha en kul jul, allihop! När ni kör fast i julklappsspelen - ring eller skriv, så ska vi försöka hjälpa er. Nästa gång handlar det om Asterix, Warriors of the Eternal Sun och vad man gör när katten kissat på spelet! Gott nytt spelår, önskar doktorerna!

I SISTA SEKUNDEN:

Allra senaste nytt om SEGA-spel får du på speldoktorns telefonsvarare: 08 - 600 15 19 när som helst



Genvägar till ära och lycka.

hINTS

Här är äntligen sidorna som ni alla har sett fram emot, ni som i total frustration är redo att köra ner eran Mega Drive, Master System, Game Gear genom närmsta kött kvarn och sedan tända eld på sk..en just bara för att ni fastnar på samma ställe om och om igen. Men frukta ej, för här är lösningarna på era favvospel. Läs, lär, prova och njut!



MEGA DRIVE

Det finns ett lite lustigt fusk till E.S.W.A.T.: man kan välja bana när man klarat spelet. När du är klar och spelet börjar om, så trycker du ner A, B, och C-knappen och trycker rakt ner med styrknappen. Nu kan du välja bana genom att trycka styrknappen till vänster eller höger.

Super Monaco GP

MEGA DRIVE:

Var noggranna när ni slår in koderna! Dubbelkolla att det blir rätt, annars får ni bara höra den försmädliga svajtonen som berättar att koden var fel! Vi har markerat bokstäverna med rött så att det ska gå att skilja på nollor och O.n!

30

Här är en kod som tar er till lopp 14 i Belgien:
Slå in:

189B VVA3 90L0 0000

000K 0023 4H67 59CA

B8DE FG98 0101 0001

0000 0000 D200 3241

Vill ni komma till Australiens GP som vinnare av lopp 14 så slå in:

0JOF D95A N100 0700

000G HH02 4367 C89A

B5DE FGA9 0000 0000

0000 0000 E200 438E



Då står du dessutom på 88 förarpoäng och bör kunna fixa GP-segern lätt, eftersom du åker för Firenze-stallet. Din värsta konkurrent Asselin har fått puts två gånger, så om du utmanar (och slår)

honom i Australiens GP så får du hans bil (stall Madonna) och det är jätklur i min lilla låda en bil det! Fast om du torskar i Australien (det finns några mariga böjar på den där banan) så tar

du den här koden:

0P11 ED5A P100 0700
0006 HH02 4367 C89A
B5DE FGB9 0000 0080
0000 0000 F100 F0B6

...och ser vad som händer. Om du inte kan ta hem segern i det här åket, så föreslår vi att du håller dig till att åka buss under resten av livet. Gå försiktigt i trappor också. Fast den som vinner GP-serien kommer att få en överraskning ifall han eller hon väljer att köra en ny serie. Prova får ni se...

POPULUS

MEGA DRIVE:

Här är den efterlänkade koden som tar en till värld 494:

Och det enda ni behöver göra är att slå in

**W E A V U S
P E R T!**

James Pond II

MEGA DRIVE:

Man kan bli odödlig och välja bana om man gör enligt följande: I början av första scenen hoppar man upp i taket och tar följande saker i turordning: kaka, hammare, jordglob, frukt och kranen.



Gå sedan in i första dörren och omedelbart till vänster och ta stjärnan. Gå sedan in genom exit. Om man gör allt detta ordentligt, kan man nu välja bana och är också odödlig. (Till signaturen "Nu ska vi ut och härja" i Husby kan vi bara upprepa: Detta gäller ENDAST SPELFIGUREN, så du bör även i fortsättningen använda trapporna när

du ska ner på gatan. Och se upp för trafiken.



MEGA DRIVE

100!



NYHET!

Ayrtton 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 marknadsens
snabbaste 16-bitspel!



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

SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!

