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!

DAS NEO-GEO FAN-MAGAZIN

MEGASHOCK

Die Oh-Du-Fröhliche # 5/94

MAN!AC intim

Ein Exklusivbericht unter dem Motto: MEGASHOCK goes MAN!AC !

News Total

So viele News gab's noch nie ! Über 10 neue Titel in Vorbereitung !

King-Turnier:

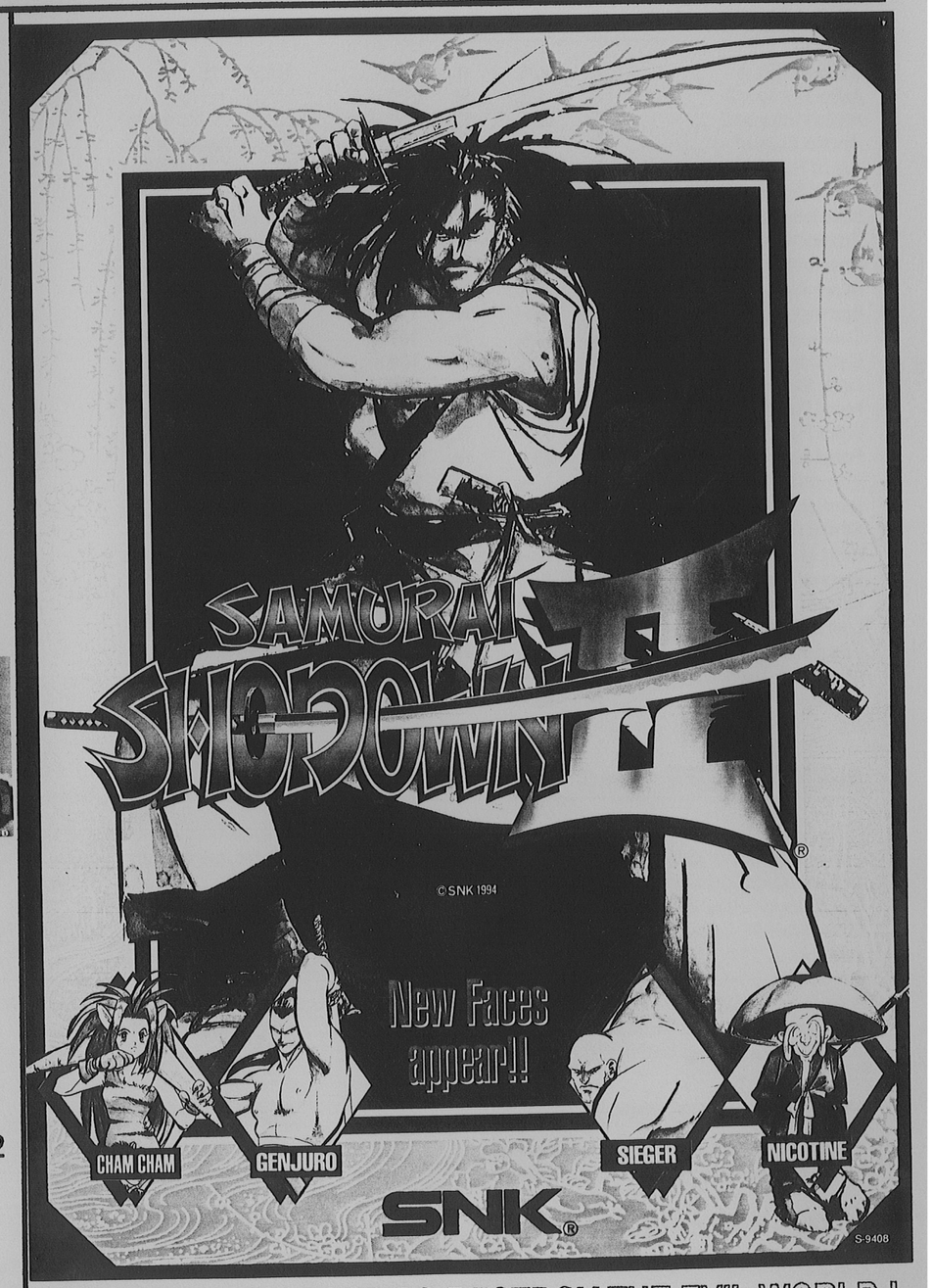
Photos und mehr...

Premiere

Zum ersten Mal verdient sich ein Spiel den Titel TOP-HIT !

Gandenlose Testberichte:

Samurai Shodown 2
Street Hoop
Zed Blade
A.D.K.
Power Spikes 2



HAOHMARU IS ABOUT TO DESTROY THE EVIL WORLD !

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

042 414 007

(Hotline Mo - Fr 18.00 bis 20.00 Uhr)

GAMES

	CD	Modul
3 Count Bout	Fr. k.A.	Fr. 249.--
Aero Fighters 2	Fr. i.V.	Fr. 298.--
Alpha Mission 2	Fr. 90.--	Fr. 169.--
Andro Dunos*	Fr. k.A.	Fr. 199.--
Art of Fighting	Fr. 90.--	Fr. 249.--
Art of Fighting 2	Fr. 90.--	Fr. 298.--
Baseball 2020	Fr. 80.--	Fr. 139.--
Baseballstars*	Fr. 85.--	Fr. 179.--
Baseballstars 2*	Fr. 90.--	Fr. 229.--
Blues Journey	Fr. k.A.	Fr. 179.--
Burning Fight*	Fr. 80.--	Fr. 179.--
Crossed Swords*	Fr. k.A.	Fr. 169.--
Cyberlip	Fr. k.A.	Fr. 169.--
Dark Kombat	Fr. i.V.	Fr. 309.--
Fatal Fury*	Fr. 85.--	Fr. 229.--
Fatal Fury 2	Fr. 85.--	Fr. 249.--
Fatal Fury Special	Fr. 90.--	Fr. 298.--
Kamovs Revenge	Fr. k.A.	Fr. 298.--
Football Frenzy*	Fr. 85.--	Fr. 229.--
Ghost Pilots	Fr. 85.--	Fr. 179.--
King of Fighters 94	Fr. 90.--	Fr. a.A.
King of Monsters	Fr. k.A.	Fr. 179.--
King of Monsters 2	Fr. 85.--	Fr. 209.--
Last Resort	Fr. 90.--	Fr. 269.--
Leage Bowling*	Fr. 80.--	Fr. 179.--
Magician Lord	Fr. k.A.	Fr. 179.--
Mutation Nation*	Fr. 85.--	Fr. 229.--

	CD	Modul
NAM 1975	Fr. 80.--	Fr. 179.--
Ninja Combat	Fr. k.A.	Fr. 179.--
Ninja Commando*	Fr. k.A.	Fr. 199.--
Power Spikes 2	Fr. k.A.	Fr. 349.--
Puzzled	Fr. 80.--	Fr. 149.--
Riding Hero*	Fr. k.A.	Fr. 169.--
Robo Army	Fr. 80.--	Fr. 189.--
Samurai Shodown	Fr. 90.--	Fr. 298.--
Samurai Shodown 2	Fr. i.V.	Fr. 379.--
Sengoku*	Fr. k.A.	Fr. 179.--
Sengoku 2	Fr. k.A.	Fr. 249.--
Soccer Brawl	Fr. k.A.	Fr. 229.--
Spinmaster	Fr. k.A.	Fr. 298.--
Street Hoop	Fr. k.A.	Fr. 379.--
Super Eightman	Fr. k.A.	Fr. 179.--
Super Sidekicks*	Fr. k.A.	Fr. 249.--
Super Sidekicks 2	Fr. 90.--	Fr. 298.--
Super Spy*	Fr. 80.--	Fr. 169.--
Top Hunter	Fr. i.V.	Fr. 298.--
Top Players Golf	Fr. 80.--	Fr. 149.--
Trash Rally*	Fr. k.A.	Fr. 189.--
Viewpoint*	Fr. k.A.	Fr. 399.--
Wind Jammers	Fr. k.A.	Fr. 298.--
World Heroes	Fr. k.A.	Fr. 229.--
World Heroes 2	Fr. k.A.	Fr. 249.--
World Heroes Jet	Fr. k.A.	Fr. 298.--
Z-Blade	Fr. k.A.	Fr. 349.--

HARDWARE und FAN-ARTIKEL

NEO-GEO System inkl. 1 Joyboard und RGB-Kabel	Fr. 529.--
NEO-GEO CD System (Top-Load) inkl. 2 Joypads und RGB-Kabel	Fr. 799.--
RGB- oder RF-Kabel	Fr. 65.--
Joyboard, (SNK-Oldie)	Fr. 99.--
Joyboard, (New-Style)	Fr. 99.--
Joypad für NEO-GEO	Fr. 49.--
Memory-Card , inkl. Staubschutz	Fr. 49.--
JP/US-Umschaltung (inkl.50/60 Hz)	Fr. 150.--
Einbau 50/60Hz-Umschaltung	Fr. 49.--
Poster, gerollt, diverse Grössen, hochglanz, diverse Motive	a.A.
NEO-GEO T-Shirts*	ab Fr. 39.--
NEO-GEO-Cap, div. Farben + Motive*	Fr. 39.--
SNK-Carry-All-Bag*, bietet Platz für Konsole, Sticks und Games	Fr. 59.--
Fatal Fury Comics*	Fr. 19.--
CD's: Game-Soundtracks	Fr. 39.--
CD's: Image-Alben zu div. Games	Fr. 49.--

VERKAUFSBEDINGUNGEN

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

FRACHTKOSTEN

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

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

Editorial-Zone

Weihnachten, die Zeit der Liebe! Für die Hersteller der Videogame-Industrie kommt jetzt die Zeit der grossen Absatzzahlen. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest wird man jedes Jahr mit neuen Spielen und Konsolen regelrecht überschwemmt. Viele wissen schon gar nicht mehr, was sie eigentlich kaufen sollen (oder wollen)! Das Eine ist gut, das Andere wird schon bald wieder vom Markt verschwinden. Was tun, wenn man sein Geld nicht aus dem Fenster raus schmeissen will?

Eine mögliche Lösung ist auf Altbewährtes zu setzen und die Zeit noch ein wenig verstreichen zu lassen. Altbewährtes wie z.B. das NEO-GEO, jaja! Wir haben ja auch noch allerlei zu bieten. Zum Beispiel Samurai Shodown 2! Lange hat's gedauert bis ein Spiel das heissbegehrte "Top-Hit"-Emblem verliehen bekam. Lest unseren Test und Ihr wisst, was Ihr Euch zu Weihnachten schenken könnt! Auf der anderen Seite wurden wir gleich dreimal enttäuscht! Zum ersten Mal, als uns Dark Kombat auf den Tisch flatterte. Enttäuschung Nummer zwei war das wirklich miserable Power Spikes 2 von Videosystems. Hätten wir sowas wie die "Gurke des Monats", wäre sie diesem Titel sicher! Ebenfalls mehr schlecht als recht ist der horizontal-Shooter Zed-Blade. "Nur" abgefahrene Tekkno-Tracks machen halt noch kein Spiel! Die shockierenden Tests ebenfalls in dieser Ausgabe, womit wir wiedermal top-aktuell wären (grins!).

Um unserer "Oh-Du-Fröhlichen" einen persönlichen Touch zu geben, haben wir sämtliche Fotos vom King of Fighters-Turnier in einer kleinen Collage zusammengestellt, mit entsprechendem Kommentar natürlich (hehehe). Das uns kein Weg zu lang ist, lest Ihr im absoluten Insider-Bericht: Wir haben uns bei den MAN!ACs umgesehen und berichten (fast) live vom Ort des Geschehens. Bleibt uns nur noch Euch viel Spass beim Lesen zu wünschen und denkt daran, a samurai fears not death....

MEGASHOCK-Headquarters

INHALT 5/94

Rubriken	
Shopping	1
Wertungswut	3
Action-News	4-6
MAN!AC-Report	7-8
Feedback	9-12
Tips & Tricks	13-14
King-Turnier '94	21-22
CD-Only!	23-24
Die Club-Seite	25
Vorschau/Impressum	26
Spiele-Tests	
Shodown 2	15-16
Zed Blade	17
A.D.K.	18
Street Hoop	19
Power Spikes 2	20

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.

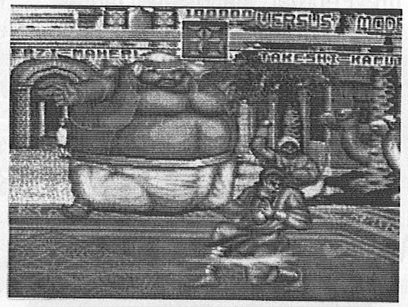
Top-Hit?

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



In diesen Monaten wurden wir von einer solchen Masse von News überrollt, dass wir gar nicht wissen, was wir nun glauben sollen oder nicht. Einige neue Dritt-Hersteller haben sich ebenfalls für's NEO entschieden und werkeln schon fleissig an den ersten Games. Darunter sollen auch einige CD-only Titel sein. Übrigens existiert seit neuestem ein Blood-Code für King of Fighters...

