

SEGA EAGLE CLUB

Super-Sonder-Ausgabe zum Jahresanfang

1989-tolle neue Spiele
nicht nur fuer Nintendo-Freaks

Joysticks im Test

von Segas Joypad bis zum Camerica
infrarot Joystick

Jahresuebersichten '88

vom Journal-Inhalt bis zur Top Ten

LPs/CDs im Test

Sega 1,2,3 , Konami 4 und Famicom 1

heisse Spieletests

Super Mario Bros. II, Phantasy Star
und viele mehr

16bit-Sonderteil

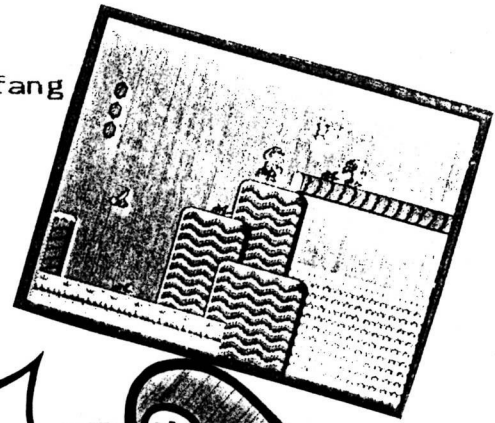
PC-Engine Erfahrungsb...

SEGA 16bit im Anflug

PC-Engine Spiele Test

Super Wonderboy in Monsterland

und vieles mehr ...

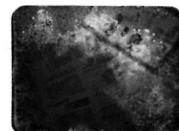


SUPER MARIO BROS.

II

erster Bericht

JOURNAL



Lieber Leser,
die Super-Sonder-Ausgabe zum Jahresanfang bietet, wie Sie sehen, oder bereits gesehen haben, einige Neuerungen gegenüber dem normalen Club-Journal. Ein Beispiel dafür wäre der 16bit-Videospiel-Teil. Dieser ist zwar diesmal nicht allzu groß, wird aber ab Ausgabe 5 (März) etwa 8 Seiten stark sein. Zusätzlich dazu gibt es auf etwa 9 8bit-Seiten wieder brandheisse Informationen. Besonders steht im kommenden Club-Journal das Videospiel-Geschehen in Japan im Mittelpunkt. So gibt es zum Beispiel einen Preisvergleich Japan-Deutschland und einen großen Bericht über die in Japan erhältlichen Spiele (mit Fotos).
Außer den japanischen News werden wir natürlich auch wieder von neuen Spielen berichten und diese testen. Besonders der 16bit-Teil kommt dabei nicht zu kurz, denn es werden die Spiele 'Galaga '88', 'R-Type I & II', 'Chan & Chan', 'Drunken Master' und 'Dragon Spirit' für die PC-Engine getestet. In den darauf folgenden Journals folgen die Tests der restlichen PC-Engine Module. Höchstwahrscheinlich gibt's auch schon Tests und Erfahrungsberichte zum Sega 16bit MEGA DRIVE.
Im 8bit-Sektor wird nächstesmal besonders das NES nicht zu kurz kommen, denn wir erwarten in diesen Tagen die ersten Testexemplare der neuen Nintendo-Module, die noch nicht erhältlich sind !!!!
Außerdem wird es wahnsinnig tolle Tips aus den USA zu den neuesten NES-Spielen geben. NES-Freaks, wärmt Eure Joypads an !
Zu diesem Club-Journal sei noch gesagt, daß es für's Erste das Einzige mit Aufklebern bleibt, aber zum Club-Geburtstag (Mai '89) ist ein neues Aufkleber-Journal zu erwarten. Bis dahin bleibt aber noch viel Zeit, und auch Zeit für Euch, mir heiße News, die Ihr in Erfahrung bringt, zuzuschicken, oder Euch irgendwie anders zu beteiligen.

Vor kurzem habe ich den ersten Posten Aukleber, Kataloge und T-Shirts von Virgin Games/AriolaSoft erhalten. Man hat mir versichert den Club auch weiterhin tatkräftig zu unterstützen. Vielleicht sogar mit Testexemplaren brandheisser Spiele. Als kleines Geschenk findet Ihr in dieser Sendung einen Aufkleber und Katalog. Die SEGA T-Shirts mit einem 'After Burner'-Motiv könnt Ihr bei uns für 20 DM bestellen. Die Größe ist L (Large), der Stoff heißt Cotton. Wenn Ihr eins haben wollt, dann beeilt euch, denn z.Z. sind nur noch wenige da !

Inhalt:

- | | |
|-----------------------------|---|
| -1- Titelblatt | -12- Spiele Test (Oldie) |
| -2- Editorial | -13- Tips & Tricks |
| -3- Neuigkeiten | -14- 16bit-News |
| -4- Story | -15- 16bit-Story |
| -5- 1989 - Was uns erwartet | -16- 16bit-  |
| -6- Der große Joystick-Test | -17- 16bit-Spiele Test |
| -7- LP-Test | -18- Jahresübersichten '88 |
| -8- LP-Test | -19- Jahresübersichten '88 |
| -9- LP-Test | -20- Jahresübersichten '88 |
| -10- Spiele Test | -21- Jahresübersichten '88 |
| -11- Spiele Test | -22- Vorschau & Impressum |

NEUIGKEITEN

Great Ice Hockey - Wofür das 'Great' in diesem Spiel steht bleibt mir weiterhin schleierhaft, denn Programmierung wie Spielspaß sind alles andere als großartig. Das einzig große bei diesem Spiel inklusiv Sports-Pad ist der, wirklich gesalzene, Preis von ganzen 190 DM. Wer sich dafür ein absolut grauererregendes, schlechtes und witzloses Spiel kauft, der kann nicht recht bei Sinnen sein.

Bewertung: kein Kommentar

Preis: 190 DM, 1 Mega Cartridge, Sports-Pad ** SEGA

Double Dragon - Nach dem guten Karate/Kung-Fu Spiel 'Shinobi' dachte ich eigentlich SEGA wollte sich selbst übertreffen, doch das war wohl nix. Am besten gefiel mir die Grafik und der 2-Spieler-Modus, der es erlaubt mit einem Freund zusammen den bösen Feind kurz und klein zu hauen. Wer aber ein gutes Kampfsportspiel sucht, sollte sich lieber an 'Shinobi' halten.

Bewertung: Durchschnitt

Preis: 89 DM, 2 Mega Cartridge ** SEGA

Lord of sword - hat das selbe Problem wie 'Double Dragon'. Auch hier findet man teilweise tolle Grafik, aber ein ziemlich langweiliges Spielprinzip vor. Man läuft eigentlich nur von einem Dorf zum anderen und erschlägt unterwegs ein paar Feinde nach der 'schlag-zu-und-hau-ab'-Taktik. Im Ganzen eine kaum empfehlenswerte Cartridge.

Bewertung: äußerst langweilig

Preis: 89 DM, 2 Mega Cartridge ** SEGA

<ak>

Club-Bestellservice

Ab dieser Ausgabe könnt Ihr Artikel oder Hefte bei uns bestellen bzw. nachbestellen.

Best.Nr.	Artikel	Bemerkung	Preis
0101	Eagle-Riesen-Banner 1	ca. 1,50 Meter lang	3,00 DM
0102	Eagle-Kalender '89		2,00 DM
0104	Eagle-Club Card		1,00 DM
0105	Eagle-Riesen-Banner 2	ca. 1,50 m, stueckweise	2,00 DM
0201	Club Journal 1	+ Foto 'After Burner'	3,00 DM
0202	Info Magazin 1		0,50 DM
0203	Club Journal 2	+ Foto 'Space Harrier'	3,00 DM
0204	Info Magazin 2		0,50 DM
0205	Club Journal 3		3,00 DM
0206	Info Magazin 3		0,50 DM



Des Videospiels innere Werte

Am 20. Oktober letzten Jahres öffnete ich, unter Wissensdurst, mein NES, mein Sega und ein paar Module. Hier mein Bericht:

Das Sega System: Als erstes stellten mich die sechs Schrauben auf der Unterseite vor ein Problem, und ich mußte mir erstmal einen guten Schraubenzieher aus der hintersten Ecke meines Zimmers kramen. Diesen gefunden, machte ich mich sofort ans, immer noch schwierige, Werk. Belohnt wurde ich für meine Mühe nur von einem, mich anstarrenden, silbernen Schutzdeckel über der Platine, der zur Sicherung vor Störstrahlen der CPU, die z.B. den Radioempfang stören könnte, gedacht ist. Ich wollte ihn aber dennoch entfernen, wurde aber von der letzten Schraube, die auf einer Schraubensperre saß, gestoppt. Ich konnte aber trotzdem insgesamt 7 große Bausteine (DIPs=Dual In Line Package) unter der silbernen Hülle erkennen. Bei den drei, nahe des Modulports gelegenen DIPs konnte ich sogar die Typenbezeichnungen ausmachen. Es handelte sich dabei um einen NEC 8618M5 D780C-1 (wahrscheinlich die Z-80 A Prozessoreinheit), einen NEC D4198C (Spezialbaustein) und einen Sony G104 CXK9864 (ROM-Baustein, der wahrscheinlich auch für das Einschalt-Bild sorgt). Außerdem ließen sich noch einige Elektrolyt-Kondensatoren (ELKOS), die für gleichbleibende Spannung sorgen, ausmachen.

