

ALLES WISSENSWERTE ÜBER DEN NEUEN
GAME BOY COLOR!



AUSGABE 1, '99

POCKET POWER COLOR

DAS EINZIGE HEFT, IN DEM DU ALLES ÜBER NINTENDOS NEUESTE KONSOLE ERFÄHRST!

ENTHÜLLT!

DM 5,90 • SFr 5,90
L 8300 • öS 48 • Fr 144
Lfr 144 • Ptas 675

DAMALS



WARIO WIE ER AUF DEM ALTEN GAME BOY ERSCHEINT...

JETZT



... UND IN VOLLER FARBENPRACHT AUF DEM GAME BOY COLOR!

TIPS VON A-Z!

DAS **POCKET MONSTER** PHÄNOMEN ERREICHT ENDLICH DEN **GAME BOY**

SPIELE-FÜHRER

Plus: Tetris DX, Pocket Bomberman, Small Soldiers, Harvest Moon und Turok 2.

BriStein bv
01
4 394836 305900

INHALT: FÜHRER DURCH DIE WELT DES GAME BOY COLOR

INHA



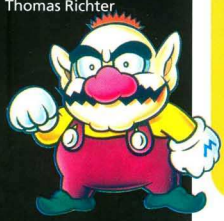
WILLKOMMEN

zu einem Magazin, das wir ausschließlich dem brandneuen Game Boy Color von Nintendo gewidmet haben!

Was, Du hast noch keinen Game Boy Color? Ehrlich, wir können Dir dieses kleine Wunderding ohne Einschränkungen empfehlen. Das neue Farbdisplay ist gestochen scharf, und selbst bei schlechten Lichtverhältnissen wirkt das Bild noch gut. In dem Teil ist sogar eine Infrarot-Einheit integriert, die es Dir ermöglicht, mit anderen Game Boy Color-Besitzern Daten auszutauschen!

Verstehe dieses Magazin bitte als Kaufhilfe. Wir führen Dich nicht nur in die wichtigste Hardware ein, sondern auch in die Software. Schreib uns doch mal, was Du von der Pocket Power hältst. Wahrscheinlich hast Du Dir das Gerät eh schon zu Weihnachten gewünscht – ist doch prima! Es erwartet Dich ein völlig neues Spielerlebnis, und das ist auch noch mobil.

Viel Spaß!
Thomas Richter





FEATURES

04 GB Color Geschichte
Er ist da! Endlich können Game Boy-Spiele auch in Farbe genossen werden. Das Bild ist einfach phantastisch! Lies selbst, warum wir nicht mehr ohne GB Color aus dem Haus gehen.

08 Game Boy Drucker
Nintendos schnittiger Mini-Drucker ist die richtige Ergänzung für die Kamera. Damit kannst Du die schönsten Eigenkreationen zu Papier bringen!

REVIEWS

12 Link's Awakening
Das beste RPG für den GB – Jetzt noch besser!

14 Tetris DX
Das ultimative Puzzle-Spiel. Jetzt in Farbe!

15 RC Pro-Am
Rare schickt uns ins Rennen!

15 Super Marioland 2
Wiederveröffentlichter Mario-Klassiker

16 Wave Race
Feucht-wilde Jet Ski-Action von Nintendo

17 Power Quest
Neu von Sunsoft: ein Farb-Kampfspiel

18 Monopoly
Ein Brettspielklassiker für den Game Boy

18 Goemon
Stürze Dich in ein Abenteuer voller Phantasie!

19 Shanghai Pocket
Für die Tüftler unter uns...

20 Castlevania
"Ich will Dein Blut!" Ja, genau...

20 ISS
Fußballfreunde kommen auf ihre Kosten

22 Final Fantasy Adv
Die FF-Reviews starten hier..

23 FF Legend
... sie wurden gerade veröffentlich, weißt Du...

24 Final Fantasy II
... und für den echten Game Boy-Spieler...

25 Final Fantasy III
... sind sie unersetzlich

26 Micro Machines
Miniatur-Rennen auf dem GB!

35 Donkey Kong III
Eines von Nintendos ausdauernden Maskottchen

36 Wario Land II
Anti-Mario schlägt zurück!

38 Montezuma's Return
Plattform-Action in strahlenden Farben!

39 Super Return of the Jedi
Die Macht ist hier gar nicht mit Dir...

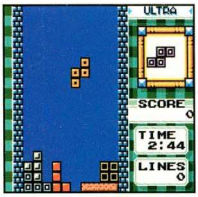
40 World Cup '98
Ein bißchen spät, aber spaßig!

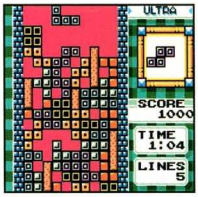


10 GB Camera
Das ultimative Game Boy-Zubehör! Schiebe dieses kleine Kerlchen in den Schacht und schieße so viele Fotos, wie Du magst!

PREISAUSSCHREIBEN

21 Gewinne einen Game Boy Color und Tetris!
Ja, es ist wahr – Du kannst einen von fünf Game Boy Color gewinnen. Viel Glück!







PREVIEWS

42 Turok 2
Stürmisches Ballergame von Acclaim

44 Conker's Pocket Tales
Prachtvolles Farbabenteuer von Rare

45 Pokémon
Wir sind die Pocket Monster – hilf uns!

46 Small Soldiers
Größe interessiert nicht...

47 Twouble
Klassische Cartoons auf dem GB

48 Roadsters
Heißes, neues Rennspiel von Titus

49 Maui Mallard
Begleite Donald auf seinen Reisen

49 Superman
Laß den Superhelden raushängen!

50 A Bug's Life
GB-Spiel basierend auf dem neuen Film

50 Mulan
Disneys jüngster Hit auf dem GB

51 Gex
Die Echse schlängelt sich durch den GB!



TIPS

52 Komplettes A-Z der Cheats
Eine massive Ansammlung der besten GB-Cheats!



IMPRESSUM

Verlag
BriStein bv
Raadhuisstraat 2h
7511 HK Enschede Niederlande

Redaktionsanschrift
Pocket Power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 – 43 43 202
Fax: (0031) 53 – 43 09 157

Redaktion
Chefredakteur (V.i.S.d.P.)
Thomas Richter

Textchef
Martin Wilmer

Redakteur
Karsten Rohloff

Layout
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com
FINDER graphic design

Herausgeber
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Geschäftsführer
J.M.J. den Brinker

Druck
Moderna
Schoebroekstraat 50
3583 Paal-Beringen
Belgien

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

Pocket Power ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder.

© BriStein bv.

FAST EIN JAHRZEHNT
TLICHUNG DER BELIEB
KONSOLE DER WELT WA
JETZT IN EINE NEUE, K

DER GAME B



DER MONO

Game Boy blieb über Jahre hinweg das beliebteste Kind der Handheld-Fangemeinde. Selbst andere farbige Rivalen, wie Segas Game Gear oder Ataris Lynx, konnten das mobile Gerät nicht aus der Bahn werfen. Im Laufe der Zeit ist die Anzahl der erhältlichen s/w-Spiele auf inzwischen über 400 Stück angewachsen, und die Rufe nach einer farbigen Version des Game Boys wurden immer lauter. Es sind viele Scherze über eine mögliche Farb-Variante gemacht worden, doch jetzt ist der Traum endlich in Erfüllung gegangen. Die Schwarzweiß-Technologie hat ihre Reize verloren, der Mono-GB muß seinen Platz für den Game Boy Color räumen!

AUF DEM REGENBOGEN

Die Game Boy-Welt wurde am 23. November in Farbe getaucht. Das neue Gerät sieht nicht nur moderner aus, sondern hat auch eine Menge mehr im Kasten. Nach und nach sollen verschiedene Gehäusefarben angeboten werden, doch zuerst müssen wir uns mit einem lilafarbenen und einem lila-transparenten Design zufriedengeben. Die Farbe soll sowohl weibliche als auch männliche Spieler in ihren Bann ziehen. In dieser Zeit kauft sich wohl niemand mehr ein schlichtes Grau.

Die technischen Fähigkeiten des Game Boy Color sind beeindruckend. Die Hersteller von Spielen dürfen sich in einer Palette aus 32.000 Farben austoben. Ermöglicht wird dies durch den integrierten LCD-Farbbildschirm von Sharp, der ausnahmsweise mal nicht so Batterie-hungrig ist, wie die Farb-Handhelds anderer Hersteller. Das Resultat ist ein klares, buntes Bild, das selbst unter direkter Sonneneinstrahlung am Strand erkennbar ist. Der Game Boy Color hat keinen Kontrastregler, weil das neue Bild immer zu sehen ist, sofern es eine Lichtquelle in der Nähe gibt. Spiele unter der Bettdecke haben damit wohl ein Ende gefunden.

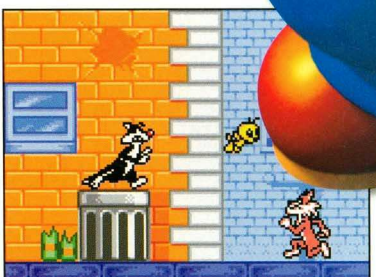
Jedes Spiel, das für den Game Boy oder Game Boy Pocket konzipiert wurde, läßt sich auch mit dem Game Boy Color verwenden! Das Gerücht, alle alten Game Boy-Spiele seien eigentlich

OY COLOR



▲ **Basierend auf der Zeichentrickserie und nicht dem Film (zum Glück) macht Men In Black sich die Farben des GB Colors zunutze. Ja, noch ein Jump'n'Run!**

Farbspiele, ist tatsächlich nur ein Gerücht. Steckst Du jedoch ein älteres Spiel in den GB Color, wird die Grafik in neue Farbabstufungen umgewandelt. Der Effekt ähnelt dem vom Super Game Boy. Zwar sind für ältere Spiele nur zehn Farben reserviert, dafür kannst Du Dir Deine eigene Farbpalette aus zwölf verschiedenen Tönen aussuchen. Alte Spiele werden nie so viele Farben produzieren, wie Spiele, die extra für den GB Color entwickelt wurden, aber sehen doch um einiges besser aus als in Schwarzweiß.



▲ **Twouble ist einer der ersten GB Color-Titel. Das neue Zeitalter des Spielens hat begonnen!**

10 DINGE die Du nicht über den GB COLOR wußtest

1 Trotz des aufwendigen Farbbildschirms braucht der GB Color nur zwei AA-Batterien, die für rund 25 Stunden reichen!

2 Der kleine Schirm stellt 56 Farben aus einer Palette von 32.000 dar.

3 Der GB Color ist vorerst nur in lila erhältlich, doch andere Farben folgen.

4 Jeder GB Color hat eine Infrarot-Einheit an der Oberseite. Damit lassen sich Waffen und Charaktere auf andere Game Boys übertragen.

5 Alle Game Boy-Spiele funktionieren mit dem Game Boy Color, aber nur wenige sind bisher extra dafür entwickelt worden.

6 Der neue GB Color wiegt gerade mal 138 Gramm.

7 Es gibt drei Typen von Game Boy-Spielen: Monochrom (alle existierenden GB-Spiele), Dual-Modus (funktioniert mit beiden GBs) und Dedicated (volle Farben – laufen nur auf dem Game Boy Color).

8 Es gibt über 400 Spiele für den Game Boy – so viele wie für keine andere Konsole.

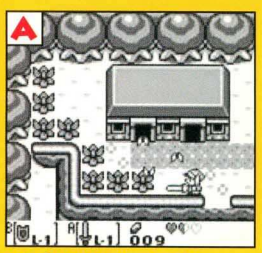
9 Es gibt keinen Kontrastregler, da das Bild in fast allen Situationen gut erkennbar ist, nur nicht im Dunkeln!

10 Da draußen gibt es einen mit Deinem Namen darauf – geh, und suche ihn!

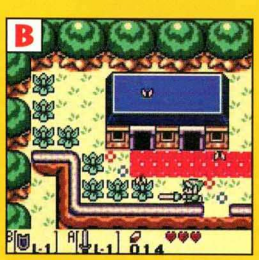
FARBEN!

SO VIELE FARBEN!

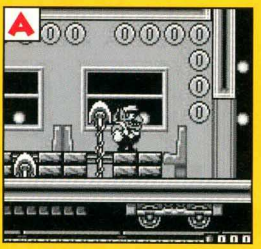
Sobald Du einmal mit dem Game Boy Color gespielt hast, wirst Du gar nicht mehr verstehen, wie man mit dem alten Game Boy glücklich sein konnte. Der Unterschied in der Qualität ist erstaunlich, und obwohl das Bild ein bißchen kleiner ist, wirkt alles doch größer, wegen der verbesserten Darstellung von Tiefeneffekten. Diese Vergleichsbilder zeigen Dir, wie die Unterschiede aussehen. Na, willst Du Dir jetzt nicht auch einen kaufen?



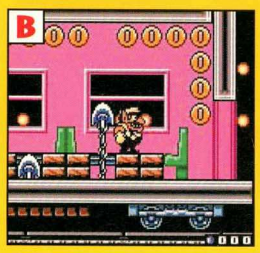
▲ **Es ist Link's Awakening, aber... oooh... ein bißchen trüb und nebelig, nicht wahr?**



▲ **Das ist besser! 52 Farben aus einer Palette von 32.000. Was für ein Unterschied!**



▲ **Warioland II in der s/w-Fassung – detailliert, aber nicht sehr hübsch.**



▲ **Bingo! So sieht sogar Wario um einiges schöner aus.**



über den alten Handhelds sind nicht sofort erkennbar. Die CPU-Rate wurde noch einmal verdoppelt, was bedeutet, daß die Game-Hersteller jetzt mehr Spielraum bei der Entwicklung haben, besonders was das Bildwandern und die Grafik selbst betrifft. Aber auch für Künstliche Intelligenz und Spieltechniken wurden so neue Möglichkeiten geschaffen. Der Arbeitsspeicher, in den während des Spiels immer wieder Daten geschaufelt werden, wurde vervierfacht, so daß auch in diesem Bereich noch einmal zugeschlagen werden darf. Letztendlich entscheiden jedoch die Anzahl der erhältlichen Spiele und ihre Qualität über die Verkaufszahlen eines Handhelds; also ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Aber mal ehrlich, meinst Du nicht auch, daß der Game Boy Color ein echter Renner wird? Auf jeden Fall! Nintendo plant jetzt sogar die Einführung von Cartridges mit achtfach vergrößertem ROM-Speicher!



▲ **Für diese Mädchen ist der neue Game Boy ein Segen. Sieh nur, wie sie aus dem Lachen gar nicht mehr herauskommen!**

GRÖSSER, BESSER, SCHNELLER

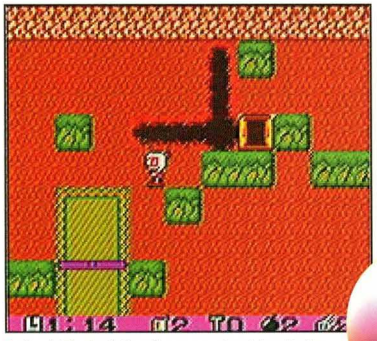
Neue Spiele für den Game Boy Color laufen entweder im Dual- oder im Dedicated-Modus (dedicate = widmen). Dual-Modus-Spiele eignen sich sowohl für den Game Boy als auch für den Game Boy Color. Die Dedicated-Versionen laufen dagegen nur auf dem Game Boy Color, sorgen hier jedoch für eine erstaunlich verbesserte Darstellung. Die Zeiten, in denen wir uns mit den Limitierungen des alten Game Boys rumärgern mußten, sind damit endgültig vorbei. Andere Vorteile gegen-



NEUE FARB-SPIELE!

An der Oberseite des Game Boy Color befindet sich eine Infrarot-Empfangs- und Sendeeinheit. Damit lassen sich Daten von einem Game Boy zum anderen übertragen. Das ist besonders bei solchen Spielen nützlich, in denen Waffen und andere Utensilien gesammelt und getauscht werden können. Leider braucht man für richtige Zweispieler-Spiele immer noch ein Link-Kabel.

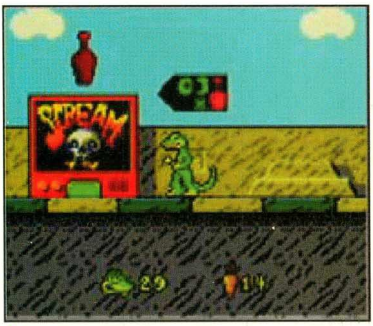
Die komplette Palette der alten Game Boy-Spiele funktioniert mit dem Game Boy Color, doch einige Klassiker werden extra für die neue Wunderkiste überarbeitet, mit neuen Levels und anderen feinen Features.



▲ **Auch Pocket Bomberman, das klassische Puzzle-Spiel für mehrere Spieler, erstrahlt in neuer Pracht auf dem GB Color.**

Zelda-Fans kommen in der Neuauflage von The Legend of Zelda: Link's Awakening mit einem neuen Verlies und mehr Gegnern auf ihre Kosten (siehe Seite 12). Andere Weiterentwicklungen schließen solche Spiele wie Warioland II, Metroid II: Return of Samus, Kirby's Dream Land 2, Harvest Moon, Tetris, Quest for Camelot, Pocket Bomberman und Conker's Pocket Tales ein, um nur ein paar Namen zu nennen. Dazu kommen einige Klassiker-Konvertierungen vom NES: Shadowgate Classics und Moon Patrol. Es sieht so aus, als wenn der Game Boy Color einiges zu schlucken hat.

Die Wiederkehr alter Klassiker inklusive Update ist eine Verlockung für alle diejenigen, die bisher nichts mit dem Game Boy zu tun hatten. Zahlreiche Firmen arbeiten derzeit an neuen Spielen speziell für den Game Boy Color, darunter bekannte Herstellernamen wie Nintendo, Rare, Konami, Midway, Acclaim, Titus, Kemco, Sunsoft, Natsume, Take 2 und Infogrames. Der Game Boy Color leitet eine neue Ära ein und sollte daher unbedingt ganz oben auf Deiner Wunschliste stehen. Wenn Du dann noch Spiele benötigst, dann schaue nicht länger in der Weltgeschichte herum, sondern lasse Dich von uns beraten. Mehr dazu weiter hinten im Heft!



▲ **Ja, es ist Gex auf dem Game Boy, und er sah noch nie so gut aus! 16 Plattform-Levels, inklusive Smellraiser. Verrückt...**



▲ **Nintendos erfolgreicher Mono-Game Boy wurde in der ganzen Welt unglaublich oft verkauft. Der in verschiedenen Farben erhältliche Game Boy Pocket ist immer noch auf dem Markt.**

GB COLOR

RELEASE LISTE

Das ist die Liste der Spiele für den Game Boy Color, die noch in der Entwicklung sind. Wie Du sehen kannst, werden einige Klassiker neu aufgemöbelt.

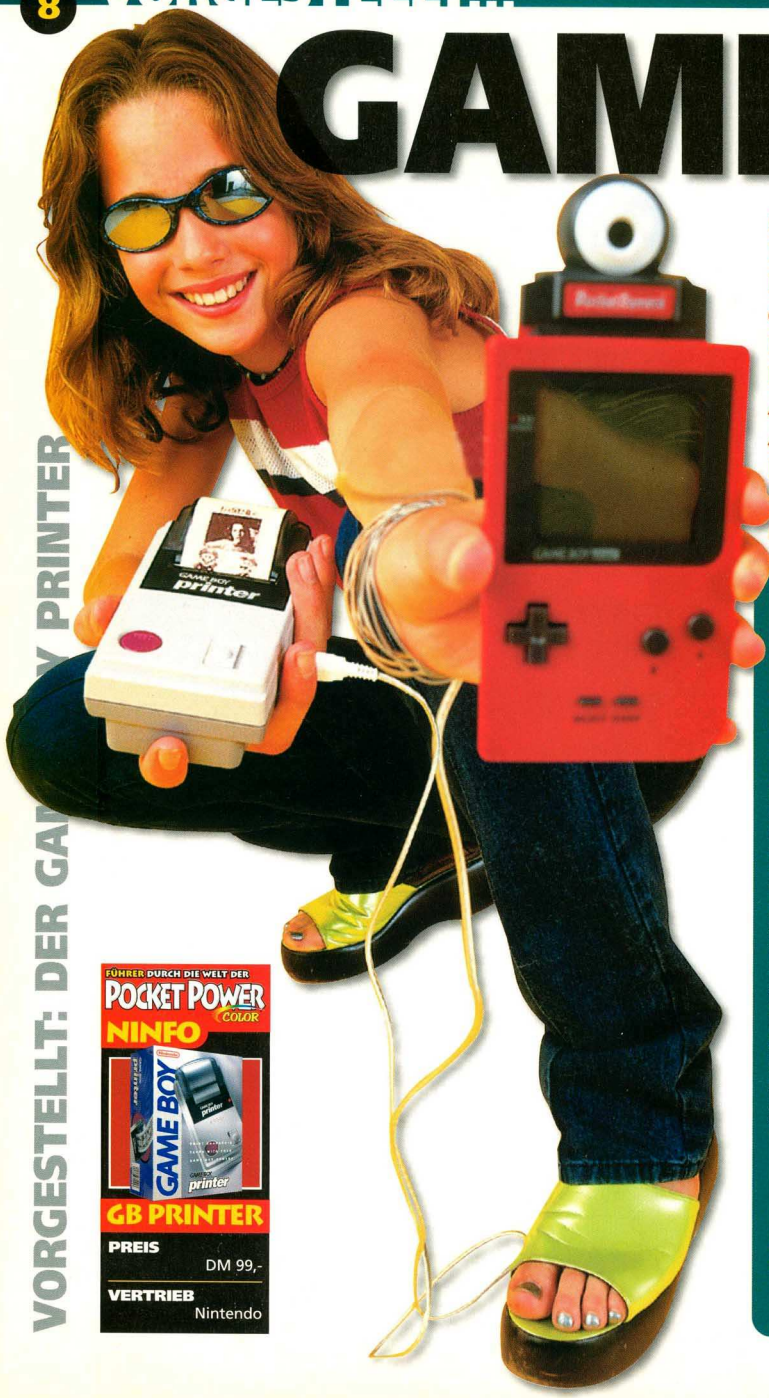
- **Arcade Hits: 720 Degrees**
- **Arcade Hits: Defender/Joust**
- **Arcade Hits: Spy Hunter/Moon**
- **Patrol**
- **Blitz**
- **Bomberman Pocket**
- **Bugs Bunny Crazy Castle 3**
- **A Bug's Life (Disney)**
- **Carrot Crazy (Inframes)**
- **Conker's Pocket Tales (Rare)**
- **Déja Vu 2 Game & Watch**
- **Gallery 2 (Nintendo)**
- **Gex 3D (Midway)**
- **Kirby's Dream Land 2**
- **Las Vegas Cool Hand**
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening (Color, Nintendo)**
- **Looney Tunes**
- **Men In Black**
- **Metroid II: Return of Samus**
- **Montezuma's Return**
- **NBA In the Zone NBA Jam 99 (Acclaim)**
- **NHL Blades of Steel**
- **Pitfall 3D (Activision)**
- **Power Battle (SunSoft)**
- **Quest For Camelot**
- **Rampage (Midway)**
- **Ratz**
- **San Fransisco Rush Extreme Racing (Midway)**
- **Shadowgate Classics (Nintendo)**
- **Shanghai Pocket (Kemco)**
- **Southpark**
- **Spawn**
- **Titus Jr. (Titus)**
- **Tetris DX**
- **Top Gear Pocket (Kemco)**
- **Twouble (Infogrames)**
- **Turok 2 (Acclaim)**
- **VRally (infogrames)**
- **Warioland II Color (Nintendo)**
- **WWF**

SCHIESSE DEINE EIGENEN FOTOS UND DRUCKE SIE HIERMIT AUS. PERFEKT!

8 VORGESTELLT...

GAMEBO

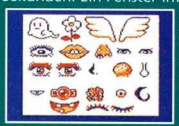
VORGESTELLT: DER GA Y PRINTER



NACHDEM DU DEINE LIEBLINGSMOTIVE GESPEICHERT HAST, MÜSSEN DIESE NUR NOCH AUFS PAPIER, ABER WIE? MIT DEM GAME BOY PRINTER NATÜRLICH!

