

SEGA EAGLE CLUB

enthält:

SPIELETESTS

Super Wonderboy ...

TIPS & TRICKS

zu Space Harrier ...

KAUFHILFEN

zum Spielekauf

Vergleichstest

SEGA MASTER SYSTEM

gegen
Nintendo Entertainment
System

LESERSEITE

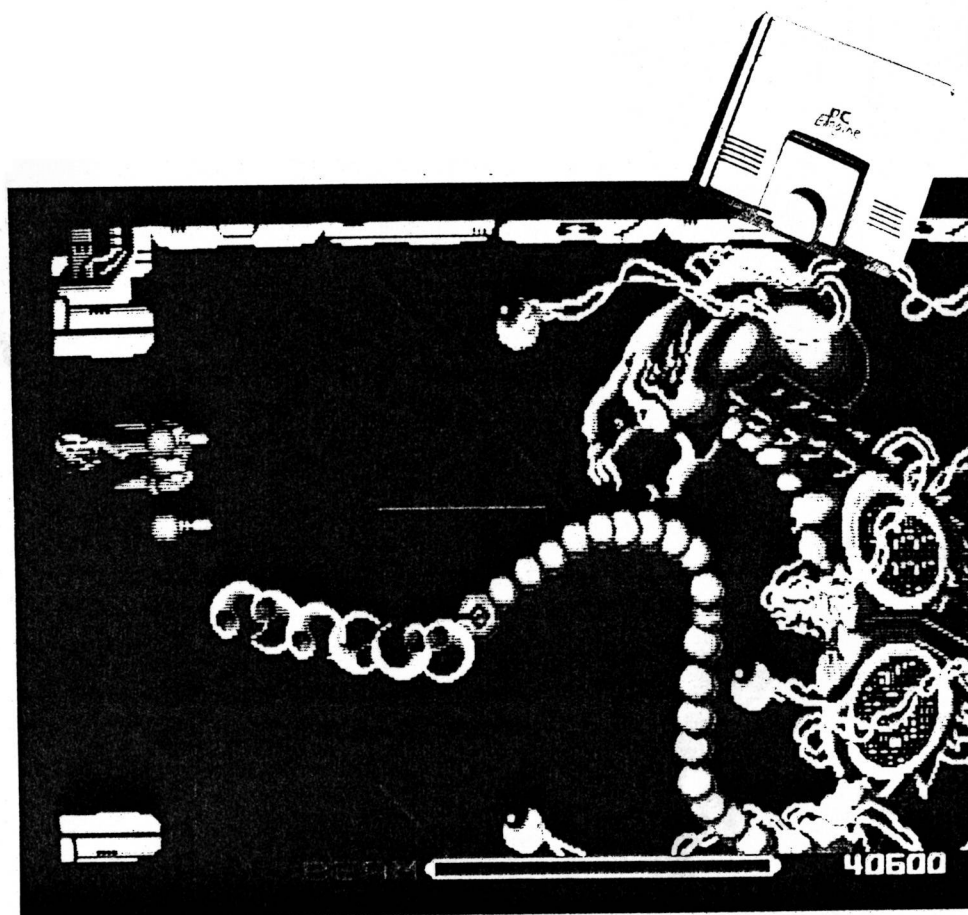
Kurztests von D. Schwab

EAGLE SERVICE

Spiele etc. billiger

PC-ENGINE

und vieles mehr ...



JOURNAL

EDITORIAL

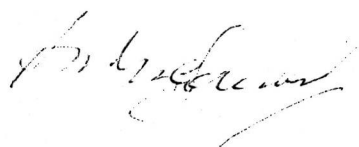
Lieber Leser,
Ich hoffe, die Premieren-Ausgabe des Club Journals hat Ihnen gefallen.
Diese Ausgabe ist noch reichhaltiger und ausführlicher als Ausgabe 1.
Geben Sie aber trotzdem Verbesserungsvorschläge oder irgendeinen Tadel,
schreiben Sie an mich. Die Adresse finden Sie im Impressum.
Und aber zu dieser zweiten Ausgabe des Club Journals. Wie schon im Info
Magazin kurz angesprochen, gibt es auf Seite 5 brandheisse Informationen
und unsere Meinung zur PC-Engine. Wir beziehen uns dabei auf Angaben
der Fachpresse und der Firma NEC, weil wir zur Zeit noch kein Exemplar
der PC-Engine zur Hand haben. Da wir aber in Form unseres Eagle-Bestell-
service (siehe Seite 13) die PC-Engine aus Japan beziehen koennen, wird
sich dieser Umstand innerhalb weniger Monate aendern. Wenn Sie sich,
auch fuer NEC's PC-Engine interessieren, schauen Sie sich gleich den bei-
liegenden Katalog an. In ihm finden Sie auch Spiele und Erweiterungen fuer
Sega und Nintendo zu Sonderpreisen.
Und aber weiter im Text. Vor dem PC-Engine Bericht gibt's Neuigkeiten
und einen kleinen Bericht von meinem Besuch in England. Dann folgt auf
Seite 6 und 7 ein Test der beiden Konkurrenten Nintendo und Sega.
Danach lassen wir drei Seiten Spieltests auf Sie los, die von Tips&Tricks
befolgt werden. Nun gibt's ein paar Kaufhilfen zum Spiele- und Hardware-
auf. Dann die Leserseite mit Kurztests von unserem Mitglied Dominik
Schwab, und schliesslich die Vorschau & Impressum Seite.
Noch ein Wort in eigener Sache: Schreiben Sie uns doch mal Ihre Meinung
zu Journal und Info Magazin, und beteiligen Sie sich in einem bei den
Aktionen 'High Score' und 'Top 10'. Wir garantieren Ihnen, dass Ihr
Leserbrief schnellstmoeglich beantwortet wird, und dass Ihre Angaben
fuer die beiden Aktionen in die Gesamtwertung eingehen.

