NR 6/93 Pris 18:50:- inkl moms
I Finland FIM 18:50:- I Norge 24:-

SEGA FORCE

OFFICIELL SEGA TIDNING

DIN CHANS ATT BLI DINOSAURIE!

JURASSIC PARK

LANDSTALKER
MiG 29
FLINTSTONES

Jurassic Park™ & © 1992 Universal Studios Inc. & Amblin Entertainment Inc.

TIDSAM
0766-06

MASTER CD GAME GEAR MEGA MASTER CD GAME GEAR

HAN ÄR NÄSTAN LIKA COOL SOM JAG.

COOL SPOT

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.

AASEBY, HBG

SEGA FORCE

Innehåll 6/93

4 .....NYTT

6 .....JURASSIC PARK
10 .....THE FLINTSTONES
12 .....GOLDEN AXE 3
14 .....MiG 29
16 .....DAVIS CUP TENNIS
18 .....LANDSTALKER
22 .....POWERMONGER

24 .....JAGUAR XJ 220

26 .....JAMES BOND

27.....POPILS & DOUBLE

20 .....ORDKRIGET
TOPPLISTOR
28 .....HOT LINE
30 .....HINTS
31 .....KARTA: GOLVELLIUS

Det finns två saker alla frågar om just nu:
1) När kommer Sonic 3?
2) Ska Master System läggas ned?
Då säger vi: "Våren 1994" och "Nej." Fast man kan ju lägga till några ord: när det gäller Master System finns risken att det självdör. Bland våra läsare är andelen 8-bitarsspelare under 20%. De flesta har Mega - över 70%. Det kommer ganska få Master-spel, men vi tar upp de som kommer. Nu har det kommit nyheter från Japan, nyheter som är både goda och dåliga.
SEGA:s nya konsol har kommit så långt i utvecklingen att den har ett namn. SEGA Satum har en 32-bitars RISC-processor (liknande Intels i960), arbetar med 24 bitars färg och klarar 16,8 miljoner färger, precis som Virtua Racing och de andra ledande arkadmaskinerna från SEGA. Blir den CD-baserad, eller ska den gå på kassetter? Ingen vet. Håller planerna så ska Satum bli årets julklapp 1994 - i Japan. Vi rundögon får nog vänta tills 1995, om man ska gå efter Mega-CD:ns tidsschema.
Och vad det gäller Sonic 3, så vill vi bara sätta myror i era små skallar genom att säga så här: "Det kommer ett nytt Sonic-spel om några månader - men det blir INTE Sonic 3!" Grunna på det, ni - säger

Matte & Patte

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 förvärvssyfte 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: Johan Spångberg, John Thelin, Lotta (the Leader)m.fl.

SEGA

DELAD GLÄDJE för 4 - eller 8...?

...är dubbel glädje, sägs det. Då borde fyrdelad glädje vara fyrdubbel! Vi har alltid tyckt att ett bra spel måste ha tvåspelarmöjlighet, men nu har utvecklingen gått ännu ett steg. I höst kommer SEGA med en FYRSPELAR-ADAPTER till Megan! Fyra joypads kopplas i en burk, som sedan kopplas till en pad-port. Med andra ord - har man två burkar, så kan man spela åtta man samtidigt. Men då krävs det tre saker: 1) att man har åtta jåjpaddor, samt 2) sju polare. Det är alltså dags att börja vara hygglig mot folk, så kanske du har skrapat fram sju vänner samtidigt som du sparat ihop till hårdvaran! Och till sist 3) Spel för åtta spelare! Det sistnämnda kan dröja längst, men det finns redan åtminstone två spel för fyra deltagare: Ultimate Soccer och Wimbledon Tennis.

I Wimbledon Tennis kan upp till fyra personer spela samtidigt - om man har den nya adaptern till sin Mega.

SNABBHETEN FRÄMST!

Från Domark flaggas det för ett nytt racingspel - F1. Till skillnad från det senaste, Jaguar XJ 220 (se sid. 24) från Core/JVC, så har Domark satsat på snabbhet snarare än glassig yta. Det är på 8 meg och har batteri-backup - med andra ord behövs det inga passwords. Tråkigt för hints & tips-sidorna, men behändigt för andra. F1 har Formula One World Championship-organisationens officiella godkännande, men vad det kan betyda återstår att se. Det faktum att man använt futtiga 40 Kbit till grafiken och 480 Kbit på själva spelet tyder dock på att F1 kan vara en värdig efterträdare till Super Monaco GP. Ska släppas även i 8-bitarsversion för både Master & GG.

MUSEN SOM SKÖT

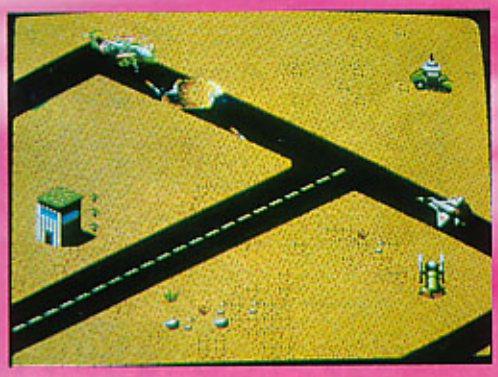
Ja, den kan kanske ryta också - allt som behövs är rätt programvara. Men den kan skjuta också - allt hänger på spelet man använder den till. Strategispel och simulationer kan ju innehålla lite av varje, men de har en sak gemensamt: att spela dem med en joypad kan vara ganska svårt. I vissa svåra fall (Som Powermonger, t.ex.) kan hela charmen med spelet gå förlorad för att kontrollerna är struliga och komplicerade. Nu när musen finns att koppla in på Megan kan vi vänta oss flera och bättre spel av den typ som är så vanliga på Amigor och PC. Bör finnas i butikerna inom kort.

SEX ÄR BÄST del 2

Ja, åtminstone när det gäller knappar. Den sexknappsjåjpad vi visade i förra numret kommer att ge många nya möjligheter, men nu annonserar SEGA också en andra generationens jåjsticka för dem som vill ha något rejält att grabba tag i - och det vill man ju i vissa spel. Dessutom får man mega-fire. Den heter förstås Arcade Power Stick II och ska komma ut i butik före jul. Men redan nu finns det sexknappars-stickor som är omkopplingsbara och fungerar både med grå och svarta lådor. Det lär ju existera sådana som har bäggedera...

KONVERTERA MERA

Det är inte bara de stora burkarna som fått en ansiktslyftning - nu kommer en ny, tajt liten Master System-adapter och ersätter det laserskadade tvåkilos-UFO:t som vi baxat med hitintills. Men den gamla kvarnen är trots allt bättre än ingenting, och ingenting är just vad alla små grå låd-ägare haft hitintills - 100% mera, faktiskt. Det finns faktiskt 8-bitarsspel man vill gå tillbaks till även när man skaffat 16-bitare. Se skönheten härintill!



DESERT STRIKE

Nu (Tja, om en liten stund då) är den här - Desert Strike för 8-bitarsmaskiner! Den ska släppas för såväl Master som GG under september månad. När den kommer hit är osagt, men för tidigt kan det knappast bli - Mega-ägarna har vid detta laget fått den klart förbättrade uppföljaren Jungle Strike.

Dinosaurer är inne, rörmokare är ute. Nu kommer man att få se skräcködlor på ställen man inte ens trodde fanns, så varför inte på TV-spel? SEGA:s bidrag till trenden heter Jurassic Park. Läs på!

JURASSIC

Jag vill också ha en dinosaurie! Redan när jag var liten, så liten att jag knappt räckte en Raptor till knäna, älskade jag de här stora, fula ödlorna. Som så många andra funderade jag på hur de egentligen såg ut, hur de lät och varför de egentligen dog ut för en ohyggllig massa miljoner år sedan.

När jag först hörde talas om boken "Jurassic Park" rusade jag iväg till bokhandeln för att köpa ett exemplar som jag sträckläste. Vilken fantastisk idé; att använda gammalt blod som bevarats i bärnsten, för att kunna klona fram sedan länge utdöda djur till en gigantisk vildmarkspark! Att boken både är enormt spännande samtidigt som den är tankeväckande bevisar bara ännu en gång att Michael Crichton är en suverän thrillerförfattare!

Vilda hästar skulle inte kunnat hålla mig från biografen där filmen visades

- vare sig första, andra eller femte gången jag såg den!

Och dessutom är jag redaktör för både serietidningen och albumet... Så när Mats frågade om jag vill provspela Jurassic Park-spelet, där man kan välja om man vill vara människa eller en dödstuff dinosaurie, blev det bara ett damm–moln kvar på redaktionen. Jag var redan hemma och satt som klistrad framför TV:n!

Grafiken är utmärkt!

Tyvärr tycker jag att människan,, doktor Grant, känns onödigt stel, men alla ödlorna är fantastiska! Bra kombination av "quest" och "shoot 'em up". Du klarar dig inte speciellt långt om du bara använder råstyrka, de små grå får sig allt en ordentlig omgång de också! Gillar du roliga spel - köp Jurassic Park! Gillar du dinosaurier - köp Jurassic Park! En blivande klassiker!

Lotta The Leader FORCE

Jurassic Park™ & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

PARK

När den här tidningen kommer ut vet alla vad Jurassic Park är - ja, alla som inte haft heltäckande frigolithjälm, skygglappar och freestylen på järnet sedan i somras.
JP är alltså en bok, en film och ett spel -strängt taget en massa spel, egentligen, varav fyra bara på SEGA. Master, Game Gear, Mega och Mega-CD-versioner av detta spel finns eller kommer snart att finnas ute. Jag har testat Mega-varianten, och den är helt enkelt mycket bra. Anledningen är att utvecklingsteamet tänkt till och dessutom tänkt rätt, redan från början.

JP är ett actionspel av hög kvalitet. Bakgrunderna är mycket välgjorda, och tillsammans med musiken byggs det upp en stämning som inte ligger långt efter filmens, men stämning finns det i många spel. Det som gör JP så speciellt är möjligheten att spela "boven" i dramat - att vara en dinosaur, som går omkring och river folk i slamsor med sina attackklor...!
Där har ni snilledraget. Jag är säker på att Lotta inte är den enda som längtat efter att få vara en dinosaurie!
Fast om man väljer att vara en Velociraptor får man inga andra specialvapen än dem man är född med. Det räcker en stund, men som Dr. Grant kan man skjuta med pistol, sömnpilar, spränggranater och annat. Vapenglada spelare blir allt tvungna att iklä sig Grants roll, men det är ingen tokig skepnad att ha. Doktorn rör sig på samma sätt som hjältarna i Prince of Persia och Flashback, men nog tycker jag att Grant är den mest lättkontrollerade av dessa figurer. Enda kritiken är att han inte kan byta skjutriktning utan att man släpper skjutknappen - åtminstone var det så med vårt provex - men han kan vända mitt luften, och det räddar fläsket mer än en gång under spelets gång.
Spelet kommer från Sega of America och är den första produkten från dess multimedia-studio. Mega-versionen var bra, men när CD-utgåvan kommer, ska jag nog ta ledigt några dagar...
MJ

FORCE

Forts. på nästa sida!

JURA[illegible]ARK

Grafik

Gubben rör sig mycket naturtroget, ungefär samma stil som Prins of Persia, och väljer man att vara en Dinosaur ser det minst lika bra ut. Det snyggaste är nog bakgrunderna, som man har jobbat järnet med.

Spelkänsla

Det kan ibland vara lite svårt att få Dr. Grant (eller raptorn) att göra som man vill, annars flyter det på ganska så bra. Lagom klurigt.

Ljud

Musiken funkar helt okej. Filmens tryckande, hotfulla stämning återskapas inte minst med musikens hjälp. Ljudeffekter finns det en hel del av och dom flesta är både bra och roliga. Men t.ex helikoptern kunde nog låtit mer som en...tja... helikopter.

Hållbarhet

För ett normal spelare så kan jag nog tänka mig en vecka.

Irritationsnivå

Man kan inte hoppa och skjuta samtidigt. Äckligt irriterande!

DEN UTOMJORDISKT SUVVE POÄNGSKALAN

© 1993 Titanic Shipping Inc.

