

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

MEGA
SHOCK

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

Neo Geo Club Switzerland
Postfach 226 CH-6312 Steinhausen
042 414 007
(Hotline Mo - Fr 17.30 bis 20.00 Uhr)

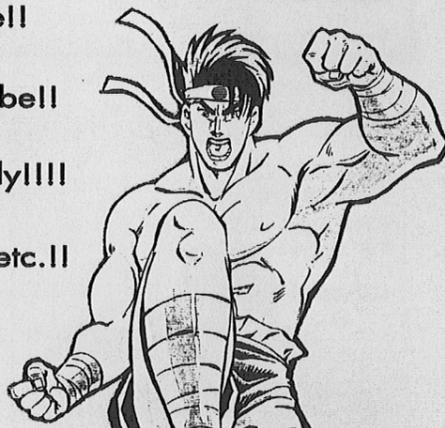
Endlich: Der NEO-GEO-Club Schweiz öffnet seine Tore!

Werde Mitglied und sichere Dir die Vorteile!!

Was bringt die Mitgliedschaft im NEO-GEO-Club MEGASHOCK?



Nebst kompetenter Beratung erhältst Du
Deine persönliche Member-Card!
und damit
Tiefstpreise für Spiele und Hardware!
Sowie 4x jährlich gratis:
Das NEO-GEO-Club-Magazin in Farbe!
mit vielen
Insider-Infos und News: NEO-GEO only!!!!
Auf unsere Fan-Artikel, wie
Poster, T-Shirts, Caps, Videos, Sticker, etc.!!
erhaltet Ihr einen gehörigen Rabatt!



U.V.a.m...!!

(hier abschneiden!)

ANMELDUNG

The Future Is Now
SNK

Bitte sendet mir die Anmeldeunterlagen. Ein frankiertes und adressiertes Rückantwort-Kuvert habe ich beigelegt.

Name: _____ Vorname: _____

Adresse: _____ PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

O.K.! Jetzt Talon abschneiden, in ein genügend frankiertes Kuvert stecken und ab geht die Post!!

SUPER HIGH TECH GAME

NEO·GEO

MEGASHOCK

Das Insider-Magazin für NEO-GEO-Fans

Die shockierende
2/94



Shockierend:
NEO-Star 32Bit !

Wir testen:
Spinmaster
Wind Jammers
Andro Dunos

Der Überhammer!!!!

NEO-GEO MEGA SHOCK NEO-GEO

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Postfach 226 CH-6312 Steinhausen
042 414 007
 (Hotline Mo - Fr 17.30 bis 20.00 Uhr)

Stand: 03.94

GAMES

3 Count Bout	US/PAL	Fr.	289.--	Mutation Nation*	US/PAL	Fr.	229.--
Alpha Mission*	US/PAL	Fr.	149.--	NAM 1975	US/PAL	Fr.	179.--
Alpha Mission 2	US/PAL	Fr.	169.--	Ninja Combat	US/PAL	Fr.	179.--
Andro Dunos*	US/PAL	Fr.	199.--	Ninja Commando*	US/PAL	Fr.	199.--
Art of Fighting	US/PAL	Fr.	289.--	Puzzled	US/PAL	Fr.	149.--
Art of Fighting 2	US/PAL	Fr.	339.--	Riding Hero*	US/PAL	Fr.	169.--
Baseball 2020	US/PAL	Fr.	139.--	Robo Army*	US/PAL	Fr.	189.--
Baseballstars*	US/PAL	Fr.	179.--	Samurai Shodown	US/PAL	Fr.	339.--
Baseballstars 2	US/PAL	Fr.	229.--	Sengoku*	US/PAL	Fr.	179.--
Blues Journey*	US/PAL	Fr.	179.--	Sengoku 2	US/PAL	Fr.	298.--
Burning Fight*	US/PAL	Fr.	179.--	Soccer Brawl	US/PAL	Fr.	229.--
Crossed Swords*	US/PAL	Fr.	169.--	Spinmaster	US/PAL	Fr.	329.--
Cyberlip	US/PAL	Fr.	179.--	Super Eightman	US/PAL	Fr.	179.--
Fatal Fury*	US/PAL	Fr.	229.--	Super Sidekicks*	US/PAL	Fr.	298.--
Fatal Fury 2	US/PAL	Fr.	289.--	Super Sidekicks 2	US/PAL	Fr.	a.A.
Fatal Fury Special	US/PAL	Fr.	339.--	Super Spy*	US/PAL	Fr.	169.--
Fighting History Dynamit	US/PAL	Fr.	a.A.	Super Volleyball	US/PAL	Fr.	a.A.
Football Frenzy*	US/PAL	Fr.	229.--	Top Hunter	US/PAL	Fr.	a.A.
Ghost Pilots	US/PAL	Fr.	159.--	Top Players Golf	US/PAL	Fr.	149.--
King of Monsters	US/PAL	Fr.	179.--	Trash Rally*	US/PAL	Fr.	189.--
King of Monsters 2	US/PAL	Fr.	209.--	Viewpoint*	US/PAL	Fr.	399.--
Last Resort	US/PAL	Fr.	279.--	Wind Jammers	US/PAL	Fr.	a.A.
Leage Bowling*	US/PAL	Fr.	179.--	World Heroes	US/PAL	Fr.	229.--
Magician Lord	US/PAL	Fr.	179.--	World Heroes 2	US/PAL	Fr.	329.--
Mah Jongg* (+ controller)	US/PAL	Fr.	199.--	World Heroes Jet	US/PAL	Fr.	349.--

HARDWARE

NEO-GEO (PAL-Version), inkl. 1 Joyboard	Fr.	599.--
NEO-GEO (RGB-Version), inkl. 1 Joyboard	Fr.	619.--
RGB-Kabel (für PAL-Konsolen)	Fr.	39.--
Joyboard, (original SNK)	Fr.	99.--
Memory-Card, 2KByte	Fr.	49.--
NEU: Einbau 60Hz-Umschaltung!	Fr.	49.--

ACHTUNG:

Bei uns wirst Du nicht mit Billigangeboten von alten oder nicht lieferbaren Spielen geködert und wir ärgern Dich auch nicht mit stetigen Preisänderungen und nicht einhaltbaren Versprechungen. Wir bieten faire Preise und kompetenten Service; just call us!!

VERKAUFSBEDINGUNGEN

1. Nicht-Mitglieder bezahlen per Nachnahme!
1. Preise verstehen sich exklusiv Porto und Verpackung!
2. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen!
3. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

(Bei allen mit einem * gekennzeichneten Artikeln ist leider mit längeren Lieferzeiten zu rechnen! Weitere Info's über unsere Hotline!)

FAN-ARTIKEL

Poster, gerollt, ca. 60 X 84 cm, hochglanz, diverse Motive	Fr.	8.--
NEO-GEO T-Shirts, div. Motive	Fr.	39.--
NEO-GEO-Cap, div. Farben + Motive*	Fr.	39.--
SNK-Carry-All-Bag*	Fr.	59.--
Music-CD's, zu div. Games	ab Fr.	39.--
Auto-Aufkleber, gold/schwarz*	Fr.	9.--
SNK-Flagge, japano-Style, 40 X 170 cm	Fr.	29.--

FRACHTKOSTEN

1. Gegen Nachnahme	+	Fr.	15.--
2. Vorkasse (nur Ausland)	+	Fr.	6.--
3. Gegen Rechnung	+	Fr.	6.--
4. Express-Zuschlag	+	Fr.	8.--

EDITORIAL-ZONE

"Ding, Ding; Round two; fight!!!", oder so ähnlich! Auf jeden Fall herzlich willkommen zur zweiten Runde MEGASHOCK! Wir freuen uns, wie Ihr hoffentlich auch, bereits Heft Nr. 2 in den Händen zu halten. Auch diesmal möchten wir Euch alle wieder auf den aktuellen Stand der Dinge bringen.

Obwohl wir fast keine Zeit zum Fertigen dieser Ausgabe hatten (wir haben uns nächtelang mit Art of Fighting 2 herumgeschlagen!) ist sie ein paar Seiten dicker geworden. Das ist auch gut so, denn wenn wir den PR-Leuten bei SNK Glauben schenken dürfen, erwartet uns in den nächsten Wochen eine wahre Modulfut. Was ist bloss der Grund dafür? Das Zauberwort heisst "3rd-Party-Development". Es entwickeln zwar erst DataEast, Sammy, Visco-Games, Alpha-Denshi, Monolith, Sunsoft, Wave und Taito für SNK, neue Lizenznehmer kommen aber bereits auf den Geschmack!

Für uns bedeutet das erstens Spiele wie Sand am Meer, zweitens werden die Preise fallen und drittens wird das NEO-GEO endlich aus der Versenkung auftauchen! Einziger Negativpunkt der ganzen Sache ist wohl der, dass auch die Anzahl der schlechten Games schneller zunimmt und somit die Gefahr, sein Geld in den Sand zu setzen! Darum wird es umso wichtiger, sich richtig zu informieren, um Fehlkäufe zu verhindern, z.B. indem Ihr das MEGASHOCK-Magazin lest!

