10/96 Oktober • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • Lit 9500 C 30368

100%NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO64 GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

- Donkey Kong Biographie
- Die genialen Welten von Super Mario 64



Tests & Infos

- Lufia II (SNES)
- Winter Gold (SNES)
- Sword of Hope 2 (GB)
- Spy vs. Spy (GB)
- Iron Man / X-O Manowar (GB)

Reportagen

- Virtual Boy – Geheimtip oder Mega-Flop?
- Super Street Fighter Alpha 2
  Demnächst für SuperNES



Offiziell bestätigt:

Das Nintendo64 erscheint im März ´97 in Deutschland!

Alle Infos im Heft



PILOTWINGS 64

EXKLUSIV-BERICHT ZUM NINTENDO64-ÜBERFLIEGER

X-PLAIN VERLAG

TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS

4 393036 806804 10

REPORTAGE

Virtual Boy Die rot

Seit einigen Monaten planen wir bereits einen Virtual-Boy-Report, doch die seit nahezu einem Jahr versprochenen Top-Titel, die den Virtual Boy aus seinem Dornröschenschlaf reißen sollten, lassen immer noch auf sich warten. Mittlerweile sieht es sogar so aus, als sei das Gerät im Gegenteil sanft entschlummert, und so wird die Software-Übersicht eher zum Nachruf.









Gumpei Yokoi war einer der altgedientesten Mitarbeiter von Nintendo Japan. Nicht umsonst wird der freundlich wirkende, leicht ergraute Mann in seinen 60ern als einer der Väter von Nintendos Erfolg bewundert. Neben dem Spiele-Genie Shigeru Miyamoto war Yokoi eine der Trumpfkarten der Firma und seit seiner Anstellung 1968 für den bahnbrechenden Erfolg der *Game & Watch*-LCD-Spiele in den frühen 80er Jahren, vor allem aber für die Erfindung des Game Boys, einem der erfolgreichsten Unterhaltungsgeräte unserer Zeit, verantwortlich.

Neben den innovativen Hardware-Basteleien schuf Yokois Entwicklungsabteilung R&D 1 (Research & Development 1) unabhängig von Miyamotos Mannen Videospielklassiker wie die *Metroid*-Reihe, die frühe NES-Perle *Kid Icarus* und die *Super Mario*-Serie für den Game Boy.

Nachdem der Game Boy seit 1989 seinen bis heute ungebrochenen Siegeszug feierte, wartete die Welt der Videospiele gespannt darauf, welchen Trumpf Gumpei Yokoi als nächstes aus dem Ärmel ziehen würde ...

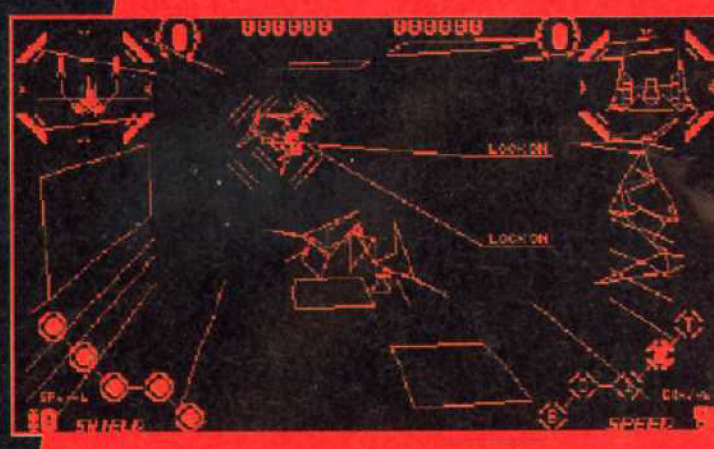
Diskutiert und vermutet wurde natürlich viel: Von Game-Boy-Nachfolgern mit Farbbild – kleiner, bunter, besser – bis hin zum tragbaren SNES reichte die Palette der Gerüchte. Erst 1994 klärte sich der Nebel um das nächste große Vorhaben von R&D 1. Kurz nach der Ankündigung der zukünftigen Traumkonsole Project Reality (bzw. Ultra 64/Nintendo[64]) verbreitete Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi die Kunde von einem bald erhältlichen, tragbaren 32-Bit-Wundergerät. Das sogenannte VR 32 sollte ohne herkömmliche Bildschirme auskommen und doch zum erschwinglichen Preis virtuelle Welten eröffnen. Ansonsten ließ er die Fachwelt über die genaue Darstellungsart im unklaren, durch die nebulösen Ankündigungen wurden Spekulationen Tür und Tor geöffnet. Bodenständige Gemüter vermuteten ein Projektionsgerät, hochtrabende Erwartungen zielten eher in Richtung Cyberspace: Nicht weniger als ein Virtual Reality Headset hätte Nintendo in der Planung. Doch auf der Shoshinkai im November 1994 wurde dann einem etwas ungläubigen Publikum der Virtual Boy präsentiert: Eine überdimensionale Skibrille, die nicht einmal tragbar war und Erinnerungen an den ominösen Guckkasten von Spock aus *Raumschiff Enterprise* wachrief. Das einzige, was dem Game Boy glich, war der Farbmangel: Nur Rot und Schwarz konnte der VB darstellen.

