NEO GEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM — MEGA SHOCK — NEO GEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

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

Werde Mitglied und sichere Dir die Vorteile!!

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

Nebst kompetenter Beratung via Hotline erhälst Du

Deine persönliche Member-Card

und damit

Tiefstpreise für Spiele und Hardware!

Sowie 6 x jährlich

Das MEGASHOCK Club-Magazin

das Euch mit

Insider-Infos, News, Tests, Tips & Tricks

versorgt! Auf unsere Fan-Artikel, wie

T-Shirts, Caps, Stickers, Videos, Posters

erhaltet Ihr einen gehörigen Rabatt!

u.v.a.m.

Hier abschneiden

Ja! Ich interessiere mich für Euren Club. Ich weiss, dass es zwei Anmeldungs-Möglichkeiten gibt:

☐ Ich will Member werden, damit ich uneingeschränkt von allen Angeboten profitiere! (Fr. 99.-/DM 100.-)
☐ Ich interessiere mich nur für das Jahresabo des MEGASHOCK Insider-Magazins! (Fr. 40.-/DM 50.-)

Name: _____ Vorname: _____

Adresse: _____ PLZ/Ort: _____

O.K.! Jetzt Heft zerschnippseln, Talon in ein genügend frankiertes Kuvert und ab die Post!

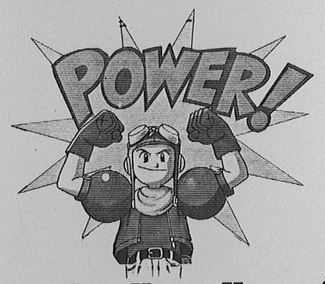
MEGASHOCK

Das Insider-Magazin für NEO-GEO-Fans

Die powervolle # 3/94

MANGA VIDEO

Exklusivbericht:
Anime-Otakon '94



Prügelwelle rollt weiter...
KARNOVs REVENGE
WORLD HEROES 2 JET

Top in dieser Ausgabe:

TOP HUNTER

RODDY & CATHY

neu - neu - neu
2-Seiten-Tab!!

NEO GEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM — 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: 06.94

GAMES

3 Count Bout	US/PAL	Fr. 249.--	Mutation Nation*	US/PAL	Fr. 229.--
Alpha Mission 2	US/PAL	Fr. 169.--	NAM 1975	US/PAL	Fr. 179.--
Andro Dunos*	US/PAL	Fr. 199.--	Ninja Combat	US/PAL	Fr. 179.--
Art of Fighting	US/PAL	Fr. 289.--	Ninja Commando*	US/PAL	Fr. 199.--
Art of Fighting 2	US/PAL	Fr. 319.--	Puzzled	US/PAL	Fr. 149.--
Baseball 2020	US/PAL	Fr. 139.--	Riding Hero*	US/PAL	Fr. 169.--
Baseballstars*	US/PAL	Fr. 179.--	Robo Army*	US/PAL	Fr. 189.--
Baseballstars 2	US/PAL	Fr. 229.--	Samurai Shodown	US/PAL	Fr. 309.--
Blues Journey*	US/PAL	Fr. 179.--	Sengoku*	US/PAL	Fr. 179.--
Burning Fight*	US/PAL	Fr. 179.--	Sengoku 2	US/PAL	Fr. 249.--
Crossed Swords*	US/PAL	Fr. 169.--	Soccer Brawl	US/PAL	Fr. 229.--
Cyberlip	US/PAL	Fr. 169.--	Spinmaster	US/PAL	Fr. 309.--
Fatal Fury*	US/PAL	Fr. 229.--	Super Eightman	US/PAL	Fr. 179.--
Fatal Fury 2	US/PAL	Fr. 249.--	Super Sidekicks*	US/PAL	Fr. 249.--
Fatal Fury Special	US/PAL	Fr. 309.--	**Super Sidekicks 2**	US/PAL	Fr. 319.--
Karnovs Revenge	US/PAL	Fr. 319.--	Super Spy*	US/PAL	Fr. 169.--
Football Frenzy*	US/PAL	Fr. 229.--	**Super Volleyball**	US/PAL	Fr. a.A.
Ghost Pilots	US/PAL	Fr. 179.--	**Top Hunter**	US/PAL	Fr. 309.--
Gururin	US/PAL	Fr. a.A.	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. a.A.
Last Resort	US/PAL	Fr. 269.--	Wind Jammers	US/PAL	Fr. 309.--
Leage Bowling*	US/PAL	Fr. 179.--	World Heroes	US/PAL	Fr. 229.--
Magician Lord	US/PAL	Fr. 179.--	World Heroes 2	US/PAL	Fr. 289.--
Mah Jongg* (+ controller)	JAP	Fr. 199.--	**World Heroes Jet**	US/PAL	Fr. 309.--

HARDWARE

NEO-GEO (PAL-Version), inkl. 1 Joyboard und RGB-Kabel	Fr. 529.--
NEO-GEO (RGB-Version), inkl. 1 Joyboard	Fr. 549.--
RGB-Kabel (für PAL-Konsolen)	Fr. 49.--
Joyboard, (original SNK)	Fr. 99.--
Memory-Card , inkl. Staubschutz	Fr. 49.--
NEO-GEO Netzadapter, 220V	Fr. 49.--
Einbau 50/60Hz-Umschaltung	Fr. 49.--

FAN-ARTIKEL

Poster, gerollt, diverse Grössen, hochglanz, diverse Motive	Fr. a.A.
NEO-GEO T-Shirts	ab Fr. 39.--
NEO-GEO-Cap, div. Farben + Motive*	Fr. 39.--
SNK-Carry-All-Bag*	Fr. 59.--
CD's: Game-Soundtracks	Fr. 39.--
CD's: Image-Alben zu div. Games	Fr. 49.--
Auto-Aufkleber, gold/schwarz*	Fr. 9.--
SNK-Flagge, japano-Style, 40 X 170 cm	Fr. 29.--

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!

FRACHTKOSTEN

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

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

Postcheckamt 6000 Luzern 2, Kto. 60-223165-8

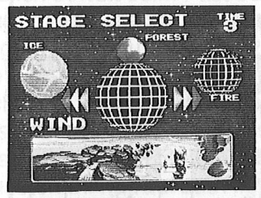
EDITORIAL-ZONE

Das NEO-GEO lebt auf! Wenn ich mir die neuesten Ausgaben gewisser Videogame-Magazine zu Gemüte führe, stelle ich fest, dass nicht nur mehr Test fürs NEO geschrieben werden, sondern auch unter den Kleinanzeigen immer mehr NEO-Module getauscht oder verkauft werden. Die MEGA-FUN führt gar eine NEO-GEO-Rubrik im Inhaltsverzeichnis (yeah, that's cool, hö, hö, hö!).

Ist doch klar, werdet Ihr jetzt sagen, denn es steigen ja auch immer mehr Fremdhersteller ins NEO-Geschäft ein! Trotzdem ist dieses Phänomen einzigartig in der Videospiel-Geschichte, oder kennt Ihr eine Konsole, die nach fünf (!) langen Jahren immernoch (oder erst jetzt) an der Spitze mitreitet? Die technischen Fähigkeiten des NEO-GEOs, wie es heute existiert, sind noch lange nicht am Ende! Betrachtet man neuere Spiele wie Top-Hunter oder Super Sidekicks 2 stellt man eine Steigerung unweigerlich fest. Die Sounds und Sprachausgaben tönen mittlerweise glasklar aus dem Lautsprecher, und das auch ohne CD-Unterstützung! Das Q-Sound-System - wie z.B. in MK II oder Super SF 2 gehört - ist auch "nur" eine Weiterentwicklung von dem 1990 von SNK eingeführten Sphero-Symphony-System. Die relativ schwache Rechenleistung gleicht das NEO-GEO durch mehr Speicher aus, ausserdem sorgen Custom-Chips für die nötige Power (Sprites, Zooming, Rotation, Sound, etc.)!

Unter all diesen Gesichtspunkten - von den Entwicklungskosten eines Games wollen wir erst gar nicht reden - muss man sagen, dass die Preise für Hardware und Spiele, wie sie in der NEO-GEO-Szene vorkommen, keinesfalls überteuert sind! Schon gar nicht, wenn Ihr Mitglied bei uns seid (zum Vergleich: Super SF 2 in Platinen-Form kostete bei Erscheinen ca. Fr. 1.800.-!). Wir freuen uns über jeden neuen Member, den wir in unserer "Clique" begrüssen dürfen. Schliesslich lautet unser Motto: "Freaks for Freaks!" und wer uns kennt, wird dies sicher bestätigen können. In diesem Sinne...

MEGASHOCK-Headquarter



Es ist unglaublich, was die Last Resort-Programmierer hier für Grafik- und Soundorgien präsentieren. Jeder NEO-GEOloge sollte dieses Teil in seiner Sammlung stehen haben! Wir testen den Meilenstein und sagen Euch, warum wir tagelang mit ausgehängtem Unterkiefer durch die Gegend gelaufen sind!

Blättert schnell auf die Seiten 13/14!

INHALT 3/94

Rubriken	
Shopping	1
Wertungswut	3
Action-News	4-7
Preview: Gururin!	8
Tips & Tricks	9-11
Feedback	12
Last Minute Update	20
Die Club-Seite	21
Vorschau/Impressum	22
Spiele-Tests	
Top-Hunter	13-14
Super Sidekicks 2	15-16
World Heroes 2 JET	17-18
Karnovs Revenge	19

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 prachtvolle 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.

Name

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

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.

Thema

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

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.-

Erhältlich

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

Megs

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

Anzahl Level

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

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.

Top-Hit?

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

Preis

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

ACTION-NEWS

Auch diesen Monat gibts wieder allerlei Gerüchte und Fakten, die Euch sicher brennend interessieren. Wir haben wiedermal keine Mühen und Kosten gescheut, um Euch so gut wie möglich über die Gamer-Szene, insbesondere die NEO-Szene, zu informieren. Wie versprochen berichten wir aber vorab noch kurz von einem Ereignis, dass für die Schweiz bis jetzt als einzigartig gilt: Der ANIME-Otakon '94 im schönen Lausanne! Auf geht's!

Anime-Festival '94

Am 25./26. März fand in Lausanne das erste und einzige Anime-Festival der Schweiz statt. Natürlich wollten wir uns dieses Spektakel nicht entgehen lassen, insbesondere wegen des Fatal Fury Animes! Aber nicht nur Comic-Filme sollten gezeigt werden, sondern auch japanische Rock-Shows, Video-Clips und CD-Sountracks. So machten wir uns also auf den Weg nach Westen, um unseren französisch sprechenden Kollegen einen Besuch abzustatten.

Nach einer langen aber kurzweiligen Autofahrt trafen wir schliesslich in Lausanne ein. Da das Festival erst am Abend startete beschlossen wir, uns am Nachmittag in den zahlreichen Spielhallen zu vergnügen. Schliesslich mussten wir doch das sagenhafte Ridge Racer von Namco ausprobieren, oder Art of Fighting 2 oder Super Street Fighter 2 oder R-Type LEO (Lechz! Anm.v. Yves) oder... Natürlich durfte auch der obligatorische Besuch in einer McDonalds-Filiale nicht fehlen! Gut genährt begaben wir uns schliesslich zum Theatre Boulimie, wo wir vom "Comité", Massimo Iorillo, Jacques Métille und Michael Jaccard, herzlich empfangen wurden. Schnell noch das Abend-Programm geschnappt und rein ins Vergnügen.

In jedem Zimmer des Theaters liefen Video-Rekorder und Laser-Disc-Player heiss. Wir entschieden uns für den Hauptsaal.

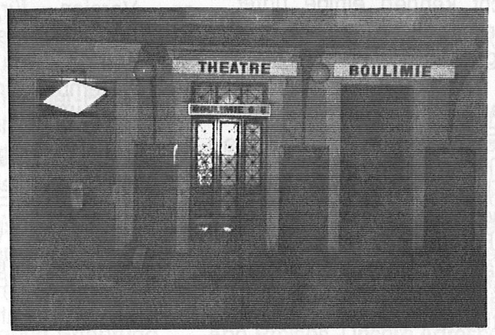
Gestartet wurde mit dem neuesten Teil der Dragon-Ball-Z-Saga, gefolgt von zwei neuen Episoden der Ranma 1/2-Serie. Nach einer kleinen Pause warteten wir voller Spannung auf den Street Fighter II-Movie. Leider stellte sich heraus, dass dieser Film nur den Namen vom Original trug und herzlich wenig mit den SF-Charakteren gemein hatte. Nachdem wir uns von unserem Lachanfall erholt hatten stand das Japanese Rock Special auf dem Programm. Zeit für uns, wieder im "Mäc" vorbei zu schauen um Energie zu tanken.

