

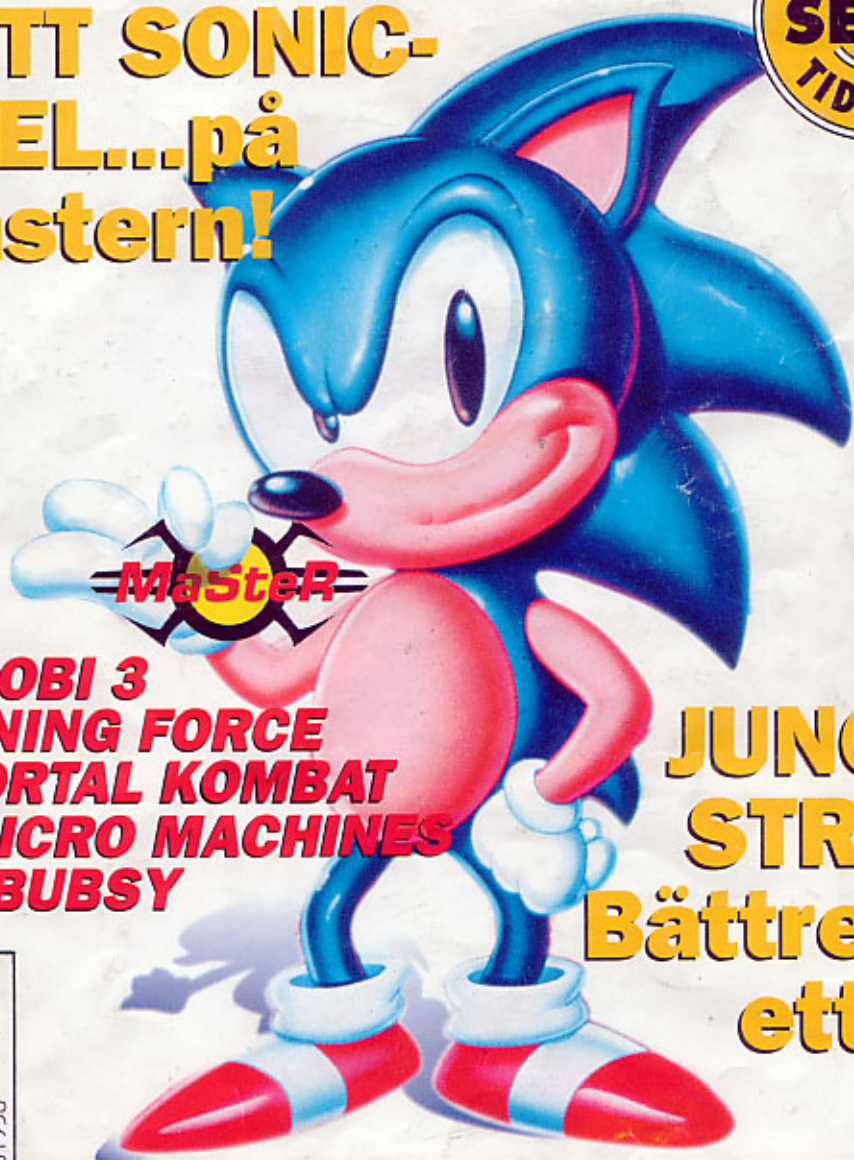
NR 7/93 Pris 19:50:- inkl moms
I Finland FIM 19:50:-

SEGA

FORCE  FORCE



**NYTT SONIC-
SPEL...på
Mastern!**



Master

**SHINOBI 3
SHINING FORCE
MORTAL KOMBAT
MICRO MACHINES
BUBSY**

**JUNGLE
STRIKE
Bättre än
ettan!**

TIDSAM
0766-07



7 388076 601950

ME TER CD GAME GEAR MEGA MASTER CD GAME GE

Megadrive

Aliens 3	448:-
Amazing Tennis	498:-
American Gladiators	568:-
A.W.S. Soccer	348:-
Bart's Nightmare	448:-
Battle Maniacs	448:-
Best of the Best	448:-
B.O.B.	448:-
Bubsy	498:-
Bulls vs. Blazers	498:-
Cool Spot	438:-
David Cup Tennis	498:-
Double Dragon III	448:-
Ecco the Dolphin	448:-
Fatal Fury	568:-
Flashback	568:-
Flintstones	448:-
General Chaos	498:-
Hit the Ice	448:-
Hook	448:-
Humans	498:-
James Bond 007	448:-
Jungle Strike	498:-
Land Stalker	398:-
Lemmings	448:-
Mortal Kombat	498:-
NBA Allstars	448:-
Out of this World	498:-
PGA 2	498:-
Ranger X	448:-
Rocket Knight	448:-
Shinobi III	448:-
Side Pocket	448:-
Sorceres Kingdom	498:-
Spiderman vs. X-Men	448:-
Street Fighter 2	598:-
Streets of Rage 2	568:-
Strider Returns	498:-
Sun of Chuck	498:-
Team USA Basketball	398:-
T2 Arcade	448:-
T2 Judgement Day	448:-
Tiny Toons	448:-
Toys	498:-
Tyrants	498:-
Wolf Child	448:-
World Cup Soccer	498:-
WWF Royal Rumble	498:-
Zombies	448:-

Sega CD

Dracula	498:-
Dungeon Master	498:-
Fate of Atlantis	448:-
Hook	478:-
Indiana Jones	448:-
Jaguar	378:-
Monkey Islands	428:-
Out of this World	448:-
Prince of Persia	428:-
Rise of the Dragon	428:-
Terminator	498:-
Wing Commander	498:-

Game Gear

Game Gear	1298:-
TV Tuner	898:-
Aliens 3	348:-
Bart vs. Space Mutants	348:-
Batman Returns	298:-
Battletoads	298:-
Crystal Warriors	348:-
Dracula	338:-
Hook	298:-
Home Alone	298:-
Humans	298:-
I. Jones Last Crusade	348:-
James Bond 007	348:-
Jeopardy	298:-
Krusty's Fun House	298:-
Mortal Kombat	398:-
Paperboy 2	348:-
Prince of Persia	298:-
Shinobi II	298:-
Sonic 2	348:-
Spiderman & Sinister 6	348:-
Strider Returns	348:-
Tale Spin	298:-
Tasmanian Devil	298:-
Tesseract	298:-
T2 Arcade	348:-
T2 Judgement Day	348:-
Wheel of Fortune	298:-
World Cup Soccer	348:-

Vi säljer också de flesta spel till
**Super NES, Gameboy,
 Sega CD, NeoGeo, Amiga & Pc**
 Ring och hör efter närmare
 eller beställ vår gratis katalog.

Tel:
040-97 59 90
 Månd-Fred: 10.00-17.30

CON ^{AB} **sole**
Direct-savings
France - Sweden - USA

Alla våra produkter är
 original och inte Japanska.

SNES-spel behöver
 converter till 148:- kronor

Endast Postens avgifter tillkommer.
 Ölösta paket debiteras med fraktagift.

Rätten till prisändringar, tillgänglighet
 och ev. tryckfel förbehålles.

SEGA

FORCE



Innehåll 7/93

- 4**NYTT**
6**MICRO MACHINES**
8**BUBSY**
10**SHINING FORCE**
12**SHINOBI 3**
16**JUNGLE STRIKE**
20**MORTAL KOMBAT**
- 18**SHERLOCK HOLMES**
- 23**ROBOCOD**
24**SONIC 3**
- 26**JURASSIC PARK ,
ECCO THE DOLPHIN.**
- 22**ORDKRIGET**
28**HOT LINE**
30**HINTS**
33**den häftiga kupongen**

Hej allihop. Såg ni kartan i nummer 5? Vi har själva just sett den. Kartan är ingen särskilt god hjälp för den som vill klara Baya Malay-tonet. Vi ska göra ett nytt försök att få med själva kartbilden i nästa nummer, och då hoppas vi att den inte blir tryckt i osynligt blåck...

Vårt senaste påhitt finns på sid. 20 - vi har börjat titta på arkadspel, d.v.s. spelautomater. Det har viss betydelse för oss TV-spelare, inte minst därför att våra hemmalir ofta är ättlingar till arkadspelen.

En annan nyhet: det kommer en annonsbilaga i tidningen. Där kan ni sälja, byta, och köpa spel, läsare emellan, och den är särskilt tänkt för dem som bor långt från städernas bytesbutiker. Det kostar inget att annonsera - nackdelen är att det i värsta fall kan ta några månader innan annonsen kommer in. Det finns en kupong på sidan 33, men du är inte tvungen att använda den. Se den snarare som en kom-ihåg-lista, så att du får med alla väsentliga fakta: VAD du har, VAD du vill ha, HUR MYCKET du vill ha eller ge, samt vem du är och hur man fått tag i dig - helst per telefon. Mera behövs inte. Sänd in nu så kör vi igång - så fort vi kan, lovar...

Matteåpatte



Kul att veta

SEGA FORCE utkommer 9 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patrik Lindqvist, layout. Ansvarig utgivare: Börje Nilsson. ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg. PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263 110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar. Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen i förvärsyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Det är inte bra. ISSN 1103 - 0143 © 1993 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1993

Recensenter i detta nummer: Mikael "Deg" Stenmark, Matteåpatte och en kille från Huddinge som vi inte kan stava till.

SEGA

GLÄDJELÅDAN ÄR HÄR!



Här ser ni den nya multi-lådan som vi berättade om i förra numret. Som synes kan man koppla in upp till fyra jöjpadar eller -sticks, men den är inte enbart till för de nya spel som kan ha fyra deltagare - även solospelare kan använda den för att blixtsnabbt byta mellan olika pads och spakar. Bör finnas här till jul, men priset är inte fastslaget. Inga priser är "fasta" i dagens läge!

ALADDIN & ANKORNA

Nästa spel från Disney heter Aladdin, och av en ren tillfällighet är Aladdin även julens storfilm från animationsfabriken i Burbank. Spelet beskrivs i lyriska ordalag av alla som sett det. Animationen är gjord av ett team på elva Disney-tecknare, och marknadsfolket menar att grafiken är så nära den tecknade filmen man kan komma. Vi tror det när vi får se det, men av förhandstittarna att döma finns det en möjlighet att de talar sanning. Vik en plats på önskelistorna, gott folk - dessutom är Jungelboken och ett nytt Kalle Anka-spel (för Master System) på väg. Det senare är redan under utprovning i vår hemliga källare - mera nytt i nästa nummer!

RÄDDAREN I REGNET?



NÄR VI STARTADE denna tidning var det bara 6% av läsarna som hade Game Gear. Nu är det betydligt flera - under sommaren har det sålts tusentals. Men ska man undvika mentala mögelskador en katastrofsommar som denna måste det till andra sysselsättningar än de vanliga utelekarna, och då kan inget vara bättre än en GG - så många bra spel det finns!

SLÄPP SLÄPP SLÄPP SLÄPP SLÄPP SLÄPP SLÄPP

MIG 29
Ultimate Soccer
Davis Cup Tennis
T2 The Movie
Robocop
Spiderman & X-men
Rocket Knight Adventures
Asterix
Young Indy
Aladdin
F-15

simulator
sport
sport
action
acton
action
plattform
plattform
action
plattform
simulator



Final Fight
Make My Video (INXS)
Batman Returns
Sonic
Ecco the Dolphin

fighting
videomixning
action
plattform
labyrint/äventyr



Superman
Ecco the Dolphin
Jurassic Park

plattform
se ovan
plattform



Superman
Ecco the Dolphin
Jurassic Park

plattform
se ovan
plattform



¥¥¥¥!

SPOT

SONIC

Detta är tecknet för den japanska valutan, Yen. Den är dyr. Det beror på att en massa människor tycker att Japan är något att satsa på, till skillnad från Sverige. Att de bara vågar! Vi som är så bra på bordtennis!

Därför har allting som vi köper från utlandet blivit dyrare. TV-spel är inget undantag (fast vi tycker att det borde vara så). Vi hade hoppats på billigare prylar, inte minst för att priserna gått ned i Japan, men det blir tyvärr tvärtom. Den nya Mega Driven kommer att kosta strax under 2.000 kronor, ryktas det. Men det ryktas också att den inte är likadan som den gamla - det finns några extra chips i lädan. Vi får se...



COOL SPOT är så cool att han fick vara med i The Chosen Ones sommarvideo, "Touch". Vad kommer härnäst? Syrrorna Päivärinta och Ecco? Di Leva och Chuck Rock? Vi väntar...

- en kärlekshistoria?



Alla väntar på Sonic 3, men det blir ingen lång och hård väntan. I detta nummer kan ni läsa om Sonic Chaos, ett "mellanspel" för 8-bitaren, och snart kommer Sonic Pinball för Mega Driven, men CD-ägarna får något alldeles extra. Skvallret talar om att CD-Sonic inte bara har Tails som birollsinnehavare, utan att vi får möta Sonics flickvän också...

