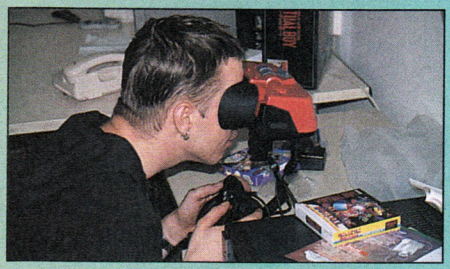
- Bomberman 3 _____ 112
- Obelix _____ 113
- Castlevania _____ 114
- Captain Commando _____ 115
- Secret of the Stars _____ 116

GAME BOY

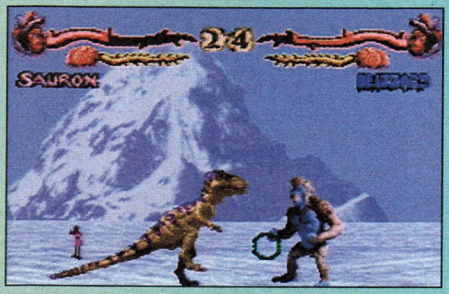
- Winter Gold _____ 117
- NHL Hockey _____ 117

TIPS & TRICKS

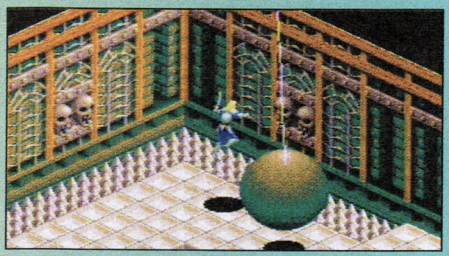
- Final Fantasy 3 _____ 46
- Lord of the Rings _____ 50
- Looney Tunes Basketball _____ 50
- Bubble Bobble 2 _____ 50
- Madden '95 _____ 50
- Aero the Acro-Bat _____ 50
- Syndicate _____ 52
- Clockwork Knight _____ 52
- Earthworm Jim Special Edition _ 54
- International Superstar Soccer _ 56
- X-Men: Mutant Apocalypse ____ 56
- Jungle Strike _____ 58
- Lemmings 2 _____ 58
- Theme Park _____ 58
- Judge Dredd _____ 59
- Golf ABC _____ 60



30 *Frisch eingetroffen: Jan ist wieder da und nimmt gleich den Virtual Boy unter die Lupe.*



110 *Primal Rage stapft von der Spielhalle auf Mega Drive, SNES und Game Boy.*



14 *Light Crusader ist das letzte 16-Bit-Spiel von Treasure (Gunstar Heroes).*

So also sieht Nintendos Anschluß an die Next-Generation-Konsolen aus. Nintendos erstes 32-Bit-Gerät soll Nachfolger für den Game Boy sein.

VIRTUAL BOY



Der Virtual Boy wird mit einem neu entwickelten Controller geliefert

Nach einigen Probespielen auf Messen konnten wir uns ja schon ein gewisses Bild von Nintendos "Game-Boy-Nachfolger" machen. Nochmal kurz zusammengefaßt: Der Virtual Boy ist ein stationäres 32-Bit-Videospielsystem mit Stereo-Optik (zwei Displays für 3D), Stereo-Sound und Spielen auf Modulbasis. Die Grafik wird über LED (selbstleuchtendes Display) in Rot (mit verschiedenen Helligkeitsstufen) auf schwarzem Hintergrund wiedergegeben. Der Controller beherbergt sechs Buttons, zwei Steuerkreuze und sechs Mignon-Batterien für die Stromversorgung (Adapter für Netzteil ist separat erhältlich). Als Import (z.B. über Flying Arts, 0231/802084) kostet das Gerät ca. 500 Mark, Spiele gehen für ca. 120 Mark über den Ladentisch. Derzeit besteht die Software-Palette aus fünf Spielen (siehe unten). Die Verbindung nach draußen besteht aus einer Link-Buchse, einem Kopfhöreranschluß und dem Joyport. Um den Virtual Boy benutzergerecht zu konfigurieren, läßt sich die Optik sowohl in der Bildbreite wie auch in der Entfernung einstellen. Regeln der Lautstärke über die Stereo-Lautsprecher ist ebenfalls möglich. Da der Schaumgummi-Lichtschutz relativ schnell "verspeckt", gibt's ihn auch als Zubehör.

