

SEGA EAGLE CLUB



MEGA DRIVE-Special Preisausschreiben

Die Geschichte der Videospiele

"Ghosts'n Goblins" für das NES im Test

"Great Football" für SEGA im Test

"Vigilante" für die PC-Engine im Test

Die Redaktion stellt sich vor

Tips & Tricks

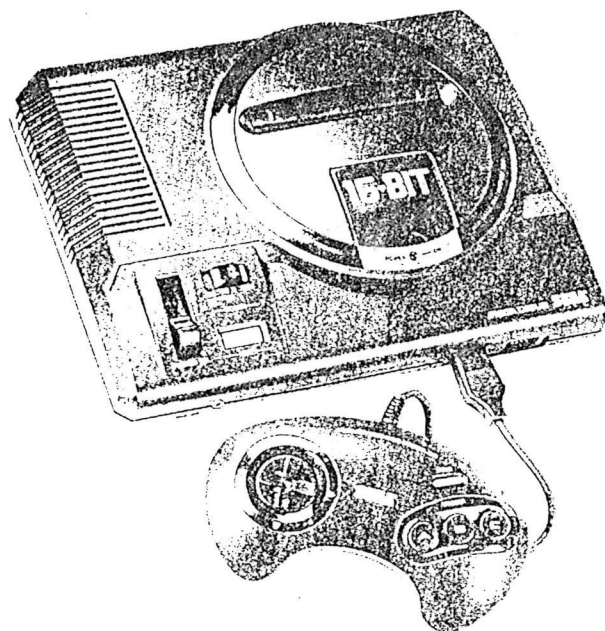
Eine Menge News

und vieles mehr ...

このたびはメガドライブをお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

メガドライブの機能を十分に活かして正しくお使いいただくため、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みください。

また、取扱説明書は、巻末の保証書とともにたいせつに保管してください。



JOURNAL



Editorial

Lieber Leser,

wenn Sie sich das untenstehende Inhaltsverzeichnis dieses Club-Journals ansehen, werden Sie unweigerlich feststellen, daß es diesmal sieben Seiten nur um das MEGA DRIVE gibt ! Unser Redakteur Andreas Walter hat sich mit diesem Bericht sehr viel Mühe gegeben, und ich möchte an dieser Stelle ihm und der Firma CWM für die freundliche Erlaubnis zum Abdruck des Textes aus der CWM-News März danken !

Außerdem möchte ich Ihr Augenmerk auf unser Preisausschreiben zum ersten Club-Geburtstag lenken. Es gibt einige schöne Preise, die uns von der Bienengräber GmbH und der Virgin Games GmbH freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben. Was es alles zu gewinnen gibt, lesen Sie auf Seite 3.

Wenn Sie schon immer wissen wollten, was für "Typen" die Artikel in diesem Journal eigentlich schreiben, schauen Sie doch mal auf Seite 16 dieser Ausgabe nach. Dort haben sich schonmal drei der vier Club-Journal

Verantwortlichen vorgestellt. Die Vorstellung von Andreas Rauer, der übrigens die Idee zu dieser Redakteursvorstellung hatte, kam leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluß an.

Außerdem stellt sich in dieser Ausgabe unsere Comic-Schöpfung "Siggi-Sega" vor. Er wird ab sofort ein bißchen Witz ins Club-Journal bringen. So hoffen wir jedenfalls.

Wenn Ihnen Siggi-Sega nicht gefällt, oder Sie eine Idee zu der Comic-Serie hätten, schreiben Sie uns !

Zum Schluß noch ein Fehler, der leider erst zu spät aufgefallen ist: Die Spiele für das SEGA MEGA DRIVE sind fälschlich mit einem Preis von 99 DM abgedruckt worden. Der richtige Preis lautet 139 DM !

Hier der Inhalt wie immer in Kürze:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| -1- Titelbild | -10- MEGA DRIVE-Special |
| -2- Editorial | -11- MEGA DRIVE-Special |
| -3- Neuigkeiten, Preisausschreiben | -12- MEGA DRIVE-Special |
| -4- Neuigkeiten | -13- Spiele Test |
| -5- Story | -14- Spiele Test |
| -6- MEGA DRIVE-Special | -15- Tips & Tricks |
| -7- MEGA DRIVE-Special | -16- Redakteursvorstellung |
| -8- MEGA DRIVE-Special | -17- Top Tens/Verkaufsmarkt |
| -9- MEGA DRIVE-Special | -18- Vorschau & Impressum |

Bis zum nächsten Monat viel Spaß beim Spielen

Ihre SEC-Redaktion

Neuigkeiten

Monopoly (SEGA) - Nach dem ersten, geglückten Anlauf ein Brettspiel für das Master System umzusetzen ("Shanghai"), haben sich die SEGA-Programmierer nun an Monopoly gewagt. Das Modul ist schon einige Zeit hier im Handel erhältlich und zeichnet sich gegenüber dem Brettspiel durch einige Features aus. So z.B. kann man die Spielstärke des Computers einstellen. Am meisten Spaß macht - das sehr übersichtlich gestaltete - "Monopoly" aber im Kreis der Familie oder mit ein paar Freunden.

In Sachen Grafik und Sound ist das Modul recht ansprechend, und auch sonst macht es viel Spaß, obwohl ich das Brettspiel, beim Spiel zu mehreren, vorziehen würde.

Preis: 99 DM

Seit einiger Zeit im Handel erhältlich.

Rampagne (SEGA) - Was ist das: Ein Monster, ein Wohnblock, schießende Hubschrauber und kreischende Menschen ? Klar: "Rampagne". Der bekannte Spielautomat wurde jetzt auch für das Master System umgesetzt. Die Grafik ist gut gelungen - im Gegensatz zum Sound. Und auch sonst gefällt mir "Rampagne" ziemlich gut. Mir macht es jedenfalls einen Heidenspaß Häuser zu zertrümmern. Man kann zwischen drei Monstern auswählen, die dann viele unterschiedliche Feinde in unterschiedlichen amerikanischen Städten fressen oder zerfetzen müssen.
Preis: 89 DM

<rn>

Geburtstagsaktion

PREISAUSSCHREIBEN

Fröhliche Ereignisse müssen gebührend gefeiert werden ! Damit Sie sich mit uns über den ersten Geburtstag des Clubs freuen können (genau am 10. Mai 1988 wurde unser Club gegründet) haben wir zusammen mit der Virgin Games GmbH und der Bienengräber GmbH ein kleines Preisausschreiben gestartet.

Um teilzunehmen, müssen Sie einfach nur den beiliegenden Fragebogen ausfüllen und an den SEGA EAGLE CLUB, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2 zurückschicken.

