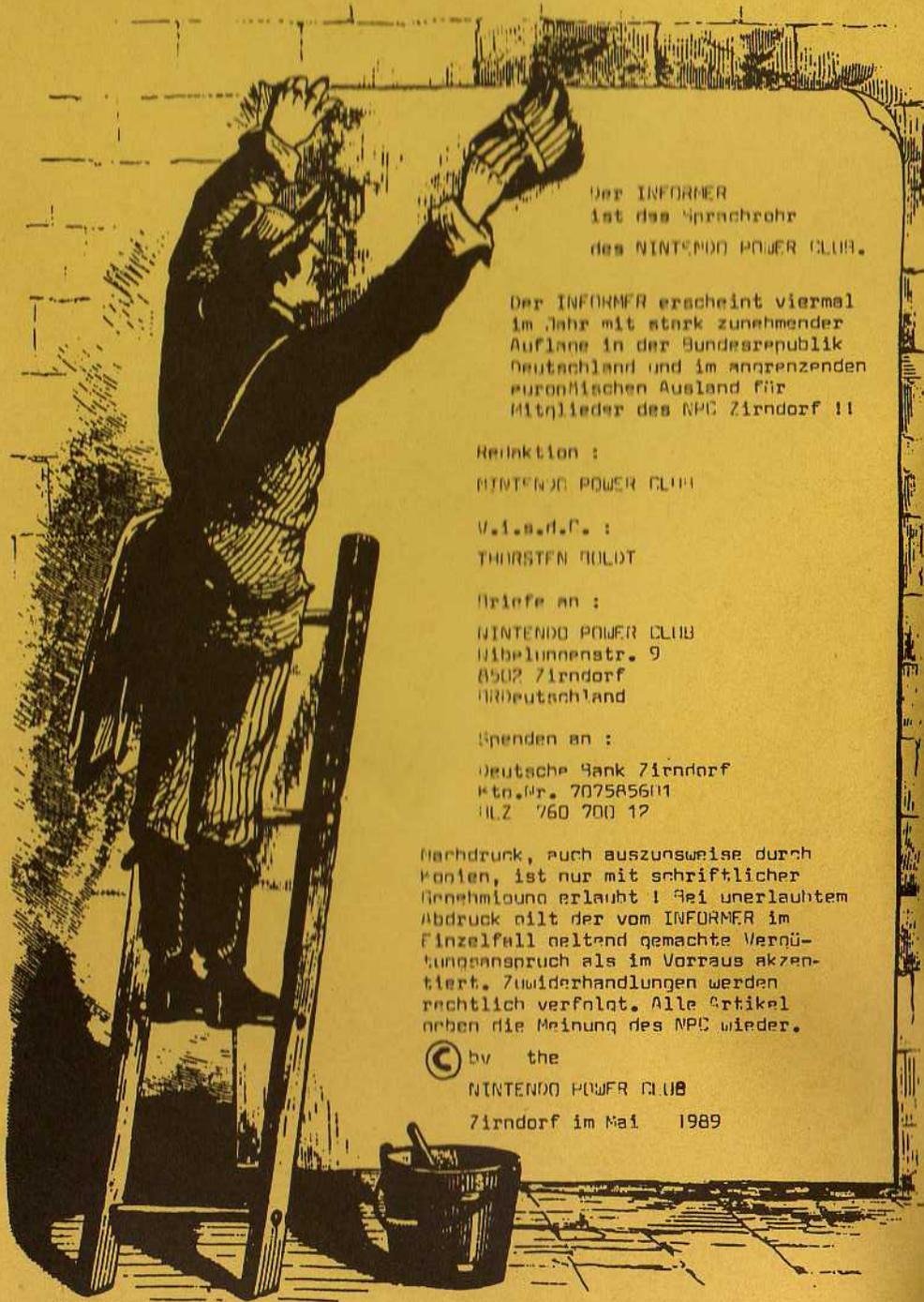


# THE NINTENDO Power Club INFORMER

JUN 1989



**In der ganzen Welt berühmt**  
*Erfolg kennt keine Grenzen.*



Der INFORMER  
ist das Sprachrohr  
des NINTENDO POWER CLUB.

Der INFORMER erscheint viermal  
im Jahr mit stark zunehmender  
Auflage in der Bundesrepublik  
Deutschland und im angrenzenden  
europäischen Ausland für  
Mitglieder des NPC Zirndorf !!

Redaktion :  
NINTENDO POWER CLUB

V.i.s.d.P. :  
THURSTEN GOLDT

Briefe an :  
NINTENDO POWER CLUB  
Hibelunnenstr. 9  
8502 Zirndorf  
FRDeutschland

Spenden an :  
Deutsche Bank Zirndorf  
Kto.Nr. 707585611  
BLZ 760 700 12

Nachdruck, auch auszugsweise durch  
Kopien, ist nur mit schriftlicher  
Genehmigung erlaubt ! Bei unerlaubtem  
Abdruck gilt der vom INFORMER im  
Einzelfall geltend gemachte Ver-  
gütungsanspruch als im Voraus akzen-  
tiert. Zuwiderhandlungen werden  
rechtlich verfolgt. Alle Artikel  
neben die Meinung des NPC wieder.

© by the  
NINTENDO POWER CLUB  
Zirndorf im Mai 1989



Hallo NINTENDO-Fans und Freunde ,

Zur Zeit haltet Ihr Teil III der INFORMER-Reihe in Euren  
Händen. Nach kurzer Pause (Streß ist unser neues  
Lieblingsswort !) haben wir Euch wieder einige Seiten zu-  
sammengestellt mit Neuigkeiten über Euer NINTENDO-Gerät  
und sein Umfeld. Wir hoffen, Ihr habt viel Spaß mit dem  
neuen INFORMER und fühlt Euch gut informiert.  
Doch genug der Vorschreibe...

Viel Spaß bei der Lektüre....

*Thorst*

## INHALT

### NPC on Tour

Folgende Termine solltet Ihr schon einmal dick rot/grün/blau  
in Eurem Kalender anstreichen

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| 21. und 22. Oktober  | Spielstadt Essen |
| 04. und 05. November | Spielaktiv Köln  |

Auf diesen 2 Spielmessen werden wir am Stand der Fa. SISG KG  
vertreten sein. Alle Neuheiten werden wir dabei haben, losisch...  
Einzelheiten zu beiden Terminen im nächsten Informer !!!

Weiterhin veranstaltet die Fa. SISG Spielwaren auch im Sommer  
einen bundesweiten Fitness-Toppich-Wettbewerb mit sehr attraktiven  
Preisen. Austragungsorte werden Spielwarengeschäfte in größeren  
Städten sein. Die Termine, die Austragungsorte und natürlich die  
Preise werden wir Euch in einem Rundschreiben im Juli mitteilen!

# PASSIERT-NOTIERT

In den USA werden in diesem Jahr aller Voraussicht nach 80 (1) neue Spiele fürs NINTENDO auf den Markt geworfen. Darunter sind so klangvolle Namen wie "California Games", "Roger Rabbit", "Ultima", "Airwolf", "Predator", "Terminator" oder "Winter Games" und "Knight Rider". Um allerdings die Spiele in Eurem Modulschacht bewundern zu können, müssen sie sich erst erfolgreich in den Staaten verkaufen...

...wir erwarten in der Bundesrepublik mindestens 10 neue Spiele in diesem Jahr

...das Spiel "Super Mario II" schlägt in den USA zur Zeit alle Rekorde! Die erste Auflage von 500.000 Stück war in wenigen Stunden ausverkauft. Auch bei uns bahnt sich etwas ähnliches an, da schon die Hälfte der Cassetten die Regale der Händler verlassen hat. Also auf, sichert Euch Teil II des Mega-Hits.

...auf der Consumer Electronics Show in diesem Frühjahr in Las Vegas stellte NINTENDO auch neue Peripherie-Geräte vor. Darunter waren interessante Verbesserungen des normalen Joypads zu bewundern. Neben einem richtigen Steuerknüppel aus dem Flugzeug, der richtige Flugzeug- oder Autoatmosphäre bietet und den Spielspaß bei einigen Spielen aus diesem Bereich stark erhöht, wurden auch kabellose Joysticks vorgestellt. Diese auf Infrarot-Basis arbeitende Joypads verhindern nicht nur den Kabelsalat, sondern bieten auch Dauerfeuer.

...neuer Video-Service beim NINTENDO POWER CLUB !!!!!!!!!!!!!

...achtet auf die neuen HOTLINE-Zeiten.....

...eine weitere Neuheit in den USA ist eine Art Magnetfeld in dem man mit den bloßen Händen die Spiele spielen kann. Mike Tyson's Punch Out wird dadurch zu einem richtigen Kampf. Zudem gibt es seit neuestem eine Spielvorrichtung für körperlich Behinderte, die es ihnen ermöglicht, ohne Einsatz von Händen zu spielen. Wirklich eine tolle Idee !!

## GESTERN, AM BUSBAHNHOF



NINTENDO POWER



**Liebe Freunde!**

mit Erscheinen dieses neuen INFORMERS müssen wir aus internen Gründen die Zeiten der HOTLINE ändern. Ab sofort sind wir nur mehr an folgenden Tagen zu folgenden Zeiten erreichbar:

|           |     |       |   |           |
|-----------|-----|-------|---|-----------|
| MONTAGS   | von | 18.00 | - | 19.00 Uhr |
| DIENSTAGS | von | 20.00 | - | 21.30 Uhr |
| FREITAGS  | von | 18.00 | - | 20.00 Uhr |

Zu allen anderen Zeiten sind wir nicht mehr erreichbar (auch nicht am Wochenende und nicht an Feiertagen - wir brauchen unseren Schlaf !). Also, verzweifelt nicht beim Wählen...

