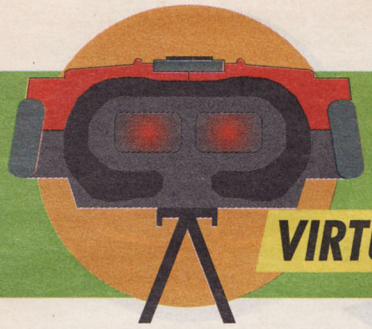


VIRTUAL BOY

Alle stationären Videospielsysteme basieren derzeit auf der Bildwiedergabe über den Fernseher — bis auf Nintendos erstes 32-Bit-Produkt.

Virtual Boy



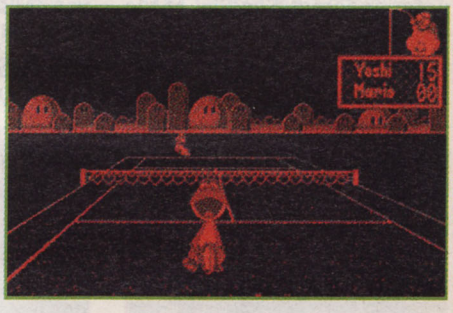
Der Nachfahre des Game Boys braucht ein Standbein und am Besten auch ein Netzteil – aus war's mit dem Spielchen zwischendurch

Der einzige, der noch echte Schwierigkeiten mit seiner nächsten Konsolengeneration hat, ist Nintendo. Im Dezember wird das fertige (glaub' ich erst, wenn ich's selber gesehen habe) Ultra 64 in Japan der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Damit will Big N nach eigener Vorstellung die gesamte Konkurrenz auf einen Schlag im Sack haben. Das einzige, was Nintendo seit dem Erscheinen des Super Nintendos (Ende 1990) an neuer Hardware anzubieten hat, ist der Virtual Boy. Das CD-ROM für's Super Nintendo blieb bloß ein Traum, und auch der Satellaview-Zusatz (Spiele via Satellit) ist bisher nur ein Japan einsetzbar. Während alle anderen Hardware-Hersteller ihre 32-Bit-Katze aus Sack ließen, konnte Nintendo nur mit großen Tönen über ein System aufwarten, das noch niemand live und in Action gesehen hatte. Eigentlich sollte der Virtual Boy der Nachfolger des millionenfach verkauften Game Boys sein. Dagegen sprechen allerdings folgende Tatsachen: Erstens ist der Virtual Boy kein Handheld, da er nur mit einem speziellen Stativ zu benutzen ist. Zweitens ist der Preis mit etwa 350 Mark viel höher, und drittens ist die Spielzeit mit einem Satz Batterien viel kürzer. Gerade hier zeigt sich ein entscheidender Denkfehler seitens Nintendos: Eine stationäre Konsole mit Batteriebetrieb? Ein Netzteil ist zwar erhältlich, allerdings benötigt man einen zusätzlichen Adapter, um das Netzteil an das Joypad (in dem die Batterien enthalten sind) anzuschließen. Das ganze klingt ein wenig nach Geldschneiderei. Den Game Boy kann man überall dabei haben, den Virtual Boy kann man allenfalls in einer großen Tüte zur nächsten Steckdose transportieren – also nix mit Game-Boy-Nachfolger. Was sollte Nintendo aber anderes machen? Als Nachfolger für das Super Nintendo konnte man das extrem farbarme Gerät schließlich nicht vorstellen (3D hin oder her). Die meisten Branchenkenner sind der Meinung, daß Nintendo durch die Veröffentlichungen der Konkurrenz in Zugzwang kam und auf die Schnelle Pläne verwirklichen mußte, die schon lange in irgendwelchen Schubladen lagen. In den Staaten kann man den Virtual Boy in jeder Blockbuster-Videothek probespielen (und derer gibt´s nicht wenige). Vielleicht verkauft sich das Gerät deswegen jenseits des großen Teichs so gut, daß Nintendo "mit dem Erfolg zufrieden" sein kann.