Unsere Aufgabe als MEGASHOCK-Team gewinnt somit immer mehr an Bedeutung. Dies bestätigen uns auch die über 100 NEO-GEO-Fans, die sich bis heute bei uns gemeldet haben (obwohl lange nicht alle im Club sind). Deshalb grüssen wir auch alle nicht MEGASHOCK-Member, die jetzt diese Ausgabe lesen; hoffentlich gefällt Euch unsere shockierende Nr. 2!!! So long...

Euer MEGASHOCK-Team



INHALT 2/94

Rubriken

Shopping	1
Wertungswut	3
Action-News	4-6
Preview	7
Feedback	8
Tips & Tricks	9-10
Last Minute Update	15-16
Die Club-Seite	17
Vorschau/Impressum	18
Club-Anmeldung	19

Spiele-Tests

Spinmaster	11
Art of Fighting 2	12
Wind Jammers	13
Oldie: Andro Dunos	14

WERTUNGSWUT

Neue Hard- und Software zu bewerten ist gar nicht so einfach. Vorallem bei NEO-GEO-Titeln wird eine Bewertung zum schwierigen Unterfangen, sind doch die meisten neuen Spiele sowieso über dem Durchschnitt angesiedelt. Wir haben uns lange überlegt, wie nun eine sinnvolle Bewertung auszusehen hat. Eine %-Wertung bei Grafik und Sound wäre unserer Meinung nach totaler Unfug, weil die Unterschiede einfach zu gering sind (z.B. "hat Fatal Fury Special oder Samurai Shodown die bessere Grafik???"). Beim Spass sieht's dann allerdings anders aus. Hier geht es nicht um prachvolle Grafik und Hammer-Sound, sondern vielmehr darum, wie lange man mit einem Spiel Freude hat. Eine %-Wertung ist hier also angebracht, welche wir - die Tester - gemeinsam bestimmen. Obwohl dieses Vorgehen eine recht genaue Bewertung zulässt, bleibt es nach wie vor unmöglich, es allen recht zu machen. An dieser Stelle sei gesagt, dass wir kein Blatt vor den Mund nehmen werden, d.h. wenn ein Spiel mies ist, dann schreiben wir das auch!

Hersteller

Eigentlich einleuchtend, dass hier der Hersteller, sprich Entwickler des Spiels erwähnt wird.

Thema

Wir unterscheiden: Shooter, Fighting, Jump'n Run, Jump'n Shoot, Beat'em Up, Sport, Adventure, Denk- und Strategiespiele sowie Simulationen.

Megs

Na, was wohl? Ja genau, die Anzahl MegaBit (nicht etwa MegaByte!).

Grafik/Sound/Spass

Die Bewertung von Grafik und Sound reicht von "hervorragend" (=megascharf!) über "sehr gut", "gut", "durchschnitt", "schlecht" bis hin zu "mies" (=vergiss es!). Da die Spass-Wertung die wichtigste ist, werden wir sie in % angeben, um noch etwas genauer abzustufen.

Name

Hier steht der offizielle US-Name des Spiels. Wir erwähnen den Japan-Titel im Test, falls unterschiedlich.

Mega Game	
Hersteller	Spieler
SNK	1 - 2 s
Thema	Erhältlich
Fighting	Niemals
Megs	Anz. Level
999	99
Grafik	Sound/FX
hervorragend	hervorragend
Spass	Preis Fr.
99%	999.-

Top-Hit?

Natürlich vergeben wir auch den Titel TOP-HIT! Allerdings nur an Spiele, die diesen Titel wirklich verdienen.

Spieler

Hier findet Ihr die mögliche Anzahl Spieler. Da die meisten NG-Titel für zwei sind, haben wir uns entschlossen, mit den Kürzeln "S"imultan und "A"bwechselnd noch etwas genauer zu werden.

Erhältlich

Das hier angegebene Datum ist der erste offizielle Erscheinungstermin in Japan. Ab diesem Datum könnt Ihr das Game bei uns bestellen.

Anzahl Level

Die Anzahl der Spielstufen, inkl. Oberendgegner-Stage. Sollte ein Game Unter-Level haben, weisen wir im Test darauf hin.

Preis

Dies ist der aktuelle MEGA-SHOCK Tiefstpreis bei Erscheinen des Games. Im Laufe der Zeit werden viele Spiele jedoch noch billiger.

ACTION-NEWS

Die Action-News in dieser Ausgabe werden wohl für so manche Überraschung sorgen. Seit der letzten Ausgabe haben sich einige interessante Fakten ergeben, z.B. was das Erscheinen des CD-Systems angeht! Ausserdem wollen wir Euch auch die neue 32Bit-Konsole von FM-Towns vorstellen - weshalb werdet Ihr sehen - und Euch ein paar Zückerchen aus dem Land des Lächelns präsentieren. Auf geht's!

Wir haben zwei Nachrichten für Euch, ne Gute und ne Schlechte! Welche wollt Ihr zuerst lesen? Die Schlechte? O.K. SNK hat den Erscheinungstermin für ihr CD-ROM nun definitiv verschoben. Das Wunder-Ding soll frühestens an der Sommer-CES in Las Vegas vorgestellt werden.

Nun aber die Gute: Das "Project 32" bei SNK hat endlich einen Namen: NEO-STAR! Diese neue Maschine ist grösser als die bisherige und bietet neben dem altbekannten Modul-Schacht noch einen CD-Port. Das 32Bit-System kommt mit zwei kabellosen Infrarot-Sticks und einer neuen Memory-Card, die nicht nur Spielstände speichert, sondern auch Highscores, etc. und nebenbei auch noch rund 20% mehr Speicherkapazität hat! In Japan soll man mit dieser Memory-Card sogar seine persönlichen Bankzahlungen erledigen oder einkaufen gehen können (via Homebanking und Homeshopping!).

Die grösste Neuerung ist jedoch das dual-CDi/CD-ROM-Drive, welches Video- und Audio-Daten problemlos und in Echtzeit wiedergeben kann. Die genauen technischen Daten lagen zwar immernoch nicht vor, daher können wir Euch nur das erzählen, was wir bis heute wissen:

Der STAR ist natürlich eine reinrassige 32Bit-Konsole, mit 14Mhz getaktet. Eine RISC-CPU unterstützt das Ganze.

So ähnlich wie Panasonics 3DO soll der STAR aussehen. Genaue Bilder lagen uns leider keine vor. Ob Joypads statt Joyboards beiliegen, blieb ungeklärt. Man munkelt allerdings, von den grossen, unhandlichen Sticks wegzukommen.



Die Standard-Auflösung liegt voraussichtlich bei 640 X 480 Pixeln, soll aber dank dem neu entwickelten Super-Scart-System auf das Doppelte erhöht werden können!

Der Hauptprozessor wird von allen möglichen Custom-Chips unterstützt, um z.B. rasend schnelle Polygon-Grafik zu erzeugen! Man spekuliert, dass der STAR die erste Konsole sein wird, die wirklich voll interaktive Virtual-Reality-Games bieten soll! So etwas war selbst in der Spielhalle noch nicht da! Das CDi-Feature erlaubt Movie-like Sound und Grafik zusammen mit Video-Game-Interaktion via Cartridge. Man stelle sich die mit Hilfe dieser Technik erstellten Spiele einmal vor! Unglaublich!!

An der Rückseite befinden sich alle möglichen Anschlüsse, z.B. für TV/Modem (somit stehen Multiplayer-Sessions nichts mehr im Wege), Tastatur (ja, das NEO-GEO wird zur Multimedia-Anlage!) und 3D-Brille (Virtual Reality, wir kommen!). Der Preis stand noch nicht fest,

soll sich aber unter Fr. 1.000.- einpendeln. Vor Weihnachten 94 wird es das Gerät wohl kaum zu kaufen geben.

Der STAR ist also eine eigenständige 32Bit-Konsole. So, so, und was bitteschön passiert mit den alten NEO's, die bis anhin so zuverlässig ihren Dienst taten? Auf den Müll damit? Müssen alle NG-User ein neues Gerät kaufen? Natürlich nicht!! SNK hat anscheinend an alles gedacht und weiss auch hier die optimale Lösung:

Parallel zum STAR soll es auch eine 32Bit-Erweiterung für alte NEO-GEO's zu kaufen geben (natürlich zu moderatem Preis), welche über die meisten Funktionen und Features des STAR verfügen soll. Ihr braucht also keine Angst zu haben, Eure Konsole hätte bald ausgedient. Mit dieser Erweiterung macht Ihr aus Eurer alten 16Bit-Maschine schwupps einen neuen 32Bitter mit CD-ROM-Port! SNK ist bereits jetzt daran, coole Spiele für den STAR zu entwickeln. (Fortsetzung S. 5)

Fortsetzung von S. 4: Gerüchten zu Folge soll eines der ersten Titel das langersehnte **Viewpoint 2** sein. Ob die neuen Spiele aber ausschliesslich auf CD erscheinen, oder ob Modul/CD kombiniert werden, bleibt abzuwarten. Auch die Preise für Spiele auf CD stehen noch nicht fest, sollen aber wesentlich billiger wie bisher sein!

Das alles hört sich so unverschämt gut an, dass wir wohl lieber abwarten sollten, wie sich alles weiterentwickelt. Wir für unseren Teil glauben jedenfalls erst, was wir auch wirklich gesehen haben!

