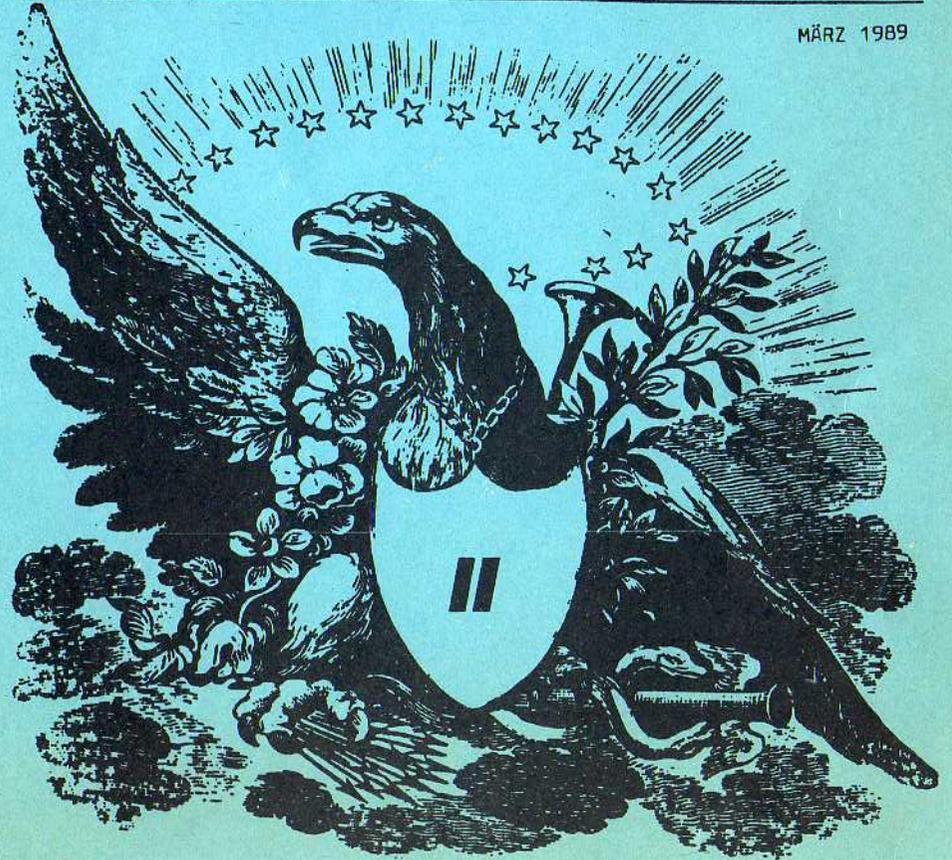
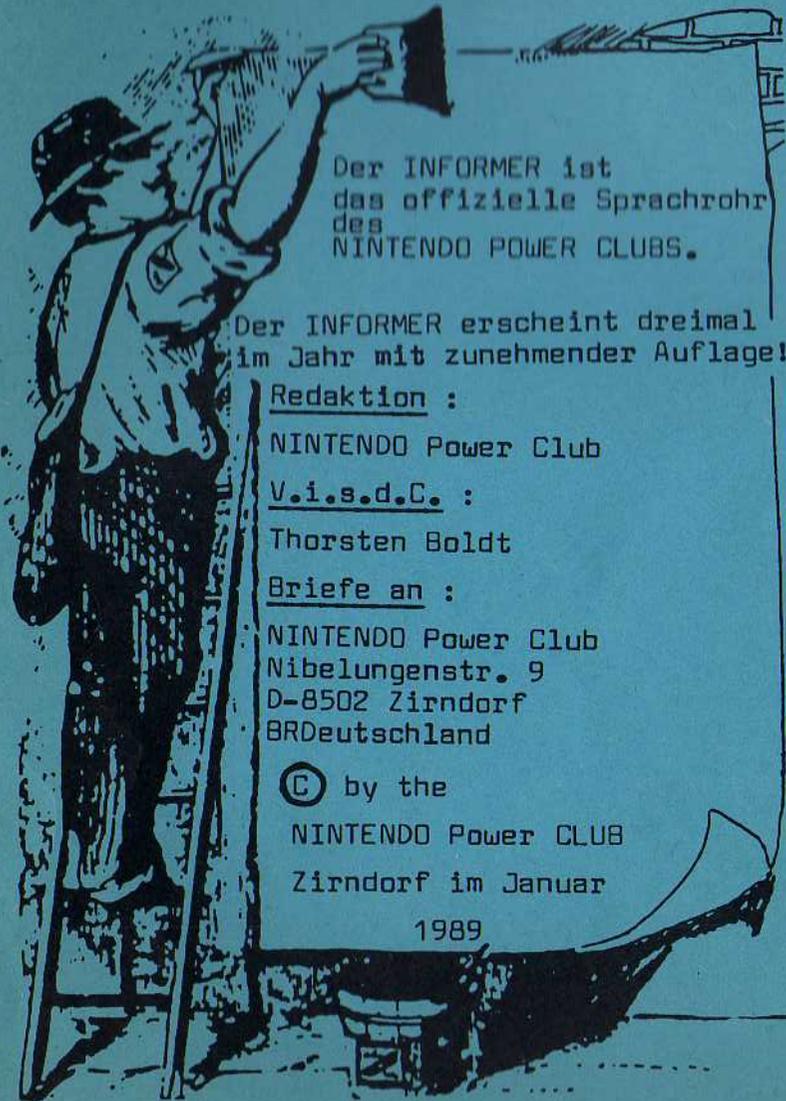


THE NINTENDO Power Club INFORMER

MÄRZ 1989



In der ganzen Welt berühmt
Erfolg kennt keine Grenzen.



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

© by the

NINTENDO Power CLUB
Zirndorf im Januar

1989

MONTAGS...MITTWOCHS...FREITAGS

18.00 - 20.00 Uhr

HOTLINE...HOTLINE...HOTLINE...

0911 / 60 96 97

WELCOME

Hallo NINTENDO-Freunde,

jetzt liegt die zweite Ausgabe unseres INFORMERS
vor Euch. Wir hoffen, daß sie Euch genauso gut
gefällt wie die erste.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht

Thorste

FÜR JEDEN ETWAS

LESEBRIEFE

SPIELVORSTELLUNGEN
(Double Dragon...)

SPEZIALISTEN

KURZMELDUNGEN

CLUB INTERNA
(Mitglieder-Fragebogen-Aktion)

KLEINANZEIGEN
(eine ganz schöne Menge)

GEWINNER

CLUB CHARTS

POWERTIPS zu Eishockey...

