

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEO-SPIEL-LEBENSSTIL FÜR ALLE SYSTEME**

Int. Super Star Soccer  
WWF Wrestlemania  
Earthworm Jim  
NBA Live '96 u.v.m...



nur DM

**5,80**

**RIPLEY LEBT!**

## Alien Trilogy

Der geniale 3D-Shooter  
von Acclaim im Anmarsch

**WÜRMER AUF KRIEGSPFAD**

## Worms

Der Party-Knaller für  
Mega Drive und PlayStation

**DER KINOHIT ALS SPIEL**

## Toy Story

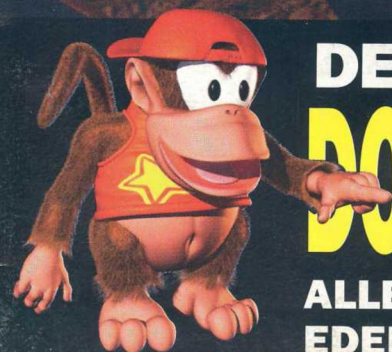
Disney's Grafikwunder  
auf dem Mega Drive



**DER MEGA-PLAYERS-GUIDE**

# DONKEY KONG COUNTRY 2

**ALLE GEHEIMNISSE ZU NINTENDOS  
EDELHOPSEREI - KOMPLETT GELÖST!**





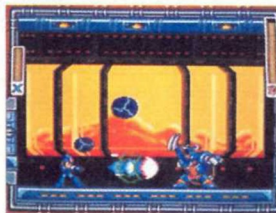
Für die drei Nintendo Plattformen wurde eine wahre Flut von Spielen vorgestellt. Eine kleine Auswahl der interessantesten Titel haben wir für Euch zusammengestellt: Vom Mechpiloten bis zum "Häuslesbauer"-SNES Game. Die größte Anzahl von Titeln gab es natürlich für das Super Nintendo zu sehen. Deshalb wollen wir unser Augenmerk zunächst auch auf Nintendos 16 Bitter richten. Wenn die Adventure-Spezialisten von Square etwas anpacken, kann man mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, daß es ein Hit wird. Die beiden Action Adventures, die man neben **Super Mario RPG** zu sehen bekam, dürften in dieser Hinsicht keine Ausnahme machen. Eine stimmungsvolle Mischung aus Rollenspiel und Action bietet **Gun Hazard**, ein Spiel der Front Mission Serie, bei dem ihr mit einem Mech, der sich im Laufe des Spiels zu einem schwerbewaffneten Kampfröbter ausbauen läßt, durch eine von Bürgerkriegen geplagte Welt stampft. Das umfangreiche und hübsch inszenierte Adventure **Bahamut Lagoon** versetzt Euch in die Welt von Drachen und fliegenden Inseln. Nachdem Ihr einen Feuerspeier ausreichend gefüttert habt, könnt Ihr ihn bei Kämpfen einsetzen. Dicht umlagert war der Stand von Enyx,



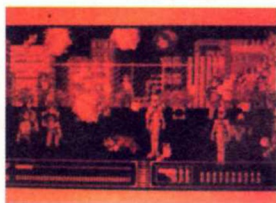
## Shoshinkai Messe Nachlese

Auch wenn die Augen der Öffentlichkeit in erster Linie auf das Nintendo 64 gerichtet waren, nahmen - zumindest diesmal noch - SNES, Game Boy und Virtual Boy den größten Teil des Shoshinkai Messegeländes ein

wo man den sechsten **Dragon Quest** Teil bewundern konnte, in dem der Spieler noch mehr Freiraum für eigene Entdeckungen hat als bei den bisherigen Spielen der Erfolgsserie. Vielversprechend sah auch das Adventure **Darkhalf** aus, bei dem das Geschehen aus isometrischer Perspektive dargestellt wird und Ihr sowohl auf Seiten der Menschen als auch Dämonen kämpfen könnt. Von Capcom gab es unter anderem **Mega Man X3** zu sehen, das vom Gameplay her wenig Neues zu bieten hat. Im dritten Teil ist es möglich, auch seinen Partner Zero zu steuern. Ebenfalls bei Teil 3 angelangt ist Konamis horizontal scroller Shooter **Parodius**, bei dem es wieder jede Menge zu lachen gibt. Mit edlen Rendergrafiken glänzte **Power Pro Wrestling '96**, bei dem bis zu vier Spieler den Ring unsicher machen. Im Ein-Spieler-Modus ist es möglich, eine komplette Ringer-Karriere durchzuspielen. Großes Publikumsinteresse erweckte Compiles Tetris-Verschnitt **Super Puyo Puyo**, an dem ebenfalls vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Unter die Baulöwen sind die Entwickler von Imagineer gegangen. **Sim City Limited** lautet der Titel der SNES-Umsetzung des, von Maxis entwickelten, PC Spiels Sim Town. Bei dieser