MEGA DRIVE

B E T Y G

RESULTS!

RACE 3 OILCAN ALLEY



Det är dags av kliva in i Micromaskinerna, dra på sig störtkrukan och trycka pedalen genom underredet. Nu kommer nämligen världens minsta fordonsrace till Megan. Och det är vanebildande!!

MICRO MACHINES

Micro Machines bygger på en något underlig idé om att du skall köra mycket små fordon i miljöer såsom verkstadsbord, sandlådor, frukostbord och i badkar! Detta görs mot dina vänner eller mot datorn, som då kör åt en eller flera av dina motståndare. Allt eftersom du vunnit ett lopp får du en liten Micro Machine att placera till dina troffeér i hyllan.

Så om du bär lite race- och tävlingsinstinkt inom dig är detta ditt spel!

Du kan vara en av ett flertal olika förare.

Du kan utmana en eller tre andra förare som då blir dina motståndare. Hurvida dessa motståndare är bättre eller sämre beroende på vilken av dem man väljer vet jag inte. Jag fick nämligen inte någon manual till mitt första demo-ex av spelet. Hur som helst har jag inte märkt någon skillnad mellan de motståndare jag möter (Fel Fel Fel! En del är faktiskt mycket bättre än andra! Sådeså! Patte). Det finns ett flertal banor, och de kommer förvisso igen, men då i en förlängd version som gör det hela till en ny utmaning. Somliga ba-

nor kan vara rätt svåra att knäcka om man inte tänker på att då och då släppa på gasen.

Mängder av fordon

Det som känns lite extra roligt med Micro Machines är att det finns så många varianter av fordon att välja på. Båtar, formel 1 bilar, ökenbuggies, stock-cars, helikoptrar mm. Alla med olika egenskaper som gör att det tar ett tag att lära sig att bemästra de olika körstilar som varje fordon kräver. Enklarest förefaller båtarna vara (så länge man inte kör på en stor gummianka) och det knepigaste tycker jag är de otroligt tröga helikoptrarna.

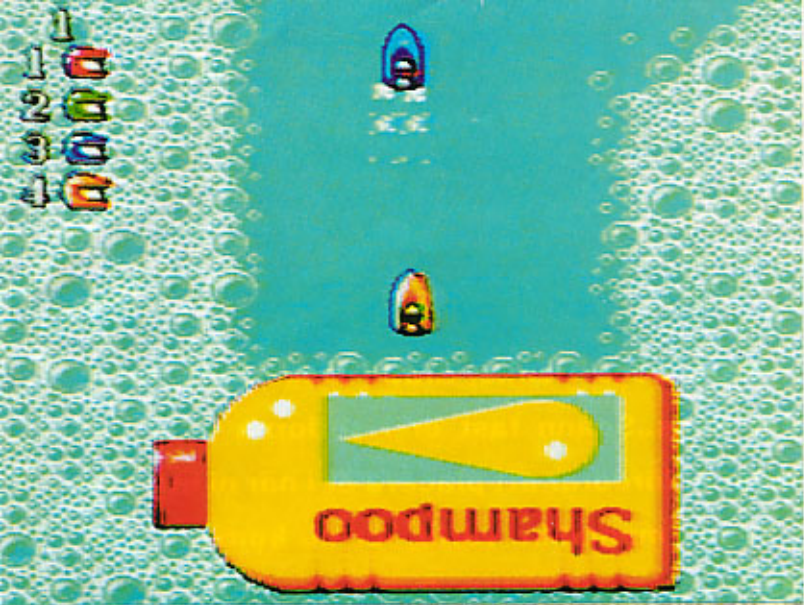
Krossa din bästa vän!!

Det bästa med Micro Machines är att man kan vara två spelare som slåss mot varandra såväl som mot Megan själv. Att utmana polaren och dundra iväg med minibåtar är verkligen super roligt! Jag och mina goda vänner har spelat bort åtskilliga timmar på detta spel, skrikandes och hurrandes. Det är här som Micro Machines kommer till sin absoluta rätt.

ALIFY

SPIDER CHERRY

ANNE DWAYNE

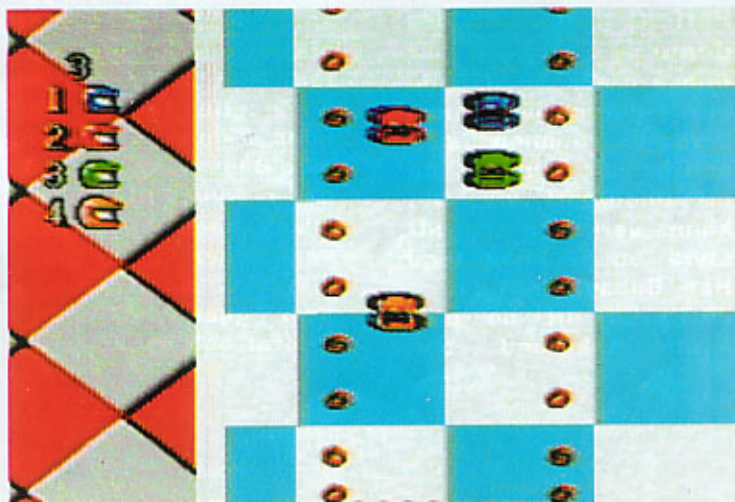


CHINES

Var en dålig förlorare, skjut sönder din motståndare!

Personlig favorit bland det flertal fordon du kan tävla med är de små stridsvagnarna. Med dessa nästan söta pansarfordon kan du skjuta sönder din motståndare när han har kör om dig. Det är absolut roligast att göra mot en mänsklig motståndare. Jag gillar när man får spela ut lite fula knep som detta. Otroligt roligt och sanslöst irriterande när man själv råkar ut för det.

Ett OK spel, tycker Deg!!



Grafik

OK. Det är inte det bästa i grafisk väg jag någonsin upplevt, men fullt användbart. Det förekommer sällan onödiga eller förvirrande grafiska detaljer. Extra kul för alla kids som har riktiga Micro Machines hemma i lådorna...

Spelkänsla

Detta är ett ganska underhållande spel. Spelets enkla mekanik gör det lätt-tillgängligt och enkelt att spela. Man fastnar därför lätt i det och vanebildningsnivån är hög.

Ljud

Hyfsade ljudeffekter, men musiken är lite väl mycket plipp-plopp. Det känns att de som gjort dessa ljud tillhör den något äldre skolan av programmerare. (Var glad att de inte hört talas om Milli Vanilli...)

Hållbarhet

Definitivt håller detta i en mängd veckor. Det bästa är att man kör med flera spelare mot varandra. Då blir man aldrig riktigt trött på att susa fram i microprylar! Men MM kommer nog fram när man bara vill åka lite också..

Irritationsnivå

Ett och annat segt parti när man får vänta på att ens vinnande fordon har "segerhoppat" färdigt, något som gör mig trött. Det enda som jag riktigt blir irriterad på är trögheten när man skall svänga med vissa av fordonen. Detta kallas visst "sladd". Min bil åker ju jämt över kanten på bordet! (Men Deg, utan detta vore spelet inte ens hälften så roligt! Har du inte märkt att bilar och helikoptrar har en viss tröghet i kurvor? Reds Anm.)

MEGA DRIVE

B E T Y G

92



Kära Sega-freaks, ärade Mega fans, nu är det dags..Spänn fast er i sofforna eller vad helst ni föredrar att placera er i när ni inträder i Segas magnifika värld, för nu kommer världens trixigaste lodjur, Bubsy the Bobcat!!

BUE

Bubsy är en cool livare, ett äkta kattdjur utan svans (Lodjur). Han har allt under kontroll. Det gäller för honom att under så kort tid som möjligt samla in maximalt antal garnnystan (!) och gå helskinnad in i "mål". Detta sker på platser fyllda av faror, livsfarliga stup, dödliga fiender, skenande tåg och ändlöst djupa vattendrag bland andra trixiga fällor. Ser du inte upp kommer du förlora fler "Bubsys" än du har råd med...

Perfekt grafik och bra demo.

Bubsys grafik är slående bra. Figuren själv känns oerhört tredimensionell och han är animerad på ett underbart vis. Det känns verkligen som att styra en tecknad film! Han, Bubsy, har t.ex. ca 20 (!) sätt att "dö" på. Även bakgrund och

Bubsys fiender är mycket välgjorda. Om man vill lära sig spelet utan att behöva plöja manualen är det bara att sätta sig ned och kolla in demon. Den beskriver allt av vikt för att du skall kunna sätta igång och spela. Ett mycket bra grepp från tillverkarna!

Det finns likheter..

Den idé som Bubsy bygger på är oerhört lik Sonic. Bubsy är en snabb huvudperson som kan lösa de flesta uppgifter. Han hoppar, springer och kan dunka till en motståndare så de går upp i rök. Men det känns ändå inte tråkigt. Det finns många moment med Bubsy som man saknat i Sonic. Bla "glide" vilket innebär att Bubsy segelflyger under hopp och fall. Bonusbanorna som ligger insprängda i grottor och dylikt är en-



BUSY

kla att komma åt och kan ge ordentligt med poäng om man är skicklig.

Mång liv och omstarts möjligheter

En mycket positiv detalj med Bubsy är att man har hela tio liv från start, och det finns mängder av extra liv att samla på sig (de ser ut som T-shirts!).

En underbar detalj med Bubsy är att man efter varje uppfylld nivå får en kod.

Därför kan man ofta prova lösningar på problem och rent utav offra en "Bubsy" för sakens skull. Man kan dessutom samla på sig "omstarter", dvs möjlighet att fortsätta

från den nivå man sist var på med fullt antal liv (10 st).

Nivå-koder

En annan bra detalj hos Bubsy är att man efter varje avklarad nivå får en kod. Med hjälp av denna kod kan du inträda i nästa nivå utan att behöva traggla dig igenom tidigare nivåer. Detta innebär att man slipper spela sig igenom nivåer man redan känner till vilket gör att man tjänar in tid, och dessutom förhöjer det spelkänslan enormt mycket. Detta skall konstruktörerna ha all heder av!

Ett superbra spel som kommer att bli en rak hit, tycker Deg!



Grafik

Toppgrafik! Ett av de bästa spelen på Megan vad det beträffar snygg graffe. Bubsy känns mycket tredimensionell, och hans rörelsemönster är superbt animerat!

Spelkänsla

Det bästa som hänt på mycket länge - frågan är, om inte detta faktiskt är bättre än Sonic! Bubsy är snabb, lättmanövrerad och har somliga dunder-coola funktioner. "Glide" (då Bubsy segelflyger) är min personliga favorit.

Ljud

Bra ljud, OK musik, bra effekter. Man kan dessutom slå av musiken, behålla ljudeffekter och kasta i en egen CD (dvs på din egen CD spelare)!

Hållbarhet

Lång! Det finns så fruktansvärt många saker att finna på varje nivå. Det finns mängder av olika vägar genom varje nivå. Mängder av små bonusbanor ligger dolda både här och var. Man hinner sällan bli uttrötad, för man finner ständigt nya sätt att samla garnnystan på.

Irritationsnivå

Hmm... detta var lite svårare. Ja, kanske blir jag irriterad på att jag stundtals inte lyckas styra de verkligt höga hoppen så bra. Men.. nåä, Bubsy är inte ett speciellt irriterande spel, faktiskt!!

MEGA DRIVE

B E T Y G

84

Här har vi det helt tunga äventyret **Shining Force**! Det är en uppföljare till höjdarliret **Shining in The Darkness** (som vi alla har klarat, eller hur). Det är helt annorlunda uppbyggt jämfört med **Föregångaren**.

SHINING

Detta lir är uppbyggt kring strategi och konsten att välja rätt rollfigurer i gruppen som du lirar med. I detta spel kan man få med sig massor med kompisar och det är en kolossal blandning av sagoväsen och cybervarelser - vad sägs om att ha med sig kentaurer, dvärgar, robotar, flygande människöronar eller en knäpp gammal vetenskapsman som har konstruerat en helikoptermotor som han kan montera på ryggen? **Shining Force** är helt underbart att lira och spelet bjuder på många både spännande och roliga timmar, för det innehåller en hel del humor också. Man slåss i formation, och man bör vara duktig både i taktik och strategi. OBS! SF är inget svårt spel. När jag säger "duktig i strategi" menar jag att man får prova sig fram på slagfälten och se vilka gäng som

är starkast. **Shining Force** är ytterligare ett i raden av utmärkta rollspel från SEGA i Japan. **Shining Force** kan du spela om och om igen och aldrig ledsna. (Om du inte är hardcore-death-metal-speed-shoot 'em up-fan, alltså.) Man kan prova med olika sammansättning på gruppen - vissa går bättre och vissa sämre.

