

Sega Eagle Club

Großer Japan-Bericht mit vielen
Fotos

KONIX neues Videospiel setzt
Maßstäbe

CD-Rom für PC-Engine

Neue Spiele aus USA

"R-Type" und "Galaga"
für PC-Engine im Test

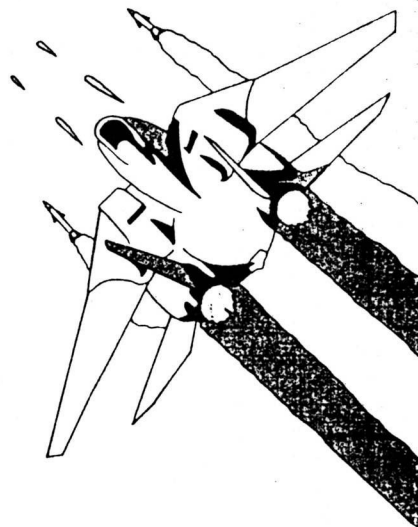
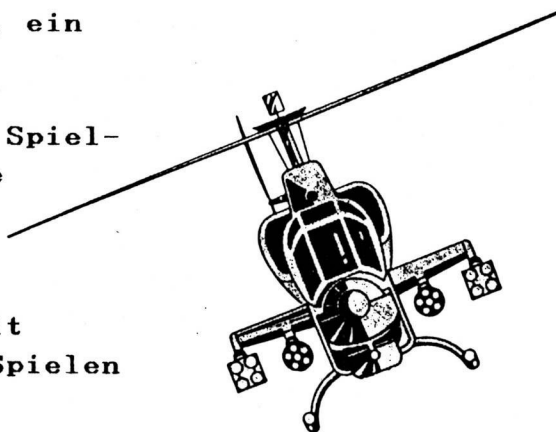
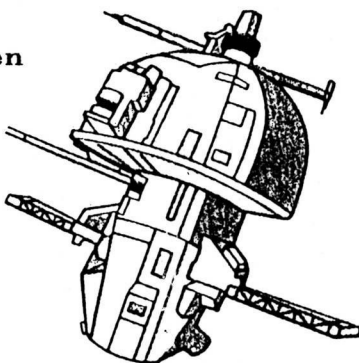
"Thunder Blade", ein
Mega Hit ?

Streifzug durch Spiel-
hallengeschichte

Tolle Tips

Deutsches NES mit
amerikanischen Spielen

und vieles mehr ...



Journal



EDITORIAL

Puh,

das war eine Arbeit, das Club-Journal an einem Tag zu machen. Die einzelnen Artikel waren zwar schon fertig, mußten aber noch in meinen Computer eingeben werden und ausgedruckt werden. Da mein AMIGA aber leider 2 Wochen auf Reparatur war, konnte ich die ganze Zeit nichts großartiges machen. Deshalb bitte ich Schreibfehler in diesem Journal zu entschuldigen, da ich keine Zeit hatte, noch groß alles durchzulesen, denn ich wollte es so schnell wie möglich an Sie verschicken. Nun gut, jetzt ist mein Computer ja wieder da, und es kann losgehen.

Diesmal gibt's als Story das Videospielgeschehen in Japan und einen Streifzug durch die Spielhalle

In Sachen Spieletests hat Andreas Rauer mal wieder zwei super Titel für die PC-Engine unter die Lupe genommen.

In der Geburtstagsausgabe (Anfang Mai) kommen dann wieder einige PC-Engine Tests von unserem Neu-Redakteur Andreas Walter.

Er wird dann auch das japanische MEGA DRIVE mit ein oder zwei Spielen testen.

In Deutschland soll das MEGA DRIVE, für das es in Japan bereits "Super Thunder Blade", "Space Harrier II", "Altered Beast" und "Alex Kidd" gibt, frühestens Ende dieses Jahres erscheinen.

Wir bekommen wahrscheinlich im Juli ein Exemplar von ariolasoft/Virgin Games und werden es eingehend unter die Lupe nehmen !

Ist halt nur die Frage, ob Virgin Games nicht zu spät mit dem MEGA DRIVE rausrückt, denn wenn die Entwicklung der Spiele für das KONIX Videospiel (siehe Bericht) so schnell weitergeht, daß KONIX rechtzeitig auf den Markt kommt, und der Preis stimmt, wird Virgin Games wohl Probleme mit dem Absatz des DRIVES bekommen. Wir werden sehen.

Wie Sie beim Betrachten der ersten Neuigkeiten-Seite feststellen werden, haben wir einen neuen Redakteur. Ralf Neuhaus wird uns ab sofort mit den heißesten USA-Games, die er von seiner Schwester, die für 2 Jahre in den Staaten ist, bekommt, unterhalten.

Auf eine gute Zusammenarbeit !

Apropos USA: Wußten Sie schon, daß es in den USA "Legend of Zelda" Unterhosen gibt ?

