

# MOUSE TRAP HOTEL

Ein Mäuserich sucht seine Herzensdame – und bekriegt sich dabei mit Seifenblasen und Sprungfedern. Gäääh!

## INFO

Wir freuen uns, euch diesmal einen Gastbeitrag zu präsentieren. Unser Leser Stefan Bee, Redakteur der Fansseite [www.gameboyland.de](http://www.gameboyland.de), hat sich eine „Pixel-Panne“ für den Game Boy vorgeknöpft!

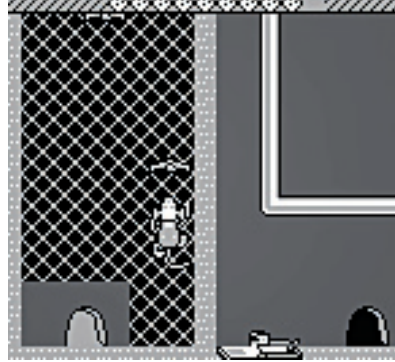
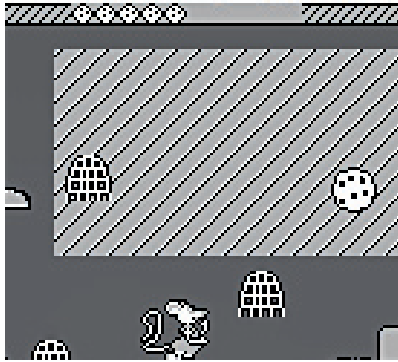
Im selben Gebäude wohnt seine Freundin – die hat jedoch im Gegensatz zu ihm Geschmack bewiesen und sich im Penthouse

eingenistet. Von der Sehnsucht gepackt, will Maxie seiner Freundin einen Besuch abstatten und muss sämtliche sechs Etagen des Hotels durchwandern. Seinen Schwanz als Peitsche verwendend, kämpft er sich durch knallharte Szenarien wie Waschküchen oder Fitnesscenter und bekommt es mit „spektakulären“ Feinden wie aus Waschmaschinen hochsteigenden Seifenblasen oder aus Matratzen herauschießenden Sprungfedern zu tun. Als wäre dies nicht schon „brutal“ ge-

nug, hat Maxie auch mit einer völlig verbockten Steuerung zu kämpfen: Sie ist hakelig und unpräzise. So werden Sprungpassagen zu einem reinen Glücksspiel. Gegner sind – wenn überhaupt – nur mit perfektem Timing zu treffen. Hinzu kommt noch die karge Optik inklusive gähmend langweiliger Hintergründe sowie ein absolut fürchterlicher Soundtrack. ■



Spaßbremse: Die Reise des Mäuserichs durch das Hotel leidet unter dem platten Gameplay, der ungenauen Steuerung und der schwachen Technik.



**N-ZONE-Leser**  
**Stefan meint:**

„Glücklicherweise lässt sich die Musik abschalten, ansonsten hättet ihr auch nebenbei einen Rasenmäher zur besseren musikalischen Untermalung laufen lassen können. Sollte sich Maxie trotz aller Umstände dennoch bis zum Ende des Spiels durchkämpfen, so treibt ihn spätestens das chaotische Labyrinth am Schluss in den Wahnsinn. Kann eine Frau im Penthouse tatsächlich so einen Trip wert sein? Mit Sicherheit nicht!“

## WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch **AUF KEINEN FALL** merken. Bringt nix!

**Fakt #425:** Die Wario Land-Episode für den Virtual Boy hieß erst „Wario Cruise“, kam dann aber unter dem Titel **Virtual Boy Wario Land** in den Handel.

**Fakt #426:** Kapitän K. Rool aus **Donkey Kong Country 2** ist offensichtlich King K. Rool aus **Donkey Kong Country**. Ob dies bei Baron K. Roolenstein aus **Donkey Kong Country 3** auch so ist, bleibt fraglich, da bei ihm das andere Auge entzündet ist.

**Fakt #427:** Die Namen der Kremlings K. Lumsy und K. Rool sind Anspielungen auf die englischen Adjektive „clumsy“ (ungeschickt) und „cruel“ (grausam).

**Fakt #428:** Obwohl Donkey Kong der Namensgeber der **Donkey Kong Country**-Reihe ist, ist er im zweiten Teil nur in der Anfangs- und Endsequenz zu sehen, im dritten Teil sogar nur in der Endsequenz.

**Fakt #429:** Die Melodie des Untergrundlabyrinths aus **Super Smash Brothers Melee** stammt aus den Tempeln in **The Legend of Zelda: The Adventure of Link**.

**Fakt #430:** In der Stage „Schädelküste“ in **Super Smash Brothers Melee** kann man neben dem Meeresmuseum die Riesenschildkröte sehen, die einen in **The Legend of Zelda: Majora's Mask** zum Schädeltempel bringt. In letztgenanntem Spiel befindet sie sich allerdings nicht am Museum, sondern am Kap Zora.

**Fakt #431:** Link war nicht der erste Spielheld, der wusste, wie man Okarina spielt. Schon der Hauptdarsteller von **Wonderboy in Monster World** konnte auf dem Instrument musizieren.

