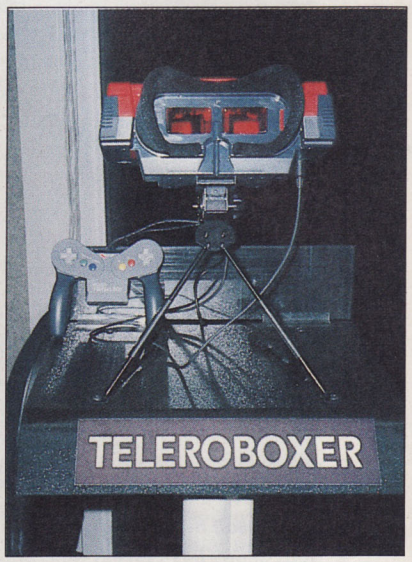
In der VG 1/95 hatten wir schon ausführlich über den *Virtual Boy* berichtet, während der Winter-CES in Las Vegas durften wir das Gerät erstmals selbst testen.

VIRTUAL BOY



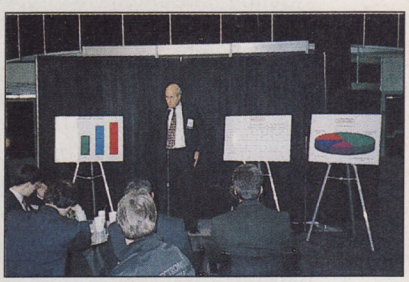


Wolfgang begutachtet etwas gequält den Virtual Boy. War es das Gerät oder sein Schlips?



Außer "Teleroboxer " bekamen wir auf der CES nur noch "Space Pinball" zu Gesicht.

Am ersten Messetag machten wir uns in aller Herrgottsfrühe auf den Weg zum Nintendo-Stand, um uns bei Kaffee und Donuts von Peter Main über Nintendos Zukunftspläne informieren zu lassen. Die Kollegen von der lieben Konkurrenz schliefen währenddessen wohl den Schlaf der Gerechten, denn es ließ sich außer uns niemand aus Good Old Germany blicken (oder lag es an den Einladungen?). Nachdem sich Peter Main eine Stunde lang über die Zukunft der 16-Bit-Konsolen, Ultra 64 und den Virtual Boy ausgelassen hatte, wurde er endlich konkreter. Nach den zwiespältigen Reaktionen auf Nintendos 32-Bit-Konsole während der Shoshinkei-Messe im November in Tokio war Nintendo sehr darauf bedacht, zu betonen, daß es sich sowohl bei den bereitgestellten Geräten als auch bei der Software um Prototypen handele, die in erster Linie die 3D-Grafik-Möglichkeiten des Virtual Boys verdeutlichen sollten. Zu Beginn erhielt jeder Teilnehmer eine Art 3D-Brille, wie sie Ihr sie sicher vom TV kennt. In einem abgedunkelten Raum liefen sechs verschiedene Spiele auf Leinwänden, die man sich durch die Brille betrachten durfte. Der 3D-Effekt war dabei deutlich zu erkennen, grafisch konnte jedoch nur ein Mario-Jump'n'Run mit Parallax-Scrolling überzeugen, bei dem die Spielfigur mehrere hintereinanderliegende Spielebenen nutzen konnte. Zu sehen gab es außerdem noch ein *Starfox*-ähnliches Shoot'em Up mit Polygon-Grafik, einen Horizontal-Scroller von Hudson Soft und ein Rennspiel, das ein wenig an *Super Mario Kart* erinnert. Im nächsten Raum standen dann ca. zehn Virtual Boys, auf denen man wahlweise *Space Pinball* oder *Teleroboxer* antesten konnte. Beide Spiele überzeugten mich spielerisch nicht; obwohl der 3D-Effekt zu sehen war, trug er nichts zum Spielspaß bei. Grafisch liegt der Virtual Boy zwar klar über dem Game Boy, aber von einem 32-Bit-System erwarte ich doch mehr. Außerdem frage ich mich, inwieweit man den Virtual Boy überhaupt als "Portable" bezeichnen kann, denn er arbeitet zwar mit Batterien, aber wer schleppt schon gerne eine Konsole mit, die er auf ein Stativ stellen muß, um spielen zu können? Kurze Spielesessions in der U-Bahn, dem Flugzeug oder dem Schulhof fallen aus. Das Hauptproblem aber scheint mir der Preis zu sein: Warum sollte irgend jemand 200 Dollar für ein 32-Bit-System zahlen, das nur Rotschwarz-Grafik liefert, wenn er für nur 50 Dollar mehr ein Ultra 64 haben kann? *rz*

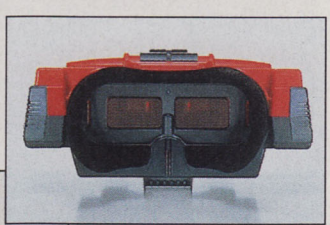


Peter Main, Nintendos Vice President of Marketing, während des PR-Frühstücks



Das VB-Joypad liegt wirklich exzellent in der Hand





Oben: Das Headset des VBs umschließt Eure Augen völlig

Links: Zum Spielen stellt man den Virtual Boy auf ein Stativ