Um 22.20 Uhr sollte es dann endlich soweit sein. Fast 90 min. lang hätten sich die Gebrüder Bogard in Garou Densetsu 2 über die Leinwand geprügelt, wenn nicht kurz vor der Vorführung der Laser-Disc-Player das zeitliche gesegnet hätte. Schade, dann mussten wir halt auf das Highlight des Tages verzichten. Obwohl wir kein Wort verstanden (sämtliche Filme waren im japanischen Original) haben wir uns köstlich unterhalten. Da wir unseren Wagen im Parkhaus abgestellt hatten, mussten wir an dieser Stelle unseren "Auslandaufenthalt" abrechen. Leider haben die Parkhäuser nur bis 1.00 Uhr offen!

Im Nachhinein kann man sagen, dass die Organisatoren sich sehr genau mit der Materie auseinandergesetzt haben. Schliesslich sind die Jungs ja selber Freaks! Wir würden uns freuen, wenn nächstes Jahr wieder so ein Fest stattfinden würde, es kämen sicherlich wieder viele Comic-Fans auf ihre Kosten. Spass gemacht hat's allemal!

Was wurde gezeigt:

The Weathering Continent, Record of Lodoss War, Y's 1 und 2, Dragon Ball Z (scharf!!), Luna Varga, Dragon Slayer, Villgust, Ko-Century Beast 2, Gunmm, Ranma 1/2, Street Fighter 2 (hoo, ho, ho, ho, hooooo!), Fatal Fury 2 (grrrrr!), Mamono Hunter Yohko, Gunbuster, Muscleman, Cream Lemon, Devilman, Dr.Slump, Kamen Rider Amazon, Cat's Eye, Sailormoon, Ushio No Tora, Extasy Summit. (bö)



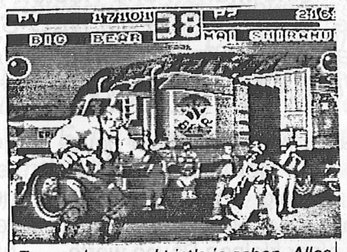
In dieser Bruchbude soll der erste Anime-Otakon der Schweiz stattfinden? Der äusserliche Eindruck war keinesfalls ansprechend, was uns aber im Innern des Hauses erwartete, war wirklich beeindruckend. Next year, same time, same place?

Noch mehr Filme!!

Nachdem es ja bekanntlich bereits 2 Trickfilme zur Fatal Fury Serie gibt, werden die Bogard Brothers voraussichtlich noch diesen Sommer in einem Kino-Film ihren Auftritt haben. Wie die beiden Anime-Filme hat auch der Kinofilm eine vollkommen neue Story. Alle Filme wurden übrigens von ein und demselben Director produziert, was natürlich über die Qualität der Animationen auskunft gibt und die waren bis jetzt wirklich O.K.! Der Film wird in Japan im Sommer '94 sein Debut feiern, genau zur richtigen Zeit, um mit dem Street-Fighter Film zu konkurieren. Um es anders auszudrücken: Die beiden Prügelspiele bekämpfen sich jetzt nicht nur in Modulform sondern auch auf der Leinwand! Wir können es kaum abwarten.

Arcade-Card

Vielleicht kennen einige unter Euch bereits die Arcade-Card zur PC-Engine mit welcher der kleine 8 Biter fast so gut aussieht, wie ein ausgewachsenes NEO-GEO. Es ist deshalb nicht weiter verwunderlich, dass grosse Arcade-Titel für die Engine umgesetzt werden. Fatal Fury 2 und Art of Fighting stellen zwei von insgesamt 4 Arcade-Titeln dar, die bis Weihnachten über den Ladentisch wandern sollen. Voraussetzung zum abspielen dieser Titel ist jedoch die bereits erwähnte Arcade-Card, für die Ihr wiederrum rund 500.- Mäuse hinblättern müsst. Spiele kosten dann dafür nur rund Fr. 120.-.



Etwas abgespeckt ist's ja schon. Alles in allem eine gelungene Umsetzung!

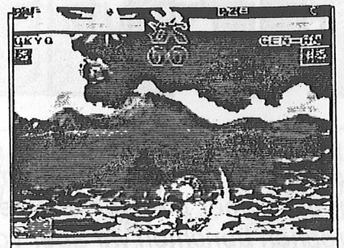
Die Engine-Fury hat zwar fast die gleiche Grafik wie das NEO Original, es nerven aber die langen Ladezeiten der CD zwischen den Runden! Dafür ist jetzt endlich die 2te Ebene mit drin!

Bei Art of Fighting besteht der Zoom-Effekt aus zwei Stufen (!) und an den Rändern entdeckt man zeitweise unschöne Grafikfehler. Die Spielbarkeit lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Glück für jene, die sich mit den Originalen beschäftigen dürfen!

Samurai Shodown

Scheint so, als wäre Samurai Shodown eines der besten Kampfsportspiele überhaupt. Das würde den Umsetzungswahn gewisser Programmierer erklären, oder könntet Ihr Euch eine Game-Boy-Version des Edel-Kloppers vorstellen? Nein? Schade, denn es gibt seit neuestem tatsächlich eine 4MBit grosse Version für Nintendos Kleinsten! Wenn das mal nicht in die Hose geht (ich denke da an Mortal Kombat für den Game-Boy! Oh je!!!)

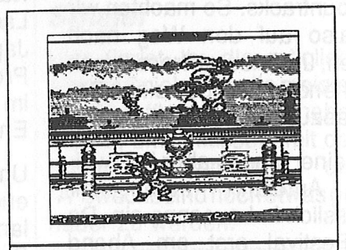
Aber auch alle SEGA-User sollen nächstens einen eigenen Haohmaru bekommen. Hier siehts schon viel besser aus: Alle Animationen und Sounds sollen komplett übernommen werden, um dem Original so nahe wie möglich



Einer der ersten Screen-Shots der Beta-Version des SEGA-Samurais.

zu kommen. Erste Bilder sahen vielversprechende aus und mit CD-Unterstützung könnte echt was daraus werden. SEGA-Fans sollten sicherheitshalber schon mal die Augen offen halten.

Die SuperNES Version schlägt mit 32 MBit zu Buche! Mit derart viel Speicher müsste eine saubere Konvertierung eigentlich möglich sein.



Kaum zu Glauben: Die Game-Boy Version des Prügelknallers!

Von Gotcha zu Lock-On

Letztes Jahr stellte SEGA ihre Lock-On Serie von Infrarot-Knarren vor, um Kriegs-Spiele sicherer zu machen. Die Kanone "verschiesst" Infrarotwellen mit relativ weiter Reichweite (genug um z.B. in einer Turnhalle zu spielen). Wenn der Infrarot-Beam auf einen Sensor trifft, ertönt ein Geräusch und das Gerät fängt zu vibrieren an, um dem Träger zu vermitteln, dass er getroffen wurde - zu deutsch: tot!

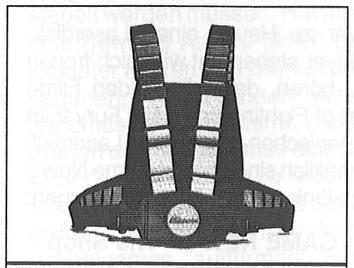
Dieses System ist viel billiger und sicherer als das altbekannte Gotcha-Paint-Ball-Game: Nicht nur dass die Farb-Munition viel Geld kostete, die Kugeln taten beim Aufprall auch noch verdammt weh!

Das Lock-On System tut niemandem weh und sieht auch noch stylisch aus! In Hong Kong und Süd Korea sind die Laser-Kanonen schon recht verbreitet, es haben sich sogar schon eigene Lock-On-Clubs gebildet. Damit Ihr Euch ein besseres Bild davon machen könnt, haben wir doch tatsächlich ein Foto gefunden, dass wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen:

Besser als Virtual Reality? Das Lock-On System für Cyber-Söldner!

Interactive Vest ?!?

Jeder kämpft um ein Stück des grossen Virtual Reality-Kuchens! So auch Aura Systems, welche in den Staaten ihren "Interactor" vorstellte. Das Gerät wird wie ein Brustpanzer angelegt und reagiert auf Audio-Input, z.B. durch Video-Game Sound, und gibt dem Träger das Gefühl, z.B. tatsächlich von einem Schuss getroffen zu werden, oder einen Uppercut kassiert zu haben! Kleine Magnete im Inneren der Weste sorgen für die nötige Vibration (hoffentlich ist das Ding nicht gesundheitsschädlich!). Der Interactor wird voraussichtlich Ende des Jahres über Import-Händler erhältlich sein. Geschätzter Preis: ca. $90!



Das totale Game-Feeling soll der Interactor von Aura Systems vermitteln.

Fighters History

Auch SuperNES-Fans dürfen bald gegen Karnov antreten. Die Umsetzung des Automaten übernimmt DataEast höchstpersönlich! Die Grafiken von Fighters History (ist übrigens nicht das selbe wie Karnovs Revenge!) lassen Gutes erhoffen, wenn da nicht ein anderes Problem wäre: DataEast und Capcom stehen seit Karnovs Revenge (Test in dieser Ausgabe) im Clinch. Sieht so aus, als wären einige Features des Games etwas zu nahe am Street Fighter 2-"Original"! Capcom hat bereits Klage gegen DataEast eingereicht! Junge, junge, dabei könnte man viel eher ein neues Game produzieren, als die Kohle für Gerichtskosten zu verpulvern!

Idyllische Landschaften, harte Prügel-Action: Fighters History für SuperNES.

Und für SEGA-Fans...

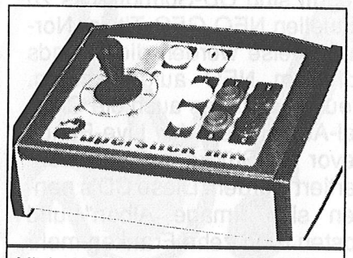
Schon bald dürfen sich alle SEGA-Fans freuen: Die fatale Furie erblickt auch auf dem MEGA-Drive das Licht der Videospiele-Welt.

Der 24MBit grosse Titel soll alle Fatal-Fury Effekte bieten, wie z.B. 2-Ebenen, Animierte Hintergründe, verschiedene Tageszeiten und Wetterbedingungen, verschiedene Kleider-Farben, u.v.a.m. Natürlich stammt auch diese Umsetzung von TAKARA.

Zur Zeit stehen NEO-Module hoch im Konvertierungs-Kurs. Bis auf die Neuen wurden bald alle Prügel-Module ins 16Bit Format umgesetzt und TAKARA hat mittlerweile genügend Erfahrung, um die Sache gut zu machen!

Superstick

Und noch ein Joystick, der mit dem NEO-GEO-System kompatibel ist.



Mit fast 2,5 kg ist der Superstick eines der schwersten Boards überhaupt!

Der Superstick bietet eine sehr robuste Verarbeitung, Arcade-Quality Joystick und Buttons, Slow-Mo und Turbo-Fire (gegen Aufpreis!) und ist kompatibel mit SuperNES, MEGA-Drive, NEO-GEO und PC-Engine/Turbo Grafx. Das Board gibts als Mehrplatz- (2 Sticks in einem) und Einzelplatz-Version. Interessant, weil kurios, ist der Kostenpunk: SNES und MD-User bezahlen rund $90, NEO-GEOlogen um die $100, PC-Engine-Benützer gar $120. Die Mehrplatz-Versionen kosten rund das doppelte!

MEGASHOCK als Abo!

O.K., Ihr wolltet es so, jetzt könnt Ihr sie haben: Die MEGASHOCK als Jahresabo für alle Nicht-Mitglieder. Gegen Fr. 40.-/jährlich erhaltet Ihr ca. 6 Ausgaben (ist abhängig von den Neuerscheinungen) des MEGASHOCK, sowie jede erhältliche Ausgabe des NEO-GEO-Club Magazins von M&B (das farbige!). Ausserdem könnt Ihr Euch zu Hotline-Zeiten über aktuelle Neuerscheinungen erkundigen. Na, ist das was?

Wer sich das ultimative Insider-Blatt sichern möchte schreibt uns bitte eine Postkarte mit Namen und Adresse. So bald wie möglich erhaltet Ihr dann die neueste MEGASHOCK, zusammen mit einem Einzahlungsschein. Das effektive Abo beginnt mit der Einzahlung des Abo-Preises. Unsere Adresse entnehmt Ihr dem Impressum!