Das NES: Auch hier waren es sechs Schrauben, sie ich erst nach einigem ausprobieren lösen konnte. Wiederum wurde ich von einem silbernen Schutzdeckel begrüßt, der aber noch besser und kompliziert angeschraubt war. Das einzige, was zu sehen war, waren acht Kabel, die zum Joypad-Anschluß führten und ein Kondensator vor dem Video/Audio-Ausgang. Bei einem Blick unter den Deckel konnte man erkennen, daß die Bausteine falschrum, oder besser von unten auf die Platine aufgelötet waren.

Die Module:

Einzig bei den Modulen waren keine Silberhauben vorzufinden. Hier lagen die Bausteine gleich vor mir. Das SEGA-Modul (sehr schwer zu öffnen) ist mit einer Platine, auf der 2 DIPs, 2 Widerstände und ein Kondensator sitzen, gefüllt.

Im Nintendo-Modul haben sich die Japaner, für einen eventuellen Batterie-Einbau, viel Platz gelassen, denn nur 4 cm des etwa 14 cm langen Moduls werden von einer mickrigen Platine mit zwei DIPs, von denen der eine die Bezeichnung PRG (Programm), der andere die Bezeichnung CHR (Character) trägt, einem DIL (kleiner Baustein) und einem winzigen Widerstand ausgefüllt.

Wer, wie ich, irgendetwas anderes geöffnet hat, und davon berichten möchte, schreibe an die üblich Adresse.

<ak>

STORY

Spieleschwemme 1989

nicht nur für Nintendo Freaks

1989 bricht an und damit das Modulschwemmenjahr für NES-Besitzer.

Im Frühjahr sollen endlich die Super-Titel 'Gradius', 'Castlevania', 'The Goonies II' und der Nachfolger von Mario Bros 'Super Mario Bros. II' erscheinen. Bis zur Sommerszeit sollen die Titel 'Ghost's Goblins', 'Alpha Mission', 'Athena', 'Trojan', 'Track and Field II', 'Contra' und 'Mega Man' erscheinen. Auch in der Jahreszeit in der die Wälder langsam ihre Blätterpracht verlieren, soll der Nachschub an guten Modulen nicht abreißen. Angekündigt sind 'Castlevania II-Simon's Quest', 'Skate or die', 'Metal Gear', 'Legendary Wings', 'Titan Warriors' und 'Section Z'. Im Winter dann sollen uns die Spiele 'Defender of crown', 'Blades of steel' (Ice Hockey), 'Star Wars', 'Eight Eyes', 'Fantasy Zone' und 'Vulcan Venture' (Fortsetzung von 'Gradius' und 'Life Force') warmhalten, um frisch gewappnet in das noch mehr versprechende Spielejahr 1990 aufzubrechen.

Besondere Knüller-Titel: 'Gradius', 'Castlevania', 'Castlevania II', 'Life Force', 'Blades of steel', 'Fantasy Zone', 'Rygar' und 'Vulcan Venture'.

Für den Fitneßteppich sollen überigens die Titel 'Leichtathletik', 'Irrgarten', 'Aerobic' und 'Marathon Läufe' bis zum Frühjahr erscheinen. In Sachen Hardware dürfen wir uns wohl keine zu großen Hoffnungen auf den Roboter, die Strickmaschine oder die Floppy machen.

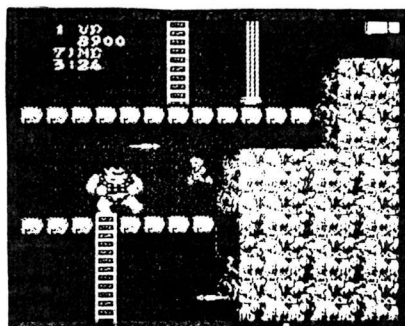
Die Sega Besitzer sollten sich aber auch schon mal für ein gutes Spielejahr rüsten, denn es werden bis Sommer die Titel 'Double Dragon', 'R-Type', 'Captain Silver', 'Kenseiden', 'Govelius', 'Alf', 'California Games', 'Reggie Jackson Baseball', 'Walter Payton Football', 'Lord of sword', 'Miracle Warriors', 'Y's', 'Poseidon Wars', 'Rambo III', 'Aztec Adventure' und 'Thunder Blade' in Deutschland veröffentlicht. Was uns die Weihnachts und Vorweihnachtszeit beschert stand zur Drucklegung noch nicht fest. Vorzumerken sind: 'California Games', 'Y's' und 'Miracle Warriors'.

Hardwaremäßig gibt's 1989 vorraussichtlich nur das Grafik Tablet.

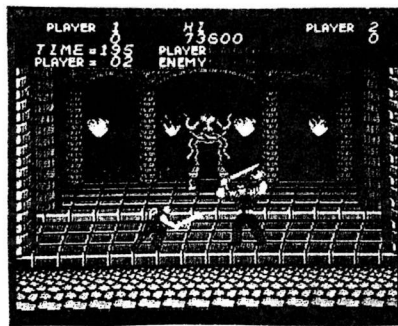
Was es in diesem Jahr für die PC-Engine gibt, ist bis jetzt rein spekulativ. Gerüchteweise sollen folgende Spiele in Japan erscheinen: 'Fantasy Zone', 'After Burner', 'Thunder Blade', 'Vulcan Venture', 'Super Contra', 'Hot Rod' und 'Galaxy Force'.

Hardwaremäßig darf man sich in Deutschland auf einen 5-Pad-Adpater und einem verbesserten Joypad freuen.

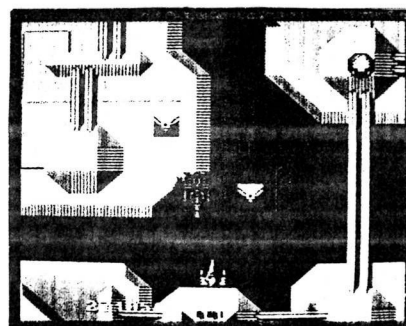
<ak>



Ghost's Goblins



Trojan



Alpha Mission

KAUFHILFEN

Der große Joysticktest



Sechs unterschiedliche Joypads, -sticks standen auf dem Testprogramm, hier unsere Meinung:

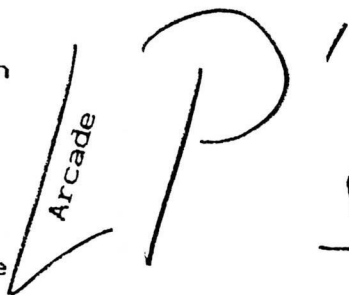
- SEGA Joypad - Beim Kauf meines Master Systems wußte ich instinktiv, daß die SEGA Joypads nichts taugen. In der Tat, eine sehr wackelige, vollkommen unpräzise Steuerung (und da spricht die Werbung von den schnellen und punktgenauen Joypads). Ich persönlich habe diese Joypads ehrlich gesagt nur einmal probiert und sie dann in irgendeinem Schrank verschwinden lassen.
- NES Joypad - Mein Liebster. Ich dachte nach dem ersten (und letzten) Kontakt mit meinem SEGA Joypad, alle Joypads seien so ekelhaft ungenau, doch Nintendo hat mich eines besseren belehrt. Der NES-Joypad ist zwar auch nicht ganz so genau, aber tausendmal besser als das Ding von SEGA. Manchmal finde ich ihn gar besser als einen richtigen Joystick, so z.B. bei 'Ice Hockey', welches mir mit Joypad viel einfacher erscheint.
- NES-Max - Dieser neue Nintendo-Joypad ist eigentlich nur eine Aufwärmung des alten mit zusätzlichen Features. Da wäre z.B. das regelbare Dauerfeuer zu erwähnen, welches Action-Spiele, wie 'Gradius' um vieles einfacher machen.
- NES-Advantage - Der erste Nintendo-Joystick bietet regelbares Dauerfeuer, zwei Spieler simultan, Slow Motion und einiges mehr. Gestört hat mich eigentlich nur, daß der Joystick ohne Mikroschalter auskommt. Das ist aber nicht allzu schlimm, da die Reaktionswege und das Spielgefühl nur geringfügig von denen eines Mikroschalter-Joysticks unterscheiden.
- Camerica F. Joystick - Der Freedom-Stick bietet, außer dem regelbaren Dauerfeuer, alles, was auch der NES-Advantage bietet. Besonders auffallend ist aber, daß dieser Joystick ohne Kabel, via infrarot die Kommandos überträgt. Außerdem arbeitet er im Gegensatz zum NES-Advantage mit Mikroschaltern, erweist sich aber als etwas schwergängig.
- Competition Pro - Der Competition Pro bietet eigentlich 'nur' ein robustes Gehäuse, robuste Mikroschalter und ein sehr gutes Spielgefühl. Die übrigen Features, die z.B. der NES-Max bietet fehlen. Aber dennoch ist der Comp.Pro mein absoluter Lieblings-Stick.
- Sega Profi Stick - Möchte mal gerne wissen, was an diesem wackeligen Etwas professionell sein soll. Sowohl der Steuerknüppel, als auch die beiden Feuertasten kommen ganz ohne Mikroschalter aus. Dadurch ergibt sich ein ziemlich ungenaue Steuerung, aus der ein relativ schlechtes Spielgefühl resultiert. Auch die Feuertasten machen keine Ausnahme, sie sind aus Hardgummi und außerdem zu klein.

