

SEGA EAGLE CLUB

16 aktuelle Spieletests

u.a. "Track & Field II", "Life Force" und "Xevious" für das NES, "Alf" und "Rambo III" für SEGA, "Son Son II", "Wataru" und "Moto Loader" für die PC-Engine



MEGA DRIVE im Test

Tips & Tricks

u.a. zu "R-Type II", "Life Force" und "Track & Field II" !

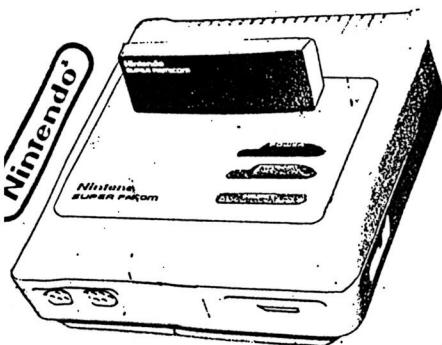
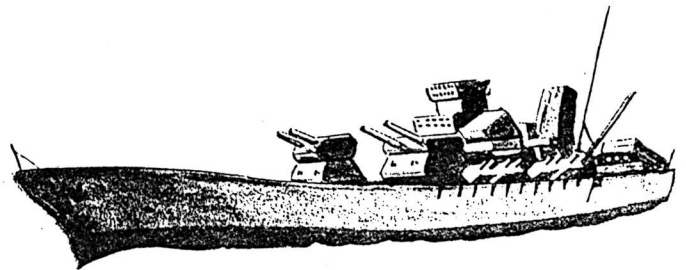


Brandheiss !

ISA-Module auf European-NES !

Die Redaktion stellt sich vor - II

und vieles mehr ...



JOURNAL

Editorial

Lieber Leser,

es freut uns, daß Ihnen das Club Journal, wie unsere Fragebogenaktion gezeigt hat, gut gefällt. Ergebnisse der Fragebogenaktion finden Sie auf Seite 6.

Nach der Fragebogenauswertung finden Sie auf den Seiten 9-18 einen Haufen Spieltests.

Besonders die PC-Engine, für die in den letzten Wochen einige tolle Titel erschienen sind, kommt dabei nicht zu kurz. Aber auch für SEGA und Nintendo haben wir einige Games unter die Lupe genommen (siehe auch Neuigkeiten-Seite).

Desweiteren gibt es in dieser Ausgabe Farbfotos von SEGA MEGA DRIVE "Space Harrier II" und die ersten Fotos vom SUPER FAMICOM System und dem 8bit-FAMICOM-Adapter.

Außerdem gibt es noch einen Bericht über das SEGA MEGA DRIVE und einen Test von "Super Thunder Blade".

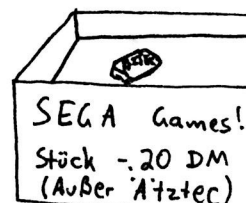
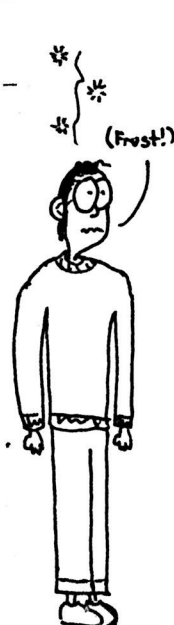
Am Ende dieses Club Journals finden Sie statt der Vorschau einen Tadel an FLASHPOINT. Nur folgendes als Vorschau: Nächstesmal gibt es wieder viele Spieltests, einen Vergleichstest aller populären Videospielsysteme und erste Facts vom SUPER FAMICOM SYSTEM.

Bis nächsten Monat super High Scores wünscht Ihnen

Ihre SEC-Redaktion

Inhalt:

- 1- Titelbild
- 2- Editorial
- 3- Neuigkeiten; Spiele Tests von "California Games", "Altered Beast", "Galaga" und "Alpha Mission".
- 4- Neuigkeiten; Trends in USA, Nintendo News
- 5- Neuigkeiten; Japan-News, Hotline, Die Kuriositätenecke
- 6- Intern; Fragebogenauswertung, Nachbestellservice
- 7- Story; "Umbau European NES", Die Gewinner
- 8- MEGA DRIVE; "Das SEGA MEGA DRIVE", MEGA DRIVE Top 5
- 9- Spiele Test; "Super Thunder Blade" (Mega Drive)
- 10- Spiele Test; "Space Harrier" (Mega Drive)
- 11- Spiele Test; "Track & Field II" (NES) Teil 1
- 12- Spiele Test; "Track & Field II" (NES) Teil 2, "Life Force" (NES)
- 13- Spiele Test; "Xevious" (NES), "Rambo III" (SEGA)
- 14- Spiele Test; "ALF" (SEGA), Top Tens Sega+Nintendo
- 15- Spiele Test; Kurztests Nintendo, Verkaufsmarkt
- 16- Spiele Test; "Moto Roder", "P-47" (PC-Engine)
- 17- Spiele Test; "Devil Hero", "Tales of a Monster-path" (PC-Engine)
- 18- Spiele Test; "Son Son II", PC-Engine Top 10, High Score
- 19- Tips & Tricks; Tips & Tricks, Redakteursvorstellung - Part II
- 20- Bericht & Impressum; Tadel an flashpoint



Neuigkeiten

California Games - Endlich ist diese Umsetzung des Epyx-Superhits auch in Deutschland erhältlich. Es gibt bei diesem Spiel die Diskziplinen *Skateboardfahren* in einer Halbschüssel (gut !), *Rollschuhlaufen* (es geht !), *Frisbie* (es geht !), *BMX* (toll !), *Surfen* (super !) und "*Foot Bag*". Bei "*Foot Bag*" muß man einen kleinen Sandsack so lange in die Luft kicken und dabei kleine Kunststückchen (doppelte Drehung etc.) vollbringen. Die anderen Disziplinen dürften ja bekannt sein. Die Grafik und der Sound, sowie das Gameplay dieser Umsetzung sind sehr gut und kommen mit den Computer-Umsetzungen gut mit. *Im Ganzen ein empfehlenswertes Cartridge !*
Preis: 89 DM (2 Mega Cartridge) *** SEGA/Epyx
Bei einigen Händlern schon erhältlich.

Altered Beast - Bäh ! Ich habe ja schon viel von der Klasse der MEGA DRIVE-Version dieses Games gehört, doch diese Version ist nun wirklich nicht das Gelbe vom Ei ! Ich jedenfalls mag nichts an diesem Game, nur die Story ! Grafik, Sound, Animation - schlimm ! *Nicht empfehlenswert !*
Preis: 89 DM *** SEGA
Vorraussichtlich ab Sommer '89 erhältlich.

Galaga - Ein bißchen spät, daß dieses Spiel auf den Markt kommt ! Der (NES) Automat hat doch sicher schon 6 oder 7 Jahre auf dem Buckel und das wirkt sich natürlich auch auf dieses NES-Cartridge aus. Ich finde es äußerst öde irgendwelche Mini-Raumschiffe, die in einem bestimmten Muster von oben nach unten fliegen, abzuballern. Außerdem kann man sich mit dem eigenen Schiff nur nach links und rechts bewegen. Es gibt zwar ein paar nette Ideen in diesem Game, doch ich habe noch von dem Automaten und den ganzen Clones genug ! Wer so ein Spiel noch nie gespielt hat, sollte es sich vielleicht doch mal anschauen. Die Grafik und der Sound sind jedenfalls (so weit ich mich erinnern kann) genau wie am Automaten. *Anschauen schadet nicht (oder ?!)*
Preis: 99 DM *** Bandai
Vorraussichtlich ab Herbst '89 erhältlich.

Alpha Mission - Mal wieder (oder wollen wir sagen: schon wieder) muß man (NES) mit einem schlecht ausgerüsteten Raumschiff die von fiesen Aliens bedrohte Erde retten. Mit einem kleinen Raumschiff, das man durch alle möglichen Extras zu einer richtigen Kampfmaschine aufrüsten kann, nimmt man den Kampf gegen die Raumschiff-Formationen der Gegner auf. Es gibt einige nette Extras (Smart-Bombs, Raketen) aber auch negativ wirkende Symbole ! So wirft ein "R" das Schiff fast bis zum Anfang des Levels wieder zurück. Ein anderes raubt Energie oder Extrawaffen. Besonders nett sind die "Extras", die genau entgegengesetzt der richtigen Extras wirken. Trotz einiger guten Ideen konnten die Programmierer kein gutes Spiel fabrizieren. Allein die Grafik und der Sound sind schon eine dunkle Brille und ein paar Ohrenschützer wert. Der Rest ist sowieso ziemlich indiskutabel. *Nicht mein Fall.*
Preis: 89 DM *** SNK/Nintendo
Vorraussichtlich ab Herbst '89 erhältlich.

Neuigkeiten

Trends, made in USA

In den USA ist es seit einiger Zeit möglich, Module wie hier Bücher in einer Art "Modul-Bibliothek" auszuleihen und zuhause so lange zu spielen, wie man das Modul gemietet hat. Damit sind einige findige Geschäftsleute in eine große Marktlücke gestoßen, denn viele US-Bürger werden es vorziehen sich ein Spiel für drei Tage auszuleihen und intensiv zu spielen, als es sich zu kaufen. Außerdem kann man sich so von der Qualität eines Spieles ein paar Tage lang überzeugen und es sich danach immer noch zulegen.

Wir haben bereits in unserem Japan-Bericht im Club Journal 5 berichtet, daß in Japan fleißig die neuesten Cartridges von SEGA, Nintendo und der PC-Engine kopiert werden.

