

Sega Eagle Club

Vor-Weihnachtsausgabe

enthält:

SEGA und Nintendo
gegen die PC-Engine

Spiele Tests

Penguin Land und andere

Tips & Tricks

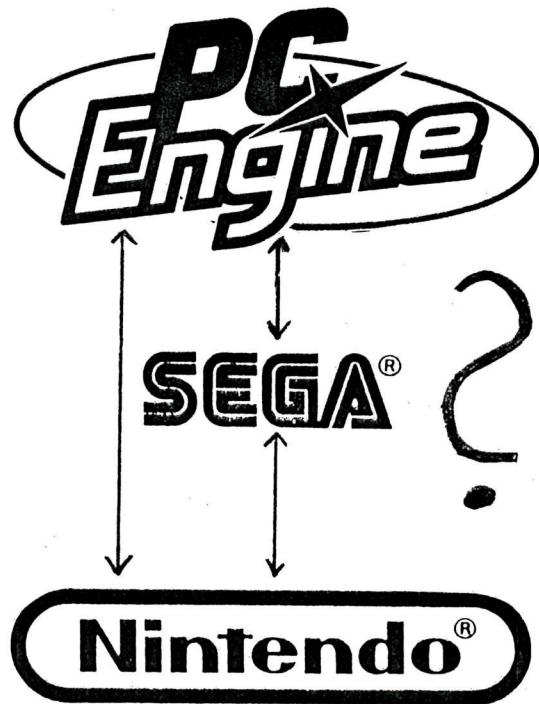
zu After Burner u.a.

Alle Spiele im Test

Sega und Nintendo

Kaufhilfen

zum Weihnachtskauf



der aktuelle Katalog liegt bei

Journal

EDITORIAL

Lieber Leser,

da ich auf meinen Aufruf zum Fragebogen ausfüllen in der letzten Ausgabe ziemlich viele und durchweg positive Antworten erhalten habe, habe ich in dieser Ausgabe noch mehr Informationen etc. zusammengepackt.

Da uns dieser und der letzte Monat viele neue Spiele und Neuigkeiten gebracht hat, mußte der ausführliche Spieltest zwei kleineren weichen. Ich bitte dies zu entschuldigen, aber ich glaube viele Informationen zu vielen Spielen sind besser als superviele Informationen zu einem Spiel. Oder denkt ihr anders ?

Der Aufbau des Journals ist größtenteils wie letztesmal, wobei ich aber die Testlisten, die durch schweißtreibende Arbeit entstanden sind, festhalten will. Es fällt auch dort wieder auf, daß wir unseren Themenbereich auf Nintendo und PC-Engine ausweiten (wobei ich den beiden Firmen besonders danken möchte).

Noch vor den Testlisten gibt's auf den Seiten 5 und 6 eine Gegenüberstellung von Master System, NES und PC-Engine. Darauf folgt der diesmal riesige Spieleteil bestehend aus Spiele Tests, Tips & Tricks und den eben erwähnten Testlisten.

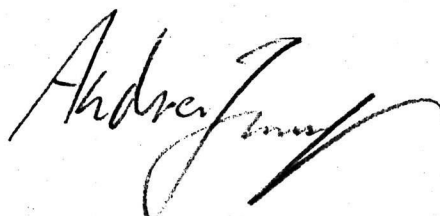
Am Ende folgen noch die Kaufhilfen zum Weihnachts-Spielekauf und die Leserseite, auf der sich Dominik Schwab mit einigen Spielen beschäftigt. Noch ein Wort in eigener Sache: Bitte schreibt mir, was ihr euch als nächste Story im Club Journal wüsch, oder welche Verbesserungen wir noch ausführen können.

Wie immer alles in Kürze:

Seite -1- Titelblatt
Seite -2- Editorial
Seite -3- Neuigkeiten
Seite -4- Extra...Extra...Extra
Seite -5- Story
Seite -6- Story
Seite -7- Spiele Test
Seite -8- Spiele Test
Seite -9- Tips & Tricks
Seite -10- Testliste SEGA
Seite -11- Testliste SEGA
Seite -12- Testliste Nintendo
Seite -13- Kaufhilfen
Seite -14- Leserseite
Seite -15- Vorschau & Impressum

P.S. Unterrubriken nicht genannt.

Viel Spaß beim Lesen



NEUIGKEITEN

Da es seit der letzten Ausgabe viele neue Spiele und Ankündigungen gab, mußten wir einiges, was wir ausführlicher testen wollten, auf diese Neuigkeitenseite verschieben.

