

KARTOR!
PHANTASY
STAR 1

The BILAGA of Power

EXTRAFUSK!
ORDKRIG

(Tja, något ska den ju heta. Innan förenade svenska engelsklärförbundet ringer och vill ha våra huvuden på ett fat ("on a platter") så ska vi påpeka att denna titel inte är allvarligt menad.)

SEGA FORCE KOMMER OFTARE

Nu får NI äntligen som ni vill! Utgivningsschemat ni fick i SEGA FORCE 2/92 gäller inte längre! Riv ned det! Läsarnas vilja är nämligen vår lag (Ja, det är väl den enda också...) så vi ökar utgivningen. Hade bara VI också fått som vi ville! Men - ack nej! - ett nummer i månaden hade varit perfa, men riktigt så blir det inte. SEGA FORCE blir femveckors-tidning! Åtminstone tills vidare. Detta är årets nya utgivningsdagar:

Nr 526 aug
Nr 630 sep
Nr 74 nov
Nr 89 dec
Nr 1/94.....13 Jan

Det ser ut som om den här bilagan ska bli ett stadigt inslag. Det tycker alla är bra, särskilt Danie Redbjörk (bilden till höger). "Annars får man ju vänta i en evighet", säger han.



"Varannan månad är en evighet" menar denne Force-läsare.

FALL PÅ BÖRSEN

Nintendos aktier faller. Finansrådgivare säger "sälj". Det är främst firmans brist på beslutsamhet när det gäller framtidens teknologi som gör investerarna tveksamma. Vi är minst lika tveksamma angående vad som försiggår på bilden här intill.

Henric Carlsson i Grebbestad har sänt in den, men han bifogade ingen förklaring. Man ser direkt att det rör sig om en igelkott (sannolikt blå) och en mustaschpydd man. Enligt källor på UD kan den mustaschpydde vara identisk med en viss Wojtek Brezjinski, Tv-spelsreparatör från Brooklyn, NY, men han liknar faktiskt mera "Loket" i keps. Hursomhelst verkar det som om igelkotten sysslar med att bända loss något tungt,

kanske för att låta det falla i skallen på den mustaschpydde. Vad vet vi? Om någon känner igen mannen på bilden och har förslag på vad man ska göra med honom, så skriv till oss!



AVDELNINGEN "SORRY":

Tävlingen där man kunde vinna spelet "Galahad" var inte med i förra numret. Den är inte heller med i det här numret. I nästa nummer har vi en helt annan tävling. Sorry.

