

SEGA EAGLE CLUB



JOURNAL

by NEWS AG Bergisch Gladbach - Redaktion SEGA EAGLE CLUB BGL

EDITORIAL

Lieber Leser,

als Erstes moechte ich mich Ihnen vorstellen. Dazu ein kleiner Steckbrief:

Name: Andreas Knauf

Adresse: Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609

Lieblingsspiele: Fantasy Zone (SEGA), Ice Hockey (Nintendo)

Lieblingsstars: Madonna und Garfield

Hobbys: SEGA, Nintendo, schreiben

Wie schon aus letzterem hervorgeht besitze ich sowohl ein SEGA MASTER SYSTEM, als auch ein Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM. Ausserdem nenne ich, wie man auf dem Bild unten gut erkennen kann, einen C64 mein eigen.

Nun aber zu dieser Ersten Ausgabe des Club-Journals. Am Anfang steht die Neuigkeiten Seite, wobei ich besonders auf die in den 'Hot News' genannten Spielen 'California Games', 'Counter Run' und 'Shinobi' hinweisen moechte. Alle drei Spiele werden im Herbst in Deutschland erscheinen und von uns getestet werden.

Darauf folgt eine Story ueber das SEGA MASTER SYSTEM und Zubehoer.

Es geht weiter mit Grossem und Kleinen Spieltest. Im Grossen steht die 4 Mega Cartridge 'After Burner' im Mittelpunkt, in den Kleinen 'Alex Kidd: The lost stars' und der Spriteschleuderer 'Aleste'.

Es geht weiter mit Tips & Tricks, in denen ich Ihnen heute erkläre, wie Sie einen 'Competition Pro 5000' Sega-tauglich machen. Ferner gibt's Tips zu aktuellen Spielen.

Ganz am Ende gibt's Cartoons, Impressum und Vorschau.

Hier alles in Kuerze:

Seite -1- Titelblatt
Seite -2- Editorial
Seite -3- Berichte/News
Seite -4- Story
Seite -5- Grosser Spieltest
Seite -6- Spieltests
Seite -7- Tips & Tricks
Seite -8- Cartoons etc.
Seite -9- Impressum/Vorschau

P.S.: Unterrubriken sind im Inhalt nicht genannt

Viel Spass beim Lesen

Andreas Knauf

P.S. In dieser Ausgabe, wegen Platzmangels, kein Foto der Test-Ecke .

NEUIGKEITEN

Neuheiten Juli/August 1988

Super Wonderboy - Auf der CES '88 gross angekuendigt, nun bald erhaeltlich. Die Adventure-, Geschicklichkeits- und Action-Mischung soll noch vor September erscheinen und 60,- kosten.

Fantasy Zone III - Dieses dritte Spiel mit Opa-Opa beinhaltet nun auch den Bruder Upa-Upa. Das Spiel erinnert stark an Pac-Man, bietet aber neue und andere Extras. Kostenpunkt: 60,- , Erscheinungstermin: Anfang August.

Aleste - Nun ist es soweit. SEGA erreicht sein Ziel, naemlich die Uebertreffung von Spielautomaten. In diesem Schiessspiel a la Astro Warrior' finden wir wahnsinnig viele Sprites, super neue Extra-Waffen und Super-Grafik. Fuer 60,- soll die Cartridge Anfang August in Deutschland erhaeltlich sein. (Mehr auf Seite 6)

Alex Kidd II - Der zweite Teil von Alex Kidd in miracle world verblasst deutlich gegenueber dem Vorgaenger. Das einzige, was man bei Alex Kidd: The lost stars bewundern kann, ist die sehr gute Grafik. Sound und Spielwitz aber, fallen gegenueber dem Vorgaenger in Qualitaet ab. Das Modul wird Anfang August in Deutschland erscheinen und 69,- kosten.

