



Ausgabe 7-8/2000

# big.N

Für alle Nintendo-Besitzer

**POKÉMON  
RIESEN-DOPPEL-  
STARSCHNITT,  
TEIL 1!**

**GETESTET!**

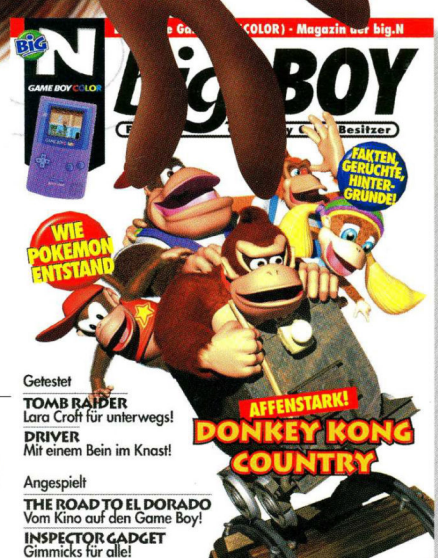
**STAR CRAFT  
64**

**Zelda:  
Majora's Mask**  
Link & Co. im Riesentest!

**Taz Express**  
Schneller als die Post erlaubt!

**Bomberman 64 -  
Second Attack**  
Ein explosives Erlebnis!

**PLUS!**  
**3 Riesenfeatures**  
12 **Nintendo 64 - Die Comics kommen!**  
18 **Virtual Boy - Der verlorene Sohn!**  
98 **Pokémon - Wie alles begann!**



Getestet  
**TOMB RAIDER**  
Lara Croft für unterwegs!  
**DRIVER**  
Mit einem Bein im Knast!  
Angespielt  
**THE ROAD TO EL DORADO**  
Vom Kino auf den Game Boy!  
**INSPECTOR GADGET**  
Gimmicks für alle!

**AFFENSTARK!  
DONKEY KONG  
COUNTRY**

# Der verlorene Sohn

Auch Nintendo ist nicht unfehlbar: Virtual Boy – der Superflop

**N**intendos Firmengeschichte ist im Grunde genommen eine einzige Erfolgsgeschichte. Von einigen kleineren Flops mit Instant-Reis und einem Taxiunternehmen Anfang der 60er Jahre mal abgesehen, ging es seit der Firmengründung im Jahr 1889 immer nur bergauf. Welches Produkt man auch auf den Markt brachte – es wurde ein Erfolg und verhalf der Firma zu weiterem Wachstum. Nachdem man 1983 den von Atari hinggerichteten Videospielemarkt mit neuem Leben erfüllte, wurde Nintendo quasi zu einem Synonym für den Begriff "Videospiele". Egal ob NES, SNES oder Game Boy, alle von Nintendo veröffentlichten Konsolen setzten Maßstäbe und schlugen Verkaufsrekorde.

## Konkurrenz

Als bald umgab die ganze Firma eine Aura der Unfehlbarkeit – bis zum Jahre 1996, als man sich den wohl größten Flop der Firmengeschichte eingestehen musste: Virtual Boy. Mitte der 90er Jahre war für Nintendo eine

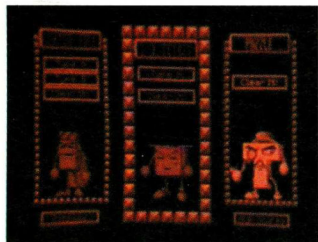
Zeit voller Ungewissheiten. Zwar dominierte das SNES mit neuen Superlativen den kompletten Heimvideospielemarkt, nachdem der Mega Drive quasi hinweggefegt wurde, doch die Konkurrenz blieb nicht untätig: Sega kündigte den Saturn an und mit dem Elektronikmulti Sony betrat ein neuer Spieler das Feld. Beide Unternehmen versprachen also für den Herbst 1995 zwei neue Heimkonsolen, die Nintendo die Marktführerschaft streitig machen sollten. Das Kyotoer Traditionsunternehmen hingegen nahm die Herausforderung offenbar gelassen an, schließlich lief das SNES hervorragend und von der Nachfolgekonsole Nintendo 64 (die damals noch als Ultra 64 bzw. Project Reality bezeichnet wurde) kursierten allenfalls Gerüchte.