Jeder bis zum 31. Mai eingegangene Fragebogen nimmt an der Verlosung der untenstehenden Preise teil. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen !

Hier die Preise:	1.	Preis:	ein Nintendo-Modul nach Wahl
	2.-3.	Preis:	je ein Nintendo LCD-Spiel
	4.-6.	Preis:	je eine SEGA LP "After Burner"
	7.-11.	Preis:	je ein SEGA T-Shirt (Größe M) und ein SEGA-Poster (840 x 590 mm)
	12.-25.	Preis:	je ein SEGA-Poster (840 x 590 mm)

Ich würde mich freuen, wenn sich möglichst viele an dem Preisausschreiben beteiligen würden.

<ak>

Neuigkeiten

Virgin Games informiert

Folgendes konnte mir ein Vertreter von Virgin Games in unserem letzten Telefongespräch mitteilen:

- die FM-Sound-Erweiterung, die es in den USA für das Master System gibt, wird hier nicht erscheinen !
- Das SEGA MEGA DRIVE erscheint Anfang 1990 !
- Der Adapter für 8bit Spiele zum betreiben von Master System-Cartridges (deutschen !) am MEGA DRIVE wird etwa 30-40 DM kosten !
- Das MEGA DRIVE wird etwa 500 DM ohne Spiel oder 600 DM mit Spiel kosten !
- Ein CD-Rom für das MEGA DRIVE ist in Japan bereits erhältlich !
- In Deutschland werden Anfang '90 vorerst nur das Grundgerät und einige Spiele (höchstwahrscheinlich über zehn) von Virgin Games vertrieben. Die Zusatzartikel (CD-Rom, Tastatur, Floppy etc.) erscheinen etwa ein halbes Jahr später !
- Japanische Module laufen auf deutschen DRIVES und umgekehrt !

alle Angaben ohne Gewähr.

<ak>

MEGA DRIVE News

Seit wenigen Wochen gibt es bei der Firma CWM wieder neue Spiele für das MEGA DRIVE zu kaufen. Als wichtigste Titel wären da ein Baseball- und eine Soccer (Fußball)-Simulation, das Spiel "Super Hang On" und "Phantasy Star II" zu nennen.

Nach Information von CWM, soll Soccer recht gut sein, genau wie "Super Hang On".

"Phantasy Star II" hingegen ist zwar grafisch und spielerisch Spitzenklasse, doch wegen der häufigen Textausgabe, die in der, für normale Videospielfreaks schwer zu übersetzenden japanischen Landessprache verfaßt sind, nicht spielbar ! Schade ...

Außerdem soll demnächst auch ein Spiel namens "Ghosts'n Gouls" erscheinen, welches unübersehbare Ähnlichkeiten zu "Ghosts'n Goblins" haben soll.

<ak>



STORY

Die Geschichte der Videospiele

Als Einsteiger in der Videospielszene kann man eigentlich nur staunen, was einem heutzutage, für relativ wenig Geld, an Grafik und Sound, kurz gesagt, an nahezu perfekten Spielspaß, geboten wird. Natürlich war diese Qualität und Quantität nicht von Anfang an gegeben.

Während der Entwicklung des Videospielesmarktes mußten viele kleine Anbieter, sowie veraltete Systeme auf der Strecke bleiben.

Damit Sie sich hier einmal einen Überblick über die Geschichte der Videospiele verschaffen könnt, möchte ich an dieser Stelle eine kurze Zusammenfassung der "Meilensteine" der Videospieleindustrie bringen:

Das allererste Videospiel, daß es je gab, erschien 1976 von Atari. Es war ein Automat, bei dem man mit einem Schläger einen Ball treffen mußte. (Huch, wie einfallsreich !!!) Er hieß "PONG". Nach dem bahnbrechenden Erfolg dieses Automaten erschien 1979 erstmalig das Atari 2600'er System (8 bit, 1.18MHz, 128 Byte). Dieses System ist heute, in seiner vierten Version, immer noch erhältlich. Kosteten die Module damals noch 100-120 DM, sind sie heute oftmals schon zu einem Preis von DM 20 oder weniger zu haben.

Schnell aber bemerkten auch andere Firmen, daß mit dem Konsolengeschäft viel Geld zu verdienen ist. Es entstanden Systeme, wie das Hanimax (4,43MHz, 4 Kbyte), das Intellivision (16bit !!, 4MHz, 4KByte) und das Philips System (5,91MHz, 4KByte), welche zwar alle technisch besser waren, als das 2600'er Kultsystem, aber aufgrund geringer Verkaufszahlen und wegen zu hoher Preise, bald wieder in der Versenkung verschwanden. Einer der damals schärfsten Konkurrenten war das Vectrex-System, welches mit einem eigenen Spezialmonitor ausgestattet war. Aber auch das schaffte den Durchbruch nicht. (Bei mir schmückt es immer noch das Zimmer !)

1984 kam es dann, das absolute Spitzensystem der damaligen Zeit: Das CBS-Coleco Vision. Es prahlte mit 16bit, 7,45MHz, 17KByte und einer Qualität, die man bis dahin nur von Spielhallenautomaten kannte. Es hätte das Atari-System auch bald an Verkaufszahlen eingeholt, wenn nicht 1985 die Videospielszene tot gewesen wäre. Durch einen absolut unübersichtlichen Markt und ständig sinkende Preise für Homecomputer wurde die "Videospielepleite" zusätzlich begünstigt.

Aber nun Schluß mit der Trauer ! Nun sind sie ja wieder da, die Videospiele, und mit einer damals unfassbaren Qualität.

Mit x-Byte, massenweise Farben, Spitzensound ...

Wer wird wohl diesesmal das Rennen machen, Sega, Nintendo, die PC-Engine, oder wird es bald das neue absolut unschlagbare System geben, mit einer Auflösung von 2048x2048 Punkten, 16 Millionen Farben und 20 Kanal Stereo-Sound - wer weiß ...

<ar>

メガドライブ

Hier ist es nun, das neueste Produkt von Sega. Das SEGA MEGA DRIVE. Um die Sache abzukürzen, spare Ich mir meinen Kommentar für den Schluß auf und zitiere stattdessen meine Lieferfirma "CWM":

aus C W M - N E W S
16-bit MEGA POWER !

