



SEGA EAGLE CLUB



CD-ROM im Test

Neuigkeiten

16bit-PC-Engine, Super FAMICOM etc.

Spiele Test

CD-ROM-Spiele, Rambo III und Super Masters Golf für's MEGA DRIVE u.v.a.

Jahresübersichten

Inhalt, Rückblick, Spiele des Jahres

Tips & Tricks

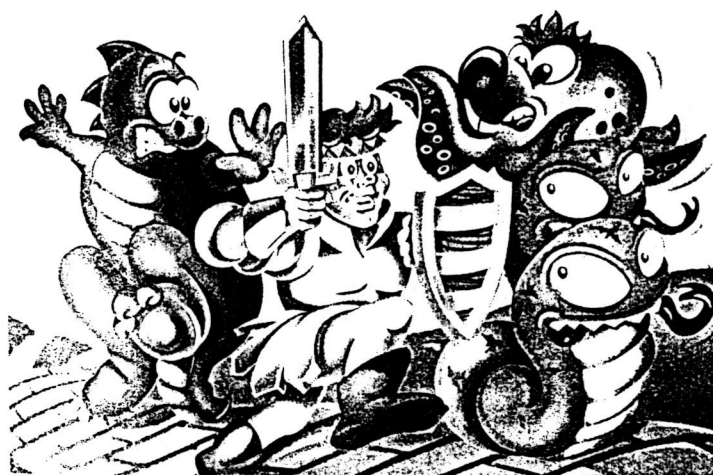
Brandheiß aus Japan

Letzter Teil der A-Z-Reihe (SEGA)

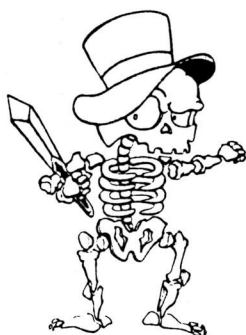
Virgin Games informiert

Letzter Teil des USA-Specials

und vieles mehr...



The Dragon's Trap



Editorial

Liebe Leser,

da ist sie nun: die letzte Club Journal-Ausgabe in diesem Jahr! Wir beschließen 1989 wie letztes Jahr mit einigen Jahresübersichten, Rückblick und den Spielen des Jahres. Näheres dazu ab Seite 13.

Wahrscheinlich werden wir ab Februar '90 wieder alle zwei Monate mit umfangreicherem Club Journal erscheinen! Die Zeit um Weihnachten, damit die Zeit mit vielen Ankündigungen und Veröffentlichungen, ist (leider) vorbei. Deshalb wird es wohl kaum genug zu berichten geben um jeden Monat ein neues Club Journal zu veröffentlichen. Aber lassen wir uns überraschen...

Da uns von Eurer Seite her kein anständiger Club-Name erreicht hat, wird der Club ab 1.1.1990 nicht mehr SEGA EAGLE Club, sondern **VGC- VI-DEOGAMBLERS** heißen. Erstes Ehrenmitglied des "neuen" Clubs heißt Heinrich Lenhardt (Chefredakteur *PowerPlay*)!

Desweiteren gibt es in diesem Club Journal ein paar ältere MEGA DRIVE- und PC-Engine Spiele Tests die schon einige Zeit unbeachtet in der Redaktion lagern.

Ein besonderes Augenmerk ist auch auf unsere Tips&Tricks-Seiten zu werfen! Mit unseren brandheißen Japan-Tips könnt Ihr *Ghosts&Ghouls* (MD) oder *Bloody Wolf* (PC-Engine) "mal eben" durchspielen!!!

In der nächsten Ausgabe (Februar '90) werden wir Euch wieder exklusiv neue MASTER SYSTEM-Module vorstellen. Die Titel *Battle OutRun*, *R.C. Grand Prix*, *Slap Shot*, *Assault City* und *World Games* liegen uns zwar bereits vor, doch ich halte es nicht für besonders sinnvoll, sie jetzt zu testen, da Ihr Euch die Module ja doch erst im ersten Quartal '90 kaufen könnt. Deshalb diesmal nur ein Test von *Wonderboy III*. Von BIENENGRAEBER werden wir im Januar auch mehr unterstützt werden! Das lang`versprochene, wird im Januar wohl Wirklichkeit: Zusendung von Testmustern! Aber lassen wir uns überraschen... Die Aufkleber sind jedenfalls angekommen. Einer liegt diesem Club Journal bei.

Ein frohes Weihnachtsfest und ein schönes neues Jahr

Eure Redaktion

Inhalt:

- 2- Editorial
- 3- Neuigkeiten - News aus aller Welt, Neue NES-Spiele '90
- 4- Neuigkeiten - Altered Beast-Preview (PC-Engine), Virgin Games informiert, Nintendo-News aus USA und Japan
- 5- Test - CD-ROM für die PC-Engine
- 6- Spiele Test - Wonderboy III, Fighting Street (PC-Engine CD)
- 7- Spiele Test - Varis II (PC-Engine CD), Galaga '88 (PC-Engine)
- 8- Spiele Test - Space Harrier (PC-Engine), PC-Engine Top Ten
- 9- Spiele Test - Dragon Spirit (PC-Engine), Wonderboy III (Master)
- 10- Spiele Test - Rambo III, Super Masters Golf (MD)
- 11- USA-Special - Alle NES Titel in den USA - Teil 2 (1)
- 12- USA-Special - Alle NES Titel in den USA - Teil 2 (2), Verkaufsmarkt
- 13- Jahresübersicht '89 - Alle '89 getesteten Spiele im Überblick (1)
- 14- Jahresübersicht '89 - Testliste (2), Die besten Spiele '89, Die Redaktionslieblinge
- 15- Jahresübersicht '89 - Das tat sich 1989 in Deutschland
- 16- Jahresübersicht '89 - Jahresinhalt (1)
- 17- Jahresübersicht '89 - Jahresinhalt (2)
- 18- Jahresübersicht '89 - Jahresinhalt (3)
- 19- Jahresübersicht '89 - Jahresinhalt (4), Top Ten MEGA DRIVE
- 20- Tips & Tricks für alles Systeme, Top Ten SEGA und Nintendo
- 21- Tips & Tricks von A-Z - SEGA (1)
- 22- Tips & Tricks von A-Z - SEGA (2)
- 23- Leserbrief
- 24- Sonstiges - Bestellservice Impressum

Neuigkeiten

- Mitte Dezember soll eine verbesserte Version der **PC-Engine** bei uns erscheinen. Der Preis ist leider noch nicht bekannt. Das neue Gerät sieht aus wie ein Schraubstock, arbeitet auf 16bit-Basis und hat einen größeren RAM (Random-Access Memory=frei zugänglicher Speicher). Damit soll die PC-Engine mehr Farben - nicht mehr wie bis jetzt nur 16 gleichzeitig - darstellen können. Extra Spiele für das neue System gibt es auch schon (z.B. *Ghosts'n Ghouls*)! Natürlich ist das Gerät "abwärts-kompatibel". Insider behaupten sogar, die neue PC-Engine sei gar besser als das SEGA MEGA DRIVE!
Ein Test des Systems folgt gleich in der nächsten Ausgabe!

- Das **KONIX-MultiSystem** wurde im Herbst auf der PCW (PersonalComputer-World) in Großbritannien vorgestellt. Zwei verschiedene Versionen gab es zu sehen. Einmal die Tischversion, die auf einem U-förmigen Ständer steht und mit verschiedenen Lenkrädern (Auto, Motorrad, Flugzeug) und Fußpedalen (Gas und Bremse) ausgerüstet ist. Außerdem besitzt das System Joystickanschlüsse und eine Hardware die 4096 Farben und Stereo-Sound bieten soll. Weitere Features: 3 1/2" Laufwerk, 32bit-Coprozessor! Zweitens die PowerChair-Version: Ein Spezialsessel mit Ständer für den Monitor und die Konsole. Außerdem sollen ein Helicopter-Steuergriff und eine Lichtpistole mit Rückstoß erscheinen. An Spielen gab es auf der PCW leider nichts zu sehen, doch KONIX rechnet ab 1990 mit 10 Titeln pro Monat...

- **SEGA-Werbung** jetzt auch im Fernsehen: Der Farbkopf (bekannt von den - letztesmal verschickten - Aufklebern) macht Karriere! Nicht nur auf Aufklebern und Stickern ist er zu sehen, jetzt auch im Fernsehen! Die kürzlich angelaufene Werbung soll höhere Verkaufszahlen bringen... Über die Qualität will ich hier nichts sagen. Jeder soll selber urteilen. Es gibt übrigens noch eine andere SEGA-Werbung, die wir bis jetzt nur in TELE5 sehen konnten. Dort wird das MASTER SYSTEM inclusive Modul *Hang On* vorgestellt. In RTL+ läuft die Farbkopfwerbung.
Eine sehr gute **Nintendo-Werbung** konnten wir auch schon im Kabel sehen!

- Das **SUPER FAMICOM System** wird wohl dieses Jahr nicht mehr erscheinen. Nächstes Jahr darf man damit rechnen, wobei sich Nintendo bedeckt hält. Jedenfalls ist nichts weiter bekannt als: Bis auf weiteres nicht!

- Der in Ausgabe 8 vorgestellte **Nintendo-Neuheiten-Prüf-Service** der Firma Rudolf Lex Versand wurde nach Durchlaufen einer zweimonatigen Testphase ohne großen Erfolg eingestellt! Für 1990 ist aber ein neuer Versuch geplant.

<ak>, <aw>

Neue Nintendo Spiele '90

Ende dieses Jahres und Anfang nächstes Jahr sollen in den USA folgende Spiele veröffentlicht werden:

Bugs Bunny, Rocket Ranger, Snoopy, Superman, Spy vs. Spy II, Shadowgate, Rescue, Deadly-Towers, The Guardian Legend, Legacy of the Wizard, The battle of Olympus, The Baseball Simulator, Super Rescue, Super Dodge Ball, Super Sushi Pinball, Hydellide, Heavy Barrel, Bad Dudes, Totto, Racket Attack, Robo Warrior, Guerilla War, Silent Service, Seyes, Hoops, Back to the future, Big Foot, Double Dragon II...

Fett gedruckte Titel lassen wenigstens vom Namen viel erwachten.

<ak>

Neuigkeiten

Preview

Altered Beast (PC-Engine CD-ROM)

Dieses Game ist für mich persönlich schwer zu erklären, da ich mich hierbei voll auf die Aussage von CWM (Softwareversand 05324/2001) verlassen muß (meinen Dank im nachhinein). Hier die Story in Kurzform: Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Ihr werdet vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Euch ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu braucht Ihr übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! (frei nach Werbespruch in Happy Computer 11/89).

Nun zur Vorab-Bewertung: Dieses ist das erste Game bei dem das Modul besser sein soll als die CD (kaum zu glauben). Die Ladezeiten des Games sollen absolut unter jedem Zumutbarem liegen (64er läßt grüßen). Wegen jedem Monster muß nachgeladen werden. Das einzig Positive soll wie immer der Sound und die Sprachausgabe sein. Highscores werden auch gespeichert. Die Animation der Grafiken soll auch keinen umwerfen, und die Grafiken selbst sind Mittelmaß. Ein Game dem man sein überhastetes Erscheinen ansieht. Mehr Programmierzeit hätte sicher viel weggemacht. Traurig, Traurig!

