

SEGA EAGLE CLUB



故障かなと思ったら

Nintendo USA

Neuigkeiten

u.a. neue PC-Engine und
MEGA DRIVE Spiele!

Neues von Acclaim

TGX 16 & Genesis

alias PC-Engine und Mega Drive

Spiele Tests

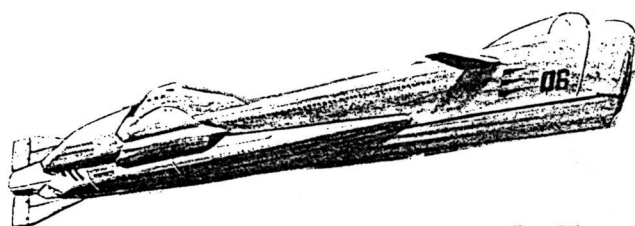
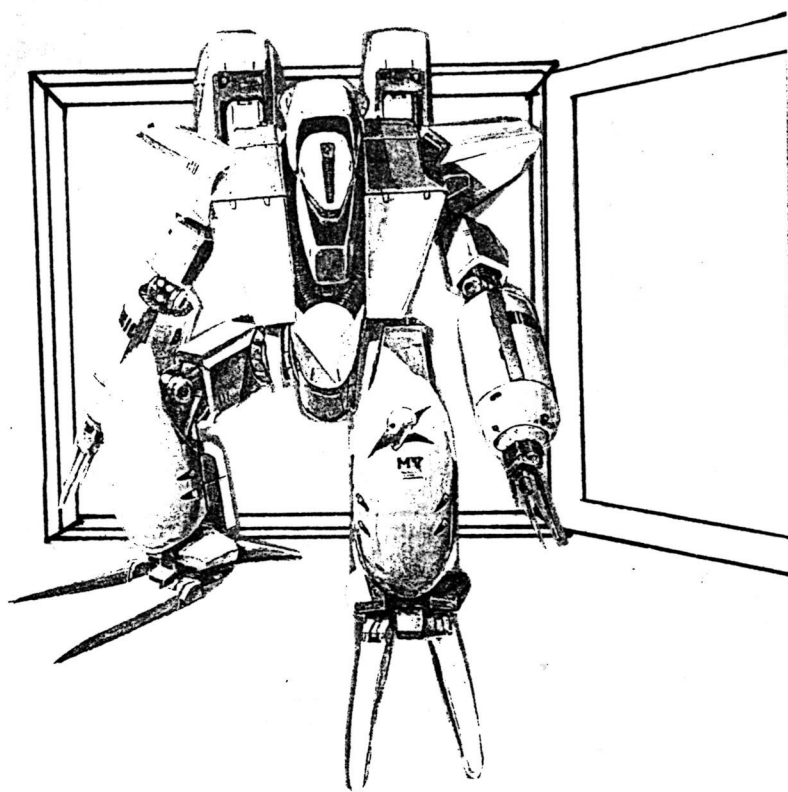
Ghosts'n Ghouls (Mega Drive),
Digital Champ (PC-Engine),
Basketball Nightmare und
Scramble Spirits (Master)!

Leserbriefe

Tips & Tricks

u.a. für *Super Wonderboy*

und vieles mehr...



JOURNAL

Editorial

Liebe Leser,

wiedereinmal liegt ein neues Club Journal vor Euch. Wir hoffen, es stößt auf mindestens genauso gute Resonanz wie unser letztes. Wir würden uns allerdings freuen, wenn Ihr Eure Begeisterung (nicht übertreiben!) auch mal in schriftlicher Form für unsere Leserbriefeseite abliefern könntet. Kritik und Verbesserungsvorschläge nehmen wir (natürlich) auch sehr gerne entgegen.

Diesesmal bieten wir Euch einige aktuelle Spieletests auf der PC-Engine, dem MASTER SYSTEM und natürlich auch dem MEGA DRIVE. Für das Foto von *Ghosts'n Ghouls* dürft Ihr Euch übrigens bei unserem Redakteur Peter Ni bedanken, der mich 1. zur Veröffentlichung eines richtigen Fotos (Aufkleber waren geplant) überredet hat und 2. das Foto machte. Für Nintendo-Besitzer ist leider wiederum kein Spieletest dabei, da wir die von Bienengraeber schriftlich zugesagten Testmodule bis jetzt noch nicht erhalten haben. Da wir gerade bei den schlechten Nachrichten sind: Die von Bienengraeber versprochenen Nintendo-Anhänger, die wir eigentlich mit diesem Journal verschicken wollten, sind leider auch noch nicht eingetroffen. Wir rechnen ehrlich gesagt gar nicht mehr so fest damit, hoffen aber, daß wir sie spätestens zu Weihnachten, als kleines Weihnachtsgeschenk, an Euch verschicken können. Außerdem sollten auch noch neue Nintendo-Aufkleber kommen - wir sind werden sehen...

Als Entlohnung gibt's für die NES-Besitzer wieder einen Teil des USA-Specials. Unter anderem den ersten Teil einer Liste fast aller Spieletitel die in den Vereinigten Staaten erhältlich sind. Auch ein paar Spiele-Previews konnten wir auftreiben.

Für die Tip-Versessenen unter Euch, haben wir auch wieder ein paar Lekturbissen zusammengesucht. In der Reihe Tips&Tricks von A bis Z dreht sich diesesmal alles um den MEGA-Tip zu *Super Wonderboy*. Trotz des einseitigen MEGA-Tips gibt es noch einen Haufen Tips auf der Tips&Tricks-Seite. Für die PC-Engine und das MEGA DRIVE sind einige brandneue dabei!

An dieser Stelle möchten wir Euch noch vor einem anderen Videospielclub warnen. Der Videospielclub Cobra in der Schweiz bietet (Originaltext einer Mitgliedsbriefes an mich):

- Hyper-miserables Magazin
 - Trotz ca. 12 Seiten (nur) statt 2 monatiger Erscheinungsweise **sieben Monate** Wartezeit (bis jetzt) auf die zweite Ausgabe!!!
 - Und das alles für 60,-- DM!
- Mehr zu sagen ist der Worte unwürdig!

Viel Spaß nun mit diesem neuen Club Journal

Eure Redaktion

Inhalt:

- 1- Titelbild
- 2- Editorial
- 3- Neuigkeiten - Previews, News, RGB-Kabel
- 4- Neuigkeiten - Acclaim News, Top Tens
- 5- Neuigkeiten - Neue PC-Engine und MEGA DRIVE-Spiele, Clubname
- 6- USA-Special - Nintendo USA (Teil 1)
- 7- USA-Special - Nintendo USA (Teil 2), USA-Spiele Teil 1
- 8- Story - CWM Entstehungsbericht, Siggi SEGA
- 9- Spiele Test - Scramble Spirits (Master System)
- 10- Spiele Test - Basketball Nightmare (Master System)
- 11- Spiele Test - Ghosts'n Ghouls (Mega Drive), Soccer (MD)-Teil 1
- 12- Spiele Test - Soccer (MD)-Teil 2, Digital Champ (PC-Engine), PC-Engine Top Ten
- 13- Tips & Tricks - MEGA TIP: Super Wonderboy (Master System)
- 14- Tips & Tricks - für alle Systeme
- 15- Aktuell - Leserbriefe, MEGA DRIVE Top 8
- 16- Sonstiges - Vorschau, Verkaufsmarkt, Impressum

Neuigkeiten

Iron Sword - Wizards & Warriors II (NES)

Ein Superhit wartet auch auf dem Nintendo nicht lange auf einen Nachfolger. Der Vorgänger hatte im letzten Jahr einige Preise für Grafik, Sound und Motivation eingeheimst, doch die Fortsetzung soll noch besser werden. Programmiert von dem erfolgreichen *Wizards & Warriors*-Team, das auch das neue Acclaim-Spiel *WWF-Wrestlemania* (siehe Artikel Acclaim-News) programmiert.