Storyn:

I **Shining in The Darkness** tvålade hjältarna till den fule **Dark Dragon** och räddade **Prinsessan** och alla levde lyckliga i ca. 1000 år. Det finns inget tråkigare än att leva lycklig, så när det äntligen börjar hända skumma saker i landet efter alla dessa år, blir åtminstone stadens proffshjältar lättade och glada. Människorna i staden där spelet börjar, tror att det är en ond

trollkarl som ligger bakom alla attacker från diverse skumma typer runt staden. Hjälten får i uppdrag av kungen att ta reda på vad som händer, särskilt vid en port som leder in till ett stort berggrum, där det en gång stod ett slag mot en mängd demoner. Därför hålls den numera stängd, men fienden vill in och hämta några saker. Hjälten åker iväg med några trogna vänner och hamnar nu i en strid som nästan tar kål på allihop, men de klarar sig och försöker gå tillbaka för att rapportera till kungen. Nu hamnar de i en ännu svårare strid, men med lite skicklighet och tur så klarar de sig den här gången också. Under tiden har fienden anfallit staden. Stor oreda uppstår, kungen och hans rådgivare blir slagna och du (hjälten) tar upp kampen med det onda. Nu börjar ett långt och svårt uppdrag, och du kan se fram emot många roliga och underhållande timmar med **Shining Force**.

Roffe.





FORCE



*Hordes of evil creatures
ravaged every land.*



Ken attacks!

Grafik

Som vanligt ser man det hela snett uppifrån. Grafiken är klar, tydlig och lagom detaljerad utan att bli rörig, men i stridens hetta är det fullt möjligt att ta fel på gubbarna - större är de inte. Själva kampögonblicken visas i närbilder, där tydliga skärmar visar all viktig information.

Spelkänsla

Mycket fin - men det kan man vänta sig från SEGA of Japan, som gjort så många av denna sorts spel. Atmosfären är den rätta, och spelkontrollerna är enkla och lätthanterliga.

Ljud

Musiken är kort och gott hemsk. Den som sutte inlåst i en hiss med dessa pruttilutter skulle vara en hårsman från vansinnets gräns efter några minuter. Annars är ljuden ganska medelmåttiga.

Hållbarhet

Detta spel avslutar man inte på en eftermiddag. Inte ens på tio eftermiddagar. Räkna med några veckors kamp. Är man sedan intresserad av att prova olika kombinationer, så kan man hålla på hur länge som helst.

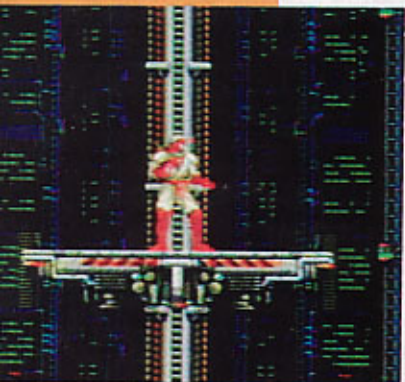
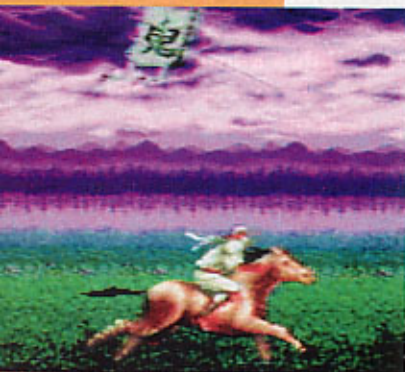
Irritationsnivå

Låg.

MEGA DRIVE

B E T Y G

82



När vi nu har Fredagen den trettonde del 8, Hajen 4 och Motorsågsmassakern del 2 (trean räknas inte för den var så dålig), så varför ska vi då inte ha uppföljare även på spel? Här kommer del tre om den totala ninjan.

SHINOBI

Shinobi är ännu en gång här för att sprida sina kaststjärnor i dödliga kaskader mot ett flertal skurkars kroppar.

Om man jämför den senaste med den första så har mycket hänt, Shinobi rör sig mycket bättre och i trean så kan han till och med göra en flyg spark (ändå så saknar man lite mera sparkar och slag, kanske en pilbåge eller något annat grymt Ninja vapen skulle inte vara helt fel och skulle få detta spel att bli en total höjare). Gubben ser också mycket bättre ut och bakrunderna (som i och för sig fortfarande är platta) ser mycket bättre ut.

Den ovaligt jobbiga dubbelhoppet finns också kvar.

Detta hopp har gjort mig rabiatt ett antal gånger. Varför man inte gör så, att man istället för att göra ett svårt dubbeltryck istället kanske trycker på A och sedan B fattar jag inte. Som det är nu dör man bara för att man måste tajma hoppet så in i rackarns bra, och inte ens då funkar det varannan gång.

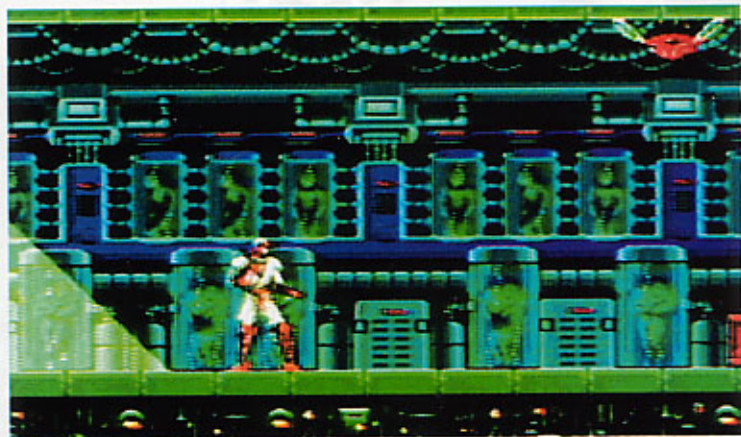
Tyvärr så finns det en rejäl skamfläck i Shinobi 3, och det är hissbanan som är tråkig, pantad och ovanligt jobbig och trädig att ta sig igenom. Jag höll på att bli Hulk ett flertal gånger innan jag klarade banan. Men om den bara var svår så skulle det vara en baggis. Den är trädig också! Synd, för annars så är spelet inte dumt alls.

Så nu kommer Shinobi 3 att bli världens hit bland alla Starlet-läsare...

Shinobi 3 är väldigt likt de andra två spelen, och det känns lite tråkigt att man inte kunde komma på något bättre än ett helt vanligt plattformsspel. Det är lite för likt de två förra spelen i spelkänsla. För alla helt sjuka våldsgalningar som köper ett spel bara för att det finns en blodsdropp i det (ja ja ja jag vet att jag hör till dom, vadåra!) så har jag lagt märke till att varje gång man kastar ihjäl en ninja med en kaststjärna, så sprutar det ut en kaskad med blod.



SHINOBI 3



Shinobi rider en häst!

I en av de många banorna finns det en där Shinobi rider och blir anfällden av elaka ninjor (som man lätt dödar med kaststjärnor). Han blir också tvungen att hoppa över ett antal grova hinder, men det stoppar inte en superninja, utan han (Shinobi) hoppar över dom utan att ens bli svettig. Så nu kommer Shinobi 3 bli världens hit bland alla Starlet-läsare. Det som gör Shinobi bra är att det inte är för lätt! Jo, kanske för en ärkegamer, som tycker att de förra Shinobi-

spelen stinker av lätthet och kan manövrera gubben med magisk kraft, men för oss vanliga dödliga som med jämna mellanrum missar dubbelhoppet är det svårt! När man fightas med en boss, och i och med det får börja om (men istället går och pular in spelet tillsammans med grannens feta gamla katt i mikron), så kan Shinobi 3 vara klart svårt och säkert ta ett bra tag att spela igenom..... tycker Patte!



Grafik

Grafiken är nästan utmärkt, men jag skulle nog velat haft lite mera djup i bilderna. Det blir väldigt lätt platt, vilket kan medföra att man på vissa ställen har svårt att se var man kan hoppa utan att döden dö. Hela idén med en trea på Shinobi skulle må bra av något nytt.

Spelkänsla

Älskar man de två förra Shinobi-spelen så blir man nog inte besviken, för trean är nästan identisk med de föregående. Varför de har kvar samma äckligt korkade manöver för att få gubben att göra ett dubbelhopp (ett tryck för att hoppa och sedan ett tryck som måste tajmas perfekt för dubbeln) kan jag inte fatta. Funkar sällan!

Ljud

Bra musik och bra ljud-effekter lyfter detta spel en aning.

Hållbarhet

Några veckor.

Irritationsnivå

Dubbelhoppet (se ovan) som aldrig funkar när man som mest behöver dom. Men det mest irriterande är hiss-sekvensen. Den som kom på den vill jag gärna träffa i en mörk gränd!

HAN ÄR NÄSTAN LIKA COOL SOM JAG.



Du är strandens coolaste snubbe. En liten röd prick med armar, ben och solglasögon. Du tar dig fram på ett sätt som får Mr Cool själv att bli grön av avund. Landkrabbor, fula fiskar och skeppsmaskar är dina fiender. Genom att skjuta kolsyra tar du dig fram.

Cool Spot är ett plattformspel med helt nya finesser och unik grafik. När du spelar handlar det om att vara kall som is ända ut i fingerspetsarna.

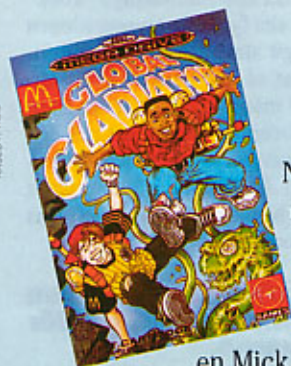


SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.

**JAG
HATAR
ALLA
MILJÖ-
BOVAR!**



GLOBAL GLADIATORS



AASEBY HBG

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

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

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

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

SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.

MEGA DRIVE

B E T Y G

96

Gillar du systematisk förstörelse? Tycker du om att känna adrenalinet bubbla genom ådrorna? Vill du ha en uppgift som verkar smått omöjlig? Då ska du genast skaffa **Jungle Strike**, uppföljaren som är bättre än föregångarspelet!

"Tugga mitt stål, svinpansar och knarkbaroner! Ta den! Och den! Shit, slut på ammo! Och soppa...och nästan inget pansar kvar...var är nu den där atomreaktorn? Har folk inget ordnings-sinne nuförtiden?"

JUNGLE STRIKE



Kolla på panelen ofta, annars är du kokt...

Herrarna Kilbaba (t.v.) och Ortega har just smält av en A-bomb. Kul.

"Va kul, en F-117 mitt ut"

Som alla (?) vet handlade **Desert Strike** om en Galen Diktator i Öknen. Som alla andra GDiÖ-typer är han ute efter världsherravälde. Din uppgift är att tukta honom - på egen hand, flygande i en ganska vass helikopter.

För att få bukt med därhushjonet räcker det inte med att panga på - här måste man utöva systematisk förstörelse! Alla delar av varje uppdrag måste utföras i en viss ordning; t. ex. måste du hitta och befria vissa nyckelpersoner för att få veta veta var en del dolda mål finns. Försöker du ta jobben lite som det faller sig, så får du räkna med att t.ex. stöta på hus som inte rasar om du så mörsar iväg hela Ruanda-Burundis militärbudget.

Jungle Strike är uppbyggt på exakt samma sätt,

men det är större, bättre och vackrare (läs: mera varierat) än **Desert Strike**. Och den här gången är det den galne diktatorns ännu galnare son, Ibn Kilbaba och hans kilbabianer som strular! Han har slagit sig ihop med knarkbaronen Ortega, som också han tycker sig ha anledning att hämnas på USA:s regering - eller vem som nu räkar stå närmast när det smäller. Ingen av dem är särskilt petig.