Die Card-Version zeichnet sich durch Spriteflackern und wenig gute Grafik aus!

<aw>

Virgin Games informiert

- Das **SEGA MEGA DRIVE** kommt (definitiv?) im September 1990! Die deutschen Anleitungen werden zur Zeit verfasst. Welche Spiele erscheinen ist noch unklar. Auch welches Spiel dem Grundgerät beigelegt wird steht noch in den Sternen. Voraussichtlich wird das Gerät auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vorgestellt!

Nach Angaben der **VIRGIN GAMES GmbH** werden Module und System umgeändert! Es sollen keine japanischen Module auf deutschen Systemen und umgekehrt laufen!

- Frohe Kunde für **MASTER SYSTEM** Besitzer: Für 1990 sind **80** Neuerscheinungen geplant! Ein paar besondere Titel als Vorgeschmack: *Rambo III*, *Ghosts'n Ghouls*, *Super Hang On*, *The Revenge of Shinobi* und *Thunder Force II*.

Nintendo News aus Japan und USA

- Nintendo brachte den im April veröffentlichten **Game Boy** in Japan schon 30.000 mal an den Mann bzw. die Frau. Deshalb, und weil sich das **FAMICOM** jetzt vor Weihnachten wieder sehr gut verkauft (Speicherchips werden knapp) wurde das **SUPER FAMICOM** nicht wie geplant im November veröffentlicht.

Leider wird das **SUPER FAMICOM** wohl auch noch teurer werden, denn Nintendo benötigt noch etwa 90.000 2 MBit ROMs.

- Der **USA-NES-Markt** blüht! Nintendo will nächstes Jahr 70% der Produktion in die USA bringen. 80.000 Grundeinheiten pro Monat und 500.000 Module gleichen Titels!

- Hudson veröffentlichte in den USA einen **Joypad mit Ohrhörern**! Name des Kuriosums: **TOYCARD SANSUI SSS (Stereo Simulator System)**.

Test

PC-Engine CD-ROM

Videospiele auf Compact Disc, ein Traum? Nicht mehr! Die PC-Engine und das vor einigen Monaten erschienene CD-Rom machen's möglich. Nur war bis heute der hohe Preis (1300 DM) und das mehr als schwächliche Spieleangebot ein nicht zu übersehender Hinderungsgrund. Der fehlende PAL oder RGB-Ausgang taten ihr übriges um vom Kauf abzuschrecken. Wer kauft sich schon zum Betreiben des CD-Roms einen Multi-Norm Monitor oder Fernseher?

Aber diese Zeiten finstersten Mittelalters sind Gottlob überwunden. Gamesworld in München und CWM in Vienenburg bieten seit kurzem ein RGB-CD-Rom an. Damit kann jeder Besitzer eines Monitors oder Fernsehers mit SCART-Eingang aufatmen. Preislich gab es ebenfalls eine Verbesserung. Von den erwähnten 1300 DM fiel der Preis des Gerätes auf 900 DM. Das ist zwar immer noch ein relativ hoher Preis, für Kaufwillige allerdings ein riesen Pluspunkt in Richtung Anschaffung.

Die Vorteile in der Übersicht:

- RGB-Eingang eingebaut (jedoch beim Bestellen darauf hinweisen, sonst kann es leicht passieren daß man ein NTSC-Gerät bekommt!)
- Kopfhöreranschluß vorhanden
- Als normaler CD-Spieler mit allen Sonderfunktionen (Memory, beliebige Reihenfolge der Titel etc.) zu betreiben!
- Abspeicherbare Highscores der CD-Spiele und speziell dafür programmierter Spielcards. Ermöglicht durch das im Interface eingebaute batteriegepufferte RAM. Lebenszeit der Batterie: durch Selbstladung Jahre.
- Das Interface ist so gebaut, daß man beide Geräte als kleinen Koffer durch die Landschaft tragen kann. Vorteilhaft beim Transport.
- Man kann auch normale Spielmodule laufen lassen, ohne die Engine vom CD-ROM zu trennen, denn das ROM erkennt selbsttätig ob die Systemcard oder ein Modul eingesteckt wurde.
- Fast 600 MByte (1 MByte=1048576 KByte) Speicherplatz (nur lesen).

Nun zu den leider vorhandenen Nachteilen:

- Sehr hoher Preis (900 DM)
- Schlechte Verarbeitung des CD-ROMS (fast alles aus Plastik)!
- Sehr wenig CD-Software vorhanden
- Man benötigt einen neuen Transformator, da der mitgelieferte nichts taugt - falls man einen mitgeliefert bekommen hat (CWM arbeitet zur Zeit noch daran Bessere zu bekommen), ist mein Rat: Die liefernde Firma fragen ob ein Trafo mit ausreichender Leistung (1,5 Ampere - 9 Volt) dabei ist. Ist das nicht der Fall kann man bei "Conrad Electronic" einen erwerben.

Hier die Adresse:

CONRAD ELECTRONIC
Klaus-Conrad-Str.1
8452 Hirschau
Tel.(09622) 30-111

Bestellung: Voltcraft NG 15
Bestellnummer: 518107
Preis: 49,90DM (Stand: Oktober 1989)

Oder in allen Conrad-Verkaufshäusern.

Falls Ihr den Trafo von einer anderen Firma beziehen wollt, achtet auf die Leistung (siehe oben).

Empfehlung:

Alle die vorhaben sich zu Weihnachten oder früher ein CD-ROM zuzulegen, sollten bedenken, daß es bis heute ganze 4 Spiele gibt die man ohne Japanischkenntnisse spielen kann. Die Qualität der Spiele reicht von Mittelmaß bis Superklasse. Man sollte sich also auf jeden Fall erkundigen bevor man kauft. Am besten wäre, das Gerät und die Spiele zuerst anzusehen. (Siehe Happy Computer Nr.6/89, CWM oder Gamesworld - ein Anruf lohnt sich). Außerdem wird der Preis sicher auch noch mal fallen - warten wird sich also lohnen!

CD-ROM-Spiele Tests findet Ihr im Spiele Test-Teil dieser Ausgabe!

<aw>

Spieler Test

Wonderboy II (Monster Lair)



CD-ROM, 139,-- DM
1-2 Spieler

Da ist er wieder, WONDERBOY, der Spielhallenritter, um eine neue Welt von den sie plagenden Monstern zu befreien. Dank des riesigen Speichers der CD gleicht "Monster Lair" dem Automaten fast 100%-ig in Bezug auf Sound, Grafik und Spielablauf. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch und die Highscores können gespeichert werden. Sowas hebt die Motivation deutlich. Rechnet man nun noch die sehr schön animierten Spielfiguren, Monster und Obermonster hinzu, will man unbedingt alle 14 Level sehen. Unser Held kämpft pro Level in zwei verschiedenen Sektoren:

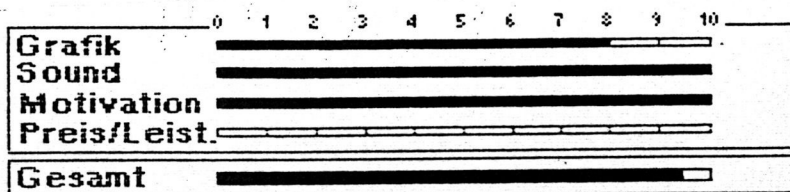
Sektor 1: Hier geht's nach alter Jump & Run und Peng, Peng Manier über Ebenen, Plattformen, Abgründe usw., wobei als Hindernisse rollende Felsen und die allgegenwärtigen Monster (es gibt viele Arten) dienen.

Sektor 2: Hier fliegt unser Held nach alter Rittersmanier auf einem kleinen Drachen durch die Landschaft, um sich bis zum Obermonster durchzuballern.

Extras sind in beiden Abschnitten reichlich verteilt und brauchen nur aufgesammelt zu werden. Um die Lebens-Energie aufzufüllen mußte unser Held auf Vegetarisches umschalten. (Tomaten und Zitronen halten fit). Ab und zu kommt eine gute Fee geflogen, die nach altem Brauch unseren Helden kurzzeitig unverwundbar macht, vorausgesetzt er kann Sie berühren. (Das ist die blaue Fee, die Rote Fee ist für mehr Energie). Spielt man zu zweit bekommt Player 1 unseren Wonderboy und Player 2 das Wondergirl.

Hier zeigt das CD-ROM, was es kann. Schade daß nicht mehr Spiele dieser Qualität erhältlich sind.

$\langle aw \rangle$



Fighting Street



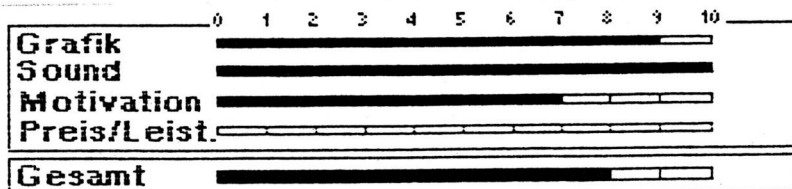
CD-ROM, 139, -- DM
1-2 Spieler

Fighting Street ist die PC-Engine-Version des Capcom-Automaten "Street Fighter". Ein junger Kung-Fu-Recke zieht hinaus, um den Schlägern verschiedener Nationen das Fürchten zu lehren. Darunter sind Ninjas, Punker, Karate-Kämpfer und viele mehr. Alle sind grafisch gut dargestellt. Die Steuerung ist ein bißchen gewöhnungsbedürftig aber akzeptabel. Der Unterschied zum Automaten ist sehr klein. Der Spielablauf ist gleich. Der Sound ist wie bei allen CDs super. Das man gegeneinander spielen kann, macht das Game noch etwas attraktiver. Jeder Fight geht über 2 Runden. Gewinnt jeder eine Runde, kommt es zur entscheidenden 3. Runde. Jede Highscore wird abgespeichert.

Der Spielwitz hält sich bei dem dumpfen Gedresche eher in Grenzen.

Auf einen Nenner gebracht: Schlag ich dich, schlägst du nicht mehr mich (weil du auf der Schnauze liegst-Hä,Hä,Hä).