Iron Sword beginnt da, wo *Wizards & Warriors* aufhörte. Der tapfere Kämpfer Kuros hat die Aufgabe den bösen Zauberer Malkil kalt zu stellen. Das hat er zwar bereits im ersten Teil getan, doch der böse Zauberer kehrt in Gestalt der vier Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser zurück. Kuros muß nun das Iron-Sword (das Eiserne Schwert) finden, denn nur diese Waffe fürchtet Malkil.

Iron Sword bietet mehr als 100 Charakteren, horizontales und vertikales Scrolling, 20 unterschiedliche Screens und fünf völlig unterschiedliche Gebiete. Außerdem ist eine Passwortabfrage und eine Landkarte eingebaut, die dem Spieler bei der Orientierung hilft.

<ak>

News

In Amerika sind kürzlich MEGA DRIVE und PC-Engine unter den Namen "Genesis" und "TGX 16" (Turbo-Grafx-16) erschienen. Das MEGA DRIVE kostet drüben 190 Dollar (etwa 370 DM) inklusive des Spiels *Altered Beast* !!! Weiterhin erhältlich sind die Titel *Space Harrier II*, *Thunder Force II*, *Last Battle* (=Ken North) und *Baseball*. Natürlich alles in englisch, doch leider haben sich SEGA-Entwickler etwas umgeändert im Gegensatz zum japanischen MEGA DRIVE: Die Schutzriegelkerbe an den Modulen fehlt. Also laufen die Module nicht auf japanischen Systemen, es sei denn, man bricht den Riegel heraus. Über weitere Änderungen ist uns bis jetzt noch nichts bekannt.

Die PC-Engine hingegen ist bis auf ihr äußeres gleich geblieben.

Ein Bild der Engine, deren Gehäuse jetzt schwarz ist, seht Ihr nebenan. TGX16 inklusive Pad und Spiel kosten in den USA 199 Dollar (etwa 390 DM) - ist also teurer als das MEGA DRIVE. An Spielen gibt es bis jetzt *Victory Run*, *Legendary Axe* und *Alien Crush*, also eine ziemlich dürftige Auswahl. Nächsten Monat soll das CD-Rom für 399 Dollar (etwa 750 DM) erscheinen.



SEGA ließ seinen japanischen Großhändlern die Information zukommen, daß bis Weihnachten für's Mega Drive nur begrenzte Stückzahlen an Spielen ausgegeben werden (je 50000 pro Titel), damit die Menge an Spielen erhöht werden kann.

Auch die amerikanische Damen-Hard-Rock-Gruppe *Phantom Blue* macht in ihrem neuen Musikvideo zu ihrem Titel "Why call it love" für Nintendo Werbung: Eine Gitarristin der Band trägt in diesem Videoclip ein interessantes Oberteil mit dickem NINTENDO-Aufdruck.

RGB-Kabel für das SEGA Master System

<ak>

Ein RGB-Kabel verbessert das TV-Bild um ein vielfaches ! Die Farben leuchten, und jeder einzelne Pixel ist haargenau zu erkennen. SEGA Master System Besitzer mußten aber bisher die nicht gerade kleine Summe von DM 49,-- für dieses Kabel auf den Tisch legen. Wer aber nicht auf ein tolles Bild verzichten möchte, über einen Fernseher bzw. Monitor mit Scart-Anschluß verfügt und Geld sparen möchte, sollte mal in das nächste QUELLE-Verkaufshaus gehen. Dort erhält man dieses auf jeden Fall empfehlenswerte Zubehöriteil für nur DM 19,95 (Ersparnis: DM 30,-- !!!). Selbstverständlich kann man das Kabel, das übrigens 5 Meter lang ist, auch bei QUELLE bestellen, und zwar unter der Bestell-Nr. 572.971. Info: Großversandhaus QUELLE, 8510 Fürth 500 und in jedem QUELLE-Verkaufshaus.

Neuigkeiten

News von Acclaim

Acclaim versucht möglichst noch dieses Jahr drei neue Spiele zu veröffentlichen. Zwei als Handheld und als NES-Modul, eins nur als Modul. Als da wären:

Knight Rider

Jede Sekunde zählt...die tödliche PIV-Bombe ist gestohlen worden. Wenn sie explodiert, kannst Du New York City getrost von der Landkarte streichen. Achtung, Achtung, Michael Knight, Du mußt jetzt auf Deine gefährlichste Mission gehen. Bewaffnet mit Laserwaffen, Raketen und dem Turbo Booster, der Dein Fahrzeug KITT in die Luft schleudert, bist Du bereit für ein actionsreiches Quer-durchs-Land-Abenteuer!

Dieses Spiel zur gleichnamigen Fernsehserie - die in den USA bereits eingestellt wurde - mit David Hasslehoff als Michael Knight ist die erste Fahrsimulation von Acclaim. Sie soll die gleichen Features wie die Serie aufweisen, so z.B. das Auto K.I.T.T., das denken kann und dem Spieler hilft sich von Stadt zu Stadt zu bewegen. Gegen viele Feinde muß Michael Knight in 20 verschiedenen Gebieten kämpfen. Natürlich bei Tag und Nacht! Das Modul soll etwa 90 DM kosten.

Airwolf

Du bist Stringfellow Hawke, ein super Kampfpilot und der einzige, der den Top-Secret Mach 1 Helicopter AIRWOLF fliegen kann. Dein Auftrag ist, amerikanische Geiseln aus der Gewalt von Terroristen zu befreien (ach wie originell). Aber es gibt nur eine Chance für diese Rettungsaktion und keinen Platz für Fehler!

Einige der besten NES-Programmierer, Fernseh-Werbung und der Name an sich sollen dieses Modul zu einem Mega-Hit machen!

Im Cockpit kann der Spieler alle Instrumente bedienen und so soll dieses Spiel "the best in-flight battle game ever" werden.

Preis als Handheld: 40 DM, als Modul: 90 DM.

WWF - Wrestlemania

WWF heißt der größte Catch-Veranstalter der USA. 20,4 Millionen Zuschauer jede Woche, 260 TV-Stationen unter Vertrag, Abdeckung von 96% der amerikanischen Haushalte, Zeitungen, Videotapes, Schallplatten und vieles mehr.

Spielen kann man nun alle großen Catch-Stars Amerikas, so zum Beispiel Hulk Hogan, Randy "Macho Man" Savage oder Andre the Giant, die auch Paten zu diesem Spiel standen. Kostenpunkt auch hier: 90 DM als Modul, 40 DM als Handheld.

Alle Handhelds sind mit einem großen bunten LCD-Display ausgerüstet. Batterien sind im Preis von 24,95 \$ enthalten. Acclaim rechnet mit einem Umsatzanstieg von mehr als 600% im Gegensatz zu 1987.

Als weitere Handhelds sind überigens Rambo und Wizard & Warriors II geplant.

Top Tens 10/89

<ak>

SEGA

Nintendo

Platz/Titel	
1.(1) Phantasy Star	10.Monat
2.(5) Y's	8.Monat
3.(3) R-Type	10.Monat
4.(2) Super Wonderboy	15.Monat
5.(4) Golvellius	8.Monat
6.(-) Rastan	1.Monat
7.(-) Kenseiden	1.Monat
8.(8) Power Strike	15.Monat
9.(-) Rampagne	1.Monat
10.(-) Out Run 3D	1.Monat

Platz/Titel	
1.(1) Super Mario Bros. II	9.Monat
2.(3) Life Force	10.Monat
3.(2) Castlevania	10.Monat
4.(5) Adventure of Link	10.Monat
5.(6) Simon's Quest	3.Monat
6.(8) Blades of steel	3.Monat
7.(4) Gadius	10.Monat
8.(9) Ice Hockey	11.Monat
9.(-) Track & Field II	re-entry
10.(10) Ghosts'n Goblins	3.Monat

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

Neuigkeiten

Neue PC-Engine Titel

Hier die Ankündigungen mit Spielgenre und Hersteller:

Oktober: *Double Dungeon* (Rollenspiel/NES), *Altered Beast* [CD-Rom] (Action/NEC), *Altered Beast* (Action/NEC), *Digital Champ* (Sport/Naxat), *Super Albatross* [CD-Rom] (Adventure/Telent), *Mirror World* [CD-Rom] (Adventure/Victor), *Super Darius* [CD-Rom] (Shoot'em up/NEC), *Tatsunoko Fighter* (Action/Tonkin).