März 1989

Wahnsinn ! Endlich ist sie da, die neue Generation der Videospiel-Konsolen. SEGA hat mit dem MEGA-DRIVE einen großen Schritt nach vorn getan. Das an einen CD-Player angelehnte Design beherbergt modernste Computertechnik, und allein die nackten technischen Daten sind schon eine Sensation für sich:

64 Farben aus 512 gleichzeitig auf dem Bildschirm. 10-Kanal Stereo Sound, 2 Hauptprozessoren (davon ein 68000er), 3 Soundprozessoren, 2048 Sprites, Auflösung 320x224 Pixel. Das sind Werte, von denen so mancher Computerbesitzer nur träumen kann. Und tatsächlich, wenn man die Konsole erst einmal in Aktion gesehen hat, kann man leicht ins Schwärmen geraten. Grafik, Sound und Animation in Superqualität machen jedes Spiel zum Genuß. Diverse Zubehörteile sind bereits angekündigt, bzw. schon erhältlich: ein Adapter für die bisherigen SEGA Master System-Cartridges und -Cards, ein 3 1/2 Zoll Floppy-Disk-Laufwerk, eine Tastatur, sowie ein Graphic-Board. Das Mega Drive ist sogar schon standardmäßig auf CD-Rom Anschluß ausgelegt, man muß also kein teures Interface extra dazukaufen. Dies ist ebenso ein Vorteil wie der bereits vorhandene zweite Joypad-Port. Apropos Joypad: Nach unserer Meinung ist das MEGA DRIVE-Joypad hervorragend gelungen. Es liegt sehr gut in der Hand und auch die 3 Buttons lassen sich einwandfrei bedienen. Die Steuereinheit ist nicht mehr so "wackelig" wie bei älteren Joypads, und zum Glück ist die Start/Pause Taste jetzt im Pad untergebracht. Die Cartridges sind den bisherigen SEGA Modulen sehr ähnlich, auch die stabile "Buchhülle" ist geblieben. Die Spiele, die wir uns bisher angesehen haben, sind sehr gut gelungen. Folgende Titel sind bisher in Japan erschienen: Super Thunderblade, Space Harrier 2, Altered Beast, Alex Kidd in Devils Castle, Phantasy Star 2, Osomatsu-Kun (ähnlich Wonderboy) sowie ein Strategiespiel. Diverse andere Spiele sind angekündigt, u. a. Power Drift, Out Run, R-Type, Afterburner. Nach unserer Überzeugung braucht man sich wohl keine Sorgen um den Spiele-Nachschub zu machen, denn warum sollte SEGA für viel Geld ein neues System entwickeln, um es nachher an Softwaremangel eingehen zu lassen ? Im übrigen verkauft sich das MEGA-DRIVE in Japan sehr gut, und das spricht ja für sich. Trotz der großen Nachfrage in Japan ist es uns gelungen, das MEGA-DRIVE und alle bisher erhältlichen Spiele und Zubehör zu importieren. Wer also Interesse hat, sollte sich umgehend bei CWM melden. Wir liefern das MEGA-DRIVE anschlussfertig an jeden RGB-fähigen Fernseher oder Monitor mit Scart-Buchse. (ist heute schon bei vielen Geräten Standard)

MEGA DRIVE-Special

Nun zu meiner persönlichen Meinung:

Den technischen Daten ist nichts hinzuzufügen. Bei der Verarbeitung des Gerätes selbst, ist das etwas billig wirkende Gehäuse und der Transformator (wandelt 220V in die benötigten Strom- und Spannungswerte um) zu beanstanden. (Alle 2 Stunden soll man den Trafo vom Netz nehmen - wegen der Erwärmung des Gerätes). Gut wäre es auch gewesen, wenn ein zweites Joypad schon zur Grundausstattung gehört hätte.

Die Preise:

SEGA MEGA DRIVE + 1 Spiel (nach eigener Wahl)	549,-DM
einzelnes Joypad für 2. Spieler	69,-DM
Adapter für Sega 8-bit Spiele	139,-DM
jedes 16-bit Spiel	139,-DM

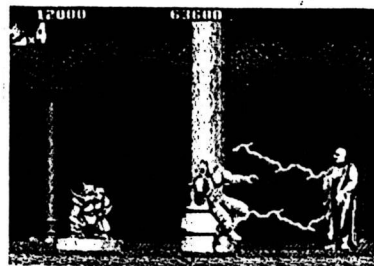
(lieferbar sind folgende Titel: Space Harrier II, Super Thunderblade Alex Kidd III, Altered Beast, Super Hang On, Soccer, Baseball und Phantasy Star II)

Altered Beast

512 KByte Cartridge
99 DM *** SEGA

Ein Superspiel mit Monstern und riesigen Obermotzen. In insgesamt 5 Leveln die von links nach rechts scrollen, muß unser Held am Ende seiner Verwandlung (geschieht durch das Erkämpfen sogenannter "Spirit Balls", das sind nach dem Killen bestimmter Monstren erscheinende blaue Kugeln) vom Normalgewachsenen zum "Beast" das jeweils am Schluß eines Levels erscheinende Riesenmonster in Grund und Boden rammen.

Das Endziel ist diesmal die Befreiung der eigenen Tochter im letzten Level. Deshalb sieht man am Anfang des ersten Levels einen Grabstein, in den der Blitz einschlägt. Nun steht der Kämpfer im Freien (er war nämlich schon tot) und kann seine Suche beginnen. Das Spiel lebt von seiner erstklassigen Grafik, denn das Motto des Spieles ist Prügel-Schlag-Hau-Drauf. Wenn man davon absieht, daß der Automat 6 Level hat, kann man die Konvertierungsnote "Sehr gut" geben. Das ist meine eigene Meinung. Die Grafik ist nämlich zu 95 % die

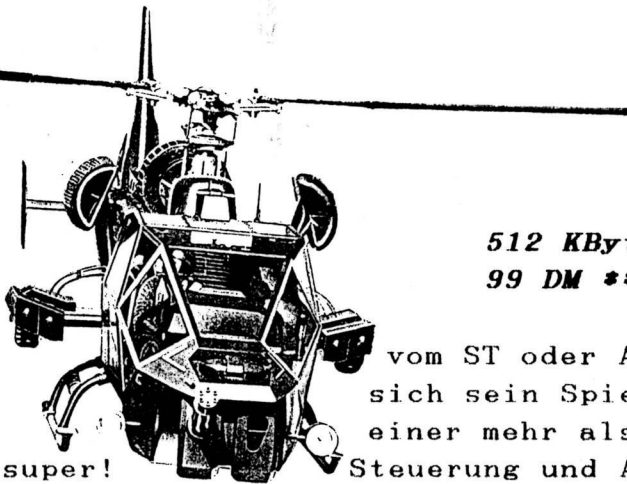


Gleiche wie die des Spielautomaten. Der Sound ist ebenfalls sehr gut. Die Sprachausgabe erstklassig. Animation und Gestaltung der Monster sind sehr gut. Wenn man das Spiel einmal geschafft hat, fällt naturgemäß die Motivation stark ab. Wenn man es genau nimmt sogar schon früher, da die Level immer die gleichen Monster und Landschaften anbieten. Was ein bisschen die Stimmung hebt, ist der Cheat Modus am Anfang des Spieles (B-Taste gedrückt halten, dann Start drücken im grünen Titelbild) und ein 2-Player-Modus. (Einfach 2. Joypad einstecken).

