

Eine spannende Vision wird zur Megapleite: Mit einer Game-Boy-Ergänzung wollte Nintendo die dritte Dimension endlich greifbar machen.

Allein durch sein futuristisches Design ist der Virtual Boy in ieder Videospielsammlung ein echter Blickfang. Da er wie Blei in den Regalen japanischer und amerikanischer Shops lag. wurde er schnell verramscht - für 30 US-Dollar konnte man das Grundoerät anno 1995 mitnehmen. Die Goldgräberstimmung ist aber längst Geschichte: Ein neuwertiger Virtual Bov wird auf Ebay heute um 150 Euro angeboten, Gebrauchte Handhelds ohne Verpackung gibt's immerhin ab 40 Euro. Bei den Spielen variieren die Preise ebenso deutlich, weil einige Modu le recht selten sind: "Space Invaders" kostet ab 170 Euro, die Spiele "Virtual Lab", "Virtual Bowling" und "SD Gundam: Dimension War" können gar mit über 300 Euro zu Buche schlagen (alle nur in Japan erschienen). Zum Glück handelt es sich dabei nicht um die qualitativ hochwertigsten Titel: Vorzeigespiele wie "Mario Tennis", "Warioland" und "Red Alarm" sind für 30 Euro zu haben.

Statt dem Original-Netzteil (30 Euro) für Steckdosen in Übersee besorqt Ihr Euch besser den 'AC Adapter Tap' für etwa 40 Euro: Damit lässt sich der Virtual Boy an ein einheimisches Universalnetzteil stöpseln. Das Linkkabel für die Zweispieler-Modi einiger Titel sucht Ihr vergeblich, es wurde nie verkauft.

Bastler finden jedoch auf Fanseiten wie www.vr32.de (unter 'Werkstatt') eine Bauanleitung

In einem japanischen Sammlerladen haben wir's Ende Sentember entdeckt-"Space Invaders" kostet hier umgerechnet 175 Euro (rund 26,000 Yen).

Das 'AC Adapter Tap' wird anstelle des Ratteriefachs ans Joynad nesteckt Im Inneren lässt sich ein Universalnetzteil anschließen.

Stellt Euch ein Handheld vor, das so groß und auch fast so schwer ist wie ein Ziegelstein, deshalb einen Metallständer benötigt und obendrein ein externes Joypad besitzt - das klingt unglaublich? Es wird noch besser: Das ominöse Gerät kommt nicht aus dem Ostblock oder Taiwan, sondern vom berühmtesten Handheld-Hersteller der Welt, 1994 präsentiert Nintendo auf der hauseigenen Messe Spaceworld den verdutzten Besuchern seine revolutionäre Ergänzung zur Game-Boy-Serie: Der Virtual Boy wurde zum größten Flop der Firmengeschichte und markiert den Wendepunkt in der steilen Karriere des Nintendo-Entwicklers Gunpei Yokoi, Trotz seines Misserfolges ist der Virtual Boy aber kein Stück Schrott, sondern ein einzigartiges Spielerlebnis: Wer erst einmal seine Nase rein steckt. kann sich leicht verlieben.

### — Der 3D-Hype –

Angefangen von den Game&Watch-Handhelds der 80er-Jahre bis zum heute erfolgreichen DS landet Nintendo einen mobilen Volltreffer nach dem anderen: Wie konnte man also 1995 einen solchen Klotz an den Start bringen? Nach dem Aufkommen der ersten 3D-Spiele ist Mitte der 90er für Spielentwickler die virtuelle Realität der scheinbar nächste Schritt in die Zukunft: Diverse Konsolenhersteller versprechen später nie erschienene 3D-Brillen und -Handschuhe. Von selbigen Zukunftsvisionen beflügelt, wagt Nintendo den Spagat und entwickelt eine transportable 3D-Brille, die mit erschwinglicher Technik auskommt: Die räumlichen Bilder des Virtual Boy erzeugen zwei LED-Displays mit je 384x224 Lämpchen, die in vier Rottönen leuchten. Über verstellbare Spiegel und Linsen werden die beiden separaten Bilder auf die Augen des Spielers projiziert. So entsteht ein 3D-Effekt, wie man ihn von 3D-Fotos kennt, die Ihr mit einer halbseitig blau und rot gefärbten Brille anschaut. Die Obiekte erscheinen auf zwei Ebenen, das Verfahren nennt sich Stereografie. So kann etwa Wario in den Hintergrund hüpfen.