Segatition Pro - heisst der neue Joystick fuer das Master System. Wer immer wieder Aerger mit den Sega Joy-Pads hat (und wer hat das nicht !?), der sollte sich diesen Joystick mit 4 Mikroschaltern und 4 Feuerknoepfen (2 x Knopf a, 2 x Knopf b) unbedingt zulegen. Preis: 50,-

Hot News -- Hot News -- Hot News -- Hot News -- Hot News -- Hot News --

Die Geruechtekueche berichtet, dass 'RAMBO' bald auch in Deutschland veroeffentlicht wird. Ob dies der Wahrheit entspricht bleibt abzuwarten !

Amerika: Das auf C64 so erfolgreiche Spiel 'California Games' von Epyx soll ,wie 'Counter Run' und 'Shinobi', im Herbst erhaeltlich sein.

Japan: Nintendo will durch die Entwicklung eines Systems, basierend auf Commodore Amiga Grafik- und Soundchip einen neuen Coup landen !

<ak>

STORY

Das SEGA Meister System

Als Erstes faellt beim Betrachten des SEGA Master Systems auf, dass es von kompetenten Designern entworfen wurde. Sowohl die Gehaeuse, als auch die Zubehoer-Form ist hoechst modern. Weiterhin fallen zwei Slots an Ober- und Vorderseite des Gehaeuses auf. Einer fuer die Mega (bzw. 2-4 Mega)-Cartridge, der andere fuer die 256 Kb speicherfaehige Card.

Was bietet das System ?

Es bietet uns tolle Grafik, schnelle und gute Animation, 64 Farben, 256 Sprites und einen Sound aus 3 Tongeneratoren. Die technischen Daten vermoeegen ebenfalls zu ueberzeugen: Das Herz des Systems ist eine Z80A CPU (=Central Processing Unit), die wir auch im C128 oder Sinclair Spectrum finden. Diese CPU verwaltet 64 Kb RAM (=Random Access Memory), 128 Kb ROM (=Read Only Memory) und ganze 128 Kb Video RAM.

Auch die bis jetzt erhaeltlichen Zusatz-'Systeme' und Spiele haben es in sich: Mit dem LightPhaser ist esmoeglich, alles was sich auf dem Bildschirm bewegt abzuballern. Die 3D-Brille praesentiert das Bildschirm-geschehen bei speziellen Spielen in feinstem 3D-Look und mit dem bald erhaeltlichen Grafik-Tablet wird es sogar moeglich sein auf den Bildschirm zu zeichnen.

Auch die Spiele lassen groesstenteils keinen Wunsch offen. Die Spielgebiete reichen von Flugsimulationen ueber Sport- und Renn-Spiele bis hin zu Arcade-Hits aus der Spielhalle. Bald werden sogar die ersten beiden Adventures (Aytec Adventure und Cube Zone) und Rollenspiele (Warriors Quest und Fantasy Star) erscheinen.

Wir finden unter dem Spieleangebot, wie schon erwaehnt, viele Spielhallenrenner wie 'Out Run', 'After Burner' oder 'Space Harrier', aber auch eigens fuer das MASTER System hergestellte Programme wie 'Fantasy Zone', 'Astro Warrior' oder 'Great Volleyball'. Wobei die Cartridge 'Afterburner' gar 4 Mb (4 Mega Bit= 1 Mega Byte) mit sich bringt. Daraus resultiert super Grafik, guter Sound und schnelles Spielgeschehen.

Bald wird sogar ein Spiel namens 'Penguin Land' erscheinen, bei dem man den Spielstand mit Hilfe einer eingebauten, RAM gepufferten Batterie fuer mehr als ein Jahr ohne Benutzung abspeichern kann. Ausserdem soll dieses Modul auch einen Level-Editor enthalten.

Ausserdem wir die 3D-Brille von Spielen der neueren Generation sehr unterstuezt. Beispiele dafuer waeren Super Spiele wie 'Space Harrier II', 'Blade Eagle' oder 'Maze Hunter'. (in Deutschland bis jetzt noch nicht erschienen)

Aber auch in Sachen LightPhaser tut sich was bei SEGA. In Deutschland nicht erscheinen (wegen angeblicher Jugendgefaehrdung) soll 'Rescue Mission', bei dem der Spieler in Rambo-Manier alles niedermacht. So weit so gut, aber mit LightPhaser wirkt das Ganze ja schon viel realistischer.