Parlour Games - Die guten alten Spielkompilationen von Darts, Billard und Bingo sind wieder da. Nun nimmt sich auch Sega dieser Sache an und daß ziemlich erfolglos.
Beim Dartswerfen darf man nur Höhe und Geschwindigkeit bestimmen und Bingo ist sowieso ziemlich langweilig.
Das einzige was wenigstens für Billard Fans, wozu ich mich nicht zähle, interessant sein dürfte, ist die wirklich gute Billard-Simulation.
Sowohl Grafik, als auch Sound sind durchgehend gut und erfreuen das Auge. - Im Ganzen: Ein Modul für alle die Billard mögen oder Spaß zu viert haben wollen.
Bewertung: oberer Durchschnitt
Preis: 79 DM , 1 Mega Cartridge ** Sega

Aztec Adventure - In diesem brandneuem, in deutschen Geschäften noch nicht erhältlichen Spiel, muß man das Reich und den Schatz der Azteken finden. Um das zu schaffen läuft man mit seiner Spielfigur durch den Dschungel und muß etliche, nicht allzu schwere, Rätsel lösen.
Im ganzen ist das Spiel besonders für Leute, die Action-Adventures lieben, empfehlenswert.
Bewertung: gutes Action-Adventure
Preis: bei uns 98,90 DM (Import) ** SEGA

Ghosts'n Goblins - Dieses Spiel (ebenfalls noch nicht in Deutschland erhältlich) für das Nintendo Entertainment System bietet sowohl tolle Grafik, als auch einen absoluten Spitzensound. Man spielt einen Ritter, der eine entführte Prinzessin befreien will. Dabei wird man von äußerst unfreundlichen Zombies und anderem Getier, wie Monstern und Vögeln, angegriffen.
Bewertung: Tolles Action Spiel
Preis: bei uns 99 DM (Import) ** NES

<ak>

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

Japan: Einige der 20 Drittanbieter für das NES werden bis Weihnachten folgende Spiele auf den japanischen und amerikanischen Markt werfen:
'Ultima', 'Spy Hunter', 'Mag Max', 'Seicross', 'Xenophobe', 'Rambo', 'Empire City 1931', 'Freedom Force', 'Dr.Chaos', 'Robocop', 'Rampagne' und 'Cobra Command'. Wann und ob die meist sehr vielversprechenden Titel in Deutschland erscheinen ist ungewiß. Wir werden sie aber in Form unseres Sega-Eagle-Lieferservice in wenigen Monaten aus Amerika beziehen.

<ak>

Extra...Extra...Extra...

Wahnsinns Videospiel-Konsolen im Kommen

Neuigkeit aus der Welt der Spielkonsolen: Was wohl jeden Videospiel-Fan entzücken wird, ist die Tatsache, daß im Frühling nächsten Jahres etwa sieben neue Videospiel-Konsolen erscheinen sollen. Es handelt sich dabei unter anderem um eine Atari-Konsole, eine neue Sega-Konsole und die im Info Magazin 2 erwähnte neue Nintendo-Konsole. Außerdem wurde uns von einer Konix Konsole berichtet, die bis nächstes Jahr erscheinen soll. Bei der neuen Atari-Konsole handelt es sich um ein System, das weitgehend auf dem der ST-Serie basiert, sich aber durch ganze 4096 gleichzeitig darstellbare Farben, 8 kanäligen Stereo-Sound und Hardware-Scrolling auszeichnet.

Die neue Sega-Konsole soll ebenfalls durch viele Farben und eben erwähnten Stero-Sound Käufer gewinnen.

Die neue Nintendo Konsole haben wir ja schon im Info Magazin und im letzten Club-Journal erwähnt.

Besonders die ST-Konsole gilt es hervorzuheben, denn sie wird nicht nur in den USA als erstes veröffentlicht, sondern gleichzeitig in Deutschland. Auch der Preis läßt einen in Staunen geraten, da ca. 300 DM für eine 16bit-Konsole mit diesen technischen Vorraussetzungen nicht gerade viel ist.

Angesichts dieser Sachlage, bleibt zu überlegen, ob man nicht lieber ein paar Monate wartet, anstatt sich jetzt eine andere Konsole (z.B. die PC-Engine) zuzulegen.

Außerdem ist ziemlich sicher, daß die Firma NEC die Produktion der PC-Engine in Kürze einstellen wird.

<ak>

PC-Engine, ja oder nein ?

Nach Lesen obigen Artikels stellt sich wohl jedem PC-Engine-Interessierten die Frage, ob er nun, oder ob er nicht.

Meiner Meinung nach sollte man lieber bis nächstes Jahr warten, anstatt sich jetzt ein sowieso nichtzukunftsträchtiges System zuzulegen.

Wie gesagt scheint ja besonders das Atari-ST-Videospiel für Forure in der Videospiel-Szene sorgen zu wollen, da es durch seine fantastischen Eigenschaften und seinem niedrigen Preis ein klarer Favorit für den Markt 1989 sein wird.

<ak>

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

Wir haben am letzten Tag vor dem Versand des Club-Journals noch folgende Information erhalten:

Das Sega 16bit-System wird in Japan am 1. November offiziell veröffentlicht. Durch einen speziellen Adapter wird es vorraussichtlich kompatibel bleiben. -- Wenn dies der Fall ist, werden wir das neue Sega-System kurz vor Weihnachten aus Japan bekommen !