Diese Machenschaften gibt's jetzt auch in den USA. Mit einem speziellen Gerät kann man dort alle Cartridges von SEGA bzw. von Nintendo kopieren. Verwunderlich ist allerdings, daß es sich um ein richtiges, fast schon Handel-reifes Gerät handelt, nicht nur um ein paar Kabel und ein Eprom-Brenngerät oder so. Man hat zum Module-kopieren ein extra Gerät gebaut und dieses setzt der Schwarzmarkt überigens recht gut ab. Die Verluste der Firmen in den USA sollen bereits schon fast 1 Millionen Dollar betragen.

Das Gerät kostet angeblich mit einem Leer-Modul (Speicher bis 5 MegaBit) etwa 150 DM. Ein Leer-Modul angeblich etwa 40 DM.

Wer sich jetzt denkt "Oh fein, das besorg' ich mir", der muß mit einer saftigen Strafe rechnen! Denn wer erwischt wird, bekommt nicht nur das Gerät abgenommen, auch eine Geldstrafe wird verhängt.

Vielleicht hat man sogar eine Klage von Nintendo America Inc. zu erwarten, denn Nintendo kämpft mit harten Bandagen gegen Piraterie.

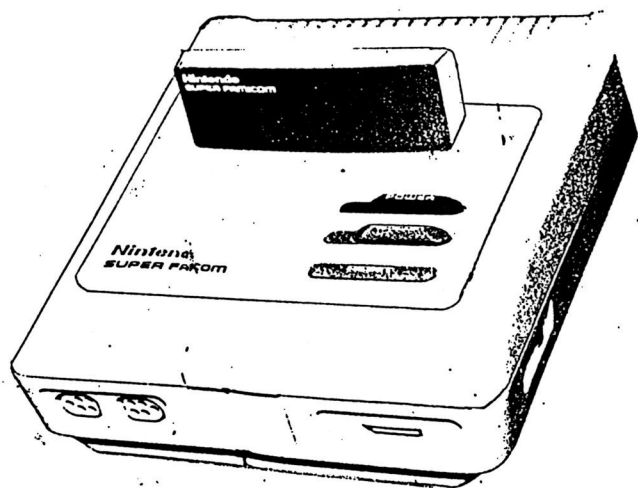
Gerd Meyer, <ak>

Nintendo News

Im letzten Info Magazin berichteten wir ziemlich pessimistisch über den Erscheinungstermin des SUPER FAMICOM SYSTEMs. Kurz nach Redaktionsschluß des Info Magazins teilte uns die Bienengraeber GmbH, gegensätzlich zu der ersten Mitteilung bezüglich Veröffentlichung, daß das System bereits Mitte 1990 in Deutschland vorgestellt werden soll.

In Japan erscheint es, wie im letzten Info Magazin bereits erwähnt, im Herbst. Eine erste Vorstellung des neuen 16bit und des dazugehörigen 8bit-FAMICOM-System-Adapters ist in Japan bereits vor einigen Wochen erfolgt. Zwei Fotos aus jap. Zeitungen sind unten abgebildet.

<ak>



SUPER FAMICOM System



8bit-FAMICOM-Adapter

Neuigkeiten

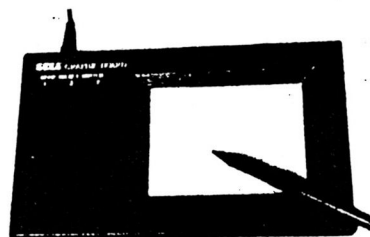
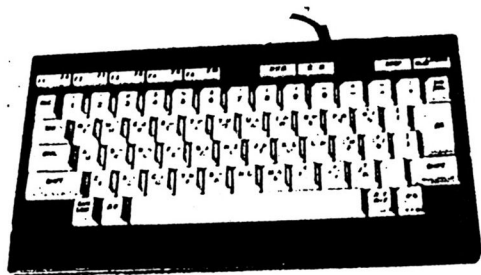
Japan -News

Anfang 1990, vielleicht auch schon Ende 1989, sollen in Japan einige vielversprechende Pheripherieteile für das MEGA DRIVE erscheinen. Als da wären eine Tastatur, eine 3.5" Floppy, ein Modem (hört,hört), ein CD-Rom und ein Graphic-Tablet für den begeisterten Maler.

Welche der Teile hier in Deutschland erscheinen, bleibt abzuwarten. Das CD-Rom vielleicht, der Rest wohl kaum, denn dazu ist das MEGA DRIVE zu wenig bekannt und verbreitet. Da darf man eher auf einige neue Module hoffen. *Super Baseball*, *Super Warsimulation*, *Super Soccer* und den Spielautomatenhit *Tetris* dürfen wir in Kürze erwarten. *Rambo III* im Juli/August, *Power Drift* und *Super Hang On* etwa im September, *After Burner*, *Ghosts'n Goblins II* *Out Run* und *R-Type* (!!) vorraussichtlich im Dezember.

Auch für die PC-Engine soll in Japan einiges Neues erscheinen. Auch für die Engine steht ein Graphic-Tablet und ein Modem auf dem Veröffentlichungsplan von NEC. Außerdem soll noch ein Farbdrucker zum Ausdrucken von Hardcopies der Spiele und der eigenen Bilder erscheinen. Auf dem japanischen Markt befindet sich bereits ein neues Joyboard mit Mikroschaltern und eingebautem 5-Player-Adapter. Das XE-1 Pro Joyboard ist bereits bei deutschen Versandhändlern erhältlich.

<ak>



HOTLINE zu "The Adventure of Link"

Kommt Ihr bei Zelda II nicht weiter ? Quälen Euch Nacht für Nacht Schweißausbrüche und schlimme Alpträume, nur weil Euch der rote Ritter schon wieder zu Ganon geschickt hat ??? Damit ist nun endlich Schluß !

Eigentlich wollte ich ja einen kompletten Lösungsbericht zu Zelda II vorlegen, aber bereits nach dem ersten Versuch stellte sich heraus, daß dieser viel zu lange, und was noch viel wichtiger ist, viel zu verwirrend werden würde. Also dachte ich mir ich mache das ganz anders. Hier mein Angebot: Wer bei Zelda II nicht weiterkommt, kann mich unter der Nummer

08374/8869

erreichen. (Aber nicht nachts um Drei.) Wer komplette Karten der Paläste, sowie des Kontinents braucht, kann diese bei mir gegen einen frankierten und adressierten Rückschlag + DM 0,60 in Briefmarken beziehen.

Na, ist das nichts ? (Wer will, darf mir auch ein kleines Geschenk mit-schicken !)

Das Ganze gibt es bei:

Andreas Rauer

Ahornstr. 8

8969 Dietmannsried



Die Kuriositätenecke

Vor kurzem wurde uns von der Bienengräber GmbH bestätigt, daß es in Japan tatsächlich eine Strickmaschine für das FAMICOM-System (hier: NES) gibt. Wie man dieses Gerät benutzt, wozu man es überhaupt braucht (klar, zum stricken, aber so viele Leute werden ihr FAMICOM doch nicht zum stricken gebrauchen) und wie oft es verkauft wurde konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen. Wir versuchen aber ein Bild von diesem Wunderding zu ergattern. Ob es uns gelingt, wer weiß. Wir auf alle Fälle am Ball !

Fragebogenauswertung

Zusammen mit dem 6. Club Journal haben wir im Mai zum munteren Fragebogen-ausfüllen aufgerufen. Die Ergebnisse liegen nun vor und sehen auszugsweise wie folgt aus:

Aus Frage 2.1. "Welche Note würden Sie folgenden Systemen geben ?" wurden folgende Durchschnitte ermittelt:

System	Grafiknote	Soundnote	Gesamtnote
SEGA MASTER SYSTEM	2.2	3.0	2.04
SEGA MEGA DRIVE	1.1	1.2	1.01
NES	2.1	1.9	1.84
PC-Engine	1.3	1.4	1.12
Atari VCS	5.1	5.5	4.37
Atari XE Game System	3.7	3.5	3.66

Größere Meinungsunterschiede gab es bei Frage 3.1 "Wie sollen folgende Sparten weiterhin berücksichtigt werden ?".

Die Entscheidung der Leser für mehr Berichte/News, Hot News, Neuigkeiten, NES und Super FAMICOM Berichte und Preisausschreiben war ziemlich einhellig. Gleich viel Stories, Kaufhilfen, Top Tens und Sega Master System-Teil wurden gefordert.

Geteilt waren die Lager unter den Rubriken *Leserseite* (60 % mehr, 40 % gleich), *Spiele Tests* (43 % mehr, 40 % gleich, 17 % weniger), *Testlisten* (53 % mehr, 34 % gleich, 13 % weniger), *Tips & Tricks* (24 % mehr, 76 % gleich), *PC-Engine* (65 % mehr, 35 % gleich), *Sega Mega Drive* (67 % mehr, 33 % gleich) und "*restliche 16bitter*" (41 % mehr, 42 % gleich, 17 % weniger). Eindeutig war aber das Urteil über die Systeme Atari VCS und XE. Die meisten Leser wollten noch weniger Berichte (also gar nichts - wie bis jetzt).

Auf Frage 4.2. "Wie finden Sie unsere Berichte ?" haben die meisten Leser mit informativ oder sehr informativ geantwortet - freut uns !