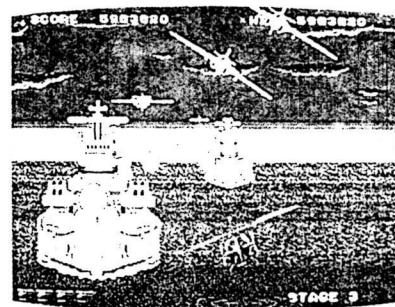
Meine Empfehlung: Wer ein Fan von Fantasyprügelgames und Supergrafik ist - unbedingt zulegen. Für alle, die mehr auf's denken und stetig steigende Motivation Wert legen, gilt der Rat: Erst ansehen, dann kaufen !
Überigens haben bei diesem Spiel die Programmierer des SEGA 8bit-Spiels "Shinobi" mitgearbeitet.

Super Thunder Blade

512 KByte Cartridge
99 DM *** SEGA

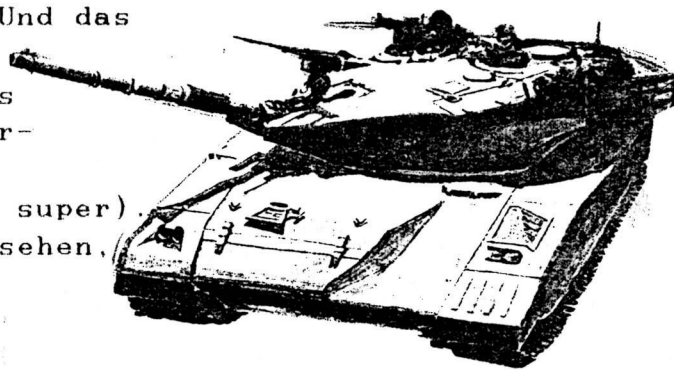


Wer das etwas müde Spiel dem sei gesagt, er soll mal so schnell und mit Grafik vorstellen. Echt super! vom ST oder AMIGA her kennt, sich sein Spiel etwa drei einer mehr als doppelt so Steuerung und Animation sind reiner Wahnsinn. Für alle, die noch keine Ahnung vom Spielgeschehen haben, hier eine kurze Beschreibung: Sie und Ihr Kampfhubschrauber haben mal wieder die kleine Aufgabe, die gesamte freie Welt zu retten. Sie müssen sich durch vier Level kämpfen, um Ihr Ziel zu erreichen. Jeder Level besteht aus einem 2- und einem 3-dimensionalen Teil. Im Level 1 zum Beispiel müssen Sie im 3D-Teil eine Stadt durchqueren. Natürlich ist das kein Spazierflug und die bösen Ballerfeinde stehen schon bereit, Sie am Durchflug massiv zu hindern. Kampfhubschrauber, Jets und Panzer sind Ihre Gegner. Haben Sie die Stadt fast ganz durchquert, erscheint ein riesiger Panzer, der nicht nach Frieden-Freude-Eierkuchen aussieht. Nachdem auch dieses kleine Etwas beseitigt ist, kommen die alten Feinde wieder. Haben Sie schließlich den 2D-Teil erreicht, ändert sich der Blickwinkel. Man sieht den Hubschrauber nicht mehr hinten wie im 3D-Teil, sondern jetzt von oben. Praktisch eine Draufsicht. Das Bild scrollt von unten nach oben, wobei Sie sich nur am unteren Spielfeldrand hin und her bewegen können. Sie überfliegen einen Flugzeugträger und ballern dabei alles ab, was sich Ihnen in den Weg stellt. Wenn Sie ihn überflogen haben explodiert das Schiff, und damit haben Sie das Ende des ersten Levels erreicht.



Die super Grafik und der dazu passende Sound lassen ein Gefühl aufkommen, das einen die Umgebung schnell vergessen lässt. Die tolle Geschwindigkeit des Games tut ihr übriges dazu.

Meine Empfehlung: Wer "Thunder Blade" vom Automaten her kennt, wird sicher begeistert sein. Die Grafik ist zwar nur halb so gut, aber die Geschwindigkeit ist fast die Gleiche. Und das Wichtigste: Er läßt sich sehr gut und genau steuern. Fazit: Für alle Fans dieses Spiels ein Muß ! Fans von Ballerspielen sollten es sich auf jeden Fall einmal ansehen (Der 3D-Effekt ist echt super). Für Fans von Denkspielen gilt, erst ansehen, dann zuschlagen !



Alex Kidd in Devils Castle

512 KByte Cartridge
99 DM *** SEGA

Eine Mischung der Spiele Super Mario Bros. und Super Wonderboy II. Wie immer muß der Held seine Freundin aus dem Schloß des Bösewichts befreien. Viele Levels (der Weg zum Schloß ist weit) und eine Menge Extras machen das Spiel interessant. Toll ist die Art wie man Extras bekommt - Zuerst Geld einsammeln, dann in am Wegesrand stehende Häuser oder versteckte Eingänge marschieren. Nun ist man in einer Art Fernsehshow. Sie selbst stehen links. In der Mitte befindet sich ein Podium auf dem 2 Bären für sie hoffen. Rechts ist ihr Gegner. Im Vordergrund sieht man die Zuschauer (alle aus der Tierwelt). Nun beginnt das Spiel. Man wird gefragt ob einem das im Unteren Teil des Podiums dargestellte Extra (Motorrad/Hubschrauber/Laserschuß usw.) das zu wettende Geld wert ist (Ab 50 Mäuse aufwärts). Tippt man ja, dann geht's los. Man hat 3 Möglichkeiten: geschlossene Hand, 2 Finger erhoben, alle Finger ausgestreckt. Der Sinn des Ganzen ist, die Handbewegung des Gegners solange zu erraten bis man selbst an der Reihe ist. Hält man z. B. selbst 2 Finger hoch, während der Gegner die Hand geschlossen hat, hat man verloren. Ist man selbst an der Reihe, muß der Gegner die Handbewegung erraten. Ist das Spiel beendet findet man sich außerhalb des Hauses wieder. Am Schönsten sieht das Verlieren aus. Der Bär auf dem Podium weint, und sie selbst oder je nachdem wer, läuft völlig nackt von der Bühne. (Mit hochrotem Kopf). Die Monster sehen gut aus und auch die Grafik der Landschaften ist sehr gut gelungen. Scroll-in-alle-Richtungen. Meine Meinung: Wer Spiele liebt, die nicht nur den Druck auf's Knöpfchen verlangen, sondern auch ein bisschen Köpfchen sollten sich das Game auf jeden Fall ansehen.