STORY

Die drei Konkurrenten im Test.

Wir haben diesen Test, zwecks Uebersichtlichkeit, in einzelne Kategorien eingeteilt.

Grafik

In diesem Testpunkt tritt natürlich die PC-Engine ganz weit in den Vordergrund, denn viele Spiele haben nicht nur den selben Ablauf wie der (meist) gleichnamige Spielautomat, sondern auch die gleiche Grafik. Das Master System hingegen zeigt die beste Grafik auf dem gesamten 8 bit-Markt. Diese Führungsposition unterstreicht Sega druch Spiele wie 'Choplifter', 'Space Harrier', 'Fantasy Zone' oder 'Rocky'. Auch in Animation und Ausführung liegen die japanischen Sega-Programmierer vorn. Bei Nintendo-Spielen könnte man erst denken sie wären schlicht aber doch gut (genau wie der graue Kasten, genannt Konsole). Das hat sich in den Anfangszeiten in Deutschland auch oft genug bestätigt ('Super Mario Bros', 'Ice Hockey' etc.). Doch jetzt wird der deutsche Markt von toll aufgemacht und programmierten Spielen heimgesucht ('Rad Racer', 'Gradius', 'The Goonies II' etc).

Sound / Musik

Auch hier hebt sich die PC-Engine wieder deutlich von der Konkurrenz ab und besticht mit 6kanäligen Automaten-Stereo-Sound. Das Master System versucht sein Bestes durch 4 Tonkanäle, dessen Ton- und Rauschgeneratoren aber zu wenig leisten. Zwar wird die technische Magersucht von guten Kompositionen und guter Ausführung weitgehend in den Schatten gedrängt, der Sega-Sound scheint meist aber nur auf gutem Status zu stehen.

Der Nintendo Sound hingegen liegt sehr weit hinter den anderen beiden Konsolen-Sounds zurück, denn sowohl Hardwarevoraussetzungen, als auch Komposition und Ausführung lassen sehr oft zu wünschen übrig.

GESAMT

Im ganzen macht die PC-Engine besonders durch die wenigen fantastischen Spiele und die fabolösen Hardwarevoraussetzung viele Punkte gut. Der einzige negative Punkt der PC-Engine ist halt das Einsiedlerdasein der vier tollen Spiele ('R-Type I+II', 'Super Wonderboy' und 'Galaga'). Das Master System ist hier schon besser dran. Es gibt zwar auch große Qalitätsunterschiede, doch besteht ein deutliches Uebergewicht im Lager der guten Module (außerdem sind es mehr).

Das Entertainment System kommt sozusagen erst auf Touren. Gibt es hier meist nur Gutes, gibt's in Amerika und Japan schon absolute Schlager, die schon nach wenigen Tagen ausverkauft sind. Wenn diese auch nach Deutschland kommen würden, wäre das Nintendo System der Anwärter auf den Spitzenplatz.

→

STORY

Kurzwertung (Noten von sehr gut-ungenügend):

Kriterium / Sega Master Sys. / Nintendo Ent. Sys. / PC-Engine

Grafik	gut +	gut +	sehr gut
Sound	gut	befriedigend	sehr gut
Spiele:			
Action	sehr gut -	gut +	sehr gut
Strategie	gut +	sehr gut	mangelhaft
Adventure	sehr gut	sehr gut	ausreichend
Simulation	befriedigend	befriedigend	ausreichend
Sport	sehr gut	sehr gut	gut
Spieleanzahl	sehr gut -	gut --	befriedigend
GESAMT	sehr gut	sehr gut	sehr gut

allgemeines:

Hersteller	SEGA Inc.	Nintendo Inc.	NEC
Farben	64	53	256
Sound	vierstimmig	fünfstimmig	sechsstimmig
Modulspeicher	512 kByte	128 kByte	512 kByte
Preis	299 DM	299 DM	499 DM

<ak>

TOP TEN 11/88

Die 4. Top-Ten zeigt nur wenige Veränderungen zur Vorgänger Top-Ten im Info-Magazin 2 auf. Zwar gab es einen Wechsel an der Spitze, doch sonst gab's nur Veränderungen um höchstens 3 Plätze.

Die beiden neu eingestiegenen Spiele 'Shanghai' (s. Test in dieser Ausgabe) und 'Super Tennis' haben 'Alien Syndrome', welches nur eine kurze Vorstellung gab, und den zweiten Teil der Alex-Kidd-'Saga' aus den Top-Ten verdrängt.

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

Die Zahl in Klammern ist die Platzierung im letzten Monat.