<aw>



Spiele Test

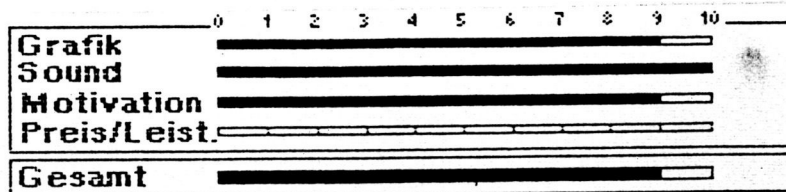
Varis II - The fantasm Soldier



CD-ROM, 139,-- DM
1 Spieler

Bei Varis steht unsere Heldin(!) vor der schweren Aufgabe, ihr Volk zu befreien. In 6 nicht allzu leichten Levels muß sie ihr Können beweisen, um der drohenden Versklavung durch den Fürsten der Dunkelheit und seiner Vasallen Einhalt gebieten zu können. Zwischen den Levels wird nach alter Adventureart das Geschehen aufgezeigt, das zum nächsten Level führt. (Tja, japanisch müßte man da halt können) Zu Beginn steht unsere Heldin ohne Rüstung und mit schwacher Bewaffnung da (sie wartet auf den Bus). Durch das Einsammeln von Waffensymbolen und Gesichtssymbolen (Bewaffnung und Rüstung) bekommt sie bessere Ausrüstung. Weitere Extras können durch Sammeln und Aktivieren benutzt werden. (Blitzsymbol=5 mal Vernichtung - Aktivierung mit nach oben drücken des Joypads). Die an jedem Ende eines Levels stehenden Obermonster sind nicht schwer zu knacken, was ich als Fehler betrachte. Da sind die einzelnen Level schon um einiges schwerer, aber auch motivierender. Ich selbst brauchte nicht zu lange um bis in den 4. Level vorzurücken (ab dann wird's sehr schwierig). In den Levels selbst geht es nach alter Jump & Run-Manier über die da so üblichen Landschaften (Plattformen, Abgründe usw.). Die Spielfiguren sind gut animiert und nett gezeichnet. Highscores werden gespeichert.

Anmerkung: Dieser Test wurde rein nach meinen Spielen mit diesem Game geschrieben, daher resultiert die Story aus meiner Ansicht des Games und muß nicht dem Storyboard entsprechen (Fürst der Dunkelheit etc). Ich habe halt versucht aus den Bildern eine Story zu machen. Dieses Spiel ist eben für die gedacht die Jump and Run Games lieben. Die Erzählungen dazwischen sollen nur ein Anreiz dafür sein.



<aw>

Galaga '88



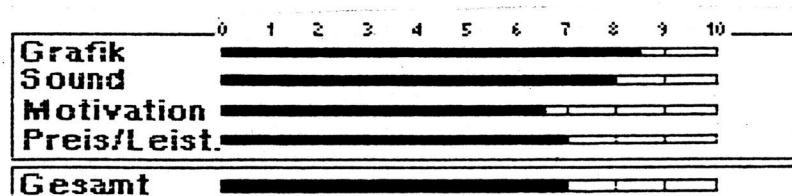
- Oldie

2 MBit HUcard
99 DM * Namcot

Der Spielhallenhit '81 schlechthin ist zwar schon lange in Deutschland erhältlich, ich will ihn aber trotzdem auch mal testen.

Das Spiel wurde von allen Seiten wegen der tollen Grafik, dem tollen Sound und dem superben Spielablauf in höchste Höhen gelobt. Also habe ich es mir auch mal angesehen, doch leider kann ich die Freude anderer Spieletester nicht ganz teilen. Es ist zwar korrekt, daß die Grafik (besonders die Explosionen) Spitze ist und der Sound (besonders einige Musikstücke) ist auch nicht von schlechten Eltern. Aber spätestens beim Spielablauf kommen bei mir die ersten Zweifel auf. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, wie man sich an "Formationen-kleiner-Raumschiffe-mit-einem-kleinen-Raumschiff-(bzw.Doppelschiff)und-einem-Mini-Schuß-abfeuern" noch erfreuen kann. Das gab es doch schon tausendmal. Ziemlich ermüdend, so viele Clones. Nun gut, die PC-Engine Variante dieses Uralt-Knüllers ist technisch sicherlich überdurchschnittlich gelungen, aber tolle Grafik für ein so altes und meiner Meinung nach witzloses Spielprinzip zu verschwenden geht doch zu weit. Da hätten sich die Programmierer meiner Meinung nach besser etwas Neues einfallen lassen.

<ak>



Spiele Test

Space Harrier



2 MBit HUCard
Preis: 89 DM * NEC

Wo ist ER, unser Held, der Retter des Fantasy-Landes. Was immer noch beim Schei..... ähm, ähm, ähm...tja, da unser Held momentan nicht zu erreichen ist muß Du -ja, ja- Du einspringen. Zuerst muß man sich entscheiden, ob man Mode (die Wahl ob der Joypad NORMAL oder REVERSE (umgekehrt) funktioniert) wählt, oder lieber gleich mit "START" in's Volle geht. In den insgesamt 18 Leveln - davon sind der 5. und 12. Bonus-Levels - kannst Du ballern was das Zeug bzw. die Waffe hergibt. Als angehender Space Harrier kannst Du außer rennen (5 Gang Getriebe im linken, Turbolader im rechten Schuh) noch fliegen. Du rast also mit 120 Sachen durch eine Fantasylandschaft und ballerst alles entgegenkommende ab. Im ersten Level sind das Bäume, Gebüsche, schwer zu beschreibende fliegende Maschinen und dann kommt das Obermonster von MOOT (Name des 1. Levels). Ein riesiger grüner Drache der Dich abzuschießen versucht. Im Gegenzug werden nur Kopftreffer vom Drachen wahrgenommen. Das nahende Ende erkennt man an der erst hellblau dann sich dunkelrot verfärbenden Drachenhaut. Noch ein paar Treffer und der Drache löst sich auf. 16 weitere Obermonster warten nun auf ihre Vernichtung. Beim "Bonus Level" wird man zum Drachenreiter (der Wilde Westen läßt grüßen). Mit dem Drachen unterm Hintern wird alles erreichbare niedergewalzt. Das gibt Punkte. Die Grafik und der Sound sind durchweg erste Sahne. Nur das Flackern bei einem sehr großen Sprite (z.B. dem Drachen) nervt etwas. Erwähnenswert ist noch die Highscoreliste, in der man seine momentanen Rekorde eintragen kann. Im direkten Vergleich zu der AMIGA-Version, hinkt diese wieder ganz schön hinterher. Das PC-Engine Game ist etwa doppelt so gut gemacht. Der einzige Vorteil beim Amiga ist das Saven der Rekorde. Empfehlung: Für Space Harrier-Fans ein Muß. Ballerfreunde aufgepaßt! Wer den Automaten kennt - klasse Umsetzung.

<aw>

Andreas meint zu "Space Harrier":

Da aw dieses Spiel so gut findet und ich nicht, möchte ich mich hiermit zu Wort melden. Von allen Space Harrier-Variationen, die ich bisher gesehen habe ist dies die Schlechteste). Die Versionen für MASTER SYSTEM und MEGA DRIVE gefallen mir wesentlich besser. Beim MEGA DRIVE mag das ja klar sein, beim MASTER SYSTEM gefällt mir die Grafik besser (der Sound ist bis auf die bei der PC-Engine indiskutable Sprachausgabe identisch), jedoch ist die Grafik der Engine-Version zu schnell und zu grob. Man kann kaum einen Feind erkennen und der eigene Space Harrier ist viel zu klein. Außerdem ist die Ansicht, wenn unser Harrier läuft, meiner Meinung nach zu tief. Und dann noch 89 DM...

<ak>

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

PC-Engine Top Ten 11/89

Platz	/	Titel
1.	(1)	Gunhed
2.	(2)	Tiger Pilot
3.	(3)	Son Son II
4.	(9)	Side Arms
5.	(7)	Bloody Wolf
6.	(4)	World Court Tennis
7.	(-)	Digital Champ
8.	(5)	R-Type
9.	(-)	Ordyne
10.	(-)	Ninja Warriors

Wer sich an der PC-Engine Top Ten beteiligen möchte, schreibe seine Favoriten an: SEC A Knauf Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2 ! 8

Spiele Test

Dragon Spirit



- Oldie

2 MBit HuCARD
119 DM * Namcot

Der Spielhallenhit "Dragon Spirit" ist seit einiger Zeit auch für die PC-Engine erhältlich. In diesem Spiel steuert man einen Drachen über diverse Uhrzeitlandschaften, darauf bedacht die Endmonster der einzelnen Levels in die ewigen Drachengründe zu schicken, um eine schöne Prinzessin aus den Klauen des letzten Drachen in Level 8 zu befreien. Dazu kann man verschieden starke Schüsse und bis zu drei Köpfe durch Extras (rote und blaue Eier die auf dem Boden liegen) oder durch Symbole die ein blinkender Vogel abgibt besorgen.

Daran hindern den Drachen die Boden- und Luftfeinde. Die Bodenfeinde beseitigt man mit Bomben (Joypadknopf I), die Luftfeinde mit Schüssen (Joypadknopf II). Es gibt einige nette Extrawaffen, die mit zunehmender Zahl der Köpfe wirkungsvoller werden.

Wurde der Drache dreimal von einem Feind berührt oder von dessen Geschos getroffen, verliert er eines seiner drei Leben. Eine Continue-Funktion ist (versteckt) eingebaut (bereits veröffentlicht).

"Dragon Spirit" ist ein durchaus gutes Spiel, erreicht aber nicht den Spitzenplatz unter meinen derzeitigen PC-Engine-Lieblingen. Besonders die Grafik besticht zwar durch besonders gute Umsetzung des Automaten-Vorbilds, doch irgendwie erscheint mir die Steuerung zu leichtgänig. Es ist mir nämlich oft passiert, daß ich einen Schuß der meinen Drachen eigentlich schon passiert hatte durch eine winzig kleine Bewegung am Joypad noch berührt habe - ein Immunpunkt weg.

Gesamt

<ak>

Wonderboy III (Dragon` Trap)

SEGA®

SEGA MASTER SYSTEM
1 Spieler * SEGA

Wonderboy und kein Ende. Nun begleiten wir den tapferen Recken auch schon im dritten Teil. Begonnen hat alles nach der Vernichtung des Drachen Meka, die man am Anfang des Spieles ggf. wiederholen darf. Doch -oh Schreck- der Drache hat Wonderboy verflucht, und dieser ändert sein Image ganz plötzlich vom Jüngling zum Eidechsenmann! Jetzt kann ihn nur noch das Salamanderkreuz retten, welches er tief aus dem Monsterland beim Vampirdrachen abholen muß. Um das Kreuz und die ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen, muß sich der wackere Held nun durch Wüsten, Dschungel, Höhlen und Wasser kämpfen und immer wieder gegen Drachen und andere Feinde bestehen. Besiegt man einen dieser Drachen, verändert sich das Aussehen und die Fähigkeiten von Wonderboy. Am Anfang steht der Eidechsenmann, der Feuer speit und sich mit gekauften Gegenständen bewaffnen kann. Dann wird Wonderboy zum Mausmann, der an Stellen eintreten kann, wo die anderen wegen ihrer Größe nur noch davorstehen können. Weiter geht's mit dem Piranhamann, der frei im Wasser schwimmen kann, dem Löwenmann, einem zäher Kämpfer, und dem Falkenmann, der frei durch die Luft fliegen kann (aber Vorsicht: Wasser schadet den Flügeln). Desweiteren gibt es natürlich Türen hinter denen sich Krankenhäuser oder Geschäfte verbirgen, das geliebte Gold und viel zu sehen. Erwähnenswert ist da noch der Zusatzbildschirm, mit dessen Hilfe man erhaltene Gegenstände untersuchen und Waffen einstellen kann und die Password- und Continue-Funktion.