Inhalt:

- 1-	Titelblatt	- 8-	Japan-Story
- 2-	Editorial	- 9-	Japan-Story
- 3-	Neuigkeiten	-10-	Spiele Test
- 4-	Neuigkeiten	-11-	Spiele Test
- 5-	Neuigkeiten	-12-	Spiele Test
- 6-	Neuigkeiten	-13-	Spiele Test
- 7-	Automaten Story	-14-	Tips & Tricks
		-15-	Vorschau & Impressum

Viel Spaß beim Lesen

Ihre Journal-Redaktion

Out Run 3D - Pah, was hat sich SEGA da erlaubt ? Das gab's doch schonmal, oder ? "Out Run 3D" ist genau dasselbe wie die Ur-Version von "Out Run" auf dem Master System. Einzig und allein darf man sich bei dieser Version noch die 3D-Brille anschaffen, wenn man sie nicht bereits besitzt ! Also wirklich, man ist ja schon einiges von SEGA gewohnt. Aber dieser Ideenlose-Aufguß des Klassikers setzt wirklich allem den Hut auf !
Preis: 89,-- DM
3D-Brille wird benötigt

Poseidon Wars - Wo bitte ist hier der sagenhafte 3D-Effekt ? Mal wieder eine Enttäuschung denk' ich mir und wage eine Runde. Nun ja, außer auf die Kommando-Brücke gehen und Schiffe oder Flugzeuge abzu-ballern, ist den Programmierern wohl nichts eingefallen. Oder sehe ich das falsch ?
OK, das Spiel macht eine Weile lang Spaß, die Grafik ist gut und der Sound, naja, wie immer, aber richtig gefallen tut's mir doch nicht !
Preis: 89,-- DM
3D-Brille wird benötigt

R-Type - Wow ! Ein Wahnsinnssgame hat den Weg in meinen Modulschacht gefunden ! SEGA an, und schon geht's los ! Also wirklich, so eine Grafik, Animation, Farbvielfalt und Ideenvielfalt habe ich noch nie auf meinem SEGA gesehen ! Die Wahnsinn-Grafik kommt ja sogar der PC-Engine ziemlich nahe !
Mich hat "R-Type" voll in den Bann gezogen und ich bin mal gespannt, ob SEGA noch einmal solch ein Prachtmol auf den Markt bringt !
Überigens gibt es bei "R-Type" auch eine Secret-Stage. Wie man dahin gelangt könnt Ihr in einer der nächsten Power Plays lesen !
Preis: 89,-- DM
4 Mega Bit Cartridge

<rn>

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

Das Modul Rambo III ist jetzt in allen gut sortierten SEGA-Händlern zum Preis von DM 89,-- erhältlich. Die sieben Level des Spieles werden mit Light Phaser gespielt. Deshalb ist das Spiel stark indizierungsgefährdet.

Für die PC-Engine ist jetzt auch das Spiel "Drunken Master" in München erhältlich. Dieses Karate-Spiel besitzt etwa 3/4 des Bildschirms große Spielfiguren. Aber außer der tollen Grafik scheint "Drunken Master" nichts tolles, neues zu sein.

KONIX schlägt zu !

Vor einiger Zeit erwähnten wir bereits, daß KONIX ihr erstes "Videospiel" plant. Nun sind neue Informationen darüber eingetroffen. Und zwar handelt es sich bei dem Konix-Multi-System um einen (fast) richtigen Hydraulik-Automaten. Man kann nämlich die Konsole an Pedalen, ein Lenkrad (oder Steuerknüppel) und gar an einen hydraulischen Stuhl (der einen so richtig durchschüttelt) anschließen. Wer also immer mal einen eigenen Hydraulik-Automaten zu hause haben wollte, bietet das Konix-System die Erfüllung aller Wünsche. Sogar in der Konsole selber, an der das Lenkrad angesteckt wird, ist ein Motor, der das Lenkrad (ähnlich wie beim neunten SEGA Automaten "Power Drift") durchschüttelt, um dem Spieler ein irres Fahrgefühl zu vermitteln.

Die Spiele, von denen bis Ende 1989 etwa 40 erscheinen sollen, werden auf speziellen 3.5" Disketten, die ein MegaByte Speicherkapazität besitzen geliefert. Ein Spiel soll um die 50 DM kosten.

Es gibt bereits ein Spiel für das KONIX, welches in ähnlich wie "Zarch" auf dem Archimedes ist, jedoch noch schneller sein soll !!! Diese Schnelligkeit rührt von den RISC-Grafikchips, die bei einer Auflösung von 512x200 Punkten 4096 Farben darstellen können, her...

Außerdem soll das Gerät einen Soundchip mit 25 (fünfundzwanzig) Kanälen haben !!

Geleitet wird das Ganze von einem Intel 8086 Mikroprozessor der mit 6 MegaHertz getaktet wird und noch einige Custom Chips zur Verfügung haben soll !

Kostenpunkt für dieses Super-System ist etwa 450 DM. Der erwähnte hydraulische Stuhl soll um die 320 DM kosten.

<ak>, Florian Eiber

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

In Japan kommt bald wieder ein neues Spiel für das MASTER SYSTEM heraus. Es nennt sich "Cyborg Hunter" und es geht, wie der Name schon sagt, um das Jagen von Robotermenschen (Cyborg). Ob und wann dieses Action-Spiel in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

In Japan wurde vor kurzem das erste Adventure für das NES veröffentlicht. Es heißt "Deja Vu - A Nightmare comes true" (ein Alptraum wird Wirklichkeit). Ob und wann dieses und einige andere, geplante Adventures in Deutschland erscheinen, steht wie immer noch nicht fest.

In den kommenden Tagen erscheint in den USA die Umsetzung des SEGA-Hydraulen "Galaxy Force". Die 4-Mega-Cartridge wird hier in Deutschland wohl erst im Herbst veröffentlicht.

NES - Umbau

Mit einigen gekonnten Handgriffen ist es jetzt möglich, das NES so umzubauen, daß sowohl amerikanische, wie europäische Module in **PAL** laufen !