使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFを、まず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

指差し確認！

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たる場所やストーブの近く、湿気の多いところなどもNGです。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

So werden die Japaner darauf hingewiesen, wie man mit den Modulen umzugehen hat (verkleinerte Zeichnung).

Space Harrier II

512KByte Cartridge

99 DM *** SEGA

Sie sind der Retter vom Fantasy-Land, das von scheußlichen Dämonen befallen wurde. Aber mit Ihrem Rucksacklaser, Marke "Dämonenkiller" und gut geölten Schuhen mit Einlegesohlen, ist die Sache für Sie schon so gut wie gelaufen. Das heißt: Ran an den Feind. Nachdem man den 1. Level durch einen riesigen Bildschirm vor sich eine Zeit lang betrachtet hat, drückt man einen der drei Joypad-Knöpfe oder Start. Der eingeblendete Name des 1. Levels (Stuna Area) fängt daraufhin zu blinken an und nach ungefähr vier Sekunden teilt sich das Bild in vier Teile, und Sie stehen im 1. Level. Es sieht wirklich toll aus, wie das Schachbrett-artige Feld, auf dem Sie laufen, von hinten nach vorne scrollt. Und sich bei einer Bewegung unseres Helden mitdreht. Das Größer-werden der Feinde und Hindernisse erfolgt fast stufenlos. Der Hintergrund scrollt von links nach rechts. Die Grafik ist vom Feinsten und der Sound paßt sehr gut dazu. Die Sprachausgabe ist erstklassig.

Wenn man einen Vergleich zur AMIGA-Version ziehen will, kommt die AMIGA-Version nicht besonders gut weg. Das ist nur auf dieses Spiel bezogen. Ich besitze selbst einen AMIGA und bin stinksauer, daß dieses Super-Gerät so untergraben wird.

Aber zurück zum Spiel: Der Höhepunkt des 1. Levels - nach der Beseitigung des Drachen - kündigt sich durch einen dunkler werdenden Himmel und darauf folgenden Blitzen ala Gewitterstärke 12 an.

Dann erscheint das jeweilige Obermottz-Monster. Hier ist es eine riesige Schildkröte mit drei Köpfen. Davon macht man Schildkröten-suppe ala Space Harrier II.

Dann geht's im 2. Level noch schärfer, mit anderen Monstren weiter. Jeder 5. Level ist ein Bonus-Level. Unser Held bekommt dann eine Schwebepattform unter seine Plattfüße. Mit diesem Ding wird fleißig geschwebt (sieht stark aus) und geballert um emsig Punkte zu sammeln. Die sich nicht wehrenden, entgegenkommenden Monstren geben Punkte "En Groß" (Klartext: haufenweise).

Eine High-Score-Liste ist zwar vorhanden, aber leider nicht speicherbar. Die Animation ist sehr gut. Umsetzungsnote: 1.

Meine Meinung: Wer "Space Harrier" kennt und vom Ballern schon wunde Finger hat, soll sich gleich mal Handschuhe kaufen (im Großeinkauf günstiger). Allen anderen Ballerfans ist es nur zu empfehlen. Die Motivation ist hoch, da man alle Level sehen möchte und es sehr viele davon gibt. Dazu trägt auch die Anwahl des Schwierigkeitsgrades, leicht- normal- hart, bei. (Für alle die es wissen wollen: im Titelbild Knopf drücken, dann erscheint das Menü.)

Für alle anderen gilt der Rat: Zuerst ansehen (wenn möglich), dann kaufen.

<aw>, <ak>

Quellennachweise: CWM-News März

SEGA Mega Drive-Anleitung (Zeichnungen)

"Super Thunder Blade"-Anleitung (Foto/Zeichnungen)

"Altered Beast"-Anleitung (Foto/Zeichnungen)

Nachwort zum MEGA DRIVE-Special

Schon toll, was es so alles vom MEGA DRIVE zu berichten gibt. Auch das was ich bis jetzt gesehen habe, ist wirklich nicht ohne. Besonders schön fand ich die Anleitungen zum MEGA DRIVE und den Spielen. Es war zwar (fast) alles japanisch, aber diese Seiten haben einen sehr positiven Eindruck hinterlassen.

Um Ihnen auch diesen Eindruck zu vermitteln, fanden Sie ja einige Zeichnungen und Fotos aus den Anleitungen.

Ich werde auch in den nächsten Tagen (bei Erscheinen dieses Club Journals werde ich sicher bereits eins haben) ein DRIVE bekommen. Ein Test von mir folgt dann im nächsten Club-Journal.

Da wir gerade bei Test und Testern sind: Nocheinmal ein herzliches Dankeschön an Andreas Walter für diesen langen und guten Text über das MEGA DRIVE und die Spiele. Danke !

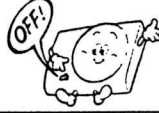
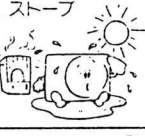
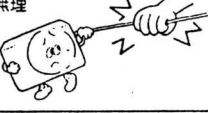
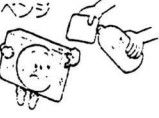
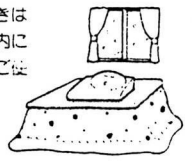
<ak>



使用上のご注意

末永くお使いいただくために

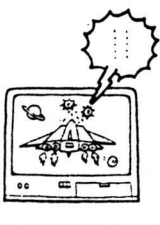
メガドライブは精密な電子機器です。ご使用になるときは、とくに次の点に注意してください。

カートリッジを抜き差しするときは必ず、メガドライブ本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。 	日光の当たるところ、ストーブの近くなど高温になるところでは使用しないでください。 
必ず、専用のACアダプタを使用してください。メガドライブを使わないときは、ACアダプタを必ずコンセントから抜いておいてください。 	水をかけたり、湿気が多いところでの使用は避けてください。 
本体や付属品の分解、改造は絶対にしないでください。 	本体や付属品を落としたり、ぶつけたりしないでください。また、接続コードを無理に曲げたり、引っぱらないでください。 
汚れを拭くときに、ベンジンやシンナーなどの薬品を使わないでください。 	寒い屋外から暖房されている部屋に持ち込まれたときは、急な温度変化により表面に水滴がつくことがあります。このようなときは1時間ほど室内に置いてから、ご使用ください。 