Betyg	Vad siffran betyder	Vad siffran betyder, uttryckt som snask
100	Perfekt. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga - alla andra också.	Schweiziska praliner i sidenklädd ask med äkta guldpapper om varje
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har nästan allt.	Belgisk chokladkonfekt i snygg präglad kartong
80	Mycket bra. Har det mesta man kan önska sig.	Hyfsade belgiska praliner i elegant påse
70	Bra spel, men det finns svagheter.	Vanlig hederlig svensk chokladkartong
60	Värt att ha, men har flera svaga punkter. Köp om du gillar denna sorts spel!	Billig importerad chokladkartong. Alla bitarna smakar likadant
50	Som ovan + tekniska fel som flicker-screen, tröga sprites osv.	Taskig importerad kartong. Allt luktar handtvål.
40	Dåligt, fult, irriterande. Töntig spelidé. Nu har ni gjort dåligt, boyz & girlz!	Som ovan, men nu smakar det tvål också. Billig tvål.
30	Som ovan + tekniska klanterier. Rasar och går i baklås. Blääääch!	Luktar tvål, smakar tvål och ser ut som tvål
20	Ren skit. En gåta att sådant överhuvudtaget släpps. En gång till så jä...	Som ovan, men nu önskar du bara att det smakade tvål.
10	Så dåligt finns knappt ens på "50-spel-i-en"-kassetter, men var inte för säkra.	Jämfört med detta är riktig tvål inte så tokigt. Särskilt i konsistensen
0	Kris i fabriken. Är detta en kassett eller en dubbelmacka på chips & asfalt?	Som ovan, men inslagen i blyfolie. Du kan läsa i ljuset från den öppna asken
-10	CD-spel där man förväxlat spelet med Arvingarnas senaste LP...	Du löddrar om munnen. Alla tror du har rabies. Bjud dem på konfekt.

Våra betyg är naturligtvis inte 100% rättvisa och objektiva. De är resultatet av ett antal olika åsikter, och vi gör så gott vi kan för att eliminera smak & tycke, men det finns alltid någon som tycker annorlunda. Gråt inte om vi kör ditt favvo-spel i backen!

MEGA DRIVE

ENDAST UTHYRNING

89

FATAL FURY

Så var det dags att ta på sig knogjärnen igen och gesig in i fighten. Det var ett tag sedan som man var tvungen att härda knogarna och stretcha benen, (sist var i Streets of Rage 2) och det känns bra att vara igång igen!

Fatal Fury är ett rent fightingspel som tar dig igenom en rad sköna slagsmål tills du till slut möter superskurken, som förstås har dödat din pappa. Detta spel går ej att jämföra med Streets of Rage 2, för här går du inte om kring på gator och spöar folk utan har givna plättar att slåss på. Det finns en lång rad med sköna sparkar och slag att välja mellan.

Det tar ett tag att lära sig alla, och det kan vara nog så irriterande att åka på däng i början men när man har lärt sig alla rörelser så flyter det ovanligt bra. Klart prisvärt - men tyvärr kommer detta spel ej att säljasbara hyras ut. Synd, tycker Patte.

FORCE

Den här gubben är tillsammans med Raiden en av de svåraste att spöa. MEN det finns ett bra trick att ta till om man blir trött att få spö: ta bara och använd dig av dom otroligt effektiva låga sparkarna så är dessa svåra herrar snart bara grinfärdiga köttfärslimpor.

Grafik

Gubbarna är stora och välgjorda. Sparkar och slag syns mycket bra så att man kan gotta sig åt alla snygga träffar. Bakgrunderna är sådär men vem bryr sig - man sitter knappast och tittar på detaljer i bakgrunden när man kan sparka sk-en ur sin motståndare i full fyrfärg.

Spelkänsla

Bra fightingkänsla. Snygga slag och sparkar. Kul att spela.

Ljud

Träffarna låter snyggt och när man sänker någon, så dunkar dom snyggt i marken. Musiken? Fanns det?

Hållbarhet

Tyvärr lite för lätt, men man är klart sugen att spela igenom spelet mer en en gång.

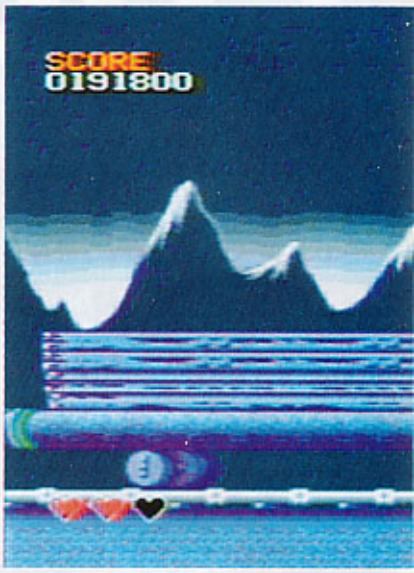
Irritationsnivå

Sisådär. Inget värst.

THE FLINT

De flesta vet säkert vilka Familjen Flinta är - man har ju sett dem ett antal gånger på TV! Tror ni man kan göra ett häftigt, annorlunda spel av denna stenåldersversion av amerikanskt medelklassliv?
Ni som svarade "ja" får ett gratis slag i nacken med fuktig handduk. Se'n kan ni gå till butiken.

THE FLINTSTONES är nämligen ännu ett av de där spelen, som man kör ett tag och sedan glömmer bort tills man vaknar kallsvettig och minns att man har slängt ut en femhundring på eländet.
Inte hade jag legat sömnlös om jag hade haft semester när spelet kom till redaktionen. Jag menar alltså, att jag inte tyckte Familjen Flinta var något att ha ens när de huserade i TV- rutan. Historien är lika enkel som allt annat i detta spel: Du är Fred Flinta och får olika uppdrag av sina polare - oftast att hitta en massa prylar som de lyckats slarva bort. Man får i letandet gå igenom den ena fantasilösa banan efter den andra, för att sedan ställas inför en boss.
Bossarna är inte direkt flinthårda. Man grusar deras förhoppningar ganska snabbt - det behövs mera tålamod än skicklighet för att slå dem.
The Flintstones ligger bra till för att ta hem vårt nyinstiftade pris för kreativ återhållsamhet, "Beige Force-priset". Det finns inget nytt eller överraskande i spelet. Det är så slätstruket att man inte ens orkar baxna, men det som verkligen retar upp en är att Fred Flintas odödliga "Yabba-dabba-doo" bara förekommer som text på en svart remsa! Men kära ni - lite samplade läten hade väl fått plats i kassetten?
Man tänker sig en kommitté i den uppgående solens land som har satt sig ned, tittat på de senaste årens plattformsspel och bockat av: "Tågscen, flygscen, bilscen..." Sedan har man då satt en snål budget och börjat fixa ihop spelet. Resultatet blev inte dåligt - men inte bra heller.
Och rätt vad det är blir spelet irriterande svårt, men inte så att man måste tänka - det är envisheten som måste fram igen. Du måste bara kunna komma ihåg var fällorna ligger, så går det jättebra.
De enda som kan tänkas ha skoj i rollen som Fred "kötthuvet" Flinta



Till vänster: en pilskjutande fågelboss, som just ska inkassera en sten i plytet. Stenarna skjuts iväg med de påhittiga vippbrädorna. Ovan ser ni Fredrik Flintsten omgiven av drakar. De är inte heller så svåra.

TSTONES

Till vänster: "Det var en tågscen i Indy Jones, då ska vi ha en här också". Här måste man ha ljudet uppskruvat, så att man vet när det går att hoppa ostraffat. Annars kan man gott ha det nedskruvat - musiken verkar vara gjord av en yrvaken barpianist på en två-oktavers batteridriven leksakssynth.

Ovan: Fredde Flintsten fågelskådar en gam - eller är det grafikteamets hämnd på projektledaren?

Grafik

Grafiken är en stor besvikelse. Detta kunde lika gärna vara ett sjutusans bra 8-bitars spel, men som 16-bitars är det inte mycket att hälla i julgröten.

Spelkänsla

Detta är det mest slätstrukna spel som jag har spelat. Det är ganska så kul, men det liknar alla andra spel - fast sämre. Alla är de baserade på en film eller tecknad hjälte, alla har de en tågscen, alla är de plattformsspel och alla är de tråkiga.

Ljud

De få ljudeffekter som finns är dåliga, och musiken låter som Mastergnissel. Och inget "Yabba-dabba-doo" heller! Fy skäms!

Hållbarhet

Efter som det finns oändlig continue, så håller det tyvärr inte mer än en dag. (för normalbegåvade)

Irritationsnivå

Förutom att det är ett halvdant spel, så fins det inte mycket att irritera sig på. Men varför liknar det så mycket ett Master-spel? De som gorde detta spel var nog väldigt trötta, så därför blev det ett väldigt trött spel.

IDEALSPELAREN:
Läser telefonkatalogen och tycker det är spännande. Tycker att centerns Olof Johansson är så upphetsande oberäknelig, och att Mona Sahlin är sexig. Vågar inte riktigt titta på TV-nyheterna.

är nog folk som inte sett så många plattformsspel tidigare. Kvaliteten är det inget fel på - det är bara kreativiteten som saknas. Gillar du stenålderskröet, så skaffa Chuck Rock i stället. Där finns det lite humor också...

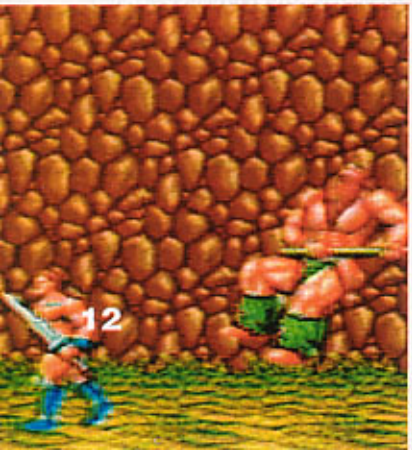
MJ & PL

FORCE

Fredde "Fläskhjärnan" Flinta tar en paus i bekämpandet av en drak-boss. Receptet: var uppe när han är nere och tvärtom. Skalla honom underifrån, så dör han snart.

GOLDEN

Till vänster ser vi ett sortiment fiender ur Gulliga Yxans Saga, tredje delen. Dinosaurieskeletten är rätt livaktiga, men de stora gröna boysen är så hårda att de ibland slår sig medvetslösa när de borstar tänderna.



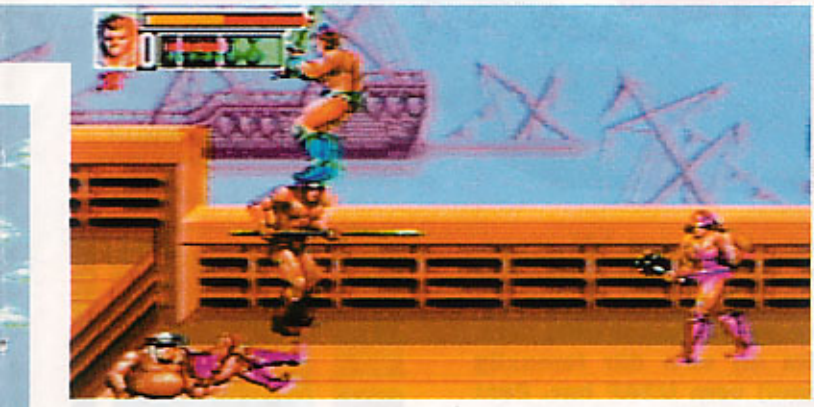
"They never come back", sade man om världsmästare i tungviktsboxning, men en och annan har faktiskt kommit tillbaka. Uppföljare till kända TV-spel har det minst lika svårt att kämpa sig upp till den gamla nivån, och trots att t.ex. Road Rash 2 och Sonic 2 har lyckats, är det tyvärr vanligt att 2:an är sämre än 1:an.