Man muß dafür den SECURITY-Chip auslöten, der das betreiben von amerikanischen Modulen auf dem deutschen NES verhindern soll (Nintendo will so davon abhalten, Module in fremden Ländern zu kaufen, und auf dem European-NES zu spielen). Nach dem auslöten und einiger anderen kleineren Veränderungen, kann man alle USA-Spiele auf dem European NES in PAL spielen. Einziger Nachteil ist, daß die RESET-Taste nach dem Eingriff nicht mehr funktioniert. Wer sein NES umbauen lassen möchte, rufe mal kurz bei mir an oder schreibe. Kosten für einen Umbau sind DM 60,-- ohne Porto (das ganze muß in die Schweiz). USA-Spiele, wie z.B. "Super Mario Bros. II" kosten durchschnittlich 100 DM.

Theoretisch müßte man nach entfernen des SECURITY-Chips und dem Einsatz des Japan-Adapters (Vorsicht !) auch alle japanischen Spiele spielen können !

Hinweis: Die genannten Veränderungen würden eine eventuell bestehende Garantie natürlich entkräften. Außerdem ist das Benutzen von USA- oder Japan-Modulen in Deutschland durch Gebietslizenzen verboten und könnte strafrechtlich verfolgt werden !

<ak>

CD-Rom für PC-Engine

Das in unserem Japan-Bericht erwähnte CD-Rom für die PC-Engine ist seit kurzem bei Gamesworld in München zum Preis von DM 1300,-- inclusive "Street Fighter" erhältlich. Einer unser Redakteure hat sich das Spiel und das Rom, welches mittels eines Adapters, der anstelle des AV-Busters an die PC-Engine angesteckt wird angeschaut, und teilte uns mit, daß das Spiel nichts besonderes ist. Einfach nur ein Prügelspiel.

Das CD-Rom selbst wird, wie gesagt, mittels eines Adapters mit der Engine verbunden. In diesem Adapter befindet sich ein AV-Buster und ein Verbindungsinterface zum CD-Rom. Das CD-Rom sieht fast genauso aus, wie die PC-Engine, hat also eine ähnliche Größe und auch einen Schlitz an der Vorderseite. In diesen werden die CD-Karten eingelegt.

<ak>

Spiele-News aus U.S.A.

In den USA sollen jetzt gibt es seit kurzem tolle neue Spiele für SEGA und NINTENDO. Als da wären für SEGA "California Games", "Rambo I", "Warriors Quest" (Adventure), "Casino Games", "Vigilante", "Ghostbusters", "Rampagne", "Alf", "Maze Hunter II 3D" und "Time Soldiers" (Action). Außerdem kommt bald der dritte Teil von Wonderboy und der dritte "Alex Kidd" (namens "Alex Kidd in the Hight Tech World").

Für das amerikanische Nintendo gibt es in den Staaten bereits "Gauntlet", "Ultima" (beides Adventures), "Blades of steel", "World Games", "Lunar Pool" (alle drei Sport), "Iron Tank", "Rambo", "Platoon", "Blaster Master", "Ikari Warriors", "Galaga", "Victory Road", "Spelunker" (alles Action) und "Castlevania II-Simon's Quest". Bald erscheinen sollen "Pitfall II", "Ghostbusters", "Legendary Wings", "Bionic Commando", "Bubble Bobble" (wir berichteten schon), "1943", "Marble Madness", "Q-Bert", "Metal Gear", "Gyruss", "Life Force", "Paperboy" und zwei Teile "Spy vs Spy".

Die SEGA-Spiele werden bestimmt in Deutschland erscheinen. Ob und wann die Nintendo-Spiele hier erscheinen ist aber leider noch ungewiß.

<ak>

Aktion High Score, 5.Monat

Um Euch an dieser Aktion zu beteiligen, einfach an den SEGA EAGLE CLUB, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2 schreiben.

Bestenliste 3,4/89:

After Burner	11849200 Punkte	Andreas Knauf
Fantasy Zone	23402100 Punkte	Manfred Böhr
Space Harrier	25519720 Punkte	Andreas Knauf

--- SEGA News --- SEGA News --- SEGA News --- SEGA News --- SEGA News

Wenn Euch schon immer interessiert hat, was das MEGA DRIVE in Japan kostet, können wir Euch jetzt aus erster Hand informieren:

Nach einem kleinen Briefwechsel mit Japan wurde uns mitgeteilt, daß das MEGA DRIVE dort zur Zeit 21000 Yen kostet. Das sind nur **294 DM !!!** Ein Spiel für das MEGA DRIVE kostet zur Zeit

5800 Yen. Das sind umgerechnet **81.20 DM !!!**

Die Umrechnung erfolgte mit dem aktuellen YEN-Kurs vom 13.02.1989. 100 YEN betragen 1.40 DM.

<ak>

Streifzug durch die Automaten-Geschichte

Atari, einer der führenden Spielautomaten-Hersteller war wohl Auslöser des Automaten- und Videospielbooms. Begonnen hat damals alles mit dem Spiel "Pong", in dem zwei Spieler die Aufgaben hatten, einen Ball mit jeweils einem Schläger immer wieder zum anderen Spieler zurückzuspielen.

Nach etwa 2 Jahren kamen dann die ersten Home-Versionen von "Pong" und etlichen Nachfolgern auf den Markt.

Dann, ein Jahr später, kam die große Krise, und die Firma ATARI GAMES wurde von Warner Brothers verkauft.