Wie verkauft sich das System ?

In Amerika und Japan verkauft es sich wegen der klaren Uebermacht von Nintendo nicht besonders gut. In Europa hingegen steht es viel besser da. In Deutschland schliesslich, steht das etablierte System an 2. Stelle hinter dem neu aufgebluehten ATARI VCS.

Es werden aber sicherlich keine Hungerzeiten fuer SEGA-Besitzer anbrechen, denn wenn die Japaner weiterhin so gute Spiele fabrizieren, sind die Tage der formschoenen Kiste noch lange nicht gezaehlt. Zudem die Software immer besser wird.

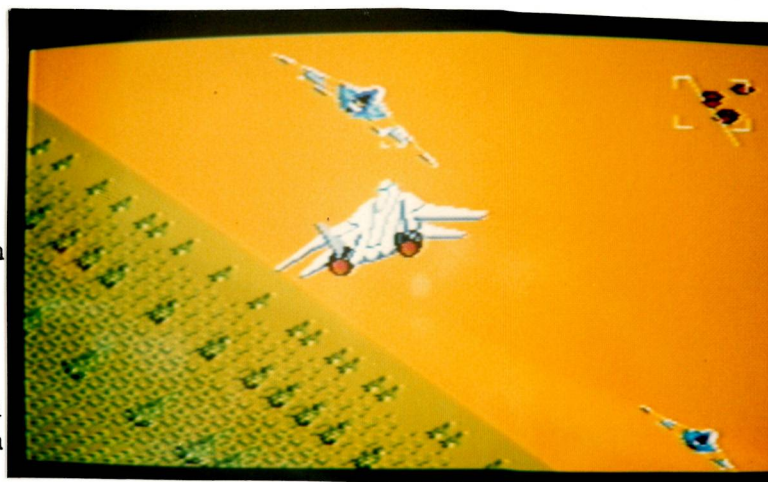
Noch ein paar Tips zum Spielekauf: das Praedikat 'sehr empfehlenswert' verdienen Spiele wie 'Choplifetr', 'Fantasy Zone II', 'Alex Kidd', 'Great Volleyball', 'Wonderboy', 'Alien Syndrome' und 'Zillion'.

Afterburner

Die erste 4 Mega Cartridge bietet super Grafik und sehr viel Action!

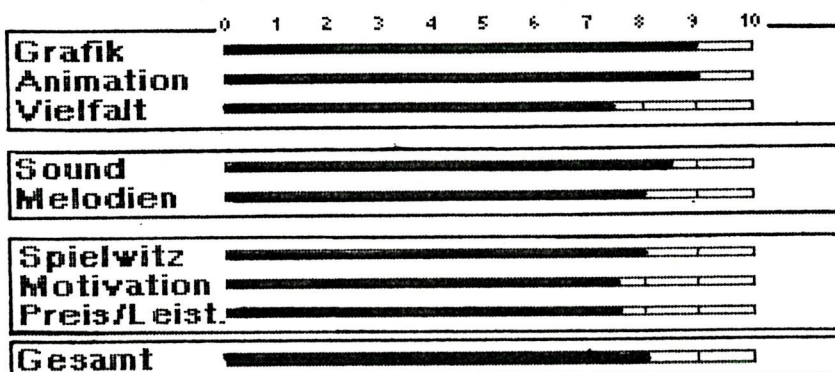
*Afterburner (4 Mega Cartridge)
Sega Master System
Preis: 79 DM ++ SEGA*

