NUR DM 3,90

ALLES WISSENSWERTE ÜBER DEN NEUEN GAME BOY COLOR!

AUSGABE 2

DM 3,90 • SFr 3,90 • öS 29 • BFr 86 • LFr 86 • Ptas 360

POCKET POWER COLOR

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

ZELDA

WIR TESTEN LINK'S AWAKENING DX!



300.000 GAME BOY COLOR SIND VERKAUFT – UND DIE ZAHL STEIGT!



INKLUSIVE LINK'S AWAKENING KOMPLETT-LÖSUNG AB SEITE 43!

KOMPLETT!
ALLE **NEUEN**
GAME BOY SPIELE
IM TEST!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

T-REX ODER TÖDLICH LANGWEILIG? WIR BEWERTEN DIE GB VERSION DES N64 KLASSIKERS!







NEWS UND PREVIEWS, TEST VON RESERVOIR RAT, A BUG'S LIFE, HEXCITE, HARVEST MOON UND VIELEN ANDEREN SPIELEN!

BS BriStein bv

02

4 139436 303906

Wir verlängern ...

COLOR-POWER-SET ™

FÜR GAME BOY COLOR™

- 2 aufladbare Akkus, jeder mit einer Spielzeit von ca. 4 Stunden.
- Laden Sie die Akkus in dem mitgelieferten Ladegerät. Die Akkus passen direkt in das Batteriefach.
- Mit dem Netzteil können Sie die Akkus aufladen oder direkt über die Steckdose mit dem GameBoyColor™ spielen.
- Durch zwei Akkus parallel Spielen und Laden.

empf. VK 49,95 DM

12 Monate GARANTIE auf alle Produkte

Neu!





... die Spielzeit!

DELUXE ENERGY SET

FÜR GAME BOY POCKET™

- 2 Akkus mit je ca. 2,5 Stunden Speicherkapazität
- Extra Netzteil zum Aufladen oder für direkten Netzbetrieb
- Gleichzeitiges Spielen und Laden
- Farbe: anthrazit – Passend zu allen farbigen Game Boy™ Pockets

empf. VK 49,95 DM

VIDIS

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85–99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 48 40-0 • Fax 040 - 51 48 40-40
E-Mail: info@vidis.com • Internet: www.vidis.com

Jetzt erhältlich im gut sortierten Fachhandel!

Super NES, Super Nintendo, Game Boy, Game Boy Pocket und Game Boy Color sind eingetragene Warenzeichen.


WILLKOMMEN
IN DER WELT DER
POCKET POWER
COLOR
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
B
A
SELECT

INHALT

INHALT: FÜHRER DURCH DIE WELT DES GAME BOY COLOR



ACHTUNG!

Mach Dich auf eine dicke Portion Game Boy Color-Unterhaltung gefaßt! Diese Ausgabe der Pocket Power quillt vor lauter Neuvorstellungen, Previews, Tips, Cheats und Infos rund um Nintendos neuestes Handheld förmlich über. Wenn etwas in der Welt des Game Boy Colors geschieht, kannst Du Dir sicher sein, etwas in diesem Magazin darüber zu lesen. Wir haben uns übrigens dazu entschieden, die Pocket Power wegen der starken Nachfrage in Zukunft vier Mal im Jahr zu produzieren! Es wird eine weitere Ausgabe im Sommer geben und die nächsten beiden kurz vor Weihnachten. Die totale Reizüberflutung? Hm, vielleicht...

In dieser Ausgabe stellen wir die interessantesten neuen Game Boy Color-Spiele vor. Mein persönlicher Favorit ist The Legend of Zelda: Link's Awakening – aber lies selbst, warum das Spiel ein echter Hit ist. Solltest Du Anmerkungen oder Verbesserungsvorschläge haben oder einfach nur Kritik austeilen wollen, dann schicke mir einen Brief.

Thomas Richter
alias Onkel Tom



FEATURES

6 News
Alle Neuigkeiten aus der Welt des Game Boy Color auf einen Blick! In dieser Ausgabe stellen wir die neuen Gehäusefarben, die Möglichkeit GBC-Spiele auf dem N64 zu spielen und ein neues Flipperspiel vor.

8 Interview
Das Pocket Power-Team stattete dem englischen Softwarehaus Crawfish einen Besuch ab und quetschte die Mitarbeiter über die Umsetzung von Rainbow Six aus.



REVIEWS

10 Turok 2
Erlebe das Dinogemetzel in 2-D!

12 Rugrats
Kinder lassen sich nicht unter den Teppich kehren

14 Link's Awakening
Elfische Action mit Nintendos Superheld!

18 Mortal Kombat 4
Die BPjS drückt ein Auge zu – wir auch?

20 Harvest Moon
Kann das Leben als Bauer Spaß machen?

22 Game & Watch 2
Alte Nintendo-Klassiker für den Game Boy Color!

24 Cool Hand
Lerne mit dem Game Boy Karten spielen

25 Oddworld Adventures
Triff Abe und den Rest der Oddworld

26 Rampage
Midway läßt es richtig krachen!

28 Reservoir Rat
Klassische Plattform-Action – mit Sonnenbrille!

30 Hexite
Echter Puzzlespaß aus dem Hause UbiSoft

31 Centipede
Das krabbelt was. Mach es platt!

31 Breakout
Gut ist, was lange währt...

32 Frogger
Es darf wieder gehüpft werden

33 Loony Tunes
In der Cartoonwelt von Warner Bros geht es rund!

34 Pinball Take 2
Flippern mit dem Game Boy Color!

35 Men in Black
Säubere den Planeten im MIB-Stil!

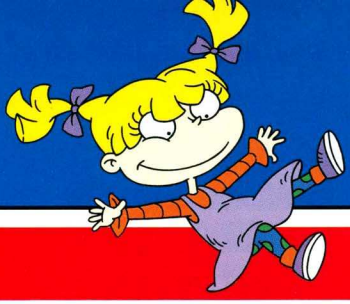
36 Quest for Camelot
Zurück im Reiche König Artus'

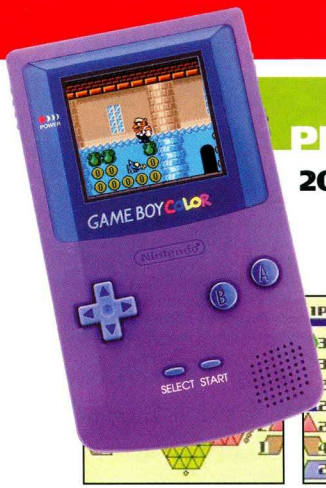
37 Gex
Eine züngelnde Idee!

25 A Bug's Life
Disneys CGI-Wunder nun auch für den Game Boy Color!









PREISAUSSCHREIBEN

20 Gewinne einen Game Boy Color und Hexcite!
Ja es ist wahr – Du hast die Möglichkeit, einen von fünf Game Boy Color inklusive dem Hitspiel Hexcite zu gewinnen!



PREVIEWS

40 Heiße neue Spiele!
Erfahre alles über die brandneuen Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden.



TIPS

42 Tips and Cheats
Eine Sammlung der neusten Game Boy Cheats

LÖSUNG

43 Link's Awakening
Das beste Zelda-Abenteuer für den GBC – komplett gelöst!



POCKET POWER NINFO!
Verlag
BriStein bv
Kottendijk 72
NL-7522 BT Enschede

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
Klaus Trafford

Redakteur
Karsten Rohloff

Layout
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com
Marcel Slot

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

Geschäftsführer
J.M.J. den Brinker

Druck
Moderna
Schoebroekstraat 50
3583 Paal beringen
Belgien

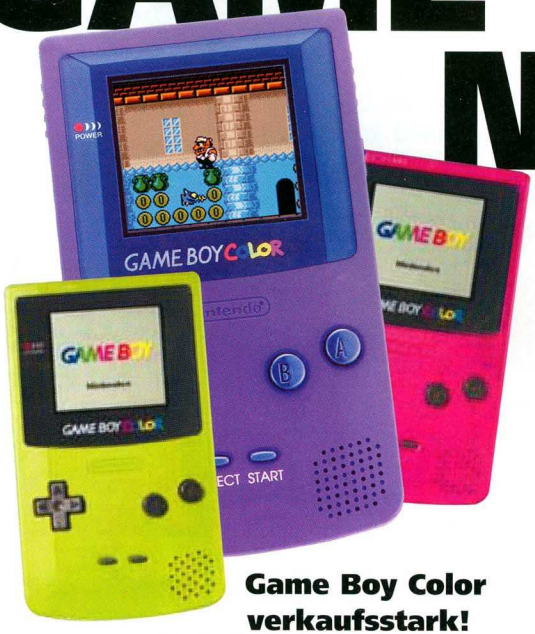
Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

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.

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.

© BriStein bv.

GAME BOY NEWS



▲ **Die Pocket Power war vielerorts schon nach kurzer Zeit vergriffen! Zeit für weitere Ausgaben...**

Game Boy Color verkaufsstark!

Seit seiner Veröffentlichung Ende des letzten Jahres ging der Game Boy Color schon in den ersten fünf Wochen in Deutschland mehr als 300 000 mal über die Ladentische. Während die Verkaufszahlen des Monochrom-Game Boys seit Ende der 80er Jahre im Laufe der Zeit konstant blieben – der Game Boy Pocket führte diesen Erfolg fort – übertrafen die des Game Boy Colors sogar die Erwartungen von Nintendo selbst! Kein Wunder, bei dem Spieleangebot! Allein die Ankündigung von Zelda: Link's Awakening als Farbversion ließ vielen Game Boy-Fans die Kinnlade gen Boden sausen. Im Juni 1999 sollen bereits die ersten neuen Modelle des Game Boy Colors mit unterschiedlichen Gehäusefarben verkauft werden. Dann gibt es unser liebstes Handheld auch noch in Brombeerrot, Türkis, Gelb und Neongrün.

Auf Erfolgskurs!

Ja, es ist wahr! Wegen der hohen Nachfrage haben wir uns entschieden, die Pocket Power noch regelmäßiger zu produzieren – tatsächlich wird es sie jeden dritten Monat geben!

Erwarte die nächste prall gefüllte Ausgabe noch vor dem Sommer und zwei weitere vor Weihnachten! Natürlich sind wir auch auf Deine Mithilfe angewiesen. Schicke Kommentare, Kritiken oder auch Verbesserungsvorschläge an Onkel Tom, Pocket Power, Postfach 3161, 48581 Gronau.

Flipper-Wahn

Die Japaner können von Pokémon gar nicht genug kriegen. Das ist der englische Titel für das Pocket Monsters-Spiel, das das Land der aufgehenden Sonne im letzten Jahr zum Leuchten brachte. Jetzt sind sie einen Schritt weiter gegangen und haben das Spiel in einen Flipper verwandelt! Die gleichen Pokèmon-Charaktere sind mit dabei, doch diesmal dienen sie nur der Dekoration von Flippertischen. Das Spiel selbst ist ziemlich cool! Es ist ein Flipper und die Ideen wurden gut realisiert. Doch damit nicht genug. In der Pokémon Pinball-Cartridge steckt ein Rumble Pak, ähnlich wie das des Nintendo 64. Trifft die Kugel hart auf, spürst Du die Vibration in Deinen Händen! Das klingt lustig...



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden.
Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen...
und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!

FLIPPER, DEN GAME BOY COLOR IN NEUEN FARBEN UND UNENDLICH VIEL POWER



▲ **In Pokémon Pinball gibt es einige witzige Flippertische. Endlich kannst Du die nervigen japanischen Figuren mit Metallkugeln beschießen!**

Die Farben des Regenbogens

Die Entwicklung eines neuen Handhelds mit farbigem Display war Nintendo wohl noch nicht genug. Schon bald startet die Produktion von Game Boy Colors mit farbigen Gehäusen! Am 10. Mai sind die neuen Handhelds schon in den Staaten zu kaufen, hierzulande müssen wir uns noch bis Juni gedulden. Die beiden Original-Handhelds in den Farben Lila und Transparent Lila werden weiterhin verkauft, so bleibt die Qual der Wahl Dir überlassen.



▶ **Den Game Boy Color gibt es bald in vier neuen Farben – Brombeerrot, Türkis, Gelb und Neongrün.**

Mach Deinen Game Boy nicht naß!

Eine großartige Sache, daß der Game Boy überall mit hin genommen werden kann. Am Strand, im Auto, im Bus oder während Du darauf wartest, bis ein Fisch beim Angeln anbeißt – der Game Boy ist überall einsetzbar! Vergiß jedoch das echte Angeln und das brutale Morden von Fischen. Der japanische Hersteller Natsume arbeitet an einem Game Boy Color-Angelspiel – Legend of the Sea King!

Angeln auf dem Game Boy – kannst Du das glauben? Nun, das solltest Du aber, denn es handelt sich um den Nachfolger zum erfolgreichen Legend of the River King. Der Titel deutet es an, diesmal geht nicht an einen Fluß, sondern aufs offene Meer. Eigentlich handelt es sich um ein Rollenspiel-Adventure, da Du mit gefangenen Fischen Geld für bessere Ausrüstungsgegenstände verdienst und so Jagd auf größere Fische machen kannst. Das ultimative Ziel ist das Fangen des See King selbst. Dann ernennen Dich die Dorfbewohner zum Helden und bauen eventuell eine Statue von Dir. Es gibt sogar ein virtuelles Aquarium, in dem Du einen von 59 Fischen großziehen kannst.

Die Chancen für eine Veröffentlichung in Deutschland stehen schlecht. Frage bei Interesse Deinen Videospielehändler, ob er es vielleicht importieren kann.

Nachgeladen!

Erst kürzlich in den Staaten für den Game Boy Pocket veröffentlicht, doch bald wird es auch eine angepaßte Game Boy Color-Version geben. Die schlauen Köpfe von Game Buddy haben ein Akku-Batteriepack entwickelt, mit dem Du 22 Stunden konstant mit dem Game Boy spielen kannst! Das Pack läßt sich immer wieder aufladen und hält ungefähr für 2000 Stunden – das ist eine Menge Spielspaß!



▲ **Schon bald gehört der ständige Batteriewechsel der Vergangenheit an – mit dem Power Pack von Game Buddy.**





▲ **In Natsumes Legend of the Sea King kannst Du bald Deine eigenen Forellen züchten!**



深思熟慮*

*Grübel grübel...

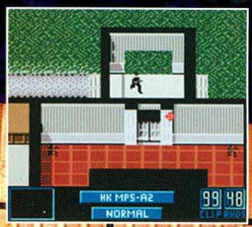
Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

Nintendo
GAME BOY
INFOGRAMES DEUTSCHLAND

DAS POCKET POWER-TEAM IM INTERVIEW MIT CRAWFISH, ENTWICKLER VON RAINBOW SIX FÜR DEN GBC!

RAINBOW

CRAWFISH INTERACTIVE STEHT VOR EINER UNGLAUBLICHEN AUFGABE: SIE MÜSSEN DAS HI-TECH 3-D-PC-SPIEL RAINBOW SIX FÜR DEN GAME BOY COLOR UMSETZEN!







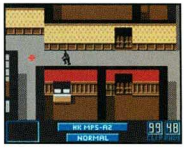
Oben (l. n. r.): Mitchell Slater – Entwicklungsassistent, Tim Bradstock – Senior Producer, Kevin McMahon (sitzend) – Grafiker, Becky Mason – Büro-Koordination, und Cameron Sheppard – MD/Programmierer.





SIX





OBWOHL Crawfish Interactive nach einer kleinen Krebsart benannt wurde, fand die Pocket Power heraus, daß rein gar nichts klein an dem ist, was das englische Softwarehaus für den Game Boy umsetzen will. Das Entwicklungsteam zeichnet bereits für drei erfolgreiche Game Boy-Konvertierungen verantwortlich. Seit der Gründung im März 1997 entwickelte Crawfish Interactive die Spiele WWF Warzone, und Bust-A-Move 2 und 3.
Das mittlerweile auf zwölf Mann angewachsene Team steht kurz vor dem Eintritt in eine neue Ära. Cameron Sheppard, Kopf der Firma, plant eine Verdopplung des Teams. Arbeiten an Spielen für andere Plattformen haben ebenfalls begonnen, und eine Website steckt gerade in den Kinderschuhen. Momentan zerbricht man sich die Köpfe über Projekte wie WWF Attidute, Bust-A-Move 4, Street Fighter Alpha und Rainbow Six, welche allesamt mit dem neuen und dem alten Game Boy kompatibel sein werden, mit Ausnahme von Rainbow Six, das nur auf Farb-Game Boys läuft. Dank der gelungenen Umsetzungen für Nintendos Handheld erntete die Firma den Respekt in der Industrie, den sie auch verdient hat. Die Pocket Power vermutet, daß das nagelneue Rainbow Six aus dem einst so kleinen Krebs einen riesigen Hummer heranwachsen läßt.

Über dem Regenbogen

Das ursprüngliche Rainbow Six für den PC war ein 3-D-Spiel, in dem es darum ging, Terrorismus zu bekämpfen. Unter anderem galt es auch Geiseln zu befreien. Der Spieler mußte das Szenario für eine Mission genau einstudieren, Taktiken ausarbeiten und einen Operationsplan entwickeln. Am Ende ging es mit einer Eliteeinsatztruppe zum Einsatz, wo die Pläne in die Tat umgesetzt wurden. Spieler der PC-Version liebten die dichte Atmosphäre. Das Eindringen in eine von Terroristen besetzte Botschaft ist eben etwas, was man nicht alle Tage erlebt. Von einer Ecke ging es zur nächsten, die Gefahr ständig im Nacken, bis die Scharfschützen kurzen, stillen Prozeß mit den ahnungslosen Terroristen machten. Und hatte der Plan mehr Löcher als Schweizer Käse, saß man letzten Endes mit gesenktem Kopf vor dem Bildschirm, während die Geiseln nach und nach genauso viele Löcher haben. Bei so viel Realismus muß ein Einsatz dieser Art selbstverständlich von vorne bis hinten gut ausgearbeitet sein.
Aber nicht nur das Gameplay, sondern auch die visuellen Effekte versetzten Spieler ins Staunen. Die 3-D-Grafik in der Ich-Perspektive und die realistischen Soundeffekte ließen sich natürlich mehr oder weniger leicht auf einem PC realisieren, doch wie soll das auf einem Game Boy Color funktionieren? Mit Ausnahme der Grafik und der Soundeffekte scheint sich die Game Boy-Version keineswegs schlechter als die PC-Fassung zu entwickeln. Um so beeindruckter waren wir, als wir erfuhren, daß für die Entwicklung des Spiels gerade mal drei Monate gebraucht wurden.
Natürlich sieht Rainbow Six auf dem GB völlig anders aus – das Geschehen wird nun aus der Vogelperspektive gezeigt. Der Spieler steuert die gesamte Operation von oben, auch wenn in einigen Schlüsselszenen wieder zur Ich-Perspektive umgeschaltet wird. Der Pocket Power wurde letzterer Grafikstil vorgestellt. Der Spieler muß unter anderem das Ziel auf die Terroristen lenken, die willkürlich im Bild auftauchen und sie neutralisieren.

Tascheneinsatz

Die Pocket Power fragte Tim Bradstock, Crawfishs Senior Producer, auf welches Feature von Rainbow Six er besonders stolz ist.
"Wir glauben nicht, daß es vorher jemals ein Projekt für den Game Boy von solchen Ausmaßen und mit solcher Komplexität gab. Schon gar nicht für den Game Boy Color. Interessant ist vor allem die Tatsache, daß wir ein prächtiges PC-Produkt für den Game Boy konvertieren, ohne dabei jegliche Features, Waffen oder Missionen auszulassen. Grundsätzlich wollen wir das Spiel so nah wie möglich am Original halten. So oft gab es schon Konvertierungen von Spielen größerer Formate für den Game Boy, doch die hatten am Ende kaum noch etwas mit dem Original gemeinsam. Rainbow Six soll Rainbow Six bleiben, nur eben für ein Handheld."
Crawfishs Ideale sind bewundernswert, doch verlief die Produktion mit Sicherheit nicht ohne Komplikationen. Für größtes Kopfzerbrechen sorgte der Prozessor des Game Boys selbst.
"Wenn Du vier Teams dreier Operationen und einige feindliche Gruppen hast, dann ist das System schnell mit den Berechnungen überfordert," meint Bradstock. "Doch dank einiger cleverer Tricks kriegen wir das Problem in den Griff. Ein anderes Problem des Game Boys ist die begrenzte Anzahl gleichzeitig darstellbarer Sprites. Bei zwölf Einsatzkräften plus einiger Gegner geht die Leistung schnell in die Knie."
Red Storm Entertainment, Eigentümer der Rainbow Six-Rechte, war von dem bisherigen Schaffen von Crawfish Interactive sehr beeindruckt.
"Angehörige des Red Storm Hauses kamen vor ungefähr einem Monat zu uns," erzählt Bradstock dem Pocket Power-Magazin, "und als sie sahen und hörten, wie wir uns bemühten, jegliches Feature im Spiel zu lassen, waren sie mehr als nur erfreut. Redstorm waren genauso begeistert wie wir."
Crawfish hofft, die Game Boy-Version noch vor Weihnachten veröffentlichen zu können. Die Pocket Power testet die fertige Version natürlich sofort!

TOTAL COLOR

WAS IST EIN CRAWFISH?

Laut einem vertrauenswürdigen Lexikon des Power-Teams handelt es sich bei einem Crawfish um eine Art Krustenfisch. Es lebt im Wasser und ähnelt einem kleinen Hummer.

CRAWFISHS BISHERIGE ARBEITEN

Bust-A-Move 2
Bust-A-Move 3
WWF Warzone



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



RAINBOW SIX

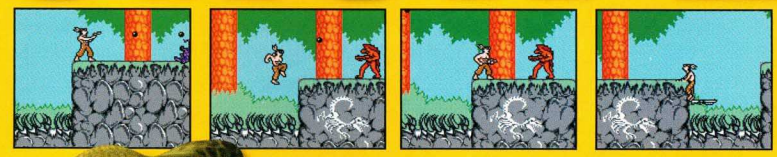
VERTRIEB
Take 2

ERHÄLTLICH
Ende 1999

GENRE
Strategie/Action

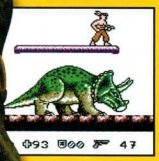
DIE N64-VERSION WAR TOLL – DIESE HIER IST ALLES ANDERE ALS GUT!

TUROK 2



TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL



▲ Rüste Dich für den Kampf mit diesem riesigen Endgegner gut aus!