Allem Anschein nach besteht die Möglichkeit, daß Nintendo mit dem Virtual Boy eine Premiere hinlegt: Er könnte sich nämlich zum ersten echten Flop in Nintendos Konsolengeschichte entwickeln. Laut einer japanischen Umfrage finden 40% den Virtual Boy gut, 36% mögen ihn nicht, 10% haben schlicht kein Interesse und 14% keine Meinung. Kaufen würden ihn 26%, 34% der Befragten wäre das Geld zu schade und 40% wollen erst mal die Software- und Preisentwicklung abwarten. Mit anderen Worten: 74% der Befragten würden im Moment keinen Virtual Boy kaufen (nebenbei: von unserem Redaktionsteam würden 100% keinen kaufen).

Dazu muß gesagt werden, daß der Virtual Boy in Japan weit billiger zu haben ist (15 000 Yen entsprichen nach derzeitigem Kurs etwa 240 Mark).

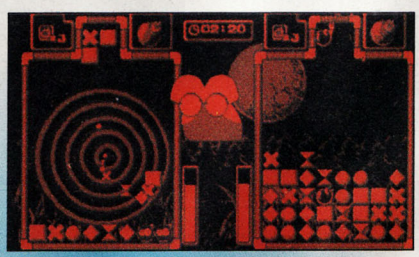
Eins ist der Virtual Boy sicher nicht: Ein Nachfolger des Game Boy. Erstens ist er zu groß (nur mit Stativ spielbar) und damit nicht portabel, und zweitens liegt der Preis viel zu hoch. Die einzigen Gemeinsamkeiten finden sich im Sound (VB klingt wie GB), in der (annähernd gleichen) Auflösung der Displays und in der Link-Option, mit der Ihr zwei Virtual Boys zusammenhängen könnt. Irgendwie werde ich den Eindruck nicht los, daß der Virtual Boy ein Schnellschuß von Nintendo ist. Vielleicht lagen die Pläne für das Gerät ja schon monatelang in irgendwelchen Schubladen. Als die Konkurrenz mit den Next-Generation-Konsolen kam und das Ultra 64 weit vom Marktstart entfernt war, kam Nintendo möglicherweise in starken Zugzwang, um den Anschluß nicht zu verlieren. Ich möchte den Virtual Boy sicher nicht als Nonsens abstempeln, mit echtem 3D ist er bisher einzigartig, allen Interessenten empfehle ich aber, erst einmal auf wirklich gute Software und niedrigere Preise zu warten. Zum Thema "Marktstart in Deutschland" gibt's leider überhaupt keine Informationen: Weder ob der Virtual Boy überhaupt offiziell in Deutschland zu haben sein wird, noch wann, wenn ja.

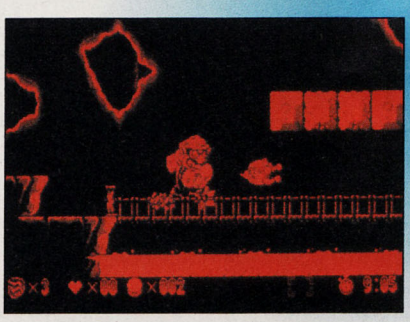
Die Spiele

Panic Bomber

Fleißige VG-Leser wissen schon aus unserer Neo-Geo-Rubrik, worum's geht: In einer Mischung aus *Dr. Robotniks Mean Bean Machine* und *Bomberman*-Elementen tretet Ihr gegen den Prozessor oder einen Mitspieler an (natürlich nur mit einem zweiten VB, einem zweiten Modul und einem Link-Kabel). Bringt Ihr mindestens drei gleiche Steine zusammen, verschwinden diese und Bomben tauchen auf. Mit fallenden Zündern bringt Ihr diese zur Explosion und schickt dem Gegner, je nach gelöschter Menge, störende Steine auf's Feld.

