

SEGA EAGLE CLUB



Vergleichstest

Master System, NES,
Mega Drive und PC-Engine

15 aktuelle Spieletests

u.a. "Thunder Force II" für
das MEGA DRIVE, "Cyber Cross"
und "Gun Hed" für die PC-Engine
"Blades of Steel" für das NES
und zwei Sportspiele für das
SEGA Master System

Preview

"Tetris" für das SEGA MEGA DRIVE

neue Reihe:

Tips & Tricks von A-Z

für Master System, NES und Engine

Nintendo-Neuheiten-Prüf-Service
jetzt auch in Deutschland

ATARI 7800 Pro-System

und vieles mehr ...



JOURNAL



Lieber Leser,

diesesmal dreht sich im Club Journal alles um die aktuellen Videospielsysteme Sega Master System, NES, PC-Engine und Sega Mega Drive, denn der große Vergleichstest mit allem drum und ran steht an.

Außerdem gibt es viele, viele Spieletests. Besonderes Augenmerk ist dabei auf die nagelneuen PC-Engine und Mega Drive-Games zu legen. In eine Zwickmühle kam ich dabei beim "Thunder Force II" Test für das MEGA DRIVE. Unser Stamm-Redakteur Andreas Walter und Dominik Schwab haben zum selben Spiel einen völlig unterschiedlichen Test geschrieben. Dominik findet dieses neue Game gut, Andreas überhaupt nicht. Ehrlich gesagt weiß ich nicht, ob man sich nun für oder gegen das Spiel entscheiden soll, denn so unterschiedlich waren die Meinungen in der Redaktion noch nie. Die Qual der Wahl haben, wie (fast) immer, die Käufer.

Desweiteren möchte ich auf den Artikel "Neuheiten-Prüf-Service" hinweisen. Wie wir bereits im letzten Club Journal bemerkten, gibt es in Amerika einen solchen Service, wo man sich die Spiele für eine bestimmte Zeit anschaut, bevor man sie sich kauft. Nun ist dieser Trend auch nach Deutschland geschwappt. Der Lex-Versand bietet diesen Service für Nintendo-Besitzer an. Näheres dazu auf Seite 4 !

Wie bereits im letzten Info Magazin angekündigt beginnen wir in diesem Club Journal mit der Reihe "Tips & Tricks von A bis Z". Ich hoffe, daß wir Euch in dem einen oder anderen Fall bei der Lösung eines Spiels helfen können. Schreibt halt mal, wie Euch die Reihe gefällt. Tips nehmen wir natürlich auch gerne entgegen (auch für Buchstaben, die schon "dran" waren).

Leider müssen wir das für diese Ausgabe vorgesehene Interview auf das nächste Club Journal verschieben. Doch nächstesmal kommt es ganz bestimmt !

Zum Schluß noch der Hinweis auf unser USA-Special in dieser Ausgabe. Ab Seite 22 geht's rund !

Viel Spaß mit diesem CJ und mit all Euren Konsolen

Eure SEC-Redaktion

Inhaltsverzeichnis:

- 2- Editorial
- 3- Neuigkeiten - "Blades of Steel", "W.P. Football", "R.J. Baseball"
- 4- Neuigkeiten - Neuheiten-Prüf-Service, Atari 7800 Pro, Strickma., News
- 5- Vergleichstest - SEGA MASTER SYSTEM, NES - Teil 1
- 6- Vergleichstest - NES - Teil 2, PC-Engine, Spiele Service PC-Engine
- 7- Vergleichstest - SEGA MEGA DRIVE, Erfahrungen MEGA DRIVE, MD Top 5
- 8- Vergleichstest - Tabelle
- 9- Vergleichstest/Kaufhilfen - Was braucht der "Neu"-Videospieler ?
- 10- Spiele Test - Thunder Force II (MD)
- 11- Spiele Test - Ken North (MD), Side Arms (PC-Engine)
- 12- Spiele Test - Wrestling (PC-Engine), Tiger Pilot (PC-Engine)
- 13- Spiele Test - Dungeon Explorer (PC-Engine), PC-Engine Top 10
- 14- Spiele Test - Ninja Warriors (PC-Engine), Cyber Cross (PC-Engine)
- 15- Spiele Test - Gun Hed (PC-Engine), Final Lap (PC-Engine)
- 16- Spiele Test - Honey in the sky (PC-Engine), High Score
- 17- Spiele Test - Pac Land (PC-Engine), Top Tens SEGA und Nintendo
- 18- Tips & Tricks von A bis Z - Einleitung, SEGA "A", "C" und "D"
- 19- Tips & Tricks von A bis Z - Nintendo "G", "I", "K", "L" und "M"
- 20- Tips & Tricks von A bis Z - PC-Engine C, D, F, L: Nachbest., Vorschau
- 21- Preview & Verkaufsmarkt - "Tetris" (MD), Verkaufmarkt, Impressum
- 22- USA-Special - Vorwort, CES News
- 23- USA-Special - CES News
- 24- USA-Special - Games, Games, Games

... aus der Sportwelt

Blades of Steel - Aus dem Hause Konami kommt nun nach den Spielen "Gradius", "Goonies II" und "Castlevania" ein superbes Sportspiel. Mir gefiel, und gefällt, "Ice Hockey" für das NES immer noch sehr gut und jetzt, wo auch die Spielautomatenumsetzung "Blades of Steel" für das NES erhältlich ist, bin ich voll zufrieden. Nach dem spielerisch tollen "Ice Hockey" nun ein hartes Action Modul mit Boxkampfatmosphäre bei den Prügeleien, denn dann wird von der "Von-schräg-oben"-Ansicht auf Seitenansicht umgeschaltet. Im direkten Vergleich zu "Ice Hockey" finde ich "Blades of Steel" ehrlich gesagt um einiges besser. Ich kann es jedenfalls allen Fans dieser Sportart empfehlen.
Preis: etwa 90 DM *** Hersteller: Konami
Ein ausführlicher Test dieses Spiels folgt in der nächsten Ausgabe.

W.P. Football - Bei "Walter Payton Football" handelt es sich um eine gute Football-Simulation. Die wichtigsten Regeln dieses SEGA-Moduls in Kürze: 1. Der Münzwurf entscheidet wer mit dem Kick Off (Anstoß) beginnt, 2. Nach jedem abgewerten Angriff oder der Übertretung der Außenlinie wird ein neuer Spielzug angewählt, 3. Punkte gibt's für einen Touch Down (Football hinter die Linie des Feindes bringen) und ein "Tor" (man versucht den Ball aus einer erreichten Position in ein Tor zu kicken), 4. Raumgewinn für Touch Down und Tor erreicht man durch verschiedene Angriffsvarianten, die einzelnen Spieler können dazu angespielt werden, dürfen den Ball aber nicht verlieren (durch einen Gegenspieler oder Übertretung der Seitenlinie (Incomplete) oder nicht-fangen). Ziel ist es also den Ball so weit wie möglich, Yard für Yard, an die Touch Down-Linie oder das Tor heranzubringen ohne aufgehalten zu werden oder Fehler zu begehen. Es gibt zwei Spielmodi: "Freundschaftsspiel" oder Kampf um den "Superbowl" (Football-Titel). Mir gefällt das Cartridge. Allein die Grafik, die von der Draufsicht, über die Seitenansicht bis zum Münzwurf erste Sahne ist, lohnt ein Spielchen. Dazu kommt eine saubere Programmierung und ein nicht allzu sehr nervender Sound. Jedenfalls besser als Great Football. Mein Urteil: Für Football-Fans empfehlenswert.
Ansonsten erst mal anschauen
Preis: 89,90 DM *** SEGA

R. J. Baseball - "Reggae Jackson Baseball" ist ebenfalls eine gut programmiertes Cartridge, jedoch kann mich diese Sportart nicht so faszinieren wie American Football. Wahrscheinlich weil ich nicht genug über die Regel weiß. Ich weiß nur: Sinn ist es einen Ball einem Schläger zuzuwerfen, der den Ball dann so weit wie möglich schlagen muß. Die gegnerische Mannschaft versucht nun den Ball aufzufangen. Doch in der Zeit in der der gegnerische Fänger nach dem Ball läuft, kann man mit der eigenen Mannschaft zu einigen Punkten rennen. Wird der Ball über das Spielfeld hinaus geschlagen, die Gegner können also nicht mehr an den Ball heran, kann man leicht einen Home Run machen. Es gilt also: So lange laufen bis der Ball von den Gegnern gefangen und zurückgeworfen wurde. So kann man alle Spieler vom Feld holen
Grafisch ist das Programm ähnlich ansprechend wie "Walter Payton Football". Auch hier wird von Draufsicht auf Seitenansicht umgeschaltet.
Empfehlung und Preis: siehe "W.P. Football" !

Nintendo Neuheiten-Prüf-Service

Wer kennt das nicht? Da kauft man sich für viel Geld ein oder sogar mehrere Module, und dann ist die Enttäuschung groß: Die Spiele entsprechen nicht den eigenen Erwartungen.

Der Versandhandel Rudolf Lex in Rosenheim verspricht mit dem Nintendo Neuheiten-Prüf-Service Abhilfe. Sie bestellen sich dort Neuerscheinungen, die Sie allerdings aus Sicherheitsgründen im voraus oder bei Lieferung per Nachnahme bezahlen müssen. Pünktlich bei Erscheinen der gewünschten Module bekommen Sie diese zugeschickt, und zwar 7 Tage zur Probe! In der Zeit können Sie die Spiele auf Herz und Nieren testen. Bei Nichtgefallen schicken Sie die Cartridges innerhalb dieser 7 Tage einfach wieder zurück, der Versandhandel übernimmt sogar das Porto! In diesem Fall kann man sich andere Spiele aussuchen, oder man bekommt auf Wunsch sein Geld zurück (abzüglich 3,- DM Unkostenvergütung).

Meiner Meinung nach ist das eine hervorragende Idee, und ich hoffe, daß sich diese durchsetzen wird. Zur Zeit können folgende Module mit diesem neuen Service bestellt werden: Cobra Triangle, Faxanadu, Trick Shooting (Zapper), To The Earth (Zapper), Stadium Events (Fitness-Matte), Tetris, Anticipation, Galaga, Xevious, Track & Field II, Metal Gear, Double Dribble, Life Force, Wrestlemania, Wizard & Warriors, Tiger Heli, Winter Games, Mega Man, Section Z, Alpha Mission und Robowarrior. Sogar die NES-Konsole selbst, den Zapper oder die Fitness-Matte kann man sich zur Probe bestellen. Die Module sollen laut Angaben des Versandhändlers voraussichtlich im zweiten Halbjahr 1989 lieferbar sein.

Info: Rudolf Lex Versand, Herzog-Otto-Str. 4, 8200 Rosenheim, Telefon (08031) 1 36 92.

<pn>

ATARI 7800 Pro-System

Mit dem 7800 Pro-System versucht ATARI nocheinmal im aktuellen Videospielgeschäft, daß von SEGA und Nintendo bestimmt wird, Fuß zu fassen. Das Pro-System ist dem Vorgänger (ATARI 2600) nicht unähnlich und verfügt über das eingebaute Spiel "Asteroids de Luxe" (Weltraum-Action) und zwei Joypads, bei denen man, wie bei den SEGA-Pads auf den Steuerpad noch eine Art Mini-Stick schrauben kann. Ansonsten haben die Pads zwei Feuerknöpfe und sehen ziemlich unhandlich aus. Am System selbst befinden sich die Tasten Power, Reset, Pause und Select.