Neue Fremdhersteller

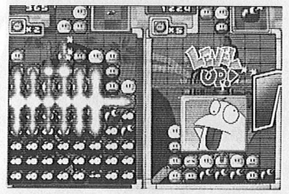
Seit SNK ihr CD-Gerät veröffentlicht hat, scheinen sich immer mehr Hersteller dafür zu interessieren. Die Liste wird immer grösser und langsam kommen auch nahmhafte Firmen wie **Sunsoft**, **Taito** und **Konami** dazu. Ja, Ihr habt richtig gelesen. Die Macher von Nemesis und Vampire Killer sind vom NEO-CD ganz begeistert, und haben sich entschlossen, in Zukunft auch für SNK Topgames zu programmieren. Im Moment steht allerdings noch nicht fest, welches die ersten Spiele sein werden. Wir sind schon mal gespannt und halten Euch auf dem Laufenden.

Blood-Code

Habt Ihr Samurai Spirits auch zuerst in der Spielhalle gesehen und alles war blutrot, aber zu Hause wollte dem Haohmaru einfach nicht der Kopf abfliegen? Auch King of Fighters ist in der Heimversion zensuriert. Da gab es bis vor kurzem nur eine Lösung: Sein NEO-GEO für teures Geld umbauen lassen. Doch wer hätte das gedacht. Seit neustem existiert für KoF94 ein sogenannter Blood-Code! Mit diesem könnt Ihr dann auch ohne den Schalter die "ungeschnittene" Version zocken! Auch in Zukunft wird es zu allen Spielen die wie SS entschärft wurden, einen solchen Cheat geben. Leider haben die Programmierer bei Samurai Spirits noch nicht daran gedacht, und so bleibt Euch für dieses Spiel nur die Alternative mit dem Schalter. Den King of Fighters-Code findet Ihr unter Tips und Tricks.

Panic Bomber

Besitzt Ihr eine PC-Engine, einen 5-Player-Adapter und die nötigen Pads, dann wisst Ihr sicher welche Sucht Bomberman auslösen kann. ADIN Group hat sich die Rechte bei Hudson-Soft geschnappt und bringt uns demnächst eine Umsetzung dieses Klassikers.



Allerdings ist noch nicht klar ob auch die oben erwähnte Version darin enthalten ist, denn auf ersten Screenshots deutet alles auf eine Puzzled-Variante à la Tetris hin. Hoffen wir, dass die Programmierer auch den Action-Teil nicht vergessen.

Ninja Gaiden

Neuesten Imformationen zur Folge hat Technos Corp. Japan den Nintendo-Hit Ninja Gaiden auf das NEO-GEO umgesetzt. Während Ihr das liest, steht die MVS-Version schon in den Spielhallen. Ihr übernehmt die Rolle eines Shinobis, der mit allerlei ninjamässigen Mordinstrumenten gegnerische Shodown-Sprites niedermetzelt. Wenn man ersten Rückmeldungen Glauben schenken darf, ist die Grafik sehr gut. Leider haben konnten wir noch keine Screenshots auftreiben, in der nächsten Ausgabe erwartet Euch dafür schon der Test.

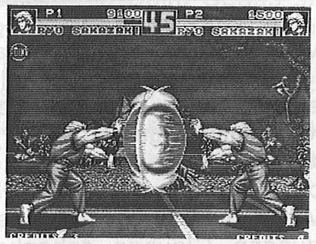
Fight Fever

Dies ist der Name von Visco-Games neuestem Prügel-Modul. Mit 98 Megabit versuchen die Erfinder von Andro Dunos nun auch ins Prügelgeschäft einzusteigen. Zur Auswahl stehen neun Figuren. Da es sich bei diesem Spiel um die Kampfsportart "Taekwando" handelt, sind spektakuläre Fusstritte zu erwarten. Die Grafik lässt sich mit Kar-novs Revenge vergleichen.

Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest, wir rechnen aber noch in diesem Jahr damit.

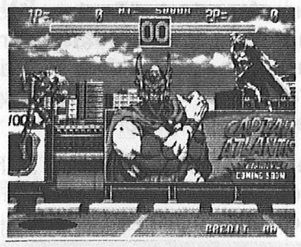
Fatal Fury 3

Im Februar nächsten Jahres wird voraussichtlich Fatal Fury 3 erscheinen. Wir haben leider noch keine Ahnung wieviele Kämpfer, Hintergründe usw. das Spiel enthalten wird. Es ist jedoch anzunehmen, dass die Bogard-Brüder wieder mit dabei sind, vielleicht auch die Sakazaki's. Lassen wir uns überraschen.



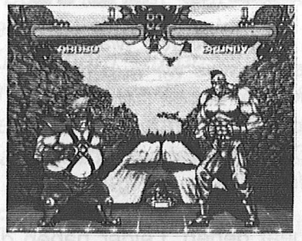
Go Kaiser

Technos Japan werkeln schon fleissig an ihrem nächsten Titel. Go-Kaiser. Das Fighting-Game bietet zehn unterschiedliche Kämpfer. Für das Charakter-Design soll der gleiche Typ verantwortlich sein, der schon beim Fatal Fury Film die Figuren gezeichnet hat. Der Grafikstil ist typisch japanisch. Das Game bietet unter anderem ein neues Special-Move-System, mit welchem ihr die gegnerischen Bewegungen erlernen könnt.



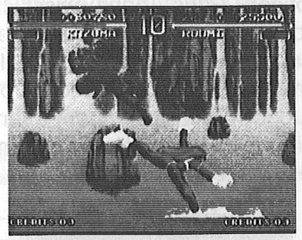
Double Dragon

Ist ebenfalls ein Fatal Fury-Verschnitt und befindet sich im Entwicklunungsstadium. Über die Anzahl Kämpfer und allfällige Specials können wir Euch leider noch nichts sagen. Nur soviel: Billy und Jimmy Lee werden wieder mit dabei sein. Ansonsten hat das Spiel nichts mit den derzeit bekannten Konsolenumsetzungen gemein. Für einen ersten Screenshot hat's gerade noch gereicht.



Galaxy Fight

Sunsoft arbeiten auch schon an ihrem ersten Game - Galaxy Fight - und wie könnte es auch anders sein ist auch dies ein Prügel-Spiel. Nichts desto Trotz wählt Ihr aus einer noch unbekannten Anzahl Kämpfer aus. Mehr darüber im nächsten Heft. Zieht Euch einfach mal die Bilder rein...



Crystal Legacy

Das japanische Softwarehaus Visco-Games (Andro Dunos) ist auf dem Beat'em up-Trip. Ob das gut geht? Die ersten Bilder lassen Schlimmes befürchten. Trotzdem werden am Ende acht Fighter zur Auswahl stehen. Wie's spielerisch aussieht wissen wir aber auch erst nächstes Jahr.

Drift Out 94

Visco-Games versuchen es gleich nochmals, diesmal mit einem Racing-Game. Vielleicht haben sie damit mehr Erfolg. Mit Drift Out 94 soll etwas Abwechslung in den Prügelalltag gebracht werden. Das Spiel ist ähnlich dem vor kurzer Zeit in den Spielhallen erschienen 1000 Miglia von Kaneko. Die Sicht ist ebenfalls von schräg oben. Ihr rast wie bei Trash Rally durch verschiedene Strecken, wobei kräftig rumgeschleudert werden darf. In den Hallen kam dieser Titel gut an, wir dürfen dementsprechend gespannt sein, was uns erwartet.

Von allen bis hirher gennanten Games erscheint zumindest der Automamt noch in diesem Jahr. Für die Heimversionen wird's wahrscheinlich beim ein oder anderen nicht mehr reichen. Aber was soll's? So viele Prügelgames würde ich nicht einmal dem grössten NEO-Fanatiker zutrauen wollen.

Art of Fighting 3

Dieses Modul soll über 300 Megabit umfassen (da dürfen sich die CD-Rommer schon mal freuen)! Der Grund: Alle Sprites werden mit einer Silicon Graphics-Workstation entwickelt, so sind butterweiche Animationen (ähnlich Donkey Kong Country) möglich wie wir sie auf dem NEO-GEO noch nie gesehen haben. Ausserdem wird es möglich sein sich frei in der Ebene zu bewegen. (yb)

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO TM

SNK CORPORATION
SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175

SNK CORPORATION OF AMERICA
20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U. S. A.
TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)310-371-0969

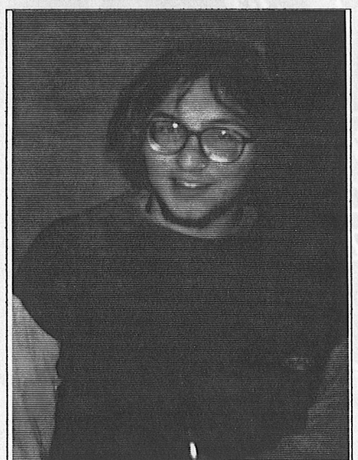
SNK ASIA LIMITED
SUITE 1101, TOWER 3, CHINA HONG KONG CITY, 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOOH, HONG KONG. TELEPHONE:(852)730-0420 FAX:(852)375-3203

SNK EUROPE LIMITED
11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND.
TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX:(44)71-629-0474

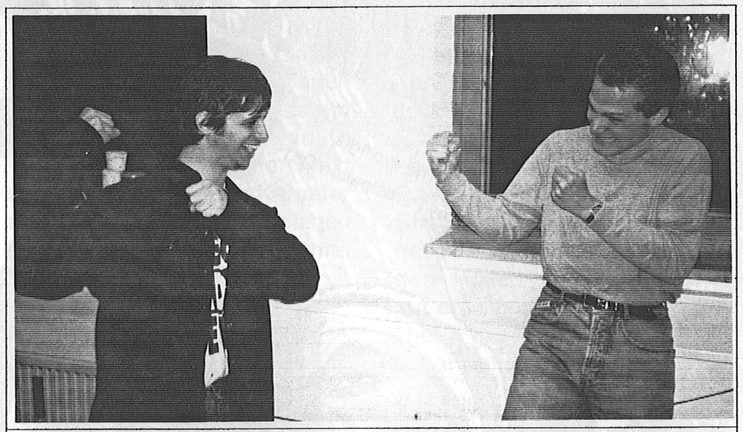
MEGASHOCK goes MAN!AC

Die meisten Videospiel-Magazine richten sich an unsere jüngste Generation! Die Gamer-Szene hat sich in den letzten Jahren jedoch derart rasend ausgebreitet, dass heute fast ebenso viele Erwachsene wie Kinder den heimischen Joystick heimsuchen, die verständlicherweise auf bonbonfarbene Verschnörkelungen und kindisches Geschwafel verzichten können und möchten. Einige clevere Journalisten wurden sich dieser Tatsache bewusst und gründeten ein Magazin, das diese "Markt-Lücke" schliessen sollte. MAN!AC! Cool verpackt, mit zeitgemässem Layout, aggressiv und vorallem frei von jeglichem Gesülze erschien im November 1993 die erste Ausgabe.

Unter dem Motto "MEGASHOCK goes MAN!AC" trafen sich eines schönen Samstagmorgens Armin Medic (Mr. Game'o'Holic), Roger Horvath (Illustrator bei der MAN!AC), Yves Braun (the SHOCKing one!) und meine Wenigkeit zu einem nicht alltäglichen Anlass. Heute würden wir die Macher der MAN!AC kennenlernen. Also düsten wir ins deutsche Land. Nach der zehnten "Ehrenrunde" durch das winzige Kaff Mering (war nicht mal auf der Karte eingezeichnet!), wusste unser Popcorn-mampfender Medic endlich einen Rat: Er stieg aus und machte sich zu Fuss auf den Weg, die ominöse Wallbergstrasse Nr. 10 zu finden.



Ein vergnügter MEDIC mit Bier und Nasenring (Game'o'alcoHolic?)

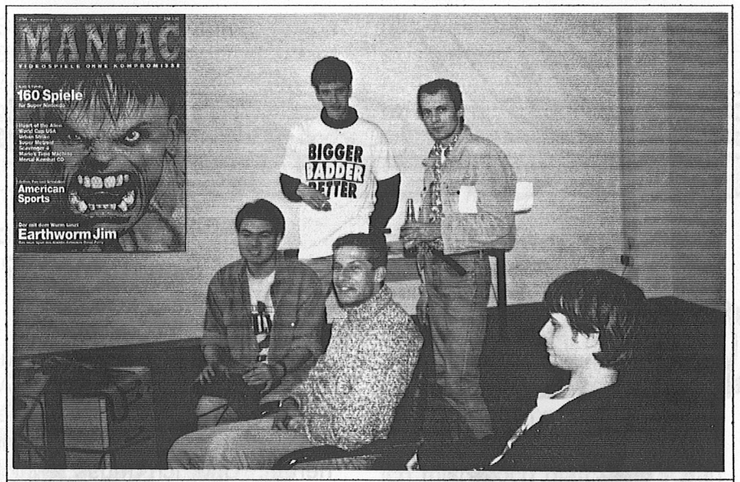


Yves (MEGASHOCK) gegen Andreas Knauf (MAN!AC), oder besser gesagt Samurai Shodown VS Street-Fighter 2. Wer hat wohl die besseren Karten?