1979 ging die Produktion dann mit Hilfe des Spielhallen-automatenherstellers TAITO dann weiter. ATARI erreichte nun für kurze Zeit die absolute Spitze ihrer Automaten-Geschichte. Doch ehe ATARI sich versah, wurden sie von anderen Herstellern eingeholt und teilweise überholt. Eine dieser Firmen ist auch noch heute mit in der absoluten Führungsspitze: SEGA. Die Japaner vermochten es, die Spielhallenbesucher mit fantastischen Hydraulik-Automaten, wie "Out Run", "After Burner", "Thunder Blade" oder "Galaxy Force" in ihren Bann zu ziehen und den übrigen Automaten-gurus schlaflose Nächte zu bereiten.

Da die SEGA-Hydraulik-Spiele aber meist 2 DM kosten, hat SEGA die gleichen Automaten noch einmal ohne Hydraulik entwickelt. Doch bei Standautomaten ist der Spielwitz und die Motivation lange nicht so hoch, wie in der realitätsnahen Hydraulik. Es soll sogar Leute geben, die sich nach langen spielen an einem Spielhallenautomaten, selbigen bei einem Großhändler bestellen und bei sich zuhause aufstellen ! Diese Leute müssen aber anständig Geld haben, denn ein normaler Automat kostet um die 50.000 Mark !

Wenn man also eine gute Spielhalle in der Umgebung hat, gleich mal reinschauen, und nach folgenden Automaten Ausschau halten: "After Burner" (hydraulisches Flugzeug-Kampfspiel), "Thunder Blade" (hydraulisches Hubschrauber-Spiel), "Pac Mania" (3D-Pac Man), "Blasteroids" (Atari-Fortsetzung von "Asteroids") und "R-Type" (Action).

Minderjährige, die sich einen Automaten anschauen wollen, finden diese oft in Eissporthallen, Freizeitzentren oder Flughäfen. Aber Achtung: Geldspielautomaten (nicht Tele-spielautomaten)-darf man erst ab 18 Jahren spielen.

Die bekanntesten Automaten im Vergleich:

Name	Hersteller	Grafik	Sound	Gesamt
After Burner	SEGA	96	96	90
Thunder Blade	SEGA	96	76	88
Vulcan Venture	Konami	94	80	87
Blasteroids	Atari	90	86	85
R-Type	Irem/Konami	90	78	80
Pac Mania	Namco	83	72	75

Ich danke der Heel Automaten GmbH für ihre freundliche Unterstützung.

Japan - Das Land der Konsolen

In Japan herrscht im Moment besonders das Famicon (NES), welches 12 Millionen mal verkauft wurde und für das es mittlerweile mehr als 400 Module gibt, vor den Mitstreitern Sega und NEC. Seit 1983 verkauft Nintendo ihr Famicon (Family Computer System) in Japan, und seit 1985 haben die Japaner das NES 11 Millionen mal in den USA verkauft.

Es scheint jedoch, daß nicht alle Japaner ihr Famicon noch nutzen, denn wie HudsonSoft bekannt gab, wurden neue Spiele, bei denen man früher gute 600.000 Verkäufe erwarten konnte nur noch 300.000 Mal verkauft, trotz steigender Werbungskosten. Zum einen ist daran die erwähnte sinkende Benutzerzahl Schuld, zum anderen aber scheinen den japanischen Programmierern die Ideen langsam auszugehen, denn es gibt viele Module, die so oder so ähnlich schon einmal da waren.

Es gibt aber immer noch riesen Erfolge, wie zum Beispiel das Spiel "Dragons Quest" (mittlerweile zählt die Serie ihren dritten Teil). Von diesen Modulen wurden bis heute schon weit über drei Millionen Exemplare verkauft.

Als Hauptgrund für den Verfall des Famicon Marktes darf man die PC-Engine von NEC ansehen, die trotz ihres 8bit LSI Chips (entwickelt von HudsonSoft) fantastische Grafik- und Soundeigenschaften bietet. Insgesamt wurden in Japan bis jetzt weit über eine Millionen PC-Engines verkauft. Es würden sicher sehr viel mehr PC-Engine verkauft, wäre der Preis des Systems und der Spiele im Gegensatz zu denen des Famicon oder Segas nicht so hoch.

NEC hat vor einiger Zeit auch ein CD-Rom für die Engine herausgebracht, welches einen Speicherplatz von ganzen 548 MegaByte bietet. Das CD-Rom kostet hier in Deutschland 1300 DM (siehe Artikel "CD-Rom für PC-Engine") zusammen mit dem Spiel "Street Fighter". Angeblich soll man das CD-Rom auch als ganz normalen CD-Player benutzen können.

Es gibt aber noch mehr Spitzenplatzanwärter wie Sega mit ihrem Mega Drive, Atari, mit dem geplanten ST-Plus-System, Konix, die ein System mit Lenkrad planen, und Nintendo, deren 16bit Konsole zum alten Famicon kompatibel sein soll.

In Japan wird aber zur Zeit eine, für die Videospiel-Hersteller, sehr negative Entwicklung beobachtet, denn immer mehr Videospielbesitzer verkaufen ihr altes System und steigen auf den neuen Sharp Computer X68000, der Wahnsinns-Sound und super Grafik bietet. Aber nicht nur die Grafikfähigkeiten (65536 Farben, 1024x1024 Pixel) lassen staunen, auch der Preis ist nicht ohne, denn etwa 342.000 Yen (ca. 4800 DM) kostet das System.

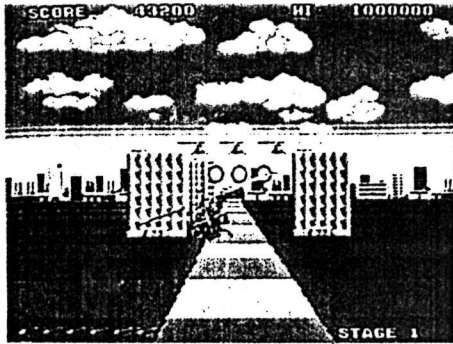
An Spielen gibt es bereits "Space Harrier", "Thunder Blade" "Gradius" und "Salamander", das sehr vielversprechend aussieht.