Bei Frage 4.3. "Was mögen Sie am meisten am CJ ?" haben alle zur Wahl gestellten Artikel, bis auf die *Kaufhilfen* viele Kreuzchen bekommen. Die meisten Stimmen waren für *Berichte & News*. Die wenigsten, wie gesagt, für die *Kaufhilfen* und die *Top Tens/High Score-Aktionen*.

<ak>

Nachbestellservice

Mit folgenden Best.-Nummern könnt Ihr bei uns (Adresse siehe Impressum) ältere Ausgaben von Club-Journal und Info Magazin und andere Artikel nachbestellen.

Best.-Nr.	Artikel	Bemerkung	Preis
0104	Club Card	im Schutzumschlag	2,00 DM
0105	Eagle-Riesenbanner	ca. 1,50 m, stückweise	3,50 DM
0201 CJ	Club Journal 1	mit Foto "After Burner"	3,50 DM
0201 IM	Info Magazin 1		0,50 DM
0203 CJ	Club Journal 2	mit Foto "Space Harrier"	3,50 DM
0203 IM	Info Magazin 2		0,50 DM
0205 CJ	Club Journal 3		3,50 DM
0205 IM	Info Magazin 3		0,50 DM
0206 CJ	Club Journal 4	Super-Sonderausgabe	4,50 DM
0206 IM	Info Magazin 4		1,00 DM
0207 CJ	Club Journal 5		3,50 DM
0207 IM	Info Magazin 5		0,50 DM
0208 CJ	Club Journal 6	mit MEGA DRIVE-Special	3,50 DM
0208 IM	Info Magazin 6		1,00 DM

Alle Preise incl. Porto und Verpackung.

Story

Umbau eines European-NES in ein USA-kompatibles Gerät

Was ist einer der größten Nachteile des *Nintendo-Systems* hier in Deutschland? Richtig, die mangelnden Modul-Neuerscheinungen! Welcher NES-Fan beneidet da nicht die japanischen und amerikanischen Freaks, die unter hunderten von NES-Modulen wählen können.

Hoffen konnten wir, als ein *Japan-Adapter* hier auf den Markt erschien, doch der deutsche Generalimporteur befürchtete wohl große Umsatzeinbußen und veranlaßte ein Vertriebsverbot des Adapters.

Als Alternative bietet sich da noch an, das NES umbauen zu lassen, damit es kompatibel zu USA-Modulen wird (Anm.d.Red: Wir berichteten bereits in Club Journal 5 darüber). Dazu muß das Gerät in die Schweiz geschickt werden, aber aufgepasst: Man sollte sich vorher genau über die Zollbestimmungen informieren, denn dadurch kann man eine Menge Zollgebühren sparen (in meinem Falle 50 DM).

Der Eingriff ist relativ einfach: Ein Chip wird ausgelötet (Anm.d.Red.: der *SECURITY-Chip*, der nur Module mit European-Codierung liest), und einige andere kleine Veränderungen müssen vorgenommen werden.

Nach ca. 10-12 Tagen (mir kam die Zeit ohne Konsole vor wie ein Jahr!) hat man sein geliebtes Stück wieder daheim. Jetzt kann der Spaß mit einer Vielzahl von Modulen beginnen, oder?

Vorweg sei gesagt: *Es laufen nicht alle USA-Cartridges*. Einige lassen sich überhaupt nicht starten, andere nur mit zerstörter Grafik (die Fehler halten sich aber meistens in Grenzen und stören wirklich nicht großartig). Versichert hat man mir, daß von 10 Modulen höchstens eines oder zwei nicht lauffähig sind. Ob das stimmt, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht sagen.

Ein weiterer, großer Nachteil ist das Einschalten des NES. Man muß, egal ob nun deutsche oder amerikanische Spiele, mehrmals die Konsole ein- und wieder ausschalten, bis das Titelbild endlich erscheint. Auf die Dauer ist das wirklich nervig, denn ab und zu muß man schon 12 bis 15mal auf den POWER-Knopf hauen ... und da wir schon bei den Knöpfen sind: Der RESET-Schalter hat keine Funktion mehr, ist also witzlos geworden.

Bei einigen Spielen vermisste ich den Reset wirklich, und wer jetzt meint, man könne das Gerät ja einfach aus und wieder ein schalten, den möchte ich noch einmal an den oberen Absatz (Einschalten des NES) erinnern, also noch einmal von vorne: Ein und aus, ein und aus, ein und aus ...

Amerikanische Games können bei den meisten deutschen Versandhändlern bestellt werden. Sie liegen preislich nur etwas höher als europäische Module, durchschnittlich ungefähr bei 120 DM.

Man muß genau abwägen, ob man die eben aufgeführten Nachteile in Kauf nimmt, dafür aber über ein riesiges Software-Angebot verfügen kann. Also genau überlegen, was einem wichtiger ist.

Ich persönlich kostete es jedenfalls voll aus, nicht mehr auf deutsche Veröffentlichungstermine, die sowieso meist in weiter Ferne liegen, Rücksicht nehmen zu müssen.

(Name und Anschrift der Redaktion bekannt)

Wir weisen NES-Besitzer darauf hin, daß durch den oben genannten Eingriff jegliche, gegebenenfalls vorhandene Garantie erlischt.

Außerdem kann ein wie auch immer gearteter Umbau aus Lizenz- und Gewährleistungsgründen zivil- und strafrechtliche Klagen von Seiten der Bienen-graeber GmbH begründen.

<ak>

Die Sieger

Die Sieger unseres Geburtstags-Preisausschreiben (siehe Club Journal 6, Seite 3) stehen fest, und haben Ihre Preise auch schon erhalten.

Und hier sind sie:

Manfred Axel, NES-Spiel

Dieter Alfons, LCD-Spiel

Peter Freund, LCD-Spiel

Gerd Mueller, "After Burner"-LP

Thomas Fell, "After Burner"-LP

Niko Kalben, "After Burner"-LP

Fünf T-Shirts und Poster gingen an Richard Renz, Peter Meyer,

Gerd Schmitz, Gerd Mzenzo und Achim Schwell.

Die Postergewinner ersparen wir uns aus Platzgründen.

Das SEGA MEGA DRIVE

Als ich das *MEGA DRIVE* auspackte, war ich erstmal überrascht, daß es so klein und leicht ist. Auch die Module sind sehr leicht. Das liegt daran, daß alles aus Plastik ist, und jegliche Abschirmungen für Bausteine fehlt. Von der Leichtigkeit her rührt auch das Gefühl ein billiges Spielzeug in der Hand zu halten. Positiv am Gehäuse ist mir aufgefallen, daß bei Einschalten des Gerätes mit Cartridge im Modulschacht die Cartridge durch einen kleinen Plastikschieber im DRIVE festgehalten wird. Bei eingeschaltetem Gerät kann man die Cartridge also nicht mehr entfernen. Eine eventuelle Beschädigung wird so vermieden. Doch was eigentlich zählt, ist das was unter der "Haube" verborgen ist - und das ist mehr als super !

Im *MEGA DRIVE* findet man nur zehn Bausteine ! Zwei davon sind von *Toshiba*, einer von *NEC*, zwei kleine und ein großer Spezialchip von *SEGA* selbst ! Natürlich fehlen auch die beiden Prozessoren nicht: Eine 68000 von *SCN* und eine Z80 A von *Zilog*. Die Bezeichnungen der beiden verbleibenden Bausteine konnte ich leider nicht ausmachen. Einige Bausteine sind jedenfalls die Speicher-Chips. Das *MEGA DRIVE* verfügt nämlich über 72 KByte RAM (Random Access Memory = frei zugänglicher Speicher) und 64 KByte Video-RAM. Daraus resultiert ein "High grade multi purpose use" dieses "Intelligent Terminals" (so die Beschriftungen des *MEGA DRIVES*).

Wenn man das DRIVE mit einem Modul intus einschaltet, kommt der übliche *SEGA*-Schriftzug, der bereits vom *MASTER SYSTEM* her bekannt ist. Nur mit dem Unterschied, daß man ihn mit der START-Taste des Joypads beenden kann. Da ich gerade bei Joypad bin: Der *MEGA DRIVE*-Joypad ist der Beste seiner Art ! Nur Schade, daß nicht gleich zwei Stück der Konsole beiliegen. Zu sagen bliebe noch, daß das *MEGA DRIVE* zwar 10 Kanäle für den Sound hat, aber kein richtiger Stereo-Effekt rüberkommt. Meist sind beide Kanäle gleich belegt. (Ausnahme: "*Space Harrier II*", die Bonus-Stage-Musik.) Negativ fielen mir die flackernden Punkte in der rechten oder linken unteren Ecke auf, die aber nicht weiter stören.

Außerdem muß erwähnt werden, daß der Betrieb eines *MEGA DRIVES* in Deutschland illegal ist (die Post läßt grüßen).

Auch negativ fiel mir der beiliegende Trafo (CWM), bzw., der beiliegende Umwandler-Aufstecker (flashpoint) auf, der zu schnell heiß wird und scheinbar auch zu wenig Ampere liefert. Probleme gab es nämlich bei "*Altered Beast*". Während der Test-Phase ist das Kämpfersprite sehr oft verschwunden (weeterspielen unmöglich). Es gab sogar einen Total-Absturz (nur noch Müll auf der Mattscheibe). Woran es liegt, ist ungewiß. In der Redaktion denkt Andreas Walter an einen Programmierfehler, ich glaube eher, daß der Trafo zu wenig Saft hergibt. Theoretisch ist beides möglich.