NEUHEITEN

und noch viel mehr.....

aktuell

Schon  gehört

"MISSING IN ACTION" von Konami
(Action-Kriegs-Adventure-Spiel mit exzellenter Dschungel-Grafik und dem Handlungsthema angepaßter Musik)

"THE FINAL ROUND" von Konami
(hervorragende Box-Simulation mit in allen Richtungen beweglichen Boxern, durch heruntänzelnde Boxer und zwei Spieler-Modus wesentlich besser als "Punch Out")

"HOT CHASE" von Konami
(Rasantes Autorennen mit Spitzengrafik und genialer Musik)

"METAL HAWK" von Namco
(Hubschrauber-Simulation auf mehreren Höhenebenen, ein wahnsinnig anspruchsvolles Spiel)

"HEAVY UNIT" von Taito
(Action á la Gradius, für Grafik-Freaks)

"IKARI WARRIORS III-Die Rettung" von SNK
(Dritter Teil des Kriegsdramas um die beiden Warriors, neue Landschaften in diesem Ballerspiel)

In sehr ferner Zukunft sind dann auch eventuell in Deutschland Spiele wie "DARTS" oder "POOLBILLIARD" und "BOWLING" zu erwarten. Alle oben aufgeführten Spiele sind absolute Neuheiten auf dem Weltmarkt und dürften in unserem Land in ungefähr 2-3 Jahren erhältlich sein.

Hoffen wir, daß die Mega-Bit-Chips nicht ausgehen und in Nintendo-Modulen Platz finden.



U.S.

HIT LISTE

- Januar 1989 -

- 1.) Double Dragon (NES)
- 2.) Punch Out (NES)
- 3.) Zelda I (NES)
- 4.) Contra (NES)
- 5.) RC Pro Am (NES)
- 6.) Top Gun (NES)
- 7.) Surf Designs (NES)
- 8.) Rambo (NES)
- 9.) Karnov (NES)
- 10.) Wizards&Warriors (NES)
- 11.) Major League Baseball (NES)
- 12.) Victory Road (NES)
- 13.) Double Dribble (NES)
- 14.) Afterburner (SEGA)
- 15.) Gauntlet (NES)



PASSIERT-NOTTERT

...im Frühjahr dieses Jahres stellt NINTENDO eine 16bit-Version der Videospiele-Konsole vor. Diese Version soll noch bessere Grafik, Sound und Auflösung hervorbringen. Wann diese Konsole auf den deutschen Markt kommt, steht noch in den Sternen...

...auf der neuen NINTENDO-Konsole laufen natürlich alle Cassetten, es gibt dann nur noch einige neue, die speziell auf 16bit-Basis laufen..

...der Gradius-Rekord erreicht derzeit in Zirndorf neue Höhen. Soeben wurde die 800.000 Punkte-Grenze erreicht und übertroffen...

...in Japan werden jetzt auch Sega-Spiele für unser System umgesetzt. Die japanische Firma Sunsoft erwarb die Rechte und bringt demnächst die Spiele 'Alien Syndrom' und 'Fantasy Zone' auf den Markt...

...das Ende des Japan-Adapters für die deutsche NINTENDO-Version scheint gekommen. Eine einstweilige Verfügung stoppt ihn...

...neuer Joypad von NINTENDO seit neuestem erhältlich. Der NES-MAX ist mit Dauerfeuer für beide Knöpfe ausgestattet. Er ist eine aufgepeppte Version des normalen Joypad, die jetzt mit einer neu entwickelten Dreh-Steuerscheibe (bessere diagonale Steuerung !) aufwartet. Kosten wird er in etwa DM 45-50,--....

LESER BRIEFE auch das noch...

Hallo Junge !!

Ich bin seit neuestem Mitglied in Eurem Club. Mein NINTENDO besitze ich seit Weihnachten '88 und bin begeistert.... Ich bin 17 Jahre alt und ein türkischer Spielefan. Nun, vor kurzem flatterte mir Eurer "INFORMER" ins Haus. Völlig gieriger Erwartung unterbrach ich ZELDA II und blätterte Eure Zeitschrift durch. Mit jeder Seite wurde mein Blick stumpfer und mein schrecklicher Verdacht stärker. Hatte PowerPlay (Anm. der Redi : PowerPlay ist eine Computerspiel Zeitschrift von Markt und Technik!!) ein neues Format ? Hatten Sie neue Tester? Hatte der Verlag pleite gemacht und konnte sich keine größere (und bessere) Zeitschrift mehr leisten? Alles falsch!.... Die Hälfte Euer Zeitschrift ist von PowerPlay abgekupfert!!!!!!!!!!!!

Ja, ja ich weiß wie schwer es ist eine Zeitschrift zu machen, aber ich bitte Euch, wenn es schon eine eigene NINTENDO Zeitschrift gibt, dann macht doch was draus!!

Nun meine Vorschläge:

- Kurzmeldungen(super, beibehalten!)
- große Leserbriefseite
- mehr InsiderBerichte
- eigene Powertips
- Modulaustauschseite, Kontakte etc.

Leserforum

Auf dieser Seite sollt Ihr verstärkt zu Wort kommen und Euren "Senf" über irgendetwas, sei es eine Spielkritik (wie unten der Gerhard), sei es etwas über NINTENDO oder über Eure Person selbst... Den Anfang macht in dieser Ausgabe der Gerhard mit seiner Spielkritik zu "Star Wars" (Krieg der Sterne), einem bisher nur auf dem Japan-Adapter in Deutschland erhältlichen Spiel. Wir danken an dieser Stelle ihm dafür recht herzlich und appellieren an Eure Finger, daß sie uns etwas Ähnliches schreiben mögen...

TEST · TEST

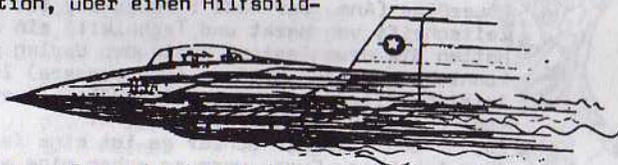
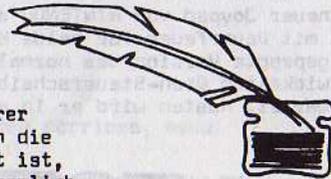
Star Wars

Gespielt auf dem Japan-Adapter

Bei diesem Spiel haben sich die Programmierer recht gut an die Filmvorlage gehalten. Auch die Szenen, an denen man nicht direkt beteiligt ist, z.B. der Vorspann, sind nicht schlecht. Ärgerlich ist, daß es keine Continue-Funktion gibt.