Platz / Titel

1 (2)	Alex Kidd in miracle world
2 (1)	Super Wonderboy
3 (6)	Out Run
4 (7)	Aleste
5 (3)	Space Harrier
6 (4)	Great Volleyball
7 (8)	Enduro Racer
8 (5)	After Burner
9 (-)	Shanghai
10 (-)	Super Tennis

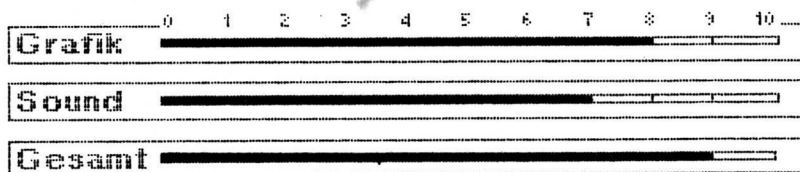
Shanghai

1 Mega Cartridge

Preis: 59 DM *** SEGA/Activision

In diesem Denkspiel ist es die Aufgabe des Spielers aus einer Pyramide mit über einhundert verschiedenen Spielsteinen immer wieder Stein-Pärchen mit gleicher Beschriftung (chinesische Zeichen) nach links oder rechts herausziehen. Das ganze darf man allein oder mit beliebig vielen Person und in einem beliebigen Zeitlimit spielen.

Das Spiel kennen vielleicht einige als Computer- oder 'Live'-Spiel und werden vielleicht denken es sei in dieser Qualität nicht erreichbar. Falsch gedacht, denn das Sega 'Shanghai' macht superviel Spaß und ist für mich die beste Umsetzung überhaupt. Sowohl Spielwitz, als auch Spaß (besonders zu mehreren Leuten) stimmt. Man muß einmal die Schweiß- und Wutausbrüche ('Verflixt, wo ist das nächste Pärchen') bei einem Spiel zu mehreren oder allein erlebt haben, denn es ist gar nicht so einfach sich im Steinchenhaufen zurechtzufinden. Wer sich aber auch durch Warnung seines Nervenarztes nicht einschüchtern läßt, dem kann ich dieses Spiel nur allerwärmstens empfehlen.



<ak>

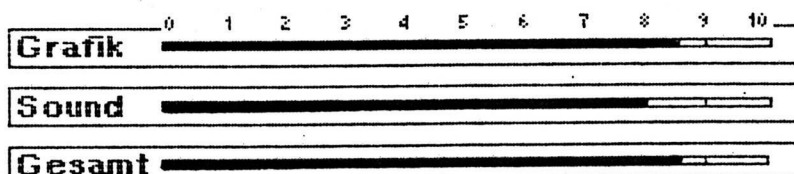
Shinobi

2 Mega Cartridge

Preis: 89 DM *** SEGA

Nach dem ersten, höchst enttäuschenden Versuch mit 'Kung Fu Kid' ist es SEGA nun gelungen den gesamten Flair eines Ninja-Spiels zum Spieler rüberzubringen. In 'Shinobi' ist es des Spielers Aufgabe eine Schar Kinder, die von den bösen Ninjas entführt wurden zu finden und zu befreien. Logischerweise wird man dabei kräftig von gegenerischen Ninjas, von denen die einen leicht, die anderen schwer zu besiegen sind, angegriffen. Das Ganze spielt sich in fünf Runden, die jeweils in drei und vier Levels eingeteilt sind, ab. Man hat bei diesem Spiel eine bestimmte Lebensenergie, die man in den Bonusrunden aufbessern kann. Davor aber muss man sich entweder durch gezielt Schläge und Stiche gegen die Feinde wehren oder einfach über sie hinweg springen.

'Shinobi' vermochte mich nach ein paar Spielen voll und ganz in seinen Flair zu ziehen. Ich finde, daß bei diesem Spiel vom Spielablauf bis zur Grafik alles stimmt. Sowohl die feindlichen Angreifer, als auch die Gelände in denen man kämpft, sind fair und zu bewältigen. Besonders die Grafik gefiel mir bei 'Shinobi', das ich jedem Kampfstart-Freak bedenkenlos empfehlen kann, sehr gut.



<ak>

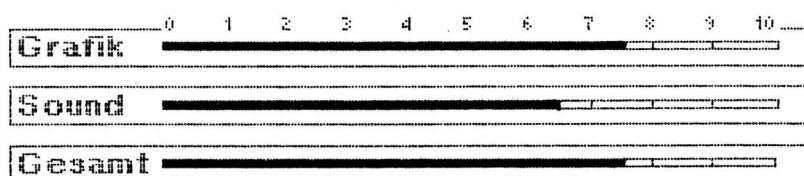
SPIELE TEST

Penguin Land

1 Mega Cartridge (+Batterie)
Preis: 79 DM *** SEGA

Die schnukklige Story des ersten Sega-Moduls mit Batterie ist ebenso neu wie unglaublich: Pinguine im Weltenall. Sie spielen in diesem Spiel den Pinguin-Commander Overbite und müssen sich um die Bergung von Eiern, die auf einem fremden Planeten gefunden wurden kümmern. Zur Bergung müssen die Eier durch eine Art Labyrinth von oben nach unten geschoben werden. Die Schwierigkeit darin liegt zweifellos in der Tatsache, daß die Eier bei Sturz in große Tiefen und auch durch Overbites Einwirken zerbrechen können. Natürlich gibt es auch Feinde und Hindernisse. Die einen erledigt man mit Steinen, die anderen, nämlich Felsblöcke, mit dem Pinguin-eigenen Schnabel (pick...pick). Das Schönste am Modul ist natürlich, daß man sowohl Spielstände, als auch, mit dem enthaltenen Editor, eigene Levels erstellen und 'abspeichern' kann.