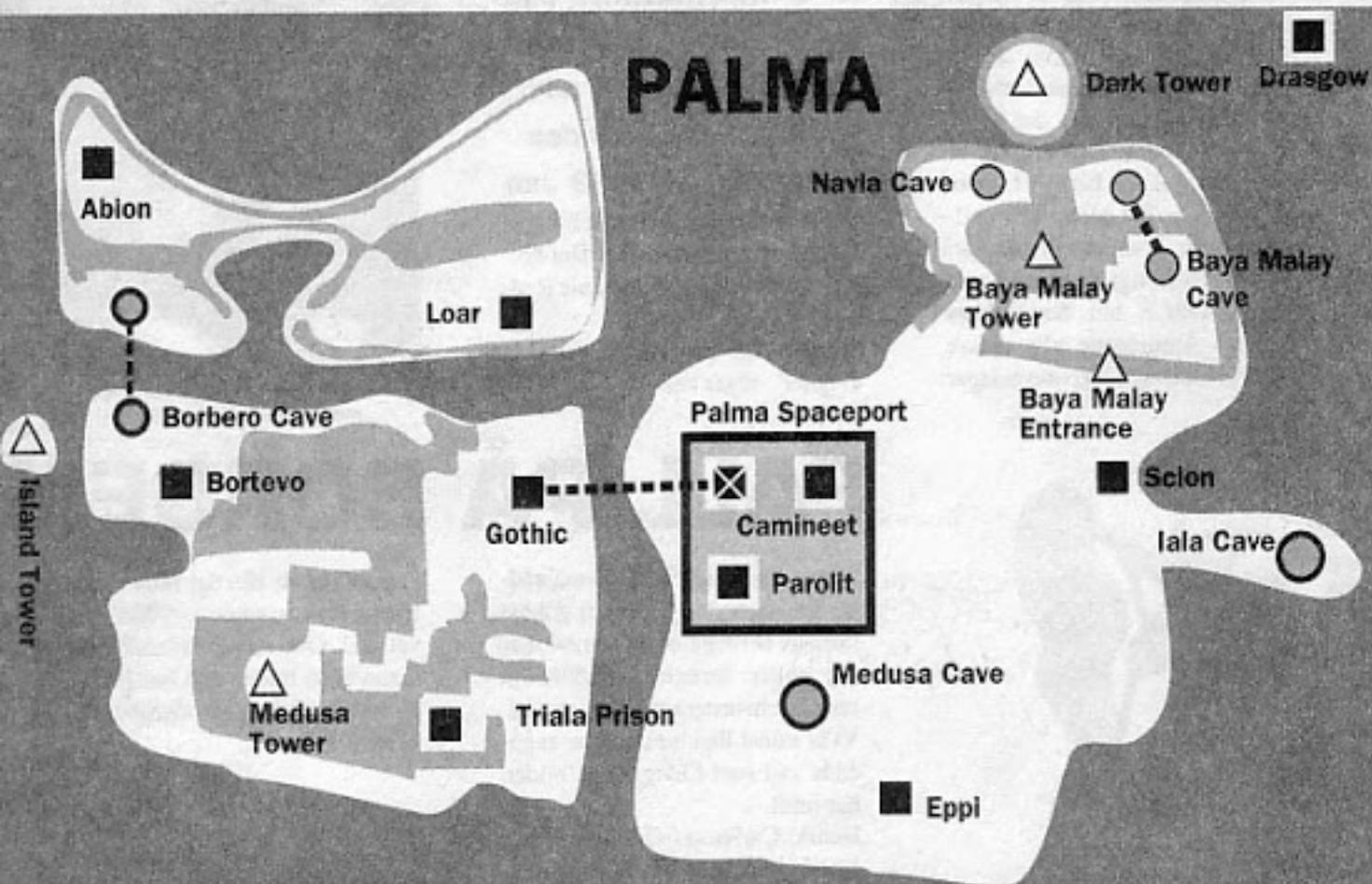


master system

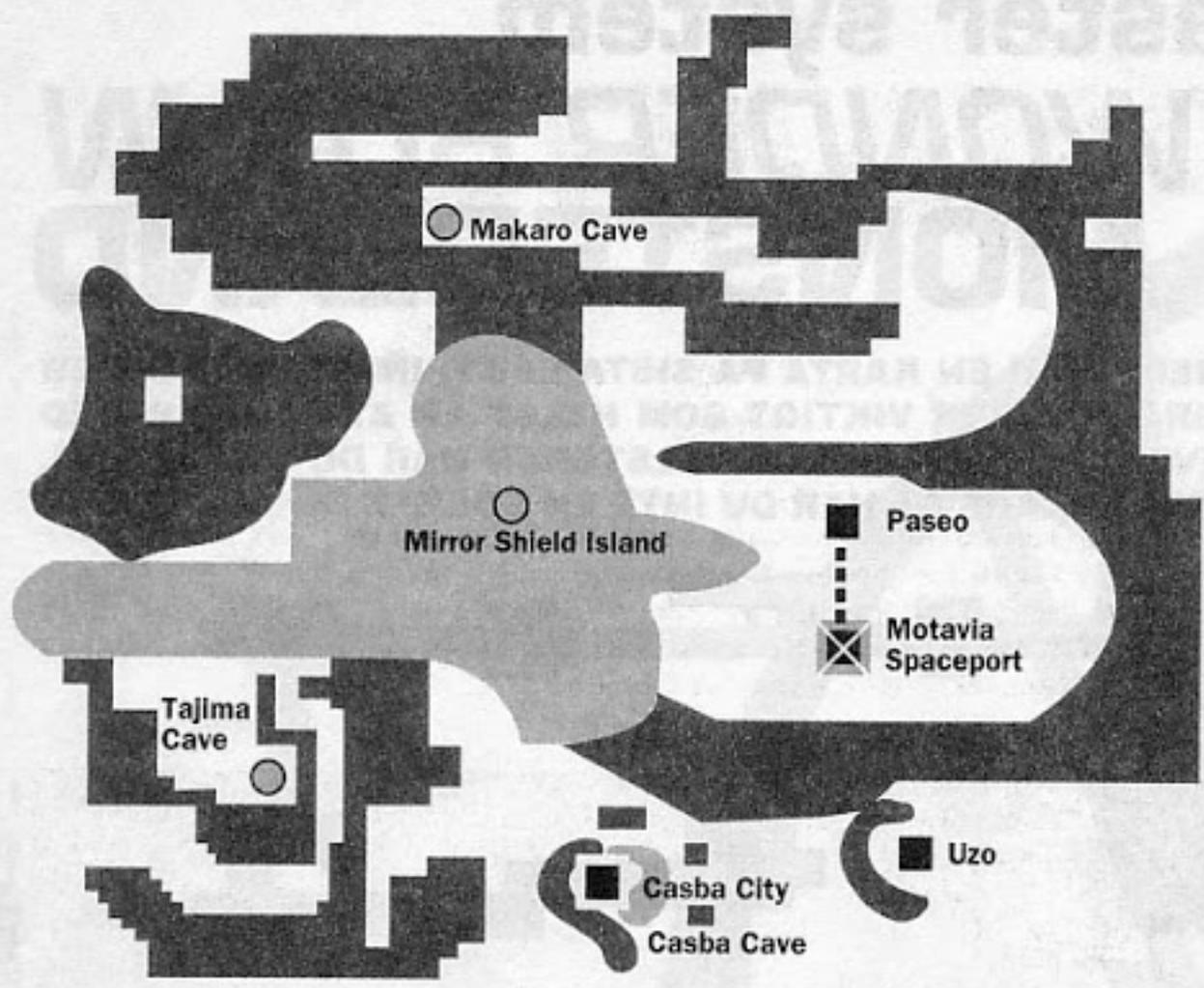
PHANTASY STAR I

Phantasy Star 1 lever fortfarande! Det säljer helt OK fast det är ca 6 år sedan det kom ut på den svenska marknaden. Det är många som frågar om detta spel, så därför får ni här kartor till de tre planeterna och de viktigaste platserna där. Då blir det mycket lättare för mig att hjälpa er när ni ringer till min Hot-Line. Tyvärr får vi inte plats med detaljkartan över Baya Malay-tornet förrän i nästa nummer, men kämpa på till dess!