Für das 7800 Pro-System bekommt man zur Zeit die Spiele "Super Huey", "Ace of Aces" (beide Flug-Action, beide 79 DM), "Mario Brothers", "Hat Trick" (beides Geschicklichkeit, je 59 DM), "Karateka" (Karate, 59 DM), "Pole Position" (Rennspiel, 59 DM), "Food Fight" (Kampfspiel), "Xevious" (Action ala "Power Strike"), "Donkey Kong" (Geschicklichkeit) und "Choplifter" (Action). Alle vier jeweils 49 DM. Außerdem laufen alle Module des ATARI 2600 auf dem neuen Pro-System. Kostenpunkt des Systems inklusive Pads DM 199,-. Zur Qualität können wir aber derzeit noch nichts aussagen.

<ak>

Nintendo Strickmaschine

Dank der Mitarbeit unseres Mitgliedes Andreas Großkopf, können wir Euch sagen, wo ein Bild der Nintendo-Strickmaschine zu finden ist. Bereits vor zwei Jahren ist ein Farbbild der Maschine in Happy Computer veröffentlicht worden. Zu finden ist es in Ausgabe 4/87, Seite 10 (CES-Bericht).

<ak>

Hot News --- Hot News --- Hot News --- Hot News --- Hot News --- Hot Ne

Am 4. August wurde in Japan das Modul "Ghosts'n Ghouls" (Ähnlichkeiten mit "Ghosts'n Goblins" nicht ausschließbar) für das SEGA MEGA DRIVE veröffentlicht. Wann es zu uns nach Deutschland kommt, ist noch ungewiß. Ein Test folgt wahrscheinlich bereits in der nächsten Ausgabe. Außerdem wurden "Mr. Heli" für August/September und "Tiger Heli" für September/Okttober angekündigt!

Das SEGA MASTER SYSTEM

Hersteller: SEGA Enterprises, Japan

Vertrieb in BRD: Virgin Games
Preis: 200 - 299 DM

Das SEGA MASTER SYSTEM war nach Zusammenbruch des Videospielesmarktes das erste Videospiel der neuen Generation auf dem deutschen Markt. Eingeführt wurde es zu einem Preis von 299 DM incl. der Card "Hang On". Heutzutage ist es bei einigen Händlern schon für 200 DM ohne Spiel zu haben. Insgesamt sind für das SEGA MASTER SYSTEM in Deutschland zur Zeit etwa 60 Spiele erhältlich, mit sehr unterschiedlicher Qualität. Durchhänger wie "Aztec Adventure", aber auch Spitzentitel wie "Super Wonderboy in Monsterland", "R-Type" der "Phantasy Star" sind dabei. Das MASTER SYSTEM hat zwar besonders was den Sound-Chip betrifft nicht die allerbesten Voraussetzungen, doch die SEGA-Programmierer kitzeln bei einigen Spielen doch viel aus dem System heraus. Mehr wäre es sicherlich, wenn die in den USA erhältliche Sound-Unit für das MASTER SYSTEM auch in Deutschland vertrieben würde.

Als das MASTER SYSTEM 1986 in Deutschland erschien, glaubte niemand so recht an eine Konkurrenzfähigkeit zu populären Homecomputer, damals besonders zum Commodore 64. In der Tat konnten die Videospielsysteme bis heute in Deutschland den einst erreichten Durchbruch nicht feiern. Auch heute existieren sie bei den meisten Käufern neben einem anderen Computer und/oder Videospiel. Zwar erfreut sich das MASTER SYSTEM zur

Zeit guter Spiele und neuer Fans, trotzdem kann an die Verkaufszahlen in den USA oder Japan nicht angeknüpft werden, obwohl die Spielvorstellungen relativ rasch vom deutschen Distributor Virgin Games vorgenommen werden.

Das MASTER SYSTEM wurde zwar 1986 für seinen Preis als technisch überlegend vorgestellt, es hat ja in der Tat bessere Voraussetzungen als so mancher Homecomputer, konnte aber bis jetzt noch nicht richtig ausgereizt werden. Zwar sind Spiele wie "R-Type" ein guter Anfang, aber hoffentlich noch nicht alles.

Im Ganzen ist der Kauf eines MASTER SYSTEMs besonders den Freunden von Actionspielen zu empfehlen. Aber auch in anderen Bereichen wurden tolle Titel veröffentlicht. So dürfte eigentlich für jeden Spieler etwas dabei sein. Vom Familienspiel über sehr gute Rollenspiele bis zu harter Lichtpistolenaction.

<ak>

Das Nintendo Entertainment System

Hersteller: Nintendo, Japan

Vertrieb: Bienengraeber
Preis: 200 - 299 DM

Das Nintendo Entertainment System (kurz: NES) kam in Deutschland ein Jahr später als das SEGA MASTER SYSTEM auf den Markt und mußte sich daher erstmal gegen dieses schon relativ etablierte System behaupten. Heutzutage stehen oft beide Systeme bei vielen Videospielfans.

Das NES hatte besonders am Anfang Schwierigkeiten sich zu etablieren, da nur alte und wenig anspruchsvolle Spielchen von Nintendo selbst auf dem deutschen Markt veröffentlicht wurden. Zwar hörte man immer wieder von namhaften Spielautomatenherstellern wie Taito, Konami oder Tecmo, die ihre Hits sofort für das NES umsetzten, doch hierzulande sah man davon leider lange nichts. Erst Ende 1988 kamen dann die ersten Titel von Konami, die die Videospielszene doch ziemlich in Aufregung versetzten. Die Rede ist von "Gradius", "Gonnies II" und "Castlevania". Seit dieser Zeit wartet man in Deutschland sehnsüchtig auf Mehr. Vor kurzem wurden zwar wiederum einige neue Titel veröffentlicht, doch der Modulnachschub geht immer noch so schleppend vor sich, daß man sich schon manchmal an den Kopf fassen muß, wenn da wieder zu lesen ist: "In den USA wurden in der letzten Woche 20 neue NES-Titel vorgestellt".

Allein an den USA- und Japan-Verkaufszahlen des NES ist schon zu sehen, daß es zwar ohne weiteres fähig ist, tolle Spiele auf die Mattscheibe zu bringen, doch ohne Module nutzt das beste Videospiel nichts. Weitere Kritikpunkte außer dem mangelhaften Modulnachschieb sind, daß das NES nur über Antennenkabel oder Chinch (AV) angeschlossen werden kann. Ein RGB-Anschluß fehlt also. Negativ fällt auch ins Gewicht, daß die Joypad-Anschlüsse so exotisch sind, daß man am NES keinen handelsüblichen, neunpoligen Joystick anschließen kann. Es gibt zwar schon einige Joysticks und -pads, die den NES-Anschluß besitzen, doch diese sind leider teilweise sehr viel teurer als "handelsübliche". Zu empfehlen ist das NES eigentlich jedem Videospieler. Jedoch muß man als NES-Käufer entweder Geduld oder Geld mitbringen. Geduld, um auf die neu angekündigten Titel bis zu einem Jahr (im Falle der obengenannten Konami-Module), oder Geld, wenn man sich die Games direkt bei den USA-Importeuren bestellt.

<ak>



Hersteller: NEC, Japan

Vertrieb in BRD: CWM, Gamesworld, flashpoint

Preis: 479 - 539 DM

Als die PC-Engine Mitte 1988 in Deutschland angekündigt wurde und nur von Superlativen gesprochen und geschrieben wurde, war die Videospielszene in helle Aufregung versetzt. Ein findiger Importeur machte sich gleich ans Werk und importierte die Maschine fleißig direkt aus Japan. Andere zogen nach und mit der Zeit wurde nicht nur die Zahl der angebotenen Spiele, sondern auch die Benutzer schlagartig größer. Das kam besonders durch die Veröffentlichung der PAL-PC-Engine. Damit ermöglichten die Importeure jedem, der einen Fernseher besitzt die PC-Engine zuhause zu betreiben. Vorher war der Betrieb nur am RGB-Fernseher und Monitoren mit 60hz Bildwechselfrequenz einwandfrei gewährleistet.

Die Engine beeindruckt besonders durch die tollen Spiele, die in Grafik und Sound teilweise Arcade-Qualität erreichen. Dadurch wird auch der relativ hohe Preis des Systems und der Spiele gerechtfertigt, der aber in den letzten Wochen schwer runtergegangen sind, da sich die Importeure gegenseitig unterbieten. So kann man heute einige Titel, die vor einigen Wochen noch 139 DM kosteten, schon für 89 DM bekommen.

Sollten die Preise noch weiter runtergehen, besonders bei dem bereits erhältlichen CD-Rom (!) und dem Joystick für knapp 200 DM (!), steht der Engine nur noch das SEGA MEGA DRIVE im Weg. Sowohl MASTER SYSTEM als auch NES kommen an die Fähigkeiten der 8bit(!)-PC-Engine nicht heran.

Zu empfehlen ist die Engine allen Spielern, die nichts auf Text während eines Spiel legen (z.B. bei Rollenspielen), da die Texte meist japanisch sind, und diese Sprache wohl nur wenige Videospieler beherrschen.

<ak>

Spiele-Service PC-Engine

Viele Besitzer der PC-Engine werden das Problem kennen: Da bekommt der Versandhändler mal wieder sechs neue Engine-Spiele. Nun will man sich eins oder zwei kaufen, weiß aber nichts über die Qualität der einzelnen Titel. Da die aktuellen Computer- und Videospielzeitschriften in Sachen Spieltests für die Engine sowieso etwas hinterherhinken und wir nicht immer genug Platz haben um die Massen an Spieltests, die uns unser Redakteur Andreas Walter schreibt (er hat fast jedes neue Spiel), in der gerade aktuellen Ausgabe zu veröffentlichen (so diesmal), hat Andreas angeboten, Euch bei der Entscheidung ein wenig zu helfen. Solltet Ihr also wissen wollen, wie nun dieses oder jenes Spiel ist, ruft ihn an unter 08547/7637 !

<ak>

Vergleichstest

Das SEGA MEGA DRIVE

Hersteller: SEGA Enterprises, Japan

Vertrieb: CWM, Gamesworld, flashpoint

Preis: 449 - 539 DM

Anfang 1989 kam das im November in Japan vorgestellte neue SEGA Videospielsystem auf den deutschen Markt. Zur Zeit wird es zu Preisen von 449 bis 539 DM incl. einem Spiel nach Wahl vertrieben. Offiziell soll das Gerät in der deutschen Version (PAL) nach Angaben des SEGA-Distributors Virgin Games Ende 1989/Anfang 1990 veröffentlicht werden.

Im Moment ist das MEGA DRIVE jedenfalls nur der Minderheit, die einen RGB-Fernseher/Monitor besitzt, zugänglich. Außer diesem Nachteil gibt es für dieses System zur Zeit nur wenige Module, die aber teilweise durch grafische Perfektion bestechen. So kommen Spiele wie "Space Harrier II" oder "Altered Beast" verblüffend nahe an das Automaten Vorbild heran. Ein weiterer Kritikpunkt ist der Sound. Das MEGA DRIVE hat zwar 10 Kanäle, aber der Sound ist zur Zeit (!) schlechter als der von der PC-Engine, und dieses System hat "nur" sechs Kanäle.