Preise: Nes-Max -- 40 DM ; NES-Advantage -- 130 DM; Camerica F. -- 130 DM;
Competition Pro 5000 -- 30 DM; Segatition Pro -- 60 DM;
Nintendo Competition -- 70 DM; Sega Profi Stick -- 40 DM.

LP-TEST

Arcade LPs im Test

In Japan sind sie schon
gibt es sie nur in aus-
oder bei uns. Sie kommen
LP oder CD und rauben
ihren Spitzensound den
immer keine hat, lebt
kein Interesse an heißem
weis wovon ich rede: Die



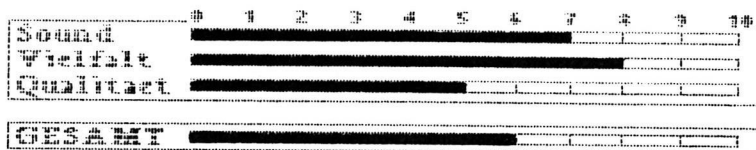
seit langem 'in', hier
gewählten Geschäften
mit tollem Cover als
jedem Käufer durch
Verstand. Wer noch
hinterm Mond oder hat
Sound. Wer eine hat,
sind da !!!!

In langen Arcade-Musik-Sitzungen haben wir die Klangqualität, den Sound und alles andere von insgesamt vier LPs bewertet. Es handelt sich dabei im einzelnen um 'Sega Game Music Vol. 1', 'Sega Game Music Vol. 3', 'Konami Game Music Vol. 4' und 'Famicon Music'.

Famicon Music
Preis: 49 DM (LP), 59 DM (CD)

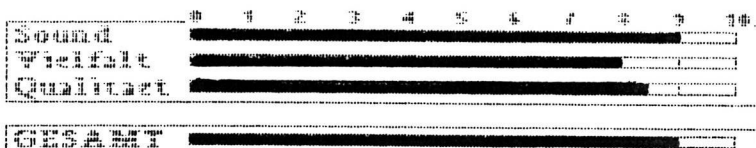
Bei dieser Platte handelt es sich um Aufnahmen von den Nintendo Spielen 'Super Mario Bros.', 'Balloon Fight', 'Donkey Kong', 'Baseball', 'Golf', 'Soccer', 'Tennis', 'Wrecking Crew', 'Donkey Kong Jr.', 'Excite Bike', 'Mario Bros.'. Außerdem bekommt der Käufer der LP/CD noch drei tolle Arrangements (Band-Aufnahmen der Nintendo-Songs) von 'Balloon Trip', 'Mario Bros.' und 'Legend of Zelda'.

Trotz der vielen Musikstücke, der Arrangements und den, mitunter auftauchenden Spielgeräuschen, ist die Platte wohl eher guter Durchschnitt, da besonders die technische Ausführung zu wünschen übrig läßt.



Konami Game Music Vol. 4
Preis: 49 DM (LP), 59 DM (CD)

Bei 'Konami Game Music Vol. 4' bekommt man auch sehr viele Musikstücke mit durchweg guten, manchmal sogar fantastischen Sounds (die metallenen Streicher sind super!) fürs Geld. Es kommt aber auch vor, daß sich die einzelnen Phasen eines Musikstücks zu oft wiederholen, doch man wird durch fantastischen Sound, tolle Sprachwiedergabe und gute Aufnahme entlohnt.



LP's im Test

Out Run

TIP

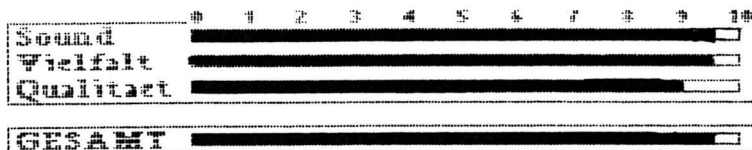
Sega Game Music Vol. 1
Preis: 49 DM (LP), 59 DM (CD)

Die erste Sega-LP/CD deckt mit Sounds von 'Out Run', 'Space Harrier' und 'Alex Kidd in miracle world' ein großes Spektrum ab. Sowohl die technische Ausführung als auch die Komposition gefällt mir bei 'Out Run' am besten (z.B. die tollen Samples bei 'Last Wave').

Aber auch die 'Space Harrier'-Musikstücke haben es in sich, denn sie sind technisch ausgefeilt, jedoch manchmal etwas zu eintönig.

Die 'Alex Kidd'-Sounds sind irgendwie zum verlieben. Sie hören sich zwar anfangs nach einer mittelguten Kapelle an, doch wenn man näher hinhört, findet man auch hier tolle Ausführungen.

Im Ganzen muß eigentlich jeder Fan oder Halb-Fan von 'Out Run', 'Space Harrier' oder 'Alex Kidd' dieses LP/CD haben.



Fantasy Zone

TIP

Sega Game Music Vol. 2
Preis: 49 DM (LP), 59 DM (CD)

Die zweite Sega LP/CD mit Songs von 'Fantasy Zone', 'Hang-On', 'Enduro Racer' und 'Quartet' gefällt mir mit am Besten, denn in Sachen Komposition ist sie absolute Spitze. Das gilt besonders für die 'Hang On', 'Enduro Racer' und 'Quartet'-Songs. Die 'Fantasy Zone'-Songs sind ähnlich wie die von 'Alex Kidd' zum verlieben (und mitpfeifen).

Was die technische Seite betrifft, hat man nicht allzugroße Wunder vollbracht. Aber, wie gesagt, die Kompositionen und Ausführungen sind fantastisch. Besonders das letzte Stück, der Sega-Song mit einer tollen Sprachwiedergabe (ccccc come on Sesese Sega), ist super.

Im ganzen eine makellose, absolut empfehlenswerte LP/CD !



LP-TEST

After Burner

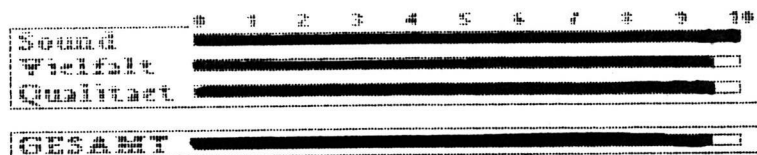


Sega Game Music Vol. 3
Preis: 49 DM (LP), 59 DM (CD)

Die dritte Sega LP/CD mit den Songs von 'After Burner', 'Alien Syndrome', 'Super Hang On' und 'SDI' ('Global Defense') ist der absolute Hammer. Wie die Programmierer hier mit den Samples gezaubert haben ist und bleibt einmalig. Seinen es die Gitarren-Samples bei 'After Burner' oder die Klavier-Samples bei 'SDI', alles ist vollkommen perfekt.

Auch die Kompositionen der Songs und die technische Ausführung der Stücke ist absolute Spitzen-Klasse !

'After Burner' ist eine LP/CD, die ich jedem, besonders allen Fans von toller Musik, empfehlen kann. Doch Vorsicht: Die 'After Burner'-Sucht greift um !



Im Ganzen präsentierten sich alle LPs/CDs mit tollem Cover und qualitativ hohen Stereo-Aufnahmen. Besonders toll hören sie sich über Kopfhörer an, da dann der super Stereo-Effekt am Besten zur Geltung kommt.

Überigens: Allen LPs/CDs liegen die Noten der enthaltenen Songs bei ! Also dann, auf zum fröhlichen abspielen !

