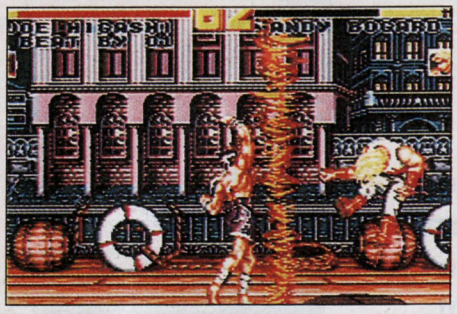
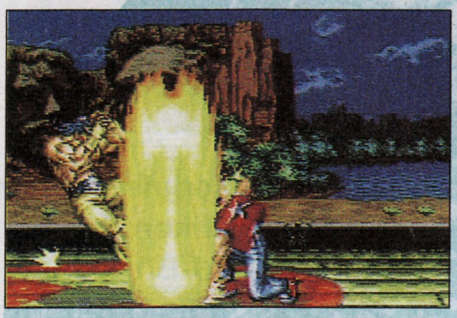
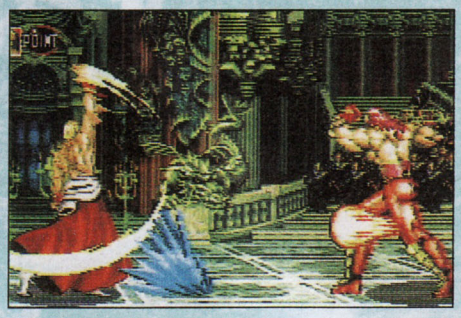
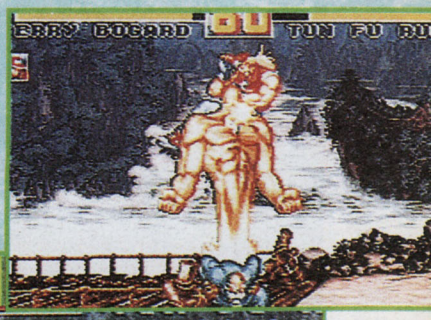




Joe Higashi's Hyper-Whirlwind hat eine sehr begrenzte Reichweite. So ein Nitro-Fläschchen ist schon was Feines.

und Ninja vom bildschirmfüllenden texanischen Unhold Earthquake bis hin zur zierlichen Japano-Maid Nakororu, die sich des öfteren der Hilfe ihres Greifvogels bedient, enthalten. Ob auch die fantastischen Soundeffekte und stimmungsvollen fernöstlichen Musiken noch Platz im Riesenmodul fanden, erfahrt Ihr bald anhand eines ausführlichen Previews und/oder Tests. Und jetzt kommt der Lacher schlechthin: *Samurai Showdown* wird auch für den Game Boy umgesetzt!! Wenn sich Takara da mal nicht übernimmt. Man sollte da wirklich auch eine Konvertierung für Atari VCS 2600 ernsthaft ins Auge fassen...

Neben diesen Neo-Geo-Überhämmern (die besten auf der schwarzen Edelkonsole!) wartet auch noch *Super Street Fighter 2* von Capcom auf Euch. In diesem ebenfalls 32 Megs starken Modul findet Ihr natürlich alle vier neuen Kämpfer des Automatenvorbilds: DeeJay, ein jamaikanischer Kickboxer, Cammy, eine britische Undercoveragentin, T.Hawk, ein indianischer Bulle sowie der Bruce Lee-Verschnitt Fei Long nehmen Euch in die Mangel. Ob es allerdings lohnt, das Spiel zu kaufen, ist die Frage, da die Japaner mit *Super Streetfighter 2 X* schon eine Neuerung in den Spielhallen haben, die eine Combo-Leiste sowie einen neuen Endgegner enthält. Sobald sich *Super Streetfighter 2* erfolgreich verkauft hat, werden sie wieder das neue Modul à la *Street Fighter 2/Street Fighter 2 Turbo* nachschieben. Wartet lieber auf die Takara-Games!



Opa Tung wächst über sich hinaus: Magic Power ist angesagt

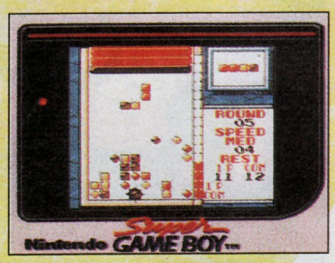


Super Game Boy

Nintendo ist immer für eine Überraschung gut. Nach dem Revival des NES im letzten Jahr kommt nun der Hammer für alle Game-Boy-Freaks. Mit dem *Super Game Boy*-Adapter können alle Game-Boy-Module nun auch auf Super Nintendo und somit über den heimischen Fernseher gespielt werden. Eine Farbpalette von 364 Farben erlaubt die Konvertierung der LCD-Graustufen in vier beliebige Farben. Später folgen spezielle Game-Boy-Spiele, die sogar bis zu dreizehn Farben darstellen können. So erscheinen mit der Markteinführung Mitte Juli auch die beiden Klassiker *Donke Kong* und *Tetris* mit eingebautem 13-Farben-Modus.







Die Klassiker Donkey Kong und Tetris kommen im Juli für den Super Game Boy in Farbe!

Nintendo-32-Bit-Konsole

In letzter Sekunde erreichte uns noch eine sensationelle Meldung: Nintendo hat für Anfang nächsten Jahres eine 32-Bit-Konsole angekündigt, die mit Project Reality nichts zu tun hat. Das Gerät soll einen eingebauten, holographischen LCD-Bildschirm besitzen, so daß Pseudo-3D-Spiele möglich sind. Technische Daten gibt's natürlich keine, aber das sind wir von Nintendo ja schon gewohnt. Das Ganze soll unter 200 Dollar kosten (hahaha) und im November vorgestellt werden. *rk/tet/rz*