Ansonsten ist das System erste Sahne und seinen Preis sicherlich wert. Zwar werden wir noch etwas Geduld haben müssen, bis endlich die Spielhallenautomatenumsetzungen von "After Burner", "Power Drift" und "Out Run" erscheinen, doch bis dahin werden uns neue Titel wie das russische Suchtspiel "Tetris" (siehe Preview) oder "Thunderwars II" sicherlich genügend beschäftigen.

Dieses System ist für Spielern zu empfehlen, die keinen Wert auf Texte während eines Spiels legen (siehe dazu PC-Engine-Test).

Sollte das System in Deutschland erscheinen - und das ist nach Angaben von Virgin Games sicher - werden beide Versionen des Systems (japanische und deutsche) kompatibel sein (so Virgin Games), also deutsche Module auf dem japanischen Gerät laufen und umgekehrt.

<ak>

Meine Erfahrungen mit dem MEGA DRIVE

von Peter Ni

Mit dem MEGA DRIVE von SEGA beginnt das 16bit-Zeitalter bei den Videospielkonsolen. Mir persönlich gefällt das System. Die von mir getesteten Spiele "Altered Beast" und "Space Harrier II" sehen wirklich fantastisch aus. Der Weg in die nächste Spielhalle wird da fast überflüssig. Schade nur, daß die Programmierer den Spielwitz etwas vernachlässigen. Die tolle Grafik macht den Braten nicht fett. Sehr mangelhaft ist das beiliegende Netzteil. Bei der "flashpoint-Version" wird der Trafo bereits nach kurzer Zeit kochend heiß. Dafür ist der Joypad zu gebrauchen. Er liegt sehr gut in der Hand. Leider gibt es keinen Power-Knopf am Gerät, sondern lediglich einen Schiebeschalter zum Ein- und Ausschalten, den ich ziemlich unpraktisch finde. Das Gerät verfügt außerdem über einen Kopfhörerausgang, den ich allerdings nicht empfehlen kann, da der Sound dann ziemlich rauschig klingt. Überhaupt vermisse ich Stereo-Effekte, schließlich ist das MEGA DRIVE azu ohne weiteres in der Lage.

Trotz dieser Schwachpunkte gefällt mir das System. Man darf auf die zukünftigen Module gespannt sein. Spiele wie "Power Drift" werden aber auch auf dem MEGA DRIVE ziemlich schwer umzusetzen sein, aber lassen wir uns überraschen !

<pn>

SEGA MEGA DRIVE Top 5 8/89

Platz / Titel

- 1.(1) Space Harrier II
- 2.(3) Alex Kidd in Devils Castle
- 3.(2) Altered Beast
- 4.(-) Ken North
- 5.(-) Thunder Force II

Vergleichstest

Kriterium	Sega Master	NES	MEGA DRIVE	PC-Engine
Grafik	gut	gut	sehr gut	gut +
Sound	geht so	gut	gut +	sehr gut
Joypad	schlecht	gut -	gut	geht so
Ergänzung:	jedoch gute -sticks er- hältlich	exotischer Joypad An- schluß		exotischer Joypad An- schluß
-pad-Handling:	schlecht	gut	gut +	geht so
Bedienung	geht so	gut	gut	gut +
Ergänzung:	keine Pause am Joypad			Reset am Joypad
Verarbeitung:	gut	gut	gut	gut
Modulschutz:	sehr schlecht	geht so	sehr gut	sehr gut
Ergänzung:	kein Schutz	bedingt	Schiebeschutz	Schiebeschutz
Anschlüsse:	gut	geht so	gut	schlecht
Ergänzung:		kein RGB		1 Joypadansch.
Lieferumfang:	geht so	geht so	schlecht	schlecht
Ergänzung:	kein RGB-Kabel	kein AV-Kabel	nur 1 Joypad	nur 1 Joypad
Handbuch:	gut	gut	geht so	geht so
Ergänzung:			Kurzbeschreibung	

GESAMTURTEIL:	GUT -	GUT	SEHR GUT	GUT +
Ergänzung:			jedoch wenig Spiele !	

allgemeines:				
Hersteller:	SEGA	Nintendo	SEGA	NEC
Vertrieb BRD:	Virgin Games	Bienengraeber	CWM/Gamesworld/ flashpoint	CWM/Gamesworld/ flashpoint

Handbuch:	deutsch	deutsch	japanisch	japanisch
Farben:	64	53	512	512
Sound:	vierstimmig	fünfstimmig	zehnstimmig	sechsstimmig
Prozessor:	6502 kompatibel	Z80 A	68000, Z80 A	6502 komp.
Ergänzung:	8 bit	8 bit	16 bit, 8 bit	8 bit
Modulspeicher:	bis 4 MBit	bis 1 MBit	bis 6 MBit	bis 4 MBit
Speicherformen:	Cartridge/Card	Cartridge	Cartridge	Card
Tasten am System:	Power, Reset, Pause	Power, Reset	Power, Reset	Power
Besonderheit:		lange Joypad- kabel	Kopfhörer- anschluß	

Tasten am Joypad:	2 Buttons	2 Buttons, Select, Start	3 Buttons, Start	2 Buttons, Select, Start
Sicherheit:	TÜV, FTZ	TÜV GS, FTZ	-	-
Anschlüsse:	8pol-DIN, TV, ext. Bus	Chinch, TV, ext. Bus	8pol-DIN, TV, ext. Bus	Sub D, TV, Audio Chinch,
	2 Joypad	2 Joypad	2 Joypad	1 Joypad

Ergänzung:		Chinch=AV	AV Booster	
Joypads anbei:	zwei	zwei	einer	einer
Trafo	geht so	geht so -	schlecht	schlecht
Ergänzung:	erhitzt mäßig	erhitzt mäßig	erhitzt schnell	erh. schnell
Farbnorm:	PAL/RGB	PAL	NTSC/RGB	NTSC/RGB
Preis:	199-299 DM	199-299 DM	449-539 DM	479-539 DM
Abmessungen:	36x6x17 cm	26x9x20 cm	27x6x21 cm	14x4x21 cm
Ergänzung:		(B x H x T)		mit AV-Booster

Spiele in BRD:	ca. 60	ca. 40	ca. 15	ca. 50
Preis Spiele:	49-129 DM	69-99 DM	139 DM	79-139 DM
Zubehör:	LightPhaser, 3D-Brille, Joy-sticks	Zapper, Fitneß-teppich, Joy-sticks, -pads	Mark-3-Adapter (= 8bit-Game-Adapter)	Joypads, 5-Player-Adapter
(in BRD)				
Zubehör:	Grafik-Tablet, FM-Sound-Unit	Power Gloves, Roboter, Strickmaschine	Tastatur, Modem, CD-Rom, Grafik-Tablet	CD-Rom, Grafik-Tablet, Modem
(weltweit/ in Planung)				

Spieleauswahl in Deutschland:

Action	groß (ca. 24)	gering (ca. 2)	gering (ca. 4)	mittel (ca. 10)
Geschicklichk.	mittel (ca. 13)	mittel (ca. 17)	gering (ca. 5)	mittel (ca. 10)
Rennen	gering (ca. 4)	gering (ca. 3)	-	gering (ca. 2)
Sport	mittel (ca. 10)	mittel (ca. 15)	gering (ca. 1)	gering (ca. 8)
Rollenspiele	gering (ca. 5)	gering (ca. 2)	gering (1)	gering (ca. 5)

Vergleichstest/Kaufhilfen

Was braucht der Neu-Videospieler ?

Beim Einkauf aller hier vorgestellten Systeme wird sich der Käufer frage "Was brauch` ich noch ?". Als kleine Hilfe habe ich unten jeweils zwei Möglichkeiten, eine teure und eine billigere, aufgezählt.

SEGA MASTER SYSTEM

Die teure Version ...	... billiger geht's auch		
Grundgerät	299,-- DM	Grundgerät (ohne Spiel)	200,-- DM
Fernseher/Monitor	vorhanden	Fernseher/Monitor	vorhanden
Segatition Pro Stick ca.	40,-- DM	Segatition Pro	ca. 40,-- DM
Rapid Fire Unit	32,-- DM	----nicht unbedingt notwendig:----	
Light Phaser	124,-- DM	Rapid Fire Unit	32,-- DM
3D-Brille	139,-- DM		

macht zusammen 371 oder 634,-- DM		macht zusammen 240 oder 272,-- DM	
mit einem Spiel ("Hang On") !		jedoch ohne Spiel !	

Nintendo Entertainment System

Die teure Version ...	... auch hier geht's billiger
Grundgerät 249 - 299,-- DM	Grundgerät (ohne Spiel) 200,-- DM
Fernseher/Monitor vorhanden	Fernseher/Monitor vorhanden
Joystick Advantage 104,-- DM	----nicht unbedingt notwendig:----
----nicht unbedingt notwendig:----	NES Competition Pro 45,-- DM
Zapper (Zielgerät) 60,-- DM	
Fitness Center (+Spiele) 170,-- DM	
-----	-----
macht zusammen 403 oder 633,-- DM	macht zusammen 200 oder 245,-- DM
mit einem Spiel ("Ice Climber").	jedoch ohne Spiel !
bzw. mit sechs Spielen	

SEGA MEGA DRIVE

Die einzige Version ...	
Grundgerät und ein Spiel nach Wahl	449,-- bis 539,-- DM
und Fernseher/Monitor RGB	vorhanden, sonst etwa 550 DM (Monitor)

PC-Engine

Die teure Version ...	... billiger sieht's so aus:
Grundgerät PAL (+Spiel) 499,-- DM	Grundgerät PAL (+Spiel) 499,-- DM
Joyboard XE1-Pro 199,-- DM	Hori Commander Joypad 69,-- DM
----nicht unbedingt notwendig:----	----nicht unbedingt notwendig:---
CD-Rom (mit Spiel) ca. 1200,-- DM	2-Player-Adapter 29,-- DM
-----	-----
macht zusammen 698 oder 1898,-- DM	macht zusammen 568 oder 597,-- DM
mit einem bzw. zwei Spielen.	mit einem Spiel.
P.S. Der 5-Player- und 2-Player Adapter wird ohne Joypads geliefert.	
Beim Joyboard XE1-Pro ist bereits ein 5-Player-Adapter eingebaut !	

Hier können Sie die einzelnen Systeme und Zubehörartikel bekommen:

SEGA MASTER SYSTEM - Kaufhaus, Spielwarengeschäft CWM, Wülperoder Str. 1, 3387 Vienenburg 1 flashpoint, Im Gniefenacker 4, 5400 Koblenz
Nintendo Entertainment System - Kaufhaus, Spielwarengeschäft flashpoint, siehe oben
SEGA MEGA DRIVE - CWM, Wülperoder Str. 1, 3387 Vienenburg 1 Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 flashpoint, Im Gniefenacker 4, 5400 Koblenz
PC-Engine - siehe Einkaufsmöglichkeiten SEGA MEGA DRIVE !

<ak>

<ak>

Hier die Meinung von Dominik Schwab ...

Wow, ist das ein Wahnsinnssgame. Als ich zum erstenmal spielte, traute ich meinen Ohren nicht ! Dieser Sound ist einfach einmalig, und auch die Grafik ist erste Sahne.

Zur Story kann ich nicht viel sagen, da ich der japanischen Sprache nicht mächtig bin.