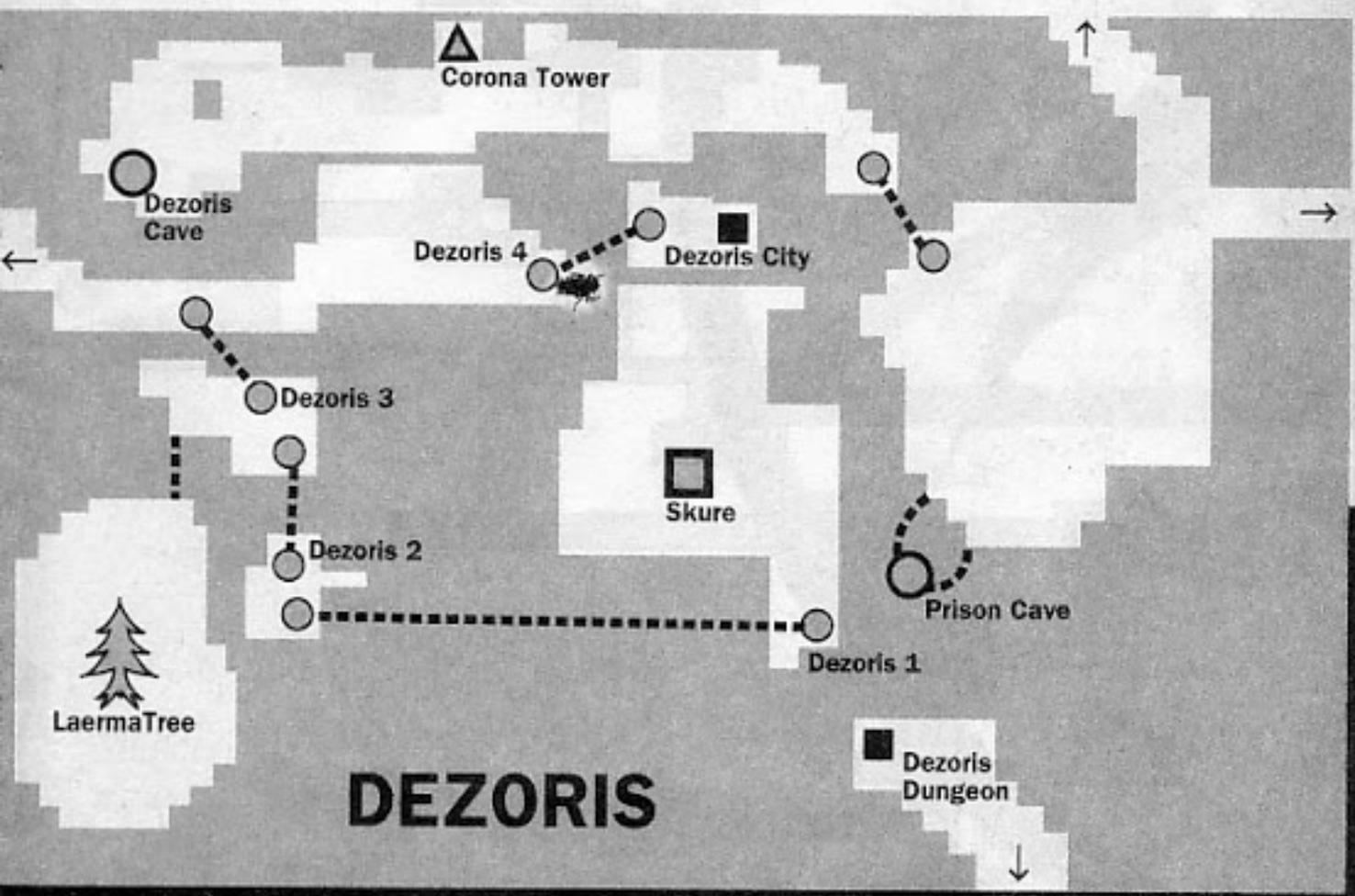
Dr. Roffe



Och för alla som inte vet var man kan få tag i Dr Roffe så finns han på detta telefonnummer, 08-600 51 71 mellan klockan 17:30 till 20:00, Måndag-Torsdag.