DAS ERSTE MAL DRUCKEN

Der Game Boy Printer wird mit einem Game Link-Kabel ausgeliefert, das in Deinen Game Boy gesteckt wird. Mit dem Select-Knopf gelangst Du über den Mode Select-Schirm ins Link-Menü. Von hier aus kannst Du Deine Bilder ausdrucken oder auf einen anderen Game Boy übertragen. Wähle aus dem Link-Menü den Print-Befehl, um ein Bild Deiner Wahl für ewig auf Papier zu bannen. Vorher läßt sich natürlich noch die Qualität und der Kontrast des Bildes einstellen. Sobald Du mit den Einstellungen fertig bist, wird das Bild vom Game Boy in den Printer übertragen. Das dauert normalerweise ungefähr sechs Sekunden. Ein Fenster informiert Dich über den Fortschritt.



▲ **Verleihe Deinen Bildern einen eigenen Schliff, mit diesen Stempel-Möglichkeiten.**

Y PRINTER

PAPIER ERSETZEN

Auch wenn der Printer mit einer dicken Rolle Papier geliefert wird, brauchst Du früher oder später eine neue. Nintendo bietet diese Rollen gleich in Dreierpacks an – mit weißem, blauem oder gelbem Papier. Mit einer Rolle lassen sich knapp 200 Bilder ausdrucken.



▲ **Die graue Skala informiert Dich über die Dauer des Druckvorgangs.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

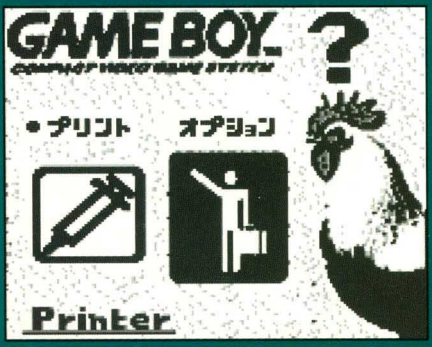
WERTUNG

75%

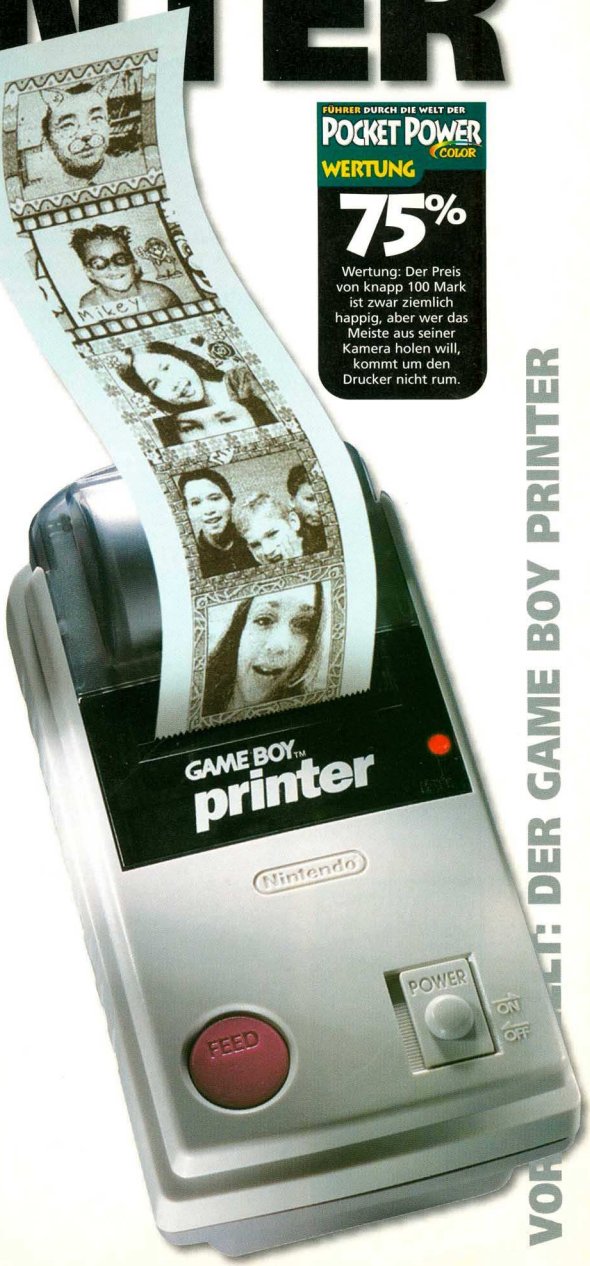
Wertung: Der Preis von knapp 100 Mark ist zwar ziemlich happig, aber wer das Meiste aus seiner Kamera holen will, kommt um den Drucker nicht rum.



▲ **In dieses Menü gelangst Du, indem Du die Select-Taste im Modus-Auswahl-Menü drückst.**



▲ **Über den Link-Schirm kannst Du das Bild ausdrucken oder ins Optionsmenü gelangen.**



WER SCHON I
PROFI-FOTO
SICH MIT DER
SELBST

10 VORGESTELLT..

DIE GAME BOY CAMERA





NINTENDO VERÖFFENTLICHTE VOR NICHT ALLZU LANGER ZEIT DIE GAME BOY CAMERA. DAMIT KOMMT FRISCHER WIND INS LEBEN DEINES HANDHELDS!

VORGESTELLT: DIE GAME BOY CAMERA

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



GB CAMERA

VERTRIEB Nintendo

PREIS DM 99,-

MIT DER GAME BOY

Camera kannst Du selbst an regnerischen Tagen noch Freude haben. Man kann Stunden damit verbringen, Bilder zu schießen und diese intern mit dem Game Boy zu bearbeiten. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Wer schon immer meinte, das Zeug zum Profi-Fotografen zu haben, der kann sich mit der Game Boy Camera endlich selbst auf die Probe stellen! Schau Dir die Möglichkeiten an.



1 EIN FOTO SCHIESSEN

Das erste Bild ist mit der Kamera schnell gemacht. Wähle einfach die Shoot-Option im Mode Select-Schirm.



2

TRICK-FOTOGRAFIE

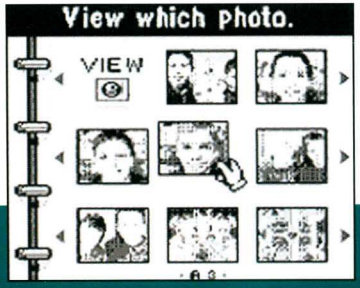
Du hast von gewöhnlichen Bildern die Nase voll? Wenn Du Dich schon mit den Basis-Funktionen der Kamera angefreundet hast, wieso versuchst Du Dich nicht mal an den erweiterten? Wähle den Magic-Modus im Shoot-Schirm, um die Shutterbug-Funktionen zu sehen. Du hast vier Möglichkeiten das Bild zu bearbeiten: Trick-Linsen, Montage, Panorama und Game Face ("Spielgesicht").

Trick Lenses

Wähle eine von neun verschiedenen Trick-Linsen, z.B. Spiegelung (Mirror) oder Tile-Struktur, um Deinem Bild einen komischen Effekt zu verpassen.



▲ **Die Game Boy Camera ermöglicht Dir das Anfertigen solcher verrückten Bilder. Damit zeigst Du der Welt, wie Du wirklich bist!**



Daraufhin erscheint das Sucherbild.
Sobald sich die Kamera auf die Lichtverhältnisse eingestellt hat, erscheint ein Bild auf dem LCD-Bildschirm. Jetzt mußt Du nur noch die Kamera drehen und wenden – oder den Game Boy selbst bewegen –, bis Du das gewünschte Bild im Sucher hast.
Drücke den A-Knopf, um das Bild zu schießen. Das Foto bleibt auf dem Schirm, zwecks Überprüfung. Wenn es gut geworden ist, reicht ein Druck auf den A-Knopf aus, um das Bild zu speichern. Gefällt es Dir nicht, kann es mit dem B-Knopf verworfen werden. Simpel, he?
Bilder werden im internen Album abgelegt und stehen für die umfangreichen Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung.



Montage

Du kannst Deine Bilder auf sieben Arten schneiden und kopieren. Warum setzt Du nicht einfach den Kopf Deiner Schwester auf den Körper Deines Hundes... oder auch andersrum!

Panorama

Du willst ein Foto von einem großen Gebäude oder einer breiten Gebirgskette machen? Die Panorama-Option erlaubt Dir das Anfertigen einer Bilder-Sequenz im Wide- (vier horizontal) oder Tall-Modus (vier vertikal).

3

ZOCKER-FREUDE!

Spielefreunde werden die integrierten Game Boy Camera-Spiele mit offenen Armen empfangen. Dazu zählen: Space Fever – eine Art Space Invaders, Ball – jonglieren mit drei Bällen, und DJ! – hier kannst Du Dich als Mixer versuchen! Diese Spiele können auch individuell angepaßt werden. Beispielsweise kann das Gesicht im Ball-Spiel verändert werden. Mit Hilfe der normalen Foto-Möglichkeiten kannst Du einen Kopf von Dir, Deiner Schwester, Deinem Hund oder von wem auch immer einbauen, was den Spielen eine ganz neue Perspektive gibt.



A-E: Mit den Bildern kann eine Menge angestellt werden. Selbst die Köpfe in den Spielen lassen sich austauschen!

4

FILM AB!

Hast Du das Zeug zum Filmproduzenten? Wähle den Animations-Modus in den Edit-Optionen, und Du kannst gleich mit Deinem eigenen Film loslegen. Bis zu 47 Bilder lassen sich aneinanderreihen, so daß am Ende Stück für Stück eine Filmsequenz entsteht.



▲ **Erschaffe Deine eigenen Mini-Filme mit der Animations-Funktion der Game Boy Camera.**



▲ **Zeichne selbst etwas in Deine Bilder, oder füge Objekte mit der Stempel-Funktion (Stamp) ein.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

85%

Auch wenn die Kamera etwas teuer ist, liefert sie eine Menge Spaß. Den Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt. So wird der langweilige Urlaub mit den Eltern vielleicht doch noch ganz lustig.

LINK'S AW





▲ Da über 50 Farben zugeordnet werden können, wirken solche Kreaturen wie diese hier deutlich plastischer und heben sich von der Umwelt ab.



▲ Ein typisches Rätsel. Erst wenn die laufenden Karten-Kreaturen zurechtgewiesen werden und das gleiche Symbol zeigen, kommt Link im Spiel weiter.

▲ Erkunde die zahlreichen Gebäude, und Du findest Wesen, mit denen Du Dich unterhalten kannst.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO

LINK'S AWAKENING

PREIS DM 70,-

VERTRIEB Nintendo

ERHÄLTLICH Januar 1999

GENRE Adventure

ALS ES 1993 das Licht der Welt erblickte, wurde Link's Awakening als bestes Game Boy-Adventure überhaupt gefeiert, und das nicht ohne Grund. Stell Dir das mal vor: die Brillanz des 16Bit-Super NES-Spiels in Deinen kleinen, mobilen Kasten gepreßt. Und dann erlebte Maskottchen Link auch noch ein völlig neues Abenteuer, das in der Form nur Game Boy-Besitzern vorbehalten war. Viele wollten das Spiel jedoch nicht nur unterwegs zocken, sondern es auch Zuhause auf dem SNES spielen. So stieg der Absatz des Super Game Boys rapide an, ganz zur Freude von Nintendo, versteht sich.

Gute Nachrichten: Für den Start des Game Boy Color hat sich Nintendo dazu erbarmt, das Spiel komplett zu überarbeiten. Jetzt erstrahlt Link's Awakening nicht nur komplett in Farbe, es gibt zusätzlich auch ein neues Verlies zu erkunden, und neue Gegner sind zu bekämpfen!

Sieh Dir mal die Bilder auf diesen Seiten an – wirklich beeindruckend, wozu so eine kleine Taschenkonsole fähig ist. Gleich zu Beginn, bei Links Start auf der Koholint-Insel, wird klar, daß ein neues Zeitalter angebrochen ist.

NICHT LINKS LIEGEN LASSEN

Nach einem Schiffbruch wird Link von den einheimischen Dorfbewohnern aufgenommen und gesundgepflegt, soweit die kurze Introsequenz. Wie auch bei älteren Zelda-Spielen (auf dem NES) wird das Geschehen in Link's Awakening ausschließlich von oben betrachtet. Die ganzen Details werden jedoch erst deutlich, wenn Du das Spiel auf einem Game Boy Color startest. Sie fangen bei kleinsten Grashalmen an und enden bei den Schatteneffekten in den Puzzle-Räumen.

Das Spielprinzip ist simpel (so muß es auch sein, bei nur zwei Knöpfen). Du bewegst Dich mit dem Steuerkreuz. Mit dem A-Knopf kannst Du



AKENING

DUAL COLOR



▲ Nimm Dir bei den Durchsuchungen der Häuser viel Zeit, denn überall können Gegenstände versteckt liegen.



▲ Diesen freundlichen Angler triffst Du gleich am Eingang zu diesem finsteren Wald. Bezahle ihn und angle selbst!

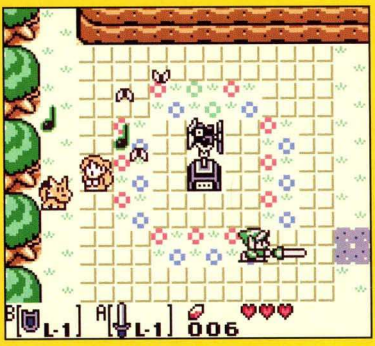


▲ Ein Bow Wow ist vor dem Haus angekettet. Der Besitzer wartet im Haus und gibt Dir Tips.



▲ Eine der ersten Aufgaben ist die Suche nach dem Power Schwert am Strand.

zuschlagen oder das Schwert mit Macht aufladen. Der B-Knopf dient zur Abwehr mit dem Schild. Unglaublich, wie schnell man sich an die Spielsteuerung gewöhnt. Und wenn Du im Spielverlauf neue Waffen erhältst, gibt es keine Probleme bei deren Verwendung, denn das Spiel klärt Dich Schritt für Schritt über die vielfältigen Möglichkeiten und Techniken auf. Tatsächlich haben wir es hier mit einem sehr bedeutenden Ableger der Zelda-Serie zu tun. Die Charaktere im Spiel lassen Dich nie im Stich und stehen immer mit Tips parat. Eine Bücherei versorgt Dich mit weiteren Infos zum Spielablauf. Versuchst Du, einen Felsen hochzuheben, erscheint die Meldung "Du kannst diesen Stein nicht mit bloßen Händen anheben". Ein Hinweis, daß Du wohl einen speziellen Handschuh oder Ähnliches benötigst.



◀ Über 50 Farben können gleichzeitig auf dem Schirm dargestellt werden. Die Bewegungen des Wassers werden durch Blau-Schattierungen simuliert.

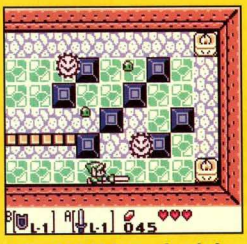
UNVERZICHTBAR!

Link's Awakening ist keines der Spiele, die man mal eben in den GB schiebt, eine Weile zockt und später weitermacht. Die Reisen in den Welten und die Lösung der Aufgabe brauchen eine gewisse Zeit. Zudem gibt es nicht überall Speicherplätze. Nimm Dir dieses Spiel auf lange Reisen mit, und Du wirst sehen, daß erst dann die Geschichte und das Abenteuer richtig zur Geltung kommen. Link's Awakening ist tatsächlich ein Spiel, an dem man sich die Zähne ausbeißen kann, wie schon beim 16Bit-Bruder. Aber gerade das ist es, was das Spiel so interessant macht.

Als neuveröffentlichtes Farbspiel ist Link's Awakening ein absolutes Muß zusammen mit Tetris, RC Pro-Am und einem der Mario-Spiele. Eine perfekte Entwicklung, die zeigt, was aus dem Game Boy Color zu holen ist. Dieses Spiel ist definitiv sein Geld wert!



▲ Nichts ist in Link's Awakening so, wie es scheint. Diese beiden Statuen erwachen bestimmt zum Leben, sobald die Truhe berührt wird.



▲ Simple Schiebepuzzles sind nicht das Schwierigste am Spiel. Durch dieses Labyrinth mußt Du so schnell wie möglich gelangen.



▲ Nur ein Beispiel für die neue Farbenpracht von Link's Awakening. Jetzt wird das Auge erst so richtig verwöhnt!



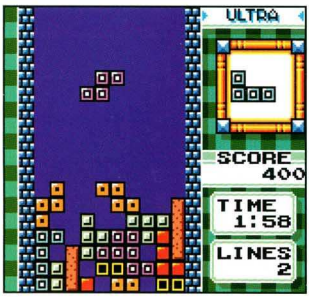
FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
WERTUNG
95%

TETRIS IST ZURÜCK... IN FARBE! ALLES KLAR?

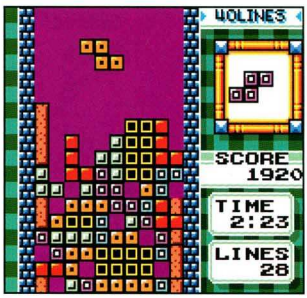


TETRIS DX

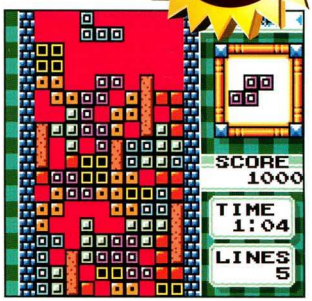
TOTAL COLOR



▲ Während die Uhr im Ultra-Modus gnadenlos abläuft, sorgt die Musik für zusätzliche Panik.



▲ Im 40-Zeilen-Modus müssen mit 40 Blockreihen möglichst viele Punkte erzielt werden.



▲ Im Ultra-Modus geht's nach Zeit. Bilde so viele Reihen wie möglich in nur drei Minuten.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



TETRIS DX

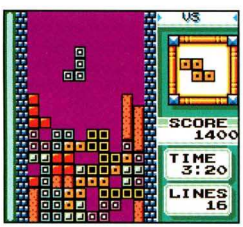
PREIS	DM 80,-
VERTRIEB	Nintendo
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	Puzzle

EIN PERFEKTES

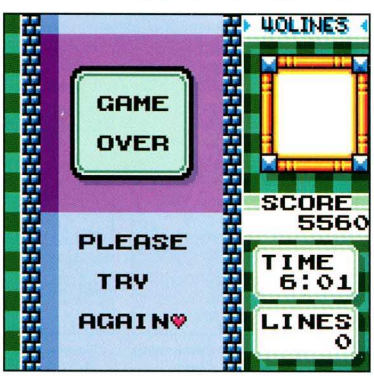
Game läßt sich eigentlich nicht mehr übertreffen, und Tetris darf man ohne weiteres als eines der perfektesten Videospiele überhaupt bezeichnen. Wie kann man also das Original noch übertreffen?
Nintendo tat gut daran, nicht allzuviel an dem alten Klassiker herumzuwerkeln; das Gameplay ist immer noch das gleiche, nur an der visuellen Darstellung wurde gefeilt.
Der Wechsel vom schlichten Grauschleier zum kunterbunten Klötzchenregen fällt natürlich als erstes auf. Tetris-Fans werden es jetzt noch leichter haben, die einzelnen Blöcke auf Anhieb voneinander zu unterscheiden, da jedem Teil eine bestimmte Farbe angehört. Jetzt gibt es keine Entschuldigung mehr dafür, einen Block aus Versehen an die falsche Stelle gesetzt zu haben!
Es gibt jedoch eine Veränderung, die gar nicht so offensichtlich ist und die auch nicht an den Screenshots auszumachen ist. Wahrscheinlich kennst Du das Problem mit dem alten Tetris, daß, wenn Du lange spielst und richtig gut bist, irgendwann jemand daherkommt und stört. Schwupp, das Spiel wird unterbrochen, und der gute Spielstand ist hinüber.

Mega-Hirn

Und aus diesem Grund hat diese Version von Tetris... Du wirst es kaum glauben... ihre eigene Batterie! Ja, jetzt können endlich Spiele über Tage hinweg gezockt werden. Im Klartext heißt das, Du beginnst ein Spiel, schaltest aus welchem Grund auch immer den Game Boy aus, und kannst jederzeit wieder an genau der Stelle im Spiel einsteigen, wo Du aufgehört hast.
Die einzige Sache, die uns an Tetris DX wirklich nicht gefallen hat (und dies war wohl der Hauptgrund für die Abwertung um 5%), ist die Musik. Die drei Musikstücke passen sich zwar dem Spielgeschehen an, doch der alte russische Stil ist nicht mehr da und ohne diesen wirkt das Spiel irgendwie nicht mehr so, wie es einst war.
Tetris ist das perfekte Spiel für jeden Menschen mit Fingern. Dieses Spiel allein rechtfertigt die Existenz des Game Boy Color. Und wenn es nur ein Spiel ist, das Du Dir zulegen willst, dann laß es dieses sein!



▶ Auch in der neuen Version kannst Du über ein Link-Kabel gegen einen Freund zocken.



▲ Wer noch nie zuvor Tetris gespielt hat, wird dieses Bild sehr oft zu Gesicht bekommen.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

95%



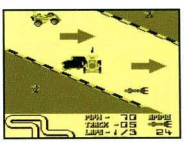
RASANTE RENNEN MIT DEM GAME BOY? ABER KLAR! UND IN SUPER MARIOLAND 2 GIBT'S EIN WIEDERSEHEN MIT DEM GROSSARTIGEN ITALIENISCHEN KLEMPNER!

DUAL COLOR

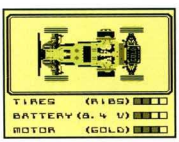
RC PRO AM

VIELE

Game Boy-Besitzer übersahen dieses Juwel, als es veröffentlicht wurde. Doch wer im Titelbild genauer hinsieht erkennt den Namen Rare. Rare ist einer der besten Videospielehersteller überhaupt. Ja, richtig: Die gleichen Leute, die Banjo-Kazooie für das Nintendo 64 aus dem Ärmel gezaubert haben, entwickelten einst RC Pro-Am für den Game Boy, einen ihrer ersten Titel.
Zockt man das Spiel zum ersten Mal, wird gleich klar, warum sich Rare bis heute zu einem wichtigen Namen in der Industrie gemausert hat und warum RC Pro-Am mittlerweile ein Klassiker ist. Du steigst in einen vor Kraft strotzenden Buggy und bretterst mit diesem über zahlreiche Strecken, die es gar nicht gut mit der Karosserie meinen. Neben den üblichen Kollisionsgefahren befinden sich auch hilfreiche Extras auf den Kursen. Schaffst Du es, nach einem Rennen mindestens dritter von vier Fahrern zu sein, gelangst Du in die nächste Runde. Je nachdem, welche Extras eingesammelt wurden, wird das Fahrzeug aufgemotzt. Warum macht RC Pro-Am so viel Spaß? Ganz einfach. Es ist schnell, die Wagen lassen sich gut steuern, und die Gegner können sogar mit Waffen bezwungen werden. Fahre über das richtige Symbol, und Du kannst Deinen Widersachern mit Raketen einheizen oder schmierige Pfützen auf der Strecke hinterlassen.