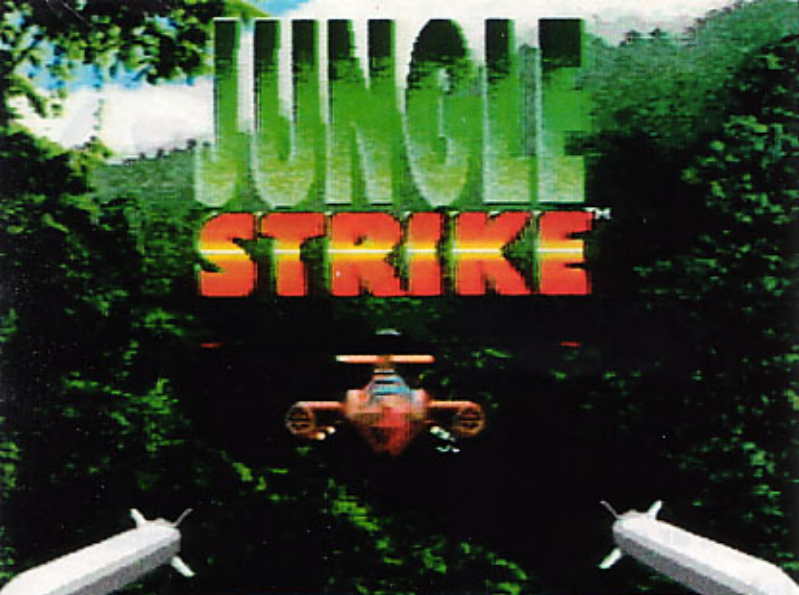
Första nivån - Washington DC - är nedludd med vanliga terrorister,

missiler, stridsvagnar, dödliga VW-bussar och annat. Du ska nita dit hela gänget med din dödligt

farliga helikopter, men hela tiden störs skjutorgien av små problem: är det inte soppatorsk som hotar, så hör du små försmädliga "klikk" när du ska fyra av - ammunitionen har tagit slut! Eller så har du inkasserat så många träffar, att ditt pansar måste lagas. Och det finns inget överflöd av varken det ena eller andra - detta spel kräver planering! Ändå är nivå 1 en relativt enkel historia jämfört med det som komma skall...!

Du får kort och gott en hel massa action för pengarna.

Nivåerna är större och mycket mera varierade än i **Desert Strike**, uppdragen är mera komplicerade och du har dessutom tre nya åkdon att lära dig. Förutom attackhelikoptern får du på olika ställen



JUNGLE STRIKE



... i skogen!" Ta den och åk.

Du får bl. a. nöjet att förinta CIA:s blankettförråd i Washington.

testa stealth-planet F-117, en stridsmotorcykel och en svävare. Detta spel är en ordentlig nöt att knäcka för dem som gärna blandar shoot 'em up med hushållning och klurerier.

Realismen då?

Ja, trots att man oftast rör sig en bit över marken, så är detta inget flygspel. Du håller alltid samma höjd med helikoptern - inte som i verkligheten, där en attackhelikopter far upp och ned som en jocke för att utnyttja terrängen som skydd. De dödligt precisa Hellfire-robotarna far omkring som fyrverkeripjäser, och din copilot riktar automatkanonen så att man anar att han fått ut instruktionsboken i blindskrift - men OK, det får inte vara för lätt heller. Men det är ingen risk, särskilt inte

på bana 4, där man åker omkring över en nattlig djungel utan att veta var det finns ammunition och bränsle. Den är dessutom späckad med tungt bestyckade Ortega-anhängare, som alla tycks se mycket bättre än du...men det blir värre!

Har då detta spel inga dåliga sidor?

Jo, det går lite ryckigt ibland när man passerar den osynliga gränsen mellan två kartdelar, och det finns några glitchar där stridsvagnar kryper under gräsmattorna. Det händer också att bilden inte riktigt "hänger med" så att antingen du eller måltavlan hamnar utanför, men annars ingen aggro utom den du får erfara när du tor-skar...!

MJ



Grafik

Mycket detaljerad trots det lilla formatet. De springande gubbarna på marken är inte många pixlar höga, men det går ändå att skilja på vänner och fiender. Att fienden skjuter på en hjälper förstås! Fina intro- och mellanscener, och samma utmärkta "instrumentpanel" som i DS. Helikoptern är klart snyggare än förut.

Spelkänsla

Mycket bra. JS är ett svårt spel som varar länge, och sådana är det tyvärr ganska ont om. Helikoptern är mera lättmanövrerad än i DS, men de andra åken (särskilt svävaren och motorcykeln, som svävar lite även den) är rätt miserabla fordon. JS har allt som ett bra spel ska ha - action, spänning och svårigheter som man känner sig stolt att ha övervunnit.

Ljud

Häftig intro-musik, men helikoptern låter som de osmorda takfläktarna i pizzerian nere på hörnet. No problemo - explosionerna, skottsälvorna och raketsuset är musik nog

Hållbarhet

Lång. Uppdragen är svåra och omfattande. Även en rutinerad DS-lirare får räkna med att lägga någon vecka på att slutföra JS, och då kan man glömma både mat och nattsömn.

Irritationsnivå

Låg till medium.

MEGA CEDEN

B E T Y G

78



Testa din hjärna! (som antagligen är helt slut efter allt MTV-tittande, Ajax-sniffande och dagar framför Megan) Bli detektiv! Om du tycker att du är något extra när det gäller IQ-kapacitet, så är detta ett spel för dig.

Sherlock Holmes

C O N S U L T I N G D



PATTE TYCKER...

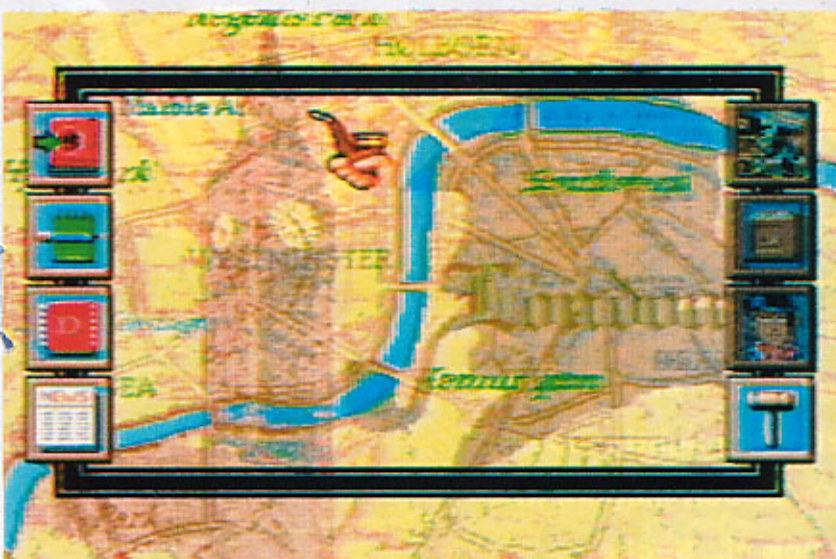
Jag kan på en gång säga att såna här spel inte tilltalar mig särskilt mycket. Man måste läsa manualen ett par gånger innan man kan börja, och sedan ha papper och penna till hands för att kunna skriva upp alla fakta... och så får man inte ens slåss!

Det är annars ganska balla inspelade sekvenser med riktiga skådespelare som rör sig och snackar precis som på teve. Grafiken är väl ganska så tam, men det är inte det som är viktigt, utan här gäller det att använda huvudet! (för att tänka med – inte att slå blodigt mot Ceden när du går bet på att luska ut vem mördaren är).

Detta är inget fight-shoot 'em Up- eller action-spel!

Alla som väntar sig det allra minsta totalmörs bör genast tänka om.





Holmes

E T E C T I V E

Om du till exempel hade lite svårt att förstå Streets of Rage 2 när den kom och är tvungen att läsa manualen 20 gånger för att över huvud taget få igång din Mega-Cede som du har haft och använt i två månader, så tycker jag att du ska köpa Final Fight istället. Det ska jag!

MATS TYCKER...

Det här spelet är inte likt något tidigare SEGA-spel. Det är faktiskt det första Cedospel som verkligen tar till vara mediets möjligheter.

Här finns det scener i full motion video (om än bara på 1/4 av TV-rutan), tal och ljud av bästa kvalitet samt ett pekarstyrt kontrollsystem med snygga (och ganska effektiva) ikoner.

Det finns tre mysterier att lösa.

Det gör du genom att söka upp vittnen och lägga deras vittnesmål på

minnet. Du måste också kolla med killarna på Yarden, samt lyssna på skvallret (via krögare, skribenter och gatpojkar i Baker Street Irregulars). Kunskap kan fås i olika register och på biblioteket, men viktigast av allt är att läsa tidningen! Patte hade fullständigt rätt - Sherlock-spelet har inte minsta spår av action. Det är ett kalenderbitarspel för fundersamma, men jag håller inte med om att det är avsett för EN spelare. Man kan vara en hel flock som hjälps åt i TV-soffan. Och man måste vara bra på engelska, särskilt på att förstå talad brittisk engelska, eftersom nittiofem procent av alla upplysningar levereras just i den formen.

När man tror sig ha utrett fallet och är övertygad om vem som är mördaren går man till domstolen och lägger fram sina bevis. Bra va Tycker Mats



Grafik

Videosekvenserna är mycket bra och lite anorlunda, med tanke på att de faktiskt ingår i själva spelet och inte bara är intro- och slutsekvenser. Annars så är grafiken inget speciellt alls, men jag tycker inte att det behövs heller.

Spelkänsla

Ganska underlig. Som att spela Monopol samtidigt som man kollar på en TV-deckare. (utan svensk text!) Perfekt för den som hellre är deckare än åskådare.

Ljud

Mycket bra. Full CD-kvalitet på talet, skotten, skriken och den stämningfulla (men sparsamma) musiken.

Hållbarhet

Inte särskilt lång. Folk med rollspelsvana hittar snart rätt bland ledtrådarna, men när de tre gåtorna är lösta, så kan man ju använda spelet som mini-frisbee eller som underlägg för varma grytor.

Irritationsnivå

Inget för otåliga. Du måste vänja dig vid att glo på den timglassymbol som betyder att maskinen håller på att ladda och inte vill störas, annars kan du boka rum med madrasserade väggar direkt.

Om ni tar och stänger av era Cede/Mega/Masters ett tag och krälar ut till närmsta spelhall, så är chanserna goda att ni kan spela Mortal Kombat, det klart bästa fightingspelet. Det kommer också till Cede och Megan, men inte till Swärgje, så där fick ni. Suckers.

MORTAL KOMBAT



Sur-Goro håller och slår-alldeles självt!

I det alldeles fantastiska fightingspelet Mortal Kombat kan man välja sin figur bland sex gubbar och en bravd. Alla har (förutom vanliga kickar, slag, kast och andra brutala martial arts-knep) ett antal specialkrafter. Efter att noggrant och länge testat alla gubbar, så har jag kommit fram till att de bästa är Raiden och Sub-zero. Raidens specialkrafter är ovanligt bra: han kan skicka i väg en blix, försvinna för att sedan materialisera sig

bakom sin förvånade (och, i nästa sekund, medvetlös) motståndare samt ta med denne på en liten förödande flygtur som slutar mot något hårt. Sub-zero har bara två specialkrafter, men de är ovanligt förödande. Den första är en slide som är snabb och effektiv, och den andra är en stråle som fryser motståndaren så att du lugnt kan strosa fram och ge motståndaren en ordentlig smäll på näsan. Alla dessa krafter behöver du så väl när du senare i spelet möter Goro, en ovanligt vidrig demon med fyra armar. Han kan alltså hålla och slå utan hjälp...



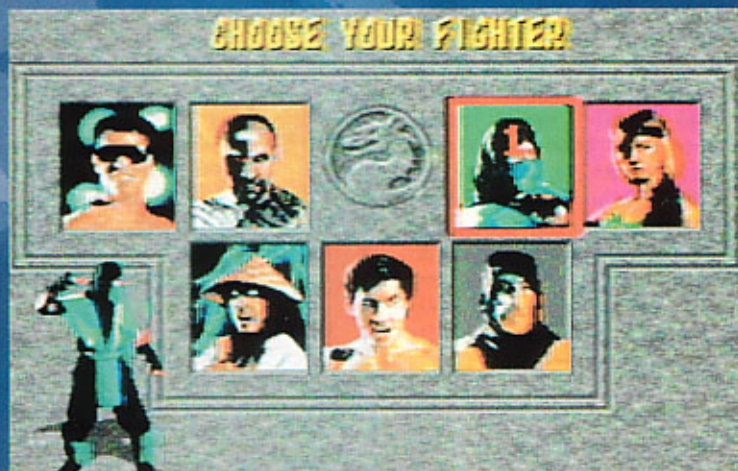
Sub-Zero (Subban) är Pottes favvo. Här mot Johnny Cage, vars skrevslog från spogat är hårt men rättvist.



OMBAT

Alla våldsamma dårar får också sitt, för blod har man inte sparat på i detta spel och när du är klar med din motståndare så kan du göra slut på denne på de mest raffinerade sätt. Vad sägs till exempel om att bränna honom till aska, slå huvudet av honom eller rycka ut hjärtat? Men glöm inte, mitt i alla våldsamheter, att själva fightingen är otroligt bra, snabb och flyter smidigt. Spelkänslan är total och alla fighting-fans kommer att grina av lycka.