MOTAVIA

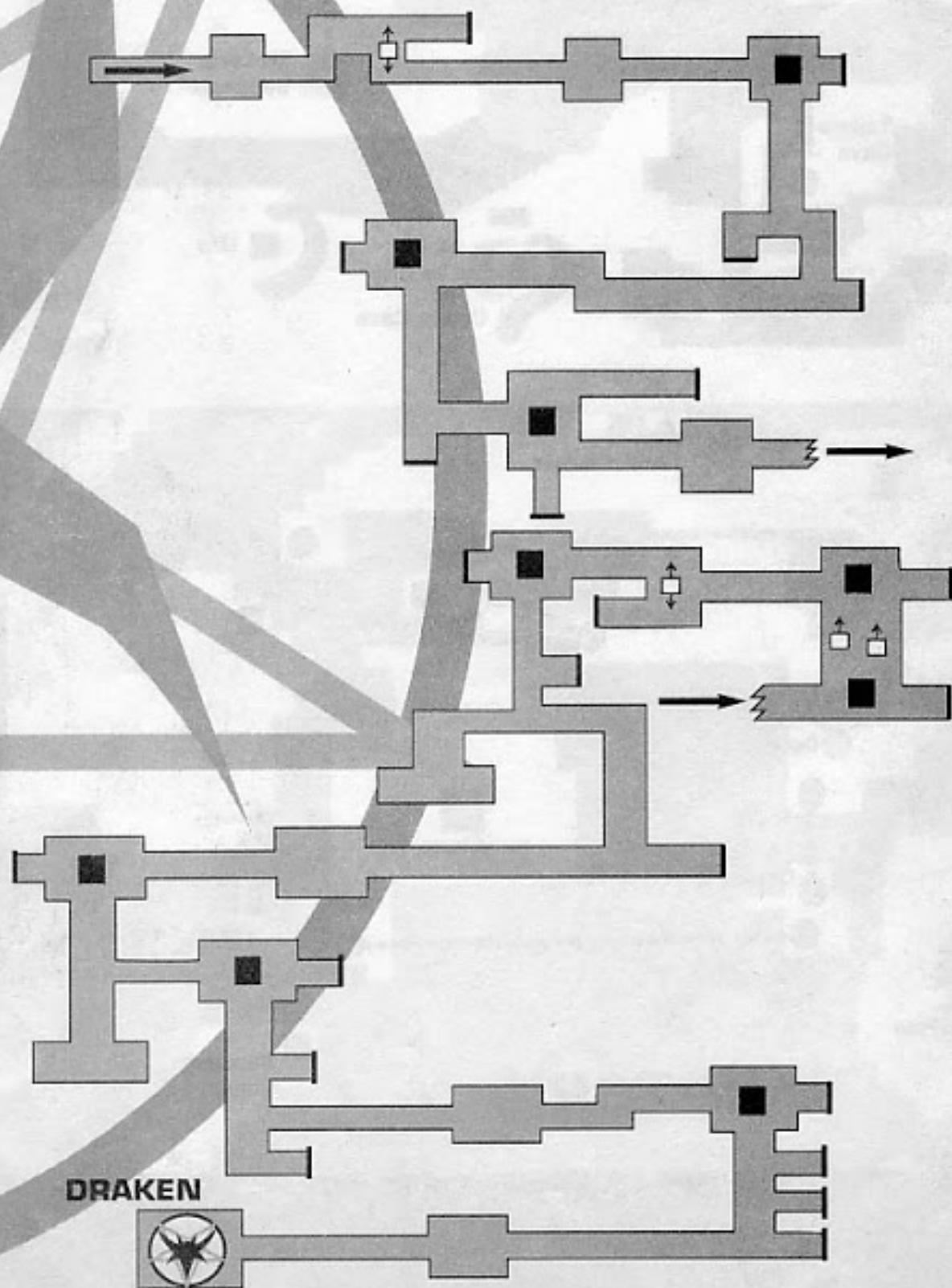


DEZORIS

master system

WONDER BOY IN MONSTERLAND

HÄR NEDAN ÄR EN KARTA PÅ SISTA LABYRINTEN SOM LEDER
TILL DRAKEN. HUR VIKTIGT SOM HELST ÄR ATT DU TAR MED
EN REVEALPORTION OCH JUVELSTENEN NÄR DU GÅR IN TILL
DRAKEN, ANNARS SÅ HAR DU INTE EN SUCK...



POÄNGSKALAN

	DETTA BETYDER BETYGSSIFFRAN:	...OCH JÄMFÖRT MED OLIKA SLAGS CYKLAR!
100	Helt perfekt. Alla måste ha. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga. Sonic 2.	En 21-växlad handbyggd racer-bike i motvåg som väger mindre än 5 kilo.
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har allt eller närapå.	En 10-växlad handbyggd racer-bike i metall-clecksom väger mindre än 7 kilo.
80	Mycket bra.	En 10-växlad fabriksbyggd halv-racer med pakehållare.
70	Bra spel, men det finns svagheter.	En 10-växlad fabriksbyggd halv-racer med pakehållare, skärmer och svetsad ram.
60	Värt att ha, men det finns några svagheter. Om man särskilt gillar den här sortens spel: Köp!	Fabriksbyggd ställ-cykel med 5-växlad nav med pakehållare, skärmer och hemorroisödel.
50	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Gjutjärns-cykel med tre växlar. En fungerar.
40	Dåligt, tråkigt, fult. Töfelig spelide. Nu har ni gjort dåligt, pojkar!	Gjutjärns-cykel med en växel, osmid kedja och inbyggd motvind.
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Gjutjärns-cykel med en växel, osmid kedja och inbyggd motvind. Dåligt med luft i däcken.
20	Ren skit. Fabrikationsfel? Hitlers sista försök att jäklas med mänskligheten? En gång till och vi slår er förävarvade!	Gjutjärns-cykel med en växel, osmid kedja och inbyggd motvind. Punga på främret.
10	Så dåligt finns inte till SEGA-konsoler. Men köp gärna en "200 spel i samma"-kassett. Då får ni se.	Betongcykel. Kedjan har hoppat av, punga på båda däcken, sadeln skaver.
0	Små grå super-lödspele.	Betongcykel utan sadel. Kedjan är stulen, däcken fastnar mellan fälgen och skärmarna.
-10	Små grå lödspele.	Träcykel. Det finns termiter i närheten.

DYR? HYR!