Detta verkade vara ännu en lam uppföljare, men efter en stunds spel började jag höra grymtande läten av motvilligt gillande från testhörnet. Så jag tog en törn vid TV:n själv, och minsann…det var inte så pjåkigt. Men en sak är helt klar. Graffen suger. Orsaken är förstås inte att pixelmålarna är särskilt dumma, slarviga eller lata, utan att man har bestämt sig för att satsa på figurerna i första hand. Då blir det förstås mindre plats över åt dödshäftiga multiparallaxscrollande bakgrunder som får Sixtinska kapellets tak att likna klottret i en cykelbanekulvert. Här har ni kulverten!

"I kronor per minut räknat är GA 3 i klass med bungy-jump från andra våningen..."

Men GA 3 är inte till för konststuderande, såvida det inte är svärds- och stridskonst man studerar. Det hela går ut på att hacka, slå, sparka och sticka ned allt som står i ens väg för att slutligen besegra ondskan och ta hem den gyllene yxan. Att man hittat fyra puckon som inte lärt sig

AXE 3



Till vänster: en jätteundulat med våldstendenser ska just få uppleva den s.k. "Broilerbehandlingen" tack vare mannen med den bastanta kockkniven och de små byxorna.

Ovan: våra vänner får pisk av spikklubbe-bestyckade damer i lila läderkostymer. De verkar inte uppskatta detta fritidsnöje lika mycket som läderbruttorna.

av de första två försöken är ett underverk, men svinga förvuxna köksredskap så att det svissmar i luften - det kan dom!

Fienderna är inte särskilt svåra, men irriterande. Det finns ungefär ett halvdussin grundtyper, men så plötsligt stöter man på en ny variant. De små kulmagade gubbäcklen som man möter i början är ett exempel: deras klubbor biter hårt, men rätt vad det är börjar de göra stormanfall med isterbuken först, och ännu längre fram kan de spruta eld.

GA 3 är precis rätt spel att ta hem för att förgylla en trist höstkväll, men du behöver inte bunkra käk, sätta på svararen eller så: om du inte brukar gå vilse i trappuppgången eller har svårt att träffa lador med en näve grus, så fixar du detta spel i lagom tid för att se de sena TV-nyheterna.

Fast det är tur (och en del skicklighet) att GA 3 inte kommer att finnas till salu!

Om jag hade pyntat upp nästanpå sexhundra spänn för Golden Axe 3, så hade mitt nästa köp kanske blivit en riktig yxa - största modellen. Och sedan hade jag kanske gått och hälsat på den som sålde detta kortlivade nöje till mig. I kronor per minut räknat är GA 3 i klass med bungy-jump från andra våningen…

Det enda verkligt nya i GA 3 är vägvalen: på vissa punkter i banorna måste man välja väg. Det ökar förstås variationen i spelet, men räcker knappast som ursäkt för spelets litenhet. Om det blir ett GA 4 måste det bli en rejäl uppryckning, tycker
MJ

FORCE

Grafik

Det första man tänker på när man ser GA 3, är att grafiken är lite väl platt. En klar besvikelse- är bakgrunderna, som ser ut som en 8 bitars fläskpannkaka. Figurerna är desto bättre, men alldeles för små.

Spelkänsla

Hade varit mycket coolare om gubbarna var lite större. Nu får man ibland skärpa sig för att se vem man slår ihjäl. Annars ganska så bra om man gillar skoningslöst huggande och rispande.

Ljud

Mastiga stön när någon dör är alltid skönt att höra, och i GA 3 skriks det ett gäng. Tunga våldsljud får man också på köpet, och det blir en liten julafton för perverterade våldsälskare. Musiken är bättre än väntat...

Hållbarhet

En eller två kvällar; för en hårdgamer - några timmar. Ett perfekt hyrspel just därför.

Irritationsnivå

Om man gillar just sådana här spel så är irritationsnivån mycket låg.

MiG 29

En "Flanker" är kul att leka med, men kan vi få en Su-27 "Fulcrum" nästa gång? Dom är ännu värre och så kan man göra "Kobran" med dom.

En som aldrig frågat förr

Egentligen borde någon annan skriva den här recensionen. Jag är galen i flygplan. Men flygspel är jag inte riktigt lika galen i. Det kan bero på att jag vet för mycket om hur det går till i verkligheten för att kunna gilla dem, och att jag egentligen vill ha en så'n där femaxlig simulator (med tvåspelar-option!) som USAF har. Fast priset motsvarar sveriges årsförbrukning av potatischips, så jag tar väl Megan då...
Men jag har en fråga: VAR SKA MAN GÖRA AV FÖTTERNA?

Jag vet att det finns pedalsatser att köpa till Megan, men det finns inga flygspel där man kan välja kontrollsystem med roderpedaler. Den som någonsin flugit ett riktigt flygplan vet att roderpedalerna är lika viktiga som ratten/spaken, såvida man inte sitter i en Ercoupe (bisarr fyrtiotalsmaskin där sidrodren var kopplade till skevrodren) eller flyger så försiktigt att man kan svänga på skevrodrens bromseffekt.

Men man kan ha roligt ändå. Den som är lagom självcentrerad gillar spel av denna typ. MiG 29 är liksom alla andra flygsimulatorer (F-22, LHX) gjort i s.k. vektorgrafik. Alla objekt består av polygoner (månghörningar) som datorn kan vrida, förstora och förminska utan alltför mycket besvär, och det betyder att du både kan titta ut och se dig själv i många olika vinklar. Det man får offra är mjukhet och detaljrikedom. Landskapen är är mycket enkla. Några vägar, några bergknallar - det är oftast allt. Att bedöma höjden är mycket svårt. Man måste läsa sina instrument! Men MiG 29 är inte bara en flygstridssimulator. De olika uppdragen har ett visst mål - att störta en viss herr Hasouz!

Vad är denne Hasouz för en karl? Är han specerihandlare? Är han taxichaffis? Fel fel fel! Han är en GALEN DIKTATOR! Han är GENERAL! Ni blir naturligtvis jätteförvånade när ni får höra att denne opålitlige kameldrivartyp har invaderat kungariket Sautar och därmed lagt sina vitlöksdoftande fingrar på 25% av världens oljetillgångar! Heter Hasouz kanske Saddam i förnamn? Eller Hussein i efternamn? Vi anar ugglor i sanddynerna! Strunt samma - nu ska ni ut och förinta hans kommunikationssystem, rädda en kapad ubåt och annat spännande. Det är mycket mörsa, men lite långt mellan smällarna. Är man van vid att expediera ett halvdussin fiender per minut, som i ett bra shoot-'em-up, kan det bli lite ohäftigt. Är du däremot en som gillar att flippra mellan kartbilder och missiler och navigera och fixa i tio minuter innan du får chans att fösa iväg några sprängladdningar mot närmsta kamelarsle, så ska du

En kul knorr: Bilderna på "anslagstavlan" är rörliga!

kanske skaffa något annat spel. Detta spel är ingenting att laja med - ska man komma någonvart, så får man allt ta sin uppgift på allvar! Betrakta planet som en riktig maskin, alltså.

Gillar du att dansa dårbalett på en rakknivsegg är MiG 29 också helt rätt för dig. Du har t.ex. ett antal SCUD-robotar att förinta och ett litet precisionsjobb att göra för att rädda ubåten, men vänta bara - du ska dessutom se till att Hasouz lilla kärnvapenkök förintas UTAN att göra hål i reaktorn som forskarna bor granne med. Hårda papper för skjutgalna med smörfingrar! När du torskar får du se en av MiG-29-bilderna på en anslagstavla bli rörlig och paja - visserligen i svartvitt, men ganska saftigt…

Själv tycker jag att MiG-en är lite trögmanövrerad. Visserligen kräver moderna jaktplan en hel del himmel för att kunna manövrera, men här drar man inga 9g. De som vill kolla hur det ligger till kan göra det - efter Sovjetunionens kollaps gör alla sitt bästa för att få tag i $$$. Konstruktionsbyrån som Artem Mikoyan & ("i"-et i "MiG" betyder just "&"!) Pavel Gurevich grundade är inget undantag - den som är typad på snabba jetplan kan få flyga MiG 29 för c:a 700 $ per full tank. Är man riktigt avancerad finns det Su-27 att hyra till liknande priser. En engelsk resebyra ordnar formaliteterna, men det blir så dyrt om man vill köpa ett gäng plan och starta ett krig att jag rekommenderar alla att köpa det här spelet i stället…

MJ

Från Domark
Ute nu

Ja, här puttrar man fram över öknens gula vidder. Men snart kommer det väl någon och skjuter på mig. Och då ska han få, den stinkande råttan!

Till vänster ser ni kontoret i Domarks MiG-29. Det är ett bra kontor. Det finns inga telefoner som stör. De övriga kontrollerna finns på menyerna du tar fram med C- och A-knapparna.

Nedtill: MiG:ens kartdisplay. Alla yrkespiloter önskar sig en sådan, där man kan se precis vad bluppurna på radarn föreställer. Vän eller Fi?

Grafik

Fylld polygongrafik av god klass blandad med traditionell graffe i mellanscener, menyer och instrumenteringsbilder. Snygga explosioner också.

Spelkänsla

Hög. MiG:en är ganska lättskött, om än något rumptung att kränga runt. Liknande spel på dator brukar vara lite väl komplexa, men Domark har lyckats få ned strulnivån utan att förlora det tekniskt intressanta. Man får dock inte vara allergisk mot feta manualer om man ska njuta av MiG 29.

Ljud

Ett stilla brus från Tumansky-motorerna, varningsplingar, pip och smällar. Helt OK.

Hållbarhet

Över medellängd. Gillar man simulatorspel kommer MiG 29 att plockas fram så snart man blir sugen på en"flygtur".

Irritationsnivå

Mycket låg. (utom när man gör bort sig…)

Final i Davis Cup! Sverige tar emot USA hemma på grus. Det står 4-6 i tie-break, i avgörande set. Jag ska just ta emot amerikanarens serve...

DAVIS CUP WORL

"Jag måste skaffa en större racket...!"

Trodde ni att Stefan Edberg och de andra storlirarna dänger racketen i skorna för att få bort gruset från sulorna? Icke, sa Nicke. De bara härmar spelarna i DCT. De slår sig nämligen på skorna. Min spelare gör det både en och två gånger, och strax efter kommer serven.

Den är välplacerad, men jag få iväg en underbar retur, som susar förbi den chanslöse jänkaren och slår ned precis på linjen! Men vad i helv...vaddå OUT?! Efter att ha studerat reprisen går jag fram till domaren och klargör för honom vilken skitstövel han är, och se - han erkänner sitt misstag och bollen spelas om. Den här gången är retuen klart inne, och DC-bucklan är åter i Sverige.

Jag hör till dem som länge gick och väntade på ett tennisspel till megan.

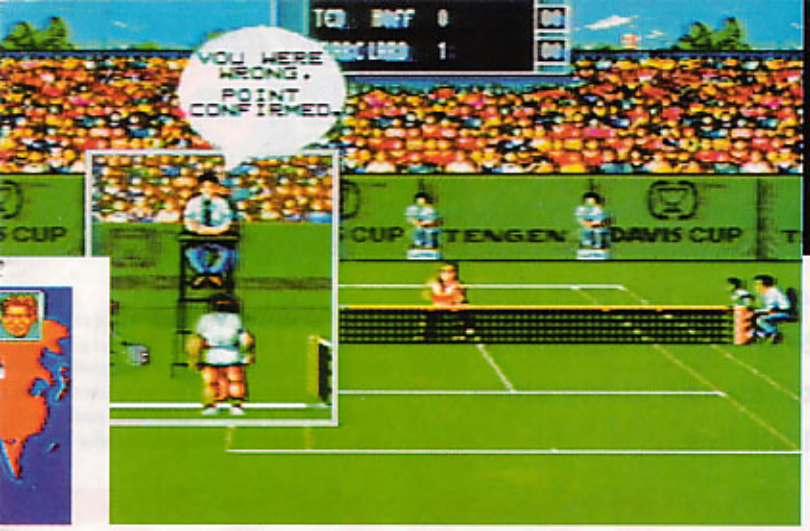
Så kom då Grand Slam Tennis, och jag blev nöjd. Nu är jag mer än nöjd, för nu har jag spelat DCT. Det får nästan Grand Slam att framstå som ett litet grått lådspel. "Sicken pluttig liten plan" är min första tanke när jag börjar spela DCT, men jag vänjer mig snabbt, för en av de saker som gör spelet så verkligt är att planen avsmalnar och motspelaren ser ut att vara mindre än jag. (Perspektiv kallas det. RED) Och om spelaren förflyttar sig i sidled, så vinklas banan. Det uppstår ett otroligt djup.