Und er fand sie! Nach unserer Ankunft wurden wir sogleich von Ingo Zabrowski begrüsst. Nach ein paar Minuten befanden wir uns dann auch schon mitten drin: Ein riesiger Büroraum im zweiten Stock des Industriegebäudes hatte man zur Multimedia-Zentrale umfunktioniert. Auf den vielen MAC-Arbeitsstationen lief die Fertigstellung der aktuellsten MAN!AC auf Hochtouren.

Ein kleiner Nebenraum schien das sagenumwobene, geheime Test-Labor zu sein! Dort türmten sich MegaDrives auf 3DO's, dort waren PC's mit Viderecordern verbunden, ein Philips CDi paarte sichgerade mit einem im Kabelgewühl verschwundenen Jaguar und irgendwo wo da im Stecker-Nirvana schimmerte sogar ein NEO-GEO! Wir stürzten uns also sofort auf die vielen herumliegenden, nicht gekennzeichneten Module! Egal ob Alpha-, Beta- oder Delta-Version, alle mussten sie sich unserer General-Inspektion unterziehen!

Bald traf dann auch Winnie "Easy-Man" Forster ein und übergab uns die neueste MAN!AC mit dem Testbericht von King of Fighters (Wertung: 90%!). Yves und mich zog es unterdessen zu Andreas "Street-Fighter" Knauf. Allgemeines Hühnchen-Rupfen war angesagt! Der Gesamt-Überblick aller NEO-GEO Spiele in der letzteten MAN!AC war, ganz im Gegensatz zu Andys



Bitte recht freundlich! Von links nach rechts: Ingo Zabrowski, Sascha Böhme, Roger Horvath, Winnie Forster und Yves Braun.

weinrotem 500er SEL, ja nicht gerade das Gelbe von Ei gewesen; Samurai Shodown und "nervige Sprach-Samples"! Phhhe, wer schreibt denn sowas?!

Nun würde uns der Verfasser persönlich Rede und Antwort stehen. Diese Chance wollten wir uns auf keinen Fall entgehen lassen. Da Mr. Knauf aber selber stolzer Besitzer eines dieser schwarzen Wunder-Konsolen ist, wusste er sich bestens zu wehren (siehe Bild). Allerdings können wir bis heute nicht verstehen, warum er NAM 1975 für das beste NEO-GEO Spiel hält. Wie dem auch sei, seine XEXEX-Platine stimmte uns schliesslich wieder friedlich (wer den Automaten-Oldie kennt, wird uns sicher verstehen können).

Martin "Work'o'Holic?" Gaksch bekamen wir leider nur kurz zu Gesicht, da er - wie meistens um diese Zeit - mitten in einer wichtigen Arbeit steckte ("Irgendeiner muss ja was arbeiten!"). Der Rest der MAN!AC-Mannschaft befand sich bereits im Wochenende (Wo ist Axel?). Dank der vielen Spiele-Neuheiten, die es zu begutachten galt, ging der Nachmittag im Flug vorüber. Ein Hungergefühl machte sich langsam breit und es wurde Zeit, die hungrigen Mäuler zu stopfen. Beim Italiäner um die Ecke beenteten wir unsere kurzweilige "Exkursion". *(An dieser Stelle möchten wir uns bei den Jungs für das wirklich hervorragende italiänische Essen bedanken! Anm.d.Red.).*

Nach unseren einschlägigen, persönlichen Erfahrungen dürfen wir abschliessend mit gutem Gewissen sagen, dass die Gründer des kompetentesten, deutschsprachigen Videospiel-Magazins immernoch Freaks geblieben sind und nichts von ihrer Spritzigkeit verloren haben, dank der sie so viele treue Leser fanden *(und wir sagen das jetzt nicht nur wegen der wirklich ausgezeichneten, italiänischen Essens! Anm.d.Red.!).*

Ganz im Gegensatz zu anderen Mags waren alle MAN!ACs von Anfang der Videospiel-Geschichte mit dabei und gehen ihrer heutigen Tätigkeit nicht nur wegen des Geldes nach. Man kennt sich einfach aus. Dies spiegelt sich in kompetenten und vorallem kritischen Tests wieder. Da sei ihnen auch eine gewisse Street-Fighter-Lastigkeit verziehen (die Spielhallen-Version ist auch unserer Meinung nach ein Top-Spiel und wird nur von wenigen NEO-GEO-Titeln übertroffen). Wollen wir hoffen, dass das auch in Zukunft so bleibt. (bö)

Nachfolgend noch die Anschrift der MAN!AC-Redaktion:

Cybermedia Verlag GmbH
Wallbergstrasse 10
86415 Mering

GERMANY

(PS: Betteln und Hausieren nicht gestattet, he, he, he!)

Die hauseigene "Munitions-Kammer" der MAN!AC. Hier findet man alle Highlights aller Videospiel-Systeme! Eine Augenweide für jeden Gamer!

Feedback

King-Turnier 1995

Hallo Sascha

Wir haben da ein paar Zeichnungen... Das King of Fighters Turnier fand ich wirklich toll. Ich war zwar nur am Samstag bis etwa um 19.00 Uhr dort, aber es hat mir trotzdem sehr viel Spass gemacht, Euch kennenzulernen und dabei zu sein. Ich würde mich sehr freuen, wenn es nächstes Jahr wieder so ein Turnier gäbe. Vielleicht auch mal mit einem Sportspiel? Bis dann, Good-Bye...

Zoran Radojkovic, Kloten

(Antwort: Wir freuen uns, dass Euch das King of Fighters Turnier so viel Spass gemacht hat wie uns. Wir waren völlig überrascht, wieviele NEO-Fans bei uns aufkreuzten und können Euch schon heute versprechen, dass es auch nächstes Jahr wieder ein Turnier geben wird! Das mit dem Sportspiel ist keine schlechte Idee, mal sehen. Ach ja, und danke für Deine tollen Zeichnungen. Schau doch mal nebenan!)

Angstschweiss

Hallo Sascha!

Erstmal ein grosses Lob für Euer Magazin (bald 1jähriges Jubiläum feiern?). Wann werden eigentlich die restlichen Fatalities von FFS veröffentlicht? Wer wird wohl das beste Beat'em Up des Jahres herausbringen? Man sagt ja, dass Darkstalkers von Capcom (wer denn sonst?) das Rennen macht *(?Wie?!, Shodown 2, Shodown 2, Shodown 2!!!!!..... Anm.d.Red)*. Werden auf SNKs Wunder-Konsole auch Prügelspiele wie Virtua Fighters möglich sein (Polygon?). Wird Killer Instict auf dem Ultra 64 das Giga-Mega Prügelspiel oder hat SNK noch ein Ass im Ärmel?

Stephan Merkle, Ispringen

(Antwort: Jubiläum feiern? Wäre toll, die Zeit aber reicht leider nicht aus! Natürlich hat SNK noch einige Asse im Ärmel! Vorerst wird jedoch noch nichts verraten! Fies gell? Aber lass Dir sagen, es wird wahnsinn!

Die restlichen Fatalities zu Fatal Fury Special? Haben wir doch tatsächlich vergessen. Wir holen das hiermit aber nach!)

Geil auf Schaltungen?

Hallo Leute!

Wie geht's, wie steht's? Aus Zufall bin ich an ein MEGA-SHOCK Insider-Magazin gelangt und las ein wenig darin herum. Und ich muss ehrlich sagen, dass ich erleichtert bin.

Warum? Weil ich schon dachte, dass ich und meine zwei besten Kumpels die einzigen blutrünstigen NEO-GEO und weiss ich sonst noch was für Freaks sind! Dafür möchte ich Euch danken.

Ich habe mir gerade erst Samurai Shodown gekauft und bin schon ganz geil auf die Blutschaltung und das führt mich gleich zu ein paar Fragen:

1. GAME NEWS - The Shop im Bern hat einem Freund erzählt, dass sie in ihrem Laden nur 50Hz Fernseher haben und daran 60Hz Konsolen (darunter auch ein Vorführmodell eines NEO-GEO CD) angeschlossen haben und dass sie keine Probleme hätten. Nun ist meine Frage, ob das stimmen kann, denn ich habe vor, den NG-CD zu kaufen (JP, aber erst wenn ich mein NG los werde).

2. Welche Lizenznehmer werden für das NG-CD programmieren und wird es bekanntere darunter geben?

3. Könnte SNK nicht einen Zwischenstecker entwickeln, mit dem man die MVS-Platinen abspielen könnte?

4. Warum hat SNK nicht ein CD-Zusatzgerät für das NG entwickelt und statt dessen gleich eine neue Konsole?

Sodele, ich bekomme schon Entzugserscheinungen. Es wird Zeit für eine Runde Gen-An gegen Wan-Fu! Noch einmal eine freundliche Gratulation und Ihr werdet bestimmt noch von mir hören.

Christian Schmid, Bärau

(Antwort: Das hört man gern! Zu Deinen Fragen:

1. Fest steht, dass ein 60Hz RGB-Bild auf einem 50Hz Fernseher nur schwarz/weiss ist. Zufällig wissen wir jedoch, dass man bei GAME-NEWS nur RGB-taugliche Fernseher benutzt; war also vermutlich eine Fehlinformation des Verkäufers. Da das NG-CD aber auch als PAL-Gerät erscheinen wird, wirst Du auch mit 50Hz TV's keine Probleme haben (bis auf die Spielgeschwindigkeit...)

2. Ja, es werden bekannte Hersteller dabei sein. Schau doch mal bei den News nach! Yep, auch Konami ist dabei!!

3. Diese Idee ist genauso genial wie sie alt ist. Wir haben auch schon nach so einen Adapter gefragt. Gibt's aber nicht und wird's leider auch nie geben! Vielleicht weiss GT-Elektronik in Oberwil, Tel: 061 401 42 24, einen Rat...

4. Ist eine schwierige Frage. Da das Neo-Geo schon vier Jahre existiert und eigentlich nie einen richtigen Durchbruch hatte, wollte man vermutlich die Öffentlichkeit mit einem völlig neuen Gerät wachrütteln. Wir wissen es nicht.)

Freaks unter sich...

Hallo Sascha

Wie geht's, wie steht's? Ich hoffe gut, denn wenn nicht, wer sollte dann den folgenden Fragebogen ausfüllen? Na ja, is ja illegal (Oh, Sch...malz, da hab ich mich doch glatt oder scharf verschrieben). Ich meinte natürlich egal.

Stell Dir vor, ich schreibe (oder tippe) hier gerade auf einem Schreibmaschinen-Schoner, und er ist gesetzlich geschützt (is ja'n Ding, was?). Also gut, genug gefalselt, kommen wir endlich zu den Fragen. Ach übrigends, das Heft ist Cool, abgefahren und niederschnetternd geil! Also dann, halt Dich gut fest, ja:

1. Ich habe mir gestern die neue Maniac geklaut. Mit vielen fast meine Glubscher raus. Der Zeitschrift nach, sollen 10 neue NEO-GEO-Titel erscheinen, nämlich...*(siehe News in dieser Ausgabe! Anm.d.Red.)*

2. Wann wird Art of Fighting 3 erscheinen? Und welche neuen Charakter werden sich darin befinden?

3. Wie ich gehört habe, produziert NAMCO jetzt auch für's NEO-GEO. Was für Spiele werden da erscheinen?

4. Wieso erscheint nie, aber wirklich nie ein Rollenspiel fürs NEO-GEO?

5. Werden bei Samurai 2 auch die zerteilten Bodies verschwinden?

6. Wo bleibt das angekündigte Volleyball von TAITO?

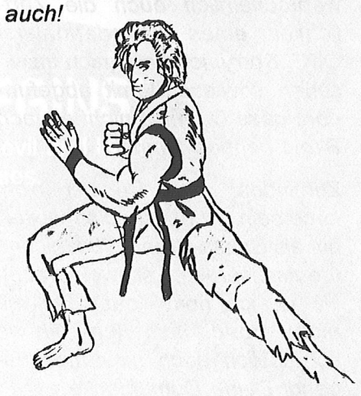
7. Dies ist die letzte Frage. Wie ich gehört habe, soll es ein SNK Team in den USA geben, und eines in Japan. Wir könnten doch mal einen Brief schreiben...

Viele Gesunde Grüsse schickt Dir "BAD GUY" **Daniel Küttel aus Brig**. Ach grüsse noch Dumpfbacke von mir. Ach was, ich rede doch gleich selber mit ihr: "Hallo Dumpfbacke, hier spricht die Spass-Granate! Du kennst mich wahrscheinlich noch vom letzten Mal. Nicht? Das wegen der Dumpfbacke musst Du nicht so ernst anschauen (obwohl Dumpfbacke doch niedlich klingt. Oder?), weil ich Deinen richtigen Namen doch schon wieder vergessen habe. In der Schule kann ich nicht besser aufpassen weil, die Schule ist für die Katz und der Knochen für den Hund...