Allein der 3D-Effekt zählt:



Auch wenn's web tut, ich habe meinen Virtual Boy sofort ins Herz geschlossen, Natürlich taugt die Kuriosität wegen der vielen Mankos und mannels Software nicht zum Dauereinsatz: für gelegentliche Sessions sind die wenigen Toptitel aber ausreichend. Außerdem sorgen regelmäßig Freunde dafür, dass der Virual Boy nicht verstaubt: Das futuristische Design des Geräts weckt die Neugierde iedes Spielers und die originellen 30-Effekte machen Spielenartys zu einem individuellen Erlebnis - auch wenn trotz abwechselndem Spielen spätestens nach 40 Minuten wieder Schluss ist. Die Augen können dann nicht mehr

wenn's auf der vorderen Ebene nicht weiter geht. Unsere 'einseitigen' Bilder können Euch daher nur einen begrenzten Eindruck der tatsächlichen Grafik geben.

Mit Zoom-Effekten holen die Entwickler noch mehr aus der Technik heraus: Bälle und Fäuste scheinen Euch aus dem Hintergrund direkt ins Gesicht zu fliegen. womit "Mario Tennis" und "Teleroboxer" jedem Spieler Laute der Überraschung entlocken. Die seitlich angebrachten Stereo-Lautsprecher machen das 3D-Erlebnis komplett, damit könnt Ihr den Ball am Ohr vorbeizischen hören.

Für das symmetrische Joypad müssen Spieler ebenfalls umdenken: Beide Daumen ruhen auf Steuerkreuzen, die vier Tasten da-

## DHOCHKARATIGE UMSETZUNGEN





INSMOUSE NO YAKATA





PANIC BOMBER

Innovative Toptitel sind auf dem Virtual Boy leider die Ausnahme. Die meisten Spiele setzen auf den virtuellen Überraschungseffekt und sind wanings kompley als yergleichbare Titel für den Game Roy Ausgefallene Sniel-Modi sucht Ihr vergeblich und beim "Golf" gibt's z.B. nur einen Kurs mit 18 Löchern, Trotzdem sind die meisten Spiele für ein naar Runden unterhaltsam. Die simple Struktur kommt der Verständlichkeit zugute: Auch die japanischen Versionen lassen sich meist problemios handhaben.

zwischen kommen selten zum Einsatz. Für die Action gibt's dicke Buttons an der Unterseite, die sich dank der Pistolengriffe am Gehäu-

VERTICAL FORCE

## se schnell drücken lassen. — Techniktortur —

Für den Misserfolg des Virtual Boy sind nicht nur seine Abmessungen verantwortlich: Das rote Display reizt Eure Augen wie ein Pfefferspray. Nintendo empfiehlt alle zehn Minuten eine Pause und richtet dafür sogar eine automatische Pause-Funktion ein.