Spel är dyra. Vill man prova först och köpa sen kan man faktiskt gå ut och hyra Mega Drive-spel i väl sorterade videobutiker. Många gör det - favoriterna i april var dessa:

- 1 NHLPA HOCKEY
- 2 STREETS OF RAGE 2
- 3 GRANDSLAM TENNIS
- 4 ROAD RASH 2
- 5 SONIC 2
- 6 WORLD OF ILLUSION
- 7 DESERT STRIKE
- 8 EUR. CLUB SOCCER
- 9 TALE SPIN
- 10 PGA TOUR GOLF 2



IDOLBILDEN



Dagens idol är Herr Martin Brakström som kommer från Innerväggen i Norra Härjedalen. Efter tre veckors slit hade han nått sina drömmars mål - slutstriden i Streets of Rage 2, utan att förlora ett enda liv.. Bilden togs av hans hustru Ismailia just då hon råkade trampa ur sladden till Martins Mega Drive. Hon mår fortfarande utmärkt. Därför är Martin vår idol!

**ORD
K
R
I
G
E
T**

Va? Vem stängde av färgen? Åh, det kan väl kvitta - det blir mera utrymme för åsikter här i The Bilaga of Power. Fast vissa brev borde man trycka med röd text, för de är så ilska att det ryker om dem. Det kommer brev som vi inte ens trycker, för om vi har för många svordomar i tidningen så kommer chefen och förmanar oss. Det är ännu tråkigare än Super Mario III. Men nu till brevhögen! Först i tur ligger ett rutat papper från den hårda kärnan av SEGA-fans i Veinge:

"Tjenare! Några frågor:

- 1:** Hur i h-vete (nu var vi där igen...) klarar man tredje banan i T2 - The Arcade Game?
 - 2:** I Engelska SEGA FORCE står det att Sonic 3 ska komma ut och att det ska vara Tails det handlar om. Sant?
 - 3:** Finns det några tricks till SONIC 2?
- Ha det bra och ät mycket gott!
ANTI-NES-klubben i Veinge"*

Tjenare! Några svar:

- 1:** Vi försökte en hel eftermiddag utan att lyckas! En polare som klarat tredje banan sade så här: "Koncentrera er på flygmojarna. Skelett-terminatorerna kommer i en viss rytm som man måste lära sig, annars hinner man inte med att fimpå både dom och skeppen." Prova med den medicinen...men om du är lika desperat som vi, så titta på bilagans sista sida! Någon lösning har vi inte, men där står hur man kan fuska sig runt problemet. Det räddade oss från att förvandlas till dreglande slembobbor...jasa? Gjorde det inte? Strunt samma, det är inte utseendet som är viktigast.
- 2:** Nej. I så fall skulle spelet heta Tails 1, inte Sonic 3. Vem ligger i Karl XII:s grav?
- 3:** Ja. Kolla på Hot-Line och Hints-sidorna.

Vi har det bra. Och vi äter gott - till lunch fick vi kallt flott med fettsås. Så tack detsamma.

*"Hej SEGA FORCE. Jag undrar ifall man kan köpa en sån där stilig SEGA-jacka och i så fall var. Jag har hört rykten om att det var SEGA som gjorde Streetfighter 2. Förklara det.
Daniel Fagerström, Haninge"*

NEJ (angående jackan) och NEJ (SEGA har INTE tillverkat S II). Men i nästa nummer kommer vi att ge läsarna en möjlighet att beställa ascoola T-shirts. Är det många som nappar, så kan det hända att vi sätter upp en liten shop med andra SEGA-prylar. Det du hört om Streetfighter II är ett typiskt rykte (d.v.s felaktigt, men med en liten kärna av sanning). Spelet utvecklades av Capcom. Sanningskärnan i ryktet är att S II kommer på Mega-kassett så småningom.

*"Tjenixen! SEGA FORCE är en fin-fin tidning, men jag måste få framföra min kritik...
Jag har en liten fråga till att börja med, nämligen: Är SEGA FORCE en tidning bara för killar? Tror ni inte att vi tjejer gillar SEGA-spel lika mycket som ni? Mitt största intresse är SEGA och datorer, och jag älskar det. Men ni skriver tydligen bara för killar, t.ex. "Klart grabben ska ha en husvagn" osv. Ändra på det, tack! Gör tidningen ännu bättre - gör den till en tjej- och kill-tidning!
Glada hälsningar från en "SEGA-brud"*

Jaha. Vi förstår vad du menar. Visst finns det tjejer som gillar elektroniska spel lika mycket som killar. Det är bara det att ni inte är lika många. Tyvärr. Då kunde man lämna kontoutdragen och papprena på Ferrarin hemma och bara impa på tjejer med sina high-scores: "Tja baby, här ser'u en som gjort 6.377.004.805 x 10⁴ poäng på Dragon's Fury med huvet i en påse och boxhandskar på tassarna."