CD-Soundtracks

Für Insider schon lange ein Begriff sind CD-Soundtracks zu aktuellen NEO-GEO-Titeln. Normalerweise werden die Sounds 1:1 vom NEO aufgenommen. Neustens gibt es auch die Original-Aufnahmen der Live-Bands bevor die Stücke ins NEO konvertiert wurden. Diese CD's nennen sich "Image Alben" und kosten rund zehn Franken mehr als die "normalen" CDs. Momentan könnt Ihr bei uns folgende CDs bestellen:

- Art of Fighting
- Art of Fighting 2
- Fatal Fury
- Fatal Fury 2
- Fatal Fury Special (Image)
- Last Resort
- Samurai Shodown
- Samurai Shodown (Image)
- Viewpoint
- World Heroes
- World Heroes 2
- World Hereos 2 (Image)
- NEO-Selection (Image)

Jeder CD liegt noch ein entsprechender Aufkleber bei. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die NEO-Selection richten. Dieses Image-Album stellt eine Art "best of..." dar. Original Sounds aus den Games Samurai Shodown, Art of Fighting, World Heroes und Fatal Fury verwöhnen hier den Hörer. Ausserdem liegt gleich ein ganzen Büchlein voller Stickers bei!

Wer sich für die Silberlinge interessiert, kann sich bei uns melden, oder soll mal die Shopping-Seite näher betrachten (S.1).

Power Spikes 2 (Taito)

Ebenfalls neu im NEO-GEO-Business ist Taito. Der Automaten-Produzent möchte die Sportspiele-Ecke etwas ausbauen und liefert uns demnächst die Fortsetzung ihrer Eigenproduktion Super Volleyball (stand kürzlich in den Spielhallen).

Tauschbörsen-Stress

Unsere Tauschbörse läuft ja wirklich auf vollen Touren! Fast täglich wollt Ihr irgendwelche Games tauschen oder verkaufen. Das ist auch gut so.

Allerdings solltet Ihr uns mitteilen, wenn Ihr Euer Spiel verkauft habt, damit wir nicht falsche Infos an andere Club-Mitglieder weitergeben, die sich für dieses Game brennend interessiert hätten (wäre doch ärgerlich, oder?).

Na, na, wer wird denn gleich...!

fairplay

Hard & Software Versand

Tel: 0 21 62 / 35 34 48

Atari Jaguar inkl. Spiel 599,-
3DO inkl. Spiel 1199,-
3DO inkl. Spiel RGB 1459,-
Wir bauen Ihr SNES oder Mega Drive um. Günstig!!!

Jaguar: Crescent Galaxy 139,-
Raiden 129,-
Dino Dudes 139,-
3DO: Total Eclipse 129,-
The Horde 129,- u.a.

MEGA DRIVE SUPER NINTENDO NEO GEO

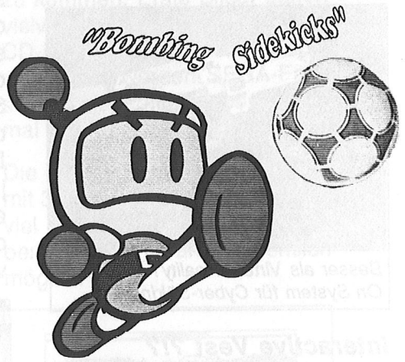
!!! ACHTUNG !!! Neu !!! LADENLOKAL IN VIERSEN !!!

HAUPTSTRASSE 84 41747 VIERSEN FUßGÄNGERZONE

Öffnungszeiten: Mo-FR. 13-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr

Hudson on NEO-GEO!!!

Neuesten Infos zu Folge gesellt sich noch ein fähiges Entwickler-Team zu SNK. Hudson Soft gehört demnächst zu den offiziellen 3rd-Party-Herstellern. Welche Titel man uns bescheren wird bleibt noch unklar (he, Hudson: Wie wär's denn mit einem ausgereiften NEO-Bomberman!!?? Boa, eehh..!!)



Game New's in Bern!

Am 14. Mai 1994 eröffnete Game New's das für Bern erste Fachgeschäft für Video-Spiele. Wir haben den Laden besucht und waren angenehm überrascht: Neben Spielen zu (fast) allen Systemen findet Ihr an der Kramgasse 17 (im Laubenkeller) auch ein reichhaltiges Sortiment von Anime-Filmen, T-Shirts und sonstigem Gaming-Zubehör. Sogar PC-Games und CDi-Software sind kein Problem.

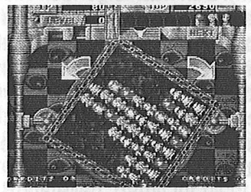
Positiv aufgefallen sind kompetente Angestellte und die Möglichkeit, die Games vor dem Kauf zu testen (es stehen diverse TV's und Konsolen zur Verfügung!).

Wer zu Hause einen Laserdisk-Player stehen hat wird sich freuen zu hören, dass die beiden Filme Art of Fighting und Fatal Fury 2 im japanischen Original auf Laserdisk erhältlich sind und bei Game New's telefonisch bestellt werden können:

GAME NEW's - The Shop
Kramgasse 17
3011 Bern
Telefon: 031'311'86'33

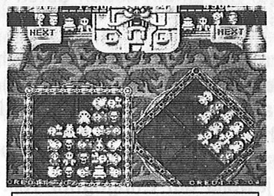
GURURIN Gödel!

Langsam aber sicher scheint man von der Prügelwelle wegzukommen um zunehmend auf andere Themen zu bauen. Dank 3rd-Party-Licencees werden uns bis Ende Jahr noch viele Überraschungen ins Haus fallen! Eine dieser willkommenen Überraschungen ist das 46 Mega starke Gururin (Zupapa! siehe MS 2/94) von Face-Corporation.



Die Rotations-Effekte des NEO-GEOs im Einsatz.

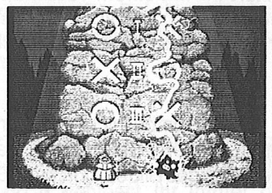
Das Modul bedient sich eines recht einfachen, aber suchtgefährdenden Spielprinzips: Lemmings-like fallen vom oberen Bildschirmrand verschieden gekleidete Männchen (und Frauchen!), die möglichst der Farbe entsprechend aufeinander gestapelt werden müssen. Hat man eine gewisse Anzahl gleich gekleideter Herren und Damen beisammen, verschwinden diese tetrismässig vom Schirm. Durch drehen des Bildschirmes seid Ihr in der Lage, Löcher zu stopfen oder Eure Mannen anders anzuordnen. Natürlich könnt Ihr durch unachtsames "auftürmen" Eure Lage auch verschlechtern, statt zu verbessern!



Das Ende naht: Jetzt bloss nicht die Nerven verlieren!

Damit Ihr Euch eine Strategie zurecht legen könnt, werden die nächsten drei Figuren, die den Monitor herunterpurzeln werden, am oberen Bildschirmrand angezeigt. Je höher Ihr die Level-Leiter erklimmt, desto schneller fallen Eure Männchen und umso schneller müsst Ihr den Bildschirm drehen. Passt bloss auf, dass Euch nicht schwindlig wird!

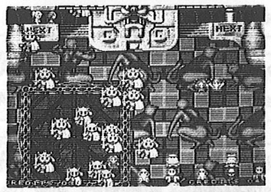
Um dem ganzen noch mehr Abwechslung zu verpassen, spendierten die Entwickler drei verschiedene Spielmodi: Ihr könnt alleine gegen den Computer antreten oder Euch zu zweit Level für Level vorarbeiten oder aber Ihr kämpft im Duell gegeneinander.



Wer zuerst zwei Runden verliert, wird verstrahlt!

Wählt Ihr letzteres, wird auf 3 Sätze gespielt, wobei derjenige zuerst in die Röhre guckt, der zwei Runden verloren hat. Besonders dieser Modus scheint spassig zu werden.

Wählt zwischen drei verschiedenen Spiel-Modi!



Game-Over: Böse Geister suchen den Schirm heim!

Die Grafik des Grübel-Spiels sieht nicht besonders edel aus. Massgebend bei Gururin ist jedoch der Spielwitz! Hat man erstmal angefangen, die knuddel-süssen japano-Püppchen aufzutürmen, will man den Stick sicherlich so bald nicht mehr aus der Hand geben. Der Sound war auf dem Video allerdings unter aller Kanone, hoffentlich wird er noch verbessert. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr! (bö)

TIPS & TRICKS

Viewpoint! Eines der besten und gleichzeitig schwierigsten Shoot'em Ups überhaupt. Damit Ihr nicht vor Verzweiflung ins Joyboard beisst, liefern wir Euch die ultimativen Endgegner-Strategien. Mit Hilfe dieser Angabe (und mit ein wenig Glück) könnt Ihr den Klassiker ohne grössere Probleme durchzocken. Von nun an ist die Show auf Eurer Seite!

Art of Fighting 2

Für alle AoF2-Champs haben wir hier mühsam alle Super-Schläge und Death-Moves erspielt (verdrehte Handgelenke inklusive!):

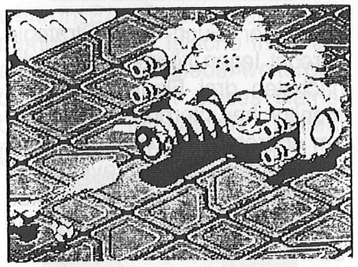
Ryo/Robert:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	*C*
Yuri:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	→ ← → ↘ ↓ ↙ ←	*B C*
Takuma:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	↓ ↘ → ← →	*A C*
King:	→ ← → ↘ ↓	*A*
Death-Move:	← → ↘ ↓ ↙	*B C*
John:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*B C*
Mickey:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	↓ ↙ ← ↙ ↓	*A*
Jack:	← → ↘ ↓ ↙ ←	*B*
Death-Move:	→ ↘ ↓ ↙ ←	*A*
Lee:	→ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Death-Move:	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →	*A*
Temjin:	← → ← ↙ ↓ ↘	*A*
Death-Move:	↓ ↙ ← → ↘ ↓	*A C*
Eiji:	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	*A*
Death-Move:	← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓	*B*
Mr. Big:	← ↙ ↓ ↘ → ←	*A*
Death-Move:	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	*A*

Als erstes findet Ihr jeweils den Super-Schlag (entspricht bei Ryo und Robert dem grossen Feuerball) darunter den Death-Move, den Ihr ja bekanntlich erst ausführen könnt, wenn Ihr nur noch ca. 25% Lebensenergie und eine volle Spirit-Leiste habt!

Viewpoint

Alle, die spätestens beim vierten Boss kapitulierten, bekommen hier die ultimativen Tips und Karten geliefert. Wer sich genau an die Anweisungen hält, spielt das Game sogar mit einem Leben durch (yes, yes, yes!)

Formationen, die nach Abschuss einen Stern (also Bonuspunkte) hinterlassen, werden nicht speziell erwähnt. Die Levels sind in drei Abschnitte unterteilt, der dritte Teil ist jeweils der Endgegner-Teil. Die ganzen Tips beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad NORMAL.



1.1

Nachdem Ihr die ersten beiden Formationen abgeschossen habt, erhaltet Ihr auch schon Eure "Sidekicks". Bei den zwei nachfolgenden Mittelgegnern haltet Ihr Euch am besten in der linken, unteren Ecke, während Ihr mit Beamschüssen attackiert. Bei den Drehmechanismen haltet Ihr einfach Eure Sidekicks hinein. Die nachfolgenden Tunnels, aus denen die Feinde kommen, zerstört Ihr mit einem vollen Beamschuss. Der "R-Type-Teil" sollte keine grösseren Probleme machen.

1.2

Die grüne Bombe nicht aufnehmen. Haltet Euch bei den Zahnrädern genau in der Mitte des Bildes, dort kann Euch nichts passieren. Die "Marbel-Madness-Würmer" beseitigt Ihr mit einem aufgeladenen Beamschuss.

1.3

Den Endgegner immer mit Beamschüssen attakieren! Wenn er das erste Mal nach vorne kommt, zündet Ihr im richtigen Augenblick die erste Smartbomb (genau dann, wenn er wieder nach hinten fliegt). Die Feuerwand verfolgt den Obergrufti und beendet sein bescheidenes Dasein!