Für Leute unter Euch, die fließend Englisch sprechen sei hier noch eine besondere Telefonnummer genannt... Nämlich die des amerikanischen NINTENDO Power Magazines, die Powerline to the Pros.

Und hier ist die Nummer 001206-885-7529 !!!

Unter dieser Nummer erfahrt Ihr alles über NINTENDO Neuheiten und Tips zu diesen Spielen, die es bisher nur in den USA gibt. (Übrigens: die Gebühreneinheit von DM -,23 dauert nur 4,42 sec.)



JTM DAVIS



© 1981 United Feature Syndicate, Inc.

# Leserforum

Hier liegt wieder ein neues Leserforum vor Euch. Viele von Euch haben uns hierzu kleine Artikel geschrieben und die beiden, die Ihr gleich unten lesen könnt, gefielen uns dieses Mal am besten. Wir danken daher Euch allen, die Ihr uns geschrieben habt recht herzlich und hoffen, daß Ihr die Stifte schon wieder angespitzt habt.....

## R.C. Pro-Am

R.C. Pro Am ist ein sehr gutes Auto-Action-Spiel. Die sehr schöne und gut scrollende Grafik durchzieht das gesamte Spiel. Nach jeder gefahrenen Strecke schaltet das Spiel auf ein Zwischenbild um, auf dem einem die Track Conditions gezeigt werden. Es gibt 32 Level und eine Tafel, wo man sich unter 1-6 eintragen kann.

Ziel ist es, als erster sein Auto vor dem Pulk der hochklassigen Mitbewerber ins Ziel zu bringen. Dabei muß die Ideallinie gefahren werden und jede Kurve mit quietschenden Reifen bis an die Grenze der Möglichkeiten genommen werden, um sich an der Spitze zu behaupten. Mit "Turbo-getunten" Motoren und besseren Reifen ( auf der Strecke zu finden) läßt sich das eigene Auto weiter verbessern. Bonus-Buchstaben, Raketen und Bomben sollte man sammeln, Wasserpfützen und Ölflecken auf der Strecke unbedingt meiden. 32 heiße Rennkurse--einer schwerer als der andere-- und mehrere Autotypen warten auf die Herausforderung.

Meine Wertung : 9,5 Punkte

Nils Pfannkuch, Hamburg



## Leserbriefe

Hallo NPC !!!!

Mein Leserbrief zu Eurem INFORMER ist zwar kurz, aber ich hoffe, daß Ihr meine Anregungen verwenden könnt. Ich fände es wirklich super von Euch, wenn Ihr mal wieder ein paar der älteren Spiele vorstellt, da manche von diesen doch auch sehr gut sind, oder ?? Besonders interessieren würden mich da Excite Bike, Mach Rider und auch die anderen. Ansonsten finde ich Eurem INFORMER echt spitze. Macht weiter so

Euer Nintendo-Fan Claus aus Köln

NINTENDO POWER

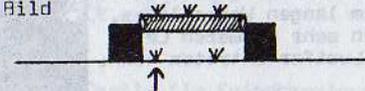
~6~

# Leserforum

## SUPER MARIO BROS. 2

Hier ein paar Tips zu SUPER MARIO BROS. II....

Kämpft Euch bis zur Welt 1-3 vor. Wenn Ihr dort die Wasserfälle hinter Euch gelassen habt, kommt Ihr an dieses Bild



Im ersten Grasbüschel unter dem Baumstamm ist eine Zauberflasche. Hebt sie auf und lauft weiter am Felsen vorbei bis zu einer Vase. Vor der Vase müßt Ihr die Flasche fallenlassen und durch die Tür gehen. In der Unterwelt könnt Ihr zuerst die Münzen aufsammeln und dann in die Vase reingehen. Man verschwindet in der Vase und landet in Ebene 4-1.

Vorsicht!! Es ist sehr glatt. Am Ende von Ebene 4-1 müßt Ihr den unteren Grasbüschel herausziehen um mit einer Rakete nach oben zu fliegen.



In Ebene 4-2 kommt man an ein Meer, in dem Wale schwimmen. Lauft zuerst nach links und Ihr findet unter dem letzten Grasbüschel eine Zauberflasche. Nachdem Ihr die Münzen aufgesammelt habt, lauft wieder nach rechts bis zu diesem Bild



Zieht die Flasche heraus und lauft weiter. Laßt die Flasche aber nicht fallen, denn viele Feinde laufen auf den Wale herum. Wenn ihr Euch auf die Atemlöcher stellt, könnt Ihr Euch hochpusten lassen und so den Gegnern besser ausweichen. Nach kurzer Zeit kommt Ihr an dieses Bild



Springt so wie die Pfeile eingezeichnet sind und laßt vor der Vase die Flasche fallen. In der Unterwelt müßt Ihr wieder in die Vase gehen und schwupp die Wupp seid Ihr in Ebene 6-1.

Durch die folgenden Ebenen müßt Ihr Euch mit etwas Geschick durchkämpfen bis Ihr zu Wart kommt. Diesen müßt Ihr sechsmal treffen, und zwar dann, wenn er das Maul aufmacht, um Euch mit Blasen zu treffen ( bei geschlossenem Maul fliegen die Gegenstände durch ihn hindurch!!).

Th... ..

Michael Stasch, Dattrop



NINTENDO POWER

-7-

# GHOSTS 'N GOBLINS

Vor langer langer Zeit wurde eine Prinzessin von einem von Lucifer gelenkten Satan entführt. Ihr müßt als tapferer Ritter Arthur ins verwunschene Land des Teufels marschieren und die geliebte Prinzessin befreien. Auf dem langen Weg gilt es, zahlreiche Monster in sieben sehr schweren Level zu bekämpfen bis man gegen Lucifer antreten kann.



Level 1 - Friedhof (Zombies kommen einer nach dem anderen aus dem Boden, Ihr müßt Euch schnell bewegen, um nicht zwischen zwei Zombies zu geraten)

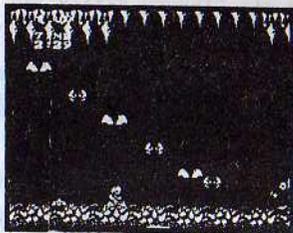
Level 2 - Geisterstadt (kleine Teufel fliegen wild umher und attackieren Euch; beim großen Haus müßt Ihr bis zum Dach gehen und dann nach links zu den zwei Einhörnern, einen nach dem anderen bekämpfen)

Level 3 -

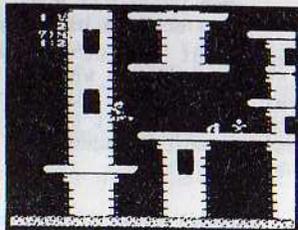
Tunnel am Magic Castle (Fledermäuse in der Luft, Zombies aus dem Boden, zum Schluß der rote Teufel und ein schrecklicher Drache; also genug Arbeit für Joystickkünstler !)

Level 4

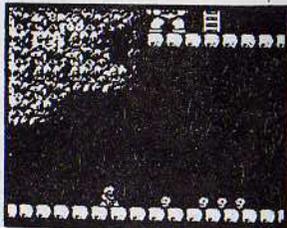
Eingang zum Magic Castle (hier gilt es auf wolkenähnlichen beweglichen Plattformen über die Brücke und über das fließende Magma zum Drachen zu gelangen)



NINTENDO POWER



-acht-



Level 5 - Magic Castle (im Feindhauptquartier werden die Angriffe immer gefährlicher; kurz nach dem Eingang beginnen die Attacken der blauen Dämonen; es gilt an den Steine werfenden Big Men vorbei zu Satan vorzustoßen (Vorsicht vor seinen gespreizten Flügeln!))

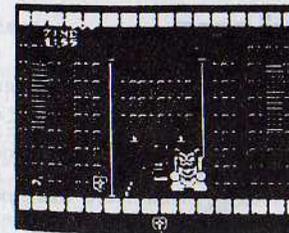
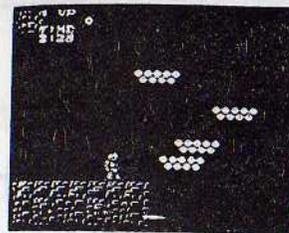
Level 6

Kopf der Unterwelt (Skelette erscheinen - nicht zu nahe heran gehen - Lucifer wartet; benutzt gegen ihn das Kreuz !!)

Level 7

Lucifer's Kammer (hier sitzt er, der Teufel! Seine Schwäche ist sein großer Kopf. Ihr müßt ihm während Ihr springt 10mal mit dem Kreuz treffen)

Im großen und ganzen ist Ghost'n Goblins ein sehr gutes Action-Spiel auf sehr hohem Schwierigkeitsgrad (!).  
Wertung : 10 Meiner Meinung nach lohnt sich der Kauf dieses NES-Modules. Allerdings warne ich Joystick-Anfänger vor dem hohen Schwierigkeitsgrad ! Grafik super ! Sound gut ! Schaut Euch das Spiel ruhig mal an...



# NINTENDO POWER CLUB NEWS

## WIZARDS & WARRIORS

WIZARD&WARRIORS ist ein Kampfspiel, daß z.Zt. der edlen Ritter im Mittelalter spielt. Der Held heißt Kuros und ist mit seinem Schwert weithin gefürchtet. Nur er kann die Armeen des bösen Zauberers Malkil, der die liebenswerte Prinzessin entführt hat, besiegen. Dieser Kampf ist schwer und der Weg voller Abwechslungen, Wälder mit verwunschenen Dämonen, Teufeln, Vampiren und anderen Kreaturen. Es ist also allerhand Action auf hohem Schwierigkeitsgrad geboten. Sehr gelegen kommen dabei die verschiedenen Extras, wie z.B. Messer, Axt, Schuhe, Schutzschild...Natürlich sind diese Teile sehr gut in den Wäldern versteckt.



