

Nintendo Virtual Boy

Lange haben wir überlegt, ob wir eine Rubrik eröffnen sollen, in welcher wir nach und nach sämtliche jemals erschienenen Konsolen vorstellen werden. Das überaus positive Feedback über den Neo Geo Pocket Color Bericht stärkte uns schließlich in unserem Entschluss und so werden wir Monat für Monat (naja, vorerst wohl noch zweimonatlich) eine andere Videospielekonsole vorstellen. Den Anfang macht in dieser Ausgabe Nintendos erfolgloser Ausflug in die dritte Dimension. Da der „Virtual Boy“ niemals in Europa erschienen ist, dürfte dies wohl äußerst interessant für Sie sein. Teilen Sie uns doch bitte mit (Forum oder Chat), welche Konsole Sie sich für die nächste Ausgabe wünschen.

von Peter Weiß

Hier in Kürze die technischen Daten im Überblick:

- 32 Bit NEC V830 CPU mit 20 Mhz Rechenleistung
- 58 Mips
- 1 KB Instruction Cache
- 3224 KB DRAM
- 512 KB P-SRAM
- 384 x 224 Auflösung
- 4 Farben (Rot-Töne)
- 32 Helligkeitsstufen

16 Bit Stereo Sound

Folgende Spiele sind in Japan und teilweise auch in Amerika für das System erschienen:

- 3D Tetris (Puzzle)
- Galactic Pinball (Flipper)
- Wolf (Sport)
- Immortal's Mandala (Abk.)
- Jack Brothers (Puzzle)
- Marie Dash (Jump'n Run)
- Marie Tennis (Sport)
- Nevers Funky Bowling (Puzzle)
- Red Alarm (Shoot'em Up)
- SD Gundam Dimension War
- Stein Nilson Pro Wrestling
- Space Invaders (Shoot'em Up)
- Space Squash (Sport)
- Tekken Biker (Sport)
- Vertical Force (Shoot'em Up)
- Virtual Bowling (Sport)
- Virtual Fishing (Sport)
- Virtual Lab (Action)
- Virtual League Baseball (Sport)
- V-Tennis (Ballgame)
- Wario Land (Jump'n Run)
- Waterworld (Action)

Noch zu Zeiten des Super Nintendos (das Nintendo 64 existierte gerade mal als Gerücht unter dem Namen Ultra 64) als der Game Boy sein erstes Tief erreichte (1995) veröfentlichte Nintendo in Japan den Virtual Boy, welcher wie der Game Boy von Hardware-Guru Yokoi Gunpei entwickelt wurde. Nintendos Hardware-Genie musste bei einem Auto-unfall (1998) auf tragische Weise sein Leben lassen.

Das etwas futuristisch wirkende Gebilde basiert auf einer 3D-Technik, welche über zwei getrennte Bildschirme zwei verschiedene Bilder auf die Augen projiziert.

Virtual Reality

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein Kampfroboter aus Krieg der Sterne, sollte die erste massenmarkt-taugliche „Virtual Reality Brille“ werden. Allerdings wurde die „Brille“ nicht auf den Kopf geschmalt, sondern stand auf eigenen, etwas wackeligen Metallbeinen. Über eine schwarze Stoffmanschette wurde das Licht abgeschirmt, so dass das neuartige Spielerlebnis nicht durch störenden Lichteinfall beeinträchtigt wurde.

Über einen Dreh- bzw. Schieberegler konnten die Schärfre und der Fokus auf die Verlieben des jeweiligen Users eingestellt werden. An der Unterseite befand sich noch ein Regler, mit dem die Lautstärke der beiden Lautsprecher (Links und Rechts für den Stereoeffekt) geregelt werden konnte - selbstverständlich mit Kopfhörerausgang.

Die Module, welche etwas größer als Game Boy Module sind, wurden auf der Rückseite in einen Schacht gesteckt. Des weiteren befanden sich auf der Unterseite eine Linkbuchse, die niemals genutzt wurde, und ein Stecker für das Joypad.



Keine Angst, das Ding brennt nicht

Rotlichtbezirk?