Aber nun zum Spiel: Man steuert ein Raumschiff durch acht verschiedene Levels, wobei man sagen muß, daß das Spiel eine etwas schwere Mischung aus "R-Type" und "Power Strike (Aleste)" ist. Das Szenario wechselt von Level zu Level von Draufsicht auf Seitenansicht. Im ersten Level (und überhaupt in allen "ungeraden" Levels) gibt es vier Heimatbasen der Aliens zu zerstören, wobei das Spielfeld in alle acht Richtungen scrollt. Hat man den ersten Level erledigt, folgt mit einem unglaublich guten Musikintro der 2. Level aus der Seitenansicht. Ähnlichkeiten zu "R-Type" sind kaum zu übersehen, aber die Grafik ist halt besser. Am Ende der "geraden" Levels folgt noch ein herrlich animierter Supergegner, dem man kräftig Saures geben muß. In diesem Rythmus geht das Spielgeschehen dann weiter.

Aber nun will ich ein paar Worte zur Grafik loswerden: Alle Levels sind herrlich gestaltet und farbenprächtigt animiert. Hinzu kommen drei Dutzend Aliens und zehn oder elf Extrawaffen.

Nun zum Sound: Also hier muß man erstmal die richtigen Worte finden. Er ist einfach super-toll. Ich möchte mal wissen, welches Synthesizer hier seine Arbeit geleistet hat. Manche Stücke (insgesamt 21) sind schon hitverdächtig. Das muß man einfach gehört haben, um es glauben zu können.

Meine Meinung: Wer ein MEGA DRIVE hat, sollte sich "Thunder Force II" zulegen. Schnell !!

... und hier die Meinung von Andreas Walter ...

<ds>

Zur Story: Held rettet wiederum seine Welt. Grundprinzip des Games: Peng, Peng und nochmals Peng !!!!!!!

Zum Spiel: Das Game besteht aus 5 Spielstufen die allesamt am Beginn des Games einzeln vorgewählt werden können. Wobei das Game in 2 verschiedene Kampfkarten eingeteilt wird: die Levels 1,3 und 5 stellen das Kampfgeschehen in Draufsicht dar, während die Levels 2 und 4 sich ala R-Type (das heißt von links nach rechts scrollend) in Seitenansicht darstellen. Unser Kampfschiff stellt sich in 2 Größen zur Schau, die allerdings beide nicht das Wahre sind. Bei Draufsicht ist das Schiff 2 cm von meinem 27 cm Monitor groß und von der Seite 3 cm. Die Grafiken der Hintergründe und der Feinde in den Levels 1,3 und 5 sind nicht gerade das was man von einem "Mega Drive Game" erwartet. (Nicht mal St-Format.) Auch das Scrollen in alle Richtungen reißt diese 3 Levels rauß. Auch die Feinde sehen zum Teil wie mit einem 64er programmiert aus. (Mikrige Leistung) In den Levels 2 und 4 kam dann doch noch ein bisschen so was wie Spaß am Spiel auf. Die Grafiken waren ganz nett und die Extras und Obermotive brachten ein bisschen Abwechslung ins Geschehen. Die digitalisierte Sprache und die Option am Anfang trugen dazu bei dieses Game nicht ganz unten einzustufen. Das Raumschiff selbst ist übrigens grafisch nicht besonders gelungen. Ein Continue Modus und ein "Configurations Mode" sollen das Spiel erleichtern. Continue erscheint nach jedem Game Over automatisch, während der MODE nur am Anfang des Games einstellbar ist. Dazu muß man sobald die Schrift "Thunder Force II" im Titelbild erscheint Knopf A und Start drücken. In diesem Mode lassen sich dann Levelanzahl, Spielschwierigkeit, Gleiteranzahl, Schußart, Musik und Sound voreinstellen. Mit Knopf A und Exit verläßt man das Menü. Das Spiel ist gut animiert, aber das kann man wohl erwarten. Manchmal kam sogar so was wie ein 3D-Effekt auf, aber das liegt sicher an den Farben der Hintergründe.

<aw>

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

Na endlich ! Lang habe ich drauf gewartet. Auf ein Prügelspiel ala "Altered Beast". Bei "Ken North" handelt es sich um eine Adaption einer japanischen Zeichentrickserie. Es präsentiert sich als gut gelungene Mischung auch "Dragon Ninja", "Street Fighter" und "Altered Beast". Auch bei "Ken North" darf kräftig draufgehauen werden. Man läuft jedoch nicht nur ziellos in der Gegend rum, sondern muß nach einem in der Anleitung vorgeschriebenen Plan seine Gegner eliminieren. Ab und zu taucht auch mal ein besonders harter Brocken auf, der aber mit mehreren Hieben beseitigt werden kann (sehr, sehr schwer). Wenn man einen normalen Gegner beseitigt, verliert dieser erst seinen Kopf, dann spritzt eine riesige Blutfontäne hervor und schließlich platzt noch der restliche Körper auseinander (von den Supergegnern will ich gar nicht reden). Am unteren Bildrand befindet sich eine Power-Up-Anzeige, die einen, wenn man eine bestimmte Anzahl Gegner beseitigt hat, stärker werden läßt.

Die Landschaften bei "Ken North" präsentieren sich sehr detailreich und von dem fabelhaften vier-Wege-Scrolling will ich erst gar nicht anfangen zu schwärmen. Das eigene Sprite und die Gegner sind herrlich groß gezeichnet (etwa so groß wie bei "Altered Beast"). Besonders schön finde ich aber das eigene Sprite und vor allem die zahlreichen Supergegnern. Sie sehen alle auf ihre Weise stark aus und sind manchmal sogar doppelt so groß, wie das eigene Kämpfer-Sprite. Zur Grafik bleibt insgesamt zu sagen, daß sie farbenprächtigt und wie bei fast allen Spielen Mega-mäßig ausgefallen ist. Der Sound ist nicht ganz so gut, jedoch akzeptabel.

Wer ein Spiel ala "Altered Beast" sucht, aber noch ein bißchen mehr erwartet, ist mit "Ken North" gut bedient.

<ds>

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

Side Arms (Weltraum Action)

2 MBit HUCard
Preis: 115 DM

Widermal ein Game ala R-Type. (Langsam wird's langweilig). Die Story: Im weiten Weltraum will ein besonders bössartiger Knilch mal wieder das Universum erobern. Was man als Spieler und edler Recke natürlich nicht mitansehen kann. Level um Level darf man sich dann durchkämpfen um zum Obersten der Oberfiesburger zu kommen.

Das Spiel: Unser ballender Held befindet sich im Game in einem Kampfanzug, der es ihm ermöglicht mit seiner Wumme (sprich: Waffe) einige gezielte Feuerstöße auszuführen und durch die Gegend zu fliegen. Die Extras bestehen aus Streuschuß, Geschwindigkeitszuwachs, Bazooka, Dauerlaser, besseren Kampfanzug und noch ein paar Kleinigkeiten. Mit den Bonusfiguren die entweder Punkte oder Power bringen rundet sich das Game ab. Apropos Bonusfiguren - als netten Scherz der immerhin 10000 Punkte bringt, kann man das Symbolbildchen bewerten das eine KUH darstellt. Am Schluß eines Levels wartet dann wie bei solchen Games üblich ein Obermotive. Nach Niedermachung jenes, geht's verstärkt geballert in Level 2. Die Grafiken und der Sound sind gut. Wer das Game am Amiga mochte wird an der PC-Enginefassung erst recht seine Freude finden! Rat: Gäbe es R-Type nicht, bekäme es von mir die Wertung "Zulegen". Aberso empfehle ich es nur für Fans die schon alles haben oder diese Art Games mögen.

<aw>

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

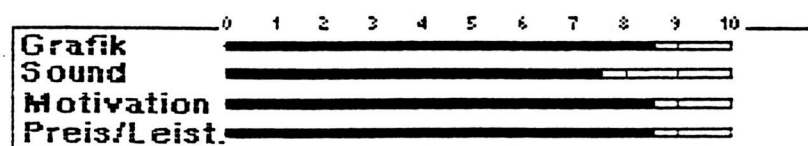
Wrestling (Catcher Action)



2 MBit HUcard
Preis: 115,-- DM

Catchen pur. Für alle die nicht wissen, was Catchen ist: Schlägerei in Vollendung. Bei diesem Game gibt es 3 Optionen. Bevor ich jedoch diese erkläre noch eine Erleuterung der folgenden Zeichen: \=oder, UP=Player Up1-Up4=Zahl des Players, +=und, Com=Computer !!! Nun zu den Optionen! Single Match=Up1 gegen Com\Up2 ! Tag Match=Up1 gegen Com\Up2 oder Up1 +Up2 gegen Com\Up3\Up3+Up4 ! 5 gegen 5 Vernichtungskampf=Up1 gegen Com \Up2 (wobei Player1 mit 5 Kämpfern nacheinander gegen ebensoviele Gegner in Einzelkämpfen zu kämpfen hat) ! Im Demo sieht man alle Kämpfer und ihre Gewichtsklasse. (Die Grafiken der Kämpfer sind echt Klasse). Hat man nun gewählt, sucht man sich seinen Kämpfer aus und sieht sich dann bei Beginn des Kampfes in der Ecke im Ring stehen. Der Gegner steht in der Ecke gegenüber. Nach dem Gong wird's ernst. Fußtritte, Faustschläge, Niederwürfe und noch einiges mehr können ausgeteilt oder müssen eingesteckt werden. (Da werden unsere niederen Instinkte befriedigt. Denn es macht wirklich Spaß, wenn man seinem Bruder, Freund oder sonstigem eine gewaltige verpaßen kann !) Dazu kommt noch das jeder Kämpfer einen speziellen Trick drauf hat. (Über Kopf stemmen, Karate-tricks usw.) Die Steuerung ist gut und die Übersichtlichkeit des Ringes erstklassig. Einziges Manko: Nur gegen den Computer hat man so gut wie keine Chance, denn dann wird selbst der schwächste Ringer bärenstark mit den fiesesten Tricks, während man selbst nichts dazu bekommt.

Rat:Zulegen (Sehr unterhaltsam für 2 Player)



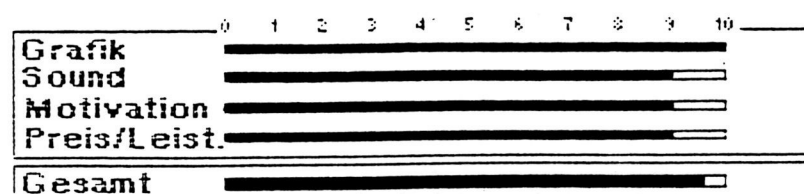
<aw>

Tiger Pilot



2 MegaBit HU-Card
Preis: 119 DM * Taito

Die terroristische Nation Cantun hat den dritten Weltkrieg vorbereitet und nur Sie mit Ihrem super Hubschrauber "Tiger Heli" können diese Nation aufhalten die Welt zu erobern. Endlich geht ein Aufatmen durch unsere Szene. Alle die schon immer Rambo oder einen anderen Murkser im Kampfhubschrauber (Pazifisten ausgeschlossen) spielen wollten sind begeistert. Panzer, feindliche Hubschrauber, Schiffe, Festungen usw., alles was halt irgendwie kriegerisch wirkt kann abgeknallt werden. Zur Sache: In insgesamt 10 Leveln muß sich unser Held, mit seinem Hubschrauber bis zum obersten Fiesling durchschlagen. Dabei hindern natürlich die am Anfang erwähnten Feinde kräftig. Allerdings helfen Extras (verschiedene Schußvariationen) die nach Abschluß bestimmter Feinde als > S < oder Farbwechselnder Kreis (jede Farbe bedeutet einen anderen Schuß) rumfliegen. Das beste Extra sind jedoch Smart Bombs. Diese räumen mehr als 3/4 des Bildschirms leer. Einem selbst passiert jedoch nichts. Leider hat man am Anfang nur 4 Stück davon. Das Spielfeld scrollt von unten nach oben. Unser Helicopter kann sich dabei in alle Richtungen über das Spielfeld bewegen. Die Grafiken sind sehr gut gelungen. Der Sound verspricht dasselbe. Die Motivation wird sich ebenfalls lange halten, da die Level nicht gerade einfach sind. Empfehlung: Unbedingt zulegen ! "Tiger Heli" in Vollendung !