Uebersicht der Inhalt in Kuerze:

Seite -1- Titelblatt
Seite -2- Editorial
Seite -3- Neuigkeiten
Seite -4- Berichte/News
Seite -5- PC-Engine
Seite -6- Story
Seite -7- Story
Seite -8- Spiele Test
Seite -9- Spiele Test
Seite -10- Spiele Test
Seite -11- Tips & Tricks
Seite -12- Kaufhilfen
Seite -13- Leserseite
Seite -14- Vorschau & Impressum

P.S.: Unterrubriken sind im Inhalt nicht genannt.

Viel Spass beim Lesen



NEUIGKEITEN

Angsichts einen stillen Spiele-Monats gibt's diesmal etwas weniger Informationen zum aktuellen Spiele-Geschehen rund um das Master System.

Shinobi - endlich ein gutes Karate-Spiel fuer das Master System.

Nach dem enttauschenden ersten Versuch mit 'Kung Fu Kid', tut solch ein gewieftes Spiel wirklich gut. Neu ist zwar nichts, doch Spass macht es allemal. Eine Bonusrunde, tolle Grafik und gute Musik runden den Gesamteindruck sehr positiv ab.

Auch fuer Leute, die, wie ich, das Karate-Genre nicht so gerne moegen, auf jeden Fall eine Probespielen wert. Ein ausfuehrlicher Test folgt in der naechsten Ausgabe.

Maze Hunter 3D - Nach drei verunglueckten 3D-Spielen nun ein Grafikleckerbissen schlechthin. Die Grafik bietet einen solch guten 3D-Effekt, dass einem bald die 3D-Brille von der Nase fliegt. Das war's aber leider schon, denn ausser anderen Grafiken und anderen Labyrinthen, die man in diesem Spiel durchqueren muss, aendert sich nicht mehr viel.

Es gibt zwar Monster und Extra-Waffen die den Spielverlauf auflockern, im Ganzen ist 'Maze Hunter 3D' aber leider nur oberster Durchschnitt, der mich irgendwie an den Spielautomaten 'Gauntlet' erinnert. Schade um den 3D-Effekt.

<ak>

Fehler, Felher, Feeler ...

Wir haben in der ersten Ausgabe einen Fehler 'versteckt'. Hier ist er:

- eine Sega 4 Mega Cartridge hat nicht 1 Mega Byte, sondern 512 Kilo Byte, also ein halbes Mega Byte, Speicherplatz.

Man berechnet naemlich folgendermassen: Angegebene Kilo Bit Zahl geteilt durch acht (8 Bit = 1 Byte). Also hat eine Card 32 kByte (256 kBit), eine Mega Cartridge 128 kByte (1 Mega Bit), eine Zwei-Mega-Cartridge 256 kByte (2 Mega Bit) und eine Vier-Mega-Cartridge 512 kByte (4Mega Bit). P.S. 1 Mega Bit = 1024 Kilo Bit, 2Mega Bit = 2048 Kilo Bit etc.

<ak>

BERICHTE / NEWS

Videospiele in England

In England ist der Videospielkonsum lange nicht so hoch wie in den U.S.A oder Japan. Auch hinter dem deutschen Markt verschwinden die Englaender. Es gibt allerdings einiges auf dem englischen Markt, wovon sich die Deutschen etwas abschneiden koennen. Zwar ist die Spieleanzahl in England in Sachen Sega verschwindend gering - das einzige Geschaeft, dass ich in Birmingham fand, und welches Sega Spiele fuehrte, hatte ganze zwei unterschiedliche Spiele ('Out Run' und 'Astro Warrior'). Ein anderes Geschaeft in Mery Hill (riesiges Einkaufszentrum) hatte auch nur vier unterschiedliche Sega-Titel ('Space Harrier', 'After Burner', 'Out Run' und 'Astro Warrior'). Was aber gegenueber dem deutschen Markt besser ist, besteht darin, dass die Konsole mit einer Cartridge geliefert wird. Diese enthaelt nicht nur 'Hang On' (siehe deutsche Version), sondern auch das Spiel 'Astro Warrior' (was die Abbildung auf der Verpackung des Systems erkluert).

In Sachen Nintendo herrschte in Mery Hill ganz schoen Ebbe. Man bot ganze zwei Module an (Mario Bros und Kid Icarus). Dies aenderte sich aber bei Boots (supergrosses Kaufhaus). Hier durfte ein Nintendo Besitzer zwischen etwa 15 Modulen waehlen. Einige haben wir auch in Deutschland, einige aber auch nicht. Weiterhin gibt es in England schon den Roboter fuer die 'Mattel Version' (nicht 'Europaen Version') des Nintendo Entertainment Systems zu kaufen. Man kann ihn entweder einzeln, oder im Set zusammen mit Grundgeraet, Zapper und zwei Spielen erwerben. Dieser Set kostet 149 Pfund (etwa 460 DM).

