

NR 5/93 Pris 18:50:- inkl moms
I Finland FIM 18:50:- I Norge 24:-

SEGA

FORCE



COOL SPOT



**GOLF! PGA 2 VS WCL
TINY TOONS
X-MEN**

**ÄNTLIGEN
GALAHAD
TÄVLINGEN.**

TIDSAM
0766-05



**JAG
HATAR
ALLA
MILJÖ-
BOVAR!**



GLOBAL GLADIATORS



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

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

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

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

SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.

SEGA

FORCE



FORCE

5/93 innehåll

- 4**NYTT**
- 6**COOL SPOT**
- 8**TINY TOONS**
- 10**X-MEN**
- 12**GOLF SPECIAL**
- 16**ROLO TO THE RESCUE**
- 18**THUNDERFORCE IV**
- 20**WOLFCHILD CD**
- 22**SEGA CLASSICS CD**
- 24**WOLFCHILD (8-BIT)**
- 27**SUPERMAN**
- 28**GLOBAL GLADIATORS**
- 23**TÄVLINGEN**
- 28**HOT LINE**
- 30**HINTS**
- 32**KARTA: BAYA MALAY**

Äntligen!

Nu kommer SEGA FORCE oftare! Inte så ofta som en gång i månaden, men tillräckligt ofta för att vi ska ha en halv chans att hinna med i svängarna. Hösten '93 kommer det nya spel och nya prylar i rasande takt.

Det betyder att vi får mera utrymme för varje spel, men också att ni får det svårare att minnas när nästa nummer kommer ut. Är ni prenumeranter är det inget problem, men ni andra kanske borde fundera på att bli det. Kupongen på sid. 34 fungerar så gott som osvikligt om man vill premma.

I detta nummer hittar ni Galahad-tävlingen som försvann, plus en massa recensioner - däribland Tiny Toon, som är ett perfa piller för den som har abstinensbesvär i väntan på Sonic 3. Den som vill veta vad som händer på den fronten ska heft klart premma på vårt blad, säger

Mats & Patte



Kul att veta

SEGA FORCE utkommer 9 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patrik Lindqvist, layout. Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADDRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADDRESS: 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 förvärssyfte gör något förbjudet. ISSN 1103 - 0143 © 1993 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1993

SEGA

STREETS OF RAGE 3 - 24 MEG

Vredens Gator 2 var ett saftigt beat 'em-up. Men fetare ska det bli. För ett år sedan såg man ut som fågelholkar i nyllet när det kom spel på hela 8 meg. I julas tyckte man det var fläsigt med 16 Meg, men nu har branschen börjat prata om nästa steg - 24 meg! Det första spel av denna grova kaliber blir av allt att döma Streets of Rage 3, som kommer att träffa hökarnas diskar med en hård martial arts-duns strax före Yul. (Midvinterblotet alltså.)



STREETFIGHTER 2

Vad ska Grålademobben säga nu, när Gatuslagskämpen 2 kommer på Megan? Det är dessutom den s.k. "Champion Edition" som släpps, och inte nog med det - den är lite upptrimmad också. Capcom har lagt till ytterligare några plågsamma överfallsmetoder hos en del av figurerna. Mega-versionen är utan tvivel lika snabb, jämn och spelbar som SNES-spelet. Kanske dags att sluta med Mode 7-pladdret? SEGA-utförandet är något grällare i färgerna, men den som vill ha pastellfärger får väl börja på akvarellmålningkurs. "Men SNES-paddarna har ju sex knappar!" kvider ni. "Hur ska det gå till att spela med tre?" Var lugna, boyz & girlz. Capcom har gjort det möjligt att spela med tre knappar. Men...

Det finns folk som tycker det är struligt att hålla reda på tre knappar, men SEGA har envist vägrat att byta jäjpaddens knappar mot ett blyttlås. Du som köpt knapptelefon för att slippa fastna i nummerskivan kan sluta läsa här, men ni andra har orsak att jubla: nu kommer sexknapparspaddar och dito jäjstix. (Tja, inte NU som i detta ögonblick alltså, men i höst) De är en del av SEGA:s nya generation av burkar. Alla andra jäjstick- och paddtilverkare kommer säkerligen att följa upp med grejor som verkar stulna från chefstoaletten på USS Enterprise, men just nu får ni nöja er med att drypa saliv över dessa svarta skönheter.

6 ÄR BÄST!



MEGA 2/MEGA CD 2

Ja, vad kan man säga? Vi är lika förstummade som vi skulle blivit om någon hade lyckats förbättra Mona Lisa. Men här är den - den nya Mega Driven! Snyggare. Mindre. Läckrare. Ännu mera UFO-stuk. Lyckan hade varit fullständig om den också hade varit billigare, men tyvärr - svenska kronan har fallit sådär 55% mot japanernas yen på ett halvår, så vi ska vara innerligt glada att den inte är dyrare. Innehållet är detsamma som tidigare. Det behövs inga extrachips i spelkassetterna för att få snurr på sprajtarna...



EM-KVAL I SEGA-SPEL

Det var en underbar lördag i maj när jag styrde stegen mot Globen Hotel i Stockholm. Solen sken och alla människor njöt av det fina vädret. Självt skulle jag tillbringa större delen av dagen inomhus, eftersom det var dagen med stort "S", som i "SEGA CHAMP"! Det var alltså den 22:a maj som detta evenemang gick av stapeln. Nu skulle det avgöras vilka av de tio duktiga finalisterna som skulle få representera Sverige i det stora mästerskapet i SEGA-spel som äger rum i Berlin nu i höst. Under hela april har ivriga SEGA-entusiaster spelat Sonic 2 så fingrarna blöder för att just de skall bli uttagna. Nu återstod alltså bara de tio bästa, fem juniorer och lika många seniorer. För att det skulle bli så rättvist som möjligt, hade tävlingsledarna valt fem sinsemellan helt olika spel; Dragon's Fury, Sonic 2, NHLPA, Jaguar XJ 220, samt ett helt nytt som ingen av deltagarna hade spelat tidigare - Cool Spot*. De flesta av tävlingarna gick på tid: man skulle plocka så mycket poäng som möjligt på fyra eller fem minuter. Vid ett tillfälle var det bara 100 poängs skillnad mellan första och andra plats,



och det var dessutom i Sonic 2! Som tur var hade alla grabbarna tävlingsnerverna under kontroll, och för de flesta gick det både snabbt och lätt. Det var definitivt publiken som hade svårast att sitta still när det hettade

till på TV-skärmarna. Efter ett mycket jämnt lopp korades två förstapristagare; av seniorerna segrade **Per Lundborg**, och hos juniorerna var det **Mikael Roth** som tog hem högsta vinsten.

Li'landra

* En rykande färsk recension av Cool Spot hittar du på sid 6-7!

COOL

Alla Sega-spelare har en mäktans häftig höst och vinter att se fram emot. Det kommer SÅ många tunga spel att det finns en chans att vi kan slippa att gå ut överhuvudetaget (förutom när man är tvungen att skaffa nya spel). Det enda man måste se till är att sluta skolan / jobbet, sedan är det fritt fram att spela sig blind.

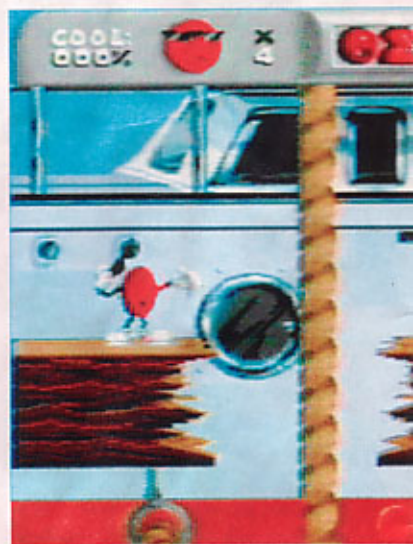
En av dessa höjdare som är på väg är Spot, ett plattformsspel som klart är något utöver det allra mesta. 7up har säkert något att göra med detta spel (Wow! Listigt, Patte! RED) Att stora företag som egentligen inte har ett skit med TV-spel att göra sätter igång att göra spel är tydligen något som vi kommer att få se mera av i framtiden. Att spelet leder till ökad konsumtion av läsk tvekar jag inte på en sekund. Man är ju en hjärntvättad konsumtions-zombie utan egen vilja, uppväxt på Driller Killer och MTV.

Men tillbaka till Spot, som är ett höjdarköp.

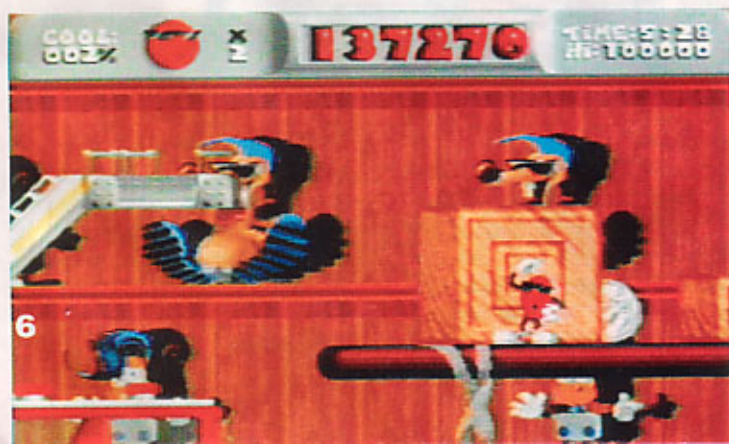
Gubben rör sig otroligt bra. Det är faktiskt en fröjd att se Spot hoppa och göra de mest halsbrytande krumbukter. Storyn i Spot är ingen överraskning - det gamla vanliga om att rädda sin kompis och allt det där. Banorna är ovanligt roliga, kanske lite sega i början men sedan kommer det i gång ordentligt. Det finns elva banor och de är väldans olika förutom i slutet, då man får spela om en svårare variant av de första banorna och det fattar jag inte vitsen med. Klart irriterande.

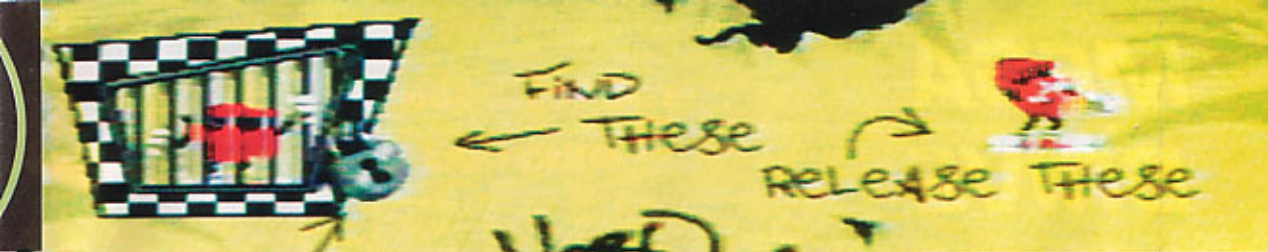
"det är faktiskt en fröjd att se Spot hoppa och göra de mest halsbrytande krumbukter"

Det finns också en bonusbana, som blir lite svårare varje gång man kommer tillbaka till den. Här ska man hoppa omkring på bubblor, och någonstans finns det en bokstav som som man ska ha tag i.