Grafiken är total. Gubbarna är inte tecknade utan inscannade a foton av riktiga människor, vilket gör intrycket och fighting känslan maximalt bra. Bakgrunderna är kanske inte så bra, lite platta och tråkiga men vem bryr sig, inte jag, fighting-känslan är för bra för att det ska märkas. Senaste nytt är att detta spel kan nå din Mega Drive, men bara som hyrspel (om du håller dig inom gränserna vill säga).
..Patte.



Sex män och en kvinna - eller kanske halvgudar? Rayden (t.v. i undre raden) bär ju den japanske äskgudens namn. Vanliga Shoolinkämpar kan sällan skjuta frysblobbar eller blixlar...

Grafik

Efter som alla gubbarna inte är tecknade, utan inscannade foton av riktiga människor som utför alla moves, så blir realismen högklassig. Det har gjorts på bekostnad av bakgrunderna, som är lite väl platta, men detta medför faktiskt att man ser vad gubbarna gör. Och det är ju figurerna som är det viktigaste...

Spelkänsla

Det är spelkänslan som är det bästa i Mortal Kombat. Gubbarna rör sig otroligt smidigt. Fenomenet med slö reaktionsförmåga, som man ofta stöter på, finns inte ens på kartan i detta spel. Det är mer tur än skicklighet att denna tidning kommer ut i tid på grund av att vi (Patte å Mats) spelar Mortal Kombat hela tiden.

Ljud

Musiken är helt suvve man kan till och med sitta och sjunga med medans man spöar sin motståndare i småbitar. Det finns flera olika banor, och alla har olika musik, så man behöver inte tröttna på låtarna. Smällarna är ovanligt bra och man riktigt får ont i käken när rundsparkarna träffar.

Hållbarhet

Det finns fyra svårighetsgrader att välja mellan. På normal så kan du ganska lätt spoela igenom spelet, men tro inte att du är något för det! Det fins hard och very hard också och de är *löljligt* svåra.

Irritationsnivå

Ynkans låg.

ORDKRIGET

Hej och välkomna till Ordkriget. I detta nummer har jag (Patte) tagit över och ska svara på alla brev, så bered er på en massa krigan.

"Hej Sega Force!

Jag har en enkel fråga, jag undrar nämligen om det finns någon pärm, mapp eller liknande att samla eran tidning i? Niklas Lagergren"

Nej. Mapp eller pärm finns inte. Liknande finns. Lägg blaskan under locket på den brusande stolen i det kakelklädda rummet i din lägenhet. När du drar i knoppen skickas den automatiskt till det stora arkivet i källaren.

"NEJ NU...

(här står det en massa som jag inte orkar skriva ner så jag går direkt på frågorna. Patte)

1. Hur många jobbar med Sega Force?
 2. I Supertöntpower säger de att Bubsy the Bobcat är snabbare än vår coola kotte, skitsnack va? Nintydwifj3-Magasinet säger att Road Runner är snabbare än Sonic, Blajs snack va?
 3. Är Deadly Moves och Cyborg Justice bra spel, kommer dom hit?
 4. Är det något Sonic 3 i görningen?
- Tack för en jättebra tidning (bästa Mag i Sverige!)
Mikael Sundling."

1. Två. Patte & Mats.
2. Självlklart är det skitsnack.
3. Deadly Moves? Jag har ingen aning. Cyborg Justice kommer inte att tas in till Sverige, men det verkar vara ganska så coolt, säkert värt att kolla. Jag har inte spelat det än men tänker kolla upp det.
4. Det är det. När det kommer att komma vet varken jag eller någon annan (och de som påstår att de vet ljuger som fulla sjömän) men jag kan tänka mig någon gång efter jul. Annars så kan ni spela det nya Sonic på Mastern, kolla re-

censionen i denna tidning.

"Tjena! jag är en 15-årig Mega Drive ägare och har ett par frågor...

1. Jag köpte Sega Force 2/92 och läste om Strider och jag tyckte att det såg ascoolt ut, så jag bytte till mig det i en tv-spels börs. När jag kom hem och testade det så blev jag grovt besviken, det stinger värre än mina strumpor. Hur kan ni ge ett sånt spel 94 poäng?
2. I ett av numren så fick man hjälp med en fusk lapp i rollspelet Phantasy star 3, ett jävla jobbigt spel. Den var till mycket hjälp, fortsatt med sänt.
3. Sega-bruden som skrev i nr 4/93 kan ni ge mig hennes telenr? Robert Johansson."

1. Strider är ju skitbra! Det är du som inte fattar/klarar spelet. Surt, sa räven. ...
2. Kan vi väl. Om vi vill. Och du ber snällt.
3. Bruvdar får du fixa själv.
Jaha, så vad ska man svara då?

HAT BREVET

"Tja.
Varför skriver ni en massa skit om Nintandläkare i Sega Force? Varför skriver ni "den stora grå lådan" om Nintrötto? Tittar ni bara på utseendet på tv-spelen? Jag tycker ni ska titta vad som finns innanför skalet också. Nintentstift innehåller bra så mycket mer än vad den lilla svarta lådan (Mega Drive) gör. Ni vet inte hur idiotiska ni är när ni skriver en massa skit om Nintempo. Jag tycker inte att Sega är dåligt men Nintrötto är mycket bättre. Nintanto är i en klass för sig. Och en sak till, jag tycker att ni ska läsa SuperPower så ni får lite - jag menar mycket-vett i huvudet.
Ps: jag vill ha svar.
Super Nintratto-fan."

Du är full av... (tyvärr så får jag inte skriva av vad) och du suger... (det får jag inte skriva heller men du kan ju fantasera). Duger det som svar?

Alla ni som vart kinkiga av att läsa det föregående brevet kan nu ta del av detta:

"Hej.

I Sega Force nr 4/93 så sökte ni någon som kände igen den feta mannen i keps. Jag har kallat i ett Grå Låd-Magasin och dom påstod att han heter M-rio och jag vet vad man ska göra med honom. ...HE HE HE...! Först ska man binda honom och stoppa honom i en säck. Sen ska man ta hans keps och elda upp den. Sen rycka av hans hår och klippa av hans näsa med en häcksax. Sen sprutar man motorolja på honom och kastar ner honom i en brunn med huvudet före.
Hälsningar från ett Sega-Fan."

Jaha du. Det var ett av de mest humana förslag vi har fått in hittills.

HEJ SEGA FORCE

"Jag har två frågor:

1. Hur mycket kostar en Mega CD, och spelen till CD:n?
2. Kommer Road Rash 3 ut?
Michael Arlemon."

1) En Mega-CD kostar skjortan! (Plus moms.) Ah, nu ska vi vara allvariga: Priset ligger kring 3.500:- flytande svenska kronor. En annan brevskrivare undrade varför samma maskin är 1000 bagis billigare i USA, och svaret är helt enkelt att våra pengar (jämfört med dollarn) är så pass mycket mindre värda gentemot den yen (¥) som är alltings värdemätare.

Spelen till CD:n kommer att ligga på samma prisnivå som Mega Drive-spelen.
2) Man vet aldrig vad som kommer ut (eller när det kommer) förrän man har det i sin smutsiga lilla näve. Men vi vet att Electronic Arts arbetar på Road Rash 3 - det har vi sett med egna ögon.

SEGA FORCE
Box 1074, 172 22
Sundbyberg.
"Ordkriget" utanpå!

MASTER SYSTEM

B E T Y G

Vad är det? Superman? X-men? **Patte?**

Nej, det är **Robocod** som är tillbaka för att rädda leksakerna hos tomten som skriker på hjälp. Sådan spänning!

ROBO COD 2

Den lilla supersillen (eller vad han nu är) är tillbaka för att rädda tomtens leksaker. En efterlängtd comeback av vår fuktälskande plattformshjälte nr. 1! Det första som slår mig är musiken. Vem är den halvgud som har skapat detta härliga, syntploppande mästerverk? För en gång skull så blir jag inte tvungen att skriva ner musiken direkt för att slippa få en otrolig huvudvärk (som sedan får mina tarmar att dra i hop sig i spasmer!) Men grafiken matchar ljudet - nästa sak som slår en är denna:

Spelet har rena Mega-känslan.

Grafiken är otrolig för att vara ett Master spel. Så när man har nju-tigt klart utav musiken, så är det dags att bli tårögd av lycka över grafiken. Att sedan färgerna kan få den mest gosgulliga fjolla som bara läser Barbie och Min häst att få stelkramp är en helt annan historia, låt mig bara säga det att jag har aldrig sett så mycket rosa på en gång. Annars så är Robocod ett måste för alla Master-ägare. Mastern lever! beordrar Patte!

93

Grafik

Grafiken är värd hundra poäng. Mer Mega-feeling går nog inte att få på ett Master spel. Man sitter och förundras över hur de har lyckats att fixa sådan kanon graf-fe. Total upplevelse!

Spelkänsla

Gillar man den här sortens plattformsspel så är Robocod en total lycka. Gubben rör sig otroligt bra och snabbt. Roliga banor gör att man kan sitta i timmar utan att tröttna. James Pond har gjort en häftig comeback.

Ljud

Som alltid så är det det där syntploppet som man så väl känner igen. MEN själva låtarna är gudomligt töntbra. Inlednings låten är ett klart ripoff från Robocop men vad 17 gör det, när den är så förtvivlat (järnvägars, attans) bra.

Hållbarhet

Kanske inte så lång som man skulle vilja ha den. (när är den det?) men det duger klart.

Irritationsnivå

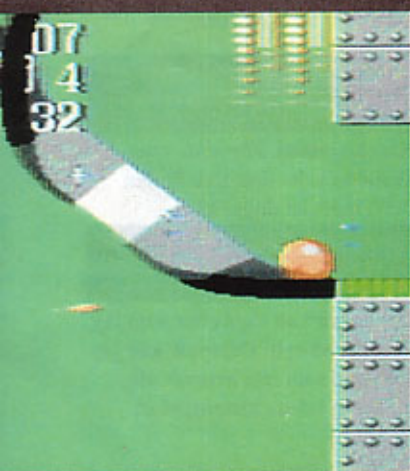
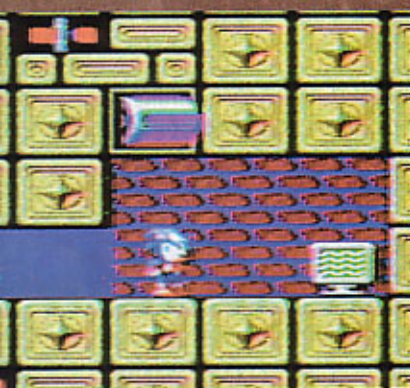
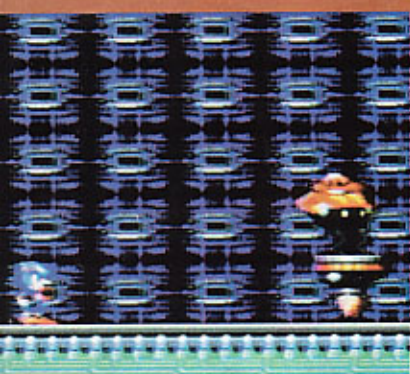
Det är svårt att säga efter som jag är frälst på nytt. Däremot kan jag säga vad som inte irriterar mig: att få tag i detta kanonspel på Mastern!



MASTER SYSTEM

B E T Y G

92



Sonic är äntligen tillbaka för att spöa skiten ur Robotnicke, samla ringar och fixa emeralder. Så lås fast dig i bästis-fåtöljen, skruva fast Mastern i golvet och tryck på ON! Sonic 3 visar att Mastern lever.

SONIC SONIC AND THE RED

Igelkotten är tillbaka för tredje gången på Mastern, tillsammans med sin rävpolare. När jag tänker efter, så måste Sonic vara en mutation från Tjernobyli (eller utomjordning?) för vem har väl sett en igelkott som är större än en räv? Men med tanke på att räven i detta fall har två svansar och med hjälp av dem kan flyga, så är det nog troligare att Tails är en mutant. Där kanske vi har kommit på var Tails befann sig innan han fick äran att vara med i Sonic-spelen: han var helt enkelt anställd som försöks djur i Tjernobyli då när allt (som vi alla vet) gick åt h-vete.

Tails överlevde med några små blesstyrer (han fick två svansar och blev liten som en igelkott) och blev sedan upp

plockad ur rännstenen av Sonic. Men nu tillbaka till Sonic Chaos.

Man kan välja mellan att vara Sonic eller Tails,

och antagligen så ska det vara lättare att vara Tails än Sonic, för det finns ingen meny där man kan välja svårighetsgrad. Det som är bra med Tails är att han kan flyga en liten bit med hjälp av sin svans, en bra effekt som kan vara till nytta lite då och då.

En nyhet är raket-skorna,

som man kan hitta lite här och där. När man sätter på sig Raketskorna så kan man flyga några sekunder tills raketbränslet tar slut i skorna. Men man måste vara lite försiktig, för dojorna går med en jävla fart! Det är

PLAYER SELECT



SONIC 3?