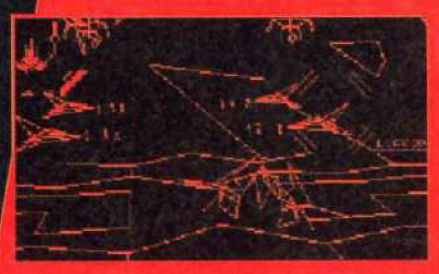
Das Besondere an der Sache war und ist, daß zum erstenmal Spiele in echter 3D geboten werden. Schlägt ein Gegner beim Tennis eine Rakete in Richtung des Spielers, fliegt der Ball bedrohlich realistisch auf ihn zu, rast man in einem Raumschiff durch Vektor-Welten, sind die Tiefen der Level greifbar nahe.

Der ausgeprägte 3D-Effekt und das damit verbundene Spielereignis ist zweifellos äußerst ungewöhnlich, über die eindeutigen Mängel der Maschine konnte das jedoch nicht hinwegtäuschen: Die krasse Farbkombination aus Rot (dank der verwendeten LED-Technologie) und tiefem Schwarz ist derart anstrengend für die Augen, daß Dauerspielen kaum möglich und noch weniger empfehlenswert ist. Nicht umsonst ist in der Hardware eine Auto-Pause-Option eingebaut, die Spiele nach ca. 10 Minuten auto-

Mit Nintendo in den Cyberspace?

Red Alarm

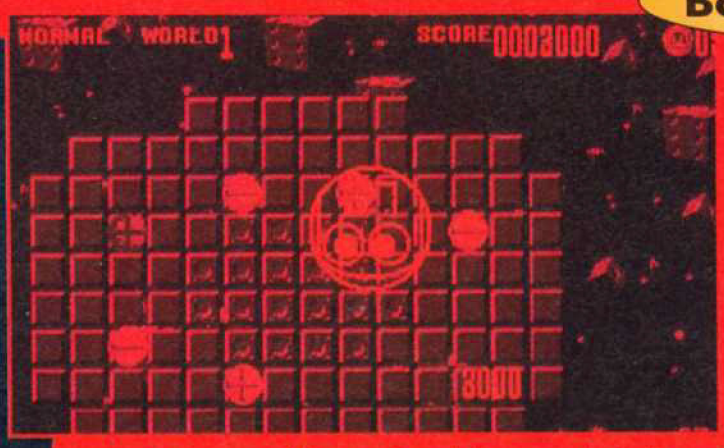




Red Alarm ähnelt dem SNES-Spiel StarWing, bietet allerdings keine Polygon-, sondern nur Drahtgittergrafik

-schwarze 3D-Revolution?

Bound High

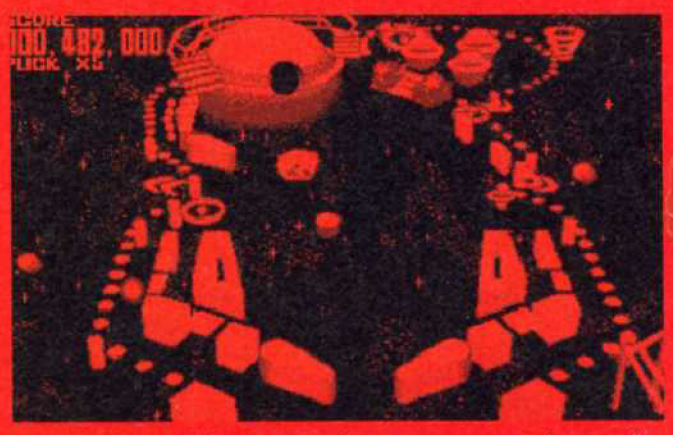




Mit einem unablässig auf- und abspringenden Ball müssen (zumeist kreisförmige) Gegner plattgehüpft werden, wobei die wegbrechenden Plattformen ein zusätzliches Hindernis darstellen. Bound High ist zwar kurzfristig unterhaltsam, aber bei weitem nicht der angekündigte Knaller