Sportspiele

Dieses Jahr wird ein Jahr der Sportspiele werden. Ganze vier neue Titel aus dieser Branche sollen dieses Jahr vom Fließband laufen. Nebst einem Fussball- und Boxing-Titel, erscheint auch ein Basketball-Game.



Die SuperNES-Umsetzung von NBA-JAM braucht sich nicht vom Automaten zu verstecken. Hoffentlich erwartet uns ähnlich Gutes!

SNK werkelt zur Zeit an einem Basketball-Spiel, das NBA-JAM von Midway in den Schatten stellen soll. Wer den Automaten oder die wirklich gelungene SNES Umsetzung kennt, darf sich sicher auf ähnliches gefasst machen. Action steht natürlich im Vordergrund. Ob wir auch auf Original-Spieler zurückgreifen dürfen, wie das bei NBA der Fall ist, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen.



Schöner denn je: Mai Shiranui als Plastik-Model im Massstab 1:8.

Fatal-Fury-Mania

Die Japaner wissen aber auch alles zu vermarkten. Nebst Street-Fighter 2 Chips (!) und dergleichen, wird natürlich auch die Fatal-Fury-Serie davon nicht verschont. Erstes Beispiel ist obige Vinyl-Figur von Mai Shiranui, die Ihr für umgerechnet Fr. 70.- kaufen könnt. Anmalen müsst Ihr sie dann allerdings selber (für 70 Hämmer hätte ich eigentlich ein coloriertes Modell erwartet, aber was soll's...).

Für alle SNES-Fatal-Fury-Spieler gibt's seit neuem den sogenannten **FF-Commander!** Dieses Joypad bietet bereits vorprogrammierte Special-Moves zu allen FF2-Charaktere auf Knopfdruck. Natürlich dürft Ihr auch selbst eigene Moves programmieren, z.B. für Street-Fighter 2, für das es nämlich keinen Commander gibt.



Endlich keine wunden Finger mehr, dank dem Fatal-Fury-Commander.

DataEast dreht auf!

Die Engländer, die meist mit mässigen Arcade-Umsetzungen für Furore sorgten, zeigen sich auf dem NEO-GEO in neuem Gewand. Mit Arcade-Hardware kennen sich die Jungs wahrscheinlich besser aus als mit MegaDrive & Co. Mit Titeln wie Miracle Adventure befindet man sich jedenfalls wieder auf Erfolgskurs, die nächsten Spiele sind bereits in Entwicklung.

Erstes im Bunde ist das etwas ominöse **Wind-Jammers** Frisbee-Game. Obwohl der erste Eindruck eher mässig war, entwickelte sich dieses Spiel nach längerem Hinsehen zum wahren Sucht-Titel! Ihr seht das Spielfeld von schräg oben. Ihr könnt auf viele verschiedene Arten Eure Scheibe werfen, sogar Trick-Shoots, sprich Special-Moves, sind möglich. Wahlweis kann gegen den Computer oder gegen einen Freund gespielt werden. Der Suchteffekt zeigte sich eindeutig im 2-Player-Mode: Den Gegner nach Strich und Faden zu vera... macht einen heiden Spass!

Auf alle Fälle sollte man sich diesen Titel merken, vielleicht wirts ja ein Klassiker!??

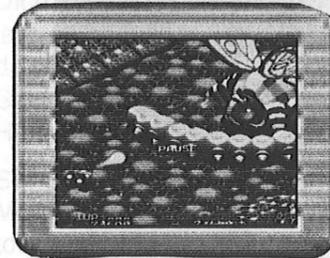
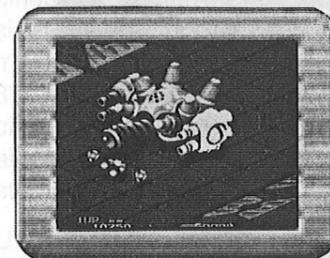
Fighting History Dynamit (wahrscheinlich Teil 2 des Arcade-Automaten) steht auch schon in den Startlöchern. Allerdings überzeugte der damalige Automat schon nicht (schuld daran waren komische Figuren und mässige Spielbarkeit). Mit 13 Fightern und Verbesserungen bei Sound und Animation dürfte dieser Teil aber hoffentlich besser ausfallen.

Allerdings ist die Prügelspiel-Welle gerade jetzt ziemlich am Höhepunkt angelangt. Das dieser Titel besser als das bereits angekündigte Survivor wird, ist ziemlich unwahrscheinlich. Abwarten und Tee trinken!

FM-Towns: Marty!

Ladies and gentlemen, der schlafende Gigant ist erwacht, d.h. in Japan, aber wenn wir uns die Spiele für dieses Gerät anschauen, wird es wahrscheinlich nicht mehr lange dauern, bis die Marty auch bei uns dem 3DO Konkurrenz macht.

Diese 32Bit-Konsole wurde speziell für 1:1 Automaten-Umsetzung entworfen, und die ersten bereits erhältlichen Titel bestätigen dies mehr als deutlich. So gibt's nebst Capcom's Slam Masters auch das bereits legendäre Viewpoint! Auf der Marty soll Viewpoint sogar noch besser sein, dank CD-Unterstützung! Aber seht selbst:



Billiger Samurai!

Wer schon immer mal Samurai Shodown spielen wollte, ohne gleich ein halbes Vermögen auszugeben, dem sei die SNES-Umsetzung wärmstens empfohlen. Allerdings wird die Umsetzung erst um Weihnachten erwartet, natürlich von TAKARA!

Aber auch World Heroes 2, King of Monsters 2 und Fatal Fury Special sollen bald für SNES umgesetzt werden. Hoffentlich geben sich die Programmierer etwas mehr Mühe, als sie sich bei der minder guten Umsetzung von A.o.F. gegeben haben!

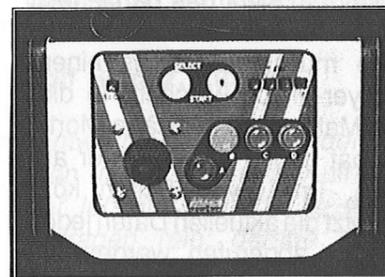
Battle of Destiny

Das unter dem Arbeitstitel angekündigte Spiel "Survivor" hat nun endlich seinen richtigen Namen: Battle of Destiny!

Neu dazugesellt haben sich nebst Kämpfern aus World Heroes, Fatal Fury und Art of Fighting auch ein paar Haudegen aus Samurai Shodown und Ikari Warriors (!). Wie man die Sache mit den Waffen lösen will bleibt jedoch noch unklar! Wir sind jedenfalls hoch gespannt, was uns erwartet.

Arcade-Sticks

Gamer, die Ihre "Pack-In-Sticks" leid sind und etwas wollen, das wirklich Hallen-Feeling rüberbringt, sollten sich die neuen Joysticks von MAS Systems mal näher betrachten. Die neue und bis jetzt noch unbekannt Firma aus California/USA hat die Spiele-Industrie seit über 10 Jahren beobachtet und weiss deshalb genau, was Gamer brauchen und was nicht. Drum ist es nicht verwunderlich, dass der MAS-Joystick fürs NEO-GEO getrost als der Beste bezeichnet werden kann, den man für Geld heute kaufen kann. Das \$79 teure Gerät bietet Dauerfeuer für jeden einzelnen Button (King of Monsters 2 oder 3 Count Bout sind damit kein Problem mehr!), sowie eine Slow-Motion-Funktion. Aber auch für's SNES/MD gibt's einen solchen Stick, allerdings für teure \$105 (6 Button!).



Für alle, die das lästige Joystick umstöpseln satt haben, bietet die Firma Innovation einen sogenannten Arcade-Stick an.

Im direkten Vergleich mit dem MAS-Stick schneidet dieses Board allerdings - wegen mangelnder Qualität in der Verarbeitung - schlechter ab. Dafür müsst Ihr hier nicht so tief in die Tasche greifen. Für ca. Fr. 90.- gehört der Innovation-Stick Euch, ebenfalls kompatibel mit SNES/MD.

Interesse? Ruft einfach mal zu Hotline-Zeiten bei uns an!



Der Arcade-Stick: Obwohl er gut aussieht, lässt die Plastik-Qualität doch zu wünschen übrig!

NEO goes Public!

Nach der letzten Software-Flaute herrscht endlich wieder Aufwind bei SNK. Bis zum Sommer sind sage und schreibe 10 (!) neue Titel angekündigt oder in Produktion.

Nach DataEast steigt nun auch Taito bei SNK ein und produziert ein Sportspiel mit Namen **Super Volleyball**.

Alpha Denshi wird den lang erwarteten Magician Lord Nachfolger fertigstellen. Allerdings wird das Teil nicht Magician Lord 2 heissen, einzig die Spielfigur soll noch an Teil 1 erinnern.

SNK selbst werkelt fleissig an Super Sidekicks 2. Rechtzeitig zur Fussball-WM '94 in den USA soll das Spiel im Sommer erscheinen und alle Mannschaften beinhalten, die auch tatsächlich bei der WM mit dabei sind.

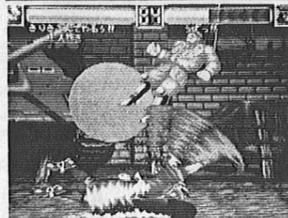
Auch Grübel-Spiel-Fans kommen bald wieder auf ihre Kosten. Zwei neue Spiele des "Tetris-Genres" sollen die Hirnzellen wieder zum kochen bringen.