Obwohl das Spiel ziemlich groß angekündigt wurde, wofür wohl die erste Batterie in einem Sega-Modul nicht ganz unverantwortlich ist, tendiere ich bei dieser Pinguin-Eier-schubserie eher auf 'gehobener Durchschnitt'. Zwar ist die Idee neu und die Ausführung gut, doch kann mich das Spiel nicht mitreißen. Leute die knifflige Aufgaben lieben, sollten aber schon mal 80 Mark beiseite legen.



Nintendo's Top Ten 11/88

1. Super Mario Bros.
2. Ice Hockey
3. The legend of Zelda
4. Adventure of Link
5. Rad Racer
6. Punch Out
7. R.C. Pro-Am
8. Metroid
9. Tennis
10. Slalom

Tips zum Spielekauf: 'Ice Hockey', 'Gradius', 'Castlevania' und die beiden Zelda-Teile.

<ak>

TIPS & TRICKS

SPIELTIPS:

- After Burner** - Bekanntlicherweise kommt man bei After Burner im Schrägflug bis zum 12. Level. Ab dort wird man auch im Schrägflug nach links oder rechts vom Himmel geholt. Fliegt man aber nach unten oder oben, treffen die Raketten nicht mehr und es wird viel einfacher durchzukommen.
- Ghost House** - Nachdem man Dracula aus seinem Schlaf geweckt hat, einfach gegen eine Deckenlampe schlagen, schon bleibt Dracula stehen und es ist ganz einfach ihn zu besiegen.
- My Hero** - Um bei diesem Spiel fleißig Extra-Leben zu ergattern einfach am Ende des 1. Levels die drei ersten, angreifenden Hunde wegkicken und über den dritten drüberspringen. Dieses dann von hinten erledigen und schon gibt's ein Extra-Leben.
- Alex Kidd** - Im letzten Raum des Spiels den Hirota-Stein anwählen und nach dem Symbolmuster auf dem Stein die Raumsymbole ablaufen. Aufpassen: der Stein wird von oben nach unten und von links nach rechts gelesen.
- Alex Kidd** - Um den Continue-Game Modus anzuwählen nach erscheinen von 'Game Over' den Joypad nach oben drücken und dabei acht mal den rechten Feuerknopf drücken.
- The Ninja** - Um den Chef außer Gefecht zu setzten, einfach im Fluß-Screen auf den obersten Baumstamm der anderen Flußseite springen. Nun einfach den Chef abschießen.
- Quartet** - Um die 'Wild-Beam' auszulösen im Titelbild vierzehnmal die Pause-Taste der Konsole drücken. Danach die linke Feuertaste am Joypad.

<ak>

Beteiligt euch ...

... durch Tips, Karten, Artikel, Tests, Fotos, Cartoons, Angeboten etc. Auch Ideen zur Gestaltung der einzelnen Hefte und Kataloge nehmen wir gerne an. Gute Ideen, Tips, Artikel etc. werden wir sogar mit einem kleinen Gehalt belohnen.

Ihr könnt euch aber auch durch mitmachen bei den Aktionen (z.B. 'Top-Ten') beteidigen und somit Einfluß auf das Magazin ausüben.