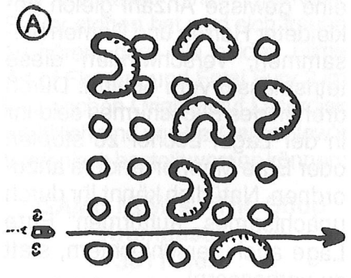
Level 2

2.1

Die ersten beiden Formationen unbedingt abschiessen, sie hinterlassen je eine blaue und grüne Smartbomb. Nehmt jedoch nur das blaue W auf! Den Wasserdrachen killt Ihr mit vollen Beamschüssen (4 gezielte Schüsse reichen). Den nachfolgenden Riesenfisch ebenfalls mit aufgeladenen Beams beharken! Vergesst auf keinen Fall den Schutzschirm mitzunehmen! Die kleinen Fische erledigt Ihr am einfachsten, wenn Ihr nach links und rechts ausweicht und unaufhörlich ballert.

2.2

Nehmt nun die rote Bombe auf. Die wunderschön gezeichneten Wasserschlangen sind kein Problem, wenn Ihr die Route wisst (siehe Zeichnung A/Pfeil). Die beiden Schildkröten mit je einem gezielten, voll aufgeladenen Beamschuss plus "Nachschuss" erledigen. Die dritte Schildkröte solltet Ihr zweimal umkreisen, danach sofort an den unteren Bildschirmrand und voll beamen wie gehabt!



2.3

Beim Boss zuerst auf die Scheren halten, natürlich immer nur mit Beamschüssen. Achtung: Wenn die Scheren anfangen sich zu öffnen und zu schliessen, sofort in die Mitte des Bildes. Fliegen seine Grabschen dann zurück, zündet Ihr die blaue Smartbomb. Seine Scheren sollten dann eigentlich hinüber sein. Nun immer mit Beams auf seine Augen zielen. Sollte er seine Blasen abschiessen, dürft Ihr auf keinen Fall schiessen, da sich die Blasen sonst teilen und Euch das Leben schwer machen. Ihr könnt natürlich auch mit Turbo-Fire draufhalten, diese Methode ist jedoch sehr anstrengend und schwierig. Das kleine "Hirn" attackiert Ihr mit vollen Beamschüssen, während Ihr Euch am unteren Bildschirmrand aufhaltet.

Level 3

3.1

Zu Beginn sofort die zwei Raumschiff-Formationen von links und rechts zerstören, sie könnten Euch noch zum Verhängnis werden. Nehmt die rote Bombe auf und scshiesst unbedingt alle Kanonen ab (Beamschüsse!). Achtet links auf die kleinen Türmchen. Bei der nachfolgenden Stelle solltet Ihr gleich die umherfahrenden Panzer mit einem gezielten Beam zerstören. Steuert Euren Gleiter möglichst früh durch die Engstellen, damit Ihr nicht abgedrängt werdet.

3.2

Die Hummeln (oder waren es vielleicht Wespen?) solltet Ihr möglichst alle erwischen, da sie sonst schräg auf Euch zufliegen. Haltet Euch nachher immer rechts (siehe Pfeil). Die Maden mit Beams wegfegen (kein Problem!). Die folgende grüne Bombe nehmt Ihr nicht auf. Stattdessen erledigt Ihr möglichst alle Krabbelviecher mit voll aufgeladenen Beamschüssen. Die rechte Bildschirmhälfte eignet sich dafür hervorragend (gebt aber auf die Löcher acht, aus denen die Tausenfüssler rauskommen!). Bei den grossen Maden könnt Ihr nur die kleinen abschiessen, die "Eltern" sind unverwundbar!

3.3

Den Endgegner nur mit Beams beschiessen, sobald er anfängt zu feuern, wechselt Ihr auf Dauerfeuer. Dadurch fängt das Ganze etwas zu Ruckeln an, was Euch aber gerade sehr gelegen kommt, da Ihr so besser ausweichen könnt! Nun sollte sich der Wurm zeigen, welchen Ihr aber nicht abschiesst. Weicht nur weiter aus bis sich der Obermotz (nicht der Wurm!) umdreht und seinen Streuschuss verschiesst. An der linken oder rechten Ecke seid Ihr davor aber sicher. Nun dreht er sich abermals, worauf Ihr sofort in die Mitte am unteren Bildschrimrand fliegt und mit vollen Beams auf seine Rübe haltet. Achtung: Solltet Ihr nicht schnell genug sein, fliegt der Motz nicht nach vorne, sondern verschiesst kleine, mühsame Fliegen! In diesem Fall auf Dauerfeuer wechseln und draufhalten (viel Glück!). Den gelben Kugeln weicht Ihr natürlich geschickt aus!

Level 4

4.1

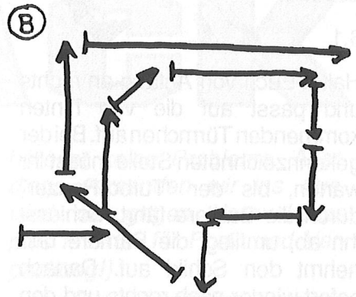
Die erste Raumschiff-Formation (links) hinterlässt eine rote Bombe, die Ihr gut gebrauchen könnt. Konzentriert Euer Feuer im wesentlichen auf alle Panzer. Vergesst den Schutzschirm nicht, er ist lebensnotwendig! Fliegt schnell durch den Tunnel. Sobald links die beiden Bomben erscheinen (grün und blau), die rote Bombe zünden. Nehmt dann nur die blaue auf und ab durch den Tunnel.

4.2

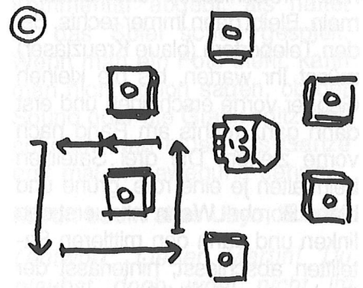
Schiesst die Kononen links ab und beamt die "Walker" weg. Wenn Ihr nicht alle trefft, solltet Ihr die gegnerischen Raketen mit Dauerfeuer empfangen. Der Skorpion trägt einen weiteren Schutzschild mit sich. Ist Euer Schild jedoch noch blau, solltet Ihr Euch nicht um diesen Typen kümmern und Euch rechts halten. Schiesst vorallendingen die Raketenwerfer ab! Bei den sechs "fliegenden Kästen" haltet Ihr Euch an die Zeichnung (B). Bei den mit einem I gekennzeichneten Stellen müsst Ihr kurz warten.

4.3

Der Endgegner: Das erste mit vollen Beams attackieren. Bei Gesicht Nr. 2 und 3 schiesst Ihr immer dann einen Beamschuss, wenn sich der Mund öffnet! Passt auf die kleinen



Fliegen auf. Wenn Ihr genaues Timing habt, kommen diese Fliegen aber gar nicht zum Schiessen! Das letzte Gesicht ist wirklich schwierig: Wenn sich die grünen Platten nach vorne bewegen, zündet Ihr alle Bomben, die Ihr noch habt. Solltet Ihr keine Bombe mehr haben, haltet Euch an die Zeichnung (C). Achtung: Die grünen Platten schiessen beim Rückzug, steuert also sofort an den unteren Bildschirmrand!



Level 5

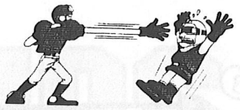
5.1 + 5.2

Hier trefft Ihr nochmals auf alle Endgegner. Dazu gibts nicht viel zu sagen, die Taktiken kennt Ihr jetzt ja! Sammelt einfach die Bomben und unbedingt den Schutzschirm ein, sonst seht Ihr ziemlich blass aus!

5.3

Der Endgegner schiesst seinen Laser nur, wenn Ihr vor seinem Auge vorbeifliegt. Die Taktik ist aufladen, schiessen und in die untere, rechte Ecke zurück. Dasselbe tut Ihr auch, wenn seine "Räder" nach vorne kommen. Lasst Euch von Schüssen nicht aus der Ruhe bringen, die Kollisionsabfrage ist sehr rücksichtsvoll! Habt Ihr diesen Motz besiegt, geht's ins letzte Level und schwierigste Level!

Level 6



6.1

Haltet Euch von Anfang an rechts und passt auf die von hinten kommenden Türmchen auf. Bei der gekennzeichneten Stelle müsst Ihr warten, bis der "Turbo-Panzer" durch die Barriere fährt. Schiesst ihn ab, umfliegt die Barriere und nehmt den Schild auf. Danach sofort wieder nach rechts und den Würfel solange vor Euch her ballern, bis er eine blaue Bombe hinterlässt.

6.2

Bei der Engstelle konzentriert Ihr Euch am besten auf die "Raketen-Walker" und zieht so bald wie möglich nach rechts, vor die Würfel. Wartet bis sich eine schmale Bahn bildet und fliegt in einem Male hindurch. Die grüne Bombe natürlich noch freischiessen und einsammeln. Bleibt dann immer rechts. Bei den Teleportern (blaue Kreuzlaser) müsst Ihr warten, bis die kleinen Gegner vorne erscheinen und erst dann ganz rechts am Rand nach vorne ziehen. Die drei Satelitten beinhalten je eine rote, grüne und blaue Bombe. Wenn Ihr zuerst den linken und dann den mittleren Satelitten abschiesst, hinterlässt der Rechte einen Schild! Bei den kleinen Gegner in keinem Fall in einer Ecke bleiben. Bewegung ist angesagt!

6.3

Beim Endgegner solltet Ihr Euch immer rechts halten und mit vollem Beam in seine Schnauze ballern. Wenn die Spinne attakkiert, zündet Ihr im richtigen Moment die rote Bombe (ähnlich wie beim ersten Endgegner!). Wenn sie sich ins UFO verwandelt, müsst Ihr Euch in die Mitte am unteren Bildschirmran bewegen. Kommen die grünen Kugeln auf Euch zu, fliegt Ihr geradeaus nach vorne und achtet auf die Feuerwände. Sobald die zwei gelben Kugeln erscheinen, zündet Ihr die grüne Bombe. Habt Ihr alles korrekt gemacht, nun sollte das "Totenkopf-Hirn" erscheinen (uaah, mir wird gleich schlecht..!). Ihr könnt jetzt immer am linken und rechten Rand auf und ab fliegen (ballern nicht vergessen!), ausser wenn die zwei Würmer auf Euch zukommen. Zwischen dieser und der ersten Angriffs-Formation habt Ihr genügend Zeit, euch um den Motz zu kümmern.

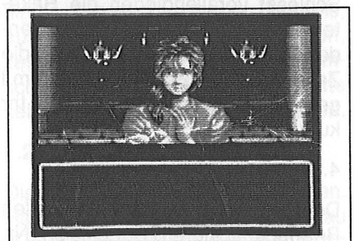
Abschliessend müssen wir noch erwähnen, dass das Spiel selbst mit dieser Lösung für viele immernoch eine Hürde darstellen wird. Ein wenig Joystick-Feeling müsst Ihr natürlich selber mitbringen. Wichtig ist, dass Ihr, wenn immer es geht, mit voll aufgeladenen Beams schiesst. Viewpoint protzt absichtlich mit vielen Sprites und Schüssen, um Euch in Panik zu versetzen und Euch wild umher ballern zu lassen. Setzt Ihr Eure Beams jedoch gezielt ein, löst sich die eine oder andere ausweglose Situation urplötzlich in Luft auf!

Am besten Ihr lest zuerst einen Abschnitt und spielt ihn dann, lest dann den nächsten, etc. Wir wünschen Euch viel Glück, Ihr werdet trotzallem ein wenig davon brauchen! (yb/bö)

Art of Fighting (SuperNES)

Ihr wollt den Abspann anschauen? O.K.! Ihr müsst im Story-Mode spielen, die Pause einschalten und dann folgende Kombination mit Controller 1 ausführen:

Oben, X, Links, Y, Unten, B, Rechts, A, L-Button und Y und siehe da, Ihr habt das Spiel durch!



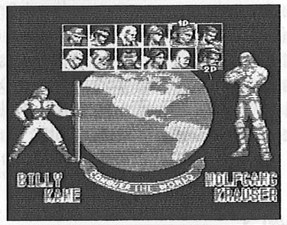
Please, don't do it Brother, that man with the big nose is....to be continued!

Fatal Fury 2 (SuperNES)

Um die Endgegner der gelungenen SuperNES Umsetzung anwählen zu können, braucht Ihr nur folgenden Code einzugeben, wenn das TAKARA-Logo erscheint (bevor es ausgeblendet wird):

B, A, X, Y, Oben, Links, Unten, Rechts, L-Button, R-Button.

Nun hört Ihr Terry Bogards "O.K." und Ihr dürft auf alle 12 Fighter zurückgreifen!



Billy gegen Krauser. Mit diesem Cheat auch auf SuperNES kein Problem!

FEEDBACK

Gudn Tach!