<ak>

LP/CD Top 4

Einige von euch haben mir nach Erhalt von bestellten LPs/CDs oder Cassetten geschrieben und mir mitgeteilt, wie sie die einzelnen LPs/CDs finden. Deshalb, und um anderen die Entscheidung zu erleichtern, hier die Spitzenreiter:

Platz/Titel

- 1 Sega Game Music Vol. 3 'After Burner'
- 2 Sega Game Music Vol. 2 'Fantasy Zone'
- 3 Sega Game Music Vol. 1 'Out Run'
- 4 Konamie Game Music Vol. 4

davon haben folgende drei Tracks die meisten Freunde:

- 1 'After Burner'
- 2 'SDI'
- 3 'Out Run'



Super Wonderboy

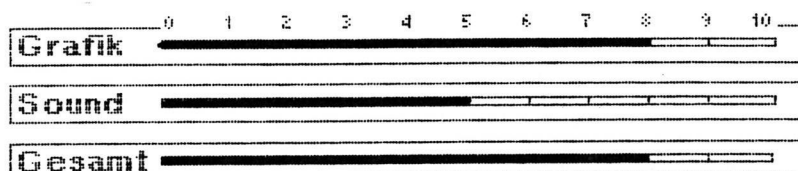
2 Mega Cartridge
Preis: 89 DM-*** SEGA

Elf Jahre sind nun schon seit dem ersten Abenteuer vergangen, und alles lebt friedlich und harmonisch im Wunderland, bis eines Tages ein wilder, feuerspeiender Drache aus dem Nichts auftaucht um das prächtige Wunderland mit einer riesigen Armee von Ungeheuern zu besetzen. Das Chaos war perfekt ! Da die Bewohner des Wunderlandes nicht wußten, wie sie kämpfen sollten, wurden sie schnell besiegt und das Wunderland versank in der Glut des Bösen. Doch da erinnerten sich die Bewohner an den tapferen Held, der ihnen zur Hilfe kam. Sein Name war Wonderboy.
Nun muß man, als Wonderboy, den Drachen MEKA in 12 unterschiedlichen Leveln mit einer Vielzahl von Ungeheuern, finden und vernichten.

Wer glaubt, Wonderboy II sei ein reines Hüpf- und Springspiel, der hat sich gewaltig geirrt, da auch logisches Denken und sogar ein bißchen Strategie verlangt wird. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch geschraubt, dennoch gibt es einige verzwickte Stellen, an denen man eine ganze Weile zu grübeln hat.

Im ganzen ist 'Wonderboy in Monster Land' ein sehr reizvolles Spiel mit tollen Ueberraschungen und perfekter Animation der grafisch excellenten Sprites. Ein Muß für jeden Wonderboy-Fan !

<ts>



Die Kuriositäten-Ecke

Wußtet ihr schon, daß es 'Fantasy Zone' auch für den C64 gibt ? Unter dem Namen 'Out of this world' habe ich es auf einer Diskette eines Freundes gefunden. Also ganz ehrlich, sowas schreckliches, grauenvolles und schlechtes habe ich lange nicht mehr gesehen. Der Titelbild-Effekt hat mich erst mal ein bißchen staunen lassen, doch dann kam die kalte, sehr kalte Dusche in Form eines grünen, ekligen kleinen Sprites mit wabbeligen Flügelchen. Erst als die ersten mickrigen, viel zu schnellen Feinde kamen, die nach einem Treffer Geld verloren, habe ich diesen schrecklichen Verschnitt vom Super-Spiel 'Fantasy Zone' für das Master System, entlarvt. Der Sound und die benutzten Farben (eklig geht's kaum noch) haben mir den Rest gegeben, und nach etwa 2 Minuten spielen drückte ich, um Atem ringend, die RESET-Taste an meinem C64.

Wer auch von solchen, oder ähnlichen Kuriositäten berichten kann, der schreibe mir doch mal, was ihm widerfahren ist.

<ak>

SPIELE TEST

Super Mario Bros. II

1 Mega Bit Modul
Preis: 99 DM *** Nintendo

Die Geschichte von Super Mario Bros II:

Einés Tages hatte Mario einen Traum.

Er träumte von einer langen Treppe, die hinauf zu einer Tür führte. Nachdem sich die Tür geöffnet hatte, stand er vor einer, ihm vollkommen unbekannten Welt. Sie erstreckte sich so weit seine Augen sehen konnten. Plötzlich hörte er eine schwache Stimme, die sagte:

'Sei begrüßt hier in SUBCON, dem Land der Träume. Wir sind von WART verflucht worden und werden durch seinen Zauberspruch beherrscht. Wir haben deine Ankunft erwartet. Wir bitten dich WART zu vernichten und SUBCON seinen ursprünglichen Zustand zurückzugeben.'

Im Gleichen Moment leuchteten Blitze, die ein gleißendes Licht verstrahlten vor Marios Augen auf. Betäubt verlor Mario sein Gleichgewicht und fiel kopf- über nach unten. Plötzlich wachte er auf und merkte, daß er auf recht im Bett saß. Um wieder einen klaren Kopf zu bekommen, erzählte er Luigi, Toad und der Prinzessin seinen seltsamen Traum.

An diesem Tag beschlossen die vier an einem Berg in der Nähe ein Picknick zu machen. Nachdem sie dort angekommen waren, entdeckten sie eine kleine Höhle in dem Berg. Als die vier Freunde die Höhle betraten, fanden sie zu ihrer Ueberraschung eine lange Treppe, die nach oben führte und genau wie die in Marios Traum aussah. Als die Freunde die Treppe hochgelaufen waren und die Tür aus Marios Traum, geöffnet hatten, erstreckte sich vor ihnen die geheimnisvolle Welt. Die aus Marios Traum.

Soweit die Geschichte von 'Super Mario Bros II'. Die Grafik der 7 Welten, die in 20 Level aufgeteilt sind, erinnern mich irgend- wie an den Vorgänger, denn auch beim zweiten Teil wurde nicht allzuviel Wert auf tolle Grafik gelegt.

Ein ausführlicherer Test folgt in der nächsten Ausgabe.

flashpoint, <ak>



Nintendo's Top Ten 1/89

- 1 (-) Gradius
- 2 (1) Super Mario Bros.
- 3 (2) Ice Hockey
- 4 (4) Adventure of Link
- 5 (-) Castlevania
- 6 (-) The Goonies II
- 7 (3) Legend of Zelda
- 8 (5) Rad Racer
- 9 (6) Punch Out
- 10 (7) R.C. Pro-Am

Diese Spiele muß man haben: 'Gradius', 'Castlevania' und 'Ice Hockey'.

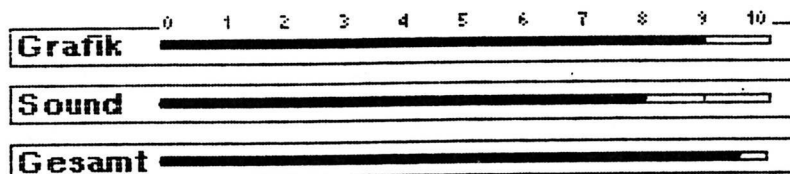
Phantasy Star

4 Mega Cartridge (+Batterie)
Preis: 129 DM *** SEGA

Der Schauplatz des ersten reinrassigen Sega-Rollenspiels ist ein Planetensystem aus drei unterschiedlichen Planeten: Dezoris, Palma und Motavia. Der Auftrag des Helden, und der drei Spielfiguren, die sich mit der Zeit zu ihm gesellen, ist, das Planetensystem von dem bösen Tyrannen Lassic zu befreien. Hierzu muß man sich nicht nur an der Oberfläche der drei Planeten mit den vielen, mitunter echt fiesen Feinden auseinandersetzen, nein, auch die Unterwelt, sprich die dunklen Dungeons, wollen von allen ekligen Kreaturen befreit werden. Um nun in den in Städten auftauchenden Shops auch etwas kaufen zu können, müssen die vier Freunde viele Gegner besiegen, denn jeder Besiegte gibt nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch Geld her. So kann man sich in den Geschäften die unterschiedlichsten Hilfsmittel, wie Schnellboot, Rüstung oder Lampe, zulegen und gewiß sein, daß man sie später irgendwann einmal braucht. Das Spiel kann fünf unterschiedliche Spielstände auf Batterie speichern.

