

In der letzten Ausgabe drehte sich in unserem Retro-Special alles um das sehr populäre Nintendo Entertainment System. Diesmal werfen wir einen Blick auf das Ende der Erfolgsskala und finden dort den berühmt-berüchtigten Virtual Boy.

Die

Virtual Boy

1995 veröffentlichte Nintendo in Japan und den USA mit dem Virtual Boy eine der ungewöhnlichsten Konsolen überhaupt. Allein das Design hebt sich so stark von Nintendos restlichen Produkten ab, dass eine Verwandtschaft ausgeschlossen scheint. Auf zwei dünnen Metallbeinen thront eine futuristisch anmutende rot-schwarze Plastikkonstruktion, die an der Vorderseite ein breites Sichtfenster samt Seitenblende hat. Die erste und letzte reine 3D-Konsole wird nicht an einen Fernseher angeschlossen, sondern verfügt über zwei eingebaute LED-Displays, in die man direkt hineinschaut. Auch die Lautsprecher sind schon integriert. Wer seine Mitmenschen nicht stören will, kann einen handelsüblichen Kopfhörer anschließen.

Der Controller besticht durch einige sehr innovative Features. Zwei Steuerkreuze und insgesamt sechs symmetrisch angeordnete Knöpfe sollen dafür sorgen, dass zwischen Rechts- und Linkshändern absolute Chancengleichheit herrscht. Auf der Rückseite befindet sich neben dem Eingang für das Netzteil auch eine abnehmbare Batteriekammer, um den Virtual Boy unterwegs nutzen zu können. Bis zu sieben Stunden kann man die Konsole mit sechs 1,5-Volt-Batterien betreiben.

Während die Fähigkeiten des Virtual Boy in der Theorie verlockend klingen, ist die Ermüchterung groß, wenn man erstmals

sein Gesicht in die Konsole presst. Hier gibt es nämlich nur zwei Farben zu bewundern, von denen eine laut Definition nicht einmal eine echte Farbe ist, sondern die Abwesenheit von Licht. Rot in vier verschiedenen Nuancen und Schwarz bestimmen das Bild aller Spiele für das System. Auch sonst ist die Grafik recht unspektakulär. Kaum zu glauben, dass im Inneren des Gerätes ein 32-Bit-CPU mit einer Geschwindigkeit von 20 MHz schlummert. Viel der potentiellen Leistung verpufft jedoch durch den 3D-Effekt, da gleich zwei Displays mit unterschiedlichen Daten gefüttert werden müssen, um diesen zu erzeugen. Weniger als ein Jahr nach der Veröffentlichung stellte Nintendo die Produktion wieder ein. Die Gründe für das Scheitern dieses 3D-Experiments sind vielfältig. Neben der gewöhnungsbedürftigen Optik der Spiele dürfte der relativ hohe Preis von 180 US-Dollar viele potentielle Käufer abgeschreckt haben. Als bekannt wurde, dass längere Nutzung des Gerätes bei kleinen Kindern Augenschäden hervorrufen könnte, entwickelten sich aus dieser Meldung unzählige Gerüchte. So waren innerhalb weniger Monate viele Amerikaner davon überzeugt, dass man durch das Spielen mit dem Virtual Boy erblinden könnte. Das größte Problem der Konsole war aber, dass niemand wirklich wusste, wofür sie überhaupt gut sein sollte. Für einen Handheld war sie viel zu groß und für die eigenen vier Wände gab es mit der PlayStation oder dem Sega Saturn Systeme, die wesentlich schönere Bilder auf den heimischen Fernseher zauberten. Nach wenigen Monaten stand Gunpei Yokoi (+ 1997), der geistige Vater des Virtual Boy, sehr verlassen mit seiner Idee da, und kurze Zeit später trennte sich der japanische



Konzern von dem Mann, der bereits Megaerfolge wie die Game & Watch-Serie und den GameBoy entwickelt hatte.