An der Rückseite der Konsole befinden sich drei Buchsen. Eine für den Netzadapter, die Monitor/TV-Buchse (die vom *MASTER SYSTEM* bekannte 8pol-DIN) und eine 9polige Buchse, die wie ein Joystickstecker aussieht. An der rechten Seite des *DRIVES* befindet sich dann noch ein Interface für das *MEGA DRIVE CD-Rom* !

<ak>

SEGA MEGA DRIVE Top 5 6/89

Platz / Titel

- 1.(2) Space Harrier II
- 2.(1) Altered Beast
- 3.(3) Alex Kidd in Devils Castle
- 4.(4) Super Thunder Blade
- 5.(-) Phantasy Star II

Wer sich an der *MEGA DRIVE* Top 5 beteiligen möchte, schreibe bitte an SEC, A.Knauf, Sander Str. 28 in 5060 Bergisch Gladbach 2 !

so oft darf man auch bei "Super Thunder Blade" alles abballern, was einem vor den Hubschrauber fliegt. Dazu feuert die Maschine normale Kugeln und Feuerbälle, die sich den Weg zu einem gegnerischen Hubschrauber, Panzer oder Flugzeug suchen.

Im 1. Level fliegt man 3D-mäßig durch eine Schlucht von Wolkenkratzer und sollte wenn möglich den entgegenkommenden Feinden und deren Geschossen ausweichen, und dabei nicht vergessen den Feuerknopf zu bearbeiten !

In der Mitte des 1. Levels wartet ein Panzer, den man ziemlich schnell erledigt hat. Nach dem 3D Teil fliegt man in 2D, in der Draufsicht, über einen Flugzeugträger, der nicht mit Geschossen spart.

Im 2. Level muß man dann durch Höhlen fliegen, und hier wird man das erstemal frustriert am Fernseher/Monitor kleben, denn dieser Level ist schier unspielbar ! Die kleinen Höhleneingänge und die vielen Stalagtiten und stalagmiten machen unserem Hubschrauber das Leben schon schwer genug. Nichts desto trotz feuern die Feinde auch noch kräftig.

Mit einem kleinen Trick, nämlich immer stehen zu bleiben wenn ein Feind kommt, sich im Kreis drehen und feuern kommt man zwar ziemlich weit, doch auch sieben Leben reichen nicht um nach dem Flugzeug, das in der Mitte dieses Levels erscheint, noch lange durchzuhalten.

Das Spiel zeichnet sich durch nette Menüs, gute Aufmachung, schönen Schriftaufbau, High Score-Liste (die natürlich nicht abgespeichert wird), die Level-Continue-Funktion und ein hervorragendes Musikstück positiv aus. Die Grafik ist gut, doch leider (bis auf den Hubschrauber) zu lieblos gezeichnet. Auch die Animation hätte besser sein können. Fliegt man z.B. über den Flugzeugträger und achtet dabei auf den Hubschrauber, fällt auf, wie wenig Zeit die Programmierer an dieser Sequenz verbraucht haben. Sowas nennt man wohl ruckelige Animation.

Den Vogel schießt aber das dem mehr als unzureichenden Scrolling ab !

Die Hindernisse ruckeln dermaßen auf den Hubschrauber zu, daß, naja...

Hätten die Programmierer doch bloß die Scroll-Routinen von "Space Harrier II" genommen.

Auch die Steuerung ist ein bißchen schwierig (ich spiele dieses Spiel in der einstellbaren "Reverse"-Steuerung).

Im Gesamten ein gutes, aber im 2. Level viel zu schweres Spiel.

Aber Vorsicht: Ich finde dieses Spiel reicht nicht im geringsten (Ok, ein klein bißchen) an das wahnsinnig tolle Automatenvorbild heran !

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik											
Animation											
Vielfalt											
Sound											
Melodien											
Spielwitz											
Motivation											
Preis/Leist.											
Gesamt											

<ak>

Zu "Super Thunder Blade" nun noch die Meinung unseres "Siggi SEGA"-Zeichners Richard Körber (seine Meinung nahm keinen Einfluß auf den Bewertungskasten):

Was sich hier meinen Augen bot, war wirklich grauenvoll. Am besten war eigentlich nur die Grafik, aber auch nur dann, wenn das Spiel pausierte. Aber erst einmal will ich einige Worte zur Aufgabe verschwenden. Ziel ist es, mit einem Hubschrauber Panzer und Flugobjekte aus dem Weg zu räumen (im Space-Harrier-Prinzip) und nach einem Kampf mit einem Riesenpanzer auf einem Flugzeugträger (achten Sie mal auf die Wellen) einige Düsenjäger zu zerstören. Thunder Blade kann man in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen und mit wahlweise drei, fünf oder sieben Leben im doppelten Sinne überleben.

Einen besseren Sound habe ich aus dem MEGA DRIVE auch schon vernommen.

Programmtechnisch gesehen ist das Programm ohnehin schon untendurch, weil die Grafik ziemlich langsam, grob animiert und sehr ruckelig ist.

Fazit: Wer seiner Geldbörse, seinem MEGA DRIVE und seiner Gesundheit einen Gefallen tun will, sollte einen großen Bogen um dieses Game machen.



Fantasy-Land ist von bösen Invasoren besetzt und du bist die letzte Hoffnung. Mit einem tragbaren Laser wird gegen die Evil-Horde des Dark riers aufgeräumt.
 e zahlreichen Monster begegnen unserem Space Harrier in 12 unterschied-
 en Leveln. Im 13. Level muß man nochmal gegen die Endmonster der
 sten 12 Level ankämpfen. Dann kommt der Schlußkampf gegen den Dark
 rier, der sich nach jedem Treffer auflöst und woanders wieder erscheint.
 t man auch ihn besiegt steht man wieder in der Kommandozentrale und man
 kommt den "Epilogue" zu lesen (traurig, traurig). Dann kommt noch die
 twicklungsgeschichte unseres Space Harriers und schließlich werden die
 ogrammierer vorgestellt - wie bei "Space Harrier I".

er auch was man vor dem Ende
 eht, ist so gut, daß man denken
 ante, der heimische TV/Monitor
 tte sich in einen reinrassigen
 ielautomaten verwandelt. Diese
 afik, diese Sprites - Spitze !
 lein für die toll gezeichneten
 d animierten Feinde (Raumschiffe,
 ch öffnende Austern, Drachen,
 sichter, Quallen, Frösche,
 iegende Männer, Roboter etc.)
 ben die Grafiker (Yamaichi/Ore)
 ne Auszeichnung verdient. Und
 ese Explosionen - umwerfend !
 s Spiel wird mit der Zeit
 rderisch schnell, die Animation
 d das Näherkommen der Fantasy-
 guren ist makellos, die Hinter-
 undgrafik ist Spitze, die Schwierigkeit ist einstellbar, ein Soundmenü
 t vorhanden, auf Wunsch kann man mit Dauerfeuer spielen. Einfach alles
 t da, wovon ein Superspiel lebt.



er den Vorgänger vom Master System her kennt, dem werden einige Sprites
 hr bekannt vorkommen. Doch alles ist eben einige Nummern besser.
 ßerdem gibt es hier eine Hintergrundgrafik und der Blickwinkel ändert
 ch wenn man nach oben fliegt.

le Bonuslevel, bei denen man auf einer Plattform fliegt und die tollen
 dmonster runden den äußerst positiven Eindruck, den "Space Harrier II"
 ei mir hinterlassen hat ab. Einzig den Sound habe ich mir ein bißchen
 esser vorgestellt. Die Musiken sind zwar teilweise wunderbar komponiert.
 ören sich aber doch irgendwie gleich an. Dafür ist aber das "Get Ready"-
 orachsamen umwerfend !



Im Ganzen ist dieses Spiel ein wahres Über-Spiel, und wer
 ein MEGA DRIVE hat und dieses Spiel nicht besitzt, der
 ist wirklich selber Schuld !
 Was mich ein bißchen verblüfft hat, war, daß ich das Spiel
 bereits nach zwei (!) Tagen durchgespielt hatte. Man muß
 sich wie bei "Space Harrier" einfach immer im Kreis be-
 wegen und dabei möglichst gegen nichts stoßen.

as mir ein wenig negativ in Erinnerung blieb ist ein kleiner Fehler beim
 rsten Schlußmonster, der dreiköpfigen Schildkröte. Hat man nämlich
 en mittleren Kopf erledigt, sieht man auf dem linken Kopf kurz ein graues
 uardrat. Sonst gibt es nichts zu bemängeln. Nicht ein Sprite flackert !

Grafik	
Animation	
Vielfalt	
Sound	
Melodien	
Spielwitz	
Motivation	
Preis/Leist.	
Gesamt	

<ak>

Track & Field II

Konami

Preis: 99 DM

Wer kennt ihn nicht, den Spielhallen-Automaten "Hyper Olympic", der vor einigen Jahren einer der Wegbereiter der Sportspielwelle war ?

Konami brachte damals die Heimversion unter dem Namen "Track & Field" für das NES und diverse Heimcomputer heraus. Nun erscheint aus diesem Hause das Nachfolgemodul für das NES, das ich einmal genauer unter die Lupe genommen habe:

"Track & Field II" bietet gleich 15 Disziplinen, auf die ich gleich anschließend näher eingehen werde. Vorweg kann man zwischen drei Modi wählen: Training-, Olympic- und VS-Modus. Beim Training kann man eine Disziplin direkt anwählen und unter erleichterten Bedingungen üben, was auch bitter nötig ist, denn bei der Olympiade werden hohe Anforderungen gestellt (schnauf). Im VS-Modus kann man zwischen drei Disziplinen wählen, die man gleichzeitig gegen einen menschlichen Partner spielt.