Also bis dann, BYE BYE

(Antwort: Erst muss ich Dich fragen, was um alles in der Welt ist ein "Schreibmaschinen-Schoner"? Zur Frage Nr. 1: Da bin ich mir nicht ganz sicher ob das eine Frage oder nur eine Feststellung ist. Na ja, auf jeden Fall hast Du richtig gelesen!

2. Wir dürfens zwar noch nicht verraten, aber was soll's: Art of Fighting 3 erscheint Ende '95 mit satten 330 MBit und wird das erste 3D-Fighting Game auf dem NEO-GEO sein! Ja, da staunste, was! Wir allerdings auch!



3. Vorwiegend Racing-Games.

4. Weil sich ein Rollenspiel in der Spielhalle nicht besonders gut machen würde. Stell Dir vor Du müsstest mehrere Stunden im 3-Minuten-Takt Münzen einwerfen um weiterspielen zu können! Der Spass würde Dir bald vergehen. Vielleicht beschert und SNK nächstes Jahr ein Rollen- oder Adventure-Spiel, quasi als CD-only-title.

5. Ja, auch im zweiten Teil verschwinden sie. Allerdings auf eine etwas andere Art und Weise...

6. Test in dieser Ausgabe!

7. Stimmt, und es gibt auch noch eines in Londen, Enland! Deine Idee, einen Brief zu schreiben ist gut.

Wenn Du jedoch als private Einzelperson einen Brief an SNK richtest, wird es vermutlich sehr lange dauern, bis Du eine*Antwort erhälst, falls überhaupt. Wir sollten alle Fragen sammeln! Schreib(t) uns doch und wir leiten alle Briefe auf direktem Wege an SNK weiter! Da wir bei den SNKlern kein unbeschriebenes Blatt sind, wird man den Briefen sicher Beachtung schenken!*

Ein paar Worte noch von Dumpfbacke:

Wenn unser "BAD GUY" den Kraftausdruck "Dumpfbacke" als niedlich empfindet, hat er wahrscheinlich auch die Zärtlichkeit eines Neanderthalers! O.K., Sorry, ich hab' mich inzwischen sowieso damit abgefunden, dass Du mich nicht einfach Birgid nennen kannst.

Zumindest wirst Du mir nicht böse sein, wenn ich Dich weiterhin als Spass-Granate bezeichne (deutschsprach, schwersprach). Na ja, ich hoffe, dass Du mir nicht böse bist, ich bin ja schliesslich auch nicht nachtragend! Deine Dumpfbacke

Psycho des Monats

Dies ist ein megalonischer Wurzelwabber-Kettenbrief der Klasse A! Kopiere diesen Brief 5x! Nicht 6x, nicht 4x, nicht 3x, nicht 2x, nicht 1x, nicht 8x und schon gar nicht 7x oder 9x oder so. Nein, kopiere ihn 5x.

Jetzt unterschreibst Du noch auf allen Briefen und setzt Datum und Ort ein. Dein Name braucht nicht leserlich zu sein. Wäre doch peinlich, wenn jemand herausfinden würde, dass Du bei so einem Schwachsinn mitgemacht hast, oder?

Und schicke jetzt die Kopien an 5 verschiedene Menschen. Also nicht die 5 Briefe an ein und dieselbe Person schicken, auch nicht 3 Briefe an eine Person und 2 an eine andere oder sowas in der Art. Für jeden nur einen. OK? OK, also. Und damit wäre Deine Pflicht erfüllt und die Wunzwoddel-Göttin Frozalda wird Dir für lange Zeit gnädig gestimmt sein. Naja, mindestens für ein Jahr, oder zumindest doch für einen Monat, oder so. Naja. Für heute bestimmt. Wenn Du Glück hast.

Und wehe Dir, Du unterbrichst die Kette und verschickst nicht die von der Wunzwoddel-Göttin Frozalda geforderten Briefe, so wird sie ihren Gurgelflodderer schicken, der Dir ins Bürzel beissen wird. Ja, der ganze Zorn des Götterreiches Fununza wird Dich ereilen. Du wirst gewabbangert und gepflotzbalgert werden, bis Dir die Trazalander aus dem Glotzogel ploddern! Wehe, wehe Dir, wenn die Glubbertruzen Dir Dein Ratzlaken verdünnbrögeln und sich darauf bedrüsäugeln!

Deshalb befolge die Anweisungen der Wunzwoddel-Göttin Frozalda genauestens, so wird Dir nichts widerfahren. Nein, Du wirst schon wieder fahren können, aber es wird Dir nichts widerfahren. Auch Widder wirst Du keinen überfahren, falls Dich das beruhigt. Genausowenig wie Du Pinguine zum zerplatzen bringen wirst, oder Ameisen zum Orgasmus treibst. Dein Leben wird normal und wie immer weitergehen. Wenn Du die Anweisungen befolgst. Sei gegrüsst...

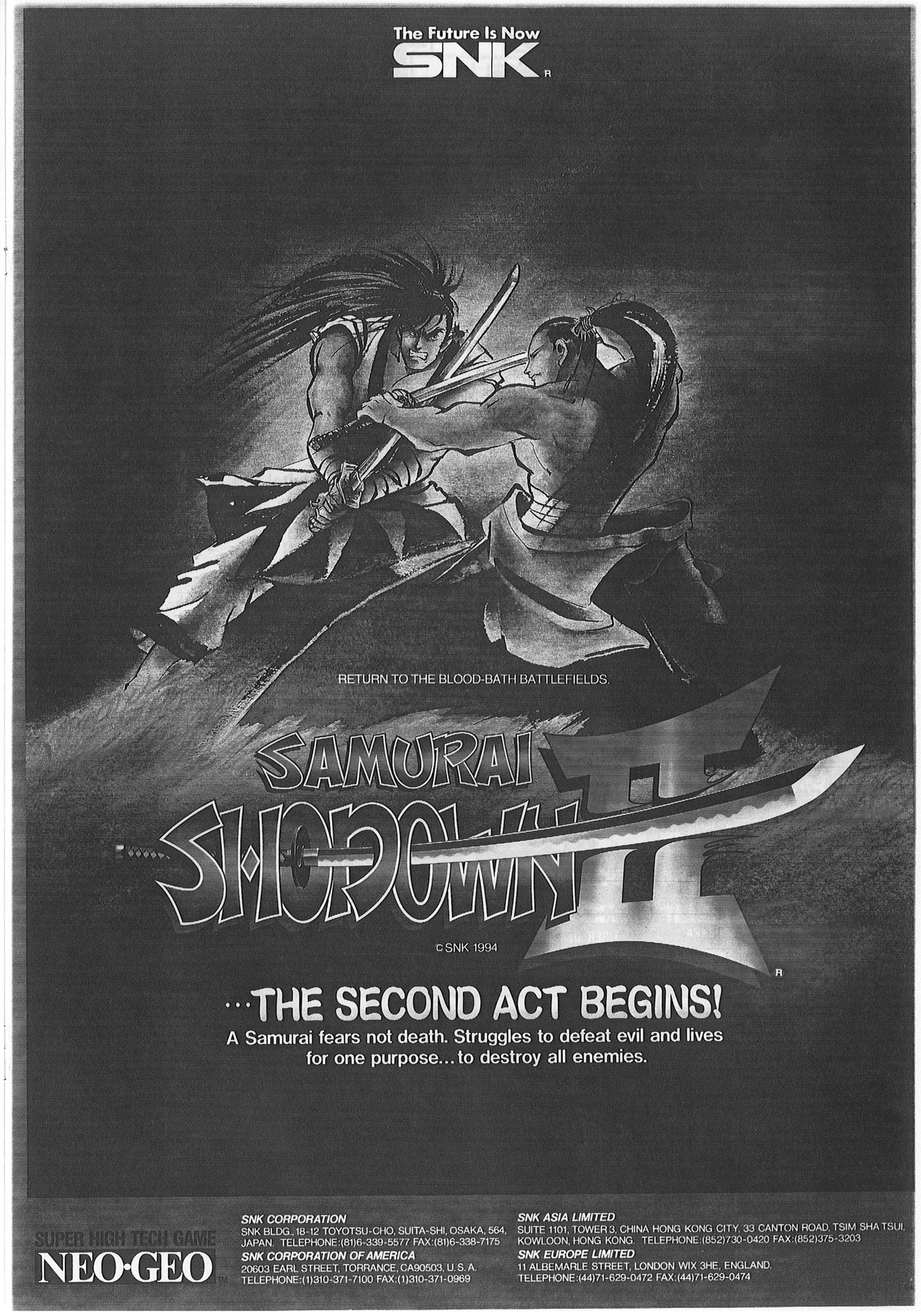
Ronzwolga, Götterbote

(Antwort: So viel zu Thema Kettenbriefe und deren Auswirkung auf das menschliche Gemüt. Wir fanden diesen Brief derart komisch, das wir ihn einfach abdrucken mussten. Vielleicht hat auch schon jemand von Euch einen Kettenbrief in dieser Art erhalten und konnte deswegen nächtelang nicht schlafen... Wie wir! Drum haben wir diesen Brief im Namen von Ronzwolga veröffentlicht, damit uns auch ja nicht der Ratzlaken verdünnbrögelt wird...)

Habt Ihr was auf dem Herzen? Redet Euer Goldfisch nicht mehr mit Euch? Ist Euch die Freundin davongelaufen, weil Ihr nur noch vor der Glotze sitzt? Dann schreibt uns! Unser weltweit anerkanntes Psychologen-Team wird Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen! Gemeinsam finden wir sicher eine Lösung! Unsere Adresse:

MEGASHOCK
Feedback
Postfach 226

CH-6312 Steinhausen



Tips & Tricks

Samurai Shodown CD

Mit dem folgenden Cheat dürft Ihr den Obergrufti Amakusa Shiro Tokisada anwählen:

Spielt bis zum zweitletzten Gegner und speichert dort ab. Nun startet diesen Spielstand als Player 2 und wählt Charlotte. Nachdem Ihr den zweitletzten Gegner nun besiegt habt, gelangt Ihr in die letzte Bonus-Stage. Wenn Ihr nun auf Controller 1 Start drückt, verwandelt sich Charlotte in Amakusa, et voilà! Ach ja, Special-Moves hat der Typ natürlich auch noch (gilt nur für Player 1):

Shin Rai To:
U, UL, L und Slash
Dark Thunder:
Alle 4 Knöpfe drücken
Warp forward:
U, UR, R und Slash
Warp backward:
D, UR, R und Kick

King of Fighters 94

Wie bereits in den News angesprochen, dürft Ihr KoF 94 auch ohne Blut-Schalter unzensuriert zocken! Startet das Spiel dazu wie folgt.

Zuerst müsst Ihr die Highscore-Tabelle abwarten. Drückt nun auf Joystick Nr. 1 die Buttons A und C und haltet sie gedrückt. Auf Controller 2 haltet Ihr B und D gedrückt. Nun auf dem ersten Board START drücken und abspacen... Das ganze sollte während der Highscore-Liste von der Bühne gehen *(Anm.d.Red.: He, Oli aus Saulgau! Du schuldest uns noch ne Runde... Warte doch künftig mit solchen Aktionen bis unser Club-Mag draussen ist. Thanx.)*

Samurai Shodown 2

Siehe da! Die Heimversion ist sogar ohne Schalter blutig...

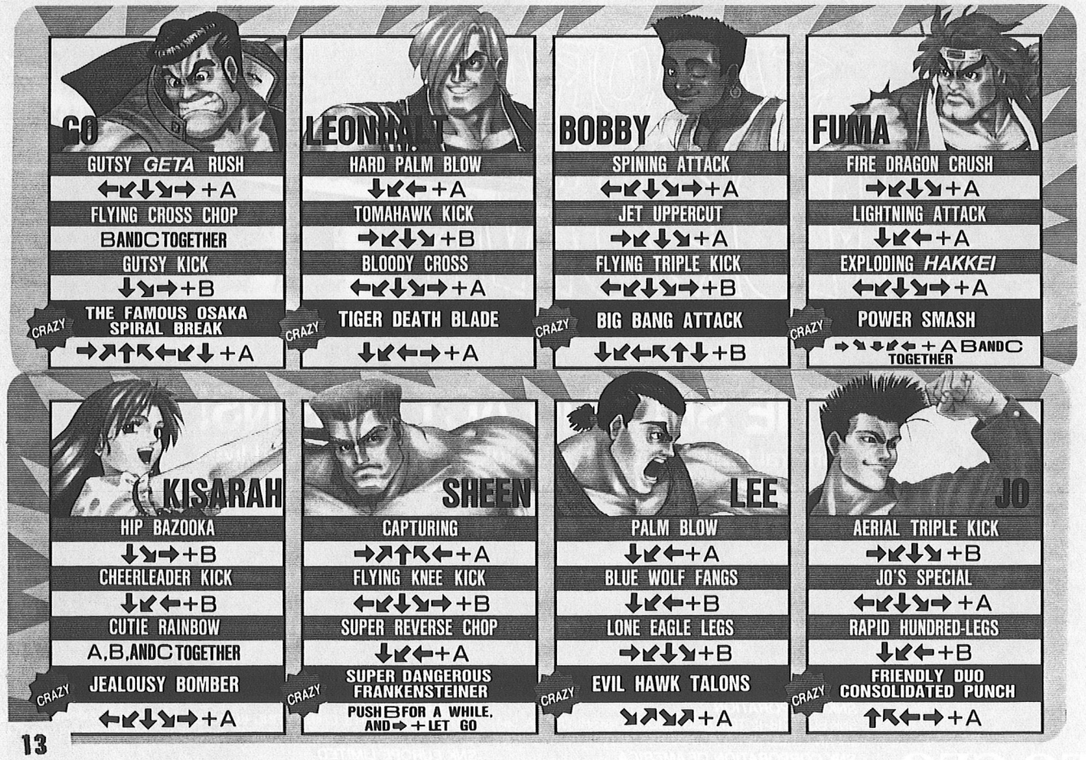
Fatal Fury Special

Dank Stephan Merkle aus Ispringen dürft Ihr nun auch auf die restlichen Fatalities zurückgreifen, die wir doch glatt vergessen hatten:

Terry	↓↙←↙→	B+C
Andy	↓②↘→↗	B+D
Joe	→←↙↓→	B+C
Kim	↓↙←↙→	B+D
Mai	↓↙←↙→	B+C
Jubei	↓②↘→↗	B+C
Chin	↓②↘→	B+C
Big Bear	→↘↓↙←→	B+C

A.D.K.

