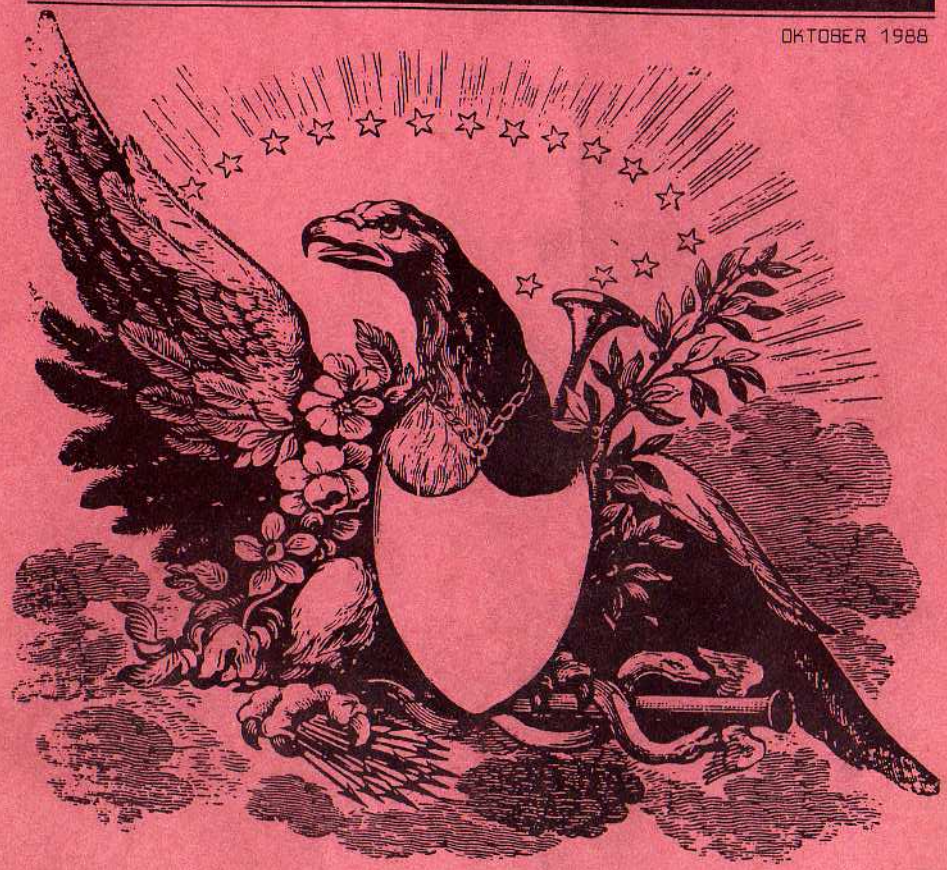
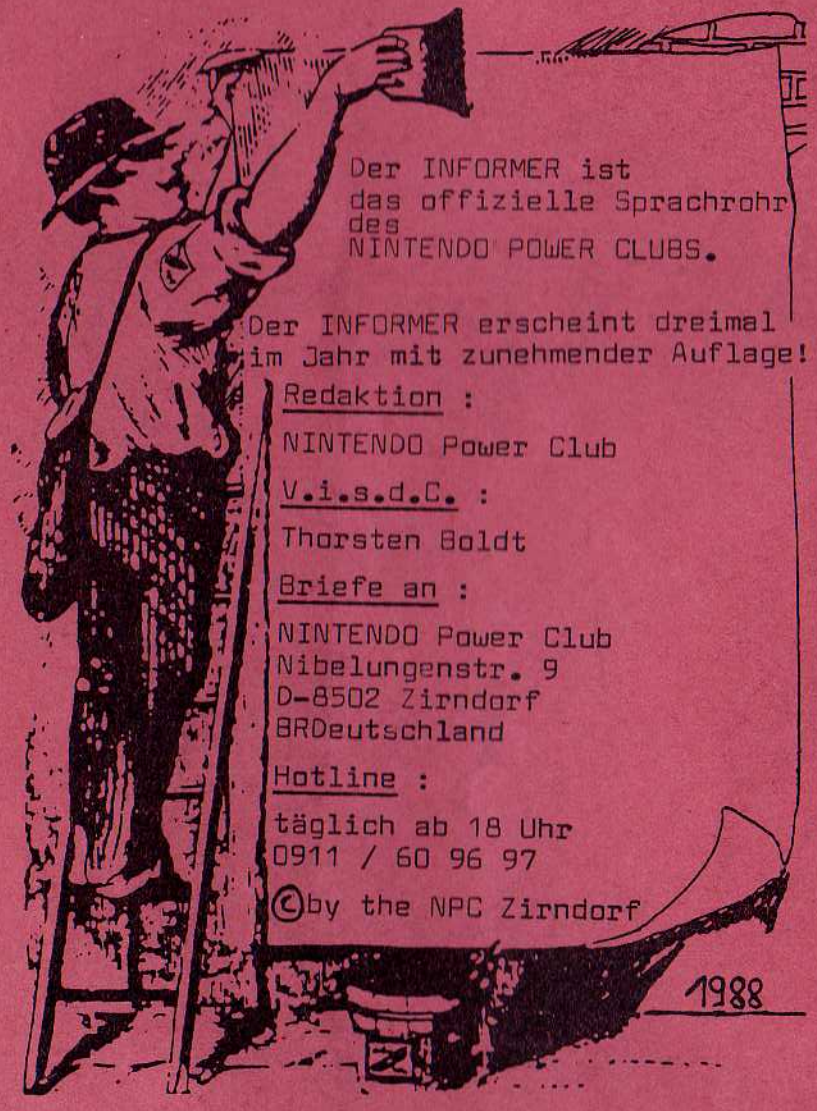
# THE INFORMER

NINTENDO
Power Club

OKTOBER 1988



## In der ganzen Welt berühmt



Der INFORMER ist
das offizielle Sprachrohr
des
NINTENDO POWER CLUBS.

Der INFORMER erscheint dreimal
im Jahr mit zunehmender Auflage!


Redaktion :

NINTENDO Power Club

V.i.s.d.C. :

Thorsten Boldt



Briefe an :

NINTENDO Power Club
Nibelungenstr. 9
D-8502 Zirndorf
BRDeutschland


Hotline :

täglich ab 18 Uhr
0911 / 60 96 97

©by the NPC Zirndorf

1988

Hallo Spieler...
Ich hoffe sehr, daß Euch dieses kleine Info-Blatt gefällt und daß Ihr Spaß daran habt. Nach unzählig durchtippten Nächten, Kleister-verschmierten Händen, verdrehten Augen und abgelaufenen Hacken liegt nun der INFORMER vor Euch. Bis die Tage

Thorst

Guten Morgen!

# Kurzmeldungen

Rund um NINTENDO

Tokio, Japan ...Diskettenlaufwerk für das NINTENDO-Telespiel... Eine speziell von NINTENDO hergestellte Diskette bietet in Verbindung mit einem Diskettenlaufwerk, welches dem Telespiel angeschlossen wird, billigeren Spielspaß. Man kann die Diskette nämlich beliebig oft an den zahlreichen Nintendo-Automaten, die in vielen Computergeschäften stehen, mit dem Spiel seiner Wahl bespielen, sprich ein neues Spiel auf die Diskette kopieren. Das kostet dann fünf (!) Mark und kann jederzeit wiederholt werden.

BRDeutschland...ein Diskettenlaufwerk für das NINTENDO-Telespiel ist auf dem deutschen Markt nicht zu erwarten... Eigemtlich schade !!

Nürnberg ...wieder einmal hat der NINTENDO Power Club zugeschlagen und den Gradius-Rekord auf 185.000 Punkte verbessert...

Zirndorf ...hiermit werden die Spielorte für das große Power-Club Eishockey-Turnier bekannt gegeben : Es sind - München - Nürnberg - Hannover - Berlin - Hamburg - Essen - Frankfurt - Stuttgart Anmeldungen für die einzelnen Turnierorte bitte ab sofort an den Power-Club. Das Turnier wird im Dezember stattfinden.

Chicago,USA ... wieder einmal schlägt Nintendo alle Rekorde. Auf der CES, eine der größten Softwaremessen der Welt, präsentiert Nintendo neue Spiele auf einer Sportplatzgroßen Fläche. Neue Spiele - Blades of Steel ( ein hartes Eishockey-Spiel ), Track and Field ( Leichtathletik), Castlevania II - Simon's Quest (Adventure), Defender of the Crown (Adventure), Skate or die (Skateboard-Action), Metal Gear (Action), Super Mario II. In wieweit die einzelnen Spiele in Deutschland erscheinen steht noch nicht fest. Lassen wir uns positiv überraschen...

New York,USA ...Nintendo kann Kaufansturm schwer bewältigen. 15% aller amerikanischen Haushalte haben ein Nintendo-Telespiel...Wahnsinn!!

Nürnberg ...das Spiel "Legende von Zelda" immer noch auf Platz 1 der Verkaufshitparade...