So weit, so schön – ein lustiges Modul, das zu zweit viel Freude macht, solo aber viel zu schnell durchgezockt ist. Der Haken: Für dieses Spiel braucht man wirklich keinen Virtual Boy. Wie alle *Tetris*-Clones bedient sich auch *Panic Bomber* nur der ersten zwei Dimensionen. Auf die räumlichen Hintergründe kann ich gern verzichten, sie ändern nichts am Spiel. Interessant wird's wohl erst, wenn endlich ein echtes *3D-Tetris* ("Blockout", z.B. auf dem MD) umgesetzt wird.





Panic Bomber ist lustig, profitiert aber kaum von den 3D-Fähigkeiten des Virtual Boys. In der Pipeline: Ein Mario-Jump'n'Run mit dem Titel "Wario Cruise".



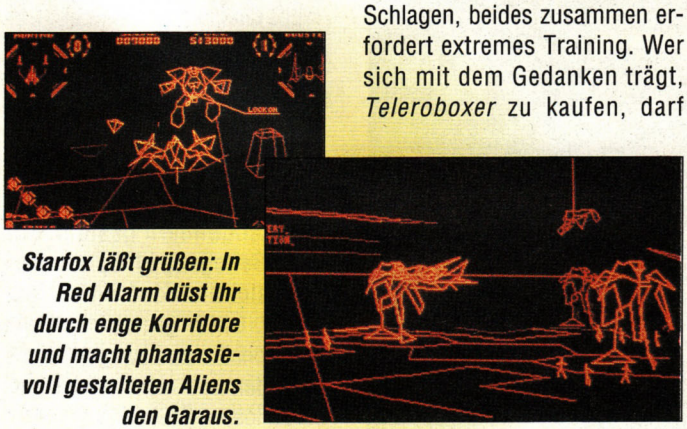
Ob Wario Cruise hält, was Mario verspricht, lest Ihr in einer der kommenden Ausgaben

Red Alarm

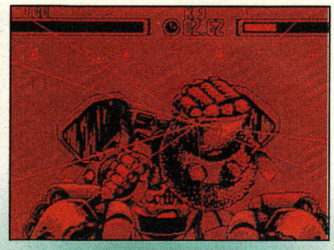
Auf den ersten Blick sieht *Red Alarm* aus, wie *Starfox* für Arme. Die Grafik besteht nur aus Vektoren, ist dafür aber toll dreimensional. Die Story ist schnell erzählt: Ihr startet und holzt alles nieder, was sich auch irgendwie bewegt. Wenn schon der Vergleich mit *Starfox* fällt, muß natürlich erwähnt werden, daß Ihr völlige Bewegungsfreiheit habt. Ihr könnt anhalten, in alle Richtungen mit verschiedenen Geschwindigkeiten fliegen und sogar umkehren. Das einzige, was Euch das komplette Erkunden der Level schwermacht, ist der unerbittlich (auch im Stand) abnehmende Spritvorrat. Für mehr Speed, bessere Bewaffnung und Ersatz-Schilde ballert Ihr aus Feinden Extras heraus, die Ihr allerdings erst einfangen müßt. Je nach Vorliebe wählt Ihr eine von vier Blickpositionen. Schräg-von-oben, zwei verschiedene Positionen hinter dem Raumer und der Blick durch's Cockpit-Fenster werden angeboten. Als besonderes Bonbon gibt's eine Replay-Funktion, mit der Ihr Euch Eure Aktionen im letzten Level noch einmal aus sämtlichen Blickwinkeln betrachten könnt. Das einzige Manko: Der Spielfluß gerät durch die träge Steuerung oft ins Stocken. Die Gänge und Kavernen, durch die Ihr fliegt, sind ziemlich eng. Gottseidank leiden Eure Schilde nicht unter einer Kollision mit einer Wand, sonst wär *Red Alarm* schon arg frustig. Wer von einem guten Ballerspiel keine Geschwindigkeit erwartet, ist mit *Red Alarm* ganz gut bedient.