November: *Wardner* (Jump&Run/Tokyo), *Pithecantropus Com* (Action/Hudson), *Neutopia* (Rollenspiel/Hudson), *Mahjong Gamblers* (Denkspiel/Hudson), *Bull Fight* (Boxen/Cream), *Golf* (Sport/Victor), *Basketball* (Sport/Aicom), *Cosmic Fantasy* (Rollenspiel/Telent) und *Mr. Heli* (Shoot'em up/Irem).

Dezember: *Genpei* (Action/Namco), *Sindbad* (Rollenspiel/IGS), *Shinobi* (Action/ASMIC), *Out Run* (Rennspiel/NEC), *Batman* (Shoot'em up/Sunsoft), *Benkei* (Rollenspiel/Sunsoft), *Berabou Man* (Action/Namcot), *Volleyball* (Sport/IGS), *Armed F* (Shoot'em up/Big Club), *Power Drift* (Rennspiel/Asmic), *Knight Rider* (Rennspiel/Pack In), *Tiger Road* (Action/Victor)

Anfang 1990: *After Burner* (Action/NEC), *Alice in Wonderland* (Action/Face), *Y's I+II* [CD-Rom] (Rollenspiel/Hudson), *Veigues* (Shoot'em up/Victor), *Volfield* (Action/Taito), *Operation Wolf* (Action/NEC), *Ninja Spirits* (Action/Irem), *Thunder Blade* (Action/NEC), *Volleyball* (Sport/Pack In), *Strider* (Action/NEC), *Xenon II-Megablast* (Shoot'em up/Namcot), *Baseball '89* (Sport/Intec), *City Hunter* (Adventure/Sunsoft), *Ghosts'n Ghouls* (Action/NEC), *Atomic Robokid* (Shoot'em up/UPL) und *Rainbow Island* [CD-Rom] (NEC).

Warnen möchten wir vor *Altered Beast* für's CD-Rom! Es soll sehr, sehr schlecht sein (Preview in der nächsten Ausgabe)!

<ak>, <aw>

Neue MEGA DRIVE Titel

Hier die neuen Ankündigungen mit Spielgenre und Hersteller:

Oktober: *Super Hang On* (Rennspiel/SEGA), *Rambo III* (Action/SEGA)

November: *Forgotten Worlds* (Action/SEGA), *Tel Tel Baseball* (Sport/Sunsoft), *Heavy Unit* (Shoot'em up/Toho), *Rambo III* (Action/SEGA), *Super Hydlide* (Rollenspiel/SEGA), *Masters Golf* (SEGA), *Super Basketball* (Sport/SEGA), *Tel Tel Mahjong* (Denkspiel/Sunsoft), *Atomic Robokid* (Shoot'em up/Toleco), *Sorcerian* (Action/SEGA), *Mahjong* (Denkspiel/SEGA).

Dezember: *Super Shinobi* (Action/SEGA), *Dream Island* (Action/SEGA), *Golden Axe* (Action/SEGA), *Air Diver* (Action SEGA), *Moon Dancer* (Adventure/SEGA), *Tatsujin* (Shoot'em up/SEGA), *Tetris* (Denkspiel/SEGA), *New Zealand Story* (Geschicklichkeit/Taito), *Out Run-3D* (Rennspiel/SEGA), *Wonderboy III* (Jump&Run/SEGA).

Anfang 1990: *Galaxy Force* (Shoot'em up/SEGA), *Turbo Out Run* (Rennspiel/SEGA), *Power Drift* (Rennspiel/SEGA) und *Phelios* (Shoot'em up/SEGA).

Nach Angaben einer japanischen Zeitungen sollen besonders die Titel *Forgotten Worlds*, *Golden Axe* und *New Zealand Story* super Grafik haben. Die hauseigenen SEGA-Titel natürlich auch (z.B. *Power Drift*).

<ak>

Neuer Name für den Club !

Wie ich bereits mehrfach erwähnt habe, berät die Redaktion zur Zeit über einen neuen Namen, da SEGA EAGLE Club ja nicht mehr zutrifft. Mein Favorit ist im Moment der Clubname VGC - VideoGamblers Club. Wenn Euch dieser Name nicht gefällt, oder Euch was besseres einfällt schreibt mir bitte. Aber so Ideenlose Sachen wie Videospieleclub Eagle werde ich gemeinerweise gar nicht zur Kenntnis nehmen. Also laßt Euch bitte was einfallen. Sollte ein vernünftiger Name aus Euren Reihen kommen, den wir dann schließlich und endlich auch nehmen, erhält der Namensfinder kostenlos ein SEGA-Arcade Action-T-Shirt ! Beteiligen lohnt also. Die Adresse, an die Ihr die gefundenen Namen schicken könnt, lautet wie immer: SEC - A.Knauf - Sander Str. 28 - 5060 Bergisch Gladbach 2 !

<ak>

USA-Special

Nintendo Fever

Vergesst die kleinen Spielzeugfiguren ! Transformers und Masters of the Universe sind nicht länger die Spitzenreiter. Die Weihnachtsfreuden sind wieder Videospielsysteme: Da gibt es SEGAs *Shinobi*, das Ninja-Videospiel für den Karate Kid in uns allen; da gibt es *Mike Tysons Punch Out* von Nintendo, für den Kämpfer in uns allen und Ataris *Flug-Simulator II*, für den Tom Cruise in uns allen.

Sie sind zurückgekehrt und diese Videospiele sind keine Gespenster. "Video-Spiele sind die Top-Verkaufsartikel in diesem Jahr", sagt Angela Bourdon, Pressesprecherin der 358-Spielzeuggeschäfte-Kette Toys "R". "Die Verkäufe sind auf Hardware- und Software-Seite sehr hoch."

Kein Markt starb plötzlicher ab als die Videospiel-Industrie: Erst verbuchte sie Milliarden-Umsätze durch Spiele wie Pong, Pac Man oder Donkey Kong und plötzlich platzte die Videospielblase schneller als ein getroffener Atari Asteroid.

Sprechen wir nun über die Neuentwicklung: Die ganze Videospielindustrie setzte 1987 - Grundgeräte und Module eingeschlossen - etwa 1,5 Milliarden Dollar um. Letztes Jahr haben die Firmen mehr als 2 Milliarden Dollar, wie damals vor fünf Jahren, als ATARI mit Pac Man obenauf waren, umgesetzt.

Nintendo, die neue Kraft hinter der Wiederbelebung, rechnet mit 9 Millionen Grundgerät-Verkäufen dieses Jahr.

Nintendo hat zwar Konkurrenten, SEGA und ATARI, aber mit einem Marktanteil von etwa 70% steht die japanische Firma erstmal als Gewinner fest.

"Eine vielversprechende Zukunft hat Nintendo", sagt Masahiko Goto, der für die New Japan-Securities arbeitet. "Die Software ist sehr gut und der Export in die USA wächst immer weiter", "Ich bin sicher, daß SEGA und ATARI einige Hits haben werden, aber Nintendo's Produkte sind die, die wirklich verkauft werden".

Aber nicht alle Fachleute sehen den Videospielmarkt immun genug, als daß er nicht nochmal "zerplatzt". Michael Katz, Präsident der elektronischen Unterhaltungs-Abteilung von Atari sagt, daß seine Firma beim ersten Markt-Crash mehr als 500 Millionen Dollar verloren hat. Katz sagt, daß die Firma ATARI, mit ihren 20%igen Marktanteil voll zufrieden sind. "Wir wollen nicht zu hoch hinaus, um dann wieder tief zu fallen".