Für alle Spielhallen-Freaks hier die Special- und Fatalities:



Special- und Finishing-Moves zu KING OF FIGHTERS '94

Kyo Kusanagi	Benimaru Nikaido	Goro Daimon	Yury Sagazaki	Mai Shiranui	King
↓↘→ A/C →↓↘ A/C ←↓↙ B/D ↓↙←↙↓↘→ C	→↓↘ A/C →↘↓↙← B/D ↓↘→ B/D ← → D ↓↘→↓↘ C	→↓↘ A/C ↓↙← B/D *→↙↓↘ D *→↘↓↙←→↘↓↙← C	↓↘→ A/C *→↓↘ A/C →←↙↓↘→ A/C ↓↙← A/C ↓↘→ B/D →←→↘↓↙← B+C	↓↘→ A/C ↓↙← A/C ↓②↘ A/C ←↙↓↘→ B/D ←↙↓↘→ B/D →←↙↓↘→ B+C	↓↘→ B/D →↓↘ B/D ←↓↙ B/D →←↘↓↙ B/D ↓↙← B/D ←→↘↓↙ B+D
Terry Bogard	**Andy Bogard**	**Joe Higashi**	**Heidern**	**Ralf**	**Clark**
↓↘→ A/C ↓↙← A/C ↓②↑ A/C ↓↙←↖ B/D ↓↙←↙↓↘→ B+C	↓↙← A/C ↙②↗ B/D ↓↘→ A/C ↙②→ A/C ↓②↘→↗ B/D ↓↙←↙↓↘→ B+C	←↙↓↘→ A/C ↙②↗ B/D ↓↘→↗ B/D schnell drücken A/C →←↙↓↘→ B+C	schnell drücken A/C ←②→ A/C *←↙↓↘→ D ↙②←→ C	schnell drücken A/C ←②→ A/C *←↙↓↘→ D *→↘↓↙←→↘↓↙← C	schnell drücken A/C ←②→ A/C *←↙↓↘→ D *→↘↓↙←→↘↓↙← C
Ryo Sagazaki	**Robert Garcia**	**Takuma Sagazaki**	**Lucky Glauber**	**Heavy D.**	**Brian Battler**
↓↘→ A/C ↙②→ B/D →↓↘ A/C →↘↓↙← A/C ← →↘ A/C →←↙↓↘→ A/C ↓↘→↘↓↙← C	↓↘→ A/C ↙②→ B/D →↓↘ A/C →↘↓↙← B/D ← →↙ B/D →←↙↓↘→ A/C ↓↘→↘↓↙← C	↓↘→ A/C ↙②→ B/D →↘↓↙← A/C *→↘↓↙← A/C →←↙↓↘→ A/C ← →↘→ A/C ↓↘→←→ A+C	↓↘→ A/C ↙②→ B/D ←↙↓↘→ B/D ↓↙←↖ B/D ↓↙←↙↓↘→ B+C	→↓↘ A/C →↘↓↙← A/C ← →↘ B/D ↓↙←↙↓↘→ C	→↓↘ A/C →↘↓↙← A/C ← →↘ B/D ↓↙←→↘↓↙← C
Atena Asamiya	**Sie Kensou**	**Chin Gentsai**	**Chang Koehan**	**Kim Kaphwan**	**Choi Bounge**
↓↙← A/C ←↙↓↘→ B/D ←↓↙ A/C ←→↘↓↙←↖ B+C	↓↙← A/C →↓↘ B/D ←↓↙ A/C ↓↘→←→ D	↓↙← A/C ←↓↙ A/C ←↙↓↘→ B/D ↓↘→↗ C	schnell drücken A/C ←②→ A/C ↓↘→↘↓↙← C	↓↙← B/D ↓②↑ B/D *→ C ← → B/D ↓↙←↖ B/D ↓↙←↙↓↘→ B+D	↓②↑ B/D ↓②↑ A/C ←②→ A/C ←②↓↙↓↑ B+C

Legende: = Finishing-Moves!! (Achtung: Energieleisle!) ② = ca. 2 Sek. warten! * = man muss nahe beim Gegner stehen!

Design by MEGASHOCK, P.O.BOX 226, CH-6312 Steinhausen

Samurai Shodown II

Seit über einem Jahr gehört Samurai Shodown zur absoluten Elite der Prügelspiele. Nun erhält das meistverkaufte NEO-GEO Spiel endlich einen Nachfolger. Shodown 2 (oder "Shin Samurai Spirits") klotzt mit 202 MegaBit Speicher und kleckert dabei kein bisschen! Macht Euch gefasst, hier kommt das Spiel des Jahres!

Alle Fighter aus Teil eins - ausser "Tammu-Tammu" - sind auch im zweiten Teil wieder mit von der Partie. Natürlich haben die Jungs in der Zwischenzeit fleissig trainiert und beherrschen jetzt standardmässig 4 Special-Moves, Fatalities, Combos, Hecht-Rollen und mehrere Abwehrmanöver.

Alle Charaktere wurde komplett neu in Szene gesetzt!

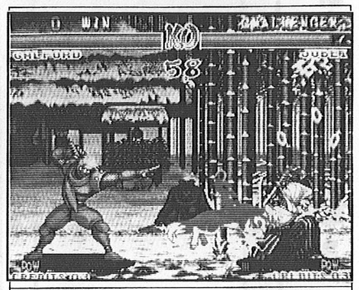
So kann sich Haohmaru z.B. mit seiner Sake-Flasche wehren. Wang-Fu kramte in seiner Waffenkammer und wechselte sein "Brotmesser" gegen eine noch durchschlagskräftigere Steinkeule aus.

Galford widmete seine Zeit der Ausbildung seinem Hund: Selbst wildgewordene Rottweiler sehen gegen diesen Vierbeiner wie zahme Schafe aus! Ninja Hanzo hat neben seinem zweiten Stimmbruch neu die Möglichkeit, seine Shuriken auch aus der Luft zu schleudern - nur um ein paar der vielen Änderungen zu nennen. Widmen wir uns lieber den Neuerungen, und da gibt's wirklich ne Menge! Da wäre die katzenartige Cham Cham mit Schimpanse. Sie ist eine entfernte Cousine von Tam Tam aus Teil eins, was Ihr hauptsächlich wegen des Affen merkt, der exakt dieselben Moves verwendet wie Tam Tam!

Dann wäre noch dieser Typ mit Mundgeruch und dem dazu passenden Namen Caffeine Nicotine (da legs di nida!) und ein deutscher Ritter mit Namen Sieger, der sich mit seinem selbstgebastelten, mechanischen Arm zur Wehr setzt (seine Special-Moves sind übrigens in deutsch, z.B. Wolf-fangen oder Vulkanweinen). Zu guter letzt wäre da noch Kibagami Genjuro, der kampftechnisch der direkte Gegenspieler von Haohmaru zu sein scheint und eine dunkle Aufgabe zu erfüllen hat.

Die Kampfschauplätze, wie auch sämtliche Charaktere, wurden gründlich überarbeitet und teilweise auch komplett neu gezeichnet. Das Poster vom ersten Teil beispielweise, dient jetzt als Hintergrundgrafik im Haohmaru-Level. In der Gen-An Stage kocht ein Alien (Ja! diese schleimige, gigersche Kreatur!) in einem riesigen Kessel. Jubei friert sich durch den Winter, kann Euch mit seinem Fatality aber ganz schön einheizen.

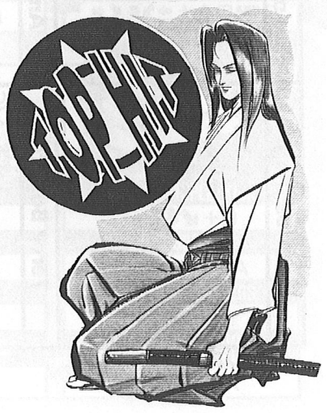
Die Fatalities sind nicht so spektakulär wie bei Mortal Kombat, dafür haben sie den bei MK fehlenden Style! Neben dem bekannten Zooming spendierte man jeder Stage zusätzliche Farben und butterweiches Parallax-Scrolling (Tiefeneffekt!). Eine Grafikpracht wie ich sie noch nie gesehen hab!



Seht Euch bloss vor diesem Köter vor, er ist schneller denn je!

Weil sich so viel verändert hat ist es natürlich nicht weiter verwunderlich, dass sich auch die Tastenkombinationen der Special-Moves verändert hat. Die Einführung des Joypads (NG-CD) spielte da eine Rolle.

So gibt's jetzt vorwiegend Halb- und Viertelkreise sowie "Dragon-Punch" Bewegungen, was dem Spielablauf aber nur gut tut, weil "easy-to-handle"! Auf Verzögerungsschläge wurde komplett verzichtet! Endlich!



Auch die Sprachsamples und FX erklingen (fast) vollkommen rauschfrei aus dem Lautsprecher. Ach ja, sämtliche Musikstücke sind ersetzt worden. Die neuen Sounds sind natürlich wieder genauso stimmungsvoll. Bei Coffaine schwafelt eine Stimme merkwürdige Zaubersprüche. Voll abgefahren!

Na, welcher von den beiden is es denn nu? Hanzo in Action!

Ich weiss gar nicht was ich da noch sagen soll (Soduari!). Ein derart ausgereiftes Kampfspiel ist mir noch nie untergekommen (Sosi Nataringua!). Nach King of Fighters setzen die doch noch tatsächlich einen drauf (Chichi Monge! Hilfe, ich bin süchtig). Samurai Shodown 2 ist unumstrittenener Leader in Sachen Grafik, Sound, Animation und Spielbarkeit und darf auf keinen Fall in Eurer Sammlung fehlen! Zu deutsch: Kaufen! Und wenn Ihr alle anderen Spiele verkaufen müsst, dieses Spiel ist unser erster TOP-HIT, trotz des hohen Preises! (bö)

Und Yves meint: The future is now....SNK!

Irgendwie wusste ich genau. Samurai Shodown 2 würde K.o.F.'94 übertreffen - und so ist es auch. Dieses Modul ist das umfangreichste Prügelspiel das ich je gesehen habe. Stellt Euch vor, Ihr hattet den ersten Teil perfekt im Griff... beim Nachfolger wird es Euch mindestens doppelt so viel Zeit kosten bis Ihr ähnliche Schlagkombos drauf habt. Mit dem Joystick allein könnt Ihr sechs verschiedene Bewegungen ausführen. Ausserdem hat jetzt jeder Kämpfer vier oder mehr Special-Moves auf Lager. Die Idee den feindlichen Angriffen nicht nur auszuweichen, sondern auch unten durchzuschleifen um sofort zu kontern ist genial und sorgt für manchen überraschenden Moment beim Gegner und für Stimmung.

In Sachen Grafik haben sich die Jungs bei SNK wirklich selbst übertroffen. Die neuen Hintergründe sind so detailliert, dass Ihr selbst nach mehreren Sessions noch den ein oder anderen neuen Pixel entdecken werdet (he, was'n da im Hintergrund? Boaeh!) Fast alle Backgrounds scrollen parallax. Meist kann man die zweite Ebene nur dann sehen, wenn die Kamera wegzoomt (Hagezusan! Hilfe, mich hat's auch erwischt).

So kommt der Tiefeneffekt noch stärker als beim ersten Teil rüber. Mit den Sound-FX werden ebenfalls neue Massstäbe für's NEO-GEO gesetzt. Wenn Nicotine seine Taube fliegen lässt, klingt dass als ob diese Euch gleich am Ohr vorbeiflattern würde. Oder wenn Genjuro zu einem Kampfschrei ansetzt, bekommt Ihr im ersten Moment weiche Knie. Auch das Vogelgezwitscher, die tosenden Wellen und das Rauschen der Blätter im Wind rauben Euch schlichtweg den Atem.