Wertung: 8 Wenn Ihr Abenteuer, Action und bunte Grafiken mögt, dann ist WIZARD&WARRIORS das Richtige für Euch. Die Story ist abwechslungsreich, die Grafiken der mittelalterlichen Stimmung angepaßt. Einzig gewöhnungsbedürftig fand ich das dauernde Hüpfen von Baum zu Baum oder von Klippe zu Klippe. Dieses Spiel bietet aber dennoch viele vernünftige Minuten und Ihr könnt es ab August dieses Jahres spielen, wenn Ihr es kaufen wollt (Hinweis: Videoservice!)



Positiv ist noch hervorzuheben, daß WIZARD&WARRIORS mit einem Continue-Modus und einem Ergebnisspeicher aufwartet!!

## Xevious

Wieder einmal die schon oft gespielte Story: Ein Planet, hier XEVIQUS, ist in Gefahr, da eine außerirdische Macht die Erde zerstören will. Man sucht also einen wagemutigen Kämpfer, setzt ihn in ein Kampfflugzeug und schickt ihn in den Kampf. Bewaffnet mit Bomben und Raketen gilt es die von allen Seiten angreifenden Aliens und die zahlreichen Bodenstationen zu vernichten. Dabei scrollt das Spielfeld immer von oben nach unten über den TV'Schirm bis man jeweils am Ende eines jeden Levels auf einen obligatorischen Hauptgegner trifft. Mehr läßt sich zur doch sehr dünnen Story nicht sagen...



NINTENDO POWER

# NINTENDO POWER CLUB NEWS

## Galaga



Jetzt kommt endlich auf dem NES die Umsetzung des Spielhallen-Klassikers GALAGA zu uns. Wildgewordene Außerirdische, vom Aussehen Insekten-ähnlich, bedrohen die Erde. Sie fliegen jeweils in bestimmten Angriffsformationen auf den Bildschirm und bauen sich am oberen Rand auf um dann niederzustoßen. Einige versuchen sogar das eigene Raumschiff zu stehlen. Ziel ist es mit seinem, in der Bewegungsfreiheit stark eingeschränkten, Raumschiff (es läßt sich nur links-rechts steuern!!) die angreifenden Gegner abzuschießen. In regelmäßigem Abstand verhelfen unterschiedliche Bonusrunden zu Zusatzpunkten. Weiterhin kann man seine Kampfkraft verdoppeln, wenn man sein Raumschiff stehlen läßt und es im selben Moment wieder befreit. Man bekommt in diesem Fall das befreite Schiff an sein Schiff angehängt.

Wertung: 7 Dieses Spiel war meiner Meinung nach lange überfällig. Leider kommt es erst im August zu uns. Die Umsetzung aufs NES ist sehr gut gelungen und die Grafik/der Sound haben die gleiche Qualität wie der Arcade-Automat. Im Vergleich mit heutigen Standards - Ballerspielen wie GRADIUS - erscheint GALAGA ziemlich veraltet. Dennoch bietet es einen gewissen Spielanreiz, Punkte zu sammeln und Level nach Level zu übersteigen. Empfehlenswert ist das Spiel für Liebhaber von Ballerspielen auf jeden Fall.



## Xevious

Wertung: 4 Vor ein paar Jahren wäre dieses Spiel wohl ein Hit geworden, so um 1983, seinem Erscheinungsdatum. Heutzutage ist es meiner Meinung nach restlos veraltet und mit DM 99,- viel zu teuer. Zwar unterscheidet sich diese Automaten-Umsetzung kaum vom Original, bietet aber dennoch wenig berauschende Spielminuten. Die verschiedenen Level sind sehr lang, Extrawaffen sucht man vergebens und die Gegner sind doch teilweise sehr langweilig. Spielmotivation kam bei uns kaum auf, z.Zt. liegt das Modul irgendwo im WERWEIBW...

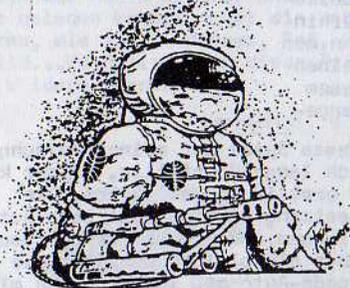


NINTENDO POWER

# NINTENDO POWER CLUB NEWS

## MEGAMAN

Ort der Handlung ist Monsteropolis, ein Land das von Üblen Robotern eingenommen zu werden scheint. Ihr müßt als MEGA MAN Euch in sechs verschiedenen Level, bewaffnet nur mit einer Laserpistole, durch grafisch abwechslungsreiche Gegenden, versuchen, das Übel zu besiegen. Dabei geht es durch Eis, durch Feuer oder durch Strahlen verseuchte Zonen. Der MEGA MAN ändert sein Aussehen jeweils speziell auf die Zone abgestimmt. Wichtigstes Extra auf den Wegen sind die Energiekapseln, die dem MEGA MAN das Leben verlängern.



Abwechslungsreiche, teilweise recht schwere Level bieten Euch lustige Stunden mit diesem Hüpf-, Lauf- und Schießspiel. Mir bietet das Spiel allerdings zu wenig (kaum Extras!). Zudem ist teilweise die Steuerung des MEGA MAN schwer, so daß mancher Level unlösbar scheint. Schließlich ist das Spiel auch nur für einen Spieler konzipiert und hat kein Passwortsystem. Meiner Meinung nach ist MEGA MAN nur ein mittel-mäßiges Spiel, daß man sich für den hohen Preis vorm Kauf ruhig ansehen sollte.

WERTUNG : 6 Punkte

## ALPHA MISSION



Das Schicksal der Erde liegt bei ALPHA MISSION in Euren Händen. Mit einem waffenbestückten Kampfflugzeug mit Zielvorrichtung für den Bombenabwurf ( grafisch keine optimale Lösung ! ) gilt es die feindlichen Land- und Luftstreitkräfte zu zerschlagen, um die außerirdischen Mächte mit ihren vielfältigen Variationen zu besiegen. Verschiedene Waffensysteme ( Laser, Paralyser oder gar Nuklearsprengköpfe ! ) sind mehr oder minder nützlich, die Eindringlinge und ihre Basen Koros, Ammon,... zu vernichten.

Na ja ! Vom Hocker hat uns ALPHA MISSION mit Sicherheit nicht gehauen . Die Grafik ist nicht sonderlich berauschend und die Musikuntermalung verdient das Prädikat "schlecht". Bedenkt man, welche tollen Ballerspiele es gibt ( Gradus ), so kann man von ALPHA MISSION nur enttäuscht sein.

WERTUNG : 4 Punkte  
(Langeweile, ein Flop !)



NINTENDO POWER

- 42 -

# NINTENDO POWER CLUB NEWS TROJAN

Ihr seid TROJAN, der mit Schild und Schwert bewaffnete Held des Spieles. Sieben Level, jeweils mit einem schweren Gegner am Ende, müssen bewältigt werden, um das Übel und seine Armeen zu besiegen. Diese zahlreichen Gegner sind mehr als vielfältig, manche sind versteckt, manche gar unsichtbar! In den einzelnen Level sind zusätzlich viele Extras versteckt, z.B. einen höheren Sprung, schnellerer Gang oder Energieauffrischungen. Nebenher gibt es noch verschiedene Bonuskeller, in denen Punkte gescheffelt werden können. Als Gag kann man auch alle Punkte verlieren.

Es gibt drei Spielvarianten : 1 Spieler, 2 Spieler nacheinander oder zwei Spieler gegeneinander auf einem speziellen "Kampfbild" (nicht sehr gut gelungen, da Kampf immer im selben Raum!).

Wertung: 7 Trojan ist nur ein mittelklassiges Action-Spiel. Die Grafik ist dabei für dieses Spielgenre recht variantenreich, die Musikuntermalung ist nicht störend. Dabei läßt das Spielprinzip leider etwas zu wünschen übrig, da kaum Überraschungen zu finden sind. Mir gefiel die Steuerung auch nicht allzu gut - A ist Schild, B ist Schwert, Joystick nach oben ist Sprung. Gerade der Sprung läßt sich schwer steuern. Im großen und ganzen ist Trojan nicht übel, da bewährte Muster neu aufgelegt wurden. Noch ein Hinweis für nicht so geübte -- Trojan ist seeehhrr schwer !!

-tho-



## Termine

### ERSCHEINUNGSDATEN

|               |             |                 |             |
|---------------|-------------|-----------------|-------------|
| MEGA MAN      | August 1989 | GALAGA          | August 1989 |
| ALPHA MISSION | August 1989 | XEVIOUS         | August 1989 |
| TIGER HELI    | August 1989 | WIZARD&WARRIORS | August 1989 |
| WRESTLEMANIA  | August 1989 | TOP GUN         | Juli 1989   |

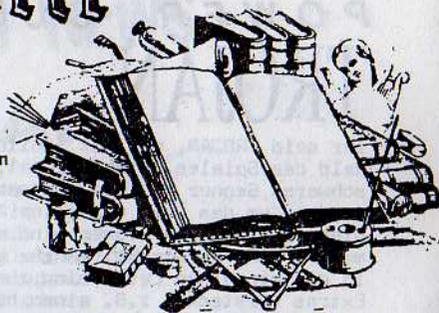


- 3 zehn -

NINTENDO POWER

# 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.



ZWEI GEGEN EINS ! Pinball - IceClimber-Wrecking Crew -

Zwei von den dreien im Tausch gegen Kid Icarus oder Metroid.  
VERKAUFE NES Advantage für 111,11 DM oder tausche gegen zwei Spiele wie Kid Icarus, Metroid, Gadius, Castlevania oder CluCluLand.  
NOCH WAS...gibt es im Raum Stuttgart Leute, mit denen man gegenseitigen Spieldaustausch betreiben kann ??? Rolf U. Hönemann, Stitzenburgstr. 10, 7000 Stuttgart 1 --- Tel. 0711/234954



VERKAUFE den Zapper für DM 40,-- !!  
Paul, 08141/2261

Tausche das Spiel "Donkey Kong jun."  
Jürgen (07066/8215)

Verkaufe "ZELDA II" für DM 50,-, "KUNG FU" und Ice Climber für DM 40,-. Gut erhalten, kaum 4 Monate alt.  
Yalgin Yildiz, 06121/372874

VERKAUFE die NES-Spiele "Kid Icarus", "Goonies II", "R.C.ProAm", den Zapper und weitere Spiele...  
Dirk, 02101/65518 ab 19 Uhr !