Dieses Spiel ist das absolut beste Rollenspiel, daß ich bisher gesehen habe. Auch die bekannten Rollenspiele wie 'Bards Tale' finde ich persönlich etwas schlechter als 'Phantasy Star', denn was die Programmierer hier an Spielwitz und grafischer Brillianz reingepackt haben, ist schon erstaunlich. Bei diesem Knüller stimmt einfach alles: die Spielatmosphäre, die Grafik (die Dungeons sind herrlich), der Sound, die Gegner (äußerst fair), der Spielwitz und alles andere. Das einzige, was vielleicht ein Kauf-Hinderungsgrund sein könnte, aber nicht sollte, ist der wirklich gepfefferte Preis von ganzen 130 DM. Dafür bekommt man aber ein Spitzen-Modul mit Batterie und einer geballten Menge Spielwitz.

<ak>



Top Ten 1/89

Um euch an der Top Ten zu beteiligen, schreibt einfach an: A.Knauf,
Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
Die Zahl in Klammern ist die Platzierung im Vormonat.

Platz	/	Titel
1	(-)	Phantasy Star
2	(1)	Super Wonderboy
3	(3)	Shanghai
4	(8)	Aleste
5	(2)	Alex Kidd in miracle world
6	(-)	Alex Kidd: Lost Stars
7	(4)	Out Run
8	(5)	Great Volleyball
9	(-)	Fantasy Zone II
10	(-)	Wonderboy

Gangster Town™

1 Mega Cartridge
Light Phaser Series
Preis: 59 DM *** SEGA

Ihr Auftrag ist nicht leicht zu erfüllen ! Sie müssen all Ihre Fähigkeiten als Super-Agent einsetzen, um eine Gangster-Stadt von dem bösen BIG BOSS zu befreien. Um bis es bis zum BIG BOSS, der sich in einem Schiff versteckt, zu schaffen, müssen sie sich gegen schießwütige Gangster wehren, Schlüssel suchen und Lulu beschützen.

Außerdem können Sie noch Extra-Punkte sammeln, wenn Sie nach dem Verbleichen eines Gangsters den aufsteigenden Engel noch abschießen.

Um schließlich den BIG BOSS zu erledigen, müssen Sie erst einmal die Autojagd überstehen, dann durch die Stadt zum Saloon eilen, nach der Saloon-Szene wieder durch die Stadt zum Nachtclub und schließlich an die Docks, wo sich der BIG BOSS versteckt. Am Ende jeder Runde muß man aber erst Ferret Face, den Stellvertreter von BIG BOSS, erledigen.



'Gangster Town' ist wohl das beste LightPhaser Spiel. Es ist zwar schon etwas älter, und ich habe es auch schon oft geschafft, doch es macht immer noch Spaß die gut gezeichneten Gangster abzuknallen. Am meisten haben mich schon immer die Gags an diesem Super-Spiel fasziniert.

So kann man die Gangster-Engel (nach Abschluß verwandeln sich die schießwütigen Gangster in Engel) noch einmal abschießen und diese fallen verwundet zu Boden. In den Straßen-Levels kann man Fensterscheiben zertrümmern, oder Schilder so abschießen, daß sie einem Gangster auf den Kopf fallen. Im Saloon Level kann man Lampen, Flaschen und Mäuse (Tierschützer wehrt euch !) abschießen. Aber

sind noch längst nicht alle Gags dieses Schießspiels.

Auch für Boni ist gesorgt ! Entweder man

besorgt sich einen Punkte-Bonus durch finden eines

Schlüssels in der Bonus-Round, oder man besorgt sich ein Extra-Herz (Lebensenergie) durch das beschützen

von Lulu. Man kann sich aber auch durch eine Medaille volle Lebensenergie verschaffen. Am Ende des Spiels wird man dann von

einem Endfilm belohnt. Man kann das Spiel allein oder zu zweit, mit zwei LightPhasern, spielen. Es macht dann noch mehr Spaß.



<ak>

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

Tips & Tricks

SPIELETIPS

Fantasy Zone I - diese Tips kommen von Manfred Böhr aus Marburg.
So kann man die Monster am Ende eines Levels am besten besiegen:

- 1.Level: Normale Waffe oder 7 Way-Shot
 - 2.Level: Normale Waffe oder 7 Way-Shot
 - 3.Level: Heavy Bomb über dem Monster abwerfen.
 - 4.Level: Heavy Bomb abwerfen, wenn rote Zunge zu sehen.
 - 5.Level: 7 Way-Shot
 - 6.Level: Heavy Bomb auf den Schlangenkopf werfen
 - 7.Level: 7 Way Shot
 - 8.Level: siehe 1.-7. Level
- Hauptmonster: 7 Way Shot, 2 Heavy Bombs. Links oben in die Ecke und die ersten 4 Schlangen mit 7 Way-Shot erledigen. Die nächsten zwei mit einer Heavy Bomb.

Out Run - Um sich eines der 'Out Run'-Songs ohne spielen zu müssen anhören will, der muß den Joypad im Musikauswahl-Screen nach rechts, links, unten und oben drücken und sich dann ein Musikstück auswählen.

Space Harrier - Wenn man im Bonuslevel den Bäumen ausweicht und höchstens fünf trifft, winkt ein Basisschiff, dessen Abschluß 10.000.000 und ein Extra-Leben bringt.

Punch Out - Um in den New World Circuit zu kommen einfach 135 792 468 eingeben und SELECT, A und B gleichzeitig drücken.

Aktion High Score 4. Monat

Endlich hat es auch einer geschafft meine High Score in 'Fantasy Zone' zu killen. Und das ganz schön, denn Manfred Böhr aus Marburg hat 23402100 Punkte hingelegt. (Dafür hab ich ihn in 'Choplifter' geschlagen) Wen's interessiert: Meine High Score in 'Fantasy Zone' beträgt momentan 19716900, liegt also etwa 400000 Punkte darunter. Ich kam bis Level 40. Bei neuen High Scores schreibt an A.Knauf, Sander Str.28, 5060 Berg.Gladb.2

Bestenliste 1,2/89:

Choplifter	1612200 Punkte	Andreas Knauf
Enduro Racer	6.52.57 Minuten	Manfred Böhr
Fantasy Zone	23402100 Punkte	Manfred Böhr
Gangster Town	166030 Punkte	Andreas Knauf
Out Run	39927660 Punkte	Sascha Baran
Space Harrier	25519720 Punkte	Andreas Knauf

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

Alle Spiele, die vor der Sega-Preiserhöhung am 12.09.1988 erhältlich waren, und alle Zubehörs, haben seit November wieder ihre alten Preise.

In den letzten Tagen wurde in Japan die neue SEGA LP/CD 'Sega Game Music Vol.4' mit 'Thunder Blade' und 'Galaxy Force' Titeln vorgestellt. Wir haben uns bereits eine in Japan bestellt, und hoffen sie in den nächsten Wochen zu bekommen. Im nächsten Club-Journal gibt's dann einen ausführlichen Test der CD.

16 bit - News

SEGA 16bit im Anflug

Das neue SEGA System mit 16bit soll das in Japan langsam (aber sicher) untergehende Master System ersetzen. Es soll der Firma SEGA wieder Rang und Namen bei den japanischen Videospiel-Freaks verschaffen und die Besitzer eines Master Systems eine tolle Umsteigemöglichkeit bieten, da es durch einen Adapter, dank der eingebauten Z80 CPU voll kompatibel zum Master System ist. Das Mega Drive bietet aber noch eine Ecke mehr: 512 Farben, 6kanaliger Stereo-Sound und 2048 Sprites. Für diese Leistung ist vor allem die eingebaute Motorola 68000 CPU Prozessoreinheit zuständig, die aus Spielen wie 'Thunder Blade', 'Space Harrier II' und 'Altered Beast' einiges an Grafikpower und Schnelligkeit rausholt. Wären wir also bei den Spielen. Zur Zeit gibt es in Japan 3 Spiele, die alle das bieten, was man vom MEGA DRIVE erwartet hat. Besonders 'Thunder Blade' soll ein absoluter Renner werden. Ein ausführlicher Test mit Erfahrungsbericht folgt in der nächsten Ausgabe des Club-Journals. Der deutsche SEGA-Distributor AriolaSoft teilte uns mit, daß in Deutschland nicht vor Herbst '89 mit einer Veröffentlichung zu rechnen ist.

<ak>

Die 16-Bitter kommen !

Bis Mitte des Jahres sollen in Japan und in Amerika 16bit Konsolen von namhaften Firmen wie Atari, Epyx, Konix (wir berichteten schon), Nintendo und Microprose erscheinen. Diese werden den beiden aktuellen 16-Bittern von SEGA und NEC ernsthafte Konkurrenz mit 4096 Farben, 6-8 kanaligen Stereosound und einem Preis von 250-450 DM machen. Im nächsten Club-Journal gibt's einen ausführlichen Bericht.