Om du är nybörjare, så bör du förlägga den första tiden till träningsbanan.

Då kan du finslipa serven, träna upp snabbheten och lära dig placera bollarna. Något som jag saknat i andra tennisspel är möjligheten för två personer att bara stå och bolla utan att behöva spela match, men här finns den. Är man två spelare delas skärmen upp i en s.k. split-screen, detta för att du alltid ser din spelare bakifrån. Det som är lite synd med denna metod är att läktaren inte syns, och att bollen försvinner ur bild när du lobbar. När man anser sig vara färdigtränad (för tidigt, ska det visa sig) så är det bara att hoppa på en turnering.

Hur mycket pengar kan du dra in och hur högt kan du klättra på världsrankinglistan?

Det finns 32 spelare att välja mellan, och sammanlagt 64 spelare. Det innebär att du måste vinna fem matcher för att gå till final. Givetvis går det att spela träningsmatcher, men...nej, turnering är det som gäller! Singel, dubbel eller Davis Cup. Dubbel kan du spela tillsammans med en kompis (som du sedan kan håna för att han förlorade. Patte) eller med en datastyrd spelare. Det finns tre olika svårighetsgrader och fyra olika underlag - gräs, grus, hardcourt och indoor.



En fin detalj i DCWT - man kan klaga på domsluten! Tyvärr har man lagt en massa megabits på samplade domarröster, så spelarnas svordomar dyker enbart upp i form av #%¤=§-bubblor. Men stönandet är helt autentiskt, slag för slag. Jimbo Connors kanske inte har copyright på lätet, men en credit kunde han väl ha fått...

LD TOUR

Men det som bräcker både DC och vanlig turnering är "Championship". Här kan du göra egen karriär som tennisproffs. En säsong består av 52 veckor, och du avgör själv vilka av alla turneringar du ska delta i. Alla fyra Grand Slam-turneringarna är med, och infaller också vid samma tidpunkt som i verkligheten. Mellan turneringarna får du ett password, men inte mitt i - t. ex. mellan kvarts- och semifinalen, så räkna med att det kan kännas tungt att vara med i Australian Open eftersom det är 5-setsmatcher och du får delta både i singel och dubbel.

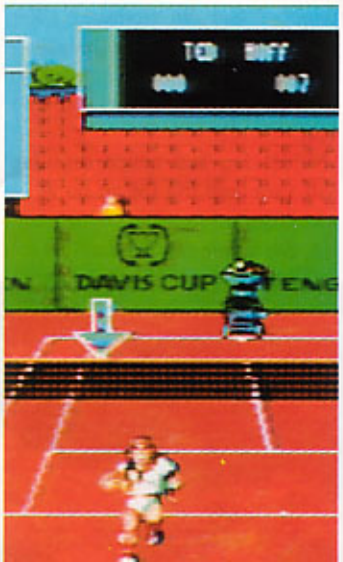
Det gäller att överväga vilket som är bäst - Dubbelturneringen med 1-setsmatcher i Wien, där det kostar 1.000$ att starta och prissumman är 25.000$, träningslägret i USA eller singelturneringen i San Francisco med 3-setsmatcher, 4.000$ i anmälningsavgift och ett förstapris på 300.000$...? Hur mycket pengar kan du dra in och hur högt kan du klättra på världsrankinglistan? Det återstår att se - om du skaffar dig DCWT!

Utgivet av Tengen, tillverkat av Loriciel
Ute nu

Johan Spångberg

FORCE

Sekunderna innan bollmaskinen träffar den flyende spelaren i bakhuvudet så hårt så att det blir likbil direkt till krematoriet.



Grafik

Ibland är det lite svårt att urskilja de exakta rörelserna, men annars är grafiken bra. Domarna, läktarna och banan samt djupet är suveränt.

Spelkänsla

Toppen! Lobbar, smashar, nationalsånger (jodå, "Du gamla, du fria" är med!), prispengar och slantsingling. Finns det i tennis-cirkusen, så finns det i DCT.

Ljud

Ljudeffekterna är underbara. Både Connors-stönen och domsluten gör sig väl hörda. Det är bara synd att samma musiktrudelutt ska sätta nerverna på prov när matchbollen visas i repris.

Hållbarhet

Jag tror inte man behöver vara något större tennisfreak för att fästa sig vid det här spelet. Det kommer säkerligen att hålla tills det kommer ett bättre tennisspel. OM det kommer något bättre. (Tjaa, titta på nyhetssidorna...! RED)

Irritationsnivå

Det finns inte så mycket att irritera sig över, men jag måste medge att det kan vara jobbigt när det fega kräket till motståndare roar sig med att slå stoppbollar - särskilt innan man lärt sig returnera dem. Det kan bli droppen som får kamelen att rinna över och välta stort lass.

Landstalker är ett spel som man blir helt uppfylld av så snart man börjar spela. Landstalker tar dig med storm, och du kan aldrig sluta för att det är så jä#la kul att lira...

Nigel på äventyrets vingar! Det här är banne mej annat än en chartersemester, och billigare dessutom. Tänk också på den minskade risken för hudcancer, flygolyckor och pinsamma sjukdomar framkallade av ortens klockvatten! Då framstår Landstalker som ett lysande alternativ till en sur tur till någon palmdekorerad turistpina vid medelhavet. Dessutom varar Landstalker längre!

LANDSTA

1993 ÅRS BÄSTA ROLL

Det handlar om en kille vid namn Nigel. Han verkar vara ett slags prisjägare, men gillar också att gå på jakt efter skatter och äventyr. Nigel är mycket stark och duktig med svärdet; det är nästan ingen som kan slå honom i kamp klinga mot klinga. Nå, det är ju faktiskt du som styr Nigel, så han behöver din hjälp för att få verklig nytta av sin kunnighet!

Du befinner dig i en sagovärld. När spelet börjar har Nigel precis klarat av ett uppdrag som han fått av en handelsman. När Nigel kammar hem priset för sitt jobb händer det något: en liten vampyrfé kommer flygande och skriker på hjälp. Hon heter Fredag och är jagad av ett gäng banditer - Kayla och hennes bovar. Fredag flyger fram till Nigel och ber om hans hjälp - som tack kan hon visa honom till en jätteskatt. Hon gömmer sig i Nigels ryggsäck. Han blir lite överraskad men sticker och gömmer sig för Kaylas gäng. När de försvinner kommer Fredag fram. (Nej, inte de där småläningarna!)

-Nå, var finns den där skatten? Frågar Nigel.

-Äh...ähum...vilken skatt? Svarar Fredag med samma fasthet som en sosse beskriver sin tänkta fiunanspolitik.

-Javisst ja! Den "stora skatten"...ja, jag vet inte exakt var den ligger...jag har hört ett rykte om den…

Snackar hon om momsen? Eller flyttskatten? Eller höjd marginalskatt?

-Du din lilla…! Du försöker lura mej!

-Nejdå! Jag kan hjälpa dig! Jag vill vara med dig för att du är så söt, Nigel!

Äh. Det säger alla brudar.

Nåja. Här börjar äventyret.

Nigge flyger iväg på en stor fågel och hamnar vid en grotta som han prompt undersöker. Han drullar till det, drattar i backen men kommer till en by med söta, snälla brumbjörnar som tar hand om honom. När han vaknar får han höra att grannbyns björnar blivit besatta av någon ond gud, de har blivit helgalna och vill bara slåss.

Nig
får

ALKER

LSPEL PÅ SEGA!

Överst till vänster ser ni "hjärtespalten" där man håller reda på Nigel the Igels hälsa, magi och annat viktigt. Ni ser också Nigels flinka svärd blänka i mörkret. Landstalker bjuder på hårda kuddningar! En bit in i spelet kommer ni att stöta på några garstiga härresande motståndare...

Nigel, som är en hjälte, hjältar iväg och hjälper björnarna. En staty i grannbyn ger honom tillträde till en grotta, där en söt björntjej hålls fången ,men sedan är det slut på det gulliga...

Ja, det får räcka.

Landstalker innehåller många och svåra uppdrag, och har en fantastisk spelbarhet. Inga äventyrsfans bör vara utan! Efter att ha gjort några björntjänster är det dags för stadsbesök, där Nigel springer på den onde greven, "The Duke" (Det trodde jag var John Wayne. Men han är ju död. RED) Greven styr och ställer, som grevar brukar, och gör allt för att stoppa Nigel och Fredag. Äventyren är helt otroliga. Landstalker kommer att ta dig med på fantastiska upplevelser i städer, labyrinter, slott, grottsystem och ihåliga träd som alla ska utforskas. Spelet innehåller en hel del klurigheter som vi kommer att skriva om längre fram, men kör ni fast så ring mig på 08 - 600 51 71!

Doktor Roffe & Mr. Hyde

Släpps i september

FORCE

el har just stött på Fara. Ja, han heter så, björnbruttan. Men det vet han inte, han har gjort en praktdykning från hög höjd och vill bara sova.

Grafik

Spelbilden är isometrisk (sedd snett uppifrån-från sidan) i brevlådeformat, för att ge plats åt "textremsan" undertill och infolisten ovanför. Lagom storleksförhållande mellan figurer och bakgrunder. En försnällad Immortal, ungefär.

Spelkänsla

Hög. Utomordentlig. De omfattande pryttel-och-trollerimenyerna är lätthanterliga och tydliga. Inget strul kommer emellan dig och njutningen att spela Landstalker!

Ljud

Inget dösnack men desto flera låtar; lagom hysteriska japanska synthmarscher och barnprogram-påtevetvå-druttiluttar. Ni som diggar Nine Inch Nails och Einstürzende Neubauten har inget att hämta här. Men den går att stänga av. Stridsvrålen är helt OK.

Hållbarhet

Genomsnittsspelaren får räkna med att offra tre veckors fritid och lite sömn på att komma igenom Landstalker, men det är det klart värt.

Irritationsnivå

Obefintlig. Snarare tvärtom! Det skall väll i sådanna fall vara denna hemska musik som förföljer dig igenom hela spelet som en spik i foten under ett fot vandring. Särskilt irriterande är det när det inte är någon fara på gång och vår hjälte ligger och sover eller liknande, då blir musiken outhärdligt gullig och söt.

ORDKRIGET

Det blir bara ett litet ordkrig i det här numret, typ kort men kärnfullt. Rakt på alltså:

"Hej! Två frågor:
1) Kommer Star Wars på SEGA? Och i så fall när?
2) Vad har SEGA:s Master System för tekniska specifikationer? (Skulle vara roligt att bräcka Lilla Grå Lådan!)
Mr. Sonic lives forever-fan i Västerbotten"

Det var tre frågor. Men OK, svaren är:

1) Ja, från US GOLD. Oktober är en bra gissning.
2) Bräckning eller ej - här är siffrorna:

	MASTER SYSTEM 2	LILLA GRÅ LÅDAN
Klockfrekvens:	3,58 MHZ	1,79 MHZ
Upplösning:	240 x 226 punkter	256 x 240 punkter
Antal färger:	256	52
Färger samtidigt:	52	16
Max. antal rörliga grafiska objekt (sprites):	16	64
Max. storlek på objekt:	8 x 8 punkter	8 x 8 punkter
Processor:	Z-80	6508

Och så en snabb från en tjej i Lindås:

"Hej! SEGA!
Jag skulle vilja att ni gjorde ett TV-spel med hästhoppning, till Mega Drive. Typ Göteborg Horse Show 1993
Hälsningar Malin"

Nå, nu är det inte vi som är SEGA. Men det var faktiskt ingen dum idé. Det finns åtskilligt dummare idéer som man gjort spel på. Då skulle SEGA:s utvecklingsteam få en rejäl utmaning. En häst är minsann inte lätt att animera! Fast problemet med att efterlikna de hjälper som en ryttare använder skulle nog bli det svåraste att lösa...man skulle nog bli tvungen att ta till sexknappars-joypads för att ens komma i närheten! Ett bra spel av det här slaget skulle nog få massor med tjejer att skaffa Mega Drive - och de som har en i huset kanske skulle kanske få mod nog att jaga bort brorsor och farsor från maskinen. Vilket nog är vad som behövs i många fall...!
Slut för idag - och fortsätt skriva!!
SEGA FORCE Box 1074, 172 22 Sundbyberg. "Ordkriget" utanpå!