Die Grafik ist wie bei den beiden Vorgängern gut gezeichnet und nett animiert. Der Sound ist sicherlich des Hörens wert, wenn er auch mit der Zeit ein wenig auf die Nerven geht. Ein großes Manko aber ist der Aufruf des Zusatzbildschirmes durch die Pause-Taste an der Konsole! Nicht jeder wird die Konsole gleich neben sich stehen haben...

Ansonsten ist das Spiel, besonders für Wonderboys, empfehlenswert.

<ak>

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik											
Sound											
Motivation											
Gesamt											

Spiele Test

Rambo III

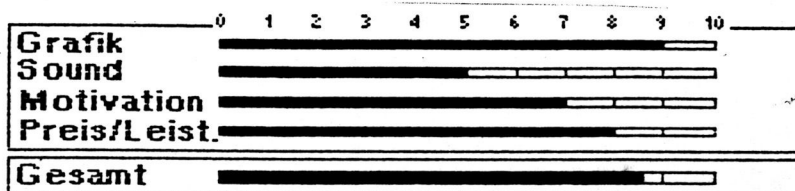
MEGA DRIVE-Cartridge

Preis: 129 DM

Eine Simple Story: Einzelkämpfer befreit seinen Freund. Es ist dabei egal ob man den Film gesehen hat oder nicht, denn es hilft nicht. Das Game geht über 6 Missionen mit mehrere Zwischensequenzen. Die Missionen werden in 3D-Draufsicht dargestellt. Die Hauptsache dabei ist ballern, ballern und wieder ballern. (Das war für alle die Rambo nicht kennen). Rambo läuft dabei durch verschiedene, gut dargestellte Landschaften und knallt alles im Weg stehende ab (als da wären Russen, Panzer, Helicopter usw.). Es stehen 4 verschiedene Waffen zur Auswahl: Messer, Zeitbomben, Explosivpfeile und das Maschienengewehr. Mit 3 Symbolen am linken Bildrand werden die Waffen angewählt. (Gewehr ist immer bereit). Bei den Zwischensequenzen geht es darum Helicopter und Panzer mit dem Pfeilbogen schneller abzuknallen, als umgekehrt mit der MG.

Eine 2 Player Option ist eingebaut, die allerdings nur das Spielen nacheinander und nicht miteinander ermöglicht. Die "Option" ist allerdings gelungen, kann man doch damit Schwierigkeitsgrad, Lebensanzahl (bis max. 5 Leben), Bedeutung der Symbole usw. einstellen. Die Grafik kann nur als super bezeichnet werden. Der Sound ist gutes Mittelmaß. Die Motivation ist für Fans solcher Games hoch. Denkspielfans sollten sich das Game zuerst ansehen. (Wer allerdings auf Grafik steht, kommt nicht drum herum). Die Indizierungsgefahr wäre nach westlicher Gesetzgebung wegen des brutalen Abschlachtens hoch, aber da es ja.....!

<aw>



Super Masters Golf

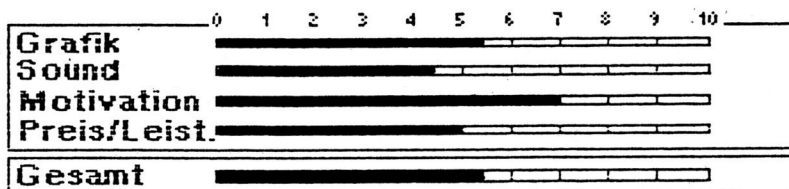
MEGA DRIVE-*Cartridge*

Preis: 129 DM

Ich setze mal voraus daß alle das Spiel Golf kennen, falls nicht hier eine kurze Erklärung: Schlagspiel auf Rasen, Spielziel ist es durch genaues hantieren mit Schlagstöcken den Zentimeter großen Ball in mehrere hundert Yards entfernte Löcher zu schlagen. Die Schlaganzahl ist dabei vorgegeben. Die Ziellöcher sind ebenfalls nur ein paar Zentimeter im Durchmesser. Windstärke, -richtung und Landschaftsform sind dabei auch zu beachten. Soviel zum Golfspiel. Da es zur Zeit nur in japanisch vorliegt, muß man ganz schön tüfteln bis man die Bedeutung der Symbole raus hat. Die Grafik ist mittelmäßig. Allerdings werden Folgewerte (Wetter, Boden, eigene Werte usw.) auf's Genaueste berechnet. Wer allerdings einen Amiga, C 64, Atari ST oder ähnliche Computer und das Programm "Championship Golf" oder ähnliches besitzt kann beruhigt darauf verzichten. Die Motivation ist hoch, da man vier verschiedene Länder und mehrere Level anwählen kann.

Da *Super Masters Golf* für's Mega Drive zur Zeit die einzige Golfsimulation ist, muß man sich wohl oder übel damit begnügen. Die Englische Version soll aber bald erscheinen. Für's Mega Drive hätte ich allerdings Besseres erwartet.

<aw>



USA-Special

Alle NES-Spiele in USA - Teil 2

Auf diesen zwei Seiten setzten wir die im letzten Club Journal begonnene NES-Spiele-Liste fort.

Capcom USA, Inc.

Bionic Commando (Action)
Mega Man 2 (Action)
Strider
Willow
Duck Tales
California Raisins
Adventures in Magic Kingdom
Sweet Home
Rescue Rangers (Action)
Street Fighter (Karate)

Data East USA, Inc.

Karate Champ (Karate)
Burgertime
Karnov (Denkspiel)
Rampage (Action)
Robocop (Action)
Bad Dudes
Tag Team Wrestling (Sport)

FCI

Ultima (Rollenspiel)
Hydlide
Phantom Fighter (Action)
World Championship Wrestling (Sport)
Lunar Pool
Zanac
Mag Max (Action)
Seicross
Dr. Chaos

Gametek, Inc.

Fisher Price: I can remember
Fisher Price: My grand piano
Fisher Price: Perfect Fit
Fisher Price: Bus Driver
Wheel of Fortune
Jeopardy
Hollywood Squares
Double Dare
Fisher Price: Bowling Alley

HAL America, Inc.

Joust
Millipede (Geschicklichkeit)
Defender II (Action)
Adventures of Lolo
Air Fortress
Rollerball (Sport)

Hi-Tech Expressions

Sesame Street 1,2,3 & A,B,C
Win, Loose or draw (Glücksspiel)
The Chessmaster (Schach)
Remote Control
Muppet Adventure
Fun House

Hudson Soft USA, Inc.

Hudson's Adventure Island
Milton's Secret Castle
Bomberman (Action)
Adventure of Dino Riki

Jaleco USA

Bases Loaded (Sport)
City Connection
Robo Warrior (Action)
Hoops
Goal ! (Sport)
Bases Loaded II-Second Season

Konami, Inc.

Castlevania (Geschicklichkeit)
Double Dribble (Sport)
Contra (Action)
Simon's Quest (Geschicklichkeit)
Blades of Steel (Sport)
Track & Field II (Sport)
Adventure of Bayou Billy
Super C
Jack Nicklaus' 18 Greatest Holes ..
Top Gun II (Flugsimulation)

LJN Toys, Ltd.

Karate Kid (Karate)
T & C Wood and Water Range
Gotcha
Major League Baseball (Sport)
Jaws
Friday the 13th (Metzelspiel)
Who framed Roger Rabbit
Marvel's X-Men (Action)
NFL-Football
Back to the Future (Action)

Matchbox Toys (USA) LTD.

Web World
Urban Convoy (Action)
Monster Truck Rodeo

Milton Bradley Company

California Games (Sport)
World Games (Sport)
Marble Madness (Geschicklichk.)
Jordan vs. Bird: One on one (S)

Mindscape, Inc.

Indiana Jones & the Temple of Doom
Paperboy (Geschicklichkeit)
720° (Sport)
Infiltrator (Action)

SNK Corporation of America

Iron Tank (Action)
Lee Travino's Fighting Golf
Guerrilla War (Action)
Baseball Stars (Sport)
Boxing (Sport)

USA-Special

Seika Corp.

Spy vs Spy I & II (Geschicklichkeit)
Desert Commander
Bugs Bunny "Crazy Castle"
Snoopy
Shadow Gate
Rocket Ranger (Action)

Sunsoft

Spy Hunter (Action)
Xenophobe (Action)
Blaster Master (Action)
Platoon (Action)
Fester's Quest (Denkspiel)
Terminator (Action)
Super Spy Hunter (Action)
Batman (Action)

Taito Software, Inc.

Renegade (Action)
Bubble Bobble (Geschicklichkeit)
Operation Wolf (Action)
Sky Shark
Target: Renegade (Action)
Demon Sword (Rollenspiel)

Taxan USA Corp.

Star Soldier (Action)
Mappy Land
Fist of the North Star
Mystery Quest (Rollenspiel)
Eight Eyes
Cosmo Fighter

Tecmo, Inc.

Rygar (Action)
Tecmo Baseball (Sport)
Tecmo Bowl (Sport)
Ninja Gaiden (Action)
Tecmo Wrestling (Sport)

Tradewest, Inc.

Double Dragon (Karate)
John Elway's Quarterback (Sport)
Taboo
Magic Johnson's Fast Break (Sp.)
Iron Man Stewarts Super Off Road

Ultra Software Corp.

Metal Gear (Rennspiel)
Skate or die (Sport)
Teenage Mutant Ninja Turtles
Defender of the Crown (Simulation)
Q*Bert (Geschicklichkeit)
Silent Service (Simulation)

VIC Tokai, Inc.

Golgo 13, Top Secret Episode
Bump'n Jump (Geschicklichkeit)
Terra Cresta (Action)
Kid Kool
Clash at Demon Head
All Pro Basketball (Sport)

Einige Firmen und ihre Spielertitel ausgelassen

<ak>

Verkaufsmarkt

Wenn am Ende einer Anzeige steht "Bitte bei uns melden", heißt das, daß uns der Anzeigenaufgeber für den Verkauf/Tausch etc. "verdingt" hat.

Verkaufe oder tausche "Altered Beast" (MEGA DRIVE). Peter Ni, Tel: 0441/44161

Verkaufe Power Strike, Zillion und Alex Kidd II für's SEGA MASTER SYSTEM für je 30 DM, SEGA Profi-Joystick für 15 DM ** Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Suche "Ghosts'n Ghouls" für das SEGA MEGA DRIVE. Biete DM 70 ** Bitte bei uns melden (02202/37609).

Verkaufe NES (kompatibel zu vielen USA-Modulen) mit Life Force, Track & Field II, Castlevania, Rad Racer, Super Mario Bros., Ice Climber und Competition Pro NES. Preis: VHB 450 DM ** Bitte bei uns melden !