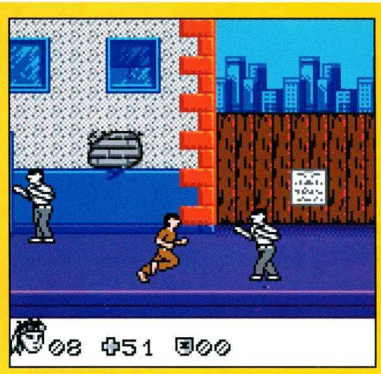
HEY, WAS IST denn das? Turok 2 für den Game Boy Color! Na super! Auf dem Nintendo 64 ist das Spiel ein echter Hammer. Wenn die GB-Version dann auch noch mit fast der gleichen Verpackung, ebenfalls auf einer schwarzen Cartridge ausgeliefert wird und den gleichen Namen trägt, können wir uns doch freuen. Acclaims Nachricht ist eindeutig: Hier ist die tragbare Version des N64-Hits!

Natürlich erwartet man einen deutlichen Unterschied zwischen diesen beiden Formaten, doch Turok 2 auf dem Game Boy Color unterscheidet sich gegenüber der N64-Version wie Arnold Schwarzenegger zu E.T.! Nur ein absoluter Laie erwartet von der GB-Fassung die gleichen dreidimensionalen Grafiken. Also ist der seitlich scrollende 2-D-Look mit Sicherheit kein Schock. Das Gameplay unterscheidet sich jedoch so weit vom Original, daß man annehmen könnte, dieses Spiel war vor dem Original da und man hat erst später den Turok 2-Aufkleber drauf gepappt!

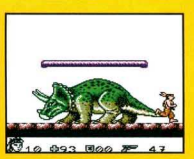
Hast Du jemals Bart Versus The Space Mutants gespielt? Ähnlich läufst Du in Turok 2 durch die Straßen und begegnest dort immer wieder völlig identisch aussehenden Menschen. Einige davon sind eigentlich keine Menschen, sondern Dinosoids, getarnt als Menschen (oh Gott!). Du drückst und hältst den Select-Knopf und fährst mit einem Gerät







▲ Solange Du das Messer nicht hast, ist es ratsam, einfach an den Dinosoids vorbeizulaufen.

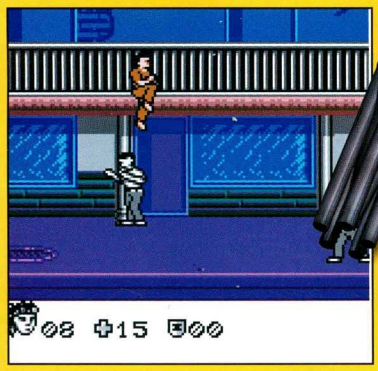




▲ Ah, ein komplett angezogener Dinosaurier. Poliere ihm sein schleimiges Gesicht!



über den Schirm, das verkleidete Dinosoids entlarvt. Dann rennst Du zu diesem hin und tötest ihn.
Überlege Dir mal, wie lange das Spaß machen könnte und verdoppele die Zeitspanne. Das ist die Zeit, die Du brauchst, um in den zweiten der acht Levels zu gelangen, wo es einige neue Waffen zu bewundern gibt. Dazu gehören solche beeindruckenden Kanonen wie semi-automatische Handwaffen, bis hin zu einem Raketenwerfer. Das alles täuscht aber längst nicht über das langweilige Leveldesign hinweg. Auch solche Micky Maus-Waffen wie die Fusion Gun oder der Particle Accelerator tragen nicht gerade zum Spielwitz bei, da Du hier ohne Explosionseffekte auskommen mußt, für die die Waffen in beiden N64-Turok-Spielen geschaffen wurden.
Das drei großartigsten Elemente des echten Turok 2 sind die sensationelle Grafik und der Mehrspieler-Modus. Der 64Bit-Look ist natürlich mit einem GB Color nicht darzustellen, aber Acclaim hat sich nicht einmal die Mühe gegeben, für eine Link-Möglichkeit zu sorgen. Batman und Robocop 2 sind trotz ihrer Schwarzweiß-Grafik bessere Plattform-Shoot'em-Ups als Turok 2.



◀ Ohne die Macht des Light Burdens bist Du nur ein jämmerlicher Kerl, ohne Turoks Fähigkeiten.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

INFO

TUROK 2

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Acclaim

ERHÄLTLICH Jetzt

GENRE Shoot'em-Up

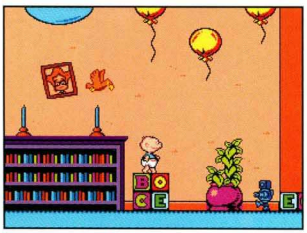
FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

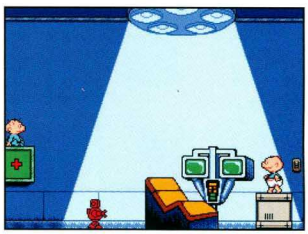
WERTUNG

40%

EBEN NOCH IN DEN WINDELN, HEUTE SCHON IM GAME BOY!







TOTAL COLOR

RUGRATS: THE MOVIE

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

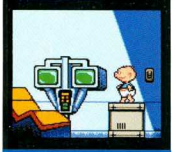


FALLS DU die witzig animierte Cartoonserie noch nie gesehen haben solltest, wirst Du Dich bestimmt fragen, um was es hier geht. Da der Kinostart von Rugrats noch bevorsteht, werden die meisten Menschen von Tommy, Chucky, Angelica oder den Zwillingen noch nichts gehört haben. Rugrats: The Movie basiert (offensichtlich) auf dem gleichnamigen neuen Film. Deine Aufgabe besteht darin, jeden einzelnen der Zentralcharaktere durch unterschiedliche Levels zu führen, die vollgestopft sind mit widerlichen Kreaturen und anderen Gefahren, die Deinen kleinen Babys mit den Riesenköpfen das Leben unnötig schwer machen. In grafischer Hinsicht sticht Rugrats deutlich aus der Masse hervor. Vor allem die Animationen der Charaktere sind sehr gelungen, während sie durch die Levels kriechen und springen. Auch die Steuerung spricht gut an. Nur ein kleines Ruckeln ist zu erkennen, wenn das Bild gleichzeitig in mehr als eine Richtung läuft. Das wird leider bei schwierig zu meisternden Sprüngen zu einem Problem. Ziel eines jeden Levels ist es, bestimmte Gegenstände zu finden und auf dem Weg von niemandem gebissen zu werden. Nun, so komplex sind Game Boy Color-Spiele nun mal! Rugrats: The Movie ist scheinbar auf ein sehr junges Publikum ausgerichtet, doch um so überraschender ist es dann zu sehen, wie man schon in frühen Levels sehr leicht seine Leben lassen muß. Zum Glück wird diese kleine Unausgewogenheit durch die Vielzahl an Continues einigermaßen ausbalanciert. Ein lustiges Spiel mit einer packenden Musik, das eine echte Bereicherung für Deine Sammlung darstellen kann. So leicht, wie es scheint, ist es aber nicht!





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



RUGRATS

PREIS ca. 60 DM

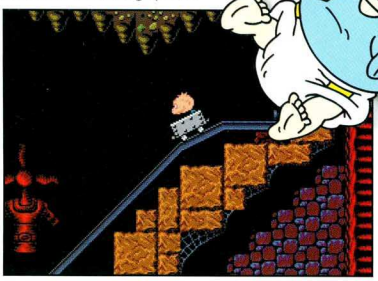
VERTRIEB THQ

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

87%



▲ **Tommy fährt hier wie in Indiana Jones in einem Minenkarren durch das Level.**



▲ **Wußtest Du schon, daß Babys kurz nach der Geburt unter Wasser atmen können? Laß aber die Finger von Deinen Geschwistern!**

64 power special



WIR HABEN SIE ALLE!

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
BUCK BUMBLE
MISSION IMPOSSIBLE
F-ZERO X
...UND VIELE ANDERE

DIE WICHTIGSTEN KOMPLETTLÖSUNGEN AUS Z.T. VERGRIFFENEN 64 POWER-HEFTEN! DAZU DIE HEIßESTEN GAME-BUSTER-CODES, CHEATS, TIPS UND TRICKS FÜR ALLE RELEVANTEN TITEL!

UND DAS ALLES IN EINEM STARKEN 132-SEITEN-HEFT!

64 POWER SPECIAL NR. 2

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich frei Haus:

(...) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 2 zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,50

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.)

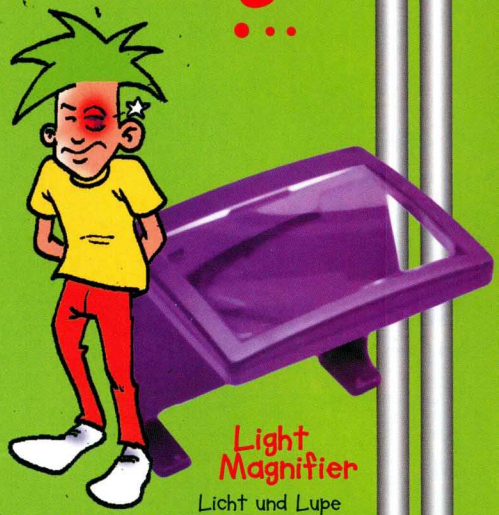
Aufgrund der zu erwarteten großen Nachfrage kann es zeitweise zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an:

BRISTEIN BV
64 SPECIAL-SERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

*** DIE 64 POWER SPECIAL NR. 1 IST LEIDER VERGRIFFEN!**

Scharf genug – auch für nur ein Auge ...



Light Magnifier

Licht und Lupe für den Colour & Pocket Gameboy in den Farben lila, transparent lila, silber

DM 19.95*



Universal Link Kabel

mehr Spaß beim Spielen durch das Linken von zwei Gameboy's....

DM 19.95*



Netzteil

für Colour und Pocket Gameboy

DM 19.95*



Multiboy

Lupe, doppelte Bildschirmbeleuchtung, Twin Lautsprecher und ein spezieller Joystick sorgen für mehr Spielkomfort

DM 49.95*

Jetzt bei Karstadt!

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de

e-mail: service@blaze.de

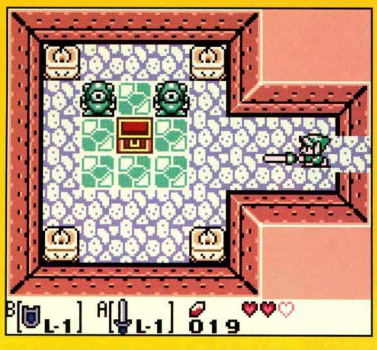
Copyrights: Gameboy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Jeweiligen Hersteller. *empf. VK

ZELDA: LI AWAKENING





▲ **Zu Beginn des Spiels sind noch alle Höhlen verschlossen. So manchen Eingang findest Du früh, doch die Schlüssel viel später.**





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



LINK'S AWAKENING

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Nintendo

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Adventure

LINK'S AWAKENING

gibt es schon seit 1993, und irgendwie sollte man jetzt meinen, daß das Spiel veraltet sein müßte, richtig? Besonders dann, wenn man bedenkt, daß jetzt nur ein paar Farben und ein nettes Feature hinzugefügt worden sind. Natürlich gibt es da draußen Menschen, die sich ein fünf Jahre altes Spiel niemals zulegen, da es mit Sicherheit keinen Spaß mehr macht. Aber weit gefehlt!

Zelda: Link's Awakening beginnt mit einer simplen (und doch in Farbe gehaltenen) Introsequenz, in der wir den Held des Spiels, Link, auf einem Schiff inmitten eines Sturmes sehen. Die nächste Szene zeigt einen friedlichen Strand, an dem ein nettes Mädchen (warum sieht nur jeder in diesem Spiel wie ein Hobbit aus?) eine kleine grüne Figur findet. Ein Figur, die sich später als Link vorstellt!

Nach dem Erwachen in einem fremden Bett (ja, auch Videospielhelden pflegen den Umgang mit Frauen) erfährt Link, daß er auf Koholint Island gelandet ist, ein Ort, auf dessen zentralen Berg ein merkwürdiges riesiges Ei liegt. Die Legende erzählt von einer mystischen Kreatur namens Wind Fisch, die in diesem Ei schläft. Was diese Kreatur mit Link zu tun hat, ist noch nicht klar. Allerdings gibt es keine Möglichkeit von der Insel wegzukommen – das ist klar! Eine Eule erzählt ihm an diesem Punkt, daß Link den Wind Fisch wecken muß, wenn er alle seine Fragen beantwortet haben möchte. Ah, jetzt wird einiges klar...

Fischig

Du beginnst das Abenteuer in der Hütte eines Mädchens namens Marin. Sie erzählt Dir von ihrem Spaziergang am Strand, als sie Dich gefunden hat und Dich hierher geschleppt hat. Jetzt schnell den Schild von Marins Vater Tarin geschnappt, und schon geht es in die Welt von Koholint Island, Deinem Schicksal entgegen.

Als erstes muß das Schwert gefunden werden. Dank Marins Hilfe kein Problem. Doch wer sich einigermaßen auf der Insel zurechtfinden will, der ist weiter auf Marin angewiesen. Der beste Hinweis ist wohl, daß man jeden ansprechen sollte, der einen nicht gleich angreift. Sprich also jeden an, auch wenn es nur ein Hund ist, der fast wie ein kleiner, schwarzer Pac Man aussieht.

Ohne viele Umstände bekommst Du gleich zu Beginn jede Menge Hilfestellung der Einwohnerschaft. Außerdem weisen einem die zahlreichen Schilder an den Kreuzungen den Weg. Ehe man sich versieht, hat man schon das Schwert gefunden. Ab diesem Moment wird das Spiel etwas ernster. Zwar ist der Umgang mit dem Schwert wichtig, doch echte Helden wissen sich mit Wortgeschick besser aus dem Schlamassel zu ziehen. Gespräche mit Kindern sind vor allem zu Beginn sehr nützlich, vor allem dann, wenn sie einem Tips zur Steuerung mit auf den Weg geben. Sei nicht überrascht, wenn eines der Kinder zu Dir sagt "Wenn Du abspeichern willst, halte einfach alle vier Knöpfe gedrückt... ich weiß jedoch nicht, was das bedeutet, ich bin ja nur ein Kind!"

NK'S DX

TOTAL COLOR

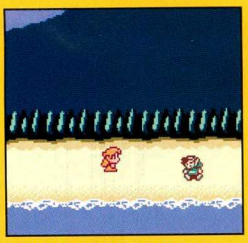
SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

Andere Charaktere geben Dir Einblicke in zukünftige Ereignisse, wie der Mann, der Dich grüßt und nebenbei bemerkt, daß er sich später im Wald verlaufen wird. So läuft das Spiel zu Beginn ab, wenn noch alles ziemlich einfach ist. Konversationen werden im Laufe des Spieles immer komplexer und tiefgründiger. Manche Lebewesen haben gar das Verlangen nach merkwürdigen Objekten. Hättest Du gedacht, daß ein Krokodil eine Dose Hundefutter haben möchte?









▲ Dem bedrohlichen Sturm folgend findet dieses Mädchen den kleinen Link am Strand liegend vor.



▲ Und hier fängt das Abenteuer an. Zuerst muß Dein Schild gefunden werden. Quetsche die Leute aus!



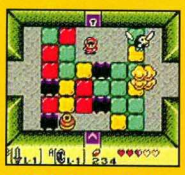
▲ Das ist der Angler. Wenn Du ihm genug Geld gibt, bringt er Dir das Angeln bei.



LINK IST ERWACHT, UND SEINE WELT IST BUNT!



▲ Das runde schwarze Ding soll eine Art Hund sein. Das nennen wir Kunst!



▲ Dank der Farbvielfalt sind solche auf Farben bezogene Puzzles möglich.



▲ Am Strand findest Du Dein von Kreaturen bewachtes Schwert wieder.



▲ Link bereut schon längst, sich auf dieses Abenteuer eingelassen zu haben.



▲ Zahlreiche merkwürdige Kreaturen bewohnen die Verliese. Keine davon ist freundlich.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG 95%

Phantastisch!

Anfangs ist nur ein kleiner Ausschnitt der gesamten Karte zu sehen. Bis Du das Schwert findest kommt Link nicht einmal durch hohes Gras. Hast Du Dich endlich durchgeschlagen, versperren andere Objekte Deinen Weg. Beispielsweise Löcher. Sprünge sind zu Spielbeginn noch nicht möglich. Hinderliche Steine liegen ebenfalls oft zwischen Dir und Deinen Zielen. Mit bloßen Händen lassen sich diese noch nicht wegschieben.

Es ist sofort erkennbar, daß Links Fähigkeiten im Laufe des Spiels begrenzt sind, solange nicht bestimmte Objekte gefunden oder Elemente des Spiels gelöst wurden. Dein Freiraum ist nie sonderlich stark eingegrenzt, und trotzdem gibt es eine linear ablaufende Handlung, an die Du gebunden bist.

Seriöse Rollenspielfanatiker mögen das Spiel vielleicht als zu einfach empfinden, da Link's Awakening für den Game Boy Color entwickelt wurde. Ein Spiel dieses Genres sollte nicht mit knifflingen Rätseln und stundenlangen Erkundungstouren nerven, da die Zeiträume, in denen gespielt wird, oft sehr kurz sind. Link's Awakening ist bestimmt nicht das leichteste Adventure und Du kannst Dir sicher sein, daß wenn Du es mal kurz beiseite legst, auch sofort wieder ins Spiel einsteigen kannst, ohne verloren zu sein. Puuuh!

Wenn Du schon die Original Schwarz-Weiß-Version gespielt hast, dann wirst Du zwischen den beiden Versionen sehr viele Gemeinsamkeiten entdecken können. Abgesehen von der Farbe sehen sie absolut identisch aus, doch die neue farbige Fassung hat noch einige Tricks im Ärmel...

Was ist neu?

Als erstes wäre da der Fotograf. Finde seine Laden und stelle fest, daß er scharf darauf ist, Deinen Fortschritt auf Koholint Island aufzuzeichnen. Zwischendurch macht er einen Schnappschuß von Dir und legt die Bilder in ein Photoalbum. Jederzeit kannst Du in seinen Laden gehen und Dir die Bilder anschauen, die der Fotograf von Dir gemacht hat. Und solltest Du einen Game Boy Drucker besitzen, kannst Du die Bilder sogar auf Papier verewigen!

Der zweite und größte Unterschied zwischen den farbigen und Schwarzweiß-Versionen (abgesehen von der Farbe selbst) ist der zusätzliche Dungeon im Spiel, der nur dann zugänglich ist, wenn das Spiel auf einem Game Boy Color gespielt wird. Finde diese Höhle, löse die Puzzles und besiege am Ende den Gegner, um einen nützlichen Gegenstand zu bekommen, den es im ersten Abenteuer nicht gab, aber sehr hilfreich ist!

Obwohl Fans der Schwarz-Weiß-Fassung etwas enttäuscht sein könnten, daß Link's Awakening fast das gleiche Spiel geblieben ist, stellen die neuen Farben eine richtige Bereicherung dar. Alle Umgebungsgrafiken und Objekte wirken jetzt viel "echter". Der neue Dungeon und der Fotograf ändern nicht sehr viel am Spiel, doch ein alter Philosoph pflegte zu sagen "Versuche nichts zu reparieren, was nicht kaputt ist!"

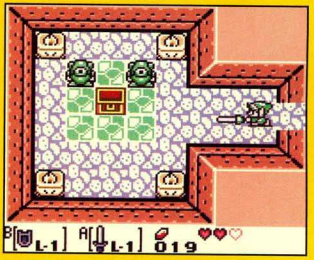
Zelda: Link's Awakening DX ist exakt das, was auf dem Etikett steht: die Deluxe-Version von Zelda: Link's Awakening. Gönne Dir selbst ein bißchen Luxus und greife zu einem der faszinierendsten Adventures für Deinen Game Boy Color.



▲ Sobald Du dem Fotografen begegnet bist, kannst Du die besten Schnappschüsse sogar ausdrucken!



▲ Was ist der Wind Fisch? Und wenn er so mächtig ist, warum weckt er sich nicht selbst?



▲ In jedem Verlies stehen Truhen, doch für die meisten benötigst Du Schlüssel.

Versand & Laden
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

www.logon.de/kranz

THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist! Ausgezeichnet als bester Versandhändler, auf der ERA-Messe 1997 in Nürnberg

Versandkosten (bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich NN-Gebühr, UPS, DM 16,90. Bei Vorkasse: Inzwischen DM 4,- Porto-Ausgabe! DM 9,- ohne Gewähr! * = Gilt nicht für Austria! Alle Angebote solange Vorrat reicht! Alle Preise in DM.

GAMEBOY

GameBoy Pocket Camera verschiedene Farben	99,-
GameBoy Camera-Drucker	119,-
Linkkabel	14,95
Battery Pack - Akku	9,95
Ladegerät Chargemaster GB	19,95
Bust A Move 2	39,95
Castlevania Legends	59,95
Cool Hand	44,95
Gargoyles Quest	44,95
Internat. Superstar Soccer	59,95
King of Fighter - Heat o. Batt.	59,95
Mario's Picross	49,95
Montezuma's Return	44,95
Oddworld: Abe's Adventures	64,95
On the Tiles	44,95
Superman	59,95
Tamagotchi	44,95
V-Rally	64,95
Zelda IV - Classics	44,95


Zelda IV Deluxe (GBC) 64,95 Bugs Bunny: Crazy Castle (GBC) 64,95

Ihrer besonderen Schnellservice: Bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt **noch am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Bei vorrübergehend 3 letzten Artikeln gleichzeitig sage **portofrei***. Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service:** Sind bei Ihrer Bestellung mehr als Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung ist **portofrei***. Bestell-Annahme bis **20.00 Uhr.** Sie können auch unser **kostenloses Magazin** inkl. Preisliste 64 Seiten!, dazu jeder Bestellung beilegt, mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag (UN CS) anfordern.