10 i topp

Här kommer några exempel på vad SEGA-fansen tycker mest om just nu!

MASTERLISTA
från Magnus i Trollhättan:
1 Alien 3
2 Lucky Dime Caper
3 Sonic 2
4 Asterix
5 Prince of Persia
6 Batman Returns
7 Sonic
8 Olympic Gold
9 Champions of Europe
10 Mickey Mouse 2

JAPANLISTAN
1 Puyo Puyo
2 Streets of R. 2
3 Splatterhouse 3
4 Mazin Saga
5 Ninja Warriors
6 Annette Again
7 Sonic 2
8 Dream Thief
9 Wolf and Deer
10 League Soccer

USA-LISTAN
1 PGA Tour Golf 2
2 NHLPA Hockey 93
3 Road Rash 2
4 Ecco the Dolphin
5 Sonic 2
6 John Madden '93
7 Fatal Fury
8 NBA Challenge
9 Monopoly
10 Streets of R. 2

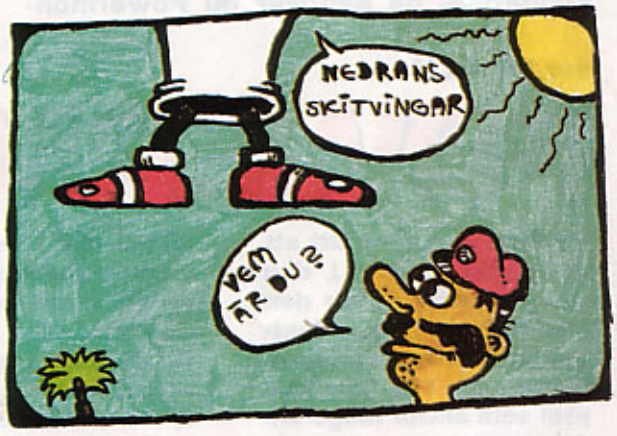
MEGALISTA
från Jonas i Huddinge
1 European Club S.
2 California Games
3 Sonic 2
4 EA Hockey
5 Golden Axe
6 Spiderman
7 ESWAT
8 Super Monaco GP
9 Super Real Basket
10 Olympic Gold

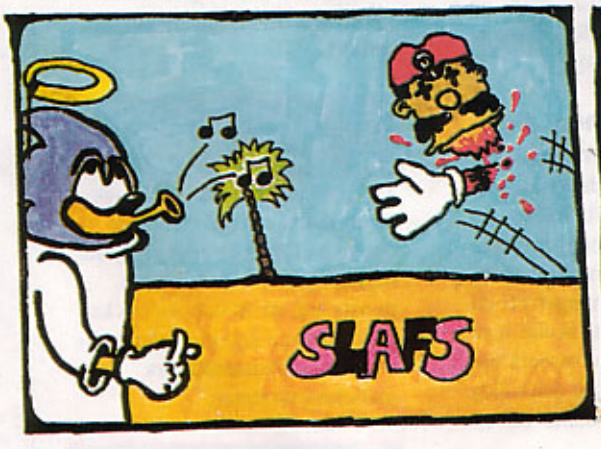
MEGALISTA
från Magnus & Mattias
1 Sonic 2
2 Desert Strike
3 LHX Chopper
4 Sonic 1
5 Art Alive
6 Castle of Illusion
7 F22 Interceptor
8 Quackshot
9 James Pond 2
10 Bonanza Bros.

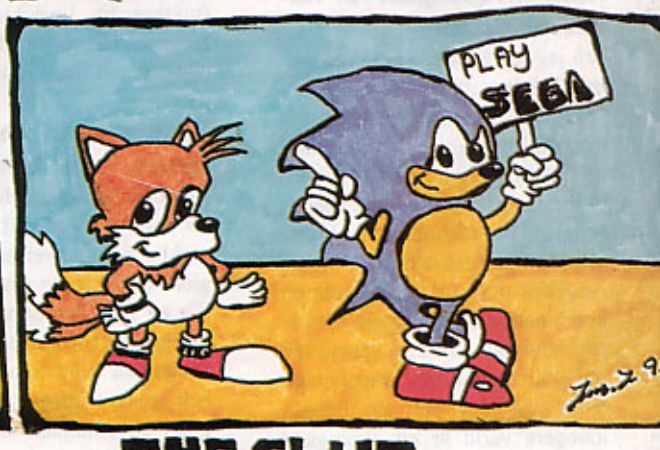
GALLERIET

I detta nummer bjuder två killar från Angered, Jens Lekman och Jonas Lindell, på en trevlig liten serie. Jens har tecknat och Jonas har levererat (den något morbida) idén. I serien medverkar ett antal figurer som inte behöver någon närmare presentation, förutom hajen som heter Kent-Mårten. Skicka flera serier! Adressen ser ni till höger:

"GALLERIET"
SEGA FORCE
BOX 1074
172 22 SUNDBYBERG







THE SLUT

HJÄLP! HJÄLP!

Vill du hjälpa oss att göra SEGA FORCE ännu bättre? Bor du i Stockholmsområdet så kan du få ingå i en grupp där vi träffas 3-4 gånger per år för att prata om vad som är bra och mindre bra i SEGA FORCE. Om du har åsikter och är pigg på att diskutera dem - ring Anna Aurell på 08-799 31 19 och anmäl dig!

Vill du härska över människors öden, kunna bestämma över liv och död i ditt kungarike, då behöver du Powermonger till din Mega

Vi hittade ingen bra bild i Powermonger, så vi tog den här istället. Bra va?

POWERMONGER

Det kan inte vara lätt att vara yrkesofficer i den svenska armén, när den inte har gjort en ordentlig landvinning på flera hundra år. För den korpral som alltför länge undertryckt behovet av att utöva litet etnisk rensning heter lösningen Powermonger.

Visst ska man försöka överföra framgångsrika spel (på andra format) till Megan, men man får inte glömma vad det är som har gjort spelet till en bästsäljare.

Powermonger var en omedelbar hit när den kom till Amigan för några år sedan,
och jag satt sömnlös i många timmar i desperata försök att erövra ännu en landsände med list och övervåld. Vad var det som höll mig fast och som fick mig att engagera mig? Visst var det spelets lurighet, det faktum att man inte bara kan gå runt och döda urkiljningslöst utan måste använda en kombination av diplomati, förmågan att uppfinna bättre vapen, hot om våld och direkt vapenmakt. Visst var det det att Powermongers värld är ett ekologiskt system där alla delar påverkar varandra, till exempel bör man inte bygga för mycket vapen, eftersom man då måste hugga ner alla träd, vilket påverkar vädret till det sämre. Man får också vara försiktig så att man inte råkar döda alla jordbrukare.
Det blir knepigt med matförsörjningen då. Dessa är bara några av de saker man måste ta med i beräkningarna om man ska bli en framgångsrik fältherre. Men det var inte bara det som gjorde Powermonger till ett måste den där hösten, utan det var stämningen, känslan och inlevelsen som till stor del berodde på de utmärkta ljudeffekterna. Precis som Speedball 2, som tappade en del i överföringen till MD:n så känns Powermonger blekare och närmast ointressant i det här formatet, inte minst eftersom det som var väldigt lättskött med mus blir fruktansvärt invecklat med en Joypad. (Det är en Mega-mus på gång; se sid. 4…RED)

Precis som med Populous och Lemmings,
som båda är designade för att spelas med muskontroll, märks det verkligen att Powermonger inte är gjord för Megadriven från början. För att göra Powermonger till ett riktigt Megadrivespel skulle man antagligen behöva konstruera om hela spelsystemet så till den milda grad, att resultatet skulle bli ett helt nytt spel.

John "Gudars, vilket taskigt spel" Thelin FORCE

Grafik
Bra och förvånansvärt tydlig med tanke på hur mycket information den rymmer.

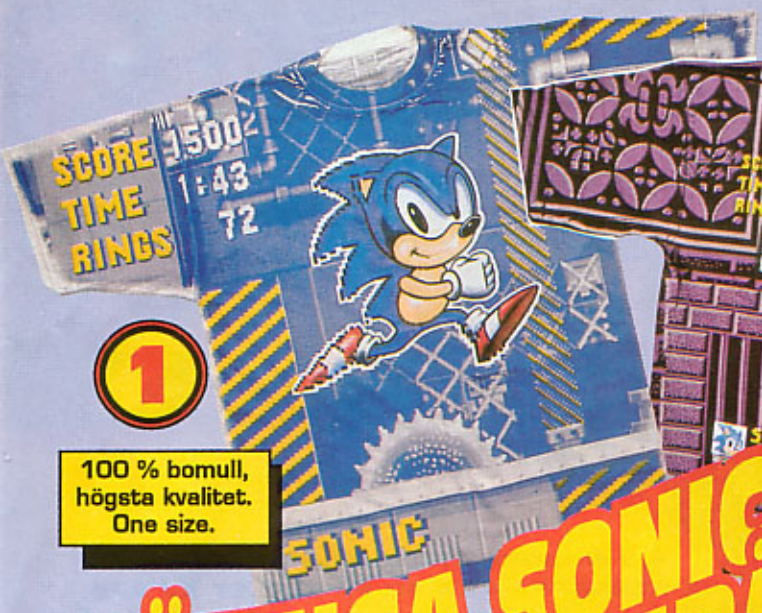
Spelkänsla
Ogenomträngligt kontrollsystem som kräver att man sitter med manualen i knäet för att överhuvudtaget få nå'nting gjort.

Ljud
Egentligen helt okej, men jag saknar verkligen den ljudmatta som fanns på originalet. Här hör man bara ett ljud i taget, vilket sänker realismkänslan något oerhört.

Hållbarhet
Mycket lång, om man orkar sätta sig in i vilka knappar man ska trycka på för att få önskad effekt. Mycket kort om man blir det minsta arg på att behöva trycka på knapparna tjugofem gånger för att få sina soldater att bara marschera tio meter.

Irritationsnivå
Som sagt, ett stort mått tålamod krävs och man bör inte vara en sån som slår sönder saker bara för att man ibland inte hinner göra allt man vill innan det är försent.

Som prenumerant på SEGA FORCE får du ALLTID ett lägre pris i SEGA FORCE SHOP



1

2

100 % bomull, högsta kvalitet. One size.

HÄFTIGA SONIC T-SHIRTS – HÖSTENS FRÄCKASTE!

3

5

PRISER

T-shirt 1 och 2 kostar 209:-
som PRENUMERANT betalar du 199:-
T-shirt 3, 4 och 5 kostar 189:-
som PRENUMERANT betalar du 179:-

4

6

ALLT OM SEGA

MEGA DRIVE POWER-TIPSBOK
- BIBELN FÖR EN RIKTIG SEGA-SPELARE!

116 sidor med värdefulla tips för 50 av SEGAS toppspel. Pris för prenumeranter 109:-, övriga betalar 149:-!

SÅ HÄR BESTÄLLER DU;

Skriv artikelnummer på PG-talong och betala in rätt belopp på **PG 3279-7, SEGA FORCE, 172 22 Sundbyberg. Ange om du är prenumerant.**

OBS! Leveransen sker i den ordning som beställningarna kommer in

POSTGIROT SVERIGE

INBETALNING / GIRERING A

3279-7

SEGA FORCE
172 22 SUNDBYBERG

Jag vill beställa
T-shirt nr 5 för 179:-
och SEGA-
boken för 109:-.
Jag är prenumerant

NAMN

GATUADRESS

POSTNR & POSTADRESS

289:-

SEGA FORCE SHOP

GÖR DIN BESTÄLLNING REDAN IDAG!