SUCHE GRUNDGERÄT und Spielcassetten !!!  
Marcel Grüterich, 0911/694594 nachmittags

An alle Mädels unter 25 Jahren....  
Habe einen neuen Ski, einen P 9 !!  
Wer von Euch hat auch einen ??  
Claus, 0911 / 697401

SUCHE jemanden, der das Spiel "Goonies II" verkauft. Bitte melden bei Jürke Kotthaus, Telefon 04761/2008 nur nach 18 Uhr !!!



NINTENDO POWER

## KLEINANZEIGEN

TAUSCHE Volleyball gegen Metroid oder Kid Icarus (nur mit Anleitung!)  
Paul, 08141/2261

SUCHE amerikanische NINTENDO-Cassetten!!!  
NPC, 0911 / 609697 ab 18Uhr

Verkaufe GOONIES II (mit Verpackung und Anleitung) für DM 50,--. Versandkosten übernehme ich !  
Yalgin Yildiz, 06121/372874

TAUSCHE bzw. VERKAUFE folgende Spiele: Wrecking Crew, Eishockey, Castlevania!  
Suche neue Cassetten (Gadius...)!  
Roger Kerber, Rebbg.Ladstr. 58  
2300 Kiel 1

Suche das NES-Spiel " TENNIS ".  
Tausche gegen METROID !!!  
Markus Stolka, 06131/331482  
(ab 18 Uhr)

SUCHE gebrauchten NES-ADVANTAGE!!!!  
Meike Ziegler, 07136/6856

Verkaufe oder tausche das Spiel " METROID " !!!  
Claudia Schöner, 0911/603970  
(ab 18 Uhr)

VERKAUFE die NES-Spiele "Urban Champion" und "Excite Bike" für DM 40,-- VHB.  
Markus, 02361/32720

WIR SUCHEN JAPANISCHE NINTENDO-MODULE.  
Weiterhin sind wir auf der Suche nach dem japanischen Diskettenlaufwerk fürs Famicom !!! Zahlen jeden Preis !!!!!!!!  
NINTENDO Power Club, 0911/609697

VERKAUFE "Punch Out" für DM 40,--. Porto übernehme ich!!  
Yalgin Yildiz, 06121/372874

Suche NINTENDO-Spieler, der Spiele tauscht oder verkauft...  
Alexander Deq, 089/968335

VERKAUFEN, SUCHEN, TAUSCHEN .....

Euren Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Selbstverständlich sind Eure Kleinanzeigen völlig ohne Kosten. Also, schreibt Eure Anzeige, nebt Namen und Telefonnummer an und ab die Post in den Briefkasten. Wenn Eure Anzeige im nächsten INFORMER erscheinen soll, schickt sie bis zum

13. August 1989

an den NINTENDO Power Club. Bis dann...

NINTENDO POWER



# Flohmarkt

VERKAUFE "Glam", "Urban Champion" und "Pinball" zu je DM 50,--. Außerdem suche ich Tauschpartner/in im Kreis Ludwigsburg. Saskia Buck 07146 - 6230

SUCHE Grundgerät und viele Spiele!! Preis VHS!!! Ruft an unter 0711 / 549183 Weber, Stuttgart 1

Hallo NINTENDO-Fans!!! SUCHE einen Spieler aus Celle, mit dem ich Spiele tauschen kann. Du solltest etwa 10-12 Jahre alt sein. Bastian aus Celle, 05141/61554

VERKAUFE alle erhältlichen Cassetten fabrikneu oder kaum gebraucht, z.B. "Super Mario II" für DM 99,--(neu). Dietmar Artmann, Mühlenweg 1, 8591 Fuchsmühl, 09634/3165

VERKAUFE "WILD GUNMAN", "GUMSHOE" beide für den Zapper für 48,--DM (NEU). Verkaufe auch andere Spiele.... Frauke, Tel. 0821/404250 ab 18 Uhr !!!!

VERKAUFE Nintendo-Telespiel mit 8 Cassetten!!!!!! Waltraud Vlad, 0841 / 55047

SUCHE gebrauchten Japan-Adapter!!!!!! Eventuell mit japanischen Spielen.... Thomas Graf, 07331/41660 ab 18Uhr

VERKAUFE NES'Spiele... Zelda, Metroid, Kid Icarus, Tennis, Urban Champion, Wrecking Crew und Super Mario Bros. !!! Tausche auch gegen Ghost'n Goblins, Gradius oder Top Gun.... Bitte melden bei Julius, Tel. 08031 / 34169



WIR SUCHEN JEDERZEIT NINTENDO-FREAKS ODER AUCH NORMALE LEUTE, die in die USA oder nach JAPAN reisen !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Oder wer hat nähere Kontakte zu Bekannten in diesen Ländern?? Bitte meldet Euch doch mal bei uns....NINTENDO POWER CLUB....

NINTENDO POWER

- sechs 10 -

# Neue Wege

DAS IST NEU, DAS IST GUT, DAS IST SENSATIONELL

Wir bieten Euch eine neue moderne Informationsquelle !

## VIDEO

Ab heute könnt Ihr uns Eure Videocassetten schicken, wenn Ihr neue ( oder auch alte ! ) Spielmodule für das NINTENDO-Spielsystem per Bild kennenlernen wollt !

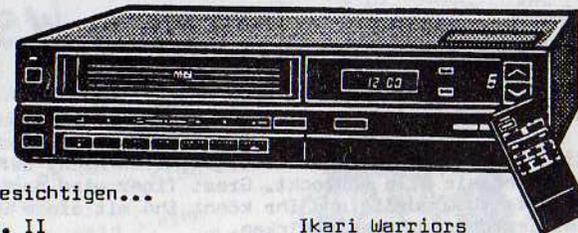


Aber wie soll das funktionieren ???  
GANZ EINFACH...



IHR schickt uns eine "leere" VHS-Videocassette nebst Rückporto von DM 10,- und legt ein Schreiben bei, in dem Ihr Eure Wünsche uns mitteilt. Wir nehmen Euch das Gewünschte auf die Cassette auf, schicken sie Euch postwendend zurück und Ihr könnt zu Hause erste Eindrücke über Spiele sammeln und kauft keine Spiele mehr, die Ihr nur von der Packung kennt. Ist das nicht super !!??

# new



NEUHEITEN AUF VIDEO zu besichtigen...

- Super Mario Bros. II
- Trojan
- Ghost'n Goblins
- Top Gun
- Mega Man
- Contra
- Rambo
- Double Dragon

- Ikari Warriors
- Legendary Wings
- Section Z
- Alpha Mission
- Athena
- Xevious
- Galaga
- Titan Warriors

NINTENDO POWER

- 47 -

# POWERTIPS

## MIKE TYSON'S Punch Out!!

### PISTON HONDA

PISTON HONDA kündigt seine Schläge durch Zucken mit den Augenbrauen an. Vor den Schlägen schützt Ihr Euch am besten durch Blocken und sofortiges Attakieren. Paßt Euren Block mit den Fäusten seinem Schlagrhythmus an! Dem schließlich folgenden Aufwärtshaken weicht Ihr am besten nach links aus und greift sofort sein Gesicht an. Jetzt muß Euer Aufwärtshaken folgen und Ihr werdet gewinnen! (Punktsieg nach 3.000 Punkten...)



### BALD BULL

BALD BULL oreift mit seinen gefürchteten, vorwärtshüpfenden Schlägen an. Wartet einfach auf den dritten (!) Hüpfen und schlagt dann gerade zu. So werdet Ihr ihn zu Boden schicken. Dies ist die beste KO-Möglichkeit !!

### GREAT TIGER

GREAT TIGER gegen ihn ist der Schlüssel zum Sieg das defensive Boxen. Die 'Magic Punches', die fünfmal nacheinander erfolgen, sind nicht gefährlich, wenn Ihr sie alle abblockt. Great Tiger wird nach 5 Punches schwindelig und Ihr könnt ihn mit einem Schlag ins Gesicht zu Boden schicken.



PUNKTSIEGE

**SODA POPINSKI**

10.000 Punkte

**SUPER MACHO MAN**

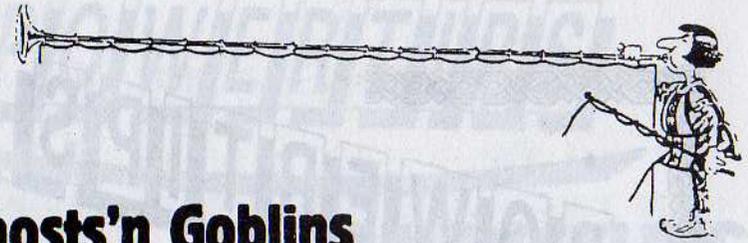
nur KO !

**DON FLAMENCO**

5.000 Punkte

**MR. SANDMAN**

nur KO !



## Ghosts'n Goblins

LEVELANWAHL

- Im Titelbild - Steuerkreuz rechts und 'B' dreimal
- Steuerkreuz hoch
- "B" dreimal
- Steuerkreuz links
- "B" dreimal
- Steuerkreuz runter
- "B" dreimal

und jetzt "Start". Mit "A" oder "B" könnt Ihr wählen...