...eigentlich wollte ich nur ein paar Fragen stellen:

1. Habt Ihr schon näheres vom Blut-Schalter erfahren? Wann kommt er, wann kommt er (bitte stellt Euch mich jetzt sabbernd vor!).

2. Könntet Ihr mir nicht eine Liste von SNK-Platinen (MVS) zuschicken, ist mir egal, wie teuer die sind!

3. Beratet Ihr auch Kunden am Telefon, die ein neues Spiel kaufen wollen?

So, das wars! Viele Grüsse

Christian Schmid, Bärau

(Antwort: Zu 1: Leider warten wir bis heute noch vergeblich auf das Schema zu dieser Blut-Schaltung. Wir haben sie zwar in Amerika bestellt (bei MAS-Systems, CA), wie es scheint, sind die Jungs dort aber nicht besonders mitteilungsfreudig! Wir werden Euch informieren, sobald wir mehr wissen.

2. Eigentlich gibt es jedes Game auf dem NEO auch als MVS-Platine. Allerdings kosten diese mehr Geld und ausserdem benötigt Ihr das NEO-GEO MVS-System zum Abspielen der Dinger!

3. Natürlich! Es ist sogar eine unserer Hauptbeschäftigungen zu Hotline-Zeiten!)

Hallo NEO-GEO-Fans!

Ich spiele seit einiger Zeit mit dem Gedanken, mir ein NEO-GEO zu kaufen. Leider habe ich diesen Gedanken wegen des Preises bald wieder aufgegeben. Nun habe ich aber in der VG 5/94 gelesen, dass Ihr gebrauchte NEO-GEO's zu fairen Preisen verkauft, darum würde ich mich freuen, wenn Ihr mir eine Preisliste mit gebrauchten NEO-GEO-Konsolen und Games schicken würdet.

Marius Bossen, D-Hamburg

(Antwort: Nach unserem Leserbrief in der letzten Video-Games erreichten uns viele Briefe wie dieser. Leider existieren keine Preislisten zu Gebrauchtwaren, weil solche Listen keinen Tag aktuell wären. Um an unserer Tauschbörse teilzunehmen braucht Ihr nur unsere Hotline anzurufen.)

Hallo NG-Club,

Ich habe die Leserbriefe in den letzten Video-Games gelesen und bin auf Eure Adresse gestossen. Frage: 1. Gibt es wirklich NEO-GEOs für 200 DM?
2. Können eigentlich nur Mitglieder bei Euch einkaufen?
3. Gäbe es Schwierigkeiten vom Transport her (Ausland)?
Ich würde mich über Eure Antwort freuen.

Christian Fleischer, D-Winterbach

(Antwort: 1. Das Gerücht "NEO-GEO für DM 200" kam nicht von uns, sondern von Jan Barysch aus der VG-Redaktion! Wer unsere Stellungnahme in VG 5/94 gelesen hat, kann das sicher bestätigen. Ausserdem wurde unser Leserbrief gewaltig zensuriert, die Fr.-Angaben in DM abgeändert und ganze Sätze weggelassen! Gebrauchte NEOs gibts ab Fr. 350.-, dafür meist mit zwei Joyboards und Memory-Card! Gebrauchtspiele liegen nach wie vor zwischen Fr. 100.- bis 200.-.

2. Nein, jeder kann!

3. Der Versand ins Ausland bereitet keine Probleme. Allerdings versenden wir ins Ausland nur gegen Vorauskasse plus Fr. 15.- für Porto und Verpackung!)

Hi Megashockers,

Da mein Kumpel und ich ein NEO-GEO besitzen und es mögen, immer dem laufenden zu sein, haben wir beschlossen, Eurem Club beizutreten. Euer Magazin ist sehr informativ und hilfreich. Jedoch solltet Ihr darauf achten, dass Ihr von Spielen, von denen Ihr z.B. erst Fotos habt, nicht schon einen Kommentar abgebt, als hättet ihr das Spiel schon gespielt. Wenn man ein Foto sieht, kann man nicht schon sagen, ob der Sound oder die Grafik spitze ist, sondern man muss das Ganze erst mal in Bewegung sehen...

Martin Ludin alias Ukyo, Sursee

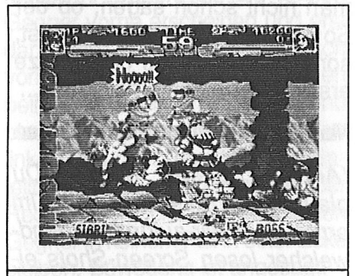
(Antwort: Lieber Martin! Du glaubst doch wohl nicht im ernst, dass wir aufgrund irgendwelcher losen Screen-Shots einen Testbericht o.ä. schreiben!?! Das wäre doch wohl Beschiss, da hast Du vollkommen recht! Wenn wir uns über ein Spiel auslassen, kannst Du sicher sein, dass wir es zumindest schon mal auf Video oder in Platinen-Form gesehen haben. Ausnahmefall sind die Action-News, dort geben wir aber auch keine Meinung über Sound und Spielbarkeit ab. Einen Testbericht schreiben wir erst, wenn wir das Spiel wirklich selbst gespielt haben! Für Previews genügen uns Videos oder Demoplatinen, da dort der Sound, die Grafik und die Animationen schon mal begutachtet werden können.)

TOP HUNTER

1992: Damals setzte SNK auf dem NEO-GEO grafisch wie auch akustisch neue Massstäbe. Die Rede ist natürlich von Last Resort. Nach zwei langen Jahren schlagen die Ex-Irem-Grafiker wieder zu, und erneut sieht die Konkurrenz verdammt blass aus!

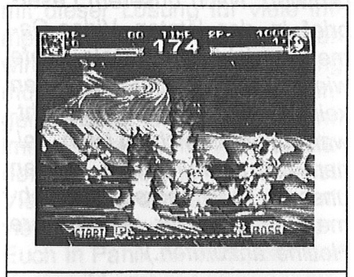
"Krieg den Eispiraten" könnte man fast sagen, denn unsere beiden Kopfgeldjäger Roddy und Cathy haben die Aufgabe, vier einst idyllische Planeten von Klaptons (so der Name der Gegner) zu säubern.

Zu Beginn könnt Ihr zwischen vier Planeten (Feuer, Eis, Wind und Wald) auswählen. Jeder Planet besteht aus zwei Abschnitten mit jeweils mehreren Zwischengegnern und einem Endboss.



Entweder Ihr kämpf mit blossen Händen, oder mit einer Laserknarre!

Mit Knopf A animiert Ihr Roddy oder Cathy zu einem Faustschlag. Haltet Ihr den Button gedrückt, wird Euer Arm verlängert, und Ihr angelt Euch so weiterentfernte Gegner oder gar Extras. Es ist auf diese Weise auch möglich, sich auf höhergelegene Plattformen zu schwingen, denn nicht allzu oft verbergen sich dort wertvolle Gegenstände wie Zeitboni oder Power-Up's. Apropos verbergen: Ihr solltet unbedingt immer auf verdächtige Stellen, wie Steine oder auf dem Boden liegende Bretter achten, denn seid Ihr am richtigen Ort uns zerstört diese



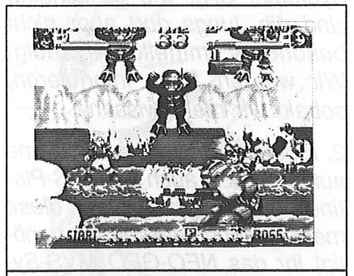
Der Feuerplanet haut Euch grafisch von Hocker. Ihr solltet diese Szene mal in Bewegung sehen!!

Hindernisse, erscheint ein "IN", was soviel bedeutet wie BONUS GAME!! In diesem müsst Ihr auf einem Skateboard à la Wonderboy möglichst viele Extras einsammeln. Dabei müsst Ihr auf stachelige Flugminen und gegnerische Hobby-Skater aufpassen.

Mit Knopf B springt Euer Held, so kann er z.B. auch in einen einst feindlichen "Walker" einsteigen und damit selber herumstampfen (Ihr könnt dann drei mal getroffen werden, bevor Euer Begleiter aufgibt!). Mit C schliesslich wechselt Ihr die Ebene und springt in den parallaxen Hintergrund, oder wieder zurück (Fatal Fury lässt grüssen). Das ist zum Beispiel nötig, wenn sich im Vordergrund eine unzerstörbare Wand befindet.

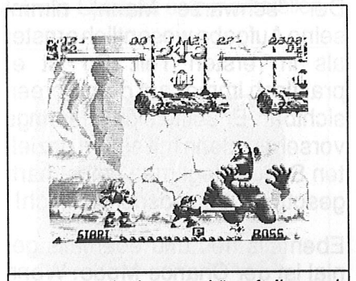
Während den Levels solltet Ihr zwischendurch immer auf das Timelimit achten, denn läuft die Zeit ab, ohne dass Ihr den jeweiligen Levelhüter besiegt habt, verliert Ihr ein Leben.

Der absolute Gag kommt jedoch erst jetzt: Die Zwischen- und Endgegner im ersten Abschnitt der Levels sind meist Typen wie Ihr, etwa in Eurer Grösse. Und jetzt kommts: Mittels Joystick-Kombinationen könnt Ihr mit Euren Kämpfern Feuerbälle, Dragon-Punches oder Flying Kicks ausführen. Sogar die "schnellen Fäuste" von Ryo Sagazaki aus AoF haben die Programmierer nicht vergessen - wirklich cool! So sind Kämpfe wie in Prügelspielen möglich! Natürlich könnt Ihr diese Spezial-Attacken auch während der Levels ausführen. Die jeweilige Energie der Endgegner wird am unteren Bildschirmrand angezeigt, sowie die Länge der Strecke bis zum Obermotz.



Gleich kommt die Riesenwelle! Ob das unser Walker aushält??

TOP HUNTER geizt auch nicht mit Gags und Grafikeffekten. So werden beispielsweise unschuldige, auf einem Feld weidende Kühe von Mini-Ufos entführt! Zu den Grafikeffekten: Hier werdet Ihr Zeuge einer zehn Meter hohen Welle, die sich über den ganzen Screen ergiesst und so alle Gegner wegschwemmt. Oder Ihr steht vor einem Berg und herunterkrachende Felsbrocken (von hinter herangezoomt) versuchen Euch zu überrollen. Überhaupt bewegt sich die Grafik immer auf höchstem Niveau. Solche Sonnenuntergänge, Wasserfälle oder brennende Raumschiffwracks habt Ihr einfach noch nie gesehen! Mann muss sich mal überlegen, dass die Grafiker alles von Hand gezeichnet haben! TOP HUNTER ist nicht umsonst das erste "100 Mega Shock"-Action Game auf dem NEO-GEO.



Auf dem Eisplaneten kämpft Ihr auch gegen wildgewordene Yetis!

Der Sound ist ebenfalls genial: Gewisse Last Resort Klänge sind nicht zu verleugnen, was jedoch überhaupt nicht schadet. Vorallem die Endgegnermelodien haben mir sehr gut gefallen (sind fast schon filmreif!). Auch der Sound während der Levels kommt gut rüber (wechselt sogar manchmal im gleichen Abschnitt), nicht zuletzt wegen den super Soundeffekten (Windgeheul, plätscherndes Wasser, Vogelgezwitscher, etc.)

Was soll ich noch sagen, TOP HUNTER spielt sich wirklich ausgezeichnet. Auch Fans von längeren Game-Sessions kommen voll auf ihre Kosten, da im Durchschnitt ein Level mindestens 10 Minuten dauert, vom fünften und letzten Level ganz zu schweigen (Ihr landet mit Eurem Mini-Raumgleiter auf dem feindlichen Sternenkreuzer).