Verkaufe 29 SEGA MASTER-Module (u.a. After Burner, Out Run, Enduro Racer, Choplifter, Alex Kidd, Rocky) für 10-20 DM!!! 3D-Brille für 30 DM, Profi Stick 15 DM, RGB-Kabel 20 DM!!! Komplette Liste bei Christian Gillhuber, St. Georg-Str. 51, 8200 Rosenheim. Tel. 08031/84610 (14-17 Uhr)

Verkaufe SEGA MEGA DRIVE (PAL/RGB) und 5 Spiele (Ghosts'n Ghouls, Thunder Force II, Space Harrier II, Alex Kidd und Altered Beast)! Erst vier Wochen alt! 30% unter Preis (ca. 850 DM)! Ralf Geiger, Tel. 0741/34160

Jahresübersicht ~ 89

Testliste 1/89-12/89

SEGA MASTER SYSTEM

ALF	7/89	Ausgabe 7	Seite 14	6,5,5	<ak>
Basketball Nightm.	11/89	Ausgabe 10	Seite 10	5.5,7,5,-,5	<ak>,<rk>
Cloud Master	10/89	Ausgabe 9	Seite 9	6.5,5,6.5,-,6.5	<ak>
Dead Angle	10/89	Ausgabe 9	Seite 11	7.5,6.5,7,-,7	<ak>
Dynamite Dux	10/89	Ausgabe 9	Seite 8	8,7,7,-,8	<ak>
Gangster Town	1/89	Ausgabe 4	Seite 13	8,8,8.5	<ak>
Great Football	5/89	Ausgabe 6	Seite 13	5,4,6	<rn>
Phantasy Star	1/89	Ausgabe 4	Seite 12	9,8,9.5	<ak>
Rambo III	7/89	Ausgabe 7	Seite 13	8,7,8	<ak>,<rn>
Scramble Spirits	11/89	Ausgabe 10	Seite 9	5.5,7.5,6,-,6	<ak>,<rk>
Super Wonderboy	1/89	Ausgabe 4	Seite 10	8,5,8	<ts>
Tennis Ace	10/89	Ausgabe 9	Seite 10	7.5,5,8.5,-,8.5	<ak>
Thunder Blade	3/89	Ausgabe 5	Seite 11	6,4,4	<ak>
Wonderboy III	12/89	Ausgabe 11	Seite 9	7.5,7.5,7.5,-,8	<ak>

NES

Ghosts`n Goblins	5/89	Ausgabe 6	Seite 14	7,7.5,6.5	<rn>,<ak>
Ice Hockey	3/89	Ausgabe 5	Seite 10	7.5,6.5,8.5	<ak>
Life Force	7/89	Ausgabe 7	Seite 12	9,8,9	<pn>
Super Mario II	1/89	Ausgabe 4	Seite 11	-, -, -	<ak>
Track & Field II	7/89	Ausgabe 7	Seite 11	7.5,7,7.5	<pn>
Xevious	7/89	Ausgabe 7	Seite 13	5,5,6	<rn>,<ak>

PC-Engine

Cyber Cross	9/89	Ausgabe 8	Seite 14	8.5,7.5,8.5,8.5	<aw>
Digital Champ	11/89	Ausgabe 10	Seite 12	8.5,6,10,-,8.5	<aw>
Dragon Spirit	12/89	Ausgabe 11	Seite 9	9,9,7.5,7.5,8	<ak>
Dungeon Explorer	9/89	Ausgabe 8	Seite 13	-	<aw>
Fighting Street	12/89	Ausgabe 11	Seite 6	9,10,7,-,8	<aw>
Final Lap	9/89	Ausgabe 8	Seite 15	7,7,9,8.5	<aw>
Galaga `88	3/89	Ausgabe 5	Seite 12	9,8,8	<ar>
Galaga `88	12/89	Ausgabe 11	Seite 7	8.5,8,6.5,7,7	<ak>
Gunhed	9/89	Ausgabe 8	Seite 15	9,8,9,9	<aw>
Honey i.t. sky	9/89	Ausgabe 8	Seite 16	-	<aw>
Ninja Warriors	9/89	Ausgabe 8	Seite 14	8.5,7.5,9,9	<aw>
Pac Land	9/89	Ausgabe 8	Seite 17	7,5,7,7,7	<aw>
R-Type I	3/89	Ausgabe 5	Seite 11	10,9.5,9.5	<ar>
Side Arms	9/89	Ausgabe 8	Seite 11	8,7.5,7,7	<aw>
Space Harrier	12/89	Ausgabe 11	Seite 8	7,7,6,6.5,6.5	<aw>,<ak>
Tiger Pilot	9/89	Ausgabe 8	Seite 12	10,9,9,9,8.5	<aw>
Varis II (CD)	12/89	Ausgabe 11	Seite 7	9,10,9,-,9	<aw>
Vigilante	5/89	Ausgabe 6	Seite 13	-	<aw>
Wrestling	9/89	Ausgabe 8	Seite 12	8.5,7.5,8.5,8.5	<aw>
Wonderboy 3 (CD)	12/89	Ausgabe 11	Seite 6	8,10,10,-,9.5	<aw>
Yaksa	10/89	Ausgabe 9	Seite 12	6.5,7.5,6.5,6.5	<aw>

SEGA MEGA DRIVE

Alex Kidd i.D.C.	5/89	Ausgabe 6	Seite 9	-	<aw>
Altered Beast	5/89	Ausgabe 6	Seite 7	-	<aw>
Ghosts`n Ghouls	11/89	Ausgabe 10	Seite 11	8.5,7.5,10,9,9	<pn>
Ken North	9/89	Ausgabe 8	Seite 11	8,6.5,8.5,8,8.5	<ds>
Masters Golf	12/89	Ausgabe 11	Seite 10	4.5,5.5,7,5,5.5	<aw>
Rambo III	12/89	Ausgabe 11	Seite 10	9,5,7,8,8.5	<aw>
Space Harrier II	5/89	Ausgabe 6	Seite 10	-	<aw>
Space Harrier II	7/89	Ausgabe 7	Seite 10	9.5,9,9.5	<ak>
Super League	10/89	Ausgabe 9	Seite 13	9.5,8.5,9,8.5,9	<ak>
Super Thunderblade	5/89	Ausgabe 6	Seite 8	-	<aw>
Super Thunderblade	7/89	Ausgabe 7	Seite 9	6.5,7,7	<ak>,<rk>
Thunder Force II	9/89	Ausgabe 8	Seite 10	7,8.5,7,7,6.5	<aw>
Wonderboy 3 (CD)	11/89	Ausgabe 10	Seite 11/12	-	<ds>

Jahresübersicht '89

Ergänzung zur Testliste auf der letzten Seite:

Die Zahlen hinter der Seitenzahl sind die einzelnen Wertungen für Grafik, Sound, Gesamt, bzw. Grafik, Sound, Motivation, Preis/Leistung, Gesamt, bzw. Grafik, Sound, Motivation, Preis/Leistung.

Ausführlichere Testsysteme haben wir der Übersicht halber vereinfacht. Am besten Ihr schlagt einfach in den angegebenen Ausgaben nach.

Die Redakteursabkürzungen bedeuten:

<ak> = Andreas Knauf	<pn> = Peter Ni
<aw> = Andreas Walter	<ds> = Dominik Schwab
<ar> = Andreas Rauer	<rk> = Richard Körber
<ts> = Tristan Schön Müller (a.D.)	

<ak>

Die besten Spiele 1989

Jahres Top Ten

Durch rege Beteiligung an den Top Tens habt Ihr Eure Lieblingstitel 1989 gewählt. Die Punkte resultieren aus der Rechnung 10 Punkte für Platz 1, 9 für Platz 2 ... 1 für Platz 10.

SEGA MASTER SYSTEM

1. <i>Phantasy Star</i>	112 Punkte
2. <i>Super Wonderboy</i>	110 Punkte
3. <i>R-Type</i>	86 Punkte
4. <i>Golvellius</i>	59 Punkte
5. <i>Y's</i>	58 Punkte
6. <i>Power Strike</i>	57 Punkte
7. <i>Shinobi</i>	40 Punkte
8. <i>Shanghai</i>	17 Punkte
9. <i>Alex Kidd I</i>	15 Punkte
10. <i>Rambo III</i>	13 Punkte

Nintendo Entertainment System

1. <i>Super Mario II</i>	96 Punkte
2. <i>Gradius</i>	95 Punkte
3. <i>Castlevania</i>	93 Punkte
4. <i>Adventure of Link</i>	75 Punkte
5. <i>Ice Hockey</i>	53 Punkte
6. <i>Life Force</i>	48 Punkte
7. <i>Punch Out</i>	47 Punkte
8. <i>The Goonies II</i>	44 Punkte
9. <i>Super Mario Bros.</i>	19 Punkte
10. <i>Top Gun</i>	17 Punkte

SEGA MEGA DRIVE

1. <i>Space Harrier II</i>	55 Punkte
2. <i>Alex Kidd</i>	39 Punkte
3. <i>Altered Beast</i>	34 Punkte
4. <i>Ghosts'n Ghouls</i>	29 Punkte
5. <i>Ken North</i>	26 Punkte
6. <i>Super League</i>	18 Punkte
6. <i>World Cup Soccer</i>	18 Punkte
7. <i>Super Thunder Blade</i>	17 Punkte
8. <i>Thunder Force II</i>	16 Punkte

PC-Engine

1. <i>R-Type</i>	63 Punkte
2. <i>World Court Tennis</i>	49 Punkte
3. <i>Tiger Pilot</i>	46 Punkte
4. <i>Dragon Spirit</i>	42 Punkte
4. <i>Son Son II</i>	42 Punkte
6. <i>Gunhed</i>	29 Punkte
7. <i>Vigilante</i>	28 Punkte
8. <i>Galaga '88</i>	21 Punkte
9. <i>Super Wonderboy</i>	19 Punkte
10. <i>Wataru</i>	18 Punkte

Redaktionslieblinge

Die Redaktion kühlte folgende Spiele auf den vier Systemen:

SEGA MASTER SYSTEM

1. *Phantasy Star*
2. *Y's*
3. *R-Type*

Nintendo Entertainment System

1. *Life Force*
2. *Gradius*
3. *Simon's Quest*

SEGA MEGA DRIVE

1. *Ghosts'n Ghouls*
2. *Rambo III*
3. *World Cup Soccer*

PC-Engine

1. *Tiger Pilot*
2. *Gunhed*
3. *Son Son II*

Zum Sieger in der Sparte beste Grafik/bester Sound wurden gekührt:

Beste Grafik
Bester Sound

Ghosts'n Ghouls (MEGA DRIVE)
Gunhed (PC-Engine)

Jahresübersicht ~89

Das tat sich 1989

Wie im letzten Jahr, so wollen wir auch am Ende dieses Jahres einen kleinen Jahresrückblick geben. Geordnet nach Monaten findet Ihr hier alles Wichtige für Deutschland... (teilw. entnommen der CJs 1/89-11/89)

Januar: - Neue NES Module wie *Ghosts'n Goblins*, *Trojan* oder *Defender of the crown* werden für 1989 angekündigt. Was mag da wohl passiert sein???
- *Phantasy Star* für das MASTER SYSTEM wird langsam zum Giga-Hit!
- SEGA MEGA DRIVE - bald erhältlich?