## MIKE TYSON'S PUNCH-OUT

Eine neue Kampfherausforderung

135 792 4680

Jetzt müßt Ihr SELECT und A und B gleichzeitig drücken. Wenn Ihr dann START drückt, seid Ihr im Another World Circuit !

## Kid Icarus

Welt 2-2 ... Springt auf die Tür, jetzt müßt Ihr versuchen beim Springen den Fuß in den Mund der Statue bekommen. Wenn Ihr es richtig macht, wandert Ihr durch die Wand und kommt von rechts wieder ins Bild.

## Wrecking Crew

**SUPERHAMMER**

Mit dem Superhammer kann man auch Abgründe überbrücken! Beim normalen Joypad muß man ganz schnell A oder B drücken und gleichzeitig das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken. Mit dem ADVANTAGE-Joyboard geht es leichter - einfach A oder B auf Dauerfeuer, schon fliegt Mario. Wenn man vor der dritten Bombe in Bild 6 eine Wand einreißt, erscheint statt des Hammers nur ein kleines Schweinchen, ein Teufel oder wenn man Glück hat, ein Weihnachtsmann. Der Weihnachtsmann bringt 1600 Punkte, die anderen Figuren jeweils 800 Punkte

Rolf Högemann, Stuttgart



NINTENDO POWER

# POWER TIPS



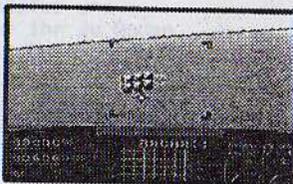
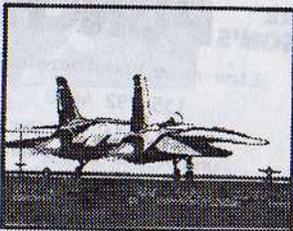
## Top Gun



### Mission 3

In dieser Mission kämpft man gegen all das, was auf dem Boden so rumfahren kann (Panzer oder Raketenabschussvorrichtungen...). Ziel ist es, ein Lager voller nuklearer Waffensysteme zu vernichten. Hierzu sind 16 Raketen notwendig (man darf also zuvor nicht zu viele Raketen verschwenden).

Von besonderer Schwierigkeit auf dem Flug zum Nuklearlager sind die Raketenwerfer, da sie fortwährend Euch mit Raketen beschließen. Wenn man diese nicht früh genug attackiert, wird es ziemliche Probleme geben mit der F-14 den den Flieger einschließenden Raketen zu entgehen!



### Mission 4

In der Abschlussmission ist schlicht und einfach der Teufel los. Eure F-14 Tomcat wird vom Boden, von der See und auch aus der Luft beschossen. Zusätzlich sind die gegnerischen Luftverbände jetzt in der Lage akrobatische Manöver gegen Euch zu fliegen. Ziel Eurer Mission ist es, einen Space Shuttle mit 20 (!) Raketen zu zerstören. Nach der Zerstörung des Shuttle müßt Ihr wieder zurück zum Flugzeugträger fliegen und erst wenn Ihr dort sicher gelandet seid, dürft Ihr Euch "TOP GUN" nennen !! Feuer frei!!!!!!!



# POWER TIPS



## PRO WRESTLING

### GREAT PUMA

Ihr müßt ihn aus dem Ring werfen und warten bis der Zähler sich der 20 nähert. Jetzt schlägt ihn nieder und springt schnell in den Ring zurück. Great Puma wird jetzt disqualifiziert.

## Ice Hockey

### WIE SCHIEBT MAN EIN SIMPLES TOR ???

Fahrt mit dem Puck vor den Torwart und drückt das Steuerkreuz hoch und runter und dann Knopf "A". Wenn Ihr dieses sehr schnell macht, werdet Ihr auf jeden Fall ein Tor schießen!!

## METROID

### Schnelles Ende

Um das Spiel schnell zu beenden und ein Passwort zu bekommen, "Pause" und auf Joypad 2 "A" und Steuerkreuz hoch!

ORTV11 1-P-u6  
9t2ah1 8ooGTu

o = Null

Mit diesem Passwort seid Ihr in Torian, alle Türen sind schon geöffnet und sämtliche Gebetite zerstört. Ihr habt 210 Raketen....



## KID ICARUS

### Kreditkarte

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Aufbau der Krüne | 1 | 2 |
|                  | 3 | 4 |
|                  | 5 | 6 |
|                  | 7 | 8 |

blaue Kammer : zuerst Krün 2,3,4  
schwarze Kammer: zuerst Krün 1,3,8

Zählt die erschienenen Herzen...

### blaue Kammer

Habt Ihr 0 Herzen zerschießt zuletzt Krün 1  
Habt Ihr 1 Herz zerschießt zuletzt Krün 6  
Habt Ihr 2 Herzen zerschießt zuletzt Krün 5  
Habt Ihr 3 Herzen zerschießt zuletzt Krün 8

### schwarze Kammer

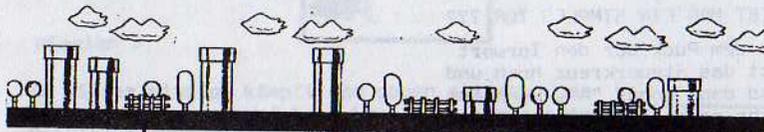
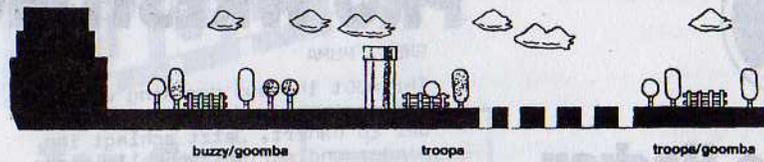
Habt Ihr 0 Herzen zerschießt zuletzt Krün 6  
Habt Ihr 1 Herz zerschießt zuletzt Krün 4  
Habt Ihr 2 Herzen zerschießt zuletzt Krün 2  
Habt Ihr 3 Herzen zerschießt zuletzt Krün 7

# SUPER MARIO BROS.

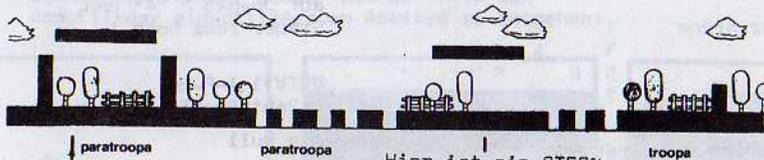
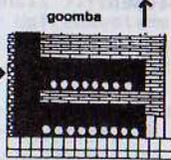


Hier ist er endlich !!! Der Weg durch Welt 8 zur Prinzessin.

## 8-1 START TIME 300



Wenn man hier ohne getroffen zu werden ankommt, kann man im dritten Block ein Extraleben bekommen!



Im fünften Block gibt es unsichtbare Münzen. Springt auf diesen Block, um 10 Münzen zu bekommen

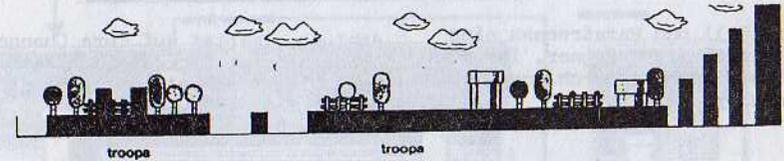
Hier ist ein STERN im dritten Block von links



Für die, die Welt 8 zum ersten Mal sehen, muß es unvorstellbar erscheinen bis zum Flaggenmasten in 300 Zeiteinheiten vorzudringen. Zusätzlich startet man wieder am Anfang der Welt, wenn man gestorben ist. Die verschiedenen Gegner werden eine Menge Ärger bringen. Na denn man los! Auch diese Welt ist zu bewältigen...

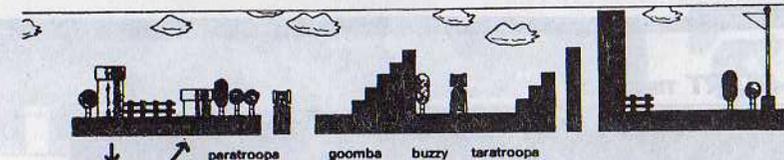
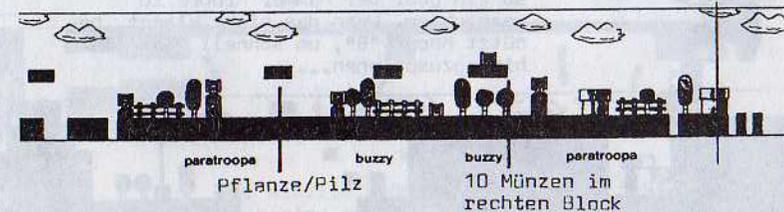
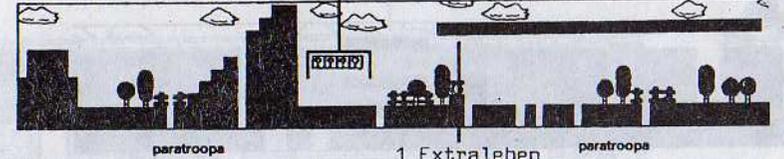


NINTENDO POWER

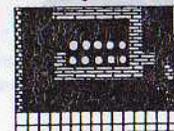


Ziel

## 8-2 START TIME 400 je 1 Münze



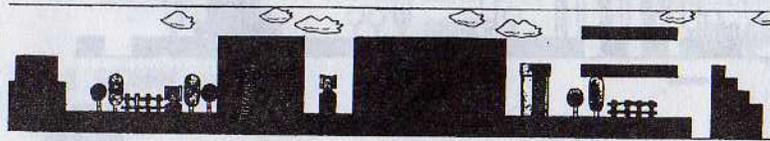
Ziel



NINTENDO POWER

# SUPER MARIO BROS.

## 8-3 START TIME 300



paratroopa

hammer bros.

