

Mit der ungewöhnlichsten Konsole der 90er-Jahre bringt Nintendo Virtual Reality ins Kinderzimmer. Das 3D-System beendet die Karriere des Hardware-Genies Gunpei Yokoi und nimmt Nintendo den Nimbus der Unfehlbarkeit.

Nintendo Virtual Boy

Japan, 1995



Frontaler Faustschlag: Langes Virtual-Boy-Spielen sorgt für Kopf- und Nackenschmerzen (Teleroboxer, 1995).

3D-Grafik, die dem Betrachter räumlich vor Augen steht, ist das uneingelöste Versprechen der Unterhaltungsindustrie. In den 90er-Jahren ist „Virtual Reality“ in aller Munde, Bilder von klöbigen Brillen geistern durch die Medien. Auch die Konsolenhersteller nehmen die Forschung wieder auf, um stereoskopische Grafik für jeden Spieler erschwinglich zu machen.

Marktführer Nintendo gibt einer Konsole mit Stereografik den Vorzug über CD-Hardware. Mit amerikanischer LED-Technik und 32-Bit-Chip von NEC entsteht unter der Leitung des Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi ein doppeltes Display – eins für jedes Auge. Yokoi ist Spezialist für mobiles Spielzeug und neuartige Konsolen, doch sein letztes Nintendo-Design steht unter einem schlechten Stern: Aus Kostengründen wird auf Farbdarstellung verzichtet (alle Spiele erscheinen rot auf

Verkaufte Geräte:	1 Million
Spiele:	22
Spiele auf:	Modul
Entwicklung bis:	1995
Q & A:	✖



schwarz), aufgrund von Sicherheitsbedenken und Gewicht lässt sich der Virtual Boy nicht frei tragen. Im Gegensatz zu anderen 3D-Brillen ist das Gerät eine unbewegliche Tabletop-Konsole auf Stelzen.

Der 3D-Eindruck der stationären Brille ist gut, doch lange Sitzungen strapazieren Augen, Nacken und Rücken. Bereits vor der Veröffentlichung erntet das System Kritik und Spott. Als das Gerät im Sommer 1995 erscheint, sind die Verkäufe katastrophal. Angesichts der geplanten Einführung des N64 zeigt Nintendo keine Geduld mit seiner Cyber-Hardware. Auf der Nintendo-eigenen Shoshinkai-Show im Herbst 1995 wird das Gerät nur noch auf kleiner Fläche gezeigt. Nach einer Handvoll Spiele widmen weder Nintendo, noch die Fremdhersteller Atlus, Kemco und Hudson dem Gerät weitere Software. Der Europa-Start wird erst verschoben, dann ganz abgesagt. Als der Virtual Boy ein Jahr später für unter 100 Dollar verramscht wird, hat Gunpei Yokoi seinen langjährigen Arbeitgeber bereits verlassen.



Den Räumlichkeitseffekt erzeugt Nintendo durch versetzte Bilder für beide Augen und durch Parallax-Scrolling.