Fechten gehört eindeutig zu den schwächeren Disziplinen. Mit dem B-Knopf kann man gegnerische Attacken abblocken, mit dem A-Knopf kann man selber zustechen, und zwar entweder nach oben, in die Mitte oder nach unten. Die Computergegner sind sehr einfach zu besiegen, um nicht zu sagen, mir ist es schon beim allerersten Spiel gelungen. Ein ziemlicher Langweiler. Der *Dreisprung* bietet etwas für ausdauernde Finger. Durch schnellstmögliches drücken (oder besser gesagt: Hämmern !!) auf den Feuerknopf A bekommt der Sportler Tempo. Zu gegebener Zeit springt man dann durch den B-Button (man beachte die Grad-Zahlen). Timing ist alles ...

Beim *Schwimmen* muß ebenfalls schnell das A-Button gedrückt werden, um auf Tempo zu kommen. Aber nicht vergessen, Luft zu holen ! Dies geschieht durch den anderen Feuerknopf. Man hat die Wahl zwischen Kraulen und Schmetterling. Beim letzteren ist man schneller, aber man muß auch häufiger Luft holen, und das kostet Zeit. Die olympische Qualifikation zu erlangen ist bei dieser Disziplin schon fast mörderisch ...

Turmspringen besticht durch schlechte Spielbarkeit. Anfangs kann man die Absprungsposition wählen, also vor- oder rückwärts, im Handstand etc. Durch drücken der Feuerknöpfe und entsprechendes Lenken in bestimmte Richtungen kann man dann verschiedene Aktionen auslösen. Ein schlechtes eintauchen in das Wasser bedeutet Punktabzug.

Die Turmspringerin ist meiner Meinung nach sehr schlecht zu steuern, d.h. sie macht nicht immer das, was sie eigentlich soll. Turmspringen bei "Summer Games" für Heimcomputer gefällt mir da durch die bessere Spielbarkeit sehr viel besser.

Zu *Tontaubenschiessen* gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Für jedes Zielobjekt hat man zwei Schüsse. Gute Reaktion und ein gutes Auge sind Trumpf.

Das *Hammerwerfen* bietet ein neues spielerisches Element: Damit der Hammerwerfer beim Drehen auch genug Speed bekommt, muß man immer nach oben, links, unten und rechts drücken. Das ist mit dem Joypad der reinste Mord, mit einem Joystick eine absolute Leichtigkeit (einfach gegen den Uhrzeigersinn drehen). Zum richtigen Zeitpunkt Knopf drücken (Abwurfswinkel beachten !) und schon sind einem 50 m sicher !

Taekwondo gehört wieder zu den lascheren Sportarten. Die Aktionsmöglichkeiten sind mir doch zu begrenzt. Mal abgesehen von Fußtritten in drei verschiedenen Handschlägen bleibt nur noch die Flucht nach hinten. Meiner Meinung nach zu einfältig.

Stabhochsprung ist ebenfalls eine schwächere Disziplin. Tempo holen wie gewohnt, abspringen und zur richtigen Zeit den Stab loslassen. Wie bei vielen anderen Disziplinen ist hier Timing alles.

Kanuslalom ist eine fast exakte Kopie vom Kanufahren bei "Summer Games II". Die beiden Feuerknöpfe dienen wieder für die Geschwindigkeit (einer für den Vorwärts-, der andere für den Rückwärtsgang). Ziel ist es möglichst schnell durch 16 Tore zu paddeln, um dann schließlich das Ziel zu erreichen. Doch aufgepaßt, einige Tore müssen rückwärts durchfahren werden, und Fehler werden hart bestraft ... Macht insegsamt gesehen Spaß !

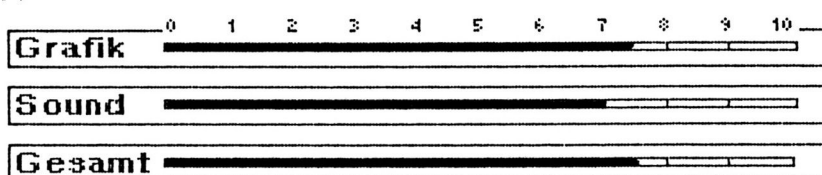
Bogenschiessen gehört zu meinen absoluten Lieblingsdisziplinen ! Hier wird nicht nur stures Hämmern auf die Buttons gefordert, sondern Taktik ! Der Schütze muß jeweils drei Pfeile auf vier unterschiedlich entfernte Zielscheiben abfeuern. Dabei ist Entfernung, Windrichtung und Windstärke unbedingt zu beachten.

Beim *Hürdenlauf* ist wieder flottes Drücken der Knöpfe angesagt. *Reckturnen* ist meiner Meinung nach etwas undurchsichtig. Durch den Feuerknopf macht man wieder Tempo, mit dem anderen kann man wieder verschiedene Aktionen ausführen, die jeweils angezeigt werden. Finde ich ziemlich witzlos. Soweit die einzelnen Disziplinen. Wenn man einen Tag bei der Olympiade geschafft hat, ohne auszuscheiden, kommt man in ein Menü, in dem man zwei Bonus-Games abrufen kann. Da wären einmal *Drachenfliegen* (total langweilig), zum anderen *Pistolenschiessen*, das man sich genauso vorstellen kann wie SEGAs "Gangster Town", also wahnsinnig tolles Rumballern auf Leute (auf Wunsch sogar mit dem Zapper). Puh ...

Falls man einen zweiten Spieler zur Hand hat, kann man auch direkt Arm drücken anwählen. Wie das funktioniert? Einfach wieder so schnell wie möglich den Feuerknopf drücken. Masochisten werden diese Disziplin zu schätzen wissen ...

Fazit: Die Grafik ist recht gut, der Sound mittelmäßig. Die Sprachausgabe ist gut verständlich. Aufgelockert wird das Spiel durch kleine Gags (Eröffnungsfeier etc.), welche mir gut gefallen haben. Die Qualität der einzelnen Disziplinen ist sehr unterschiedlich. Insgesamt gesehen eine gute Sportspielsammlung, obwohl mich dieses Modul ziemlich schnell langweilte.

Wann dieses Spiel in Deutschland von Bienengraeber veröffentlicht wird steht noch nicht fest.



Life Force

Nintendo

Konami
ca. 99 DM

"Gradius"-Fans dürfen sich freuen: Noch dieses Jahr soll der "Gradius"-Nachfolger "*Life Force*" (in der Spielhalle besser bekannt als "*Salamander*") hier in Deutschland erscheinen! Wir vom SEC präsentieren Ihnen natürlich schon jetzt einen Testbericht:

Zur Story: Zelos, ein Alien mit einem sehr ausgeprägten Appetit, sieht sich nach einem geeigneten Mittagessen um, und er wird fündig: Ihr Planet Gradius soll als nächstes verspeist werden! Daraufhin werden gleich zwei Raumschiffe, der "Vic Viper" und der "Road British Destroyer", losgeschickt, um dies zu verhindern. Können Sie Ihren Planeten retten?

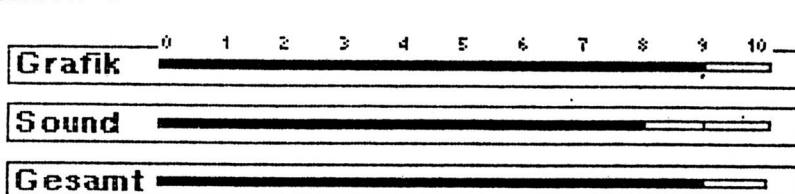
Im Gegensatz zum Vorgänger fliegt man mal horizontal, mal vertikal. Die bekannten Extrawaffen sind natürlich wieder mit von der Partie. Neu hinzugekommen ist der "Ripple Laser", eine Abwandlung des altbewährten Lasers. Neu ist ebenfalls, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können.

Grafisch ist das Spiel wirklich gelungen. In den sechs recht komplexen Levels wird das Auge reichlich verwöhnt. Wenn sich allerdings sehr viele Sprites auf einmal auf dem Bildschirm tummeln, wird das Spiel deutlich langsamer. Der Sound ist gut.

Der Schwierigkeitsgrad von "*Life Force*" ist sehr hoch. Obwohl man das Spiel mit "Continue" dreimal fortsetzen darf, werden selbst ausgebuffte "Gradius" Profis ihre Schwierigkeiten bekommen.

Rechtshänder, die einen *Competition Pro* benutzen, werden sich über die Belegung der Feuerknöpfe ärgern: Mit dem rechten Button muß geballert werden ein langer Daumen ist das Muß!

Fazit: "*Life Force*" ist meiner Meinung nach ein wirklich gelungenes Spiel, das die Leistung der NES eindrucksvoll unter Beweis stellt. Ich kann es jedem nur empfehlen!