Also Freaks, schnappt Euch das Teil (nicht den Kreuzer), denn solche Grafik- und Soundorgien wirds wahrscheinlich so schnell nicht mehr wiedergeben (oder vielleicht doch...??). (yb)

TOP HUNTER

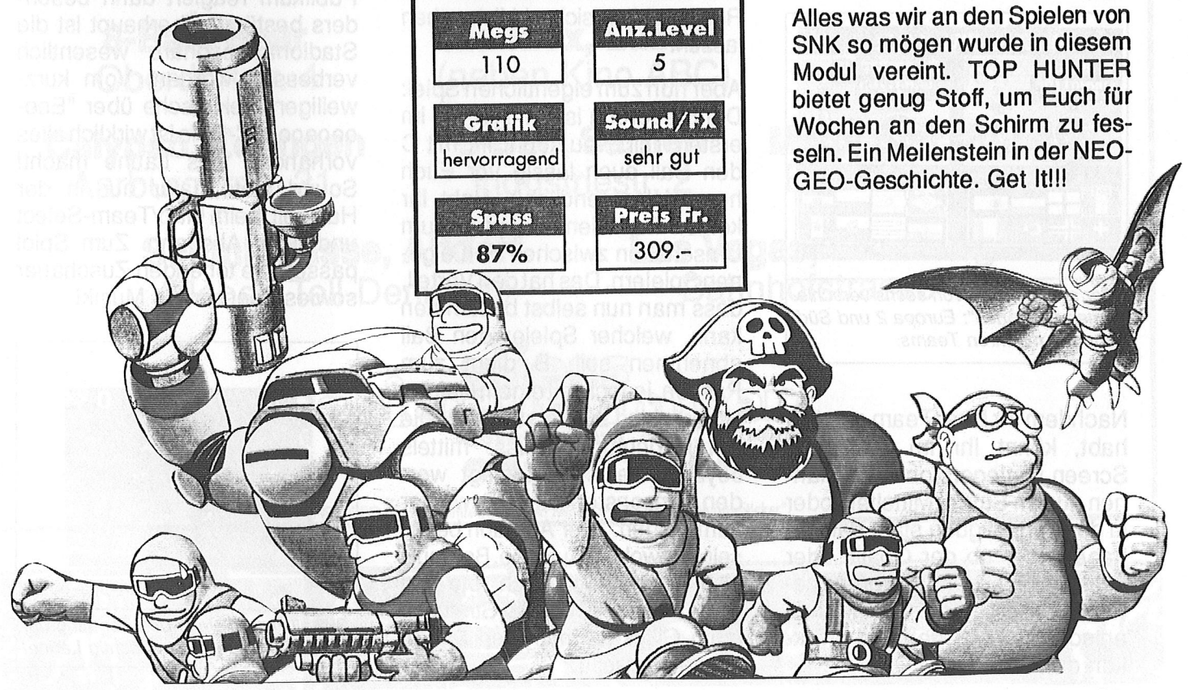
Hersteller SNK	**Spieler** 1 - 2 s
Thema Jump'n Shoot	**Erhältlich** Juni 94
Megs 110	**Anz.Level** 5
Grafik hervorragend	**Sound/FX** sehr gut
Spass 87%	**Preis Fr.** 309.-

Und Sascha meint: Sagenhaft! Hier ist das Spiel, auf das ich schon eine halbe Ewigkeit gewartet habe! Als grosser Fan des Gryzor/Contra/Cyberlip-Clans hat mich dieses Spiel sofort in seinen Bann gezogen.

Die grafische Aufmachung ist dermassen komplex, dass Ihr das Game mindestens drei mal durchspielen müsst, um alles zu sehen! Der 3D-Effekt kommt gut rüber: Ihr könnt zwischen den Ästen der Bäume hindurch springen (stosst Euch aber nicht den Kopf!) oder Euch fast drei Bildschirme nach oben kämpfen, um Bonus-Runden oder Extras zu ergattern.

SNK liefert ein Feuerwerk an grafischen Finessen und Soundeffekten ab und man nimmt sich teilweise sogar noch selbst auf die Schippe: Der Endgegner im Wind-Level ist der World Heroes Serie entsprungen, die Special-Moves stammen aus Art of Fighting oder Fatal Fury (Cathy hat sogar einen "Venom-Strike" auf'm Kasten!) und die Soundeffekte sowie diverse Sprites erinnern an Last Resort.

Alles was wir an den Spielen von SNK so mögen wurde in diesem Modul vereint. TOP HUNTER bietet genug Stoff, um Euch für Wochen an den Schirm zu fesseln. Ein Meilenstein in der NEO-GEO-Geschichte. Get It!!!

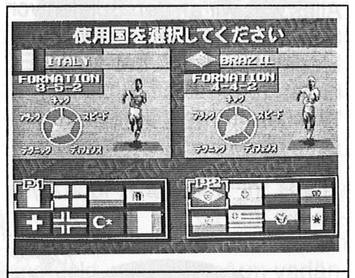


SUPER SIDEKICKS 2

Endlich! Rechtzeitig zur Fussball WM'94 in good old USA liefert uns SNK den zweiten Teil zum Klassiker Super Sidekicks. Wie es scheint, hat man sich besonders viel Mühe gegeben, den Flair eines echtes Fussball-Matches rüberzubringen. Ob sich Super Sidekicks 2 den Titel als WM-Spiel verdient hat, erfährt Ihr gleich.

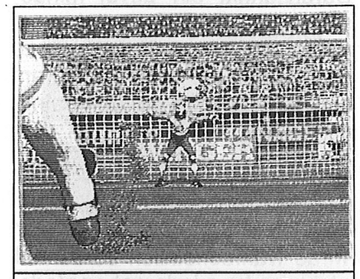
Begrüsst werden wir mit einem wirklich originellen und teilweise mit Digi-Grafiken unterlegten Intro.

Nach dem obligaten Druck auf den START-Button darf man sich zuerst für eine von sechs "Nationen" entscheiden. Zur Auswahl stehen Europa 1 und 2, Asien, Afrika, Nord- und Südamerika. Jede dieser Nationen beinhaltet nochmals sechs Länder-Teams. Somit dürft Ihr also zwischen 48 Mannschaften auswählen, darunter z.B. auch El Salvador, Uruguay, Costa Rica oder New Zealand (natürlich im Original-Trikot!). Jede Mannschaft hat natürlich ihre individuellen Stärken und Schwächen.



Hier seht Ihr zwei von sechs verschiedenen "Nationen": Europa 2 und Südamerika mit Ihren Teams.

Nachdem Ihr Euer Team gewählt habt, könnt Ihr im Trainings-Screen festlegen, ob Eure Mannen nun im Sturm, Mittelfeld oder in der Verteidigung stark trainiert haben oder ob der Goalie oder ACE-Spieler "getunt" wurde (natürlich ohne Dope!). Eine Münze entscheidet, wer den Ball ankikken darf.



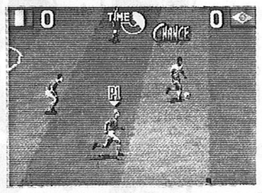
Im Chance-Mode und beim Penalty-Kicken seht Ihr das Geschehen aus First-Person-3D-Sicht!

Das Spielgeschehen wird in einer Art 3D-Ansicht gezeigt, wobei das Spielfeld, die Spieler und die Hintergrundgrafik fleissig gezoomt werden (ähnlich dem Mode 7 auf dem SuperNES). Alle Grafiken des Spiels wurden zuerst digitalisiert und anschliessend coloriert. Das Resultat kann sich wirklich sehen lassen.

Aber nun zum eigentlichen Spiel: Die Steuerung ist ähnlich wie im ersten Teil. Neu könnt Ihr mit C den Ball auch lässig vor Euch her spielen (endlich!). Habt Ihr keinen Ball dient Knopf C zum Umschalten zwischen den eigenen Spielern. Das hat den Vorteil, dass man nun selbst bestimmen kann, welcher Spieler den Ball abnehmen soll. B dient zum Passen, jedoch mit einem kleinen Unterschied zum ersten Teil: Die Schussrichtung muss mittels Joystick selbst festgelegt werden. Ansonsten dient B wieder zum "sliden". Der A Button behält seine gewohnte Aufgabe. Bei Fouls gibts jetzt endlich auch rote und gelbe Karten, sowie die Strafbank (zum Glück hat man den Schieri ausgewechselt!).

Der "schwarze Mann" nimmt seine Aufgabe wesentlich ernster als im ersten Teil. So ist er praktisch immer auf dem Screen sichtbar. Er sollte sich allerdings vorsehen, denn mit einem gezielten Schuss legt man selbst hartgesottene Schiedsrichter flach!

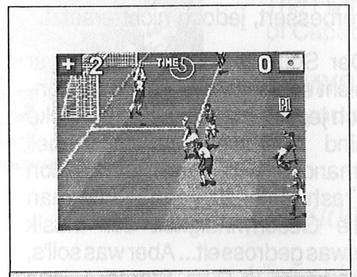
Ebenfalls neu und ebenfalls genial ist der Chance-Mode: Wenn sich ein Spieler dem Strafraum nähert, blinkt kurz ein Chance-Symbol auf. Nun sollte man so schnell wie möglich A drücken. Hat man den Zeitpunkt erwischt, wechselt die Sicht in 3D und Ihr könnt einen Weitschuss mittels Fadenkreuz probieren! Trefft Ihr ins Tor, werdet Ihr mit einer Digi-Tor-Sequenz belohnt! Das Publikum reagiert dann besonders bestürzt. Überhaupt ist die Stadionatmosphäre wesentlich verbessert worden. Vom kurzweiligen Geklatsche über "Eeeoeoeoeee!"-Rufe ist wirklich alles vorhanden was Laune macht! Sound gibts dafür nur in der Halbzeit, beim Intro/Team-Select und beim Abspann. Zum Spiel passen die tobenden Zuschauer sowieso besser als Musik!



Digitalisierte Spieler und Zooming der Extra-Klasse machen mächtig Laune!

Endet ein Spiel unentschieden wählt Ihr zwischen einer Verlängerung (= Short Match), dem Penalty-Kicken oder einem Sudden-Death-Match, in welchem derjenige gewinnt, der den nächsten Punkt erzielt.

Im One-Player-Mode müsst Ihr Euch zuerst für die WM qualifizieren. Spielt Ihr gegeneinander dürft Ihr noch die Spielzeit selber einstellen.



Viele verschiedene Torraumszenen lassen keine Langeweile aufkommen.

Der Detailreichtum setzt dem Ganzen die Krone auf. Beim schweizer Nati-Team fehlt "Chappi" genausowenig, wie ein gewisser Herr mit langen, blonden Haaren! Irre! Ebenfalls positiv aufgefallen ist die Tatsache, dass sich beide Spieler für das selbe Team entscheiden können (wie wär's also mit einem Freundschaftsspiel?).

Die Spielgeschwindigkeit ist recht flott, die Steuerung präzise. Wie im ersten Teil findet Ihr Euch gleich mit Ihr zurecht. Torraumszenen enden fast nie gleich! Vom Fallrückzieher über direkte Abnahme bis hin zum Kopfball ist wirklich alles vorhanden. Viele Digi-Sequenzen, bzw. Zwischenfilme lokkern das Spielgeschehen auf. Selbst Sportspiel-Gegner sollten diesmal unbedingt einen Blick wagen. Super Sidekicks 2 ist Fussball in Perfektion und für mich der beste zweite Teil überhaupt! (bö)

Super Sidekicks 2

Hersteller	Spieler
SNK	1 - 2 s
Thema	**Erhältlich**
Sport	Mai 94
Megs	**Anz.Level**
120	7
Grafik	**Sound/FX**
sehr gut	sehr gut
Spass	**Preis Fr.**
88%	319.–

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

8-Ball, Sarnen
Industriestr. 2

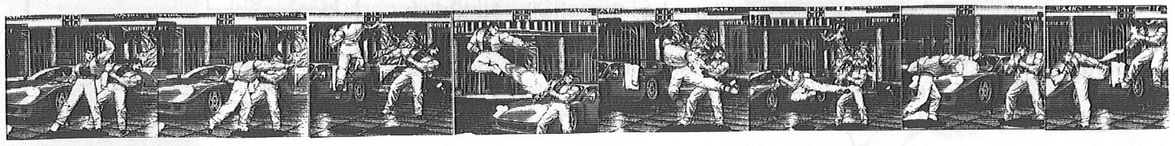
Mega Star, Buochs
Ennetbürgerstr. 17

Schmidgasse, Altdorf
(Neben Tell-Denkmal)

Las Vegas, Lenzburg
Bahnhofstrasse

süess spielautomaten GmbH
Horw - Luzern
041-47 35 59

NEO-GEO-Automatenhits tragen den MEGASHOCK-"Empfehlungs-Sticker"!

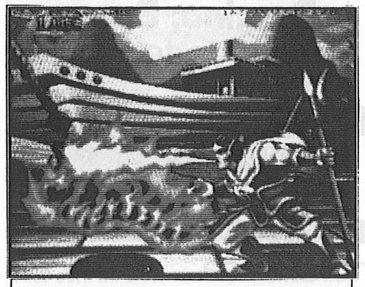


WORLD HEROES 2 JET

Die World Heroes kehren zurück und sie bringen sogar noch drei neue Schläger mit! Lange hat man warten müssen, bis sich Alpha zurückmeldete. Früher stand der Name Alpha für viel Abwechslung (Magician Lord, Ninja Commando, Trash Rally, etc.), heute setzt man scheinbar nur noch aufs Gehaue. Trotzdem, World Heroes 2 JET hat einige Neuerungen erfahren um sich gerade noch in die Riegen der Klassiker einzureihen!