STORY

Aber nicht nur Sharp veröffentlichte einen super Computer, auch Fujitsu hat kürzlich eine neue Maschine vorgestellt, von der man behauptet, sie würde sogar den Sharp um Meilen schlagen. Ich glaub's ehrlich gesagt nicht.

Von all dem Genannten können wir in Deutschland zur Zeit nur das SEGA Mega Drive erwarten. Die restlichen Konsolen und Computer sind noch in weiter Ferne am japanischen Horizont ...

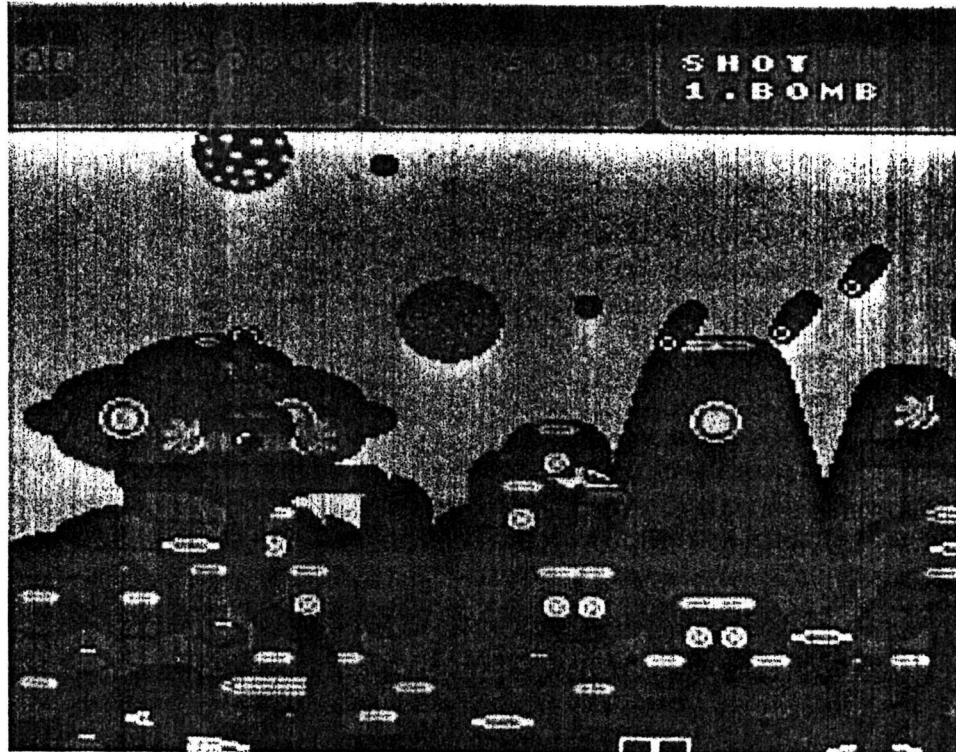
<ak>



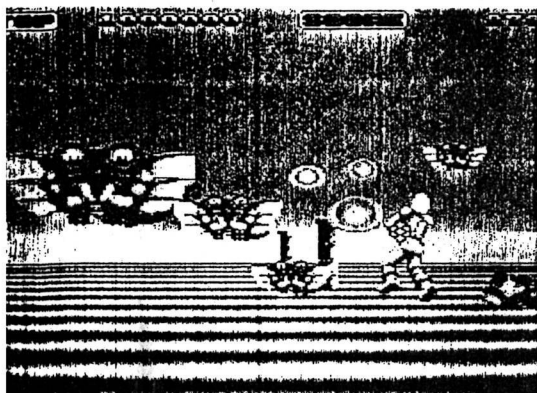
"Thunder Blade" (Mega Drive)



"Gradius" (X68000)



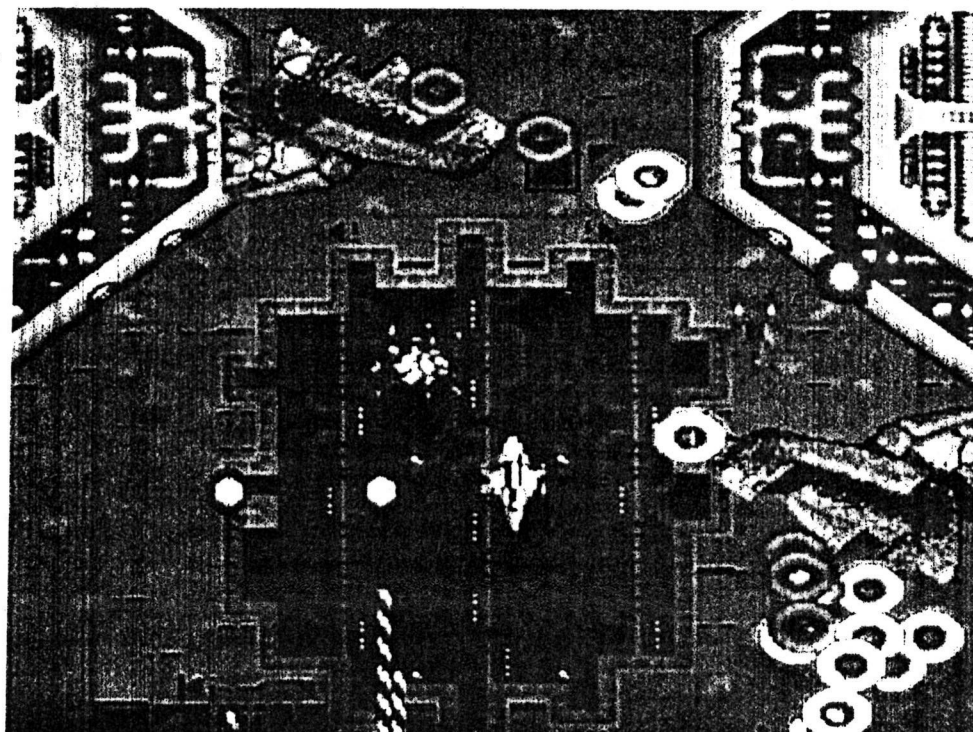
"Fantasy Zone" (PC-Engine)