Februar: - Neue PC-Engine Ankündigungen, wie *Space Harrier*, *Legendary Axe* oder *Wardner*.
- Für das MASTER SYSTEM werden *Y's*, *Poseidon Wars* und *Out Run 3D* in Aussicht gestellt.
- Erste Berichte über das SEGA MEGA DRIVE
- Verbot des Japan-Adapters durch die Nintendo, USA
- Japan, Japan über alles: neue Videospielsysteme werden angekündigt.

März: - *R-Type* für's MASTER SYSTEM erreicht unsere Galaxie.
- Erste KONIX-Multi-System-Ankündigung
- CD-ROM für die PC-Engine erhältlich

April: - *World Court Tennis* vergriffen!
- Ankündigung von *Galaxy Force* für das MEGA DRIVE
- PC-Engine Joyboard endlich erhältlich

Mai: - Der Club feiert seinen ersten Geburtstag
- *Monopoly* für's MASTER SYSTEM wird veröffentlicht
- VIRGIN GAMES verspricht das MEGA DRIVE für Anfang/Mitte 1990
- Das Import-MEGA DRIVE macht Foroure

Juni: - Massenhaft PC-Engine-Spiele-Ankündigungen
- Nützliche Nintendo-Zubehörartikel bei flashpoint erhältlich
- Erste Facts vom SUPER FAMICOM werden bekannt
- CWM sagt Nintendo adee...

Juli: - Erste Bilder des SUPER FAMICOM (im CJ - versteht sich)
- Ankündigung von Graphic-Tablet, Modem, Tastatur und Floppy für's MD.
- ALF treibt zum erstenmal auf dem MASTER SYSTEM seine Späße
- Eine Menge PC-Engine-Games werden veröffentlicht.

August: - CES in USA (= viele, viele Ankündigungen)
- *Thunder Force II* und *Ken North* für's MEGA DRIVE
- Supertitel *Side Arms* und *Gunhed* für die Engine

September: - *Blades of Steel* wird erstmals auf dem NES gesichtet
- Nintendo-Neuheiten-Prüf-Service wird vom LEX-Versand eingeführt
- Die Reihe *Tips&Tricks* von A bis Z beginnt...
- Nintendo GAME BOY

Oktober: - Wiedermal ein Batzen PC-Engine- und MEGA DRIVE-Ankündigungen
- *Ghosts'n Ghouls* - das erste MEGA DRIVE-Kultspiel!
- Der SEC führt ein Exklusiv-Interview mit Star-Redakteur und Traummann Heinrich Lenhardt
- Sechs neue MASTER SYSTEM Ankündigungen für Ende '89/Anfang '90 (exklusiv von uns getestet)

November: - Neue PC-Engine- und MEGA DRIVE-Titel angekündigt!
- *World Cup Soccer* - Noch ein Super-Game für's MEGA DRIVE
- 16bit PC-Engine in "naher Ferne"???
- brandheisse Japan-Spiele-Tips

Dezember: Das Weihnachtskind steht vor der Tür. Ob es noch ein paar neue Spiele mitbringt???

Jahresübersicht ~89

In der folgenden Tabelle findet ihr alle Artikel die in den Ausgaben 5-11 abgedruckt wurden. "j" steht in der Tabelle für Club Journal, "h" für Info Magazin.

Rubrik	Thema	Seite/Nr.
Aktionen	Geburtstagspreisausschreiben	3/j6
	High Score, 4.Monat	14/j4
	High Score, 5.Monat	6/j5
	High Score, 6.Monat	14/j6
	High Score, 7.Monat	18/j7
	High Score, 8.Monat	16/j8
Berichte	CES in Chicago	2,3/h7
	CES-News	23-25/j8
	CWM steigt aus	3/h6
	Das SEGA MEGA Drive	8/j7
	Flashpoint - nie wieder	20/j7
	NES-Umbau	5/j5
	SEGA 16bit im Anflug	15/j4
	SEGA's zweiter Streich	3/h4
	Super FAMICOM System	2/h6
	Verbot des Japan-Adapters	4/h4
	<i>Altered Beast</i> (MEGA DRIVE)	15/j4
	<i>Bubble Bobble</i> (SEGA Master)	1/h5
	<i>Cyborg Hunter</i> (SEGA Master)	4/j5
	<i>Deja Vu</i> (NES)	4/j5
Hot News	<i>Drunken Master</i> (PC-Engine)	3/j5
	<i>Galaxy Force</i> (SEGA Master)	4/j5
	<i>Rambo III</i> (SEGA Master)	3/j5
	SEGA Automaten-Spiele für Engine	15/j4
	SEGA MEGA DRIVE Japan	6/j5
	PC-Engine Japan/PAL	15/j4
	<i>World Court Tennis</i> (PC-Engine)	1/h5
	mit Heinrich Lenhardt	6,7/j9
	Der große Joysticktest	6/j4
	Was braucht der Neu-Videospieler?	9/j8
	RGB-Kabel zum Billig-Preis	3/j10
	Leserbriefe	15/j10,23/j11
	FAMICOM Music	7/j4
	Konami Game Music Vol. 4	7/j4
Interview	SEGA Game Music Vol.1 "Out Run"	8/j4
	SEGA Game Music Vol.2 "Fa. Zone"	8/j4
	SEGA Game Music Vol.3 "Aft. Bur."	9/j4
	ATARI 7800 Pro-System	4/j8
Kaufhilfen	Die 16bitter kommen !	15/j4
	Game Boy von Nintendo	3/j9
Leserseite	Lieferung auf Rechnung	14/j9
	Spiele News aus Japan	1/h4
	Spiele News aus USA	6/j5
	SUPER FAMICOM-News	3/j11
	Trends, made in USA	4/j7
	TV-Werbung	3/j11
	Wahnsinns-Konsolen im Anrollen	2/h4
	KONIX schlägt zu !	4/j5
	KONIX-News	3/j9,3/j11
	Japan-News	5/j7
	Virgin Games informiert	4/j6,4/j11
	Master System Spiele-News	1/h7
	<i>Altered Beast</i>	3/j7
	<i>Baseball</i>	3/j8
LP-Vergleichstest	<i>California Games</i>	3/j7
	<i>Double Dragon</i>	3/j4
	<i>Football</i>	3/j8
	<i>Great Ice Hockey</i>	3/j4
	<i>Lord of the sword</i>	3/j4
	<i>Monopoly</i>	3/j6
Neuigkeiten allgemein		
Neuigkeiten Master System		

Jahresübersicht '89

	<i>Poseidon Wars 3D</i>	3/j5
	<i>Rampagne</i>	3/j6
	<i>R-Type</i>	3/j5
Neuigkeiten MEGA DRIVE	MEGA DRIVE Spiele-News	1/h6, 3/j9
	MEGA DRIVE News	2/h5, 4/j6
	Neue MEGA DRIVE Titel	5/j10
Neuigkeiten NES	Genesis (USA)	3/j10
	Strickmaschine	4/j8
	Neue Nintendo Spiele	3/j11
	Neuheiten-Prüf-Service	4/j8, 3/j11
	News von ACCLAIM	4/j10
	Nintendo News	2/h6, 4/j11
	<i>Blades of Steel</i>	3/j8
	Super FAMICOM-News	4/j7
	<i>Alpha Mission</i>	3/j7
	<i>Galaga</i>	3/j7
Neuigkeiten PC-Engine	16bit-PC-Engine	3/j11
	Backup AV-Booster	3/j9
	CD-Rom für die PC-Engine	5/j5
	Neue Spiele für die Engine	2/h5, 1/h6
	Neue PC-Engine Titel	5/j10
	PC-Engine News	3/h7, 3/j9
	TGX 16 (USA)	3/j10
Previews	<i>Altered Beast</i> (PC-Engine)	4/j11
	<i>Forgotten Worlds</i> (MEGA DRIVE)	4/j9
	<i>Iron Sword</i> (NES)	3/j10
	<i>Power Drift</i> (MEGA DRIVE)	4/j9
	<i>New Zealand Story</i> (MEGA DRIVE)	4/j9
	<i>Tetris</i> (MEGA DRIVE)	21/j8
	<i>Turbo Out Run</i> (MEGA DRIVE)	4/j9
Sonstiges	Alle '89 getesteten Spiele	13, 14/j11
	Das tat sich 1988	21/j4
	Das tat sich 1989	15/j11
	Das Videospiel des Jahres '88	20/j4
	Das Videospiel des Jahres '89	14/j11
	Die besten 10 Spiele '88	20/j4
	Die besten Spiele '89	14/j11
	Die Sieger (Preis ausschreiben)	7/j7
	Die Kuriositäten Ecke	10/j4, 5/j7
	Fragebogenauswertung	6/j7
	Hotline Adventure of Link	5/j7
	Jahresübersicht '88	18, 19/j4
	Jahresübersicht '89	16-19/j11
	Nachbestellservice	6/j7, 22/j8
	Neuer Name für den Club	5/j10
	Redakteursvorstellung	16/j6, 19/j7
	Redaktionslieblinge '89	14/j11
	Spiele Service PC-Engine	6/j8
Specials	MEGA DRIVE-Special	6-12/j6
	USA-Nintendo-Special Teil 1	5, 6/j9
	USA-Nintendo-Special Teil 2	6, 7/j10
	USA-Nintendo-Special Teil 3	11, 12/j11
Spiele Test Master System	Testübersicht siehe Testliste	'89 !
Spiele Test MEGA DRIVE	Testübersicht siehe Testliste	'89 !
Spiele Test NES	Testübersicht siehe Testliste	'89 !
	Gradius (KURZTEST)	15/j7
	Punch Out (KURZTEST)	15/j7
	Rad Racer (KURZTEST)	15/j7
	R.C. Pro-Am (KURZTEST)	15/j7
	Soccer (KURZTEST)	15/j7
	Super Mario Bros. (KURZTEST)	15/j7
	Tennis (KURZTEST)	15/j7

Jahresübersicht '89

Spiele Test PC-Engine
Story

Testübersicht siehe Testliste '89 !
CWM - Wie alles begann 8/j10
Des Videospiels innere Werte 4/j4
Die Geschichte der Videospiele 5/j6
Japan - Das Land der Konsolen 8,9/j5
Meine Erfahrungen mit dem DRIVE 7/j8
Meine Erfahrungen mit der Engine 16/j4
Spieleschwemme 1989 5/j4
Streifzug durch die Autom.-Gesch. 7/j5
Umbau European NES 7/j7

Test

Tips & Tricks Master Sys.