Das Spiel beginnt an der Stelle, wo der Roboter R2D2 dem Helden Luke die Nachricht der entführten Prinzessin vorspielt (Ihr kennt die "Krieg der Sterne" Filme?). Leider ist der Text hier Japanisch, logisch bei einem japanischen Modul. Man wird aber in diesem Spiel so sicher auf das Ziel geführt, daß zumindest so weit, wie ich gekommen bin, die Texte nicht unbedingt von Nöten sind. Zurück zur Handlung: R2D2 wird von den "Sandmännern" entführt und Luke macht sich auf den Weg ihn zu befreien. Wenn er sich gut abrackert und seine Gegner besiegt, bekommt er als Belohnung Punkte, durch die er, je nach Punktestand, die eine oder andere Extrawaffe benutzen darf. Die Auswahl dieser Extras geschieht nach alter "Link"-Tradition, über einen Hilfsbildschirm.

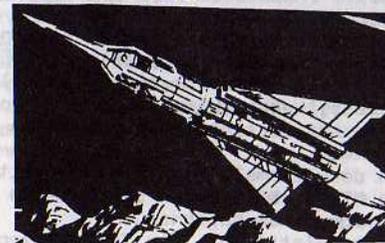
Durch Benutzen eines Gegenstandes werden die Punkte verringert, und so kann es passieren, daß der eben noch vorhandene Gegenstand nicht mehr auf der Auswahlkarte erscheint. Erst wenn man wieder genügend Punkte hat, erscheint dieser Gegenstand erneut.



sechs

Leserforum

Wenn man nun den "Obermottz" gefunden hat, ihn besiegt, bekommt man den R2D2 nebst einiger Punkte zurück. Jetzt erscheint auch der Roboter auf der Auswahlkarte und kann später zu Hilfe geholt werden. Dieser kämpft zwar nicht mit, gibt aber Hinweise. Als nächstes steigt man in ein Raumschiff und ein neues Spiel beginnt. Von jetzt an hat man gegnerische Flugkörper zu bekämpfen. Doch dieses dauert nicht allzu lange und man erreicht schließlich einen neuen Planeten. Nun wechselt man in ein Kid Icarus ähnliches System. Ich muß sagen, daß mir diese Mischung von verschiedenen Spielarten sehr gut gefällt.
Meine Wertung: 9



Gerhard Sonnabend
Stuttgart

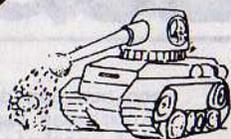
Contra

Dieses Action-Spiel von Konami bietet eine sehr abwechslungsreiche Ballerstory für einen oder auch zwei Spieler. Dabei geht es nicht auf die feine englische, sondern ziemlich rauh zu. Zur Story... Vor 30 Jahren ist ein großes Raumobjekt auf die Erde geplatzt, dieses beginnt jetzt die Herrschaft über die Welt zu erlangen. Da sollen Lance und Bill, die Helden eines EliteCommandos, das Übel aus der Welt schaffen. Diese Jagd geht quer durch acht Level (Dschungel, Wasserfälle, Schneefelder ...). Als Hilfsmittel stehen viele Zutaten aus der Waffenküche (Maschinengewehre, Laser...) zur Verfügung. Ziel des Spieles ist es vorbei an abzuschießenden Außerirdischen, die sich erheblich diesem entgegenstemmen, bis zum jeweiligen Levelwarter vorzukämpfen, der dann einem die Fingerkuppen ruiniert, da man nicht schnell genug feuern kann, um diesen zu besiegen.
Wertung: 10,5 Mir hat dieses Spiel aufgrund der mehr als abwechslungsreichen Grafik, dem ansprechenden Sound und den irre schweren Leveln sehr gut gefallen. Wer dieses Spiel nicht sein eigen nennt, der verpaßt einiges. -tho-



- 7 -

RAMBO



Der Name dieses bisher nur in den USA erhältlichen Spieles sagt eigentlich schon viel über den Spielinhalt aus. 'Rambo' bietet reichlich Action und viele mehr als knifflige Passagen auf dem Weg zur Befreiung der letzten in Vietnam zurückgebliebenen amerikanischen Kriegsgefangenen. Und dieser Weg ist sehr lang, die Zeit ist aber an 36h gebunden. Man kann sich natürlich darüber streiten, ob die Handlung des Films und auch der Cassette logisch ist, das ist aber hier kein Thema.



Die Story des Spiels paßt sich der Filmstory von 'Rambo II' an, wenn auch einige phantasievolle Ergänzungen eingebaut wurden. Hilfreich sind die zahlreichen Waffensysteme (Messer, Handgranaten, Maschinengewehre..) die mit Vernichtung der verschiedenen Feinde an Wirkungskraft zunehmen. Stirbt Rambo dann doch einmal, dann kann man mittels eines sogenannten Missions-Codes an der so eben gelösten Barriere von neuem beginnen. Die Spielstärke ist relativ gut, die Grafik kann sich teilweise sehen lassen. Vom Prinzip gefällt uns das Spiel recht gut. Allerdings wird 'Rambo' in unserem Staate wahrscheinlich wegen des Namens nicht erscheinen!

Double Dragon

Dieses Prügelspiel von Tradewest, mit der Spielautomatenversion eines der beliebtesten Spiele des vergangenen Jahres, quer durch vier abwechslungsreiche Kampfstadion (Stadt, Industrie, Wald und Versteck des Obermotzes) bietet viele Varianten, um die unterschiedlich schweren Gegner zu besiegen. Von einfachen Faustschlägen über Kopfstöße und Ellbogenchecks bis zu Schulterwürfen reicht die Palette. Worum geht es aber... Double Dragon ist die Geschichte von Billy und Jimmy Lee, zwei Brüdern, denen keine gemeine Straßenkampfart fremd ist. Zu Beginn wird Billy's Freundin Marian von Den Black Warriors, einer Straßengang entführt. Billy macht sich auf den Weg, sie zu befreien. Dabei kann er sich oben schon erwähnter Angriffstaktiken bedienen, aber auch von Gegnern verlorene Gegenstände, z.B. Messer, Steine, Kisten, Dynamit oder Baseballschläger, benutzen.

- acht -

Super Mario Bros. 2

Jetzt dauert es nicht mehr lange und die Fortsetzung des absoluten NINTENDO-Knüllers "Super Mario Bros." kommt in die Regale der deutschen Spielwarenabteilungen.