Neben dem offensichtlichen Optimismus sichert sich auch Nintendo ab, nicht von der Vergangenheit eingeholt zu werden. "Unsere Versicherung sind gute Spiele", sagt Peter Main, Marketing-Vize-Präsident von Nintendo in Seattle. Nintendo besteht nämlich auf eine strenge Kontrolle der neuen Module, damit nicht allzuvielen Schlappen auf den Markt kommen. Außerdem dürfen die Entwicklungsfirmen nur fünf Spiele pro Jahr veröffentlichen. Besteht ein Spiel die Qualitätskontrolle, wird es von Nintendo produziert, an den Entwickler zurückverkauft, der dann die Rechte für die Vermarktung am Kunden hat.

"Wir sind sicher, daß viele Jugendliche und auch Erwachsene Interesse an den Videospielen haben", sagt Main. Das größte Problem im Moment sei aber die Knappheit an Mikrochips, auf denen die Spiele gespeichert werden. Main zufolge könnten die Videospielfirmen 45 Millionen (sein Kollege Robert Holmes spricht von 50 Millionen) Cartridges in diesem Jahr verkaufen, aber die Chip-Knappheit - die besonders Nintendo betrifft - reduzierte die Produktion auf 33 Millionen Module. Main sagt aber, daß die drei Firmen von denen Nintendo die Speicherbausteine kauft, bald wieder genug liefern könnten, da das Interesse der Computerfirmen an Speicherchips aus Japan langsam wieder nachläßt.

Nintendo begann als Spielekarten-Fabrikant. Seit 1949 ist Hirochi Yamauchi Präsident. Er veröffentlichte 1981 das erste erfolgreiche Handheld namens "Donkey Kong". Aber Nintendos erster richtig großer Coup war das FAMICOM-System (Family-Computer-System), welches 1985 in New York und Los Angeles veröffentlicht wurde. Nach einer einjährigen Testphase wurde es 1986 in der ganzen Nation verkauft. Main sagt, daß Nintendos Verkäufe von 1 Millionen Grundgeräte 1986 auf 3 Millionen 1987 und 9 Millionen 1988 gestiegen sind. 1989 wuchsen die Verkaufszahlen sogar auf 11 Millionen. Der ehemals kleine Spielekartenfabrikant Nintendo hat sich für das Weihnachtsgeschäft 1989 vorgenommen mehr als 90 % des Weihnachts-Umsatzes zu bestreiten. Bis jetzt steht in 15 % der amerikanischen Haushalte ein NES.

USA-Special

Einige Firmen, unter anderem der Welt größter Spielwaren-Hersteller, Hasbro Inc., wollen auch in den wachsenden Videospiegelmarkt einsteigen. Hasbro entwickelte in 2 1/2 Jahren für 15 Millionen Dollar ein System (Code-Name: Nemo) das etwa 200-300 Dollar kosten soll.

Aber auch Nintendo schläft nicht. Mithilfe zweier großer Fernsehstationen will man Super Mario Bros. und Konsorten neuen Auftrieb geben: Eine Cartoon-Serie soll bald anlaufen.

Pessimistisch hingegen bleibt Atari's Katz. Er meint, daß die Videospiele ihren Höhepunkt erreicht haben, und alle die, die das mißachten, die Geschichte ignorieren. Wir werden sehen ...

Entnommen aus zwei Zeitungsartikeln in der Sunday Newsday und der Tampa Tribune. Amerikanische Originalartikel von Stephen Williams, bzw. Frank Ruiz. Übersetzt, gekürzt und überarbeitet von Andreas Knauf.

Nintendo Softwareflut (USA)

Auf dieser Seite könnt Ihr Euch einen Eindruck davon machen, was es in den USA alles für's NES gibt. Die Spieletitel sind nach Firmen alphabetisch geordnet und stammen aus einer Händlermappe der amerikanischen Nintendo-Vertretung. Aus Platzmangel verschieben wir den zweiten Teil dieser Liste auf das nächste Club Journal.

Absolute Entertainment, Inc.

A Boy and his Blob
Shredder

Activision

Ghostbusters (Geschicklichkeit)
Super Pitfall (Geschicklichkeit)
Predator (Action)
Three Stooges (Geschicklichkeit)
Stealth ATF (Flugsimulation)
Ghostbusters II (Geschicklichkeit)
Hot Rocks (Action)
Attack Animal
Super Pitfall II (Geschicklichkeit)
Temple of the sun

American Technos

River City Ransom

Asmik Corp. of America

Evert & Lendl (Tennis)
Cosmic Epsilon

Bandai America, Inc.

Dragon Power
Galaga (Action)
Xevious (Action)
Bandai Golf-Pebble Beach (Sport)
Dr. Jeckyll & Mr. Hyde
Athletic World (Sport)
Monster Party
Shooting Range (Action)
Street Cop (Action)
Wild Boys (Action)

Capcom USA, Inc.

Commando (Action)
Ghosts'n Goblins (Action)
Mickey Mousecapade
Legendary Wings (Action)
1943 (Action)

Acclaim Entertainment, Inc.

3D World Runner (Rennspiel)
Tiger-Heli (Action)
Star Voyager
Winter Games (Sport)
Wizards & Warriors (Rollenspiel)
Rambo (Action)
Othello (Denkspiel)
Wrestle Mania (Sport)
Airwolf (Action)
Ironsword (Wizards & Warriors 2)
Double Dragon II (Karate)
Knight Rider (Action)

American Sammy Corp.

Amagon
Thundercade
Ninja Taro (Karate)
Twin Cobra (Karate)

Broderbund Software

Deadly Towers
Legacy of the Wizard (Rollensp.)
The Guardian Legend (Rollensp.)
The Battle of Olympus
U-Force enhanced (mehrere Spiele)

Culture Brain USA, Inc.

Kung-Fu Master (Kung-Fu)
Flying Dragon (Action)
The Magic of Sheherezade
Flying Dragon II Action)
Baseball Simulator 1000 (Sport)

Story

CWM - Wie alles begann

Aus Zeit- und Platzmangel belassen wir es bei diesem Entstehungsbericht, den mir Thomas Must von CWM Ende August erzählte, statt ihn noch zu einem Interview auszuweiten.

ak: *Wie und warum habt Ihr einen Videospielversand gegründet ?*

Thomas Must: Vor ein paar Jahren, als langsam wieder über Videospielsysteme berichtet wurde, habe ich mir auch ein NES gekauft. Davor hatte (und habe ich noch) einen Atari ST und einen Commodore AMIGA, doch die Software war nicht das Wahre. So schaffte ich mir also ein NES an und war total begeistert von Super Mario Bros. Als ich dann die Berichte in der Happy Computer über Videospiele in den USA verfolgte, dachte ich mir, die Videospiele kämen auch bei uns zurück. Da aber große Versandhäuser wie z.B. Quelle erstens kaum Spiele im Angebot hatten und zweitens noch nicht mal Ahnung von den wenigen Spielen hatten, dachte ich mir, daß ein professioneller Videospielversand Zukunft hat. Die Videospielsystementwicklungen wie PC-Engine und MEGA DRIVE zeigen, daß ich mit damit Recht hatte. Ich bin immer noch von der Zukunft der Konsolen überzeugt. Computer wie der AMIGA sind zwar ganz nett, aber irgendwie bringen die japanischen Programmierer bessere Spiele zustande als die europäischen. Die Entwicklung in den USA zeigt ja, daß sich die Computer immer mehr auf bestimmte Bereiche spezialisieren. So z.B. werden die MS-DOS PCs für ernste Programme und Spiele (z.B. Flugsimulationen), die auf Videospielsystemen schwer realisierbar sind, genutzt. Der Spielmarkt für Action- und Jump & Run-Spiele bleibt dem Videospiel überlassen.