<aw>

Dungeon Explorer



4 MegaBit Card
Preis: 99 DM

Dungeon Explorer ist eine Mischung aus 80% Gauntlet und 20% Bards Tale. Und das macht dieses Spiel sehr viel schwieriger. Bei Dungeon Explorer können von 8 Abenteurern bis zu 5 gleichzeitig (mit 5 Player Adapter) in die Tiefe der Dungeons (Verlies, Gewölbe) steigen, um ihre vom König erhaltene Mission zu erfüllen. Monster killen und Schätze sammeln inbegriffen. Man sieht sich selbst von oben (Draufsicht). Man beginnt in einer Taverne damit, sich seinen Kämpfer auszuwählen. Ich bevorzuge den Fighter weil er viele Schläge einstecken kann, nicht zu dumm und sehr stark ist. Wichtige Punkte:

Agility - Behendigkeit (für's Ausweichen von Schlägen wichtig)
Attack - Angriffsstärke
Strength - Kraft und Ausdauer
Intelligence - Wissen

Hat man seine Kämpfer nach diesen Gesichtspunkten richtig gewählt, sollte man zum König gehen. Dieser gibt einem eine Mission und ein paar Extras. Dann geradeaus nach unten zum ersten Level. Hier müssen einige Monster getötet werden, um zum jeweiligen Abgang (Treppe nach unten oder oben) zu kommen. Die Monster sehen grafisch sehr schön aus wie auch unser Kämpfer selbst. Da ich gerade bei der Grafik bin, die Monster und Obermotze (gibt es auch) sehen sehr gut aus. Die Landschaften und das Schloß hätten sicher noch ein bißchen besser geraten können (sieht alles so klobig aus). Hat man sich zum ersten Obermotz vorgekämpft, gibt's nur eins - draufhalten. (Er sieht einem zu groß geratenen blauen Teufel ähnlich.) Hat man diesen getötet, bekommt man das erste Paßwort. Apropos Paßwort: neben Continue der beste Einfall. Mit mehr Hitpoints geht es zum nächsten Eingang. Extras gibt es viele und die Dungeons sind sehr abwechslungsreich. Negativ: Spielt man alleine, ist man sehr schnell Tod was die Motivation nicht gerade hebt. (Den ersten Level schafft man dank Continue). Dann kommt noch sehr viel japanischer Text dazu. (Ja, Japanisch sollte man können). In jedem Haus und in vielen Ecken stehen Leute, die wichtige Tips geben, durch die das Spiel sicher leichter würde. Dieses ist eigentlich der negativste Punkt der mir auffiel.

Positiv: Spielen mehrere Leute steigt die Motivation natürlich sofort stark an, da

stark an, da man mehr Spaß hat und viel mehr Levels sieht. Ein weiterer Pluspunkt ist das Paßwortsystem, das es einem erspart immer im ersten Level neu anzufangen. Auch das Aussehen der Monster und Obermotze verleitet immer wieder zu einem Spielchen (man will den Nächsten sehen) ! Empfehlung:

Für alle Fans von Gauntlet ein Muß. Freunde gepflegter Ballerspiele gebe ich folgenden Tip: Spielt man allein - Langeweile kommt auf/Mehrere Spieler: für Unterhaltung wird garantiert.

<aw>

PC-Engine Top Ten 8/89

Platz	Titel
1.(3)	Tiger Pilot
2.(6)	Son Son II
3.(2)	R-Type
4.(7)	World Court Tennis
5.(4)	Vigilante
6.(1)	Dragon Spirit
7.(5)	Wataru
8.(-)	Honey in the sky
9.(8)	Dungeon Explorer
10.(10)	Super Wonderboy

Wer sich an der PC-Engine Top Ten beteiligen möchte, schreibe seine Favoriten an: SEC, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2 !

Ninja Warriors (Karate Action)



2 MBit HUcard
Preis: 115,-- DM

Da hat sich TAITO mal wieder viel Mühe gegeben um ein fast nicht umsetzbares Game (Der Automat hat zum Hauptmonitor noch 2 Spiegelmonitore die alle berechnet sein wollen) spielgerecht umzusetzen. Aber es gelang. Zur Story:

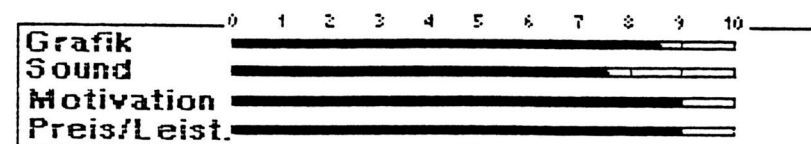
Wir befinden uns im Jahre 1993, wo Ninjas zur echten Rarität geworden sind. Nicht jeder kann halt der Tradition der Ninjas gerecht werden. Um so verständlicher ist es, daß sie gerade in dieser Zeit eine Klasse für sich sind. Dieser Elite gehöre auch ich an.

Zur gleichen Zeit im Staat "El Cabar". Lange Zeit herrschte Ordnung und Frieden. Dies wäre sicherlich auch 1993 noch so gewesen, wenn nicht ein grausamer Diktator an die Macht gekommen wäre. Aus dieser Notlage heraus erinnert sich der Präsident des Landes an seinen guten Freund im fernen Osten. Und das ist das Fatale an dieser Sache, denn dieser Freund ist mein Boss. Der hat wiederrum nichts eiligeres zu tun, als mich in dieses Land zu schicken, um dem unterlegenen Volk wieder auf die Beine zu helfen.

Nun zum Spiel:

Am Anfang kann man mit "Select" 3 verschiedene Sachen anwählen. 2 verschiedene Ninjas (man kann jedoch nur mit einem spielen) und die "Option". In dieser Option kann man jedem Ninja 8 verschiedene Kleider geben, außerdem die Spielzeit und die Spielstärke einstellen. Die Gefahren im Spiel sind zahlreich, genau wie die Feinde. Der Hintergrund scrollt von links nach rechts und am Ende jedes Levels wartet ein Oberfiesling. An Waffen stehen Ninjasterne und die Power (tolle Sprünge und Schlagarten) des Ninjas zur Verfügung. Die Grafiken und die Animation sind durchwegs "Sehr Gut". An manchen Stellen ist das Spiel ein bisschen zu schwierig, ansonsten aber gelungen. Rat: Zulegen !

<aw>



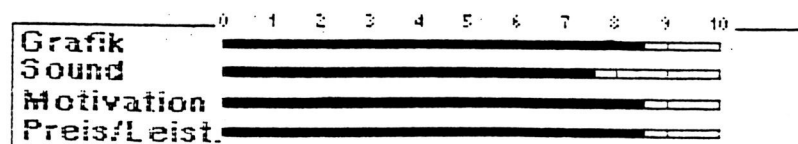
Cyber Cross



2 MBit HUcard
Preis: 115,-- DM

Die Story: Held muß seine Welt von Bösewichtern befreien. (Stark gekürzte Fassung) Nach "Honey in the Sky" ist Face mit diesem Game endlich das geglückt was mit letzterem in die Hose gegangen war - zu unterhalten. Nach dem Einschalten erscheint ein Demo, das anzusehen sich lohnt, weil man schöne Grafiken sieht. Unser Held muß sich im Spiel gegen Froschähnliche Wesen, riesige fliegende Kreaturen, schießende Echsenwesen usw. verteidigen. Entgegenfliegende Faßähnliche Geräte, die Extras darstellen sollen, helfen ihm diesen Kampf zu gewinnen. Da es ein fernöstliches Game ist, hat unser Held natürlich wiederum Karate-tricks zur Verteidigung parat. Da er noch dazu gegen die Zeit laufen muß (Runde = 5 Minuten) wird's stressig. Schnappt er sich ein Extra, verwandelt er sich in einen roten Roboter. Der rote Robi hat die Möglichkeit mit einem scharfen, "um-sich-selbst-Dreher" alle näheren Feinde auf einmal zu beseitigen. (Dazu muß man länger auf dem Knopf bleiben) Der blaue Robi kann schießen und was der grüne kann, weiß ich leider noch nicht. Am Schluß jeden Levels wartet dann noch ein grafisch schön gestaltetes Obermonster. Die Grafiken und die Animation sind sehr gut. Rat: Zulegen !

<aw>



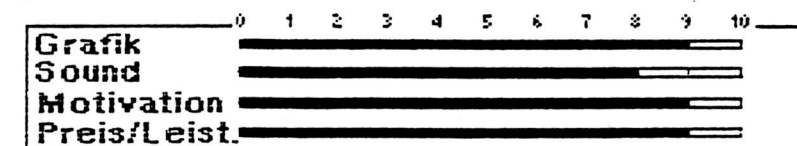
Gunhed (Weltraum Action)



2 MBit HUcard
115 DM

Ein Game ähnlich R-Type, nur das es mir besser gefällt. (Meine Meinung) Zum Spiel: Mit einem Raumschiff fliegt man durch mehrere Levels, wobei die Landschaft von unten nach oben scrollt. Die Grafiken sind durchgehend super und die Extras erstklassig. Die Feinde sehen sehr gut aus. Der Sound und digitalisierte Sprache passen zum Game. Das abknallen von allem was sich in den Weg stellt ist obligatorisch. Dank der vielen Extras im Spiel, kommt man auch als Neuling ganz schön weit. Und das macht dieses Game so abwechslungsreich. (In Japan war es ein Hit). Damit ist auch schon alles gesagt. Natürlich unbedingt zulegen !

<aw>



Final Lap (Autorennen)



2 MBit HUcard
115 DM

Endlich mal wieder ein gutes Rennspiel fürs PC-Engine. Nach dem Titelscreen erscheint das Demo und nach druck auf die Run-Taste folgt das Menü. Im Menü kann man folgende Optionen aufrufen:

1 Player

Formel 3000 (Wagen bis 580 PS) + Formel 1 (Wagen bis 780 PS)

I

I

Trainingslauf und fahren gegen den Computer bei beiden Formeln.

2 Player

Formel 3000 und Formel 1 im Rennen von Player 1 gegen Player 2

Quest - Adventure mit Renneinlagen. Verliert man muß man immer wieder von vorne beginnen.