"Space Harrier" (X68000)



"Baseball" (PC-Engine)



"Salamander" (X68000)

ICE HOCKEY

1 MegaBit Modul
Preis: 59 DM *** Nintendo



Da sich "Ice Hockey" schon seit Monaten im oberen Berich der NES-Top Ten aufhält, möchte ich es an dieser Stelle testen:

Als ich mir "Ice Hockey" im Sommer '88 kaufte, war ich nach ein paar Dritteln ein fanatischer Spieler. Mehrere Wochen konnte ich nicht von diesem Game lassen.

Als mir dann die Gegner zu schwach wurden, schaltete ich im Menü auf Geschwindigkeitsstufe fünf und erlebte, wie schnell das NES sein kann.

Als mir dann nach einiger Zeit auch in Schwierigkeitsstufe 5 niemand mehr etwas antuen konnte, ließ die Motivation leider merklich nach.

Aber doch nun zum Spiel selbst: Bei "Ice Hockey" muß man den Puck in das gegnerische Tor buchsieren um einen Punkt gut-geschreiben zu bekommen (ist ja klar).

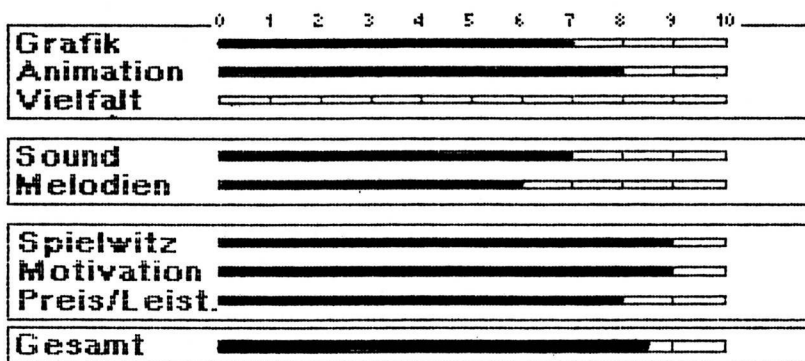
Man kann bei der Mannschaftsaufstellung, bevor das Spiel beginnt, zwischen drei verschiedenen Spielertypen auswählen.

Als da wären der Dünne, der zwar schnell laufen und gut anstoßen kann, dafür aber schlecht schießen und rempeln kann. Weiterhin gibt es einen Durchschitts-Spieler, der alles mittelmäßig kann, und der Dicke, der dynamisch schießen und hart beim Body Check ist. Dafür läuft er aber sehr langsam und kann schlecht Anstoßen.

Insgesamt wurden bei "Ice Hockey", bis auf die Abseitsregel, alle Regeln (auch der unerlaubte Weitschuß - Icing) des richtigen Sports übernommen. So gibt es bei kernigen Prügeleien auch mal zwei Minuten Strafzeit.

Wie oben schon erwähnt ist mir dieses Spiel mittlerweile schon zu langweilig; doch für Leute, die ein wirklich superbess Sportspiel suchen, daß lange höchst motivierend ist, bleibt nur der Griff zu "Ice Hockey".

<ak>



R-Type I

512 KByte Card

Preis: 99 DM *** Hudson Soft

Da liegt es nun vor mir, eine kleines, Scheckkarten-ähnliches Etwas mit dem verheißungsvollen Namen "R-Type". Spätestens jetzt müßten bei jedem, der wenigstens etwas Ahnung von Automatenspielen hat, die Augen leuchten.

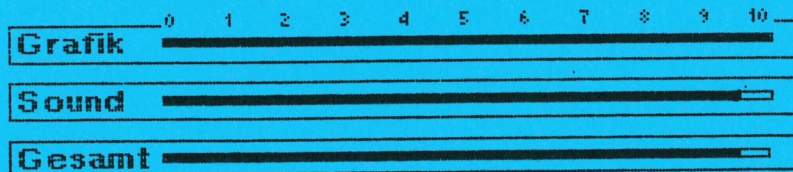
Ja, genau dieser Automat, in den wohl nicht nur ich schon so manche Mark investiert habe, ist nun endlich für eine Konsole umgesetzt worden.

Da es immer ein paar Unwissende gibt, hier noch einmal eine kurze Beschreibung des Spielgeschehens:

Man nehme ein mittelmäßig ausgestattetes Raumschiff, mische noch ein paar böse Gegner dazu, setze am Schluß jedes Levels einen Oberfiesling hin und würze das Ganze mit ein paar Extrawaffen. Was dabei herauskommt, ist ein vertikal-scrollendes Hyper-Ballerspiel.