Schreibt also an: SEGA EAGLE CLUB

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Alle Spiele im Test

Platz / Titel	Grafik	Sound	Gesamt	Preis
1. Fantasy Zone II	9	7.5	9.5	89,--
2. Space Harrier	10	9	9	89,--
3. Aleste	9.5	7.5	9	79,--
4. Fantasy Zone	8.5	9	9	89,--
5. Super Wonderboy	8	7.5	9	89,--
8. Shanghai	8	7	9	59,--
6. Wonderboy	8	7.5	8.5	79,--
7. Shinobi	8	7	8.5	89,--
8. Great Volleyball	7	7.5	8.5	79,--
9. Rocky	8.5	8	8	89,--
10. Out Run	8	8.5	8	89,--
11. After Burner	8	8	8	99,--
12. World Grand Prix	8	7.5	8	79,--
13. Zillion	7.5	8	8	79,--
14. Alien Syndrome	7.5	8	8	79,--
15. Gangster Town	7.5	8	8	79,--
16. Astro Warrior	7.5	7.5	8	89,--
17. Alex Kidd: Lost stars	8.5	7.5	7.5	89,--
18. Alex Kidd: Miracle World	8	7.5	7.5	79,--
19. Zillion 2	8	7.5	7.5	89,--
20. Parlour Games	8	7.5	7.5	79,--
20. Great Baseball	7.5	7.5	7.5	59,--
21. Great Basketball	7.5	7.5	7.5	79,--
22. Trans Bot	7.5	7.5	7.5	69,--
23. Global Defense	7.5	7.5	7.5	79,--
24. Enduro Racer	7.5	7.5	7.5	69,--
25. Penguin Land	7.5	6.5	7.5	79,--
25. Bank Panic	7.5	6.5	7.5	49,--
26. Action Fighter	7.5	7.0	7.0	79,--
27. World Soccer	7.5	6.5	7.0	79,--
28. Hang On	7	7.5	7	---
29. Teddy Boy	6.5	6.5	7	59,--
30. Fantasy Zone: The Maze	6	6	7	89,--
31. Maze Hunter 3D	8	6.0	6	89,--
32. Blade Eagle 3D	7.5	6	6.5	89,--
33. Super Tennis	7	5.5	6.5	59,--
34. Secret Command	7.5	6.5	6	69,--
35. Great Golf	6.5	4.5	6	79,--
36. Ghost House	6	5	6	59,--
37. Shooting Gallery	7	5	5.5	79,--
38. Space Harrier 3D	6.5	5.5	5.5	89,--
39. Spy vs Spy	6	7	5.5	49,--
40. Shooting Games	6	5	5.5	79,--
41. Quartet	7	6	5	59,--
42. Black Belt	6.5	6	5	89,--
43. The Ninja	6	4.5	5	79,--
44. Zaxxon 3D	5	5	5	89,--
45. My Hero	4	4.5	4.5	69,--
46. Kung Fu Kid	5.5	5	4	69,--
47. Great Soccer	4	4	4	79,--
48. Missile Defense 3D	4.5	3	3.5	89,--
49. Pro Wrestling	4	3	3.5	89,--

Diese Liste enthaelt unsere Meinungen in Form von Punkten zu den einzelnen, in Deutschland erhaeltlichen Sega-Spielen. Wir beziehen uns hierbei entweder auf eigene Erfahrung durch Besitz oder probespielens eines Spiels, oder auf Berichte der internationalen Presse. Folgende Spiele der Genres Action, Geschicklichkeit, Sport etc. koennen wir empfehlen:

Action: 'Fantasy Zone II', 'Space Harrier', 'Aleste' und 'Choplifter'

Geschicklichkeit: 'Wonderboy', 'Shinobi'

Sport: 'Great Volleyball'

Rennen: 'Out Run', 'World Grand Prix'

Action-Adventures: 'Super Wonderboy in Monsterland', 'Zillion'

Lichtpistole: 'Gangster Town'

Übrigens: Alle Spiele zusammen kosten ~~3782~~ Deutsche Mark.

3439

<ak>, <mt>

Alle Zusätze im Test

Artikel	Unsere Meinung	Note	Preis
3-D Brille	ganz nett, aber schlechte Spiele	3-	159,--
LightPhaser	nur mit 'Gangster Town' zu empfehlen	2-	139,--
RGB-Kabel	Tolle Bildqualitaet (fuer SCART)	1	39,--
Segatition Pro	Super Joystick, praezise Steuerung	1	49,--
Speedking Joystick	Ganz nett, liegt schlecht in der Hand	3-	35,--
Sega Dauerfeuer	Zu empfehlen fuer Schiessspiele	2	39,--
Sega LPs Vol.1-4	alle zu empfehlen	2	35,--
Sega CDs Vol.1-4	alle zu empfehlen, toller Klang	1	45,--

<ak>

Aktion High Score 3. Monat

Der 3. Laufmonat der Aktion High Score bietet eine neue Liste, in die die Spiele 'Enduro Racer' und 'Choplifter' aufgenommen wurden.

Weiterhin ist zu bemerken, daß meine High-Scores scheinbar unerspielbar sind. - Sind sie aber nicht, also strengt euch an !

Und hier unsere Adresse: A.Knauf, Sander Str.28, 5060 Berg. Gladbach 2

Bestenliste 11,12/88:

Choplifter	1121400 Punkte	Manfred Boehr
Enduro Racer	6.52.57 Minuten	Manfred Boehr
Fantasy Zone	241300 Punkte	Andreas Knauf
Gangster Town	166030 Punkte	Andreas Knauf
Out Run	27429529 Punkte	Andreas Knauf
Space Harrier	25519720 Punkte	Andreas Knauf