Start - Beginn des Adventures

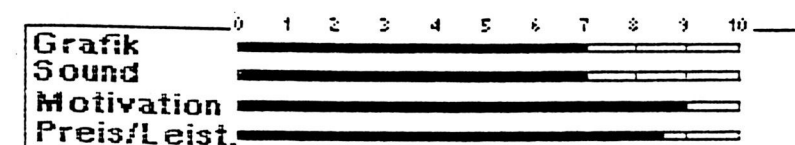
Continue - Fortsetzung des Adventures

Nach Auswahl seiner Option gehts zum Spiel:

Zuerst wählt man seinen Wagen und damit ob er ein Schaltgetriebe oder eine Automatik besitzen soll. (Automatik wählen, da es bei manchen Strecken von Vorteil ist nicht auf die Gänge schauen zu müssen.) Dann erscheint der Bildschirm, in der Mitte geteilt und im oberen Viertel sieht man die Rennstrecke mit unseren beiden Wagen, die Gangschaltung und die Fahrzeit. Unterm Fahren sieht man seinen jeweiligen Platz über seinem Wagen eingeblendet. Beim Spiel gegen den Computer muß man mindestens Platz 6 erreichen um weiterzukommen, sonst erscheint die Game Over Grafik. Die Animation ist super und nichts flackert dabei. (Diese Geschwindigkeit - Super) Am schönsten ist natürlich ein Match zu Zweit. Denn es ist ein super Spaß wenn ich meinem Freund in der Kurve eine Nase drehe und er mich in seinem Bildschirm an sich vorbeirauschen sieht. Zum Adventure läßt sich folgendes schreiben: Es läßt sich einigermaßen gut spielen, obwohl zuviel japanisch dabei ist. (Um ins Quest zu kommen aus dem Wörterblock die letzten 2 oder 3 Wörter ganz rechts unten antippen-mehrmals versuchen). Man marschiert mit seinem Männchen umher und redet in den Häusern viel unverständliches Zeug. Am einfachsten ist es die Stadt nach unten zu verlassen und dann einfach auf der Straße zu bleiben. Geht man der Straße nach, kommt man schnell in ein Rennen. Diese muß man scheins gewinnen sonst gehts nicht weiter! Die Grafiken und der Sound sind durchschnittlich. (Mittelmaß)

Rat: Zulegen !

<aw>





Diese Beschreibung beginnt mit dem Satz: Japanisch müßte man können! Denn dann könnte ich den Comicstrip im Anleitungsheft lesen und das Spielgeschehen besser begreifen. So aber kann ich nur Eindrücke und eigene Erfahrungen schildern. Das Spiel ist wie ein normales Ballergame aufgebaut. Scrolling von unten nach oben. Die Feinde kommen von oben. Mit seinem Astro-Wesen (sieht aus wie eine Mülltonne mit Kreuz oben drauf, nur daß sie fliegt), ich nenn` es mal so, ballert man nun in bester Rambo-Manie alles ab, was entgegen kommt. Deren sind ganze Formationen von sich-drehenden Markstücken, großen Gesichtern, angreifenden Raumschiffen, Feuerwesen, Geistern, herzförmigen Wesen und schließlich dem Obermütz des ersten Levels (sieht entfernt einem roten Pilz mit Gesicht ähnlich). Dieser Pilzkopf hebt sich immer in die Höhe um damit Schußsalven loszulassen. Außerdem verschwindet er alle paar Sekunden von seinem Platz um an dem Standort meiner Figur aufzutauchen. Da hilft nur ständiges Platzwechseln und immer auf das Monster ballern.

Hier die Symbol-Erklärungen:

1/2/3/4/
5/6/7/8/

Die Symbole 1,2,3 sind für die Geschwindigkeit des Wesens zuständig. Symbol 4 ist die beste Waffe des Games (siehe Demo). Symbol 5 ist das Dauerfeuersymbol. Symbol 6 ist für die Lebensenergie zuständig. Symbol 7 und 8 = ??????????.

Waffen anmelden: Symbolreihenfolge:1

2
3
4

Das Symol 1 ist für die Geschwindigkeit zuständig: Wenn man ein Symbol gekauft hat die Umrandung vom voreingestellten Symbol nach rechts rücken und den Button I drücken. Ist das geschehen, Ausgang (Button II) wählen oder mit Button I im Menü bleiben. Symbol 2 =?????.Symbol 3 =?????. Symbol 4 = Dauerfeuer anmelden (Button I), Lebensenergie anwenden (Button I). Mit "Button II" dann den Ausgang wählen. (Falls man nichts mehr weiß). Wird man abgeschossen bekommt man mit dem Continue-Symbol (Es ist das Symbol unter dem Startsymbol <diese unleserlichen Zeichen>) die Möglichkeit nicht alle Teile neu kaufen zu müssen.

Die Grafiken kommen zwar nicht ganz an die solcher Spiele wie z.B. R-Type oder Tiger Pilot heran, sind jedoch immer noch ganz gut. Der Sound hat mir gut gefallen. Das übliche Spriteflackern bei viel Bewegung auf dem Monitor ist noch zu bemerken. Aber das haben ja alle PC-Engine-Games.

Empfehlung: Ein bischen viel Text, ansonsten normale Ballerkost, eben für Leute die schon alles haben und nicht im Öden Einerlei versacken wollen.

<aw>

Andreas Walter hatte zur Erklärung dieses Spiels noch mehr geschrieben. Doch leider sind diese Zeilen bei der Computer-Nachbearbeitung verloren gegangen. Wir bitten dies zu entschuldigen.

Aktion High Score, 7.Monat

Wer auch zu den besten Spielern gehören will, schreibt seine Scores einfach an den SEGA EAGLE CLUB, A.Knauf, Sander Str. 28. 5060 Bergisch Gladbach 2.

Bestenliste 8,9/89:

After Burner	Sega Master System	11849200 Punkte	Andreas Knauf
Fantasy Zone	Sega Master System	23402100 Punkte	Manfred Böhr
Space Harrier	Sega Master System	25519720 Punkte	Andreas Knauf
Space Harrier II	Sega Mega Drive	20550100 Punkte	Andreas Knauf
Power Strike	Sega Master System	4112800 Punkte	Ralf Neuhaus
Gradius	NES	618800 Punkte	Mark Schüller



Wer hat noch nichts von Pac Man und seinen Geistern gehört oder gesehen? Womöglich sogar schon seinen Monitor zum Fenster rausgeschmissen, als Geist Nr.5 zum 384ten mal akkurat vorm letzten Punkt zubiß (den Computer konnte er leider nicht von der Wand loskriegen an die er ihn genagelt hatte). Nun gibt's zur Freude und zum Selenfrieden dieser Menschen das Spiel "Pac Land". Die Figur des Pac Man bekommt Füße, um damit von links nach rechts durch mehrere vorbeiscrollende Landschaften zu wandern. Ziele sind die Breaks die an den Endpunkten der jeweiligen Sektoren liegen. Nach jeweils 3 Breaks erscheint die Blumenfee um ihm die Flugstiefel zu geben. Mit diesen Stiefeln muß nun der 4. Sektor durchquert werden. Dabei geht man nun von rechts nach links. Am Ende warten schon Paci-Junior und Frau. Damit hat man wieder einen Trip (4 Sektoren) geschafft. Aus 5 Trips kann am Anfang des Games der Startplatz gewählt werden. Wobei Trip 1 von Sektor 1-4, Trip 2 von 5 bis 8 usw. reicht. Insgesamt dürften es 10 Trips sein. Alle 2 Trips erscheint ein ganzformatiges animiertes Bild. (Paci trinkt Tee, oder Paci schläft). Am Anfang des Spieles muß man außerdem noch die Vorwahl treffen, ob man mit den Knöpfen geht (I=Links, II=Rechts)=Voreinstellung. Oder Select drückt, um mit dem Joypad zu lenken (statt Button steht dann Lever im Anfangsbild). An der Grafik gibt's eigentlich nichts auszusetzen. Nur Pac-Man selbst hätte ein bißchen mehr Aufmerksamkeit vertragen. Die ersten 5 Trips sind nicht zu schwer, was mir sehr gut gefallen hat. Ab dem 7. Trip wird's allerdings sehr schwer. Die Continue Funktion hilft aber über die härtesten Klippen hinweg. Der Sound ist zum Spiel sehr gut passend. Natürlich sind die Kugeln die alles Geisterhafte bei Verspeisung killen auch dabei. Sogar eine Highscoreliste ist vorhanden. Im direkten Vergleich zur Amigaversion, schneidet diese um einiges schlechter ab, obwohl das Titelbild besser aussieht. Man könnte meinen, die PC-Engine hätte mehr Farben als der Amiga. (Kann ja wohl nicht sein). Noch ein kleiner Tip: drückt Button I+II gleichzeitig + RUN. Dann seht Ihr das Pac-Symbol und hört eine kleine Melodie dazu. **Empfehlung:** Wer Pac-Land am Automaten mochte - zulegen! Wer Jump and Run Spiele mag, kann ich es auch raten.

<aw>

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

Top Tens 8/89

SEGA

Nintendo

Platz/Titel		Platz/Titel
1.(1) Phantasy Star	8. Monat	1.(1) Super Mario Bros. II
2.(3) Super Wonderboy	13.Monat	2.(3) Castlevania
3.(5) Golvellius	6. Monat	3.(4) Adventure of Link
4.(2) R-Type	8. Monat	4.(5) Life Force
5.(4) Y's	6. Monat	5.(2) Gradius
6.(6) Shinobi	8. Monat	6.(7) Ice Hockey
7.(-) Shanghai	re-entry	7.(6) Punch Out
8.(7) Rambo III	4. Monat	8.(-) Castlevania II
9.(8) Power Strike	13.Monat	9.(-) Blades of steel
10.(-) Kenseiden		10.(-) Ghosts'n Goblins

Wer sich an einer Top Ten beteiligen möchten, schreibe seine Favoriten an den SEC, A.Knauf, Sander Str. 28. 5060 Bergisch Gladbach 2!

Einleitung

Hiermit beginnen wir unsere "Tips & Tricks von A bis Z"-Reihe. Auf den folgenden drei Seiten findet ihr alle SEGA-Tips "A", "C" und "D" einen Teil der NES- und PC-Engine Tips. Auffallend ist, daß gerade zu den beiden letzten Systemen, dem NES und der Engine relativ wenig Tips vorhanden sind.

Viel Spaß nun mit diesen Tips. Sollte euch noch ein guter Tip einfallen der hier fehlt, schreibt uns !

Wer Tips zu einem bestimmten Spiel sucht und nicht auf Z wie "Zillion" warten will, der schreibe bitte an uns. Wenn wir Tips zu dem Spiel haben, schicken wir sie Euch zu.

<ak>

SEGA MASTER SYSTEM

A

Action Fighter - Gibt man hier als Namen "Doki Pen" ein, startet man unsichtbar, mit Raketen bewaffnet und mit allen Buchstaben außer E und F.

Gibt man "Hang On" ein, startet man als Auto. Mit "GP World" bekommt man drei zusätzliche Leben. Ein anderes Codewort ist "Special" !

Alex Kidd - Der Geheimgang in dem es Geld, Punkte und sogar ein Extraleben befinden, findet man unter dem ersten Oktopus im großen See. Diesen erledigt man am besten mit Hilfe des Unsichtbarkeitspulver. Ist der Oktopus erledigt, einfach in den Topf schwimmen, auf dem er lag, schon ist man im Geheimgang !

- Um zu continuen beim "Game Over"-Schriftzug Joypad nach oben gedrückt halten und achtmal die Buttons drücken. Nun kann man mit allen Extras, die man vorher hatte, weiterspielen. Achtung: Nur wenn man noch 400 Mäuse hat klappt der Trick !

- Im letzten Raum des Spiels den Hirota-Stein anwählen und nach dem Symbolmuster auf dem Stein die Raumsymbole ablaufen. Doch Vorsicht: Der Stein wird von oben nach unten und von links nach rechts gelesen !