PREVIEW: WORLD HEROES JET

Es war natürlich nur eine Frage der Zeit, bis auch ADK einen dritten Teil ihrer World Heroes Saga produzieren würde. Teil 3, genannt WH2 JET, ist nichts anderes als eine Art Turbo-Version, vergleichbar mit Street Fighter 2 Turbo! Die Neuerungen halten sich dementsprechend in Grenzen. Mit 178 MBit versucht das Modul in die Fussstapfen von Art of Fighting 2 zu treten, ob das gelingt, werden wir sehen.



Der Strassenpunk heizt Broken kräftig ein! Freddy ist ein Dreck dagegen!



Wie wir in Erfahrung gebracht haben, dürft Ihr jetzt auf 16 Fighter zurückgreifen. Neu im Sortiment haben wir einen wirklich gefährlichen Bo-Kämpfer namens Ryofu (den Namensgebern gehen wohl die Ideen aus!?) und ein ebenfalls furchteinflößender Strassenpunk im Freddy Kruger-Look! Ebenfalls neu soll auch der absolute Endgegner sein. Allerdings wissen wir nahezu nichts über ihn (bloss, dass er leuchtend grüne Augen hat!).



Feuer und Flamme, frei nach dem Motto: Wütender Ninja, gefährlicher Ninja!

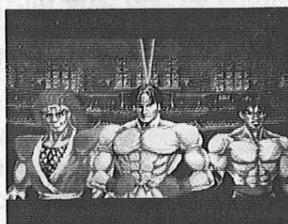
Alle Kämpfer und Hintergrundgrafiken wurden verbessert, jedoch nicht ersetzt. Schade, denn bloss das eine oder andere Fass mehr ins Bild zu stellen, war sicherlich nicht sonderlich schwierig!



Ryofu hat mit seiner Bo-ähnlichen Waffe eine riesen Reichweite!

Dennoch macht WH JET einen tadellosen Eindruck. Den Spielfiguren wurden noch mehr Animation-Frames und Moves verpasst, ausserdem sieht das ganze jetzt etwas edler aus. Der Death-Match Mode musste allerdings einem 3-Player-Match weichen. In diesem Match müsst Ihr à la Mortal Combat gegen zwei Gegner antreten. Im Auswahl-Schirm können jetzt die aktuellen Daten jedes Fighters abgerufen werden. Im 2-Player-Mode dürft Ihr Euch für Euren Fighter eine von vier verschiedenen Power-Einstellungen aussuchen.

Am Ende eines Kampfes seht Ihr ausserdem in einer kleinen Statistik, wer mit welchen Schlägen und Angriffen gewonnen hat. Eine nette Zugabe, die dem Gewinner schmeichelt, den Verlierer aber sicherlich frustren wird!



Ein Match zu dritt macht natürlich gleich nochmal so viel Spass!



Alle World-Heroes Fans sollten sich dieses Werk auf jedenfall mal ansehen, besser als Teil zwei ist es allemal. Selbst World-Heroes Gegner könnten jetzt doch noch auf den Geschmack kommen, vorallem weil der Schwierigkeitsgrad endlich fair ausgefallen ist. Nicht zu leicht und nicht zu schwer!

FEEDBACK

Die meisten Fragen von Euch haben wir ja bereits an unserer Hotline geklärt. Ergänzend zur Hotline haben wir diese Feedback-Seite eingerichtet! Viel Spass beim lesen.

mehr bei uns melden, nehmen wir die Sache in Angriff. Anime im Club-Heft vorstellen? Was meint die Mehrheit dazu?

Hi Sascha,

ich grüsse das ganze MEGASHOCK-Team und alle Mitglieder des Clubs! Ich hätte da ein paar Fragen: Wie sieht die Zukunft aus, von SNK's schwarzer Wunderkiste? Bleibt das Beat'em Up Fieber auch in Zukunft konstant?

Bisweilen galt ja das NG als eines der besten Konsolen. Wie sieht es heute damit aus (gemeint sind Konsolen wie Jaguar, 3DO, MegaCD II, usw.). Welchen Platz würde den das NG einnehmen, wenn man alle Systeme vergleicht?

Und nun die letzte Frage an Dich, Sascha: Werden in der jap. Version bei Samurai Shodown die Kämpfer wirklich am Schluss eines Fights in zwei Hälften geschnippelt???

So, das war's auch schon. Das MEGASHOCK-Heft ist wirklich toll, weiter so und bleibt weiterhin soooo fleissig bei der Arbeit. Alles Gute...

Stephan Merkle, D-Ispringen

(Antwort: Zuerst mal vielen Dank fürs Lob, können wir natürlich auch gebrauchen! Fest steht, dass das NEO-GEO, wie es heute existiert, bald von der technischen Entwicklung überholt wird, sprich von 3DO, Jaguar & Co.

Allerdings schlafen auch die Entwickler bei SNK nicht, planen sie ja bereits die Vermarktung einer neuen 32Bit-Konsole (siehe auch Action-News in dieser Ausgabe).

Somit sind auch wir bald im Besitz neuer, zukunftsorientierter Hardware! Den Vergleich mit neuen Konsolen muss das NG dennoch keinesfalls scheuen, schliesslich ist das Software-Angebot auch noch massgebend und wie wir alle wissen, sind gute Spiele auf den neuen Systemen nur spärlich oder gar nicht vorhanden!

Die Beat'em Up-Welle auf dem NG nimmt zwar drastisch ab, eine Ende ist jedoch nicht abzusehen. Fighting History Dynamit (Data-East), World Heroes Jet (Alpha) und Battle of Destiny (SNK) sind bereits angekündigt.

Zur Schnippelei: Ja, ist tatsächlich möglich, allerdings JP-Version only!

Liebes MEGASHOCK-Team,

In der letzten Ausgabe las ich über Anime-Filme. Ich interessiere mich sehr für diese Filme! Gibt es den Fatal Fury-Film irgendwo zu kaufen? Es wäre doch eine gute Idee, im MEGASHOCK die neusten Trickfilme vorzustellen...

Rolf Schatz, Luzern

(Antwort: Tja, Rolf, leider kamen nach unserem Aufruf in der letzten Ausgabe zu wenig Anfragen rein; gerade mal 6 interessieren sich für Mangas!

Wir glauben, dass das Echo schon etwas grösser sein sollte, damit wir uns damit auseinandersetzen. Wenn sich noch

Hallo MEGASHOCK!

Zuerst mal ein dickes Oho! Euer, oder besser unser Club-Heft sieht ja super aus! Weiter so!

Nun aber meine Frage: Ich habe gehört, dass es einen Street-Fighter-, Fatal Fury- und Double Dragon-Film geben wird, für ins Kino! Stimmt das? Es wäre der Wahnsinn, weil ich ein grosser Fan von Prügelspielen bin.

Hattori Hanzo, Biel

(Antwort: Ja, es stimmt tatsächlich, dass neben dem Street-Fighter Movie auch noch ein Double-Dragon Film in Produktion ist. Der Hauptdarsteller in diesem Film spielte damals eine Hauptrolle im Film American Samurai! Den Fatal-Fury Anime haben wir in unserer letzten Ausgabe vorgestellt! Neuesten Gerüchten zu Folge soll sogar ein Mortal Kombat Film in Vorbereitung sein!)



Das sind also die Gebrüder Lee? Im Sommer 94 soll Double-Dragon - The Movie in Asien seinen Kinostart haben. Ob der Film je bei uns läuft?

TIPS & TRICKS

Aha! Es gibt sie also doch, die Tips & Tricks zu NEO-GEO Spielen! Diesmal haben wir so eine Art Fatal-Fury-Special-Special! Endlich darf mit Ryo gespielt werden! Auch ein verstecktes Soundmenü ist vorhanden! Wer noch mehr Cheats auf Lager hat ist herzlich eingeladen, uns zu schreiben. Diesmal verlosen wir nämlich ein absolut cooles "Bigger, badder, better" T-Shirt von SNK (limitierte Auflage)!!!

Yves Braun hat wieder zugeschlagen! Er sandte uns kürzlich die noch fehlenden Special-Moves zum Prügel-Hammer Fatal Fury Special.

Wie gesagt funktionieren sie erst, wenn die Energie-Leiste rot zu blinken beginnt. In der letzten Ausgabe hatten wir einige Moves veröffentlicht (z.B. Geese), die sich als nicht ganz korrekt erwiesen. Diese hier funktionieren jedoch 100%ig!

Fatal Fury Special ist ja mit einer ganzen Menge Gags bespickt. Die meisten dieser Lacher zeigen sich meist erst in Runde 3 oder 4 einen Kampfes.

Probiert deshalb einfach mal zu zweit, einen Match über 4 Runden zu spielen. In Runde 4 bei Terry z.B. fliegt im Hintergrund Kim mit einem Raketenrucksack vorbei und winkt in die Kamera, echt irre!! Oder habt Ihr Nessie schon gesehen? Nicht? Na dann los! Probieren geht über studieren, Spass wird garantiert!

Aber das war noch nicht alles. Die Jungs bei SNK of America wissen auch was zu berichten, z.B. wie man Ryo wählt!