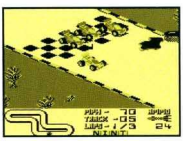
▲ **Schwarze Flecken auf der Strecke deuten auf Ölspuren hin. Fährst Du drüber hinweg, landest Du im Graben!**



▲ **In jedem Rennen gibt es ein Wagen-Extra zu finden. Sammle alle ein, und Dein Wagen wird unglaublich schnell.**



▲ **Das Qualitätssiegel. RC Pro-Am ist eines der ersten Rare-Spiele, und ein gutes noch dazu!**



▲ **Motze Deinen Buggy auf, und lasse Deine Gegner an der Startlinie zurück.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
INFO



RC PRO AM

PREIS DM 50,-
VERTRIEB Nintendo
ERHÄLTLICH Jetzt!
GENRE Rennsport

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
WERTUNG

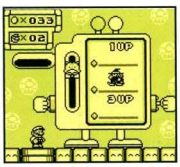
95%

SUPER MARIOLAND 2

DUAL COLOR

WIR HABEN

es hier mit einem Game Boy-Magazin zu tun, also muß auch früher oder später ein Spiel mit dem berühmten Klempner vorgestellt werden. Super Marioland 2: Six Golden Coins ist ein gutes Beispiel für ein ausgezeichnetes Jump'n'Run. Die Mario-Serie wurde zu einem riesigen Erfolg, da der Einstieg ins Spiel völlig unkompliziert ist und es immer wieder Überraschungen zu erleben gibt. Du steuerst den kleinen Helden und begleitest ihn auf der Suche nach den sechs goldenen Münzen, um damit im finalen Schloß-Level Prinzessin Daisy aus den Fängen des bösen Wario zu befreien. Wie in anderen Mario-Spielen auch bist Du ständig unterwegs, springst über Schluchten und versuchst, möglichst auf den bewegten Plattformen zu landen, und nicht auf den Stacheln. Extras müssen eingesammelt werden; das erste Extra läßt Mario wachsen und verleiht ihm so für einen Moment Unverwundbarkeit. Andere Extras wie Feuer-Mario (kann mit Feuerbällen schießen) oder Carrot-Mario (Mario kann fliegen) verschaffen Dir Zugang zu versteckten Bereichen, von denen es in den vielen seitwärts scrollenden Levels eine Menge gibt. Super Marioland 2 ist ein echter Game Boy-Klassiker. Die Action ist atemberaubend, die Levels immer abwechslungsreich, und die Bewegungsvielfalt von Mario läßt keine Langeweile aufkommen. Wenn Du nach einem Jump'n'Run suchst, dann solltest Du hier zugreifen.



▲ **An Extraleben wird es in Super Marioland 2 nie mangeln, da immer wieder welche in den Bonus-Levels zu finden sind.**



▲ **Das ist das letzte Level des Spiels – Warios Schloß. Schnapp Dir die sechs Münzen aus den Klauen der Level-Endgegner und greife Wario an!**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
INFO



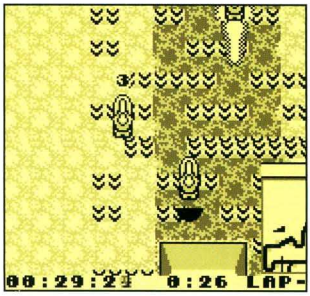
SUPER MARIOLAND 2

PREIS DM 50,-
VERTRIEB Nintendo
ERHÄLTLICH Jetzt!
GENRE Jump'n'Run

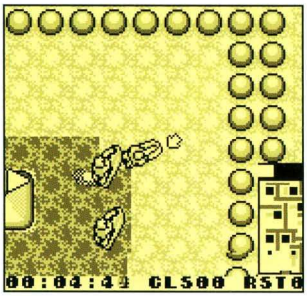
FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
WERTUNG

92%

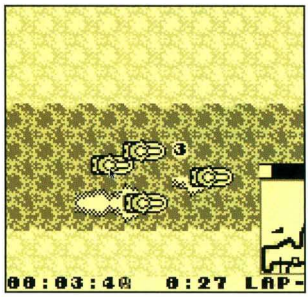
EIN KNALLER AUF DEM N64, ABER ÜBERLEBT WAVE RACE AUCH AUF DEM GAME BOY?



▲ Die Steuerung wird nach einem Sprung von einer Rampe kurzfristig ausgeschaltet, so daü es noch schwieriger ist, mit den rauhen Wellen klarzukommen.



▲ Manchmal entbrennen auf dem Wasser richtige Jet Ski-Prügeleien, wie hier zu sehen.



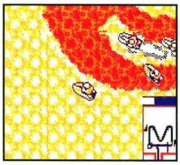
▲ Die Karte wäre ja ganz nützlich, wenn sie nicht ständig mit einer alarmierenden Geschwindigkeit flackerte.

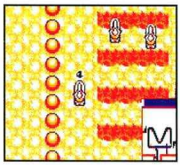
WAVE RACE

DUAL COLOR









FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



WAVE RACE

PREIS DM 50,-

VERTRIEB Nintendo

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Rennsport

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

66%

MANCHE Menschen werden schmunzeln, wenn sie davon hören, daß es Wave Race auch für den Game Boy gibt. Schließlich hat das Spiel gleich nach der Veröffentlichung des N64 Unglaubliches aus der Kiste herausgeholt! Den ersten Wave Race-Vertreter gab es 1992, doch der hat nichts mehr mit dem Nintendo 64-Spiel gemeinsam, außer daß es um Jet Skis geht.

Es gibt nur zwei Spielmodi, aber beide können mit verschiedenen Klassen (sprich Motorleistungen) der Jet Skis gefahren werden (550, 650 und 800 cm3). Irgendwie soll dadurch wohl die Langzeitmotivation erhöht werden. Der simpelste der beiden Modi ist der Circuit-Modus, und es ist ratsam, dort zu beginnen, denn der Slalom-Modus kann für Frust sorgen.

Im Circuit fährst Du gegen drei andere Fahrer ein Rennen. Alles wird aus der Vogelperspektive dargestellt, ähnlich wie in den Micro Machines-Spielen. Die zu fahrende "Strecke" erkennst Du am schattierten Wasser und an einigen heller beleuchteten Randbegrenzungen und Objekten. Hier und dort lockern Sprungschanzen das Geschehen etwas auf.

Im Slalom geht es über den gleichen Typ Strecke. Allerdings müssen hier eng aneinanderliegende Objekte umfahren werden, um mit dem gegnerischen Trupp mithalten zu können. Leider ist es ganz und gar nicht einfach, ohne Probleme zwischen den Markierungspfosten hindurch zu gelangen, so daß man oft frustriert auf der Strecke zurückbleibt. Buuh!

Mit genügend Cartridges, Link-Kabeln und Game Boys können sich sogar bis zu vier Spieler ins Rennen wagen. Doch wer auch als Einzelspieler Wert auf andauernden Spaß legt, ist mit Rares RC Pro-Am besser beraten - die Steurung und auch die Animationen sind hier einfach überzeugender. Kaufe Dir lieber das Rare-Game!





EIN KAMPF-SPIEL MIT RPG-ELEMENTEN? NA FEIN!

TOTAL COLOR

POWER QUEST



▲ **Bei einem Kämpfer namens Speed ist es nicht schwer auszumachen, wo dessen Vorteil liegt, oder?**



▲ **Max ist ein echt cooler Typ, und er läßt sich so leicht nicht aus der Ruhe bringen. Obwohl Fettie gerade auf ihn hüpfen will!**



▲ **Zwar bekämpfen sich hier die gleichen Charaktere, dennoch trägt jede Figur ihr eigenes Kostüm.**



▲ **Im Kampf zwischen Gong und Gong ist man schnell unschlüssig, wer jetzt zu wem gehört.**

ES IST ÜBERRASCHEND,

wenn Komponenten aus zwei Genres vereint werden, die auf den ersten Blick überhaupt nicht zusammenpassen. Eine solch merkwürdige Kombination findet sich auch in Power Quest. Vom Aufbau her ist Power Quest zunächst einmal ein reines Beat'em-Up, also ein Kampfspiel. Es wurde von Capcom programmiert, den gleichen Entwicklern, die auch hinter Street Fighter stehen. Also kann man schon mal davon ausgehen, daß es sich um ein gutes Spiel handelt – und tatsächlich, es ist gut! Spieler wählen sich einen von sechs verschiedenen Kämpfern aus. Jeder davon hat eigene Stärken und Schwächen. Einige sind sehr schnell, aber nicht gerade die stärksten. Andere sind stark wie Herkules, bewegen sich jedoch wie ein schwangeres Nilpferd. Wie es für Spiele dieser Art typisch ist, werden die stärksten Techniken erst dann ausgeführt, wenn eine bestimmte Reihenfolge von Knöpfen gedrückt wird. Jeder Kämpfer verfügt über einige Techniken, die andere Kämpfer nicht beherrschen, abgesehen von den Standardtechniken natürlich. Insgesamt gesehen erinnern die Kämpfe tatsächlich an die von Street Fighter. Du kannst entweder allein im Solo-Modus in den Kampf gehen oder per Link gegen einen Freund antreten – allein diese Möglichkeit rechtfertigt den Preis, da der Mehrspieler-Modus unglaublich fesselt. Aber das ist nicht das Hauptspiel. Wählst Du den Story-Modus, gelangst Du in ein völlig anderes Game. In dieser Geschichte geht es in ein Dorf, in dem sich die Einwohner mächtig was mit den Fäusten zu sagen haben. Aber sie schlagen sich nicht selbst die Schädel ein, das erledigen ferngesteuerte Roboter für sie! Feige, aber weniger schmerzhaft. Du schlüpfst in die Rolle eines Roboter-Bedieners, dessen Ziel es ist, in den Wettkämpfen möglichst gut abzuschneiden. Trainiere Deinen Roboter, erweitere ihn und sammle Erfahrungen für die Meisterschaften. Nur wer siegreich aus den Runden hervorgeht, verdient das Geld für neue Roboterteile und wird am Ende der neue Meister. Power Quest ist verdammt gut, nicht nur aus dem Grund, weil es vollständig in Farbe gehalten ist. Das Rollenspielelement verleiht dem Game die nötige Tiefe, damit es nicht so schnell langweilig wird. Suchst Du in diesem Genre nach einem Spiel, dann machst Du mit der Anschaffung von Power Quest bestimmt keinen Fehler.



▲ **Im Model-Shop kannst Du neue Teile für den Roboter einkaufen. Dieser alte, nette Mann ist der Verkäufer.**



▲ **Der Kämpfer namens Axe hat einen ziemlich komischen Kopf. Wenn er einen Kampf gewinnt, zeigt er seine Schlangenzunge.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



POWER QUEST

PREIS DM 80,-

VERTRIEB Sunsoft

ERHÄLTLICH Januar 1999

GENRE RPG/Beat-'em-up



▲ **Borot, der Roboter, im Kampf gegen den dicken Gong. Nette Hintergrundkulisse.**



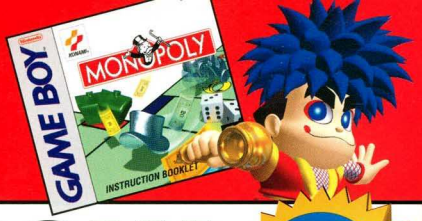
▲ **Das ist Karen. Sie kämpft wie eine dämonische Übermacht und macht alles platt.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

85%

BRETTSPIEL ODER ACTION-RPG? KONAMIS JÜNGSTE SIND EIN BUNTER MIX.



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MONOPOLY

PREIS DM 75,-

VERTRIEB Konami

ERHÄLTLICH Jetzt

GENRE Brettspiel

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

90%

MONOPOLY

DUAL COLOR

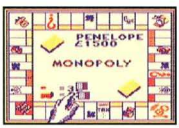
DER WELT populärstes Brettspiel kann jetzt auch auf der Welt begehrtester Handheld-Konsole gezockt werden. Man kann schon davon ausgehen, daß so ziemlich jeder mal Monopoly gespielt hat, und wer dieses Brettspiel gemocht hat, der wird sich auch mit Konamis Game Boy-Umsetzung anfreunden können. In Monopoly geht es hauptsächlich um Handel. Bis zu vier Spieler nehmen am Spiel teil (computergesteuerte oder menschliche Gegenspieler), und alle bewegen sich auf dem Brett in der Runde. Die Schritte, die ein Spieler vorrücken darf, werden durch Würfeln ermittelt; während des Zuges können Besitztümer erkauft werden. Erstaunlicherweise eignet sich das Game Boy-Format hervorragend für ein Monopoly-Spiel. Es stellte sich nämlich heraus, daß Monopoly auch nach längerem Spielen nicht langweilig wird. Unterschiedliche Spielmodi tragen ebenfalls zum Wert bei. Unter anderem läßt sich auch einstellen, wie lange ein Spiel dauern soll. Das können 15 Minuten sein, das kann aber auch im Unendlichen enden. Konami hat mit dieser Umsetzung ein wahres Meisterwerk abgeliefert. Vielleicht kommen ja auch noch die Star Wars- oder Weltmeisterschafts-Editionen zum Game Boy. Dieses Standard-Monopoly können wir jedenfalls ruhigen Gewissens empfehlen.



▲ **Landest Du auf einem Grundstück, das noch keinem gehört, darfst Du es Dir kaufen.**



▲ **Sobald Du auf dem Grundstück eines anderen landest, mußt Du blechen.**



▲ **Eine körperlose Hand rollt die Würfel über das Feld. Unheimlich, was?**



▲ **Spielst Du gegen den Computer, darfst Du Dir ein Gesicht aussuchen (es gibt insgesamt acht Gesichter).**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

PREIS DM 75,-

VERTRIEB Konami

ERHÄLTLICH Jetzt!

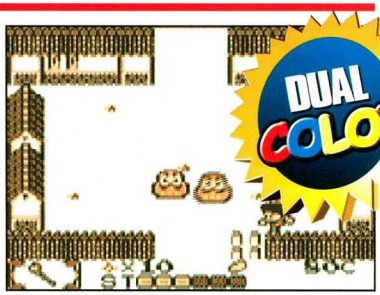
GENRE Action/RPG

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

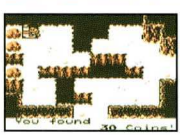
60%

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

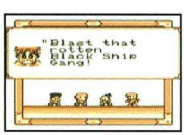
DUAL COLOR



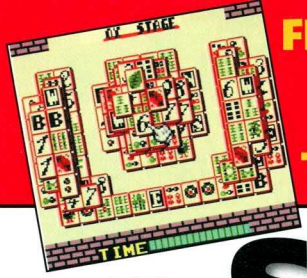
IN MYSTICAL NINJA Starring Goemon geht es um den Titelhelden Goemon und seine Freunde Sasuka, Yae und Ebisumaru, die Japan vor dem Untergang bewahren wollen. Schuld an der ganzen Misere ist die sogenannte Black Ship Gang. Anfänglich weiß der Mix aus Action und RPG in Goemon noch zu gefallen, doch fällt der Titel im Vergleich zu Link's Awakening schnell auf die Nase. Und obwohl Link's Awakening mittlerweile fünf Jahre alt ist, bietet Konamis Action-Adventure so gut wie nichts Neues oder irgendwelche sichtbaren Erweiterungen. Die Action im Spiel kann in einer Fummelarbeit enden. Zu oft findet man sich plötzlich in einem tiefen Loch oder in einem Fluß wieder. Der Spielstand kann nicht an jeder beliebigen Stelle gespeichert werden, da es am Ende eines Levels Paßwörter gibt. Das ist echt nervig – jedesmal muß man die jeweilige Introsequenz über sich ergehen lassen, bevor es endlich ins Spiel geht. Mystical Ninja Starring Goemon war ein netter Versuch. Auf dem N64 konnte das Spiel zum Teil noch begeistern, doch im Game Boy-Bereich gibt es zu starke Konkurrenten, in diesem Falle eben besagtes Link's Awakening und Final Fantasy. Laßt uns hoffen, daß Konami sich in der Zukunft etwas mehr ins Zeug legt. Die guten Ansätze sind ja da...



▲ **Was am Anfang noch Spaß macht, kann schnell in Langeweile ausarten. Schade.**



▲ **Die Vorgeschichte wird in comichafter Manier dargestellt. Ganz hübsch geworden.**



FRUSTRIERENDER PUZZLE-SPASS MIT SUNSOFTS TEILCHEN-SPIEL

SHANGHAI POCKET

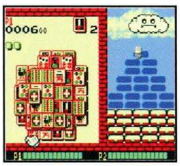
TOTAL COLOR



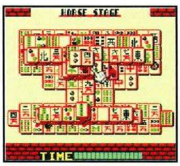
▲ **Wenn Du das Brett abräumst, läßt Du das jeweilige Tier frei.**



▲ **Jedes Tier im Spiel repräsentiert ein bestimmtes Steinmuster.**



▲ **Der Status des anderen Spielers ist im Hong Kong-Modus an der Wolke erkennbar.**



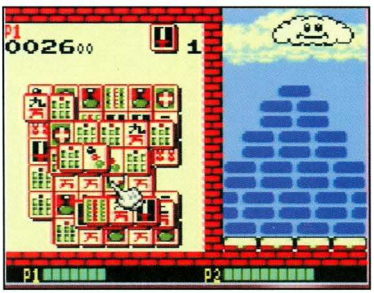
▲ **Dieses Spiel verleiht dem Begriff Frust eine neue Bedeutung. Mah Jongg-Spieler werden dieses Muster kennen.**

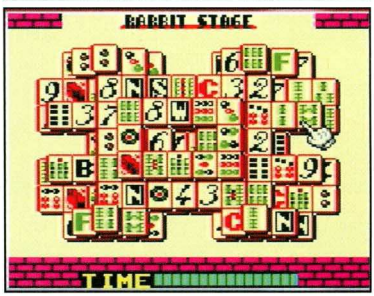
DAS MIT ABSTAND

bekannteste Mono-Game Boy-Spiel war wohl das, was auch mit dem Gerät auf den Markt kam, Tetris. Seine Popularität hatte zwei Gründe: zum einen war es die Möglichkeit, ohne großen Aufwand das Spiel zu begreifen und aufzunehmen, zum anderen war es der bis dahin nie dagewesene Suchtfaktor! Shanghai Pocket kommt aus dem Hause Sunsoft. Mit der farbigen Version will man einen ähnlichen Erfolg bei Game Boy Color-Besitzern erzielen. Es ist ebenfalls ein Puzzle-Spiel, nur etwas anders als Tetris. In Tetris beginnt das Spiel meistens mit einem leeren Spielfeld, Teile fallen von oben herab und füllen das Bild nach und nach. In Shanghai Pocket hingegen ist das Feld von Anfang an voll. Jetzt müssen nach und nach von außen Steine abgebaut werden, bis der Zähler auf Null steht. Um dies zu bewerkstelligen, müssen zwei Steine gleicher Art gefunden werden. Erwischst Du ein solches Paar, verschwindet es von der Spielfläche und gibt die Sicht auf eventuell darunterliegende Steine frei. Klingt einfach? Ist es nicht. Die Schwierigkeit liegt vor allem darin, daß sich ein Stein nicht anwählen und damit auch nicht wegnehmen läßt, wenn er zwischen zwei anderen Steinen eingeschlossen liegt. Zu oft liegt ein Stein, den man im Moment wirklich benötigt, irgendwo hoffnungslos begraben.

Abwechslungsreich

Shanghai Pocket bietet drei verschiedene Spielmodi: Shanghai, Hong Kong und Gold Rush. Im Haupt-Spielmodus Shanghai kannst Du auf einem von zwölf Brettern spielen, von denen ein jedes ein Tier repräsentiert. Im Hong Kong-Modus spielst Du gegen die CPU oder über Link-Kabel gegen einen Freund, um zu sehen, wer sein Feld schneller räumen kann. Im Gold Rush-Modus gewinnt derjenige, der zuerst die versteckten goldenen Steine findet. Shanghai Pocket macht sehr viel Spaß, auch wenn der Schwierigkeitsgrad so manchen überfordern könnte. An den Suchtfaktor von Tetris kommt das Spiel jedoch keineswegs heran, und die begrenzte Anzahl an Brettern verkürzt den Spielspaß nochmals. Aber definitiv mal einen Blick wert.





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



SHANGHAI POCKET

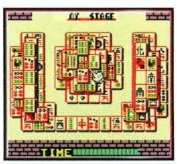
PREIS DM 80,-

VERTRIEB Sunsoft

ERHÄLTLICH Januar 1999

GENRE Puzzle

◀ **Im Hong Kong-Modus geht es gegen die CPU oder einen Freund. Der Fortschritt kann rechts am Bildschirm abgelesen werden.**



▲ **Die Bretter unterscheiden sich im Shanghai-Modus in ihrer Komplexität von "hart" über "frustrierend" bis hin zu "viel-zu-schwer".**

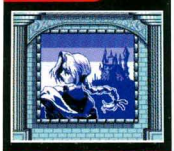
FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

79%



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



CASTLEVANIA LEGENDS

PREIS DM 80,-

VERTRIEB Konami

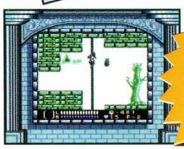
ERHÄLTLICH Jetzt

GENRE Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

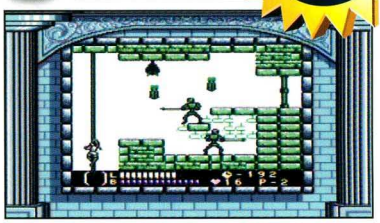
84%

CASTLEVANIA LEGENDS



DUAL COLOR

VERGISS ALLES, was Du über Holzpflöcke und Weihwasser gehört hast. Für die Jagd nach Dracula brauchst Du nichts weiter als einen Farb-Game Boy und eine Castlevania Legends-Cartridge. Konami hat sich bemüht, die Qualitäten der alten Serie in ein entsprechendes Game Boy-Format umzuwandeln. Du schlüpfst in die Rolle der Heldin Sonja Belmont. Kennern der Serie wird mit ziemlicher Sicherheit der Name ihres Bruders, Simon Belmont, geläufig sein. Wieder einmal gibt es in Transsylvanien eine Menge Ärger. Geister und Fledermäuse machen das Schloß unsicher, während Du über eine Falle zur nächsten springst und Dein Ziel – in diesem Falle den Grafen Dracula – nicht aus den Augen verlierst.



▲ **Bedrohliche Wächter warten mit ihren langen Speeren auf Dich, während Du am Seil nach oben kletterst. Mache sie platt, bevor Du abspringst.**

Bißfest

Castlevania Legends ist ein horizontal scrollendes Jump'n'Run-Abenteuer, in dem Dich zwei Spielmodi herausfordern. Spielst Du im Light-Modus, hat Deine Peitsche automatisch die Fähigkeit, mit Feuerbällen zu schießen, während im Standard-Modus spezielle Extras aus Fackeln geborgen werden müssen. In anderen Fackeln liegen Herzen versteckt, die Dich mit Extraleben versorgen. Die Musik ist sehr gruselig geraten und paßt super zur schaurigen Atmosphäre, während die Grafik scharf wie Draculas Eckzähne ist. Fünf Levels müssen überwunden werden, bevor es am Ende durch ein gewaltiges Verlies geht. Ein toller Spaß für alle Altersgruppen.



◀ **Stürze Dich in eine der vielen Fallen, und Du mußt sehen, wie Du aus Räumen voller Zombies wieder herauskommst.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



INT SUPERSTAR SOCCER

PREIS DM 80,-

VERTRIEB Konami

ERHÄLTLICH Jetzt

GENRE Sports Sim

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

86%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

DUAL COLOR

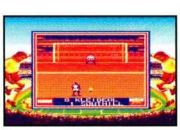
ES DARF WIEDER gekickt werden! Konami veröffentlicht jetzt das prächtige International Superstar Soccer für den Game Boy. Erstklassige Fußball-Action, eine Fülle an Optionen und die Möglichkeit, aus zahlreichen Mannschaften der ganzen Welt auszuwählen, machen dieses Spiel zu einem Hit. Mit drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen kann das Game an die Bedürfnisse des Spielers angepaßt werden. Zudem läßt sich einstellen, wie lange ein Spiel dauern soll. Selbst Mannschaftsaufstellungen und Strategien lassen sich bestimmen, so daß auch erfahrene Fußballprofis auf ihre Kosten kommen dürften. Steht es am Ende eines Matches unentschieden, entscheidet ein Elfmeterschießen über Sieg und Niederlage. Eine Analyse gibt Dir nach dem Spiel Aufschluß über Deine Fähigkeiten.