Den ger ett extraliv, klart värt att skaffa - inte för att Spot är något svårt spel, (det är snarare lite för lätt) men ett extraliv är alltid ett extraliv. (Ja, vad annars? RED) När man har kommit till bonusbanan, så märker man snart att även detta moment går på tid. Så får man än en gång sitta och svettas för att hinna få tag i extralivet, för missar man är det stor risk att man får långnäsa precis på mållinjen, och finns det något värre än det?





SPOT



När Spot till slut tar av sig solglasögonen, så avslöjas den grymma sanningen... Han har inga ögon!



Grafik

Här finns det något att gotta sig åt! Själva figuren är så otroligt bra animerad!. När Spot går, så flyter han inte fram som något Ufo, utan han går verkligen. Det är en fröjd att styra en sådan gubbe som Spot.

Spelkänsla

Som jag poängterade här ovan, så är känslan suverän. Men allt går på tid, så räkna med stress! Förlorar man här, inte för att gubben rör sig som en Grå Låda. Banorna är roliga och varierade.

Så var det det här med musiken.

Helt klart ett verk av en calypso-däre, men den funkas fint. Alla de som hatar ganska typisk sommarlovs-spelmusik kan ju alltid trycka av den och sätta på lite Death-metal eller Techno eller vad tusan ni brukar plåga era öron med (och ärligt talat så bryr jag mig inte). För att vara ett vanligt plattformspel så verkar det som om de som har gjort detta spel har haft kul - det lyser igenom. För det är kul att spela Spot, och när man väl har börjat, så är det svårt att sluta...tycker Patte P.

250 rutor animation gör den coola röda fläcken till en av de vigaste plattformshjältarna vi någonsin sett!



Sailing. Utan Rod Stewart.

Ljud

Det går ju alltid att diskutera musiksmaken hos folk och få, men så länge spelmusiken funkas i sitt sammanhang så ska man inte klaga. Bad Brains skulle inte göra sig så bra i Spot, så jag håller käft.

Hållbarhet

Jag spelade igenom spelet på två dagar, och då satt jag knappast framför burken hela dagarna. Det enda som drar ner betyget.

Irritationsnivå

Vaddå? Jag irriterad?

TINY T

Kalle Anka, Musse Pigg och hans kollegor i de animerade figurernas värld får aldrig barn, bara brorsöner och -döttrar. Nu kommer det ett spel från Konami med just en sådan brorson som hjälte. Det är Buster Bunny, brorson till Bugs Bunny (Alias Snurre Sprätt här i Sverige) som drar ut för att bekämpa Dr. Gene Splicer, den onde vetenskapsmannen.

I denna tid, år 2 e.S. (efter Sonic), är det svårt att göra plattformsspel utan att verka som om man hade kopian i stället för hjärna. Så snart man trycker höger på jåpadden, ser den långörade gnagaren accelerera nedför backen och börja samla upp morötter vet man att Tiny Toons inte har lyckats. Men - än se'n då? Sämre förebilder kan man ha.



Buster Bunny är en gullig liten gynnare.

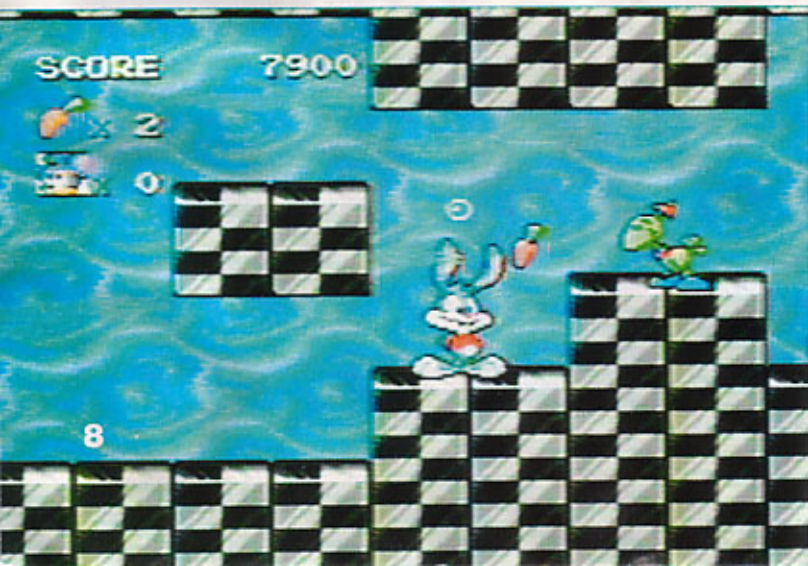
När spelet börjar är läget detta: en annan gosning, Babs Bunny, ska befrias och en skatt ska hittas. Buster ska naturligtvis se till att inte bli kattmat under tiden. I början är det inte så svårt; genomsnittsspelaren klarar de första nivåerna samtidigt som han eller hon äter frukost och läser tidningen. Har man spelat Sonic (och



vem har inte det...?) så kan man vissa marseljäser också, utan att svettas. Banorna verkar tämligen bekanta och man drabbas sällan av tvekan inför framtiden. Däremot kan man bli glatt överraskad - som t.ex. när Buster plötsligt använder sina välutvecklade öron till att gripa tag kring och glida nedför ett rep...!

"Vi har sett Galna Vetenskapare som varit åtskilligt mera ondskefulla och mindre förutsägbara".

Det kunde ha funnits mera av det stilla vainsinne som brukade skilja





TOON



Warner-toonsen från Disneys välkammade kreatur, men det som finns är väldigt uppfriskande. Bunny är väldigt välanimerad, men det väntar man sig av en tecknad figur. Tiny Toons på TV är visserligen ett renodlat barnprogram, men spelet är inget för de allra minsta. Det finns 33 banor, och på slutet krävs det precision, envishet och timing för att komma någonvart.

Den otäcke Dr. Gene Splicer är ingen hårding.

Vi har sett Galna Vetenskapare som varit åtskilligt mera ondskefulla och mindre förutsägbara, men den här dären har skaffat hjälp genom att hjärntvätta Busters små bekanta i Tiny Toons-familjen. Dessutom har



han (?) en make-up som skulle få Alexander Bard att hålla sig inomhus. Han är dessutom rätt förutsägbar.

Om detta hade varit tiden f.S, så hade Tiny Toon fått högt betyg i manöverbarhet

men nu blir det bara "godkänt" med viss råge. Å andra sidan finns det inget tekniskt strul att anmärka på heller, tvärt om så flyter spelet ovanligt bra och det blir en fröjd att spela. Tiny Toon är ett actionfyllt och roligt plattformsspel som blir rätt krävande på slutet. Och det är en rejäl bit dit...



Grafik

Inget nobelpris i originalitet, men den ligger över snittet och är ganska varierad. Animationen på Buster-figuren är mycket bra. Kolla in minspelet och öronvinklarna bara! Men det får en att tänka på Master-spel - inte för att det är dålig grafte, men för att banorna är ganska enkelt utförda. I början blir man lite besviken, men när man kommer in i spelet så blir det bättre och enkelheten funkar.

Spelkänsla

Mycket "cartoony". Full med prylar och pinaler och gimmickar (se bara kaninkräket trampa på en kratta) och en inlärningskurva med perfekt lutning. Konami kan! Många dolda gångar och hemliga rum gör att det kan vara kul att till och med spela om spelet.

Ljud

Musiken är fullt uthärdlig, till och med lite småhetsig här och där. Effektljuden är fullt i klass med de ka-dunkar, sproinkar och slabam man är van vid från de tecknade filmerna.

Hållbarhet

Genomsnittsgamers fixar sig nog fram till slutbanorna på en vecka, men sedan hänger det på hur envis man är. Det finns många moment som man måste lära sig utföra med precision för att komma till slutbataljen.

Irritationsnivå

Nästan obefintlig. Det finns passwords (extremt långa!) till slutet.

X-MEN

De heroiska mutanterna i X-Men skall än en gång förhindra Magneto, magnetismens mästare, från att ta över jorden. Innan de kommer till Magnetos bas på asteroid M måste de först möta sådana fruktansvärda moståndare som Juggernaut, Zaladne och Sabretooth. Detta förutom alla vanliga vakter, asteroider, fåglar och annat oknytt som gör livet surt för våra hjältar...

Jag erkänner att jag inte trodde att X-Men skulle vara något höjdar-spel. Tyvärr har jag alltför ofta fått spela igenom spel med läckert omslag, snyggt intro, fantastisk grafik och... minst sagt usla speluppläggningar. (Tack för det, RED!) (Det var så lite så, RED!) Risken var alltså klart överhängande att detta kunde vara ytterligare en blindgångare. Jag blundade och bad till högre makter (Segas högkvarter i Osby!) innan jag började spela. Två timmar senare satt jag fortfarande som klis-trad vid skärmen. Om jag inte fått hjälp av en medspelare hade jag förmodligen suttit kvar åtskilliga timmar till.

Det här spelet är svårt nog om man är två, och nästan omöjligt för en ensam spelare. Om du är försiktig (Säg som det är - feg! Red!) börjar du som amatör. Tyvärr (!!) kan du in-



te komma längre än ungefär halvvägs på denna nivå. Man kan alltså inte lira igenom X-Men på nördnivå för att ta en förhandstitt på alla kommande hemskheter innan man börjar spela "på riktigt". Satsa direkt på att bli en "Hero", annars tar spelet slut precis när det börjar bli som roligast. Ett annat måste är att vara uppmärksam på alla "kraftkapslar" som finns gömda i bakgrunden.

Slå på alla utsmyckningar i väggarna,

för eller senare hittar du något som räddar livet på dig! Om du dör, vilket man gör snabbt (och förhoppningsvis smärtfritt) så fort man är det minsta okoncentrerad, måste du börja om från början. Om du inte har hela teamet med dig, har du inte en chans att klara dig igenom hela spelet.

Wolverina, sekunderna innan en mäddarmantick gör rostbröd av honom.

En nackdel med uppläggnigen är att du inte kan byta hur ofta du vill mellan dina gubbar.