Zuerst solltet Ihr alle Gegner 2:0 besiegen, um in den Dream-Match zu gelangen. Speichert dann am besten ab. Nun müsst Ihr Ryo im Dream-Match besiegen, wie spielt keine Rolle! Schaut Euch dann in aller Ruhe den Abspann an.



Duck King ← ↓ ↓ ↓ → ↗ ↓ B + C



Tung Fu Rue → ↓ ↓ ↑ B + C



Geese Howard ↙ → ↓ ↓ ↙ ↖ ↘ B + C



Billy Kane ↓ ↓ → ↓ ↓ ↙ ↖ A + C



Axel Hawk ← → ↓ ↓ ↙ ↗ B + C



Laurence Blood ↓ ↖ ↙ ↓ ↓ → ↙ → B + D



Krauser ← (2. Sek.) ↗ A + C



Ryo Sagazaki ↓ ↙ ↖ ↙ ↓ ↓ → B + D

Auf die Frage "Save? Yes/No" antwortet Ihr mit NO. Nun zieht Ihr Euch gemütlich den Vorspann rein, bis die Demonstration des Computers beginnt. Jetzt mit Joystick 1 folgendes eingeben:

Zuerst von oben 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn (bis Ihr wieder oben seid) und A-Button, dann wieder von oben 360 Grad mit dem Uhrzeigersinn und C-Button. Nun solltet Ihr das berühmte "Horra, Horra" von Ryo hören, wenn nicht, probiert ruhig öfters! Und lasst Euch für die Eingabe ruhig Zeit!

Drückt dann START und wählt 1 Pl. VS 2 Pl. Beide Kontrahenten dürfen nun Ryo auswählen! Die Special-Moves funktionieren fast gleich wie bei Art of Fighting:

Feuerball
unten, rechts-unten, rechts und A-Button
Grosser Feuerball
rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts und C
Dragon Punch
rechts, unten, rechts-unten und A-Button
Lightning-Punch
schnell C drücken

Fatality-Move

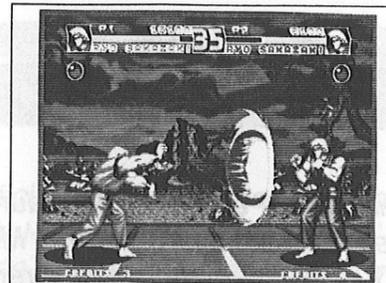
unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, B + D (gleich wie bei Kim!)

Michael Nürnberg aus Deutschland fand das **versteckte Sound-Menü** von FFS! Ihr müsst im Pausen-Modus folgende Button-Kombination eingeben:

A, B, C, D, A

Nun erscheinen 4 Zahlen. Durch deren Veränderung seid Ihr in der Lage, Euch alle Sounds/FX und Sprachausgaben in Ruhe anzuhören. Startet Eure Suche nach Sounds ab der Zahl 0023!

Im Sound-Menü könnt Ihr mit C die vorderen zwei Zahlen verstellen. Unserer Ansicht nach handelt es sich bei diesen Zahlen um Speicheradressen. Mit Hilfe dieser Adressen kann man sicher noch viel mehr machen, als nur Musik hören! Sollte das ganze sogar eine Art eingebaute Action-Replay sein??



Für viele der wirkliche Dream-Match! Leider kann nur im 2-Player Mode mit Ryo gespielt werden. Das Ganze hebt den Spielspass in ungeahnte Höhen! Wir wollen mehr davon!

Crossed Swords

Wie wär's mit **unbegrenzten Continues**? Kein Problem: Wenn Ihr bereits alle Credits verbraucht habt und der Timer zu zählen beginnt, drückt Ihr einfach A + B und haltet diese gedrückt. Der Timer zählt nun rasend schnell rückwärts, dann kommt er wieder mit der Frage "Continue?". Mit START könnt Ihr nun weiterspielen so lange Ihr wollt!

Last Resort

Wer den richtigen und entgeltigen Abspann zu Last Resort noch nicht kennt, sollte das Spiel einmal durch spielen und dann im zweiten Durchgang in Level 1 speichern. Ihr werdet bemerken, dass die Stage jetzt mit 2-1 betitelt ist, statt mit 1-1. Erst beim zweiten Durchspielen werdet Ihr mit dem entgeltigen und wirklich sehenswerten Abspann belohnt!

Samurai Shodown

Ihr solltet alle Gegner besiegen, ohne 1 Credit zu verlieren und Ihr werdet am Schluss mit einem **ordentlichen Soundtrack**, sowie mit den Credits der Programmierer belohnt! Für die nächste Ausgabe bereiten wir schon die Endgegner-Strategien für Viewpoint, sowie einige Killer-Combos für FatalFury-Special vor! Bis dann, viel Spass beim gamen...

In diesen ausgewählten Spielbetrieben haben Sie die Möglichkeit, mit den besten NEO-GEO Programmen zu spielen:

8-Ball, Baar
Oberdorfstr. 4

Maddox, Luzern
(neben Kino ABC)

Domino, Baar
Oberdorfstr. 1

Calypso, Zofingen
Aarburgerstr. 31

Mega Star, Buochs
Ennetbürgerstr. 17

Diese Spielbetriebe erhalten nächstens NEO-GEO-Automaten:

Schmidgasse, Altdorf

8-Ball, Sarnen

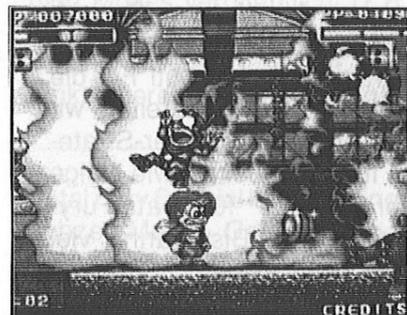
Las Vegas, Lenzburg

süess
spielautomaten
Horw - Luzern GmbH
041-47 35 59

SPINMASTER

Nach langer Zeit erscheint wieder einmal ein Jump'n Shoot auf dem NEO-GEO, noch dazu von einem Fremdhersteller. DataEast, die Macher von Joe & Mac oder Midnight Resistance feiern mit Spinmaster Ihr NEO-GEO-Debut. Die Programmierer scheinen die Hardware der schwarzen Wunderkiste schon im Griff zu haben, denn mit Special-Effekten wurde nicht gezeigt.

Da kommt doch einfach dieser gewisse Dr. de Playne in die Stadt, entführt Johnny's Freundin und klaut 4 von 5 Teilen einer Schatzkarte. Das lässt sich Johnny natürlich nicht gefallen und so macht er sich mit seinem Freund Tom auf, Freundin und Karte zurückzuholen.



Im ersten Level kämpft Ihr Euch durch einen Flughafen, der von Gegnern nur so wimmelt. Im Level zwei habt Ihr es mit Scorpionen und Mumien im alten Ägypten zu tun. Nach einer feuchtfröhlichen Flussfahrt und einem Abstecher in den Amazonas, landet Ihr schliesslich im alten Rom, wo Ihr Dr. de Playne höchst persönlich gegenübertreten müsst. Sofort fällt die extrem farbenfrohe Grafik auf und auch sämtliche Objekte sind anständig animiert. Vor allem die Endgegner, welche mit sehr vielen verschiedenen Angriffsformationen aufwarten. Diese variieren je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Ihr gewählt habt. Auch die Gegner während der Levels scheinen schlauer zu werden; steht z.B. einer unter Euch, versucht er mittels "Dragon Punch" nach oben zu kommen.

Ansonsten werdet Ihr von allen Seiten bedrängt, Vögel attackieren aus der Luft, Typen tauchen aus dem Hinterhalt auf, kurz: Action pur! Das Ganze spielt sich sehr schnell und flüssig, wird jedoch nie unübersichtlich, auch wenn zu zweit mehr als doppelt so viele Gegner auf dem Bildschirm sind. Sollte es dennoch einmal knapp werden, helfen die sehr effektiven Smart-Bomben weiter. Je nachdem mit welcher Waffe Ihr spielt (Yoyo, Shuriken, Boxhandschuh, Bomben, Feuer, Ice und Missiles), ändert auch die Art der Smart-Bomb. Besitzt Ihr z.B. das Feuer und zündet eine Super-Bombe, so wird kurzzeitig das ganze Bild mit Flammen überdeckt!



Spinmaster ist mit jeder Menge Gags gespickt. Anspielungen auf andere Spiele fehlen ebenso wenig, wie ulkige Animationen von Freund und Feind. Vögel werfen mit Steinen (!), Fledermäuse tragen Bomben daher, im Amazonas greifen gefräßige Piranhas an oder Riesenschlangen wollen Euch ans Leder. Sogar der Drache Pu-Yee wurde zum Endgegner "degradiert"!