▲ **Zwischen den Runden informiert Dich eine Statistik über Deine Stärken und Schwächen.**



▲ **Die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten und Optionen lassen kaum noch Wünsche offen.**



▲ **Bei einem Unentschieden wird das Tor vom Elfmeterpunkt aus aufs Korn genommen. Armer Torwart!**

Runde Sache

Ein bißchen schneller hätte das Spiel schon sein können, doch die zahlreichen Optionen, die gute Grafik und die perfekte Musik lassen ISS wieder einmal ganz oben in den Ranglisten stehen. Es ist nicht einfach, ein Fußballspiel für den Game Boy zu kreieren, doch Konami hat hier wieder ganze Arbeit geleistet.

5 GAME BOY COLOR MIT FARB-TETRIS ZU GEWINNEN!

Nintendo®

GEWINNE EINEN GAME BOY COLOR!

ES IST DAS WEIHNACHTS-GESCHENK! MIT DEINEM GAME BOY COLOR GEHT ES FARBENFROH INS NEUE JAHR, UND MIT TETRIS DX KOMMT ZWISCHEN DEN FEIERTAGEN EH KEINE LANGEWEILE AUF!



DER GAME BOY hat uns so beeindruckt, daß wir dem neuen Gerät gleich ein ganzes Magazin gewidmet haben. Das gestochen scharfe Bild, das neue Gehäuse und die Infrarot-Einheit machen den Game Boy Color zu einem perfekten Reisebegleiter. Geeignet für Jungs und Mädels jeden Alters! Und wir haben fünf davon zu verschenken... Was mußt Du tun, um eines der begehrten Handhelds gewinnen zu können? Beantworte einfach die folgende Frage und schicke Deine Antwort auf einer Postkarte bis zum **28. Januar 1999** ein. Alle korrekten Antworten kommen in die Auslosung. Die ersten fünf glücklichen Gewinner bekommen einen Game Boy Color und ein **Tetris DX**!.

FRAGE

TETRIS IST DAS BERÜHMTESTE SPIEL FÜR DEN GAME BOYS. ABER AUS WELCHEM LAND KOMMT DAS SPIEL URSPRÜNGLICH?

A. RUSSLAND
B. JAPAN
C. USA

Schicke Deine Antwort an **GB Color-Wettbewerb, Pocket Power, Postfach 3161, 48581 Gronau**. Bitte denke daran, Deine Karte bis zum 28. Januar abzuschicken!
Viel Glück!

PREISAUSSCHREIBEN

DAS ABENTEUER GEHT MIT VIER WIEDER-VERÖFFENTLICHTEN FINAL FANTASY ADVENTURES WEITER





Das Spiel beginnt in der Hitze eines Gefechts. Schalte diesen Bären aus, um die Aufmerksamtkeit des Dunklen Fürsten auf Dich zu lenken.



Hmm... wer will schon lange diskutieren? Ran ans Schwert!



Nach der Flucht aus dem Schloß geht das Abenteuer erst richtig los.

FINAL FANTASY ADVENTURE

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



FINAL FANTASY ADVENTURE

PREIS	DM 80,-
VERTRIEB	Sunsoft
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	RPG/Adventure

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

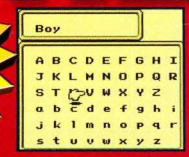
85%

DIE FINAL

Fantasy-Serie ist eine der beständigsten und größten Rollenspielserien überhaupt. Der erste Teil, mit dem einfachen Namen Final Fantasy, erschien vor einigen Jahren für das Super NES. Seitdem ist die Serie nach und nach fortgesetzt worden. Der siebte Teil erntete eine Auszeichnung nach der anderen, und im letzten Monat erschien die erste Game Boy-Version in den Regalen. Wer die Qualitätsmerkmale von Final Fantasy kennt, der wird kaum annehmen, daß Nintendo einfach nur eine gewöhnliche Umsetzung eines existierenden Konsolenspiels vornimmt. Final Fantasy Adventure ist ein komplett neues RPG für alle Game Boy-Besitzer.

SCHLECHTE NACHRICHTEN

Die klassische Story greift wieder zu: Irgendwo in einem phantastischen Land steht ein magischer Schrein, und irgendein abgedrehter Typ will die Weltherrschaft an sich reißen. Wie in den meisten anderen RPGs auch, übernimmst Du die Rolle eines standhaften Helden, der die Pläne des Bösewichts vereiteln möchte. Der größte Teil der Handlung findet auf der riesigen Umgebungskarte statt. Nur für die Kämpfe schaltet das Spiel in einen anderen Modus um. In den Kämpfen geht es zum Teil heftig zur Sache. Gekämpft wird durch wildes Knopfdrücken, jedoch lassen sich während des Kampfes in aller Ruhe Waffen, Zaubersprüche und andere Gegenstände aus dem Inventar nehmen. Das lenkt ein bißchen von der Story ab, da es manchmal einige Minuten dauert, bis man aus einem Kampf raus ist. Vor allem am Anfang kommen einem die Fights ziemlich langwierig vor. So muß das Spiel erst einmal zwei Stunden gespielt werden, bevor Du überhaupt richtig in die Handlung einsteigen kannst. Wagst Du Dich ohne entsprechend trainierten Helden in die Welt, findest Du schnell ein vorzeitiges Ende – einige der "Boß-Endgegner" scheinen nahezu unbesiegbar zu sein! Mal abgesehen von dem Schwierigkeitsgrad ist bei FF Adventure alles eine Frage der Geduld. Wenn Du die Zeit hast, um tagelang nach Gold und Gegenständen zu suchen, bis Dein Held die nötige Kraft hat, um in die weite Welt zu wandern, dann ist das Spiel vielleicht genau das richtige für Dich. Die Grafik ist leider nur Standard, doch die Sprites (also die kleinen Figuren) sind mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden und wirken ziemlich niedlich. Auch die Kampfgrafik reißt niemanden vom Hocker, mit Ausnahme einiger weniger Zaubereffekte. Der Sound hält sich eher bedeckt im Hintergrund, sorgt aber für die nötige Atmosphäre, vor allem in den Kämpfen. Final Fantasy Adventure ist ein nahezu perfektes Spiel, das mehr Tiefgang und Herausforderung als Link's Awakening bietet. Eine Investition, die sich für viele lohnen wird.



Wähle Deinen Namen mit Sorgfalt, den wirst Du eine ganze Zeit mit Dir tragen.



Wetten da liegt etwas hinter dem Wasserfall? Vielleicht ein geheimer Durchgang?

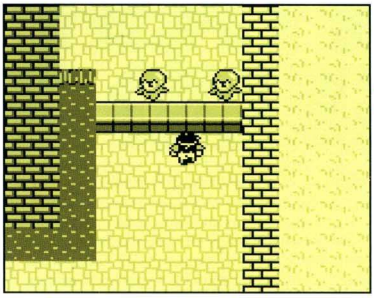


Einige Textpassagen sorgen für Verwirrung. Wofür wurde wohl der Übersetzer bezahlt?

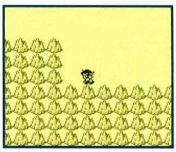
FINAL FANTASY LEGEND



▲ Überall und nirgends durchbrechen Flüsse die Landschaft. Suche besser nach einer Brücke.



DUAL COLOR

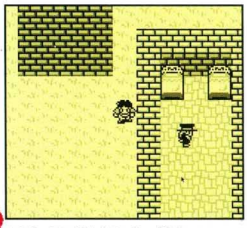


▲ Manchmal läuft man meilenweit in eine bestimmte Richtung und findet dann doch nur leeres Gestrüpp oder Gebirge vor.

ACHT ABLEGER des Spiels für die PlayStation scheinen nicht genug zu sein. Die Final Fantasy-Serie schlägt jetzt immer stärker auch im Bereich des Game Boy ein. Final Fantasy Legend ist der erste Teil einer Trilogie, aber bestimmt nicht viel schwächer als die anderen beiden. FF Legend wurde ausschließlich für den Game Boy entwickelt, so daß Du auch einmal die angeberischen PlayStation-Besitzer mitsamt ihren tollen Polygongrafiken und Videosequenzen auslachen darfst.

AUF DER STRAßE NACH NIRGENDWO

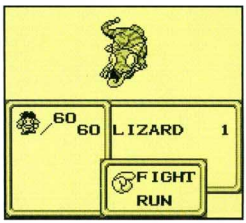
Ein weiteres RPG erreicht den Game Boy. Wir im Westen durften wirklich zu lange auf Rollenspiele warten (mal abgesehen von Link's Awakening). Aber wie lassen sich langwierige Zugreisen besser überwinden? Auch bei einem Tetris muß man früher oder später eine Pause einlegen, weil es einfach zu wenig Abwechslung gibt. Nicht so bei einem Rollenspiel wie diesem! Final Fantasy Legend ist wahrlich ein riesiges Spiel. Es ist nicht unbedingt die Story oder die Aufgabe an sich, die Dich so lange bei Laune hält, es ist vielmehr die ständige Suche nach geheimen Bereichen und Bonus-Gegenständen, wie in vielen anderen RPGs auch. Leider gibt es nicht nur Positives zu vermelden. Jedes Rollenspiel basiert auf der Entwicklung und der zunehmenden Erfahrung einer oder mehrerer Heldenfiguren. Hat der Held eine bestimmte Stufe erreicht, geht es weiter in den nächsten Abschnitt. Doch in FF Legend dauert es viel zu lange, bis man sich wirklich mal aus den eigenen vier Wänden hinaustrauen darf. Auch das Waffensystem kann zum Frustfaktor werden: Manche Waffen erzielen bei bestimmten Gegnern einfach keine Wirkung. Stelle Dir folgende Situation mal vor: Du spielst einige Stunden lang, hortest mühsam Dein Gold, bis Du Dir endlich ein teures mächtiges Schwert kaufen kannst. Dann stellt sich heraus, daß dieses Schwert nur bei wenigen Monstern Schaden anrichtet! Am schlimmsten ist jedoch, daß Dich das Programm nicht darüber informiert, wenn die Waffe keine Wirkung erzielt. Au weia... Dialoge sind für die Handlung in einem Rollenspiel eine echte Bereicherung, doch in FF Legend kannst Du froh sein, wenn Du wenigstens ein paar Worte aus Deinem Gegenüber rausquetschst. Die meisten Charaktere gucken einfach nur doof in der Gegend herum. Eigentlich schade, denn die Story ist durchaus zwingend, und die Figuren im Spiel wirken überzeugend.Auch in grafischer Hinsicht solltest Du nicht zuviel erwarten. Nur sieben Haupt-Gegnertypen sind im Spiel verstreut, nicht gerade viel Abwechslung. Insgesamt gesehen hält Dich Final Fantasy Legend für einige Wochen wach, aber Du wirst es – wenn überhaupt – nur ein einziges Mal durchspielen wollen.



▲ Die Grafik ist ziemlich schlicht, aber es kommt in einem RPG nicht unbedingt auf das Aussehen an.



▲ Eine Wache für eine riesige Stadt mit Hunderten von Einwohnern? Und dann ist der Kerl auch noch total winzig!



▲ Ganz allein im Kampf gegen dieses Echsenwesen. Entferne Dich anfangs nicht zu weit von der sicheren Zone.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



FINAL FANTASY ADVENTURE

PREIS	DM 80,-
VERTRIEB	Sunsoft
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	RPG/Adventure

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

78%

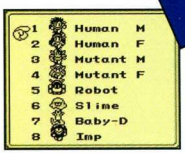


FINAL FANTASY LEGEND 2

DUAL COLOR

MIT DEN NACHFOLGERN

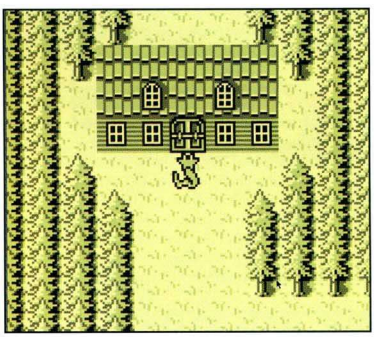
von Computerspielen verhält es sich anders, als in der Filmindustrie – meistens ist der zweite oder dritte Teil um Längen besser als der erste. Deshalb ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn Final Fantasy Legend 2 deutlich besser als sein Vorgänger abschneidet. Auch für diesen Ableger der Trilogie treffen die Beschreibungen für ein Adventure-Rollenspiel zu. Scheinbar haben die Entwickler aus alten Fehlern gelernt und die Unreinheiten, die uns im ersten Teil noch schwer im Magen lagen, endgültig beseitigt – in einem gewissen Maße zumindest.



▲ **Bilde ein Team aus Mutanten, Tieren und... äääh... Schleim? Haha, da wird sich der Gegner ja totlachen!**



▲ **Auch wenn Du ein Drachenbaby als Charakter nimmst, sind Deine Eltern menschlicher Herkunft. Welche Edition des Kama Sutra ist schuld?**



▲ **Und hier fängt alles an: Ein kleines Häuschen, das kaum größer ist, als die anderen im Dorf**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



FINAL FANTASY LEGEND 2

PREIS	DM 80,-
VERTRIEB	Sunsoft
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	RPG/Adventure

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

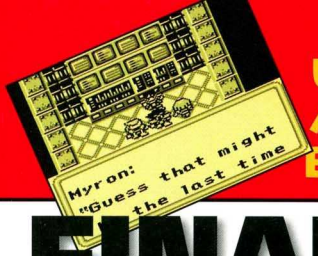
86%

ALSO, WO STECKT DER DRACHEN?

Komischerweise bekommt man in Legend 2 das wichtigste Objekt des Spiels gleich zu Beginn ausgehändigt und muß nicht lange danach suchen. Es gibt keine Hinweise, keine Geheimnisse, denen es nachzugehen gilt, und die Story hält sich stark bedeckt. Zumindest scheint alles so...
In einer der besten Stories der letzten Jahre schlägst Du Dich auf einem sehr verschlungenen Pfad zum Ziel durch. Obwohl das Spiel sehr linear abläuft, hat man stets das Gefühl, völlig freien Handlungsraum zu haben, da man nur allzu oft in Sackgassen landet oder an Orte zurückkehrt, in denen man vorher nichts von Bedeutung vermutet hätte.
Auch das Kampfsystem wurde nochmals verbessert. Es gibt mehr Waffen zu kaufen, Rüstungen anzulegen und Magie anzuwenden. Die zahlreichen neuen Optionen lassen in den Kämpfen zudem mehr Spielraum und Möglichkeiten zu. Überraschend einfach ist es diesmal, zu Erfahrungspunkten zu kommen. Demnach dauert es auch nicht allzu lange, bis man das Spiel durchgespielt hat. Aber keine Angst, eine gewisse Zeit mußt Du schon in das Abenteuer investieren, es ist schließlich ein Rollenspiel.
Selbst die Grafiken mußten sich einer kompletten Neuerung unterziehen und sehen jetzt dementsprechend frisch und detailliert aus. Im Vergleich mit anderen hochqualitativen Game Boy-Spielen zieht Legend 2 immer noch den Kürzeren, was die optische Aufmachung betrifft, doch die Atmosphäre des Spiels kommt prima rüber. Die gute Musik rundet das Gesamtbild nochmals ab.
Legend 2 ist längst nicht das beste Spiel seiner Art, bietet aber für das Geld nicht zu wenig. Richtige RPG-Profis werden den Titel schnell durchgezockt haben, andere finden hier vielleicht einen geeigneten Einstieg in das Genre.



▲ **Im Dorf schwirren in diesem Teil der Trilogie weitaus mehr Figuren umher. Und alle haben irgendwas zu sagen.**



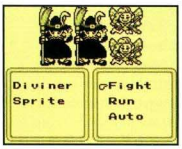
IST DAS ULTIMATIVE ADVENTURE ENDLICH DA?

FINAL FANTASY LEGEND 3

TOTAL COLOR

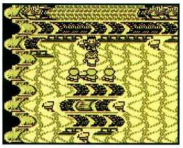
DER DRITTE Teil der Final Fantasy-Trilogie ist mit Abstand der genialste. Er gehört zu den besten Rollenspielen überhaupt auf dem Game Boy-Markt. Da die Technik noch einmal überarbeitet und überhaupt an allen Ecken und Enden gefeilt wurde, ist es keine Überraschung, wenn Final Fantasy Legend 3 endlich den härtesten Kritiker überzeugen kann.

Gleich zu Beginn steuerst Du drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten, was Magie und den Umgang mit Waffen betrifft. Die Spielfläche ist nicht nur gewaltig groß, sondern auch gewaltig bizarr. So kommt es während des Spiels vor, daß Du zwischen verschiedenen Zeitepochen hin und her reist und sogar alte Wracks und Dörfer im Ozean erkundest. Einige Aufgaben müssen in einer bestimmten Reihenfolge bewältigt werden. Trotz der ganzen Verwirrung, die manchmal über Dich hereinbricht, läuft das Spiel erstaunlich linear ab. Immerhin müssen einige der Gegenstände nicht unbedingt in einer bestimmten Reihenfolge gefunden werden. Hast Du aber ein wichtiges Utensil noch nicht gefunden, wirst Du vielleicht Probleme mit der Reise von einem zum anderen Ort haben. Wir möchten an dieser Stelle nicht zuviel verraten, aber es kommt später im Spiel eine völlig andere Welt auf Dich zu!



NEUE HAUT

Eines der besten Features ist die Möglichkeit, Deine Figuren zu verändern. Diese können Standard-Helden sein, oder sogar Cyborgs, Roboter oder Monster. Das beeinflußt nicht nur die Sprite-Darstellung, sondern auch das Verhalten im Spiel mitsamt der Attribute. Der Hammer: Wenn Du das Fleisch Deiner getöteten Gegner ißt (klingt makaber), kannst Du Dich in eines von über 60 Biestern oder Monstern verwandeln. Aus den Trümmern alter Maschinen lassen sich Teile reißen, mit denen Du aus Deiner Figur einen waschechten Robocop produzierst! Egal welchen Pfad Du auch für den Werdegang Deiner Helden wählst, sie werden im Spiel stets besser und gewinnen an Erfahrung. Im Spielverlauf findest Du immer wieder Teile, die für den Bau eines riesigen Raumschiffs nötig sind. Jedesmal, wenn Du ein solches Teil installierst, werden Dir neue Möglichkeiten eröffnet, z.B. das Zeitreisen, die Auswahl neuer Waffen oder die Fähigkeit, nach Belieben in der Welt umherzureisen. Dadurch entsteht ein völlig neues Spielgefühl. Es gibt nur einen Mangel, und der liegt im Aufbau des Inventarbildschirms er ist alles andere als komfortabel und übersichtlich geraten. Dank der zahlreichen Neuheiten, Erweiterungen und einer schier perfekten Rahmenhandlung, bleibt dieses Adventure stets im Rampenlicht und wirft auf die anderen Legend-Teile einen großen Schatten.



▲ **Zeit für eine Traumsequenz. Oder ist Dein Game Boy nur überhitzt? Nein, es ist eine Traumsequenz.**



▲ **Schon oft sind in Rollenspielen Fantasy- mit Science Fiction-Elementen kombiniert worden. Aber nie so wie hier!**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO

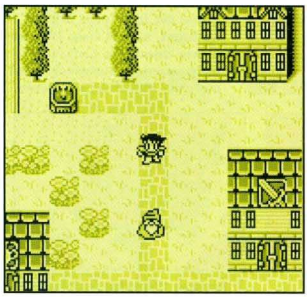


FINAL FANTASY LEGEND 3

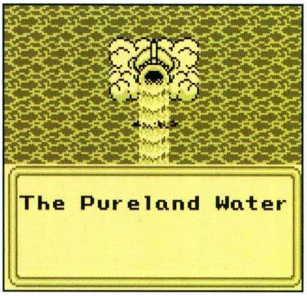
PREIS	DM 80,-
VERTRIEB	Sunsoft
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	RPG/Adventure

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

92%



▲ **Endlich! Ein ansprechendes RPG für den Game Boy! Vielleicht ein neues Spiel für den Wunschzettel?**

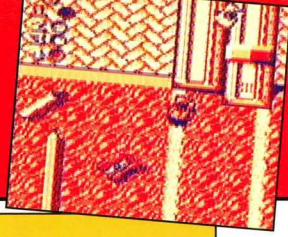


▲ **Die Ursache des Bösen – es schwebt über der Welt und verbreitet Chaos.**



▲ **Fühle den Zorn meines Flammengeistes! Zaubersprüche gibt es zur Genüge.**

DAS MIKRO-SPIEL IST ZURÜCK - AUF EINEM MIKRO-SYSTEM!



MICRO MACHINES

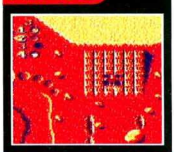
TOTAL COLOR

MICRO MACHINES gilt schon seit langer Zeit als echter Klassiker, und egal auf welche Konsole man auch blickt, das Spiel schleicht sich überall ein. Jetzt wird es wiederveröffentlicht und sieht dank der neuen Farben um einiges besser aus! Wähle Deine Lieblingsfigur und trage mit ihr die Rennen gegen winzige Gegner auf gleichermaßen winzigen Strecken aus. Unter anderem geht es durch Küchenwaschbecken (Abflüsse sind gefährlich!) oder über Schreibtische, wobei Klebstoffreste und Tintenflecken besonders hinderlich sein können. Aber das Spiel reizt den Game Boy Color nicht im Geringsten aus. Zwar erstrahlt Micro Machines jetzt in neuen Farben, doch die Farbtöne sind alle in Gelb oder Rot gehalten. Der Sand-Kurs wirkt noch realistisch, doch wenn es ins Waschbecken mit einem Wasser geht, das alles andere als blau ist, dann muß man sich fragen, was da vorher gewaschen wurde.



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



MICRO MACHINES

PREIS DM 60,-

VERTRIEB Codemasters

ERHÄLTLICH Jetzt

GENRE Rennsport

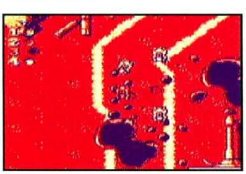
MIKROSKOPISCH

Zum Glück spielt sich die Neuveröffentlichung genauso gut wie der Vorgänger. Die Fahrzeuge sind sehr schön animiert und lassen sich erstaunlich gut steuern. Jedes der Autos fährt sich irgendwie anders. Du mußt Dich also auch mit den verschiedenen Eigenschaften der Fahrzeuge auseinandersetzen, was 'ne Menge Spaß macht. Der Mehrspieler-Modus über Link-Kabel hat zudem noch seine ganz eigenen Reize.

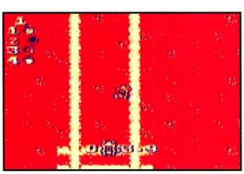
Solltest Du kein Link-Kabel besitzen (oder keine Freunde!), dann bietet Dir Micro Machines immer noch genug für Dein Geld. Zwar sind die Wagen winzig, die Strecken winzig und die Gegner nicht minder winzig, doch der Spielspaß ist keineswegs so winzig. Paß aber auf, daß Du, während Du im Bus sitzt und zockst, vor lauter Anspannung in einem heißen Match nicht kurz vor der Ziellinie anfängst zu schreien!



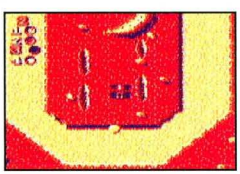
◀ **Wenn Du über eine Rampe springst, segelt Dein Wagen sicher durch die Luft. Der Luftraum ist in diesem Level ohnehin der sicherste Platz.**



▲ **Weiche den Tintenflecken aus, oder Dein Wagen gerät außer Kontrolle. Zum Glück rutschen auch die anderen aus!**



▲ **Wer als erster über die Ziellinie fährt, darf sein Können in späteren, schwereren Levels unter Beweis stellen.**



▲ **Springe über das Sandloch und lande sicher auf der anderen Seite. Stürze bloß nicht in Dein Verderben!**

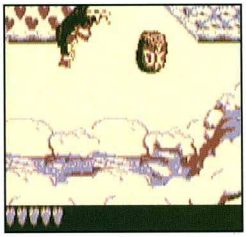
FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

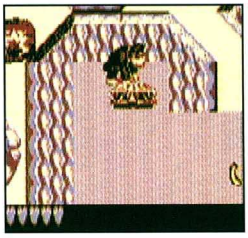
91%



▲Achte beim Sprung von Plattform zu Plattform auf alles. Selbst dieser Wurm ist tödlich. Ehrlich!