Galactic Pinball





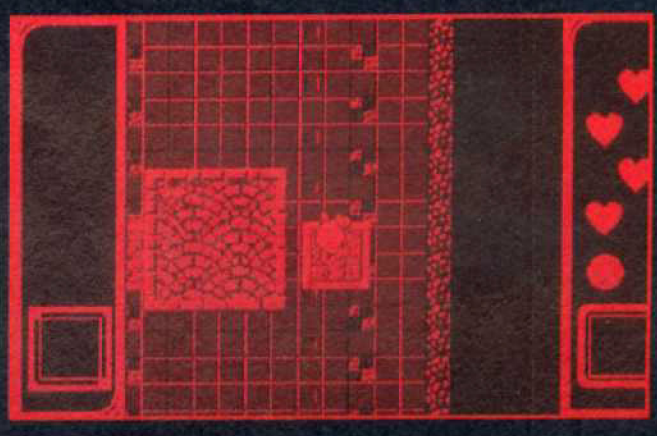


Der Flipper überzeugte durch gute Spielbarkeit, zahlreiche versteckte Bonusräume und originelle Shoot-'em-Up-Einlagen aus dem Metroid-Universum. Rückblickend eines der besten VB-Spiele

Dragon Hopper

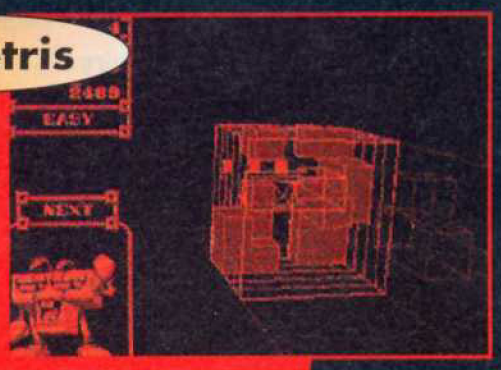
Das Action-Adventure Dragon Hopper *ist nicht mehr als ein müder Versuch, Erinnerungen an* Zelda *zu wecken. Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, mit dem namensgebenden Drachen von einer Plattform zur nächsten zu springen*





matisch unterbricht. Hinzu kommt neben der Tatsache, daß die meisten VB-Spieler permanent mit Nackenstarre und der nagenden Frage, warum denn ein statisches Tischgerät hauptsächlich für Batterien ausgelegt ist, zu kämpfen haben. Auch technisch bleibt nach den aufwendigen 3D-Berechnungen nicht allzuviel von der 32-Bit-Power übrig, und so erinnern die Spiele stark an rot-schwarze SNES-Super-FX-Produkte. Schlimmstes Versäumnis ist allerdings der Sound, denn der kam kaum über das Fiepen des Game Boys hinaus – bloß mit mehr Stimmen gleichzeitig und einigen kläglichen Digi-Effekten. Einziges Argument für die Tragbarkeit war die Möglichkeit, zwei Virtual Boys via Link-Kabel zu koppeln. Wenigstens eines der großen Verkaufsargumente des Game Boys sollte der neue „Boy" auf seiner Seite haben.

3D-Tetris



3D-Tetris konnte den Erfolg des Game-Boy-Originals nicht wiederholen



Auch Nintendos Marketing-Strategen fiel die Erklärung für die unausgewogenen Tugenden des schwergewichtigen „Boys" nicht ganz leicht – doch Fans der Firma machten sich angesichts der angekündigten bahnbrechenden Spiele noch keine so großen Sorgen. Die Verfehlung der selbstgesteckten Ziele der handlichen Tragbarkeit beim GB-Nachfolger hätte jedoch noch verschmerzt werden können, wenn Nintendo nicht der Kardinalfehler bei der Einführung einer neuen Hardware unterlaufen wäre: das Fehlen zugkräftiger Software. Und gerade das ist ja normalerweise Nintendos Stärke. Hiroshi Yamauchi betonte von jeher, wie wichtig gute, exzellente Spiele für die Einführung eines neuen Geräts seien – Segas Hardware-Flops, Mega-CD und 32X, sollten Warnung genug sein.