Essen ... auf den Essener Spieletagen stellt sich der NINTENDO Power Club in Deutschlabd zum ersten Mal vor. Viel Prominenz aus nah und fern wird erwartet. Alle Mitglieder sind hierzu herzlich eingeladen. Der Power Club stellt sämtliche neuen Spiele von Gradius bis Goonies vor.

WICHTIG : SPIELETAGE Essen , 29. und 30.Oktober 1988 von 11 bis 20 Uhr !!!!!!!!!!!!!!!!!

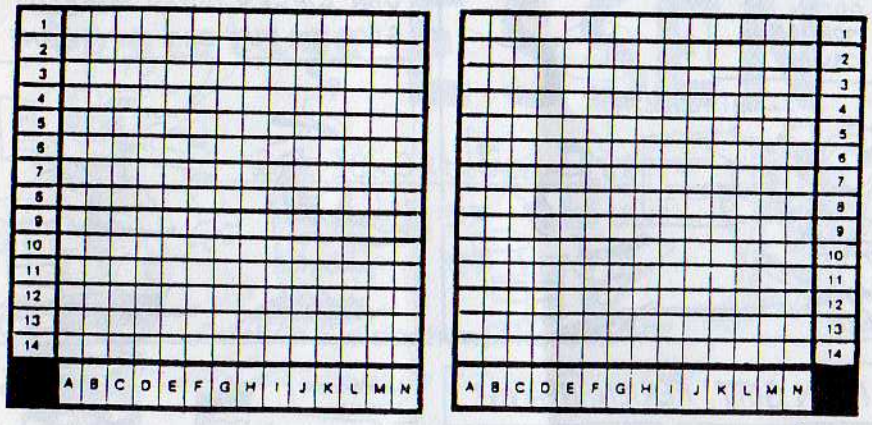
Zirndorf ...soeben wurde der High Score von Gradius erneut verbessert auf 186.200 Punkte...

Zirndorf ...der NINTENDO Power Club begrüßt sein 1500.Mitglied HERZLICH WILLKOMMEN ! We are best !

kurz notiert - kurz notiert



# Schiffchen-Versenkungs-Aggressions-Abbau-Schlacht

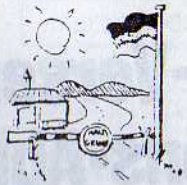


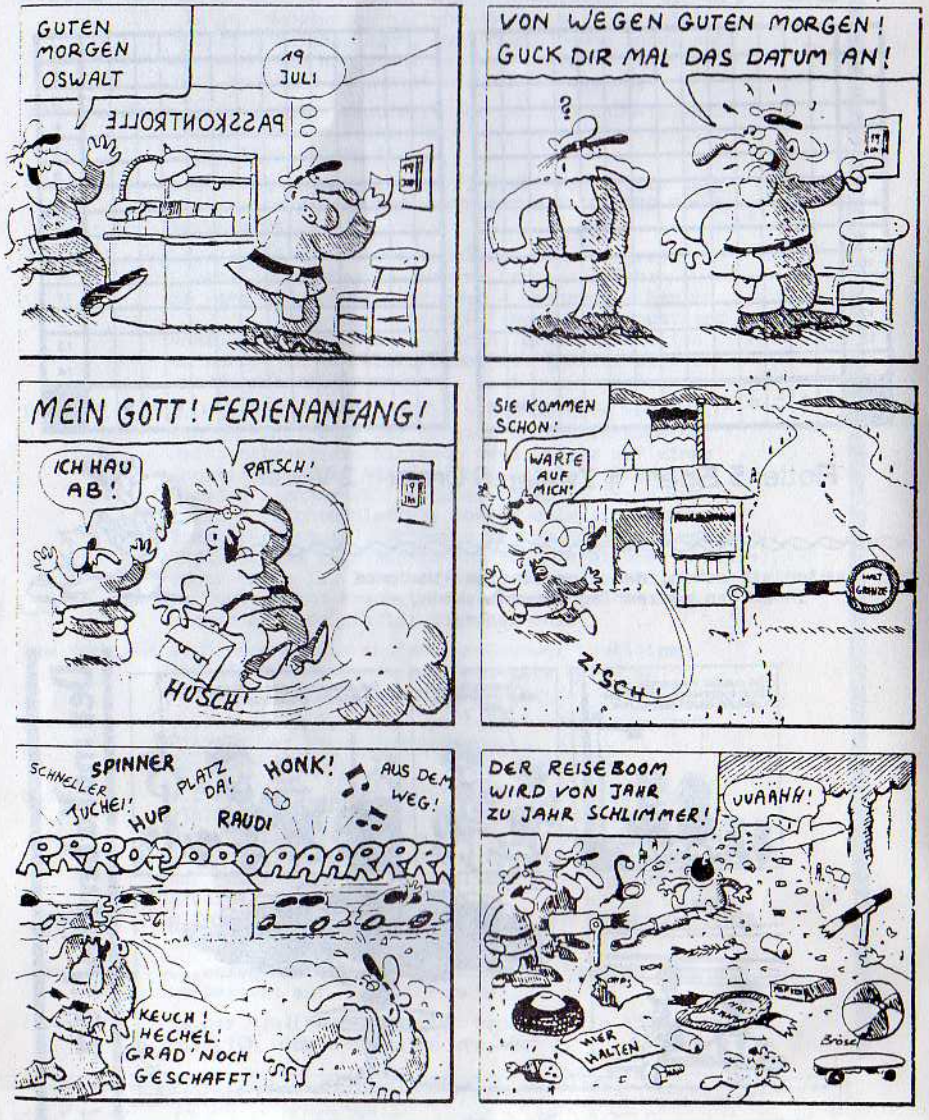

Flotte: 5 Einer · 4 Zweier · 3 Dreier · 2 Vierer

Wußten sie schon, daß eine einzige Atombombe Ihnen den ganzen Tag versauen kann.

## Der makabere Witz

# Aufbruch der Massen









## You're Welcome

# Spieletage ESSEN

29. und 30. Oktober 1988

Sonnabend 10⁰⁰ - 21⁰⁰ Uhr

Sonntag 10⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr

**Gucken Sie doch mal herein**

*Schauen Sie doch einfach mal vorbei.*

Ihr findet uns auf dem Stand der Firma SISO Spielwaren!

WIR STELLEN VOR:

**Gradius** **Castlevania**

**R.C. Pro-Am** **The Goonies II**

**Ice Hockey**

weiterhin den **Roboter** mit 2 Spielen

den **Fitness-Center**

und natürlich alle anderen Spiele ...

zudem amerikanische Spiele, z.B. Trojan, Top Gun, Ghost'n Goblins u.v.m.

Wir hoffen, viele von Euch persönlich begrüßen zu dürfen!

Wichtig: Jeder, der vorbeikommt nimmt an der Verlosung von 2 Megabyte-Cassetten teil! Also, auf nach Essen ... Bis die Tage

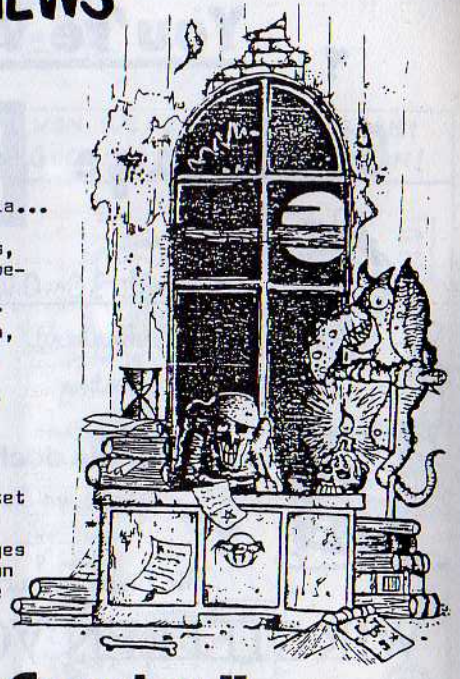
Thorsten

# NINTENDO POWER CLUB NEWS

## Castlevania

DM 89,- , ab Dezember 1988 erhältlich

Herzlich willkommen im Schloß von Castlevania... Der Fürst der Finsternis wartet auf mutige Zeitgenossen, die sich an unzähligen Zombies, Skeletten und anderen aus Gruselfilmen wohlbekannten Geistergeschöpfen vorbei zu ihm vorkämpfen. Doch leider wird dies nicht sehr einfach gemacht. Ohne die vielen Extrawaffen, wie Morgenstern, Beil oder Schwert sind die Chancen sehr gering bemessen. Wie groß das Schloß und wie weit der Weg eigentlich sind, wird nach jedem gelösten Level auf einer Kartenskizze angezeigt.
Sehr hilfreich ist bei diesem Spiel die Continue-Funktion, die ein weiterspielen erlaubt, solange das Gerät nicht ausgeschaltet wird.



Unser Tip: "Castlevania" ist ein sehr spaßiges Spiel. Allein die Grafik ist schon begeisternd! Ein Action-Adventure mal anders.