<ak>

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

Die Super-Spielautomaten 'After Burner', 'Thunder Blade' und 'Galaxy Force' werden in Kürze für die PC-Engine 100 %ig umgesetzt. Erscheinungstermin in Japan: teilweise schon im Frühjahr '89

NEC-Japan hat die Produktionsrechte an der PC-Engine an eine andere Firma verkauft, die unter anderem Batterien in die Spielmodule, die aber dann statt 512 kByte nur noch 128 kByte Programmspeicher haben, einbauen will.

Der neue Sega Kampfsport-Spielautomat 'Altered Beast' ist in Japan nun auch für zuhause erhältlich. Man benötigt für dieses tolle Spiel mit absoluter Super-Grafik 'nur' das Sega Mega Drive und das gleichnamige Modul.

Der Verkaufspreis der PC-Engine ist in Japan wieder angeklettert. So jedenfalls berichtete unsere private Adresse in Japan. Da auch der YEN-Kurs zur Zeit ansteigt, haben wir auch unseren PC-Engine Preis etwas angehoben (Sie sparen immer noch 200 DM).

Ende Januar wird in Deutschland eine PC-Engine PAL-Version erscheinen. Diese kann man dann an jedem Fernseher über den Antenneneingang anschließen. Einziger Nachteil ist, daß sich die Bildqualität gegenüber der AV-Version gehörig verschlechtert hat. Das heißt im Klartext, daß das Bild leicht flackert, die Farben verwaschen sind, und, daß das Bild unscharf ist.

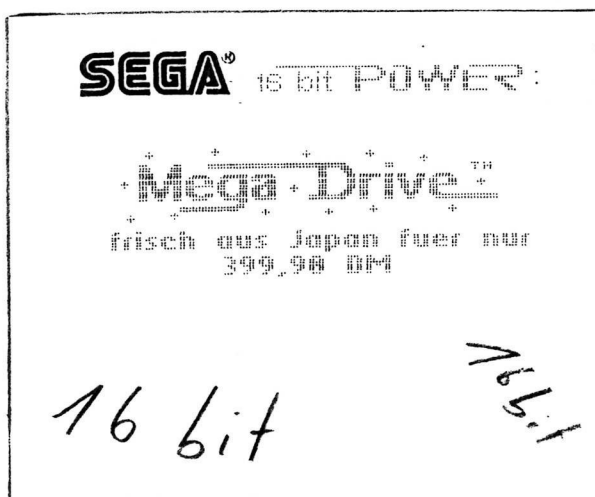
16 bit - Story

Meine Erfahrungen mit der PC-Engine von Andreas Rauer

Ich öffne die Türe zu meiner Wohnung, werfe meine Baseballmütze schnell in die Ecke, setze mich hastig hin, und blättere eilig in meiner neuen 'Power Play'-Juliausgabe. Was muß ich da auf Seite 23 entdecken ??? Eine Anzeige eines völlig revolutionären Videospielsystems, auch PC-Engine genannt. Was steckt nun hinter dieser 'Wunderkonsole'? Diese Frage versuchte ich gleich zu beantworten, indem ich mir die Maschine gleich mit den vier Modulen 'R-Type I', 'Galaga 88', 'Victory Run' und 'Super Wonderboy' für stolze 885 DM bestellte. Nach 3 Wochen endlich halte ich die Konsole in Händen. Ich platziere sie vorsichtig neben meinem Amiga und schiebe 'R-Type', welches, wie die anderen Spiele, in einer CD-Hülle verpackt sind, und die Form einer Scheckkarte hat, in den dafür vorgesehenen Schlitz. Jetzt noch schnell den SCART-Stecker in den Monitor, und schon kann es losgehen. Was ich nun zu sehen bekomme ist schon faszinierend. Ich denke wirklich, ich habe einen Spielautomaten zuhause. Man erkennt kaum einen Unterschied zum Original. Es gibt eigentlich nur zwei 'gravierende Nachteile': Zum einen diesen verfli... Joypäd, welcher wohl das Problem der meisten Spielefreaks sein dürfte, zum anderen das nicht aufhören können, welches sich in der Spielhalle durch einen leeren Geldbeutel von selbst löst. Ach ja, ich habe den 6-stimmigen Stereosound noch nicht erwähnt, der mir mit fantastischer originaltreue mit 120 Watt aus meiner Stereoanlage entgegendröhnt. Schließlich habe ich mich von 'R-Type' losgerissen, und die anderen Spiele ausprobiert. Sie erreichen zwar meiner Meinung nach nicht das Niveau von 'R-Type', sind aber trotzdem alle Spitzenklasse, und jede Mark wert. Kurz gesagt: Die PC-Engine schlägt nicht nur das Atari 2600 um Längen, nein, sondern läßt auch die SEGA- und Nintendo-Konsolen ziemlich arm aussehen. Sogar die besten Actionspiele meines Amigas können sich weit hinter den PC-Engine-Games verstecken ! Mein Tip: Jeder der über einen Monitor/TV verfügt und 'etwas' Geld übrig hat, sollte sich so schnell wie möglich diese Wahnsinnskonsole beim Sega Eagle Club bestellen: Und jetzt der Hammer: Sie kostet inclusive 'R-Type' nur *** DM 349,-- ***

Yeeeah, PC-Engine is it !!!!!

<ar>



PC-Engine Top 5

1. R-Type
2. Galaga '88
3. World Court Tennis
4. Chan & Chan
5. Super Wonderboy

16 bit



The Machine - in Kürze lieferbar !

Dank einer guten Beziehung ins Videospiel-Land Japan, können wir die PC-Engine ab Februar für nur 399,90 DM (incl. 'R-Type', Joypad, AV-Buster, Kabel, deut. Netzteil) binnen 2 Wochen liefern. Das Gerät kann an jeden Monitor/Fernseher mit 60Hz und SCART-Anschluß angeschlossen werden. Sollte der Monitor/TV keinen SCART-Anschluß haben, läßt sich das Problem mit Hilfe eines Adapters (SCART-Chinch oder SCART-6pol. DIN) lösen. Jeder der mit dem Anschluß keine Probleme hat, und 399,90 DM sofort nach Erhalt der Rechnung zahlen kann, muß diese Super-Konsole einfach haben ! So wird bestellt: Sie bestellen die Konsole und evtl. Spiele entweder telefonisch (02202/37609) oder schriftlich. Sie bekommen dann die Rechnung, dessen Betrag umgehend auf unser Konto überwiesen werden muß, damit wir die Bestellung schnellstmöglich erledigen können. Die Bestellung wird entweder binnen 2 Wochen (falls ab Lager IS Köln), oder binnen 8 Wochen (falls bereits vergriffen) ausgeliefert. Vorher wird die PC-Engine von International Software Köln (siehe PC-Engine NEWS, unten) mit dem AV-Buster, der das jap. Signal umwandelt, einem SCART Kabel, einem deutschen Netzteil und einer Kurzanleitung ausgerüstet. Soweit die Vorgehensweise. Wer noch Fragen hat oder eine Bestellung aufgeben möchte, der rufe an oder schreibe.

<ak>

PC-Engine NEWS -- PC-Engine NEWS -- PC-Engine NEWS -- PC-Engine NEWS

Wir werden die PC-Engine nicht selbst importieren, sondern uns mit der Kölner Firma International Software zusammentun. Diese Cooperation hilft International Software die gewünschten Mengen (etwa 200-300) Stück der PC-Engine aus Japan zu importieren. Uns hilft die Cooperation, weil dadurch unsere Lieferung schneller, sicherer und professioneller wird. Das heißt, International Software wird Druck bei der Liefer-Geschwindigkeit machen und einen Reperatur-Service anbieten. Der Preis für PC-Engine, 'R-Type I', Netzteil, AV-Buster, Kabel beträgt 399,90 DM. Sie sparen also fast 200 DM (genau 199,--). Der Preis für ein Spiel liegt bei DM 69,--. Sie sparen genau 30 DM. Besonders zu erwähnen scheint mir, daß die Profis von International Software die PC-Engine betriebsfähig für deutsches Netz, Monitore und Fernseher mit PAL System ausrüsten, bzw. umbauen werden. Geliefert wird mit SCART-Kabel. Bestellt wird unter der üblichen Adresse (siehe auch Preisliste).