Du kan alltså inte fylla på kraft hos de figurer du inte använder mer än någon gång under varje nivå. Gör du det oftare "fastnar" du i en figur och kan sedan inte byta





GÖR MIN DAG!

tillbaks till "din" hjälte igen. Alla mutanternas specialkrafter behövs förr eller senare, så kom hela tiden ihåg hur höga kraftnivåerna är hos dina "vilande" gubbar. Det känns klart risigt att inte kunna hålla alla på toppform hela tiden, men tänk på att om ni är två spelare så har ni genast fördubblat era chanser att nå den eftertraktade slutnivån!

En "bugg" som fanns i mitt demospel gör det ruskigt svårt att styra Nightcrawler när han teleporterar.

Ibland far han omkring som en bländad fladdermus, och det händer lika ofta att han hamnar där man tänkt sig som att han hamnar där man började. Mycket irriterande, men det är förmodligen åt-

gärdat när de riktiga spelen kommer ut på marknaden.

När du och din polare har spelat igenom ett par nivåer, och vill börja om på det ställe där ni senast bet i gräset, uppdragas så den hemska sanningen - det finns inga fusk! (Det vet 17! *Patte*)

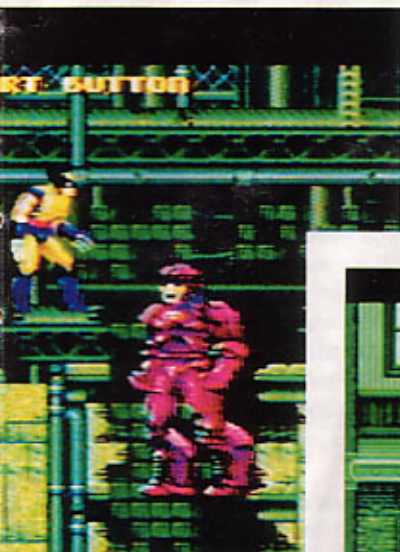
Det här spelet har inga dolda genvägar!

Det här har spelkonstruktörerna gjort med avsikt, för att alla vi som tröttnat på superlätta spel skall få något riktigt hårt att bita i. Enda sättet att avgå med segern är att bli bättre och säkrare än de som gjorde banorna. Bered dig på en lång belägring framför TV:n!

Jag märkte att det är en klar fördel att ha läst serien, där man får en del tips om vilka svagheter de olika bossarna har. Det är dessutom ingen nackdel att spelkonstruktörerna har utgått från supertecknaren Jim Lee's bilder när de har designat figurerna....

Lotta the Leader

Wolverine strosar omkring i sin lögenhet med läsglasögonen på. Dags att läsa lite i den nya Kitty-boken.



Grafik

Helt ok! Gubbarna är precis som de ser ut i serietidningarna. Bakgrunderna är ibland något platta, men vem bryr sig om det? Inte jag!

Spelkänsla

Helt ok, men se till att du är mycket god vän med din spelkamrat innan ni börjar. Ni kommer att sitta länge tillsammans!

Ljud

Inget speciellt, förutom att fågelkvittret i första banan höll på att göra mig galen!

Hållbarhet

Det här klarar ni inte i första taget! Det här klarar ni inte i andra taget heller! Eller tredje.

Irritationsnivå

Hur hög som helst innan man kommit förbi första nivån. Sedan blir det bara bättre och bättre. (Excaliburs fyr är speciellt bra!)

WORLD CLASS LEADERBOARD MOT

Så har det kommit ytterligare två golfspel till Mega Driven. WORLD CLASS LEADERBOARD från US GOLD och PGA TOUR GOLF II från Electronic Arts. Eftersom PGA II är en uppföljare, så har det spelet redan en grund att stå på. Och det märks på en del punkter.

Till att börja med kan vi nämna att det finns hela sju olika banor i PGA II mot WCL:s fyra. Alla banorna i båda spelen existerar i verkligheten, och den kanske mest kända är The Royal and Ancient St Andrews, som återfinns i WCL. Innan du börjar spela, så ska du välja bana och den typ av runda du vill gå. I WCL har du flera tävlingsalternativ att välja mellan. Du kan gå en övningsrunda, tävla mot ett 50-tal datoriserade spelare (som dess-

Till höger: En banöversikt från WCL. Det är tredje hålet på St Andrews som beskådas från ovan.

värre har påhittade namn) eller pröva på ett "skins game". Ett mycket upphetsande tävlingssätt, särskilt om du utmanar en kompis. Det går ut på att vinna den penningssumma som finns vid varje hål. Har du färre slag vinner du summan, har ni lika följer pengarna med till nästa hål. Potten ökar. Vidare kan ni spela 2 och 2, t.ex. två spelare som möter två datastyrda spelare. Det går också att spela en rad andra tävlingsformer, som matchspel, poängbogey, foursome, greensome och bästboll. Om du inte förstår vad detta betyder - fråga då morbror, farbror eller någon annan du känner som spelar golf. Eller läs instruktionsboken, för den måste du läsa, vilket av de två spelen du än väljer.

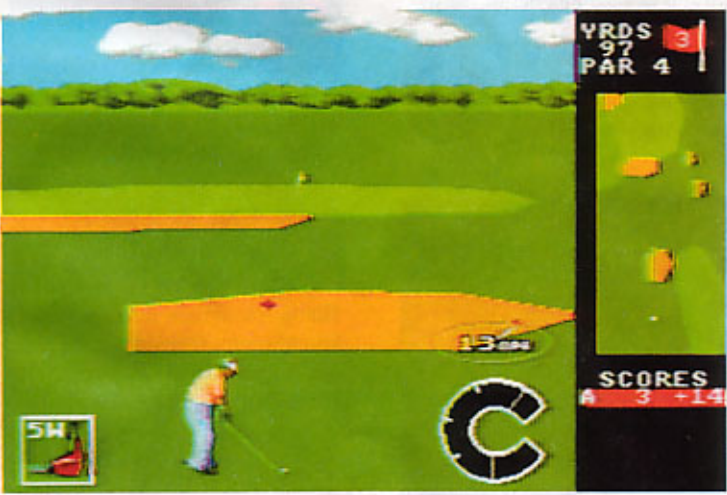
I PGA II finns det "bara" tre alternativ: övningsrunda, tävling, (Här mot 60 riktiga proffs med Fred Couples i täten) eller skins game. Men det här är desto mera verklig



På St Andrews får man inte gå för långt! Då trillar man av. Leve den platta jorden.

hetstroget! På övningsrundan kan du slå om en boll ifall du är missnöjd med den. Tävlingsarna består, som på riktigt, av fyra 18-håls rundor, jämfört med en runda i WCL. Man måste klara kvalgränsen efter varje runda, och hamnar man högt i resultatlistan ramlar det in digra prispengar. Det låter mycket med fyra rundor, men du kan närsomhelst välja "save game" och fortsätta en annan gång. Spelet har batteri-backup, och det gör att prispengar och statistik finns kvar i spelet fast du stänger av det.

Så var det dags att titta på själva spelandet, och vi börjar med WCL. Varje hål inleds med en överblick över banan, där man får behövliga fakta som t.ex. vilket hål det är, och hur långt det är (i yards). Den här bilden kan du sedan kalla upp när du vill för att bättre överblicka bollens läge. Det första man ska tänka på är att välja klubba. Är du osäker kan du välja "caddie service" i menyn. Du får en lista på alla klubbarnas maxlängder, och caddien ger dig råd om vilken du



Se Mats mätta en märsare. Mats märsar mo-sigt. Mats missar. Hör Mats mynta martialiska meningar om WCL. Mats mosar megan.

P G A

TOUR GOLF 2



ska välja. En liten ruta visar vilken klubba du har för tillfället. Vicka styrknappen upp eller ned, och klubban byts genast ut. Det finns en andra ruta som visar bollens läge, men den ska du inte bry dig så mycket om - även om du ligger i en bunker, så kan du enligt rutan ändå ha gräs under bollen! Nu ska

"...den del av WCL som är minst rolig - puttingen."

du ställa in siktet. Om du valt svårighetsgraden "amatör" påverkas inte bollen av vinden, men valde du "novice" eller "pro" så kan det vara bra att kunna läsa av vindmätaren. Den anger både riktning och styrka. Ett fördelaktigt sätt att få svingen att fungera, och att lära sig hur vinden påverkar bollen, är att stå och nöta på driving-rangen. Båda spelen har såväl driving range som övningsgreen.

Slagmätaren i WCL visas i en sorts cirkel.

Snabbhet i fingrarna är ett måste för att slaget inte ska gå helt åt skogen. Skulle du nu misslyckas i

Se Patte putta! Patte puttår pantat. Hör Patte svärja. Se Patte pitcha PGA II i papperskorgen. Patte är putt.

Till vänster: Ett prov på PGA II:s utmärkta, topografiska greenkartor - men att dra nytta av informationen kräver trägen övning. PGA II varar mycket länge...

alla fall, så blir du hånad av en käck röst som tack och lov går att stänga av, för det är definitivt inte roligt femte gången han säger "Can't be happy about that one" eller "Looks like he hit a tree". När du nu har tagit dig till greenen är du framme vid den del av WCL som är minst rolig - puttingen. Greenens lutning visas av två linjer som pekar åt det håll det lutar. Bollen rör sig orealistiskt, alldeles för fort. Både på greenen och vid vanliga slag.

PGA II är annorlunda.

Varje hål inleds med en flygbild samtidigt som ett proffs uttalar sig om banan och ger värdefulla tips. Man har en inbyggd caddie som förser en med rätt klubba till varje slag. Det går förstås att vara motvalls och byta klubba, men det lönar sig sällan. Här är systemet med slagmätare bättre än i WCL. Det står angivet hur långt klubborna går, och sedan väljer du hur många procent av klubbans kap-

citet du vill utnyttja. Liksom i WCL har man ett område på slagmätaren som kallas översving. Använder du denna, så går bollen längre, men det är av yttersta vikt att du slår rakt. Minsta felträff, och du är långt utanför banans gränser! En viktig skillnad är att PGA II byter synvinkel när bollen är i luften, så att man ser bollen komma emot sig. Det ger en bättre spelkänsla. En annan höjdare i PGA II är möjligheten att själv styra "kameran". Välj "hole browser" i menyn, och du kan själv bestämma i vilka vinklar översiktsskärmen ska visas. Puttingen är faktiskt rolig. Man kan få upp ett rutnät som visar greenens lutning. I PGA II har bollen en mera verklighetstrogen hastighet och bollbana. Man ser skillnad på chippar och vanliga slag, och det gör man inte i WCL.

Otroligt spännande fortsättning på nästa sida!

VÄND! →



WCL mot PGA II

Forts. från föregående sida:

Både World Class Leaderboard och PGA II kan spelas av 1 - 4 spelare

...men spelar du ensam kan du ändå möta datastyrda spelare.