"Super Mario Bros. II" wartet mit einem völlig neuartigen Spielprinzip auf. Es warten sieben Levels mit 20 Unterwelten auf Erforschung. Hierbei bedient man sich eines lustigen Waffensystems, dem Sammeln und Wegschleudern von Obst in allen Variationen. Aufsammeln muß man dieses auf dem langen Weg durch die einzelnen Welten. Komischerweise können auch zahlreiche Gegner als Wurfneschosse mißbraucht werden. Die verschiedenen Level bieten hinreichend Abwechslung (geheime freizusprengeende Geheimgänge, fliegende Teppiche, Treibsand und vieles mehr...) und sehr viel zum Erkunden, Probieren, Verlaufen oder auch nur zum Haare raufen. Der aufkommende Spielspaß wird durch hübsch komponierte Musikstücke unterstützt und durch abwechslungsreiche Grafik verfeinert.

MEINUNG: SUPER MARIO BROS., Teil II knüpft in etwa an den Vorgänger an, gefällt mir persönlich aber nicht ganz so gut (vielleicht auch deswegen, weil es kein Punkte-System gibt - es gilt nur, die einzelnen Level zu schaffen!). Trotzdem gefällt uns das Spiel sehr und wir spielen und spielen (vor allem, weil die Lösung noch in weiter Ferne ist!!!).
Wertung: 10,5 Punkte -tho-

Double Dragon , Teil I

Double Dragon kann von zwei Spielern auf zwei verschiedenen Arten gespielt werden - zum Einen als Partner auf dem Weg, Marian zu befreien, zu Anderen als Gegner in einem Übungskampf mit verschiedenen Figuren.

Wertung: 8

Wer den Spielautomaten kennt, wird von dieser Umsetzung ein wenig enttäuscht sein. Ich kenne ihn und daher ist meine Meinung wahrscheinlich eher ein bißchen zu subjektiv. Die Spielart ist am ehesten mit Urban Champion zu vergleichen, wenn auch Double Dragon mehrere hundertmal besser ist in Grafik, Sound und in Abwechslung. Alles in allem ist über das Spiel zu sagen, daß es nicht unbedingt ein Muß ist, aber mal wieder etwas anderes. Nicht umsonst ist Double Dragon von Nintendo die Nummer 1 der US-Videospiel-Charts..



-9-

-tho-

NINTENDO POWER CLUB NEWS

Track & Field II

Sportspiele von Konami sind meistens eine Klasse für sich, so bietet Konami für den Nintendo-Besitzer mal wieder eine Sportsimulation mit ausgefeilter, detailgetreuer Grafik (beim Fechten schüttelt der Verlierer mit dem Kopf und tipst mit dem Fuß) und mit 14 mehr als abwechslungsreichen Sportarten. Da geht es von Fechten, Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Taekwondo, Stabhochsprung, Kanuslalom, Bogenschießen, Hürdenlauf und Reckturnen bis zu Übungs-/Zusatzübungen, wie Gleitschirmfliegen und Armdrücken. Diese verschiedenen Disziplinen kann man auf zwei Arten angehen - im Trainingsmodus (die Qualifikationswerte sind relativ niedrig und man kann einzelne Disziplinen auswählen) oder im Olympic Modus, der so richtig olympisches Flair bietet mit Landung der Mannschaften auf dem Flughafen, Begrüßung der Sportler und Eröffnungsshow.



Ziel ist es jeweils durch schnelles Drücken der Feuerknöpfe oder geschicktes Taktieren die Qualifikationsnorm zu schaffen, um weiterspielen zu dürfen. Im Olympic Modus hilft einem ein Passwordsystem wenigstens die Reste der Fingerkuppen zu schonen und nicht wieder mit der ersten Disziplin starten zu müssen. A propos Fingerkuppen... Mit dem normalen Joypad ist es nahezu unmöglich bestimmte Disziplinen zu bewältigen, was ein wenig die Spielfreude trübt.
Wertung: 10

Wirklich ein gutes Sportspiel mit einem Haufen an Abwechslung, attraktiver Grafik und erstaunlich gut verständlichen Kommandos, wie z.B. "on your marks"(auf die Startpositionen) oder "qualified". Mir gefällt das Spiel relativ gut, wenn auch zwei/drei Disziplinen ziemlich öde mit der Zeit werden und man einen "Advantage"-Joystick benötigt. Negativ anzumerken ist noch, daß man nur drei Sportarten mit 2 Spielern gleichzeitig nutzen kann, bei allen anderen hintereinander.

-tho-



NINTENDO POWER CLUB NEWS

Top Gun

Jetzt soll auch die erste Flugsimulation für das Nintendo Telespiel auf den deutschen Markt kommen. Top Gun heißt diese Luftraumballerei von Konami. Zur Story (?)... Wenn man überhaupt von einer Story sprechen kann, dann dürfte diese in etwa folgendes Aussehen haben. Der Hero - F14 Kämpfer der amerikanischen Luftwaffe - hat sich durch vier verschiedene Missionen zu schießen, um das Übel vom Lande abzuwenden. Na denn man los... Zu Beginn kann man aus drei Raketentypen die Zusatzwaffe zur Bardkanone auswählen. Helm auf, Sicherheitsgurt angeschnallt, Start, diesen macht das Spiel jedesmal von allein. Man wird auf die jeweilige Kampfhöhe katapultiert und da kommen sie auch schon in den Radarschirm, feindliche Flugzeuge. Also, Feuer frei! Nach dieser ersten Kampfsequenz geht es dann zur Landung. Dabei gibt die Anzeige vor, was man mittels Joypad an das Kampfflugzeug weitergeben muß. Dieses ist gar nicht mal so einfach, oft verfehlt man den Flugzeugträger um einiges und zerschellt im Meer. Abwechslung bringt das Auftanken in der Luft durch ein herbeizurufendes Versorgungsflugzeug über einen Tankschlauch.



Wertung: 8 Mir gefällt das Spiel nicht so sonderlich gut, da es doch ziemlich einseitig - ballermäßig - abläuft. Die Grafik und der Sound (beste Titelmelodie aller Nintendo-Spiele) können sich sehen lassen. Story?!? Ärgerlich ist, daß eine Pausentaste fehlt, Daumen adé.

-tho-



IN EIGENER SACHE

Wir sind uns bewußt, daß bei einem Artikel über ein Spiel, daß sich mit dem Luftkampf beschäftigt, der Gedanke an die Tiefflugdiskussion als Nebenprodukt anfällt. Wir hoffen, niemanden direkt oder indirekt mit diesem Artikel getroffen zu haben. Uns geht es nur um das Spiel, nicht um das, was im Hintergrund der Politik über das Thema geredet wird. Genau der gleiche Hintergedanke steckt im Artikel Rambo.