Die technische Seite des Virtual Boys gestaltet sich wie folgt:

Die Arbeit leistet eine 32-Bit-Risc-CPU, die mit 20 MHz getaktet wird. Für jedes Auge steht ein Rot-Schwarz-LCD-Bildschirm zur Verfügung, der eine Auflösung von 384 mal 224 Bildpunkten bietet. Das Joypad hat sechs Knöpfe und zwei Steuerkreuze (an die man sich wirklich erst gewöhnen muß). Der Klang ertönt aus zwei Lautsprechern rechts und links am Gerät in Stereo (Sprachwiedergabe ist möglich, ansonsten klingt's wie Game Boy). Betrieben wird das ganze mit sechs Mignon-Batterien oder dem schon erwähnten Netzteil-Kit. Die Spiele erscheinen ausnahmslos auf Modul. Nebenbei: Auf die Frage, warum der Virtual Boy nur in Rot-Schwarz kommt, antwortet die Nintendo-Hauszeitschrift mit „red is cool". *js*

Mario's Tennis



Ein dreidimensionales Tennisspiel, das neben schnuckelsüßer Grafik (Mario-Figuren) eine Spielbarkeit bietet, die an die des genialen *Jimmy Connors Pro Tennis* herankommt. *Mario's Tennis* wird mit dem Virtual Boy mitgeliefert, was eigentlich schade ist. Würde Nintendo das Modul separat verkaufen, könnten sie damit gut Geld machen.

Technische Daten

Prozessoren	32-Bit-Risc mit 20 MHz
Speicher	keine Angaben
Grafik	Rot-Schwarz-Stereo-Display mit 64 Helligkeitsstufen
Sound	Stereo mit FM oder PCM
Anschlüsse	Joypad, Modulschacht, Link-Anschluß
Datenträger	Modul
CD-Laufwerk	Keines

FAZIT

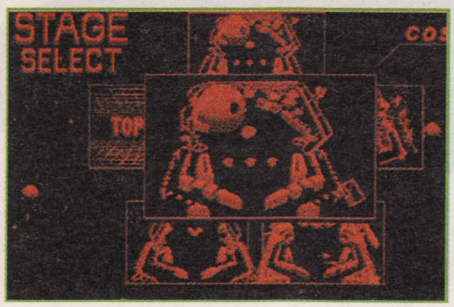
Bis nicht ein absoluter Knüller im *Super-Mario-Land*-Format für den Virtual Boy erscheint, bleibt das 3D-Gerät nur für eingefleischte Nintendo-Jünger mit dicker Brieftasche interessant. Spätestens, wenn das Ultra 64 erscheint wird niemand mehr für den sogenannten Game-Boy-Nachfolger sparen. Wer sich für den Virtual-Boy interessiert, sollte unbedingt erstmal beim Händler probespielen. Das Ding ist nämlich gar nicht gut für die Augen.

Waterworld



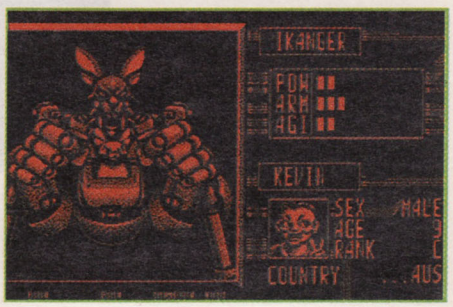
Von der Story ein Defender-Clone in 3D. Mit dem Trimaran müssen unschuldige Inselbewohner vor bösen Piraten beschützt werden. *Waterworld* ist die erste Filmumsetzung für den Virtual Boy.

Galactic Pinball



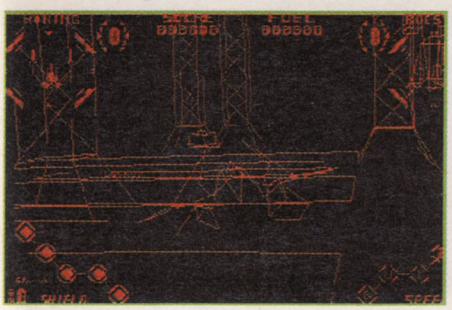
Erster echter 3D-Flipper mit vier Tischen. Nicht ganz realistisch, aber gut spielbar. Für *Galactic Pinball* wäre allerdings die 3D-Grafik nicht unbedingt nötig gewesen. Abwechslungsreich durch Subgames.