I WCL får du göra iordning motståndarna själv, men i PGA II finns det 10 färdiga proffs som väntar på att bli utmanade. Det finns fördelar och nackdelar med båda alternativen. Det är synd att WCL inte har batteri-back-up, för det är en av de bidragande orsakerna till att PGA II står som segrare vid en jämförelse av de båda spelen.

Johan Spångberg

Grafik

Graffen är bäst i WCL. Det finns flera träd och molnen rör sig faktiskt i bakgrunden. Överhuvudtaget är grafiken mjukare och rundare i PGA II.

Spelkänsla

Här vinner PGA. Det beror på att bollen har en mera verklighetstrogen bana, och att synvinkeln ändras så att man ser bollen komma emot sig. Det är inte mycket som skiljer PGA II från riktig golf.

Ljud

I båda dessa spel har vi blivit förskonade från musik. Visst kommer det en trudelutt i inledningen och vid flygbilden, men när man ska slå är det tyst. (Fattas bara. RED) Effekterna är inte mycket att orda om - de är som de ska, med applåder och publikjubel. (Det förbannade fågelkvittret i PGA II, då? RED)

Hållbarhet

Två spel som kommer att hålla länge. Den enda faran med WCL är att man kan tröttna på puttningen och att det därför blir liggande. Vad angår PGA II, så blir det nog liggande lika länge som NHLPA 93 - var och en får väl tolka det som den vill...

Irritationsnivå

Jag retade mig bara på en sak, och det var i WCL: Hamnar du precis bakom ett träd, så måste du dra iväg 3-4 slag rätt in i trädet för att komma därifrån. Räkna med att dra iväg 3-4 svordomar också...



BETYG S TER MO M E T E R N

© 1993 Amus Bannum AB

100

Perfekt. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga - alla andra också.

Som att flyga Concorde med 6 privata flygvärdinnor

90

En klassiker. Bäst i sin kategori. Har nästan allt.

Som att flyga i första klass med VIP-flagga på passagerarlistan

80

Mycket bra. Har det mesta man kan önska sig.

Som att flyga i Business Class med extra benträp

70

Bra spel, men det finns svagheter.

Som att flyga i Business Class utan extra benträp

60

Värt att ha, men har flera svaga punkter. Köp om du gillar denna sorts spel!

Som att flyga i Apklass när vädret är ok. Trevlig stolsgranne.

50

Som ovan + tekniska fel som flicker-screen, tröga sprites osv.

Som att flyga i Apklass när vädret är sådär. Hyfsad stolsgranne.

40

Dåligt, fult, irriterande. Töntig spelide. Nu har ni gjort dåligt, boyz & girlz!

Fortfarande i Apklass, lite sämre väder. Fylltratt som stolsgranne.

30

Som ovan + tekniska klanterier. Rasor och gär i bakläs. Bläöäch!

Det börjar bli gropigt. Fyllot i stolen intill börjar ulka.

20

Ren skit. En göta att sådant överhuvudtaget släpps. En gång till så ja...

Fyllot gör en pizza på din matbricka. Personalen spänner fast sig. Härt.

10

Så dåligt finns knappt ens på "50-spel-i-en"-kassetter, men var inte för säkra.

Fyllot tar över spakarna. Personalen visar hur man intar "brace positions".

0

Kris i fabriken. Är detta en kassett eller en dubbelmacka på chips & asfalt?

Fyllot frågar om någon vet frekvensen till flygledartornet i Sarajevo.

-10

CD-spel där man förväxlat spelet med Arvingarnas senaste LP...

Fyllot frågar om man kan landa hårt med last av svettiga dynamitgubbar.

Våra betyg är naturligtvis inte rättvisa och 100% 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!

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

100 % bomull,
högsta kvalitet.
One size.

HÄFTIGA SONIC T-SHIRTS - HÖSTENS FRÄCKASTE!

3

5

6

SÅ HÄR BESTÄLLER DU;
Skriv artikelnummer på PG-talong och be-
tala 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

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:-

6 **ALL SEGA**
MEGA DRIVE POWER-TIPSBOK
- BIBELN FÖR EN RIKTIG SEGA-SPELARE!
116 sidor med värdefulla tips för 50 av
SEGAs toppspel. Pris för prenumera-
nter 109:-, övriga betalar 149:-!



SEGA
FORCE
SHOP

GÖR DIN BESTÄLLNING REDAN IDAG!

POSTGIROTT SVERIGE Medlemsnummer 17222	INBETALNING / ÖVERENSÄTTNING	PG 3279-7
	SEGA FORCE 172 22 SUNDBYBERG	
INBETALNING / ÖVERENSÄTTNING A	NAMN	_____
	GATUADRESS	_____
	POSTNR & POSTADRESS	_____
	BELÖPP	289:-

ROLO TO TA

Rolo, den lila söta elefanten, har flytt från den otäcka cirkusdirektören som stulit honom från hans mamma. Nu tvingas han söka sig hem till sin mamma helt på egen hand. Han möter dock en del andra djur på vägen hem, som den ondskefulle cirkusdirektören McSmiley har fångat. Den snälla fanten kan inte annat än rädda dessa vänner i nöden. Tillsammans hjälps de åt i kampen mot McSmiley och för att hitta vägen hem.

Ja, så lyder historien som bär upp spelet om Rolo. Den lille elefanten rör sig i ett plattformsspel som tar spelaren genom fem olika världar och inte mindre än 60 nivåer med olika förutsättningar

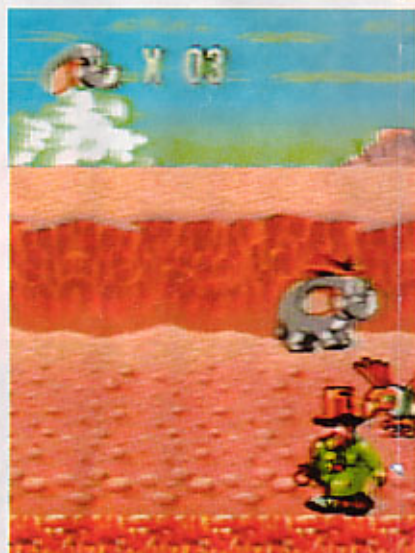
"En fantastiskt rolig detalj i detta spel är att man kan kontrollera Rolos följeslagare".

Det gäller att klara sig helskinnad från galna skogshuggare, ballongbombare och farliga kaktusar. Man kan befria Rolos vänner genom att ta nycklarna till deras burar från McSmiley. Detta görs på sedvanligt enkelt "Segavis" genom att hoppa denne i huvudet så att nycklarna uppenbaras.

De olika nivåerna innehåller en massa små detaljer att upptäcka såsom hemliga gångar, gåvor och andra prylar, vilka kan vara till stor hjälp för att klara av uppdraget med att hitta hem. Det finns ett antal bonusnivåer där Rolo kan samla på sig bonuspoäng och mera liv.

Stundtals är spelet mycket svårt

även för en rutinerad spelare, och man får tillfälle att använda mycket tankeverksamhet för problemlösning. En fantastiskt rolig detalj i detta spel är att man kan kontrollera Rolos följeslagare. Man byter helt enkelt från att styra Rolo till att styra en av de söta varelser som Rolo har befriat. De olika djuren (kaniner, bävvar, ekorrar och mullvadar) kan hjälpa Rolo med olika saker som denne absolut inte klarar av själv. Ekorrarna kan exempelvis klättra upp för vad som helst och mullvadarna kan gräva gångar genom jorden om det behövs. Man kan dessutom låta Rolo balansera sina vänner på sin rygg för att genomföra speciella manövrer.

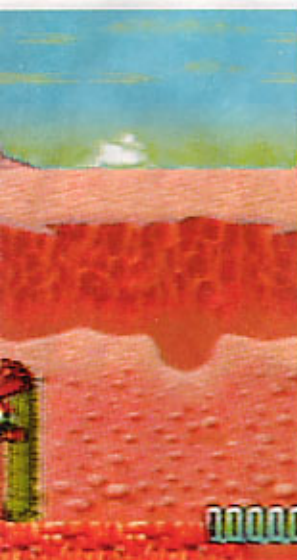


Här ser vi en gubbe, en gam och de

Jag ställer mig emellertid frågande: Vilka har detta spel skapats för? Är det ett spel för mycket skickliga barn eller ett spel för oerhört barnsliga vuxna? Det tycks som om EA för en gångs skull inte bestämt sig för vilken målgrupp de riktat spelet till. Alla de olika specialfunktionerna, undermenyerna, tvättmaskinerna



THE RESCUE



n sällsynta elefantfågeln.

och heliumcisternerna gör Rolo till ett relativt avancerat spel som kräver ganska mycket av spelaren. Sonic är ett mycket enklare "barnspel", det tyckte i alla fall min polare Jonathan, 4,8 år, då han testade dem båda vid samma tillfälle.

Det finns emellertid ett enkelt sätt att förbättra oddsen för Rolo.



Rolo är egentligen rockstjärna, men då går han under artistnamnet Rullo. Här ser vi Rullo rocka loss på maddisån skvärgårdens. I Njo Jåk alltså.

Kanske är man medvetna om svårighetsgraden på EA, för man har lagt in en ovanligt heltäckande fuskmeny i spelet. Hur man får fram denna meny står på hintsidorna i detta nummer, men titta inte förrän ni alldeles har gått på pumpen någonstans.

Allt sammantaget: rolig pellefant i knöligt spel!
Deg



Grafik

Rolo är inte det absolut främsta spel jag har spelat vad det beträffar grafiken men den lilla elefanten och hans vänner rör sig utan några ryck eller konstigheter vilket alltid är ett plus. Det förekommer inga onödiga eller plöttriga detaljer på skärmen utan det är en ganska ren grafik som presenteras.

Spelkänsla

Hmm, hyfsad, men kommer inte alls upp i nivå med Sonic och World of Illusion.

Ljud

Helt OK. Trevlig barnprogramsmusik och skojiga effektljud! Ett plus i kanten.

Hållbarhet

Hyfsad. Jag tror att det växer för de flesta spelare - eller så blir man less på det efter ett mycket kort tag, eftersom man känner att spelet är allt för enkelt (vuxenspelare) eller så sitter man och kämpar med allt för svåra problem (yngre spelare) tills man ger upp.

Irritationsnivå

Rolo "dör" allt för lätt. De yngre blir superförbannade, då de inget förstår, medan jag blir irriterad över att ett spel som borde vara snabbt, enkelt och avkopplande bjuder på väl så snåriga partier.

THUNDER FORCE

Återigen har mörkrets krafter i form av en ny superdator bestämt sig för att ytterligare förpöta livet för medborgarna i Galaxfederationen!