▲ Breche ein Faß auf, und Diddy oder Dixie warten auf Dich. Sie können Dich damit an alle möglichen Orte schießen.



▲ Über die Plattformen läßt es sich gut von einem Ort zum anderen reisen. Ganz ungefährlich ist die Sache allerdings nicht.

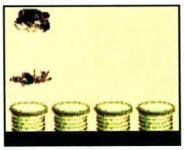
EINES DER populärsten Super NES-Spiele ist Donkey Kong, oder vielmehr die zahlreichen Ableger dieses Titels. Natürlich dürfte der Erfolg mit einer entsprechend guten Game Boy-Version genauso programmiert sein!
Auf der Suche nach dem bösen Kranky Kong läuft Donkey Kong von Level zu Level und muß dabei eine Gefahr nach der anderen überwinden. Auf dem Weg zum Ziel sind ihm seine Schwestern Dixie und Diddy behilflich, Hilfen, die Du bitter nötig haben wirst!
Obwohl das Spiel scheinbar eher für jüngere Spieler gemacht ist, bietet es selbst erfahrenen Profispielern genug Gameplay für Stunden. Interessant ist vor allem, daß sich jetzt auch Tiere reiten lassen, z.B. Nashörner. Schätze sind zu finden, und mancherorts wirst Du von explosiven Fässern in ungeahnte Höhen katapultiert. Dazu kommen die vielfältigen Gegner, die alle auf völlig unterschiedliche Weise Donkey behindern wollen, und schon haben wir mit Donkey Kong Land einen echten Klassiker. Aber wie sieht das Spiel eigentlich in Farbe aus?

BUNT IST IN

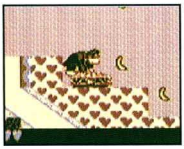
Zwar verwendet das Spiel für die Darstellung von Farben eine sehr eingeschränkte, primitive Palette, doch wurden alle Farbtöne optimal eingesetzt. Beispielsweise ist im Dschungellevel alles in einem satten Grün gehalten, die Lavalevels sind grau, und taucht Dein Affe mal in feuchte Tiefen, wird alles in blau dargestellt, ist ja klar.



Auch die Figuren sind sehr groß gezeichnet; so heben sie sich gut erkennbar von den komplexen Hintergrundgrafiken ab. Alles sieht irgendwie perfekt inszeniert aus. Ob das Spiel jedoch mit neueren Vertretern des gleichen Genres für längere Zeit mithalten kann, wagen wir zu bezweifeln. Spätestens dann, wenn es ein Donkey Kong speziell für den Game Boy Color gibt, sind die Tage für Donkey Kong Land gezählt. Viel Spaß bis dahin!



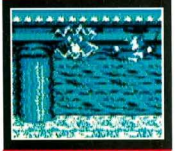
▲ Springe und mache eine Rolle, wenn Du angegriffen wirst. Das haut jeden Gegner um.



▲ Sammle auf Deinem Weg alle Bananen ein. Gut, daß sie jetzt endlich richtig gelb aussehen.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO

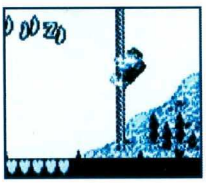


DONKEY KONG LAND

PREIS	DM 60,-
VERTRIEB	Nintendo
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	Jump'n'Run

DUAL COLOR

DONKEY KONG LAND



◀ In der verschneiten Welt ist alles in ein eisiges Blau gehüllt. Na, hoffentlich friert sich unser Freund nicht etwas ab.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

86%

EIN PLATTFORM-ABENTEUER MIT DEM ANTIHELDEN UND MARIO-GEGNER WARIO!





▲ Warios Ansitz ist voller Münzen, die die Piraten einfach liegengelassen haben. Schnapp Dir so viele wie möglich, um in Bonusspiele zu gelangen.

WARI



▲ Innerhalb der Levels geht es nicht nur auf einer Ebene zur Sache. Der Lift trägt Dich in andere Etagen.

WARIO IST NICHT glücklich! Eine Bande Piraten, die sich selbst die Black Sugar Gang (Schwarzer Zucker-Gang...) nennt und von Captain Syrup (Kapitän Sirup – klingt doch alles sehr erschreckend, oder?) angeführt wird, ist in sein Schloß eingebrochen, hat den Ort verwüstet und seine ganzen Schätze geklaut. Und weißte was? Es liegt an Dir, die Dinge wieder richtigzustellen! Warioland II ist ein Plattform-Adventure in der gleichen Machart wie Marioland und das Original Warioland. Du startest in Warios Schloß und steuerst den kleinen Mann mit dem Schnäuzer durch ein Labyrinth aus riesigen Levels, mit dem Ziel, seine Schätze wiederzufinden. Natürlich ist auch Wario nicht ganz ohne Selbstschutz von Nintendo in die Welt gesetzt worden. Wario kann einen Sprungangriff machen, mit der Schulter Gegner rammen und sogar Gegner aufheben und sie durch die Luft werfen (vorausgesetzt, sie wurden vorher gelähmt).



ANTI-MARIO

Die erste Aufgabe liegt darin, Warios armen Wecker aus den Fängen der bösen Eindringlinge zu befreien. Mein Gott, was so ein Wecker doch alles durchmachen muß! Auf seiner ersten kurzen Reise wird Wario schon mit einem Gegner der etwas größeren Art konfrontiert. Nebenher gilt es natürlich, noch anderen Gefahren zu trotzen. So geht es beispielsweise durch ein mit Piranhas verseuchtes Wassergebiet. Auf seinen Reisen kann Wario Tausende von Münzen einsammeln, die überall verstreut umherliegen. Einige liegen offen in der Gegend, andere wurden ziemlich gut versteckt. Und ein paar davon warten in geheimen Räumen darauf, entdeckt zu werden. Diese Räume



▲ Die Piraten haben dafür gesorgt, daß es Wario nicht zu einfach hat, und haben ihm gleich eine ganze Armee aus Kreaturen hinterlassen.



▲ Zwar steht Wario auf diesem Bild auf einem Objekt, er kann jedoch auch schwimmen, vorausgesetzt die Strömung ist nicht zu stark.



▲ Hmmm... diese riesigen Objekte sehen wie gigantische Gewichte aus, die Wario plätten könnten.

REVIEWS: WARIO LAND II

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
NINFO



WARIO LAND II

PREIS	DM 70,-
VERTRIEB	Nintendo
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	Jump'n'Run



▲ Glaube es oder nicht, die Introsequenz ist im Breitbildformat gehalten! Als ob das Bild nicht schon klein genug wäre.



▲ Wario beginnt sein Abenteuer in diesem hübsch eingerichteten Schlafzimmer. Allerdings steht er überhaupt nicht gerne früh auf!



O LAND II



werden durch Mauern versperrt, die wie gewöhnliche Mauern aussehen, aber nur mit einem Schulterangriff zu entdecken sind. Hast Du genug Münzen gefunden, darfst Du Dich an einem der vielen Mini-Spielchen versuchen. Das können Suchbilder sein (es wird Dir kurz der Mix aus einem Bild gezeigt, danach mußt Du das richtige Foto der Person finden) oder eine Art Gameshow, wo ein Teil einer Nummer gezeigt wird und Du zu raten hast, welche Nummer es wohl sein kann. Die Gegner in Warioland II sind von sehr unterschiedlicher Statur und Art und greifen natürlich auch auf ebenso unterschiedliche Weise an. Wario hat gegenüber Mario einen erheblichen Vorteil: Er kann nicht getötet, sondern höchstens transformiert werden. Das schmerzt vielleicht ein bißchen, stellt sich manchmal aber auch als sehr nützlich heraus.

HITZE DES GEFECHTS

Nehmen wir beispielsweise das Feuer. Wario wird von einem kleinen Drachen getroffen und rennt plötzlich brennend und wild mit den Armen wackelnd fort. Zwar läßt sich Wario in diesem Zustand so gut wie gar nicht steuern, dafür zerstört er in seinem Wutkopf ein paar Steinquader, die vorher noch einen Durchgang versperrten. Warioland II macht einen Heidenspaß! Es ist schon erstaunlich, wie es die Designer geschafft haben, mit den wenigen Knöpfen des Game Boys so viele Bewegungsmöglichkeiten zuzulassen. Auch die Grafik läßt kaum Wünsche offen, und selbst die kleinsten Figuren sind höchst detailliert dargestellt. Die Tatsache, daß Wario nicht sterben kann, gibt dem Spiel einen völlig neuen Aspekt. So kannst Du ohne Reue alle möglichen Dinge ausprobieren, was oft ziemlich spaßig ist. Wer im Spiel jedoch vorankommen will, der hat zum Teil wirklich harte Nüsse zu knacken, denn einfach ist dieses Game ganz und gar nicht. Gleichermaßen großartig, sowohl für erfahrene Spieler als auch für Neulinge!



▲ Wario kann die meisten Blöcke im Spiel zerbrechen, doch manchmal muß er dazu eine andere Gestalt annehmen.



▲ Einige Gegner versperren Dir den Weg, andere bewerfen Dich aus sicherer Entfernung mit Gegenständen.



▲ Die Decke ist mit Stacheln übersät. Spring hier bloß nicht über die Gegner!





MONTEZUMA KEHRT ZURÜCK? WETTEN DU HAST IHN NICHT EINMAL VERMISST!



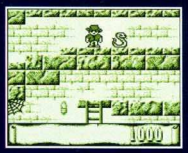
MONTEZUMA'S RETURN

DUAL COLOR

MONTEZUMA'S Return ist der Nachfolger eines alten Klassikers namens Montezuma's Revenge, der damals durch die Mikroprozessoren eines BBC Micro wanderte. Solltest Du nie davon gehört haben, dann frage mal Deine Großeltern. Wie dem auch sei, im Original ging es durch eine Vielzahl von Pharaonengräbern in einer riesigen Pyramide, und an diese Idee knüpft auch der zweite Teil an.

Du übernimmst die Rolle eines tolpatschigen Indiana Jones-ähnlichen Abenteurers, komplett mit Hut, nur leider ohne Peitsche. Unser Held trägt tatsächlich keine Waffen bei sich; seine Macht liegt in seinen Hüpftechniken oder im Wegrennen.

Deine Aufgabe liest sich folgendermaßen: Durchsuche 150 Kammern, in denen es von Fallen nur so wimmelt, und entdecke einen wertvollen Schatz, ohne Deine Leben an die zahlreichen Kreaturen zu verlieren, die es auf Deinen Hut abgesehen haben. Das Gameplay ist simpel. Dein Abenteurer kann sich ducken, rennen, springen, klettern und an Stangen entlang rutschen. Auf dem Weg gilt es, Schlüssel einzusammeln, die für das Öffnen von Türen wichtig sind, Spinnen und Schlangen auszuweichen und über Feuerfallen zu springen. Gefährliche Abgründe machen Dir das Leben zusätzlich schwer. Das ist klassische Plattform-Action, wie sie leibt und lebt. Deine Figur reagiert sofort auf Betätigung des Steuerkreuzes, und das Fehlen von Waffen bedeutet, daß es mehr auf Geschick und das Lösen von Puzzles ankommt, als auf rohe Gewalt. Montezuma's Return ist aber keineswegs leichtverdauliche Nahrung für zwischendurch. Kommt die Heldenfigur mit einer Flamme oder einem Monster in Berührung, stirbt sie sofort. Auch der Sturz von einer Höhe, die gerade mal etwas größer als er selbst ist, bläst dem Kerl das Lebenslicht aus. Nur wenn Du eines der herumliegenden Messer aufhebst, überlebst Du zumindest die einmalige Berührung eines Monsters. Alte Plattform-Hasen werden sich an den nostalgischen Elementen des Spiels erfreuen, doch jüngere Spieler könnte vielleicht der Schwierigkeitsgrad abschrecken. Auch das permanent gleiche Gameplay ist nicht jedermanns Sache – klettere an einer Leiter hinauf, springe über eine Schlange, klettere an einer Leiter hinunter, nimm den Schlüssel, klettere an einer Leiter hinauf... Die Schwarzweißbilder auf dieser Seite spiegeln nicht ganz die Qualität des Spiels wider, denn die Farbversion sieht deutlich detaillierter und schärfer aus. Montezuma's Return ist durchaus mal ein Spielchen wert. Und Fans des Genres sollten eh nicht lange zögern.



▲ **Die Schlangen sehen richtig gefährlich aus, aber sie bewegen sich nicht, und so ist es leicht, über sie hinwegzuspringen.**



▲ **An den Stangen geht es immer nur nach unten – der Rückweg muß ein anderer sein.**



▲ **Einige der Plattformen im Spiel sind gar nicht so solide gebaut, wie sie zunächst wirken. Manchmal geben sie nach, und Du stürzt in den Tod.**



▲ **Vielerorts geht es nur über Leitern oder Seile weiter. Von Seilen kann man abspringen, von Leitern jedoch nicht.**



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO

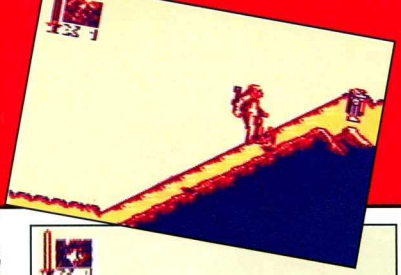


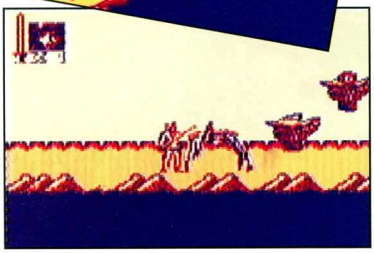
MONTEZUMA'S RETURN

PREIS	DM 60,-
VERTRIEB	Take 2
ERHÄLTLICH	Jetzt
GENRE	Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

79%



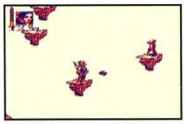


▲ **Wir erinnern uns nicht, diese Typen in den Filmen gesehen zu haben. Sie stecken eine Menge ein, bevor sie explodieren.**

SUPER RETURN OF THE JEDI



▲ **Mit der Roll-Akrobatik kann Dich keiner verletzen, da Du viel zu schnell für die Gegner bist.**



▲ **Diese Jawas schrecken vor nichts zurück, weil sie Dich unbedingt stoppen wollen.**

DUAL COLOR

DER DRITTE

Ableger in der Star Wars-Kinotrilogie wurden von vielen als der schlechteste Teil bezeichnet. Das gleiche kann wohl auch vom wiederveröffentlichten Super Return of the Jedi gesagt werden. Dennoch handelt es sich um den Teil einer Trilogie, was das Game für Fans wieder interessant macht.

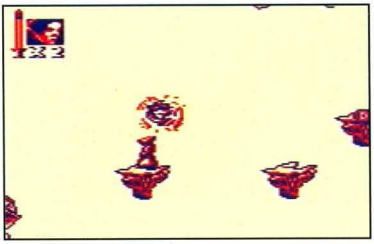
In den Rollen von Luke, Leia oder Chewie reist Du mit Deinem Schiff durchs All zu verschiedenen Planeten und mußt schließlich den Todesstern endgültig vernichten. Auf normalen Game Boys läuft das Spiel mit den Standardfarben, und der Unterschied zum Game Boy Color fällt kaum auf. Das könnte eventuell an den schlechten Hintergrundgrafiken in SROTJ liegen. In anderen Spielen gibt es viele Details, die einige Farbveränderungen zulassen, doch bei diesem Titel wirkt die Mehrzahl der Szenen (vor allem am Anfang) sehr kärglich.

FÜHLE DIE MACHT

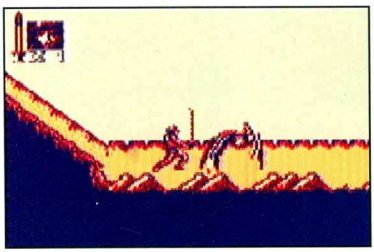
Was das Gameplay angeht kann man sich SROTJ durchaus gefallen lassen. Es läßt sich gut steuern und ist zum Teil eine echte Herausforderung. Jede Figur benutzt eine andere Waffe und zeigt sich äußerst geschickt, wenn es darum geht, den nervigen Jawas aus dem Weg zu gehen. Nach unseren Erfahrungen ist Luke mit seinem mächtigen Lichtschwert die beste Wahl für die Schlacht.

Ein bißchen Phantasie mußten die Hersteller (scheinbar aus Lizenzgründen) bei der Darstellung der Kreaturen schon haben, denn einige Gegner waren in den Filmen nie zu sehen. Das ist aber nicht weiter schlimm, da das Spiel so deutlich mehr Tiefe und Abwechslung bekommt.

Solltest Du schon die beiden Vorgängerspiele besitzen, dann ist SROTJ ein Muß. Möchtest Du jedoch erstmal in die Serie reinschnuppern, empfiehlt sich ein Blick auf die anderen beiden Titel. Nicht unbedingt ein schlechtes Spiel.



▲ **Prinzessin Leia ist im Spiel eine starke Kämpferin und macht sogar Luke Konkurrenz. Chewie sieht aus wie ein laufender Teppich.**



▲ **Verteidige Dich mit dem Lichtschwert, und es sollte Dir gutgehen. Es sei denn, Du kämpfst gegen eine ganze imperiale Flotte.**



▲ **"Luke, ich bin Dein Vater...blablabla... das Anti-Pickel-Zeug hatte eine fatale Wirkung, deshalb trage ich diese Maske."**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



SUPER RETURN OF THE JEDI

PREIS	DM 60,-
VERTRIEB	LucasArts
ERHÄLTLICH	Late 1998
GENRE	Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

72%

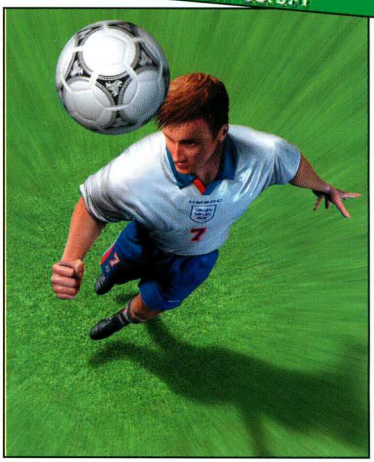
SIE DACHTEN, ES SEI VORBEI... DOCH ES GEHT WEITER!



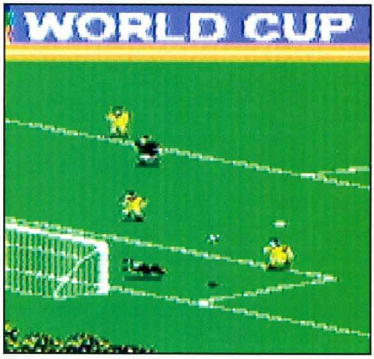
WORLD CUP '98

DUAL COLOR

WIR WISSEN alle, wie die Weltmeisterschaft ihr Ende nahm. Die deutsche Mannschaft war kaum der Rede wert, und die glücklichen Franzosen durften letztendlich den begehrten Pokal mit nach Hause nehmen. Weit hatten sie es ja nicht. Aber mußte es so weit kommen? Nein! Jetzt hast Du die Möglichkeit, unser Team nach oben zu befördern.
Alle größeren Mannschaften dieses Planeten sind in der Game Boy-Variante von World Cup '98 vertreten. Wer die ultimative Fußballerfahrung sucht, liegt hier nicht unbedingt verkehrt, auch wenn WC '98 keineswegs perfekt ist. Wähle Dein Team, bastele an den Aufstellungen und Statistiken



und schicke es in die Meisterschaft.
Jeder Kicker steuert sich unglaublich gut, trotz der mickrigen Größe auf dem Schirm. Sie rennen, springen und dribbeln wie wahre Weltmeister, und manchmal sieht es so aus, als betrachte man ein Spiel im Fernsehen... na ja.

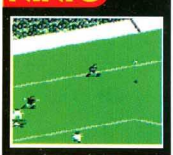


▲ **Die Spieler ähneln sich zu stark, als daß sie auf Anhieb voneinander unterschieden werden könnten. Lerne, mit der Aufstellung umzugehen.**

ZWEITE HALBZEIT

Mit Farben wurde zwar etwas gespart – abgesehen vom grünen Gras und zwei Farben für jedes Team gibt es kaum etwas zu sehen –, aber das macht schließlich nicht unbedingt ein gutes Fußballspiel aus. Der einzige wirkliche Nachteil liegt in der Darstellung der Fußballer, denn die sehen absolut identisch aus. Klar, die Möglichkeiten des Game Boys sind begrenzt, aber müssen denn alle Spieler wirklich in einem grauen Ton gehalten sein? Die einzige Art, die Kicker voneinander zu unterscheiden, ist, sich die Spieleraufstellungen einzuprägen. Wenn Du dann auf den Stern achtest, der dem aktuellen Spieler folgt, bist Du mit dabei. Bis zur nächsten Weltmeisterschaft müssen wir uns wohl noch drei Jahre gedulden. Immerhin werden mit World Cup '98 mehr oder weniger alte Erinnerungen geweckt. Mit ISS bist Du aber besser beraten!

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO

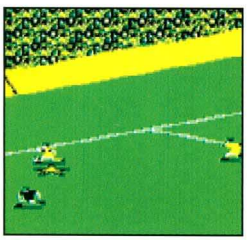


WORLD CUP '98

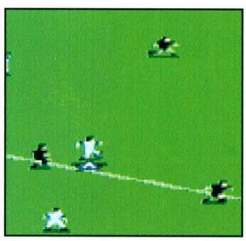
PREIS	DM 60,-
VERTRIEB	EA
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Fußball

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

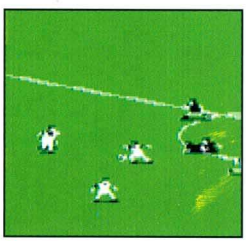
80%



▲ **Die Zuschauer kaufen offensichtlich alle im selben Klamottengeschäft ein. Glücklicherweise grölen sie nicht per Game Boy-Gepiepse.**



▲ **Der Game Boy Color macht sich die zusätzlichen Farben zunutze. Nun, fast. Das Gras sieht grün aus, oder nicht?**



▲ **Die Grafik mag zwar primitiv aussehen, dafür aber werden die Regeln möglichst genau eingehalten.**

WWW.LOGON.DE/KRANZ

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden und Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Bahnhofstraße 28
94032 Passau

GAME BOY COLOR 139,-

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	44,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST (DEZ)	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET (DEZ)	44,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2 (DEZ)	64,95
TWEETY & SYLVESTER (DEZ)	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
EXPANSION PAK (SPEICHERERWEITERUNG)	64,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95



HOLY MAGIC CENTURY	139,95
NHL '99	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
STAR WARS - ROGUE SQUADRON (JAN)	109,95
TUROK 2 (DT. VERSION) (DEZ)	88,88
TUROK 2 (ENGL. PAL-VERSION)	99,95
WCW VS NWO: REVENGE	129,95
ZELDA 64 (DEZ)	109,95

Nintendo
MINI CLASSICS
SUPER MARIO BROS., DONKEY KONG, PARACHUTE, FIRE!
UE 19,95

WEIHNACHTS-SCHNAPPCHEN-MARKT
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	74,95
CHAMALEON TWIST	94,95
DIDDY KONG RACING	94,95
F-ZERO X	94,95
FORSAKEN	94,95
GASP	94,95
ISSY'S MAGICAL BALLS	94,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	94,95
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	94,95
NBA PRO '98 IN THE ZONE	94,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	94,95
SPACE STAT. - SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	94,95
TUROK: DINOSAUR HUNTER	74,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR	94,95
WWF WARZONE	94,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15:30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN IST LEICHEITS SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE. SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20:00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE, 64 SEITEN) DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Eurocheck) DM 4,- Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle angebotene solange Vorrat reicht * gilt nicht für Ausland. Zahlungsbedingungen siehe unten.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77

0931 35 45 235

Weihnachts-Bestell-Hotline: 0931 571601

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

64 power special

DAS HAT GERADE NOCH GEFEHLT!