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

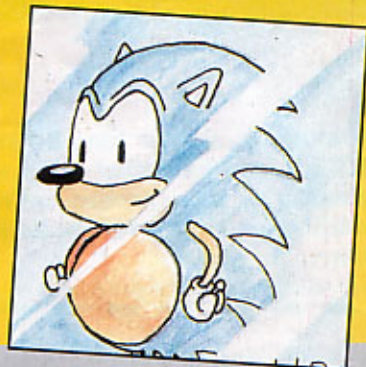
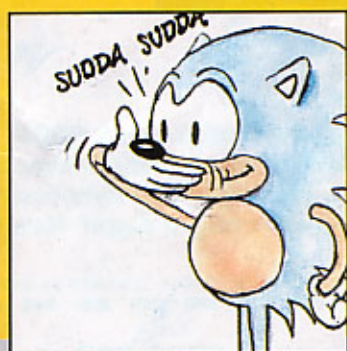
SEGA marknadsförs av BRIO® PLAYMIX,
283 00 Osby.

GALLERIET

Hallå där, ni läsare som tecknar! Här har ni en chans att visa era bilder för alla de andra SEGA-fansen i landet. Alla publicerade teckningar belönas med två biobiljetter, så glöm för sju tton inte att skriva vad ni heter, var ni bor och på vilket telefonnummer man kan nå er! (Gärna på baksidan av teckningen.)

Adressen är: GALLERIET, SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg.

Den här gången är det Andreas Paleologos i Norrköping som visar vad som kan hända med klottrare... Vi hoppas få plats med mera i nästa nummer!



TOPPLISTAN:

Bästsäljare i Sverige fram till den 24.8. 1992., allt enligt Brio/Playmix.

MEGA DRIVE

- 1 SONIC
- 2 EA HOCKEY
- 3 QUACKSHOT (Kalle Anka)
- 4 CASTLE OF ILLUSION (Musse Pigg)
- 5 OLYMPIC GOLD

MASTER SYSTEM

- 1 CASTLE OF ILLUSION (Musse Pigg)
- 2 WONDERBOY 3
- 3 SONIC
- 4 QUACKSHOT (KALLE ANKA)
- 5 SLAPSHOT

GAME GEAR

- 1 SONIC
- 2 QUACKSHOT (Kalle Anka)
- 3 OLYMPIC GOLD
- 4 WONDERBOY
- 5 SUPER MONA CO GP 33

NÄSTA
NUMMER AV



BATMAN RETURNS!
LEMMINGS
SONIC 2 - SPECIAL!
OCH MÅNGA ANDRA NYA SPEL!

SEGA

FORCE

...ÄR SOM ALLTID FULLPACKAT
MED NYHETER, TÄVLINGAR,
TIPS OCH LÖSNINGAR - EN-
BART FÖR SEGA-FANS!

VI BEDÖMER,
SÅGAR OCH
BERÖMMER...



DEL
2

Följ Pattes titaniska kamp
med svårspelet Shadow of the
Beast! Är detta spännande el-
ler nej?

UTE DEN
14/1!

KLART GRABBen* SKA HA EN HUSVAGN!

Nej, okej då - det är kanske inte så nödvändigt. Men SEGA FORCE borde han eller hon ha! Alla som har en SEGA-konsol har nytta av våra recensioner, tips, lösningar och nyhetssidor. För 99:- får du sex fullpackade nummer - några dagar före lösnummerköparna!

Klipp ur kupongen och sänd in den! Använd inte cirkelsåg. Det kan gå åt pipan. Gör hellre en kopia!



Ja tack, jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! För 99:- får jag de kommande sex numren hem i brevlådan. Tycker jag det verkar jobbigt att fylla i och posta den här lappen så ringer jag Pressdata på 08 - 29 00 35 och beställer direkt.

Personnummer= kundnummer.
Frivillig uppgift

Namn				
Adress				
Postnr		Ort		
Underskrift:		Kod	20	462 002 002

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

Frimärke behövs inte -

SEGA
FORCE
betalar portot!

SVARSPOST

Knr. 110 662 554

110 03 Stockholm

*Är grabben en "hon" så heter det "grabbinna".

HÄR ÄR MEGA DRIVE-SPEL NR 112:



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 BRIO® PLAYMIX, 283 00 Osby.

HYR SEGA MEGADRIVE! -mer än bara 16 bitar.



-Hos välsorterade
videohandlare i hela
landet!

HENT
GRUPPEN AB

YUOKKAUS
UTLEIE
15
MEGA
DRIVE
UTLÄNING