(Rättare sagt så lyckades man inte riktigt förgasa eländet i slutet på förra spelet.) Mot de onda står dock galaxens skarpaste piloter, och de har till sin hjälp federationens bästa och dödligaste stridskepp. Det är bara att spänna fast sig i cockpit och slänga sig ut mot de ändlösa kaskaderna av dödsbringande fiendeskepp och monstruösa superboszar.



Ni som spelat de tidigare Thunder Force-spelen kommer att upptäcka att det hänt en mängd nya roliga saker med spelet sedan sist. Det är om möjligt än mer action än tidigare, och fienderna är större, hemskare och ännu mer sofistikerade. Bakgrunderna är fantastiska konstverk i multiparallaxscrolling, (Vilket betyder att de är uppbyggda av många olika skikt som rör sig i olika hastighet och på så sätt skapar en starkare djupverkan. RED) men det betyder också att scenerna kan bli aningen svåravlästa. Mera om det på slutet.

Detta är ett snabbt shoot 'em up-spel, där du rattar det lilla rymdskeppet som slåss mot de stora ondskefulla rymdbusarna.

Genom tio olika nivåer skall du slå dig fram för att slutligen krossa den hotande superdatoren. Varje nivå innehåller nya vapensystem och dödliga motståndare, oftast ganska "roliga" sådana.

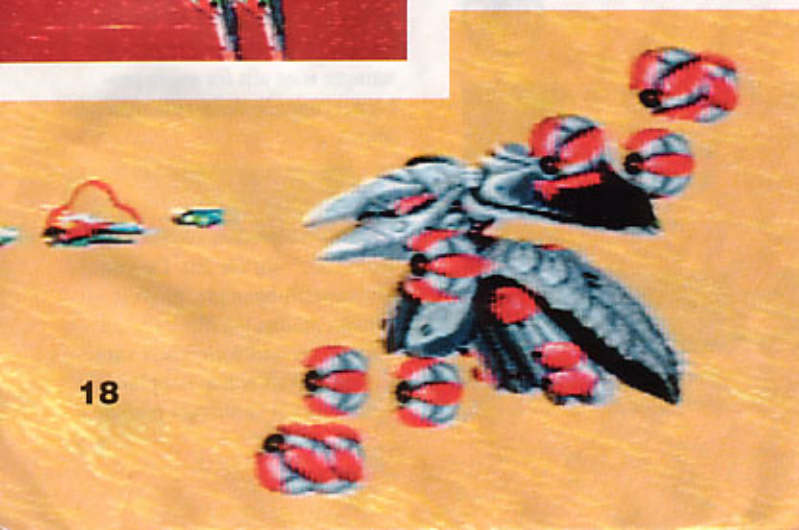
Innan man börjar spela detta spel kan det vara en god ide att kika lite i manualen. Det är bokstavligen



livsviktigt att känna till alla olika vapenfunktioner, sköldar och annat man kan plocka på sig under spelets gång, och man måste se till att lära sig att använda rätt vapen mot rätt fiende. Annars har man lika mycket chans att bli gammal som en kokosboll på ett viktväktarmöte. En toppgrej med TH-4 är att man istället för att hysteriskt trycka sönder sina fingrar mot joy-padden (då man försöker skjuta ned fienden) kan hålla ned B-knappen för konstant eldgivning. Det besparar mycket onödigt arbete och hysteriska krampanfall.

Det kräves att du spelar nivåerna gång på gång och tar lärdom av de misstag du begår.

Först när man har lärt sig var de olika fiendestridskrafterna befinner sig kan man snabbt knäcka sig igenom spelet. Ett gott råd till dem som inte lirar TF-4 tidigare, är att se till att behålla alla vapen och extrautrustning då du möter någon



ORCE 4



av de större bossarna. Annars kan jag lova dig att det blir svettiga minuter, då du närmast får känslan av att du skjuter på en elefant med en ärtböss! Ett annat råd är att alltid trycka in "pause" när du ska till att byta vapensystem - detta för att eliminera chansen att fumlä mitt i en brinnande strid.

Tveka inte om du gillar tuffa spel.. slå till Nu!

Deg



Grafik

Grafiken är ganska OK. Skeppet rör sig snabbt och på det sätt man önskar sig (man kan ställa in känsligheten i skeppets rörelser). Däremot kan man råka ut för total förvirring då skärmen översållas av eldkaskader, fiendeskepp och målsökande missiler. Bakgrunder och jättelika bossar har en förmåga att "gröta" till det hela. Stundtals vet man inte vad som sker utan tvingas att helt spela på känsla (vilket jag i och för sig är en mästare på). (Tss... RED)

Spelkänsla

Om man gillar ordentliga shoot'em up-spel är detta ett av de absolut bästa spelen i genren. Det finns inte mycket mer man kan begära av ett spel i denna skola. Toppbetyg.

Ljud

Ljudeffekter och musik är av hyfsad kvalitet, och de brister som finns hinner man oftast inte uppfatta, eftersom de ändlösa striderna helt uppslukar ens uppmärksamhet. Den samplade rösten är inte den bästa jag har stött på.

Hållbarhet

Detta spel håller nog ett bra tag för de flesta spelare. Det tar en lång stund att skjuta sig genom varje nivå. Man måste definitivt lära sig en mängd knep och lägga fiendens alla vapensystems placeringar på minnet.

Irritationsnivå

Stundtals hög. Det som irriterar mig mest är det faktum att alla mina underbara high scores inte finns kvar efter det att man slagit av spelet! Jag tycker inte om att det inte finns några möjligheter att "spara" en uppkommen nivå så att man senare kan gå tillbaka och fortsätta ifrån denna position. Stundtals (när man inte har de tyngsta vapnen) känns striderna mot bossarna som ändlösa transportsträckor där man i flera minuter dunkar på de väldiga och till synes osårbara superkrigsmaskinerna innan de slutligen bryter samman. Ganska arbetsamt skall jag be att få tala om, faktiskt! (Fin vink om löneförhöjning? RED.)



WOLF

Glöm varulven! Wolfchild är här! Som vanligt så ska vår hjälte befria någon som har blivit kidnappad av någon dummer, (varför komma på något originellt till ett spel, när man kan köra på med samma gamla utnötta klichéer?) och till hjälp har denna ärkevidriga typ ett gäng slemmbobbiga mutationsskurkar som ingenting hellre skulle vilja än att berusa sig på folköl och dansa på den stackars Wolfchilds grav.

Wolfchild har det inte lätt. Eller? Jodå. Det första man märker är att spelet är ganska lätt. De elaka mutanterna, som illvilligt står på lur i väntan på att få slita tarmarna ur Wolfchild, är ovanligt lätta att spöa.

Bossarna är ingen match heller,

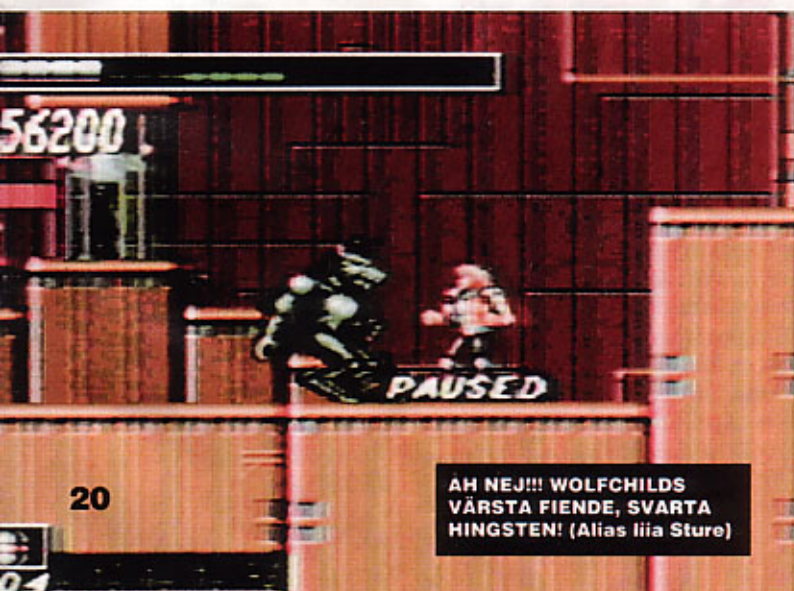
det enda som skiljer bossarna från det vanliga drägget är att de är lite större. Den som gav mig problem var emellertid slutbossen. I början var han lätt, men när man tror man har spöat skiten ur honom, så har han mage att förvandla sig till ett vidrigt monster! Frenetiskt börjar han spöa på stackars Wolfchild som vid det här laget återtagit sin mänskliga form. Saken är nämligen den, att när Wolfchild får lite för mycket stryk, så förvandlas han tillbaka till en vanlig nördig människa utan andra försvarsmedel än nävarna och benen, vilket medför att spelet blir klart svårare - åtminstone tills man hittar en förvandlingsmanick som kan förvandla Wolfchild till vargmänniska igen. Under tiden behöver man en deodorant som håller industriell koncentration...



Det finns nio nivåer som man ska kämpa sig igenom.

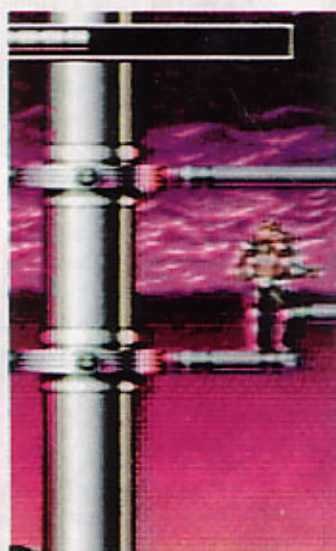
Alla är bra och roliga att spela. Trots att Wolfchild är ett väldigt typiskt plattformsspel, så känns det ändå på något sätt nytt och rentav fräscht att spela. Däremot så finns det en skamfläck i Wolfchild som man blir mäktigt irriterad på, och det är alla avbrott som sker när CD:n laddar. Okej, jag medger att det kanske måste vara så, men det känns inte bra när det blir tvångspaus mitt i spelet - när man mörsar som bäst. Så är det t.ex. inte i Black Hole Assault. Så otroligt stort att det skulle sätta tekniken på hårda prov verkar inte Wolfchild att vara. Ibland undrar man faktiskt om inte Wolfchild lugnt skulle få plats på en Mega Drive-kassett.