CHAOS EMERALD

äckligt lätt att fara rakt in i gapet på något vidrigt mekano-djur.

Bossarna är tunga men för enkla, man vill ju gärna ha lite motstånd av de till synes farliga bossarna. Den största skamfläcken i spelet är att det är alldeles för lätt och tar slut kvickare än fort. Man blir lite besviken när man precis har kommit igång och vips - så är spelet slut.

Det finns fyra bonus-

banor som man kan njuta av om man är duktig.

De är kanske inte så tunga som i Sonic 2 till Megan, men klart värda att ta en dust med. Har du en Master, så måste du kolla Sonic 3 (eller vilket nummer det nu ska ha), som klart visar att än finns det liv i Mastern fast så många menar att den är helt död. Men vi vet att det bara är skit-snack...

säger Patte!



Grafik

Grafiken är hur bra som helst, och Mega-känslan är där ända från början till det bittra slutet. Sonic och Tails ser mycket bra ut.

Spelkänsla

Det kanske inte flyter så otroligt som på Megan, men det är inte långt ifrån. Gubbarna rör sig smidigt och bra, vilket gör att det känns bra att spela Sonic 3. Kanske att banorna kunde ha varit lite mer olika varandra.

Ljud

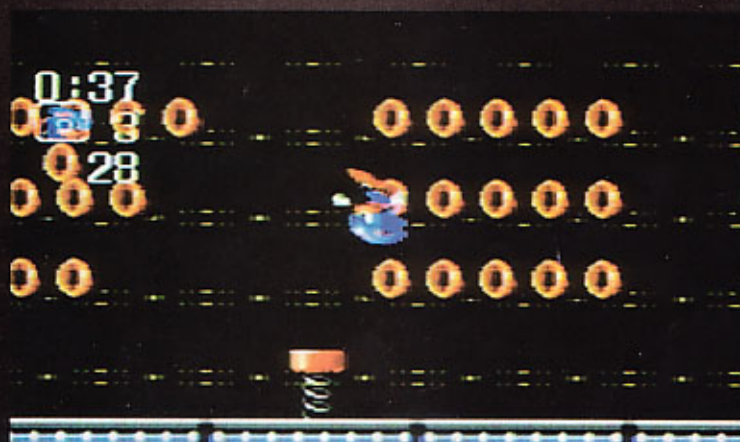
Alla vet vi ju hur ljudet brukar vara i Master-spel, och inte ens i Sonic 3 kommer vi undan syntploppet. Men om man bortser från detta, så är musiken inte så dålig och förkänar att vara på ett tag i alla fall.

Hållbarhet

Fast det är hela 22 banor i Sonic 3, så är det förvånansvärt lätt och tar kanske en till två dagar för en normal spelare att spela igenom. (För en onormal - vem vet?)

Irritationsnivå

Det finns inget speciellt att irritera sig på, förutom att det är aningen för lätt. T. ex. slutbossen är löjligt lätt, och man krossar honom på första försöket.



GAME GEAR

B E T Y G

ECCO

THE TONFISK



Och nu: någonting helt annorlunda! I förra numret kunde ni läsa om Dinohöjdaren Jurassic Park för Mega Drive. Nu är GG-versionen här, men den är HELT annorlunda!

Visserligen är båda spelen av plattformstyp, men den lille är betydligt mera konventionell. Efter en läcker intro-sekvens där man åker helikopter till den tropiska ö där Jurassic-parken ligger, får man på en karta välja mellan Visitor Center, Triceratops, Velociraptor, Pteranodon och Brachiosaur-banorna. Alla dino-banorna börjar med en skjutbanedel, där man ska hålla ödlorna borta från en framrusande bil. Lyckas man bra med det, så kommer T. Rex och vill sluka åket. Klarar man honom också, får man en massa poäng, men även om man misslyckas får man gå vidare till action-delen. Den är förstås fylld med faror, fallor och power-ups - ingetdera är särskilt häpnadsväckande, utom kanske blixtnedslagen som på en av banorna gör hål i marken.

Jurassic på GG saknar tyvärr det bästa med Mega-versionen - möjligheten att vara dinosaur! Annars är det ett fullt godkänt action-spel med en lättroblig (kan krypa, gå, hoppa och gå armgång) gubbe, tre vapenval och bra grafik. Det är inte särskilt svårt för en som är hyfsat snabb och har lite vana vid plattformare, men tyvärr är det inte så mycket kvar av stämningen i Mega-spelet (eller filmen, för den delen.)

Ecco the Dolphin är utan tvivel ett av 1993 års bästa Mega-spel, i kraft av en helt ny grundidé och ett klanderfritt utförande. Versionen för SEGA:s lilla burk har förvånansvärt mycket av det som gjort Ecco till en sådan framgång hos Mega-ägarna - ja, nästan allt. Grafiken och delfinens rörlighet är häpnadsväckande lik 16-bitarsversionen. Att det rör sig om ett 8-bitarsspel märks faktiskt mest på ljudet!

Man måste "tala" med sina med-delfiner för att kunna komma någonvart, och den hörbara delen av Eccos ultrasoniska anrop är ett av de vanligaste ljud som tränger ut ur din GG när du förvandlat den till mini-akvarium med denna 4 meg-kasset, näst efter det diskreta "flörp" som hörs när däggjuret slukar en fisk. Det låter snarare som om han åt gröt.

Man "simmar" med en knapp,

gör rusningar (för att äta upp en fisk) med en annan och gör "anrop" med startknappen. Du får passwords hela tiden, så räkna med att hints-sidorna kommer att bjuda på en och annan lista så småningom. Ecco the Dolphin har nämligen en egenskap som vi tycker att ett bra spel ska ha: det är inte särskilt lätt. Och så är det stort. Men det är en tjusning redan i att som Ecco simma runt och göra höga luftsprång; spelmekniken fungerar perfekt. Ett av de bästa GG-spelen vi sett!

Ser bättre

gör man med ett av de förstöringsglas som finns att köpa till GG:n. Jag använde ett, och det gör helt klart upplevelsen stögre - och då inte bara till formatet. Doktor Roffe använder alltid förstöringsglaset, men det kan bero på att han är så gammal och skumögd. (Nej! Slå mig inte! Sluta!)

Enda nackdelen är att man måste ha ganska mörkt omkring sig för att inte få störande reflexer i glaset.

SEGA FORCE FORCE

9

NUMMER PER ÅR!



GORO HAR FYRA ARMAR.

Därför kan han laja med Mega Driven och laga frukost samtidigt. Extra-amar kan vi inte fixa åt dig, men om du prenumererar på SEGA FORCE, så kan du åtminstone spela i stället för att gå ut och köpa blas-kan!

Du sparar dessutom pengar och slipper risken att missa något nummer. Fyll i och posta kupongen redan i dag - portot är betalt. Du får ett inbetalningskort, skickar in pengarna, och plötsligt är du prenumerant! Välkommen i gänget!

P R E N U M M E R E R A N U !

FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

Ja tack, jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! För 159:- får jag de kommande nio numren hem i brevlådan. (Helår)

Personnummer= kundnummer.
Frivillig uppgift

Namn			
Adress			
Postnummer	Ort	Kod	
Underskrift:		20	462 002 111

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

SEGA FORCE 7/93

**9 Nr
FÖR 159
kronor!**

FRANKERAS
EJ!
SEGA FORCE
betalar portot!



SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

HOT -

Nu är det dags för mig, Dr. Roffe, att gå ronden igen. Det är många som vill bli kurerade, men tyvärr finns det en del obotliga problem. Pernilla i Växjö kom med ett sådant - trots att hon använde en adapter gick det inte att spela den "Tiny Toon"-kassett som hon tagit med hem från USA. Den är nämligen kodad, så det enda man kan göra är att skaffa en amerikansk Mega Drive...men de flesta svårigheterna kan vi fixa. Här kommer det svar på några nödrop:

MASTER OF DARKNESS

Det verkar som om detta vampyrspel på GGn är lite för mycket för många av landets innevånare. Ni behöver en transfusion - inte av blod, men väl av kunskaper. Vi känner inte till några fusk, men några taktiktips kan ni få: Försiktighet och envishet är det som gäller. Välj alltid yxan som vapen - den är starkast.

När du ska slå bossarna, ska du ställa dig i ytterkanterna, där han inte kan nå dig - men vad jag menar med "ytterkanterna" får du själv lista ut - he he he!

ROLO TO THE RESCUE

"Finns det något fusk till Rolo på Megan?" är en fråga som jag hört en hel del på sistone. Javisst finns det - jättedrångfusket Orvar finns att läsa i nummer 5/93, men det kunde ju inte ni veta - tidningen var under tryckning när ni ringde. Detta fusk är så kraftigt att spelet förlorar lite av sin tjusning, så om ni inte redan läst det tycker jag att ni ska prova detta tips först.

Det går ut på att samla så många extraliv på första banan att man klarar sig ett bra tag. Gör så här: Gå till mannen som har nyckeln.

Ta den. Rädda kaninen, ta start och välj kaninen. Gå till vänster, till början, hoppa upp och ta extralivet. Tryck start, gå tillbaka till kartan. Upprepa hela proceduren igen. För varje gång får du ett extraliv, så det är bara att ge järnet och samla så mycket du orkar. Nu var det väl 17 om du inte ska klara Rolo till slutet!

ARROW FLASH

Detta shoot 'em up är snabbt och hysteriskt och mycket japanskt; jag skulle aldrig rekommendera det för patienterna på ett nervhem. Men till mina patienter - d.v.s. du och de andra läsarna - gör jag det gärna! Andreas i Töreboda har bett om hjälp, innan han hamnar just på ett nervhem, och det ska han få. Jag skriver ut ett osynlighetsserum, som gör dig odödlig under kortare stunder. Så här lyder receptet:

På option-skärmen ska du ändra Arrow Flash-listan från "stock" till "charge". Sedan väntar du tills hela demo-sekvensen har spelats upp, och startar därefter spelet. Nu kan du bli osynlig (och osårbar) genom att trycka på C-knappen! Det fungerar på alla banor, men bara i början eller slutet på banan. Du måste alltså välja när du vill använda fusket! Coolt eller va?

SHERLOCK HOLMES

Har du skaffat Sherlock-spelet till din CD? Är du en av de stackare, vars detektiva skicklighet får Palmespanarna att verka framgångsrika? Ta det lugnt - här har vi medicinen! Med detta exempel på lösningen av fallet med mumiens förbannelse i fickan ska du väl kunna klara av de andra två fallen också. Så här löser du mordet på Ebenezer Turnbull, Andrew Weatherby och James Windibank:

Bläddra inte i tidningarna, läs Aug 17 1888, March 5 1889 och April 12 1889.

Besök Henry Ellis, Jardine Shipping Co. (skicka dina Irregulars!), London University, Andrew Weatherby, Philip Travis, Quintin Hogg, London Library, Sir Jasper Meek, H.R. Murray, Herman Ramsey, Luther Tenney, Anthony Uruburu och Porky Shinuri.

Lösning

Mördaren i samtliga tre fallen är Philip Travis, men motiven är olika.

Ebenezer Turnbull
 Motiv: D

Andrew Weatherby
 Motiv: D

James Windibank
 Motiv: B

**Har du problem med dina SEGA-spel?
Vår speldoktor Rolf Larsson har den rätta medicinen!
Har du brådis - RING! 08 - 600 51 71
Må, tis, ons, tor 1730 - 2000. Sön 1300 - 1500**

LINE

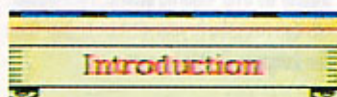
ROAD AVENGER

Detta råroliga bil-lir är ganska svårt. För de otåliga har vi därför lite plåster att dela ut: konsten att få välja bana utan minsta restriktioner.

När titelscenen är framme trycker ni START. Du kan nu välja på START och OPTIONS. Ta nu kontrollpad 1 och tryck UPP. Pilen flyttar sig nu till OPTIONS. OBS! Du MÅSTE trycka UPP! För du pilen nedåt till OPTIONS fungerar det inte! Har du gjort rätt kommer nu OPTIONS MODE-skärmen fram. Sätt pilen på PLAYER'S OPTION. Välj STAGE SELECT och tryck sex gånger på A-knappen. Gå ur OPTIONS MODE och starta spelet. Nu kommer STAGE SELECT fram. Pausa spelet. När pilen står vid PLAYER'S OPTION trycker du A fyra gånger, B en gång och A en gång. Presto!

TIME GAL

Inte för jag begriper hur Lars-Åke i Skeppshult fått tag i Time Gal. (han skrev hit i augusti) men här har han och hans likar ett fusk: Tryck C + START så kan ni hoppa från bana till bana och klara av spelet på nolltid - om det nu är det ni vill göra.