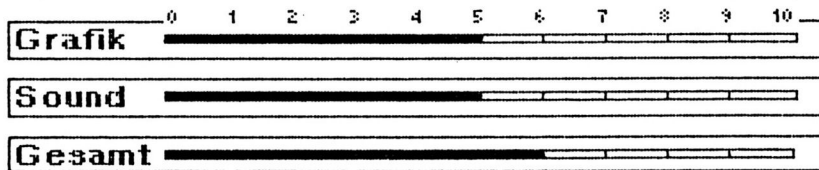
Xevious

Nintendo

**1 Mega Bit Modul
99 DM *** Bandai**

Da ist es ! Wie lange habe ich schon auf die Umsetzung dieses ATARI-Hits aus der Spielhalle gewartet. "Xevious" ist seit der Zeit, als ich es das Erstemal in der Spielhalle gespielt habe, mein absoluter Lieblings Shoot'em up. Zum Spiel sei nur gesagt, daß man mal wieder mit einem kleinen Raumgleiter die Menschheit vor bösen Invasoren retten muß. Doch die Invasoren finden diese Idee gar nicht gut und greifen mit allerlei Raumschiffen, Bodenstationen und Basisschiffen an. Die Bodenstationen muß man mit Bomben, dessen Ziel man per Fadenkreuz bestimmt, zerbomben. Die restlichen Raumschiffe, die teilweise super gezeichnet und irre gut animiert sind ballert man mit der Bordkanone ab - soweit der Spielautomat !!! Die NES-Version dieses Ur-Knüllers wird ab Spätsommer in Deutschland erhältlich sein, doch ist sie, im direkten Vergleich zu diesem Superautomaten vergangener Jahre leider zu schlecht um gekauft zu werden ! Besonders bei der Grafik habe ich einen Schreck bekommen ! Es wäre sicherlich möglich gewesen, die Automatengrafik einigermaßen auf das NES umzusetzen. Leider war aber auch der Sound nicht das Wahre. Naja, ich kann das Spiel auf jedenfall höchstens denen empfehlen, die sonst alle Baller-Spiele für das NES besitzen und diesen Oldie unbedingt haben wollen !

<rn>,<ak>



Rambo III

SEGA

**Mega Cartridge
Light Phaser-Spiel
99 DM *** SEGA**

Ich möchte diesem Test eines vorweg schicken: Ich habe bewußt keine Rücksicht auf die Story genommen, will heißen, daß ich die Tatsache, daß man mal wieder die ach so bösen Russen niederknallen muß ignoriere. Ich will also hier nicht den Moralapostel spielen.

Dann also zum Spiel:

Rambo muß Captain Trautmann, der einigen noch aus dem 1., 2. und 3. Rambo-Kinofilm bekannt sein dürfte aus einem russischen Gefangenenlager befreien.

Dabei geht er (wie sollte es anders sein) über Leichen, was heißt, daß er alles abballern muß, was sich ihm in den Weg stellt.

Dafür hat er einige Handgranaten und eine "erbeutete Kalaschnikov" (russisches Maschienengewehr), mit der er sich seinen Weg an Panzern, Hubschraubern und Soldaten vorbei erkämpfen, oder besser mit dem LightPhaser erschießen muß, zur Verfügung.

Manchmal taucht auch ein Zivilist auf, den man tunlichst nicht erschießen sollte - sonst gibt's Punktabzug !

Die Grafik und der Sound dieses Games haben mich angenehm überrascht.

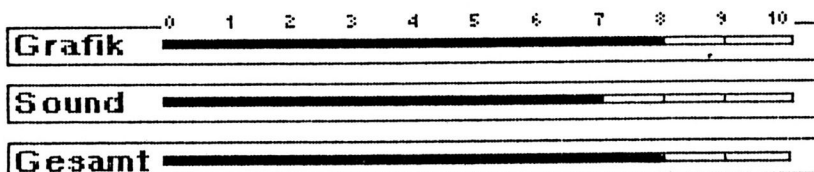
Überhaupt, das ganze Programm ist richtig gelungen.

Mir macht es jedenfalls Spaß die Jungs auf der Mattscheibe (und wenn ich sage "Jungs", meine ich damit Jungs und nicht Russen) abzuballern und zu sehen, wie Hubschrauber explodieren !

Ich finde dieses Spiel wirklich gut, obwohl es vielleicht ein klein bißchen indizierungs-gefährdet ist.

<ak>,<rn>

"Rambo III" ist seit einiger Zeit im Handel erhältlich.



Null Problemo dachten sich wohl die Programmierer, als sie sich an das Spiel "ALF" ransetzten ! Von wegen ! Wie die Geschichte zeigt, ist es noch nie einer Softwarefirma gelungen einen TV- oder Kino-Hit gut für einen Computer/Videospiel umzusetzen.

Gerade bei ALF ist es sicherlich schwer gefallen, eine Idee zum Spielgeschehen zu haben - und dann das: ALF versucht bei seinem Streifzug durch das Haus der Tanners (seiner Gastfamilie), die Stadt und den Weltraum nützliche Gegenstände für einen Reparatur-Set für sein abgestürztes Raumschiff zu finden ! Nein wie einfallslos ! Hätten sich die Programmierer die ALF-Fernsehserie mal angesehen, wären sie sicher darauf gekommen, daß ALF erstens gar nicht weg will, weil er sich bei den Tanners mittlerweile zuhause fühlt, viel Spaß hat (und gut ernährt wird), und zweitens, daß sein Raumschiff irreparabel ist !

Er wollte ja schon einmal mit Freund Skip und Freundin Rhonda abhauen, nachdem er sie über Funk erreicht hatte, hat es dann aber doch nicht über's Herz gebracht die Tanners (und Lucky) zu verlassen !

Was also der Käse mit Raumschiff reparieren ?

Auch vermisste ich irgendwelche tollen Gags, die die Programmierer in das Spiel eingebaut haben - keinen habe ich gefunden, obwohl mich die Fernsehserie oft zur Überstrapazierung meiner Lachmuskeln reizt !

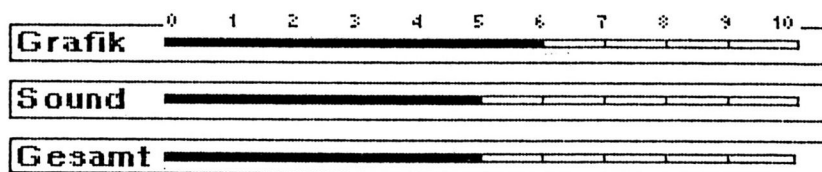
Ich mag ALF und habe beinahe alle Folgen dieser Superserie auf Video ! Aber dieses Spiel mag ich leider überhaupt nicht !

Die Grafik geht ja noch (sie hätte sicherlich viel besser sein können). ALF kann man wenigstens erkennen.

Auch mit dem Sound kann man sich abfinden - aber sonst !

Ich kann wirklich nicht verstehen, wie die Programmierer ein so lames Spiel um eine so tolle Fernsehserie fabrizieren konnten.

Was soll's, vielleicht wagen sich ja mal einige kompetente Programmierer auf einem anderen System an "ALF".



<ak>

Top Tens 6/89

SEGA
Nintendo

Platz / Titel	
1.(1)	Super Wonderboy
2.(3)	Phantasy Star
3.(2)	R-Type
4.(5)	Golvellius
5.(4)	Y's
6.(6)	Power Strike
7.(7)	Shinobi
8.(-)	Rambo III
9.(-)	California Games
10.(-)	Space Harrier

Platz / Titel	
1.(1)	Super Mario Bros. II
2.(2)	Gradius
3.(3)	Castlevania
4.(7)	Punch Out
5.(5)	The Goonies II
6.(4)	Adventure of Link
7.(-)	Life Force
8.(8)	Ice Hockey
9.(-)	Track & Field II
10.(9)	Super Mario Bros.

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

KURZTESTS *Nintendo*

- Soccer** - Ein Spiel, das ich nur ein paar mal spielte und dann nie wieder anrührte. Es ist zu langsam, zu wenig Spielwitz und hat eine schlechte Animation ! Man denke da nur an das Superspiel "Microprose Soccer" auf dem C64.
- Tennis** - Mein absoluter Liebling ! Es ist das einzige Modul, das ich oft noch einmal spiele. Die Animation, die Schlagvarianten und der Spielwitz sind einfach super !
- Ice Hockey** - Am Anfang war ich begeistert von diesem Spiel ! Die Steuerung ist schlecht, dafür sind aber die Schnelligkeit, die Schlagvarianten und das Passen einmalig ! Als ich alle Computergegner (ich spielte immer die UdSSR) geschlagen hatte, sank die Motivation bei mir auf Null !
- R.C. Pro-Am** - Von diesem Spiel war ich am Anfang auch begeistert, besonders von der Animation und dem Scrollen. Nach mehrmaligen Spielen wurde mir das Spiel aber zu langweilig !
- Gradius** - Alle sagen, dieses Spiel ist ein Super-Spiel und man muß es haben. So entschloß ich mich, es auch zu kaufen, da ich auch ein Ballerfreak bin. Als ich es dann zum erstenmal spielte, war ich ziemlich enttäuscht von diesem schlechten Spiel ! Denn diese Musik und diese Grafik sind für mich überhaupt nicht hervorragend, wie es viele finden ! Ich finde dieses Spiel total schlecht und mies ! Das einzig gute sind noch die Extra-Waffen.
- Super Mario Bros.** - Viel schreiben, es sei ein süchtig machendes Spiel, und so kaufte ich es mir auch, obwohl ich kein Fan von Jump- and Run- Games bin. Anfangs spielte ich es auch oft und fand es auch gut, doch nach wenigen Wochen sank die Motivation bei mir auf Null ! "Super Mario Bros. II" werde ich mir auf jeden Fall nicht kaufen !
- Rad Racer** - Ich kaufte es mir nur, weil ich ein Fan von Sport- und Rennspielen bin. Trotz der guten Animation und dem guten scrollen war ich doch etwas enttäuscht. Auch der 3D-Effekt kam bei mir nicht gut rüber !
- Punch Out** - Mein zweites Lieblingsmodul, obwohl ich es nicht mehr so oft spiele wie am Anfang. Die Animation, die Schlagvarianten und die Atmosphäre sind einmalig bei diesem Spiel. Alle Gegner konnte ich noch nicht schlagen, Mike Tyson ganz und gar nicht, doch dank des Passwort-Systems stand ich Mike Tyson wenigstens gegenüber. Ich warte immer noch, bis jemand einen einfachen Trick herausbekommt, mit dem man Mike Tyson leicht schlagen kann !