Der nicht eingeweihte wird sich spätestens hier die Frage stellen, was bei einem so alten Spielprinzip Spaß bringen soll. Ganz einfach: "R-Type" wurde zum Automaten 100% umgesetzt und Kenner werden wissen, was dies bedeutet: Eine Spitzengrafik, tonnenweise Sprites, hyperfetziger Sound und einen Spielspaß, daß man zumindest eine Weile kein anderes Spiel mehr braucht. Aber ganz so perfekt sollte der Spielspaß doch nicht sein: Nachdem ich mit viel Mühe das Abschlußmonster des vierten Levels gekillt hatte, fing das Spiel wieder von vorne an. Aber warum das ??? Der Automat hat doch acht Level, oder ??? Hat er auch !!! Nach dieser Überraschung rief ich beim Händler an und fragte nach den verschollenen Levels. Dieser sagte mir, daß ich diese für 99 DM auf dem zweiten Modul, namens "R-Type II", kaufen könne ...

<ar>



Top Ten

Platz	/	Titel
1.	(1)	R-Type
2.	(2)	Galaga '88
3.	(-)	Dragon Spirit
4.	(5)	Super Wonderboy
5.	(-)	Legendary Axe
6.	(3)	World Court Tennis
7.	(4)	Chan & Chan
8.	(-)	Fidgi Land
9.	(-)	Alien Crush
10.	(-)	Dungeon Explorer

Galaga '88

512 KByte Card

Preis: 99 DM *** Namcot

SUPER

Endlich können PC-Engine Besitzer ihr eigenes "Space Invaders" spielen, welches 1981 allen ATARI 2600 Besitzern schlaflose Nächte bereitete. Heute kann man dieses Spiel wohl zu den bedeutensten Klassiker zählen. Man bedenke nur, daß von diesem Modul bis Ende 1986 um die 3,8 Millionen Exemplare verkauft wurden, und das zu einem Preis von 139 DM !

Natürlich ist dieses Spiel für die PC-Engine auf dem technischen Stand von heutigen Arcade-Automaten gebracht worden, und trägt aus Lizenzgründen den Namen "Galaga '88".

Für alle Einsteiger in der Videospielszene, hier das Spielprinzip:

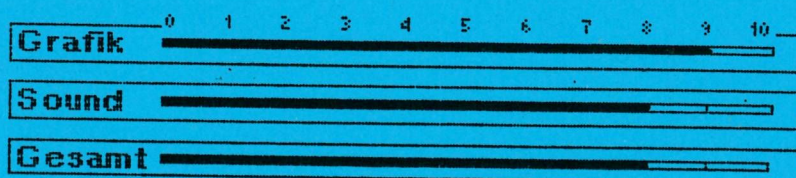
Böse Außerirdische haben es wieder mal auf die Menschheit abgesehen und wollen diese in ihre Hand bringen.

Eine Angriffswelle nach der anderen scrollt über den Bildschirm von oben herab. Sie, als Retter ihrer Zivilisation haben zufällig in ihrem Schuppen einen Bösewicht-Eliminator gefunden, was nichts anderes ist, als ein Raumschiff mit Laserkanone, mit dem sie versuchen, die bösen Aliens vom Himmel zu pusten.

Zugegeben, das Spielprinzip ist nicht gerade das Neueste und Intelligenteste, doch es macht aufgrund der sauberen technischen Ausführung wahnsinnig viel Spaß. Spitzen Backgrounds, Extrawaffen, Wahnsinnsound und massenweise gute und flimmerfreie Sprites lassen echtes Spielhallenfeeling aufkommen.

Also Leute, wer jetzt noch 99,-- DM übrig hat, sollte sich so schnell wie möglich dieses Modul zulegen, denn wer weiß, vielleicht ist bald keines dieser Prachtstücke mehr zu haben ...

<ar>



Verkaufsmarkt

Verkaufe Sega Master System für 150 DM, Spiele (Astro Warrior, Alex Kidd I+II, Fantasy Zone I+II, Enduro Racer, Secret Command, World Grand Prix, Rocky, Ninja, Zillion II, Power Strike, Thunder Blade, Wonderboy I+II, Gangster Town, Shooting Games, Out Run, Choplifter, Great Volleyball und mehr) für a DM 35-40, Light Phaser für DM 40,--. NES für DM 150,--, Spiele (Super Mario Bros., Metroid, Zelda I+II, Kid Icarus) für a DM 35-40 DM. Fitness Center für DM 100,--. Thomas Hubrich, Tel. 02161/22512 (nach 16.30 Uhr!)

Verkaufe Sega Master System mit einem Joypad und einem -stick und 11 Spiele (u.a. Wonderboy II, Shinobi, Kenseiden) VB. Meldet Euch unter 05175/1273.

Verkaufe für SEGA Global Defense, G. Volleyball, Astro Warrior für je 50 DM, Profi Stick für 20 DM (alles incl. Porto)-Melden bei uns.

Thunder Blade

2 Mega-Cartridge

Preis: 89 DM *** SEGA

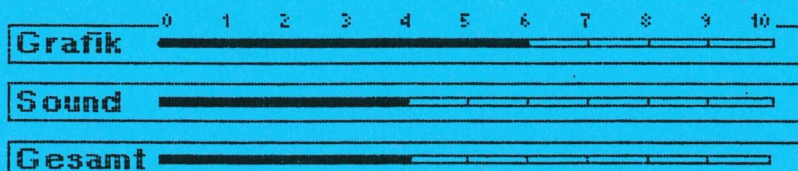
Eine paar böse Jungs haben die Macht in ihrem Land eingenommen, und es liegt nun an Ihnen, diese mit Ihrem Helicopter durch vier Levels zu jagen und abzuballern.