NINTENDO Power Club Zirndorf 1989

NINTENDO POWER CLUB

Reaktionen Kritik

Hier ist sie endlich... die Auswertung unser kleinen Fragebogen Aktion. Wir fragten Euch über Euer NINTENDO-Leben aus und Ihr gabt uns bereitwillig Auskunft. Bereitwillig ?? Jedenfalls einige.. Wir bedanken uns bei den 35% unserer Mitglieder, die uns den Fragebogen zurückgeschickt haben. Danke !! Bei den anderen 65% bedanken wir uns auch

Hier ist also die Auswertung...

Verschickte Fragebögen	100 %
dav. an NPC zurück	35 %
in den Mülleimer	65 %

Und wie alt/jung seid Ihr alle..?..



4 - 16 Jahre	9,2 %
17 - 30 Jahre	37,5 %
31 - 45 Jahre	13,9 %
46 - 60 Jahre	3,8 %
61 - ...Jahre	0,6 %
keine Angaben	45,0 %

Wo wohnen eigentlich die NINTENDO-Spieler ??

nördl. Hannover	29,2 %
Berlin	7,6 %
PLZ 4 und 5	22,1 %
PLZ 6 und 7	23,9 %
Bayern	15,2 %
Ausland	2,0 %
(Österreich, Schweiz, Frankreich, Luxemburg, Schweden und Norwegen)	
→ weiteste Entfernung : Kairo !!	



Zum Informer....

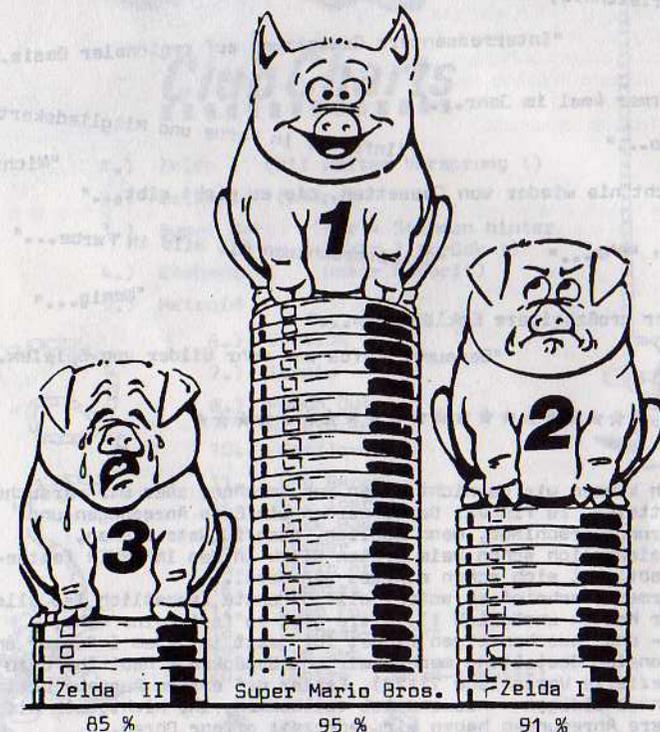
Umfang	Note	2,5
Aufbau	Note	3,1 (mehrere "6")
Tips	Note	1,9 (einige "6")
Witze	Note	3,9 (O.K., keine Witze mehr)
Vorschauen	Note	2,0
E.-Bild	Note	2,6
E.-Weise	Note	3,0

Im Durchschnitt hat jedes Mitglied die Auswahl aus 12,8 verschiedenen Cassetten.

65 % unserer Mitglieder besitzen mehr als 20 Cassetten

22 % besitzen gar mehr als 28 Cassetten

WER HAT WAS !?



4.)	Metroid	54 %
5.)	Tennis	52 %
6.)	Kid Icarus	48 %
7.)	Eishockey	42 %
8.)	RC Pro Am	41 %
9.)	Rad Racer	40 %
10.)	Kung Fu	39 %
11.)	Punch Out	37 %
12.)	Soccer	36 %
13.)	Fitness-Center	31 %
14.)	Golf, Pinball	22 %
15.)	Wrecking Crew	18 %

VERBESSERUNGEN WERDEN GEWÜNSCHT

"Inhaltsverzeichnis, kein so großes Durcheinander..."

"Interessantere Gestaltung auf regionaler Basis..."

"Bitte Informer 4mal im Jahr..."

"Ist O.K. so..."

"Informer in Farbe und Mitgliedskarte..."

"Sprecht nie wieder von Cassetten, die es nicht gibt..."

"Nichts"

"Mehr, mehr, mehr..."

"Spielvorschauen mit Bild in Farbe..."

"Wenig..."

"Für Anfänger großzügigere Erklärungen..."

"Genauere Infos und mehr Bilder von Spielen..."

Natürlich können wir es nicht allen rechtmachen, aber wir versuchen einen Mittelweg zu finden. Dabei werden wir Eure Anregungen und Verbesserungsvorschläge, wenn möglich, auch zu Rate ziehen. Wie Ihr sicherlich schon beim ersten Blick in den INFORMER festgestellt habt, hat sich schon einiges geändert... Der Informer erscheint ab sofort alle 3 Monate (monatlich ist allein wegen der Kosten unmöglich!), Witze gibt es fast keine mehr, Verkaufs- und Tauschanzeigen findet Ihr jetzt in jedem Informer und zur regionalen Gestaltung machen wir uns Gedanken (habt Ihr dazu schon spezielle Vorschläge ??!??). Fehler der ersten Ausgabe bitten wir zu entschuldigen - niemand ist vollkommen, Ihr nicht, wir nicht!! Für weitere Anregungen haben wir jederzeit offene Ohren...

"Kann so bleiben..."

"Ausführlichere Infos..."

"Noch mehr Tips..."

"Weniger Witze, mehr Meetings, pro Folge ein Mitglied vorstellen, Verlosungen, Wahlen, Turniere..."

"Dickerer INFORMER..."

"Witze weglassen..."

"Alle 8 Wochen einen INFORMER"

"Dialoge in Deutsch Übersetzen..."

"Verkaufs- und Tauschanzeigen"

Club Charts

- 1.) Zelda I (mit weitem Vorsprung !)
- 2.) Zelda II (knapp)
- 3.) Super Mario (nur 4 Stimmen hinter Platz 2 zurück !)
- 4.) Eishockey (unser Favorit)
- 5.) Metroid
- 6.) Gradius
- 7.) Tennis
- 8.) Punch Out
RC Pro Am
- 10.) Castlevania
- 11.) Rad Racer
- 12.) Kid Icarus
- 13.) Duck Hunt
- 14.) Soccer
- 15.) Mario Bros.
- 16.) Goonies II
- 17.) Kung Fu
- 18.) Fitness-Center
- 19.) Top Gun
- 20.) Contra (Japan-Adapter)

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

Flohmarkt

Suchen - Finden, Kaufen - Verkaufen....
Wir haben für Euch das große Buch des Flohmarktes im INFORMER aufgeschlagen.
Ab sofort könnt Ihr uns Eure Kleinanzeigen zur Veröffentlichung schicken. Wir hoffen, daß dieser kleine Service bei Euch gut ankommt und Ihr viele Antworten auf Eure Anzeigen bekommt.