GAMEBOY COLOR

GameBoy Color purple	139,-
GameBoy Color clear purple	139,-
Light Max 2 (inkl. Batt.)	34,95
Battleships	54,95
Biene Maja (Mai)	59,95
Breakout	54,95
Bugs Bunny - Crazy Castle 3	64,95
Bugs Bunny & Lola	54,95


Harvest Moon (GBC) 59,95 Quest for Camelot (GBC) 59,95

Bust A Move 4 (Mai)	59,95
Carmageddon (dt.) (April)	59,95
Centipede	54,95
Conkers Pocket Tales (Mai)	59,95
Cool Hand	54,95
Daffy Duck (April)	64,95
Drop Zone (April)	59,95
Frogger	54,95
Game & Watch Gallery 2	54,95
Gex 3D	64,95
Harvest Moon	64,95
Hexite	64,95
Hollywood Pinball	54,95
Holy Magic Century	64,95
Hugo 2 1/2 (Mai)	64,95
Klustar (April)	64,95
Legend of River King	69,95
Live Wire	59,95
Logical	64,95
Looney Tunes (Mai)	64,95
Men in Black	64,95
Micro Machines (Mai)	64,95
Missile Command (Mai)	54,95
Monopoly	54,95
Montezuma's Return	54,95
NBA Jam '99	64,95
NBA Pro '99	64,95
NFL Blitz	64,95
NHL Pro '99	64,95
Pitfall	64,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest	59,95
Quest for Camleot	59,95


Wario Land 2 (GBC) 64,95 Turok 2 (N64) 88,88 / 99,95

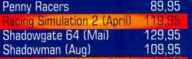
Rampage World Tour	64,95
Reservoir Rat	54,95
Rugrats	64,95
Schlümpfe 3 (Alptraumland)	64,95
Shanghai Pocket	64,95
Silicon Valley (April)	54,95
Spy vs. Spy	64,95
Super Mario Bros. (Juni)	64,95
Tabaluga (April)	64,95
Tetris Deluxe	44,95


Jet Force Gemini (N64) 109,95 Castlevania 3D (N64) 109,95

Three Lions (April)	54,95
Tom & Jerry (April)	54,95
Top Gear Rally (inkl. Rumble)	74,95
Turok 2	64,95
Tweety & Sylvester	54,95
V-Rally	64,95
Wario Land 2	64,95
WWF Attitude (Mai)	59,95
Yoda Stories (Mai)	64,95
Zelda IV - DX	64,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Mario Pak inkl. Super Mario 64	244,-
Control Pad original	54,95
Lenkrad G64 Rumble Wheel	129,95
Staubschutzhaube	9,95
Memory Card 0,25 Meg	24,95
Rumble Pak Joytech	19,95
Speichererweiterung original	64,95
All Star Tennis '99 (Mai)	99,95
Banjo & Kazooie	89,95
Beetle Adv. Racing (April)	109,95
Body Harvest	79,95
Carmageddon dt. (April)	109,95
Castlevania 3D (April)	109,95
Chamäleon Twist 2 (April)	99,95
Charlie's Blast Territory(Apr)	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix 2 (Mai)	89,95
FIFA '99	109,95
Flying Dragons (Mai)	109,95
Gex 64 (April)	109,95
Jet Force Gemini (Juni)	109,95
Mario Party	89,95
Micro Machines 64 Turbo	124,95
Mystical Ninja: Goemon 2	124,95
NBA Pro '99	124,95
NHL Pro '99	124,95
Penny Racers	89,95
Racing Simulation 2 (April)	119,95
Shadowgate 64 (Mai)	129,95
Shadowman (Aug)	109,95
Silicon Valley - Space Station	94,95
South Park (April)	109,95


Racing Sm. 2 (N64) 119,95 Zelda 64 (N64) 109,95

Space Race (April)	109,95
Star Wars: Rogue Squadron	109,95
Star Wars Racer (Juni)	109,95
The New Tetris (Juni)	89,95
Tonic Trouble (Juni)	109,95
Turok 2 (dt.) 88,88 - (engl.) 99,95	
Vigilante 8	114,95
WWF Attitude (Mai)	99,95
Zelda 64	109,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17377 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: 1 DM = 7,8 ÖS PORTO: 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 245

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE: 0180 52 11 844

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf — Coole Preise



Action Figuren je 34,90 DM

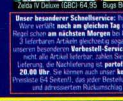




Action Figuren wie:

Tekken 3-Jim Kazama	34,90
Duke Nukem-Pigcop	34,90
Quake 2-Athena	34,90
Turok 2	39,90

weitere auf Anfrage



Aero Gauge (US)	39,90
Body Harvest	69,90
Castelvania 64 (US)	119,90
Chameleon Twist	49,90
Clayfighter 33 1/3	39,90
FIFA '98	59,90
FIFA '99	**109,90**
Fighters Destiny	99,90
Forsaken	59,90
Hexen	49,90
Lamborghini	59,90
Mario Party	**89,90**



mit Action Figur	**129,90**
Olympic Hockey	49,90
South Park	**109,90**
Star Wars-Rogue Squadron	109,90
Top Gear Overdrive	109,90
Top Gear Rally	59,90
V-Rally	99,90

King of Fighters 1 Round	89,90
Pocket Tennis	79,90
Puzzle	79,90
Samurai Showdown	89,90
Soccer Cup '98	79,90





A Bug's Life	89,90
Abe's Exoddysee	89,90
Akuji - The Heartless	89,90
Apocalypse	89,90
B-Movie	69,90
Bio Freaks	69,90
Bug Riders	39,90
Charity Pack (4 in 1)	99,90
Colony Wars 2	79,90
Crash Bandicoot 2	69,90
G-Police	49,90



Jersey Devil	39,90
Legacy of Kain	79,90
Monster Truck	49,90
Mota Mash	39,90
Musiik	89,90
NHL '99	89,90
Overboard	49,90
Pax Corpus	49,90
Pool Hustler	
Poy Poy	49,90
Premier Manager '98	59,90
Pro Pinball-Big Race U.S.A.	69,90
Ray Tracer	49,90
Rouge Trip	69,90
S.C.A.R.S.	49,90
San Francisco Rush	69,90
Small Soldiers	69,90

Silent Hill	**119,90**
Superstar Soccer '98	89,90
Tenchu	89,90
Theme Hospital	89,90
TOCA 2	89,90
Tomb Raider 3	89,90
Total Driving	39,90
Wild Arms	79,90

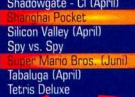


PSX Umbauchip NO COPY 14,90 DM



Control Pad	17,90
Double-Shock Pad	39,90
Laufwerk PSX	89,90
Memory Card 1Meg	15,90
Memory Card 2Meg	29,90
Memory Card 72Meg	79,90
Remote Station	79,90
RGB-Kabel	15,90
Xploder Version 2.0	89,90

Dreamcast:
Hongkong 699,90
Japan 749,90



Control Pad	79,90
Evolution	129,90
F1 Racing Simulation	**129,90**
Godzilla Generations	129,90
Incoming	129,90
Joystick	179,90
Lenkrad	159,90
Memory Card (VMS)	79,90
PAL-Wandler	49,90
Pen Pen Triathlon	129,90
Power Stone	**129,90**
RGB-Umbau	auf Anfrage
Sengoku Turb	129,90
Seventh Cors	129,90
S-VHS Kabel	79,90
Spannungswandler	19,90
Tetris 4D	99,90
Virtua Fighter 3	129,90



Blam Machinehead	
Defcon 5	
Ghen War	
NBA Jam Extreme	
NHL '98	
Olympic Soccer	
Pro Pinball-The Web	
Revolution X	
Starfighter 3000	
Streetfighter Alpha	
Tashiden	
True Pinball	
Virtua Fighter	

Akira	39,90
Angel of Darkness Vol. 1+2	je 69,90
Bubblegum Crisis Vol. 1-4	je 49,90
Cool Devices Vol. 1-3*	je 89,90
Countdown Stories Vol. 1+2*	je 59,90
Devil Hunter Yoko Vol. 1+2	je 49,90
El Hazard Vol. 1-3	je 39,90
Gun Smith Cats Vol. 1-3	je 39,90
Moldiver Vol. 1-3	je 39,90
Neongenesis Evangelion Box 1	79,90
Record of Lodoss War Vol. 1-4	je 49,90
Riding Bean	39,90
Streetfighter-Die Serie Box 3+4	je 59,90
Streetfighter-Die Serie Vol. 1-3	je 49,90
Tekken	39,90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49,90

mit *** gekennzeichnete Artikel bedürfen eines Altersnachweises !!! Also nicht vergessen ... "Personalausweis-Kopie" der Bestellung beilegen !!!

Soundtracks wie z. B.



Final Fantasy Tactics	89,90
Final Fantasy VII	99,90
Final Fantasy VII-Reunion	59,90
Parasite Eve	79,90
Resident Evil 1+2	je 39,90
Sailor Moon Soundtracks	ab 59,90
Xenogears	89,90



Godzilla	US	59,90
Scream 2	Dt	59,90
Lethal Weapon 4	US	59,90
Armageddon	US	69,90
Mask of Zorro	US	59,90
Small Soldiers - Gold Edition	US	79,90

weitere auf Anfrage

GAME BOY COLOR

Game Boy Color	**149,90**
Schlümpfe	**59,90**
Turok 2	**59,90**
Zelda	**59,90**

Lösungsbücher

Abe's Odyssee	9,95
Alundra	14,80
Atlantis+Safecracker	9,95
Baphomets Fluch 1+2	9,95
Breath of Fire 3	14,80
Command & Conquer	9,95
Command & Conquer 2	9,95
Discworld 1+2	9,95
Duke Nukem 3D	9,95
Duke Nukem: Time to Kill	9,95
Exhumed	9,95
Final Fantasy VII	14,80







Gex 2 + Rayman	9,95
Legacy of Kain	9,95
Myst	9,95
Panzer General	9,95
Rayman + Gex	9,95
Resident Evil	9,95
Resident Evil 2	9,95
Resident Evil D. C.	9,95
Riven	9,95
Tekken Sammelband 1, 2 + 3	14,80
Tomb Raider	9,95
Tomb Raider 2	9,95
Tomb Raider 3	9,95
Zelda	14,80

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. PV -PAL-Version • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarten u. a.

MORTAL KOMBAT 4





▲ **Einige der Hintergründe in diesem Spiel sehen nicht gerade sehr imposant aus.**

MORTAL KOMBAT hatte gleich nach der Veröffentlichung in den Spielhallen eine große Fangemeinde. Ungewöhnlich für das Genre war die extreme Gewalt, derer das Spiel auch kurze Zeit später in Deutschland zum Opfer fiel. Immer mehr Ableger der Serie kamen auf den Markt, den deutschen mußten die Hersteller jedoch größtenteils meiden, da hier die BPjS das Sagen hat und Spiele dieser Art kurzerhand indizieren kann, wenn sie zu gewalttätig sind.
Jeder Mortal Kombat-Teil unterscheidet sich nur geringfügig von seinem Vorgänger. Meistens gibt es einfach nur neue Charaktere zu sehen, oder die Fans werden Fans mit einigen neuen Techniken oder Sterbensszenen bei Laune gehalten. Doch eigentlich spielen sie immer wieder das gleiche Spiel. Als Mortal Kombat 4 die Spielhallen erreichte, gab es mittlerweile eine stattliche Anzahl Charaktere und schier unendlich viele Wege, die Gegner zur Strecke zu bringen.

Keine Chance

Fans der Mortal Kombat-Serie werden mit der Struktur des Spiels vertraut sein. Nachdem Du Deinen Kämpfer ausgewählt hast, gelangst Du zum Levelauswahlmenü. Wähle eine von drei Schwierigkeitsstufen: leicht, mittel oder schwer. Nach und nach müssen die Gegner eliminiert werden, bis Du letztendlich vor dem Obermotz Shinnok stehst.
Während des Kampfes wird Deine Energie durch eine Skala am oberen Bildschirmrand repräsentiert. Die erste Person, die in einem Match zwei Runden gewinnt, hat auch den Kampf gewonnen. Danach geht es weiter zum nächsten Gegner.
Neben der Energieskala gibt es noch eine zusätzliche Laufskala. Dieses Feature gibt es nur bei der Game Boy-Version und zeigt an, ob Dein Kämpfer in der Lage ist zu laufen oder nicht. Warum es diese Funktion gibt, ist uns nicht ganz

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MORTAL KOMBAT 4

PREIS unterschiedlich

VERTRIEB Konami

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Beat-'em-up



▲ **Trotz ihrer Größe sehen die Charaktere alles andere als beeindruckend aus.**



▲ **"Das reicht! Ich haue dir jetzt ganz doll in den Magen, du rotgekleideter Gegner!"**



▲ "Ich habe Dir erzählt, daß ich heute das enge Gelbe tragen werde. Nun sei doch nicht sauer!"



▲ Quan Chi hat gewonnen. Hurra! Doch wo ist die vollkommen übertriebene Sterbeszene geblieben?



▲ "Das nennst Du einen Sprung, Mädchen? Das solltest Du einen Sprung nennen!"

klar, denn in anderen Spielen war das Laufen einfach nur eine zusätzliche Technik. Um ehrlich zu sein, wertet dieses Feature keineswegs das Gameplay auf, da die Kämpfer manchmal frustrierend langsam gehen. In echter Mortal Kombat-Tradition erscheint nach einem Sieg die Meldung "Finish them" ("Erledige sie!") auf dem Schirm, und Du hast dann die Möglichkeit, mit einer Fatality-Technik auf grausame Weise Deinen Gegner zur Strecke zu bringen. Nicht gerade sehr geschmackvoll.

In der Game Boy-Version sind die Fatality-Techniken sehr einfach auszuführen. Wer also mit seinen Fingern nicht gerade geschickt umgehen kann, hat trotzdem die Chance, eine solche Technik auszuführen. Die grafische Darstellung der Fatalities kann als mies bezeichnet werden, da die Sterbeszenen in einem kleinen Fenster mit monochromen Animationen gezeigt werden. Merkwürdigerweise ist die Anzahl der Charaktere im Gegensatz zur Spielhallenversion auf acht begrenzt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, wenn sich das Spiel nicht so verdammt schlecht spielen ließe. Anstatt sich auf kleinere Figuren festzulegen, die schnell über den Schirm bewegt werden können, fühlte sich Midway zu größeren hingezogen, die nicht nur langsam laufen, sondern auch noch ziemlich lächerlich animiert sind. Mehr Farben hätten es ebenfalls sein dürfen – jeder Kämpfer besteht aus drei Farben, Schwarz, Weiß und eine andere.

Die hohe Anzahl an Techniken war ein Grund, warum Mortal Kombat so berühmt wurde. Auch diese sucht man hier vergebens. Jede Figur hat gerade mal drei Spezialtechniken auf Lager (den Fatality eingeschlossen), zusätzlich zu den Standardschlägen, Tritten oder Abwehrtechniken. Gähn!

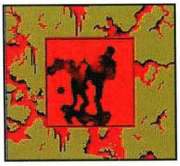
Vergiß es!

Als wenn nicht alles schon schlimm genug oder aus Speicherplatzgründen vielleicht noch zu verzeihen wäre, trägt die lächerliche Musik ebenfalls nicht zur Qualität des Spieles bei. Bei den Tönen fühlt man sich eher an eine Bussi Bär-Hörspielkassette als an ein Kampfspiel erinnert. Und noch eines sollte nicht unerwähnt bleiben: Uns lag eine Importversion zum Test vor – die deutsche Fassung, von Konami vertrieben, haben wir bis Redaktionsschluß noch nicht begutachten können. Wir wissen also nicht, ob nicht am Ende so manches im Spiel verändert werden wird oder nicht. Andererseits war die Schwarzweiß-Game Boy-Fassung von MK 4 aus dem letzten Jahr auch nicht indiziert worden. Aber da konnte man ja auch noch kein rotes Blut erkennen!





▲ Ehrlich, diese beiden sehen eher wie zwei Tänzer aus. Wo bleibt der Kampfgeist?



▲ Und das ist die Fatality-Szene. Zum Glück können auch Kinder nicht erkennen, was hier vor sich geht.



▲ Wähle aus ganzen... hmm... acht Charakteren eine Figur aus. Wo ist der Rest der Bande geblieben?



▲ Zwar fehlen die meisten Techniken, doch der legendäre Aufwärtshaken ist noch mit im Spiel.



FARMEN! AUF DEM GAME BOY! ERNSTHAFT...







HARVEST



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



HARVEST MOON

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Nintendo

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE RPG

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

93%

DAS ERSTE

Harvest Moon-Spiel gab es vor knapp zwei Jahren für das Super NES-System. Der Kult um das Spiel wurde im Laufe der Zeit immer größer, und viele Spieler entdeckten ihre Liebe zu Farm-Simulationen. Aber ehrlich, wer gibt schon gerne zu Bauer zu sein? Schon gar nicht Bauer in einem Computerspiel! Doch Harvest Moon GB sollte selbst die zynischsten unter Euch überraschen.

Harvest Moon erinnert vom Stil her an Nintendos populäre Pokémon-Serie, wo Spieler Kreaturen züchten mußten – im Falle von Pokémon waren es zahlreiche Monster, während sich Harvest Moon GB eher auf realistischere "Kreaturen" konzentriert, wie beispielsweise Hühner, Kühe oder sogar Gemüsesorten.

Der Plot des Spiels liest sich so: Der Spieler übernimmt die Verantwortung über eine Farm, die er vom Spirit – eine Art Geist aus alten Farmertagen – auferlegt bekommt. Diese Farm liegt am Stadtrand und soll in ihren alten glanzvollen Zustand zurück gebracht werden. Klingt einfach? Nun, zu Beginn steht man vor einer Fülle an Optionen, und viele Hindernisse müssen überwunden werden. Nur ein Jahr hast Du Zeit, der Farm neues Leben einzuhauchen. Doch auch hier gilt das alte Gesetz der Strategie- und Rollenspiele: Wer sich erst einmal mit der Steuerung und den Möglichkeiten angefreundet hat, wird vom Spiel nicht mehr losgelassen!

Old McDonald had a farm...

Nach der Bestimmung des Geschlechts des Farmers besteht Deine erste Aufgabe als Harvest Moon GB-Bauer darin zu erkennen, ob Dein Land für den Anbau von Getreide bereit ist. Dann geht es in einen Laden, wo Hammer und Sichel eingekauft werden müssen. Von Vorteil ist dabei die anfängliche Tour über das Gelände der Farm zu Beginn des Spiels. So erhältst Du einen guten überblick über die Örtlichkeit und verläufst Dich nicht ständig. Mit Hammer und Sichel zerschlägst Du Steine und mähst Gras. Anschließend beginnt die Arbeit auf dem Feld, und Du bemerkst bald, wie schnell die Zeit vergeht. Jeder virtuelle Tag dauert in Wirklichkeit nur zwei Minuten, was zur Folge hat, daß Dir 700 Stunden für den Aufbau der Farm bleiben – eine Menge Spielspaß für Dein Geld!



▲ **Der freundliche Geist bittet Dich darum seine Farm neu aufzubauen. Kannst Du der Aufgabe widerstehen?**

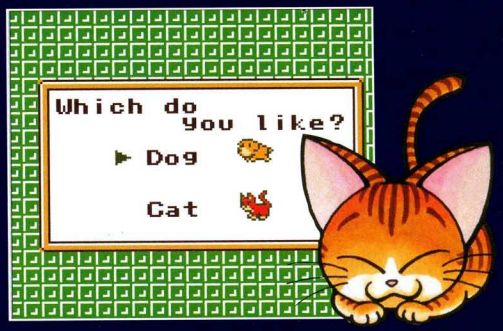


▲ **In der Stadt gibt es zahlreiche Läden – in der Saftbar tankst Du neue Energie!**



▲ **Zu Beginn des Spiels steht eine Tour über das Gelände auf dem Programm – in den beiden Silos wird Getreide gelagert.**





MOON GB

Auch der härteste Bauer wird irgendwann einmal müde. Während eines durchschnittlichen Arbeitstages keucht Dein Farmer, hebt seine Augenbraue oder klappt sogar für einen Moment auf dem Acker zusammen, falls er zu müde wird. Stelle sicher, daß Dein Bauer genug zu Essen bekommt, und nimm auch mal einen erfrischenden Schluck aus einem der Brunnen auf dem Farmgelände.

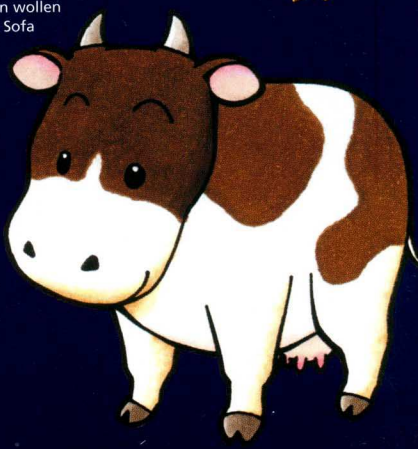
Doch die Routine wird früher oder später mal langweilig. Zeit für einen Einkaufsbummel in der Stadt. Neue Vorräte müssen angelegt werden. In der örtlichen Saftbar eignen sich die nicht-alkoholischen Getränke besonders gut zur Erfrischung (hey, es ist ein Nintendo-Spiel, also kannst Du kein Bier oder Wodka erwarten). Just wenn Du denkst, daß alles glatt läuft, geschehen die unerwartetsten Gegebenheiten – Erdbeben oder Taifune stören am meisten, doch freuen darf man sich auf die jährliche Weihnachtsfeier oder auf ein Picknick im Frühjahr.

Muuuh, blööök, gook gok gok...

Da es sich um ein Nintendo-Spiel handelt, wurde der Niedlichkeitsfaktor bis an die Spitze getrieben. Das sieht man allein schon daran, wie die Charaktere durch das Bild huschen und hüpfen – selbst die Hühner und Kühe haben ihren eigenen Charme. Leicht lernst Du sie während Deiner Arbeiten auf dem Bauernhof kennen und lieben. Obwohl das Leben als Bauer sehr einsam sein kann, verstecken sich unter dem Schuppen des Hofes sogenannte Erntegeister. Sie tendieren zur Schüchternheit, wenn sie gestört werden, und man trifft sie beim Mähen oder Steineklopfen schnell aus Versehen am Kopf (glaube uns, wir haben getroffen, und die Geister mögen es überhaupt nicht!). Beachte unseren Tip und gib jedem Erntegeist, der Dir über den Weg schwebt, ein paar Pilze. Die kleinen Kreaturen mögen sie, und sie belohnen Dich oft mit magischen Werkzeugen, die Dein Leben als Bauer erleichtern.Wie auch bei Pokémon kannst Du die Game Boys per Link-Up mit Freunden verbinden und so Vorräte und andere Gegenstände mit anderen Harvest Moon GB-Spielern austauschen. Das geschieht mit Hilfe des Linkkabels und über das Telefon im Hause des Bauers. Sehr interessant! Harvest Moon GB ist Farmen für diejenigen, die nicht so gerne in aller Herrgottsfrühe aufstehen wollen und das Gras lieber vom Sofa aus mähen. Mit Sicherheit eines der innovativsten Game Boy-Spiele der letzten Monate und auf jeden Fall eine Anschaffung wert!







TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

REVIEWS: HARVEST MOON GB

AUS ALT MACH NEU – ABER MACH ES GUT!

GAME & WA GALLERY 2

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



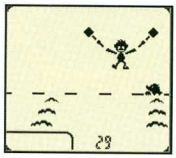
GAME & WATCH GALLERY 2

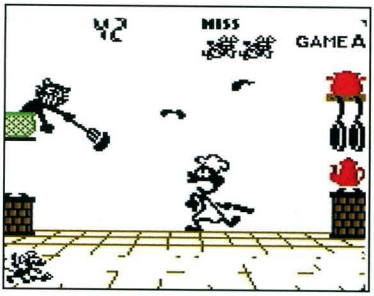
PREIS
ca. 60 DM

VERTRIEB
Nintendo

ERHÄLTLICH
Jetzt!

GENRE
Arcade-Sammlung





▲ **Im klassischen Chef-Spiel mußt Du mit einer Pfanne bewaffnet flink die Lebensmittel auffangen. Das ist Streß pur!**



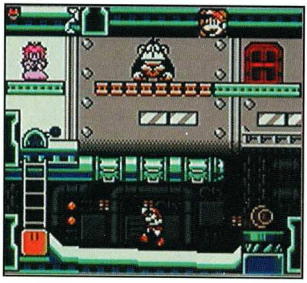
▲ **Helmet klingt sehr simpel, doch schaffe es mal, unbeschadet von einem Rand des Schirms zum anderen zu kommen.**

NINTENDO HAT für seine jüngste Game Boy Color-Veröffentlichung mit weisen Augen zurück in die Vergangenheit geblickt. Game & Watch Gallery 2 ist eine Sammlung von fünf Nintendo Game & Watch-Spielen auf den frühen Achtzigern. Game & Watch war Nintendos erster Schritt auf dem Handheld-Markt, noch ungefähr zehn Jahre vor Veröffentlichung des Game Boys. Es handelte sich dabei meist um ein Spiel in einem Gerät im Taschenformat. Wer noch etwas anderes spielen wollte, mußte zu einem anderen Game & Watch-Titel greifen. Da die Qualitätsstandards der Videospiele heutzutage ungeahnte Höhen erreichen, hat Nintendo nicht einfach nur fünf alte Spiele zusammen geklaubt und in eine Game Boy Color-Cartridge gepreßt. Oh nein! Nintendo war diesmal ganz besonders clever.

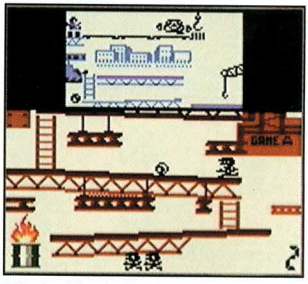
Neben den Kopien von fünf Originalspielen der Game & Watch-Serie – Parachute, Helmet, Chef, Vermin und das klassische Donkey Kong – gibt es in der zweiten Game & Watch Gallery fünf brandneue, nie zuvor gesehene Versionen der fünf Spiele. Letztere erstrahlen in voller Farbenpracht (nicht das simple Monochrom und die Drahtgittergrafiken aus den 80ern). Auch die Soundeffekte sind jetzt alles andere als nur simple Piepsgeräusche. In jedem Spiel hast Du die Wahl zwischen dem klassischen und dem modernen Modus. Nach der Qual der Wahl kommt schon die zweite – die Entscheidung zwischen den Schwierigkeitsstufen.



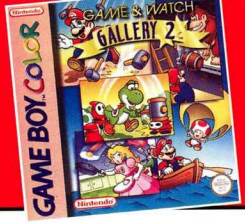
▲ **Der Chef hat jetzt ein neues Gesicht, das von Prinzessin Peach!**

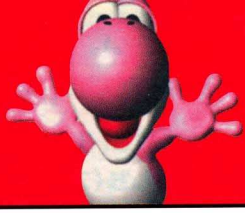


▲ **Die moderne Version von Donkey Kong glänzt mit detaillierteren Grafiken.**



▲ **In der klassischen Version gibt es leider nur zwei Levels.**

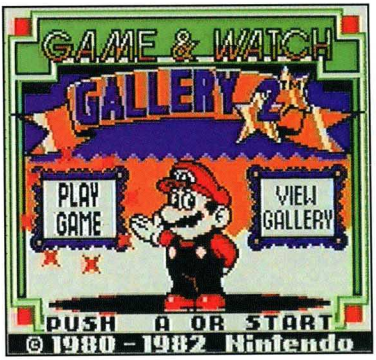




ATCH







▲ **Dank der Kombination der klassischen und modernen Versionen der Spiele versorgt uns Nintendo mit fetten zehn Spielen!**





Und da sich jedes Spiel vom anderen unterscheidet, werfen wir einen Blick auf jedes im Einzelnen.

Parachute

Wie bei fast allen Game & Watch-Spielen ist die Idee hinter Parachute eine sehr simple. Doch wer sich erst einmal auf ein Spiel einläßt, muß darüber nicht mehr lachen. Im klassischen Modus paddelst Du in einem kleinen Segelboot von links nach rechts und mußt die vom Himmel fallenden Fallschirmspringer auffangen, bevor sie in den Mäulern gieriger Haie landen.
Im modernen Modus bekommt unser Held sogar eine eigene Persönlichkeit und ein Gesicht verpaßt. Doch Mario müssen wir wohl nicht erst vorstellen! Der arme Klempner hat diesmal Fallschirm-Toads zu retten. Einige zusätzliche Elemente versüßen das Spiel. Toads prallen beispielsweise von Fischen ab, wenn Mario sie das erste Mal verfehlt. Auf der rechten Seite befindet sich eine Kanone, die jeden Toad heraus schießt, der unglücklich genug war in dieser zu landen. Und schon entsteht ein totales Chaos, das jedem Lebensretter den Atem rauben würde. Spaßig ist es auf jeden Fall!

Helmet

Es regnet Hammer! Im klassischen Modus muß sich unser Held nach rechts zu seiner Hütte durchschlagen, ohne von den herabfallenden Werkzeugteilen getroffen zu werden. Einzelnen Werkzeugen folgen meistens andere, schnelle Reaktionen sind also vonnöten, um zu überleben. Mario ist erneut der Star der überarbeiteten Version und wir haben zudem entdeckt, wer für den Werkzeugregen verantwortlich ist: Ein Koopa Paratroopa! Jedoch fallen diesmal nur noch Hammer vom Himmel, und zwar jede Menge davon! In der neuen Fassung können zudem Münzen eingesammelt werden. Doch wer zu gierig ist, den bestraft oft das Leben.

Chef

Hmm, das riecht gut! Doch der Küchenmeister wirkt etwas exzentrisch. Seine gesamte Zeit verbringt er damit, Essen von einer Ecke der Küche zur anderen zu werfen. Kein Stück Speise darf auf dem Boden landen. Die Mario Brüder sind in der modernen Version die Köche, und die Aufgabe, mit Lebensmitteln zu schmeißen, wurde Prinzessin Peach übertragen. Unsere königliche Köchin muß sichergehen, daß das Essen perfekt zubereitet wird, bevor es Yoshi ins Maul gestopft wird. Dafür gibt es dann Bonuspunkte.

Vermin

Mach Dich auf eine gewaltige Ladung Action gefaßt! Die klassische Variante von Vermin ist wohl das schwächste Spiel der gesamten Sammlung. Das ständige Vor- und Zurücklaufen wird schnell langweilig, da das Spiel automatisch die Maulwürfe für Dich erschlägt, wenn Du Dich im richtigen Winkel befindest. Der moderne Modus macht jedoch eine ganze Menge mehr Spaß, und schon bald geht Dein Grinsen von einem Ohr zum anderen, wenn Du Yoshi dabei hilfst, sich vor den Angreifern zu schützen.

Donkey Kong

Ein Spiel, das eigentlich keiner Vorstellung mehr bedarf. Es handelt sich hierbei um das erste Spiel, in dem Nintendos Gorilla seinen Auftritt hatte. Auch Klempner Mario war mit dabei! Das klassische Game & Watch-Spiel wurde detailgetreu reproduziert, bis hin zum entstehenden Frustfaktor, wenn Du erneut von einem der rollenden Fässer erwischt wurdest. Der moderne Modus glänzt mit neuen Grafiken: Auch Animationen von Mario, Donkey Kong, den Koopas und Prinzessin Peach sind zu sehen. Die phantastisch aussehenden Umgebungsgrafiken runden das gute Bild ab.

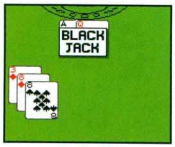


Aufgepaßt!

Game & Watch Gallery 2 ist schon fast ein Pflichtkauf für Game Boy Color-Besitzer! Es liefert eine ganze Menge Spaß und einen gewagten Einblick in die Geschichte der Videospiele. Auch wer nur wenige Minuten Zeit hat, kann sich getrost an einem der Spiele versuchen. Die Auswahl aus fünf verschiedenen Games bedeutet, daß die Cartridge jedes Mal von neuem Abwechslung verspricht. Die Game & Watch Gallery 2 fühlt sich zwischen Hits wie Tetris DX und Zelda: Link's Awakening DX in Deiner Spieleauswahl mit Sicherheit wohl. Kurz gesagt: Ein ideales Game Boy Color-Spiel.



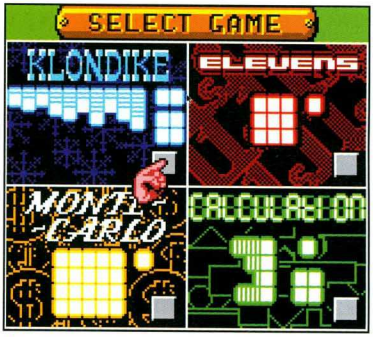
SPIELE AB SOFORT MIT OFFENEN KARTEN!





SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

▲ Im Gegensatz zu den meisten Casinos kannst Du in Cool Hand entscheiden, wie viele Kartenstapel Du benutzt.



▲ Im Solitärmodus kannst Du aus vier Spielstilen einen aussuchen.

COOL HAND

TOTAL COLOR

KARTENSPIELE gehören nicht gerade zu den schweißtreibendsten Spielen. Vielleicht waren sie zu Zeiten des Wilden Westens "wild", wo ein flinker Finger schon Grund genug für einen Schußwechsel war. In Tagen wie diesen haben Kartenspiele etwas an Glanz verloren.
Cool Hand bietet Dir die Möglichkeit, Dich an drei verschiedenen Kartenspielen zu versuchen: Black Jack, Cribbage und Solitär – wobei letzteres in vier Stilen gespielt werden kann.
Zu jedem Spiel gibt es eine komplette Anleitung und eine im-Spiel-Hilfe-Funktion, die Dich während des Spiels über die Regeln aufklärt und Dir nützliche Tips gibt.
Kartenspiele gehören nicht gerade zu der Art von Computerspielen, die besonders begehrt sind. Doch es muß gesagt werden, daß Cool Hand sehr gut zum Game Boy Color paßt. Kartenspiele vertreiben schnell die Zeit auf langen Reisen, und es ist nicht schließlich nicht gerade sehr praktisch, echte Karten auf dem Rücksitz eines Autos auszubreiten. Leider hat der kleine Bildschirm des Game Boys zur Folge, daß die Solitär-Spiele etwas verwirrend sein können. Die anderen beiden Spielarten werden jedoch gestochen scharf präsentiert, und der Black Jack-Modus läßt Dich am Geschehen eines Casinos teilhaben, ohne wirklich Geld zu verlieren. Allerdings kommst Du so auch ohne fette Brieftasche wieder heraus.
Cool Hand ist eine nette Sammlung von Kartenspielen. Ein Stapel echter Karten wäre bestimmt günstiger in der Anschaffung, aber praktisch ist dieses Stück Software allemal.



▲ Auf Wunsch gibt Dir das Programm beim Cribbage Hilfestellungen.



▲ Dein Gegner im Cribbage heißt Bill. Immer wenn er über seinen nächsten Zug nachdenkt, erscheint er auf dem Schirm.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



COOL HAND

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Take 2

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Kartenspiele

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

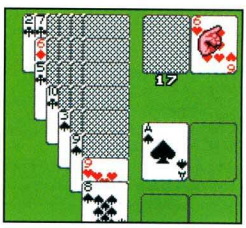
85%



▲ Die Höhe des Spieleinsatzes wird in Black Jack vom jeweiligen Casino bestimmt. Wenn Du gewinnst, kannst Du in andere Casinos gehen.

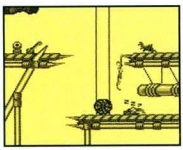


▲ Zu jeder Zeit kannst Du während des Spiels die Spielhilfe aufrufen. Lerne auf einfache Art und Weise Black Jack!

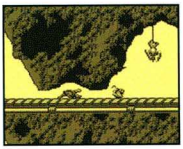


▲ Mit dem Klondike-Solitär werden wohl die meisten Spieler schon vertraut sein.

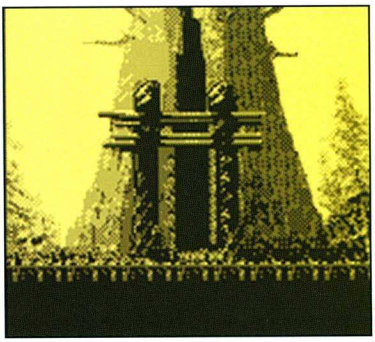
ODDWORLD ADVENTURES



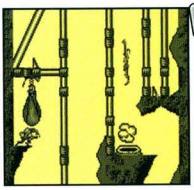
▲ **Ein Ausrutscher und Abe landet auf einem Slig – ein böses Ende!**



▲ **Abe kann seinen Gegnern ausweichen, indem er unter einen Felsen rollt.**



▲ **Willkommen in der Oddworld. Die Landschaft sieht einladend aus, ist aber sehr gefährlich.**



WILLKOMMEN in der Oddworld. Das Team der Pocket Power ist sich sicher, daß Du so etwas noch nie gesehen hast. Deine Reiseführer während des Besuchs wird Abe sein, eine merkwürdig aussehende Kreatur, die der Rasse der Mudokons angehört. Die Mudokons werden von bösen und gierigen Glukkons versklavt. Abe möchte gerne seine Leute retten, doch er schafft es nicht ohne Deine Hilfe.

Oddworld Adventures ist das erste Game Boy-Spiel der phänomenal-erfolgreichen PlayStation- und PC-Serie der Oddworld-Reihe.

Das erste, Abe's Oddysee, wurde 1997 veröffentlicht, den Nachfolger Abe's Exoddus gab es im letzten Jahr. Die Oddworld-Serie wuchs parallel mit der sich entwickelnden Persönlichkeit der skurrilen Charaktere des Spiels heran. Auch die Game Boy-Version tritt in die Fußstapfen der Vorgänger.

Obwohl die Titelfigur Abe ehrlich gesagt eine ziemlich häßliche Kreatur ist, erobert sie dank ihres Charmes schnell die Herzen der Spieler. Das gleiche kann auch von den anderen Charakteren behauptet werden. Von den gewehrschwingenden Sligs bis hin zu den niedlichen Paramites hat jede Figur in der Oddworld ihr Eigenleben.



Das Ziel in Oddworld Adventures erinnert stark an die Aufgaben in den Vorgängerspielen. Führe Abe über gefährliches Gebiet, weiche Fallen und den blutdurstigen Sligs, Slogs, Bienen, Fledermäusen und Paramites aus. Abe muß alle heiligen Feuer innerhalb des Paramonium Tempels zum Leuchten bringen, wenn er das Spiel schaffen will. Er bekommt dann einen magischen Gegenstand, der ihm hilft, die Tyrannei der Glukkons zu beenden.

Das alles klingt hart, doch Abe weiß sich gut zu wehren. Beispielsweise kann er Besitz der Sligs erlangen (solange sie ihn nicht sehen) und sogar ihre Maschinengewehre einsetzen! Abe kann mit anderen Mudokons kommunizieren, in dem er ihnen ein geheimes Paßwort zuflüstert – den Code erhältst Du im Laufe des Abenteuers; es ist der einzige Weg, das Vertrauen der Modukons zu gewinnen. Oddworld Adventures mag zwar nur ein weiteres Plattformspiel sein, doch dank seiner innovativen Ideen und den unverkennbaren Figuren reift es zu einem sehr interessanten Produkt heran. Es gibt zahlreiche Puzzleelemente, die Dich bei Laune halten.

Nur leider ist das Spiel (noch) nicht in vollen Farben zu bewundern!





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



ODDWORLD ADVENTURES

PREIS	ca. 60 DM
VERTRIEB	Nintendo
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

85%

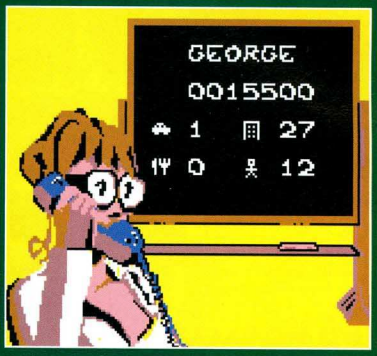
RAMPAGE: W

TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

MIDWAY HAT SCHON

immer erstklassige Spielhallenautomaten produziert. Doch wer will schon immer sein sauer verdientes Geld in die breiten Slots solcher Automaten stecken? Früher oder später werden die meisten Arcadespiele sowieso für Heimkonsolen umgesetzt. Was für ein Glück!
Mit einigen hatte Midway tatsächlich einen umwerfenden Erfolg. Andere waren reine Flops. Rampage war einer der Titel, der in den Spielhallen einschlug wie eine Bombe und vor etlichen Jahren auch für Heimcomputersysteme zu haben war. Die Veröffentlichung der erneuerten N64-Version vor einigen Monaten hauchte dem längst vergessenen Titel wieder etwas Leben ein. Doch die Begeisterung hielt sich in Grenzen. Hat Rampage endgültig seinen Reiz verloren? Midway hofft, daß die Game Boy Color-Version das Gegenteil beweist.



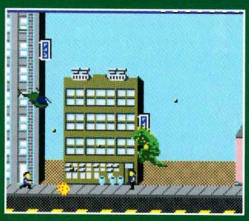
▲ **Wenn Du eine Stadt zerstört hast, informiert Dich diese Frau über Deine angerichteten Schäden und die Auswirkungen.**

Straßenschlacht

Wer noch nie etwas vom Spielprinzip von Rampage oder Rampage: World Tour gehört hat, der sollte jetzt mal kurz aufpassen...
Ein Forschungsunternehmen namens Scumlabs International hat sich in der Forschung mit Abfallprodukten spezialisiert. Leider ging eines Tages ein Experiment schief. Drei Laborarbeiter – Lizzie, George und Ralph – werden von einem Virus befallen und verwandeln sich in gewaltige monströse Kreaturen – ein Echsenwesen, ein Gorilla und ein Werwolf. Nun nimmst Du bestimmt an, daß es im Spiel darum geht die Monster aufzuhalten, richtig? Aber weit gefehlt! Du steuerst ein Monster Deiner Wahl und mußt in den Großstädten dieser Welt so viel wie möglich zerstören. Meistens kletterst Du dafür an Häuserwänden hoch und runter und haust mit Händen und Füßen zu.



Äußerst nützlich sind Extras wie Nahrung oder unterschiedliche Power-Ups, die aus zerstörten Gebäuden geholt werden können. Deinem zerstörerischen Treiben stehen die militärischen Einheiten der Regierung gegenüber. Mit aller Gewalt versuchen sie die Monster zu stoppen! Jedes Mittel ist ihnen recht, und so schrecken sie auch nicht vor dem Einsatz von Helikoptern, Soldaten oder



▲ **Schlägst oder trittst Du Löcher in die Gebäude, findest Du nützliche Gegenstände. Geld erhöht lediglich Deine Punktzahl.**



▲ **Es wäre in diesem Falle wirklich der falsche Moment, über Höhenangst nachzudenken!**



▲ **Daß der Mehrspielermodus fehlt, ist natürlich sehr schmerzhaft. Besonders wegen der InfraRot-Link-Möglichkeit des Game Boy Colors.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



RAMPAGE: WORLD TOUR

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB GT Interactive

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Arcade

WORLD TOUR



▲ **Komisch, aber zwischen den Gebäuden in diesen Städten liegen oft Hunderte von Metern.**



▲ **Hubschrauber sind permanent ein Problem. Treffen sie Dich mit ihren Kanonen, verlierst Du oft den Halt.**



▲ **Nicht alle guten Features der Spielhallenversion gingen verloren. Es ist immer noch möglich, Passanten aufzuheben und zu essen.**

Panzern zurück. Lizzie, Ralph und George müssen sich also nicht nur um die Gebäude selbst, sondern auch um etliche Angreifer kümmern.

In der Spielhalle und auf dem C64 machte Rampage eine Menge Spaß. Die Möglichkeit, selbst einmal in die Rolle des Bösen schlüpfen zu dürfen, machte das Spiel wohl so populär. Irgendwie kam der Spielwitz in den N64- und PSX-Versionen nicht mehr so rüber wie früher. Leider schafft die Game Boy Color-Version es ebenfalls nicht, auf längere Hinsicht zu begeistern.

Die Spielhallenversion von Rampage: World Tour hat uns ganz besonders viel Spaß bereitet, da es dort möglich war, mit zwei Spielern gleichzeitig in die Schlacht zu gehen. Einen Zweispielermodus gibt es in der Game Boy-Version gar nicht. Was in der Spielhalle auf den großen Bildschirmen ebenfalls zu begeistern wußte, waren die gewaltigen Explosionen, in denen sich die Gebäude verabschiedeten. In dieser Version verschwinden sie einfach Stockwerk für Stockwerk, als ob sie jemand von hinten weg klappt. Auch die Schreie, wenn Soldaten gefressen werden, fehlen hier. Die Geräusche spiegeln keineswegs die zerstörerische Wut wieder. Satt dessen dudelt eine absolut lächerliche Musik im Hintergrund, die sich zwar ausschalten läßt, aber dann muß man völlig ohne Sound auskommen.