Altered Beast - Um mit mehr Energie zu starten beim Titelbild Joypad nach links oben drücken und gleichzeitig Button 1 und 2 !

Afterburner - Bis zum 11. Level kommt man bekanntlich mit nach links oben rechts fliegen weiter. Am Level 11 klappt das, wie auch die Continue-Funktion nicht mehr ! Nun muß man in Wellenlinie von oben nach unten, von unten nach oben und so weiter fliegen !

Aztec Adventure - Um die Level dirket anwählen zu können, während die Rolle im Titelbild zusammengerollt ist fünfmal nach oben drücken. Wenn Nino Geldsäcke nach rechts wirft, dreimal nach rechts drücken. Wenn die Figuren aus dem Bild gehen 1mal nach links und dann nach oben drücken.

C

Choplifter - Mit der Kombination oben, unten, links, rechts in beiden Titelbildern kann man den Startlevel anwählen.

- Drückt man nach einem Abschluß schnell genug einen Button, werden einige Menschen gerettet.

- Fliegt man in Level 3 rückwärts in die Höhle, entgeht man der hochfliegenden Lava.

- Manchmal taucht im Wasser ein Hai auf. Abschießen !

D

Double Dragon - Um im vierten Level unsichtbar zu werden, am Beginn der vierten Stufe 30mal nach oben springen.

Nintendo Entertainment System

G

Gradius - Continue gibt's, wenn man bei "Game Over" den Joypad nach oben und unten drückt und dann Buttons B,A,B,A,B,A,B und A.

- Um voll bewaffnet anzufangen am Anfang Pause drücken dann Pad oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts und Knöpfe B und A.

I

Ice Hockey - Um gleich von Anfang an ohne Torwart spielen zu können nach der Auswahl "1 Player" oder "2 Player" gleichzeitig Feuerknopf A und B auf beiden Joypads sowie die Start-Taste von Joypad I drücken.

Um den lustigen Effekt zu erlangen, daß der Puck ohne Geschwindigkeitsverlust über's Eis rast, nach Auswahl von Spielgeschwindigkeit und -zeit Feuerknopf A und B an beiden Joypads und Start drücken.

K

Kid Icarus - Hier ein paar Passwörter:

Welt 2.1: 6000qr B0u200 010004 H000Kc

Welt 2.2: 6000Sf D0h000 0T0008 /004aA

Welt 2.3: A200mJ G06300 Gh0008 /0084x

Welt 3.1: AA00CH P0W000 oZ000C /100Mz

Welt 3.2: AA804o Q0C200 mW000C /104cY

L

Legend of Zelda - Um gleich in der zweiten Spielrunde zu beginnen als Namen "Zelda" eingeben !

Life Force - Für 90 Leben im Titelbild oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts und dann Button B und A drücken.

Aber beeilen und schnell starten, sonst war alles umsonst.

M

Metroid - Der Eisstrahler ist wesentlich nützlicher als der Wellenstrahler.

- Im Bereich "Mini-Boss II" liegt in einem Gang ein Energietank. Vorsicht, denn beim 8. und 9. Mauerstein (von rechts) bricht man durch den Boden.

- Die Metroids mit dem Eisstrahler einfrieren und mit fünf Raketen vernichten.

- Die Varia kann man erst holen, wenn man die Sprungstiefel hat.

- Einige Gänge oder Räume sind nur mit Hilfe von eingefrorenen Gegnern, die als Treppenstufen dienen, zu erreichen !

- Hier einige Passwörter:

006600 000000 Mini Boss I: JUSTIN BAILEY

28W2jm 2000d1 Mini Boss II: OWBeEE fBbb98 / 7AVcCh OFYOs0

0072X0 001000 Norfair: OJ?STI NBAIGE / H-pmn- -0000N

04XK7d WK00X0 Tourian: 2mN?ST INRANG / EJ-yC8 0e4On0

PC-Engine

- Chan & Chan - Continue erreicht man, wenn man beim "Game Over"-Schriftzug beide Feuerknöpfe gedrückt hält und dann Run drückt !
- Dragon Spirit - Continue ganz einfach ! Knopf 1 und 2 im Titelbild genügen.
- Man kommt ins Musikmenü wenn man den Joypad nach links, rechts, unten, oben, dann SELECT und nochmal links im Titelbild drückt !
 - Um im Arcade-Screen-Format spielen zu können, 57mal Reset drücken !
- Dungeon Explorer - Den Supercharakter erhält man unter dem Passwort "DUNGEONEKA" !
- Fantasy Zone - Um hier unendlich viele Leben zu erlangen beim Spielen RUN-Button drücken (Pause). Dann Button 1 einmal drücken, Button 2 zweimal drücken, Joypad dreimal nach oben, viermal nach unten, fünfmal nach rechts und fünfmal nach links. Diese Prozedur in jedem Level wiederholen !
- Legendary Axe - Um hier Credits zu bekommen, beim "Game Over"-Schriftzug Button 1 und SELECT gedrückt halten und so oft wie möglich den Joypad nach links drücken. Je öfter man es schafft, desto mehr Credits bekommt man.

Nachbestellservice

Mit folgenden Best.-Nummern könnt Ihr bei uns (Adresse siehe Impressum) ältere Ausgaben von Club-Journal und Info Magazin und andere Artikel nachbestellen.

Best.-Nr.	Artikel	Bemerkung	Preis
0104	Club Card	im Schutzumschlag	2,00 DM
0105	Eagle-Riesenbanner	ca. 1,50 m, stückweise	3,50 DM
0201 CJ	Club Journal 1	mit Foto "After Burner"	3,50 DM
0201 IM	Info Magazin 1		0,50 DM
0203 CJ	Club Journal 2	mit Foto "Space Harrier"	3,50 DM
0203 IM	Info Magazin 2		0,50 DM
0205 CJ	Club Journal 3		3,50 DM
0205 IM	Info Magazin 3		0,50 DM
0206 CJ	Club Journal 4	Super-Sonderausgabe	4,50 DM
0206 IM	Info Magazin 4		1,00 DM
0207 CJ	Club Journal 5		3,50 DM
0207 IM	Info Magazin 5		0,50 DM
0208 CJ	Club Journal 6	mit MEGA DRIVE-Special	3,50 DM
0208 IM	Info Magazin 6		1,00 DM
0209 CJ	Info Magazin 7	mit Fotos "Space Harrier II"	4,00 DM
0209 IM	Info Magazin 7		1,00 DM

Von Club Journal 2, 3 und 7, sowie Info Magazin 4 sind noch ausgesonderte Exemplare erhältlich. Preise: CJ je DM 1,-- IM DM 0,50 billiger !

Für Porto/Verpackung berechnen wir zusätzlich DM 1,-- !

Vorschau

Club Journal 9, Anfang Oktober bietet vorraussichtlich:

- Interview
- heiße News aus USA
- Endlich: Die neuen MEGA DRIVE Spiele sind da
- PC-Engine Tests von u.a. "Space Harrier" und "Yaksa (Japan Warrior)"
- neue Spiele für NES (u.a. "Balder of Steel") und MASTER SYSTEM (u.a. "Galaxy Force")

TETRIS

für das SEGA MEGA DRIVE

Die Aufgabe im Spiel "Tetris" ist ebenso simpel wie fesselnd. Man muß in einem Spielfeld mit Hilfe von verschiedenen geformten Steinchen Reihen abbauen. Man kann die Steinchen übereinander und nebeneinander absetzen und so einzelne, waagerechte Reihen füllen. Diese verschwinden dann. Schafft man das nicht, türmen sich die unvollständigen Reihen bis nach oben (Ende des Spielfeldes) und das Spiel ist beendet. Die Reihen lassen sich mit sehr unterschiedlichen Spielsteinen, die man mit Hilfe des Feuerknopfes um die eigene Achse drehen kann, füllen.

Dieses Spiel ist zu Zeit für alle populären Computersysteme erhältlich und wurde sogar in der Spielhalle als Automat veröffentlicht. Der Automat unterscheidet sich, wie auch das Spiel für das SEGA MEGA DRIVE, von den Computerumsetzungen dadurch, daß er einen Zwei-Spieler-Modus (jeder Spieler hat sein eigenes Spielfeld) und einige kleine Gags (russischer Tänzer) besitzt.

Ich bin gespannt wie die Umsetzung auf dem MEGA DRIVE wird. Die Grafik kann eigentlich nichts besonderes sein, da die Klötzchen einfach nur plumpe Klötzchen sind, und der Automat grafisch auch nichts bietet. Vom Sound erwarte ich da mehr. Eine spritzige Melodie würde den, bei den Heimcomputerversionen sowieso unglaublich hohen Spielspaß noch ein bisschen aufwerten.

Sollte das Spiel so gut werden wie die Computerumsetzungen und der Automat, dann muß sich jeder, der nicht nur auf Action steht, dieses Spiel zulegen.

<ak>

Verkaufsmarkt

Verkaufe Spiele für das SEGA MASTER SYSTEM: *Miracle Warriors*, *Penguin Land* je 70 DM; *After Burner*, *Alex Kidd II*, *Alien Syndrome*, *Double Dragon*, *Out Run*, *Zillion II* je 60 DM; *Great Basketball*, *Great Golf*, *Great Volleyball*, *Kung Fu Kid*, *Ninja* je 50 DM; *Ghost House*, *Super Tennis*, *Teddy Boy* je 35 DM. Melden bei Udo Schafhäutle, Unter den Reben 4, 7707 Engen !

Verkaufe NES, Joystick Advantage und 11 Module (u.a. *Gradius*, *SMB II* und *Ice Hockey*) für VB 600 DM -- Tino Falsone, Tel. 02403/54034

Verkaufe SEGA MASTER SYSTEM, *Light Phaser*, *Joystick Professional*, Anschlußkabel (8pol.DIN-Chinch und Antennenkabel), *Antennen-Switch-Box*, 2 Joypads, Card "Hang On", Netzkabel und folgende Spiele: *Choplifter*, *Out Run*, *Astro Warrior/Pit Pot*, *Fantasy Zone*, *Great Volleyball*, *Gangster Town*, *After Burner* und *Space Harrier*. Alles 100%ig ok. Statt 1100 Neupreis nur 450 DM !!! -- Melden bei Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

--- Auch einzeln abzugeben ---

Verkaufe SEGA MASTER SYSTEM und *Hang On* und Zubehör für 188,-- DM ! Module: *After Burner* 67,--; *Choplifter* 48,--; *Wonderboy* 47,--; *Shinobi* 55,--; *Thunder Blade* 55,--; *Space Harrier* 55,--; *Out Run* 55,--; alles zwei Monate alt, wie neu; AMIGA Software (orig.) a.Anfrage -- Tel: 06622/2988 (erst ab 18.15 h)

IMPRESSUM

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB Bergisch Gladbach, Andreas Knauf
 Chefredakteur: Andreas Knauf
 Redakteure: Andreas Walter <aw>, Peter Ni <pn>, Ralf Neuhaus <rn>, Dominik Schwab <ds>
 Gesamtleitung, Layout und Foto Vergleichstest: Andreas Knauf
 Fotos USA-Special: Game Player's
 Aufkleberherstellung: allkauf
 Druck: Seikosha SL-80IP
 Adresse: SEC - A. Knauf
 Sander Str. 28
 5080 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609, täglich ab 17.00 Uhr
 (c) 1989 Sega Eagle Club - Bergisch Gladbach

alle Rechte vorbehalten !
 Hinweise: Wir können nicht in jedem Fall für die Richtigkeit der Artikel garantieren.
 Manuskripteneinsendungen nehmen wir gerne entgegen !
 Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein !
 Mit der Einsendung Ihres Manuskriptes überlassen Sie uns die Rechte daran !
 Anzeigen im "Anzeigenmarkt" sind umsonst !
 Für die freundliche Unterstützung und Mitarbeit danken wir ganz besonders der Bienengräber GmbH !