Megaman X3



Virtual Gunman



Dark Half







Mit dieser Waffe ist es kein Problem, die Prospekte an die potentiellen Käufer zu bringen

Simulation geht es darum, eine Kleinstadt aus dem Boden zu stampfen und dafür zu sorgen, daß sich die Einwohner wohlfühlen und die Umwelt vor allzu großen Schäden bewahrt bleibt. Bei **GT Racing** darf man mit vierzehn verschiedenen Rennwagen über die Piste donnern und im selbst getunten Flitzer gegen einen Freund ins Rennen gehen. Bei Nintendo schließlich drehte sich alles, wie sollte es auch anders sein, um **Super Mario RPG** und das in dieser Ausgabe vorgestellte **Kirby's Dreamland de Luxe**. **Wario, Bomberman & Co** für Virtual Boy und Game Boy Auch bei den beiden "Kleinen" von Nintendo standen Mario und Kirby im Mittelpunkt. Beim Game Boy

Spiel **Kirby's Blockball**, für das das alterwürdige Block Out Pate stand, wird der niedliche Hüpfball dazu benutzt, Steine aus einer Mauer zu schießen. Mit Virtual Boy **Wario Land** wurde ein typisches, horizontal scrollendes, Mario Jump'n Run für die 3D-Konsole präsentiert. Wie schon zuvor kann sich der Klempner verwandeln und seine besonderen Fähigkeiten als Blue Wario oder Eagle Wario einsetzen, diesmal jedoch in einer räumlich wirkenden Umgebung. Am Stand von Hudson gab es Virtual Bomberman zu sehen, das jedoch bis auf den 3D-Effekt im wesentlichen den üblichen Bombermix bot. Neu ist der Challenging Mode: Innerhalb eines zwei- oder fünfminütigen Zeitlimits muß der Spieler versuchen, ein vorgegebenes Level zu bewältigen. **Bound High** von Japan System Supply verbindet Action und Puzzle Elemente zu einer bunten Mischung. Mit einem ballförmigen Roboter springt man durch die verschiedenen Levels und versucht, seine Gegner durch Berührung zu zerstören. Das 3D Puzzle-Spiel **Polygon Block** von T&E Soft bietet neben einer Tetris-ähnlichen Spielvariante auch einen Spielmodus, in dem es darum geht, aus den herunterfallenden Blöcken dreidimensionale Objekte, beispielsweise ein

Auto, zusammenzubauen. Bei Victor Entertainments **Virtual Gunman** schließlich handelt es sich um einen 3D-Shooter, der entfernt an die Ballerspiele von American Laser Games erinnert. Ihr schießt Euch durch fünf Levels, in denen zahlreiche Gegner warten, die sich zudem noch auf Euch zubewegen.



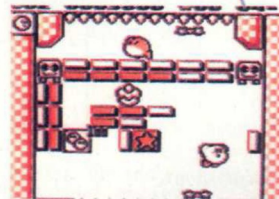
Virtual Bomberman



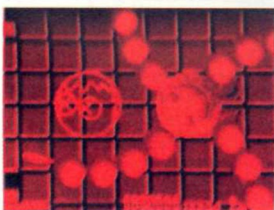
Dragon Quest



Kirby Blockball



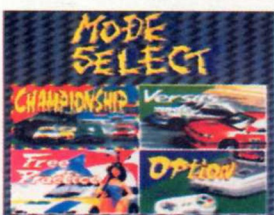
Power Pro Wrestling



Bound High



Bound High



GT Racing



Sim City