Totalschaden

Und was hat das "World Tour" im Titel zu suchen? Nun, in der Neuauflage von Rampage reisen die Monster um die Welt und machen bekannte Sehenswürdigkeiten dem Erdboden gleich. In der Spielhalle konnten die Städte dank der Grafikdetails voneinander unterschieden werden. Hier sieht Liverpool genauso wie die Innenstadt von Los Angeles aus.

Wenn Rampage: World Tour einen Link Up-Modus, größere Figuren, bessere Soundeffekte und abwechslungsreichere Örtlichkeiten hätte, dann wäre es vielleicht ein akzeptables Spiel geworden. Doch in diesem Fall solltest Du Dein Geld lieber für andere Dinge ausgeben. Rampage war einst ein Hit, in diesen Tagen wird der gute Name bis zur Unkenntlichkeit durch den Dreck gezogen. Schade, davon hätten wir echt mehr erwartet!





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

58%

RATS





DEINE FREUNDIN wurde gerade geklaut – was tust Du jetzt... was tust Du jetzt? Nun, wenn Du nur zehn Zentimeter groß bist, eine Ganzkörperbehaarung, eine Sonnenbrille und jede Menge Mut hast, dann schnappst Du Dir ein Maschinengewehr und suchst sie! Grob erzählt, ist dies die Geschichte von Take 2s neuestem Jump'n'Run. Mr. Rez ist eine Ratte mit einem Problem. Die Liebe seines Lebens wurde von einem Typen namens Marlon Mozzarella gekidnappt, der nicht nur ihr Vater, sondern auch Kopf einer kriminellen Untergrundorganisation ist. Um sein Mädchen zurück zu bekommen, muß Mr. Rez bewaffnet durch 75 Levels rennen und dabei jede Menge Widersacher über den Haufen schießen. Kaum einer seiner Gegner hat eine romantische Ader, und deswegen ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß ihnen sein Problem völlig egal ist und sie alles tun, damit er sein Mädchen nie wieder zu sehen bekommt.

Du dreckige Ratte!

Vom grundsätzlichen Aufbau her gesehen, handelt es sich bei Rats – was ehemals noch Reservoir Rats hieß – um ein Jump'n'Run im Stil uralter 8Bit-Plattformspiele, die auf Rechnern wie Commodore 64 oder Sinclair Spectrum 48k verbreitet waren. In jenen Tagen waren die Grafiken lausig und die Leistungen der Geräte sehr begrenzt. Hätte man seinerzeit einem Programmierer plötzlich ein Nintendo 64 mitsamt Zelda 64 vor die Nase gestellt, wäre dieser wahrscheinlich sofort in Ohnmacht gefallen und nie wieder aufgestanden. Doch der Game Boy Color hat so viel Power, um Spiele dieser Art ebenfalls in einer annehmbaren Grafik darstellen zu können. Spiele mit begrenzten grafischen Details für solche Konsolen müssen so simpel, dafür aber sehr, sehr spielbar sein. Und das ist das Ziel der Tarantula Studios gewesen, die für die Entwicklung von Rats verantwortlich waren.

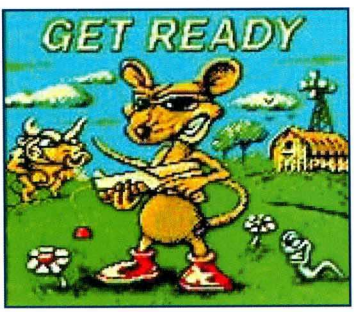
Das Format des Spiels hält sich in eng bemessenen Grenzen. Du mußt Mr. Rez durch mehrere Levels zu einer Ausgangstür führen, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Klingt doch simpel, oder? Doch eine Armee auf feindlichen Kreaturen stellt sich Dir in den Weg und verlangt eine Menge Kampfgeschick von Dir ab. Die ersten Gegner sehen wie langsame,



▲ **Töte mit Deiner Waffe eine Kreatur und sie hinterläßt ein Ei. Schaffst Du es nicht rechtzeitig, das Ei zu zerstören, schlüpft eine neue Kreatur.**



▲ **Gnade ist den Gegner in diesem Spiel ein Fremdwort. eine Berührung und Du stirbst!**



FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



RATS

PREIS	ca. 50 DM
VERTRIEB	Take 2
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Jump'n'Run



▲ Das kleine, rattenähnliche Tier über Rez bewegt sich sehr schnell und hat die schlechte Angewohnheit über Spalten zu springen.



◀ Nur wenn Du die gesamte Nahrung dieses Levels frißt, öffnet sich der Ausgang. Eine Diät wäre hier fehl am Platze.



▲ Sammle die Nahrung ein und schieße auf alles, was sich bewegt. Verwechsele diese beiden Regeln nicht!

dumme Schnecken aus. Im nächsten sind es dann schon Schlangen, die ein bißchen schneller sind und Dich verfolgen. Die dritte Gegnerwelle ist sauschnell, sieht wie eine Horde Ratten aus und springt sogar über Schluchten. Der vierte Typ Gegner ist eine Mischung aus Füchsen oder Eichhörnchen. Diese Viecher bewegen sich schnell wie der Blitz und kommen überall hin. Zum Glück ist Mr. Rez in der Lage, schweres Geschütz anzuwenden. Die meisten Gegner zeigen dann Respekt. Leider zeigen sich Gegner wie der Vogel oder die rotierende Axt eher weniger beeindruckt von solchen Waffen.

Herumliegende Extras in den Levels verschaffen Dir Boni in Form von Extraleben oder zusätzliche Zeit. Ein Power-Up friert sogar sämtliche auf dem Schirm befindlichen Gegner ein. Doch es kann auch schiefgehen! Bei Aufnahme einiger bestimmter Extras mutieren die sonst so kleinen Gegner zu gefährlichen Monsterbiestern. Die Levels sind anfangs noch sehr klein, wachsen aber im Laufe des Spiels immer mehr heran. Bewegst Du Dich durch ein Level, läuft die Grafik weich über den Bildschirm. So wird sichergestellt, daß Mr. Rez nicht unerwartet ins Gras beißen muß, nur weil plötzlich wie aus dem Nichts ein Gegner vor ihm auftaucht. Mr. Rez muß sich nicht bloß allein um die Gegner kümmern. Um die Ausgangstür zu öffnen, muß er spezielle Gegenstände oder Nahrung aufsammeln (was etwas unlogisch erscheint, aber hey, Du spielst eine Ratte mit einem Maschinengewehr!). Brauchst Du zu lange, setzt der große Endgegner einen geflügelten Henker ins Spielfeld, der Dich verfolgt.

Rattenscharf

Während das Gameplay von Rats auf den ersten Blick noch nicht sonderlich bewegend wirkt, spielt es sich nach einigen Anläufen richtig gut; man will es gar nicht mehr weglegen. Nach dem ersten Level wird es immer schwieriger, zum Ausgang zu gelangen, und die Nahrungsmittel liegen zum Teil an den unmöglichsten Orten versteckt.

Sprünge sollten gut geplant sein. Die Wahl der richtigen Route ist ebenfalls entscheidend. Meistens findet Mr. Rez den Tod, indem er auf eine sicher aussehende Plattform springt und ein Gegner plötzlich von oben den Kopf stößt. Tod ist in diesem Spiel eine Frage einer einzigen Berührung. Zum Glück gibt es ein Paßwortsystem, so daß Du nicht immer von vorne beginnen mußt. Das Spiel merkt sich sogar Dein zuletzt erhaltenes Paßwort und läßt Dich an gegebener Stelle wieder im Spiel einsteigen. Zumindest, bis dem Game Boy der Strom genommen wird.

Rats ist keineswegs ein einfaches Spiel. Damit kannst Du es auch nicht zu schnell durchspielen. Wenn Du noch nach einem guten Jump'n'Run suchst, solltest Du auf jeden Fall Rats im Hinterkopf behalten.







▲ Nicht alle Bewohner von Rez' Welt sind Tiere. Trotzdem sind alle Wesen häßlich.



▲ Dank seiner Wumme hat Rez einige Vorteile zu verbuchen. Dieser Kerl hier hat leider den gleichen Vorteil!



▲ Das Schild sagt alles aus. Der kleine Kerl mit den Flügeln und der Mistgabel ist erschienen, weil Rez zu lange braucht.



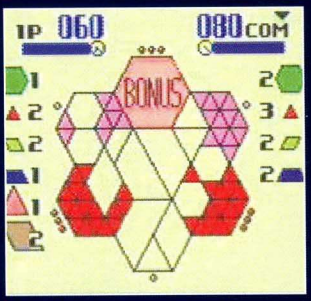




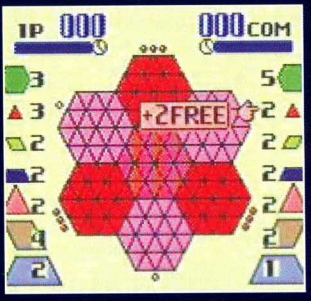
GEH BEISEITE, TETRIS, HIER KOMMT EIN NEUER KÖNIG!



▲ Du mußt nicht unbedingt einen Stein nur auf das Gitter ablegen. Sie dürfen auch ruhig mal überlappen.



▲ Füllst Du ein ganzes Hexagon, erhältst Du einen zusätzlichen Bonus.



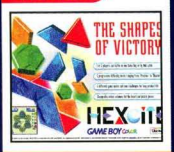
▲ Per Zufallsgenerator werden zu Beginn eines Levels Extra-Steine verteilt.

TOTAL COLOR

HEXCITE

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

REVIEWS: HEXCITE



HEXCITE

PREIS
ca. 60 DM

VERTRIEB
Ubisoft

ERHÄLTLICH
Jetzt!

GENRE
Puzzle

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR
WERTUNG
85%

HEXCITE IST ein neues Puzzle-Spiel, das von seinem Aufbau her sehr an Domino erinnert – wir meinen das Domino-Spiel, und nicht die Steinreihen, die der Reihe nach umfallen. Das Spiel findet auf einem Gitter aus sieben Sechsecken statt. Jeder Spieler – von denen es immer zwei gibt, also einen menschlichen Gegenspieler oder einen CPU-Gegner – bekommt eine bestimmte Anzahl Spielsteine verschiedener Größe und mit unterschiedlichem Wert. Ein Spieler wählt einen Stein und setzt ihn auf dem Feld ab. Das Teil kann aber nicht nach Belieben auf irgendeiner Stelle plaziert werden, daher auch die Ähnlichkeit zu Domino. Die äußeren Zahlen eines Domino-Spielfeldes verpflichten dazu, einen Stein mit gleicher Nummer anzulegen – in Hexcite wird diese Regel von der Form eines Feldes bestimmt. Es ist okay, einen Stein an ein Feld mit längerem Rand zu legen, umgekehrt ist es jedoch nicht erlaubt. Das ist zu Beginn noch sehr simpel, doch später, wenn das Feld einigermaßen gefüllt ist, muß nicht mehr nur eine Seite berücksichtigt werden. Das Spiel wird immer komplizierter, und über den Köpfen der Spieler bilden sich allmählich Rauchschwaden.

Hexzellent!

Neue, originelle Puzzlespiele sind heutzutage eine Seltenheit, und solche, die leicht zu verstehen sind, sind noch seltener. Hexcite läßt sich dank der einfachen Spielregeln schnell spielen. Später mag man es gar nicht mehr beiseite legen. Kritisieren müssen wir jedoch den Schwierigkeitsgrad des CPU-Gegners. Selbst im Anfängerlevel ist er so gut wie gar nicht zu besiegen und macht kaum Fehler. Zwar ist Herausforderung mit Sicherheit nichts Schlechtes, aber... komm schon, es ist das Anfängerlevel!

Zum Glück läßt sich im Zweispielermodus – entweder nacheinander auf einem Bildschirm oder über Link-Up mit zwei Game Boys – gegen einen Freund spielen, der auch mal Fehler macht. Wenn Du nach einem exzellenten Puzzlespiel oder einer Alternative zu Tetris DX für Deinen Game Boy Color suchst, dann ist Hexcite genau das Richtige für Dich!

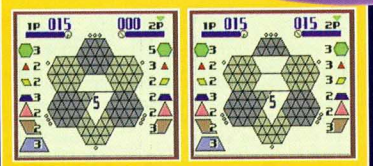
GEWINNE!

Wir verlosen einen Game Boy Color inklusive Hexcite unter jenen Lesern, die uns folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele Seiten hat ein Hexagon?

Schicke eine Postkarte mit der richtigen Antwort an Pocket Power, Kennwort Hexcide, Postfach 3161, 48581 Gronau.
Der Gewinner wird von uns benachrichtigt.





CENTIPEDE



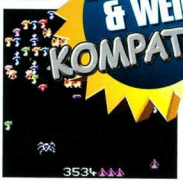
▲ Das rote Ding am oberen Bildschirmrand soll ein Skorpion sein. Zerstörst Du den kleinen Kerl, bekommst Du einen Bonus.



▲ Kommt Dir der Tausendfüßler so nah, hast Du ein Problem! Zum Glück ist er momentan nicht sehr groß.



▲ Die Spinne, die unten am Bildschirmrand erscheint, stellt zu Beginn noch kein großes Problem dar, später kann sie jedoch richtig nerven.



▲ Triffst Du das Insekt in der Mitte, bricht es auseinander. Versuche möglichst die Enden zu treffen.

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

TOTAL COLOR

DAMALS, als Space Invaders das Maß für das beste Videospiel war, kam Centipede auf den Markt. Für viele Spiele reichte eine altbewährte Formel. Veränderte man diese leicht kam schon ein anderes Spiel zutage. Und das läuft leider auch heute noch so!

Centipede nimmt die Aliens aus Space Invaders und packt diese zusammen, um... nun, um Centipede entstehen zu lassen! Was sich einst als außerirdische Masse dem Spieler entgegenstellte, kommt jetzt als langes Gewürm auf ihn zu gekrochen. Simples Spielkonzept, großer Effekt!

Was die Sache jedoch besonders schwer macht, ist die Tatsache, daß sich der Tausendfüßler aufteilt, wenn er getroffen wird. Und plötzlich hat man nicht mehr nur ein Ziel auf dem Bildschirm. Jedes Mal, wenn ein Stück des Tausendfüßlers zerstört wird, wächst ein Pilz. Frißt das Insekt einen Pilz kommt das Tier näher. Je mehr Insekten vernichtet werden, desto mehr Pilze wachsen aus dem Boden und um so schneller rücken einem die Viecher auf die Pelle. Ein typisches, klassisches Arcade-Shoot'em-Up eben. Mit jedem Treffer wird die Action noch schneller, und die Beigabe von anderen kleinen Insekten, wie beispielsweise Spinnen, halten den Spieler ganz schön auf Trab. Die Möglichkeit, über ein Link-Up zu zweit im Kooperativmodus spielen zu können, geben dem Spiel einen neuen zusätzlichen Reiz. Centipede ist genau richtig für Reisen, in denen man einfach nur schnell ein Spiel möchte und etwas ballern will. Verglichen mit den modernen GB Color-Spielen etwas altmodisch.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO

CENTIPEDE

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Take 2

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Arcade Shoot-'em-up

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

74%

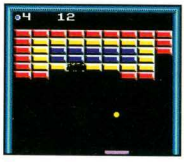
SUPER BREAKOUT

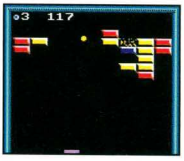
TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

SUPER BREAKOUT für den Game Boy Color versteht nur einen Weg: Es soll einfach Spaß machen und einen simplen Aufbau haben. Nur Du, ein Schläger, der Ball und eine Mauer. Zu den Features gehören unter anderem ein Zwei-Schläger-Spiel, in dem Du mit dem unteren Schläger noch einmal die Chance bekommst den Ball zu treffen, falls der obere verfehlt. Dann wären da noch die ganzen Steinmauern unterschiedlicher Art. Manchmal läßt ein zerstörter Stein einen Extraball frei, der parallel zum Original-Ball gespielt werden darf. Gar nicht so einfach! Spiele im Breakout-Stil hatten schon immer einen ganz besonderen Reiz. Vor allem Systeme mit Maussteuerung eigneten sich hervorragend für die Umsetzung, wegen der Steuerung des Schlägers. Natürlich gibt es für den Game Boy keine Maus, doch die Geschwindigkeit des Schlägers kann beschleunigt werden, wenn der A-Knopf gedrückt gehalten wird.

Wie auch Centipede eignet sich Super Breakout vor allem für jene Spieler, die sich nicht in ein Spiel vertiefen wollen, sondern einfach nur mal kurz die schnelle Action wollen. Erneut ein gewagter Rückschritt in die Vergangenheit der Videospiele!





▲ Und so fing alles an: Ein Ball, eine Mauer und der Rest – so wird es gesagt – ist Geschichte.

▲ Lasse einen zweiten Ball frei, und schon wird alles noch viel stressiger.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO

SUPER BREAKOUT

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Take 2

ERHÄLTLICH Jetzt!

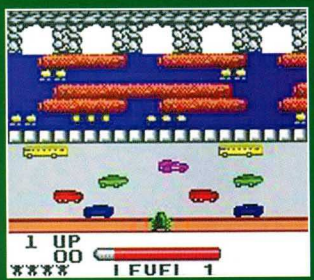
GENRE Puzzle

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

70%

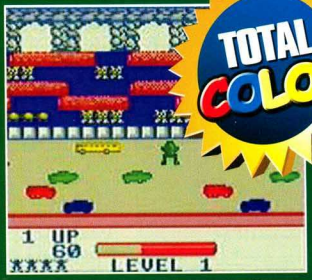
HÜPFE MIT FROGGER IN DIE SPIELE-GESCHICHTE ZURÜCK!



▲ Jetzt ist es nicht mehr weit bis zum Haus des Frosches, oder? Doch Größe – oder in diesem Fall Distanz – ist nicht alles.



▲ Die Hälfte ist geschafft, es wurden schon Leben verloren. Vorsichtig muß dieser kleine Hüpfer in sein Loch befördert werden.



▲ Fünf dicht befahrene Spuren müssen überquert werden. In späteren Levels wird der Verkehr immer schneller.

FROGGER

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

DER URSPRUNG

von Frogger liegt schon viele, viele Jahre in der Geschichte der Arcade-Spiele begraben. Dieses ist die originale klassische Version – im Gegensatz zum neueren modernen 3-D-Update – und damit eine perfekte Auferstehung eines der besten Arcade-Spiele der Videospielegeschichte.

In den "alten Tagen" waren die Spielkonzepte noch sehr simpel. Aliens greifen an? Kein Problem! Vier kleine Schutzwälle gebaut, einen Panzer hingestellt und schon ging das Geballere los. Die Story, die hinter Frogger steht, ist ebenfalls eine sehr simple. Fünf kleine Frösche sind weit von ihrem Zuhause entfernt (genauer gesagt einen ganzen Bildschirm weit). Rechtzeitig zum Tee möchten sie nach Hause. Oder auch zum Start der Simpsons. Oder was auch immer Frösche in modernen Zeiten so tun. Um die Frösche nach Hause zu führen, mußt Du sie erst über eine stark befahrene Straße und danach über einen wilden Fluß hopsen lassen. Aber lasse sie besser nicht "hops" gehen, wenn Du verstehst, was wir meinen. Oh, warst Du im Glauben, daß Frösche schwimmen können? Weit gefehlt. Hier können sie es nicht. Oh nein.

Junge Hüpfer

Gesteuert werden die Frösche mit dem Steuerkreuz. Sofort reagieren die kleinen Tierchen auf jede Bewegung, was auch wichtig ist, denn der Verkehr ist von Anfang an so dicht, daß schnelle Reaktionen gefragt sind, um nicht als grüner Fleck auf dem Asphalt enden zu müssen. In grafischer Hinsicht wurde alles so gestaltet, daß jedes kleine Detail sofort zu erkennen ist, bis hin zu den abtauchenden Schildkröten im Fluß. Wegen des Mini-Bildschirms wirkt natürlich alles etwas gestauchter als in der Original-Version. Kombiniert mit der Größe des Frosches, sehen die Spuren auf der Straße sehr schmal aus, und als Resultat wird das überqueren selbiger noch haariger – was nicht unbedingt ein Nachteil ist.Verwaschene Grafiken gibt es nicht, und für ein Spiel, daß sich so lange in den Herzen der Spieler halten konnte, hat sich Frogger ganz schön wacker geschlagen. Es ist simpel, es macht Spaß und es lenkt die Aufmerksamkeit auf sich. Das ist die Art von Spiel, für die der Game Boy gemacht wurde. Die schnelle Prise GB-Action für jeden Tag.



◀ Dieser niedliche Frosch taucht in den Zwischensequenzen auf.



▲ Später tauchen sogar noch Krokodile in den Löchern der Frösche auf. Landest Du auf ihnen, gibt es nicht nur Froschschenkel!



▲ Manchmal wartet auf den Baumstämmen ein Froschweibchen. Nimm es mit, und Du bekommst einen Bonus.



▲ Ein niedergewalzter Frosch verwandelt sich in einen Totenschädel. Das sollte nicht zu oft geschehen.

REVIEWS: FROGGER

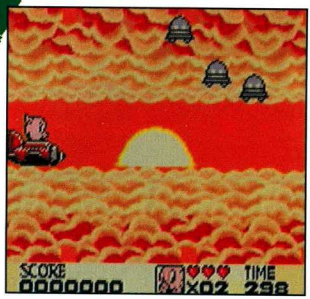


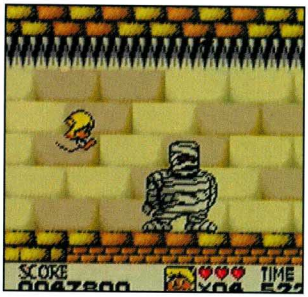
FROGGER

PREIS	ca. 60 DM
VERTRIEB	Take 2
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Arcade

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

80%







TOTAL COLOR

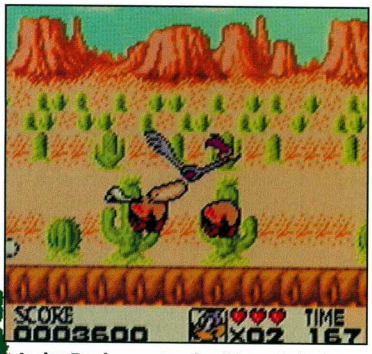
LOONY TUNES

LOONEY TUNES ist ein Spiel, das sich schwer einer Kategorie zuordnen läßt. Jedes Level hat ein anderes Gameplay-Format und ähnelt nur wegen der seitlich scrollenden 2-D-Grafik den anderen. Das erste Level ist beispielsweise ein Jump'n'Run, das zweite ein Verfolgungsrennen und das dritte ein Shoot'em-Up-Level. Wir geben uns geschlagen und ordnen dieses Spiel keinem Genre zu! In jedem der sieben Levels des Spiels spielst Du die Rolle eines der Loony Tunes-Charaktere. Zu Beginn ist es Daffy Duck, dann geht die Show mit Tweety, Porky Pig, Taz, Speedy Gonzalez, Road Runner oder auch Bugs Bunny weiter. Andere bekannte Gesichter kommen im Spiel vor, mit der Absicht, Dich am Vorankommen zu hindern – als Endgegner kannst Du den wirren Jäger Elmer Fudd erwarten. Infogrames Entscheidung, jedes Level unterschiedlich zu gestalten, anstatt einen Spielstil konsequent fortzuführen, ist eine erfrischende Idee. Loony Tunes glänzt von Level zu Level mit neuen Qualitäten. Hier watet man nicht einfach nur von einem Level gleichen Gameplays zum anderen, sondern bewegt sich durch völlig unterschiedliche Spielstile. Jedesmal gibt es was Neues zu entdecken.