Kommer ni ihåg dyngspelet Altered Beast? Om ni gör det, så

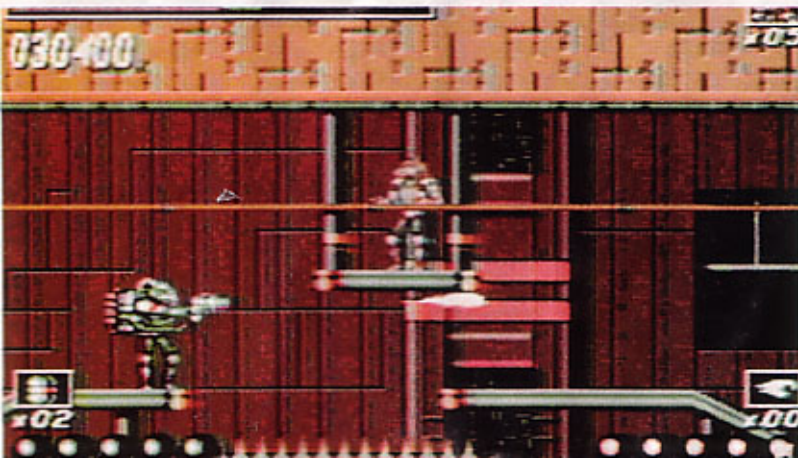




WOLFCHILD



kommer ni med största säkerhet att känna igen det ylande som Wolfchild stämmer upp när han blir en arg varg! Det som gör Wolfchild så kul att spela är det faktum att grafiken är mycket klar, och fast man egentligen borde få en platt upplevelse, så är djupkänslan där iallafall. Man skulle kunna göra ett sämre köp... tycker Patte



Grafik

Framför allt är grafiken klar och snygg. Den är väl inget banbrytande, men funkade fint. Kanske kunde gubbarna vara lite större.

Spelkänsla

I början tyckte jag att det var ganska så trist, men inlärningskurvan är ganska flack – ju mer man spelar, desto mera fattar man tycke för Wolfchild. En suvve spelkänsla utlovas för fans av bra plattform/äventyrsspel.

Ljud

Musiken i detta spel funkade utomordentligt bra! Det är nästan så att man går och nynnar på låtarna även när man inte spelar. Effektljuden är sisådär, och ylet måste som sagt vara direktstulet från Altered Beast.

Hållbarhet

Tyvärr är Wolfchild lite för lätt. De första banorna klarar vilken idiot som helst i sömnen, och jag tror inte att det tar mer än ett par dagar att spela igenom det. Men man kommer helt klart att återvända gång på gång, när man sukter efter plattformssaction.

Irritationsnivå

Ovanligt låg.

SEGA CLASSICS

ARCADE COLLECTION

Den här lilla gosingen till samlingskiva följer med alla Mega CD 1. och kommer säkert att tillfredställa dom flesta. Den innehåller hela fem spel av ganska varierad art: Golden Axe, Super Monaco Gp, Streets of Rage, Columns och The Revenge of Shinobi. Klassiker allihop!

GOLDEN AXE



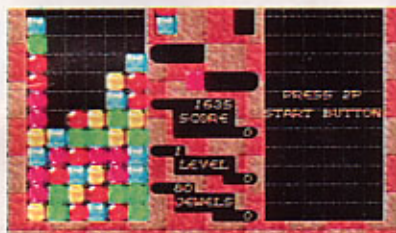
MONACO GP



STREETS 1



COLUMNS



SHINOBI



Golden Axe är lite av en gammal favorit för mig, så det var med en tår i ögat som jag slängde in skivan i Mega-CD:n för att återigen få spela en gammal barndomsvän. Jag blev inte besviken. Okej att grafiken inte är bäst i jämförelse med nutidens spel, okej att gubbarna rör sig som kassaskåp, men detta spel är fortfarande ovanligt kul att spela. Det som bekymrar mig lite är att man har tagit bort de grymma skriken, som följer så fort någon dör, och ersatt dem med ett ytterst löjligt "ugggh"! Varför? Annars en höjdark. PL

Monaco Super GP! Jäskens, vad skönt att få trycka in Arcade-stickan, ställa kontrollerna på "F" och välja 7-växlad låda för att sedan ge sig ut och köra sätesmuskulaturen av de andra grisfejser i GP-cirkusen. I mitt tycke klart bättre än uppföljaren. Schyssta bakgrunder och vettiga bilar, där det verkligen är skillnad mellan de olika stallen. Kanske lite för lätt när man åkt upp sig till ett toppstall (Jag körde upp mig från 16:de till 1:a plats på sista varvet en gång) Men vänta bara - nästa säsong blir det hårda papper! Bra musik oxå. MJ

Dom som inte har spelat Streets of Rage 2 vid det här laget får ställa sig i skamvrån NU! Det finns inte lika många slag och sparkar i ettan som i tvåan och allt är lite stelare - MEN det finns en sak som talar för Streets of Rage 1, och det är att det är mycket svårare än tvåan som man lugnt kan spela igenom ensam på en förmiddag. Det går inte med ettan, inte om man är ensam i alla fall. Gillar man fightingspel så kommer man inte att bli besviken, men tvåan är mycket bättre, och jag kan knappt vänta tills trean kommer. PL

Det faller juveler från himlen, och kan du arrangera minst tre likadana i rad - vertikalt, horisontellt eller diagonalt - så försvinner de, och du får poäng. När spelplanen fylls är det Game Over. Columns är ännu en Tetris-kopia, men en av de bättre. Naturligtvis kan man välja hastighet och svårighetsgrad, samt olika speltyper. Man kan vara två om denna lätt maniska sysselsättning, och det kan vara bra att ha någon vän ifall man snöar in totalt. Det är, precis som Tetris, extremt vanebildande! MJ

Ahh! Lite Ninjaväld sitter aldrig fel. Grafiken är helt ok och spelbarheten är ganska bra, förutom en liten skamfläck, dubbelhoppet. Detta lilla hopp kan göra även den mest lugna människa totalt galen bara för att det är så svårt att få att funka när man mest behöver det. Annars så är det inget fel på Revenge of Shinobi. Det är inget spel som man spelar igenom på en förmiddag, för det är ganska så svårt. Om man inte tröttnar på att brottas med joypadden för att försöka få dubbelhoppet att funka, så är Shinobi ett klart bra spel.



V I N N GALAHAD!

Nu har ni - äntligen - chansen att vinna ett ex. av detta plattformsspel! Tävlingen skulle ha varit med i nummer 3/93, men vi tvangs ändra på innehållet i tidningen efter det att omslaget redan var tryckt, så det var många som förgäves letade bland sidorna efter den. Nå, vi gjorde det inte för att retas...men nu är den i alla fall här. Vässa pennorna och börja fundera på frågorna, men inte för länge! Svaren ska vara insända senast den 30 september!

1) Vilken av dessa superhjältar hör INTE till X-men?

- 1 Wolverine
- X Spiderman
- 2 Gambit

10
spel på
spel!

2) Vilken av dessa hamburgare kan man INTE köpa från den burgarkedja som sponsrade spelet "Mick & Mack, Global Gladiators"?

- 1 Big Mac
- X McFeast
- 2 Bigger

3) Vad innebär tävlingsformen "skins game" i golf?

- 1 Man ska pricka ekorrar med bollarna och ta hem skinnen. Flest skinn vinner.
- X Man tävlar om en summa pengar på varje hål. Minst antal slag vinner.
- 2 Den som får rivet skinn bjuder medtävlarna på korv.

Skriv rätt rad på ett vykort och märk det "GALAHAD". Skriv ditt namn & adress. Skicka det till SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM senast den 30.9. Vi lottar ut 10 kassetter! Vinnarnas namn kommer att finnas i nummer 1/94.

VINNARE 2/93

Det blev Christian Kask i Kungsbacka som tog hem den läckra Sonic 2-jackan, och det gjorde han genom att både svara rätt på frågorna och att ha tur vid dragningen. Rätta raden var X X X 2, d.v.s. att 100 ringar ger ett extraliv i Sonic 2, Terminator-hjälten har handgranater som vapen när spelet börjar, Ecco är en delfin och Patte och Mats är bäst i världen.

Dessa tävlande hade aningen mindre tur, så de får varsin SONIC-klocka: Viking Sojé-Berggren i Spånga, Johan Söderberg i V. Frölunda, Björn Magnusson i Staffanstorp, Tore Friskopp i Strängnäs, Pelle Andersson i Gislaved, Patrik Johansson i Göteborg, Jimmy Engstöm i Kalmar, Louise Carlsson i Oskarshamn, Per-Ola Karström i Fjälkinge och slutligen Fredrik Lindvall i Eslöv.

WOLFCHILD

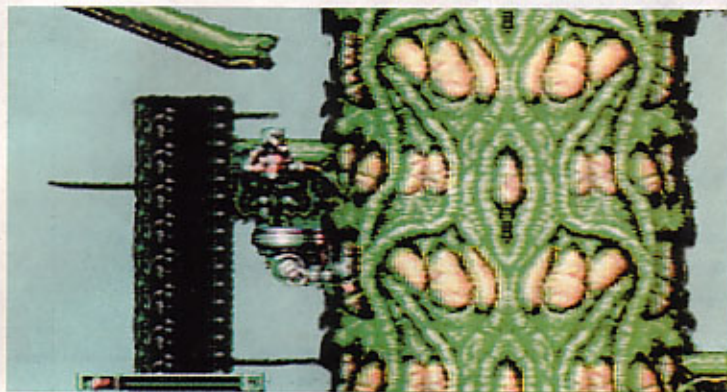
Efter att ha spelat Wolfchild på CD:n, så såg jag fram emot att få se vad Virgin hade lyckats åstadkomma på Mastern. Tyvärr blev jag ganska så besviken. Det är inte så att grafiken är dålig, tvärtom är den väldigt bra. Den faller mig helt enkelt inte i smaken! För många äckligt grälla färger förstör stämningen. Spelkänslan som var CD-versionens stora plus har helt försvunnit och lämnat kvar ett halvbra plattformsspel.

Det finns bara sex nivåer,

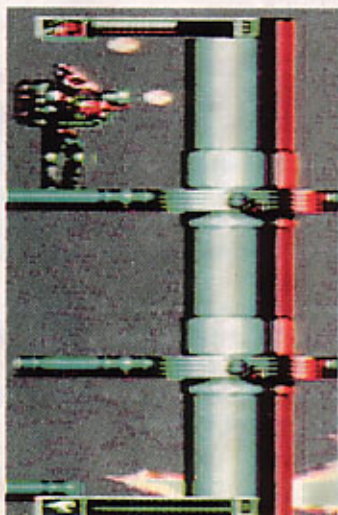
och de är inte särskilt svåra. Det blir lätt en liten besvikelse, när man mitt i allt har klarat hela spelet och man väntade sig mycket mer. Master spelen brukar ju vara ganska så långa, och det är ju kul när spelet håller ett tag.....tycker Reed Richard.