Bullit Bill und Paratroopas sind hier die einzigen Gegner. Ihr müßt möglichst schnell durch und die erste Röhre erreichen.

Achtung...Wartet auf eure Change!! Wenn Ihr eine Lücke in den Hammern seht, lauft schnell und springt auf die Stufen.

In der oberen Reihe im 2. Stein von links ist ein Stern versteckt!!

bullet bill



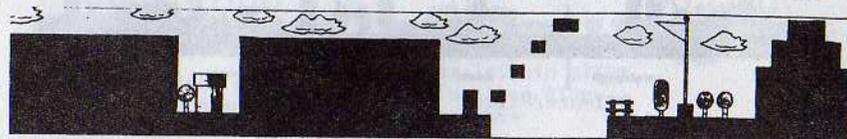
paratroopa

hammer bros.

troopa/hammer bros.



Hier solltet Ihr auf eine Paratroopa hüpfen und sie nach rechts kicken, um so ein paar der Hammer Brüder zu vernichten. Wenn das nicht klappt, benutzt Knopf "B", um schnell über sie hinwegzuspringen...



troopa/hammer bros.

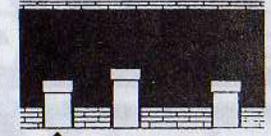
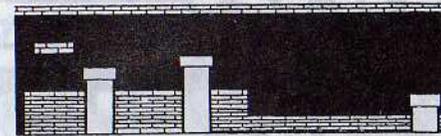
hammer bros.

Ziel

## 8-4 START TIME 400

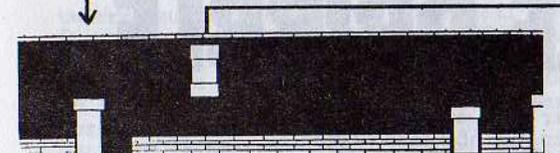


goomba



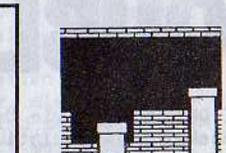
buzzy

Wartet auf der linken Röhre bis alle Paratroopas sichtbar sind.

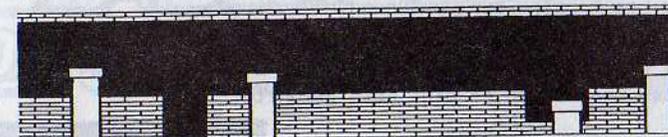


paratroopa

paratroopa



Springt unter den 2. Block links der Röhre, um in die Röhre herein-zukommen...

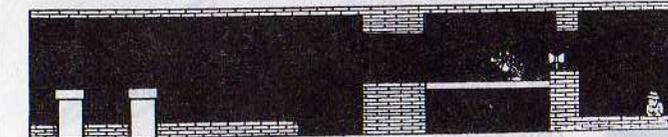


cheep-cheep



blooper

Der einzige Gegner im Wasser ist Blooper. Am besten geht Ihr nahe am Boden entlang.



↑

hammer bros.

podoboo

koopas fire



Geht auf die Rechte Röhre und beobachtet die Hammerwerfer... Wenn sie springen ohne zu werfen, lauft schnell über sie hinweg!!

Endlich ist das Ziel erreicht. Die Prinzessin liegt in Euren Armen! Glückwunsch!  
NINTENDO POWER

# NINTENDO POWER

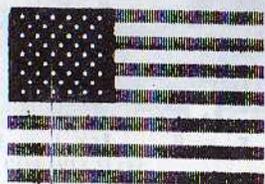
## DOUBLE DRIBBLE

DOUBLE DRIBBLE ist wie der Name schon vermuten läßt eine Basketball-Simulation auf höchstem Niveau. Spielbar ist das Spiel auf zwei verschiedene Arten, man kann allein gegen Computer-Gegner oder gegen jemand anderen antreten. Dabei ist die Zeit wählbar von wenigen Minuten bis zu Stunden und drei Level können je nach Spielstärke gewählt werden. Als Gegner stehen im One-Player-mode Teams aus New York, Boston, Chicago oder aus Los Angeles zur Verfügung. Für Siege erhält man als Auszeichnungen Medaillen. Gespielt wird nach offiziellen Basketball-Regeln. Fouls werden mit Freiwürfen bestraft, Zeitlimits müssen eingehalten werden und es gibt auch 3-Punkte Würfe.



Die Steuerung ist sehr gut dem Joypad angepaßt, Pässe werden über "A" und Würfe über "B" gespielt. Zusätzlich kann man in der Abwehr durch Betätigung von Knopf "A" dem Gegner versuchen, den Ball abzuluxsen, um einen Tempogegenstoß zu starten. Ein besonders interessantes Extra bei Double Dribble sind die Dunkings (Würfe in Nähe des Korbes), da bei einem derartigen Wurf das Bild wechselt und der Dunking in Nahaufnahme zu bewundern ist (siehe Bilder!).

Wertung : 10 Punkte



NINTENDO POWER

Meiner Meinung nach hat Konami hier ein sehr outes Spiel gebastelt. Das Spiel bietet wie Eishockey einen irren Spaß und hat bei uns zu zahlreichen Schlachten geführt. Der große Realismus machendas Spiel zu einem Hit. Hoffentlich erscheint es bald bei uns...

-tho-

# NINTENDO POWER

Unsere neue Rubrik NINTENDO POWER soll Euch einen kleinen Überblick über das Angebot von NINTENDO-Spielen in den USA geben. Wie Ihr ja wißt, gibt es dort mehr als zehnmahl so viele Spiele wie zur Zeit bei uns. Wir stellen Euch jetzt in loser Reihenfolge Spiele von drüben vor, die uns besonders gut gefallen. Manche dieser Spiele sind beim deutschen Vertrieb im Gespräch, so daß es von Vorteil wäre, wenn Ihr uns kurz schreiben würdet, wenn Euch das eine oder andere Spiel besonders gut gefällt. Vielleicht erscheinen sie ja !!

## BLADES OF STEEL™

Schlittschuhe heraus, ein weiteres Eishockey-Spiel von Konami verspricht Action am laufenden Puck. Anders als beim Spiel von Nintendo, kommt es hier zu richtigen Keilereien, bei denen der Bildschirm auf die Kämpfer umschaltet. Noch besser....

Dem Spielhallen-Hit steht diese Umsetzung in nichts nach: Karate in Perfektion!! Zahlreiche schwere Level gilt es zu durchlaufen zum letzten Kampf. Erstklassige Grafik!

## RENEGADE™

## Simon's Quest

Castlevania II



Was für eine Fortsetzung des erfolgreichen ersten Teiles...In Transylvania ist mal wieder die Hölle los.Ihr schlüpf in die Rolle des Simon Belmont, behaftet mit dem Fluch des Grafen, und müßt einmal mehr viele grafisch hervorragende Geistergestalten niedermachen, um den Fluch loszuwerden....

Hier noch ein paar in diesem Jahr in den USA herausgekommenen Spiele . Die Namen versprechen schon so einiges.....

AIRWOLF...PREDATOR...THREE STOOGES...ULTIMA...ROBOCOP...  
KNIGHT RIDER...TERMINATOR...JORDAN VS BIRD...P.O.W.....

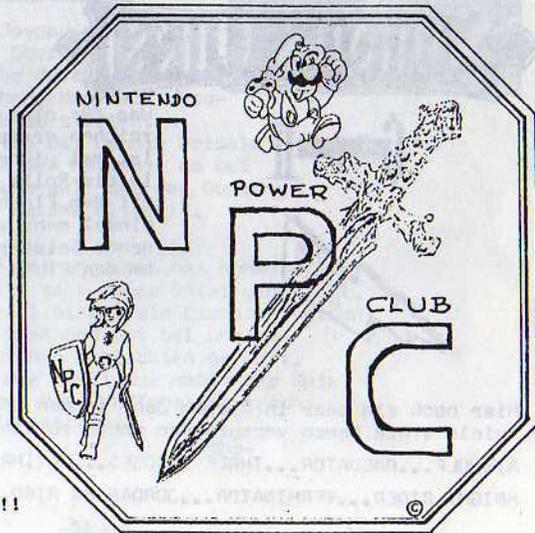
# US

NINTENDO POWER

## Die aktuelle

Unser Aufruf an Euch, einen Club-Aufkleber zu entwerfen, war wirklich ein toller Erfolg. Es war kaum vorstellbar, welche Ideen uns da in den Briefkasten geflattert sind. An dieser Stelle möchten wir uns bei allen Hobby-Zeichnern ganz herzlich bedanken. Leider konnten wir nicht alle Entwürfe nehmen, so mußten wir uns notgedrungen zu einer Vorentscheidung quasi zwingen. Aus dieser Vorentscheidung sind vier Entwürfe jetzt auf dieser Seite abgebildet...

Und jetzt brauchen wir noch einmal Euch !!!!!!!



Teilnahmeberechtigt sind alle NPC-Mitglieder. Rechtsweg ist ausgeschlossen!!