Zwar gibt es insgesamt nur sieben Levels, doch drei davon sind größer als die anderen – so groß, daß sie in mehrere Abschnitte unterteilt werden mußten – und die sind alles andere als einfach. Gut, Loony Tunes ist wohl schneller durchgespielt als beispielsweise Legend of Zelda, doch die abwechslungsreichen Levels gewährleisten wiederkehrende Lust auf mehr. Auch die Steuerung ist wohl durchdacht und spricht sofort auf Deine Reflexe an, was sehr wichtig ist, denn in einigen Levels ist schnell aufeinanderfolgendes Knopfdrücken gefragt. Das Programm muß also schnell reagieren und auf Befehle reagieren.

Alle Charaktere im Spiel sehen sehr beeindruckend aus. Selbst kleine Figuren wie Tweety wurden mit so viel Liebe zum Detail entworfen, daß sie auch erkennbar sind. Was die Levels betrifft, gibt es nichts zu meckern – vor allem die Verfolgungsjagden stecken voller netter Ideen und spiegeln das wieder, was auch die Original Warner Brothers-Cartoons bieten: grenzenlosen Humor. Infogrames hat hier ein Spiel geschaffen, das perfekt die Möglichkeiten des Game Boy Colors ausnutzt. Es ist schnell, es macht Spaß, es ist Loony Tunes!

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL



▲ In den Roadrunner-Levels gibt es wie in der TV-Serie wilde Verfolgungsjagden durch die Wüste.





▲ Daffy Duck beginnt das Spiel auf festem Grund und Boden, doch später geht er auch mal auf Tauchstation.



▲ Tweety ist im zweiten Level zu steuern. Wie so oft, versucht Sylvester, die Katze, ihn zu schnappen.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

NINFO



LOONY TUNES

PREIS
ca. 60 DM

VERTRIEB
Infogrames/Laguna

RELEASE DATE
Mai

GENRE
Multi-Genre

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR

WERTUNG

88%

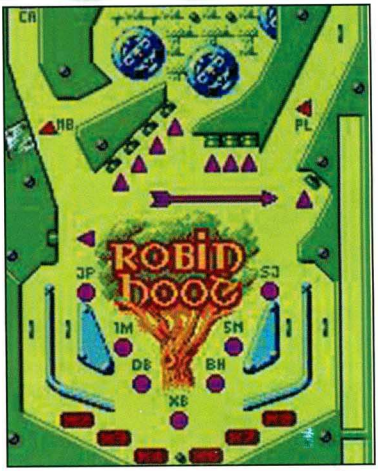
HOLLYWOOD PINBALL

TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

HOLLYWOOD PINBALL

bietet Dir die Gelegenheit, das Spielfeeling eines Flippers direkt aus der Spielhalle zu Dir nach Hause zu bringen – oder wo auch immer Du Dich gerade aufhältst!
Wähle einen von sieben verschiedenen Flippertischen: Shark, Terror Dactyl, Double Agent, The Legend of Robin Hood, Galaxy Wars, Ancient Temple of Aztecs und Motel Hell. Jeder Tisch basiert auf irgendeinem populären Film oder einem Filmgenre. Natürlich wurde auch die Musik passend komponiert.
Mit dem Steuerkreuz und dem A-Knopf wird die Kugel mittels der Schläger im Spiel gehalten. Berührt die Kugel eines der zahlreichen Objekte auf dem Feld, werden Dir Punkte gutgeschrieben. Und das war's auch schon.



▲ **"Robin Hood, Robin Hood, riding through the Glenn..." – der einzige Tisch, bei dem die Musik erkennbar ist. Wahrscheinlich ist das Copyright schon abgelaufen.**

Kugelrund

Hier hätten wir denn auch das Problem des Spiels. Es gibt so wenig zu tun! Zwar ist das Spielprinzip anderer Klassiker für den Game Boy ebenfalls sehr simpel, doch verlieren diese nichts an Qualität bei der Umsetzung. Hier nicht so. Natürlich geht eine Menge des Flipperspielens davon aus, den Ball förmlich auf dem Tisch zu "fühlen". Die Tische von Hollywood Pinball sind üppig ausgestattet, aber ein richtiges Flipperfeeling will einfach nicht aufkommen. Das Problem einer jeden Flippersimulation liegt nun mal darin, daß immer ein Teil des Tisches in irgendeiner Weise bedeckt ist und man nicht jedes Loch, jeden Bumper oder sonstige Tischelemente sehen kann. Letztendlich kann eine Flippersimulation niemals das echte Feeling rüberbringen, da die Schlagstärke bei einem echten Tisch ebenfalls bestimmt werden kann. In Hollywood Pinball hat man diese Möglichkeit selbstverständlich nicht, da die Knöpfe nicht analog sind.
Hollywood Pinball ist keineswegs ein Muß in diesem Genre. Dank der aufgeteilten Bildschirme verliert man schnell den Überblick, und die Kugel ist dem Abgang geweiht. Sieh drüber hinweg.

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



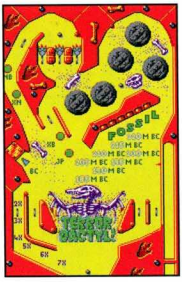
HOLLYWOOD PINBALL	
PREIS	ca. 60 DM
VERTRIEB	Take 2
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Flipper

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

64%



▲ **Der Dougle Agent-Tisch hat sich des Spionage-Themas angenommen, also kannst Du Waffen, schnelle Autos und eine bekannte Musik erwarten...**



▲ **Prähistorischer Horror auf dem Terror Dactyl-Tisch! Nun... zumindest prähistorisch.**



▲ **Terror aus der Tiefe! Wer Angst vor Haien hat, sollte diesen Tisch meiden.**



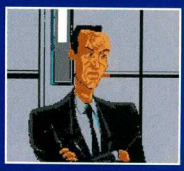
▲ **Die Tische sind natürlich länger als ein Bildschirm, also scrollt das Bild ständig, um dem Ball zu folgen.**











MEN IN BLACK THE SERIES





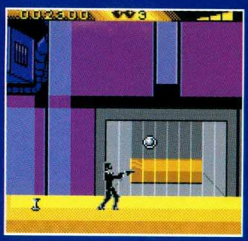
MEN IN BLACK ist schon ein witziger Film. Das darauffolgende PlayStation-Spiel war ehrlich gesagt... entsetzlich. Glücklicherweise handelt es sich bei dieser neuen Version um eine deutliche Verbesserung.

Beim Hauptquartier der MiB beginnend schlüpfst Du in die Rolle eines der in Schwarz gekleideten Agenten. Einige Außerirdische machen den Ort unsicher und belästigen die Nachbarn. Jetzt liegt es an Dir, für Ordnung zu sorgen und die Straßen von Abschaum zu bereinigen. Im Klartext heißt das: Bewege Dich durch eine horizontal scrollende Landschaft und erschieße alles oder weiche allem aus, was sich bewegt. MIB stellt erstmals auf dem Game Boy Color das vor, was als richtige Zwischensequenzen gelten können. Auch die schnellen Grafiken sind sehr beeindruckend. Besonders die Hauptfigur wurde fein animiert in Szene gesetzt, und zwischen den Horden der Außerirdischen sind sogar einige Gestalten aus dem Film wiederzuerkennen. Die Steuerung spricht gut an, und das ist auch lebenswichtig. Aliens kommen in Bruchteilen von Sekunden aus allen Richtungen angesprungen und müssen genauso schnell zur Strecke gebracht werden. Schlafmützen haben hier keine Chance! Einziger Schwachpunkt ist die lange Zeitspanne, die die Hauptfigur braucht, um sich umzudrehen. So manches Mal geht dabei auch mal ein Leben verloren. Das Gameplay von MIB ist simpel, aber spaßig. Die beeindruckenden Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre. MIB beansprucht zwar nicht die Gehirnzellen, doch für das Game Boy-Format eignen sich Actionspiele dieser Art besonders gut. Nicht unbedingt ein Muß, aber wer sich das Spiel zulegt, wird auch nicht enttäuscht sein.

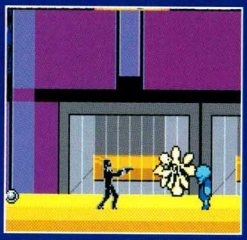


▲ **Aliens sollten sich stets gut tarnen, oder? Dieser Typ hier fiele in jeder Menschenmasse auf!**





▲ **Erinnerst Du Dich an die Silberkugel, die Will Smith im Hauptquartier des Films freigelassen hat? Berühre sie und Du stirbst.**



▲ **Erschieße ein Alien, und er/sie/es verabschiedet sich in einer schleimigen Explosion.**



▲ **Gefallen, und nicht imstande wieder aufzustehen. Ein weiterer MIB-Agent beißt ins Gras.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



MEN IN BLACK

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Interplay

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Plattform-Shoot'em-Up

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

80%

REVIEWS: MEN IN BLACK THE SERIES

QUEST FOR CAMELOT

TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



QUEST

PREIS ca. 60 DM

VERTRIEB Titus

ERHÄLTLICH Jetzt!

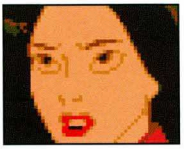
GENRE Action, RPG

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

84%











▲ **Links Juliana, rechts Kayley und unten der böse Sir Ruber. Ein paar der Hauptfiguren.**

EHRE, MUT und Tapferkeit! Diese Attribute stehen nicht nur im Zeichen des Pocket Power-Teams. Auch die junge Heldin namens Kayley in Titus' neuestem Abenteuerspiel ist ein echter Ritter ohne jegliche Furcht. Angst darf sie im Kampf gegen den bösen Sir Ruber eh nicht zeigen. Quest For Camelot nimmt sich, basierend auf der 1998er Zeichentrickserie von Warner Bros, das Thema eines jungen Mädchens an, wie es versucht, in die Fußstapfen ihres ritterlichen Vaters zu stapfen und einer von König Artus' Rittern zu werden. Gespielt wird in einer Vogelperspektive, wie wir sie schon von The Legend of Zelda: Link's Awakening kennen. Ebenfalls gleicher Abstammung scheinen die zahlreichen knuddeligen Anime-Figuren zu sein, die die Welten von Camelot bewohnen. Auf Deiner Reise mußt Du Zauberer Merlin behilflich sein und acht Teile einer Spruchrolle finden, die zusammen geflickt dem finsteren Sir Ruber das Handwerk legen können. Das Schwein plant nämlich tatsächlich König Artus vom Thron zu stürzen und die Herrschaft über Camelot an sich zu reißen!

1. Ritter

Die Grafik von Quest For Camelot ist bunt und sprudelt vor Details förmlich über. Es mag, qualitativ gesehen, Zelda etwas hinterher hinken, doch hat man sich erst einmal in die ersten Mini-Abenteuer gestürzt und einige Boss-Gegner besiegt, läßt einen das Spiel kaum mehr los. Die Balance zwischen Adventure und Schwertkampf ist sehr ausgewogen, was ebenfalls für den Schwierigkeitsgrad gilt. Nie bleibt man für längere Zeit im Spiel stecken, plausibel lassen sich die meisten Probleme bewältigen. Im Laufe Deiner Kämpfe mit Rittern, Fledermäusen, Ghoulen und Spinnen wächst die Macht Deines Schwertes. Und wenn Du einmal vom Gegner umzingelt sein solltest, hilft Dir die gewaltige Drehattacke weiter. Es ist aber nicht der Schwertkampf allein. Auch der Einsatz von Gegenständen wird Dich bei Laune halten. In einem Level gewährt Dir ein Fanghaken Zugang zu einem speziellen Schlüssel, mit dem Du Ruber in einem riesigen Verlies erreichen kannst. Um weiterzukommen, mußt Du meistens nach und nach für Personen Aufgaben erledigen. Diese schenken Dir nach getaner Arbeit Gegenstände, die Dir im Spiel weiterhelfen. Quest For Camelot macht Spaß und ist zudem für ein Spiel dieser Art sehr leicht verdaulich. Wage Dich ruhig ins Abenteuer!



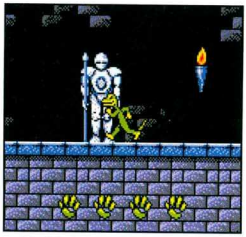
▲ **Der Schwertmeister ist der Bruder des Schmiedes. Er bringt Dir die Wirbelattacke bei.**



▲ **Endlich! Das mächtige Schwert gibt es als Belohnung, wenn Du die Hühner des Schmiedes findest.**



▲ **Kayleys Schwert bringt einen weiteren Mönch zur Strecke. Ah, da liegt ja der Fanghaken!**



▲ Gex kann laufen, rennen, springen und klettern. Nicht schlecht für eine Kreatur mit einem Gehirn mit der Größe einer Erbse!



▲ Wie auch bei den PSX- und N64-Versionen können die späteren Levels über TV-Bildschirme erreicht werden.



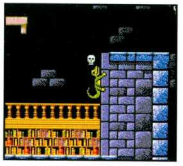
▲ Dieses Schild hilft Dir dabei, an einem später erscheinenden Geist vorbei zu kommen.

TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

GEX: ENTER THE GECKO

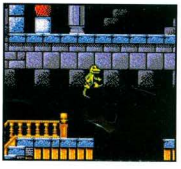
REPTILIEN HATTEN es in der Geschichte der Erde noch nie leicht. Vor Millionen von Jahren beherrschten sie noch die Welt und standen ganz oben in der Nahrungskette, und kurze Zeit später wurden sie einfach von einigen haarigen Affen ausradiert.
Selbst die letzten Überlebenden des großen Sterbens haben es heute nicht leicht. Nehmen wir beispielsweise mal Gex. Dank der glücklich verlaufenden Evolution verbringt er die meiste Zeit vor dem Fernseher. Plötzlich kommt ein böser Baron namens Rez daher und bringt alle Fernsehkanäle durcheinander. In insgesamt 26 Levels macht sich Gex in einem neuen Plattformspiel auf, um wieder Ordnung ins Chaos zu bringen.
Gex hatte seinen ersten Auftritt auf der 3DO-Konsole in einem 2-D-Jump'n'Run, welches gar nicht mal so übel war. Später erlebte er Transformationen in 3-D für die N64- und PlayStation-Adaptionen. Einige nahmen diese Veränderung übel und meinten, daß Gex weitaus mehr mit nur zwei Dimensionen Spaß gemacht hatte. Zum Glück kehrt er jetzt in alter Form auf dem Game Boy Color zurück, und es paßt perfekt zu ihm! Da das Problem mit der Kameraführung weggeräumt ist (was ein großes Problem bei den N64- und PlayStation-Versionen war), gibt es kaum noch etwas, was den Spielspaß in Grenzen hält.





▲ Klettern ist sehr wichtig, wenn es darum geht, erfolgreich die Programmneugestaltung durchzusetzen.

Alle Elemente, die den 3DO-Hit an allen Ecken und Enden glänzen ließen, sind wieder da. Gexs Fähigkeit, Wände hochklettern zu können, gibt dem Gameplay einen besonderen Reiz, der den meisten anderen Jump'n'Runs verborgen bleibt. Auch die Steuerung der Spielfigur wurde gut gelöst und trägt nur zur Freude bei. Ein kurzer Knopfdruck reicht aus, und schon läuft die Echse in die gewünschte Richtung. Hält man den Knopf etwas länger gedrückt, beginnt er zu rennen. Besonders praktisch bei Annäherung an Schluchten!
Gex: Enter The Gecko hat die ausgefeilte Story, die schrulligen Charaktere und die abgedrehten Levels auf TV-Themen-Basis der 32Bit-Versionen, doch die 2-D-Perspektive macht das Ganze spielbarer. Ein weiteres Teil, das für den Game Boy Color wie geschaffen ist!







FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



GEX

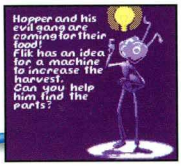
PREIS	ca. 60 DM
VERTRIEB	Interplay
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

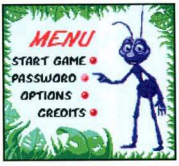
90%

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

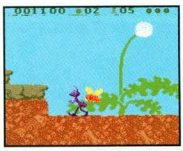
A BUG'S LIFE







TOTAL COLOR



▲ **Klein, aber doch so tödlich. Unter Moskitos kriechst und krabbelst Du am besten durch.**



▲ **Flik ist oft auf seine Freunde angewiesen. Der Nashornkäfer trägt ihn über unüberwindbares Terrain.**

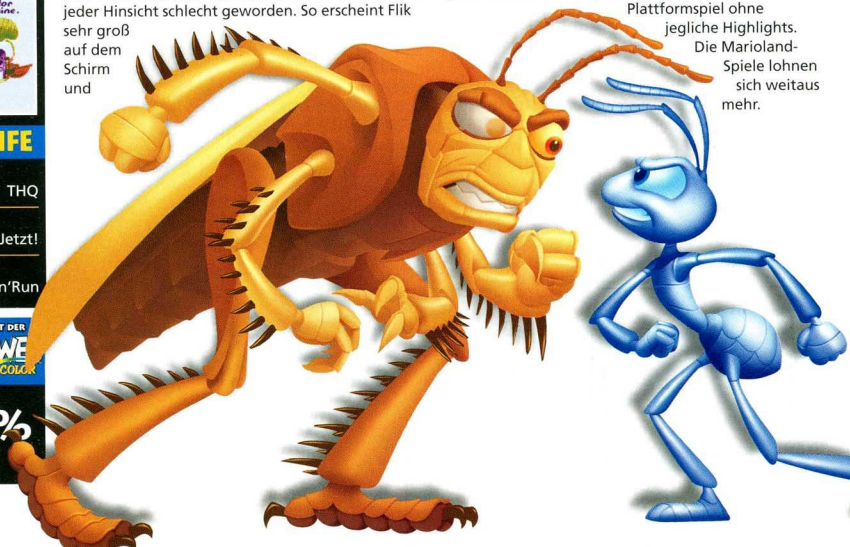


◀ **Die Grashüpfer bleiben stets auf ihren Wegen – wirf eine Beere, und dieser hier macht die Fliege!**

DAS GROSSE KRABBELN

flimmerte erst kürzlich in aller Herren Länder über die Kinoleinwände, und schon wird eine Filmumsetzung nach der anderen produziert. Jetzt krabbeln die Käfer sogar auf dem Game Boy Color! Natürlich verschlägt einem hier keine Silicon Graphics-Technologie den Atem, also muß das Gameplay etwas ganz Besonderes sein. Du steuerst Flik, die heldenhafte Ameise aus dem Film, und springst von Plattform zu Plattform, von Blatt zu Blatt und von Gegner zu Gegner durch die bunten Levels. Immer wieder gibt es nützliche Gegenstände, die es aufzuheben gilt. Einige dieser Objekte erinnern an Szenen aus dem Film, wie beispielsweise Fliks improvisierte Erntemaschine, deren Teile Du zu finden hast. Zuerst wirkt unser achtbeiniger Freund sehr gelenkig. Flik kann gehen, rennen, springen, hüpfen, kriechen, krabbeln und mit Beeren werfen. Dann entdeckst Du irgendwann, daß Flik nicht in der Lage ist im Sprung die Dinger zu werfen, obwohl das sehr oft sehr nützlich wäre. Und dann wäre da noch das Problem mit der Knopfbelegung. Für Fliks Laufaktionen wird nämlich der gleiche Knopf beansprucht, der auch für das Werfen von Beeren gedacht ist. Nicht selten entsteht dadurch ein wahres Chaos. Aus Versehen wirft man Beeren weg oder läuft unbeabsichtigt in einen ameisenverschlingenden Teich. Na klasse! Das Große Krabbeln ist nicht in jeder Hinsicht schlecht geworden. So erscheint Flik sehr groß auf dem Schirm und wird auch nett und witzig animiert dargestellt. Auch die anderen Insekten geben Anlaß zum Lachen. Als da beispielsweise der große Nashornkäfer wäre, der Flik über ausgedehnte Wasserflächen trägt. Vergiß jedoch die Filmlizenz, und übrig bleibt eine hohles Plattformspiel ohne jegliche Highlights. Die Marioland-Spiele lohnen sich weitaus mehr.





FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



A BUG'S LIFE

VERTRIEB THQ

ERHÄLTLICH Jetzt!

GENRE Jump'n'Run

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR WERTUNG

58%

REVIEWS: A BUG'S LIFE

PC Joker Heft & Spiel

ÜBER 50% SPAREN!

Nur 4.- DM pro Heft mit Vollversion? Ich glaub, ich brauch 'ne Brille!

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo



- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- **Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!**

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

BriStein





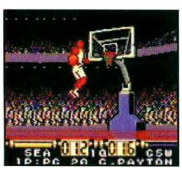


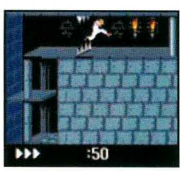
GAME BOY COLOR PREVIEWS

WAS FÜR EINE ERFOLGSSTORY! DEN GAME BOY GIBT ES SCHON SEIT 1989, UND EIN JAHRZEHNT SPÄTER WERDEN IMMER NOCH AM LAUFENDEN BAND NEUE SPIELE ANGEKÜNDIGT. WIR HABEN UNSERE FÄHIGSTEN REPORTER RUND UM DEN GLOBUS GEJAGT, UM DICH MIT DEN NEUESTEN INFOS ÜBER ZUKÜNFTIGE GAME BOY COLOR-SPIELE VERSORGEN ZU KÖNNEN...