Was mich ebenfalls total aus den Socken gehauen hat, waren die Gesichter der verschiedenen Kämpfer. Sie sind unglaublich fein gezeichnet, so dass sie allein durch die Augen unheimlich wirken. Überhaupt sind die Posen aller Samurais extrem gut gelungen. Ich bin einfach fasziniert von diesem Game. Es ist für mich das Beste, was es auf dem NG je gab und meiner Meinung nach jetzt schon Kult. Ippon!

Mistery: Falls Ihr einmal die Meldung "12.00pm" vor einem Kampf entdeckt, solltet Ihr versuchen den Gegner 2:0 zu schlagen. Ist Euch das gelungen, dürft Ihr gegen den Schiedsrichter antreten. Ora,Ora!

Die grössten und aggressivsten Sprites, die wir je auf dem NEO gesehen haben. Earthquake übertrifft sogar die Sagazakis aus Art of Fighting 2. Beim Anblick von Genjuro kommt mir nur eines in den Sinn: Kill or be killed!

Samurai Shodown 2

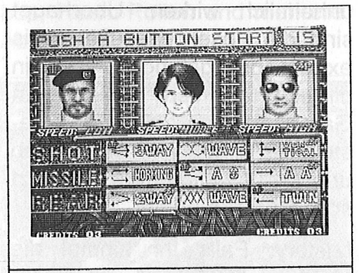
Hersteller: SNK	Spieler: 1 - 2 s
Thema: Fighting	Erhältlich: Dez 94
Megs: 202	Anz.Level: 17
Grafik: hervorragend	Sound/FX: hervorragend
Spass: 92%	Preis Fr.: 379.--

ARE YOU READY FOR THE BATTLES?

ZED BLADE

ZED BLADE (auch Operation Karthaga, One Slap oder Ragnorak) ist nicht von SNK selbst, soll aber der offizielle Nachfolger zu Last Resort sein? Kaum, denn NMK's neuer Shooter kann weder spielerisch noch sonst irgenwie mit dem Vorzeigemodul mithalten.

Bei ZED BLADE haben die Programmierer auf eine Story vollkommen verzichtet, so wartet Ihr auf ein Intro vergebens, lediglich die drei Piloten werden Euch vorgestellt.

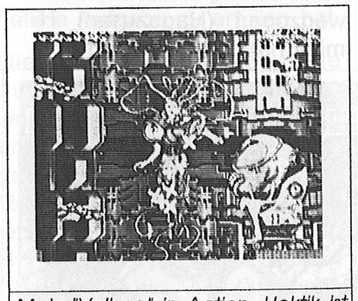


Hier seht Ihr die drei Piloten. Habt Ihr sie angewählt, könnt Ihr die Bewaffnung zusammenstellen.

Ihr habt die Wahl zwischen Ms. Charlotte, Uncle Beard und Arnold Swift. Mit den verschiedenen Charakteren wählt Ihr zugleich den Speed Eures Raumgleiters, wobei der Langsame nicht zu empfehlen ist. Anfangs darf man seinen Jäger zusammenstellen, und zwar in folgender Weise: Ihr wählt die Art Eurer Front- und Rückschüsse sowie die Flugrichtung der Missiles. Zur Verfügung stehen ein Dreiwegschuss, Raketen nach vorn oder schräg oben und ein wellenförmiger Kugelschuss nach hinten. Es gibt viele Kombinationsmöglichkeiten, um Euren Gleiter mit durchschlagskräftigen Extras auszustatten. Die Waffen solltet Ihr also mit Köpfchen auswählen.

In acht unterschiedlichen Levels könnt Ihr Euch austoben, frei nach dem Motto: Was sich bewegt wird abgeballert.

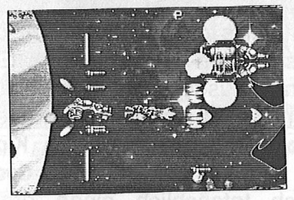
Ich weiss nicht so recht, ob die Programmierer das Spiel nur schnell hingepfuscht haben, oder ob sie sich dabei auch etwas überlegt haben. Wir werden einfach nicht schlau aus dem Teil, denn einerseits macht das Ausweichen Laune, doch andererseits will kein richtiges Ballerfeeling aufkommen. Da kann auch der pumpende Technosoundtrack nicht helfen, denn der ist wirklich vom Feinsten und trägt letztendlich zum Spielfluss bei. Bei den Soundeffekten haben die Leute allerdings erbarmungslos von bekannten Shootern abgekupfert.



Motz "Valkyre" in Action. Hektik ist in der letzten Stage garantiert!

Wenn sich zum Beispiel ein Endgegner abmeldet, dann klingt das 1:1 wie bei Konami's Xexex! Na wenigstens haben die Macher von einem guten Spiel geklaut.

Die Grafik ist zu Beginn des Spiels recht langweilig, wird aber von Level zu Level besser. In der fünften Stage gibt's herrliche Wolken zu bewundern und der Sternenhintergrund...



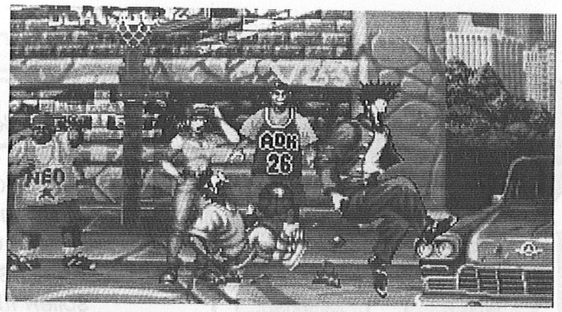
Somit liegt ZED BLADE leider nur knapp über dem Durchschnitt.

Bis wieder ein richtiger Knaller kommt, müssen wir wohl warten bis SNK selbst Hand anlegt. Hoffentlich bald! (yb)

Zed Blade

Hersteller: NMK	Spieler: 1 - 2 s
Thema: Shooter	Erhältlich: Jan 95
Megs: 110	Anz.Level: 8
Grafik: Durchschnitt	Sound/FX: gut
Spass: 54%	Preis Fr.: 349.--

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT



King of Fighters ist ein Knaller und Samurai Spirits 2 ist noch genialer, doch was ist das? Alpha Denshi, die Macher von Magician Lord, haben nach World Heroes Jet gleich noch ein Prügelspiel auf Lager. Mit ADK (ist wohl eine Selbstverarschung) wollten die Programmierer anscheinend neue Ideen in den Fighting-Alltag bringen. Weshalb daraus ein Flop wurde lest Ihr am besten selbst.

Eins ist schon mal klar: Agressors of Dark Kombat hat die Chance, das beste Prügelspiel des Jahres zu sein, vergeben.

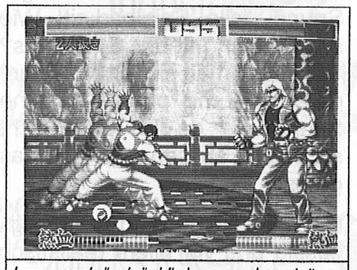
Zur Auswahl stehen *acht* Kämpfer (ist zu King of Fighters Zeiten eine Frechheit).

Da wäre zum Beispiel Lee der Karateka oder Bobby, der zuviel Street Hoop gespielt hat; Jo, der Schönling; Go mit der Elvis Frisur; Kisarah, das Schulmädchen mit X-Beinen; Sheen der Wrestler und Leonhalt (ist kein Schreibfehler), der mit deutlich spanischem Akzent spricht. Zu guterletzt könnt Ihr noch den alten Haudegen und Ninja Fuma wählen (für alle Nostalgiker und WH-Fans).

Die Steuerung ist wie bei World Heroes: Mit Knopf A fummelt Iht mit den Händen, Knopf B steht für einen gemeinen Tritt. Ebenfalls wie bei den "Welthelden" variiert Ihr die Stärke des Schlages, indem Ihr den Button gedrückt hält, oder diesen nur kurz antippt. Da Ihr Euch auf dem ganzen Bildschirm bewegen könnt (à la 3 Count Bout), wurde das Springen auf Knopf C verlegt.

Alle Figuren haben mindestens 3 Spezialmoves in peto die meistens durch bekannte Joystick-Kombinationen ausgeführt werden. Dazu besitzt jeder Böse wicht auch seinen eigenen "Crazy-Move", den er nur dann setzen kann, wenn die POW-Leiste ganz voll ist. Diese Leiste lädt sich auf, indem Ihr beim Gegner fleissig gekonnte Schlagkombos setzt. Ausserdem ist's erlaubt sich mit Waffen wie Schwerter, Schaufeln usw. zu prügeln (woher haben's denn des?).

Agressors of Dark Kombat ist mit Abstand das schlechteste Spiel, dass ich von Alpha Denshi kenne. Die Grafiker haben es tatsächlich geschafft, die Sprites noch farbloser und klobiger zu zeichnen als bei World Heroes. Da stellt sich bei mir doch unweigerlich die Frage, mit welchem ADK-Game wir denn als nächstes gepeinigt werden sollen. Vielleicht mit "Turbo Jet 3 Wonderheroiden"??



Lee und "sein" Hintergrund gehören zum Besseren Teil des Games.

Langsam muss SNK aufpassen, was ihre Third-Party-Hersteller da auf den Markt werfen, denn bis anhin war das meiste eher durchschnittlich (ausser die Data East-

Kisarah will sich in Sicherheit bringen. Mit X-Beinen fällt's halt schwer...

Produktionen). Durchschnitt brauchen und wollen wir nicht. Vielleicht findet Aggressors of Dark Kombat in den Spielhallen den einen oder anderen Freund, im Heimbereich wird das Modul jedoch keinen NEO-GEO-Freak überzeugen. Zuerst anschauen, oder am besten gleich wieder vergessen. (yb)

ADK

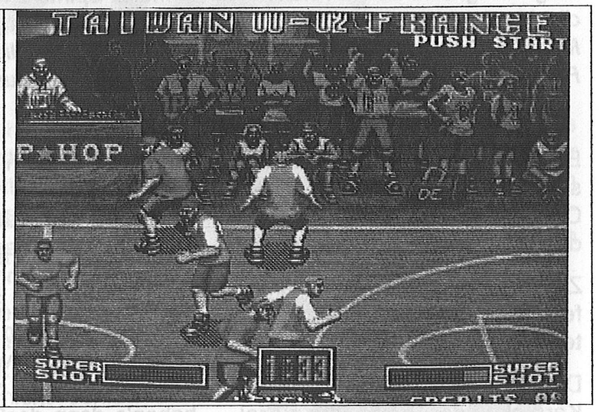
Hersteller: ADK	Spieler: 1 - 2 s
Thema: Fighting	Erhältlich: Jan 95
Megs: 120	Anz.Level: 8
Grafik: Durchschnitt	Sound/FX: schlecht
Spass: 53%	Preis Fr.: 309.--

Aufmerksame MEGASHOCK-Leser wurden bereits anfangs dieses Jahres auf ein Basketball-Spiel für's NEO-GEO aufmerksam gemacht. Fast ein ganzes Jahr später erscheint es dann endlich! Street Hoop von DataEast darf als direkter Konkurrent von NBA-Jam bezeichnet werden. Massig Sprachsamples und ein Soundtrack, der sich gewaschen hat, sollen für Kurzweil sorgen!

Die Freude war gross, als mich eines Samstag-Morgens der Briefträger aus dem Bett klingelte! "Express für Sie!". Lass mal sehen... Street Hoop!? Was ist den das bloss wieder? Ah, ein Basketballspiel. Na dann mal ran!

Das Intro macht schon mal Lust auf mehr. Nach dem Start dürft Ihr Euch eines von zehn 3er-Teams aussuchen, die sich in den vier Punkten "Dunking", Speed, 3-Point und Abwehr unterscheiden. Im Auswahl-Menü werdet Ihr zum ersten Mal auf den groovigen Soundtrack aufmerksam! Gespielt wird auf 5 verschiedenen Plätzen. Ihr spielt via Zufallsgenerator z.B. im Hinterhof einer Schule, im Ghetto von L.A., am sonnigen Strand von Miami oder in einer Discothek (inkl. DJ!). Natürlich darf der entprechende Rap and Hip-Hop-Sound nicht fehlen, der Euch hier mit excellenten Kompositionen und massig Sprachausgabe sicherlich vom Hocker hauen wird (besser als Viewpoint!). Schon jetzt wird klar, dass es sich hier um Streetball handeln muss (ist eine etwas härtere Basketball-Version).

Die Steuerung ist dabei denkbar einfach. Super Sidekicks-mässig könnt Ihr mit A die verschiedenen Dunks ausführen. Die Art der Dunks variiert durch kurzes oder längeres Gedrückthalten des Buttons. Mit B übergebt Ihr Eurem Team-Kollegen das Wort, oder vielmehr den Ball. Ohne Ball dient Knopf A zum jumpen und blocken. Mit B dürft Ihr Eurem Gegner sogar eine pfeffern (worauf er natürlich den Ball verliert!). Die aus NBA-Jam bekannte Power-Leiste findet Ihr auch bei Street Hoop wieder. Hier erfüllt sie einen etwas anderem Zweck. Die Leiste lädt sich auf, indem Ihr dem Gegner die Bälle klaut oder wenn Ihr Tore erzielt. Bei voller Leiste dürft Ihr einen megamässigen Super-Dunk fetzen lassen, dass Eurem Gegenüber Hören und Sehen vergeht!