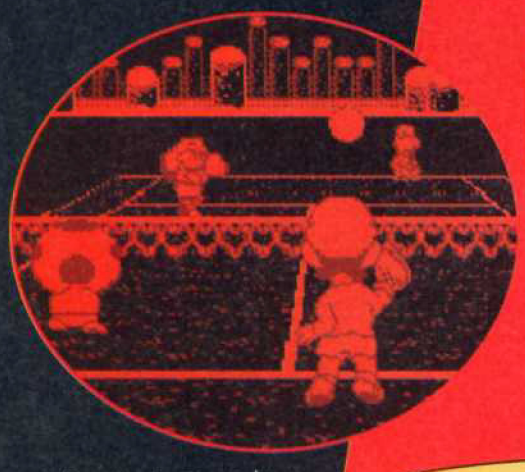
Die erste nicht tragbare Handheld-Konsole

Am 21. Juli 1995 in Japan und kurz darauf im September 1995 in den USA war die Stunde der Wahrheit gekommen: Mit großem Werbeaufwand startete Nintendo das große rot-schwarze 3D-Erlebnis. Wie angekündigt, traten von Nintendo selbst *Teleroboxer*, *Mario's Dream Tennis* und *Galactic Pinball* in den Ring, von T&E Soft erschien der 3D-Ballerer *Red Alarm*.
Völlig unverständlich blieb bis heute, warum Maskottchen Mario nicht auf bewährtem Jump& Run-Terrain auftrumpfte, sondern auf dem Tennisplatz mit der bekannten Star-Riege (Prinzessin, Yoshi usw.) die Filzkugel über das Netz lupfte. Nicht einmal der Link-Modus wurde genutzt. Ganz nett war das Tennisspiel ohne Frage,

REPORTAGE

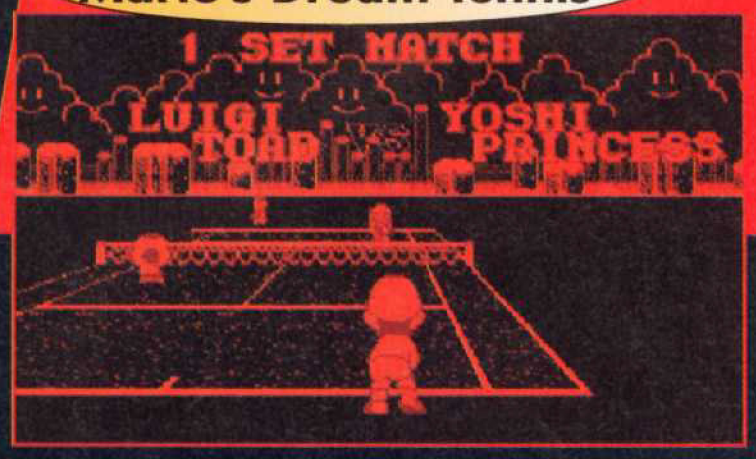
Virtual Boy

Die rot-schwarze 3D-Revolution?