Afterburner soll das erste Spiel sein, das wir an dieser Stelle ausführlich testen. Rechts sehen Sie ein Bildschirmfoto und unten unseren grossen Bewertungskasten. Doch nun zum Spiel: Sie sind ein super Flugkapitain der SEGA-Kriegsmarine und beherrschen den Flug einer F14 Thunder Cat, der perfekten Mischung aus Mensch und Maschine. Sie sind 'Das As' und muessen, mutig wie sie sind, dem Feind einen Plan, mit dem er die Welt unterwerfen kann, abluksen. An Ihnen liegt es, sich zu den beiden Landebahnen durchzukaempfen, wo ein Spion Ihnen den ersten Teil des Planes aushaendigt. Sie haben waehrend des Fluges einen Gehilfen, ein Tankflugzeug und fuenf Feinde (Abfangjaeger, Dragonfly, V/Stoll Harrier, Bearmax und 'Die fliegende Festung'). Es gibt 18 Gebiete zum durchfliegen und Bonuspunkte bei Auftanken oder zerstieren der 'fliegenden Festung'.



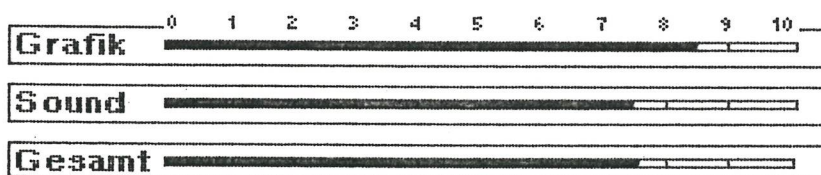
Die Programmierer von SEGA haben hier wirklich ein gutes Spiel geschrieben. Die Umsetzung kommt zwar nicht an die wahnsinnig gute und schnelle Automatenversion heran, ist aber trotzdem fast optimal. Stoeren tut mich eigentlich nur, dass die Flugzeuge sich zu ruckhaft naehern. Ansonsten bin ich mit der Umsetzung voll zufrieden. Sie bietet super Grafik, guten, etwas gewoehnungsbeduerftigen, Sound und sehr viel Action. Im Ganzen ist die 4-Mega Cartridge 'Afterburner' besonders fuer die Action Freunde gedacht. Wer kaum, oder gar nicht auf Action steht, sollte dieses Modul gar nicht erst ausprobieren.

<ak>



Alex Kidd: The Lost Stars (2 Mega Cartri.)
Preis: 69 DM ** SEGA

In Miracle World sind die Sterne verschwunden. Zwoelf an der Zahl muss der inzwischen mit Kronprinz betitelte Alex Kidd suchen und ans Firmament zurueckbringen. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Landschaften. Eine der Landschaften ist z.B. die 'Spielzeug-Welt'. Dort wird man von Spielzeughunden und lebenden Spielkarten attackiert. Wie bei 'Aleste' ist auch bei 'Alex Kidd: The lost stars' eine 'Continue-Game'-Funktion dabei. Mich kann dieses neue Sega Modul nicht ganz ueberzeugen. Sowohl Spielwitz als auch Ueberraschungen bleiben deutlich hinter 'Alex Kidd in Miracle world' zurueck. Sieht man von der sehr guten und abwechslungsreichen Grafik ab, ist das Spiel gehobenes Mittelmass. Die Grafik und die Sprites sind, besonders in der 'Spielzeug-Welt' sehr gut gezeichnet und animiert. Im Gesamten eine gute Cartridge, die wohl eher den 'Wonderboy'-Fans, als den eingefleischten 'Alex Kidd'-Fans gerecht wird. Mein Tip: Lieber 'Alex Kidd in Miracle World' kaufen, wenn Sie nach einem super Spiel fuer Leute mit Koepfchen und Kombinationsgabe suchen.