Im Inneren des Virtual Boy erzeugen zwei LED-Leisten jeweils eine Zeile des gesamten Bildes, welche über sich schnell drehende Spiegel ein komplettes Bild erzeugen. Insgesamt kommt der Virtual Boy so auf eine Auflösung von 384 x 224 Pixel. Da für das linke und rechte Auge jeweils ein eigenes Bild erzeugt wird, entsteht eine sehenswerte 3D-Illusion. Das Ganze entspricht in etwa den 3D-Shutterbrillen, die wir von modernen PC-Systemen her kennen. Aufgrund der LED-Technologie besteht das gesamte Bild leidet nur aus 4 verschiedenen Rot-Tönen samt Schattierungen, was längeres Spielen nahezu unmöglich macht. Hierfür bietet der Virtual Boy sogar eine eingebaute (abschaltbare) Pausen-Funktion an, die das Spiel nach einer bestimmten Zeit anhält um die Augen wieder ein wenig zu entspannen.

Was das Joypad anbelangt, so war Nintendos Gerät ein Vorreiter. Mit zwei Steuerkreuzen und einer L- bzw. R-Taste ausgestattet war es vor allem für 3D-Titel geradezu prädestiniert. Leider war es mit diesen Titeln nicht weit bestellt, doch dazu später mehr. Jeweils ein Button für die Funktionen Select und Start wurden von einer A- und B-Taste ergänzt. Über einen Schalter konnte die Konsole über das Joypad ein- und ausgeschaltet werden. Die sechs zum Betrieb erforderlichen Batterien wurden allesamt in Joypad untergebracht, so dass dieses etwas kopflastig wurde und relativ schwer war. Da für die Hintergrundbeleuchtung keine Strom fressende Beleuchtung benötigt wurde, hielten die Batterien sogar relativ lange. Trotzdem war ein Netzteil



Von einem anderen Stern?



Ein Walker aus Star Wars?

unabhängig, der mobile Einsatz war sowieso nur äußerst bedingt möglich.

Tragbar?

Fälschlicherweise wurde der Virtual Boy oft als tragbare Konsole bezeichnet. Tragbar war er, so wie jede andere Konsole, die man unter den Arm nehmen kann. Aber Spaß beiseite, das relativ große Gehäuse war einfach nicht für das kleine Spiel unterwegs ausgelegt. Der beste Platz für den Virtual Boy war der heimische Küchentisch oder jeder andere stabile Abstellplatz.

Spielwelten

Was das Softwareangebot anging so hatte der Virtual Boy schon von Beginn an schlechte Karten gehabt. Nur wenige



Die Module waren etwas größer als normale Game Boy Spiele.

Titel waren zum Release erhältlich. Die Spielepalette wurde zwar nach und nach mit einigen durchaus interessanten Titeln bestückt, wirklich viele Spiele sind aber nicht erschienen, da sich nur sehr wenige Entwickler für das System ausgesprochen hatten. Neben Nintendo-Titeln trauten sich nur wenige, hauptsächlich japanische Entwickler auf spielerisches Neuland: Athena, Atlas, Bandal, Bulletproof, Cocoon, Hudson, I'Max, Jwing, Kemco, Ocean, T & E Soft, THQ, Taiko und Tomy. Als sich der Untergang der Konsole ankündigte, wurden einige Titel gar nicht mehr fertiggestellt.

High Tech Power

Ogleich der Virtual Boy die dritte Dimension vermittelte, bestanden die meisten Titel aus einfachen Bitmap-Spielereien. Lediglich Red Alarm von T & E Soft setzte auf Polygongrafik, die aber ohne Schattierungen, geschweige denn Texturen auskommen musste. Trotzdem war der damit erzielte 3D-Effekt durchaus gelungen. Sämtliche Effekte wurden vom 32-Bit NEC V810 Prozessor bewältigt, der gerade mal mit 20 MHz getaktet war. Dabei sollte man sich auch vor Augen halten, dass die CPU jeweils zwei voneinander unabhängige Bilder gleichzeitig berechnen musste.



Über die beiden Regler an der Oberseite konnte die Blickhöhe justiert werden.

Fazit

Mit „Mippi Spielzeug“ umschreibt man den Virtual Boy wohl am besten. Zu teuer (ca. 400,- DM) war das Gerät damals um wirklich hohe Verkaufszahlen erreichen zu können. Dazu trug auch die stiefmütterliche Behandlung durch Nintendo bei, die den Virtual Boy vom Launch weg mit schlechtem Marketing begleitet haben.

Mittlerweile hat er unter den Freaks einen festen Platz erhalten, nicht zuletzt deswegen, weil es einige Geräte zum günstigen Rasowurf-Preis von etwas mehr als 100,- DM nach Deutschland geschafft haben. Leider ist der Preis in letzter Zeit wieder etwas angestiegen, wie bei jeder Konsole, die einige Jahre auf dem Buckel hat und nicht mehr so leicht erhältlich ist.