Alle Spiele im Test

Platz / Titel	Grafik	Sound	Gesamt	Preis
1. Ice Hockey	7.5	7	9.5	69,--
2. Gradius	9.5	8.5	9	89,--
3. Super Mario Bros.	8	7.5	9	69,--
4. R.C. Pro-Am	8.5	8	8.5	89,--
5. Zelda II	8.5	8	8.5	99,--
6. Punch Out	8.5	8.5	8	89,--
7. Castlevania	8.5	8	8	89,--
8. Rad Racer	8.5	7.5	8	89,--
9. Legend of Zelda	7.5	7.5	8	99,--
10. Goonies II	8	8	7.5	89,--
11. Metroid	7.5	7	7.5	89,--
12. Tennis	7	2.5	7.5	69,--
13. Gumshoe	7	7	7	69,--
14. Clu Clu Land	6.5	6.5	6.5	69,--
15. Slalom	6.5	6.5	6.5	69,--
16. Kid Icarus	6	5.5	6.5	69,--
17. Mario Bros.	6.5	5.5	6	69,--
18. Balloon Fight	6	5.5	6	69,--
19. Soccer	6	6	5.5	69,--
20. Pro Wrestling	6	4.5	5.5	69,--
21. Volleyball	6	1.5	5	69,--
22. Kung Fu	5.5	6.5	5	69,--
23. Golf	4.5	2	4.5	69,--
24. Wrecking Crew	5	4.5	4	69,--
25. Top Gun	5	7.5	3.5	89,--
26. Pinball	3.5	2.5	3.5	69,--
27. Wild Gunman	4	3	3	69,--
28. Duck Hunt	3	4.5	3	69,--
29. Urban Champion	4	2	2.5	69,--

Die obige Tabelle zeigt unsere Meinung zu den in Deutschland erhaeltlichen Nintendo-Spiele. Die einzelnen Wertungen sind entweder aus eigenen Erfahrungen durch Besitz oder testspielen, oder durch Berichte und Tests in der internationalen Presse entstanden. Wir empfehlen:

Action: 'Gradius'

Geschicklichkeit: 'Super Mario Bros.'

Sport: 'Ice Hockey', 'Punch Out'

Rennspiele: 'R.C. Pro-Am', 'Rad Racer'

Action-Adventures: 'Zelda II: Adventure of Link', 'The legend of Zelda', 'Goonies II' und 'Castlevania'

Artikel	Unsere Meinung	Note	Preis
Zapper	ganz nett, schlechte Spiele	4	69,--
Competition-Pro	siehe 'Segatition-Pro'	2	69,--
Speedking Joystick	siehe Speedking Joystick fuer Sega	3-	35,--
AV-Kabel	besseres Bild fuer SCART & 6 polig DIN	1	29,--

K A U F H I L F E N

Tips zum Weihnachts-Spielekauf

Der schönste Tag im Jahr naht wieder in greifbare Nähe: der 24. Dezember. Es stellt sich dann vielen wieder die Frage: Welches Spiel wünsch ich mir? Um euch die Entscheidung etwas einfacher zu machen, habe ich in den folgenden Zeilen die besten Spiele, dessen Kauf es sich auf jeden Fall lohnt aufgelistet.

Übrigens: Wenn ihr untenstehende Spiele bei uns kauft, kriegt ihr sie viel früher und billiger als im Geschäft.

Empfehlenswert für Baller-Fans: 'Aleste', 'Fantasy Zone II' und 'Space Harrier'

Empfehlenswert für Geschickte: 'Alex Kidd', 'Super Wonderboy'

Empfehlenswert für Sportler: 'California Games', 'Great Volleyball' und 'Ice Hockey'

Empfehlenswert für Denker: 'Shanghai' und 'Monopoly'

Empfehlenswert für Adventurer: 'Fantasy Star' und 'Y's'

Empfehlenswert für Kämpfer: 'Shinobi' und 'Double Dragon'

Wer kein Spiel für sich gefunden hat, der schaue sich doch mal den Katalog oder die Testliste an.

Für Nintendo-Besitzer empfehlen ich 'Adventure of Link', 'Rad Racer', 'Gradius' (Action), 'Ice Hockey' und 'Ghosts'n goblins' (Action).

Für die PC-Engine-Auserwählten gibt's 'R-Type II' (Action), 'Super Wonderboy in Monster-Land' (Action-Adventure), 'Shanghai' (Denkspiel) und 'Galaga' bis Weihnachten.

<ak>

Gewinnspiel

In der letzten Ausgabe des Club-Journals hatten wir einen Preis (T-Shirt) ausgesetzt. Der Gewinner ist bereits benachrichtigt und heißt Peter Häfelein aus Eurasburg. Er wußte wie viele andere die Lösung: Salio.

<ak>

3. Aktion: Leser helfen sich

In dieser dritten Eagle-Aktion (nach 'Top Ten' und 'High Score') wollen wir Sie, liebe Leser, dazu bewegen, Ihre Fragen zu Spielen oder dem Umfeld der Konsolen von Sega und Nintendo, an uns oder andere Mitglieder zu richten. Diese Fragen werden dann abgedruckt. Die Antworten folgen dann, mit etwas Glück, im nächsten Club Journal, oder wenn besonders wichtig, im darauffolgenden Info-Magazin.

Wer also Fragen hat, der schreibe an: Sega Eagle Club, Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2

<ak>

LESERSEITE

Fortsetzung der Kurztests von Dominik Schwab (siehe 2. Ausgabe):

Alien Syndrome finde ich einerseits gut, andererseits wiederum nicht. Ich komme bis zu Super-Alien im 4. Level, und bis dahin macht das Programm einfach nicht viel Spass.