ROFFES FAVVOSAR

Många av patienterna frågar om vilka som är mina favvo-spel just nu, så här kommer det fyra listor:

MEGA DRIVE

- 1 Phantasy Star 2
- 2 Rings of Power
- 3 Sonic 2
- 4 NHLPA Hockey '93
- 5 Flashback
- 6 Shining in the Darkness
- 7 Streets of Rage 1
- 8 Strider 1
- 9 Thunderforce 4
- 10 Alisia Dragoon

MASTER SYSTEM

- 1 Phantasy Star 1
- 2 Sonic 2
- 3 Land of Illusion
- 4 Spellcaster
- 5 Ys, the Vanished Omen
- 6 Golvellius
- 7 Donald Duck
- 8 Power Strike
- 9 Miracle Warriors
- 10 R-type

MEGA-CD

- 1 Final Fight
- 2 Cobra Command
- 3 Sol Feace
- 4 Road Adventure
- 5 Batman Returns
- 6 Earnest Evans
- 7 Prince of Persia
- 8 Time Gal
- 9 Lunar
- 10 Wonder Dog

GAME GEAR

- 1 Sonic 1
- 2 Land of Illusion
- 3 Wonder Boy
- 4 Ax Battler

- 5 Master of Darkness
- 6 Crystal Warriors
- 7 Fantasy Zone
- 8 Donald Duck
- 9 Star Wars
- 10 Castle of Illusion

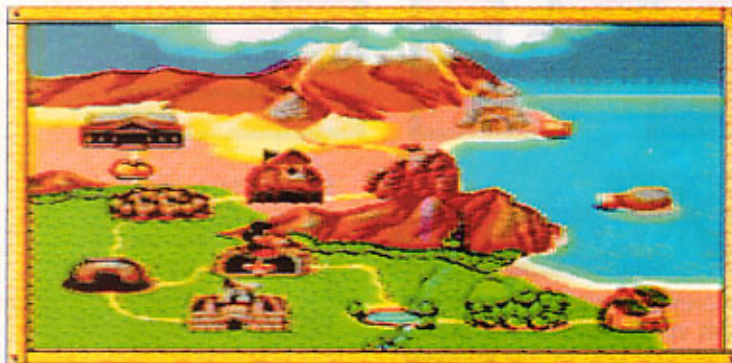
PATTE À MATS FAVVOSAR

Det är inte en kotte som har frågat efter vår favvo-lista, men här kommer den i alla fall:

- 1 Mortal Kombat (Full tilt boogie-arkadversionen)
- 2 Mortal Kombat (Full tilt ocensurerade Mega-versionen)
- 3 Mortal Kombat (Censurerade Mega-versionen)
- 4 Fatal Fury
- 5 Streets of Rage 2
- 6 Jungle Strike
- 7 Road Rash 2
- 8 Cool Spot
- 9 Galahad
- 10 Shadow of the Beast



Land of Illusion - en totalguide



Detta är illusionernas land, där många faror väntar på den djärve lille musen Pigg. Men om du följer vår beskrivning, så ska du nog kunna ta dig fram till bossen...

FOREST

Mycket enkel. Smitväg vid första ingången: hoppfall ormen, studsa upp-höger. Du går direkt uppför lianstegen och ger ormen äpplet.

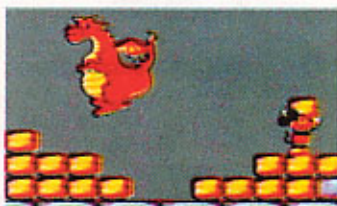
LAKE

Enkel. Håll ett öga på syreförrådet. Simma gärna i ytläge; det går att hoppa över bovarna. Dyk vid första "stranden". I tunneln: flyt i första lufthålet tills strömflödet passerat. Simma till andra stegen. Låt strömmen passera. Ta luft i nästa hål, låt strömmen passera. Simma till sista stegen. Gå ut när strömmen passerat. Börja genast simma. Ligg precis under väktarfisken tills han vänder, gå i ytläge, hoppa upp och ut i träsket. Där finns två hoppande fiskar. Ned i bassängen, ta en sten och kasta på den roterande boven. Du får trollflaskan och kan hoppa upp.

BLACKSMITH'S CASTLE

Här är det snabbhet som gäller. Plocka och kasta stenar är viktigt, likaså att hoppa sänder spärrande stenar. Första banan rätt enkel. Över lavosjön: två plattformar i taket. Du kan ducka för drakarnas eld. Du hittar din första Power Star här. En våning upp ska du flytta fjädern så att du kan fortsätta åt vänster. Efter tändsticksgubbe 1 ska du kasta sten på nästa. OBS! Du måste hoppa och kasta samtidigt för att träffa! Använd nästa kista på samma sätt.

30



Draken är en lagom nybörjarboss, men liksom i övrigt måste han tas på allvar. Den som slarvar kommer inte långt...

Var inte för sölig, då tar det eld i plattformarna!

Slutbossen är en större elddrake i en stengrop. Ta en sten, stå längst upp och hoppkasta den i huvudet på honom. Se upp för eldkulan! Tre träffar och han är slut. Du får den magiska flöjten så att du kan återvända till de platser du varit på, samt tipset att gå tillbaka till sjön.

LAKE (II)

Vattnet har stigit. Det finns ett extraliv här - i första gropen (med fiskväktare) - men håll dig i ytläge fram till första stranden; enklast så. Dyk där. I undervattenstunneln finns det inget strömdrag längre. Ta luft i första hålet, simma till nästa och ta Power Star nummer två. Gå tillbaka samma väg du kom. Hoppa upp, och där finns utgången mot nästa bana:

CASTLE RUINS

I slottsruinen stöter du på lakansspöken och pumpagubbar.

Pumpagubbarna finns både stillastående och

anfallande. Kasta lyktan på dem! Hoppa över lakansspökena. Här får du lära dig använda föremål till att klättra på och att "studs-hoppa" på. Många spikhinder! På det sista, stora, ska du kasta kaffertor att hoppa på. (Med ett högt hopp kan du få iväg dem riktigt långt. En snabb tryckning på knapp 1 släpper dem rakt ned) Du måste också studs på pumpagubbarna. Innan du får möta



Lakansspöket kräver fyra träffar för att släppa ifrån sig krympvätskan...

bossen måste du hämta en nyckel i en bisarr, tvängsscrollande bana. Den rullar obönhärligt åt vänster, och för att vända rörelsen måste någon av knapparna i golvet vara nedtryckta! Du ska åt höger. Flytta stenar och hoppa sänder spärrande block på vägen - det kan du inte när du bär på nyckeln! Du kan hoppa upp genom de blå blocken, men de går att stå på. På återvägen gäller det att inte bli klämd. I mitten är två block i vägen. Kasta nyckeln på knappen, ställ dig på den och kasta bort det övre blocket. Ta nyckeln och hoppa över det undre blocket. Lös upp och möt bossen - lakansspöket!

Här krävs det timing. Du anfaller med "studs-hopp"; det går bara när han är som lägst i sin s-rörelse. Du ser snart mönstret, men för varje träff får han en eldslåga som släpar efter honom! När han har tre får du se upp extra noga - en av dem går lägre än de andra! Anfall när han är på väg mot dig, då studsar du över lågorna efteråt. Fyra träffar, och den magiska krympvätskan är din! Utan den kommer du inte igenom

TINY CAVERN

Inga större problem. Nya fiender: "myrlejon" (man ser käftarna) och "bältor" (rullar emot dig utan förvarning).

FLOWER FIELD

Se upp för anfallande bin! De "musätande" blommorna är värst. Som alltid krävs timing för att klara hoppen på flygande maskrosfrön och blommor.

TOY WORKSHOP

en lång nivå, men inte särskilt svår. På flera ställen måste man placera saker på knappar för att öppna dörrar, men det kan ni vid det här laget. En Power Star finns här; hoppa bara upp i den lilla "jojo"-apparaten och tryck höger, så åker ni upp - men inte för högt, det finns spikar i taket!

Bossen är en kortlek. Han hoppar fram, snyggt och regelbundet. Du ska hoppa ner till honom precis när han landat. Då ska du hoppa när han är som högst. Perfa-timing krävs. Två träffar, så slutar han hoppa och börjar snurra och fara fram och tillbaka över skärmen i stället. Stå längst ut i skärmen och hoppa rakt upp när han är inpå dig. Efter tre rusningar stannar han i tre sekunder - då anfaller du. Tre träffar så är han väck, och du kan snart gå till...

PALACE RUINS

Snygg och påhittig nivå där du får lära dig att ta dig fram bärandes på ett föremål. Snabbhet är viktig. Här möter du "eldspottare" i väggarna och de "vita solarna". Efter första dörren ska du genast rusa åt höger och låta dig falla. Sick-sack-schaktet är fullt av "vita solar" och du jagas av en snabbt växande "kedja" av dem. Du får inte stanna! Till slut hamnar du ovanför en rullande sten. Hoppa bort de två täckstenarna, hoppa ned just som han slagit emot stoppstenen, plocka upp den och spring. Kasta stenen i flykten. Ta nästa. Kasta. Ta den tredje, behåll den och hoppa. Du är nu nere i bossens håla - rusa åt vänster och stå kvar!

Rullaren kommer nu ned, men du står säker. När han stannar faller en hoppande sten ned från taket. Hoppa över den! När rullstenen flinar upp sig kastar du den sten du redan hade. Hoppa "ihjäl" den rosa stenen (den blir grå) och ställ dig till vänster. Nu varvar Rullaren upp. När han rusar emot dig hoppar du i motsatt riktning. Stå kvar till vänster. Ny sten faller ned. Du har gott om tid på dig, så koncentra dig på att "döda" fallstenen, ta inte upp den förrän Rullaren gjort sin rund-

rusning. Du står säker i hörnet, omväxlande vänster och höger. Efter tre tjuvtablingare dör han, och du får repet som gör att du kan klättra på väggar.

CRAGGY CLIFF

Här ska det klättras på väggar, men det väljar inga större problem. Värst är grottan med stigande och sjunkande vatten (eller vad det nu är) där det ofta är bäst att vara "liten". Det kan vara nyttigt även på andra ställen. "Lillmusse" kan inte lyfta eller klättra, men är snabbare i vändningarna. I vissa hopp måste man "studsas" på sprites för att klara sig. Tips: när du hoppar från en klippvägg - klättra inte för högt! Det ger sämre räckvidd.

DESERT

Detta är ganska lätt, (eftersom du inte ens vet att en viktig pryl finns dold här) utom kanske att tajma in gamen med trollflaskan på slutet. Kolla in honom ett tag bara, så ser du snart din chans.

PRINCESS'S CASTLE

Hårda papper i början, men (liksom i resten av spelet) ganska lätt när du väl lärt dig barnorna. Denna bana är tvådelad; efter inledningen (som du bör fixa lätt om du klarade av Castle Ruins) kan du välja på två dörrar. Den högra är roligast - en massa treklotspendlar som snurrar på olika sätt. Ramlar du av är du död, oberoende av antal livspoäng, så sikta på navet i varje pendel. Där kan du stå längst, där och på det yttersta klotet i de långsamma gungorna. Återigen: det gäller att hoppa i rätt ögonblick. Pumpgubbarna kan du utnyttja till ett "halvfusk"! Landar du på dem utan att studshoppa förlorar du en livspoäng, men å andra sidan är du också osårbar under några dyrbara sekunder. Särskilt på den sista "gubben" bör du offra ett livspoäng - gör du ett studshopp utan att nå fram, så är du död!

Den andra banan går ut på att tampos med ett brunt, snabbt, elakt spåke som är svårt att finta. Sista hindret är en vägg med tre eldspottare, och för att komma upp måste du studsas på spåket. Lyckas du hamnar du på det ställe som också den andra vägen leder till - en klättring som kräver eftertanke! Här får det "vita solar" fram och tillbaka på var-

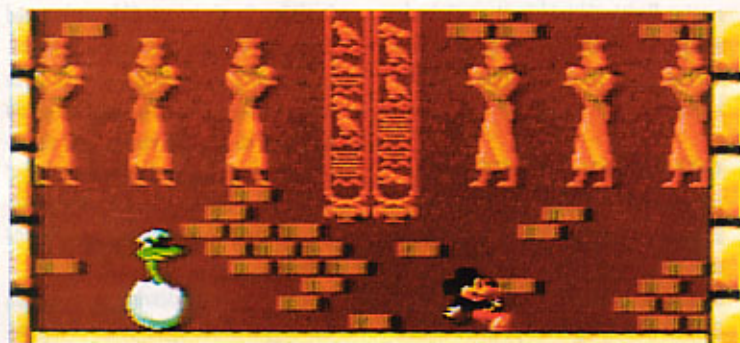
je väning. De går inte att döda, varken med hopp eller tillhyggen. Man kan bara blockera dem med "koffertarna", som du lärde känna i Castle Ruins. Du behöver två att stå på för att nå till nästa väning. Helst ska de vara så placerade att du slipper "solarna" under tiden. Du listar snart ut arbetsgång...och blåblocken funkar som i Castle Ruins.