DIE WICHTIGSTEN KOMPLETTLÖSUNGEN AUS Z.T. VERGRIFFENEN 64 POWER-HEFTEN! UND DAS ALLES IN EINEM STARKEN 132-SEITEN-HEFT: 64 POWER SPECIAL NR.1



Mario 64
Turok: Dinosaur Hunter
Lylat Wars
Diddy Kong Racing
Snowbow Kids
...und viele andere

DAZU DIE HEIßESTEN GAME-BUSTER-CODES, CHEATS, TIPS UND TRICKS FÜR ALLE RELEVANTEN TITEL!

* SOLANGE DER VORRAT REICHT!

BESTELLCOUPON

Ich möchte das Heft auf jeden Fall haben und bestelle daher frei Haus:

(...) Ausgabe(n) 64 Power-Special Nr.1 zum Preis von je DM 9,80 + DM 2,- (P/V) = je DM 11,80.

Ich zahle (bitte ankreuzen)

❑ bar (Geld liegt bei)

❑ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt.

Name, Vorname: _____

Sraße, Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten.)

Falls das Heft vergriffen ist, gibt es Geld/Scheck postwendend zurück.

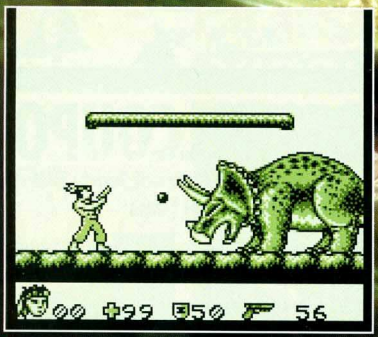
Coupon einschicken an:
BRISTEIN BV
64 SPECIAL-SERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

UNGLAUBLICH! EINES DER BESTEN N64-SPIELE WIRD FÜR DEN GAME BOY UMGESETZT!

TUROK 2



▲ Turok beginnt das erste Level als gewöhnlicher Zivilist. Achte auf die getarnten Dinosoids!



▲ Der erste Boss-Bionosaurier, auf den Turok trifft, ist dieser mächtige Triceratops.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

TUROK 2

VERTRIEB Acclaim

ERHÄLTLICH Ende 1998

GENRE Jump'n'Run

BESITZER EINES Nintendo 64 haben mit Spannung die Veröffentlichung von Turok 2: Seeds of Evil erwartet, aber auch Game Boy-Spieler müssen sich bald nicht mehr ausgeschlossen fühlen. Acclaim wagt sich nochmals unter die Dinosaurier und hat eigens für den Game Boy Turok 2 entwickelt. Das Spiel läuft sowohl auf einem normalen Game Boy, als auch auf dem Game Boy Color. Im Spiel geht es um eine Gruppe von Bösewichten, Amaranthine Accordance genannt, die mit allen Mitteln versuchen, die Welt wieder der Herrschaft der Dinosaurier zu übergeben. Das bedeutet natürlich, daß zunächst die menschliche Bevölkerung vernichtet werden muß. Nur Turok (alias Joshua Fireseed) kann diesem Treiben ein Ende setzen und eröffnet den Kampf gegen die Dinosaurier, die bereits auf der Erde ausgesetzt wurden. Zuerst benötigt unser starker Indianer den sogenannten Light Burden, der ihm den Zugang zur Lost World verschafft. Sobald er in das Reich der Dinos eingetreten ist, beginnt der Kampf gegen vier mächtige Bionosaurier (mutierte Dinos), die von der Amaran-



▲ Springe über Löcher, hangele Dich von Plattform zu Plattform und reite auf einem Raptor. Doch in Turok 2 gibt es noch viel mehr zu tun!



▲ Turok fährt in einem Kanu durch diesen reißenden Strom. Das ist doch genial!

thine Accordance entwickelt wurden. Erst nach Turoks Sieg kann wieder Frieden auf der Erde herrschen.

Prähistorischer Spielplatz

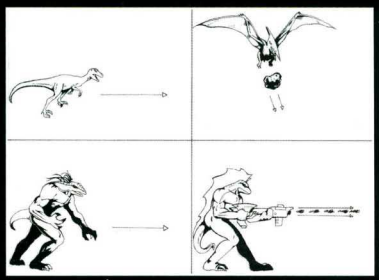
Turok beginnt jedes Spiel mit 100 Energiepunkten. Jedesmal wenn ein Gegner ihn berührt, verliert er wertvolle Energie. Eigentlich ist es unnötig zu erwähnen, daß Turok im Verlaufe des Spiels unzählige Waffen findet. Denn das ist es schließlich, was das Spiel ausmacht und damit auch einer der Gründe, warum Turok so bekannt ist. Zum Waffenrepertoire gehören beispielsweise ein Messer, Pfeil und Bogen, eine Mini-Gun, eine Fusion Cannon, ein Partikelbeschleuniger und ein Granatenwerfer. Jedes Level von Turok 2 besteht aus kleineren Mini-Levels, die über Türen und Teleporter miteinander verbunden sind. Für einige Durchgänge müssen zunächst Schalter umgelegt werden. Neben den Waffen kann Turok Munition, Lebensenergie und Rüstungen aufheben. Interessanterweise läßt Acclaim Turok in dieser Version zunächst in seiner eigenen Welt im Spiel erscheinen, bevor es in die Lost World der Dinos geht. Das erste Level spielt in einer modernen Stadt, wo Turok von Dinosoids angegriffen wird (die sehen zunächst wie Menschen aus) und keinen Zugang zu traditionellen Waffen hat. Turok wird erst dann zum Mega-Kämpfer, sobald er das Light Burden gefunden hat. Doch schon im zweiten Level reitet er auf einem Dino, kämpft gegen den ersten Bionosaurier und gegen riesige Triceratops. Später geht es noch über einen Dino-Friedhof, mit einem Kanu durch einen reißenden Strom oder im Wettlauf gegen einen erschreckenden Wurm. Interessant, gell?



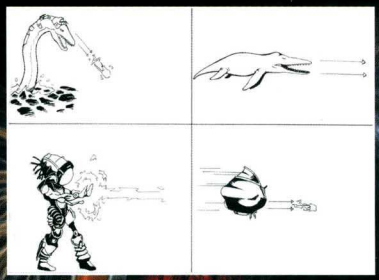
▲ Turok fliegt auf dem Rücken eines Pterodactyls in die Wüste, wo sich der zweite Bionosaurier befindet.



▲ Der erste Level findet in der Gegenwart statt. Finde den versteckten Durchgang zum Lost Land.



▲ Im Uhrzeigersinn von links nach rechts: Raptor, Pterodactilus, Phyzier und Kariakhas.



▲ Im Uhrzeigersinn von links nach rechts: Elasmosaurus, Kronosaurus, Globe Fish und Scrounge.

GROSSARTIG!

MEGA-BOSSE

Für die Rettung der Welt muß sich Turok im Kampf mit den vier mutierten Dinosauriern, den Bionosauriern, messen.

Triceratops

Anzutreffen in Level 2. Dieses Biest könnte Turok einfach zerquetschen, wenn er sich nicht was einfallen ließe.



Riesenwurm

Turok im Wettrennen mit einem Wurm. Dabei muß er den Steinen ausweichen, die dem Wurm Energie rauben..



Pterodactyl

Dieser mechanisch erweiterte Dino ist in der Luft zu Hause, und Turok kann ihm nur mit schwerem Geschütz ans Leder gehen.



Purlin

Der letzte Dino-Boß ist der mächtige Purlin. Sollte Turok soweit kommen, hat er schon einiges durchmachen müssen.



HIER IST CONKER – DIE JÜNGSTE GENIALE KREATION VON RARE!



CONKER'S POCKET TALES

TOTAL COLOR

RARE IST die talentierte Softwarefirma, die auch hinter der klassischen Donkey Kong-Trilogie für den Game Boy steht. Also haben wir guten Grund dazu, mit größter Spannung auf Rares erstes Game Boy Color-Spiel zu warten, Conker's Pocket Tales.
Conker ist ein kleines Nagetier, das von Level zu Level rennt, Puzzles löst und letzten Endes seine vermißte Freundin finden muß. Offenbar wurde die niedliche Angetraute namens Berri vom großen, bösen Acorn gekidnappt. Nebenher muß Conker auch noch zahlreiche Geschenke einsacken.



▲ **Diese schlangenähnliche Bestie ist nur einer von vielen Levelendgegnern, mit denen es Conker zu tun hat.**



▶ **Nun, da Conker eine Art Eichhörnchen ist, war es abzusehen, daß zumindest ein Level in einem Wald spielt.**

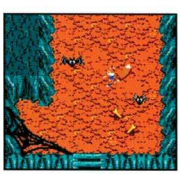
KUNTERBUNTES TREIBEN

CONKER'S FARB-FAKTEN!

- Neue Intro- und Endsequenzen.
- Erweiterte Farbgrafiken, die den Game Boy Color voll ausreizen.
- Neue Level-Layouts.
- Extra-Bilder informieren Dich zusätzlich über den Handlungsablauf.
- Noch stärkere Puzzles (die den Double-speed-Prozessor des GB Color nutzen).
- Wettereffekte..
- Noch mehr Gegner.
- Die Möglichkeit, jederzeit zu speichern.



▲ **Jedes Spiel muß einen Azteken- oder Ägypten-Level haben, warum nicht auch Conker's Pocket Tales?**



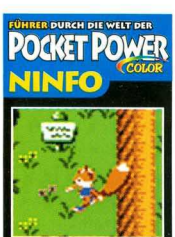
▲ **Willkommen in den Höhlen. Achte auf tieffliegende Fledermäuse, herabfallende Steine und abenteuerlustige Eichhörnchen.**



▲ **Conker muß jeden Spalt und jede Ecke durchsuchen, wenn er gegen Acorn gewinnen will.**



▲ **Es sieht so aus, als sei Conker nicht an den Boden gefesselt, da er auch per Boot reisen kann.**



CONKER'S

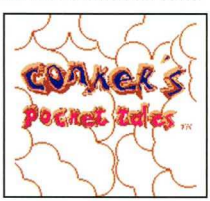
VERTRIEB
Nintendo

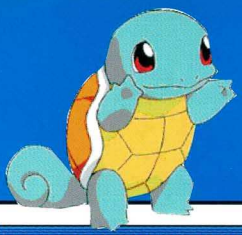
ERHÄLTLICH
Anfang 1999

GENRE
Action-Jump'n'Run

Rare legt sich bei der Entwicklung von Conker's Pocket Tales mächtig ins Zeug. Das Spiel wird nicht nur speziell für den Game Boy Color entwickelt, sondern auch auf einer 16Mbit-Cartridge ausgeliefert, die zwei verschiedene Versionen des Titels enthält. Hunderte von Räumen und Gebäuden dürfen untersucht werden, mindestens 20 Stunden Spielspaß werden garantiert, und verschiedene Endsequenzen soll es auch noch geben, um nur einige Highlights des Spiels zu nennen. Der Plot klingt ziemlich simpel, doch Rare ist dafür bekannt, sehr attraktive Spiele zu produzieren, die am Ende unglaublich schwer sind. Conker's Pocket Tales wird mit Sicherheit ein echter Hit werden!

▶ **Conker's Pocket Tales kommt aus dem Hause Rare, und dort arbeiten höchst talentierte Designer!**





HAST DU EIN MONSTER IN DEINER TASCHE?



▲ **Pokémon ist vom Grundsatz her ein RPG, in dem der Spieler Monster sammelt und züchtet.**



▲ **Du kannst entweder die blaue oder die rote Version kaufen, doch alle 150 Monster bekommst Du mit keiner der beiden.**



▲ **Das ist Monster Nummer 7, und es liegt ganz in Deinem Ermessen, es zu trainieren.**

POKÉMON

MEINE GÜTE! Ganz Japan wurde förmlich von einer gewaltigen Pocket Monsters-Welle überflutet (in den Staaten und in Europa Pokémon genannt). Die kleinen Biester sind im Osten sogar noch beliebter als Godzilla selbst; von den Pocket Monsters wurden bereits über zehn Millionen Exemplare verkauft.
Pokémon ist eigentlich eine Art Rollenspiel (auch ein Grund für den Erfolg in Japan) mit der Grundidee, mit Monstern zu handeln und diese zu trainieren. Finde Monster, fange und trainiere sie, um der Welt bester Pokémon-Trainer zu werden.



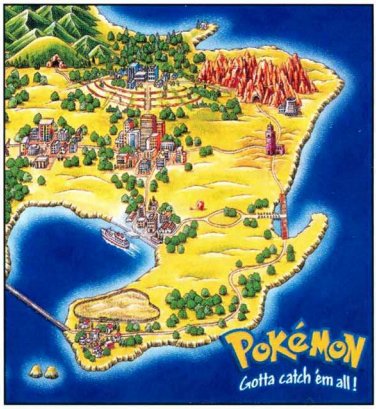












MONSTERBÄNDIGER

Du beginnst mit einem von drei zahmen Standard-Monstern, die Dir bei der Jagd nach anderen Monstern behilflich sind. Insgesamt gibt es ungefähr 150 von den Biestern, die in 15 verschiedenen Kategorien erhältlich sind. Jedes Monster basiert auf einem bestimmten Element, wie beispielsweise Feuer, Wasser oder Luft. Jetzt kommt der Knackpunkt: Zwei Versionen des Spiels wurden entwickelt – Rot und Blau. Du findest nicht alle Monster in jeder Farbe, und der einzige Weg, an neue Monster zu kommen, ist die Übertragung über die Infrarot-Schnittstelle. Jetzt wissen wir auch, warum die Japaner so verrückt auf das Sammeln sind. Wir können es kaum erwarten, das Spiel zu Weihnachten in den Händen zu halten!





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



POKÉMON

VERTRIEB Nintendo

ERHÄLTLICH Jetzt SW Jan '99 Farbe

GENRE RPG/Training

ELITETRUPPEN IM KAMPF UM DIE HERRSCHAFT ÜBER DIE SPIELZEUGWELT!

SMALL SOLDIERS

DUAL COLOR

SMALL SOLDIERS



▲ Der Hinterraum im Spielzeugladen ist der Startplatz aller Kämpfe. Sofort wirst Du von den Commandos angegriffen.



▲ Die Grafik scrollt stets seitlich, das ist bei Jump'n'Runs auf dem Game Boy keine Seltenheit.

WER DEN FILM und die damit verbundene Story von Small Soldiers kennt, der kennt auch die Rahmenhandlung des gleichnamigen Game Boy-Spiels. Ein Haufen Spielzeugsoldaten nimmt sich ein bißchen zu wichtig. Die sogenannten Commando Elite-Soldaten wurden mit einem Mikrochip bestückt, der sie zu Taten bewegt, die gute Soldaten nie täten.

Geschaffen, um die bösen Gorgonites zu töten, eine Rasse aus mutierten Monstern, gelingt der Commando Elite die Flucht aus ihrer Spielzeugkiste. Schon beginnen sie, sich mit Waffen auszurüsten und jeden auszuschalten, der sich ihnen in den Weg stellt, selbst Menschen!

Du übernimmst die Rolle von Archer, einem der Gorgonites, der in bester Hollywood-Manier ein tapferes Herz hat und die Gorgonites vor den Angriffen der Commando Elite beschützen will. Für die Erfüllung Deiner Aufgabe müssen zwölf horizontal scrollende Levels durchrannt und durchsprungen werden. Du beginnst das Spiel im Spielzeugladen und mußt einen Weg finden, Deine Freunde aus der Gefangenschaft der Commando Elite zu befreien.

TOY STORY

Zum Repertoire der Small Soldiers gehören Bögen, Klebstoffkanonen, Netze, Seile und sogar Jet-Packs, die sich die kleinen Racker zunutze machen können. Wie zu erwarten, geht es durch zahlreiche Umgebungen, die stark an die Filmvorgabe angelehnt sind. Damit der Kampf nicht zu schwierig wird, gibt es ein Paßwortsystem, das es Dir erlaubt, an bestimmten Stellen abzuspeichern. Alle Hauptcharaktere des Films sind hier wieder anzutreffen, und das Spiel schöpft aus dem gleichen Topf Humor, wie es der Film tat. Zwar sind die Animationen natürlich nicht so genial wie im Film, trotzdem verspricht Small Soldiers, ein spektakuläres Plattform-Spiel zu werden, nicht zuletzt wegen der interessanten Handlung.



▲ In diesem Spiel gibt es keinen Frieden. Und Ruhe erst recht nicht.



▲ Da das erste Level im Spielzeugladen spielt, kann man natürlich auch Spielzeug erwarten, wie dieses Boot etwa.



◀ Oft finden in Small Soldiers solche Hüpfaktionen statt. Wem das Spaß macht, der wird mit Sicherheit Gefallen an dem Spiel finden.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



SMALL SOLDIERS

VERTRIEB	THQ
ERHÄLTLICH	Ende 1998
GENRE	Platform Action



EIN GEWAGTER SPAGAT ZWISCHEN ZUKUNFT UND VERGANGENHEIT!

TWOUBLE

DUAL COLOR



▲ Die Katzengasse ist mit Sicherheit nicht der sicherste Platz für Tweety. Schnell weg!



▲ Spike ist mit von der Partie und erweist sich als äußerst hilfreich.



▲ Viele Toons-Favoriten sind mit dabei. Na, erkennst Du sie wieder?



▲ Der Game Boy Color liefert eine gute Grafik für das Spiel. Grannys Haus sieht fast sicher aus.

UNZÄHLIGE JAHRE hat sich das Haß-Duo gegenseitig in Zeichentrickfilmen die Köpfe eingeschlagen und damit nicht nur jüngere Zuschauer begeistert. Jetzt schlagen Tweety und Sylvester zurück, und noch bunter als jemals zuvor!

Wie immer versucht Sylvester mit billigen Tricks, Tweety zwischen Gabel und Messer zu kriegen. Tweety paßt das natürlich überhaupt nicht, deshalb ist er ständig auf der Hut. Glücklicherweise ist Sylvester nicht gerade die intelligenteste Nachbarskatze, und so hat der kleine Vogel durchaus Überlebenschancen. Zudem erweisen sich zahlreiche Objekte bei der Flucht als äußerst hilfreich. Dazu zählen Bulldoggen (generell gesehen mögen diese keine Katzen), elektrische Zäune und natürlich die gute, alte Axt sowie Großmutter mit ihrem Besen.

Die Action findet im Wohnort der Großmutter statt. Du mußt Tweety dabei helfen, mit den Objekten möglichst sinnvoll umzugehen, Puzzles zu lösen, Hinweise zu finden und Gegenstände für den Kampf mit der Katze zu kombinieren.

Die Farbversion des Spiel kommt etwas später als die Schwarzweißversion auf den Markt, aber beide sehen sehr vielversprechend aus. Und sie enthalten natürlich diesen schrägen Humor, den wir mittlerweile so liebgewonnen haben.

TOTAL GAMES GUIDE TO GAME BOY COLOR NINFO



TWOUBLE

PUBLISHER Infogrames

RELEASE DATE Jetzt s/w Jan '99 Farbe)

GENRE Jump'n'Run



▲ Neu und für den Game Boy Color erweitert. Pitfall hat nie besser auf einem Handheld ausgesehen.

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

▼ Wie in allen Adventure-Spielen, gibt es irgendwo Lavaseen.



DUAL COLOR

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



DER VIDEOSPIELKLASSIKER kehrt tatsächlich zum Game Boy zurück! In Pitfall: Beyond the Jungle wurde Prinzessin Mira gekidnappt, und Pitfall Harry Junior muß sie aus den Klauen des Bösen befreien. In sechs Levels geht es über Stock und Stein, über Sumpf und Schleim, und währenddessen sind zahlreiche Gegner verschiedenster Art auszuschalten. Scourge heißt der Oberbösewicht, und der hetzt Dir nicht nur Geier und Krokodile auf den Hals, sondern legt fieserweise auch Fallen aus. Das wirkt ziemlich finster, da unser armer, kleiner Junior lediglich mit einer Hacke ausgerüstet ist. Aber er wäre kein Videospielheld, wenn er sich nicht irgendwie zur Wehr setzen könnte! Du mußt schon eine sehr ruhige Hand haben, um Pitfall Harry über die zahlreichen Gefahrenstellen, z.B. breite Schluchten und Löcher zu führen. Daneben machen Dir Fließbänder, Lavalöcher und verschwindende Böden zusätzlich das Leben zur Hölle! Vielleicht wäre es besser, zu Hause zu bleiben?

PITFALL

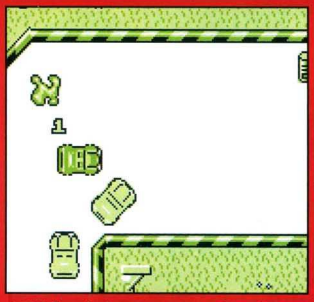
VERTRIEB TBA

ERHÄLTLICH Ostern 1999

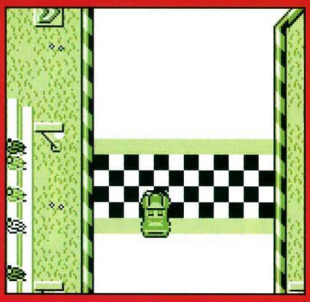
GENRE Jump'n'Run

IN TITUS' NEUESTEM RENNER QUALMEN DIE REIFEN!

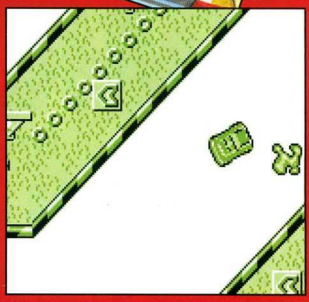




▲ Glück gehabt. Das war noch mal knapp an der Ölpfütze vorbei!



▲ Endlich! Da ist ja die Ziellinie. Und Dein Ziel ist es, vor allen anderen drüber hinwegzufahren, andere Ziele gibt es nicht!



▲ Ist es nicht schön, so allein auf weiter Strecke? Der Wind rauscht durch Dein Haar und Du riechst verbranntes Gummi. Hach...

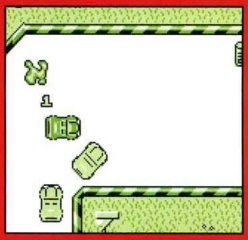
ROADSTERS '98

DUAL COLOR

ROADSTERS IST ein brandneues Rennspiel für den Game Boy Color aus dem französischen Softwarehaus Titus. Es lädt Dich zu Fahrten mit einem der luxuriösesten Wagen überhaupt ein und bringt Dich dabei ganz schön ins Schwitzen!
Das Spiel wird aus der Vogelperspektive betrachtet, eine Ansicht, die sehr an Micro Machines erinnert. Titus verspricht sich eine ganze Menge von seinem Spiel. Das liegt vor allem daran, daß es schnell und modern ist und wegen der zahlreichen Gefahren auf den Strecken kaum Langeweile aufkommt. Das Handling und das Verhalten der Fahrzeuge wurde speziell angepaßt, so Titus, um Dir trotz der Mini-Versionen der Sportwagen immer noch ein realistisches Fahrfeeling bieten zu können. Zumindest so weit wie möglich, da der kleine Bildschirm des Game Boys nicht gerade viel Spielraum zuläßt.

WIND IN DEINEM HAAR

Roadsters bietet Dir nicht weniger als acht State-of-the-art Automobile, inklusive Porsche, BMW Z3 und Mercedes, um nur einige zu nennen. Dabei geht es durch verschiedene Landschaften, unter anderem Eiswüsten, Städte oder tropische Paradiese. Du darfst zwischen Experten- und Anfänger-Levels wählen, damit der leichte Einstieg sichergestellt ist und Du später trotzdem noch Spaß als Profi haben kannst. Das Spiel erinnert stark an RC Pro Am, nur eben mit Sportwagen. Schnapp Dir Deinen Game Boy und mache Dich auf pure Adrenalinstöße gefaßt. Roadsters ist so schnell, daß es Dich sicher bald an die Grenzen Deiner Fähigkeiten als Fahrer bringen wird... hast Du das Zeug dazu?