Teleroboxer



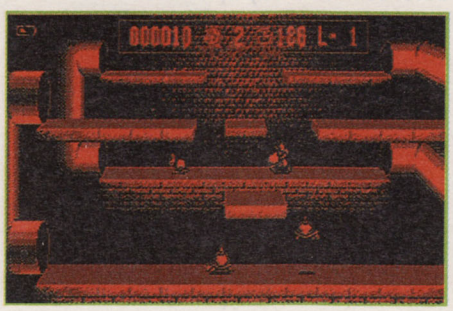
Eine Boxsimulation im Stil von *Punch Out*. Die Charaktere sind Monster und Roboter. Das Spiel erfordert die geschulte Kontrolle aller Knöpfe und Steuerkreuze (sehr gewöhnungsbedürftig).

Red Alarm



Dreidimensionales Weltraum-Shoot'em Up. Ihr fliegt in Vektorgrafik durch Gänge und ballert auf Aliens. Actionreich, aber nicht so flott wie *Starfox*.

Mario Clash



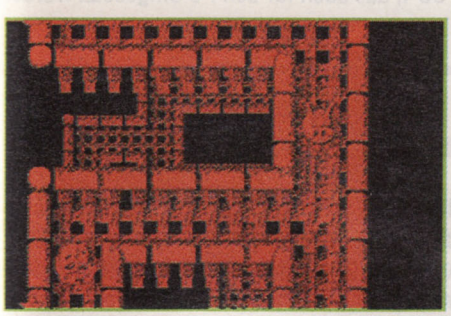
Feinde müssen von dreidimensionalen Plattformen geschubst werden. Eine hektische Aktion im Stil der ersten Mario-Spiele. Wie damals ist der Highscore das Ziel.

V.L. Baseball



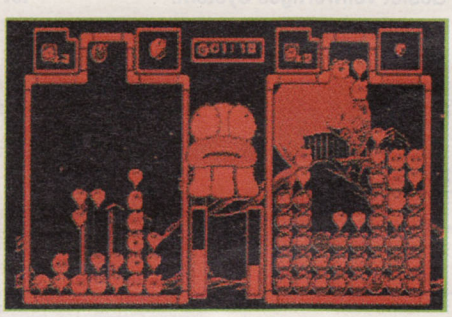
Baseballsimulation in 3D mit zoomenden Bildausschnitten. Die US-Version befindet sich noch in der Umsetzung und wird neue Charaktere erhalten..

Jack Bros.



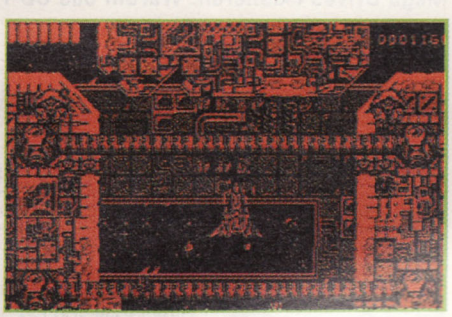
Labyrinthspiel mit Action. Innerhalb eines Zeitlimits muß der Ausgang eines feindbevölkerten Labyrinths gefunden werden. *Jack Bros.* bietet echtes 3D-Parallax-Scrolling.

Panic Bomber



Mischung aus *Doctor Robotniks Mean Bean Machine* und *Super Bomberman*. Solo zu schnell durchgespielt, zu zweit ganz lustig, nutzt die 3D-Fähigkeiten kaum aus.

Vertical Force



Vertical-Scroller-Shoot'em Up. Feinde tauchen aus allen Richtungen des Raumes auf. Ansonsten sind die eingebauten Ideen eher als "altbacken " zu bezeichnen.