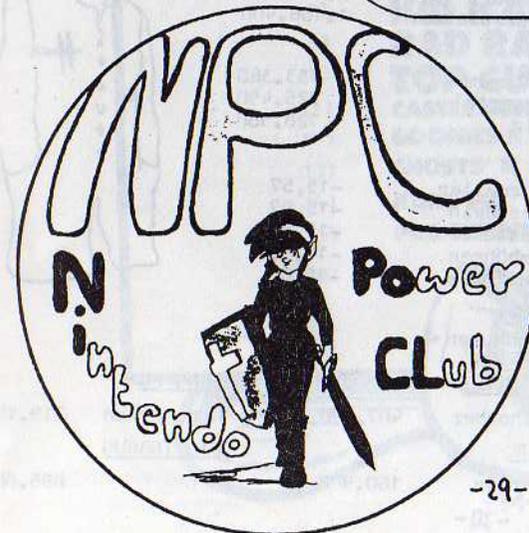
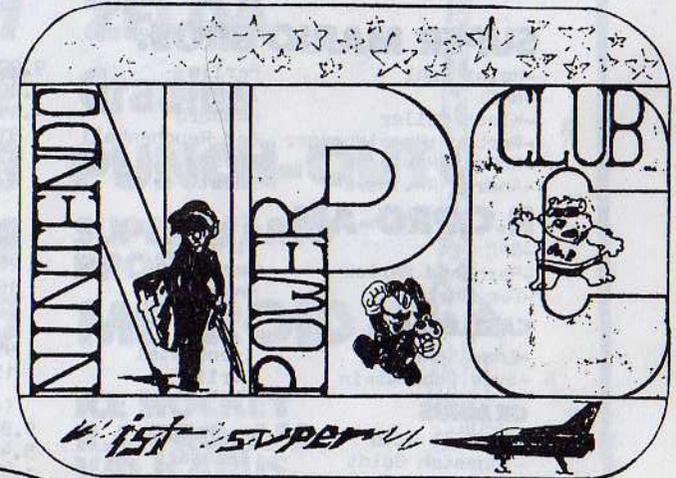
## Frage

Wir können uns nämlich jetzt nicht mehr einig werden, welchen der vier wir auswählen sollen. Und dafür brauchen wir Eure Hilfe !!!

Schreibt uns einfach bis zum 02. Juli 1989 welchen Entwurf Ihr am gelungensten findet. Der Aufkleber mit den meisten Stimmen zum Stichtag geht am nächsten Tag sofort in Druck!

Unter allen Einsendern verlosen wir noch einen Jovstick, den man in der Bundesrepublik nicht bekommen kann und zwar den QUICKSHOT XII.

Also, Eure Teilnahme lohnt sich !!! Hier sind die Entwürfe. Hier sind die Vorschläge.....



# Spezialisten

Hier sind sie wiedereinmal, die heißesten NINTENDO-Scores... Wenn Euer Highscore nicht nur Euch, sondern auch Eure Freunde verblüfft, dann wird es aber Zeit, uns diesen Score zu senden, damit sich auch noch andere wundern können. Wir werden Euren Score in der jeweils nächsten Ausgabe des Informers veröffentlichen!!! Bitte legt ein Foto als Beweismittel bei..... Die besten Fotos macht Ihr, wenn Ihr den Raum abdunkelt und wenn Ihr keinen Blitz benutzt. Macht einine Bilder und schickt uns das Beste. Also, wärmt Eure Finger, legt die Kamera bereit, reißt den Schlaf aus den Augen und auf nehts...Vielleicht legt Ihr soaar ein Foto von Euch bei, damit wir sehen können, wie ein Highscorer aussieht!! Auf bald und mögen die Joysticks Euch gnädig sein..

## SUPER MARIO BROS.

|                       |                 |           |
|-----------------------|-----------------|-----------|
| -Heinz Pohl           | Berlin          | 9.999.600 |
| -NPC                  | Zirndorf        | 7.200.300 |
| -Klaus Müller         | Hamburg         | 4.210.900 |
| -Norbert Ramelsberger | Bad Reuchenhall | 916.800   |
| -Robert Revinsek      | Soest           | 476.800   |
| -Andrej Revinsek      | Soest           | 375.900   |

## R.C.PRO-AM

|                  |           |         |
|------------------|-----------|---------|
| -NPC             | Zirndorf  | 480.510 |
| -Bernhard Marlok | Wertheim  | 257.180 |
| -Uwe Marken      | Saarlouis | 163.371 |

## CASTLEVANIA

|                 |            |         |
|-----------------|------------|---------|
| -Ingo Schulze   | Isenbüttel | 999.920 |
| -Sven Oberstein | Berlin     | 157.110 |

## GRADIUS

|                     |                |           |
|---------------------|----------------|-----------|
| -Michael Otto       | Frankfurt      | 9.999.900 |
| -Thorsten Boldt     | Zirndorf       | 5.490.600 |
| -Michael Steininger | Kaiserslautern | 1.106.400 |

## MARIO BROS.

|                   |           |         |
|-------------------|-----------|---------|
| -Bernhard Marlok  | Wertheim  | 753.360 |
| -Gabriela Schmitz | Muppertal | 725.450 |
| -Jochen Fiedler   | Köln      | 328.580 |

## GOLF

|                    |            |        |
|--------------------|------------|--------|
| -Harald Schmidt    | Dunzweiler | -15,57 |
| -Ulrich Parkhof    | Burscheid  | -15,57 |
| -Gerhard Sonnabend | Stuttgart  | -14,58 |
| -Lenard Müller     | Hambühren  | -14,58 |
| -Uwe Marken        | Saarlouis  | -10,62 |

## POPEYE

|                    |           |        |
|--------------------|-----------|--------|
| -Alessandro Rubola | Neuhausen | 90.330 |
|--------------------|-----------|--------|

## PINBALL

|             |         |
|-------------|---------|
| Stefan Graf | 235.600 |
|-------------|---------|

## NACH RIDER

|               |         |
|---------------|---------|
| Jirke Kothaus | 986.570 |
|---------------|---------|

## ICE CLIMBER

|              |         |
|--------------|---------|
| J.Meilhacher | 407.690 |
|--------------|---------|

## GUMSHOE

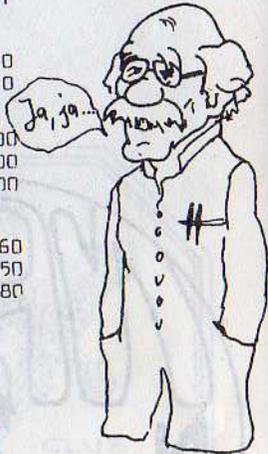
|            |         |
|------------|---------|
| Uwe Marken | 160.900 |
|------------|---------|

## KUNG FU

|            |         |
|------------|---------|
| Uwe Marken | 719.190 |
|------------|---------|

## KID ICARUS

|     |         |
|-----|---------|
| NPC | 895.800 |
|-----|---------|



## Club Charts

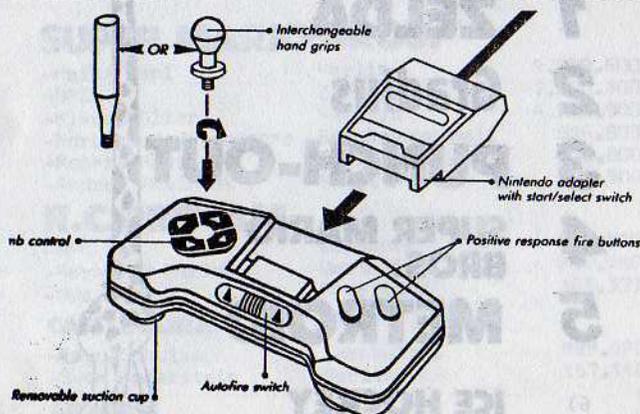
- 1 ZELDA
- 2 Gradius
- 3 PUNCH-OUT
- 4 SUPER MARIO BROS.
- 5 METROID
- 6) ICE HOCKEY
- 7) R.C.PRO-AM
- 8) KID ICARUS
- 9) RAD RACER
- 10) TOP GUN
- 11) CASTLEVANIA
- 12) GOONIES II
- 13) GHOSTS' N GOBLINS
- 14) KUNG FU
- 15) PRO WRESTLING





# INFORMATIONSDIENST

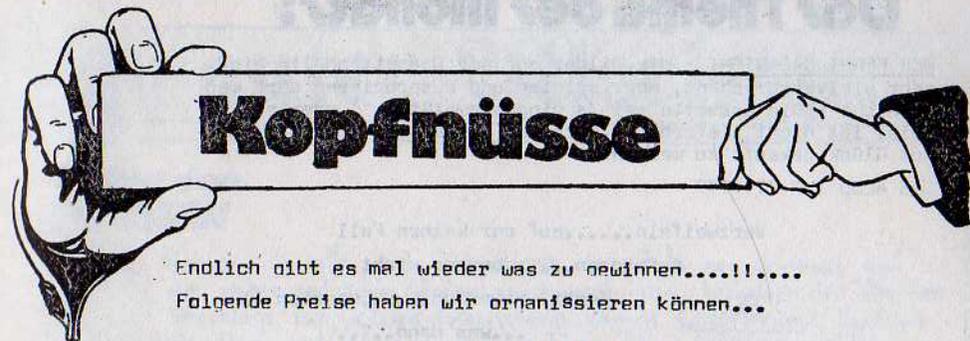
Wieder ein neuer Joystick für das NINTENDO-Telespiel... Der "WIZMASTER" der Firma QuickShot, vielen sicherlich aus dem Computerbereich schon ein Begriff, ist in seiner Preislage ein hervorragender Joystick auf Basis des normalen NINTENDO Joypads.



TURBOFEUER, AUSTAUSCHBARE LENKSTÄBE und SAUGNÄPFE um nur ein paar Besonderheiten zu nennen. Wer sein normales Joypad gewöhnt ist, wem der Advantage zu teuer ist, wer aber trotzdem nicht auf Dauerfeuer verzichten will, für den ist der WIZMASTER eine gute Ergänzung für Spiele wie GRADIUS, Life Force, Top Gun.....

Zudem ist der WIZMASTER nicht einmal teuer. Er wird im August auf den deutschen Markt kommen und DM 49,95 kosten. Zur Zeit wird er restlos überteuert von der Firma Flashpoint angeboten (DM 69,94!!!??).

Wenn Ihr Interesse an diesem Joystick habt, schreibt uns oder ruft an. Lieferbar ist er ab Juli 1989 !!!!