På dessa två bilder ser vi två av Sveriges vanligaste träd. Namnge dem och skicka till redaktionen så kan ni vinna en nakenbild på vår favvo-krukväxt. (Nej! Låt bli RED)



Gubben, eller Wolfchild som han faktiskt heter, rör sig fint och man förundras över hur Master-spelen ser ut nu för tiden. Jag menar - så som Master-spelen ser ut idag, var Mega spelen för inte alls länge sedan. En liten sak som retar mig är det vapen Wolfchild har när han blir varg. Detta skulle kunnat blivit mycket mörsigare än vad det är. Alldeles för klena skott! Alla som anser att Sega ger ut för lätta spel ska nog inte köpa Wolfchild.



Grafik

Jag tycker oftast att grafiken i Master spelen funkar alldeles utmärkt i all sin enkelhet, och jag brukar alltid se fram emot att få ett nytt Master spel att harva med, men i detta fall så funkar det inte alls. Inget av magin som fanns i CD-versionen är kvar. Grafiken är långt ifrån dålig, och gubben rör sig bra, men det är helt enkelt något som fattas.

Spelkänsla

Tyvärr känns det inte alls kul att spela Wolfchild på Mastern. Jag brukar alltid predika om hur bra spelkänsla Master-spel brukar ha, men i detta fall håller jag tyst. Spelet är alldeles för lätt, och bara det att spelet bara har ynkans sex banor får en att bli lite sur.

Ljud

Som vanligt. 8-bitarsboogie alltså. Inget skivkontrakt här inte.

Hållbarhet

Som sagt - bara sex banor, och man tar sig genom dem ganska snabbt, trots svårighetsgraden. Detta spel skulle bli mycket bättre med ett par tre banor till.

Irritationsnivå

Det är klart för lätt att komma igenom.

HYYR SEGA

THE HIGH POWER
SOLUTION

Över
100
starka spel!

Marknadens
snabbaste TV-spel!

Finns att hyra i välsorterade
videobutiker över hela landet!

HENT
GRUPPEN AB





SUPERMAN

Superman på "den lille" borde varit precis samma spel som vi testade på Master System i förra numret. Det fick 85 poäng, vilket jag tycker är en aning högt. Superman är inget Superspel på Mastern, och på GG har det blivit ännu sämre.

För er som inte läste förra numret så kan vi avslöja att kritiken mot Superman mest gällde själva spelkonstruktionen och behandlingen av Stålis själv, samt den knixiga styrbarheten. Han är helt enkelt stelbent (och svårflugan) bit mest i blått trikåpaket! "Är det ett tåg? Är det ett plan? Nej, det är mesosten!". Killarna som uppfann Stålis, blir nog lite sneda på Virgin Games! Jag menar, Stålmannen är alltså OSÄRBAR. Kom nu inte och blarra om att varen den liten skit-sprite i detta spel är kryptonitbestyckad, för det köper vi inte!

GG-spelet är helt enkelt inte särskilt kul.

Jag lät mina systersöner Johan och Henrik (10 resp. 8 år) testa spelet, och resultatet var belysande: Johan tröttnade ganska snabbt, men Henrik höll på lite längre - dels för att det faktiskt var Stålmannen, hans gamla favvogubbe - men mest för att han kunde flyga.

Nej, någon klassiker är inte Superman på GG:n. Som tidsfördriv på bussen (T-banan, flyget, oxkärran...) duger det bara om alternativet är att läsa telefonkatalogen, tycker Mats...

Grafik

En GG-skärm är ingen Drive Inbio, men grafiken är högst läslig och ganska ren. Penseldragen är det inget fel på - det är själva tavlan som inte är särskilt upphetsande, om ni förstår vad jag menar...

Spelkänsla

Känslan av att ha gett sig in på något som kommer att ge en sur eftersmak halva da'n. Järn-Göte är precis den sorts spel-sprite man önskar ska bli ens ovänners enda sällskap under en femtonårig sittning på Djävulsön.

Ljud

8-bitars. Vad mera kan man säga? Jo, en sak: Blipp blipp!

Hållbarhet

Detta är inget särskilt svårt spel, det är snarare spelarens envishet och tålighet som sätter gränserna.. En ilsket lagd typ kan frestas att pulverisera kassetten efter knappa tio minuter.

Irritationsnivå

Inte särskilt hög, förutom en allmän indignation över hur hjältarnas hjälte blivit behandlad, men det räcker ett stycke...!

Det kan också vara ganska svårt att styra Stålmannen i början, så alla med svaga nerver - ta en valium, innan ni börjar!



MICK & MACK

AS THE GLOBAL GLADIATORS

Jag vet inte om McDonald's verkligen har slutat skövla Amazonas, som de påstår, men man får en ganska bitter eftersmak när de försöker med sådana billiga PR-tricks som att släppa ett spel där man ska rädda regnskogarna...

Den första nivån i plattformsspektaklet Mick & Mack heter Slime World och man hoppar runt och sprutar något (som jag tror är ketchup) på gröna snorbobbor och samlar på sig McDonald's-tecken. Min första tanke var att man höll på och rensade regnskogen för att kunna placera ut de biffkor som i slutändan skulle bli världens populäraste maträtt. Men nej då, Ronald McDonald är sååå fin och miljömedveten att man nästan kräks - till exempel ska man sop-sortera på bonusbanan. Han är till och med så otroligt medveten att man kan spela en svart kille.

Jag önskar verkligen att M&M var ett riktigt skitspel,

så att ingen naiv människa skulle kunna få för sig att gå på den här okänsliga propagandan, men det är både roligt att spela, snyggt att se på och sådär lagom svårt. Naturligtvis inte i klass med Sonic, men vida överlägset den senaste tidens superhjälteplattformare som har varit plöttriga och otydliga på GG:ns minimala skärm. Svagheterna är framför allt de olika nivåernas ganska upprepade uppläggning och bristen på ordentligt kluriga lösningar och hemliga bonusrum. Visst, det



finns en del att lära sig; osynliga plattformar och annat, men inga större överraskningar dyker upp fyrtionde gången man spelar samma nivå, något som naturligtvis drar ner hållbarheten.

Precis som alltid när man överför spel nästan direkt från Master System, så saknas batteribackup eller koder, något som nästan krävs på GG:n för att man ska kunna spela när man är på resande fot. Jag hoppas att programmerarna lär sig det någon gång.

Var gärna rädd om miljön och arbeta mot rasism och trångsynthet, men gör det för att det är sunt mänskligt beteende, inte för att Ronald McDonald är så otroligt reko. Och spela gärna Mick & Mack, men gör det för att det är ett bra spel och inte för att rädda McDonald's image.

JT



Grafik

Klart godkänt! Mycket bra för att vara 8-bitsgraffe. Våldigt likt Master-versionen. (fast en aning mindre) (Det menar du inte! RED) Det är ibland svårt att se fulingarna - de smälter in i bakgrunden, de små #S^v\|]!!-arna.

Spelkänsla

Spelet flyter ovanligt bra och är roligt att spela. Hoppskott och vinkelskott bemästrar man snart. Kontrollerna är resultatet av ett gott hantverk. Över huvud taget känns Mick & Mack väldigt välgjort.

Ljud

Ja, vad kan man säga? Syntblopp. Rätt saftiga sprutt och klafs här och där. Inget upphetsande, men inte psykoraserimusik heller. Det fungerar.

Hållbarhet

Någon vecka torde gå åt, om man är någorlunda envis och försiktig. Avsaknaden av passwords gör varje nytt försök något segt, men känslan gör att man gärna kommer tillbaka till en kubbning med slombobbarna.

Irritationsnivå

Se ovan, samt mina tirader om det moraliska kring själva idén. Annars ett välsmort och oirriterande spel.

HOT -

Den här gången börjar vi med ett stort fett **OBS! NY ADRESS!** Ni som inte behöver akut hjälp av mig, **Dr. Roffe** (eller inte har tid att sitta och ringa) kan som bekant skriva till mottagningen via **SEGA FORCE**, men nu kan ni sända breven direkt till mig! Adressen är: **SEGA-klubben, Box 4076, 128 04 Bagarmossen.** Men problem nummer ett kom genom de glödande telefontrådar som ringlar sig över Bagis:

SUPER MONACO GP II

Jag har fått en del telefonsamtal från förtvivlade människor som kör SMGP II på **GAME GEAR**. ("Buääää! Ayrton bara kör om och kör om...!") Alla vill ha koden till slutet. (De vill oftast bli rika, vackra och likna mig också, men sådant får ni fixa själva) OK, jag släpper väl den ifrån mig då, om inte annat för att få slut på tjurandet. Telefonen kan ju mögla om den är fuktig hela tiden.

ROUND 15: Z R M P A O Y D



INDIANA JONES

Här är **MEGA DRIVE**-kassetten som är i samma svårighetsgrad som *Shadow of the Beast I*! Här behöver alla hjälp! Nu ska vi avslöja superfusket: hur man väljer bana. Men det är inte lätt att få in fusket, för det är helt i stil med resten av lret - allt är sk*tsvårt! - men så här går det till: När texten "LUCASFILM" är framme (**OBS!** Högst 15 sekunder!) trycker du snabbt (både snabbt och rätt!) in följande:

ABCBCACAB

Nu kan du välja bana! Men lycka till ändå - du behöver det...!

CHUCK ROCK

Här är spelet som är mycket lätt, men som många ändå vill fuska på. (Det där med svårighetsgrader är rätt så individuellt! **RED**) För att byta bana (På **MEGA DRIVE**!) gör du så här:

När titelbilden är uppe och bandet spelar, så ska du trycka följande: A, sedan höger, tryck därpå höger och ta A, C, A, sedan ned på styrknappen, tryck A, B, sedan höger och därefter A. Har du nu gjort rätt, så ler bandets sångare. Tryck nu ABC samtidigt och starta spe-

let. När du nu trycker höger + A samtidigt kan du byta bana genom att trycka upp + A! Ha det, önskar Dr. Roffe

DONALD DUCK

Det är många **MASTER SYSTEM**-ägare som frågar (Ber, tigger, bönar...) om fusk till detta spel. Tyvärr så finns det inget! Men i stället för operation ska jag ge er ett hälsoråd: du kan samla ihop massor av godsaker genom att slå sönder de hoppande urnorna! Du kan gå ut och in i scenbilderna om och om igen, och verkligen ladda upp med saker (extraliv och annat nyttigt) som du behöver längre fram när det blir lite svårare.



GOLDEN AXE I

Bert Karlsson i Skara undrar om det finns fusk till *Golden Axe I* på **MASTER SYSTEM**. Det verkar som han redan börjat fuska

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

LINE

med sin identitet, men för att vara ärlig så bryr jag mig inte vad du än kallar dig; det finns ett sätt att skaffa continues, och det kommer här: Ta snett uppåt+vänster på jåjpud-den samtidigt som du trycker in knapp 2 efter Game Over. Då får du fortsätta att hacka och hugga för allt du är värd. Bra va?