HALLO NINTENDO FREAKS !!
Ich suche, tausche oder verkaufe aktuelle Spiele ! Wer hat Interesse ? Bitte bei Angela Bichler, Tel. 02351/860207 ab 19Uhr melden.

Suche NINTENDO-Freak zwecks Tausch von Spielen! Tel.: 09132/5371

Suche einen NINTENDO Fan im Kreis Ansbach zwecks Austausch von INFOS und TRICKS !!!
Er/Sie sollte telefonisch erreichbar sein.
Wer Interesse hat, soll mich unter Tel. 09827/7461 anrufen. Marc Remolt, Lichtenau

VERKAUFE LCD-SPIELE VON NINTENDO !!
Melden bei Sven, Tel. 030/7219524

SUCHE ebenfalls infizierte, um Meinungen und Tricks auszutauschen im Raum Lüneburg.
Tel. 04131/56280 (Ulrich)

Suche NINTENDO-Spielpartner im Kreis Düren/Aachen. Kaufe NINTENDO-Cassetten !
(Bitte melden bei Marc, Tel.: 02461/8516)

"Der Power Club man glaubt es kaum, ist für uns ein schöner Traum.
Sind wir beim Spiel in großer Not, ein Anruf genügt -- alles im Lot !"
Käthe Ossowski

Verkaufe die NINTENDO-Spiele "Mario Bros." und "Kung Fu" zu je DM 30,-. Außerdem verkaufe ich noch den "Zapper" (DM 45) und das Spiel "Gumshoe" (DM 35).
Tel.: 08141/2261, Paul

SUCHE das Nintendo-Spiel "Adventure of Link" !!
Zahle DM 75,-- (Tel. 08031/34169)

KLEINANZEIGEN



Tausche Spiele "Wrecking Crew", "Slalom", "Kid Icarus", "Punch Out", "Donkey Kong I" und "Balloon Fight" !! Tel.: 06132/5766
in Österreich !! Franz aus Bad Ischl

Wer tauscht mit mir Spiele ?? Habe zum Beispiel "Donkey Kong Jr.", "Mario" oder "Rad Racer". Walter 089/9032411

Suche NINTENDO Mitglied, auch weiblich wäre nett, im Raum Harz/Heide um Spiele auszutauschen. Rolf Tel.: 05520/3233

Suche jemanden, der Spiele von mir abkaufen will. Tel.: 089/131111

Tausche "Zelda I", "Pro Am", "Kid Icarus" und "Ice Climber" gegen "Metroid" und "Adventure of Link" ! Auch gegen Bar !!
Tel.: 0951/16435, Joe

"Ist mir langweilig oder so, spiele ich NINTENDO und bin froh!"
Harald aus München

Wer kann mir sagen, wo es ein NINTENDO-Handbuch gibt ? Tel : 02391/51351

HALLO ! Wer will mit mir eine Brieffreundschaft anfangen? Ich beantworte jeden Brief.
Rouven Fächtener, Mittelstr. 44, 5014 Kerpen
Horrem, bin 11 Jahre jung

Suche Tauschpartner in Berlin !
Tel.: 030/8152526 auch Westdeutschland !!



POWER TIPS



Gradius

Aufrüsten des Werp Rattlers während eines Levels
Steuerkreuz 2mal nach oben
2mal nach unten
1mal nach links
1mal nach rechts
1mal nach links
1mal nach rechts
1mal nach rechts
dann Knopf "B" und zum Schluß Knopf "A"

Dieses Nachfüllen der Waffensysteme erleichtert das Spielen mindestens einmal pro Level...

ABKÜRZUNGEN

- Level 1 -- alle Raumbasen bei glatter Tausender Zahl abschließen (ziemlich selten)
- Level 2 -- Abschließen des letzten großen Raumschiffes während es im Innern rot ist
- Level 3 -- Abschließen von mindestens 10 Köpfen



Einfach Traumhaft...

8 zehn



Metroid

JUSTIN BAILEY

Frau hat einen Wellenstrahler

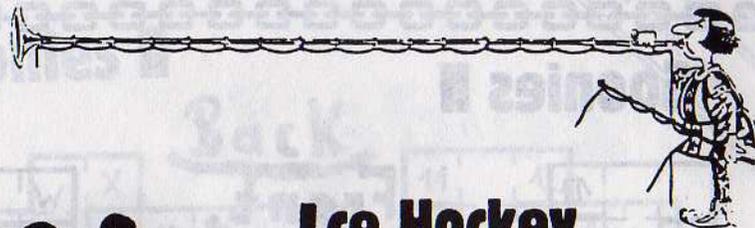
Kid Icarus

Level 4-1 8800iF C1LGoo
k2001G I500DF

KREDITKARTE

Diese erhält man, wenn man in den Bonus-Räumen alle Krüge ohne daß die Hexe auftaucht zerschießt - im letzten ist dann die Kreditkarte

Wenn Euch die Preise der Händler zu hoch vorkommen, dann müßt Ihr mit Ihnen handeln. Dazu drückt Ihr auf dem zweiten Joystick die Knöpfe "A" und "B" gleichzeitig. Achtung: manchmal wird es auch teurer...



Ice Hockey



SPIEL OHNE TORWARTER

gleichzeitiges Drücken der Knöpfe "A" und "B" beider Joysticks und der "Start"-Taste von Joystick 1 nach Auswahl "1 oder 2 Spieler"...

PUCK OHNE GESCHWINDIGKEITSVERLUST

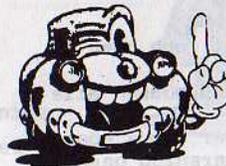
nach dem Einstellen der Spielzeit und der -geschwindigkeit gleichzeitig Knopf "A" und "B" beider Joysticks und die "Start"-Taste von Joystick 1 drücken...

Beides läßt sich auch kombinieren und man hat ein völlig neues Eishockey-Gefühl, ein Sportspiel mal anders. Viel Spaß...