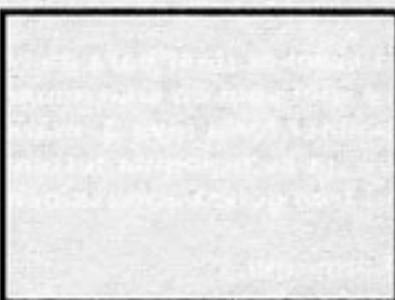
I dagens läge skulle det inte bli mycket gjort med den taktiken. Fast om "SEGA-brud" säger sådär till en grabb är chansen stor att han blir jätteimpad. Fast det är nog så, att tjejer som spelar TV-spel inte pratar så mycket om det. Och många lyckas bara få spela när deras brorsor (och/eller farsor) råkar vara bortresta, sover eller så.

"Klart grabben ska ha en husvagn" stod det i #2/92, det är sant, men "SEGA-bruden" nämner inte att det satt en liten asterisk (*) på slutet, och att det nederst stod: "Om grabben är en "hon" så heter det "grabbinna"". Det var ett s.k. skämt. Det pratas om att branschen ska satsa på tjejerna nu, men om de tänker göra det genom att tillverka tontiga, pastellfärgade spel, lika svåra att klara av som att dra på sig byxorna (se Ariel-recensionen i förra numret, t.ex.), så är det en förolämpning mot alla tjejer som är långt värre än våra "grabbigheter". Till slut: eftersom "SEGA-brud" skickade med namn och adress, så kommer hon att få chansen att ge oss detaljerade förslag om hur SEGA FORCE ska kunna bli ännu bättre!

Nu kommer det ett tänkvärdt brev från en SEGA-fan. (Hur var det nu med svordomarna igen? Ungarna kan ju bli satanistiker eller vad det heter, eller härrdrockare)

"Hejsan, du som skrev i # 1/93 om SEGA, den Lilla Grå Lådan och N*****o. Du gillar visst att kritisera! Personligen tycker jag att det inte spelar någon roll vilket spel man har! Vi har en TV-spelklubb där medlemmarna har både SEGA och N*****o, och vi har aldrig varit osams. Det ni, allihop! Inte för att jag har SEGA 16-bit, men det är roligast. (Fast spel som Altered Beast kan ni skippa.) Det spelar väl ingen roll om SEGA har bättre ljud eller om N*****o har det mesta sålda spelet, det roliga är ju att spela. Fast SEGA är roligast, N*****o också men det är lite löjligare. Tänk lite grann innan ni skriver! SEGA-Fan"

Ja, då skulle det inte bli mycket skrivet. Men SEGA-fan har faktiskt rätt: spelet är huvudsaken. Fast det är ju så kul att retas! Apropos det: Alla ni som skrivit svar på den insändare, som tyckte att N*****o var bäst - vi sade ju "inga svordomar!". Eller hur? Den raden läste ni inte, va? Så vi har tagit bort alla de fula orden, köttederna och de åtalbara förolämpningarna. Resten står i rutan härnunder.



Förresten stavs "Imbecill" precis så här, och "giljotin" stavas med g, som synes.

Nu till ett handskrivet brev från en som vill kalla sig "Jokern".

"Hej SEGA FORCE!

En dag då jag tittade i ett nummer av N*****o-magasinet, fick jag syn på några klagomåls-insändare. En av dem lät ungefär så här: "Varför sade ni inte att Neo Geo var dubbelt så bra som Super NES?" Till det svarade de ungefär så här: "Neo Geo är faktiskt bra då det gäller grafik och ljud, men spelen är otroligt dyra och inget vidare bra". Kort sagt: Neo Geo var dåligt för att spelen är dyra och dåliga. Ska de säga, när SNES-spel är så dyra att bara bortskämda snorungar som får råd till dem!

I en annan insändare skrev någon "hur kan ni säga att Game Boy är det bästa bärbara spelet, då SEGA:s Game Gear har 4.096 färger osv." Svaret blev: "Vi som jobbar med TV-spel vet att spelkänslan är viktigast, så därför är Game Boy bättre." Enligt detta sätt att resonera spelar det ingen roll om spelen har fickräknargrafik eller inte. Men när det gäller SNES kontra Mega Drive

är plötsligt antalet färger viktigast! Dessutom stod det att Megan var för snabb, att Sonic var en fartblind blåddäre och att deras pizzabagare manövrerar rå-bra, när han manövrerar likt en blind pytonorm! Mario och SNESen har många likheter: långsamma, feta och tykna!