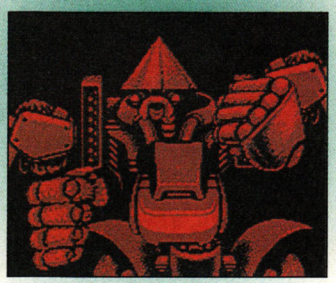
Teleroboxer

Anscheinend ist man bei Nintendo die Palette hauseigener Spiele durchgegangen und hat sich die herausgepickt, die zwar dreidimensional sein sollten, auf einer normalen Mattscheibe aber eher flach kamen. So wurde aus *Punch Out Teleroboxer*. Was allerdings in mehr oder weniger 3D gar nicht so schlecht spielbar war, gerät auf dem Virtual Boy schnell zur Quälerei. Der Durchschnittszocker ist mit "Zwei-Steuerkreuz-plus-zwei-Button"-Methode schlicht überfordert. Entweder Decken oder Schlagen, beides zusammen erfordert extremes Training. Wer sich mit dem Gedanken trägt, *Teleroboxer* zu kaufen, darf nicht leicht zu frustrieren sein. Mit simplem Knöpfchendrücken schafft Ihr mit Mühe und Not den ersten Gegner, danach beißt's aus. Erst, wenn Ihr die nicht ganz logischen Kontrollen völlig beherrscht, geht das Spiel weiter. Ein gutes Modul soll ja wohl doch von Anfang an motivieren; bei *Teleroboxer* ist das nicht der Fall.



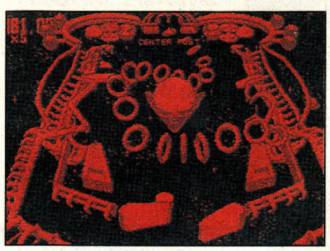
Starfox läßt grüßen: In Red Alarm düst Ihr durch enge Korridore und macht phantasievoll gestalteten Aliens den Garaus.





The harder they come... Teleroboxer ist das Haudrauf-spiel für die ganz Harten

Galactic Pinball

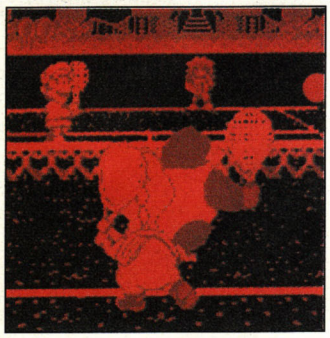


Galactic Pinball gehört zu den besseren Spielen

Wie Ihr Euch schon denken könnt, ist *Galactic Pinball* eine Ansammlung von Flippern, die thematisch im All angesiedelt sind. Neben dem üblichen "Targets-Abräumen" und "Bonusziele-Treffen" geratet Ihr immer wieder in lustige Subgames. Hier werden Meteroiten abgeschossen, feindliche Raumschiffe abgewehrt oder Sterne gesprengt. Mit viel Abwechslung und der Speicherbatterie für die High Scores, macht das Modul 'ne Menge Spaß und motiviert langfristig. Die Flipper-Backen selbst sind mein einziger Kritikpunkt. Für meinen Geschmack reagieren sie etwas zu langsam und sind auch zu "klebrig". 3D-Wertung: naja. *Galactic Pinball* wäre auch in 2D ohne größere Spielspaßeinbußen machbar gewesen.

Mario's Tennis

Nach Draufsicht und Perspektive gibt's nun endlich auch ein Tennis in echtem 3D. Das Ganze erscheint im Mario-typischen Schnuckel-Design. Eure Figur befindet sich dabei immer im Vordergrund, während die Gegner auf der hinteren Platzseite spielen. Euer Spieler behält bei Bewegungen seine Position überwiegend bei, während das Feld bewegt wird. An Spielmodi stehen Einzelspiele und Meisterschaft sowie Solo und Doppel zur Wahl. Die Palette der verschiedenen Schläge ist umfangreich und ermöglicht (mit leichter Abhängigkeit von Eurer Position auf dem Feld) teilweise fiese Tricks. Spielerisch ist *Mario's Tennis* vielleicht nicht so ausgefeilt wie *Jimmy Connor's*, es macht aber trotzdem einen Heidenspaß. *Mario's Tennis* ist das erste VB-Spiel, bei dem die Musik angenehm auffällt. *jb*



Das beste der fünf Module: Tennis auf dem VB macht Laune