## The Goonies II

DM 89,- , ab Dezember 1988 erhältlich

Vor ein paar Jahren war der gleichnamige Film sehr erfolgreich in den Kinos. Jetzt hat die Fratelli-Gang wieder zugeschlagen und sechs Goonies und Annie, ihre Freundin, in ein riesiges Höhlensystem verschleppt.
"Die Goonies" ist ein richtig lustiges Kombinationsspiel mit vielen versteckten Geheimgängen und zahlreichen nützlichen Extrawaffen (Jo-Jo, Bumerang, Taucheranzug, Molotow-Cocktails und einigen anderen!). Auch bei diesem Spiel können sich die Grafik und der Sound wirklich sehen lassen.
Eine wirklich große Hilfe sind die Übersichtskarte, die die momentane Pnstion anzeigt, und das Paßwortsystem, mit dem über ein Paßwort das alte Spiel jederzeit beim alten Spielstand fortsetzen kann.

Unser Tip: Dieses Spiel kann wirklich an den Bildschirm fesseln. Wir hatten viel Spaß am Knobeln und konnten so schnell nicht aufhören(der Jo-Jo ist mal etwas ganz anderes!).



NINTENDO POWER CLUB NEWS

## Gradius

DM 89,- , ab Dezember 1988 erhältlich

Ein wahrer Action-Klassiker stellt sich mit diesem Spiel vor - Weltraumkampf in Perfektion!

Es gilt den Planeten Gradius von bösartigen Kreaturen zu säubern. Mit dem Warp Rattler geht es auf eine äußerst schwierige Reise durch sieben Levels. Unterwegs bekommt man für das Vernichten bestimmter gegnerischer Formationen verschiedene Extras, wie Laserwaffen oder Schutzschilde ( welche wirklich notwendig sind). Es schwirren manchmal nämlich so viele Gegner herum, daß nur die Pausentaste den Puls für kurze Zeit senken kann!
Wirklich alles, was eine Weltraumschlacht so angenehm macht, ist vorhanden. Nebenbei ist der Schwierigkeitsgrad dermaßen hoch, daß man schon im ersten Level auf große Schwierigkeiten trifft. Aber wartet erst einmal Level drei ab...

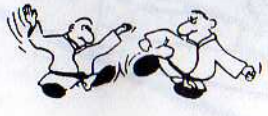
Unser Tip:

"Gradius"ist wirklich brillant!!! Die Investition lohnt sich auf jeden Fall. Wer das Ballern und den hohen Puls beim Spielen mag, der kommt an Gradius bestimmt nicht vorbei.

## Club Charts

1.) Ice Hockey
2.) Gradius
3.) Zelda I

Die aktuellen Club-Charts könnt Ihr durch Eure Zuschriften ändern.
Schreibt uns einfach Eure 3 Favoriten !!



# POWERTIPS

## Metroid

| | |
|---|---|
| Brinstar | 007-j7 -Fvm1o<br>o4hSN6 GbooWN |
| Norfair | oo3-sZ -dmuoW<br>o2Dkoo 8EWozE |
| Norfair II | oF-QF? V3W2oo<br>AMu11W wOooV8 |
| Tourian | V--7-- -z-u29<br>tyoq4G ooMo4J |
| Anfang | 83--u- ---i-o<br>12-liu Xooohx |

(Brücke ist gebaut)

o = Null

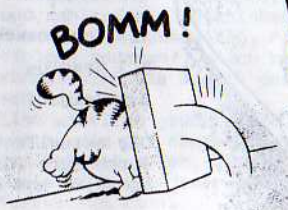
## Kid Icarus

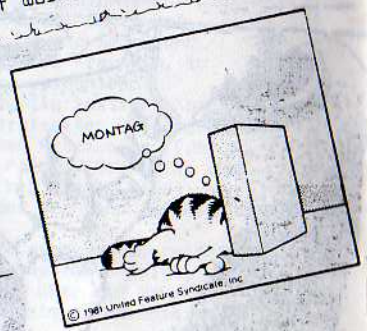
| | |
|---|---|
| Welt 1-4 | oooo4O Aob2oo<br>mQGoo4 1ooopH |
| Welt 2-2 | 88ooy1 H1u4oo<br>MpHo1G Ioo4a8 |
| Welt 2-4 | 8OOWCv Q1d4oo<br>OvXooG Iooor8 |
| Welt 3-2 | AgOWOE f1b2oo<br>ONoooG I1o4cq |

o = Null

## Punch-Out

| | |
|---|---|
| Passkey 1 | 005 737 5423 |
| Passkey 2 | 777 8o7 3454 |
| Passkey (Titelkampf World Circuit) | 079 037 5683 |




Essen, wir kommen .....

## Goonies II

Z5& 5A5T 789 5A+E
I5& +E5X BCD +65I
47& 586T 8SL &M+O
X8E H26! 8WL EMAD

## Metroid

JUSTIN BAILEY

Steuerung einer Frau mit allen vorhandenen Extrawaffen !!

## Mike Tyson's Punch Out

Kampf gegen Mike Tyson

! 007 373 5963 !

Wenn Ihr Mike Tyson besiegt habt, bitte unbedingt bei uns melden. Wir haben es nämlich noch nicht geschafft.

## The Legend of Zelda

Wenn man das Wort "Zelda" unter Namen eingibt, startet man automatisch in Runde 2 !!

## Super Mario Feuerwerk

Die Zahl der Explosionen am Ende einer Welt hängt von der jeweiligen Endziffer ab : bei "1" bekommt man 1 x 500 Punkte, bei "3" erhält man 3 x 500 Punkte und bei "6" dann 6 x 500 Punkte !!

## Videospiel-Tips

### Metroid

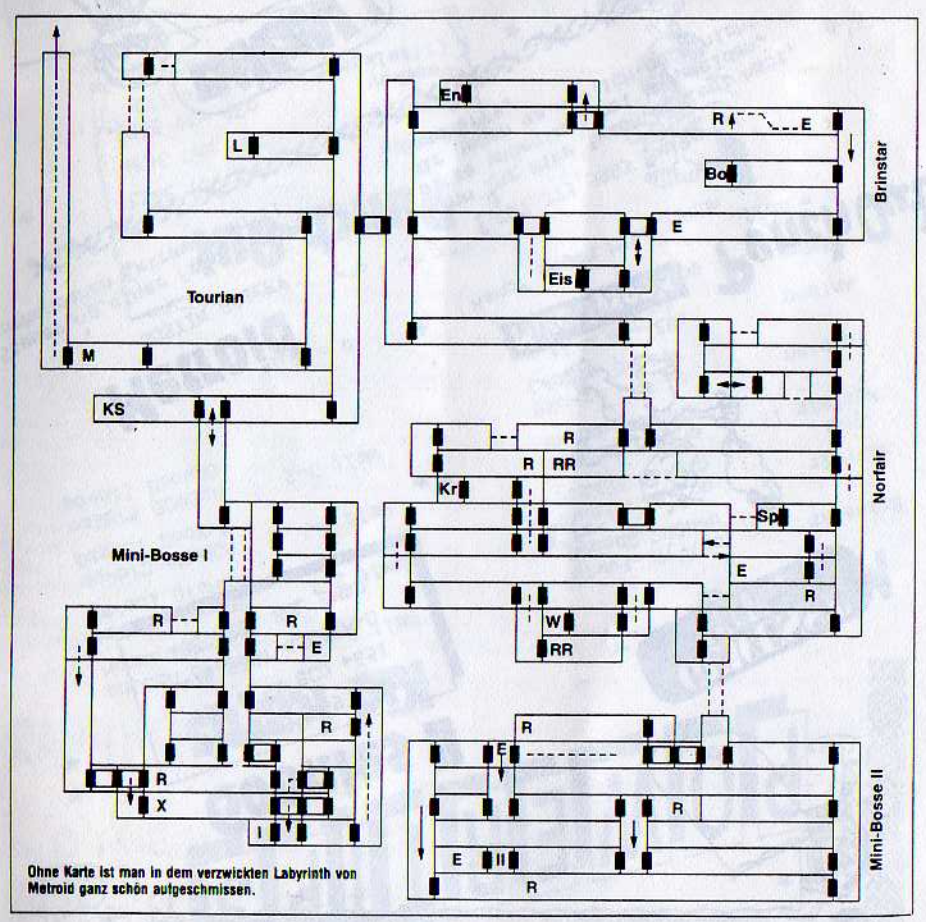
Gerd Schulze aus Stuttgart hat sich intensiv mit dem Nintendo-Spiel »Metroid« beschäftigt. Von ihm stammen Tips und Karte.