Außerdem muss man sechs AA-Batterien ins Joypad stecken, die selbiges mächtig schwer machen. einzigartiges Spielerlebnis exzellent abgestimmter Stereo-Sound originelles Sammlerstück teilweise auter 3D-Effekt

- In hoher Stromverbrauch zu schwerer Controller Augen schmerzen nach 10 Minuten
- recht klotzig und unhandlich kaum Software Das getrennt erhältliche Netzteil

lässt sich nur ans Batteriefach klemmen, dann habt Ihr gleich zwei Kabel am Joypad. Und es wird noch ungemütlicher: Ihr spielt in gebückter Haltung und holt Euch daher schnell einen steifen Nacken, Es bleibt verständlich, dass Japaner und Amerikaner damals keine 150

Startorole >> 15.000 Yen (Japan Prozessor >> 32-Bit-RISC-CPII mit 20 MHz Taktfrequena

Bildschirm >> LED-Dualscreen Auflösuna 384 v 224 Pivel Farben 4 Rottöne

>> 5 Kanăle und 1 digitaler, Stereo

Spielemedium >> Modul Spiele-Anzahl >> 22

Euro fürs Grundgerät auf den Tisch legen wollten: Innerhalb weniger Monate wurde die geplante Veröffentlichung in Europa abgeblasen und die Produktion des Virtual Boy eingestellt. oe

# D VIRTHELLE DAHERBRENNER

## WARIO LAND Nintendo, 1995

Der 3D-Ausflug des Nintendo-Griesgrams ist das beste Spiel für den Virtual Boy. Die verzwickten Hüpflevels stellen Euch vor immer neue Herausforderungen: Mal sucht Ihr auf zwei Fhenen nach dem korrekten Pfad zum Ausgang, mal passiert Ihr Morgensterne und Kanonenkugeln - die aus dem Hintergrund nach vorn schnellen! Das Abenteuer ist so komplex wie "Wario Land" für den Game Boy: Mit diversen Hüten lernt Wario etwa fliegen und Feuer spucken.



Im überfluteten Teil seines Schlosses muss Wario an Abwasserrohren vorbeitauchen, aus denen bissige Fische schnellen.

# GALACTIC PINBALL

Intelligent Systems, 1995

Vier Flipper auf einem Modul: Alien, Ufo, Colony und Cosmic sind mit animierten Überraschungen nur so gespickt. So fliegen auch mal Asterniden oder ein Sternkreis durchs Bild, die Ihr mit dem Fadenkreuz aufs Korn nehmt. Über die vielen Schalter lassen sich auch neue Tischelemente finden: Fin Ufo platziert etwa einen Totenschädel im Raum, dessen Gebiss Ihr mit der Kugel treffen müsst. Wer fleißig sucht, entdeckt sogar einen geheimen Bonuslevel.



Macht mächtig Eindruck: Die galaktischen Pinball-Aufbauten schweben im virtuellen Raum.

### RED ALARM T&E Soft, 1995

Die 3D-Ballerei "Red Alarm" unterhält nicht nur mit der ungewöhnlichen Wireframe-Ontik. auch die gefühlvolle Steuerung gefällt. Es ist nicht leicht, den Gleiter durch die fünf Levels zu manövrieren und Feinde im virtuellen Raum zu treffen. Zum Glück gibt's Upgrades. die Fure Feuerkraft verhessern Nehen den Flügen durch röhrenförmige Welten erwarten Fuch Arena-Schlachten mit Obermotzen: Sneziell hier experimentiert Ihr mit der Schub-



☐ Lasst Euch nicht täuschen: Der grandiose 3D-Effekt von "Red Alarm" kommt in Bildern nicht zur Geltung.

## MARIO CLASH Nintendo, 1995

"Mario Clash" erweitert den Plattform-Klassiker "Mario Bros." um eine zweite Ebene im Hintergrund: Durch Röhren kann man die Ebene wechseln, Knifflig wird die Jagd auf Goombas und Geister durch die Wurfattacke mit dem Panzer, den Ihr Schildkröten abnehmt Ihr könnt ihn in den Vorder- hzw. Hintergrund schleudern und so Feinde in der ieweils anderen Fhene treffen. In den 99 Levels erwarten Euch auch Fallen wie rutschiges Eis und herabfallende Zapfen



Doppelt hält besser: Hier knüpft sich Mario eine Kröte auf der hinteren Spielebene vor.