Trotzdem wollte man der Konkurrenz das Weihnachtsgeschäft 1995 nicht kampflos überlassen. Bereits zu Beginn des Jahres 1994 kamen erste Gerüchte darüber auf, dass der Game Boy-Erfinder Gunpei Yokoi an einem

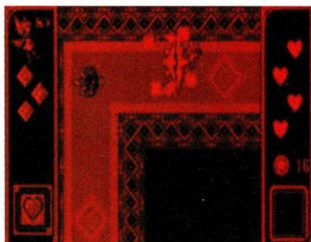


▲ Mario Clash ist eine 3D-Umsetzung des Klassikers Mario Bros.

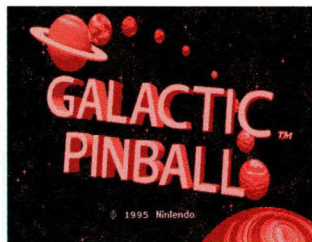
Nachfolger seines Meisterwerks bastele. Genaueres wusste jedoch niemand. Das neue Gerät sollte irgendwas mit Virtual Reality zu tun haben, munkelte man, mit einer 3D-Brille und einem 32-Bit-Prozessor; jedenfalls etwas technisch



▲ 3-D Tetris hat mit V-Tetris nichts gemeinsam – nicht einmal den Hersteller.



▲ Weder die VB-Spiele noch die Hardware haben sich gut verkauft.



▲ Galactic Pinball gehört zu den mit Abstand besten Spielen für den VB.



▲ Die beiden "Virtual"-Baseball-Spiele unterscheiden sich nur optisch voneinander.

Revolutionäres, etwas, das nur von einer Firma wie Nintendo entwickelt werden könnte. Am 15. November 1994 machte Nintendo den ausufernden Spekulationen dann endlich ein Ende: Im Rahmen der alljährlichen Shoshinkai-Messe in Chiba wurde erstmals der Virtual Boy vorgestellt. Den staunenden Journalisten präsentierte man einen recht klobigen, rotschwarzen Kasten, der auf zwei metallenen Füßen stand und in den man zum einen Ende hineinsehen konnte. Quasi ein Virtual Reality-Helm ohne Halterung für den Kopf, dafür aber mit Standbeinen. Das in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Firma Reflection

Technology entwickelte

Gerät protzte zwar mit scheinbar

beeindruckenden

technischen

Werten,

enttäuschte

die Benutzer

aber auf ganzer

Linie. Der 3D-

Effekt war bei

einigen Titeln wirklich

gut gelungen, aber sonst? Vier

Rottöne auf schwarzem Grund enttäuschten selbst eingefleischte Game Boy-

Fans und die Tatsache, dass das

Gerät nicht tragbar war, sorgte für

zusätzliche Ernüchterung. Hinzu

kamen der nicht geringe Preis von

umgerechnet etwa 300

Mark sowie der hohe

Stromverbrauch von

sechs AA-Batterien

in vier Stunden.

Nach den

## Die verlorenen Spiele

Name	Vertrieb	Genre	Land
Bound High	Nintendo	Geschicklichkeit	Japan
Doraemon	Epoch	Jump'n'Run	Japan
Dragon Hopper	Nintendo	Action	Japan
Faceball	Bullet Proof	Shoot'em-Up	Japan
Goldeneye 007	Nintendo	Action	USA
Interceptor	Coconuts	Shoot'em-Up	Japan
J League 3D Stage	J-Wing	Sportspiel	Japan
Mario Adventure	Nintendo	Jump'n'Run	USA
Mighty Morphin' Power Rangers	Bandai	Action	USA
Night Landing	POW	unbekannt	Japan
Niko-Chan Battle	Bullet Proof	Action	Japan
Out Of Deathmouth	J-Wing	Shoot'em-Up	Japan
Polygo Block	T&E Soft	Geschicklichkeit	Japan
Protious Zone	Coconuts	unbekannt	Japan
Shin Nihon Pro Wrestling	Tomy	Sportspiel	Japan
Sundays Point	Coconuts	unbekannt	Japan
VB Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	USA
VI Racer	unbekannt	Rennspiel	USA
Virtual Battle Ball	Hect	unbekannt	Japan
Virtual Block	Bottom Up	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Bomberman	Hudson	Action	Japan
Virtual Double	Vap	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Gunmen	Victor	Shoot'em-Up	Japan
Virtual Mahjong	Vap	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Pro Yakyu '96	Kemco	Sportspiel	Japan
Worms	unbekannt	Geschicklichkeit	USA
Zero Racers	Nintendo	Rennspiel	Japan

erwartungsvollen Gerüchten im Vorfeld der Präsentation wurde bereits der erste Auftritt des VB zu einer großen Enttäuschung.