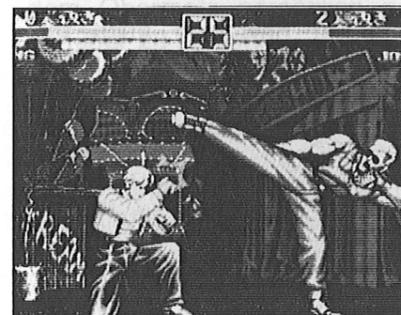
Spinmaster ist allerdings nicht sehr lange. Auch ohne Memory-Card habt Ihr das Spiel nach spätestens einer Stunde durch. Das mag im ersten Augenblick frustrierend sein, doch nach einigen Wochen stellt sich heraus, das gerade dieser Punkt Euch immer wieder vor den Monitor zieht. Besonders zu zweit weiss Spinmaster zu gefallen. Wem Joe & Mac gefällt und wer etwas anständiges für "Zwischendurch" sucht, dem sei Spinmaster wärmstens empfohlen. (yb)

Spinmaster	
Hersteller DataEast	Spieler 1 - 2 s
Thema Jump'n Shoot	Erhältlich Feb.94
Megs 90	Anz. Level 5
Grafik gut	Sound/FX gut
Spass 77%	Preis Fr. 329.-

ART OF FIGHTING 2

Die South-Town-Gang ist zurück, uns sie ist besser denn je! Aus der Fighter-Schmiede von SNK kommt der nächste Prügel-Knaller: Art of Fighting 2! Mit 180 MBit Speicher stellt dieses Modul alles bisher dagewesene in den Schatten. Teil 1 wirkt dagegen wie eine Rohfassung! Ob wir das Geheimnis der Sagazaki's endlich lösen werden wisst Ihr gleich.

Zur Begrüssung wird uns im Intro nochmal die Vorgeschichte nähergebracht, damit wir den roten Faden wieder haben. Danach geht's gleich ans Eingemachte: Aus 12 verschiedenen Fightern wählt Ihr Euren Haudegen aus. Neben Ryo und Robert dürfen natürlich die Lieblinge aus Teil 1



nicht fehlen: Jack, King, Lee, der Boxer Mickey, John Crawley und Mr. Big. Neu dazu gesellen sich Vater Takuma und Tochter Yuri Sagazaki, sowie Catcher Temjin und ein Ninja mit mysteriösem Namen Eiji Kisaragi.

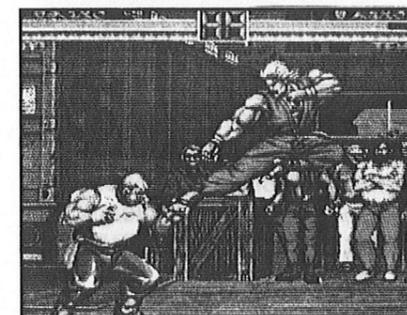
Alle Figuren und Hintergründe wurden komplett neu überarbeitet. Die Kämpfer sind noch grösser und besser animiert. Es wurden auch viel mehr Farben verwendet. Ebenfalls neu kann man jetzt auch den Game-Speed einstellen, von 85% bis 130%! Absolut gut!

Die Special-Moves sind soweit gleich geblieben, sehen allerdings noch besser aus und gehen flotter von der Hand als im ersten Teil. Ryo und Robert lernten sogar noch einen Move mehr dazu (Feuerball oder Flying Kick in der Luft!).

Absolute Neuheit ist aber die Steuerung. Alle Kämpfer müssen von Grund auf neu gelernt werden. Selbsteingefleischte A.o.F.-Fans müssen alles von vorne lernen, da Ihr nicht wie im ersten Teil die Schlagpower mit C variiert, sondern durch gedrückthalten des Knopfes A oder B. Vorteil dieser Methode ist, dass nun endlich Combos möglich werden; die Gegner fliegen nicht nach jedem Treffer meterweit davon (Uaaaaaaaaa!). Der Knopf C dient zum werfen, Bein stellen oder für Schläge in die Magenregion. D ist wie im ersten Teil die Provokation um dem Gegner wertvolle Spirit-Energie abzuziehen. Auch die Provokations-Posen wurden komplett neu gestaltet!

Der Sound setzt meiner Meinung nach Neue Massstäbe! Die E-Gitarre aus Jack's Stage ist einfach umwerfend. Überhaupt erinnert der Sound an einen Samurai-Fatal-Fighting-Mix! Affenstark! Eine Unmenge von grafischen Gags und verschiedenen K.O.-Posen tragen ungemein zum Spielspass bei. Besiegt Ihr Euren Gegner mit einem Special-Move, zerfetzt es ihm/ihr das Oberteil! Ausserdem kippt der Verlierer auch mal nach vorn oder hinten ins Bild!

Einer der Höhepunkte ist die Mr. Big-Stage: Parallax-Scrolling mit Zoom-Effekte, hunderte von Farben und Hammer-Sound hauen schlichtweg um! Der Schwierigkeitsgrad ist noch mal angestiegen, so dass Ihr Eure liebe Mühe



haben werdet, diesen Gegner auf die Matte zu legen. Aber wer ist denn nun der Ober-Ober-Motz? Mr. Big?? Um zum finalen Endgegner zu gelangen solltet Ihr das Spiel erst mal so gut beherrschen, dass Ihr Mr. Big 2:0 auf die Matte legt. Erst dann dürft Ihr dem fiesen Auftraggeber von Big gegenüber treten: Geese Howard in Grossformat!!! Fazit: Ein absolutes Muss für jeden Fighting-Fan! (bö)

Art of Fighting 2

Hersteller SNK	Spieler 1 - 2 s
Thema Fighting	Erhältlich März 94
Megs 178	Anz. Level 13
Grafik Sehr gut	Sound/FX Sehr gut
Spass 88%	Preis Fr. 339.-

WIND JAMMERS

Stellt Euch vor es ist Sommer. Ihr seid gerade am Strand und habt Bock auf ein Game. Da Ihr aber Euer NEO-GEO zu Hause gelassen habt - oder weil es keine NEO-Hand-Held gibt - greift Ihr halt auf etwas handfestes zurück: Frisbee! Ein solches Spiel auf dem NEO-GEO umzusetzen verlangt schon einiges an programmtechnischen Geschick!

Wind Jammers, oder Flying Power Disc (jap. Titel), fängt ganz harmlos an. Nach einem kurzen Intro, in welchem Ihr auf das Spiel eingestimmt werdet, dürft Ihr einen von sechs verschiedenen Frisbee-Akrobaten wählen. Jeder hat natürlich seine Stärken und Schwächen, die Ihr auf einem speziellem Datenscreen begutachten könnt.

Zur Auswahl stehen der farbige Scott aus den Staaten, Costa aus Spanien, K. Wessel aus Germany, Biaggi aus Italien, Mr. Miller aus England und die weibliche Mitstreiterin Hiromi Mita aus Japan!



Habt Ihr Euch für eine Figur entschieden geht's gleich los. Spielt Ihr zu zweit, darf noch der Untergrund gewählt werden. Wahlweise spielt Ihr auf Rasen- oder Hallenboden, auf Sandplatz oder am Strand. Klar, dass jeder Untergrund gewisse Umstände mit sich bringt. So ist der Hallenboden recht schnell, auf dem Sandplatz darf kräftig herumgeschliffen werden am Sandstrand

habt Ihr mehr Mühe, Euch fortzubewegen, u.s.w. Gespielt wird auf Zeit. Das Spielgeschehen seht Ihr aus der Draufsicht, leicht schräg von oben. Die Spieler stellen sich gegenüber auf und versuchen nun, den Frisbee über ein in der Mitte aufgestelltes Netz so zu spielen, dass der Gegner ihn nicht mehr erwischt. Derjenige, der nach Ablauf der Zeit am meisten Punkte erzielt hat, darf im K.O.-System gegen den nächsten Spieler antreten. Sind alle Spieler ausgeschaltet, spricht besiegte, darf man sich als Frisbee-Hirsch betiteln!

Eigentlich waren wir alle anfangs ziemlich skeptisch, was ein Frisbee-Game auf dem NEO-GEO angeht. Bald mussten wir aber unsere Meinung ändern. Das Spiel ist ein wahrer Suchttitel! Im 2-Player-Modus will man das Joyboard gleich gar nicht mehr aus der Hand geben, der sogenannte "nur noch einmal"-Effekt stellt sich sofort ein! Auch die Extras, z.B. Curve-Shot, Fire-Disc, Power-Shot, etc. wissen zu gefallen, kann man mit Ihnen den Gegner so richtig an der Nase herumführen!

Über die grafische Aufmachung lässt sich nicht meckern. Viele Farben und fließende Animationen der Spielfiguren gefielen uns auf Anhieb. Vorallem die sexy-süsse Hiromi aus Japan hat es mir gleich angetan! Der Sound und die FX könnten noch ne Stufe besser sein, passen aber gut zum Spielgeschehen und werden auch auf Dauer nie nervig!



DataEast beweisen auch mit Ihrem zweiten Werk, dass Sie fähig sind, ansprechende Spiele zu programmieren. Mit 66MBit hat man sich zwar nicht übernommen, für ein Frisbee-Game reicht diese Speicherkapazität jedoch völlig aus.