ULTIMA IV

Många frågar var de olikfärgade stenarna finns, så här kommer en beskrivning på hur ni ska få tag i stenarna och hur de ska läggas i grottornas altarrum för att ni ska få nycklarna. Vi ger er också en liten teckenförklaring. Varför gör vi allt detta? För att minska belastningen på Hot Line-telefonen, förstås. Som det är nu får man svara med grytlapp. Hoppas ni klarar av Ultima IV nu, hoppas Dr. Rolf.

HUR MAN FÅR 3-VÄGSNYCKLARNAN

I grottorna finns det altarrum: sanningens (Truth) altarrum, kärlekens (Love) altarrum och modets (Courage) altarrum. I dessa rum finns det altarstativ, och i dessa ska man lägga de färgade stenarna i en viss ordning. Färg kombinationer ska vara som följer:

TRUTH:

Yellow stone
White stone
Orange stone
Green stone

LOVE:

Blue stone
White stone
Purple stone
Green stone

COURAGE:

Red stone
Orange stone
Purple stone
White stone

DE 8 OLIKFÄRGADE STENARNA

Dessa stenar ligger i altarstativ på olika platser i grottorna.

- 1) Blue stone finns i grottan **DECEIT**
 - 2) Yellow stone finns i grottan **DESPISE**
 - 3) Red stone finns i grottan **DESTARD**
 - 4) Green stone finns i grottan **WRONG**
 - 5) Orange stone finns i grottan **COVETOUS**
 - 6) Purple stone finns i grottan **SHAME**
 - 7) Black Stone finns i en moongate vid staden Moonglow när bägge månarna är borta. Gå in i moongaten och ta sedan **SEARCH** när du står inuti den.
 - 8) White stone finns i molnen ovanför Serpent's Spine. Ta luftballongen och landa inne bland bergen. Ni kommer att veta var ni ska landa. Ta sedan **SEARCH** precis när ni lyfter med ballongen, så får ni den vita stenen.
- OBS: Den svarta och den vita ste-

nen kan man bara få om man har talat med vissa människor i de olika städerna.



Väggar



Blåa stenar (Orbs)



Dörrar



Fällor



Fontäner



Altarstativ



Rum



Stegar som går uppåt



Skattkistor



Kraftfält (Tas bort med dispel)



Stegar som går nedåt



Hemliga dörrar (Öppningar)



Stegar som går upp och nedåt

AXE BATTLES

Det måste finnas många Axe Battles-kassetter ute i landet, att döma av alla frågor som kommer in. Här får ni en kod som gör att ni får starta i byn Firewood med 31 vaser, alla speciella stridstekniker och med alla föremål som behövs. Coolt va? Lira så det ryker, manar Dr. Roffe!

**KADB - BMCM
NLPM - DLBE**



Genvägar till ära och lycka.

hiNtS



Cd

SOL-FEACE

Det finns väl sådär 1500 Mega-CD därute bland stugorna nu, och ungefär lika många människor som betraktar denna spel-disc med undrande blick. Vad 17 står det? Hur uttalas det? Varför? Nja, nippons söner tyckte väl att "FEACE" såg bra ut. Att det uttalas "fis" enligt alla engelskans regler bekymrar väl inte en riktig samuraj. För dem som inte testat spelet, så heter hjälten Feace i efternamn och ser ut som en också. Sol Feace är hans skepp. Nå, nu kan ni sluta läsa, för resten av detta stycke är bara för dem som har spelet hemma!

Vid titelbilden trycker ni
A-B-C-A-B-C-B-C-B-A.

Nu hörs ett ljud. Gå in på **CONFIG MODE**. Du får två val: **MODE** och **START**. Välj **MODE** och håll in A-knappen. Dra åt höger med styrknappen. OBS! Håll A-knappen inne! Om du gjort rätt, så kan du nu välja bana. Sol-Feace är mycket svårt, så det kan behövas ett fusk som detta.

EARNEST EVANS

Man kan byta bana om man gör på följande sätt: Pausa spelet, tryck upp + A, sedan ned + B, sedan vänster + A och så höger + B. Nu trycker du **START** och kommer till nästa bana! Men här är det inte så nödvändigt med fusk, eftersom lret är ganska enkelt. Fast det finns ju latmaskar som alltid vill ha hjälp!

MeGa

ECCO

Ytterligare några koder för djupingar som tagit sig vatten över huvudet och tycker livet...nej, förlåt - lret - är svårt!

Darkwater
QUZPUNLQ
The Tube
OHBGKMLY
Welcome to the
Machine
HWYCKMLV

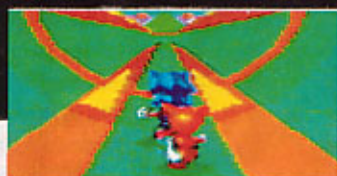
THUNDER FORCE IV

Detta fantastiska rymd-shoot'em-up-spel blir mycket svettigt att lira på slutet, där fiendens armador nästan blir "too much" att klara sig igenom. Man behöver lite flera rymdkärror, och det ska ni nu få recept på, alla Thunder Force-diggare. Den här koden ger er 99 skepp att bränna på med! Inte klokt, va! Det är enkelt också. På **OPTIONS**-menyn tar ni **Non Stock Ship = 0** och startar sedan lret. Ni har nu 99 skepp! Tack för det, televerket.

ROLO TO THE RESCUE

Vill ni bli fullständigt uttråkade av ett spel som ni har ägt en kvart? Är ni typiska MTV-freaks som blir uttråkade på femton sekunder? Gör då så här med ert Rolo-spel:

Tryck **D**-knappen uppåt och vänster (samtidigt!) Håll kvar! Håll in **A+C** och tryck **RESET** med näsan (eller annan lämplig kroppsdel). Vänta några sekunder och tryck sedan **B** (utan att släppa några knappar!) så får du fram en meny där allt det du åtrår kan väljas - hela kartan, oövervinnlighet och evigt liv!



LHX ATTACK CHOPPER

Alla som njuter av att få fara omkring i en vektoriserad värld och förinta diverse pansarfordon med ytterst sofistikerade vapen har säkert skaffat LHX Attack Chopper. Men att vilja och att kunna är inte samma sak. LHX betyder Light Helicopter Experimental, knappast något superganship men skit samma: det blir ingenting av med detta - Bill Clinton yxade projektet för att få råd att klippa håret oftare, så nästa gång någon Saddam behöver pisk kanske Bill vill - men inte kan...

Nåja. Ni som har spelet vill säkert, men om ni inte kan - ta till dessa koder för att få åka ut på några mycket svåra uppdrag:

Majestic Twelve:

CBAAAEC

Anterior Nova:

CBCAEIC

Reindeer Flotilla:

CBCAQHC

Phoenix:

CBCAYGC

Rainbow Veil:

CBCAAVA

Chess:

CBCAIUA

Lobster Quadrille:

CBCAQXA

Hen House:

CBCEYWC

Desert Two:

CBCEBFE

Flaming Arrow:

CBCEJEE

Detta bör väl räcka ett tag framåt, om ni inte är så haj på helikopterkrig att ni egentligen borde ta värvning. Men i sådant fall trycker vi mera!



FANTASY ZONE

Här halar vi fram ett fusk där man får några extra gubbar för en billig penning. När demon går, tryck 50 gånger på styrknappen i någon riktning - vilken som helst, men samma hela tiden. När du gjort detta (och har stoppat tummen i en frusen kyckling för att försöka bevara den tills läkarvetenskapen har gjort sådana framsteg att den kan räddas) så startar du spelet. Samla ihop 10.000 dollar och gå in i en shop. Där kan du köpa 9 skepp för 9.000 dollar! (Vad kostar en ny tumme? RED)



SONIC 2

Här är ett fusk som tyvärr inte alltid fungerar (?), men när det funkar gör det att ni kan välja bana på Sonic 2. Ni skall göra så här: När Sonic och Tails kommer springande i början (i cirkeln) ska ni slå in följande - IN - NAN Tails lyfts upp och försvinner: Ta ner och vänster på D-knappen. Håll inne knapp 1, 2 och START. Nu hörs ett pling! Släpp allt - tryck på START - välj bana...om nu allt fungerat!

STREETS OF RAGE

När det blir game over trycker ni vänster två gånger, B-knappen 3 gånger och C-knappen 3 gånger. Ta sedan START och du kan få en continue. I verkligheten får man inte game over, utan hjärnskakning. Och inga continues på den här sidan intensivvårdsavdelningen. Kom ihåg det.



Skicka in hints och fusk och dyligt NU, så får du inte bara äran att vara med i SEGA FORCE utan också en pryl, typ ascool keps, T-shirts eller annat. Märk kuvertet "MITT FUSK ÄR BÄST".

Till alla er som tigger spel för varje litet sketet fusk ni skickar in, så kan jag bara säga: Dream on, babe!

14

Slutligen: Följ tunnarna rakt fram och passera igenom alla dörrarna. När ni kommer fram till en trappa som går uppåt är ni framme. Gå upp på Baya Malay-tornets tak! Ta fram ljuset (prisman) och ge sedan nätter till Myau. Se till att ha många burger med dig - och se upp för gyllene draken i molnen...! NU HÄNDER DET GREJOR!

OBS! Det finns en fallucka här. Myau måste oskadliggöra den!

13

11

12

10

9

8

PHANTASY STAR 1: BAYA MALAY-TORNET

Här är en karta som leder Alis och hennes gäng till Baya Malay-tornets tak!

5

Här ligger mirakelnyckeln!

6

7

4

3

Till Damar

2

1

NÄSTA NUMMER AV SVERIGES ENDA TIDNING OM RIKTIGA
TV-SPEL KOMMER REDAN OM FEM VECKOR!

SEGA FORCE



NR 6
UTE 30/9

BILSPELET SOM HAR ALLT UTOM
BÖTER OCH KÖRKORTSFARA

XJ 220

TRÖTT PÅ INRIKESFLYGET?
SKAFFA EN

MIG 29!



ROLLSPELET SOM ROFFE ÄLSKAR

SHINING FORCE



...OCH SÅ MYCKET MER ATT NI LIKSOM
BAXNAR!

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.



VEM HAR SAGT ATT LIVET SKA VARA TRÅKIGT!?

Säg adjö till tristess, väntan och tråkiga köer. Säg välkommen till Game Gear – den lilla glädjemaskinen från SEGA.

Med ett 30-tal spel – sport, äventyr, action kan du vara säker på att även livets svartaste stunder blir roliga och spännande. Var du än befinner dig, när som helst på dygnet.

Game Gear är inte större än att den ryms i fickan. Den har färgskärm med drygt 4000 färger. Du kan köra den på batterier eller elnätet. Med eller utan hörlurar.

När någon säger att livet känns trist, lyssna inte. Berätta istället om den lilla glädjemaskinen från SEGA.



SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.