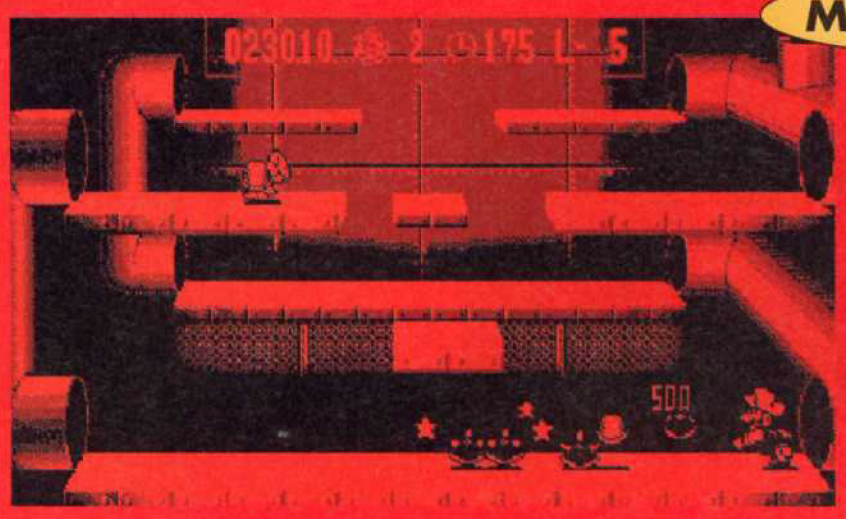


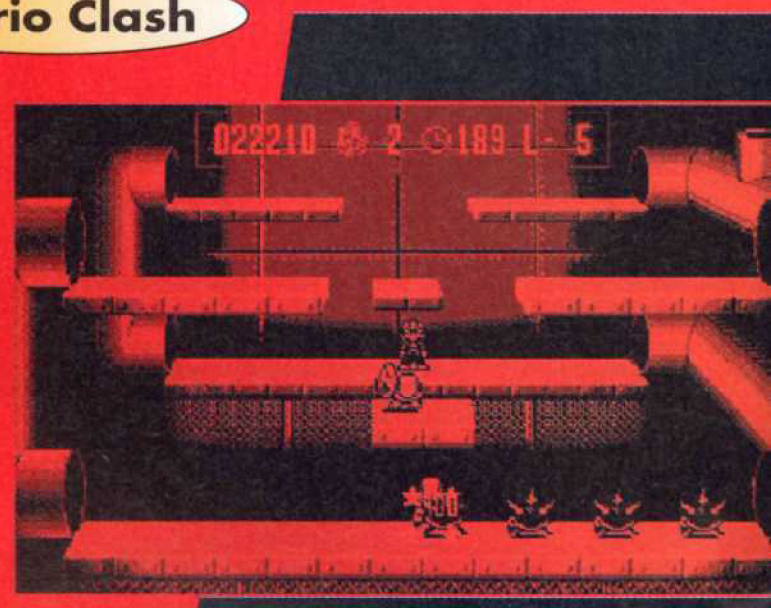
Das Mario-Tennis bietet zwar einen netten 3D-Effekt, stellt aber kein Kaufargument für den Virtual Boy dar. Besonders vermißt man einen Zweispieler-Modus per Link-Kabel

Mario's Dream Tennis



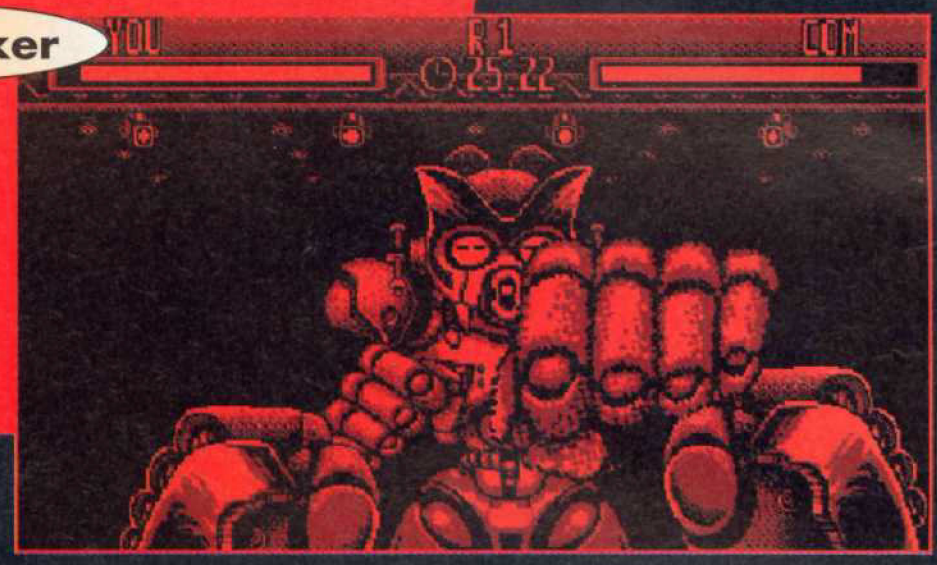
Mario Clash





Mario Clash basiert auf dem klassischen Mario Bros. – mit dem Unterschied, daß das Spielgeschehen in mehreren Ebenen abläuft

Teleroboxer



Der Launch-Titel Teleroboxer ist eine futuristische Variante von Punch-Out, die bei weitem nicht die Klasse des Vorbilds erreicht

der Reißer, der zum Kauf der Hardware animierte, blieb jedoch aus. Angesichts des lahmen Angebots der ersten Stunde fiel den ersten Kritikern nun auch unangenehm auf, daß kaum namhafte Dritt-Hersteller mit an Bord waren.