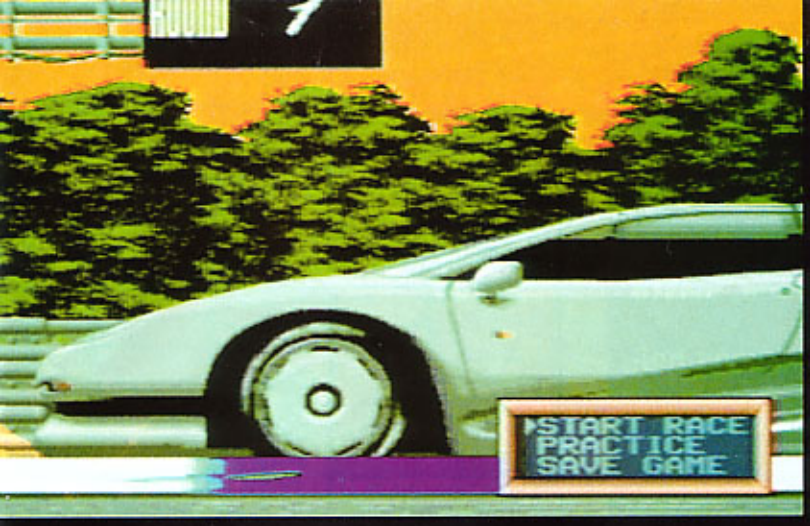
JAGUAR XJ 220

EN RIKTIG JAGUAR XJ 220 KOSTAR 4,5 MILJONER KRONOR. FÖR EN FUTTIG SJUTUSENFEMHUNDRADEDEL AV DE PENGARNA KAN DU FÅ SPELET XJ 220, ATT STOPPA I DIN MEGA-CD - BILSPELET SOM HAR NÄSTAN ALLT!

Vad är det som saknas, då? Jo, i mitt tycke fattas bara en sak för att XJ 220 ska bli riktigt, riktigt bra: *den där* huvudlösa, adrenalinstänkande fartkänslan!
XJ 220 har annars allt man kan begära av ett bilspel, och lite till. Här räcker det inte med att kunna ratta 1,7 ton sportbilsracer, utan man måste kunna sköta pengar också. Man måste ha viss känsla för taktik, samt tålamod att läsa igenom en manual som verkar tjock nog att kunna stoppa finkalibrig gevärseld på något kvarters håll.

XJ 220 är inget för folk som blir svettiga när de måste välja - det finns nämligen mycket att välja på. Efter det lätt utspejsade intro-sekvensen kommer den första menyn: Grand Prix, World Tour,

DETTA ÄR DET HÄGRANDE MÅLET! FAST OFTARE FÅR DU SE EN SKÄRM SOM SÄGER "XJ 220 - LOADING"



Free Practice, Track Editor och, förstås, Options.
Gå dit. Där kan du skriva in ditt namn (och medspelarens, om du har någon till hands. Du kan välja spelspråk (Japanska eller engelska) hastighetsvisning (mph eller kmh) Du kan välja manuell eller automatisk växellåda, och du kan välja antalet varv i de kommande tävlingarna. Du kan också ta fram den inbyggda CD-spelaren och välja mellan sex olika låtar att köra till! Men den kan stängas av också...

Sedan står valet mellan att träna och att tävla. Eftersom du är en så'n där rivig typ börjar du förstås tävla direkt. Efter att ha blivit totalt förnedrad börjar du träna. Det behövs, även under själva turnerandet, så därför är valen START RACE, PRACTICE och SAVE GAME det första du ser om du går på ett NEW GAME. Kör du World Tour får du själv välja land. En liten gubbe ger dig (goda?) råd om vilken ordning landen ska tas, men du kan strunta i dem - om du har råd! Du får nämligen betala rese- och transportkostnaderna själv! Det går alltså att bli bankrutt, och då är det GAME OVER!

Det kostar pengar att reparera bilen också: efter loppet kommer det fram en osannolikt glassig lagningsmeny, där röda bildelar måste bytas, gula *kan* bytas och gröna är OK.

Och allt detta är ju trevligt. Men själva körningen är det inte så mycket drag i. Vi kanske är Road Rash 2-skadade blådårar, men även den som bara har spelat Super Monaco GP kan tycka att XJ220 verkar lite sömnigt. Särskilt om man kör med automatlåda och bara trycker på bromsen när bilen börjar kana i kurvorna. Nej, manuellt är modellen, trots att den enda metod som finns är den i mitt tycke sämsta - att vicka upp/ned på jåjpadden för att växla.

Nu måste alla med valsvårigheter lämna rummet, för detta spel har dessutom en banbyggsats; en Track Editor där man kan bygga om de existerande banorna eller skapa egna tarmvred att åka i. Man kan också designa omgivningen med de byggstenar som finns, och spara sina skapelser i Mega-CD:ns RAM-kretsar.

Man får alltså mycket för pengarna - men inget hissnande vansinnes-åka. Att buffas med sina medtävlare är kul men något radiobilsaktigt; några kraschar inträffar aldrig. Racing för kamrerer med velour i själen, sammanfattar
MJ

FORCE

Grafik

XJ 220 är en smått fantastisk uppvisning i Mega-CD:ns kapacitet att hantera grafik i skala och rotation (krympa/förstora saker så att de verkar närma/avlägsna sig)! Du rusar genom de detaljerade scenerierna med fantastisk mjukhet. De olika val- och reparationsskärmarna är små underverk av polyuretanlackerad glassighet. Synd bara att man under loppen ser XJ220 ur den minst smickrande vinkeln - bakifrån...Fina banor - men med ett litet irriterande "dött" band mellan förgrund och bakgrund.

Spelkänsla

Bra - men inte perfekt. För lite vansinnesrush över själva körningen. Ett spel för den som är mera bokhållare än vägsvin.

Ljud

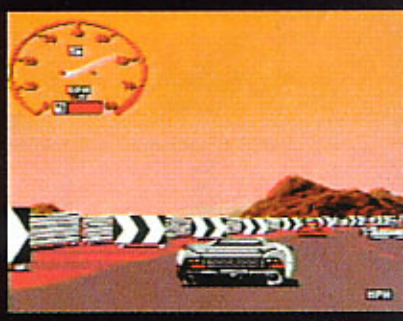
Tyvärr en besvikelse. Jag ville ha ett motorljud av den sort som kan skrämma en hjord miljöpartister i sken, ett metallvrål som orsakar tidiga födslar ända in i grannkommunen, och vad får man? Jo - en korsning på hårtork och borrmaskin. Men vilken läcker CD-spelare! Synd att det låter varuhusboogie om de flesta låtarna...

Hållbarhet

Mycket lång. Kommer att tas fram ur hyllan även när vi sitter på ålderdomshemmet - om det inte kommer något radikalt bättre.

Irritationsnivå

Laddningstiderna skulle kunna ha gjort självaste Gandhi till en dräglande våldsman. Annars inget...



Agenternas agent, James Bond, måste besgra den onde doktor Greypens hejdukar och förhindra att doktorn själv tar över världen...

JAMES BOND
007 THE DUEL

"Mitt namn är Bond, James Bond!" Så fort man hör den frasen vet man vad som väntar - en film med sanslöst mycket explosioner, utländska skurkar och sköna (men dödliga) damer. Men vad får man då när man skaffar spelet?! Nja, en hel del men inte allt, om ni förstår vad jag menar.

Bond skall besegra en ond forskare som vill ta över världen, men innan han kommer så långt skall han befria fångar, skjuta motståndare och samla poäng. Dessutom möter han flera av sina gamla motståndare, Jaws, Oddjob m fl, som nu allihop jobbar som mellanbossar på det stora skeppet. Med andra ord är det alltså dags att plocka fram de grovkalibriga vapnen.

Bond ser ut som han skall och är faktiskt väldigt lättstyrd. Med tanke på att det är ett litet "8-bitars" är grafiken riktigt trevlig. Bakgrunden är tyvärr inte speciellt upphetsande, men det finns väl gränser för hur mycket jobb man kan lägga ned på ett knallrött tankfartyg.

Förmodligen är jag inte rätt målgrupp för det här spelet, jag tycker helt enkelt att det tar slut för fort. Är man däremot en ivrig Bond-diggare som precis har börjat spela i hemmets lugna vrå, är det här ett bra köp. Men lyd ett gott råd - stäng av ljudet, annars blir du vansinnig!

Lotta the Leader

FORCE

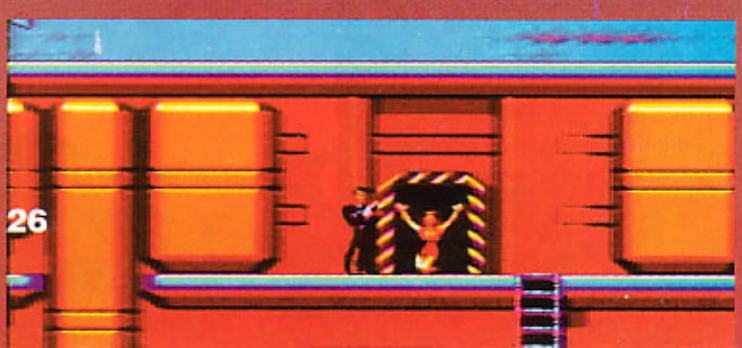
Grafik
Bond-grafiken är klart godkänd - ännu ett exempel på att man kan göra mycket med futtiga 8 bitar. Bakgrunderna är välgjorda och figurerna är lagom stora

Spelkänsla
Lika bra eller kanske till och med bättre än Mega-versionen! Förvånandsvärt rörlig gubbe med all precision man kan önska sig, och det behövs här och där i detta annars ganska enkla spel.

Ljud
Hyggliga effekter, men det blippiga Bond-temat är en skräckupplevelse. Går att stänga av.

Hållbarhet
Någon vecka, om du inte har ovanligt mycket fritid.

Irritationsnivå
Med musiken avstängd retar man sig bara på att torska i enkla fällor...



Bravvdarna Bond räddar far iväg som gasfyllda gummidockor utan ens en puss åt räddaren...

POPILS

Popils är ytterligare ett spel befolkat av unga adelsmän, men innehåller inget plattformeri eller några grottor.

Däremot är det ett otroligt väl genomtänkt puzzle-spel där nästan varje bana ser omöjlig ut till en början och blir fullständigt självklar när man har löst den, precis som det ska vara. Att det dessutom har batteribackup så att man slipper larva sig med koder och annat gör inte saken sämre. Mycket bättre spel kan man inte be om när man har med sig GG:n på bussen eller dyligt eftersom det bara tar någon minut att spela en bana (när man väl har klurat ut den) och man kan stänga av och fortsätta spela senare utan något krångel alls. Man har också möjligheten att rita egna banor och via Gear to Gear-kabeln skicka över dom till sina vänner, ett initiativ som borde följas av fler programmerare, eftersom möjligheten att koppla ihop två GG:ar knappt har utnyttjats alls.

Grafiken är typiskt japanskt gullesöt och fyrkantig

(den stil som japanerna med sitt vanliga grepp om engelskan kallar "Super Deformed") och musiken det vanliga flåshurtiga blippandet, som jag klarar mig bra utan. De senare banorna kräver ibland millimeterprecision och millisekundtajming och det går, trots att det verkar hopplöst ibland är styrsystemet så bra att man klarar av det utan att behöva vara övermänskligt begåvad.

Popils är ett av de allra bästa spel som finns till Segas lilla portabla nöjesmaskin och nu efterlyser jag bara ett spel i samma stil som Shining in the Darkness med batteribackup så att man kan grottvandra även när man inte är hemma.Skulle det bara finnas ett par till cartridges i den här klassen skulle GG:n äntligen kunna konkurrera ordentligt med minsta grå lådan (som faktiskt har ett spelutbud som inte är att förakta).

Kasta er nu ut och rädda prinsessan från den onde trollkarlen Popils (där fick ni förklaringen till namnet) och ni kommer knappast att bli besvikna, inte minst eftersom ni faktiskt slipper Loket.

JT

95

DOUBLE DRAGON

Vem hade trott att man skulle få se ett bra fightingspel på Game Gear? inte jag - det kan jag lugnt tala om, men här är det: Double Dragon!