Allgemeine Tips zu Metroid:

- Der Eisstrahler (Eis) ist wesentlich nützlicher als der Wellenstrahler (W). Da man beide Waffen nicht gleichzeitig haben kann, sollte man sich für den Eisstrahler entscheiden.
- Im Bereich »Mini-Boss II« liegt in einem Gang ein Energietank (E). Vorsicht, denn beim 8. und 9. Mauerstein (von rechts) bricht man durch den Boden. Deshalb über die Falle springen.
- Der kleine Kraid (x) ist unwichtig; am besten gleich den echten Kraid (I) aufsuchen.
- Die Metroids zunächst mit dem Eisstrahler einfrieren und anschließend mit fünf Raketen vernichten.
- Die »Varia« (En) kann man erst holen, wenn man die Sprungstiefel (Sp) hat.
- Einige Gänge oder Räume sind nur mit Hilfe von eingefrorenen Gegnern (nur mit Eisstrahlern möglich), die man als Treppenstufen benützt, zu erreichen.
- Grundsätzlich gilt: Viel probieren. Es gibt einige versteckte Energietanks und Raketensilos, die nicht auf der Karte verzeichnet sind.
- Manchmal muß man sich mit Hilfe von Bomben oder Schüssen durch Mauern sprengen.
- Nach der Zerstörung des Mutterhirns müssen Sie in kurzer Zeit die Oberfläche des Planeten erreichen. Nicht nervös werden. Der Schacht nach oben ist nicht sehr hoch.

**Erklärungen zur Karte:**

M – Mutterhirn
R – Raketensilo
S – Start
K – Kugel-Extra
L – Langstrahler
E – Energietank
Eis – Eisstrahler
W – Wellenstrahler
En – Energieverlust halbiert
Bo – Bombe
Kr – Kreiselmine
Sp – Sprungstiefel
x – kleiner Kraid
I – Mini-Boss I: Kraid
II – Mini-Boss II: Ridley
⁞⁞ – Aufzug




Ohne Karte ist man in dem verzwickten Labyrinth von Metroid ganz schön aufgeschmissen.





## Zelda I

### 1. Durchgang

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | | V | | | M | 9 | | V | | | WS | S | L | M | B | Z |
| B | G | | L | | V | | S | | | | | | | G | V | S |
| C | | MS | G | G | K | L | L | M | | | | | H | Z | | H |
| D | | | M | L | | | | 1 | | F | | Z | | | L | H |
| E | | | 7 | F | L | 4 | L | H | Z | G | L | M | | L | Z | |
| F | | Z | | | | | Z | | | | | Z | | | L | H |
| G | | | Z | V | Z | | L | Z | V | | Z | Z | | B | | L |
| H | | Z | | | 3 | | S | St | M | G | | H | S | | | |

### Erläuterungen zu den Karten

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 – 9 | -- Eingänge zu den Levels | "G" | -- Geheimgänge |
| "S" | -- Spielhöhle | "L" | -- Laden |
| "V" | -- Verlust von Goldstücken | "Z" | -- zusätzliche Goldstücke |
| "H" | -- Contatnerherz | "WS" | -- weißes Schwert |
| "F" | -- Fairy | "MS" | -- magisches Schwert |
| "K" | -- Kraftarmband | "B" | -- Brief |
| "M" | -- Medizin | "St" | -- Startbild |

### 2. Durchgang

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 9 | V | M | V | M | | H | V | | MS | WS | F | L | M | L | L |
| B | S | H B | L | Z | V | L | S | | M | B | | 4 | | G | V | S |
| C | H | | Z | G | K | L | L | | S | M | | | | Z | | H |
| D | 6 | | M | 2 | | | | 1 | | F | H | | 3 | Z | | |
| E | | | | F | L | 5 | L | | M Z | G | L | M | | L | Z | |
| F | | Z | | Z | | | Z | | | | | S | | | L | H |
| G | S | | V | M | | | L | | M V | | V | | 7 | | | L |
| H | | | | | L | | S | St | M | G | | | S | V | | |

# Rad Racer

Zwei Tricks für Leute, die auch mal andere Strecken als die ersten beiden sehen möchten!

Continue-Funktion : bei Spielende muß man Knopf "A" und "Start" gleichzeitig drücken (Start auf gleicher Strecke)

Streckenanwahl : nach Drücken der "Start"-Taste kann man mit "B" die einzelnen Strecken und das Schlußbild anwählen, je nachdem wie oft man den Knopf "B" drückt...

## Super Mario Bros.

Continue-Funktion - bei Spielende durch gleichzeitiges Drücken der Knöpfe "A" und "Start" kann man in der jeweiligen 1.Unterwelt beginnen

unendliche Leben - in Welt 3-1 durch mehrmaliges Hüpfen auf den Kopf der letzten Schildkröte ( wichtig: funktioniert nur mit einiger Übung )

Negativ-Welt - siehe Auszug aus der Zeitschrift PowerPlay

Hier könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben meckern, kritisieren oder uns auch loben. Wir freuen uns jedenfalls auf eine Vielzahl von kritischen Briefen zum INFORMER und auch zu unserer Club-Arbeit.
Also, ran an die Griffel und schreibt uns !!

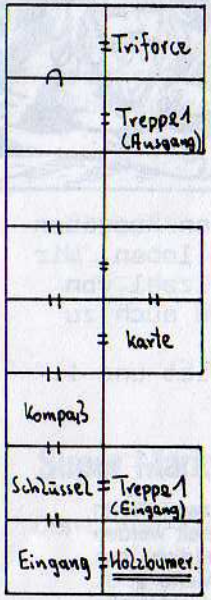
## Super Mario Bros.

Das Rätsel ist gelöst: Endlich wissen wir, wie man bei »Super Mario Bros.« in die Negativ-Welt kommt. Die Lösung haben wir einem amerikanischen Nintendo-Freak zu verdanken, der den Trick auf Anfrage eines anderen Nintendo-Besitzers in eine internationale Mailbox eingespeist hat.

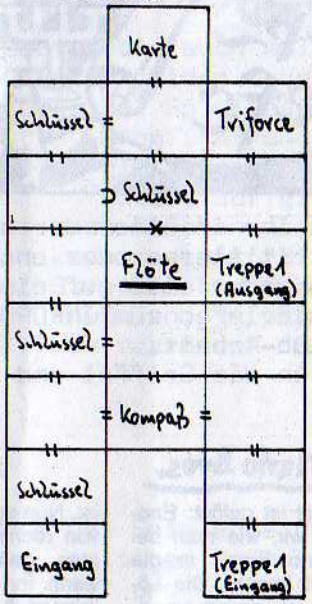
Am Ende der Welt 1.2 muß man nicht in die Röhre eintauchen, die einen wieder an die Oberfläche führt, sondern auf die Röhre springen. Wichtig ist, daß der Bildschirm so weit wie möglich nach links gescrollt ist. Nun sollte der zweite Stein von rechts zerbröselt werden (das gelingt natürlich nur, wenn Ihr Super Mario seid). Jetzt muß man geduckt in den Stein ganz rechts hineinspringen (dabei darf er nicht kaputtgehen). Leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Versuch. Deshalb nicht die Geduld verlieren, und den Stein immer wieder anspringen. Bleibt Mario schließlich im Stein hängen, wird er in die Warp-Zone transportiert. Taucht man nun in eine der Röhren ein, landet man in der heiß ersehnten Negativ-Welt.