Sascha Preisler

Verkaufsmarkt

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

Verkaufe SEGA Master System, Light Phaser, Gangster Town, Astro Warrior/Pit, Pot, Space Harrier, After Burner, Choplifter, Fantasy Zone, Out Run, Great Volleyball, Profi Joystick, Hang On, AV-Kabel, TV-Box etc. im TOPZUSTAND für nur DM 600,-- (neu etwa 1100) ! Meldet Euch einfach bei uns (02202/37609).

Verkaufe USA-NES+Roboter+Zapper+über 10 Spiele für VB 500 DM; European NES und einige Spiele VB; Sega Master System+6 Spiele+Light Phaser+ Profi Joy. VB --- Uwe Klesper, Tel. 02204/56809 !

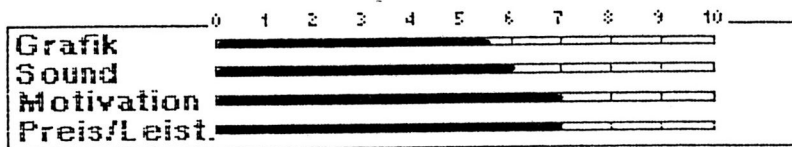
Suche günstig Spiele für NES und SEGA MEGA DRIVE !!!! 02202/37609

Es war einmal - nein kein schöner, mutiger junger Prinz - sondern ein PC-Engine Spiel namens "Motoroader", das von Gamesworld in München zwei Sterne bekam (GUT). Daraufhin machte sich unser mutiger schöner (hä,hä) Tester mit Namen "AW" die Mühe und bestellte sich das Game unter Einsatz seines meist leeren Geldbeutels bei CWM (Ho,Ho,Ho) um es für seinen König "AK" zu testen (edel, edel). Nach 3 Tagen schier endlosen Zähne und sonstigen Gebeineklapperns traf der Postheini bei mir ein und ich konnte mir wieder ein neues Game reinziehen. Gleich nach dem einschalten und ansehen des Vorspanns (fünf Autos im 3D-Look fahren um die Wette), folgte die Besichtigung der 1. Strecke. Eine Art Hubschrauber fliegt eine Rennpiste ab, um ihre Schwierigkeiten aufzuzeigen (Draufsicht; mit Select + Knopf kann die Geschwindigkeit des Schrab-Schrab verringert oder gesteigert werden.)

Nach Besichtigung der Piste folgt der Ausbau meines Wagens. Es können viele Dinge gekauft werden (deren sind: Räder, Motoren, Karosserien, Granatwerfer u.a.). Vorrausgesetzt die Moneten reichen (Anfangskapital: 5000\$). Ist der Wagen aufgerüstet, geht's zum Rennen. Leider sieht man die Wagen nun von oben in 2D. Die grafische Darstellung ist zwar nicht berauschend, jedoch ausreichend. In die 1. Strecke sind noch keine Fallen (Löcher, Ölfelder usw.) eingebaut.

Die Steuerung ist sehr genau und leicht zu erlernen. Spielt man alleine, übernimmt die Engine die anderen vier Wagen. Aber am meisten Spaß macht's nun mal zu mehreren. Das meiste Geld bekommt logischerweise der Sieger, jedoch auch ein Platzgewinn bringt Geld. Dann beginnt es wieder mit Streckenansicht und Wagenumbau. Meine Empfehlung: Leute, die einen 5 Player-adapter haben sollten sich "Motoroader" unbedingt kaufen. Alle anderen sollten es sich möglichst ansehen. Für absolute Baller- und Plattformfans ist "Motoroader" nicht besonders empfehlenswert.

<aw>

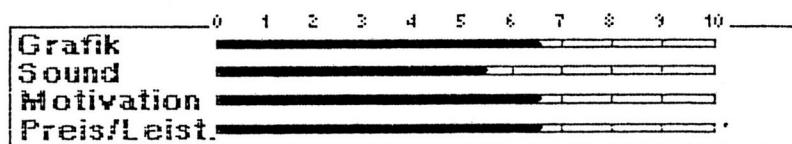


P-47

**2 MegaBit Card
99 DM**

Wiedermal ein Ballergame ala R-Type. Der Held ist ein Flugzeug. Panzer und andere Kriegsgeräte sind die Feinde. Die Grafiken sind samt und anders aus dem Bereich des 2. Weltkrieges. Die Extras werden durch Hubschrauber verkörpert. Nach deren Abschuß bleibt jeweils ein leuchtendes Symbol zur Aufnahme übrig. Um die Obermotze (riesige Flugzeuge) zu killen, ist es notwendig, immer mit Bomben von oberhalb der Maschine - im Bereich der Pilotenkanzel - auf selbige zu werfen. Das Schießen von hinterhalb der Maschine bringt leider gar nichts. Ist man beim Abschießen nicht schnell genug verläßt die Maschine den Bildbereich wieder. Die Continue-Funktion trägt dazu bei, da die Spiellust einige Zeit anhält. Wer den Automaten mochte, kann sich freuen denn die Umsetzung ist sehr gut gelungen.

<aw>

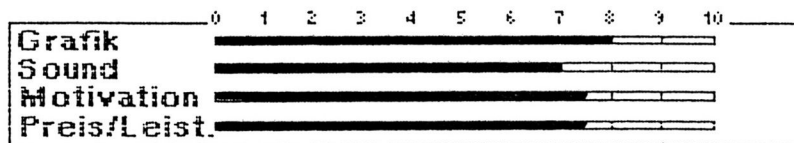


Devil Hero (Wataru)

**2 MegaBit Card
99 DM**

Als ich die Hülle sah dachte ich, aha wieder ein Plattformspiel ala "Super Wonderboy" und als ich es angeschaltet hatte und das Männchen erschien (sieht sehr gut aus), sah ich meinen Verdacht bestätigt. Schwertschwingender Held bekämpft alles Böse. Extras gibt's in am Wegesrand liegenden Häusern, also alles wie gehabt - nur eben grafisch etwas schöner. Ah da war es schon, das Endhäuschen des 1. Levels - tja, was muß man denn hier machen ? Es erscheint kein Oberfiesburger - wo bleibt er denn bloß ? Das Häuschen sieht wie ein normales japanisches Haus aus. Hm ... weiter nach rechts geht's nicht ... mal beim Haus nach oben hüpfen - ah, das war's ! Jetzt steht mein Held eine Stufe weiter oben. Oh, was ist denn das ? Ein Regenbogenstrahl erscheint und zieht meinen Helden nach oben davon. Hm, im Bild erscheint ein Roboter der immer größer wird - umblenden - der Strahl erscheint und der Roboter wird in das Häuschen gesetzt. Ich bin voll perplex. Soll ich mit diesem grinsenden Heini weiterspielen ? Tatsächlich, wenn ich beim Joypad eine Richtung drücke, bewegt sich mein Roboter in die selbe (im Vertrauen, er sieht toll aus). Und da kommen auch schon die Feinde. Auf zwei Gehwerkzeugen laufende Pistolen (wau). Knopf-Peng-Knopf-Peng schon ist es erledigt. Aber an Nachschub besteht kein Mangel. Die unmöglichsten Maschinen versuchen nun mein vorwärtskommen zu behindern. Aber allen zum Trotz kämpfe ich mich zu den ersten Oberfieslingsrobotern durch (sieht man am blauwerden der Umgebung). Und nun kommt - Hä, Hä, Hä ...

<aw>



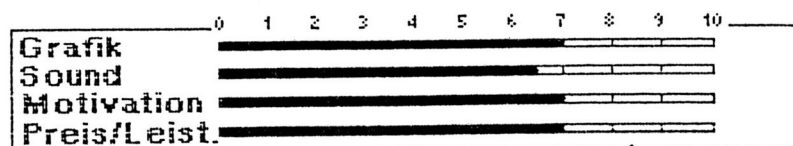
Tales of a Monsterpath

**2 MegaBit Card
99 DM**

Tja, wie erklärt man ein Spiel von dem man keine Ahnung hat. Zyniker würden sagen: Gar Nicht. Ich mach's wie der liebe Gott - am Anfang war der falsch geraten ... nicht Mensch, sondern Held ! In unserem Fall sieht selbiger wie ein Geier in jungen Jahren, jedoch ohne Flügel und Krallen, aus. Er hat im Gegenteil sogar eine ziemlich menschliche Note. Zu Beginn sieht man unseren Helden vor einer Armee von grünlichen Monstern stehen. Knopfdruck und schon sind diese gekillt. Dafür fallen nun an ihren Stellen allerlei wertvolle Dir herunter (Geldsäcke usw.). In der rechten oberen Bildecke sieht man in einem Extra-Monitor die Wegstrecke vom jeweiligen Level, inklusive den momentanen Standort unseres Helden (unser Held wird verkleinert dargestellt). Außerdem hat unser Held für besonders schwer erlegbare Monster einen Superschuß. Die Monster sind grafisch schön dargestellt. Zwar nicht erste Sahne, aber immer!

An Besonderheiten gibt es ein Würfelspiel zum Moneten erspielen, einen Laden zum Extras kaufen und viele Obermonster. (Ein Tip am Rande für Neuspieler: Beim Oberdämon mit Keule im 1. Level immer der Keule ausweichen und den Dämon beschießen.)