Fightingspel är något som man inte ser för mycket av i detta land, vad detta beror på låter jag vara osagt, men här är ett bra och roligt sådant att stoppa in i Game Gearen. DD har väl ingen handling, (och vem bryr sig om sådant strunt) det enda som gäller är att ta sig igenom ett antal skumma gränder, ödsliga hamnkvarter, shopingcenter och annat kul – levande…! För något det finns gott om i DD är fula typer. Det som slår mig med en gång är att dom värsta skurkarna är bruvdar, och det finns många i detta spel.

Bakgrunderna är så jä#la snygga.

Man är ju inte bortskämd med tunga scenerier i GG-spel, men här är det fullt av just den sorten. GG påminer ganska mycket om Streets of Rage. Gubben kan sparka, slå och även ta upp saker som baseball trän, pistol och annat nyttigt i kampen mot drägget. Spelbarheten är kanon, det flyter på bra, gubben rör sig snabbt och smidigt. Skurkarna är många och det kommer hela tiden nya så man behöver inte vara rädd för att bli uttråkad. För den som gillar kampspel finns det mycket att gotta sig åt, så man får bara hoppas att Double Dragon släpps i Sverige. För en sak är säker, och det är att DD är ett helt suvve spel, och därmed basta...

…tycker Patte!

SEGA

Skriv till
SEGA HOT LINE
Box 4076, 128 04
Bagarmossen

HOT-

Jag ska passa på att än en gång påminna om min nya adress - den syns upptill på sidan! Men som alltid går det att ringa, fast ni måste vara ganska envisa för att komma fram. Idag har jag mutat till mig plats på Hints-sidorna för en karta som är efterlängtad av många - om det nu inte bara är så att Golvellius är ett ovanligt svårt spel. Shadow of the Beast ÄR svårt, det råder inget tvivel om den saken, men med vår lilla guide ska väl också du bli en av dem som klarat SotB 2! Ring eller skriv om du fastnat på något annat spel!

KRUSTYS FUN HOUSE

Här kommer ett litet fusk till det kluriga liret Krusty's Fun House, särskilt för Peter i Skurup men också för alla andra som frågat. Med den här koden kan man hoppa in i alla dörrar och utforska de olika rummen. Helcoolt!

SMAILLIW

Krusty's är faktiskt ett mycket bra pusselspel. Lycka till, alla ni kluriga som fått tag i det!

CHUCK ROCK

Det är många som kört fast i Chuckens förhistoriska världar, särskilt i **GAME GEAR**-versionen, och ringt för att få tag i något trevligt fusk. Sorry - det finns inga! det är väldigt sällan det förekommer några fusk i Game Gear. Istället kommer här några koder till de olika banorna:

Level 2: 7GO9M
Level 3: NNGE3
Level 4: 84 AKC

FLASH BACK

Detta är ett knepigt spel på **MEGA DRIVEN**, men här kommer hjälpen:

1. CLIO
2. ACRTC
3. BLOB
4. STUN
5. MIMOLO
6. HECTOR
7. KALIMA

FANTASY ZONE

Inte för att jag begriper varför, men mottagningen har varit full av folk som drabbats av problem med spelet Fantasy Zone på **MASTER SYSTEM**. Det är en gammal höjdare som jag gillade bra mycket, så det är kul att liret blivit poppis igen, och trots att det är säkert 6 år sedan jag spelade det, så vet jag att det inte finns några genvägar till framgång. Däremot kan man ha stor nytta (Stor nytta är en klar under drift. Hade inte jag haft en joystick så hade jag skjutit mig. Patte) av att skaffa en joystick eller -pad med s.k. Autofire. Det gör att man kan skjuta väldigt snabbt utan att bli trött i fingrarna, och det behövs för att klara spelet!

THUNDER FORCE 4

Detta suveräna shoot-'em-up spel på **MEGA DRIVEN** recenserade vi i förra numret (92 poäng). Du som behöver lite hjälp för att ta dig igenom denna bärsärkagång kan behöva detta tips. Det ger dig ALLA vapen direkt!

Tryck PAUS, sedan UPP, HÖGER, A, C, VÄNSTER, UPP, B och UPP.

Nu har du mera vapenkraft än alla galna diktatorer i alla döda-galna-diktatorspel tillsammans!

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

Men nu till dagens verkligt tunga pryl. Man kan säga att det finns många som har problem med Shadow of the Beast 2, men det är kanske en aning onödigt. Det är ett SVÅRT spel, men nu kan ni gå ut i trädgården och gräva upp kassetten igen - här kommer nämligen en handledning!

SHADOW OF THE BEAST 2

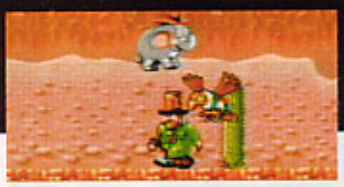
Starta spelet. Gå åt vänster och rädda en polare som hålls fången av en demon. Nu ska du klättra nedför repet en bit och hoppa åt vänster. Slå en demon och en gubbe som föser en sten framför sig. (OBS! Slå demonen som sågat av repet du klättrat på!) Gå uppför en sluttning och slå demonen som dyker upp. Ta nyckeln som han tappar. Klättra uppför en kedja och släpp ut ett monster. Slå på spakarna många gånger, hämta sakerna som finns häruppe.

Nu ska du klättra nedför kedjan,
gå längst till vänster och lyfta upp en stenbumling. Lyft den med spakarnas hjälp! (Det finns en lyftkrok som du manövrerar med spakarna.) Manövrera stenen över den lilla piggen som sticker upp en liten bit över marken och släpp ned den så att den går sönder. Ta den lilla stenen och putta den till en vippbräda. Klättra upp och hoppa ned så att stenen flyger upp i luften. Nu springer du så fort du kan till en hisskorg och åker upp. Rädda en polare till och gå sedan till draken längst ned till höger.
När du fått den magiska rullen, så går du tillbaka till början, där du startade spelet. Gå till höger. Slå monstret som skjuter gröna slembollar och ta yxan. (OBS! Flytta markören till rullen innan ni tar yxan!) Lägg rullen på marken, så kan du samla upp flera livsflaskor. Du kan hämta rullen senare. Ta penningkistan och hoppa nedåt vänster. Här kan du hoppa på marken så att den spricker. Nu hamnar du i underjorden, där du ska hämta en magisk ring. Spring efter vakten och kasta yxor på de två gubbar som står bakom honom när han stängt en port framför dig, sedan kastar du mot vakten. När du slagit dessa ska du skjuta ned gubbarna ovanför dig. Nu kan du skjuta sönder dörren.

Gå in, klättra uppför en kedja och gå en liten bit åt vänster.
Slå på en spak med kulan och spring allt vad du orkar åt vänster. Inne i ett litet rum sätter du dig på huk och skjuter på spaken som finns där. Spring tillbaka, klättra nedåt och gå till höger. Hämta en nyckel. Nu åker du i fängelse! Slå ned vakten och klättra uppför en kedja före en fånge som du räddat. Slå en vakt högst uppe och gå sedan åt vänster. Slå vakterna och ta ringen. Klättra nedför repet och rädda ännu en fånge. Klättra upp och hoppa åt höger, låt de två fångarna springa ut före dig. När du kommer upp till markytan ska du gå åt höger. Lämna över ringen och rullen (glöm inte den!) till den skäggige gubben. Nu får du ett laservapen. Nu kan du hämta hornet, ta dig fram till slottet och tvåla till slutbossen! Enkelt, va! Lycka till, önskar Dr. Roffe!

Genvägar till ära och lycka.

hiNtS



Cd

BLACK HOLE ASSAULT

Grabbarna som tillverkade detta spel ville vara balla och lade in en avancerad version av "pong" i en hemlig nivå. De anade inte att spelet-i-spelet skulle bli roligare än själva spelet. Eller gjorde de? Nå, vill du pröva så knappa in ditt namn som ***AZY*** (lugn, datorn sväljer vad som helst) och välj sedan operation ***BHA***.
Knäpp in ***AZY*** igen, så får du en ny valskärm. Tryck start och börja spela!

MeGa

ROLO TO THE RESCUE

I förra numret fläkte vi upp Rolo från snabel till svans med ett fusk ***(Tryck upp/vänster, håll ned A&C och tryck RESET utan att släppa. Håll ned tills djuren dyker upp igen.)*** som gör att man kan välja några halvgosiga options, typ odödlighet och tillgång till hela kartan. Men eftersom ni är ett gäng obotliga geléklumpar, så ska ni få ännu ett tips: För att avsluta en nivå som tråkar ut er, så ***pausa spelet***. Tryck sedan ***A***, därpå ***B*** och ni går direkt till nivåslutet. Häpp!

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

Är du gråtfärdig av vrede över att ständigt gå på pumpen varenda gång du iklär dig skinnpaj, slokhatt och piska för att återuppföra Indy Jones äventyr på er Mega? Börjar du tro att det är något fel på din hjärna? Det kan vi bota - kolla Ronny och Ragge på video, så fattar du att du snarast är en blivande Nobelpristagare. Sedan slår du av videon, kopplar in Megan och sticker i Indy-kassetten. (Ingen Brylcreem på kontakterna bara!) Sedan startar du spelet. När Lucasfilm-logon kommer upp trycker du (snabbt!)

A-B-C-B-C-A-C-A-B,

och - presto! En banväljarmeny materialiseras inför dina tidigare så tårfyllda ögon. Varsågod och börja där du vill!

FATAL FURY

Obegränsade continues: När du fått på nosen så att du inte får fortsätta, så kan du ta till detta trick. När continue-skärmen visas, så håller du uppåt på D-knappen och trycker A+B+C SAMTIDIGT! För varje tryck får du ännu en credit...

TINY TOON
ADVENTURES

I förra numret recenserade vi detta ofantligt stora plattformsspel, så du kanske redan har det hemma. Du kanske redan börjar tycka att det inte är så lätt som vi påstod. Nåja, alla kan ju inte vara mästare...så här får du ett password som gör att du kan knalla omkring lite som du vill i Toon-världen - nästan ända fram till slutnivåerna. Sätt bara in dessa bokstäver i password-rutan:
NGQQ WWQW QKWQ
QWWQ WGRY
så är det bara att ge sig ut på strövtåg.

OCH SÅ FÖR SISTA GÅNGEN:

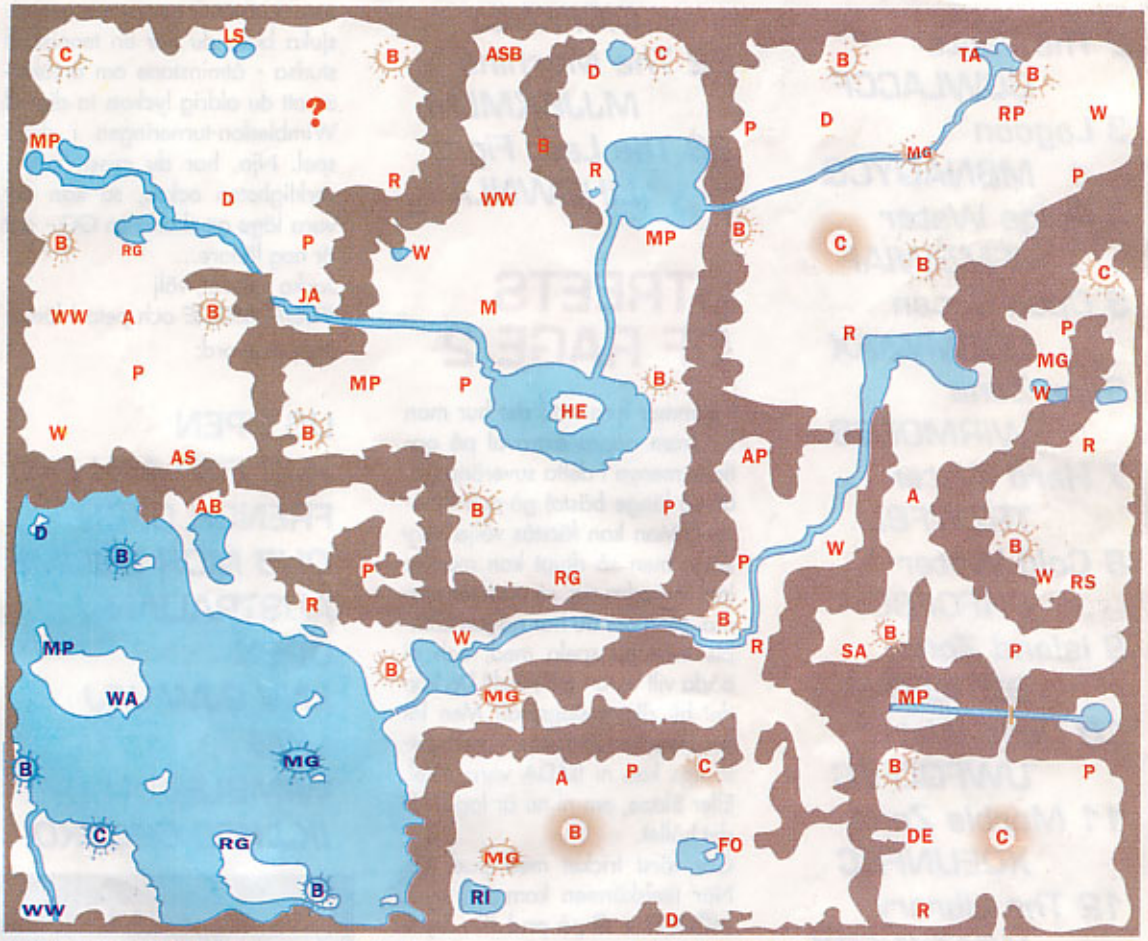
ECCO

Detta är sista gången vi nämner Ecco i den här spalten, och det kvittar om ni hittat någon kod som förvandlar det hala däggdjuret till en burk konserverad tonfisk med superkrafter.