In der Discothek geht's nicht nur auf dem Plattenteller rund! Hier versuchen die Taiwanesen einen 3-Point Dunk. Aber die eiserne Abwehr der Franzosen lässt keinen Mann durch. Ausserdem darf ja noch gefoult werden. (hehe)

Bis hier scheint das Game ohne Mängel zu sein: Bombiger Sound, tolle Spielbarkeit! Wie siehts denn mit der Grafik aus? Vergleicht man sie mit NBA-Jam gefällt sie mir persönlich eine Spur besser, da die Figuren nicht so pixelig aussehen und etwas grösser sind.

Die Animationen sind durchwegs flüssig und vor allem realistisch (Eure Figur springt nicht jedesmal über 5m hoch!). Allerdings sieht jedes Team gleich aus, bis auf die Farbgebung und Dunking-Art. Unterm Strich bleibt eine durchwegs zweckmässige Grafik, nicht schlecht, jedoch ohne Höhepunkte. Treffen zwei erfahrene Street Hoop-Spieler aufeinander, wird das Spiel oft zu einem öden Hin und Her, da man einfach zu wenig Möglichkeiten hat, den Gegner aus dem Konzept zu bringen. Der Einsatz eines dritten Knopfes hätte sicher gut getan. Street Hoop ist dennoch sein Geld wert und wird vorallem Sportspielfans in seinen Bann ziehen. (bö)

Street Hoop

Hersteller: DataEast	Spieler: 1 - 2 s
Thema: Sport	Erhältlich: Jan 95
Megs: ca. 220	Anz.Level: 10
Grafik: gut	Sound/FX: hervorragend
Spass: 79%	Preis Fr.: 379.--

POWER SPIKES 2

Ob die Programierer von Visco-Games nun Volley-Ball Fanatiker sind oder nicht, als sie Power Spikes 2 gecodet haben, müssen sie jedenfalls besoffen gewesen sein. Anders kann ich mir diese Schandtat nicht vorstellen. Deshalb "nur" ein Kurz-Test.

Wer Power Spikes kennt, kann sich denken, was ihn im zweiten Teil erwartet: Zweidimensionales Volleyball (ihr seht alles von der Seite!!!), mit 2cm grossen Spielfiguren, 3 Animationsphasen und UKW-Frequenz-Rauschen als Soundtrack! Die reinste Folterkammer! Und dann steht da auch noch 1994 im Titelbild. Das Spiel wäre nicht mal 1894 durch unsere Prüfstelle gekommen. Als einzige Neuerung zum ersten "Werk" dürft Ihr noch ein Cyborg-Team auswählen, das war's dann auch schon! In unseren Augen ist Power Spikes 2 das mit Abstand schlechteste NEO-GEO Modul, das wir kennen. SNK scheint mit ihrem CD-Gerät dermassen beschäftigt zu sein, dass sie keine Zeit mehr haben, die Neuentwicklungen in Sachen Games im Auge zu behalten. Anders kann ich mir diese Schlamperei nicht erklären. Einen Screen-Shot (zu viel) hatten wir bereits in einer der letzten Ausgaben, alles Andere wäre Platzverschwendungen gewesen! Also Leute, machen wir's kurz: Finger weg von solchem Müll! (bö)

Power Spikes 2

Hersteller: Visco	Spieler: 1 - 2 s
Thema: Sport	Erhältlich: k.A.
Megs: ca. 75	Anz.Level: ?
Grafik: mies	Sound/FX: mies
Spass: 29%	Preis Fr.: zu viel!

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 Horw - Luzern GmbH

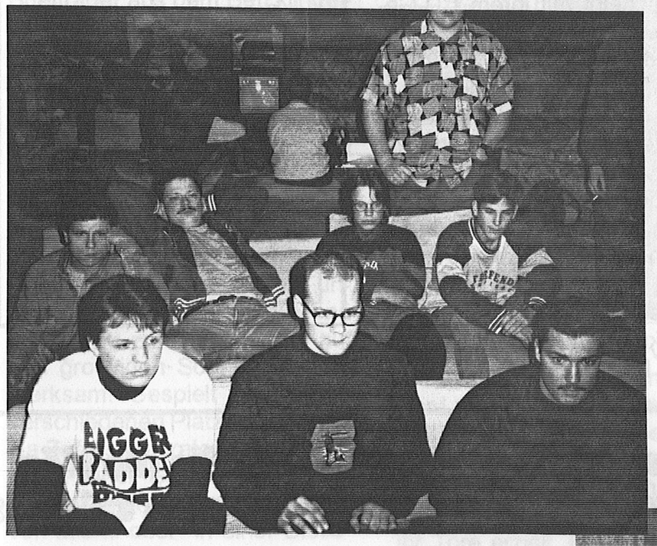
041-47 35 59

Die innerschweizer Firma mit Tradition. Gründung 1950

*Die neuesten NEO-GEO-Platinen findet Ihr immer im 8-Ball in Baar/ZG !!!

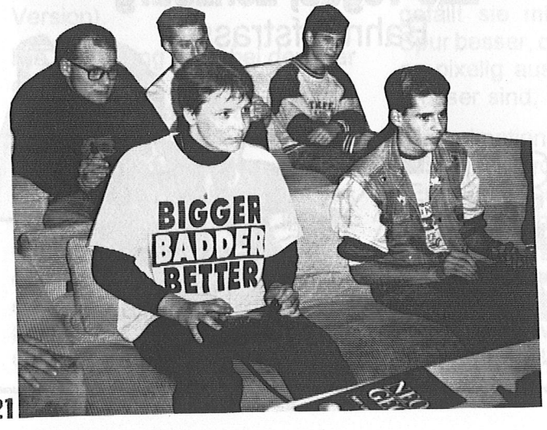
King of Fighters Turnier 1994

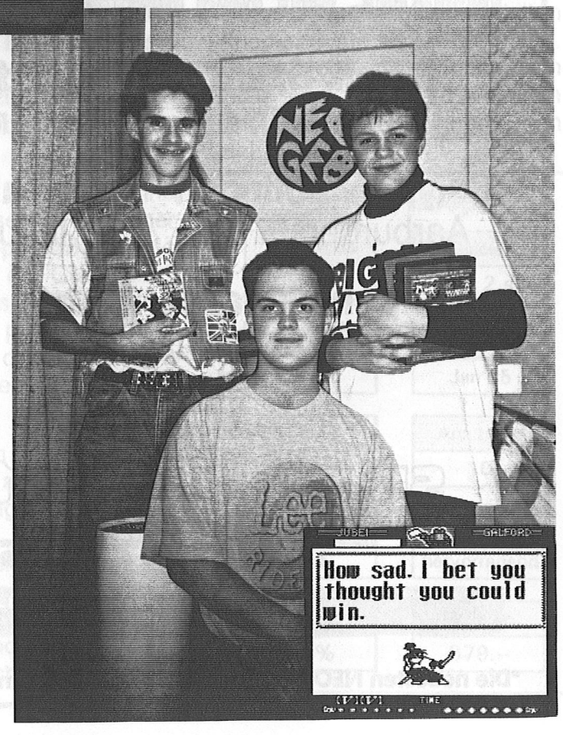
Am 15. Oktober 1994 traf sich die Elite aller schweizer (und deutschen) NEO-GEO-Freaks im dunklen Kellergewölbe der Langackerstrasse 29 in Cham. Durchtrainiert und mit flinken Fingern traten rund 60 begeisterte Videospieler an, um den "King of Fighters 94" zu küren. Neben den Fighting-Turnier gab's aber noch mehr: Das CD-System zum antesten oder die Fatal Fury/Art of Fighting Trickfilme. Unser nachfolgender Foto-Streifzug durch die Mengen vor Ort wird Euch sicher noch einmal an diesen gelungenen Tag zurückerinnern. Ihr wollt mehr davon? OK! Next year, same time, same place...



Links: Im Hintergrund wird gerade das NEO-GEO CD mit Sidekicks 2 angetestet, während man im Vordergrund verzweifelt versucht, sich für's Viertelsfinale zu qualifizieren. Abgeschlagene Blicke von Seiten der Gebrüder Furger, die sich bereits in den Vorrunden verabschieden mussten. André "Junior" Meier aus Cham legte sich zwar eine Angriffsstrategie zurecht, segnete aber trotz Heimvorteil im Viertelsfinale das Zeitliche. Ebenso sein Kumpel. Christian Haefeli und Andreas Trütsch warteten unterdessen im Hintergrund auf ihren Einsatz (scheint ein gemütlicher Platz zu sein).

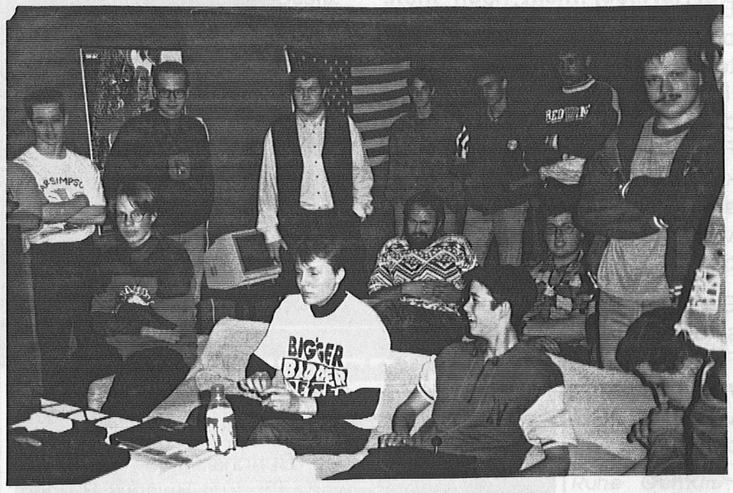
Rechts: Tatááá! Hart haben sie gekämpft. Nach drei Stunden stand fest: Jeroen Vaags aus Madetswil ist unser King of Fighters 1994, gefolgt von Martin "Ukyo" Ludin aus Sursee auf Platz 2. Oliver Stadler aus Saulgau in Deutschland hatte den weitesten Weg und wurde dafür auch prompt belohnt; Rang 3 für ihn! Gratulation! Die drei Oberzocker müssen nächstes Jahr ihren Titel natürlich verteidigen... (he, he, he)





Links: Der umlagerte MEGA-SHOCK "Videogame-Altar" mit NEO-GEO und NG-MVS System. Angespornt durch den actiongeladenen Art of Fighting-Anime gings ab ins Halbfinal. Dank nochmals an Walter Nidegger (ganz rechts) der uns den Laserdisc-Player zur Verfügung stellte.
Hier liefern sich Zoran Radojkovic aus Kloten und Jereon Vaags gerade ein heisses Gefecht. "Haefi" und Marcel Trütsch scheinen jedoch was besseres gesichtet zu haben (Was wohl?).

Special Thanx and greetings going out to: Claudius Eder, Marcel, Andreas, "Junior", Christian, "Killer", Yves, BAD-GUY, Zoran, Andrea (I love you!!), Goran, Martin, Birgid, Pit, Walter, Oliver, Eddi, "Funsi", Christine, Sammy, "Forsti", Hajo, Gerard R., Goose, Winnie, Stephan, Ron, Marco, Beat, Ivan, Omar (see you soon...), Albert, Hardguy, Urs und Urs, Thomas, Armin-Man, Estefano, Jeroen, Livio, Mr. Yamahata (Thanx for the Posters), Klaus R., Silvio, Roger, Ingo Z., Andy M., "Freak!" und alle, die wir vergessen haben und uns kennen! Wir brauchen Euch...

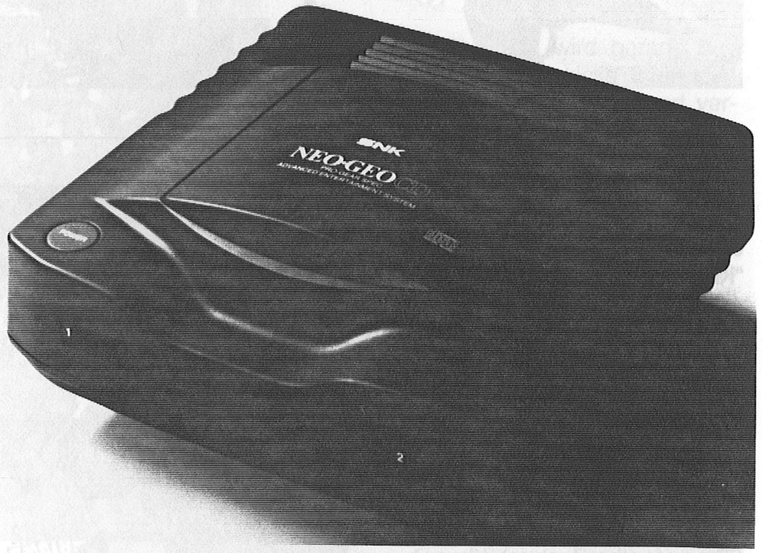


CD-ONLY!