Sedan är det mera klättring och hopp från ena väggen till den andra. Sedan en rätt lätt-sam sektion med kakor av "salar" som åker upp och ned (krymp dig och kila på bara) med mera. Prinsessan liknar mest en rätta, men han lovar dig en puss om du fixar den onda anden. Du får frön till en bänsjälk och order att hämta ett par skor som ligger gömda i pyramiden i Desert. Du behöver dem för att kunna gå på moln och ta dig till den onda andens slott.

DESERT (II)

Ingången till pyramiden är dold, men den går att hitta med en aning envishet. Så här gör du: ta dig över pyramiden. På marken alldeles till höger om den ligger två kaststenar. Kasta iväg den vänstra och gå åt vänster tills du passerar under ännu en kaststen. Hoppa upp ett hack, kasta bort den och - presto! Där är hålet. Krymp och gå in. Nu börjas det! Här finns det "dragknappar" i golvet. Du lyfter dem som alla andra föremål, vilket ställer om labyrinten till ett annat läge. Bortom den första dörren börjar en tuff jakt - en spikvägg förföljer dig - håll så långt till höger som möjligt! - men du ska ändå hinna hoppkrossa stenar för att komma åt tryckknappar, ställa om dragknappar osv. utan att bli spetsad. Plus en massa annat. "Åkstenar" som du manövrerar med krysset. Snabba tryck, annars ramlar du av!

Och så är det förstås en boss. Ett ormäggsom är mycket svårt att undkomma rullar av och an på arenan. Visst - du kan klättra på väggar, men du sitter inte kvar länge - inte förän du träffat ormen (när han tittar ut ur ögget) två gånger, och han plöjer fram under sanden. Då kan du hänga kvar, men om du bara gör det går tiden snart ut. Du måste träffa puckeln i sanden med ett rump hopp, så att ormen dyker upp. Då ska du hoppträffa honom tre gånger, sedan ligger molnskor-na där! (Ormskinnsdojor?)



SAND CASTLE

Kanske den mest påhittiga nivån, grafikmässigt. Här finns det poäng-mynt att hitta i kistor både här och där. Tips: glöm inte att du kan klättra på släta väggar...och att vissa saker är av lös sand. Efter grustaget blir det väldigt vätt: en knivig undervattensjakt på dragknappar som måste ställas om för att låta dig gå (plaska) vidare. Luften räcker bara preciiis...om du kan dina manövrer. Efter en lätt sektion är det väggklättring igen, för att kapa hem ännu en Power Star. /Du får max fem livspoäng hur många du än samlar, men varje ny ger fullständig påfyllning till skillnad från tårbitarna man hittar.) Sedan en besvärlig boss i form av en krabba som bor i en vattenbassäng. Den här kan du inte hoppa ihjäl - som vapen har du en av de där tingsstarna med ett "m" på. (Är det en kruka? Bikupa? Astronaut hjälm från stenåldern? Eller, Gud förbjude, en potta?) Ta upp den genast och kasta den på honom så snart han visar sig. Fint! Bara två träffar kvar - men det blir inte så enkelt. Han är bara sårbar när han står med klornas spetsar mot botten, och som alltid gäller det att lista ut hans rörelsemönster. Det är så här:

- 1) Springer av och an, fäktande med klorna.
- 2) Stannar, vevar upp en virvel med klorna
- 3) Springer av och an (rakt på dej, om du står kvar!)
- 4) Stannar med klorna nere

Det är vid 4 som han är sårbar. Vattenvirveln är som virvelstormarna i Forest-banan - man undgår dem genom att huka sig. Fast då får du ingen luft. Yllage är att rekommendera då och då! Nej, huka på botten, simma upp när han närmar sig och dyk mot "krukan" så snart han stannar. Kasta den. Får du in rytmen är han snart slut och förvandlas till Kalle Anko, som skänker dig en båt. Nu kan du åka till...

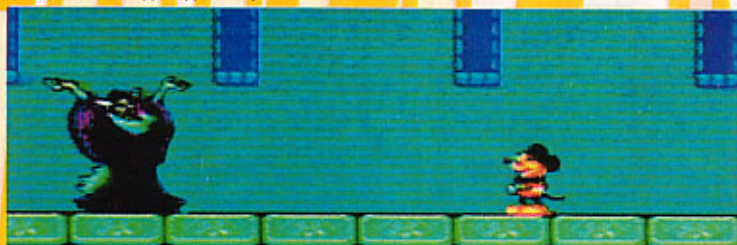
ISLAND

Nej, inte där hästarna töltar, där Vigdis Finnbogadóttir är president och de serverar "svarta döden" på krogarna. Detta är en ö, där det enda du behöver göra är att hitta en grop att plantera din böna. Så växer stängeln upp, och du kan börja klättra. Ormar, fåglar, stegar med spindlar och annat otyg är motståndarna - men tiden är också knapp. Utan virvelvindarna och ormskinnsupporna från pyramiden hade det varit omöjligt, men så snart du fixar det är det dags för...

PHANTOM'S CASTLE

...som inte är nå'n jäkla etta med kokvrå precis; utan ett brack-schatå med rörlig döds-kalle i hallen och spindlar i taket. Lugn, det blir värre: tre dörrar döljer tre olika helvetesturer.

Den vänstra är för dem som alltid velat veta hur en fluga på en vägg har det - när väggen rör sig genom ett rum med heltäckande mat av dödspikar, flygande kranier, "vita solar" och färgkrossande murverk! Här gäller det att kunna alla Musses konstner - snabbt! De leder alla till samma bana. Gå åt höger, in i rummet och dra upp klossen. Gå ut, ta nyckeln och gå tillbaka åt höger. Öppna dörren. Gå tillbaka åt vänster! Ta en nyckel till och gå till höger. Lavabödden har blivit till vatten! Hoppa ned i vattnet. Du kommer till en upp-och-nedvänd bana! Öppna dörren till höger. Gå sedan åt vänster tills du ser en knapp i taket. Hoppa upp och tryck in den i



taket. Gå tillbaka åt höger. Hoppa upp och "markera" pilskyften, men se upp för lågan! Nu kan du gå in genom dörren upptill höger. Därinne ska du (försiktigt) närma dig den lilla dörren, som blir ett monstret och jagar dig åt höger! Vid slutet av banan hoppar du på den så att den stannar. Gå in genom den och tryck ned knappen. Fortsätt åt vänster och ut genom dörren nederst till vänster. En enkel vattenpassage väntar, och sedan står du vid dörren som leder till bossarnas boss...

TROLLKARLEN

Du kan bara skada trollkarlen när han står med armarna vid sidorna. I första fasen kastar han eldklot - åt det håll han är vänd, så stå bakom honom! Efter några träffar flyger han i taket - bokstavligen talat! Nu försöker han skaka ned stenblock i huvudet på dig. Ställ dig intill det första blocket som faller, för det kommer aldrig två block intill varandra. Ta upp och kasta blocken på honom när han stannar! När du gjort det några gånger blir han till en elektrisk virvelvind som du inte får vidröra, och när han stannar kallar han ned blixtrar från taket. Nu ska du väl kunna fixa resten själv, tycker vi. Lycka till!

MJ



Äntligen möter du den onde trollkarlen som är skuld till allt elände i den lilla byn där Musse har sin bostadsrätt. Nu ska han få en upprumpning som går till historien! Vi ger dig några bra tips, men hur nådastöten ska sättas in får du själv räkna ut!

SEGA

FORCE 8

**MED HUR MYCKET
TUNGA RECENSIO-
NER OCH ANNAT
SOM HELST, T.EX
ROCKET KNIGHT
ADVENTURES
OCH FIGHTING-CeDeN
FINAL FIGHT.**



UTE 9/12

Ett garanterat tomtefritt julnummer!

ANNONSERA I SEGA FORCE:

GULA SIDORNA

Är du trött på dina sura gamla spel? Orkar du inte dra till stan och sälja eller byta dem? Fyll i, klipp ut och skicka in denna blankett, och vips: Du kan nu få kontakt med någon stackare som t.ex. är villig att betala för ditt ex av "Ariel, den lilla surjungfrun". Vi kommer nämligen att starta en annonsbilaga under 1994! Det kostar bara ett brevporto, så sänd in din annons nu!

Köpa Sälja Byta Annat:

Annonstext:

Namn: **Tel.:**
Adress: GULA SIDORNA, Sega Force, Box 1074, Sundbyberg. 33

Vill du inte klippa i blarran så går det lika bra med en kopia eller en avskrift!



NYA BLIXTSNABBA "NHL®" HOCKEY 94 FÖR
FYRA SPELARE...

...BÖRJAN PÅ EN NY ISTID.



SEGA
MEGA DRIVE



Ett spel som NHL tillåter att det bär deras namn, NHL Hockey® 94 gör att du tappar andan snabbare än om en hink med is hålls i dina kalsonger.

Till att börja med har du fyra gånger så mycket action tack vare Electronic Arts isande nya 4 WAY PLAY adaptor. Denna adaptor ger dig nämligen möjligheten att spela 1, 2, 3 eller 4 spelare samtidigt.

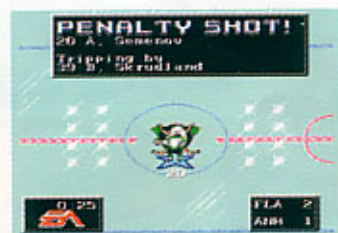
Den är också snabbare än sin super-laddade föregångare. Så snabb att pucken behöver en ytterrock av asbest. Och det är större. Mycket större.

De 25 nya funktionerna erbjuder en helt ny spel-upplevelse, yttrarna kan skjuta direktskott, du kan själv kontrollera din egen målvakt med akrobatiska räddningar och dödsföraktande störtidningar framför motståndarforwards. De nya staffslagen skapar dramatiska man-mot-man attacker mot målvakterna. Det finns nya speciella rinkar, var och en med sina egna kännetecken, lyssna till Sharks fansens vrål när de stampar eller kastar sina hattar i luften vid varje



hattrick. Vansinniga busvisslingar och 70 olika stycken adrenalin-pumpande orgelmusikstycken skapar ytterligare atmosfär och spänning. Ny batteri-backup lagrar personliga rekord på upp till 7 spelare på samma kassett. Och dessutom, eftersom de bär NHL:s namn är alla de uppdaterade lagen och spelarna i NHL Hockey-94 verkliga. Om du hört det förut, kom ihåg namnet....

IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.™



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



Contact EA DIRECT on 0044 753 549 442

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME, Electronic Arts and 4 Way Play are trademarks of Electronic Arts. NHLPA, National Hockey League Players Association and the logo of the NHLPA are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts. NHL and the logo of the NHL are trademarks of the NHL and are used under license by Electronic Arts.

Marknadsförs av PlayMix, 283 00 Osby.

ÄNTLIGLIV

Nu finns vi i Göteborg!

UTDELAS SEG
02.11 007

KÖPER
BYTER
SÄLJER



Kom till vår

SUPER-MEGA BUTIK

i 5:an huset -
Nordstaden

*Vi byter
in dina gamla
TV-spel!*

KÖPER * BYTER * SÄLJER BUTIK * POSTORDER
TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE TV-SPEL

POSTORDERFÖRSÄLJNING

Ringvägen 133 - 116 61 Stockholm

Tel: 08 - 640 69 96

BUTIKER

STHLM - CITY

Klarabergsg. 31
08 - 200 353

KARLSTAD

Galleri REGNBÅGEN
054 - 15 15 32

BORÅS

Österlånggatan 44
033 - 100 234

BUTIKER

SÖDERTÄLJE

Galleri LUNA
08 - 55 08 98 60

VÄSTERÅS

Smedjegatan 8
021 - 13,00 14

KRAMFORS

Strandgatan 1
0612 - 104 60

BUTIKER

UPPSALA

Bredgränd 4
018 - 14 13 15

ÖREBRO

Köpmang. 6
019 - 10 17 00

SUNDSVALL

Centralgatan 6
060 - 12 30 60

BUTIKER

STHLM - SÖDER

Ringvägen 133
08 - 640 64 05

GÄVLE

KONTUREN, Nygat. 13
026 - 14 13 15

GÖTEBORG

5:an Huset/Nordstaden
031 - 15 35 30

ÖSTERSUND

Varuh. KÄRNAN
063 - 13 01 50