### Ungewissheit

Nintendo jedoch ließ sich von seiner Idee und dem dahinter steckenden Konzept nicht abbringen: Am 21. Juli 1995 stand der Virtual Boy zum Preis von 15.000 Yen (etwa 300 DM) in den japanischen Geschäften. Pünktlich zum Verkaufsstart waren auch fünf Spiele fertig: *Panic Bomber*, *Galactic Pinball*, *Mario's Tennis*, *Teleroboxer* und *Red Alarm* standen den Käufern zur Wahl. Leider war der Starttermin nach etlichen Verschiebungen sehr unglücklich: Die Sommermonate sind für die Videospielebranche traditionell etwas schwächer und vor allem standen der Release von PlayStation und Saturn unmittelbar bevor. Warum sollte man 300 Mark für ein rotschwarzes Etwas ausgeben, wenn wenige

### Tech-Specs

Prozessor: NEC v810  
 Taktfrequenz: 20 MHz  
 RAM: 1 MBit D-RAM  
 Video-RAM: 512 KB P-SRAM  
 Cache: 1 KBit  
 Sound: 16-Bit-Stereo  
 Maximale Auflösung: 384 x 224 dpi  
 Stromversorgung: 6 x 1,5-V-Batterien  
 Spieldauer: 7 Stunden  
 Gewicht: 760 g  
 Größe: 21,7 x 25,4 x 11 cm  
 Startpreis: 15.000 Yen bzw. 179 US-Dollar

## Alle erschienenen Spiele auf einen Blick

Name	Vertrieb	Genre	Land	Erscheinungstermin	Verfügbarkeit
3-D Tetris	Nintendo	GSK	USA	März 1996	normal
Galactic Pinball	Nintendo	GSK	Japan	Juli 1995	häufig
Galactic Pinball	Nintendo	GSK	USA	August 1995	normal
Golf	Nintendo	SPS	USA	November 1995	häufig
Insmouse No Yakata	l'Max	ACT	Japan	Oktober 1995	selten
Jack Bros.	Atlus	JNR	Japan	September 1995	selten
Jack Bros.	Atlus	JNR	USA	Oktober 1995	selten
Mario Clash	Nintendo	ACT	Japan	September 1995	normal
Mario Clash	Nintendo	ACT	USA	Oktober 1995	normal
Mario's Tennis	Nintendo	SPS	Japan	Juli 1995	häufig
Mario's Tennis	Nintendo	SPS	USA	August 1995	normal
Nester's Funky Bowling	Nintendo	SPS	USA	Februar 1996	normal
Panic Bomber	Hudson	GSK	Japan	Juli 1995	häufig
Panic Bomber	Hudson	GSK	USA	Dezember 1995	häufig
Red Alarm	Nintendo	ACT	USA	August 1995	häufig
Red Alarm	T&E Soft	ACT	Japan	Juli 1995	häufig
SD Gundam Dimension War	Bandai	ACT	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Space Invaders: Virtual Collection	Taito	SEU	Japan	September 1995	extrem selten
Space Squash	Coconuts	SPS	Japan	September 1995	selten
T&E Virtual Golf	T&E Soft	SPS	Japan	November 1995	häufig
Teleroboxer	Nintendo	SPS	Japan	Juli 1995	häufig
Teleroboxer	Nintendo	SPS	USA	August 1995	häufig
V-Tetris	Bullet Proof	GSK	Japan	August 1995	häufig
Vertical Force	Hudson Soft	ACT	Japan	August 1995	häufig
Vertical Force	Nintendo	ACT	USA	Oktober 1995	häufig
Virtual Bowling	Athena	SPS	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Virtual Boy Wario Land	Nintendo	JNR	Japan	Dezember 1995	häufig
Virtual Boy Wario Land	Nintendo	JNR	USA	November 1995	normal
Virtual Fishing	Pack In Video	SIM	Japan	Oktober 1995	selten
Virtual Lab	J-Wing	GSK	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Virtual League Baseball	Kemco	SPS	USA	September 1995	häufig
Virtual Professional Baseball '95	Nintendo	SPS	Japan	August 1995	häufig
Waterworld	Ocean	ACT	USA	Oktober 1995	normal

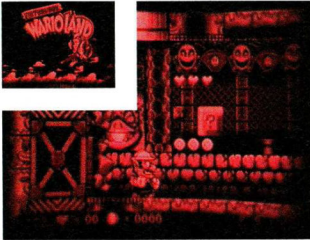


Wochen später zwei neue Heimkonsolen auf den Markt kommen?