# Zelda I

## Level 1

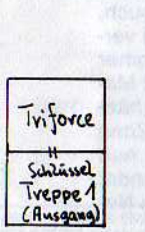


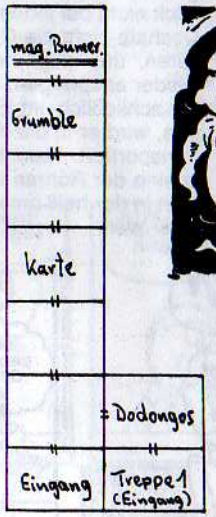

## Level 2



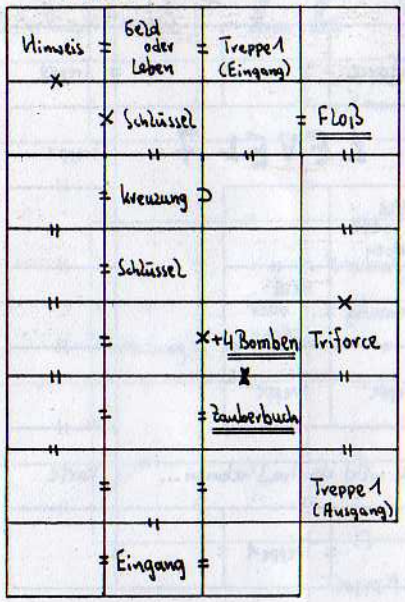

- Türen
- Bomben
- × durch die Wand gehen

## Level 3

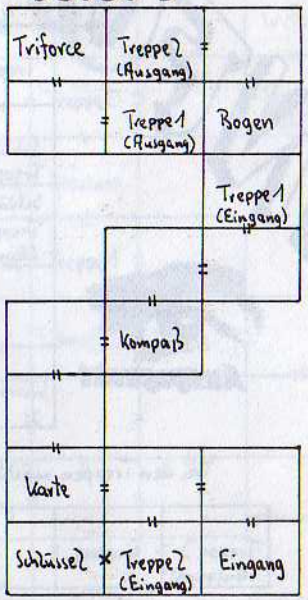




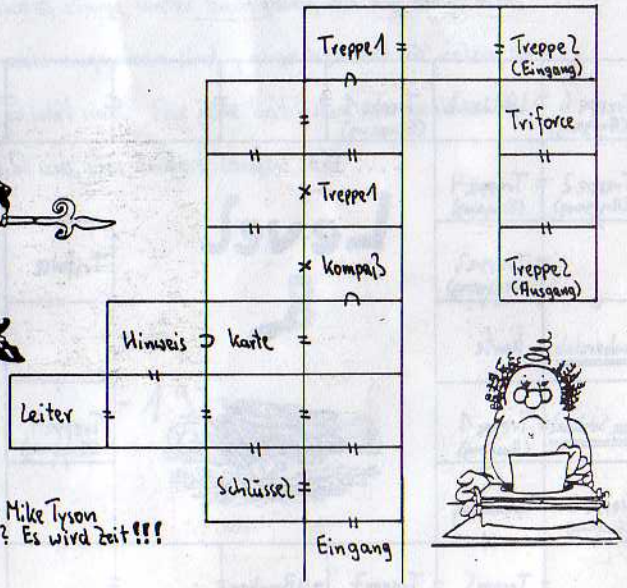
## Level 4




## Level 5




## LEVEL 6






Hat immer noch keiner Mike Tyson bei Punch Out besiegt? Es wird Zeit!!!

# INFO

## LEVEL 7

Treppe | Triforce | Treppe
Schlüssel Treppe | Treppe
Schlüssel Treppe 3 (Eingang) | Geld oder Leben
Kreuzung | Geld oder Leben
Wizmeter | Treppe | Treppe
Karte

Bei den Treppen möchte ich Euch nicht den Spaß nehmen...

Treppe 3 (Ausgang) | Eingang | Treppe 1

## Level 8

Treppe 6 (Ausgang) | Schlüssel | Treppe 1 (Eingang)
Treppe 2 (Ausgang) | Treppe 4 (Eingang)
Treppe 3 (Ausgang)
Zauberstab | Karte
mag. Schlüssel | Treppe 1 (Ausgang)
Treppe 6 (Eingang) | Kreuzung
Treppe 5 (Ausgang) | Treppe 7 (Eingang) | +4 Bomben

Triforce
Treppe 7 (Ausgang)

Grumble, Grumble
Treppe 5 (Eingang)
Treppe 4 (Ausgang)
Treppe 3 (Eingang)
Treppe 2 (Eingang)
Eingang

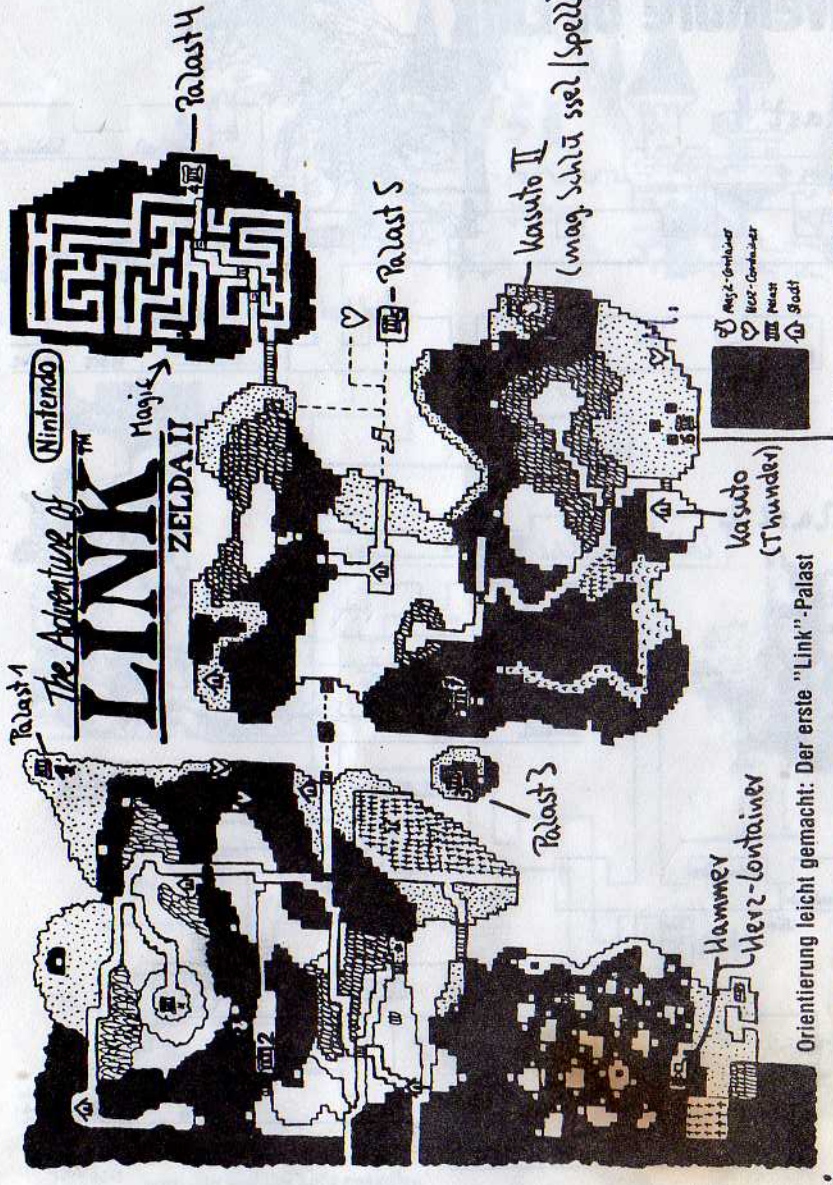
1+1=3-1=4:2=2,05-0,05=2 oder $\frac{4}{2}=\sqrt{4}=\sqrt[3]{8}$ Was für ein Humpfsinn!



## LEVEL 9

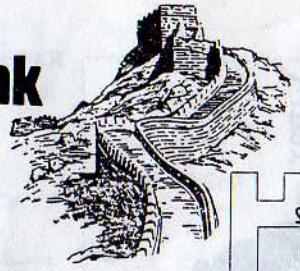
Roter Ring | Treppe 2
Go to the next room | Treppe 2
Triforce
Ganon
Kreuzung | Kreuzung
Kreuzung | Kreuzung | Treppe 1
Kreuzung | Kompaß | Silberpfeil | Karte
Warnung
Treppe 1 | Eingang

Natürlich wird es einige unter Euch geben, die auf Tricks nicht oder nicht mehr angewiesen sind, aber bedenkt die vielen, die noch nicht so weit sind. Für jede Kritik sind wir dankbar!!!
Also, schreibt uns, was anders laufen soll....