# Kopfnüsse

Endlich gibt es mal wieder was zu gewinnen.....!!.....  
Folgende Preise haben wir organisieren können...

1. PREIS ein ADVANTAGE Joystick
2. PREIS ein NES-Spiel SUPER MARIO BROS. II
3. PREIS ein Joystick QUICKSHOT WIZMASTER

Na, das sind ja wohl echt super Preise, oder...???...  
Was müßt Ihr tun, um einen der Preise abzustauben.  
Ganz einfach...beantwortet einfach die Fragen unten und schickt Eure Lösung bis zum 09. Juli 1989 (Datum des Poststempels - natürlich ist der Rechtsweg abgeschnitten).

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das LOS !

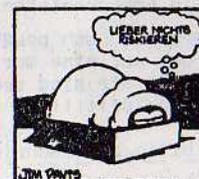
Hier die Fragen...

- 1.) In welchem Land wurde das NES entwickelt ??  
a) in Japan b) in China c) in den USA
- 2.) Welcher Hersteller macht keine NES-Spiele ??  
a) Taito b) Konami c) The Cure
- 3.) Wer schrieb die Story zu "Kid Icarus" ??  
a) Inusawa b) Mario c) NPC
- 4.) Wann wurde das Kultspiel Super Mario Bros. I fertiggestellt ??  
a) 1988 b) 1986 c) 1985
- 5.) Von welcher Firma stammt die Umsetzung des Spiels Double Dragon auf das Nes ???  
a) Konami b) Tradewest c) Sega



Schreibt die Lösungen auf eine Postkarte und sendet sie schnellstens ein.  
Ihr müßt die Lösungen eigentlich mit einiger Überlegung leicht herausfinden!!

V I E L G L Ü C K



# Das Thema des Monats:

**WER KENNT DAS NICHT** : die Bilder auf der Cassettenhülle sind sehr vielversprechend, aber spielen und ausprobieren darf man es nicht ("Die Cassette sei ja eingeschweißt...") oder ein Spiel ist nicht lieferbar, letztlich ist es zu teuer, um auf gut Glück gekauft zu werden!!

WAS ALSO TUN ???!???

Verzweifeln.....auf gar keinen Fall

Aufhängen.....besser nicht

Gerät wegwerfen.....neeeiin !!

...was dann..?..

Für derartige Fälle können wir Euch in Zukunft Cassetten leihweise zur Verfügung stellen und zwar für sage und schreibe zwei Wochen (14 Tage voller Spielspaß!!!). "Das kostet sicherlich eine Menge Geld", werdet Ihr jetzt denken... nein, wir stellen Euch die Cassetten ab DM 5,- (zuzügl. Porto DM 3,50) für 14 Tage zur Verfügung. Es ist also ganz einfach....

Ihr schickt uns neben Eurer Bestellung einen Scheck ab DM 60,- (zu unserer Sicherheit!!) und sobald der unserem Konto outgeschrieben wurde (2 Tage später!) schicken wir Euch Eure Wunschcassetten Vom Eingangstag bei Euch an habt Ihr die Cassetten 14 Tage zur freien Verfügung. Am 15. Tag (spätestens!!!) schickt Ihr uns die Cassetten wieder zurück und wir schicken Euch einen Scheck über den Restbetrag postwendend zurück. Für jeden Tag, den die Cassette ab dem 16. Tag verspätet bei uns eintrifft, müssen wir Euch mit DM 1,-/Tag belasten. Gebt Ihr uns die Cassetten nicht bis 32 Tage, nachdem wir sie abgeschickt haben, zurück, geht die Cassette in Euer Eigentum über und Ihr bekommt kein Geld zurück!!!!!!!

Und hier sind die Cassetten, die wir Euch zur Verfügung stellen:

|                 |                      |                 |                      |
|-----------------|----------------------|-----------------|----------------------|
| Tennis          | DM 5 (Scheck 70,-)   | Pro Am          | DM 6 (Scheck 90,-)   |
| Golf            | DM 5 (Scheck 70,-)   | Rad Racer       | DM 6 (Scheck 90,-)   |
| Volleyball      | DM 5 (Scheck 70,-)   | Goonies II      | DM 7 (Scheck 110,-)  |
| Excite Bike     | DM 5 (Scheck 70,-)   | Castlevania     | DM 7 (Scheck 110,-)  |
| Pinball         | DM 5 (Scheck 70,-)   | Gradius         | DM 7 (Scheck 110,-)  |
| Pro Wrestling   | DM 5 (Scheck 70,-)   | Super Mario II  | DM 10 (Scheck 120,-) |
| Mach Rider      | DM 5 (Scheck 70,-)   | Zelda I         | DM 8 (Scheck 110,-)  |
| CluCluLand      | DM 5 (Scheck 70,-)   | Zelda II        | DM 8 (Scheck 110,-)  |
| Urban Champ     | DM 5 (Scheck 70,-)   | Trojan          | DM 9 (Scheck 110,-)  |
| Mario Bros.     | DM 5 (Scheck 70,-)   | Ghost-n-Goblins | DM 9 (Scheck 110,-)  |
| Super Mario     | DM 5 (Scheck 70,-)   | Eishockey       | DM 6 (Scheck 90,-)   |
| Donkey Kong     | DM 5 (Scheck 70,-)   | Fitnesscenter   | DM auf Anfrage       |
| Donkey Kong III | DM 5 (Scheck 70,-)   | Jovsticks       |                      |
| Donkey Kong Jun | DM 5 (Scheck 70,-)   | Wizmaster       | DM 8 (Scheck 70,-)   |
| Balloon Fight   | DM 5 (Scheck 70,-)   | Advantage       | DM 10 (Scheck 150,-) |
| Soccer          | DM 5 (Scheck 70,-)   | InfraRot        | DM 15 (Scheck 150,-) |
| Japan-Adapter   | DM 15 (Scheck 180,-) | ....            |                      |

(inkl. "Contra" oder "Karnow")

**wichtig** : alle Scheckbeträge gelten für je 1 Cassette!!!!!!

Wenn eines der von Euch gewählten Spiele gerade nicht vorrätig ist, setzen wir Euch auf eine Warteliste (wir haben z.Zt. nur begrenzte Stückzahlen !!). Wir sind sehr gespannt, wie diese ktion bei Euch ankommt...Auf bald!!!!!!

**Diesen Satz bitte unterschreiben neben Eure Bestellung** :

"Sämtliche Kosten, die durch Schäden an der Leihware entstehen, trage ich, sei es auf dem Transportweg oder bei mir zu Hause!!"

# Zu guter Mllerletzt...

## Hinter den KULISSEN

**Inhalt**: Nun ja, ich hoffe, daß Euch dieser neue Informer genauso gut gefiel wie die vorherigen! Schön fanden wir es noch, wenn bezüglich des Informers von Euch Vorschläge zur weiteren Verbesserung kämen. **Leserforum**: Dank an Michael, Nils, Claus und die anderen, die sich am Forum beteiligen wollten, leider können wir nicht alle Meinungen abdrucken, bemühen uns aber einen repräsentativen Querschnitt darzustellen. Wir erwarten Eure zahlreichen Zusendungen... Die Anregungen von Claus werden wir in die Tat umsetzen und ab dem nächsten Informer veröffentlichen! **News**: Langsam kommen wir bei uns auch die Vielzahl der NINTENDO-Spiele zu Gesicht. Zwar lassen einige doch etwas zu wünschen übrig, bieten aber dennoch einige verquagliche Stunden. Nach dem Erscheinungstermin im August steht der nächste Termin im November/Dezember an. Neuvorstellungen haben dann vielversprechende Namen - Life Force (Gradius II), Track + Field II, Double Dribble, Metal Gear oder Anticipation !! Wir sind sehr gespannt. **Video**: Habt bitte Geduld, wenn Ihr 2 Wochen auf Eure Videocassetten warten müßt, aber wir haben jetzt schon mit einigen Aufnahmen zu tun. Wenn Ihr mehr als DM 5,- beilegen wollt, null Probleme... **NINTENDO POWER**: Wir wollen in dieser Rubrik US-Spiele vorstellen, die drüber in den USA gerade für Furore sorgen, aber voraussichtlich auch bei uns erscheinen werden. Leider kann man nicht dafür garantieren, daß wir, sprich IHR in den Genuß dieser Spiele kommt. **Povertias**: Wir suchen dringend einen Spieler, der Trojan komplett durchgespielt hat!!! Bitte melden! **Das Letzte**: Mit diesen Worten endet dieser Informer III für heute. Bedanken möchten wir uns ganz herzlich bei Marcel aus Flugsborg/Neusäß und bei Michael König aus Kemmingen für Ihre Unterstützung. Dank auch an alle, die auf den letzten Informer reagiert haben, sei es telefonisch, per Brief oder per Trommel... Weiterhin dank an die Gruppe THE CURE für die musikalische Unterstützung und an unsere Joysticks. Nicht zu vergessen, Dank an Coca Cola, unseren Pizza-Lieferanten, Mc Donald's, SISO Spielwaren, Claus, Uwe, Uli und im besonderen noch an unsere Druckerei für den prompten Druck des Informers....



Den nächsten INFORMER habt Ihr Anfang September in Eurem Briefkasten? Zum Inhalt kann man noch nicht viel sagen, aber wird mit Sicherheit gut sein.

Also, bis die Tage...

Euch alles Gute, schönes Wetter, viel Spaß usw. usw....

Me in silva esse pado.

In diesem Sinne

Ciao  
Christen



# Adieu!

Wir haben's  
gepackt:

BIS ZUM NÄCHSTEN MAL

BYE BYE

CIAO

TSCHÜSS

SERVUS



...MIT UNS STEHT IHR NICHT IM REGEN...

**NINTENDO**  
**POWER**