EIN ZIEMLICH bekannter Held des PC-Marktes bricht bis in die Game Boy-Gefilde durch! Duke Nukem entsprang den Wuum-Kopien für den PC, wo sich alles um Waffen, Aliens und tanzende Mädels drehte. Die Game Boy Color-Version weicht vom alten 3-D-Grafikstil nicht ab, doch es gibt genügend eigene Ideen, die diese Version aus der Masse herausheben. Noch in diesem Sommer soll es in der neuen Welt von Duke richtig rund gehen. Mal schauen, ob die BPjS dieses Mal ein Auge zudrücken wird.

Auch von den talentierten Jungs von Rare kommen gute Nachrichten – Conker's Pocket Tales nähert sich der Fertigstellung. In diesem Spiel bekommt Rares Heldenfigur Conker, erstmals im N64-Spiel Diddy Kong Racing zu sehen gewesen, endlich ihre wohl verdiente Hauptrolle. Conker's Pocket Tales war ursprünglich als normales Game Boy-Spiel geplant, doch als Nintendo mit den Infos über den neuen Game Boy Color rausrückte, wurde die Entwicklung sofort in andere, farbigere Bahnen gelenkt. Der neue knallbunte Titel soll schon in Kürze das Licht der Welt erblicken. In dem Abenteuerspiel macht sich das kleine Eichhörnchen auf den Weg, Geburtstagsgeschenke und seine kleine Freundin Berri zu suchen! Ungefähr 20 Stunden müssen investiert werden, um die Endsequenz zu Gesicht zu bekommen. Drei batteriegestützte Speicherplätze sagen wohl alles aus.









Wenn Nintendo ein Spiel mit seinen Hauptcharakteren entwickelt, dann kann man davon auch Einiges erwarten. Wäre Mario ein echtes Wesen, schrie es schon längst nach einer Rente! Statt dessen kommt er schon bald in seinem eigenen neuen Game Boy Color-Spiel zurück! Dieses Mal ist es das Original Super Mario Bros. Vor über 14 Jahren hatte der kleine Klempner in jenem Spiel auf dem NES seinen Debutauftritt. Die neue Version gleicht dem Original fast exakt. All die Levels wurden in die Cartridge gepreßt, und sämtliche Geheimnisse hat Nintendo beibehalten, so daß auch die alten Tricks und Cheats funktionieren sollten. Der Grund dafür? Eine ganze Generation von Nintendospielern kann sich auf Marios klassisches Abenteuer freuen.

Ein weiterer Schritt in die Vergangenheit – dieses Mal ist es ein Spiel aus vergangenen 8Bit-Tagen, Spy Vs. Spy. Die schwarzen und weißen Spione stammen ursprünglich vom Mad-Magazin ab. Das neue Game Boy-Spiel umfaßt satte 32 Levels, komplett mit Spionagezubehör und Booby-Traps. Das beste Feature ist die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Spieler antreten zu dürfen. Bei der Verwendung eines Linkkabels kannst Du Dich mit einem Freund anlegen. Spy Vs. Spy soll noch in diesem Frühjahr veröffentlicht werden.

Wenn Du auf der Suche nach einem Sportspiel bist, dann brauchst Du nur mal zu schauen, was Konami bald anzubieten hat. NBA In the Zone '99 geht den Basketballsport realistisch an. Hier gibt es keine unmöglichen Spezialtricks oder Feuerbälle. Es ist purer Basketballspaß in Handheld-Form! Alle bekannten 29 NBA-Teams wurden in die 8-Meg-Cartridge gepreßt, und es gibt vier Wege das Spiel zu spielen: Playoffs, Versus, Saison und Exhibition. Füge gelungene Animationen hinzu und schon könnten wir die beste Basketball-Simulation für den Game Boy haben – doch die Konkurrenz schläft nicht!

ALLE ANGEKÜNDIGTEN GAME BOY COLOR-SPIELE IM ÜBERBLICK!

SPIEL	VERTRIEB	GENRE	VERÖFFENTLICHUNG
NBA Jam '99	Acclaim	Sport	Anfang April
Quest for Camelot	Nintendo	RPG	Anfang April
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Nintendo	Plattform/Puzzle	Anfang April
V-Rally Colour	Infogrames	Rennspiel	Anfang April
Monopoly	Take 2 Interactive	Puzzle/Strategie	April
Shanghai Pocket	Infogrames	Puzzle	In Kürze!
Power Quest	Infogrames	Kampf-RPG	April
Missile Command	Take 2 Interactive	Shoot'em-Up	April
Tom & Jerry	Take 2 Interactive	Plattform	April
Battleships	Take 2 Interactive	Puzzle/Strategie	April
Millipede	Take 2 Interactive	Puzzle	April
Conker's Pocket Tales	Nintendo	Plattform/Adventure	April
Three Lions	Take 2 Interactive	Fußball	April
Rugrats	THQ	Plattform	April
Holy Magic Century	Ubi Soft	RPG	April
Looney Tunes	Infogrames	Plattform	April
Shadow Gate	Kemco/Nintendo	RPG	April
Kluster	Infogrames	Puzzle	April
Jet Pack Jack	Infogrames	Shoot-em-up	April
Dungeon Warrior	Infogrames	RPG	April
Drop Zone	Acclaim	Arcade	April
Caesars World of Gambling	Interplay	Strategie	April
Wicked Surfing	Interplay	X-treme Sports	April
Biene Maja	Acclaim	Plattform	Mai
WWF Attitude	Acclaim	Sport	Mai
Lucky Luke	Infogrames	Plattform	Mai
Bust a Move 4	Acclaim	Arcade	Mai
All Star Baseball 2000	Acclaim	Sport	Mai
Obelix	Infogrames	Plattform	Mai
Spy Vs Spy	Kemco/Nintendo	Arcade	Frühjahr
Carmageddon	SCI	Squash-em-up	Frühjahr
Top Gear Pocket	Kemco/Nintendo	Rennspiel	Frühjahr
Tazmania 2	Sunsoft	Plattform	Frühjahr
Das Große Krabbeln	Disney Interactive	Plattform	Frühjahr
Yoda Stories	THQ	RPG	Sommer
Beavis & Butthead	GT Interactive	RPG/Plattform	Sommer
Duke Nukem	GT Interactive	Shoot'em-Up	Sommer
Rogue Trip	GT Interactive	Rennspiel	Sommer
Moomins	SunSoft	Plattform	Herbst
720°	Midway	Arcade	TBA
Arcade Hits: Joust/Defender	Midway	Arcade	TBA
Asterix	Infogrames	Plattform	TBA
Battleship	Majesco	Brettspiel	TBA
Elmo's ABCs	NewKidCo	Lernspiel	TBA
Klax	Midway	Arcade	TBA
Logical	Sunsoft	Puzzle	TBA
NBA In the Zone	Konami	Sport	TBA
NHL Blades of Steel	Konami	Sports	TBA
Quest Fantasy Challenge	Sunsoft	RPG	TBA
Arcade Hits: Moon Patrol/Spy Hunter	Midway	Arcade	TBA
The Chessmaster	Mindscape	Brettspiel	TBA
Dark Beast	Konami	Plattform	TBA
Prince of Persia	Mindscape	Plattform	TBA
Super Mario Bros.	Nintendo	Plattform	TBA
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	Nintendo	Sport	TBA
All Star Baseball 2000	Acclaim	Sport	TBA
Asteroids	Activision	Arcade	TBA
Barbie: Ocean Discovery	Mattel	Plattform	TBA
Legend of the Sea King	Natsume	Sport	TBA
Mr. Domino	Acclaim	Plattform	TBA
Pac Man/Pac Attack	Namco	Arcade	TBA
Paperboy	Midway	Arcade	TBA
Rush 2: Extreme Racing USA	Midway	Rennspiel	TBA
Spawn	Konami	Plattform	TBA
Pokémon Pinball	Nintendo	Arcade	TBA
Bass Fishing	Nintendo	Sport	TBA
R-Type DX	Nintendo	Shoot'em-Up	TBA
Penny Racers	THQ	Rennspiel	TBA
Silicon Valley	Take 2 Interactive	Plattform	TBA



NEUE GB CHEATS!

Ein herzliches Willkommen allen Lesern, die sich für unsere Liste mit den neuesten Game Boy-Cheats interessieren! Schicke Deine eigenen Tips und Tricks an Pocket Power, Kennwort: Cheats, Postfach 3161, 48581 Gronau. Und schon geht's los...

Oddworld Adventures

Paßwort-Manipulation
Drücke im Gamespeak-Bild Links. Gehe danach ins Paßwort-Menü und drücke schnell Oben, Unten, Links oder Rechts.

Level	Password
2-0	JCBCM
2-1	JMBCC
2-2	JMCCB
2-3	JPCCD
2-4	JTCCJ
2-5	STCCS
2-6	SBCCT
2-7	TBFCQ
3-1	TBKCL
3-2	TBTCB
3-3	TBTDC
3-4	TBTGF

Looney Tunes

Frisbee Power-Up
Finde den Ort mit dem Wasser in Level 1 und springe ins Naß. Springe nach rechts auf das Land und gehe durch die Mauer in einen Raum mit dem Frisbee Power-Up.

Centipede

Simultan-Spiel
Verbinde zwei Game Boys mit dem Linkkabel, um gleichzeitig dieselbe Version von Centipede zu spielen.

A Bug's Life

Bonus-level
Gib als Paßwort BL26 ein.

Level	Paßwort
1	9LKK
2	BL26
3	5P9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L58B

Gex: Enter The Gecko

Alle Fernbedienungen
Kreiere die folgenden Pfeile im Paßwortschirm, indem Du den ersten Knopf hältst und dann den zweiten drückst. [B + Unten] zwanzig Mal, A + Rechts, [A + Links] zwei Mal, [B + Unten] zwei Mal, B + Rechts, A + Rechts.

Harvest Moon

Extra-Getreide
Schreibe den Anfangsbuchstaben Deines Namens groß, um mehr Getreide und Gemüse zu bekommen. Schreibst Du ihn klein, bekommst Du Brokkoli und Erdnüsse. Ersetze den ersten Buchstaben Deines Namens mit einem Symbol, und Du erhältst den Super-Getreide-Bonus.



Frogger

Cheatmodus
Verliere während des Spiels alle Leben. Drücke dann A, B, A, B, Select, Start im Highscore-Menü. Im Hauptmenü erscheint nun die Cheatoption.

Men In Black

Cheatmodus
Gib 0601 ein und ignoriere die Fehlermeldung. Mit Start kehrst Du ins Kommandozentrum zurück. Beginne das Spiel und halte Select + Oben, um Dich vertikal zu bewegen. Drücke Links oder Rechts, um Dich in die Richtung zu bewegen, oder Select + Unten für eine Vertikalbewegung. Halte Select + A, um die Noisy Cricket Superwaffe zu bekommen. Ein Blitz erscheint bei der Anzeige der übrigen Leben und bestätigt die richtige Eingabe des Codes.
Levelsprung
Gib 2409 als Paßwort ein und starte ein neues Spiel. Pausiere das Spiel und drücke Select, um ins nächste Level zu springen.

Level	Ort	Paßwort
2	Manhattan	2710
3	Sewers	1807
4	Airport	0309
5	Rooftops	2705
6	Forest	3107

The Legend of Zelda: Link's Awakening

Bogen-Trick
Kaufe den Bogen und drücke A + B + Start + Select und speichere das Spiel ab, wenn die Rubine in Deiner Hand erscheinen. Setze das Spiel fort und Du hast den Bogen und die Rubine.
Bomben-Pfeil
Stelle die Bomben und Pfeile als zwei Knopf-Gegenstände ein und drücke A + B, um zu schießen.
Bonus-Musik
Gib ZELDA in Großbuchstaben als Namen ein.
Schnelles Geld
In Level 3 ärgert Dich der Boss und sagt, daß Du ihn niemals finden wirst. Um unendlich viele Rubine zu bekommen, gehe zum Boss, aber berühre nicht die Wand mit den Pegasus-Stiefeln. Töte die Blobs für schnelles Geld.
Sonderangebote
Wähle einen extrem teuren Gegenstand im Laden und beginne zu zahlen. Drücke während der Geldübergabe Start + Select + A + B, speichere ab und beende das Spiel. Lade das Spiel erneut, und Du hast den Gegenstand und das meiste Geld.
Immer Marin haben
Schaffe die ersten drei Levels und Du bekommst Marin zugeteilt. Reise über den Teleporter zum Tierdorf. Gehe nach links und drücke Links, kurz bevor Du das nächste Bild betrittst. Deine Figur sollte sich über den Schirm bewegen. Marin bleibt jetzt für den Rest des Spiels in Deiner Gruppe.

ZELDA: LINK'S AWAKENING





TOTAL COLOR

SCHWARZ & WEIß KOMPATIBEL

KÖNNTE DIES

das beste Spiel für den Game Boy Color sein? Mit Sicherheit gehört es zu den besten! Solltest Du im Spiel mal Probleme haben, hilft Dir diese Komplettlösung ganz sicher auf die Sprünge. Du beginnst das Abenteuer in Marin und Tarins Haus in Mabe Village. Sprich mit Tarin, um Dein Schild zu bekommen, und laufe nach Süden zu den Torombo Shores. Am Strand findest Du Dein Schwert. Kehre um und untersuche weiter das Dorf. In der Bücherei stehen acht Bücher mit nützlichen Tips. Lies sie alle mit Ausnahme des Buches rechts unten in der Ecke, denn das brauchst Du später noch. Sammle im Dorf zehn Rubine ein und spiele das Trendy Spiel. Gewinne dort die Yoshi-Puppe und tausche sie im Quadruplet-Haus gegen ein Band. Gehe zu Madam MeowMeows Haus und sprich mit dem Hund. Du erhältst für das Band das Hundefutter.

Merke Dir den Ort der Dream Shrine, sobald Du ihn gefunden hast. Nachdem Du die Pegasusstiefel gefunden hast, geht es dorthin zurück. Schlafe im Bett, um zu einem anderen Raum zu gelangen, und ramme die Gegner mit den Pegasusstiefeln und Deinem Schwert. Du erhältst 100 Rubine und die Ocarina. Du solltest später auch dem Town Tool Shop einen Besuch abstatten. Kaufe dort für 200 Rubine die Schaufel. Danach kannst Du den Bogen und die Bomben käuflich erwerben. Gehe zurück zum Strand und betrete das Haus der Bananen. Tausche das Hundefutter gegen einige Bananen ein und gehe nach Norden in die geheimnisvollen Wälder.



▲ **Findest Du auf der Insel ein Telefon, hilft Dir dieser Typ weiter.**

FÜHRER DURCH DIE WELT DER POCKET POWER COLOR NINFO



LINK'S AWAKENING

PREIS	ca. 70 DM
VERTRIEB	Nintendo
ERHÄLTLICH	Jetzt!
GENRE	Adventure





▲ Das ist das Haus der Quadruplets. Von der Mutter erhältst Du für die Yoshi-Puppe einen Bogen.



▲ Du mußt so schnell wie möglich das Schwert finden, um weiter zu kommen. Laufe also schnurrstracks zum Strand.



▲ Der arme Link liegt hier mit Wasserbauch am Strand. Zum Glück rettet ihn die freundliche Malin.

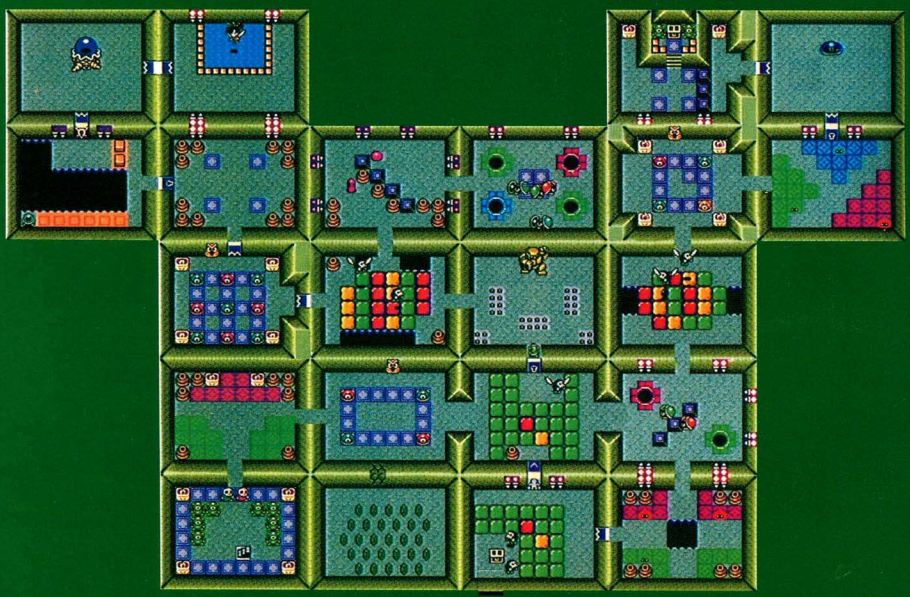
Du begegnest einem großen Waschbär. Versuche nicht, an ihm vorbeizuschleichen, oder er transportiert Dich zurück in einen anderen Teil des Waldes, solange Du nicht im Besitz des magischen Puders bist.
Im Trendy-Spiel kannst Du das Puder gewinnen, aber am einfachsten ist es, wenn Du der Hexe in der Hütte im Westteil des Waldes einen Besuch abstattest. Nimm ihren Pilz, sie stellt für Dich das magische Puder her, das für den Waschbären bestimmt ist.
Gehe hinter dem Waschbär (der eigentlich ein verzauberter Tarin ist) nach Norden, und Du findest eine Schatztruhe mit einem Tail-Schlüssel. Gehe mit diesem zur Tail-Höhle, die Du in der Nähe des Strandes findest. Du öffnest damit den Eingang.

FARBDUNGEON

Du mußt nicht unbedingt den Farbdungeon schaffen, um das Spiel zu schaffen. Jedoch erhältst Du am Ende dessen etwas Nettes. Hier ist die Karte!













DUNGEON EINS: TAIL CAVE

IN DIESEM DUNGEON:

Eine geheime Seemuschel
Feder des Roc
20 Rubine

Du mußt in diesem Dungeon zuerst die Feder von Roc finden, um über Spalten springen zu können. Früher oder später erreichst Du einen Raum mit drei Gegnern, die jeweils ein Symbol an ihrer Vorderseite haben. Triff sie so, daß sie alle gleichzeitig das gleiche Symbol zeigen. Du hast mehrere Versuche, also keine Panik.

Rollende Knochen ist der erste Boss, dem Du in diesem Dungeon begegnest. Mit Hilfe der Feder von Roc kannst Du über seinen rollenden Stamm springen. Bearbeite ihn dann mit Deinem Schwert. Erst nach acht Treffern hast Du gewonnen.

Der Riesenwurm Moldorm ist der Endgegner in diesem Dungeon. Um ihn zu besiegen, mußt Du ihn fünfmal an seinem Schwanz treffen. Mit jedem Treffer wird er schneller, also sei vorsichtig. Falls Du von der Plattform in den Raum darunter fällst mußt Du den Weg zurück suchen. Wenn Moldorm tot ist, erhältst Du das Full Moon Chello.

Kehre zurück zum Mabe Dorf. Zwei Kinder berichten von dem entführten BowWow. Gehe ins Haus von Madam MeowMeow und erfahre dort, daß BowWow von den Moblins gekidnappt wurde. Du mußt ihn retten! Gehe nach Nordosten in die geheimnisvollen Wälder, wo Du einen Kreis aus Löchern im Boden siehst. Hebe das Teil eines Herzens auf und gehe nach oben rechts, wo Du neben der Eulenstatue einen Höhleneingang entdeckst. Betrete die Höhle, kämpfe Dich durch zwei Räume mit Moblins und wage Dich in den Kampf gegen den Moblin-Boss. Weiche seinen Pfeilen aus. Gehe zur Seite, wenn er selbst auf Dich zu stürmt. Er rennt gegen die Mauer und ist gelähmt – in diesem Moment solltest Du ihn mit Deinem Schwert treffen. Wiederhole diese Aktion, und er stirbt nach acht Treffern. Rette BowWow aus dem nächsten Raum, aber gehe noch nicht in das Haus von Madam MeowMeow. Gehe statt dessen mit BowWow zum Goponga Sumpf, wo er die tödlichen Blumen ißt und Du in die Bottle Grotto gelangst.

DUNGEON ZWEI: BOTTLE GROTTO

IN DIESEM DUNGEON:

Das Kraft-Armband
70 Rubine

Mit dem magischen Puder zündest Du die Fackeln an. Zahlreiche Kristallschalter müssen mit dem Schwert geschlagen werden. Der erste große Gegner in diesem Dungeon heißt Hinox. Triff diesen Kerl achtmal mit Deinem Schwert, während Du seinen Bomben ausweichst. Gehe einen Schritt zur Seite, wenn er sich nähert. Er sollte nicht für Kopfschmerzen sorgen.

Du erreichst bald einen Raum mit Pols Stimme. Zerstöre sein Gefängnis mit einer Bombe oder einem Topf. Töte die Fledermaus und danach den Stalfos Ritter – in der Reihenfolge. Eine Truhe mit dem Alptraumschlüssel erscheint.

Der letzte Boss in diesem Dungeon ist Genie, für den Du das Kraft-Armband benötigst (das versteckt in einer Truhe liegt, die Du auf Deinem Weg durch den Dungeon gefunden hast). Weiche den Feuerbällen aus und schlage mit dem Schwert die Flasche, wenn er in dieser auf Dich zu geflogen kommt. Hebe sie dann mit dem Armband auf und wirf sie gegen die Wand. Genie verläßt die Flasche und schleudert Dir erneut Feuerbälle entgegen. Wiederhole





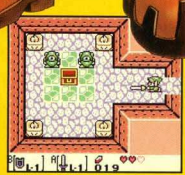


▲ **Die unterschiedlichsten Kreaturen gehen Dir in den Dungeons auf die Nerven. Lasse Dein Schwert sprechen!**





▲ **Durch die Dungeons kommt man im Regelfall sehr schnell. Untersuche nur jeden Raum gründlich.**



▲ **Öffne jede Truhe, die Du findest. So entdeckst Du oft Nützliches.**

LÖSUNG













▲ **Die Ansicht wechselt in den Dungeons zwischen der Vogelperspektive und der Seitenansicht. In letzterer springst Du, wenn Du nach vorne drückst.**





dies dreimal, bis die Flasche im wahrsten Sinne des Wortes den Geist aufgibt. Weiche ihm aus und schlage ihn, wenn er stoppt. Acht Treffer und er macht eine Fliege. Nach Deinem Sieg findest Du links im Raum das Conch Horn.