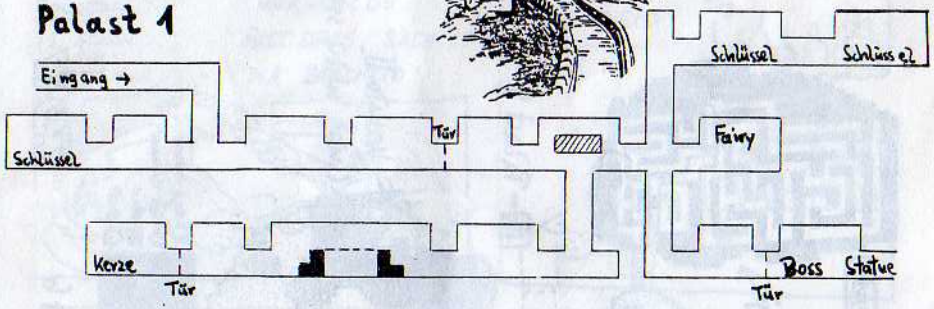



Auszug:
aus HAPPY-COMPUTER SPECIAL 11/88

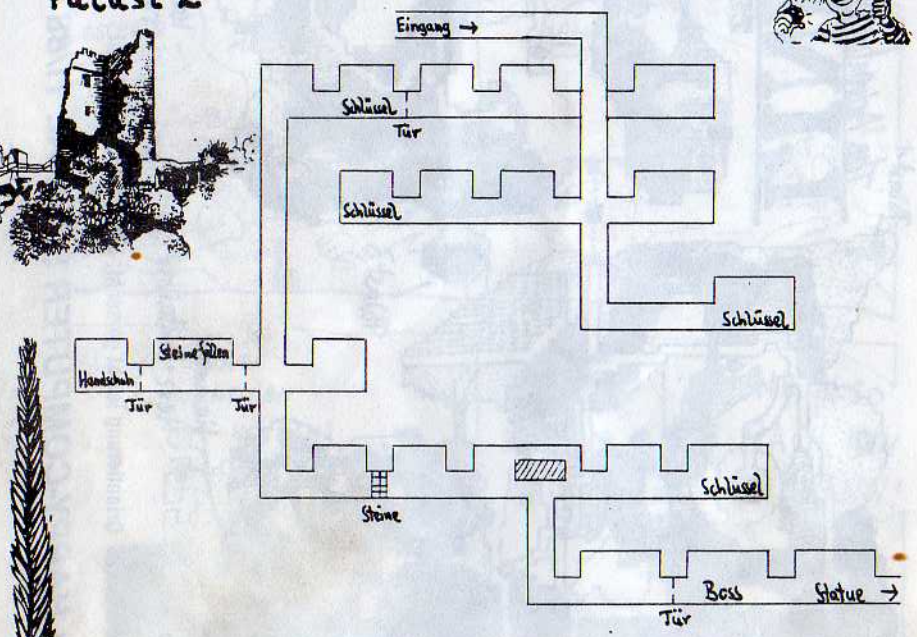
# The Adventure of Link



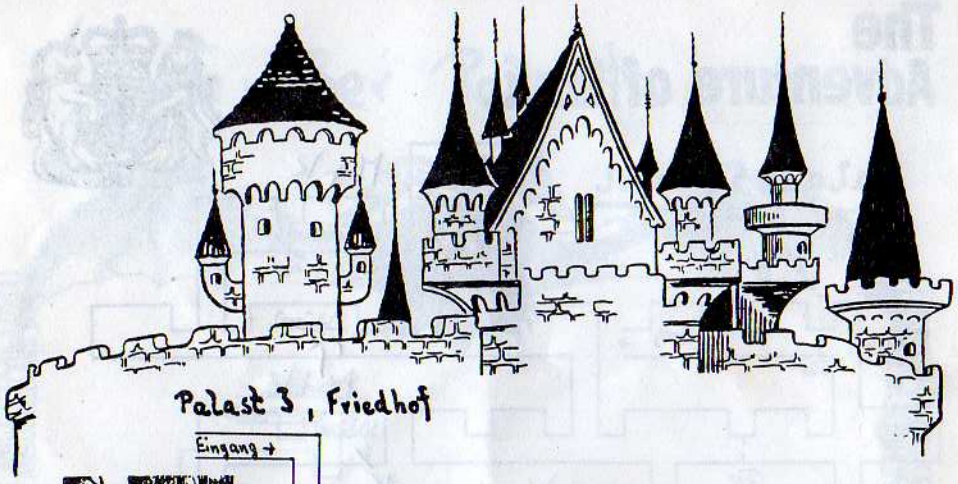
## Palast 1



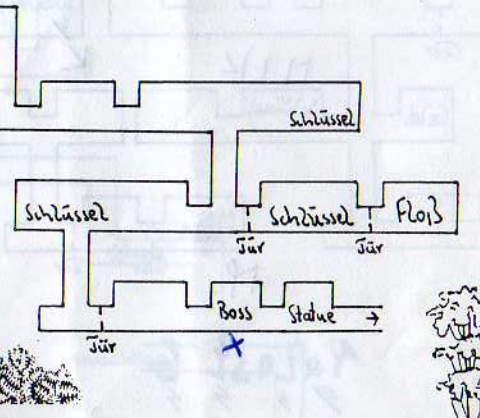

## Palast 2



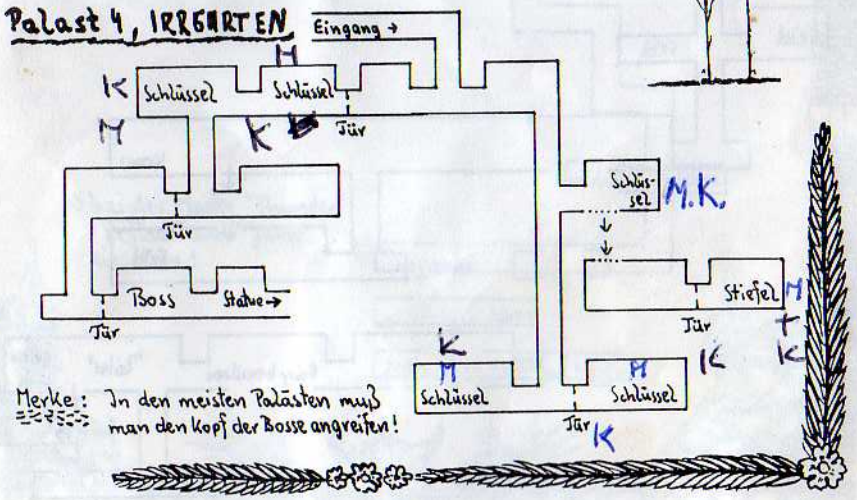


## Palast 3, Friedhof

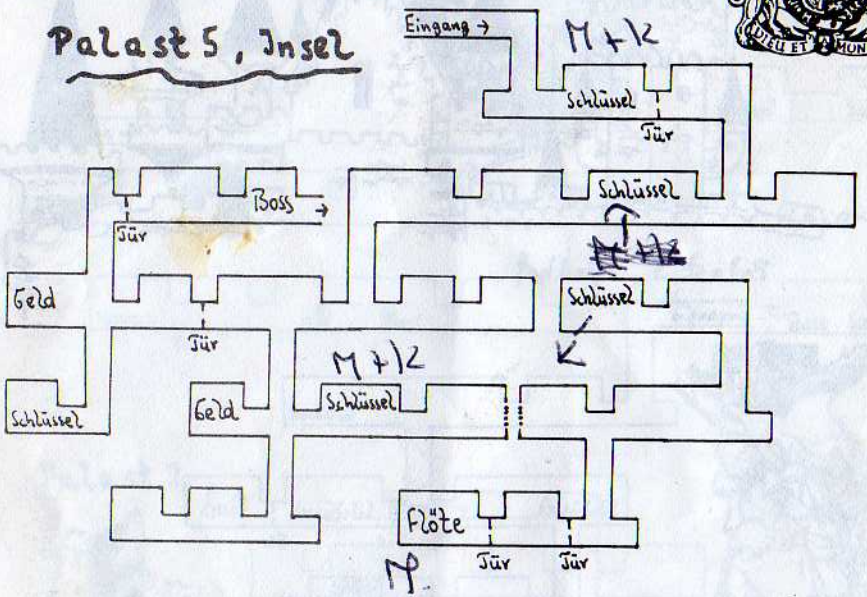


## Palast 4, IRRGARTEN

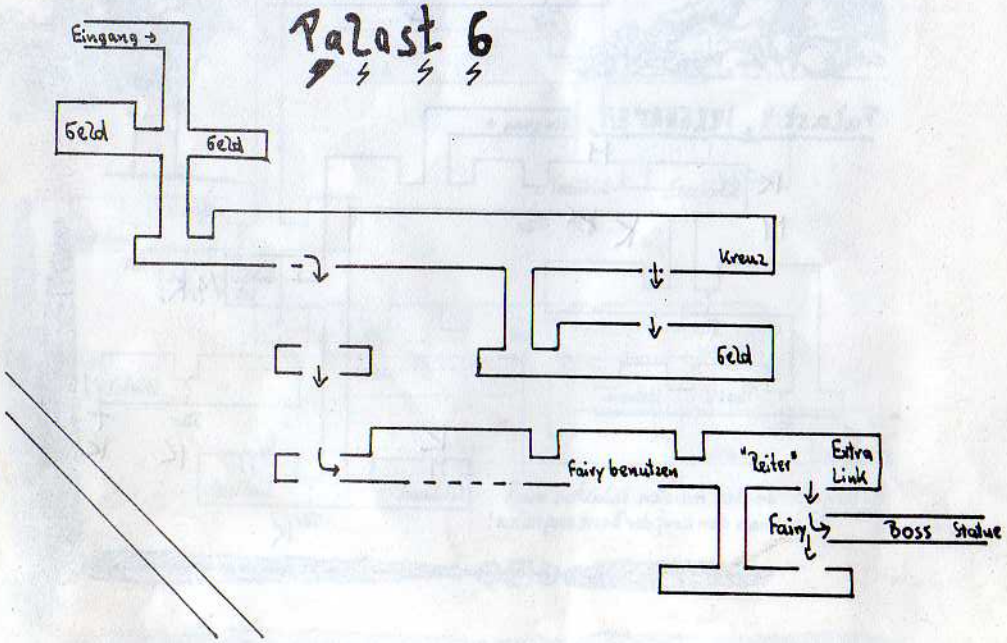



Merke: In den meisten Palästen muß man den Kopf der Bosse angreifen!