Dies haben auch andere Firmen gemerkt, die dann auch anfangen Videospiele in's Programm zu nehmen (z.B. flashpoint, REX oder Gamesworld). Aber man kann sagen, daß CWM die Pionier-Arbeit auf diesem Markt geliefert hat. Auch heute haben wir noch Vorteile gegenüber diesen Versänden, denn wir bekommen unsere Ware nicht nur von deutschen Großhändlern, sondern importieren auch selber aus Japan und den USA. So haben wir auch schon einigen Versänden aus Lieferengpässen geholfen.

Die Zukunft von CWM wird so aussehen, daß wir verstärkt USA-Importe durchführen, denn die Konsolen sind hierzulande (und auch in den USA) noch längst nicht ausgereizt.

ak: *Herzlichen Dank für den Bericht und viel Glück (und Spaß) weiterhin mit Eurem Versand.*

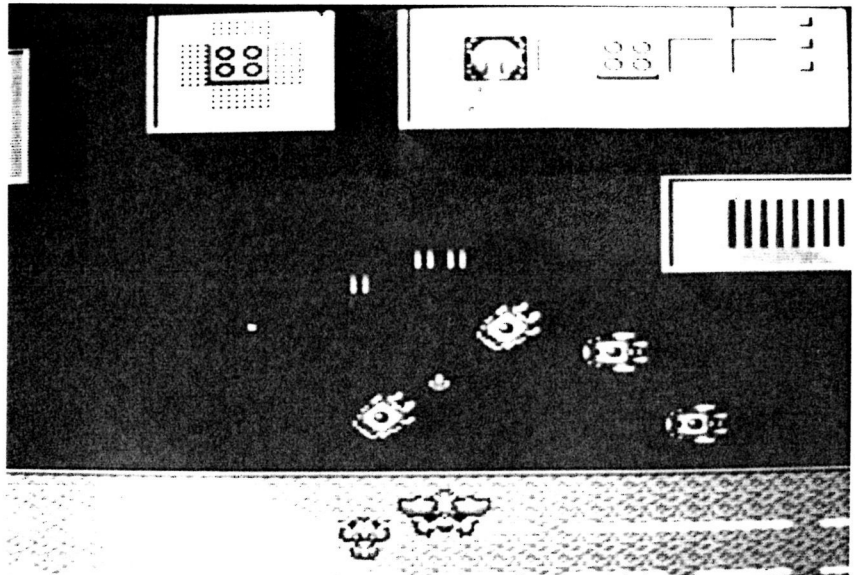
SIGGI SEGA



Am Anfang des 21. Jahrhunderts kehrt Frieden auf der Erde ein, doch eines Tages wird die Erde von dem Überraschungsangriff eines mysteriösen Feindes heimgesucht. (Woher kenne ich die Story nur?)

Nun liegt es am Spieler mit seinen Scrambel Spirits aufzuräumen.

"Scramble Spirits" hat sechs Levels (Runden); der Kampf beginnt in einer Unterwasser-Stadt, weiter geht's in der Wüste, dann in einer religiösen Stadt, Level 4 spielt in einem Tal, Level 5 in der Wild-



niss und Level 6 auf See. Die Feinde unseres Bombers sind Flugzeuge, Helicopter, Bodengeschützte, Jeeps, Panzer, Bomber, Raketten, Trucks, Wasserfahrzeuge, Kanonen und (natürlich) Endgegner. Hilfe bekommt unser Bomber, der mit fünf Leben ausgestattet ist (alle 500000 Punkte gibt's ein neues Leben) durch ein bis zwei Mini-Bomber, die sich an die Tragflächen hängen. Erhältlich sind diese nützlichen Extras nach Abschluß von Helicoptern. Kommt man in eine sehr glimpfliche Lage, kann man die kleinen Beiflieger mit Hilfe von Knopf 1 und 2 (gleichzeitig) abkoppeln und explodieren lassen. Mit Knopf 2 kann man einstellen wohin der Beiflieger schießen soll. Entweder auf den Boden oder in die Luft. Man selbst schießt mit Knopf 1 mit dem Maschinenengewehr und den Bomben gleizeitig. Wird ein Beiflieger von einem Feind berührt, ist er zerstört.

Von der 1. bis zur 4. Runde hat man beliebig viele Continues.

Spielt man zu zweit, kann man gleichzeitig mit den Feinden abrechnen.

Mitte der Levels 1, 3 und 5 kommt eine Bonus-Stage in der man Bodengeschütze und stationierte Hubschrauber abballern muß. Wird man selbst getroffen, kann man sich für kurze Zeit nicht bewegen.

Ende des Jahres soll "Scramble Spirits" in Deutschland erscheinen.

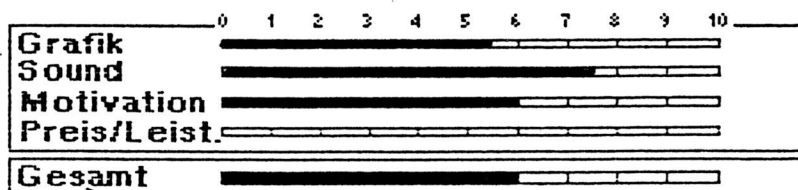
 $\langle a_k \rangle$

Andreas:

Dieses Spiel erinnert doch stark an "Bomber Raid". Einen direkten Vergleich will ich aber hier nicht anstellen. "Scramble Spirits" ist ein Spiel, das ich mit "durchschnittlich" bezeichnen würde. Das Scrolling ruckelt ein wenig, die Animation ist auch nicht das Wahre, der Sound ist technisch nicht so schön, aber ansprechend komponiert. Sehr negativ sind mir die Mini-Sprites und vor allem die Mini-Schüsse aufgefallen, die man z.B. im Wüsten-Level kaum erkennen kann. Positiv hingegen ist der 2-Player-Modus und die Beischiffe (hab` ich doch auch irgendwo schonmal gesehen, oder ?). Die Grafik ist ganz nett, aber zu undetailliert. Insgesamt würde ich raten eher "Bomber Raid" anzuschaffen.

Richard:

Viel Worte will ich hier nicht verlieren: Die Grafik ist schlecht, die Sprites flimmern arg, und die Motivation ist ziemlich gering. Das Beste an diesem Spiel ist eigentlich nur der Sound. Kaufen lohnt hier nicht.



Spiele Test

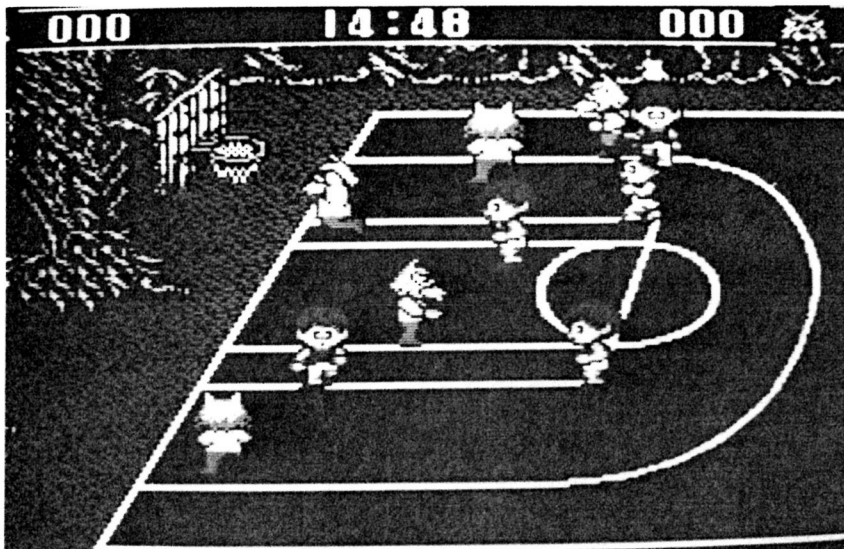
Basketball Nightmare

SEGA[®]

**2 MBit-Cartridge
1-2 Spieler
SEGA**

Basketball dürfte ausreichend bekannt sein, sodaß ich gleich auf's Spiel eingehen kann:

Es gibt hier drei Modi, CPS vs CPU (Wahl unter USA, Kuba, Japan, UdSSR, China, Canada und DDR), Ein Spieler vs CPU (Wahl unter Wolf-Team, Wallross-Team, Cyclonen-Team, Vampir-Team, Witch-Team und Kobold-Team) und Spieler 1 gegen Spieler 2 (Wahl unter den Ländern siehe oben). Um die Spieler auf dem Spielfeld (Hinterhofatmosphäre) zu bewegen,



benutzt man das Steuerpad (ach was ?). Der zu bewegendende Spieler ist dazu mit einem weißen Pfeil gekennzeichnet. Mit Knopf 1 wirft man den Ball in den Korb, oder besser: versucht man den Ball in den Korb zu werfen. Mit Knopf 2 paßt man zu einem der fünf Mitspieler.