<ak>

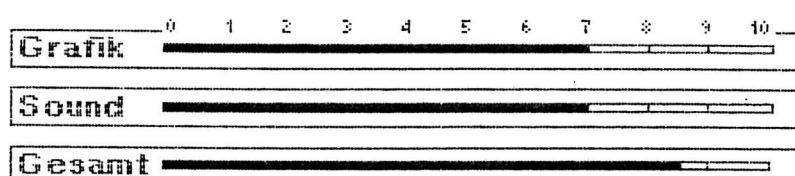
Super Wonderboy

512 kByte Card
Preis: 99 DM *** SEGA

Lange hat's gedauert, nun ist er da: Der Nachfolger zu einem der Arcade-Smash-Hits letzten Jahres, namens 'Wonderboy'. Viel hat dieser zweite Teil namens 'Super Wonderboy' mit dem Vorgänger nicht mehr zu tun. Das heißt aber nicht, daß dieses Game nicht qualitativ gut ist. Ganz im Gegenteil: Meiner Meinung nach ist es durch sein intelligenteres Spielprinzip sogar noch besser als sein Vorgänger, der auch zu meinen Lieblingsgames zählt. Dieser Test ist sowohl ein Test des Spielautomaten, so wie ein Test der Umsetzung für die PC-Engine, weil diese fast 100 % identisch sind. Eine tolle Leistung.

Aber nun zum Spielinhalt: Unser Titelheld ist wiedereinmal auf der Suche nach seiner Freundin, die ein Bösewicht verschleppt hat. Durch 12 Levels hat sich nun unser wackerer Held mit Schild und Rüstung zu behaupten. Ab und zu kommt er auch an Türen vorbei, hinter welchen sich Läden verbergen, in denen Wonderboy einkaufen oder Informationen erhalten kann. Auch gibt es Doktoren, die unserem Schützling wieder zu neuer Energie verhelfen können.

Viele versteckte Extras garantieren zusätzlichen Spielspaß. 'Super Wonderboy in Monsterland' hat eine bunte und abwechslungsreiche Grafik, sehr viele Screens und einen entsprechenden Sound. Wer nicht nur auf Geschicklichkeit, sondern auch auf etwas Denkarbeit aus ist, ist mit diesem Modul bestens bedient.



Verkaufsmarkt

Wer irgendetwas für NES oder Sega tauschen oder verkaufen möchte oder etwas sucht, der schreibe uns.

Verkaufe Sega Vol.1(CD),2,3(CD),Konami Vol.4 auf BASF: 15 DM, auf TDK: 18 DM - Vorkasse, incl. Versand -- Andreas Knauf, Tel.02202/37609
Tausche Great Volleyball (Spitzen-Sportspiel) gegen Super Wonderboy oder Aleste -- Tauschpartner bitte bei uns melden.
Verkaufe USA-NES+Roboter+Zapper+ca. 12 Spiele für 500 DM - SEGA MASTER SYSTEM+6 Spiele+Light Phaser+Profi Joy. -- Uwe Klesper,Max-Joseph-Str.24, 5060 Bergisch Gladbach 1, Tel. 02202/56809
Verkaufe Sega Profi-Joystick für nur 17 DM (incl.Versand) -- Andreas Knauf
Suche preisgünstig für SEGA: Wonderboy II,Alex Kidd,After Burner,Space Harrier,Penguin Land,Phantasy Star, Rambo; NES: Zelda I, Punch Out; PC-Engine: R-Type II. Biete zum tauschen: Zillion II -- Melden bei uns.
Tausche für NES Ice Hockey, Adventure of Link, Tennis oder Rad Racer gegen Metroid, Legend of Zelda oder Punch Out -- Meldet euch bei uns.
Verkaufe, kaufe und tausche NES- und SEGA-Module ! Bitte nach Möglichkeit nur schriftl. melden bei: Peter Ni,Maximilian-Kolbe-Str.3, 2900 Oldenburg. In Notfällen ab 19 Uhr unter Tel. 0441/44161.
Löse meine Sega und NES-Spiele-Sammlung auf ! Verkaufe u.a. Penguin Land= 85 DM;Thunder Blade=80 DM;Super Wonderboy=65 DM;Out Run=49 DM;Rocky=50 DM; Choplifter=55 DM. NES: Super Mario=50 DM;Zelda 1=75 DM;Kung Fu=49 DM -- Liste bei A.Bender,Meinsdorfer Weg 30,2420 Eutin, Tel. 04521/1041



Jahresuebersichten '88

In folgender Tabelle findet ihr alle Themen, Spiele etc., die wir in den Ausgaben 1-3 des Club-Journals und 1-3 des Info-Magazins behandelt haben. j steht in der Tabelle für Journal, h für Info Magazin.

Rubrik	Thema	Seite/Ausg
Aktionen	High Score 1.Monat	7/j1
	High Score 2.Monat	4/j2
	High Score 3.Monat	11/j3
	Leser helfen sich 1.Monat	13/j3
Berichte/News	CES-News	2/h2
	Die ultimativen Regler	3/h2
	Videospiele in England	4/j2
Extra, Extra...	PC-Engine, Ja oder Nein ?	4/j3
	Neue Videospiel-Konsolen im Kommen	4/j3
Hot News	16bit Nintendo	3/j1, 3/h2, 7/j2
	16bit Sega	4/j3, 4/h3
	After Burner II	8/j1
	Japan: Neue NES-Spiele	3/j3
	Nintendo Adapter für jap. Spiele	4/h3
	PC-Engine	7/j2
	Rambo III	3/j1, 7/j2
	Sega C64-Umsetzungen	3/j1
	Sega-Puzzels	8/j1
	Sonderweiterung Sega	7/j2
Kaufhilfen	LPs und CDs zum Weihnachtsfest	3/h3
	Sammler Tip: 'Choplifter'	3/h3
	Spiele für SEGA und Nintendo	12/j2
	The machine is coming	3/h3
	Tips zum Weihnachtsspielekauf	13/j3
	USA-Nintendo	3/h3
Leserseite	Kurztest 'After Burner'	13/j2
	Kurztest 'Alex Kidd'	13/j2
	Kurztest 'Alien Syndrome'	14/j3
	Kurztest 'Enduro Racer'	14/j3
	Kurztest 'Kung-Fu Kid'	14/j3
	Kurztest 'Out Run'	13/j2
	Kurztest 'Quartet'	14/j3
	Kurztest 'Rocky'	13/j2
	Kurztest 'Secret Command'	14/j3
	Kurztest 'Space Harrier'	13/j2
	Kurztest 'Wonderboy'	14/j3
	Kurztest 'Zillion'	14/j3
Neuigkeiten	'Alex Kidd: The Lost Stars'	3/j1
	'Alex Kidd: The Lost Stars'	3/j1
	'Aztec Adventure'	3/j3
	'Fantasy Zone II'	3/j1
	'Ghosts'n Goblins'	3/j3
	Japan: Sega Puzzels	3/h1
	'Maze Hunter 3D'	3/j2
	'Parlour Games'	3/j3
	Sega erhöht Preise	3/h2
	Segatition Pro	3/j1
	'Shinobi'	3/j2
	Sonderangebote zu Weihnachten	4/h3
	'Super Wonderboy'	3/j1

Jahresuebersichten '88

Fortsetzung des Jahresinhaltes:

PC-Engine	PC-Engine für ein Taschengeld	2/h2
	PC-Engine im Test	5/j2
	PC-Engine soll SEGA+NES kalt stellen	3/h1
	The Machine is coming	3/h3
Spiele Test	'After Burner' + Foto	5/j1
	'Aleste'	6/j1
	'Alex Kidd: The Lost Stars'	6/j1
	'Global Defense'	10/j2
	'Penguin Land'	8/j3
	'Shanghai'	7/j3
	'Shinobi'	7/j3
	'Space Harrier' + Foto	8, 9/j2
	'Super Wonderboy in Monster Land'	9/j2
Story	Das Sega Meister System	4/j1
	Die drei Konkurrenten im Test	5, 6/j3
	Meister gegen Unterhalter	6, 7/j2
Testliste	SEGA Spiele	10/j3
	SEGA Erweiterungen	11/j3
	Nintendo Spiele und Erweiterungen	12/j3
Tips & Tricks	zu 'After Burner'	9/j3
	zu 'Alex Kidd'	9/j3
	zu 'Choplifter'	7/j1, 11/j2
	Competiton Pro 5000 für Sega	7/j1
	zu 'Enduro Racer'	7/j1
	zu 'Fantasy Zone I'	7/j1, 11/j2
	zu 'Ghost House'	9/j3
	zu 'Great Volleyball'	7/j1
	zu 'My Hero'	9/j3
	zu 'Quartet'	11/j2, 9/j3
	zu 'Rocky'	11/j2
	zu 'Space Harrier'	11/j2
	zu 'Teddy Boy'	7/j1
	zu 'The Ninja'	9/j3
Top Ten	8/88 Sega	8/j1
	9/88 Sega	11/j2
	10/88 Sega	4/h2
	11/88 Sega	6/j3
	11/88 Nintendo	8/j3
Verkaufsmarkt	12/88 Sega	5/h3
		14/j3

Beteiligt euch ...