故障かなと思ったら

次のような場合は故障でないことがあります。修理をご依頼の前にもう一度お確かめください。

パワースイッチがONにならない 	●カートリッジが奥までしっかりと差し込まれていませんか。 ●カートリッジを差し込む向きが、逆になっていませんか。
映像や音が出ない 	●テレビの電源プラグがコンセントからはずれていませんか。 ●テレビの電源スイッチが切ってありませんか。 ●テレビ画面がビデオ入力モードになっていませんか。 ●メガドライブのACアダプタがコンセントからはずれていませんか。 ●メガドライブ本体とACアダプタが正しく接続されていますか。 ●ティンプラグコードの映像プラグと音声プラグが逆に接続されていませんか。
画像に色がつかない、色あいが悪い	●テレビの画像調整（明るさ、コントラスト、色の濃さ、色あいなど）が正しく調整されていますか。
画像が流れる 	●テレビの垂直同期、水平同期が正しく調整されていますか。
ゲームの音が出ない	●テレビの音量調節が最小になっていませんか。
ヘッドホンから音が聞こえない	●ヘッドホンが正しく、両方に挿入されていますか。 ●ヘッドホンボリュームがゼロになっていませんか。

MEGA DRIVE-Special

Großes Lob für CWM !

Normalerweise mache ich ja keine Werbung für Computershops, aber die Jungs von CWM haben mich in punkto Schnelligkeit, Preisen und das entgegengebrachtem Vertrauen auf ihrer Seiten voll überzeugt. Ein Beispiel: Ich habe mir von Gamesworld das Modul Vigilante für die PC-Engine bestellt und durfte 4 Wochen warten, bis es mir zu dumm wurde und ich den Auftrag stornierte. Anruf bei CWM am Montag und man glaubt es kaum, am Dienstag hatte ich das Spiel. (die gleiche Woche.) Beispiel Nummer 2: Mein mitgeliefertes Game fürs Mega-Drive hatte eine Macke (sowas kommt bei den besten Softwarefirmen vor). Montag abgeschickt, Mittwoch per Einschreiben zurück. (gleiche Woche.) Das nenne ich Service. Das klingt zwar wie Werbung, aber ich finde man soll auch beim Kauf den Clubmitgliedern Tips von Firmen geben, die einen selbst überzeugt haben, denn dafür ist dieses Journal ja auch da.

Und hier die Adresse von CWM:

CWM-Computerversand
Thomas Must
Wülperoder Str. 1
3387 Vienenburg 1
Tel.: 05324/4204

<aw>

SEGA MEGA DRIVE Top 5

Platz / Titel

1. Space Harrier II
2. Altered Beast
3. Alex Kidd in Devils Castle
4. Super Thunder Blade
5. Super Hang On

Wer sich an der MEGA DRIVE Top 5 beteiligen möchte, schreibe an die übliche Adresse (siehe Impressum).



Great Football

SEGA®

1 Mega Cartridge
79 DM *** SEGA

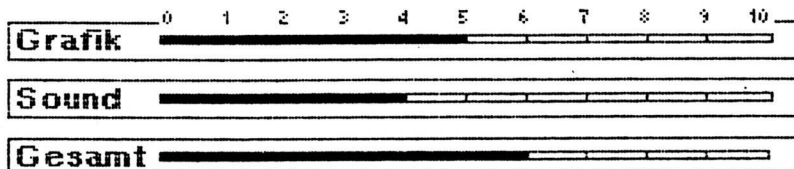
Da ist sie nun, die erste Football-Simulation für das Master System, denk ich mir und nehme die Cartridge aus dem Cover. Nun noch schnell in den Modulschacht gesteckt, Sega an, und schon freue ich mich - und ich möchte mich gerne als Football-Fan bezeichnen - schon auf eine kleine Partie.

Doch - was ist das ? Ein paar mickrige Sprites, die sich immer nur ein paar Meter vortasten (sprich: angreifen), nie aber von den eh wenig intelligenten Computergegnern angegriffen werden. Wütend schalte ich mein SEGA aus und werfe das Modul in eine Ecke !

Da wäre es dann wohl verstaubt, hätte mich mein Bruder nicht dazu überredet, eine Runde gegen ihn zu wagen. Nun ja, schweren Herzens steckte ich das Modul wieder ein, und siehe da, auf einmal machte es mehr Spaß ! Wie das ? Klar: Da ich immer gegen meinen Bruder gewonnen habe, deshalb !

Nun ja, ich muß abschließend zugeben, daß "Great Football" zu zweit kurze Zeit Spaß macht (aber nur, wenn man die Lautstärke gewaltig dämpft, damit man den Sound nicht hört), doch so richtig schlimm wird's, wenn man alleine spielt ! Also wirklich, den schweren Schnitzer mit dem "Nur-im-Angriff-sein" kann ich den SEGA-Programmierern wirklich nicht verzeihen !

<rn>



Vigilante

PC-ENGINE

512 KB Card
Preis: 99 DM

SUPER

Zur Story: Um dich Niedermachen wird deine Freundin von bösen Buben entführt. Da du als Karateprofi das natürlich nicht auf dir sitzen lassen kannst, kramst du deinen ganzen Mut zusammen und machst dich auf ins verrufenste Viertel deiner Stadt, um durch 5 Level die links und rechts scrollen alles niederzumetzeln was sich dir an Feinden in den Weg stellt. Und das sind nicht wenige - Skinheads, Muskelmänner, Ketten schwingende Bösewichte, mit Knüppeln bewaffnete Männer, Motorradgangster, Verrückte und noch ein paar mehr. Und am Schluß jedes Levels warten die Bosse der Gangs. Die Grafik ist Super und die Animation erstklassig (viele Schläge können ausgeführt werden). Der Hintergrund sieht toll aus. Natürlich fehlen auch Extrawaffen nicht, jedoch Karate-typisch.

Wenn man einmal die fünf Level des Spiels hinter sich gelassen hat und die Freundin befreit ist, sinkt die Motivation leider etwas ab, da es danach nicht schwerer wird, sondern einfach wieder von vorne anfängt. Aber trotzdem spielt man dieses Spiel immer wieder. Meine Empfehlung: Unbedingt kaufen.

<aw>

Ghosts`n Goblins

Nintendo®

**1-Mega-Bit Modul
89 DM *** Capcom**

Das schon leicht angegraute "Ghosts`n Goblins", welches schon von den populären Heimcomputern und aus der Spielhalle bekannt sein dürfte ist nun auch für das NES erhältlich.