Nach dem schwachen Start ging es mit mäßiger Software weiter. Hudson Softs *Tetris*-Verschnitt *Panic Bomber* bot altbekanntes 2D-Gameplay, dreidimensional wären lediglich die Hintergründe. Viel Linderung für den Premieren-Kater brachten die folgenden Spiele von Bullet-Proof Software mit *3D-Tetris* und Atlus' uninspiriertem *Gauntlet*-Verschnitt *Jack Brothers* auch nicht gerade. *3D-Tetris* bestach durch un-übersichtliche, echte 3D und das erneute Ignorieren der deutlich am Gerät sichtbaren Link-Buchse – neben *Mario Tennis* sicher eines der schlimmsten Versäumnisse in diesem Bereich (Man erinnere sich an den gewaltigen Suchtfaktor des Game-Boy-*Tetris* dank Link-Kabel ...).

Einige Monate später stand mit *Mario Clash* ein weiterer Nintendo-Titel in den Startlöchern – wiederum ohne Zweispieler-Modus. Aufbauend auf der uralten *Mario Bros.*-Idee mußte man in fixen, nichtscrollenden Leveln auf Gegner springen und die dann ins Nirvana befördern. Der Gag dabei war die echte 3D des Raums, wodurch ein ständiger Wechsel von hinten nach vorne nötig wurde.

Gleichzeitig mit *Mario Clash* sollte eigentlich auch das erste Jump&Run in klassischer Nintendo-Tradition erscheinen, doch *Virtual Boy Wario Land* verschob sich auf Weihnachten des Jahres – und lies so dem originellen Vertikal-Shooter *Vertical Force* von Hudson Soft das Feld, der mit verschiedenen Spielebenen und einem Augen-ermüdenden Einsatz der eingeschränkten ‚Farb'-Töne eine gesundheitlich zwar fragwürdige, ansonsten aber willkommene Bereicherung des Angebots war.

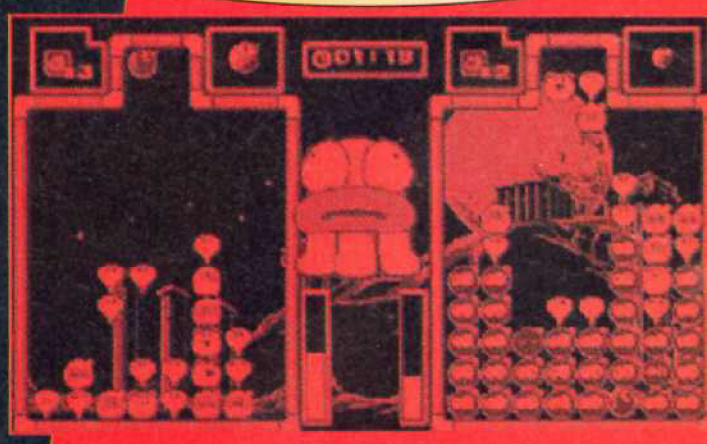
Zum erstenmal Farbe bekennen mußte Nintendo-Boss Yamauchi angesichts der Virtual-Boy-Entwicklung Ende November 1995 auf der N64-Debüt-Messe. Selbstkritisch bekannte er, daß Nintendo zwar ein innovatives Produkt hätte, die Software aber das Potential, das in dem 3D-Gerät steckt, bei weitem nicht ausreizt. Im Frühjahr 1996 wolle man mit dem Virtual Boy noch einmal bei Null beginnen, mit einer Reihe kommender Top-Titel solle das Ruder noch einmal herumgerissen werden.