Wagt man einen Korbwurf aus nächster Nähe, wird umgeschaltet und man sieht in Großaufnahme und Seitenansicht, wie der Spieler zum Korb springt und versucht den Ball hineinzuworfen.

Die Regeln des SEGA-Moduls wie folgt:

1. Out of Bounds: Wenn der Ball aus dem Spielfeld fliegt, wird Einwurf gegeben.
2. Travelling: Schrittfehler. Wenn der Spieler mehr als drei Schritte macht wenn er im Ballbesitz ist, wird Einwurf von der Seite gegeben.
3. Charging/Pushing: Foul-Ahndung durch Freiwurf oder Seiteneinwurf.
4. Five Second Violation: Wenn der Spieler im Korbraum ist, muß er innerhalb von Fünf Sekunden in den Korb werfen oder abgeben.

Die Spielzeiten sind 15, 30 oder 45 Minuten.

Ende des Jahres soll "Basketball Nightmare" in Deutschland erscheinen.
<ak>

Andreas:

"Basketball Nightmare" (Basketball Alptraum) würde besser "Nightmare Basketball" (Alptraum-Baskeball) heißen, denn dieses Spiel ist ein reiner Alptraum. Das bei SEGA-Spielen die Sprites flackern ist ja schon normal, aber das sie teilweise verschwinden ist schon strafbar. Der Sound ist technisch ganz nett, kompositorisch gut. Das Scrolling ruckelt vor sich hin und die Sprites sind zu klein. Gut gefiel mir allerdings die Korbwurf-Sequence. Zwar flackert das (ziemliche große) Sprite auch hier, aber nicht allzu stark.

Dieses Spiel ist einfach schlecht. Zwar sind die Spiele gegen eine der Tierarten ganz lustig, aber das reißt nicht mehr viel raus, denn technisch ist "Basketball Nightmare" ein Witz.

Richard:

Man nehme einen fähigen Programmierer und einen guten Grafiker, und schon ist ein Alptraum zu Ende. Nur leider...

Nun ja, die Grafik ist nicht gerade das nonplusultra, und das Scrolling könnte auch etwas mehr weiche Butter vertragen. Am besten gelungen ist die Animation bei einem Korbleger, wenn nur dieses ewige Flimmern nicht wäre... Der Sound ist jedenfalls in Ordnung.

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

Ghosts'n Ghouls

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE Cartridge
139 DM *** SEGA/Capcom

Ghosts'n Goblins-Fans dürfen sich freuen: Das Nachfolge-spiel *Ghosts'n Ghouls* ist jetzt endlich für das MEGA DRIVE erhältlich!

Der Spielverlauf hat sich kaum geändert. Wieder muß der Ritter losziehen, um seine große Liebe zu retten. Sechs verschiedene Waffen, die man während des Spiels ergattern kann, sollen einem dabei helfen: Schwerter, Dolche, Lanzen, Schilder, Äxte und sogar magische Wasserbomben. Zusätzlich einige Schatzkisten eine Zusatz-Rüstung, die dem Spieler zusätzlich eine Super-Waffe spendiert.

Doch leider halten sich auch böse Magier in den Schatzkisten versteckt, die einen in einen alten Greis (Spielfigur wird langsamer) oder in eine Ente (Spielfigur kann keine Waffe einsetzen) verwandeln wollen. Dieser "Zaubertrick" wirkt allerdings nur für einige Sekunden.

Am Ende jedes Levels wartet ein besonders fieses Schlußmonster darauf, den Kampf mit unserm Ritter anzutreten.

In meinen Augen ist *Ghosts'n Ghouls* ein Prachtspiel! Schöne Grafik (leider flimmern die Sprites zum Schluß etwas) und viel Spielwitz zeichnen dieses Modul aus. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, aber immer herausfordernd. Man gibt nie die Hoffnung auf, doch noch ein Stück weiterzukommen und wagt immer wieder eine neue Runde (Vorsicht, Suchtgefahr!). Glücklicherweise gibt es beliebig viele "Continues". Jedenfalls hat es einige Stunden (Nächte??) gedauert, bis ich das Spiel komplett gelöst hatte.

Fazit: Ein Muß für jeden MEGA DRIVE Besitzer! Für mich das momentan beste Spiel für dieses System.



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

<pn>

World Cup Soccer

MEGA DRIVE-Cartridge
139 DM *** SEGA

Wer sagt's denn. Es werden heutzutage also doch noch gute Fußballspiele veröffentlicht. So zum Beispiel dieses. Man sieht hier alles aus der Draufsicht in bester "Microprose Soccer"-Manier, nur noch perfekter und rasanter - halt in Segamäßiger 16bit-Vollendung.

Anfangs kann man zwischen Weltmeisterschafts- oder Freundschaftsspiel wählen. Hat man dies getan kann man auf einer Weltkarte das Land seiner Wahl anklicken. Es wird hier fast die ganze Fußballwelt geboten, wobei jede Mannschaft so stark ist, wie in der Realität. Hat man eine Mannschaft angewählt, erscheint eine irre lange Tabelle mit den aktuellen Nationalspielern des jeweiligen Landes. Auch hier hat jeder seine Stärken und Schwächen. Hat man auch das hinter sich gebracht, werden per Zufallsgenerator die Gruppen eingeteilt. Nun aber zum Spiel:

Die Regeln wird ja wohl jeder Leser kennen, oder? Wie gesagt: das Spielfeld sieht man von oben und jeweils immer nur stückweise. Die Animation der Spieler ist hervorragend, das Scrolling mehr als flüssig, wie ich es rasanter und schneller noch bei keinem Fußballspiel gesehen habe. Echt Wahnsinn! Man kann sowohl Pässe schlagen, als auch gezielte

Spiele Test

→ Schüsse anbringen. Natürlich darf das faulen nicht fehlen, welches durch hineingrätschen in den Gegner geschieht. Es wird jedoch nicht geahndet (sehr praktisch). Die Ecken, Elfmeter (!) und Torabstöße sieht man aus einer sehr schönen Perspektive, nämlich aus der eigenen (sehr schöne Grafik).

Tja, was bleibt mir noch viel zu sagen zu diesem perfekten Fußballspiel (nicht übertrieben)? Der Sound muß auch noch erwähnt werden. Er wechselt je nach spielender Mannschaft. Bei Brasilien denkt der Spieler, er wäre beim Karneval in Rio, denn es ertönt herrliche Sambamusik. Insgesamt kann der Sound als überdurchschnittlich bewertet werden. Ich kann Euch dieses Spiel mit bestem Gewissen empfehlen, denn es ist sein Geld wert.