In dem Spiel spielen Sie einen Helden, der seine Freundin aus der Gefangenschaft befreien muß. Dafür müssen Sie durch sieben Level, in denen Sie von Zombies, Fledermäusen, Riesen, Pflanzen, Adlern, Feuerteufeln etc. angegriffen werden. Außerdem müssen Sie einige Gefahren, wie z.B. loderndes Feuer überwinden.

Am Ende jedes Levels taucht dann noch ein Obermottz auf, den es zu besiegen gilt.

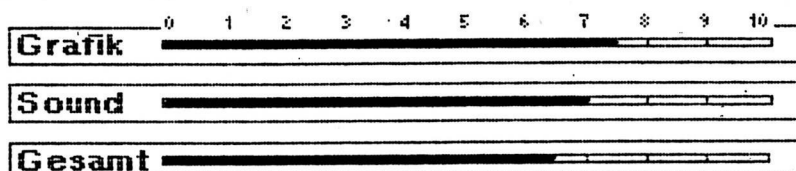
Man hat zur Vollendung eines Levels ein Zeitlimit, und wird beim Kampf gegen die Zombies von verschiedenen Extra-Waffen, wie Hackebeil, Fackel oder Messer unterstützt. Es gibt auch noch eine besonders effektive Waffe, eine Art Schild, welches Feinde eliminiert, durch sie durch geht, und den nächsten auch kalt stellt.

Außerdem muß man noch beachten, daß man zweimal getroffen oder berührt werden darf. Erst dann geht eines der drei Leben verloren. Glücklicherweise haben die Programmierer einen Continue-Modus nicht vergessen.

Hört sich das nicht nach einem tollen Spiel an? Tut es, doch irgendwie gefällt es mir nicht so gut, wie z.B. die C64 Version.

Die Grafik und der Sound sind ganz nett, doch irgendwie kann mich das Spielprinzip von hüpfen-schießen-hüpfen-schießen nicht mehr überzeugen. Dafür ist es einfach zu abgelutscht. Naja, was unter dem Strich übrig bleibt ist ein nettes Geschicklichkeitsspiel mit einigen Extrawaffen. Wer sowas mag, greife zu!

<rn>,<ak>



Aktion High Score, 5.Monat

Wenn Sie sich an dieser Aktion beteiligen möchten, schreiben Sie einfach an den SEGA EAGLE CLUB, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2.

Bestenliste 4,5/89:

After Burner	11849200 Punkte	Andreas Knauf
Fantasy Zone	23402100 Punkte	Manfred Böhr
Space Harrier	25519720 Punkte	Andreas Knauf
Power Strike	4112800 Punkte	Ralf Neuhaus
Enduro Racer	6.52.57 Minuten	Manfred Böhr

Tips & Tricks

Super Wonderboy (PC-Engine) - Den Cheat-Mode erreicht man, wenn man nach dem Ableben den Richtungspad nach unten drückt und dann "Run". Es geht nun im zuletzt gespielten Level mit allen Extras und dem Geld, das man vor seinem Tod hatte, weiter !

Gradius (NES) - Den Continue-Modus löst man hier aus, wenn man bei "GAME OVER" den Joypad nach oben und unten drückt und dann Knopf B, A, B, A, B, A, B und zum Schluß noch einmal A drückt.
Um voll bewaffnet anzufangen am Anfang Pause drücken (START-Taste), dann Joypad 2 mal oben, 2 mal unten und links, rechts, links, rechts und dann Knopf B und A.

Quartet (SEGA) - Im Titelbild Joypad 2 nach oben und gleichzeitig zwölfmal hintereinander die Pausetaste drücken. Dann Knopf "Start" von Joypad 1 oder 2 drücken. Nun kann man den Startlevel anwählen.

Kid Icarus (NES) - Geben Sie folgende Passwörter ein:

0000Ko 205200	Level 1.2	AA00Kp 200200	Level 2.4
mM0000 0004oZ	"	mc0008 10006T	"
000042 506400	Level 1.3	AA00CH POW000	Level 3.1
ENmNO4 00082C	"	oZ000C 1100Mz	"
0000G5 60n400	Level 1.4	AA804o Q0C200	Level 3.2
ERmNO4 0000pH	"	mW000C 1104c4	"
6000qr B0u200	Level 2.1	AgW2Cb r36800	Level 3.3
010004 H000kc	"	vSGo4H K1oeMA	"
6000Sf 00n000	Level 2.2	AgW2qr v30500	Level 3.4
OT0008 1004aA	"	uSGOSH K10Wt3	"
A200mS G06300	Level 2.3		
Gn0008 10084X	"		

Die Tips zu "Kid Icarus" und "Quartet" kommen von Thomas Haslinger aus Greiling.

Redakteursvorstellung

Ralf Neuhaus

Tja, wie fängt man da an, bei einer Vorstellung von sich selbst ?
Beginnen wir einfach am Anfang. Am 17.3.1972 wurde ich in Köln geboren und wohne nun seit 11 Jahren in Düsseldorf. Durch Zufall kam ich an einen Sinclair ZX81, meinen ersten Computer. Zwei Jahre später kaufte ich mir den Spectrum und danach kam dann ein QL und ein Atari ST. Vor ungefähr zwei Jahren kaufte ich mir ein NES und etwas später auch ein Master System. Schon nach kurzer Zeit stellte ich fest, daß es an neuer Software fehlte, und ich ließ immer häufiger von den wunderbaren SEGA- und NES-Spielen in den USA. Vor einem halben Jahr dann flog meine Schwester für zwei Jahre in die Staaten und schickt mir seitdem immer wieder ein paar neue Spiele rüber. Die SEGA-Spiele liefen alle, doch die NES-Spiele aus den USA wollten nicht so recht, also schaffte ich mir noch ein USA-NES an, und fertig war die Laube.
Vor kurzer Zeit ließ ich dann die Anzeige eines "SEGA EAGLE CLUBS" und nach ein paar Telefongesprächen mit Andreas stand fest, daß ich in Zukunft für schreiben würde.

<rn>

Andreas Knauf

Kommen wir also gleich zur Sache: Am 1. Mai 1973 wurde ich in Bergisch Gladbach geboren und lebe seit dem hier. Mein Zimmer wird zur Zeit von einem SEGA Master System, ein NES und ein AMIGA 500 und Pheripherie geschmückt. Früher hatte ich auch mal einen Atari 800XL und einen C64 und bald wird man auch ein SEGA MEGA DRIVE in meinem Zimmer finden können. Außerdem möchte ich noch meine Mini-Disco erwähnen. Ich gehe zwar nicht gerne in eine Disco, aber in meinem Zimmer gibt's zwei Plattenspieler, Mischpult, Punktstrahler, Silberspiegelkugel, Lichtorgel und einige 100 Singles und LPs.
Da wir gerade bei Musik sind: meine liebste Gruppe ist "Bon Jovi". Wie kam ich nun dazu einen Club zu gründen ? Als ich mir vor etwa zwei Jahren ein SEGA kaufte und sofort fasziniert war von der Kiste, wollte ich mich bei einem SEGA-Club anmelden, doch ich bekam nie eine Antwort. Also gründete ich meinen eigenen Club.
Erst nur für Sega und später, als ich mir auch ein NES zugelegt hatte, auch für Nintendo.
Meine bevorzugten Spiele sind aus den Genres Action und Sport.