Bereits nach wenigen Wochen zeichnete sich die Katastrophe ab. Ursprünglich hatte Nintendo gehofft, weltweit drei Millionen seines Virtual Boys an den Mann oder die Frau zu bringen. Kurze Zeit später jedoch wurden die Erwartungen auf magere 250.000 Einheiten in Japan eingegrenzt, und noch nicht einmal dieses Ergebnis konnte gehalten werden. Schätzungsweise 50.000 Konsolen gingen über den Ladentisch, daran konnte auch die umgehend gestartete Preisoffensive nichts mehr ändern.

## Transpazifische Katastrophe

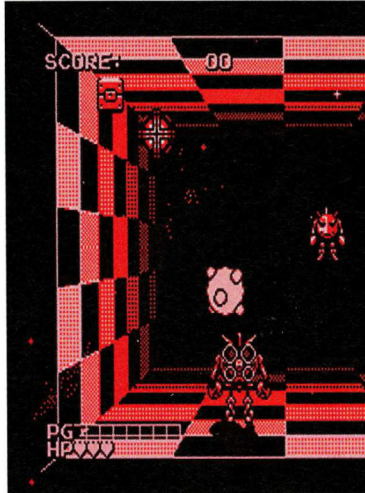
Nicht viel anders erging es Nintendo in Amerika. Mit 179 Dollar war der Virtual Boy zwar etwas teurer als in Japan, aber ansonsten war die Situation gleich: Spiele und Geräte standen in ausreichender Stückzahl zur Verfügung, die Werbemaschinerie lief, aber es interessierte sich niemand für das Gerät. Neben einer relativ zeitigen Preissenkung auf schlappe 99 Dollar (die das Gerät trotz der Mängel in vielen Bereichen auf jeden Fall wert war!) kooperierte Nintendo mit der Videothekenkette Blockbuster. Für umgerechnet 20 Mark konnte man sich einen Virtual Boy sowie zwei Spiele übers Wochenende ausleihen und bekam die



▲ Wario Land ist auch auf dem VB ein Muss!

Leihgebühr auf den Kaufpreis angerechnet, so man sich denn zum Erwerb entschließen konnte. Aber auch diese Aktion brachte rein gar nichts, obwohl man Blockbuster 20.000 Konsolen zur Verfügung stellte und somit die komplette USA fast flächendeckend bedienen konnte.

So musste Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi bereits auf der Shoshinkai 1995 zugeben, dass sich der Virtual Boy nicht so entwickelte, wie man es im eigenen Hause erwartet hatte. Zumal nicht nur der Verkauf des Virtual Boys samt Spielen Probleme machte, auch die Versorgung mit neuer Hard- und Software lief nicht gerade reibungslos. Angekündigte Zusatzhardware wie ein Link-Kabel (gleiches Prinzip wie beim Game Boy) oder höhenverstellbare Standbeine sind nie erschienen und auch die Softwareflut blieb aus. Vollmundig wurden 70 Titel allein für das Premierenjahr versprochen. Doch man kennt das Spielchen mit den Verzögerungen ja und da machte die Softwareindustrie auch im Falle des Virtual Boys keine Ausnahme. So erschienen bis zum offiziellen "Tod" des Systems im Frühjahr 1996 weltweit gerade einmal 22 unterschiedliche Spiele. Leider fielen dem frühen Aus auch einige sehr viel versprechende Titel zum Opfer: Spiele wie *Faceball*, *Goldeneye*, *Mario Kart*, *Bomberman*, *Zero Racers* (eine



▲ Space Squash bedient die Freunde einer Randsportart mit einer VB-Umsetzung.