<ak>

Aktion High Score 2. Monat

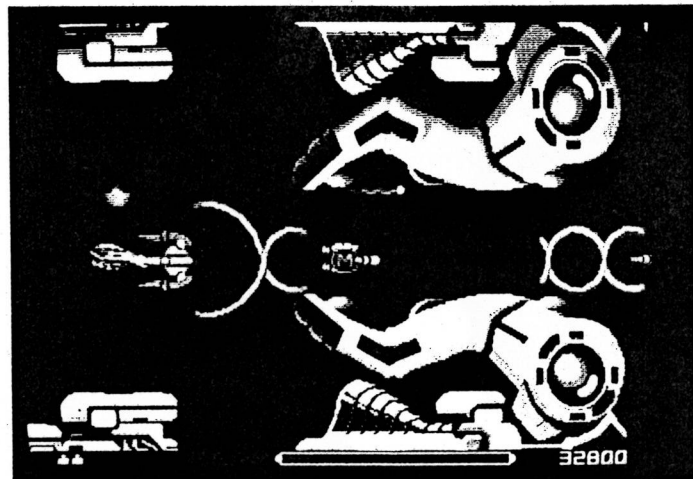
Im 2. Monat der Eagle Aktion 'High Scores' ergibt sich folgende Liste. Auffallend ist, dass keiner meine High Scores abloesen konnte. Deshalb ab diesem Monat auch noch das Spiel 'Space Harrier' in der ersten Eagle Aktion. Wer mitmachen will, schreibt am Besten auch noch seine Lieblingsspiele (fuer die Top 10) auf eine Postkarte adressiert an: Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2.

Bestenliste 9,10/88:

Out Run	27429529 Punkte	alle Kurse geschafft	Andreas Knauf
Fantasy Zone	241300 Punkte	fast geschafft	Andreas Knauf
Gangster Town	166030 Punkte	geschafft, Rang A	Andreas Knauf
Space Harrier	23995330 Punkte	alles geschafft	Andreas Knauf

PC - ENGINE

Sie bietet wahnsinnige
Grafik und tollen Sound
aus 6 Rohren. Sie schlaegt
Sega und Nintendo um
Laengen.
Die PC-Engine ist da !



Wie in den Hot News zu lesen ist, gibt es das neue Super-Videospiel jetzt auch in Deutschland. Die PC-Engine von NEC, die nicht viel groesser ist als eine 5 1/4 Zoll Diskette bietet 512 Farben, 6 kanaeligen Stereo-Sound und super Animation. Besonders die ersten erhaeltlichen Spiele und die kleinen Sega-aehnlichen Cards fallen auf, denn die Spiele bieten absolut perfekte, vollkommene und wahnsinnige Grafik, der keine Worte gerecht werden koennen. Sowohl 'R-Type I', als auch 'R-Type II' verwoehren das Auge mit feinsten Spielhallen-Grafik und die Ohren mit heissem Spielhallen-Sound. Das ist aber nicht alles, denn die handlich-kleinen Cards verblueffen durch eine Speicherkapazitaet von bis jetzt 512 KByte, also genau soviel Speicherplatz wie eine 4 Mega-Bit Cartridge von SEGA. Bei all diesen Lobesreden darf man eines nicht vergessen: Die PC-Engine kostet im Grund-Set mit RGB-Kabel, Joypad und Netzteil glatte 499 DM. Man bekommt dafuer eine wenig zukunftsstraechtige Maschine mit nur einem Joypad und einem so ulkigen Joypad-Anschluss, dass wohl kein guter Joysick fuer die PC-Engine zu erwarten ist. - Auch die Sache mit dem SCART-Anschluss koennte vielen Leuten, die sich eine PC-Engine kaufen wollen aber keinen SCART-Anschluss an ihrem Fernseher oder Monitor haben, die Freude nehmen. So hat er auch mir, da ich einen Commodore 1801 Monitor ohne SCART besitze, die Freude genommen, denn ich bin nicht bereit mir extra fuer die PC-Engine einen neuen Monitor zuzulegen. Wer aber einen Monitor mit SCART besitzt, sollte sich entweder in Deutschland eine PC-Engine fuer 499 DM kaufen, oder sie bei uns fuer 309 DM bestellen. (Achtung: japanische Version; siehe mitgelieferter Katalog)

<ak>

Hier erhaeltliche Spiele und teschniche Daten in Kuerze:

Name:	PC-Engine
Hersteller:	NEC
Farben:	512
Sound:	sechsstimmig, Stereo
Speicherkapazitaet:	z.Z. 512 Kilo Byte
Spielmodule:	R-Type I, R-Type II, Drunken Master, Galaga '88, Victory Run, Wonderboy in Monsterland, Shanghai, Tale of a Monsterpath, Chan and Chan und Baseball.
Erweiterungen:	Joypad-Port fuer 5 Joypads
Grundausstattung:	Konsole, RGB-Kabel, Netzteil, 1 Joypad
Anschluesse:	TV-Ausgang (NTSC), RGB, 1 Joypad, Modulschacht
Besonderheiten:	Reset- und Paus-Knopf am Joypad
Preis:	499 DM

STORY

Meister und Unterhalter auf dem Pruefstand

Wie schon in Ausgabe 1 erwaeht, setzte SEGA, bis zur Sommer CES in Chicago verstaerkt auf Spiele fuer Ihre Fluessigkeitskristall 3D-Brille. Der Trend ist aber stark rueckklaeufig, da SEGA nicht die gewuenschten Verkaufszahlen erreichte. Nun verlauft der Trend wieder klar in Richtung der kommerziellen Spiele und Arcade-Automaten Umsetzungen. Die zahlreichen Neuerscheinungen auf diesem Gebiet wurden ja bereits in der ersten Hot-News Broschuere genannt.