USA-Special

Vorwort

Kurz (sehr kurz) vor Versand des neuen Club Journals haben wir neue USA-Zeitschriften und Produktinformationen, die eigentlich nur die amerikanischen Händler bekommen, von der Firma Bienengraeber erhalten. Deshalb also an ungewöhnlicher Stelle dieses USA-Special. Diesesmal, wegen Zeit- und Platzmangel nur News von der CES und ein paar Fotos. Im nächsten Club Journal wird aber ein großer USA-Teil zum Zuge kommen. Bis dahin erwarten wir auch die ersten Testmuster.

Viel Spaß nun mit diesem Special

Eure Redaktion

CES - News

Beginnen wollen wir diese Info-Broschüre mit CES-News. Zwar hatten wir bereits im letzten Info Magazin einen solchen Bericht, doch diesmal noch mehr Informationen.

Let's do it ...

Von **Absolute Entertainment** sollen noch dieses Jahr die Spiele "Pete Rose Baseball" (Sportspiel), "Tomcat F-14" (Kampfflugsimulation), "Title Match Pro Wrestling" (Wrestle-Action), "F-18 Hornet" und "Super Skateboardin'" für das SEGA MASTER SYSTEM erscheinen !

Acclaim bringt demnächst "Iron Sword" (Nachfolger des Hits "Wizards & Warriors"), "Othello" (Nintendo Version des Starzategie-Brettspiels) und "Knight Rider" (Spiel zur Serie) für das NES raus !

American Sammy hat die beiden Titel "Amagon" (Adventure mit verwandelbarem Super-Held) und "Ninja Taro" (Action) für das NES auf Lager.

Nach den beiden Games "Galaga" und "Xevious" bringt **Bandai** nun auch die Titel "Dr. Jekyll & Mr Hyde" (klassische Geschichte zweier Personen, die eine gut, die andere schlecht, die einen Forscher teilen), "Bandai Golf: Challenge Pebble Beach", "Mask Rider" (futuristisches Adventure über drei Helden die Verbrecher jagen) und "Street Cop" (Power Pad Game über einen Cop, der Verbrechern nachspürt).

Von **Beeshu** kommt u.a. ein Joystick der einem original Flugzeug-Joystick nachempfunden ist. Erhältlich für SEGA, Nintendo, Atari und Commodore.

Capcom präsentierte auf der CES die Titel "Strider" (Action Spiel), "Mega Man II" (Fortsetzung von "Mega Man" - siehe Bild) für's NES !

Von **Culture Brain** kommen die Titel "Flying Dragon I", "Flying Dragon II" (zwei Player gleichzeitig, gegeneinander), "The Magic of Sharazad" (arabisches Fantasy-Adventure) und "Kung Fu Heroes".

Data East veröffentlichte auf der CES die NES-Titel "Bad Dudes" und "Robocop" !

FCI stellte ebenfalls für das NES folgende Titel vor: "Seicross" (Moto Cross-Rennen), "Mag Max" (Roboter-Adventure), "Dr. Chaos" (Science Fiction Thriller), "Hydlide" (Action-Fantasy in dem (wiedermal) eine Prinzessin befreit werden muß) und "Ultima", in dem eine Adventurer-Mannschaft Exodus zerstören muß, der das friedliebende Britannien beherrscht !

Emetek stellte für das NES die Spiele "Wheel of Fortune", "Wheel of Fortune Jr.", "Jeopardy !", "Jeopardy ! Jr.", "Hollywood Squares" und "Double Dare".

Von **Hal America** kommen die Module "The Adventures of Lolo" (magisches Labyrinth-Spiel), "Air Fortress" (Weltraum-Adventure), "Rollerball" (flippersimulation) und "Vegas Dream" (Glücksspielkompilation) für das Nintendo Entertainment System.

Hi-Tech Expressions zeigte die Spiele "Sesame Street 1,2,3", "Sesame Street A,B,C", "The Chessmaster" und "Win, Lose, or Draw".

Jaleco zeigte auf der CES "Hoops" (Basketball-Simulation in der der Spieler ein- oder zwei-Mann starke Mannschaften aus acht Charakteren mit verschiedenen Talenten basteln kann) und "Goal" (Fußball-Spiel mit einem 16-Nationen World Cup und anderen Modi) für das NES.

Die strategische Simulation von Politik und Krieg "Nobunaga's Ambition" zeigte **KOEI** für das NES !

Konami zeigte u.a. "Jackal" (ein militärisches Adventure) für's NES.

LJN zeigte für das NES die Titel "Friday the 13th", "X-Men" und "NFL-Football".

Mediagenic (ehemals Activision) stellte die Cartridges "The three stooges", "Stealth Eagle" (Jet-Simulation) und "Predator" (Spiel zum Film) für das NES vor.

Milton Brandley (MB) präsentierte auf der CES "Marble Madness", "World Games", "California Games" und "Jordan vs. Bird: One on One" für's NES.

SEGA veröffentlichte u.a. die Cartridge "Super Basketball".

SNK zeigte für das NES die Cartridges "Lee Trevino's Fighting Golf" und die drei Dschungel-Kriegs-Spiele "Iron Tank", "Guerrilla War" und "POW".

Für das NES stellte **SUN** folgende neue Titel vor: "Platoon", "Blaster Master", "Xenophobe", "Spy Hunter", "The Terminator" (Spiel zum Film) "Fester's Quest" (basierend auf einer amerikanischen TV-Show).

Taito zeigte für das NES die Module "Renegade", "Bubble Bobble" und die beiden Kriegsspiele "Sky Shark" und "Operation Wolf" !

Tecmo zeigte für das NES "Tecmo Baseball", "Tecmo Bowl" (Baseball und American Football), "Rygar" und "Ninja Gaiden" (der Held Ryu muß von Land zu Land reisen und den bösen Diktator Jaciou und dessen Armee fertig machen) !

Tengen präsentierte für das NES "Tetris: The Soviet Mind Game", "Super Sprint" (Rennspiel), "Vindicators" (Panzer-Action).

Tradewest veröffentlichte für das NES die Titel "Double Dragon" (Kampfspiel), "John Alway's Quarterback" (Sport) und "Magic Johnson's Fast Break" !

Ultra zeigte die NES-Spiele "Gyruss" (Held muß Universum von Aliens befreien), "Q bert", "Mutant Ninja Turtles", "Skate or die", "The Adventure of Bayou Billy" (Ein Cajun-Kämpfer versucht seine Freundin zu befreien) und "Defender of the crown" (Fantasy-Game).

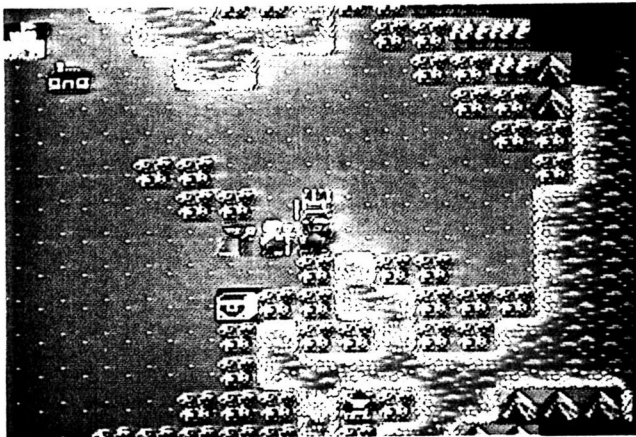
Vic Tokia zeigte für's NES "Golgo 13", "Top Secret Episode" (Spionage-Adventure), "Bump'n'Jump", "Terra Cresta" (Weltraum-Action-Game) und "Kid School" (Adventure gegen die Zeit in dem man einen König retten muß).

Games, Games, Games

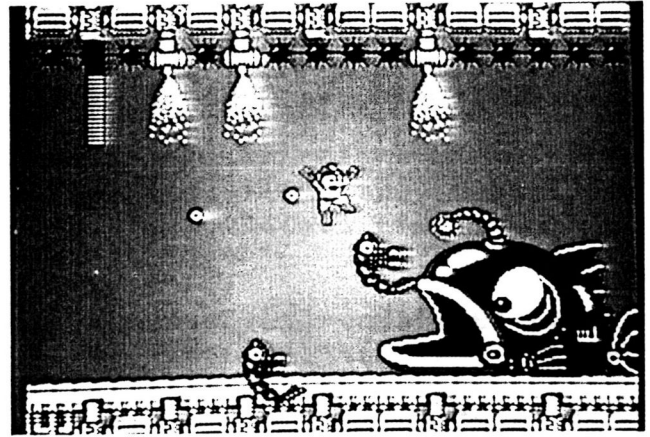
Viele, viele "Whoow" Angebote hat mir eine Nintendo Händler-Mappe anlockt. Was es nicht alles für's NES gibt. Wahnsinnig toll sehen die Nintendo Abteilungen in den USA aus. Näheres dazu, gespickt mit vielen Bildern, gibt's im nächsten Club Journal. Zum Schluß aber noch ein paar Spielertitel, die uns bislang vorenthalten wurden:

"Anticipation" (~1988 Rare, Ltd.), ein Spiel für die Familie.
 "Cobra Triangle" (~1988 Rare, Ltd.), Speedboat-Action.
 "Hogan's Alley", Spiele FBI Agent - erschieß Gangster die schießen !
 "Shortorder/Eggsplode !" Power Pad-Games für Familien-Spaß.
 "Barker Bill's Trick Shooting", Zapper-Spiel
 "Dragon Warrior" (~1989 Enix Corp.), Rollenspiel
 "NES Play Action Football", 1-4 Spieler-Footballspiel
 "Faxanadu" (~1988 Hudson Soft), Fantasy-Game
 "To the earth", Weltraumballern mit dem Zapper
 [Bilder zu allen diesen Spielen reichen wir im nächsten CJ nach !!]

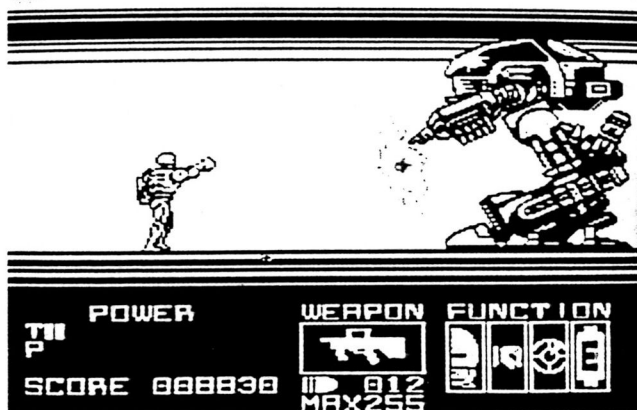
<ak>



Ultima - FCI



Mega Man II - Capcom



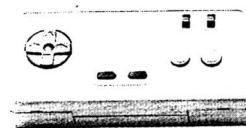
RoboCop - Data East



Freedom Stick II für das NES



Supersonic The Joystick für das NES



Infrared Pad für's NES