Der erste, daraufhin erschienene Titel machte dann auch Hoffnung: Im Falle des sehr guten *Wario Land* traf Yokois R&D 1 dann auch wenigstens auf dem Level ihres Game-Boy-Wario-Abenteurs ins Rot-schwarze. Neben guten 3D-Effekten, exzellenter Steuerung und wirklich innovativer Nutzung der 3D-Mehr-Ebenen-Darstellung bot *Wario Land* endlich die von Nintendo normalerweise gebotene Spieltiefe und Abwechslung – wenn auch im Rahmen eines klassischen Jump&Runs und nicht mit der Genialität eines *Super Metroid* oder der Miyamoto-Spiele.

Doch kurze Zeit später entpuppte sich der zweite Ansturm als Sturm im Wasserglas: In den vergangenen sechs Monaten erschien neben Kemcos *Virtual Leaque Baseball*, einer ebenso unbedeutenden Golf-Variante von T&E Soft, *Nester's Funky Bowling* von Nintendo und Oceans

Das beste Virtual-Boy-Spiel: *Wario Land*

Panic Bomber

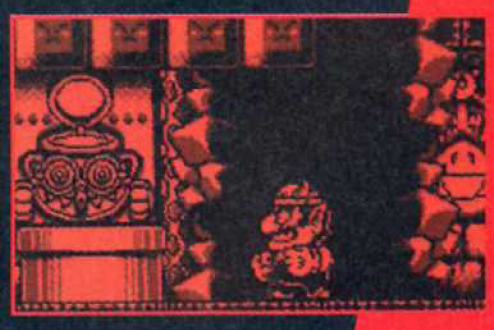


Ein weiterer Tetris-Clone: Hudson Softs Panic Bomber. Nur die spärlichen Hintergründe scrollen in 3D

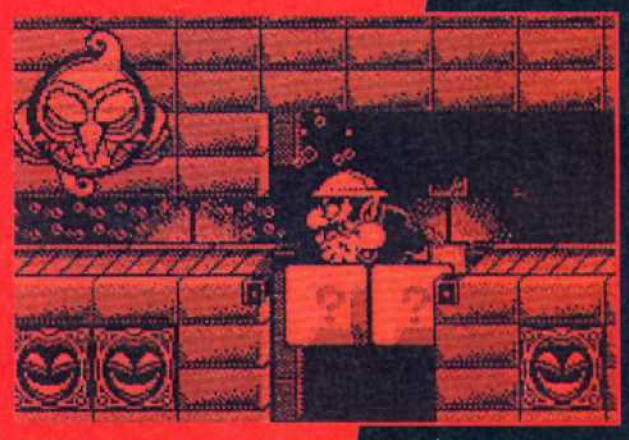
Baseball











Virtual Boy Wario Land *ist eindeutig das beste Spiel für den VB*

Virtual Boy Wario Land





Abgesehen davon, daß Wario zwischen Vorder- und Hintergrund-Ebenen wechseln konnte, gab es keine gravierenden unterschiede zum Game-Boy-Spiel

Bei dem originellen Ballerspiel mußte man permanent die Flughöhe wechseln, setzte jedoch dabei sein Augenlicht aufs Spiel

unsäglichem 3D-Wasser-Shooter *Waterworld* kein weiteres Spiel mehr. Das angekündigte *3D-Bomberman* von Hudson Soft wurde ebenso eingestampft wie eine ganze Reihe anderer, höchst zweifelhafter Produkte zumeist unbekannter Herstellerfirmen.

Geradezu verschämt zeigte Nintendo auf der diesjährigen E3 die angekündigten weiteren „Knaller": *Bound High* und *Dragon Hopper* – kaum geeignet, den Virtual-Boy-Verkaufszahlen neues Leben einzuhauchen.

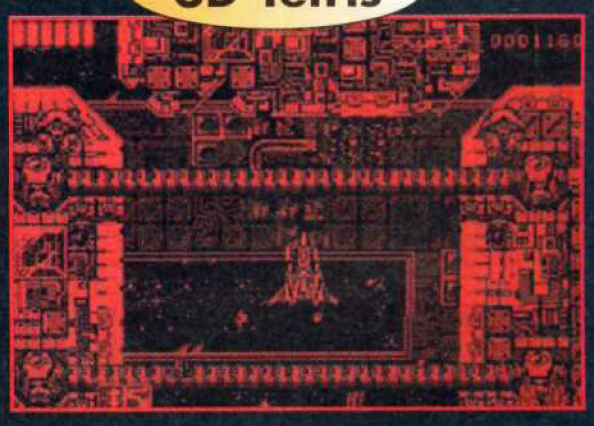
Offiziell nennt Nintendo den Virtual Boy natürlich keinen Flop, doch nichts anderes ist er: Nach den ursprünglichen Plänen sollten allein in Japan drei Millionen Geräte verkauft werden – Schätzungen zufolge gingen in Fernost und den USA gerade einmal 200.000 Einheiten über den Ladentisch.