Auch Nintendo bietet eine 3D-Brille an, die z.B. mit dem Spiel 'Rad Racer' mitgeliefert wird. Man bekommt aber dafuer eine wesentlich effektivere 3D-Brille als die von SEGA. Ausserdem hat auch Nintendo eine Lichtpistole (genannt 'Zapper') im Angebot. Fuer diese gibt es aber nur wenige und meiner Meinung nach erschreckend schlechte Spiele zu kaufen. Man muss aber dazu sagen, dass beide Hersteller den LightPhaser, bzw. den Zapper, an den Schluss Ihrer Entwicklungen stellen. Es gibt zwar in Amerika neuerdings den MegaPhaser (kleine MP), mit dem man beim Spiel 'Rambo III' feindliche Soldaten niederknallen darf. Dies wird sich aber, da das Spiel stark indizierungsgefaehrdet ist, nicht auf den deutschen Markt auswirken. Wobei wir schon beim Stichwort waehren, denn was nuetzen uns die tollen japanischen und amerikanischen Spiele wie 'Nemesis' (NES), Rygar (NES) oder Alf (Sega), wenn wir doch so schnell nicht in Ihren Genuss kommen. Obwohl Sega einen grossen Teil der Neuerscheinungen bis Weihnachten auf den Markt bringen will, hat Nintendo eine Art Modularmut zu beklagen, denn vorraussichtlich werden nur 60 % der gewuenschten Spiele bis Weihnachten ausgeliefert. Da natuerlich zuerst die japanischen und amerikanischen Haendler versorgt werden, wird fuer den deutschen Markt nicht viel uebrig bleiben. Ausserdem muessen Nintendo-Freaks seit einiger Zeit etwa 30% mehr Geld fuer gute Spiele bezahlen (letztes Jahr 69 DM, dieses Jahr 89-99 DM). SEGA hingegen will solange wie moeglich mit den Preisen am Boden bleiben (Card fuer 49 DM, Mega Cartridge fuer 59 DM usw.) .

Die Vor- und Nachteile der beiden Systeme sind schnell erklart: Das Sega Master System hat zwar modernere Technik als das NES, wird aber nicht so gut ausgenutzt. Anders hingegen bei dem Vertrieb in Deutschland. Hier kann die deutsche Vertriebsfirma des NES keinen Punkt einheimsen, denn nur Nintendo und Konami Module werden (leider viel zu schleppend) importiert. So duerfen die deutschen Nintendo-Freaks vorerst auf Taito, Namco oder Capcom Spiele verzichten. Der Sega Importeur ariolasoft versucht, so gut wie moeglich, alles postwendend in Deutschland zu veroeffentlichen. Im letzten Punkt, naemlich in der Spieleentwicklung, hat Nintendo die Nase klar vorn. Die Japaner koennen naemlich auf etwa 20 Drittanbieter, die jaehrlich drei Module zu produzieren haben, zurueckgreifen. Sega hingegen hat im Moment nur eine Firma, naemlich Salio (siehe Hot-News Broschuere 1) als Drittanbieter angeworben.

Im Ganzen stellt man fest, dass beide Systeme gleich gut sind, das eine, naemlich das Master System, besticht durch tolles Design, Grafikleckerbissen und tolle Action- und Geschicklichkeitsspiele. Das andere, das Entertainment System, besticht durch sehr komplexe, gut durchdachte Action-Adventures, super Automatenumsetzungen und einen scheusslichen Joypadanschluss. Unser Tip: Beide Systeme kaufen, unsere Spieletests lesen, sich die Spiele anschauen und dann kaufen.

STORY

Endwertung beider Systeme im Vergleich:

Kriterium	Sega Master System	Nintendo Entertainment System
Grafik	sehr gut	sehr gut
Sound	sehr gut -	sehr gut -
Spiele	sehr gut -	sehr gut -
Action	sehr gut	sehr gut
Strategie	gut -	sehr gut -
Adventure	sehr gut	gut +
Simulation	befriedigend	befriedigend
Sport	sehr gut	sehr gut
Spieleanzahl	gut	sehr gut
GESAMT	sehr gut	sehr gut

Die Angaben im Text beziehen sich auf die European Version des NES. Die Angaben im Kurztest ausschliesslich auf die amerikanische, bzw. japanische Version. Gleiches gilt fuer den Sega Master System Kurztest.

<ak>

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

Wie schon in der letzten Ausgabe erwaeht, wird es in absehbarer Zukunft einen neuen Nintendo Streich geben. Dieses neue System soll mit Hilfe eines 16 Bit Prozessors tolle Grafik etc. bieten. Ueber den Preis werden wir euch schnellstmoeglich unterrichten.