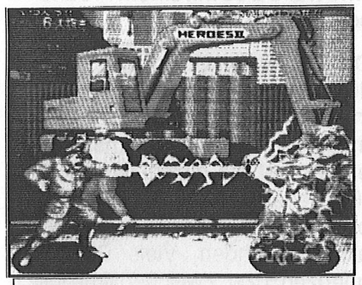
Die Story - mit einer Zeitmaschine durch wichtige Zeitepochen reisen und deren Helden vertrimmen - kennt Ihr wahrscheinlich schon.

Jetzt müsst Ihr Euch entgültig Beweisen, denn die grösste Herausforderung steht noch an: Der Kampf gegen den alten Griechen Zeus! Der Gott der Götter hat natürlich auch seine Gefolgsleute: Ryofu, ein furchteinflössender Mongolen-Krieger, der mit seinem langen Speer nicht nur eine riesen Reichweitet hat, sondern damit auch noch Feuer machen kann (!) und der total durchgedrehte Jack, eine Mischung aus Freddy Kruger und Genan Shiranui, der sogar zwei "Krallen" besitzt und sich kurzfristig beamen kann!



Mann, der hat aber schlechten Atem! Ryofu beim "Aufwärmen"!

Schon beim Intro wird klar: World Heroes JET ist nicht World Heroes 2! Die ganze Aufmachung bringt jetzt noch mehr Stimmung. Trickfilm-ähnliche Zwischensequencen sind an der Tagesordnung und die 6 neuen Hintergrundgrafiken sind erste Sahne. Bei Ryofu z.B. brennt im Hintergrund eine Galeere (Ihr wisst schon, diese Schiffe), wo-



Ein Treffen mit dem guten, alten Brocken ist jedesmal elektrisierend!

bei sich eine sauber animierte Rauchsäule gen Himmel windet! Traumhaft! Den letzten Kampf tragt Ihr in einer Kathedrale aus. Diese erinnert stark an die eines gewissen Wolfgang Krauser! Im 5-Tages Match kampft Ihr gar in einer Arena mit Publikum.

Der 5-Tage-Match ist eigentlich eine Trainings-Session, um Eure Gegenspieler besser kennenzulernen. Ihr müsst pro Runde (also pro Tag) gegen drei Gladiatoren gleichzeitig antreten, wobei Ihr logischerweise nur eine Energieleiste zur Verfügung habt. Echt heavy, ich sags Euch!

Was ist noch neu? Da wäre noch das Battle-System. Jeder Kämpfer darf vor dem Match entscheiden, wo seine Stärken liegen sollen. Entweder Ihr entscheidet Euch für übermässig viel Kraft oder Geschwindigkeit oder aber Ihr stärkt Eure Abwehr. Diese Funktion ist ähnlich wie die Handicap-Funktion bei Street-Fighter 2 (einfach eine Spur edler, he, he, he!). Natürlich wurden auch die bereits bestehenden Charakter verbessert. Die Animationen sind zwar immernoch "World Heros-mässig" sehen aber bei weitem geschmeidiger aus als zuvor. Die Hintergrundgrafiken wurden ebenfalls verbessert, jedoch nicht ersetzt.

Der Sound? Na ja, der ist zwar nicht schlecht, nervt mich persönlich jedoch zu schnell. Die Stücke sind durchwegs recht schnell (manche erreichen fast schon Trash-Metal Niveau!). Hätte man die Geschwindigkeit der Musik etwas gedrosselt... Aber was soll's, Ihr könnt ja Eure Stereo-Anlage einschalten!

Nebenan haben wir Euch einen Auszug aus dem WH2JET-Prospekt abgedruckt, auf dem Ihr nochmals die wichtigsten Neuerungen seht (letz tok inglisch!).

Für alle World Heroes-Fans ist die JET Version sowieso ein Muss. Gegner der Serie werden wahrscheinlich immernoch nicht glücklich. Eine saubere Arbeit, durchaus empfehlenswert! (bö)

WH 2 JET

Hersteller	Alpha
Spieler	1 - 2 s
Thema	Fighting
Erhältlich	Juni 94
Megs	174
Anz.Level	16
Grafik	sehr gut
Sound/FX	gut
Spass	79%
Preis Fr.	309.-

"I reside in the Fists of God!"

In the Super-cool Arena of the Ages, the World Heroes return with 2 NEO CHALLENGERS. Choose from the 16 Gladiators of the Galaxy in Jihad of Contact Sports Games!

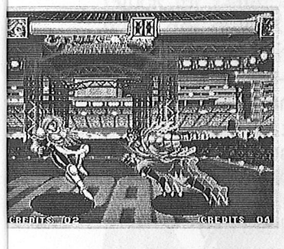
The Ultimate Climax comes to a head!

The Flying Razor Feet of Dragon, the Machine Gun Punch of Brocken–an arsenal of Capabilities of Chaos!

The MYSTERIOUS TWOSOME !!! JACK and RYOFU !!!
Can you control these Dealers of Devestation ?!!!

New, Blood-Racing Battle System !!! Super Real Competition Play !!

4 Types of Competition Modes to Burst Into!!! Each mode a test of skill and cool precision!!!



JET's Special Competition Modes:

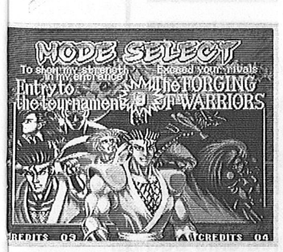
- ◇ The Even-Balanced Normal Mode!
- ◇ The Blow of Destruction Mode with Increased Power!
- ◇ The Super Self-Defense Mode sans Window of Opportunities!
- ◇ The Super-speed, Toss-about Mode

Choose your proving ground to test your skill and tactics.

No Weak Characters in this Battle, Only Weak Players! You are only as good as you train to be !!! To Movements to Attack and Retreat–The Phantom Dash and George Washington Backdash–He who fights and runs away, lives to fight a second play !!!

New, Full Action Battle Rounds !!!

The World Heroes Tournament of Titans and the World Heroes Training Sessions correspond to beginners and fighting-game masters. Freak out in these double-fun, double-abundant modes.



Battle all contenders in either the one-fall World Heroes Tournament of Titans or the three-fall World Heroes Training Session.
In the World Heroes Tournament of Titans, battle oncomers in one-fall matches to proceedon to the final battle in this Single-Day Slugfest!
Last for 5-days and take the Glory!
In the World Heroes Training Sessions, choose your favorite opponent for a three-fall, four round series of matches.
Find the Achille's heels of your opponents!
Ideal for burgeoning fighting Champs!

Find the weak points of your oppenents new Patterns of Pugilism.
JET is no WORLD HEROES 2, pal !!!

KARNOVS REVENGE

"Das diesjährige Great Grapple wird bald abgehalten. Vielleicht wird es die letzte Veranstaltung sein. Letztes Jahr habe ich den Kampf vergeben...jetzt werde ich dafür sorgen, dass dies nie wieder vorkommt. Diesmal wird die Erniedrigung zu Euch zurückkehren! Ihr Kämpfer, ich sehe Eurer Teilnahme mit Freuden entgegen. PS: Ihr werdet ein paar unbekannte Gäste kennenlernen!" Fighter K

Soviel zur Vorgeschichte! Karnov will also nach seiner Niederlage in Fighters History eine zweite Chance. Na gut, die soll er haben!

Die gewohnte Einleitung erklärt, wie Ihr Euren Helden zu steuern habt: A und B stellen den linken und rechten Hacken dar, wobei Ihr mit rechts viel mehr Wucht habt! C und D stehen für den linken und rechten Fuss, logischweise ist D der stärkere der beiden Tritte. Aber auch Würfe und natürlich jede Menge Special-Moves sind vorhanden.

Mizoguchi heizt Karnov mit seinem Tiger-Super-Death-Blow ein!

Nun wählt Ihr Euch einen von 13 Kämpfern aus, die Ähnlichkeit zum Street-Fighter-Vorbild ist wirklich nicht zu leugnen: Ray McDoggall (entspricht Ryu aus Street Fighter); Yungmie (Chun-Lee-Verschnitt); Zazie (DeeJay); Mizoguchi (Ken); Jean-Pierre (Vega ohne Maske); Ryoko (die kommt wohl aus der World Heroes Serie!); Samchay (Sagat); Matlok (Guile); Marstorius (Zangief); Lee (soll wohl Dragon darstellen); Clown (ähnlich wie Blanka); Feilin (Cammy mit Kleidern) und Karnov (eine Eigenerfindung von DataEast!!).

Erster positiver Eindruck ist die wirklich saubere Steuerung. Die Special-Moves funktionieren 1A und Euer Haudegen reagiert prompt auf Eure Joystick-Befehle.

Von allen Prügelgames auf dem NEO-GEO erinnert Karnov wohl am ehesten an Super Street-Fighter II. Sogar die Schlaggeräusche sind identisch. Der Sound selbst könnte jedoch eine Spur besser, sprich abwechslungsreicher, sein. Manchmal wartet das Spiel mit recht nervösen Kompositionen auf. Trotzdem sind alle Samples und Sounds sauber ins NEO umgesetzt worden.

Die Grafiker haben sich sichtlich ins Zeug gelegt. Von den Lichtern der Grosstadt über idyllische Wasserfälle bis hin zum traditionellen Dojo machen alle Hintergrundgrafiken einen tadellosen Eindruck. Manchmal hatte ich fast das Gefühl, die Entwickler haben sich mehr Mühe bei den Hintergrundgrafiken als bei den Spielerfiguren gegeben.

Der wunde Punkt beim Clown ist die Maske. Verliert er diese, wirds brenzlig.

Das soll natürlich nicht heissen, diese seien schlecht animiert oder so, nein, gerade die Animation der Spieler gefiel mir auf Anhieb. Es gibt zwar einige Typen, die sehen wirklich zum schiessen aus (z.B. Samchay oder der Clown, ich lach mich krank!), was jedoch komischerweise den Spielspass nicht mindert. Wahrscheinlich hat man den beiden extra ein solches Aussehen verpasst. Mit Bonus-Stages kann Karnovs allerdings nicht aufwarten. Es gibt aber trotzdem eine Neuerung gegenüber anderen Prügelgames:

Jeder Fighter hat einen sogenannten Wunden Punkt. Werdet Ihr zuviele male an diesem Punkt getroffen, seid Ihr für ein paar Sekunden benommen und der Gegner kann seine Super-Deadly-Attack setzen. Eine gute Idee, die mächtig Laune macht!

Fazit: Karnov führt neben Art of Fighting oder Samurai Shodown natürlich eher ein Schattendasein. Trotzdem hat mir Karnov wirklich sehr gut gefallen, gerade auch deshalb, weil man sich mit der Steuerung sehr schnell zurecht findet. So kommen auch Prügel-Anfänger schnell zu ersten Erfolgen. Aussderdem sind auch Combos möglich, was den Spielspass nochmal anhebt. Gäbe es nicht so viele (gute) Prügelgames, hätte Karnov eine gute Chance auf einen Spitzenplatz.

Alle Street-Fighter-Fans sollten sich dieses Modul einmal ansehen. Karnovs Revenge ist rein spielerisch mindestens ebenso gehaltvoll wie das bereits getestete World Heroes Jet, über die Grafik kann man sich ja bekanntlich streiten! (bö)

Karnovs Revenge

Hersteller	**Spieler**
DataEast	1 - 2 s
Thema	**Erhältlich**
Fighting	Juni 94
Megs	**Anz.Level**
122	13
Grafik	**Sound/FX**
gut	gut
Spass	**Preis Fr.**
76%	319.-

LAST MINUTE UPDATE

Capcom VS DataEast

Der Streit zwischen den beiden Videospielkonzernen Capcom und DataEast findet ein Ende!

Capcom klagte gegen DataEast, das Spiel Karnovs Revenge hätte zu starke Ähnlichkeit mit Street-Fighter 2. Wer unseren Test gelesen hat, kann sich das vielleicht vorstellen. Trotzdem genügte der Anklagepunkt der Staatsanwaltschaft nicht:

Es gäbe heutzutage eine Unmenge an Prügelspielen, die alle irgendwo an SF erinnern. Es gäbe ja auch viele verschiedene Fussballspiele, die sich logischerweise alle ähnlich sind! Solange keine Namen oder Orte identisch seien, könne man eine Klage vergessen! Glück für DataEast, denn sonst wäre der gute Karnov bald von der Bildfläche verschwunden.