CD-ROM für die PC-Engine 5/j11
Action Fighter 18/j8
Altered Beast 18/j8
Alex Kidd 14/j5, 18/j8
Altered Beast 18/j8
Aztec Adventure 18/j8
Black Belt 14/j5
Choplifter 18/j8
Cloud Master 14/j9
Double Dragon 18/j8, 14/j9
Fantasy Zone 14/j9
Fantasy Zone II 14/j9, 21/j11
Ghost House 21/j11
Kenseiden 14/j5
Maze Hunter 3D 21/j11
Out Run 14/j4
Phantasy Star 14/j5
Poseidon Wars 3D 21/j11
Power Strike 21/j11
Quartet 15/j6
Rampagne 22/j11
Rastan 22/j11
Rocky 22/j11
R-Type 22/j11
Secret Command 22/j11
Shanghai 22/j11
Shinobi 14/j5
Space Harrier 14/j4
Super Wonderboy (MEGATIP) 13/j10
The Ninja 22/j11
Thunder Blade 22/j11
Teddy Boy 22/j11

Tips & Tricks MEGA DRIVE

Altered Beast 14/j10
Ghosts'n Ghouls 20/j11
Super Thunder Blade 14/j10
Thunder Force II 14/j10

Tips & Tricks NES

Contra 14/j10
Gradius 15/j6, 19/j8
Ice Hockey 19/j8
Kid Icarus 15/j6, 19/j8
Legend of Zelda 19/j8
Life Force 19/j7, 19/j8
Metroid 14/j5, 19/j8
Punch Out 14/j4, 14/j5, 15/j9
Rad Racer 14/j5, 15/j9
Simons Quest 20/j11
Star Wars 14/j10
Super Mario Bros. 14/j5, 15/j9
Track & Field II 19/j7, 14/j10, 20/j11

Tips & Tricks PC-Engine

Chan & Chan 20/j8
Bloody Wolf 20/j11
Dragon Spirit 20/j8
Dungeon Explorer 19/j7, 20/j8, 14/j10
Fantasy Zone 20/j8
Gunhed 14/j10
Legendary Axe 20/j8, 20/j11
Moto Roder 14/j10, 20/j11

Jahresübersicht ~89

	Nectaris	14/j10
	R-Type I	15/j9
	R-Type II	19/j7, 15/j9
	Son Son II	19/j7, 15/j9
	Space Harrier	14/j10
	Super Wonderboy	15/j6, 14/j10
	Varis II - Fantasm Soldier	20/j11
	Yaksa	14/j10
Top Ten (bzw. 5, bzw. 8)	1/89 SEGA, Nintendo	5/h4
	2/89 PC-Engine	11/j5
	2/89 SEGA, Nintendo	13/j5
	3/89 SEGA, Nintendo	3/h5
	4/89 SEGA, Nintendo	17/j6
	4/89 SEGA MEGA DRIVE	12/j6
	4/89 PC-Engine	17/j6
	5/89 SEGA, Nintendo	3/h6
	6/89 SEGA, Nintendo	14/j7
	6/89 SEGA MEGA DRIVE	8/j7
	6/89 PC-Engine	18/j7
	7/89 SEGA, Nintendo	3/h7
	8/89 SEGA, Nintendo	17/j8
	8/89 SEGA MEGA DRIVE	7/j8
	8/89 PC-Engine	13/j8
	9/89 SEGA, Nintendo	12/j9
	9/89 SEGA MEGA DRIVE	16/j9
	9/89 PC-Engine	12/j9
	10/89 SEGA, Nintendo	4/j10
	10/89 SEGA MEGA DRIVE	15/j10
	10/89 PC-Engine	12/j10
	11/89 SEGA, Nintendo	20/j11
	11/89 SEGA MEGA DRIVE	19/j11
	11/89 PC-Engine	8/j11
Vergleichstest	Das SEGA MASTER System	5/j8
	Das SEGA MEGA DRIVE	7/j8
	Das NES	5, 6/j8
	Die PC-Engine	6/j8
	Tabellenvergleich	8/j8
Verkaufsmarkt		17/j4
		12/j5
		17/j6
		15/j7
		21/j8
		16/j9
		16/j10
		12/j11

SEGA MEGA DRIVE Top 8 11/89

Platz / Titel

- 1.(1) Ghosts`n Ghouls
- 2.(3) World Cup Soccer
- 3.(-) Rambo III
- 4.(-) Super Hang On
- 5.(2) Space Harrier II
- 6.(4) Super League Baseball
- 7.(6) Alex Kidd in Devils Castle
- 8.(8) Thunder Force II

Wer sich an der MEGA DRIVE Top 8 beteiligen möchte, schreibe bitte an den SEC, A.Knauf, Sander Str. 28 in 5060 Bergisch Gladbach 2!

Tips & Tricks

SEGA MEGA DRIVE

Ghosts`n Ghouls - Um bei diesem Mega-Hit die Sprite-Kollisions-Abfrage auszuschalten einfach folgendes tun: Gerät einschalten, im Titelbild RUN drücken, auf OPTION gehen und erneut RUN drücken. Nun befindet man sich im Untermenü, das man durch RUN wieder verläßt. Der ganze Vorgang muß noch dreimal wiederholt werden! Danach muß man, während die Musik im Titelbild läuft folgendes drücken: Button A viermal, hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, warten bis die Musik zu Ende ist und sofort nach rechts! Erfolg wird mit einem Klingelton quittiert! Aktivierung des Cheats beim Starten durch gedrückten B-Knopf!

In die Level-Anwahl kommt man so ähnlich: statt vier, sechszehnmals Knopf A drücken! Starten muß man nun mit folgenden Bewegungen+START:

Level 2-1: hoch	Level 2-2: hoch+A
Level 3-1: runter	Level 3-2: runter+A
Level 4-1: links	Level 4-2: links+A
Level 5-1: rechts	Level 5-2: rechts+A

Schlußgegner: diagonal rechts/runter

PC-Engine

Bloody Wolf - Den Schwierigkeitsgrad stellt man folgendermassen ein: Im Titelbild hoch, runter, rechts, rechts, Kopf I,I,II für Stufe 2! Mit hoch, runter, links, links, Knopf II,II,I für Stufe 3. Start mit RUN.

Fantasm Soldier - In`s Testmenü kommt man so: Joypad hoch, Button I, SELECT, Button II, runter, RUN!

Legendary Axe - Beim GAME OVER-Screen Button I und SELECT drücken. Dann so oft wie möglich nach links drücken. Je schneller, desto mehr Credits gibt`s!

Moto Roder - Sound-Cheat durch Eingabe von "MUSIC" als Namen!

Nintendo Entertainment System

**Simon`s Quest** - Zwei geheime Schlußszenarios gibt`s hier:

CTMV	W26K	C1DF	026D
R5KN	SIBK	LIKN	SWJK

Track & Field II - fünfter Tag: JDSFKVJN4
sechster Tag: XAXF6VJNC
siebter Tag: TAIKUJ51
achter Tag: 4ZIIPJJ5S

Top Tens 11/89

SEGA

Nintendo

Platz/Titel		Platz/Titel	
1.(1) Phantasy Star	11.Monat	1.(1) Super Mario Bros. II	10.Monat
2.(2) Y`s	9.Monat	2.(2) Life Force	11.Monat
3.(4) Super Wonderboy	16.Monat	3.(4) Adventure of Link	11.Monat
4.(3) R-Type	11.Monat	4.(5) Simon`s Quest	4.Monat
5.(6) Rastan	2.Monat	5.(6) Blades of Steel	4.Monat
6.(5) Gollvellius	9.Monat	6.(3) Castlevania	11.Monat
7.(7) Kenseiden	2.Monat	7.(7) Gradius	10.Monat
8.(9) Rampagne	2.Monat	8.(8) Ice Hockey	11.Monat
9.(-) Monoploy	re-entry	9.(10) Ghosts`n Goblins	4.Monat
10.(8) Power Strike	16.Monat	10.(9) Track & Field II	2.Monat

Wenn Sie sich an einer Top Ten beteiligen möchten, schreiben Sie bitte an den SEC, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2 !

Tips & Tricks von A bis Z

SEGA MASTER SYSTEM

F

Fantasy Zone II (Fortsetzung der Tips & Tricks im letzten CJs)

- In Runde 4 gibt es in der Einkaufsszene am unteren Bildschirmrand eine "Blue Bottle" !
- In Runde 5 ist zwischen den beiden Warp-Zones in der Szene mit den Springbrunnen eine Uhr versteckt.
- In Runde 6 gibt es in der Berg-Szene, in der Mitte des Bildschirms einen geheimen Shop. Eine "Blue Bottle" findet man in der Anfangs-Szene, ganz unten, links neben dem sichtbaren Shop.

Fantasy Zone I - Während des Spieles im Pause-Modus Button I einmal drücken, Button II zweimal drücken, dann den Joypad dreimal hoch, viermal runter, fünfmal rechts und sechsmal links. Schon hat Opa-Opa unendlich viele Leben!

G

Ghost House - Springt man hier 16mal über die Pfeile, die einem in Kopfhöhe entgegenkommen, wird die Spielfigur für etwa 30 Sekunden in einen Schutzschirm gehüllt.

- Wenn Dracula aus seinem Schlaf aufgewacht ist, einfach gegen eine Deckenlampe springen, schon bleibt er stehen und ist ganz einfach zu besiegen!

Golvellius - Mit folgendem Passwort geht's direkt in den letzten Level:
VRKX A725 FMNM CDFN SQX4 CWVS YP5L QLUL

K

Kenseiden - Um die Startrunde anzuwählen, vor Einschalten der Konsole beide Feuerknöpfe drücken und nach dem Einschalten erst im Titelbild loslassen. Nun Joypad nach links oben und Knopf 1 - schon kann man die Startrunde anwählen.

M

Maze Hunter 3D - Um in ein spezielles Menü zu gelangen im Titelbild das Joypad nach schräg links oben halten und beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken.

O

Out Run - Man gelangt in das Musikmenü, wenn man im Musik-Auswahl-Bild das Joypad nach rechts, links, unten und oben drücken. Nun den gewünschten Titel aussuchen, Joypadknopf 1 (Start) drücken und schon kann man sich den Titel ohne zu fahren anhören !

P

Phantasy Star - Im Dungeon unterhalb der Stadtmauern, die Parolite und Chamineet umschließt, findet man einen Gefährten.

- Die Katze "Myau" findet man Motavia.
- Immer ein bis zwei Cola und Burger mitnehmen, da einige Leute erst reden, nachdem man sie mit Cole bestochen hat.
- Um den Roadpaß zu bekommen, dreimal in den Second-Hand-Shop gehen. Nun bietet der Händler den Paß an.

Poseidon Wars 3D - Um hier weiterspielen zu können im GAME-OVER-Screen das Joypad nach unten, unten, unten, unten, rechts, rechts, rechts, oben, oben, links drücken.

- Drückt man im Titelbild oben, links, links, unten, unten, unten, rechts, rechts, rechts, rechts gelangt man in das Sound-Test-Menü!

Power Strike - Zehn Leben gibt's, wenn man im Titelbild den Joypad nach unten, rechts, unten, unten, links, rechts, oben, rechts und dann

Tips & Tricks von A-Z

Q

- Quartet** - Um die Startrunde anzuwählen im Titelbild Joypad zwei nach oben und gleichzeitig zwölfmal hintereinander die Pausetaste drücken.
- Um in's Soundmenü zu kommen viermal Pauseknopf drücken und dann Knopf 1 von Joypad 2.