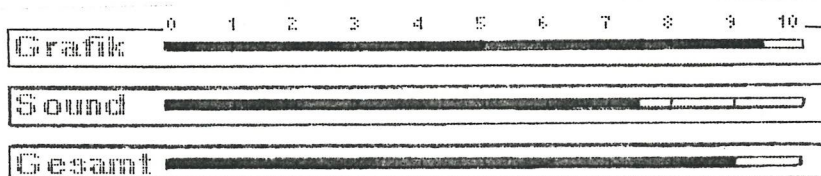


Aleste (1 Mega Cartridge) -- Preis: 59 DM

'Aleste' ist ein typisches Beispiel fuer ein vertikal scrollendes 'Schiess alles kaputt was du siehst'-Spiel. Um mit allem, was auf Ihr Schiff zu- kommt fertig zu werden bietet das Spiel zahlreiche neue und gute Extras, wie eine Feuerkugel oder einen ueberdimensionalen 'Scheibenwischer'. Diese Extras sind auch bitter noetig, um sich der massig auf dem Bild- schirm erscheinenden Sprites zu erwaehren. Zusaetzlich hilft ein 'Continue Game'-Modus, um das Spiel dort fortzusetzen, wo man sein letztes Leben verloren hat.

Am meisten beeindruckte mich die Brillianz der Grafik. Alles ist perfekt. Sowohl die Spriteanimation, als auch die fabelhafte Hintergrundgrafik. Die Farben kommen in den ungemein gut gezeichneten Angreifern sehr gut zur Geltung. Beim ersten Betrachten denkt man wirklich das Master System haette sich in einen Spielautomaten verwandelt. Auch der Spielwitz steht der Grafik kaum nach. Besonders durch die zahlreichen und guten Extras macht das Spielen gegen die (flimmerfreien!) Sprites ungemeinen Spass. Im Ganzen ein ungemein gutes und auf jeden Fall empfehlenswertes Spiel, fuer jeden, der schon immer mal richtig ballern wollte.

<ak>



TIPS & TRICKS

Um einen Competition Pro Sega-tauglich zu machen, brauchen Sie nur den linken oder rechten Feuerknopf umbelegen !

Folgende Arbeitsschritte fuehren zum Ziel:

- 1) alle vier Schrauben an der Unterseite des Competition Pro loesen und den Deckel abnehmen.
- 2) Nun ein Kabel an dem oberen Anschluss des rechten oder linken Feuerknopfes festloeten oder kleben. Dieses Kabel nach aussen legen.
- 3) Gehaeuse zuschrauben.
- 4) Das Kabel bis zum Joystickanschluss 'verlegen' und in den Ausgang links unten hineinschieben. Bei Bedarf mit Loetsinn verstaerken. (Vorsicht!)
- 5) Nun in den Control Port des Systems und los geht's mit genauer und praeziser Steuerung.

Den Competition Pro 5000 von Dynamics gibt's im Fachhandel (z.B. allkauf) und in Kaufhaeusern. Mein Tip: Nicht den Competition Pro extra (transparent) kaufen, da er sich nur schwer und nervenkostend bearbeiten laesst. Ausserdem funktioniert das Dauerfeuer nicht (bei Sega !).

<ak>

SPIELETIPS:

Fantasy Zone I - Um bei 'Fantasy Zone' ein Extraleben fuer wenig Geld ergaettern zu koennen, muessen Sie, waehrend des Vorspanns etwa 50 mal nach oben oder unten lenken.

Choplifter - Um zu verhindern, dass bei Aufnahme der Geiseln der Panzer kommt, einfach immer wieder ein bisschen abheben (Joypad nach oben 'antippen')

Great Volleyball - Immer volle Kraft (alle Punkte) auf den Schmetterschlag. So kann man, bis auf Frankreich, alle ganz locker besiegen. Bei einem Duell mit Frankreich wird man mit dieser Taktik erst richtig gefordert.

Teddy Boy - Wie bei 'Choplifter' kann man hier mit der Joypad-Kombiantion oben, unten, rechts, links etwas erreichen. Ist es bei 'Choplifter' die Auswahl der Levels, so ist es bei 'Teddy Boy' ein Menue, in dem Sie Spieleparameter aendern koennen.

Enduro Racer - Der selbe Trick wie bei 'Choplifter' und 'Teddy Boy', naemlich Joypad oben, unten, rechts, links fuehrt bei 'Enduro Racer' zum Probetraining auf den 10 Strecken.