Das Modul Rambo III wird eventuell, der MegaPhaser ueberhaupt nicht in Deutschland veroeffentlicht. Auch die Sega-Puzzles werden vorerst nicht veroeffentlicht. (Angaben der Firma ariolasoft aus unsere Anfrage)

Amerika: In den USA ist es in Sega Kreisen Gespraechststoff Nummer 1. Eine Sounderweiterung fuer das Sega Master System, mit der es zum Automaten-sound faehig wird, soll bis Weihnachten erscheinen. Ein Veroeffentlichungstermin fuer den deutschen Markt konnte uns SEGA nicht mitteilen.

Die PC-Engine (siehe Info Magazin 1) wird in den kommenden Tagen offiziell in Deutschland veroeffentlicht. Man wird dann eine, zu deutschen Vorraussetzung kompatible PC-Engine in den Geschaeften vorfinden. (Naehers auf Seite 5 in dieser Ausgabe)

<ak>

SPACE HARRIER

a femberaubend schnelle super Grafik. Das Spiel, dem keine Waerte gerecht werden koennen

Space Harrier (2 Mega Cartridge)
Sega Master System
Preis: 69,90 DM ++ SEG4

Das 'Land der Drachen' steht kurz vor der Vernichtung durch Invasoren. Sie, der 'Space Harrier' muessen helfen und sich durch 18 gefaehrliche Level kaempfen. Am Ende jeder Spielstufe muessen Sie einen superstarken Gegner besiegen, der nur durch viele Treffer lahmzulegen ist. Haben Sie Ihre drei Leben verloren, kann man mit Hilfe einer 'Continue Game'-Funktion das Spiel dreimal an der Stelle des Todes fortsetzen.

Ihr Space Harrier kann sowohl laufen, als auch, mit Hilfe seines geschulterten Antriebsrucksacks, fliegen. Es gibt fast 40 Gegner, von denen 6 unzerstoerbar am Boden stehen. Diesen gilt es auszuweichen, denn jede Kollision mit Schuss oder 'Koerper' der Invasoren bedeutet den Tod eines Bildschirmlebens.



Diesen gilt es auszuweichen, denn jede Kollision mit Schuss oder 'Koerper' der Invasoren bedeutet den Tod eines Bildschirmlebens.

<ak>

Andreas:

'Space Harrier' ist fuer mich im Moment das nonplusultra in Beziehung Ballerspiele. Am besten gefiehlen mir das riesige Roboter-Sprite, die fantastischen Hindernisse (z.B. das zwanzigseitige Raumschiff), die tollen, riesengrossen Schuesse und Feuerkugeln, die Pilze, die Drachen am Ende und, und, und... Alles ist toll animiert und super (und bunt) gezeichnet. Auch die Musikstuecke sind fuer Sega Verhaelt-nisse allererste Sahne (digitaliesierte Sprache und ueber 10 Musikstuecke). Wenn man alle Levels ueberlebt hat, darf man nochmal gegen eine extrafiiese Auswahl der einzelnen Hauptmonster antreten. Hat auch dieses ueberstanden, kommen zwei schlangenartige Wesen, die superschnell ueber den Bildschirm rasen. Nach dieser, wirklich schweren Pruefung, darf man auf dem Ruecken des weissen Drachen, der mich irgendwann den Drachen aus der 'Unendlichen Geschichte' erinnert, wegfliegen. Nun darf man sich, wenn man schnell lesen kann, die weitere Geschichte des Drachenlandes durchlesen und zu aller letzt, lernt man noch Programmierer, Designer etc. von 'Space Harrier' kennen. Das Nette dabei ist, dass die Punktezahl stetig weiter steigt.

Im Ganzen ein Spiel, dass noch durch High Score Liste, Soundmenue, ein tolles Titelbild und natuerlich durch ein, mit einem Trick anwaehlbares, Parameterveraenderungsmenue, absolut positiv einzustufen ist.

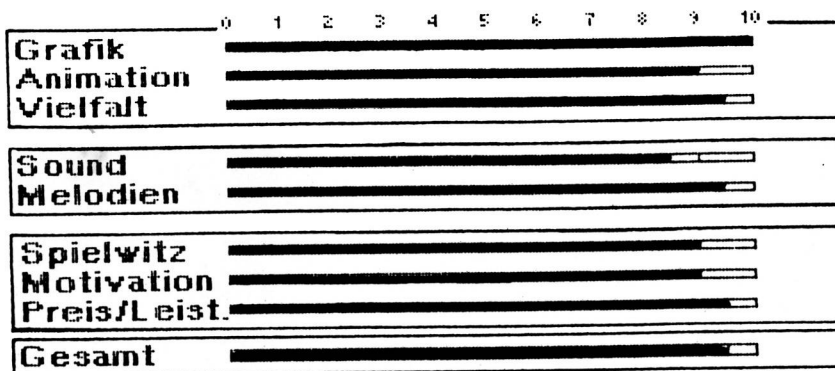
<ak>

SPIELE TEST

Mark:

Ich finde, 'Space Harrier' ist eines der schnellsten und an Grafikreichtum strotzendesten Spiele, die es zur Zeit auf dem deutschen Markt gibt. Der grosse Schatz an verschiedensten Fantasyfiguren macht mich auf das Spiel fast süchtig. Man will nämlich immer wieder neue Kreaturen und Hindernisse sehen (und natürlich überwinden). Die am Ende jedes Levels auftauchenden Obermonster haben mich besonders fasziniert. Sie sind einfach super, was Grafikausführung und Animation betrifft. Auch die Schnelligkeit des Spiels, die mit der zunehmenden Zahl der Level steigt, hat es mir angetan. Ebenso die Musik von 'Space Harrier' gehört, finde ich, zu den Besten Musikstücken auf dem Sega Master System. Man kann zwar beim Spielen nicht besonders auf die Musik achten, da man sich voll auf die wachsende Schelligkeit konzentrieren muss, kann sie aber im Musikmenü einzeln auswählen und geniessen. Im Ganzen ein Schiessspiel nobelster Klasse, dass ich jedem empfehlen kann, der Abwechslung und Ballern liebt.

<mt>

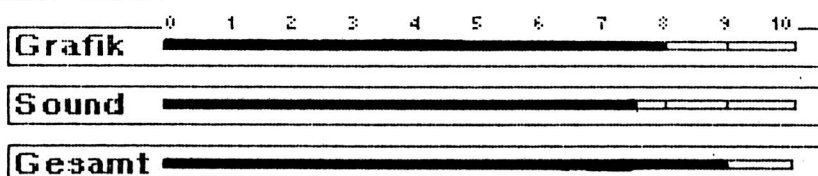


Super Wonderboy in Monsterland
2 Mega Cartridge
Preis: 69 DM ++ SEGA

Wonderboy ist wieder da. Sein neuestes Abenteuer, welches einige sicher schon aus der Spielhalle kennen, führt ihn ins Monsterland. Der Grund dafür ist, wie im ersten Teil, die Entführung seiner Freundin. In zwölf Levels muss er sich gegen alle Monster und Monsterchen die ihm begegnen erwehren. Sei es mit einem Schwert, einem Schild oder einer Bombe. Auch eine Rüstung, ein Helm oder ein Paar Super-Stiefel können auf dem weiten Weg durch Monsterland helfen. Aber nicht nur dieses gilt es einzukaufen. Auch Informationen, die man vorzueglich von Barkeepern für etwas Geld bekommt. Ausserdem kann man sich, wenn man wenig Energie (und Glück) hat, von einem Arzt verarzten lassen. Ist man dann am Ende des Levels angelangt, muss man noch ein extraekliges Monster um die Ecke bringen und schon geht's eine Stufe höher weiter.

Dieses Spiel hat mich in Sachen grafik und Sound mitgerissen, und in Sachen Spielwitz, Komplexibilitaet und Spielspass verschlungen. Im zweiten Teil von 'Wonderboy' stimmt wirklich alles. Besonders die zahlreichen und unter anderem ausgefallenen Extras haben mich vollkommen in Ihrem Bann. Im Ganzen ein super Spiel für jeden, der nicht nur Ballern, sondern auch denken kann.

<ak>



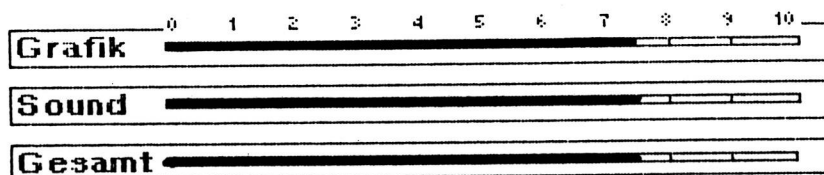
SPIELE TEST

Global Defense (1 Mega Cartridge)
Sega Master System
Preis: 69 DM ++ SEGA

Erde retten - kein Problem koennte der Leitsatz in diesem Spiel heissen. Der boese Feind hat, wie sollte es anders sein, riesige Racketen und Vernichtungssatelliten in Richtung des blauen Planeten abgeschossen. Sie, der Kommandant des Satelliten fuer globale Verteidigung, muessen die Angriffswellen und Bodenstationen, die mitunter auf der Erde stationiert sind (irgendwie unlogisch, oder ?) vernichten. Dies muss Ihnen sowohl in der offensiven Stufe (im All), als auch in der defensiven Stufe (direkt ueber dem zu schuetzenden Planet) gelingen. Gelingt es Ihnen nicht, entweder weil Ihr Satellit zerstoert wird, oder weil zuviele Feinde durchgekommen sind, ist das Spiel zu Ende. Die einzige Hilfe, die Ihr Satellit bekommt, sind drei Extras.

Das Spiel ist sowohl in punkto Grafik, als auch in punkto Sound ziemlich anspruchslos. Obwohl einige Hintergruende und Sprites toll aussehen, konnte mich doch keins zum beruehmten 'Toll'-Effekt hinreissen. Daran war hauptsaechlich das vermurkste Scrolling Schuld. Ausserdem ist die Musik, genau wie die Steuerung, etwas gewoehnungsbeduerftig. Den wichtigsten Kaufgrund, naemlich Spielwitz, kann ich 'Global Defense' sehr wohl abgewinnen. Der haelt sich zwar in Grenzen, ist aber fuer ein sonst durchschnittliches Ballerspiel recht gut.

<ak>



Beteiligt euch...