<ak>

Andreas Walter

Vorstellung meiner Wenigkeit:

Name: Andreas Walter

Alter: 25

Jahrgang: 1963

Wohnort: Roßbach, Landkreis: Rottal-Inn/Niederbayern

Ich mag:

Telespiele, Computer, Lesen (Perry Rhodan, Lassiter, Fantasy usw.), Videofilme, Munsters, Unterhaltungen mit anderen Menschen, Musik

Ich mag nicht:

Polizeiausweise + dazugehörendes, Zahnärzte (tschuldigung aber es is nu mal so), hohe Telefonrechnungen und Gebühren, mieses Wetter

Meine Computer und Videospielkonsolen:

Amiga 500, Atari ST, PC-Engine, Sega Mega Drive

Meine meist gespielten Games:

Amiga: Bards Tale 1+2 / Atari-St: Elite / PC-Engine: Wonderboy in Monster Land / Mega Drive: Space Harrier II

<aw>

Top Tens

Top Tens 5/89

SEGA

Nintendo

Platz / Titel	
1.(1)	Super Wonderboy
2.(2)	R-Type
3.(3)	Phantasy Star
4.(9)	Y's
5.(5)	Golvellius
6.(4)	Power Strike
7.(6)	Shinobi
8.(-)	Captain Silver
9.(-)	Poseidon Wars
10.(-)	Great Volleyball

Platz / Titel	
1.(2)	Super Mario Bros. II
2.(3)	Castlevania
3.(1)	Gradius
4.(7)	Adventure of Link
5.(4)	The Goonies II
6.(6)	Top Gun
7.(-)	Punch Out
8.(5)	Ice Hockey
9.(10)	Super Mario Bros.
10.(-)	Rad Racer

Wenn Sie sich an einer Top Ten beteiligen möchten, schreiben Sie bitte an den SEGA EAGLE CLUB, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2.



Top Ten 5/89

Platz / Titel	
1.(1)	R-Type
2.(3)	Dragon Spirit
3.(8)	Vigilante
4.(6)	World Court Tennis
5.(-)	Son Son II
6.(5)	Legendary Axe
7.(4)	Super Wonderboy
8.(2)	Galaga '88
9.(7)	Chan & Chan
10.(10)	Dungeon Explorer

Verkaufsmarkt

Zur Erklärung: Wenn am Ende einer Anzeige steht "bitte bei uns melden", heißt das, daß uns die Verkäufer/Käufer zur Vermittlung/Suche ihrer Sachen/gewünschten Artikel "verdingt" haben.

Verkaufe SEGA Master System, Light Phaser, "Gangster Town", "Astro Warrior/Pit Pot", Profi Joystick für VB 350 DM. Suche die Spiele "Gradius", "Castlevania" und "Goonies II" für NES ! Biete 35 DM ! Thomas Deter. Bitte melden bei uns (02202/37609) !

Verkaufe USA-NES+Roboter+Zapper+ca. 12 Spiele für 500 DM; European NES und einige Spiele VB; Sega Master System+6Spiele+Light Phaser+Profi Joystick VB -- Uwe Klesper, Tel. 02204/56809 !

Verkaufe NES für 180 DM, Ice Hockey, Gradius, Super Mario Bros. I, Rad Racer, Match Rider, Ski-Slalom, Punch Out und Wrecking Crew je 50 DM oder alles zusammen 280 DM ! SEGA-Spiele: After Burner, Rocky, Pro Wrestling, Alien Syndrome, Action Fighter, Astro Warrior für je 50 DM, Light Phaser 99 DM. Alles zusammen nur 240 DM ! - TOPZUSTAND !!!! C.Remerscheidt, Wilhelmstr.37, 5275 Bergneustadt 1, Tel. 02261/42871

Vorschau & Impressum

Vorschau

Im nächsten Club-Journal Anfang Juli gibt es vorraussichtlich folgendes:

- SEGA MEGA DRIVE im Test
- PC-Engine Erfahrungsbericht
- Tests von "Son Son II" und "Dungeon Explorer" auf der PC-Engine
- Erste Facts vom SUPER FAMICOM SYSTEM, der neuen 16bit-Konsole von Nintendo
- Tests von "Life Force", "Track & Field II" und "Xevious" auf dem NES
- Tests von "Space Harrier II", "Altered Beast" und "Alex Kidd III" auf dem SEGA MEGA DRIVE
- Testlisten für SEGA und Nintendo
- Kurztests von acht Nintendo-Modulen
- News aus Deutschland, Amerika und Japan
- heiße Tips zu schweren Spielen
- tolle Fotos von neuen Japan-Spielen
- So geht's: Umbau eines European NES in ein USA-NES, daß in PAL mit vielen Spielen läuft !

Das alles in zwei Monaten im neuen Club Journal.

IMPRESSUM

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB - Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Andreas Rauer <ar>, Andreas Walter <aw>, Ralf Neuhaus <rn>

Gesamtleitung: Andreas Knauf

Layout: Andreas Knauf

"Siggi-Sega"-Zeichnung: Richard Körber

Druck: Seikosha SL-80IP

Verwaltung: Andreas Knauf

Anschrift: SEGA EAGLE CLUB

A. Knauf

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609

(c) 1989 Sega Eagle Club - Bergisch Gladbach

Hinweise: Wir können nicht in jedem Fall für den Inhalt garantieren !

Manuskripteinsendungen nehmen wir gerne entgegen !

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein !

Mit der Einsendung Ihres Manuskriptes überlassen Sie uns die Rechte daran !

Anzeigen im "Anzeigenmarkt" sind umsonst !

Für die freundliche Unterstützung und die zur Verfügungstellung der Preise danken wir besonders der Bienengräber GmbH und der Virgin Games GmbH. Außerdem danken wir der Firma CWM für die Erlaubnis zum Abdruck des März-News-Auszuges.

SEGA Master System, SEGA MEGA DRIVE, Nintendo Entertainment System und PC-Engine sind rechtlich geschützte Markennamen und -zeichen der Firmen Sega, Nintendo und Hudson Soft.