Enduro Racer ist gar nicht mal so schlecht. Aber warum war es nicht moeglich den Automaten originalgetreu umzusetzen. Ausserdem ist das Spiel zu einfach und bietet, nachdem man es geschafft hat, keine weitere Motivation fuer den Spieler.

Wonder Boy gehoert zu den Besten SEGA Cartridges. Hier wurde der Automat so gut wie moeglich umgesetzt. Das Spiel macht Heidenspass, und ich warte schon sehnsuechtig auf 'Wonder Boy in monster land'.

Zillion gefaellt mir ebenfalls sehr gut. Die Gang-Kombination haben die Programmierer erstaunlich gut hinbekommen. Obwohl ich es schon geschafft habe, spiele ich immer wieder gerne.

Secret Command spiele ich auch sehr gerne. Meiner Meinung nach ist es aber zu langsam. Man muesste schneller laufen koennen. Ausserdem ist das Spiel etwas zu schwer.

Kung-Fu Kid ist ganz gut gemacht. Dafuer, dass es 'nur' ein normals Cartridge ist, hat man recht viel und gute Grafik hineingequetscht, woran aber leider der Spielablauf zu leiden hatte. Ausserdem ist es im Gegensatz zu 'Secret Command' etwas zu einfach.

Quartet ist genau richtig. Nicht zu schwer und nicht zu einfach, akzeptable Grafik, schoene Sprites und verschiedene Musikstuecke.

Wir danken Dominik Schwab fuer seine freundliche Mitarbeit und hoffen, da sich auch andere Leser in dieser oder einer anderen Weise beteiligen werden.

Dominik Schwab, <ak>

Verkaufsmarkt

Wer Spiele oder anderes fuer das Master System oder das NES verkaufen moechte oder dringend etwas sucht, der schreibe uns.

Verkauf: Great Volleyball-40 DM; My Hero-35 DM; Transbot-35 DM; Secret Command-35 DM, oder alle-130 DM--M.Boehr,Friedrich-Ebert Str.22,355 Marburg
Suche: After Burner - Verkaufe: amerikanisches NES+Roboter-Angebote an uns
Verkaufe: Arcade LPs (Sega #1,#3, Konami #4) auf BASF-Cassette aufgenommen fuer 10,00 DM; auf TDK aufgenommen fuer 14 DM-Vorkasse, incl. Versand --
Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

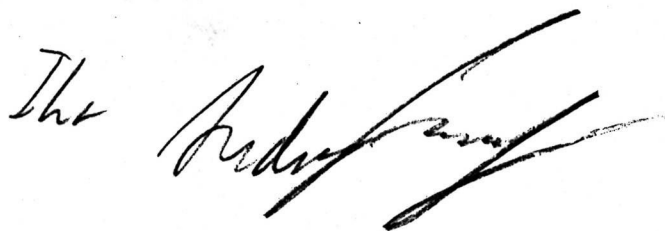
Vorschau & Impressum

Info Magazin 3 und Club Journal 4 bieten vorraussichtlich:

- Veröffentlichungstermine neuer Spielmodule
- ariolasoft-Statement zur Preiserhöhung der Sega Module
- 1989 bricht an. Wir sagen, was euch erwartet.
- 16bit Nintendo aus Japan ?
- Spieletests für Sega und Nintendo
- News von der PC-Engine
- Hot News aus Japan, Amerika und Deutschland
- Aktion: Leser helfen sich
- Tips & Tricks zu aktuellen Spielen
- Test des neuen Camerica Freedom Joysticks (s. Info Magazin 2)
- Test von 'Phantasy Star'

all dies gibt's Anfang Dezember '88 im Info Magazin 3 und Anfang Januar '89 im vierten Club-Journal.

bis dan



Impressum Club-Journal 3

Herausgeber: NEWS AG Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Mark Tönnies <mt>, freie Mitarbeiter

Layout: Andreas Knauf

Druck: Seikosha SP-180 VC

Verwaltung: Andreas Knauf

Urheberrecht: Auf Artikel und Rubriken unter der Headline 'Story',
'Editorial', 'Testliste', 'Kaufhilfen', 'Leserseite' 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 13-14 Uhr

(c) 1988 NEWS AG Bergisch Gladbach,

Redaktion SEGA EAGLE CLUB Journal

Achtung: Wir übernehmen keinerlei Haftung bei Beanstandungen des In-
halts. - Die Rubrik 'Hot News' enthält teilweise unbestätigte
Neuigkeiten.

Wir danken der ariolasoft GmbH, NEC und Nintendo für ihre freundliche
Unterstützung.

Ferner danken wir der Sega+Nintendo usergroup und diversen Magazinen.

Hinweise: Wir sind ein Club und keine gewerbliche Einrichtung.

SEGA, Nintendo und PC-Engine sind rechtlich geschützt durch die jeweiligen
Hersteller.