## Palast 5, Insel

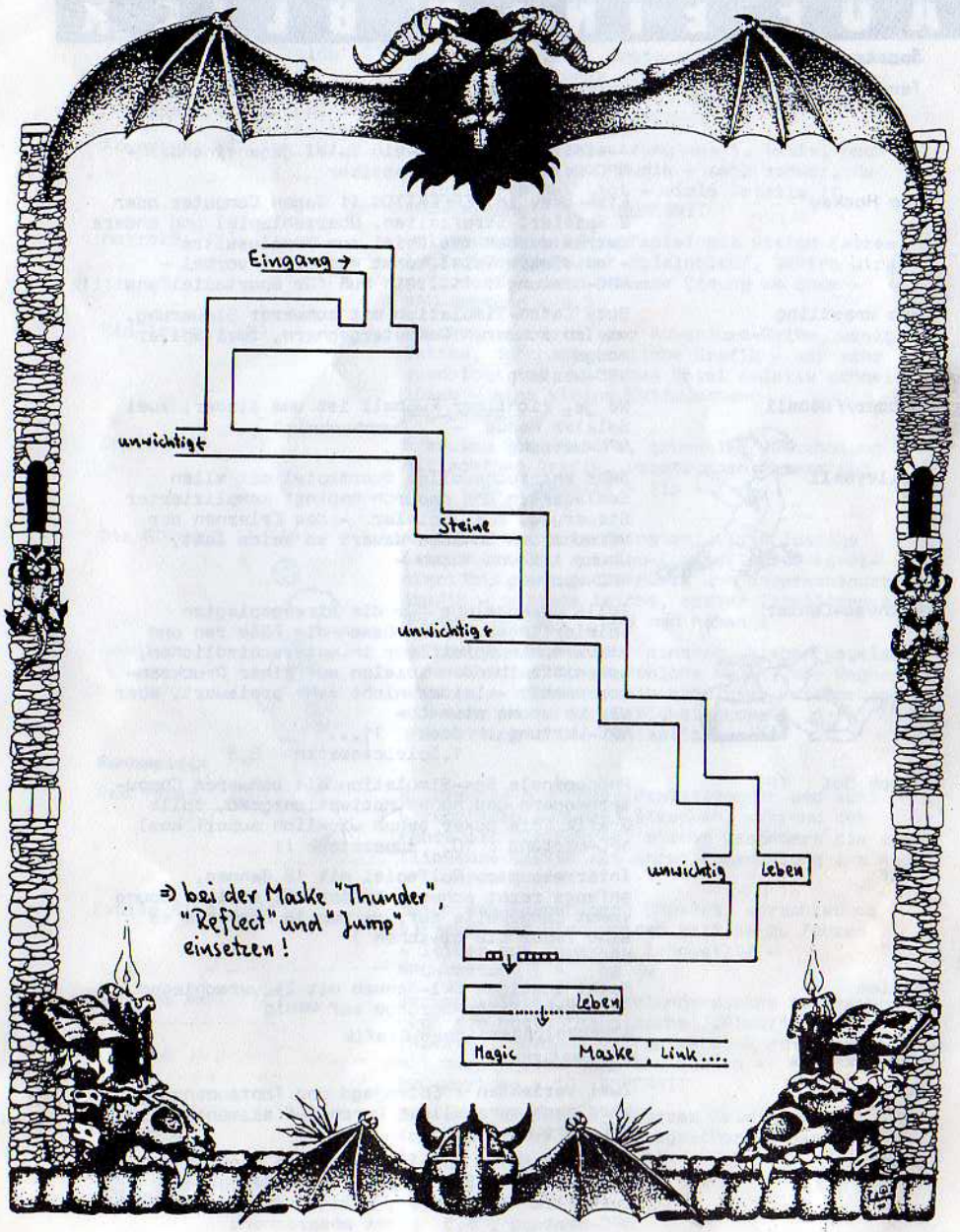



## Palast 6






# Großer Palast



# AUF EINEN BLICK

**Sportspiele**

Tennis — Hervorragende Tennis-Athmosphäre mit allen Schlagarten (Volley, Aufschlag...) im Einzel oder Doppel, sehr gute Realitätsnähe
- einziger Fehler: kein Spiel gegeneinander -
NPC-Wertung : 9 Klassiker

Ice Hockey — Eishockey in PERFEKTION !! Gegen Computer oder 2 Spieler, Strafzeiten, Überzahlspiel und andere Extras machen das Spiel zum Nonplusultra
- an diesem Spiel kommt man nicht vorbei -
NPC-Wertung : 11...ein Muß für Sportspielfans!!!!

Pro Wrestling — Gute Catch-Simulation mit schwerer Steuerung, vielen schweren Computergegnern, zwei Spiler Modus
NPC-Wertung : 7

Soccer/Fußball — Na ja, richtiger Fußball ist uns lieber, zwei Spieler Modus - Durchschnitt -
NPC-Wertung : 4

Volleyball — Sehr anspruchsvolles Sportspiel mit allen Schlagarten und dadurch bedingt komplizierter Steuerung, zwei Spieler - das Erlernen der verschieden Schläge dauert so seine Zeit, Übung ist von Nöten -
NPC-Wertung : 7

Fitness-Center — Tolle Abwechslung für die streßgeplagten Spielerfinger, hier müssen die Füße ran und steuern die Spielfigur in unterschiedlichen, schweißtreibenden Spielen auf einer Drucksensorenmatte - leider nicht sehr preiswert, aber die Leistung stimmt -
NPC-Wertung : Idee 11...
1.Spielcassette 8,5

Punch Out (P) — Phänomenale Box-Simulation mit schweren Computergegnern und hohem Motivationsgrad, tolle Grafik (die Boxer sehen wirklich super! aus)
NPC-Wertung : 10 superstark !!

Golf — Interressantes Golfspiel mit 18 Bahnen, anfangs recht schwer, später mit einiger Übung kommt Langeweile auf, da nur 18 Löcher ( es sind immer die gleichen )
NPC-Wertung : 4

Slalom — Recht lustiges Ski-Rennen mit 24 verschieden Strecken, Trick-Sprünge auf wenig abwechslungsreicher Grafik
NPC-Wertung : 3

**Lichtpistole**

Duck Hunt — Zwei Varianten : Entenjagd und Tontaubenschießen Wird nach mehrmaligem Durchlauf allmählich lahm
NPC-Wertung : 2,5

Gumshoe — Interressantes Spielprinzip, die Lichtpistole steuert die Spielfigur und kann Gegenstände zusätzlich abschießen, relativ schwer spielbar
NPC-Wertung : 6,5 recht ansprechend



AUF EINEN BLICK

**Adventures**

Die Legende von Zelda (8) — Spiel der Spiele, trotz schmaler Grafik bietet Zelda I wahnsinnig viel Spielwitz - relativ schwer, aber zu lösen (2 Spieldurchgänge)
NPC-Wertung : 10 SUPERHIT

Adventure of Link (8) — Erstklassige Fortsetzung des 1. Teils, noch bessere Grafik und Musik - sehr schwer, da keine Karte beiliegt - viele Details !!
NPC-Wertung : 10 SUPERHIT

Metroid (P) — Weltraumartiges Kampfspiel mit vielen Extras, logisch aufgebauter Spielablauf, Gehirn wird gefordert - sehr schwere Lösung am Ende -
NPC-Wertung : 8,5

Kid Icarus (P) — Schwächstes Spiel der Adventure-Reihe, wenig Extras, durchschnittliche Grafik - wer sehr geschickt ist, wird das Spiel relativ schnell lösen - eine kleine Enttäuschung
NPC-Wertung : 5

Caslevania (C) — Draculas Schloß ruft, gruselige Abwechslung mit schöner Grafik, versteckten Extras und sehr viel Spielwitz - Tip -
NPC-Wertung : 9

Die GOONIES II (P) — Knobelei vom allerfeinsten, viele lustige Extras (Jo-Jo, Molotow-Cocktails...) kombiniert mit sehr guter Musik und ansprechender Grafik - anfangs leicht, später Intelligenztest -
NPC-Wertung : 9 muß man haben !

Gradius — Weltraumballerei vom Feinsten, sieben Levels, super Grafik und ebensolche Musik, die Gegner sind kaum zählbar - ein absoluter Pulsanreger mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad -
NPC-Wertung : 11 fantastisch !!!!

**Rennspiele**

Rad Racer (C) — Autorennen mit hoher Realitätsnähe und acht verschieden schweren Strecken, während der Fahrt mit dem Ferrari sticht besonders die sehr fließende Grafik mit ihrer Abwechslung ins Auge
NPC-Wertung : 8

Excite Bike (SP) — Motocross-Rennen nach BMX-Art, verschiedene Strecken und Hindernisse gilt es zu fahren
- leider auf Dauer zu langweilig -
NPC-Wertung : 4 na ja

R.C.Pro Am (C) — Hervorragendes abwechslungsreiches Autorennen nach dem Motto "hauptsache 3.Platz", Extras (Raketen, Bomben) helfen dabei - ein Autorennen mit massig viel Spaß und Action -
NPC-Wertung : 10 SUPERHIT

Mach Rider (SP) — Ein sehr schnelles Motorrad Spiel mit viel Action, Gegner müssen abgeschossen werden, leider miese Grafik/Musik
NPC-Wertung : 2,5

# AUF EINEN BLICK

**Super Mario**
Pflichtspiel für alle NES-Besitzer
Bestes Geschicklichkeitsspiel von NINTENDO
mit vielen Extras und versteckten Gängen auf
über 32 Welten - geeignet von 5 bis 125 Jahren -
NPC-Wertung : 11.... Ein MUß !!