Aktion High Score 1. Monat

Diese erste EAGLE Aktion wird Eure High Scores mit Namen und Plaetzen in folgenden Spielen enthalten: Out Run, Fantasy Zone und Gangster Town. Schreibt einfach Eure Highscore (+ Spiel) auf eine Postkarte und ab an SEGA EAGLE CLUB, Andreas Knauf, Sander Str.28, 5060 Berg. Gladbach 2 .

Und hier, zum Vergleich, meine High Scores in den obengenannten Spielen:

Out Run: 27429529 (alle Kurse geschafft)

Fantasy Zone: 241300 (am letzten Raumschiff in Level 8 gescheitert)

Gangster Town: 166030 (alle Levels geschafft , Rang A)

<ak>

CARTOONS etc.

Hot News -- Hot News -- Hot News -- Hot News -- Hot News --

Der vorgesehene Cartoon mußte dieser Rubrik von heissesten Neuigkeiten weichen. Ich habe bei meinem Besuch in England das Gerücht aufgeschnappt, daß bald eine zweite Version von 'After Burner' programmiert werden soll.

Weitere heisse News (Sega Puzzle, neue Adventures etc.) in der nächsten Hot-News Broschüre.

TOP TEN 8/88

Um euch an der Top Ten zu beteiligen, schreibt bitte an: A.Knauf, Sander Str.28, 5060 Berg. Gladbach 2.

Platz /	Titel
1	Fantasy Zone II
2	Great Volleyball
3	Aleste
4	Super Wonderboy
5	Alex Kidd
6	Space Harrier
7	Afterburner
8	Out Run
9	Alien Syndrome
10	Rocky

WERBUNG --- WERBUNG --- WERBUNG --- WERBUNG --- WERBUNG --- WERBUNG ---

It's SEGA time. SSI bietet euch:

Spiele:

Aleste	55 DM
Fantasy Zone III	64 DM
Space Harrier 3D	71 DM
Super Wonder Boy	72 DM
alle aelteren 3 DM unter Verkaufspreis !	

Hardware:

SEGA Master System	270 DM
Light Phaser	90 DM
3D-Brille	90 DM
'After Burner' LP	43 DM
RGB Kabel	43 DM

Restposten:

Alex Kidd I	45 DM
Fantasy Zone I,II je	40 DM
After Burner	65 DM
Out Run	50 DM
Gangster Town	40 DM

Alles ist inklusive Porto und Verpackung in 1-2 Tagen (!) bei euch.
Sega Service International - S. Meyer - Hauptstr. 72 - 34 Goettingen

VORSCHAU...

Ausgabe 2 für September/Oktober '88 bietet vorraussichtlich:

- Super Wonderboy im Test
- Story: Die Zukunft des Master Systems
- Global Defense im Test
- Vergleich: Master System - NES
- Tips & Tricks zu aktuellen Spielen
- Kurztests
- Super Neuheiten aus Amerika, Japan und Deutschland
- Screen Shot 'Global Defense'
- eventuell: Erster Test von 'California Games'

all dieses Ende September, Anfang Oktober

bis dann A. Knauf

Impressum:

Herausgeber: NEWS AG Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Mark Toennes <mt>, freie Mitarbeiter

Fotografie: Andreas Knauf <ak>

Layout: Andreas Knauf <ak>

Druck: Jan Koenigshofen BGL

Anschrift: SEGA EAGLE CLUB

A.Knauf

Sander Str. 28

5060 Berg. Gladbach 2

Telefon: 02202/37609

Mo-Fr von 14-15 und 19-20 Uhr.

Sa von 12-14 und 19-20 Uhr.

(c)1988 NEWS AG Bergisch Gladbach,

Redaktion SEGA EAGLE JOURNAL

Rubrik Hot-News: Da es sich hierbei um unbestaetigte News handelt, uebernehmen wir keine Haftung fuer etwaige Folgen.