Wenig Worte sagen hier mal wieder viel. Ähnlich wie bei "After Burner" regen sich die Besitzer dieses Spiels über mangelnde Abwechslung, stupides Spielprinzip und zu schweres Gameplay auf. Diesmal zu Recht, wie ich finde. (Bei "After Burner" bin und war ich anderer Meinung.)

Als ich mir "Thunder Blade" das erste Mal anschaute, konnte ich ja noch ein paar Runden spielen, doch nach einigen Malen hing mir das Game schon zum Halse raus! Die Grafik geht ja noch, aber der Rest! Eigentlich fliegt man doch nur durch Hochhausschluchten (oder über Hochhäuser) und ballert gegnerische Flugzeuge und Hubschrauber ab. Das war's! Mehr ist hier nicht los. Man darf nur noch den "3D-Effekt" bewundern und dann geht man sowieso früher oder später (meist früher) drauf.

Mein Fall ist dieses Game nicht, obwohl ich eigentlich sonst ein Action-Fan bin. Aber sowas geht zu weit!

<ak>

**Top Tens 3/89**

SEGA®

Nintendo®

Platz / Titel

- 1.(1) Super Wonderboy
- 2.(2) Phantasy Star
- 3.(3) Power Strike
- 4.(5) R-Type
- 5.(7) Shinobi
- 6.(-) Penguin Land
- 7.(6) Alex Kidd
- 8.(4) Thunder Blade
- 9.(-) After Burner
- 10.(-) Choplifter

Platz / Titel

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

Beteiligungen an den Top Tens wie üblich an: Sega Eagle Club,
Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

TIPS & TRICKS

Metroid (NES) - Gebt folgende Passwörter ein:

006600 000000
28W2jm 2000d1
0072X0 001000
04XK7d WK00X0
JUSTIN BAILEY

Punch Out (NES) - Gebt folgende Passwörter ein:

für den Major Circuit: 647 993 3534
für den World Circuit: 667 883 7533
für den Super Macho Man: 079 037 5683
für Mike Tyson (!!): 007 373 5963

Rad Racer (NES) - folgendes ausprobieren:

Wagentyp auswählen, START drücken.
Steuer oben, rechts. Knopf B und dann START.

Super Mario Bros. (NES) - Nach "GAME OVER" Knopf A gedrückt halten während des START drückens.

Nun kann man weiterspielen, wo man vorher gestoreben ist.

- Negativ Welt: Nicht in die Röhre gehen, sondern darauf springen, Bildschirm so weit wie möglich nach links scrollen, zweiten Stein von rechts hauen, geduckt in den Stein ganz rechts springen.
- Wenn Koopa Troppa eine große Treppe, wie bei 3-1 herunterkommt, so auf sie springen, daß sie sich nicht mehr bewegen kann. Für jeden Sprung gibts zwei Extra-Leben.

Shinobi (SEGA) - Wenn man unten-unten-links-rechts-oben-oben drückt, kann man die Levels einzeln anwählen.

B.... B... (SEGA) - Wenn man kurz vor Spielbeginn RESET drückt, indiziert hat man unendlich viele Leben.

Alex Kidd (SEGA) - Nach "GAME OVER" Joypad nach oben gedrückt halten und achtmal die beiden Feuerknöpfe drücken.
Nun kann man wie vor dem "GAME OVER" weiterspielen.

Kenseiden (SEGA) - Im 2. Level die Statue bsi zum Kopf hochklettern und dann oben drücken.

Phantasy Star (SEGA) - Um hier den Roadpaß zu bekommen, dreimal in den Second-Hand-Shop gehen, bis der Händler den Paß anbietet !

Für die NES-Tips ein herzliches Dankeschön an Thomas Haslinger aus Greiling.

<ak>

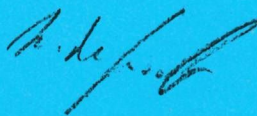
Vorschau

Im Geburtstags Club-Journal im Mai finden Sie vorraussichtlich:

- **Preis Ausschreiben mit tollen Preisen**
- Die Geschichte der Videospiel-Konsolen
- "Legendary Axe" und "Dragon Spirit" für die PC-Engine im Test
- tolle Tips aus USA
- **jap. SEGA MEGA DRIVE und "Altered Beast" im Test**
- "Super Mario Bros. II" im Test
- "R-Type" fürs Master System im Test

und vieles mehr - im Club-Journal 6, Anfang Mai !

Bis dann



IMPRESSUM

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB - Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure: Andreas Rauer <ar>, Ralf Neuhaus <rn>

Gesamtleitung: Andreas Knauf

Layout: Andreas Knauf

Art-Director: Andreas Knauf

Fotos: C+VG, JOYstick

Druck: Seikosha SL-80 IP

Verwaltung: Andreas Knauf

Japan-Storyvorlage: C+VG

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 12-16 und 19-20 Uhr

(c) 1989 S E C - Bergisch Gladbach,

Redaktion SEGA EAGLE CLUB Journal

Achtung: Wir können leider nicht in allen Fällen für den Inhalt garantieren, da es sich manchmal nur um Gerüchte handelt.

Wir sind ein Club und kein Gewerbe.

Für die zur Verfügung-Stellung der Nintendo Aufkleber und die freundliche Unterstützung danken wir besonders der Bienengräber GmbH. Weiterhin danken wir Virgin Games, Andreas Walter, und Sven Meyer für ihre freundliche Unterstützung und Mitarbeit. SEGA[®], Nintendo[®] und PC-Engine[™] sind rechtlich geschützte Markennamen der Firmen Sega, Nintendo und Hudson Soft.