<ds>

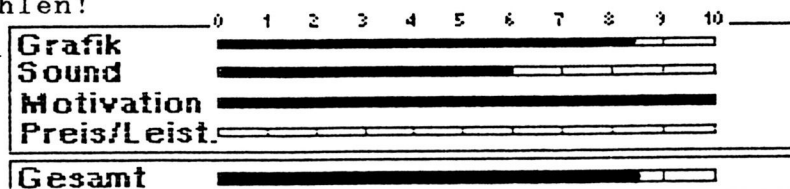
Digital Champ



**PC-Engine HUCard
114 DM**

Digital Champ - Was ist das? Hier die Antwort: Die erste gelungene Boxsimulation. Anfangs war ich sehr skeptisch, da man **Digital Champ** nicht zu zweit spielen kann, nur der Computer fightet. Im Demo sieht man "nur" ein paar Boxhandschuhe (auf der Frontseite des Bildes) auf einen Boxer (auf der hinteren Ringseite stehend) einschlagen (Hä,hä,hä). Der Gegner und die Handschuhe sind grafißch sehr schön dargestellt. Als ich nun selbst einstieg, erschien das Bild meines Gegners mit ein paar Angaben und einer persönlichen Bemerkung seinerseits (ich schlag dich so blau, daß du am Himmel Firmament spielen kannst usw). Dann ging es los. Wie im Demo sah ich meine Handschuhe, nur das nun der linke und rechte Knopf die jeweilige Handschuhe "bedienten". Mit oben und unten am Joypad wurden Kopf und Körperschläge erzielt. Mit links und rechts kann ausgewichen oder verfolgt werden. Bleibt man länger auf einem Knopf, bekommt man die Energie (Anzeige im unteren Bildabschnitt) für einen linken oder rechten Haken (Wirkungstreffer). An Energie und Stamina Anzeige erkennt man seine körperliche Verfassung. Wird man KO geschlagen, hat man 10 Sekunden Zeit um wieder aufzustehen (wenig Energie=verloren). Der Bildschirm schwenkt beim umkippen nach oben mit (sieht gut aus). Eigentreffer werden mit weißem, gegnerische Treffer mit rotem Aufblitzen des Bildes quittiert. Meine Treffer beim Gegner machen sich durch Wunden im Gesicht bemerkbar. Hat man gewonnen bekommt man einen Meistergürtel. Ich weiß leider nicht wieviele verschiedene Ränge es gibt.

Digital Champ ist eine super Automatenumsetzung. Wieder mal ein Spiel das Euren Geldbeutel strapazieren wird. Alle die den Boxensport nicht ausstehen können sollen die Finger davon lassen. Allen anderen sei es hiermit empfohlen!



<aw>

PC-Engine Top Ten 10/89

Platz /	Titel
1.(2)	Gunhed
2.(1)	Tiger Pilot
3.(3)	Son Son II
4.(5)	World Court Tennis
5.(4)	R-Type
6.(6)	Dragon Spirit
7.(-)	Bloody Wolf
8.(8)	Wataru
9.(-)	Side Arms
10.(-)	Legendary Axe

Wer sich an der PC-Engine Top Ten beteiligen möchte, schreibe seine

SEGA MASTER SYSTEM

S - MEGATIP

Super Wonderboy in Mosterland

- Runde 1:** - Vor dem Baum links neben der ersten Hütte hochspringen (Goldstück erscheint).
- Auf die erste Hütte springen und auf der linken Seite dreimal hochspringen (Gold).
 - Vor dem letzten Baum hochspringen (Herz)
- Runde 2:** - Von der Plattform mit dem Schuhgeschäft nach links runter springen. (Gold)
- Von der Plattform mit dem Schildgeschäft nach rechts runterspringen (Gold)
 - Wenn die Schrift erscheint an die Wand klopfen ! (Schriftrolle)
 - Auf die Hütte springen und nach links gehen. (Gold)
 - Am Baum vor dem Ausgang vorm Stamm hochspringen. (Gold)
- Runde 3:** - Wenn das Fragezeichen erscheint, an die Wand klopfen. (Shop mit Rüstungen)
- Im ersten Bild mit der langen Leiter auf der Leiterplattform rechts hochspringen. (Gold)
- Runde 4:** - Auf der 2., 4., 5., 7. und 8. Plattform (Aufzüge mitgezählt) hochspringen. (Gold)
- Auf der Insel mit dem "Snapper Crab" ans linke Ende gehen und hochspringen.
 - An die Hauswand über der Schenke (neben einem Shop) klopfen. Nun wird die Schriftrolle aus Runde 2 gegen die Flöte ausgetauscht.
 - Am linken Hausende hochspringen (Gold)
 - Auf der Hütte des Obermonsters hochspringen. (Gold)
- Runde 5:** - Am Baum vor der Schenke hochspringen. (Gold)
- In der Höhle beim letzten "Madman" anklopfen. (Schwert)
 - In der Nam-Wüste in der zweiten Taverne den Krug links kaufen. (Brief für Betty)
 - Am Kaktus nach der Fallgrube hochspringen. (Gold)
- Runde 6:** - In der Pyramide (erster Teil) bei den drei Aufzügen auf der Plattform anklopfen. (Zauber-Shop)
- In der Pyramidenschänke (zweiter Teil) den Brief für Betty abgeben. (Antwort auf Sphinx` Frage)
- Runde 7:** - vorerst alle Shops betreten, bis man auf den Elefanten trifft. Dann eilt man nach links zurück, springt auf den Stein und nochmal nach oben. Auf der Insel immer weiter nach rechts gehen, auf den Aussichtsturm klettern und die Flöte spielen. Dann weiter nach rechts in die Burg.
- Der Katzenfisch ist in einem Shop unter Wasser im 11. Level. Um ihn aufzustöbern den Shop zweimal betreten.
- Runde 8:** - Hier gibt es auf der zweiten Etage einen versteckten Raum. In der Höhle kann man den Anführer mit dem Schlüssel in der dritten Etage finden.
- Runde 9:** - Auf jeden Fall den versteckten Raum in der Luft (2. Absatz) aufsuchen !
- Runde 10:** - Vier versteckte Shops findet man auf den Absätzen, die so breit sind wie ein Shop !
- Runde 11:** - Am Ende des Bildes sollte man ins Wasser springen. Dort ist ein "?"-Shop in dem man nach zweimaligen betreten das Heldenabzeichen bekommt.
- Im Gebiet des Drachen sind eine Menge Shops versteckt.
 - Irgendwann erscheint die Wahrsagerin und bietet Ruby und Glocke an. Die Glocke führt euch zum Drachen (wenn man den Weg noch nicht kennt) der Ruby kann den Drachen besiegen.

Tips & Tricks

SEGA MASTER SYSTEM

Double Dragon - Wenn man gleich am Anfang von Level 4 mindestens 30 mal springt (Knopf A und B zusammen drücken), hat man beliebig viele Continues.

NES

Contra - Um hier in den Sound Select-Modus zu gelangen im Titelbild das Joypad nach oben halten, Knopf A und B gedrückt halten und START drücken !

- 90 Leben erreicht man, wenn man im Titelbild das Richtungspad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drückt. Nun Knopf A und B und START.

Star Wars - Sobald Game Over auf dem Bildschirm erscheint Joypad nach oben gedrückt halten und acht mal ein Button drücken. Nun müßte eine Melodie ertönen, die darauf hinweist, daß man im letzten Level weiter spielen darf.

Track & Field II - Hier drei nützliche Passwörter:

1. JDGF6VR54 (Start am 2. Tag)
2. RDS3KURN4 (Start am 3. Tag)
3. JDGF6URN4 (Start am 4. und letzten Tag)

PC-Engine

Gunhed - Um den Cheat-Mode zu erreichen einfach SELECT gedrückt halten, dann Button 1 drücken und gleich danach Button 2. Dies 10 mal wiederholen. Nun erscheint auf dem Bildschirm "Mode Select". Nun wieder SELECT und Button 1 und 2. Diese drei Knöpfe etwa fünf Sekunden gedrückt halten. Nun kann man mit SELECT unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen. Hat man gewählt, RESET drücken und anfangen.

Um in's Musik Menü zu kommen den Joypad 10 mal nach rechts und links drücken. Nun kann man mit Joypadknopf II die Musik auswählen.