▲ Roadsters bietet Dir die Chance, in einen von acht luxuriösen Wagen zu steigen.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO

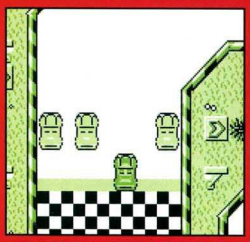


ROADSTERS '98

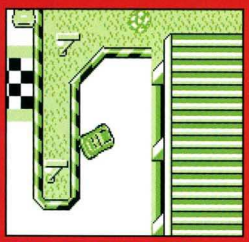
VERTRIEB Titus

ERHÄLTLICH Jetzt!

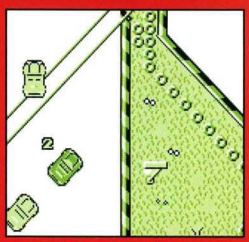
GENRE Rennsport



▲ Leg Dich ins Zeug und stelle sicher, daß niemand an Dir vorbeikommt. Nun, manchmal ist es unumgänglich, als letzter über die Ziellinie zu fahren.



▲ Die Strecken in Roadsters sind voller Kurven und anderer kleiner Schikanen. Nichts für Weicheier!



▲ Geschwindigkeit ist der Schlüssel zum Erfolg, und nur darum geht es in Roadsters. Kommst Du damit klar?

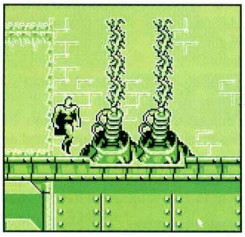


LASS DEN SUPERHELDEN RAUSHÄNGEN, ODER LERNE DIE MARTIALISCHEN KÜNSTE MIT MAUI MALLARD!

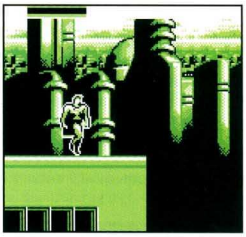
SUPERMAN

DUAL COLOR

SUPERMAN, mit Sicherheit der bekannteste Comic-Superheld aller Zeiten (jaja, Batman gibt es auch noch...), stürzt sich in sein wahrscheinlich schwierigstes Abenteuer überhaupt. Diesmal jedoch nicht auf einer großen Kinoleinwand, sondern auf dem Mini-Display des Game Boy!
Unser Megaheld hat wieder mal eine ganze Menge Ärger um die Ohren. Supermans Erzfeind Lex Luthor hat Clarks/Supermans Liebchen Lois Lane geraubt und plant, die gesamte Stadt in einen tödlichen Kryptonit-Nebel zu hüllen.



▲ **Wetten, daß er sich trotz seiner Unverwundbarkeit an dem Feuer verbrennen kann?**



▲ **Natürlich gehört zu einer kultigen Superfigur auch eine kultige Stadt, und das ist in diesem Fall Metropolis.**

MANN AUS STAHL

Superman schwirrt durch die Luft und kämpft dabei nicht nur gegen Luthor, sondern auch gegen andere Supergegner wie Brainiac, Parasite oder Metallo. Jene haben ein Bündnis geschlossen und wollen Luthor in seiner Arbeit unterstützen.

Mit Hilfe seiner übernatürlichen Superkräfte, wie Röntgenstrahlen, Superstärke, Hitze-Blick, Super-Geschwindigkeit und Super-Atem, bekämpft Superman einen Bösewicht nach dem anderen in unterschiedlichen Umgebungen. Er kämpft für Gerechtigkeit, Wahrheit und das Gesetz... oh, und natürlich für seine Freundin.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



SUPERMAN

VERTRIEB Titus

ERHÄLTLICH Januar 1999

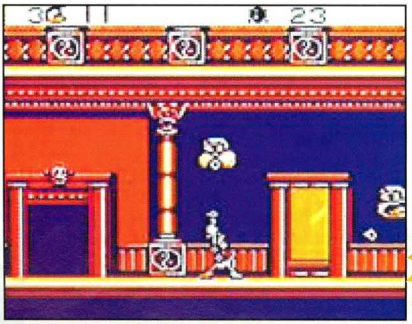
GENRE Jump'n'Run

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW

MAUI MALLARD, ist, für alle diejenigen, die sich wie wir gewundert haben, kein anderer als unser gefiederter Freund Donald Duck! In diesem Spiel zeigt er sich in der Rolle als Privatdetektiv mit außergewöhnlichen Kampfkünsten von seiner besten Seite. Selbst Magnum ließe in diesem harten Abenteuer alle Federn!
Maui Mallard in Cold Shadow basiert auf dem gleichnamigen Super NES-Spiel, also wissen Fans schon, was sie erwartet. Für alle Unwissenden: Maui Mallard ist ein seitlich scrollendes Jump'n'Run, das sich über sechs Levels erstreckt und im unheimlichen Mojo Mansion beginnt.

GEFLÜGELT

Maui selbst muß sich mit allen möglichen Viechern rumschlagen, z.B. Käfer, Geister und verrückt gewordene mechanische Affen. Nützlich im Kampf sind seine martialischen Kampfkünste und die sogenannte Bub Gun. Das Gameplay von Maui Mallard ist sehr humorvoll und die Grafiken scharf und bunt. Dank der stattlichen Anzahl an großen Levels und der vielen Gegner sollten Fans des Genres auf ihre Kosten kommen. Bösewichte aufgepaßt, Maui Mallard ist schon unterwegs!



▲ **Maui Mallards erster Einsatzort ist dieses verwunschene Haus. Hier fliegen die verrücktesten Dinge durch die Luft.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MAUI MALLARD

VERTRIEB Disney

ERHÄLTLICH Ende Dezember

GENRE Jump'n'Run

DUAL COLOR

WER HÄTTE GEDACHT, DASS EIN INSEKT EIN SUPERHELD SEIN KANN? ABER AUCH MULAN HAT WAS AUF DEM KASTEN!



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



A BUG'S LIFE

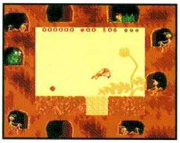
VERTRIEB THQ

ERHÄLTLICH Anfang 1999

GENRE Jump'n'Run

A BUG'S LIFE

DER GRAFISCHE STIL und die Möglichkeiten des Game Boy und des Game Boy Color eignen sich hervorragend für Jump'n'Run-Abenteuer, also ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn es so viele davon gibt.
Eine der jüngsten Neuentwicklungen ist wieder mal eine Filmumsetzung, ein Konzept, das in letzter Zeit für den Game Boy immer populärer wird. In die Fußstapfen von Antz tritt neben Toy Story auch das völlig per Computergrafik entwickelte Meisterwerk A Bug's Life.



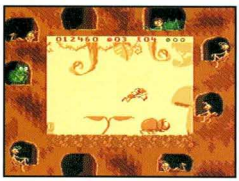
▲ **Flik ist vielleicht der kleinste Videospielheld überhaupt, dafür ist er flink, agil und hat ein gutes Herz.**



▲ **Ameisen und Grashüpfer sind bestimmt nicht die einzigen Insekten, mit denen Flik im Verlauf des Abenteuers zu tun hat.**

KAMMERJÄGER!

Die Game Boy-Reinkarnation von A Bug's Life verkörpert ein Plattform-Abenteuer bestehend aus neun Levels, in denen Begegnungen mit allen möglichen Gefahren und Insekten nicht ausgeschlossen sind. Die Hauptrolle trägt dabei eine Ameise namens Flik auf den Schultern. Flik war mit seiner Rolle als Arbeiter überhaupt nicht zufrieden und wurde kurzerhand aus der Kolonie geworfen. Bald darauf drang der böse Hopper mit seiner Bande aus Grashüpfern ein und sorgte für Terror. Jetzt liegt es in den Händen von Flik, die Kolonie trotz seines Rauswurfs zu retten und der Nahrungsknappheit ein Ende zu bereiten. Vielleicht gewinnt er so seinen Platz in den Herzen seiner Verwandten zurück. Das Spiel sieht vielversprechend aus, nur leider ist derzeit kein genauer Veröffentlichungstermin bekannt.

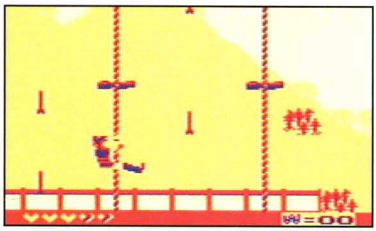


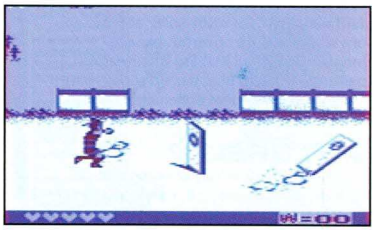
◀ **Flik muß durch neun Levels voller Insekten reisen. Das Schicksal seiner Kollegen liegt in seinen Händen!**

MULAN



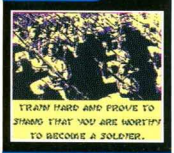
DISNEY'S Kinostreifen mußten seit jeher für Videospielumsetzungen herhalten. Heraus kamen meist sehr akzeptable Produkte. Aber wie gut oder schlecht ein Spiel auch sein mag: Der Bekanntheitsgrad des Films sorgt dafür, daß sich das Spiel entsprechend verkaufen wird.
Mulan ist ein weiterer Vertreter des Jump'n'Run-Genres. Das bedeutet, daß viel gerannt, gesprungen und sonstiges getan werden muß, um vom Anfang eines Levels zum Ende zu gelangen. Die Grafik scrollt dabei meistens horizontal, doch manchmal auch vertikal. Jede Menge Gegner dürfen natürlich auch nicht fehlen.





▲ **Die Hintergrundgrafiken wechseln von Level zu Level. Es geht durch Gebäude, über Eislandschaften oder auch in die Wüste.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MULAN

VERTRIEB THQ

ERHÄLTLICH 1999

GENRE Jump'n'Run

DISNEYS FEINSTES?

Natürlich übernimmst Du die Handlungen des jungen Mädchens Fa Mulan. Schlage Dich durch bis zum Armee-Camp, wo es Puzzles zu lösen gilt, wo Gegner zu bekämpfen sind und am Ende vielleicht noch die Welt vor den schlimmen Übergriffen des Oberbösewichts Shan-Yu beschützt werden muß. Mulan ist wieder eines der Spiele, die sich das Paßwortsystem zur Speicherung von Daten zunutze machen. So geht Dein Spielstand wenigstens nie verloren, wenn Du das Game für das Mittagessen unterbrichst oder die Batterien gewechselt werden müssen.



SPITZENMÄSSIGE ACTION MIT GEX, DER ECHSE, UND DIE MEN IN BLACK RETTEN AUCH MAL WIEDER DIE WELT!

GEX: ENTER THE GECKO

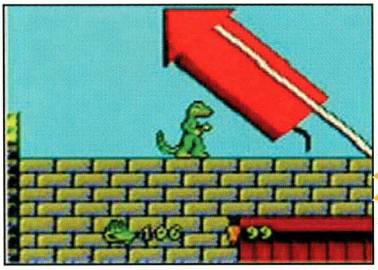
GEX: enter the Gecko bietet über 16 Levels, und jedes davon repräsentiert eine populäre TV-Show oder einen Film. Gex nimmt das Horror-Genre im Smellraiser-Level auf die Schippe und versucht es auch mal mit Kung Fu. Versprochen wird die Kompatibilität mit älteren Game Boy-Modellen sowie die Nutzung der Möglichkeiten des Game Boy Color. Einige Levels lassen mehrere Lösungswege zu, so daß für langen Spielspaß gesorgt ist. Gex hat bereits unzählige Besitzer einer PlayStation oder eines Nintendo 64 für sich gewonnen, und die Zeichen stehen gut, daß er sich auch auf dem Game Boy durchsetzen kann!



▲ **Wo Gex mit seiner Zunge hinschlägt, wächst kein Gras mehr! Erspare Dir einen Zungenkuß...**



▲ **Zumindest ist Gex schon in einer anständigen grünen Farbe gehalten. Was ein paar Farben doch ausmachen können...**



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



GEX: ENTER THE GECKO

VERTRIEB
TBA

ERHÄLTLICH
Ende 1998/1999

GENRE
Jump'n'Run/Puzzle



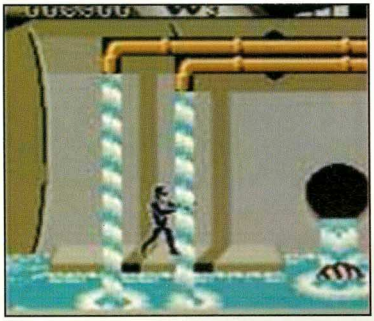
MIB: THE SERIES



DIE STARS es berühmten Hollywood-Films und einer weniger bekannten Zeichentrickserie werden bald schon wieder zurückkehren... und diesmal machen sie den Game Boy Color unsicher! Die Men In Black stürzen sich im gleichnamigen Spiel durch eine seitlich scrollende Jump'n'Run-Welt, die doch tatsächlich alle 56 Farben des Color Game Boys ausnutzen will. Obwohl die MIB-Agenten in Schwarz und in Weiß gekleidet sind, verspricht Crave Entertainment knallige Umgebungsgrafiken und knackig bunte Aliens. Auf die Agenten Jay und Kay kommen einige fiese Kreaturen zu, zu denen beispielsweise diese gehören: Skraaldians, Fmecks und der intergalaktische Kopfgeldjäger Buzzard. Deine Aufgabe liegt darin, die Aliens von der Zerstörung der Erde abzuhalten und dabei Deinen schönen Anzug sauber zu halten. Mit Deinem Standard-Blaster in der Tasche hüpfst und rennst Du durch sechs einzigartige Levels, die allesamt in Manhattan angesiedelt sind.



▲ **Ja, es ist wie im Film – ist das Will Smith oder nur jemand, der so aussieht wie er?**



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



MIB: THE SERIES

VERTRIEB
TBA

ERHÄLTLICH
Ende1998/1999

GENRE
Jump'n'Run/Puzzle

DU HÄNGST IN EINEM
ALLES VERSUCHT, KO
VORAN? DANN ÄRGERI
HIER FINDEST DU TIPS

KOMPLETTES A-Z DER CHEATS

KURZTIPS

THE ADDAMS FAMILY
Volle Energie
Halte sofort Unten, A, B und Select gleichzeitig und drücke nach dem Verlust eines Lebens Start.

ADVENTURES OF LOLO 2
Passwort
Letztes Level: VQTD

ALADDIN
Levelsprung
Halte das Spiel an und drücke A, B, B, A, A, B, B, A, um ein Level zu überspringen.

BATMAN
Soundtest
Drücke im Titelbildschirm Oben, Rechts und Start gleichzeitig.

BATTLETOADS
Härteres Spiel
Drücke im Titelbild A und B gleichzeitig für ein noch schwierigeres Spiel.

BIONIC COMMANDO
Levelsprung
Halte in irgendeinem Level Start und drücke A und B gleichzeitig.

ADVENTURE ISLAND 2

Leichteres Spiel
Drücke im Menü Select und gib 0894 als Paßwort ein. Du bekommst von allem 99. Das Spiel wird dadurch deutlich einfacher sein.

BATMAN FOREVER

Cheat Menu
Drücke in der Schwierigkeitswahl Oben, Rechts, Unten, Links, Oben, Links, Unten, Rechts, um ins Cheat-Menü zu gelangen.

BATTLETOADS IN RADNAROK'S WORLD

Fünf Leben
Halte im Startbild Unten, A und B. Drücke dann Start. Wiederhole den Code, um im Spiel weitermachen zu können.

CASTLEVANIA ADVENTURE

Extraleben
Schlage nicht die ersten zehn Kerzen im ersten Level. Lösche statt dessen die elfte Kerze, und Du bekommst ein Extraleben.

Geheimer Raum, Level 1
Du mußt an Seilen durch das Level klettern. Auf der rechten Seite des Bildes siehst Du früher oder später eine Plattform mit einem Baumstumpf und zwei Gräbern mit Kreuzen. Klettere über das Seil durch die Steinmauer. So gelangst Du in einen geheimen Raum mit vier Extras.

Geheimer Raum, Level 2
Im zweiten Teil dieses Levels, wenn es darum geht, sich zwischen Seilen zu entscheiden, solltest Du nach rechts und dann nach links gehen. Du betrittst einen Raum, wo es auf Stufen nach unten geht und Augen auf Dich zueilen. Töte ein Auge, während es sich über der mittleren Stufe befindet. Ein Loch öffnet sich. Klettere hinunter, und Du findest einige Extras.

CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

Geheime Räume und Passagen
Gleich hinter der zweiten Tür im Crystal Castle fallen Augen von oben herab. Klettere an einem Seil nach oben durch das Dach. Laufe im Rock Castle gleich nach der dritten Tür nach rechts und über das Seil nach oben durch das Dach. Klettere im Raum vor der dritten Tür im Cloud Castle wieder über das Seil durch das Dach, wonach Du in einen Raum teleportiert wirst, in dem Du im Mauerwerk der Decke eine "Schwachstelle" entdeckst. Gehe hinter der dritten Tür im Plant Castle nach links und über das Seil durch die Decke. Klettere anschließend in Draculas Schloß durch die Decke im Raum mit der Tür, der Fledermaus und dem Monster, das auch stärkere Peitschenhiebe einsteckt.

CHASE HQ

Levelauswahl
Drücke und halte im Titelbildschirm Unten, A, B und drücke dann Start. Mit A oder B wählst Du das Level.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Jet-Modus
Beende das Spiel im Normal-Modus und drücke Oben, Oben, Select, A, Unten, Unten, Select und B im Titelbild.

Alle Kämpfer
Drücke folgendes, wenn Ellis anfängt zu tanzen: Oben, Unten, B, A, Rechts, Links, B, A, um alle Kämpfer zugänglich zu machen.

Bekämpfe Gaia II und Sho
Betrete mit Gaia II oder Sho das Spiel. Wähle dann entweder die Normal-Einstellung oder die Hard-Einstellung und spiele mit Sho im Einspieler-Modus. Spielst Du auf Normal, kämpfst Du gegen einen Zufallsgegner. Wählst Du Hard, kämpfst Du gegen Gaia II und Sho.

Spiele mit Gaia II oder Sho
Drücke dreimal Select, wenn das Takara-Logo erscheint. Erscheint Ellis, drückst Du folgendes: Rechts, Links, A, B, um sowohl Sho als auch Gaia II zu bekommen.

Alle Dialoge lesen
Drücke, wenn das Takara-Logo erscheint, B, A, Links, Rechts, B, A, Unten, Oben, B, A, um den Dialog zu sehen, inklusive Tips und Spezialattacken der Kämpfer.

Scorcher-Modus
Drücke, wenn das Takara-Logo erscheint, dreimal den Select-Knopf, um in den Scorcher-Modus zu gelangen. Hier stehen Dir neue Spezialangriffe zur Verfügung.

DONKEY KONG LAND

Maximale Lebensanzahl
Gehe in Level 8 (Gangplank Galleon) in das Bonusgebiet gleich hinter dem mittleren Punkt. Schnapp Dir ein Extraleben und verlasse die Stufe. Du kannst sie jetzt erneut betreten und wieder ein Extraleben aufheben, so oft Du es willst.

DONKEY KONG LAND 2

240 Bananen-Münzen
Halte in der Spielauswahl Rechts oder Links, während sich der Cursor über dem gewünschten Spiel befindet. Drücke dann B, B, A, A. Du wirst einen Ton hören.



Alle Kremcoins
Halte in der Spielauswahl Rechts oder Links, während sich der Cursor über dem gewünschten Spiel befindet. Drücke dann A, B, A, B. Du wirst einen Ton hören..

Extraleben
Halte in der Spielauswahl Rechts oder Links, während sich der Cursor über dem gewünschten Spiel befindet. Drücke dann A, A, B, B. Du wirst einen Ton hören.

DONKEY KONG LAND III

Bonuslevel
Gehe in das Cape Codswallop's-Level Total Rekoil. Bewege Dich am Anfang nicht. Springe statt dessen gleich nach links in die Luft, um in einen Bonuslevel zu gelangen.

Extramünzen
Gehe in die Cap Codswallop's Lift Shaft Lottery und weiter nach links zu der Bärenmünze. Verlasse das Level (drücke Start und dann Select), betrete es erneut und schnapp Dir nochmals die Münze. Dieser Cheat funktioniert nur, nachdem Du das Level schon mal geschafft hast.

CONTRA: THE ALIEN WARS

Unendlich Leben
Gib für unendlich viele Leben B32R als Paßwort ein.

Easy Mode
Normalerweise ist das Spiel im Easy-Modus in Level 3 zu Ende. Mit dem Paßwort 21LN kommst Du aber in Stufe 4.

Levelsprung
Gib als Paßwort H2F2 ein. Drücke während des Spiels Start, um ins nächste Level zu gelangen.

Geheimlevel
Gib als Paßwort BIER ein. Schlürf...

FINAL FANTASY LEGEND

Stärkere Schläge
Rüste auf der gleichen Person zwei "Punches" aus. Benutze einen, so daß einer übrig bleibt. Beginne dann mit der Verwendung des zweiten Packs. Solange ein Punch im Original-Pack bleibt, richtest Du viel mehr Schaden an.

Statue der Hoffnung
Stehst Du bei der Statue des Helden (Statue of Hero), und hast Du alle drei königlichen Gegenstände, solltest Du diese un-equippen, die Statue anschauen und den A-Knopf drücken. Du erhältst die Black Sphere. Versuche nun, von der Statue wegzugehen, und Gen-Bu greift an.

FINAL FANTASY LEGEND II

Beste Charakter-Kombination
Zwei Menschen und zwei Mutanten; zwei Menschen, ein Mutant und ein Roboter; oder ein Mensch, ein Mutant, ein Roboter und ein Monster - das sind die besten Charaktere für Deine Party.

HERCULES

Passwörter

Level 2	B7FG4
Level 3	XTV5P
Level 4	TV5DP
Level 5	FX6NL
Level 6	HGRSV
Level 7	K7DGR
Level 8	FTXCG
Level 9	GSJ4H

Credits anschauen
Um die Credits zu sehen, mußt Du als Paßwort CRDTS eingeben.

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

Levelsprung
Drücke im Titelbild Oben, Unten, Rechts, Links und Select. Du springst in das 100. Level mit 100 von allem.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Levelauswahl
Drücke im Hauptbildschirm (wo Du einen oder mehrere Spieler wählst) B, Select, Links, Rechts und dann Start.

25 Leben
Warte auf den Kartenbildschirm und drücke und halte A und B, drücke danach Select, Oben und unten.

25 Raketen
Warte auf den Kartenbildschirm und drücke und halte A und B, drücke danach Oben und Unten.

KURZTIPS

BOMBERMAN

Ein-Spieler-Kampf-Modus
Um ohne Link-Kabel in den Battle-Modus zu kommen, mußt Du als Passwort 5656 eingeben.

Starte mit allen Extras
Gib als Paßwort 4622 ein, um das Spiel mit allen Extras zu beginnen. So wird das Spiel deutlich einfacher.

Bomberman Hero Energie herstellen
Verlasse im Notfall einfach das Level und gehe in die dritte Welt, erstes Gebiet, dritte Stufe und weiter in die Heilzone. Sie sieht wie eine durchsichtige Pyramide aus. Nachdem Du geheilt wurdest, kannst Du wieder zurückgehen und so tun, als ob nichts geschehen wäre.

BOXXLE

Credits anschauen
Drücke und halte im Titelbild Oben, A und B, bis die Namen erscheinen.

BUST-A-MOVE 2

Time Trials
Um Zugang zu 20 Time Trial-Levels zu erhalten, mußt Du als Paßwort DINO eingeben.

Extra Puzzles
Drücke A, Oben, B und Unten im Titelbild, um zu mehr Puzzles zu gelangen. Hast Du es richtig gemacht, erscheint eine kleine Figur auf dem Bild.

CASPER

Bücherei-Trick
Das Ziel dieses Levels liegt darin, alle Bücher in der Rückgabebox verschwinden zu lassen. Halte dazu den A-Knopf, um ein Trampolin zu werden; mit ein wenig Konzentration schaffst Du es, alle Bücher in die Kiste hüpfen zu lassen.