Fatal Fury 2 Comics

Für alle Fatal Fury Fans gibts neu auch eine Comic-Serie. Die Texte sind zwar alle in japanisch gehalten, dafür sind die Zeichnungen erste Sahne! Und wisst Ihr was? Ihr könnt ab sofort bei uns zwei Bände dieser Comic-Serie bestellen, im Taschenbuchformat für sFr. 14.-/Stk.! Ruft einfach mal zu Hotline-Zeiten bei uns an!

Operation Karthaga (SNK)

Endlich hat man unser Winseln erhört! Da seit Last Resort kein Baller-Game den heimischen Bildschirm heimsuchte, will SNK bis Ende Jahr drei neue Baller-Titel veröffentlichen. Erstes Game im Bunde ist der Horizontal-Shooter Operation Karthaga. Einen Bericht und Screenshots folgen in der nächsten Ausgabe!

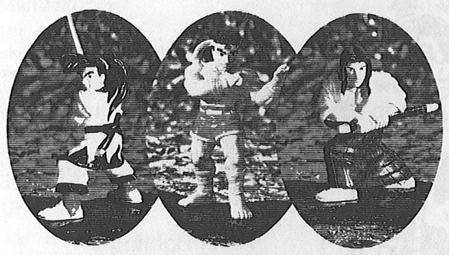
Samurai Shodown 2 (SNK)

Wann kommt es denn nun? Neuesten Infos zu Folge wird der heissersehnte Nachfolger im September 94 erscheinen, voraussichtlich auch auf der Heimversion unzensuriert! Ob das Modul mit neuen Kämpfern aufwartet bleibt abzuwarten. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Fighting Fever

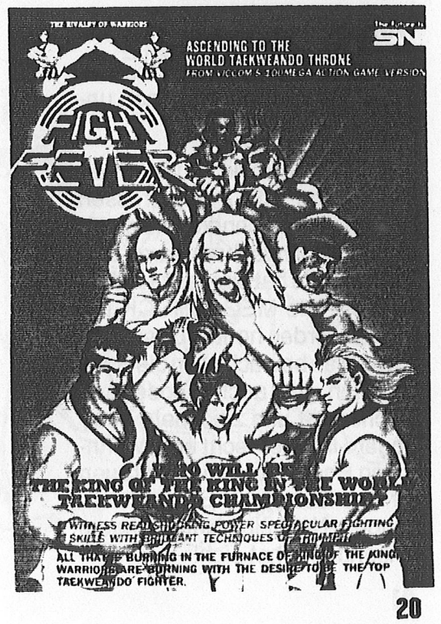
Wer kann sich noch an den Rennspiel-Automaten Cisco-Heat erinnern? Oder an Andro Dunos? Beide Games stammen aus der Feder von Visco-Games, ebenfalls ein Lizenznehmer von SNK!

Nun möchte auch dieser Hersteller ein Prügelspiel ins Rennen werfen: Fight Fever soll zeigen, dass Te-Kwon-Do (wie schreibt man das eigentlich?) eine sehr effektive Kampfkunst ist! Bei diesem Kampfstil wird zu 90% mit den Füssen gekämpft, was dem Game einen persönlichen Charakter verleihen soll. Ein offizieller Erscheinungstermin stand leider noch nicht fest, Fight Fever soll irgendwann im Sommer erscheinen.



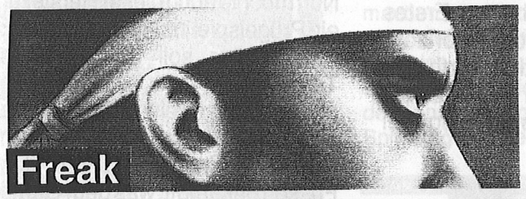
Bogard in Plastik

Diese niedlichen Plastikfiguren liefert Takara in den Staaten mit den Umsetzungen von Fatal Fury 2 aus (SuperNES/MegaDrive). Ob man dem Game auch in Europa eine solche Beilage verpasst bleibt abzuwarten. Aber auch nebenstehende Figuren sehen ansprechend aus, ebenfalls von Takara! Wir bemühen uns, diese Figuren aufzutreiben und es sieht nicht schlecht aus...

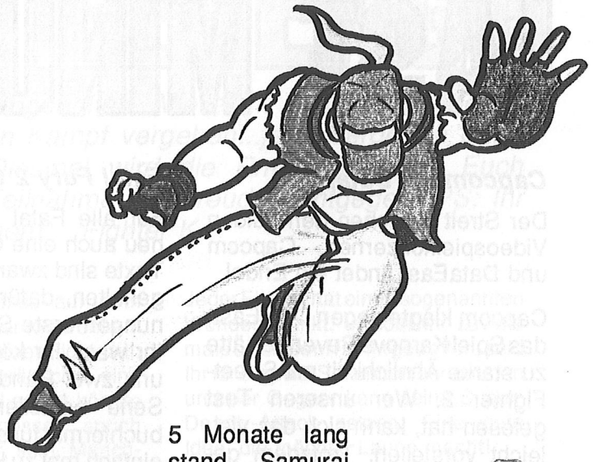


Unser MEGASHOCK-Techniker befasst sich nebst Lötkolben eigentlich mit allem was Laune macht. Ballern und Prügeln stehen bei ihm hoch im Kurs. Spielt zur Zeit: Art of Fighting 2, Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Top Hunter, Oldie: Viewpoint

Unser Ballerprofi liebt's actionlastig und hektisch! Neben Ballertiteln beschäftigt er sich natürlich auch ausgiebig mit Ryo Sagazaki's Sippe! Er spielt im Moment: Top Hunter, Art of Fighting 2, Wind Jammers, Karnovs Revenge, Oldie: Viewpoint



Diesen Monat prügelte unser Freak unaufhörlich auf Karnov ein. Top Hunter scheint sich zu seinem neuen Lieblingstitel zu entwickeln. Er spielt: wie vergiftet: Karnovs Revenge, Spinmaster, Top Hunter, Fatal Fury Special, Oldie: Blues Journey

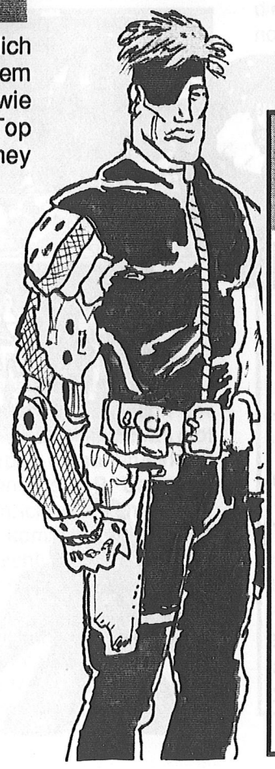


5 Monate lang stand Samurai Shodown an der Spitze der MEGASHOCK-Leserhits! Nun wird das Erfolgsmodul vom Überhammer Art of Fighting 2 verdrängt. Newcomer des Monats ist diesmal Top Hunter von SNK. Super Sidekicks 2, kaum ist's erschienen, erscheint ebenfalls neu auf Rang 8 und DataEasts Windjammer auf Rang 9. Glückwunsch!

Wer zeichnet am besten?

Hier geben wir Euch die Chance, Euer künstlerisches Können unter Beweis zu stellen.

Zoran Radojkovic aus Kloten scheint von AoF 2 angefressen zu sein und zeichnete uns einen seiner Lieblingscharaktere. Stephan Merkle hat einiges "auf dem Kasten": Die MEGASHOCK-Leserhits werden heute von seinem Cybo-Man bewacht! Um die Seite zu füllen griff auch Goose zum Zeichenstift und zeichnete Terry Bogard in einer recht ungewöhnlichen Pose. Nach wie vor freuen wir uns über jede Eurer Zeichnungen. Nur keine Hemmungen, einsenden lohnt sich!



NEO-GEO CHARTS

Die MEGASHOCK-Leserhits!

1	**Art of Fighting 2**	↑
2	**Samurai Shodown**	↓
3	**Fatal Fury Special**	•
4	Viewpoint	•
5	Top Hunter	★
6	Spinmaster	•
7	Last Resort	•
8	Super Sidekicks 2	★
9	Wind Jammers	★
10	NAM 1975	↓

VORSCHAU

Was uns die nächste MEGASHOCK bringt steht leider noch in den Sternen. Die nächsten zwei Monate werden wohl voller Überraschungen sein, da diesen Monat noch die CES stattfindet und man bekanntlich erst nach deren Beendigung neue Termine und Ankündigungen preis gibt.

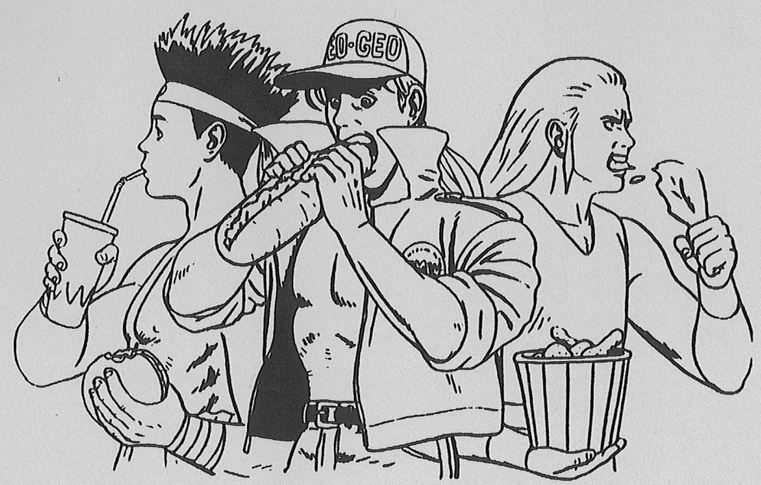
Ausserdem fliegen wir anfangs Juli selber nach Amerika, um uns erstens einen Eindruck von der herrlichen Gegend zu machen und zweitens, um uns nach den neuesten Games umzuschauen. Unsere Reiseroute führt von Los Angeles nach San Diego, entlang der mexikanischen Grenze nach Yuma (Westernstadt Tucson!) und schliesslich nach Phoenix, wo wir so richtig "abspacen" werden (NASA-Center und so...). Schliesslich gamen wir uns für ca. 3 Tage durch die Strassen von Las Vegas. Unsere Route endet wieder in L.A., Hollywood, wo das Finale von Super Sidekicks 2 (live) ausgetragen werden soll! Anfangs August stehen wir Euch dann wieder jeden Tag via Hotline zur Verfügung! Unsere Hotline steht während dieser Zeit natürlich nicht still. Wir haben glücklicherweise eine Vertretung gefunden, die allerdings nicht allzu sehr mit der NEO-GEO-Szene vertraut ist, sich dafür jedoch gewissenhaft um Eure Anliegen kümmern wird!

Auf der gaming-side of life erwartet uns das bereits in dieser Ausgabe vorgestellte Gururin von Face Corporation, sowie Power Spikes 2 von Taito und Super Volleyball von Videosystems Inc. Vielleicht reicht es zeitlich auch noch für die Te-Kwon-Do Championships: Fighting-Fever von Visco Games. Wir hoffen auch, dass wir nach der CES mehr über den NEO-Star wissen werden - falls SNK ihn tatsächlich vorstellt!

Ausserdem bereiten wir das bereits angekündigte Gaming-Festival vor, mit Feinem vom Grill, viel Bier (oder Red Bull, he, he, he!) und natürlich jeder Menge good Stuff, sprich Games! Eingeladen sind alle Member (mit oder ohne weiblicher Begleitung), deren Member-Nr. mit einer 1 beginnt! Mehr dazu aber in der nächsten Ausgabe!

Bis dahin, bleibt sauber...

Euer **MEGASHOCK**-Team



Impressum:

Herausgeber:
Sascha Böhme

Redakteure:
Yves Braun (yb)
Sascha Böhme (bö)
Freak (Freak!)

Vertrieb und Abo-Service:
Redaktion
MEGASHOCK
Postfach 226
CH-6312 Steinhausen
Tel: +42-414-007 (17.30-20.00)

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!

Special thanx and greetinx goin' out to:
- SNK of USA Corporation
- Belhag Handels AG
- Süess Automaten GmbH
- Game'o'Holic-Crew (Hi, Armin!)
- Protovision (Yeah, he's O.K.!)
- Fairplay-Videogames
- Roger Horvath (thanx and go on!)

There's no place for Lamers!!!!!!!!

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