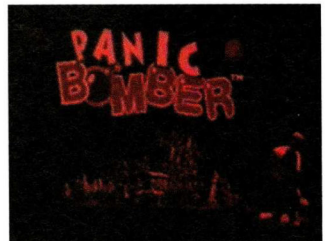
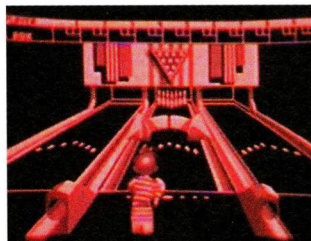
Umsetzung von *F-Zero!*) und *Mario Adventure* stellten stundenlangen Spielspaß in Aussicht.

## Softwareflaute

Aber auch das Problem der Softwareversorgung war im Endeffekt von Nintendo hausgemacht. Denn wie wenige Monate später das Nintendo 64, sollte auch der Virtual Boy zu einer elitären Konsole werden – nicht für die Käufer, sondern für die Hersteller. Nintendo befürchtete eine unüberschaubare Masse schlechter, unausgereifter Spiele und vergab die Lizenzen für die Softwareentwicklung nur sehr zögernd und unter Auflagen. Die meisten Softwarehersteller waren nach dem wenig gelungenen Auftritt auf der Shoshinkai '94 aber sehr skeptisch, was die Zukunft des Virtual

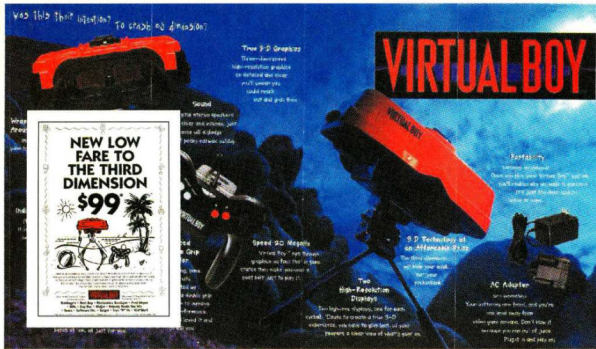
Boys anging. Große japanische Vertriebe wie Namco, Square und Konami mieden das Gerät ebenso wie die meisten westlichen Hersteller von Videospiele-Software. Und auch die Macher bei Nintendo selbst schienen nicht vollends von ihrer innovativen Hardware überzeugt zu sein – wie sonst ist es erklärbar, dass sich Yokoi-Schüler und Design-Gott Shigeru Miyamoto nicht dazu hinreißen ließ, auch nur an einem einzigen Spiel für den Virtual Boy mitzuarbeiten?

Was dann im Endeffekt an Software für den Virtual Boy erschien, war gar nicht mal so schlecht, wie es der Misserfolg des kompletten Projekts vermitteln mag. Die meisten Spiele waren überaus gut spielbar, auch wenn sie die Hardware und deren 3D-Fähigkeiten oft nicht



## Anzeigen-Schluss

Auch Nintendos Werbekampagne in Amerika konnte die volle Bauchlandung des Virtual Boys nicht verhindern – sogar die Preissenkung auf wirklich moderate 99 Dollar brachte rein gar nichts. Hier ein paar Beispiele für die letzten Bemühungen, den Virtual Boy doch noch zu retten:

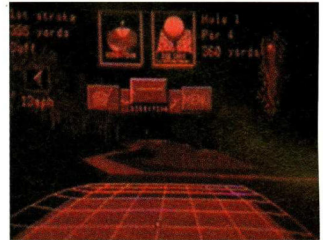


im Geringsten ausreizen. Insgesamt erschienen weltweit 33 Titel, von denen einige Spiele jedoch identisch oder zumindest nahezu gleich waren, so dass es eigentlich nur 22 verschiedene Spiele gibt. 19 Spiele erschienen in Japan (davon acht exklusiv), Amerika brachte es auf 14 Titel, von denen dreien der Sprung nach

Japan verwehrt blieb. Die restlichen 11 Spiele, die folgerichtig in beiden Ländern veröffentlicht wurden, waren mit Ausnahme einiger Bildschirmtexte identisch. Bei *Virtual League Baseball* und *Virtual Professional Baseball '95* unterschieden sich jedoch die Formen der Spieler: Das amerikanische Modul verfügte



▲ Auf den ersten Blick sieht der Virtual Boy wenig spektakulär aus; seine Qualitäten erkennt man erst, wenn man ihn selbst ausprobiert.



▲ T&E Virtual Golf und das in Amerika erschienene Golf sind ein- und dasselbe Spiel.