R

- Rampagne** - Damit das Städtezerstören einfacher geht, während GAME OVER angezeigt wird Joypad nach unten und gleichzeitig Knopf 1!
Rastan - Um die Continue-Funktion beliebig oft anwenden zu können das Joypad beim SEGA-Logo in die linke untere Ecke drücken und gleichzeitig Knopf 1 und 2 gedrückt halten. Nun müßte das "Rastan"-Logo in blau erscheinen.
Rocky - Sitzt man gegen Drago in der Klemme, kann man sich mit folgender Prozedur wieder Luft verschaffen: Feuerknopf 2 drücken, jedoch Drago nicht treffen. Nun einen Schritt in Richtung Drago gehen (er weicht zurück). Dies so oft wiederholen bis der Boxer eine gute Position erreicht hat.
- Man kann Drago nur erledigen, wenn man im Training am Punchingball 7/sec schafft!
R-Type - Wenn der Continue-Countdown zurückgezählt wird, Joypad im Uhrzeigersinn drehen um die Credits zu erhöhen.
- Um hier die Sprite-Kollision auszuschalten vor dem Einschalten der Konsole Joypad 1 nach unten rechts und Joypad 2 nach oben links sowie Knopf 1 auf Joypad 2 drücken. Nun einschalten und die Knöpfe so lange gedrückt halten, bis das Titelbild ganz aufgebaut ist!

S

- Secret Command** - Die Tür am Ende der letzten Levels läßt sich nur öffnen, wenn die beiden Seitentüren mit normalen Kugeln aufgeschossen wurden!
Space Harrier - Um in ein Auswahlmenü zu kommen im Soundtest-Menü die Sounds 7-4-3-7-4-8 und dann Exit anwählen.
- Um neunmal nach Game Over continuen zu können oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben.
Shanghai - Um hier an ein Extraspiel zu gelangen, im Titelbild Pause zehnmal drücken und dann starten. Dann ins "Game"-Menü und "Start Solitaire" anwählen. Nun "Load Stored Pattern". In diesem Menü wählt man schließlich "Secret Game" an.
Shinobi - Um die Level direkt anwählen zu können den Joypad nach Aufbau des Titelbildes nach unten drücken und Button 2!
- Um das Spiel zu vereinfachen runter, runter, links, rechts, hoch, hoch drücken und dann 1 oder 2. Mission auswählen und mit Button 1 starten.

T

- The Ninja** - Auf folgende Art erhält man alle fünf grünen Schriftrollen:
1. Rolle: Im ersten Level den zweiten kleinen Stein treffen.
2. Rolle: Im vierten Level sehr oft auf die Löwenstatue schießen!
3. Rolle: Im sechsten Level über die zweite Brücke laufen, den auf der linken Seite auftauchenden Busch berühren.
4. Rolle: Im achten Level im zweiten Garten auf der rechten Seite ganz oben den Busch berühren!
5. Rolle: Im neunten Level sich beim Mauererklettern rechts halten. Oben findet man die letzte Schriftrolle.
- Um den Chef außer Gefecht zu setzen einfach im Flußscreen auf den obersten Flußstamm der anderen Seite springen. Nun einfach den Chef abschießen.
Thunder Blade - Für Continue einfach beim "Game Over"-Schriftzug Joypad nach unten rechts drücken und gleichzeitig Knopf 2!
Teddy Boy - Um in ein Auswahlmenü zu kommen im Titelbild den Joypad nach oben, unten, links, rechts drücken. Wenn man den Joypad nun nochmal nach oben drückt und achtmal nach unten und dann Knopf 1, darf man auch noch den Startlevel anwählen.

Leserbriefe

Statt eines Leserbriefes diesesmal ein Redakteursbrief am Anfang der Leserbriefseite:

Der Brief stammt von Peter Ni aus Oldenburg und behandelt Ausgabe 8.

Da die Idee einer Leserbriefseite von mir stammt, hat Ober-Guru Andreas mich gleich darauf festgenagelt, auch meine Meinung zum Club Journal zu Papier zu bringen:

Die Titelbilder sind meistens ziemlich ähnlich. Zeichnungen wären sicherlich abwechslungsreicher. Vielleicht ist ja unter den Lesern ein halbwegs begabter Zeichner, der möge sich doch bitte bei der Clubleitung melden.

Vorwort ist okay; Inhaltsverzeichnis könnte auch etwas kleiner ausfallen.

Die Neuigkeiten und der Vergleichstest sind gut. Hervorragend und bravorös war der Artikel über den Nintendo Neuheiten-Prüf-Service (der stammte nämlich von meiner bescheidenen Wenigkeit)!

Die meisten Tips & Tricks standen schon einmal in irgendeiner Zeitschrift, aber trotzdem ganz nützlich zum schnelleren Auffinden.

Das USA-Special ist gut, auch wenn ich mehr Details für wünschenswert halte. Lediglich die Angabe der Titel und der Genre sind doch etwas wenig.

Der Brief wurde aus Platzgründen gekürzt!

Antwort:

Lieber Peter,
herzlichen Dank für Deinen wunderbaren, fänomenalen Brief. Einen begabten Zeichner haben wir meiner Meinung nach schon. Aber da trennen sich ja unsere Meinungen.

Danke für ein Lob meiner Artikel. Danach konnte ich endlich wieder ruhig schlafen.

Hätte ich beim USA-Special bei allen Spielen hinzugeschrieben, worum es sich genau dreht, hätte ich das ganze CJ USA-Special-Journal nennen können. Aber mal ganz abgesehen davon lagen mir nicht zu allen Spielen Kurzbeschreibungen vor. Teilweise wird ja die Story des jeweiligen Spiels im USA-Special von Ausgabe 8 angerissen.

Noch ein Peter, doch diesmal Peter Gerden aus München:

Gleich zu Anfang meine Meinung zu eurem Club Magazin: sehr gut. Schade nur, daß Ihr nicht von allen getesteten Spielen ein Foto (wenigstens s/w) abdrucken könnt. Wieso eigentlich nicht? Außerdem sollte mal wieder was für Nintendo getestet werden, denn auf diesem Sektor läuft ja wohl gar nichts. Ich dachte, Ihr solltet Testmodule von Bienengraeber bekommen!? Ich habe zur Zeit alle Systeme und bin deshalb auch an NES-Tests interessiert. Noch ein Kritikpunkt: Manche Tests druckt Ihr ohne Wertung ab. Das finde ich sehr negativ, da man somit nicht sofort "mal sehen kann", wieviel Punkte dieses und jenes Spiel bekommen habt. Man kann an solchen Wertungskästen nämlich schneller ablesen, wie gut das Game ist, anstatt immer gleich den Text lesen zu müssen.

Antwort:

Erstmal herzlichen Dank für Deinen Brief und das Lob. Nun aber zu den einzelnen genannten Punkten:

1. Fotos von allen Spielen würden zweitens zuviel Platz wegnehmen und erstens sind sie zur Zeit leider auch nicht möglich, da unser PC-Engine-Redakteur Andreas Walter keine Kamera hat. Von den neuen SEGA-Spielen drucken wir ja seit kurzem Bilder ab (die könnt Ihr bei uns auf farbig bekommen - Preis pro Stück: 1DM).

2. Sicher, sicher - die NES-Module wurden uns schriftlich zugesagt, doch leider haben wir auch noch mehrmaligen Nachfragen nichts bekommen. Vielleicht ist's ja im neuen Jahr soweit...

3. Leider liegt uns nicht zu jedem Spieletest ein Wertungskasten vor. Wir erinnern unsere Redakteure zwar mit Nachdruck an Wertungen zu denken, doch leider kommen immer wieder Tests ohne Wertungen in die Redaktion geflattert. Kommentar der Tester dann: "Schick` ich Dir demnächst zu"

Sonstiges

Bestellservice

Wir haben unsere Bestell-Liste seit Ausgabe 8/89 erweitert. Hier die aktualisierte Version:

Artikel	Bemerkung	Kurzbezei.	Preis
Club Card	im Schutzumschlag	CC	2,00 DM
SEGA Aufkleber	Farbkopf, "SEGA"	S1	-,-- DM
SEGA Aufkleber	Ferrari, Skyline, "SEGA"	S2	-,-- DM
Nintendo Aufkleber	Motive verschiedener Spiele	N1	-,-- DM
Nintendo Aufkleber	<i>Super Mario Bros.</i>	N2	-,-- DM
Club Journal 1	mit Foto <i>After Burner</i> (Master)	!!vergriffen!!*	
Info Magazin 1		!!vergriffen!!*	
Club Journal 2	mit Foto <i>Space Harrier</i> (Master)	CJ2	5,00 DM
Info Magazin 2		IM2	0,50 DM
Club Journal 3		CJ3	5,00 DM
Info Magazin 3		IM3	0,50 DM
Club Journal 4	Super-Sonderausgabe	CJ4	5,00 DM
Info Magazin 4		IM4	1,00 DM
Club Journal 5		CJ5	5,00 DM
Info Magazin 5		IM5	0,50 DM
Club Journal 6	mit MEGA DRIVE-Special	CJ6	5,00 DM
Info Magazin 6		IM6	1,00 DM
Club Journal 7	mit Fotos <i>Space Harrier II</i> (MD)	CJ7	5,00 DM
Info Magazin 7		IM7	1,00 DM
Club Journal 8	mit Vergleichstest und CES-News	CJ8	5,00 DM
Club Journal 9	mit Foto <i>Super League</i> (MD)	CJ9	5,00 DM
Club Journal 10	mit Foto <i>Ghosts'n Ghouls</i> (MD)	CJ10	5,00 DM

Die Porto- und Verpackungskosten hängen vom jeweiligen Gewicht der Sendung ab. Sie werden komplett in Rechnung gestellt. Der Versand erfolgt als WARENSENDUNG. Außerhalb der Bundesrepublik berechnen wir die für einen BRIEF-Versand dorthin festgelegten Gebühren!

* Nachdruck nicht geplant

IMPRESSUM 12/89

Herausgeber: SEGA EAGLE CLUB Bergisch Gladbach

Chefredakteur: Andreas Knauf <ak>

Redakteure dieser Ausgabe: Andreas Walter <aw>, Peter Ni <pn>

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Druck: Seikosha SL-80IP

Adresse: SEC - A.Knauf

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609, täglich ab 17.00 Uhr außer mittwochs

(c) 1989 Sega Eagle Club - Bergisch Gladbach,

alle Rechte vorbehalten !

Hinweise: Wir können nicht für den Inhalt der Artikel garantieren!

Manuskripteinsendungen nehmen wir gerne entgegen!

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein!

Mit der Einsendung Ihres Manuskriptes überlassen Sie uns die Rechte daran!

Anzeigen im "Verkaufsmarkt" sind umsonst!

Für die freundliche Unterstützung danken wir besonders der Virgin Games GmbH, der Bienengraeber GmbH und Thomas Must von CWM.

SEGA Master System, SEGA MEGA DRIVE, Nintendo Entertainment System und PC-Engine sowie alle mit diesen Artikeln verbundenen Bezeichnungen (z.B. 2-MEGA-Cartridge) sind rechtlich geschützte Markennamen und -zeichen der Firmen Sega, bzw. Nintendo, bzw. Hudson Soft/NEC