Tack för mig!

Jokern"

Ja, det är lite lustigt. Ibland räknas färgerna, ibland inte. Men vi upprepar det vi alltid sagt angående färgbråket mellan de "grå" och de "svarta" - man blir ingen Rembrandt för att man har flera färger i lådan. Tvärtom riskerar man att göra tavlor i stället för att skapa något vackert, hä-hä. Och hur man än vänder sig har man svansen bak, även om det är ett Super FX-chips som roterar en. Processorn blir slöare av att hantera många färger - det går inte att komma ifrån. Datorn som vi jobbar med nu kan hantera miljoner färger på skärmen, men vi brukar ställa ned den på "tusentals" när vi kör program som inte kräver det. Skillnaden i hastighet märks direkt. Vad det gäller spelpriserna, så har ni säkert märkt att de har gått upp för alla fabrikat. Det beror förstås på att vår kära Svenska Krona inte är värd så mycket som den var, åtminstone utomlands. Kronan har dessutom fallit extra mycket gentemot amerikanernas dollar och japanernas yen, och det är extra illa då det mesta i elektroniska spel kommer just från dessa länder. Vi har ingen fast växelkurs längre, och det är av den anledningen som vi slutat ange cirkapriser i recensionerna. Priserna bestäms inte förrän spelen ska skickas ut till butikerna, och då är vår tidning redan under tryckning.

Hyfsa språket, men fortsatt att skriva! Adressen är:

SEGA FORCE
BOX 1074
172 22 Sundbyberg.
Märk kuvertet
"Ordkriget"!

Lättnad för grinfärdiga!

HINTS

T2 – The Arcade Game

ÄNTLIGEN ETT FUSK!

Den som gillar att skjuta så det stänker (fast bara på robotar - trodde ni att det här är nåt våldsspel, va?) älskar detta spel som en snarroman älskar att bli inlåst i en chokladfabrik. Fast när man inte kommer förbi nivå 3, märker man att fabriken är semesterstängd, och man får överleva på kvarglömda fettsmörgåsar man hittar i personalrummets kylskåp och kylvattnet från golvskurmaskinen. Men här kommer räddningen:

- ◊ Starta spelet.
- ◊ Genomlid de tråkiga credit-skärmarna.
- ◊ När titelskärmen kommer upp, tryck upp-ned-vänster-höger, upp-ned-vänster-höger, upp-ned-vänster-höger tills du hör en röst säga "excellent!".
- ◊ Nu ligger du i fusk-läge! Du kan inte välja nivå direkt, men du kan nu hoppa över alla tråkiga (läs: svåra) nivåer! Gör så här:
 - ◊ Pausa spelet
 - ◊ Tryck A+B+C samtidigt. Hopp - nivån avslutas och du får gå till nästa. PUH!

ROAD RASH 2

EN RAKET MELLAN BENEN?

Så kommer det åtminstone att kännas när du skaffar den värsta cykeln hittills i Road Rash 2! Koderna på Hints-sidorna är väl kul för den som vill klara av spelet, men för den som bara söker spänning är detta receptet:

Knappa in denna kod:

009N 1V00

...och du är ägare till en Wild Thing 2000! Vikt och hästkraftsantal okänt. "Verklig High-Tech.Vi kunde berätta mera", säger skärmen, "men då kan vi inte låta dig leva..." No problem. På den här hojen blir man inte långlivad. Den toppar 227 miles i timmen (363 km/h!) med turbon inkopplad. Det blir rena flygsimulatoren, men i luften är cykeln lika manövrerbar som ett lass tegelsten. Man önskar att den var lika bastant, men tji den - maskinen tål bara några få smällar innan den förkolnar under dina darrande händer...

Vill du ta dig igenom en bana på denna tvåhjuliga raket, så måste du passa på att lägga klungan bakom dig redan i starten; på med nitron och ge järnet. Slagskämparna hinner inte ens se vad det var som passerade! När du tagit ledningen kan du coola ner dig till sådär 160 - 170 mph. Dra på nitron så snart du ser något i backspegeln!

The **BILAGA**
of Power

Avd. sorry del 2:

8

SHADOW OF THE BEAST 1: Det fattades en bit i förra numrets fusk. Det räcker inte att damma dit koden och trycka på START. Man måste hålla ned A+B+C också. Bäff.