COSMO TANK

Sound Test
Drücke und halte im Bild vom Beginn des Quest-Modus Unten, A und B. Drücke dabei Start. Die Nachricht Sound Test 01 sollte erscheinen.

A-Z DER CHEATS

KURZTIPS

CRASH TEST DUMMIES
Cheat-Modus
Um ins Codebild zu kommen, mußt Du A halten und im Titelbild Start drücken.
Zweispieler-Modus
Drücke im Titelbild Select, Select, Start, um ein Zweispieler-Spiel zu starten.

DAEDALIAN OPUS
Levelauswahl
Gib als Paßwort ZEAL ein, um zu einem Bild zu gelangen, wo der Level ausgesucht werden darf.

DEAD HEAT SCRAMBLE
Levelauswahl
Drücke im Titelbild achtmal B, achtmal A, und dann B einmal weniger, als die Zahl der Stufe, in die Du willst. Drücke am Ende Start.

DRAGON BALL Z 2
Verstecktes Spiel
Drücke während sich das Eröffnungs-Dragon Ball Z 2-Logo bewegt Oben, Unten, Links, Rechts, Unten, Oben, Rechts, Links, A.

FACEBALL 2000
Levelauswahl
Starte in Level 1 und finde den Ausgang. Schieße fünfmal auf den Ausgang und erkunde erneut das Level. Du findest Extraleben und Geschwindigkeits-Extras. Du findest zudem fünf neue Ausgänge, und jeder bringt Dich in ein neues Level.

FORTRESS OF FEAR
Extraleben
Gib W, Herz, W in der Scroll of Honour ein und starte ein neues Spiel. Du fängst mit sechs Leben an.

GODZILLA
Soundtest
Drücke im Titelbild A, B, Select und Start gleichzeitig.

JAMES BOND 007

Verdiene viel Geld
Setze in jedem der Casino-Spiele die Hälfte Deines Kontos ein. Jedesmal wenn Du gewinnst, verläßt Du das Spiel, speicherst und machst weiter. Kehre ins Spiel zurück. Verlierst Du all Dein Geld, mußt Du einfach nur noch Deinen Speicherstand erneut laden. Simpel aber gut.

Bonus-Spiele
Um eines der Mini-Spiele zu spielen, starte ein neues Spiel und gib folgendes ein:

BJACK	Black Jack
BACCR	Baccarat
REDOG	Red Dog

Casino-Geheimnis
Gehe ins Casino in Marakesh und spiele eines der Casino-Spiele. Wenn Du über 17.000 Dollar gewinnst, wirst Du darauf angesprochen. Kehre nun ins Hotel zurück und sprich mit dem Hotelmanager (hinter dem Schreibtisch). Der gibt Dir einen Schlüssel, mit dem Du die verschlossene Tür in der ersten Etage öffnen kannst.

Finde die MARBLE
Wenn Du das erste Mal mit Q sprichst (London, Bond's Hauptquartier) sitzt hinter ihm ein Mann in einem Stuhl. Laufe um diesen herum und drücke A oder B. Der Stuhl hebt förmlich ab und fliegt durch die Mauer. Laufe durch die Mauer, und Du erhältst die MARBLE.

Versteckter Hammer
Gehe zum Haus auf der linken Seite des Bildes, wenn Du das Spiel beginnst. Betrete es, gehe zum hinteren Bett und schlage es, um den Hammer zu erhalten.

JUDGE DREDD

Levelauswahl
Drücke im Titelbild A, Links, Rechts, B, Start.

DAS DSCHUNGELBUCH

Cheat Menü
Drücke Select, um ins Optionsmenü zu gelangen. Bewege den Cursor auf Music/Effects und höre den folgenden Sounds in der Reihenfolge zu: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15. Ein Cheat-Menü erscheint.

JURASSIC PARK

Levelsprung
Wenn das Maul des Dinosauriers offen ist und die Optionen erscheinen, drücke Oben, Unten, Links, Oben, Unten, Rechts, Select. Wiederhole die Prozedur, und Du hörst ein Geräusch. Starte danach ein Spiel, pausiere es und drücke Select, um ins nächste Level zu gelangen.

KILLER INSTINCT

Levelauswahl
Halte im Titelbild Oben und drücke A, B, Start oder Select.

Zufallsauswahl
Um einen Kämpfer per Zufall auszuwählen, solltest Du auf dem Zweispieler-Schirm Oben halten und Start drücken.

Spiele als Eyedol
Um mit dem Boß zu spielen, gehe zum Player Versus Player-Schirm, halte Rechts und drücke Select, Start, B, A.

Eyedol Spezialattacken
Für einen Sturmangriff gehe zurück, vorwärts und mache einen Kick. Uppercut: Zurück, vorwärts und Faustschlag. Schießen: Unten, unten und vorwärts, vorwärts und Schlag.

Fulgore Schlußtechnik
Schlage nicht einfach blindlings drauflos. Entferne Dich einen Zentimeter von Deinem Gegner und drücke Unten, unten und vorwärts, vorwärts und Kick. Fulgore nimmt seine Maske ab und macht den Gegner platt.

KIRBY'S DREAM LAND 2

Befreie die Regenbogentropfen
Bestimmte Arten von "Power" kommen auf den Blöcken zum Einsatz, die die Räume mit den Regenbogentropfen versiegeln.

Welt 1 – Graslandschaft	Parasol Power
Welt 2 – Wald	Spike Power
Welt 3 – Ripple Field	Rock Power
Welt 4 – Eisland	Fire Power
Welt 5 – Roter Canyon	Spark Power
Welt 6 – Cloudy Park	Cutter Power
Welt 7 – Castle Dedede	Ice Power

KIRBY'S PINBALL LAND

Bossauswahl
Halte im Titelbild Rechts und drücke A, B und Select. Du gelangst in eine Rangstufenliste mit einer schwarzen Katze. Von hier aus kannst Du gegen alle Endgegner antreten.

LINKS AWAKENING

Andere Musik
Um die Hintergrundmusik in der Datenauswahl zu ändern, mußt Du einen neuen Spieler starten und als Namen ZELDA eingeben.

Extra-Seemuscheln
Um eine Bonus-Seemuschel zu bekommen, mußt Du exakt fünf versteckte Seemuscheln finden, bevor es in das Seemuschel-Haus geht. Laufe im Haus nach rechts bis zur Röhre mit dem fließenden Wasser. Eine weitere Bonus-Muschel kann gefunden werden, wenn Du, statt fünf, zehn Seemuscheln findest.

Fliegen
Um fliegen zu können, benötigst Du den Bumerang und den Hahn. Wirf den Bumerang und schnapp Dir den Hahn. Der Bumerang schwebt nun unter Dir.

Geheime Passage in Kurdistan
Gehe bei Deinem ersten Besuch in Kurdistan zu der Höhle, in der Iqbal lebt. Gehe nicht in die Höhle, sondern zur rechten Seite des Bildes und schlage die Steinmauer. Du findest eine geheime Passage. Gehst Du durch die Mauer, sitzt ein Mann dort. Sprich mit ihm, und er gibt Dir ein Juwelen-Ei. Später in Marakesh kannst Du das Ei gegen einen Untergrund-Paß eintauschen.

Geheime Passage im chinesischen Tempel
Gehe im Tempel in den oberen Raum. Gehe zur Mitte der rechten Mauer und drücke A.

Unendlich Medi-Kits
Starte das Spiel und betrete das Haus. Schnapp Dir das Medi-Kit vom oberen Bett, speichere ab und beende das Spiel. Lade das Spiel erneut und betrete das Haus, um ein weiteres Medi-Kit einzusacken. Diese Prozedur kann beliebig oft wiederholt werden.

KÖNIG DER LÖWEN

Levelsprung
Pausiere das Spiel und drücke B, A, A, B, A, A.

LOONEY TUNES

Schnellere Frisbees
Springe im ersten Level in das erste Wasser und wieder nach rechts heraus auf das Land. Laufe durch die Mauer in einen Raum, wo Du einen Gegenstand findest, der Deine Frisbees beschleunigt.

MEGA MAN II

Alle Waffen und Gegenstände
Gib als Paßwort A1 A3 A4 B3 C1 C2 C3 D1 D3 ein.

MEGA MAN III

Spezialtricks
Finde die Buchstaben für das Wort BEAT, und Du kannst Beat rufen, der alles auf dem Schirm zerstört.Das Finden der Buchstaben für das Wort WILY ist der einzige Weg, um an den zweiten vier Bossen vorbeizugelangen.

Alle Waffen und Gegenstände
Gib als Paßwort ABCDEF ein..

Normale Gegner können Dich nicht angreifen, aber Du kannst sie plätten.

Behalte Marin im ganzen Spiel
Überzeuge Marin davon Dir zu folgen (schaffe die ersten drei Levels), nimm den Warp (das Loch mit den Spiralen darin) mit zum Tierdorf. Laufe nach links. Wenn Du ins nächste Bild gehst, drücke Select, und Du wirst über das ganze Bild warpen. Marin folgt Dir jetzt im gesamten Spiel.



MEGA MAN IV

Schneller Start
Um die Dr. Light-Sequenz zu stoppen und zum Roboter-Auswahlmenü zu gelangen, mußt Du das Spiel neu starten, indem Du Select, Start, A und B gleichzeitig drückst, wenn Du in Dr. Lights Labor stehst und der Dr. zu sprechen beginnt. Bist Du zurück im Titelbild, wähle Start Game und drücke Start. Jetzt bist Du in der Roboterauswahl.

Alle Extras und Gegenstände
Dieses Paßwort gibt Dir alle Waffen, BEAT, WILY, vier Energie-Tanks, vier Waffen-Tanks, einen Super-Tank, einen Energie-Balancierer und 999 P-Chips. So kann man kaum noch verlieren.

METROID 2: RETURN OF SAMUS

60 Raketen und volle Energie
Betrete Dein Schiff und renne nach links und rechts, bis Du beide Mauern einmal berührst. Machst Du es richtig, erhältst Du 60 Raketen und volle Energie.

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

Levelauswahl
Halte den B-Knopf, wenn das Nintendo-Logo erscheint. Erscheint das Spielerauswahlbild, mußt Du A und B niederdrücken. Du kannst Dir nun das Startlevel aussuchen.

MICRO MACHINES

Extraleben
Du bekommst ein Extraleben, indem Du im ersten Rennen mit Sportwagen auf der Arbeitsfläche fährst. Wenn Du über das Notebook auf den anderen Tisch springst, mußt Du das Spiel pausieren. Du wirst eine akustische Meldung hören.

MORTAL KOMBAT II

Leichter Sieg
Wenn das Match beginnt, ducke Dich und bearbeite Deinen Gegner mit einem Uppercut, wenn er sich nähert. Mit dem richtigen Timing haust Du ihn um. Fahre mit dieser Methode fort, und Du wirst früher oder später belohnt, mit etwas Glück. Das funktioniert auch in Ausdauer-Kämpfen.

Fatalities
Sub-Zero 1: Vorne, vorne, unten, A
Sub-Zero 2: Vorne, unten, vorne, vorne, B
Scorpion: Halte Blocken (Start) und drücke oben, oben, B
Jax: Halte Blocken (Start) und drücke oben, oben, Unten, A
Shang Tsung: Halte Blocken (Start) und drücke Oben, Unten, B
Millina: Halte A für drei Sekunden.

Bekämpfe Jade
Um mit Jade zu kämpfen, darfst Du nur den Kick-Knopf verwenden, bevor es in den Fragezeichen-Kampf geht.

Kämpfe gegen Smoke
Erscheint die kleine Figur in der Ecke des Bildes, drücke Unten und Start. Ein Meldung erscheint, daß Du die Passage zu Smoke gefunden hast.

KURZTIPS

DONKEY KONG

Generelle Tips

- Gürteltiere und einige Walrosse arbeiten wie Dottys.
- In einem der Flugzeug-Levels findest Du eine Bodenplattform, versperrt durch ein Tor. Öffnest Du es, hat der Boden seine volle Länge.
- Springst Du mit dem Wind, springst Du höher.
- Vampirfledermäuse verletzen Dich nicht, sondern lähmen Dich nur.
- Octopusse können Dich nicht verletzen; sie hindern Dich nur am Schwimmen.
- Nicht alle Monster sind grausam: Dottys laufen an Mauern (Du kannst auf ihnen reiten), Affenschwänze fungieren als Seile, Frösche springen hoch, auch wenn Du auf ihnen stehst. Donkey Kong Junior kann bestimmte Schalter umlegen. Ritter schieben Dich mit ihren Schilden zur Seite. Auf Rockys kannst Du über Spieße gehen.
- Achte auf vergiftete Pilze; sie lassen Dich schrumpfen.
- Wirf Essen auf Klapp-Fallen, da sie dann sterben.
- Pals Voice rennt auf Dich zu, wenn Du ein Geräusch machst.
- Ein Tor fällt nicht den ganzen Weg nach unten, wenn ein schwarzes Mauerwerk im Weg ist.
- Schiebe in DKs Turm die Schlüsselblöcke nach oben an die Seile, um Junior einzusperren.
- Der Schlüssel verschwindet nicht sofort nach dem Ablegen. Manchmal ist das sehr nützlich.

KURZTIPS

SHANGHAI POCKET
Passwörter
Starte das Spiel und drücke Select, um ins Optionsmenü zu gelangen. Wähle Neues Spiel und drücke A, um drei Buchstaben einzugeben.

STAR TREK
Warp
Halte im Spiel Select und drücke Links. So kannst Du einmal pro Stufe warpen, ohne Warp-Zone.

STAR TREK: 25TH ANNIVERSAY
Warp
Halte im Spiel Select und drücke Links. So kannst Du einmal pro Stufe warpen, ohne Warp-Zone.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION
Levelwahl
Gib als Paßwort Override ein und starte ein neues Spiel. Drücke Oben, wenn Picard Deine Mission erklärt, um eine neue zu wählen.

STAR WARS: RETURN OF THE JEDI
Heilung auf Endor
Falle im Endor-Bunker-Level dreimal von den bewegten Plattformen. Falle nach links, und Du landest auf einer Plattform. Töte den Roboter und laufe, bis Du ein Herz findest. Es stellt Deine Energie komplett wieder her.
Zehn Leben
Pausiere während des zweiten Levels das Spiel und drücke A, A, B, B, B, Oben, Unten. Nimm das Spiel wieder auf, und Du hast zehn Extraleben.

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK
Tow-Kabel
Drücke im Kampf gegen die AT/ATs auf Planet Hoth B und Select gleichzeitig. So erhältst Du drei Tow-Kabel, die Du auf die AT/ATs abfeuern kannst. Ziele am besten auf die Beine.

SUPER MARIO LAND
Bonusmünzen in Level 2
Gehe zu Beginn des Levels nach links und springe, um einen Fahrstuhl erscheinen zu lassen. Fahre mit ihm zu den Münzen.

Continue
Sollten im Osterinsel-Level die Worte Game Over erscheinen, mußt Du immer wieder Start drücken. So kannst Du das Spiel wieder aufnehmen.

SUPER MARIO LAND 2
99 Leben
Säubere die Hippopotamus Zone und die Space Zone. Kehre zur Hippopotamus Zone zurück, renne ins Wasser und dann nach links. Der Preis ist über 50 Münzen wert. Mache dies immer und immer wieder, bis Du 999 Münzen hast, spiele dann das Bonusspiel. Wiederhole diese Prozedur, bis Du 99 Leben hast.

Bonuslevel
Springe nach Betätigung der Midpoint Bell in der ersten Stufe der Space Zone nach oben, um einen Block vor dem geringelten Planeten zu entdecken. Fahre so fort. Du findest immer mehr versteckte Blöcke und einen Ausgang, hoch über dem normalen Ziel.

Leichteres Spiel
Drücke im Röhren-Schirm Select für ein leichteres Spiel.



MORTAL KOMBAT III
Extra-Credits
Wenn das "Choose your Destiny"-Bild erscheint, mußt Du Oben drücken, um fünf Credits zu bekommen.

PREHISTORIK MAN
Cheat-Modus
Drücke während der Einführung Unten, A, Oben, B, Links, Rechts, B, A, B, A, B, A, Oben, Unten. Der Cheat-Modus wird im nächsten Bild aktiviert. Mit Select kannst Du Levels überspringen und Du bist unverwundbar.

Q BERT
Alle Filme anschauen
Drücke im Titelbild Rechts, Oben, B, A, Unten, Oben, B, Unten, Oben, B. Die kleinen Sequenzen bilden einen großen Film.

R-TYPE
Geheime Optionen
Drücke im Titelbild Select. Ein Menü erscheint, in dem Du die Sounds und Musikstücke des Spiels anhören kannst. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt sich hier einstellen. Drücke nach Deiner Wahl Select und Start, um das Spiel zu beginnen.

ROBOCOP 2
Ende anschauen
Warte auf das Titelbild und drücke A, B, Select und Start, drücke dann Links.

WARIO LAND
Bestes Ende
Für das bestmögliche Ende muß das Spiel mit einem Geldbetrag von 99999 geschafft werden.

Debug-Modus
Pausiere das Spiel und drücke sechzehnmal Select. Eine Box erscheint über Leben, Zeit oder Münzen. Halte A oder B und bewege die Box über eine Nummer. Um die Nummer zu ändern, mußt Du Oben oder Unten drücken. Auch Warios Hut kann so geändert werden (mit der Start-Taste).

TAMAGOTCHI
Mimitchi
Um Mimitchi aufzuziehen, mußt Du ein schwarzes Baby schlüpfen lassen und es ausschließlich mit Karotten füttern. Im Alter von sechs verwandet es sich in Mimitchi.

TERMINATOR 2
Langsamer Timer
Halte in Level 3 einfach Select gedrückt, um den Zähler zu bremsen. Der Cursor und die Musik werden ebenfalls gebremst.

TETRIS
Schwierigeres Spiel
Halte im Titelbild Unten und drücke Start. Zu Spielbeginn siehst Du ein kleines Herz. Das Spiel läuft jetzt deutlich schneller ab.

Keine Preview
Um ein schwierigeres Spiel zu spielen, in dem der nächste Stein nicht gezeigt wird, mußt Du während eines Spiels Start drücken. Solange das Spiel im Pause-Modus ist, drücke Select. Der Kasten mit der Teilanzeige ist jetzt leer.

Geheime Raketen
Geheime Raketen können in beiden Spieltypen gefunden werden. Das Typ-A-Spiel zeigt eine kleine Rakete, wenn Du 100.000 Punkte erreichst, und eine große Rakete bei 200.000 Punkten. Im Typ-B-Spiel startet ein Space Shuttle, wenn Du das Spiel in Level 9 und Höhe 5 schaffst.

TETRIS 2
Leichteres Spiel

Drücke und halte im Titelbild Oben und Start, bis das Bild verschwindet. Im Easy-Modus gibt es weniger Bomben, und die Steine fallen langsamer.

TINY TOON ADVENTURES

Bonuslevels üben
Halte Unten und B und drücke Start im Hauptmenü, um die Bonuslevels üben zu dürfen.

TINY TOON ADVENTURES 2

Härteres Spiel
Drücke im Titelbild A und Start für eine größere Herausforderung.

Optionsmenü
Drücke im Titelbild B und Start.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Bonusspiele
Gehe in das Levelauswahlmenü und drücke A, B und Select. Du wirst einen Ton hören. Am rechten Rand des Bildes erscheint ein ?. Klicke darauf.

Leben wiederherstellen
Pausiere das Spiel und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A. Nimm das Spiel erneut auf, und Dein Leben wird wiederhergestellt. Dieser Code funktioniert nur einmal pro Spiel.

TRACK & FIELD

Merkwürdigkeiten
Landest Du im Dreisprung einige Yards vor dem Loch, hüpft ein Frosch aus der Anlaufzone. Trifft im Bogenschießen Dein Pfeil zwischen die 40- und 50-Yard-Linie, wachsen beim 70-Yard-Marker Blumen aus dem Boden. Laß im Hammerwerfen den Hammer mit maximaler Kraft und im 80°-Winkel los, und Du triffst ein UFO.

TURRICAN

Unverwundbarkeit
Drücke im Titelbild A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

TUROK

Passwörter

Level 2	GRZNNPCRDB
Level 3	DVZNDPBTNG
Level 4	GVZNDPBTNG
Level 5	PCVYGRBTDK
Level 6	RCVYGRSTDR
Level 7	VSVYTRSQDG
Level 8	RSQPTNSQNW





Levelauswahl
Halte im Titelbild Select und drücke Start.

Levelsprung
Aktiviere den Unverwundbarkeitscheat und starte ein Spiel. Um Level zu überspringen, mußt Du mit Start das Spiel pausieren und dann mit Select in das nächste Level springen.

WARIO LAND II

Flagman DD-Spiel
Schaffe das Spiel mit 100% Stage Clear, Schätze und Kartenteile. Du gelangst in das finale Level und ins Bonusspiel Flagman DD.



Erste geheime Kammer
Gehe ins erste Level und wecke Wario nicht auf. Die Gooms kicken Wario aus seinem Haus. Die Story nimmt dann einen anderen Verlauf.

Fließbänder
Trage, solange Du auf Fließbändern stehst, einen Gegner, so kannst Du Dich noch normal bewegen.

WWF WAR ZONE

Abschlußtechniken
Shawn Michaels: Select halten, Links, Rechts, Oben.
Kane: Select halten, Rechts, Oben, Unten.
Ken Shamrock: Select halten, Links, Oben, Rechts.
Steve Austin: Select halten, Unten, Links, Rechts.
Faarooq: Select halten, Unten, Oben, Links.
Goldust: Select halten, Rechts, Unten, Rechts.
Triple H: Select halten, Oben, Links, Unten.
Mankind: Select halten, Oben, Rechts, Links.
Owen Hart: Select halten, Unten, Rechts, Links.
The Rock: Select halten, Links, Unten, Oben.
British Bulldog: Select halten, Rechts, Links, Unten.
Ahmed Johnson: Select halten, Oben, Unten, Links.
The Undertaker: Select halten, Links, Unten, Rechts.

YOSHI'S COOKIE

Extralevels
Setze das Spiel bei Beginn auf Level 10. Nachdem Du das Spiel geschafft hast, werden die Credits gezeigt. Warte, bis diese abgelaufen sind, und Du gelangst in härtere Levels.

Levelauswahl
Setze im Optionsmenü die Geschwindigkeit auf High, Music auf Off und Level auf 10. Befindet sich der Cursor auf Level, kannst Du mit Select das Level aussuchen. Dieser Code verwandelt zudem Kekse in Monster.





Mit Vollgas ins neue Jahr!



64 Power
Das Nintendo 64-Magazin!



N64 Hyper Sixty Four

- *Turbo- und Slow Motion*
- *mit analogem Mini-Lenkrad Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen*

DM 59.95*



N64 1 MB Memory Card

- *4x größer als eine Standard Memory Card*
- *in 7 Farben erhältlich*

DM 29.95*





N64 Jolt Pack

inklusive 1 MB Memory Card

- *megastarker „Rumble"-Effekt*
- *Flashlight bei jedem „Rumble"*

DM 39.95*





Gameboy Pocket Universal Link Kabel

für Pocket-Classic oder Pocket-Pocket

DM 19.95*

Gameboy Pocket Multiboy

- *40 % Bildvergrößerung*
- *doppelte Bildschirm-beleuchtung*
- *Twinlautsprecher für Stereosound*
- *Zusatzjoystick für besseres Handling*

DM 49.95*



Gameboy Pocket Light Magnifire

- *40 % Bildvergrößerung*
- *doppelte Bildschirmbeleuchtung*

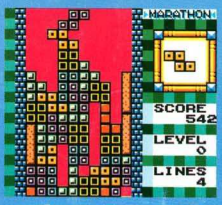
DM 19.95*

HEIßE WARE VON BLAZE

Copyrights: Alle aufgeführten TM sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Herstellen

*empf. VK

Internet: http://www.blaze.de * e-mail: service@blaze.de



TETRIS DX



WARIO



ZELDA



QUEST FOR CAMELOT



POCKET POWER COLOR