Wrecking Crew

SUPERHAMMER

In Bild 6 müßt Ihr die Bomben in folgender Reihenfolge zerschlagen: anfangs die Bombe am rechten Rand in der Mitte, darauf sofort die Bombe in der Mitte am oberen Bildrand und letztlich die Bombe in mittlerer Höhe am linken Bildrand, schon habt Ihr einen Superhammer



NEIN !!
Wenn Ihr Hilfe braucht, nicht gleich die Feuerwehr rufen...

Hotline 0941/609697

Mo, Mi, Fr



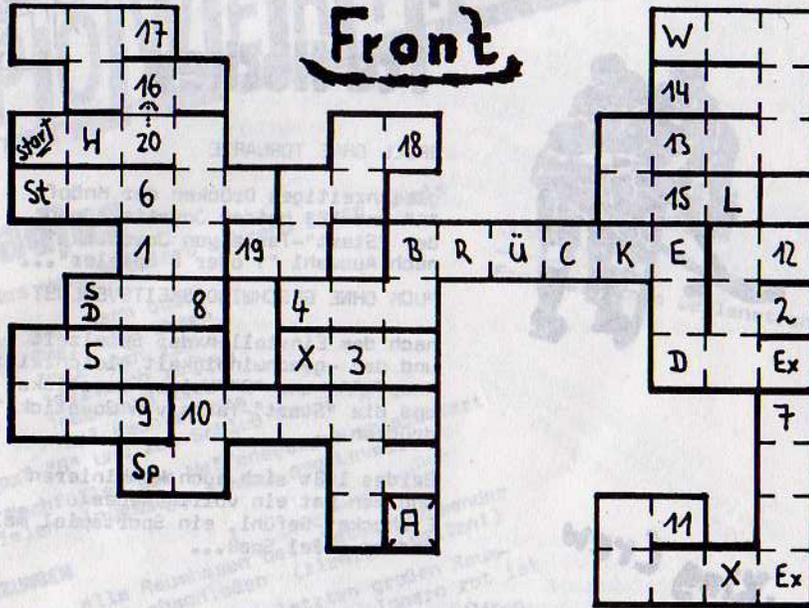
Track + Field II

Paßwörter hierzu könnt Ihr über die HOTLINE erfahren. Wir haben alle...



Goonies II

Front



- 1 - 19 : Verbindungstüren zwischen Front + Back
- 6 : Detektor
- 8 : Kerze
- 9 : Bumerang / Brille
- 10 : Schlüssel
- 16 : Detektor
- 20 : Schlüssel / Loch in Decke führt nach oben !

Wichtig :- In den verschiedenen Räumen müssen alle Wände abgeklopft werden!
 -Löcher im Boden oder in der Decke können nur mit Leiter oder Taucheranzug passiert werden!
 -Will man Brille oder Taucheranzug benutzen, muß man auf der "Abenteuer Szene" den Knopf "B" drücken!
 -Nicht verzweifeln, hämmern!

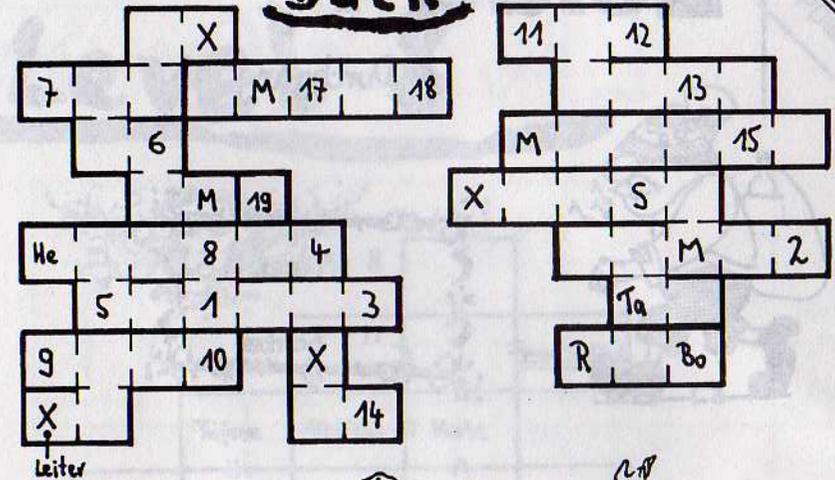
Geschickt wurde die Karte von Anna-Maria Thiel aus Berlin.

Danke!!



Goonies II

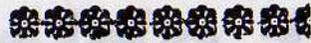
Back



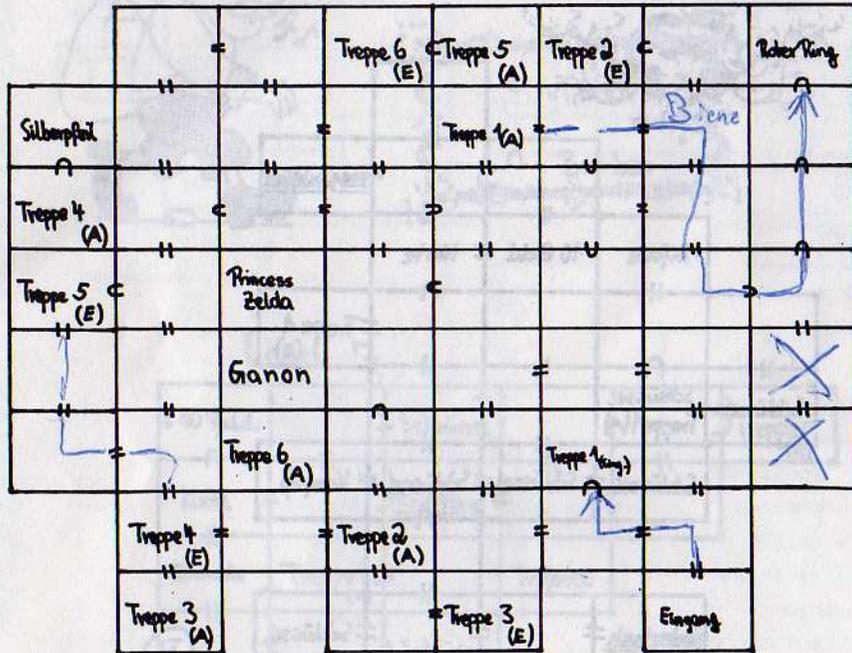
- H : Hammer
- S : Schlüssel
- St : Steinschleuder
- K : Kerze
- T : Transistor
- B : Bumerang
- Br : Brille
- Sp : Springschuhe
- W : Weste
- L : Laufschuhe
- X : Goonies
- A : Annie
- He : Helm
- Ta : Taucheranzug
- R : Regenmantel
- Le : Leiter
- Bo : Bomben
- Ex : Extraleben
- M : Molotow
- D : Detektor



Noch ein Passwort, um einmal alle Zubehörteile zu haben.....
 340 N2+3 '7R 3'12



LEVEL 9



Spezialisten

Super Mario Bros.