Moto Rader - Folgendermaßen kann man drei geheimen Kursen fahren:

Trap Course: I+II gedrückt halten und RUN

Surbub: I und SELECT gedrückt halten und RUN

USA-Laguna: I gedrückt halten, Joypad nach oben und RUN

Dungeon Explorer - Geheime Partymitglieder erlangt man mit JELAB-NNMDK (Princess) und IMGAJ-MDPAI (Harmet) !

Nectaris - Sound-Menü durch Passwort ONGAKU !

Super Wonderboy - Im nach dem Ableben continuen zu können einfach Joypad nach unten drücken und gleichzeitig "Start".

Space Harrier - Ein besonderer Leckerbissen für Space Harrier Fans: Wenn man sich in die High Score-Liste mit MD Ed (=Ende) einträgt und im Hauptmenu "Mode" anwählt, kommen einige Bonusmenüs !

Wenn man nun nochmal in die High Score-Liste kommt die Buchstaben CNT eingeben. Nun hat man die Möglichkeit, eine Continue-Funktion zu nutzen. (Jedoch erst ab dem 6. Level !)

Yaksa - Continue für den vorletzten Level: AKISH-INOSAN

MEGA DRIVE

Altered Beast - Beim Start-Bild Knopf A, B und C gleichzeitig drücken und Joypad diagonal in die linke untere Ecke. Dann START und schon kann man sich einen Charakter auswählen!

Super Thunder Blade - Level Wahl:

Level 2: Im Titelbild A-Knopf drücken, dann das Gleiche wie bei Level 3 und 4!

Level 3: Im Titelbild 2 mal A-Knopf drücken, dann oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten (gedrückt halten) und START.

Level 4: Im Titelbild 3 mal Knopf A drücken und Joypad nach oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten, oben (gedrückt halten) und START !

Thunder Force II - Um sich in einem Extra-Menü austoben zu können, im Titelbild einfach Knopf A gedrückt halten und START drücken!

Aktuell

Leserbriefe

Die ersten zwei Briefe (die ich zu einem zusammengefasst habe) kommen von Andreas Großkopf aus Bebra:

Ich habe noch folgende Fragen/Anregungen/Meinungen:

1. Die s/w-Fotos in Ausgabe 5 waren besch.... Lieber ganz weglassen.
2. Warum wurde in Ausgabe 6 "Super Thunder Blade" (MEGA DRIVE) in den Himmel gelobt, eine Ausgabe später aber niedergemacht ?
3. Zu Ausgabe 7:
Sehr gut: Die Fotos
Warum um Gottes Willen bekommt "Son Son II" (PC-Engine, Anm.d. Red.) nur 7 Grafik- und 8 Gesamtpunkte ? Es schneidet fast so ab wie "Wataru" ! Kann es sein, daß Ihr das falsche Modul hattet ?
4. Nun zu Ausgabe 8:
Der Vergleichstest: ganz gut, naja, eigentlich sehr gut. Was fehlt: Hinweis: RGB-PC-Engine: z.B. 449,-- DM bei Gamesworld.
Vergleichs-Test: Spieleauswahl in Deutschland: ein bißchen unübersichtlich aber sehr gut.
Kaufhilfen: eigentlich ein wenig unnütz, kann sich jeder eigentlich selber ausrechnen, zumal in Eurem Club wenige Anfänger ohne die kleinste Vorbildung sein dürften.
Spiele Test: Ich hab` von "Thunder Force" bisher nur Positives gehört. A.W. sollte nicht immer vom möglichen ausgehen.
Spiele Test: Wertung von "Dungeon Explorer" (PC-Engine) fehlt !
Spiele Test: "Honey in the sky" (PC-Engine, Anm.d.Red) ist ein sch... Spiel. Wer den Test liest, kauft es sich vielleicht (oh wei !!!).
Tips & Tricks von A-Z: Weiter so !
Das USA-Special ist sehr informativ, aber leider nur für Insider. Ich fürchte, daß viele andere Leute damit nichts anfangen können.
Kompliment: Die s/w-Fotos sind wirklich sehr gut: Mehr und weiter so !!

Antwort:

1. Ok, die s/w-Fotos in Ausgabe 5 waren nicht das Wahre, aber die in Ausgabe 8 sind, wie Du richtig erwähntest, wirklich gut.
2. Unsere Meinungen sind eben unterschiedlich ! Andreas Walter <aw> (Tester in Ausgabe 6) findet das Spiel gut. Ich finde es auch nicht schlecht, aber Richard Körber wiederum fand es sehr schlecht. Jeder hat halt eine andere Meinung.
3. Die Wertung von "Son Son II" ist wiederrum eine subjektive Meinung. Diesesmal von Andreas Walter <aw>. Ob das Spiel besser ist, vermag ich nicht zu sagen da ich es nicht kenne.
4. Die Spieleauswahl ist so unübersichtlich, da sie sonst nicht mehr auf die Seite gepaßt hätte.
"Thunder Force II" ist wirklich ein Streitthema. Man hört Positives und Negatives. Das Negative hat mich bis jetzt übrigens mehr überzeugt (nein, was hab` ich da nicht alles gehört !).
Eine Wertung von "Dungeon Explorer" liegt mir leider nicht vor.

SEGA MEGA DRIVE Top 8 10/89

Platz / Titel

- 1.(2) Ghosts`n Ghouls
- 2.(1) Space Harrier II
- 3.(-) World Cup Soccer
- 4.(4) Super League Baseball
- 5.(3) Ken North
- 6.(5) Alex Kidd in Devils Castle
- 7.(6) Altered Beast
- 8.(7) Thunder Force II

Wer sich an der MEGA DRIVE Top 5 beteiligen möchte, schreibe bitte an

Vorschau

Club Journal 10 (Mitte Oktober) bietet vorraussichtlich folgendes:

- Fortsetzung des USA-Nintendo-Specials
- noch mehr Fremdhersteller und ihre Titel für das NES !
- PC-Engine CD-ROM und drei Spiele-CDs im Test
- Neue Spiele für PC-Engine, MEGA DRIVE, Master System und NES im Test (u.a. *Super Hang On* fürs MEGA DRIVE)!
- Leserbrief

Verkaufsmarkt

Wenn am Ende einer Anzeige steht "Bitte bei uns melden", heißt das, daß uns der Anzeigenaufgeber für den Verkauf/Tausch etc. "verdingt" hat.

Verkaufe oder tausche "*Altered Beast*" (MEGA DRIVE). Peter Ni, Tel: 0441/44161

Verkaufe Alex Kidd III für's SEGA MASTER SYSTEM für 30 DM ** Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Suche "*Ghosts'n Ghouls*" für das SEGA MEGA DRIVE. Biete DM 80 !!! ** Bitte bei uns melden (02202/37609).

Verkaufe NES (kompatibel zu vielen USA-Modulen) mit *Life Force*, *Track & Field II*, *Castlevania*, *Rad Racer*, *Super Mario Bros.*, *Ice Climber* und *Competition Pro NES*. Preis: VHB 450 DM ** Bitte bei uns melden !

IMPRESSUM

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Andreas Walter <aw>, Peter Ni <pn>, Dominik Schwab <ds>

Foto *Ghosts'n Ghouls*: Peter Ni

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Druck: Seikosha SL-80IP

Adresse: SEC - A.Knauf

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37069, täglich ab 17.00 Uhr

(c) 1989 Sega Eagle Club - Bergisch Gladbach

alle Rechte vorbehalten !

Hinweise: Wir können nicht für den Inhalt der Artikel 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!

Für die freundliche Unterstützung danken wir besonders der Virgin Games GmbH, der Bienengraeber GmbH und Thomas Must von CWM.

SEGA Master System, SEGA MEGA DRIVE, Nintendo Entertainment System und PC-Engine sowie alle mit diesen Artikeln verbundenen Bezeichnungen (z.B. 2-MEGA-Cartridge) sind rechtlich geschützte Markennamen und -zeichen der Firmen Sega, Nintendo und Hudson Soft.