... durch Tips, Tricks, Artikel, Angebote, Inserate, Cartoons, Tests, Vorschlaegen etc. Wenn ihr uns einen tollen Artikel oder super Tips zu Spielen (auch aelteren) schickt, koennt ihr euch unter Umstaenden auch etwas Geld verdienen.

Ihr koennt euch aber auch durch Mitmachen bei der Aktion 'High Score' oder Mitmachen bei der Top 10 beteiligen. Ich warte sehnsuechtig auf eure Post, die ihr bitte an folgende Adresse schickt: SEGA EAGLE CLUB

Stichwort: Mitmachen

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

TIPS & TRICKS

SPIELETIPS:

Space Harrier - Um nach dem Tod aller drei Bildschirmleben das Spiel neun mal fortsetzen zu koennen, folgende Bewegungen ausfuehren: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben.

Um die Spieleparameter zu veraendern im Musikmenue folgende Titel anwaehlen: 7-4-3-7-4-8. Nach Exit erscheint nun ein Menue, in dem Spielgeschwindigkeit, Steuerung, und Spielperson (Jet oder Mensch) eingestellt werden kann.

Qauartet - Um sich die Start-Stufe auswaehlen zu koennen, Joypad 2 mal nach oben und 12 mal die Pause Taste druecken.

Choplifter - In den Hoehlen in Level 3 immer rueckwaerts fliegen, da man auf diese Weise nicht von der Lava zerstoeert wird.

Rocky - Um Drago besiegen zu koennen, muss man 7 mal in der Sekunde den Punchingball treffen. Um dies zu schaffen, beide Feuerknoepfe sehr schnell hintereinander druecken.

Fantasy Zone I - Um das Schlangenkopf Monster am Ende des sechsten Levels zu besiegen, unbedingt mit Heavy Bombs arbeiten, die man auf den ausgefahrenen Schlangenkopf werfen muss.

<ak>

TOP TEN 9/88

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

Die Zahl in der Klammer ist die Platzierung in der letzten Ausgabe.

Platz / Titel	
1 (6)	Space Harrier
2 (4)	Super Wonderboy
3 (1)	Fantasy Zone II
4 (7)	After Burner
5 (3)	Aleste
6 (-)	Great Basketball
7 (2)	Great Volleyball
8 (5)	Alex Kidd II
9 (8)	Out Run
10 (-)	Choplifter

<ak>

Kaufhilfen: Spiele fuer SEGA und Nintendo

Ich habe hier einige Spiele und Erweiterungen aufgelistet, die ich fuer 'erwerbungsstauglich' halte.

Titel	Art des Spiels	Besonderes	Note	Preis
Aleste	Action	Test in 1/88	++	59,-
Alex Kidd	Action-Adventure	Kurztest 2/88	+	59,-
Choplifter	Action		++	79,-
Fantasy Zone	Action		++	79,-
Fantasy Zone II	Action	Test in 1/88	++	69,-
Gangster Town	Action	+ LightPhaser	++	59,-
G. Volleyball	Sport		++	59,-
Out Run	Rennspiel	Kurztest 2/88	++	69,-
Space Harrier	Action	Test in 2/88	++	69,-
Wonderboy	Geschicklichkeitssp.		++	59,-
Super Wonderboy	Action-Adventure	Test in 2/88	++	69,-

Erweiterungen:

Name	Art	Note	Pre
Segatition Pro	Joystick mit Mirkroschaltern	++	49,-
RGB-Kabel	Anschlusskabel fuer besseres Bild	++	39,-
LightPhaser	Lichtpistole fuer besondere Spiele	+	99,-

Den LightPhaser koennen wir nur mit dem Spiel 'Gangster Town' empfehlen.

Nintendo

Titel	Art des Spiels	Besonderes	Note	Preis
Castlevania	Action-Adventure		++	89,-
Gradius	Action		++	89,-
Ice Hockey	Sport		++	69,-
Legend of Zelda	Action-Adventure	RAM-Speicher	++	99,-
Punch Out	Sport		++	89,-
R.C. Pro Am	Rennspiel		++	89,-
S. Mario Bros.	Geschicklichkeitssp.		+	69,-
Zelda II	Action-Adventure	RAM-Speicher	++	99,-

Erweiterungen:

Name	Art	Note	Preis
Competition Pro	siehe Segatition Pro	+	69,-
AV-Kabel	siehe RGB-Kabel fuer SEGA	++	29,-
Light-Zapper	siehe LightPhaser fuer SEGA	+	69,-

Alle weiteren Spiele und Erweiterungen halte ich nur fuer befriedigend oder schlechter. Ein Test aller erhaeltlichen Spiele und Erweiterungen wird in der naechsten Ausgabe folgen.

<ak>

LESERSEITE

Kurztests von Dominik Schwab

Out Run ist eines meiner Lieblingsspiele, weil es auf jede Art und Weise Spass macht. Die Programmierer haben sich in Sachen Grafik, Crashes, Berg- und Talfahrt usw. sehr viel Muehe gemacht.

After Burner wollte ich unbedingt haben, war aber dann ein wenig enttäuscht. Ich frage mich immer noch, wozu man fuer ein solch nicht gerade schnelles Spiel mit wenig guter Hintergrundgrafik soviel Speicherplatz gebraucht hat.