9.999.600 Punkte Heinz Pohl, Berlin

916.800 Punkte Norbert Ramelsberger, Bad Reichenhall

So gut wie noch nie

- | | | |
|---------------|----------------|-------------------------|
| Mario Bros. | 288.060 Punkte | Tom Veldkamp, Hamburg |
| Kung Fu | 514.920 Punkte | Tom Veldkamp, Hamburg |
| Donkey Kong | 123.700 Punkte | Sven Doberstein, Berlin |
| Donkey Kong 3 | 185.800 Punkte | Sven Doberstein, Berlin |
| Popeye | 86.300 Punkte | Sven Doberstein, Berlin |
| Wrecking Crew | 172.200 Punkte | Sven Doberstein, Berlin |
| Pinball | 137.900 Punkte | Sven Doberstein, Berlin |

Pro-Am

182.189 Punkte Tom Veldkamp, Hamburg

Gradius

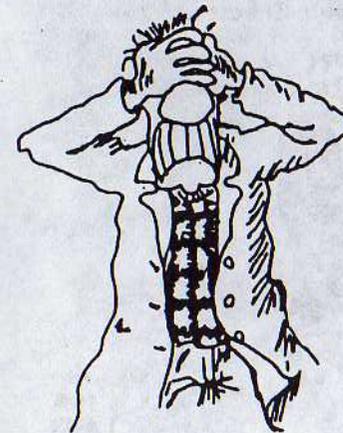
845.800 Punkte -tho-

Punch Out

- | | | |
|----------|------------|---------------------------------------|
| Kampf 1 | 1.23.97 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 3 | 1.03.61 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 4 | 35.82 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 5 | 58.61 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 5 | 56.82 | Norbert Ramelsberger, Bad Reichenhall |
| Kampf 8 | 1.00.99 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 9 | 59.00 R2 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 10 | 2.48.00 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 11 | 2.47.61 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 12 | 1.18.25 R2 | Alexander Tinschert, Bremen |
| Kampf 13 | 2.39.00 | Alexander Tinschert, Bremen |

Punktsieg über Mike Tyson

9980 Punkte Michael Stasch, Bottrop



ALARM

ER FEHLT EUCH, ER FEHLT UNS, ER FEHLT VIELEN...
WER FEHLT EUCH, WER FEHLT UNS, WER FEHLT VIELEN...

Natürlich der Nintendo Power Club-Aufkleber !!!!!!!!!!!

Wie so oft fehlt uns nur eines, die zündende Idee.
Da haben wir an EUCH gedacht. Was haltet Ihr davon ?

Kreativität ist angesagt, malt Euren Aufkleber !
Prinzip : Es ist alles erlaubt, was gefällt !!

Schickt uns doch Eure Ideen innerhalb der nächsten
acht Wochen, damit wir den Auftrag zum Druck geben
können und Ihr EUER WERK mit dem nächsten Informer
zurückbekommt.

Wir sind sehr gespannt.....

Das war's

Tschüß

Euer NPL



Pressestimmen : Ostfriesenbote "Das Ende -endlich" // Bayern Echo "Um Gottes Willen" // Schwaben-Express "Schwachsinn" // Ruhr-Neus "Hat es schon angefangen" // MILD "Henkt sie, erschießt sie später"

Danke, danke, wir prosen auch der Presse zu !



Zu guter Allerletzt...

Hinter den KULISSEN

Inhalt: Also, ich finde ihn natürlich super und arbeite schon auf Ausgabe III hin. Hoffentlich habt Ihr auch ein wenig Spaß an der Lektüre! Diesmal sind es zwar ein paar Seiten weniger geworden, da es ja nicht viel neues gab - die neuen Cassetten sind ja doch erst jetzt auf den Markt gekommen. Wir werden uns hüten vor Erscheinungsterminen!! aktuell: diese brandneuen Spiele haben wir von einer Spielautomatenmesse aus London, die Hersteller bestätigten uns, daß bereits Umsetzungen aufs NES geplant sind. Na denn man los!! Leserbriefe: Danke Jörg, daß Du uns diese kleinen Zeilen gemalt hast. Einige Berichte, auf die Dein Vergleich mit der Zeitschrift "Power Play" abspiegle, sind tatsächlich mit einigen aus unserem letzten INFORMER nahezu identisch. Dieses liegt aber nicht an unserem horrenden Abschreibungszwang, sondern daran, daß Mitglieder von uns Ihre Karten, ... nicht nur an "Power Play", sondern auch an uns (was logisch ist!) geschickt haben. Wie Du schon am Telefon sagtest, zweifelst Du auch nicht daran, sondern wolltest aktiv bei uns einsteigen. Wir freuen uns auf Deine Mitarbeit ... Leserforum: Der Anfang ist gemacht! News: Leider konnte uns keiner der Verantwortlichen etwas über Erscheinungstermine mitteilen. Wir hoffen, daß der Vertrieb die Möglichkeit von NINTENDO of America bekommt, endlich auch auf dem deutschen Markt die Cassettenvielfalt unseres Systems zu präsentieren. Reaktionen: Na ja! Club Charts: Meine Favoriten waren "Gadius", "Eishockey" und "Contra". Schickt uns Eure neuen Favoriten bis zum 23. April '89! Flohmarkt: Die ersten Kleinanzeigen sollen Euch auch Anregungen bieten, was man im Flohmarkt alles verkaufen, suchen ... kann. Weiter geht es damit im nächsten Informer. Bitte keine riesigen Anzeigen! Powertips: Sind diesmal nicht so viele, da kaum interessante Dinge passiert sind. Habt Ihr vielleicht noch Kiffie, die Ihr anderen mitteilen möchtet, vielleicht eine Karte von Super Mario, auf der alles (!) eingezeichnet ist? Spezialisten: Bitte Fotos! Viele schicken abenteuerliche Spielergebnisse ein, z.B. beim Golf -40. Wer derartiges vorbringt, möge bitte ein Foto mitschicken (beim Fotografieren Raum abdunkeln + Blitz abschalten!!). Das Letzte: So, das war es für heute und diesen INFORMER. Bedanken möchte ich mich für Unterstützung bei Ruth Böttger und Herrn + Frau Ossowski (alle aus Hamburg!). Den nächsten Informer wird es im Mai geben! Als Inhalt werdet Ihr folgendes vorfinden: Mitgliedertreffen im Sommer, News, und und und ...

Für heute alles Gute, mögen die Jappods Euch willig sein
Tschüß Thorsten