Unterm Strich bleibt ein wirklich spassiges Game, hauptsächlich im 2-Player-Mode, da der Computer mit der Zeit kein Problem mehr darstellt. Kein Kult-Spiel, aber eine wirklich willkommene Abwechslung! (bö)

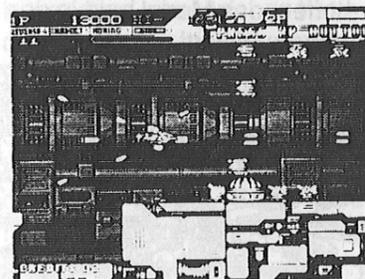
Wind Jammers	
Hersteller	Spieler
DataEast	1 - 2 s
Thema	Erhältlich
Sport	Apr.94
Megs	Anz.Level
66	7
Grafik	Sound/FX
gut	gut
Spass	Preis Fr.
81%	339.-

OLDIE:

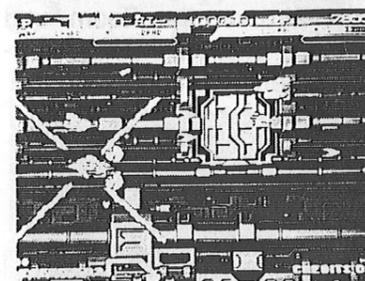


Von Visco-Games stammt das bereits schon in die Jahre gekommene Baller-Spiel AndroDunos. Obwohl grafisch und akustisch nichts unwerfendes geboten wird, ist und bleibt dieses Spiel unter Kennern der Klassiker schlechthin. Warum, das erfährt Ihr in unserem heutigen Oldie-Test!

Die Story zu AndroDunos ist schnell erzählt: Die Menschheit steht kurz vor dem Untergang. Böse Aliens haben unseren wunderbaren Planeten überfallen. Unser Ziel ist, mit einem high-tech-Jet Marke "Mega-Blast", die feindseligen Streitkräfte zu durchdringen, um letzten Endes dem Obermottz persönlich gegenüber zu stehen.

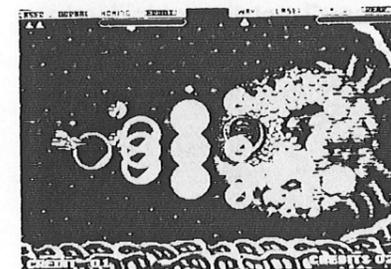


Das Spielgeschehen wird von der Seite gezeigt, wie man es von einem klassischen Shooter gewohnt ist. Dabei scrollt das Bild aber nicht nur von links nach rechts, sondern auch von oben nach unten oder diagonal! Der Level-Aufbau sowie die Grafik von AndroDunos erinnern stark an Parodius & Co.



Auch die Spielbarkeit muss sich nicht vor Konamis Baller-Organen

verstecken, gerade hier zeigt AndroDunos seine Stärke: Manch ausweglose Situation kann mit etwas Übung problemlos überstanden werden, vorausgesetzt, man hat die richtige Waffe am richtigen Ort. Genau da liegt aber der Hund begraben, hat man doch die Wahl zwischen vier verschiedenen Waffensystemen, welche bis zu 4x aufgepowert werden können. Dabei wird nicht nur der Schuss grösser, es gesellen sich auch nette Extras wie Bombs, Missiles oder Bei-Boote dazu, die sich nochmals bis zu 7x aufpowern lassen!!



Das durchdachte Attack-System weiss zu gefallen: Mit "B" dürft Ihr zwischen vier Attack-Systemen wählen. Man unterscheidet Front- und Back-Attack, den Omni (feuert in alle Richtungen) sowie Front-Wide-Attack (eignet sich hervorragend für Anfänger). Natürlich darf auch die obligate Smart-Bomb nicht fehlen - in vier verschiedenen Ausführungen versteht sich - die Ihr durch gedrückthalten von "A" abfeuern könnt. Allerdings verliert Ihr pro Smart-Bomb auch eine Stufe Eurer Feuerkraft, was nicht weiter schlimm ist, da die

Power-UPs in recht kurzen Abständen auftauchen. Räumt man dann und wann ganze Formationen ab, gibt's Bonus-Symbole, für welche man am Ende einer Stage eine bessere und durchschlagskräftigere Bewaffnung erhält.

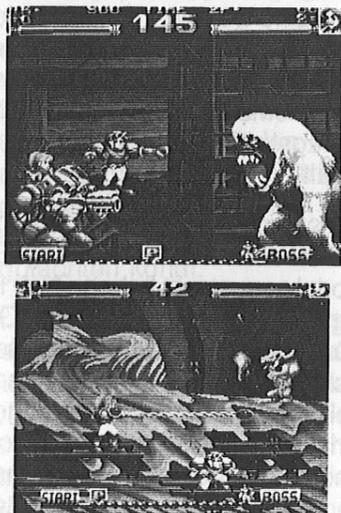
Es ist erstaunlich, was die Entwickler alles in dieses 34 MegaBit Modul gequetscht haben. Zwar ist der Sound keinesfalls eines NEO's würdig, auch die Grafik haut einen nicht vom Hocker, dank der hohen Spielbarkeit und des ausgeklügelten Extrawaffen-Systems, macht AndroDunos dennoch einen heiden Spass. Auch nach der x-ten Session nimmt man den Stick immer wieder von neuem in die Hand. Abwechslungsreiche Levels, anspruchsvolle Endgegner und 2-Spieler-Simultan-Modus heben diesen Titel mit Sicherheit von der Masse ab.(bö)

Andro Dunos	
Hersteller	Spieler
Visco Games	1 - 2 s
Thema	Erhältlich
Shooter	Okt. 93
Megs	Anz.Level
34	8
Grafik	Sound/FX
gut	durchschnitt
Spass	Preis Fr.
74%	199.-

LAST MINUTE UPDATE

Top Hunter kommt!

"The Action-Game of the century!", so betitelt SNK ihr neuestes Machwerk. Soeben trafen die ersten Farbbilder bei uns ein, die wir Euch natürlich nicht vor-enthalten wollen:



Der erste Eindruck war schlichtweg umwerfend! Was da an Grafik und Sound geboten wird ist einfach bombastisch. Ihr habt die Wahl zwischen einer blonden Söldner-Schönheit und einem Typen mit Fliegerkappe. Das Ganze spielt sich wie ein Super-Protector-Castelvania-Remix. Ihr schlägt und schießt Euch über 8 lange Levels hinweg, überquert Lavaströme und fliegende Wolkenfestungen, besucht einen Alien-Planeten, die Arktis, eine alte Goldmine (irgendwoher kenne ich das doch?) und vieles mehr um schliesslich die bis jetzt noch unbekannte Story mit einem Happy-End abzuschliessen.

Leider können wir Euch noch keinen konkreten Erscheinungstermin nennen, *Top-Hunter* soll irgendwann im Mai erscheinen. Ende April wissen wir an der Hotline sicher mehr darüber!

Super Sidekicks 2

Im Sequel zum NEO-Klassiker fliegen die Fetzen. Nachdem die Japaner nun endlich wissen, wie das CH-WM-Trikot auszusehen hat (man sich dafür extra telefonisch in der Schweiz erkundigt!!), konnten sie die Entwicklungsarbeiten endlich abschliessen. Neben 16 WM-Teams dürft Ihr jetzt endlich auch Eure Spieler-Formation selber einstellen. Die Spielfiguren wurden teilweise digitalisiert, damit das Spiel noch realitätsnäher wird. Beim 11m-Schiessen wechselt die Perspektive wie gewohnt in 3D-Sicht, mit einem kleinen Unterschied jedoch (siehe Screen-Shots!). Wer Teil eins mochte, kommt wohl kaum am Nachfolger vorbei. Rechtzeitig zur WM darf dann auch zu Hause fleissig mitgefoult werden!



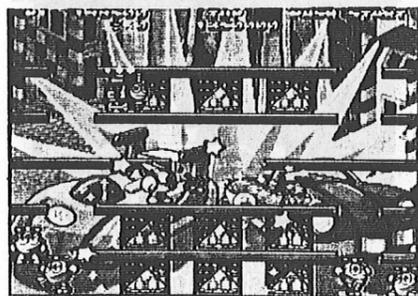
Digi-Sprites und entsprechende Soundeffekte fangen Stadionatmosphäre ein!



Beim 11m-Schiessen seht Ihr das Geschehen aus einer recht ungewöhnlichen Perspektive.

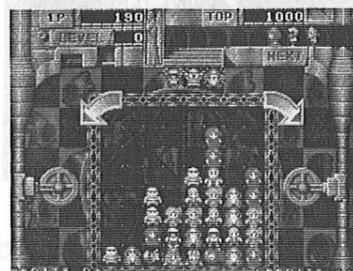
Zupapa!

Und noch ein Fremdhersteller: Face Corporation liefert uns eine Art Bubble-Bobble-Klon: Der Spieler muss mit seiner Spielfigur alle feindlichen Sprites "einbobbeln" und einsammeln. Dafür kassiert man saftige Boni oder Extras, die Euer überleben auf dem Schirm wesentlich einfacher machen. Die kunterbunte Grafik und der ulkige Soundtrack erinnern dabei an Pop'n Twinbee von Konami. Ein Spiel das sicher seine Freunde finden wird. Das 47MBit starke *Zupapa!* befindet sich bereits in der Endphase der Entwicklung. Wir hoffen, das Modul bald in den Händen zu halten!



Schwindelanfall!

Ebenfalls von Face kommt ein bis jetzt noch namenloser Titel im Tetris-Gewand. Eure Aufgabe besteht darin, durch drehen des Spielfeldes von oben herunterfallende Männchen richtig aufeinander zu stapeln. Farben spielen dabei eine wichtige Rolle. Das Game wird von den Zoom- und Rotations-Effekten des NEO-GEO regen Gebrauch machen!