über realistisch aussehende Baseballer, in der japanischen Version spielte man mit den in Nippon so beliebten Kopffüßern.

## Todesstoß

Wie die Spiele war auch das Gerät an sich nicht schlecht. Der 3D-Effekt war selbst nach heutigen Maßstäben noch beeindruckend, die Soundfähigkeiten gingen in Ordnung und einige Spiele ließen aufblitzen, zu was der Virtual Boy alles fähig war und ist. Das größte Problem war die Handhabung der ganzen Konstruktion, die alles andere als bombenfest auf einer möglichst stabilen Unterlage stand. Viele Benutzer klagten über Nackenschmerzen von der unbequemen Haltung beim Spielen und Kopfschmerzen wegen der sehr ungewöhnlichen Bildschirme. Außerdem war der Virtual Boy ein Solo-Vergnügen – man konnte niemandem beim Spielen zusehen und das letzte bisschen Gemeinschaftsvergügen wurde durch das fehlende Link-Kabel zunichte gemacht.

Heute ist der Virtual Boy eine Konsole für Nintendo-Fans, die wirklich alle Geräte zu Hause haben müssen. Dass die Konsole nie in Deutschland erschienen ist und seit dem Flop inzwischen vier Jahre vergangen sind, macht die Beschaffung nicht einfacher. Bei einigen wenigen Exoten- und Gebrauchthändlern sowie bei den einschlägigen Auktionshäusern im Internet können Interessierte aber auch heute noch zu vernünftigen Preisen fündig werden. Dabei muss man für einen neuen Virtual Boy etwa 200 Mark investieren, für die Spiele je nach Seltenheitsgrad zwischen zwei oder drei bis hin zu mehreren hundert DM.

Ob sich die Investition lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden – eine interessante Konsole ist der Virtual Boy aber allemal! ■

It came from  
a  
new  
dimension,  
a  
third  
dimension,  
a  
good  
dimension.



▲ Das Boxspiel um schlagkräftige Roboter, Teleroboter, gehörte zum japanischen Start-Lineup.



▲ So sah der Virtual Boy aus, als er noch unter dem Projektnamen "Virtual Reality" durch die Medien geisterte.



## Gunpei Yokoi (1941 – 1997)

Gunpei Yokoi wurde 1941 als Sohn eines Direktors einer pharmazeutischen Firma in Kyoto geboren. Nach einer glücklichen Kindheit in der vom Krieg weitgehend verschont gebliebenen Kaiserstadt absolvierte er eine Ausbildung zum Elektriker und bekam Ende der 60er Jahre eine Anstellung bei Nintendo, wo er sich um die Wartung von Anlagen zur Spielkartenproduktion kümmerte. 1969 wurde Yokoi der neu gegründeten Abteilung zur Herstellung von technischem Spielzeug zugeteilt und feierte sogleich seinen ersten Erfolg: Er konstruierte eine Greifhand aus Holz, die sich im ersten Jahr rund 1,2 Millionen mal verkaufte. 1973 folgte der erste Laser-Tontaubenschießstand der Welt, bevor Nintendo Ende der 70er Jahre schließlich ins Videospiegelgeschäft einstieg. Yokois "Game & Watch"-Artikel, tragbare LCD-Spiele, verkauften sich bis zum Anfang der 80er Jahre millionenfach. In dieser Zeit beabsichtigte er unter anderem auch die Entwicklung von Donkey Kong (Shigeru Miyamotos erstem Welthit), für das er die Musik schrieb. 1984 wurde Gunpei Yokoi schließlich zum Leiter von Research & Development 1 ernannt, einer von drei Entwicklergruppen innerhalb von Nintendo, die damit beschäftigt waren, neue Software und Hardware zu entwerfen.

1989 feierte Yokoi seinen größten Erfolg: Der Game Boy erblickte das Licht der Welt. Als 1996 der Game Boy Pocket auf den Markt kam, begann Gunpei Yokois Stern jedoch schon zu sinken, denn ein Jahr zuvor flopte seine Entwicklung Virtual Boy auf ganzer Linie. Im August 1996 verließ er deshalb auch Nintendo und gründete seine eigene Spielefirma namens Koto.

Am 4. Oktober 1997 endete das Leben des genialen Erfinders auf tragische Weise, als er zwei Stunden nach einem schweren Autounfall in einem Kyotoer Krankenhaus verstarb.