Bringe BowWow zu Madam MeowMeow und laufe nach Westen in die Ukuku Prärie. Du findest dort die Villa von Richard. Für ihn sollst Du fünf goldene Blätter finden. Er gibt Dir dafür den Schleimschlüssel. Gehe nach Norden zum Kanhalet Schloß und gib Kiki die Bananen, die Du aus dem Verkaufshaus der Bananen geholt hast. Er baut dann zusammen mit seinen Freunden eine Brücke. Heben den Stock auf, den sie liegenlassen hat, und finde Tarin. Tausche bei ihm den Stock gegen eine Honigwabe ein. Gehe zu dem Ort zurück, wo Du Kiki getroffen hast und weiter nach Norden zu einem einzelnen Busch. Mähe diesen nieder, und Du findest den geheimen Eingang zum Schloß. Das erste Blatt bekommst nach Tötung des Mannes, der in den sechs Löchern auf der Ostseite des Schlosses wartet. Den zweiten erhältst Du, wenn Du einen Stein auf die Krähe an der Westseite wirfst.

Vernichte alle, bis auf einen, der Gegner im zweiten Raum des Schlosses, um das dritte Blatt zu bekommen. Öffne das Tor mit dem Schalter. Lege oben angekommen links bei der Statue eine Bombe nieder, um das vierte Blatt zu erhalten, und töte dann den Gegner mit der Ball-und-Kette-Waffe im nächsten Raum im Osten für das fünfte Blatt.

Kehre zu Richard mit allen fünf Blättern zurück. Schiebe die Kiste in seiner Nähe zu einer Seite und gehe durch die Höhle zum Pothole Feld. Gehe über das Feld, ohne in die Löcher zu fallen und grabe vor der Eulenstatue den Schleimschlüssel aus. Gehe von Richards Villa aus nach Norden und benutze den Schlüssel im schleimigen Schloß. Gehe weiter nach Osten und springe über die Inseln zum Tor. Betrete hier die Key Cavern (Schlüsselhöhle).





DUNGEON DREI: KEY CAVERN

IN DIESEM DUNGEON:

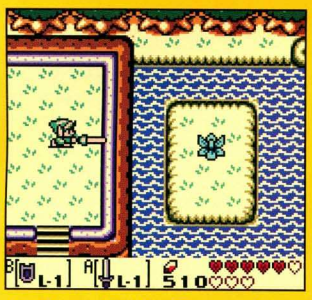
Pegasusstiefel
250 Rubine

In diesem Dungeon öffnest Du Türen, indem Du Töpfe dagegen wirfst. Die ersten Bosse, denen Du begegnest, sind die Dodongo Schlangen. Wirf ihnen die Bomben so entgegen, daß sie diese verschlucken und daran sterben. Jede muß drei Bomben fressen. Kurze Zeit später findest Du die Pegasusstiefel.

Der letzte Boss in diesem Dungeon ist Schleimauge. Ramme mit den Pegasusstiefeln die Wand, um ihn vom Dach fallen zu lassen. Triff ihn dann öfter mit dem Schwert. Greife ihn danach mit den Pegasusstiefeln an, und er teilt sich in zwei Augen auf. Triff ein Auge und weiche diesem aus, wenn es versucht, auf Dir zu landen (achte auf den Schatten). Triff beide Augen dreimal, um sie zu zerstören. Du kannst jetzt die Sea Lily's Bell nehmen.

Laufe zur Yarna Wüste, die Du in der südöstlichen Ecke von Koholint Island findest. Vorher solltest Du jedoch noch das Dorf der Tiere untersuchen. Gib dem Bärenchef im Dorf die Honigwabe und er gibt Dir eine Ananas dafür. Wenn Du versuchst, in die Yarna Wüste zu gelangen, blockiert ein Walroß Deinen Weg. Du brauchst Marin. Kehre zum Mabe Dorf zurück und höre den Kindern zu. Sie erzählen davon, daß Marin zum Strand gegangen ist. Du findest sie am östlichen Ende davon. Sprich mit ihr, bis sie einwilligt und Dich bis zum Dorf der Tiere begleitet.

Gehe nach oben zum Walroß, und wenn Marin singt, verschwindet es im Wasser. Laufe in die Yarna Wüste, weiche den Spießen aus und betrete im Norden der Wüste die Höhle. Du kämpfst jetzt gegen den Sandwurm. Triff ihn achtmal mit dem Schwert und schnapp Dir den Angler's Key. Laufe nach Norden zu den Tal Tal Höhen. Das Schlüsselloch findest Du hinter dem Fluß gegenüber vom Dungeon-Eingang, der sich hinter einem Wasserfall befindet. Füge den Schlüssel ein. Der Wasserfall stoppt und gibt den Eingang frei. Laufe nach Norden in das Tal Tal Gebirge. Finde Pahpal und tausche die Ananas gegen eine Hibiskus-Blume. Gehe zu dem Punkt, wo der Wasserfall abfloß, und betrete den Angler's Tunnel.



Link kann nicht über Mauern springen. Wenn er zur Pflanze in der Mitte des Sees möchte, muß er einen anderen Weg finden. Manchmal bringen Dich die unmöglichsten Wege zum Ziel.





Das Design auf der Tür deutet auf etwas Furchtbares dahinter hin!

DUNGEON VIER: ANGLER'S TUNNEL

IN DIESEM DUNGEON:

Flippers
100 Rubine

Der erste Boss in diesem Dungeon ist Cue Ball. Bleibe im Kampf unter dem zentralen Block und schlage seinen Körper, wenn er sich an der Seite vorbei bewegt. Acht Schläge reichen aus, um ihn zu vernichten. Kurz darauf findest Du die Flippers (nicht die gleichnamige Band!).

In einem Puzzle kurz danach mußt Du das Bewegungsmuster der Lichtstrahlen lernen, wenn Du auf den Kacheln stehst. Schaffst Du es, Dir das Muster zu merken, erheben sich einige Stufen. Der letzte Boss ist Angler Fish. Triff ihn zehn Mal mit Deinem Schwert, um ihn zu töten. Weiche den kleinen Fischen und Fässern aus. Passe auf, wenn er auf Dich zukommt. Verlasse nach dem Kampf das Wasser und gehe nach oben zur Surf Harfe.

Schwimme vom Dungeon-Eingang vom Fluß aus nach Westen zu einer Höhle, in der Du Mambo findest, das Kind des Sonnenfishs. Er bringt Dir einen Song für die Okarina bei. Laufe ein Stück weiter, und Du wirst von einem Geist verfolgt. Er erzählt Dir, daß er gerne zu seinem Haus zurück möchte. Das Haus steht östlich von dem Ort, wo Du Marin am Strand getroffen hast. Kehre mit dem Geist dorthin zurück und betrete das Gebäude. Jetzt möchte er gerne zu seinem Grab geführt werden. Jenes findest Du westlich von der Hütte der Hexe, etwas östlich von den Geheimnisvollen Wäldern.

Wenn Du zusammen mit dem Geist das Grab erreichst, erzählt er Dir etwas von einem Geschenk, das unterhalb eines Glases in seinem Haus liegt. Wenn Du magst, kannst Du zu seinem Haus zurückkehren und findest unter einem der Töpfe eine Seemuschel.

Schlage Dich bis zu Martha Bucht durch, wo ein Dungeon-Eingang wie der massive Kopf eines Fisches aussieht. Schwimme westlich der Felsen nach unten unter einem großen Felsen hindurch und tauche in Catfish's Maw wieder auf.





DUNGEON FÜNF: CATFISH'S MAW

IN DIESEM DUNGEON:

Greifhaken
300 Rubine

Der erste Boss wird Master Stalfos sein. Er ist leicht zu besiegen. Treffe ihn einfach mit Deinem Schwert, bis er zusammenbricht, und plaziere dann eine Bombe auf ihm. Wiederhole diese Aktion, bis er davonläuft. Du begegnest während Deiner Reise durch den Dungeon drei weitere Male Stalfos. Wenn Du ihn das vierte Mal besiegt hast, bekommst Du den Greifhaken. Der nächste Boss ist Grommas. Triff diese beiden Spinnen mit dem Greifhaken sechs Mal am Mund, um sie zu töten. Weiche ihren Angriffen aus. Solltest Du mal keinen Ausweg mehr wissen, bringt





深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

Nintendo
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES DEUTSCHLAND





▲ Achte darauf, nicht in die Löcher zu fallen.



Dich das Spielen des Liedes auf der Okarina zum Eingang des Dungeons zurück. Der letzte Boss in diesem Dungeon ist der Schleimaal. Diese Kreatur greift Dich mit ihrem Schwanz an. Weiche ihm aus und triff den Schleimaal mit dem Greifhaken am Mund, um ihn in den Raum zu ziehen. Schlage ihn dann mehrmals hintereinander. Acht Treffer sollten ausreichen. Gehe nach dem Kampf nach oben und schnapp Dir die Wind Marimba.

Laufe nach Nordosten zum nächsten Dungeon, wo Dir die Eule von einem Südschrein erzählt. Gehe nach Südosten zu diesem Schrein und betrete diesen. Laufe nach Westen zu einem Gebäude, in dem ein Wächter den Face Key bewacht. Nähere Dich ihm, wecke ihn auf und schieße mit dem Bogen zwölf Mal auf ihn. Nimm den Schlüssel, zünde die beiden Fackeln mit dem magischen Puder an, lies die Wandmalerei und gehe dorthin zurück, wo Du das letzte Mal der Eule begegnet bist. Schwimme zur schmalen Insel und berühre links den Soldaten. Er bewegt sich. Laufe über die Stufen. Gehe durch die Höhle mit dem Greifhaken und über die Stufen nach rechts. Weiter geht es nach Norden. Öffne mit dem Schlüssel den Dungeon. Gehe nach links über die Stufen nach oben in den Gesichtsschrein.

DUNGEON SECHS: FACE SHRINE



IN DIESEM DUNGEON:
500 Rubine
Level Zwei-Kraftarmband

Mit den Bomben mußt Du einige Kristallschalter in diesem Dungeon aktivieren. Zudem muß das Level Zwei-Kraftarmband gefunden werden, bevor Du die Elefantenstatuen anheben kannst. Smasher ist der erste Dungeon-Boss, dem Du begegnest. Er wirft einen Ball nach Dir. Packe diesen und wirf ihn zurück. Mach das vier Mal, und Du gewinnst den Kampf. Die nächsten Bosse sind die Dodongo Schlangen. Wirf wie zuvor die Bomben so, daß sie sie fressen. Drei Bomben sollten für jede Schlange ausreichen. Facade ist der letzte Boss in diesem Dungeon. Triff alle Teile, die auf Dich zugeflogen kommen, mit Deinem Schwert und weiche den Löchern aus. Plaziere eine Bombe auf dem Gesicht auf dem Boden. Nach der fünften Bombe gewinnst Du und bekommst die Korallentriangel. Gehe vom Eingang aus südlich zur Ukuku Prärie. Hinter der Telefonzelle findest Du einige Löcher – der Eingang zum Schilderlabyrinth. Benutze die Pegasusstiefel und die Feder von Roc, um über die Löcher zu springen. Lies auf der anderen Seite das Schild und folge den weiteren Schildern in Linie der zuletzt gelesenen. Wenn Du falsch gehst, wirst Du angewiesen, zum Eingang zurückzukehren. Für einige Schilder müssen Büsche nieder gemäht oder Löcher übersprungen werden. Beim letzten Schild erblickst Du einige Stufen. Gehe nach unten zu Mamu und bezahle 300 Rubine für den Song des Erwachens.

Gehe zum Mabe Dorf zurück und zum Bild nördlich von Marin und Tarins Haus, wo dem Fliegenden Waschbären ein Denkmal gesetzt wurde. Stell Dich davor und schiebe es nach vorne. Du entdeckst Du einige Stufen, die nach unten führen. Du findest die Überreste des Fliegenden Waschbären. Spiele den Song des Erwachens, um ihn auferstehen zu lassen. Er folgt Dir nun.

Gehe nach Norden in das Tal Tal Gebirge und über die lange Treppe, die im tiefen Wasser beginnt. Halte Dich weiter nördlich in Richtung des Hen Hauses. Betrete den Höhleneingang südlich des Hen Hauses und gehe nach oben. Überquere mir Hilfe des fliegenden Bären die Schlucht. Links findest Du den Vogelschlüssel. Gehe in südlicher Richtung zu dem Ort zurück, wo Du das tiefe Wasser erreicht hast und gehe nach Osten. Du erreichst eine Hütte auf einer Gebirgskette. Den Dungeon findest Du im Westen. Setze den Schlüssel ein und betrete den Adlerturm.

DUNGEON SIEBEN: EAGLE'S TOWER

IN DIESEM DUNGEON:
Level Two Shield
120 Rubine
Geheime Seemuschel

Kurz vor der Begegnung mit dem ersten Boss findest Du den Level Zwei-Schild. Der erste Boss ist Hinox. Es ist der gleiche Zyklop, den Du schon im zweiten Dungeon bekämpft hast. Triff ihn drei Mal mit dem Greifhaken, um ihn zu töten.

Der nächste Boss ist der Grim Creeper. Dieser Typ hetzt Fledermäuse auf Dich. Töte alle sechs, und er gibt auf. Der letzte Boss ist der Böse Adler. Triff den Vogel mit dem Greifhaken, wenn er sich in Reichweite befindet. Sollte er in einer oberen Ecke erscheinen und mit den Flügeln schlagen, solltest Du Deinen Schild hochhalten und Dich ihm nähern, bis er sich bewegt. Sechs Treffer mit dem Greifhaken reichen aus, und der Adler ist Geschichte. Gehe zurück in den Dungeon und nimm die Organ of Evening Calm. Noch ein Dungeon ist zu überstehen! Falls Du 20 Geheime Seemuscheln besitzt, solltest Du diese zum Seemuschel Haus in der Ukuku Prärie









Das herzförmige Ding im Zentrum der Löcher ist – was für eine Überraschung – ein Teil eines Herzens. Findest Du vier davon, bekommst Du einen Extraenergiepunkt. Link kommt hier mit Rocs Feder weiter.



Du findest die meisten wichtigen Gegenstände, doch einige lassen sich auch käuflich erwerben.

bringen, um das Level Zwei-Schwert zu bekommen. Es lohnt sich nach den Muscheln zu suchen, denn das Level Zwei-Schwert ist wichtig.

Laufe zum Hen Haus und gehe nach Westen über die Brücken. Benutze den Greifhaken, falls es notwendig erscheint. Hinter den Brücken findest Du unter einem Busch eine Treppe. Benutze sie und laufe nach Westen durch und aus einer Höhle. Weiche den Steinen aus und gehe nach Norden. Gehe oben angekommen nach Westen, bis Du einen versperrten Höhleneingang erreichst. Öffne diesen mit einer Bombe und gehe drinnen mit Hilfe des Level Zwei-Schildes am Flammenwerfer vorbei. Weiter geht es nach Westen über die Stufen zu einem riesigen Schildkrötenkopf. Stelle Dich davor und spiele den Song des Erwachens. Der erweckt den Kopf zum Leben, so daß Du ihn mit Deinem Schwert zerstören kannst. Betrete Turtle Rock.

DUNGEON ACHT: TURTLE ROCK

IN DIESEM DUNGEON:

140 Rubine
Magierstab

In diesem Dungeon müssen mit den blinkenden Blöcken die Böden gefüllt werden. Steuere die Blöcke mit dem Steuerkreuz. Der erste Boss in diesem Dungeon ist Hinox. Triff ihn wie zuvor auch mit dem Greifhaken. Der nächste Boss ist Rollende Knochen, eine weitere Kreatur, der Du vorher auch schon begegnet bist. Springe mit der Feder über seine Waffe und triff ihn mit Deinem Schwert.

Smasher ist der nächste Boss. Wirf mit Hilfe des Kraftarmbandes die Kugel zu ihm zurück. Mache das solange, bis er endlich aufgibt. Nervensäge!

Die Dodongo Schlangen stehen als nächstes auf der Liste. Füttere sie mit Bomben, bis sie endgültig Ruhe geben. Als nächstes ist Blaino an der Reihe – ein Pinguin! Weiche seinen Schlägen aus und warte, bis er sich auf seine Spezialattacken vorbereitet. Greife ihn in diesem Moment mit dem Schwert an. Hüte Dich vor seinen Schlägen! Wiederhole diese Prozedur, bis er den Löffel ablegt. Danach kannst Du den Magierstab an Dich nehmen.

Der vorletzte Boss in diesem Dungeon ist Cue Ball. Er ist der gleiche wie in Dungeon Vier, nur daß Du jetzt auch noch mit Lava zu tun bekommst. Vernichte ihn mit Deinem Schwert. Der letzte Boss ist Hot Head (Hitzkopf?). Stelle Dich in seinem Raum vor die Tür. Triff ihn öfter mit dem Magierstab, wenn er aus der Lava emporsteigt. Wenn Du ihn achtmal triffst, bevor er in die Lava zurück geht, fällt seine äußere Schale ab, und ein paar weitere Treffer bringen ihn zur Strecke. Jetzt muß nur noch die Donnertrommel aufgehoben werden.

Das ist der letzte Dungeon! Falls Du ihn noch nicht gefunden hast, brauchst Du vorher das Vergrößerungsglas. Gehe zum Dorf der Tiere und gebe Miss Goat den Hibiskus. Anschließend sollst Du Mr. Write, der in den







Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden.
Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen...
und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!

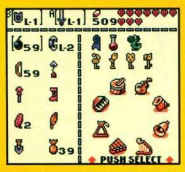
Nintendo
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES DEUTSCHLAND



LÖSUNG



▲ Das Angeln bringt Dir eine Menge Geld ein. Übe vorher jedoch ein bißchen.





▲ Diese grünen Blobs teilen sich, wenn Du sie mit dem Schwert triffst. Schlage schnell noch mal zu!





▲ Höre auf die Eule. Sie gibt Dir Tips!



nördlichen Teilen der Geheimnisvollen Wälder lebt, einen Brief übergeben. Gib ihm den Brief, und er gibt Dir einen Besen dafür. Kehre zum Dorf der Tiere zurück und finde Großmutter Ulrira. Gib ihr den Besen, den Du von Mr. Write bekommen hast, und sie gibt Dir dafür einen Angelhaken. Nimm diesen mit und schwimme in Marthas Bucht nach Osten und dann vom Catfish's Maw aus nach Süden. Schwimme unter die Brücke. Vom Angler bekommst Du für den Angelhaken die Kette der Meerjungfrau. Diese gibst Du der Meerjungfrau ein Bild nördlich von Catfish's Maw. DU erhältst eine Schuppe von ihrem Schwanz. Lege die Schuppe auf die Statue der Meerjungfrau, um eine geheime Passage zu öffnen. Gehe hinein und schnapp Dir das Vergrößerungsglas. Kehre zur Bücherei in Mabe zurück und lies mit Hilfe des Vergrößerungsglases das Buch rechts unten im Regal. Der Acht-Pfeile-Code zeigt Dir, in welcher Reihenfolge Du im Ei durch die Räume gehen mußt, also merke ihn Dir gut!

Laufe anschließend zu den Torombo Shores. Ein Affe bewirft Dich mit Kokosnüssen. Gehe dort nach Süden. Du entdeckst einen Bereich in der Wand, den Du mit Bomben aufsprengen kannst. Gehe durch den entstehenden Spalt. Tausche jegliche Gegenstände mit jeder Person, der Du begegnest. Du erhältst am Ende einen Bumerang. Falls Du mal einen falschen Handel eingegangen bist, kannst Du den Tausch in einem Gespräch wieder rückgängig machen. Laufe nun zu Mt. Tamaranch. Stelle Dich vor das Ei und spiele Marians Song – die Ballade des Windfischs. Die Tür im Ei wird geöffnet. Laufe über die Stufen nach oben.

Das Ei

Laufe nach Norden und lasse Dich nach unten in ein Labyrinth aus Räumen fallen. Wende den Code aus dem Buch an, um durch das Labyrinth zu kommen. Wenn Du der Sequenz korrekt folgst, erreichst Du einen Raum mit einem Loch in der Mitte. Lasse Dich in das Loch fallen und bereite Dich auf den letzten Kampf vor.

Dein Feind erwacht sechs Mal zu neuem Leben, also passe gut auf Dich auf!

Erste Inkarnation: Giant Gel

Diese Masse folgt Dir durch den Raum. Wirf magisches Puder auf sie, wenn sie anhält. Mach das drei Mal, und sie verwandelt sich...

Zwei Inkarnation: Agahnim

Dieser Zauberer feuert Feuerbälle und Kreuze auf Dich. Weiche den Kreuzen aus und wehre die Feuerbälle mit Deinem Schwert ab. Schaffe das viermal, und er verwandelt sich...

Dritte Inkarnation: Moldorm

Schon wieder dieser Wurm! Triff ihn erneut oftmals am Schwanz. Sieben Treffer reichen, und er verwandelt sich...

Vierte Inkarnation: Ganon

Ganon greift mit seinem Stab und Feuer-Fledermäusen an. Greife mit Deinen Pegasusstiefeln und dem Schwert im passenden Moment an. Sechs Treffer und er verwandelt sich...

Fünfte Inkarnation: Lanmola

Greife diesen Wurm sofort mit den Pegasusstiefeln und dem Schwert an. Triff ihn einmal, und er verwandelt sich...

Sechste Inkarnation: Dethl

Springe mit Rocs Feder über die Arme dieser Kreatur. Triff sein offenes Auge mit dem Bumerang. Ein Treffer in der Mitte des Auges reicht aus, um sie zu töten!

Das sechste Monster ist tot... und Du hast das Spiel geschafft!



64 POWER...

WIR MACHEN DAS WARTEN AUF NEUE SPIELE ERTRÄGLICH!



64 POWER...

JETZT IM HANDEL!

Fr. 3.90



A BUG'S LIFE



HARVEST MOON



GEX: ENTER THE GECKO



RESERVOIR RAT



POCKET POWER COLOR