LAST MINUTE UPDATE

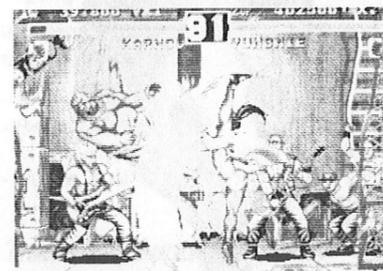
Fighters History Dynamit

Kurz vor Redaktionsschluss bekamen wir noch die ersten Bilder von *Fighters History Dynamit*, das neue Prügelgame von DataEast und sogleich Teil 2 des Arcade-Automaten.



Der erste Teil war eigentlich nicht besonders umwerfend, hatte er doch etwas komisch anmutende Charaktere und eine nicht ganz ausgereifte Steuerung. Die Screen-Shots der Dynamit-Version sehen allerdings verdammt gut aus. Selbst Super-Street-Fighter sieht gegen diese Grafikpracht relativ alt aus.

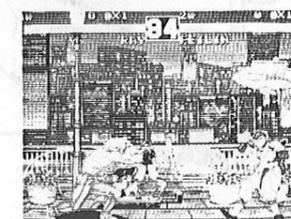
Auch hier dürft Ihr zwischen 14 Charakteren auswählen (inkl. Oberboss), darunter befinden sich die obligaten Kung-Fu, Karate und Wrestling-Typen, sowie zwei Frauen und ein Mädchen. Alle Kämpfer sahen auf den Fotos recht gut aus, bleibt abzuwarten, wie gut sich das Spiel spielt.



Yungmie zeigt uns ihr Höschen und schickt Karnov in die ewigen Jagdgründe. Wir haben Lust auf mehr...



Die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Mit Recht darf behauptet werden, dass noch nie so viele Farben im Spiel waren wie bei *Fighters History Dynamit*! Mit 122 MBit dürfen wir mit Sicherheit gespannt sein, was uns der nächste 100 Megashock noch alles bringt! Wir hoffen, dass wir bald eine Demo- oder Platinen-Version erhalten, damit wir Euch ausführlicher berichten können.



Grafikpracht die Freude macht!



Art of Fighting 2

Hier noch eine kleine Korrektur zu unserem Test in dieser Ausgabe. Um zu Geese Howard zu gelangen müsst Ihr Mr. Big 2:0 besiegen. Aber nicht mit irgendeinem Kämpfer, sondern nur mit Takuma Sagazaki! Wenn Ihr Euch in der Geese-Stage befindet, solltet Ihr abspeichern, denn mit Takuma werdet Ihr Eure liebe Mühe haben, Geese zu besiegen.

Am einfachsten geht's mit Robert: Gleich zu Beginn des Matches schießt Geese seinen Re-pu-Ken am Boden entlang, worauf Ihr sofort mit einem lässigen Hienshi-pu-Kick antwortet. Wiederholt Ihr dieses Spiel mehrmals (Achtung: auf Distanz achten!), ist Geese eigentlich kein Problem mehr.

Der darauf folgende Spezial-Abspann ist wirklich sehenswert!

Blood'n Gore

Gerüchten zu Folge soll es eine in den Staaten entwickelte Schaltung ermöglichen, zwischen dem US- und Japan-Zeichensatz umzustellen.

Bei Spielen wie *Samurai Showdown* bekämen wir so endlich rotes Blut. Wer weiss was sonst noch alles zum Vorschein kommt. Bei *Sengoku* gibt's nämlich auch noch allerlei Horror-Szenen, die in der US-Fassung des Games fast gänzlich fehlen!

Allerdings war es uns bis jetzt trotz aller Mühe nicht möglich, das Schema dieser Schaltung zu bekommen. Wir hoffen jedoch, bald Eure Konsolen umbauen zu können.

Wer spielt was am liebsten?

Yves:

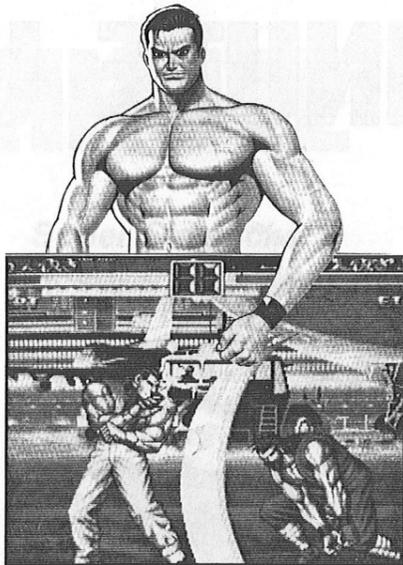
Unser MEGASHOCK-Techniker befasst sich eigentlich mit allem was Laune macht. Ballern und Prügeln stehen bei ihm hoch im Kurs. Spielt zur Zeit: Art of Fighting 2/Fatal Fury Special!

Phil:

Er ist der Stratege unter uns, liebt Simulationen aller Art: Auch er fightet für sein Leben gern. Momentane Lieblingsspiele: Samurai Shodown/Fatal Fury Special!

Sascha:

Unser Ballerprofi liebt's actionlastig und hektisch! Neben Ballertiteln beschäftigt er sich natürlich auch ausgiebig mit Ryo Sagazaki's Sippe! Er spielt im Moment: Samurai Shodown/Art of Fighting 2!



Absoluter Newcomer des Monats ist Art of Fighting 2. Der neueste Streich aus dem Hause SNK nimmt in den MEGASHOCK-Leserhits gleich Platz 2 ein! Herzlichen Glückwunsch!

Wer zeichnet am besten?

Wie in der letzten Ausgabe bereits angekündigt, wollen wir von nun an die besten Zeichnungen von Euch in unserem Club-Heft abdrucken. Den Anfang macht Stephan Merkle aus Ispringen in Deutschland. Unser wirklich sehr aktiver MEGASHOCK-Member bombardierte uns geradezu mit Zeichnungen! Eine Auswahl der besten Motive seht Ihr nebenan! Alle Achtung! Nochmals vielen Dank!

An alle Zeichner, Künstler, Karikaturisten und Maler: In jedem MEGASHOCK-Heft werden wir die besten Zeichnungen veröffentlichen! Wer also irgendwelche lose "Zettel" mit irgendwelchen losen Zeichnungen drauf zu Hause liegen hat: Einsenden!!! Wer weiss, vielleicht können wir ja unser nächstes Cover daraus machen!

Sendet Eure Zeichnungen an:

MEGASHOCK
Postfach 226
6312 Steinhausen



NEO-GE0-CHARTS

Die MEGASHOCK-Leserhits!

1	Samurai Shodown	(1)
2	Art of Fighting 2	(-)
3	Fatal Fury Special	(2)
4	Viewpoint	(4)
5	Super Sidekicks	(5)
6	Spinmaster	(-)
7	Last Resort	(7)
8	NAM 1975	(8)
9	Cyberlip	(9)
10	Trash Rally	(10)

VORSCHAU



Impressum:

Herausgeber:

Sascha Böhme

Redakteure:

Yves Braun (yb)
Sascha Böhme (bö)
Phil Helfenberger (ph)

Vertrieb:

MEGASHOCK
Postfach 226
6312 Steinhausen
Tel. 042-414-007

Manuskripte:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in der vom Herausgeber herausgegebenen Publikation. Eine Gewähr für die Richtigkeit der veröffentlichten Beiträge kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im MEGASHOCK-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

Wir danken für die freundliche Unterstützung:

- SNK of USA Corp.
- Belhag Handels AG
- M & B Hard- und Software
- Süess Automaten GmbH

Trademarks and copyrights
1994 All rights reserved by
SNK Corporation
18-8, Toyotsu-Cho, Suita-Shi,
Osaka, 546 JAPAN

Over, aus, vorbei, zu Ende, finish. Hier endet sie also, unsere shockierende Nr. 2. Traurig aber wahr! Aber wir kommen wieder, und zwar bald! Im Mai dürft Ihr bereits auf die nächste Ausgabe hoffen. Bis dahin verbringt die Hälfte der Redaktion noch ein paar lausige Wochen "im Grünen" ("Meld'mi zruigg!"). René hat's zu den Bäcker-Grenadiere verschlagen, während sich Sascha als "fahrende Zielscheibe" betätigt und sich für drei Wochen auf seine Condor A350 schwingt! Für uns geht die Gamer-Welt jedoch trotzdem weiter und so hoffen wir, Euch das nächste Mal die Tests von Top-Hunter und World Heroes Jet präsentieren zu können. Ausserdem berichten wir vom Anime-Festival in Lausanne, wo unter anderem der Fatal Fury-Anime vorgestellt wurde. Wer weiss, vielleicht trudelt auch noch die eine oder andere Neuheit ins Haus, von der wir bis jetzt noch gar nichts wissen! Im Tips & Tricks-Teil werden wir Euch voraussichtlich mit den besten Vernichtungs-Taktiken von Fatal Fury Special und Viewpoint versorgen, mit welchen Ihr die beiden Spiele ohne grössere Probleme durchzocken könnt! Bis dann, macht's gut...

Euer

MEGASHOCK-Team