In der Rubrik CD-Only! gehen wir nochmals auf alle CD-Umsetzungen ein. Wir haben für Euch alle bisher erhältlichen Spiele unter die Lupe genommen, und sagen Euch, welche Änderungen die jeweiligen CD-Fassung mit sich bringt. Auch das Top-Loading-System haben wir uns angesehen.

Double-Speed: yes or no

SNK hat trotz voreiliger Gerüchte auch in der Top-Loader-Version ihres CD-Gerätes **kein** Double-Speed-Laufwerk integriert. So werdet Ihr Euch auch hier mit den mehr oder weniger langen Ladezeiten abfinden müssen. Lediglich der Preis wird sich ändern. Musstet Ihr für die Frontloader-Version noch knapp Fr. 1000.-- hinblättern, so seid Ihr bei der Toploader-Variante "schon" mit Fr. 800.- dabei.



Ebenfalls im Preis inbegriffen sind zwei Joypads, Netzteil und RGB-Kabel. Alle Anschlüsse wie Audio-Ausgang (Cinch), S-VHS und RGB-Buchsen, befinden sich auf der Rückseite des Gerätes.

Die Joypads

Wie oben erwähnt sind zwei neue Pads im Lieferumfang enthalten. Diese machen wirklich einen sehr guten Eindruck, obwohl sie am Anfang sicher ein wenig gewöhnungsbedürftig sind.

Sie liegen jedoch fantastisch in der Hand und haben etwa die Grösse eines Famicom-Pads. Das Steuerkreuz wurde sogar mit Mikroschaltern bestückt und wirkt wie ein improvisierter Trackball. Für Ballerspiele sehr gut geeignet, Ryo's bleiben aber besser beim bewährten Joyboard. Durch die Anordnung der Buttons gibts Probleme, wenn Ihr zum Beispiel B und C gleichzeitig drücken müsst, wie bei vielen Special-Moves nötig (z.B. Fatal Fury Special). Man muss allerdings erwähnen, dass die neuen Spiele den Joypads angepasst werden.

Absolut genial ist auch der Preis: Fr. 49.- für ein Mikroschalter-Pad ist nun wirklich nicht mehr viel, vorallem dann nicht, wenn man die Langlebikeit von SNK-Produkten in Betracht zieht.

Die Joyboards

Wie die bewährten alten Boards, sind auch die Neuen mit Mikroschaltern versehen. Der Stick selber ist jetzt kegelförmig aber gleichlang wie der Alte.

Die Feuerknöpfe sind mit denen des Joypads identisch, bis auf die Grösse und Plazierung. Diese sind jetzt eher gerade angeordnet und nicht mehr so halbkreisförmig wie früher. Ausserdem ist das Verbindungskabel länger und der Stecker aus einem Stück, sodass er nicht mehr aus dem Gehäuse herausgerissen werden kann. Die Ablagefläche für die Hand ist leicht erhöht, dafür ist das gesammte Board ein wenig kleiner. Wen dies nicht stört, darf

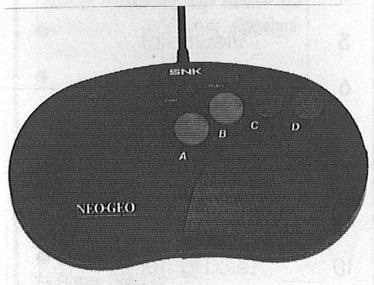
Die Spiele

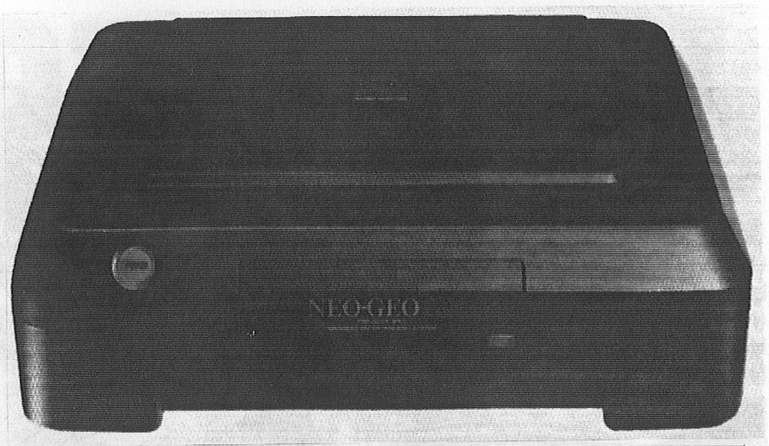
Bis auf minime Unterschiede sind alle Games 1:1 übernommen worden.

Bei Samurai Shodown fehlen in Haohmaru's Stage die Wellengeräusche, bei Gen-An ging das Knistern der brennenden Holzlatten verloren und in der Hanzo-Stage gibt's keinen Wind mehr! Wenn Euch solche Kleinigkeiten nicht stören, dann werdet Ihr mit der CD-Version des jeweiligen Spiels zufrieden sein. Auf der Silberscheibe befinden sich zum Teil auch Cheats, die auf der Cartridge fehlen. Amakusa zum Beispiel lässt sich nämlich nur auf der CD-Version steuern (siehe Tips und Tricks).

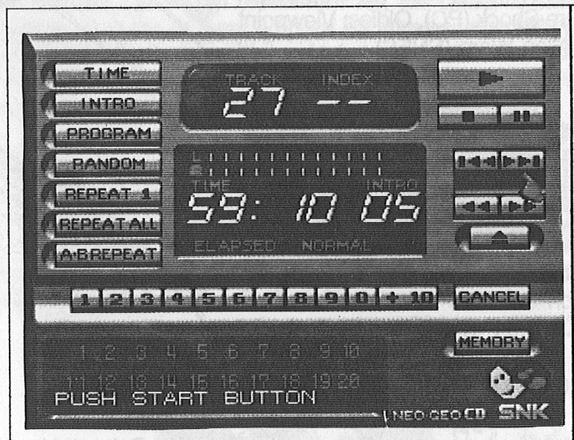
Die Ladezeiten der CD-Spiele sind sehr verschieden. Während Ihr bei Fatal Fury Special nur wenige Sekunden zwischen eines Fights wartet, könnt Ihr bei King of Fighters getrost einen Kaffee trinken gehen! Wollen wir hoffen, dass SNK mit der Zeit eine bessere Ladetechnik entwickelt, damit sich das bei künftigen "Megabit-Bomben" ändert. Bei World Heroes seht Ihr nämlich statt des Affen einen hüpfenden Hanzo im Load-Screen. Der Sound kommt bei allen Spielen direkt von CD, auch wenn er nicht überall neu eingespielt wurde.

Allerdings werden Viewpoint und Andro Dunos nicht umgesetzt, was für einige ein Grund sein könnte beim Modul zu bleiben. Wenn Ihr bereits im Besitz eines Modul-Systems seid, raten wir raten Euch nach wie vor abzuwarten, denn ob es wirklich CD-only Titel geben wird steht noch nicht fest.Auf jeden Fall behalten wir SNK's Neuling im Auge. (yb/bö)





Die Front-Load Version wurde nur 25'000 mal produziert. Bis auf die Gehäuseform bleibt beim neuen CD-Gerät alles beim alten!



Die Benutzeroberfläche des Neo-Geo-CD: Alle Funktionen sind auf einen Blick ersichtlich. Die Funktionen entsprechen in etwa denen einer Stereo-Anlage: Intro-Scan, Program, Random-Play und Repeat-Funktionen. Hier könnt Ihr Euch auch alle Sounds eines Spieles zu in Ruhe Gemüte führen!

SEGA SATURN 980 sfr
inkl. RGB-Kabel + 220V

SONY PLAYSTATION 980 sfr
inkl. RGB-Kabel + 220V

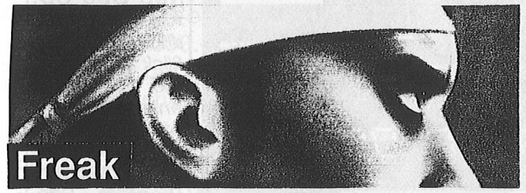
NEO GEO CD-ROM
inkl. RGB-Kabel + 220V

LAUFWERKE • REPARATUREN • UMBAUTEN

GT ELEKTRONIK • Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24
Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

Unser Technik-Genie Yves ist vom 32X total begeistert! Er spielt zur Zeit: Samurai Shodown 2 (NG), Virtua Racing (32X), Doom 2 (PC), Contra Hard Corps (MD), Future Dimension (PC), Oldies: NAM 1975 (NG), Viewpoint (NG)

Sascha erweiterte seine Systemsammlung und spielt zur Zeit: Samurai Shodown 2 (NG), K.o.F.94 (NG), Virtua Fighters (Saturn), EWJ (SNES), Street Hoop (NG), Creature Shock (PC), Oldies: Viewpoint (NG), Contra III - Alien Wars (SNES)



Unser ominöse Freak! und Jump'n Run Spezialist beschäftigt sich zur Zeit mit: Samurai Shodown 2 (NG), K.o.F.94 (NG), Virtua Fighters (Saturn), Donkey Kong Country (SNES), Alien VS Predator (Jaguar), Oldie: Spinmaster

Wer zeichnet am besten?

Ja, so haben wir's gern! Es gibt also noch mehr künstlerisch begabte NEO-Freaks! Zoran und Goran Radojkovic aus Kloten demonstrieren unter anderem auch auf den Feedback-Seiten sein ihr Können. (Wow!!)

Thin Nguyen aus Gümligen zeichnet fast schon wie ein Anime-Profi (liegt wohl im Blut, was?). Seine Zeichnungen sind dermassen gut, dass wir uns schon überlegt haben, unser nächstes Cover von ihm zeichnen zu lassen... Vielen Dank an alle. Eure Zeichnungen sind wie immer herzlich willkommen...

Der zweite Teil der Schnetzel-Saga stellt alle NEO-Prügelgames in den Schatten. Kein Wunder also, dass das Modul unsere neue Nr. 1 geworden ist, hart gefolgt von K.o.F.94. Einziger Neuzugang ist das in dieser Ausgabe getestete Street Hoop von DataEast. Glückwunsch!

NEO-GEO Charts

Die MEGASHOCK-Leserhits!

1	Samurai Shodown 2	*
2	King of Fighters 94	↓
3	Art of Fighting 2	●
4	Fatal Fury Special	●
5	Viewpoint	●
6	Super Sidekicks 2	●
7	Last Resort	●
8	Street Hoop	*
9	Windjammers	●
10	Aero Fighter 2	●

VORSCHAU

Das erste MEGASHOCK-Jahr geht zu Ende. Wir hoffen, dass wir Euch in diesem ersten Jahr viele interessante News, Fakten und Tests liefern konnten. Natürlich geht's auch im neuen Jahr wieder mit dem gleichen Schwung weiter, vorausgesetzt die Spielehersteller bringen was anständiges zum Zocken...

Sascha wird den diesjährigen Silvester in Hong-Hong feiern und dem dortigen SNK Sitz einen Besuch abstatten. Welche Spiele er dort sichetet, lest Ihr in seinem Asia-Report. Wir "Daheimgebliebenen" werkeln unterdessen bereits fleissig an der nächsten Nummer, die voraussichtlich am

20. März 1995

erscheint, wenn unsere High-Tech PC's nicht wieder irgendwelche Wandlungen bekommen und den Erscheinungstermin verzögern. Welche Spiele-Test Euch dann erwarten steht leider noch in den Sternen. Viele der neuen MVS-Platinen werden gar nicht als Modul erscheinen. Daher ist die Lage zum jetzigen Zeitpunkt noch recht ungewiss. In Sachen Samurai Shodown 2 und Tips&Tricks liefern wir Euch alle versteckten Fatalities (ja, die gibt's), die Babylities (ja, ja, die gibt's ebenfalls!) und alle restlichen Special-Moves, die nicht im Booklet beschrieben werden.

So, jetzt ist's aber Zeit für den besinnlichen Teil, das Christkind steht vor der Tür! Hoffentlich bringt es uns auch was Schönes! Wir wünschen allen MEGASHOCK-Lesern und NEO-GEO-Freaks ein frohes Weihnachtsfest und vorallem einen guten Rutsch ins neue Gaming-Jahr. Auf dass alle Eure Wünsche in Erfüllung gehen! Bleibt gesund und munter, so wie immer, wie sehen uns im kommenden Jahr wieder...

Euer MEGASHOCK-Team

PS: Ein frohes Fest auch im Namen von SNK! Untenstehende Weihnachtskarte sandte uns SNK Europe Ltd. in London, England! Thanx, same to you folks...

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/Fax: (0041) 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!

Special thanx and greetinx goin' out to:

- SNK Europe Ltd
- GT-Elektronik
- Protovision Eder
- Süess Automaten GmbH
- Daniel Anderegg
- Fairplay-Videogames
- Roger Horvath
- Maniac-Redaktion