Das traurige Ende der Geschichte ging in den hektischen Start-Tagen und den bombastischen Meldungen um das N64 beinahe unter: Während am 25. August ganz Japan nach einer Feiertags-Woche wieder zur Arbeit antrat, blieb einer zu Hause: Gumpei Yokoi. Schlicht und ohne größere Worte erklärte er, daß er sich von Nintendo trennen und aufs Altenteil zurückziehen würde – ein trauriges Ende für eine der bedeutendsten Figuren Nintendos und der gesamten Videospiel-Industrie. Offizielle Erklärungen über das Warum und Wieso gibt es natürlich nicht, es ist jedoch nicht unwahrscheinlich, daß Hiroshi Yamauchi ihn aufgrund des Virtual-Boy-Debakels aufs Abstellgleis schob.

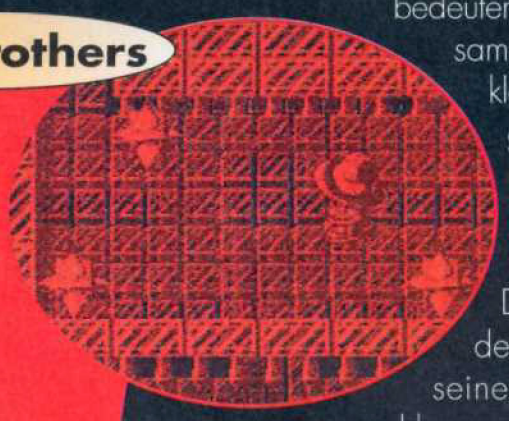
Damit dürfte das Kapitel Virtual Boy in der Geschichte Nintendos kurz nach seiner Eröffnung bereits wieder abgeschlossen sein. Hätte Nintendo den Launch der Konsole planvoller durchgeführt – mit *Mario Clash* als Pack-in-Game – plus *Wario Land*, *Zelda* und anderen Top-Titeln und vor allem dem geplanten Link-Kabel zum Start – hätte sich alles ganz anders entwickeln können. So wird der Virtual Boy, die nicht tragbare Handheld-Konsole, als Makel in Nintendos Geschichtsbuch zurückbleiben. Spricht man heute Nintendo-Angestellte auf das Gerät an, erhält man die Auskunft, es sei ein guter Test gewesen – ein Test wofür, das bleibt allerdings offen.

Julian Eggebrecht/kdh

3D-Tetris

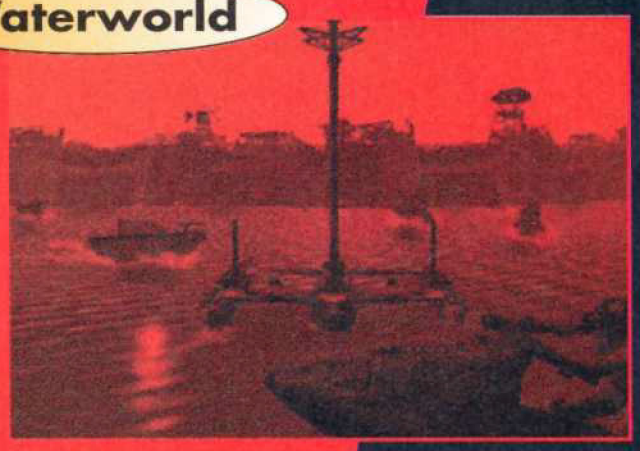


Jack Brothers



Atlus versuchte sich auf dem Virtual Boy mit einer Variante des Klassikers Gauntlet. Ein weiteres mittelmäßiges Spiel in der Software-Palette

Waterworld





Gumpei Yokoi, der ehemalige Chef von Nintendos Entwicklungsabteilung R&D 1. Zu seinen Erfolgen zählen das allererste Nintendo Spielzeug von 1969 (Ultra Hand) die Game & Watch-LCD-Spiele, der Game Boy, Metroid und Kid Icarus. Später stolperte er jedoch über den Virtual Boy.