Note: Empfehlenswert !



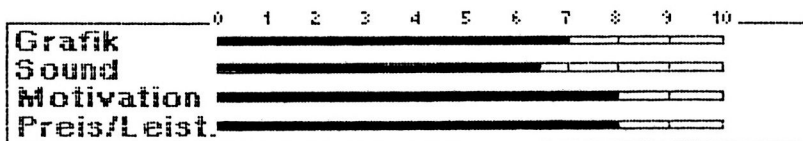
Son Son II



2 MegaBit Card
99 DM

Tja wie erkläre ich dieses Spiel am Besten ? Beginnen wir mit der Spielfigur. Diese sieht "Feivel dem Mauswanderer" sehr ähnlich. Für alle die "Feivel" nicht kennen: Stellt Euch eine Maus mit normalen Ohren, Pelzmütze und Pelzbekleidung vor. Nur muß man ihn sich mit Zauberstab vorstellen. Diesen Stab hält er vorwiegend in der waagerechten, um ihn bei Feindberührung wie einen Speer vorzustößen. Mit diesem Stab werden Früchte und Feinde gelüncht oder in was geldiges verwandelt, um dann damit in den Geschäften etwas brauchbares für sich selbst einzukaufen. Z.B. Öllampen=Continue, Boxhandschuhe=5 Extra Lebenspunkte usw. Ansonsten ist es ein normales Plattformspiel mit Obermonstern und vielen schön gestalteten Leveln. Bleibt man an einem Ort länger als 5 Minuten stehen erscheint der "Kriegsgott" und bestraft unseren Helden. Wer Super Wonderboy II mochte, wird auch dieses Game bestimmt mögen.

<aw>



PC-Engine Top Ten 6/89

Platz	Titel
1.(2)	Dragon Spirit
2.(1)	R-Type
3.(-)	Tiger Pilot
4.(3)	Vigilante
5.(-)	Wataru
6.(5)	Son Son II
7.(4)	World Court Tennis
8.(10)	Dungeon Explorer
9.(-)	Moto Roder
10.(7)	Super Wonderboy

Wer sich an der PC-Engine Top Ten beteiligen möchte, schreibe seine Favoriten an: SEC, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2 !

Aktion High Score, 6.Monat

Wenn Sie auch zu den besten Spielern gehören wollen, schreiben Sie einfach an den SEGA EAGLE CLUB, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2.

Bestenliste 6,7/89:

After Burner	Sega Master System	11849200 Punkte	Andreas Knauf
Fantasy Zone	Sega Master System	23402100 Punkte	Manfred Böhr
Space Harrier	Sega Master System	25519720 Punkte	Andreas Knauf
Space Harrier II	Sega Mega Drive	20531300 Punkte	Andreas Knauf
Power Strike	Sega Master System	4112800 Punkte	Ralf Neuhaus
Gradius	NES	618800 Punkte	Mark Schüller

Track & Field II - Hier drei nützliche Passwörter:

- (NES)
- 1) JDGF6VR54 (startet mit dem 2. Tag)
 - 2) RDS3KURN4 (startet mit dem 3. Tag)
 - 3) JDGF6URN4 (startet mit dem 4. und letzten Tag)

Life Force - Um hier gleich 90 Leben zu haben im Titelbild die Richtungen (NES) oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts und dann Button B und Button A drücken. Dazu muß man sich sehr beeilen und schnell starten.

Nun hat man 90 Leben, doch Vorsicht: Dieser Cheat-Mode killt total den Spielspaß ! Anwendung also auf eigene Gefahr !

<pn>

R-Type II - Hier ein Passwort für volle Bewaffnung: CPK-3146-NI
(PC-Engine)

Dungeon Explorer - Ein Passwort um einen Super-Charakter zu erlangen:
(PC-Engine) "DANGEONEKA".

Son Son II - Es ist hier nicht besonders billig sich eine Continue-Lampe (PC-Engine) zu kaufen. Um Geld zu sparen im Titelbild den Joypad nach oben gedrückt halten, SELECT-Button drücken (und halten), Button 1 gedrückt halten und dann RUN.

Nun hat man gleich zu Spielbeginn eine Continue-Lampe !
Hält man statt Button 1 Button 2 gedrückt, bekommt man ein Live-Point-Säckchen.

Redakteursvorstellung - Part II

Peter Ni

Tja, was soll ich über meine bescheidene Wenigkeit berichten ? Geboren bin ich am 19.03.1969 in Wilhelmshaven. Meine Hobbys sind außer Videospielen noch Autofahren, Kino, Video, Musik und Longdrinks, vorzugsweise Baccardi-Kirsch und Wodka-O, oder auch mal einen Southern Comfort. Bevorzugte Zigarettenmarke: Marlboro.

Die Entwicklung der Videospiele habe ich eigentlich von Anfang an miterlebt. Angefangen hat bei mir alles mit einem Interton "Pong"-Spiel, gefolgt von den Geräten Atari VCS, Mattel Intellivision, VC 20 und C64. Momentan besitze ich ein NES und ein SEGA MEGA DRIVE. Durch diese langjährigen Erfahrungen bin ich hoffentlich kompetent genug, den SEC mit Beiträgen zu unterstützen. Meine Lieblingsspiele auf dem NES sind "Gradius", "Life Force", "Punch Out" und "Castlevania". Auf dem MEGA DRIVE habe ich leider bisher zu wenig Spiele gesehen, um einen Favoriten zu küren.

<pn>

Andreas Rauer

What's up ??? Ach, Ihr wollt etwas von mir wissen !!! Ok, meine Herrlichkeit wurde am 02.05.1972 in der Stadt Kempten im schönen Allgäu verbrochen. (Da wo die Kühe noch glücklich ihre Milch geben.) Mein Dasein als verwunderlicher Kautz friste ich seit 1983, als ich mir eine Atari VCS 2600er Konsole zulegte. Bald darauf folgten ein VC 20, ein Plus 4, ein 128er, eine Atari-XE-Spielkonsole, ein AMIGA, ein Sega, ein Sipo, ein Nintendo, ein Vectrex, eine PC-Engine (Huch, hoffentlich war das alles ...) und vielleicht bald schon ein SEGA MEGA DRIVE.

Außerdem höre ich unheimlich gerne Musik. Vor allem Punk, wie die Sex Pistol die Toten Hosen ... Höre ich mal keine Musik, dann spiele ich Baß in unserer Band, die sich "Die bösen Pilze" nennt. (Dumm nicht ???)

Außerdem verbringe ich meine Freizeit damit, nach der Schule in eine Fabrik zum Kartonstaplen zu gehen. (Tja, irgendwie muß ja Kohle reinkommen.)

Ich bin absoluter Videofreak und bin ständig auf der Suche nach Horrorfilmen. Meine Lieblingsgames heißen "Ultima I-V", "Legend of Zelda I,II", "R-Type", "Y's" und "Rambo III" !

<ar>

flashpoint - nie wieder !

Es liegt mir wirklich fern, einen Versandhandel schlecht zu machen, aber was sich die Firma flashpoint in Koblenz erlaubte, ist meiner Meinung nach ungeheuerlich !

Das Über begann Anfang April, als ich mir bei diesem Versandhandel ein SEGA MEGA DRIVE bestellte. Als zugesagte Lieferzeit nannte man mir 14 Tage. Daraus wurden dann zwei Monate. Das Unverschämteste war allerdings die Antwort auf eine telefonische Anfrage nach dem Verbleib der Konsole, worauf man mir versicherte, daß das Gerät bereits am Vortag an mich verschickt wurde. Dieses entpuppte sich eine Woche später als Lüge, als ich immer noch keine Lieferung erhielt. Flashpoint hatte die MEGA DRIVES noch nicht einmal auf Lager !! Als ich einige Wochen später endlich meine Konsole bekam, war erstens das falsche Spiel beigelegt, zweitens fehlte das RGB-Kabel (ein Anschluß ohne dieses Kabel ist unmöglich) und drittens fehlte die Gutschrift für Inzahlungsnahme meines Master Systems. Am Telefon versicherte man mir, daß der Irrtum bereits bemerkt worden wäre und ein Scheck bereits am Vortag die Firma verlassen hätte. Auch diese Zusicherung entpuppte sich als Lüge, denn noch heute warte ich vergeblich auf meine Gutschrift. Nach einer weiteren telefonischen Anfrage sagte man nur: "Kommt in den nächsten Tagen ..."

Was ist das eigentlich für eine Art, Versprechungen und Zusicherungen zu machen, die sich dann als hundertprozentige Lüge entpuppen ?!

Ich kann wirklich nur jedem abraten, bei dem Versandhandel flashpoint Bestellungen zu tätigen !

<pn>

IMPRESSUM Club Journal Ausgabe 7

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB - Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

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

Gesamtleitung: Andreas Knauf

Layout: Andreas Knauf

Fotos: Andreas Knauf

Aufkleber/Fotoherstellung: allkauf GmbH

"Siggi-Sega"-Zeichnungen: 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
alle Rechte vorbehalten !

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 "Verkaufsmarkt" sind umsonst !

Wir übernehmen keine Haftung für den Inhalt der Artikel.

Für die freundliche Unterstützung danken wir besonders der Bienengräber GmbH, der Virgin Games GmbH und der Firma CWM.

SEGA Master System, SEGA MEGA DRIVE, Nintendo Entertainment System, SUPER FAMICOM System und PC-Engine sind rechtlich geschützte Markennamen und -zeichen der Firmen SEGA, Nintendo und HudsonSoft.