... durch Tips, Tricks, Karten, Artikel, Angebote, Titelbilder, Tests, Ideen, tolle Screen-Shots, Vorschläge, Berichte oder ähnliches...

Ihr könnt euch aber durch Mitmachen an unseren Aktionen 'Top 10', 'High Score', 'Leser helfen sich' oder 'LP/CD Top 4' beteiligen.

Unsere Adresse: SEGA EGAL CLUB

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Jahresuebersichten '88

Das Videospiel des Jahres

Da unseren Club 1987 noch nicht bestand, möchte ich hiermit die Wahl des 'Videospiels des Jahres 1987' nachholen:

Meine Favoriten auf den 1. Platz waren 'Choplifter', 'Fantasy Zone' und 'Space Harrier'. Nach etlichem testspielen stand der Sieger fest. Mein 'Videospiel des Jahres 1987' heißt

'Fantasy Zone'.

Knapper Zweiter wurde 'Choplifter', Dritter 'Space Harrier'.

Für das Jahr 1988 fiel die Entscheidung sehr viel schwerer. Viele gute Spiele wie 'Aleste', 'Shanghai', 'Super Wonderboy', 'Phantasy Star' oder 'Fantasy Zone II' machen einem das Leben schon schwer.

Nach reiflicher Ueberlegung und vielen Probespielen kam ich zu der folgenden Platzierung:

Spiel des Jahres '88: 'Phantasy Star'

2. 'Super Wonderboy in Monster Land'

3. 'Aleste'

Natürlich habe ich mir auch über das NES-Spiel des Jahres Gedanken gemacht. Es sind ja letztes Jahr einige wirklich gute Spiele, wie 'Rad Racer', 'Ice Hockey' oder 'Adventure of Link' erschienen. Meine Entscheidung fiel, eigentlich mit relativ großem Vorsprung auf:

'Ice Hockey'

'The Adventure of Link' wurde Zweiter, Dritter 'R.C. Pro-Am'.

Wären letztes Jahr auch die Riesen-Knüller 'Gradius', 'Castlevania' und 'The Goonies II' regulär in Deutschland erschienen, wären diese auch in die Wahl eingegangen. Dann hieße mein Sieger 'Gradius'.

In Sachen PC-Engine kann ich nur vom Hörensagen urteilen. Nach dem, was ich alles erfahren habe, und was unser 16bit-Redakteur und stolzer PC-Engine Besitzer Andreas Rauer schreibt, ist das beste PC-Engine Spiel 1988 zweifelsohne 'R-Type'. Wieso, könnt ihr in der nächsten Ausgabe im 16bit Spiele-Teil lesen.

<ak>

Die besten 10

Ihr habt durch eure rege Beteiligung an der Top-Ten folgende Spiele zum Jahressieger 1988 gekührt:

1. Super Wonderboy (5 mal dabei, 45 Punkte)
2. Alex Kidd I (4 mal dabei, 36 Punkte)
3. Space Harrier (5 mal dabei, 33 Punkte)
4. Great Volleyball (5 mal dabei, 31 Punkte)
5. Aleste (5 mal dabei, 28 Punkte)
6. Out Run (5 mal dabei, 25 Punkte)
7. After Burner (4 mal dabei, 20 Punkte)
8. Fantasy Zone II (2 mal dabei, 18 Punkte)
9. Shanghai (2 mal dabei, 10 Punkte)
10. Enduro Racer (3 mal dabei, 8 Punkte)

Rechnung: 10 Punkte für Platz 1, 9 für Platz 2 1 für Platz 10.

Jahresuebersichten '88

Das tat sich 1988

1988 sollte wohl von Anfang an das Jahr für Sega-Besitzer werden, denn was die Japaner auf der CES in Chicago im Winter '87 alles zeigten, ließ doch schon hoffen. Zuerst hieß es, daß neue Module wie 'Fantasy Zone III: The Maze', 'Aleste' oder 'Super Wonder Boy in Monsterland' schon Mitte '88 in Deutschland veröffentlicht werden sollten, doch die entgültige Veröffentlichung verschob sich bis auf Ende '88.

So kamen die Sega-Besitzer dann doch noch, kurz vor Weihnachten in den Genuß dieser tollen neuen Spiele. Außerdem wurden Anfang '88 schon die Sega LP 'After Burner' und das Dauerfeuer-Modul erstmals für die deutschen Sega-Besitzer in Aussicht gestellt. Mitte '88 wurde der Segatition Pro und der NES-Competition überschwenglich angepriesen, obwohl die zweite Feuertaste ziemlich unpraktisch eingebaut wurde. Ebenfalls Mitte des Jahres wurde das Sega RGB-SCART Kabel vorgestellt und die PC-Engine erstmals erwähnt.

Ende '88 schließlich gab's dann endlich die vielen angekündigten Spiele in deutschen Geschäften und die PC-Engine war erstmals in Deutschland erhältlich.

Bei Nintendo war letztes Jahr wohl das Jahr des Ankündigungen, der Vorfreude und der Enttäuschung, denn was war nicht alles angekündigt. Schmerzlich erinnern sich die NES-Freaks an die Monate in denen sie ungeduldig auf 'Gradius', 'Castlevania' oder andere namhafte Spiele gewachtet haben. Hieß es Mitte des Jahres noch, der deutsche Weihnachtsmarkt könne sich auf tolle Spiele, besonders von Konamie freuen, muß man doch rückblickend feststellen, daß fast alles nur leere Versprechungen waren. So kann man zur Zeit nur neidisch nach Japan oder die USA blicken, da es dort schon so tolle Sachen wie die NES-Floppy oder Spiele wie 'Life Force' (Salamander), 'Rygar', 'Super Mario Bros. II', 'Loderrunner' oder 'The Goonies' gibt. Einzige Lösung ist es wirklich, sich ein amerikanisches oder japanisches Nintendo mit den tollen Spielen zu besorgen.

Was tat sich nun in unserem Club ? Genau am 10.5.1988 etwa um 16 Uhr entstand bei einem meiner Freunde die Idee einen Sega-Club zu gründen. Alles fing dann an mit dem ersten Club Magazin Mitte Juli, welches über ein großes Feld an Sega-Aktivitäten berichtet. Zwei Monate später kam dann das zweite Club-Journal, welches sehr gute Kritiken erhielt. Ich beschäftigte mich mit der PC-Engine und einem Vergleichstest Sega-NES. Es war auch das erste Club Journal, das nicht nur Sega behandelte. Vor zwei Monaten erst flatterte dann das dritte Club Journal mit dem Schwerpunkt Spiele zu euch in den Briefkasten. Das vierte, und mir eines der Liebsten haltet ihr ja gerade in Händen.

<ak>

Vorschau & Impressum

Das erwartet Euch in zwei Monaten:

- PC-Engine im Test
- SEGA MEGA DRIVE im Test
- 'Super Thunder Blade' und 'Altered Beast' für das MEGA DRIVE im Test
- 'Dragon Spirit', 'Chan & Chan', 'R-Type', 'Galaga '88' und 'Drunken Master' für die PC-Engine im Test
- Japan, das Land der Superlative
- USA - Nintendo auf dem Vormarsch
- 'Thunder Blade' im Test
- 'Kenseiden' im Test
- riesiger Nintendo Spiele-Teil
- Die Geschichte der Videospiele
- News aus Deutschland, Amerika und Japan

... und natürlich jede Menge anderes. Im Club Journal 5 Mitte März.

bis dann



Impressum Club-Journal 4

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB - Bergisch Gladbach
Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>
Redakteure: Tristan Schön Müller <ts>, Mark Tönnies <mt>
16bit-Teil-Redakteure: Andreas Rauer <ar>
Gesamtleitung: Andreas Knauf
Layout: Andreas Knauf
Fotos: Andreas Knauf
Aufkleberherstellung: allkauf
Druck: Seikosha SP-180 VC
Verwaltung: Andreas Knauf
Urheberrecht: Auf alle Fotos, Rubriken und Artikel.
Anschrift: SEGA EAGLE CLUB

A.Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609

Mo, Di von 14-16 und 18-20 Uhr
Do, Fr von 14-16 und 18-20 Uhr
Sa, So von 12-14 Uhr

(c) 1988 S E C - Bergisch Gladbach,

Redaktion SEGA EAGLE CLUB Journal

Achtung: Wir übernehmen keinerlei Haftung für den Inhalt.

Die Rubrik 'Hot News' enthält teilweise unbestätigte Neuigkeiten.

Wir sind ein Club und keine gewerbliche Einrichtung !

Wir danken der *AriolaSoft* GmbH/Virgin Games und Sven Meyer für ihre freundliche Unterstützung.

SEGA, Nintendo und  sind rechtlich geschützte Markennamen.