Space Harrier finde ich optimal. Es ist nach allen Belangen gut umgesetzt worden, und ist das Sega Cartridge mit der besten Grafik (zusammen mit 'Rocky' und 'Fantasy Zone II').

Rocky ist meiner Meinung nach ein einziger Grafikleckerbissen. Hier werden wenige spielerische Momente geboten. Hier ein bisschen Training mit dem Sandsack, dort ein bisschen am Punching Ball und ein bisschen Reaktionstraining mit Micky. Dann geht's zu den ersten beiden Boxern Apollo und Lang, die ich schon beim zweitenmal spielen ueberwunden hatte. Und dann der letzte Boxer, Drago, ihm Bedarf es nur einem Wort: unmoeglich.

Fantasy Zone II ist sowieso das Spiel par excellence. Das Beste Cartridge, dass von SEGA je programmiert wurde. Hier stimmt einfach alles: Grafik, Geschwindigkeit und vor allem der unuebertroffene Spielspass.

Alex Kidd kaufte ich mir, weil alle es so hoch in den Himmel lobten. Mir persoehnlich gefaellt es ueberhaupt nicht. Es hat einfach nicht den Reiz, den ein Spiel haben muss (Name, Grafik usw.).

Dominiks Tests von 'Alien Syndrome', 'Enduro Racer', 'Wonder Boy', 'Zillion', 'Secret Command', 'Kung-Fu-Kid' und 'Quartet' folgen in der naechsten Ausgabe.

-- BESTELLSERVICE -- BESTELLSERVICE -- BESTELLSERVICE -- BESTELLSERVICE --

nutzt Eure Vorteile, bestellt direkt bei uns !

Auch die Hardware ist billiger:

neue Spiele:

Aleste	57 DM
Fantasy Zone III	57 DM
Space Harrier 3D	74 DM
Super Wonderboy	66 DM

LightPhaser	93 DM
3D-Brille	93 DM

Neu im Programm: NEC's PC-Engine

Grundgeraet	309 DM
Spiele (s.Katalog)	100 DM

erwarten:

California Games, Shanghai, Shinobi, R-Type, Thunderblade, Lord of Sword, Phantasy Star, Y's, Double Dragon, Kenseiden, Alf und Miracle Warriors bis Oktober/November.

Weitere Angebote:

- SEGA, Konami, Namco, Tecmo und Capcom LP's und CD's aus Japan.
- Nintendo Entertainment System fuer schlappe 219 DM (+Spiel).

Unser Katalog mit Bestellbedingungen und -adresse findet Ihr mit in dieser Sendung.

Bei Fragen einfach anrufen: 02202/37609

Achtung: Die Preise der aus Japan bezogenen Waren koennen sich geringfuegend veraendern.

neue Spiele:

Wonderboy	66 DM	G. Volleyball	57 DM
Zillion	57 DM	Out Run	66 DM
Rocky	74 DM	G. Basketball	57 DM
Space Harrier	66 DM	After Burner	74 DM

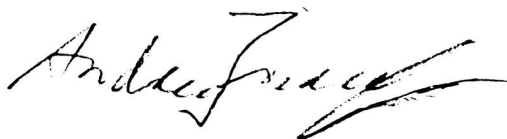
Vorschau & Impressum

Ausgabe 3 fuer November/Dezember '88 bietet vorraussichtlich:

- Alle Sega Spiele auf einen Blick (+ unsere Meinung)
- Alle Nintendo Spiele auf einen Blick (+ unsere Meinung)
- Eine ganze Tonne Spieletests
- Neuankuendigungen fuer Weihnachten auf einen Blick
- Tips zum Weihnachts-Spielekauf
- PC - Engine, 'The legend continues'
- Hot News aus Japan, Amerika und Deutschland
- Veroeffentlichungstermine neuer Spielmodule
- Was erwartet uns 1989 ?
- Tips & Tricks zu aktuellen Spielen
- 'California Games' im Test
- Sega und Nintendo gegen die PC-Engine. Ein hoffnungsloser Kampf ?
- Neues Nintendo-Videospiel mit 16 Bit bis Weihnachten ?

all dies Mitte November im Club Journal 3.

bis dann



Impressum

Herausgeber: NEWS AG Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Mark Toennes <mt>, freie Mitarbeiter

Fotografie: Andreas Knauf

Layout: Andreas Knauf

Druck: Seikosha SP-180 VC

Titelbildfotos: Power Play

Verwaltung: Andreas Knauf

Urheberrecht: Auf Berichte und Rubriken unter der Headline 'Story',
'Editorial' und 'Impressum'

Anschrift: SEGA EAGLE CLUB

A. Knauf

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609

Di-Do von 14-15 und 19-20 Uhr

Sa von 12-14 Uhr

(c) 1988 NEWS AG Bergisch Gladbach

Redaktion SEGA EAGLE CLUB

Achtung: Wir uebernehmen keinerlei Haftung fuer Beanstandungen des Inhalts. Die Rubrik 'Hot News' beinhaltet nur unbestaetigte News.

Wir danken: Sega Enterprises, ariolasoft GmbH, NEC und Nintendo

Ausruestung von: Commodore Deutschland, Seikosha Co., LTD. und Olympus

Ferner danken wir: fujicolor, allkauf, Markt & Technik AG und SSI

SEGA® and **Nintendo**® are trademarks of Sega Enterprises and Nintendo Int.