Die große Frage lautet: Sollte man sich einen Virtual Boy zulegen? Die Antwort ist ein klares Nein! Das Angebot an guten Spielen ist erschreckend klein und die Grafik ist aus heutiger Sicht sehr schwach. Trotzdem hat Nintendos ungeliebtes Baby auch jetzt noch eine kleine, aber loyale Gruppe von Fans. Das liegt vor allem daran, dass kein anderes System ein vergleichbare Spielerfahrung bietet. Durch den 3D-Effekt und die integrierten Displays kann der Zocker tiefer in die Welt eines Spiels eintauchen als auf jedem anderen System. Außerdem sieht ein Virtual Boy in der Vitrine eines Sammlers immer noch exotisch-cool aus.

Games

Obwohl weltweit weniger als zwei Dutzend Games für den sympathischen Modulschlucker veröffentlicht wurden, gibt es durchaus ein paar gelungene Spiele von denen wir euch vier vorstellen wollen.

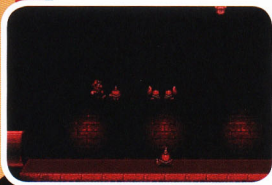


Mario's Tennis

Kaufte man sich 1995 in den USA einen Virtual Boy, durfte man sich über „Mario's Tennis“ als Gratie-Game freuen. Obwohl die Grafik eher simpel ist, zeigt sich schnell, dass Tennis sich perfekt eignet, um die 3D-Fähigkeiten der Hardware zu präsentieren. Leider gibt es, wie bei allen Spielen für das System, keine Möglichkeit gegen einen anderen menschlichen Zocker anzutreten, da das angekündigte Link-Kabel nie erschienen ist. Aber auch die Einzelmatches und Turniere gegen Donkey Kong, Toad, Luigi und einige andere Schlägerhalter sind dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades lange unterhaltsam.

Wario Land

Für viele ist dieses Jump'n'Run das beste Virtual Boy-Game überhaupt. Ähnlich wie in den diversen „Wario Land“-Spielen für den GameBoy läuft man von links nach rechts über den Bildschirm, sammelt Münzen und springt auf Gegner. Obwohl das Spiel grundsätzlich 2D-Gameplay bietet, bleibt auch der 3D-Effekt nicht ungenutzt und sorgt dafür, dass die Optik wesentlich lebendiger wirkt als auf anderen Systemen. Besonders die Endgegner wurden sehr gut in Szene gesetzt. „Wario Land“ ist ein eher kurzes Game, motiviert aber dank vieler Geheimnisse zum mehrmaligen Durchzocken.



Mario Clash

Hier handelt es sich um eine Umsetzung des klassischen „Mario Bros.“ (zuletzt als Beigabe bei „Super Mario Advance 1&2“ dabei) Das Spiel nutzt die 3D-Fähigkeiten gut aus und so könnt ihr diesmal mit Mario bzw. Luigi auch in den Raum hineinlaufen und so auf mehreren Ebenen auf die Jagd nach Schildkrötenpanzern und Ähnlichem zu gehen. Auch bei diesem Spiel ist es schade, dass man den 2-Spieler-Modus praktisch nicht nutzen kann.

Teleroboxer

Boxsimulation und Mech-Spiel sind die beiden Komponenten, die ihren Weg in die originale Mischung gefunden haben. Mit einem riesigen Kampfroboxer tritt man gegen neun Kämpfer an, die ebenfalls in schlagkräftigen Metallgiganten sitzen. Der Virtual Boy-Controller ist einfach perfekt für „Teleroboxer“ geeignet. Durch die beiden Steuerkreuze, die jeweils für eine Hand zuständig sind, kommt beim Zocken genau das richtige Feeling auf. Vor allem in späteren Levels sind die Gegner alles andere als leicht und können nur durch die diversen Special-Moves kaltgestellt werden.