**Kung Fu**

Asiatische Kampfsport-Action auf fünf verschiedenen Levels. Mangelhaft die Musik und die Grafik. Dieses Spiel sollte in Japan bleiben !
NPC-Wertung : 1,5

**Pinball**
Langweilige Flipper-Action auf drei Ebenen !
Spielwitz fehlanzeige. Aber Flipper-Fanatiker werden ihren Spaß daran haben. Ich nicht!!
NPC-Wertung : 3

**CluClu Land**
PacMan ähnliches Geschicklichkeitsspiel für zwei Spieler. Es gilt, Goldfiguren zu bilden. Vor allem für zwei Spieler recht lustig.
NPC-Wertung : 6

**Balloon Fight**
Ballon-Stecherei auf sehr witziger Basis, wenn man zu zweit spielt.
NPC-Wertung : für zwei Spieler 6
ein Spieler 3 no fun

**Popeye**
Ein Spiel für die Kleinen. Ärmliche Grafik auf 3 Bildern mit wenig Spielwitz. Nein danke
NPC-Wertung : 3

**Urban Champion**
Das absolute Grauen. Kein Kommentar !!!
NPC-Wertung : 0 !!ins Feuer damit!!!

**Ice Climber**

Recht lustiges Kletterspiel für ein oder zwei Spieler über 32 verschiedene Gipfel.
Liegt jeder Grundpackung bei !
NPC-Wertung : 5,5

**Mario Bros.**
Verhalten schweres Geschicklichkeitsspiel für zwei Spieler in einem Bild gegeneinander oder miteinander. Auf die Dauer etwas eintönig.
NPC-Wertung : 6,5 bei zwei Spielern

**Donkey Kong**
Umsetzung eines Spielhallenklassikers von NINTENDO. Allerdings wenig gelungen, nur für Anfänger interressant. Affe go !!
NPC-Wertung : 4 so lala

**Donkey Kong jr.**
Etwas schwierigeres Affen-Spiel auf vier Bildern. Anfangs lustig mit Spielwitz, später "Gähn" !
NPC-Wertung : 4,5

**Donkey Kong III**
Ballern mit dem Insektenspray. Interressante Idee, schlechte Ausführung. Nur für Klassiker-Fans ein Muß. Hat mit dem Original Donkey Kong nichts zu tun
NPC-Wertung : 3

**Wrecking Crew**

Mehr als einhundert (auch selbst programmierbare Häuser) gilt es mittels Hammer zu zerstören. Wird auf die Dauer mehr als eintönig.
NPC-Wertung : 2 wo ist das Feuer ??

Selbstverständlich sind diese Kurzbeschreibungen total subjektiv angehaucht. Sämtliche Zusammenfassungen sind auf meinen Mist gewachsen und geben nur meine persönliche Meinung wieder. Wenn Euch das eine oder andere Spiel besser gefällt, ist das O.K. !! Trotzdem habe ich mein Bestes gegeben. Wirklich !! Wirklich ???



# Joysticks

"...ach, was schmerzen meine Daumen wieder..."
Dieses allgemeine NINTENDO-Joystick-Problem vor allem bei den sogenannten Ballerspielen ( Gradius oder Donkey Kong III ) ist Ihnen sicherlich auch bekannt. Hier kann nur eine Turbo-Feuer-Einrichtung ( dauerndes Feuern ) helfen, oder man opfert mit der Zeit seinen Daumen der Hornhaut.
Aber zum Glück gibt es ja Joysticks mit Turbo-Feuer. Zur Zeit sind folgende erhältlich...

Competition Pro 5000 von Dynamics DM 69,-

Dieser Joystick hat zwar kein Turbo-Feuer, ist aber für Spiele bei denen ein Knopf häufig benutzt wird (Gradius) wirklich super. Sehr gute Handhabung, aber etwas teuer.

Speedking von Konix DM 50,-

Bei diesem Joystick ist neben den üblichen Feuerknöpfen ein Turbo-Feuer-Schalter vorhanden. Leider hat auch dieser gute Stick einige "Fehler". Zum einen ist er für kleine Hände wenig geeignet, zum anderen verkrampft die Hand schnell, da die Feuerknöpfe doch recht ungünstig angebracht sind.

Advantage von Nintendo DM 158,-
( erhältlich ab Dezember 1988)

Wenn der Preis nicht wäre !!!!! Der Advantage ist einfach super - robust, Dauerfeuer (Schußfrequenz ist einstellbar für beide Feuerknöpfe), große Feuerknöpfe...
Diese große Steuerzentrale (ca.25x15 cm) erinnert andie Automatentastatur und ist sehr gut zu bedienen.

# Spezialisten

## Punch Out

| | | |
|---|---|---|
| Kampf 1 | 1,49,00 | von RB |
| Kampf 2 | 1,04,62 | von RB |
| Kampf 3 | 1,44,48 | von RB |
| Kampf 4 | 0,39,00 | von RB |
| Kampf 5 | 1,06,25 | von tho |
| Kampf 6 | 2,24,00 | von RB |
| Kampf 7 | 2,09,00 | von RB |
| Kampf 8 | 2,45,25 | von RB |
| Kampf 9 | 1,31,48 R2 | von RB |

## GOLF

63 Schläge (-9) by NPC

## Super Mario Bros.

628.400 Punkte by NPC

## R.C. Pro Am

150.071 Punkte von Martin (Zeitschrift PowerPlay)

112.400 Punkte by tho

Schickt uns Eure High Scores, damit wir unsere Bestenliste verfolständigen können. Es sollen ja nicht nur unsere Ergebnisse aufgezeichnet sein. Also auf in den Kampf..... Mögen die Joysticks und alle Spielgötter Euch gnädig sein. Play well!!

„Ausgezeichnet"

So gut wie noch nie



# Zu guter Allerletzt...

## IN EIGENER SACHE

Telefon-Hotline unter 0911/609697

Montags, Mittwochs und Freitags sind wir mit Sicherheit a 18 Uhr erreichbar! An anderen Tagen könnt Ihr es auch versuchen aber da könnt Ihr Pech haben....
Übrigens: Die Hotline ist für alle Fragen + Probleme da!

Der nächste INFORMER erscheint Anfang nächsten Jahres. Vorher senden wir Euch noch Infos über eventuelle Neuerscheinungen und die ersten Tips zu den im Dezember herauskommenden Spielen!

An dieser Stelle bedanken wir uns auch recht herzlich bei der Fa. SISO Spielwaren, beim Nintendo Fun Club of America, bei unserem Mitglied Joachim Rudolph für seine dreistellige Spende und natürlich bei Euch...

Wir wünschen allen Mitgliedern alles Gute und viel Spaß am Spiel auch weiterhin

May the power be with you

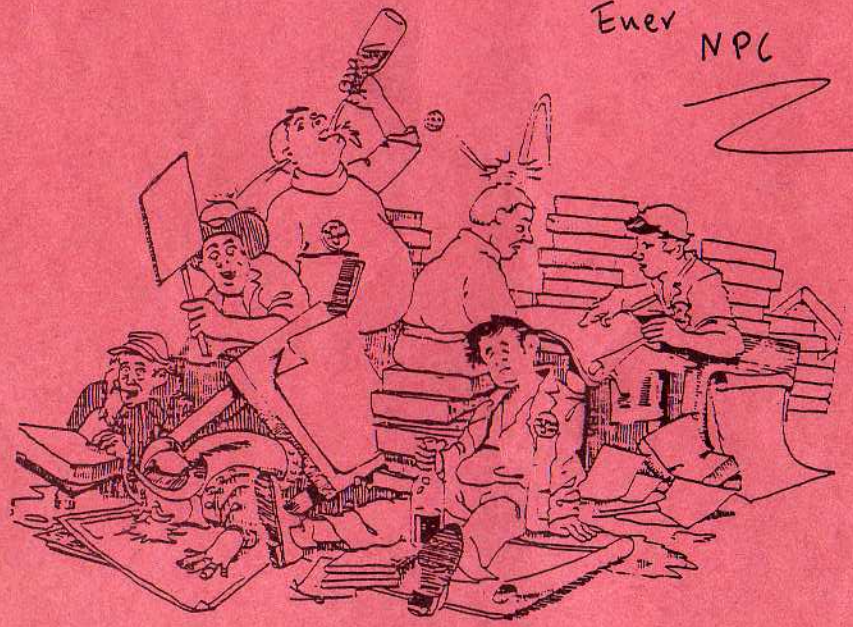
Thorsten und René

# Adieu!

## Wir haben's gepackt:

Bye, Salut, Au revoir, Do свидания, Tschüß ....

Euer NPC



Das ist ein

# GRUND ZUM FEIERN