GOLVELLIUS

VALLEY OF DOOM

Golvellius är inte någon mattläggare, utan ett äventyrsspel på Master System som många skaffat. Nästan lika många har gått bet på det, om man får tro Dr. Roffe, så vi gör som han har bett oss: Vi publicerar hans karta överhela Golvet, eller vad nu landet kan heta där domedalen (The Valley of Doom) ligger. Med denna karta bör spelet bli buslätt att klara av!



WW=WISE WOMAN

A=ANNIE

DE=DESPA

SA=SAIPA

TA=TARUBA

FC=FOSBUS

WA=WARUSO

JA=JASPA

HE=HEIDI

W=WINKLE

D=DINA

R=RANDAR

?=GOLVELLIUS?

B=BIBLE

AB=AQUA BOOTS
(vattenstövlar)

P=LIFE POTION
(livsdryck)

ASB=ASCENT BOOTS
(klätterstövlar)

C=CRYSTAL
(kristall)

RP=RAMURASU'S PENDANT
(halssmycke)

AP=ARESTA'S PENDANT
(halssmycke)

VS=VALLEY SWORD
(svärd)

AS=ARUZASU'S SHIELD
(sköld)

LS=LEGENDARY SWORD
(svärd)

RS=REMEDIA'S SHIELD
(sköld)

RG/RI=RING OF INVINCIBILITY
(oövervinnelighet)

MG=MEA (GREEN)
(växt, grön)

MG=MEA (PURPUR)
(växt, purpur)

IN!

hiNtS

Dessa koder är insända av Johan i Perstorp. Johan har ett efternamn, men vi kan inte läsa det. Vi kunde knappt läsa koderna heller, men Lotta the Leader tolkade (och kollade) hieroglyferna åt oss. Ett tips till Johan: träffar du Lotta nå'n gång, så nämn inte Ecco. Ett annat tips: skaffa skrivmaskin. De är billiga nu, när alla har odrbehn#dlaΔre.
Nå. Här är de:

2 The Vents
GOWLACCF
3 Lagoon
MBNAQYCQ
4 Ridge Water
JFMBWIAF
5 Open Ocean
OBSMWIAX
6 Ice Zone
WIRMOFBB
7 Hard Water
TRZIOFBL
8 Cold Water
PHFOFBO
9 Island Zone
BDTILFBW
10 Deep Water
UWFQLFBC
11 Marble Zone
XOEUNFBC
12 The Library
WMZXNFBX
13 Deep City
KGUPNFBS
14 City of Forever
KVBBOFBB
15Jurassic Beach
QUYARCBC
16 Pteranodon Pond
QWSERCBC
17 Origin Beach
TSPIRCBC
18 Trilobite Circle
ATHNRCBC
19 Dark Water
USCRRCBC
20 City of Forever
GUVIGPLJ
21 The Tube
CICFKMLY
22 The Machine
MJJBKMLM
23 The Last Fight
LIHGWNLA

STREETS OF RAGE 2

I nummer fyra stod det hur man får fram några extraval på options-menyn i detta suveräna (ja, än så länge *bästa*) gå-och-slåss-spel. Man kan förstås välja *very easy*, men så djupt kan man ju inte förnedra sig, så man tar *mania*. Men om du har någon kompis kvar att spela med, och ni båda vill vara t.ex. Axel? Då kan det bli riktigt slagsmål! Men låt oss leka fredsmäklare - med detta tips kan ni BÅDA vara Axel. Eller Blaze, om ni nu är lagda åt det hållet.
Gör först tricket med pad #2. När titelskärmen kommer, tryck ***HÖGER + B*** på pad #1. Tryck samtidigt ***VÄNSTER + A*** på pad #2. Håll ned allt och be någon oskyldig åskådare att trycka ***C*** på pad #2. Puh! På nästa skärm väljer ni två-spelarläge. Gör ni inte det, så är det dags att skaffa en annan fritidssyssla, typ att samla på bilnummer. Nå, nu kommer "select player"-skärmen, och nu kan ni båda välja samma figur! Fast ni får själva hålla reda på vem som är vem...

GaMe GeaR

WIMBLEDON TENNIS

Detta är modellen för dig som får sura uppstötningar av ren avundsjuka bara du hör en tennisboll studsa - åtminstone om orsaken är att du aldrig lyckats ta dig till Wimbledon-turneringen i detta spel. Nja, har du misslyckats i verkligheten också, så kan det vara läge att skaffa en GG - det är nog lättare...
Jacka i spelet, välj ***TOUR MODE*** och peta i lämpligt password:

US OPEN
HJO EBR AEH FKO
FRENCH OPEN
OHB MDR UBIJME
AUSTRALIAN OPEN
LNV GJW JCJ LKM
WIMBLEDON
IKJ KEC OGD IKO

KONSTEN ATT FÅ MED SINA HINTS & TIPS I SEGA FORCE:

1: SKRIV LÄSLIGT
2: SKRIV VAD DU HETER
3: SKRAPA BORT MACKAN FRÅN PAPPERET INNAN DU STOPPAR DET I KUVERTET
4: SKICKA INGA FUSK PÅ SONIC 2 ELLER ECCO

SEGA FORCE

NUMMER 7

I NÄSTA NUMMER FÅR NI ÄNTLIGEN LÄSA ALLT OM

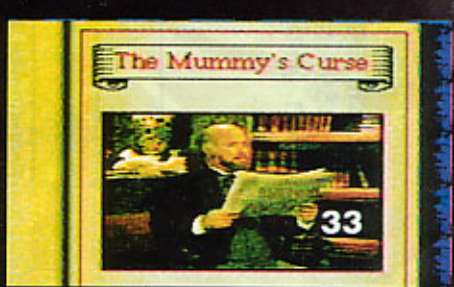
SHINOBI 3 – ÄNTLIGEN HÄR!

SHINING FORCE: TOTALT ROLLSPEL

SHERLOCK HOLMES PÅ CD OCH ALLT DET ANDRA SÅKLART!

UTE DEN

4/11



SEGA FORCE

NU 9 NR. PER ÅR!

OFTARE! STÖRRE OCH BÄTTRE RECENSIONER! NYA VASSA RECENSENTER!

Tänk om någon börjar tillverka Pattes Mörsar-pad! (Se bilden till vänster.)Hur ska du få veta detta utan SEGA FORCE? Missa inget - bli prenumerant! Den här kupongen är allt du behöver: bara fyll i den och stoppa den i brevlådan! Efter några dagar kommer den till Pressdata, och då skickar de ett inbetalningskort till dig. Du betalar och blir prenumerant. Enkelt,eller hur?

PRENUMERERA NU!

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
Underskrift:	Kod 20 462 002 111

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

SEGA FORCE 5/93

9 Nr FÖR 159 kronor!

FRANKERAS EJ! SEGA FORCE betalar portot!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

PREMIÄR

STOPP! VÄLJ RÄTT TIDNING!

23 SEPTEMBER!

VARNING! EXTREMT HÄFTIG NY TIDNING!

FF
FÖRÄLDRAFRITT

med BE

Bel farli flört

Den sanslösaste av FF:s alla halsbrytande roliga serier!

Fritt fall

Häftigt och högtflygande om Bungy Jump!

Bli popstjärna!

Stjärnan i Just D avslöjar hur lätt det är.

Dinosaurier

Kommer dom tillbaka? Sensationella fakta!

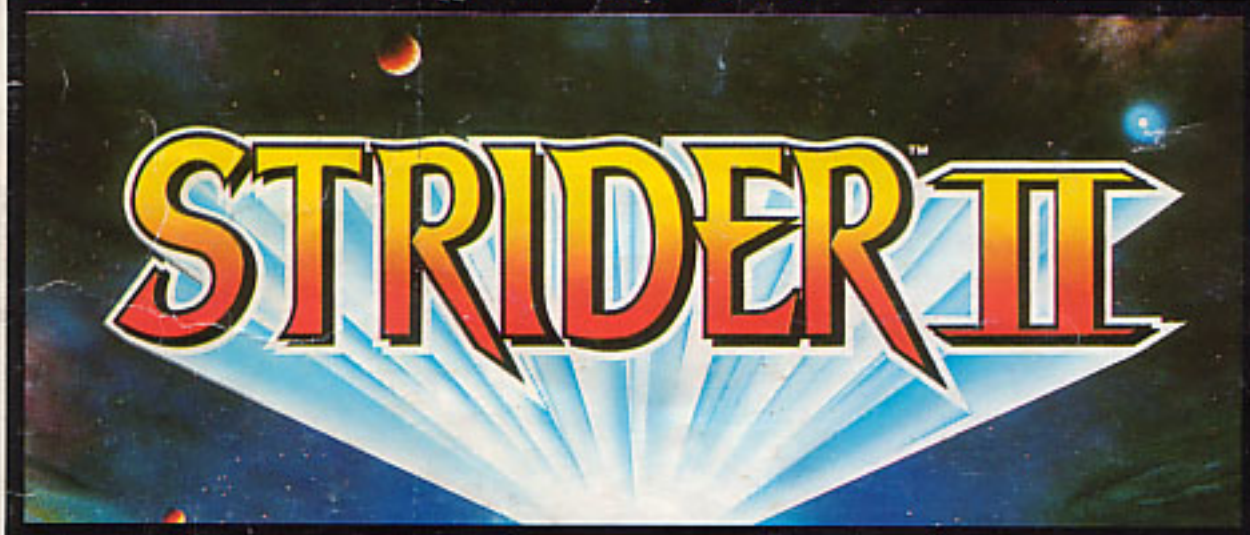
Söke

UTDELAS
28.09 006H
SEG

Ett hårt arbete, men allt står på spel

SEGA™

CAPCOM



Strider är tillbaka - för att rensa, en gång för alla!

■ Du måste hugga dig igenom fem nivåer fulla av fällor och tackla alla de slemmiga monster som ärkefiendens sjuka fantasi producerat.

■ Slutmålet: att plöja ditt stål genom den onde stormästaren själv! ■ Det finns flera utmaningar, flera faror och mera att se än någonsin tidigare...! ■ Strider™ II - vi ger dig vapnen. Nu är det ditt jobb att städa upp!

Finns ute nu till din Mega Drive!

U.S. GOLD

U.S. GOLD LIMITED. UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD. BIRMINGHAM B6 7AX. Tel: 021 625 3366

Strider™ & © 1990, 1992 Capcom Co., Ltd. All rights reserved. "Sega", "Mega Drive", "Game Gear" and "Master System" are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. All screen shots from Mega Drive version.