

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

► Mario im Cyberspace

Virtual Boy

Hardware & fünf Spiele
im Härtetest

Ultra 64

Erste Bilder von
Joypad & Platine

► Super-Nintendo-Tests

Killer Instinct

Alle Schläge, alle Specials

Yoshi's Island

Playersguide & Profi-Tips

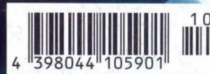
Chrono Trigger

Traumhaftes Rollenspiel

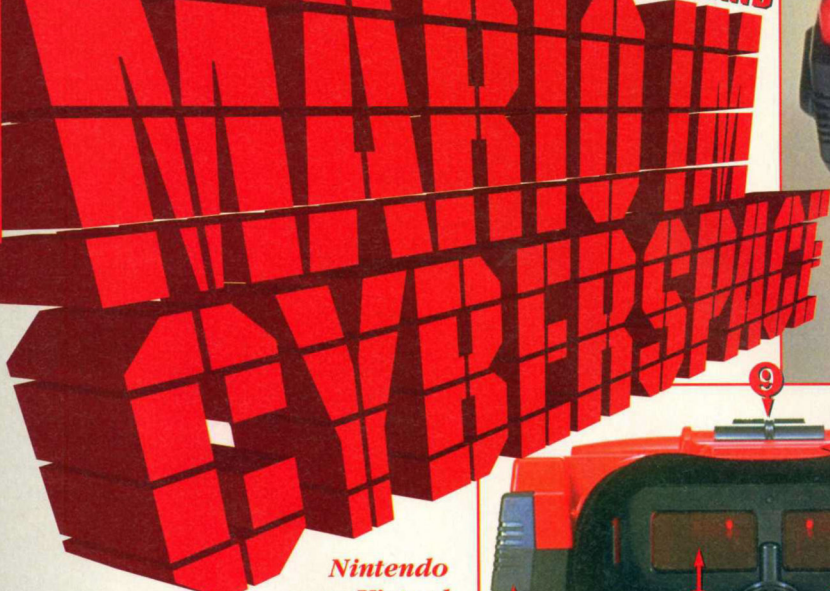
SONY PLAYSTATION

Zum Deutschlandstart: 20 Seiten Tests und Technik

Zubehör und Spielepreviews 95/96



NINTENDOS VIRTUAL BOY AUF DEM PRÜFSTAND



Nintendo goes Virtual Reality: Mit einer relativ preiswerten Spielkonsole betritt Nintendo den kindgerechten Cyberspace. MAN!AC sieht rot und folgt Mario in virtuelle Welten.

Auf einem halben Dutzend Messen wurde der "Virtual Boy" bereits präsentiert und erntete dabei viel Lob, aber auch harsche Kritik. Jetzt gibt es Nintendos Cyberspace-Sichtgerät endlich zu kaufen: Während diese Zeilen geschrieben werden, liegt der MAN!AC ein japanischer Virtual Boy mit fünf Spielen zum Test vor, die US-Fassung ist zum Erstverkaufstag unseres Magazins ebenfalls verfügbar.

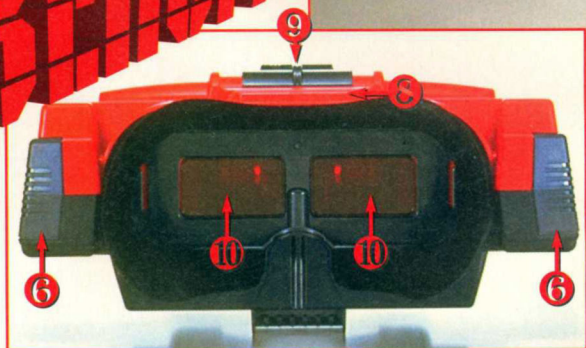
Der Virtual Boy besteht aus drei Teilen: Das Hauptsegment ist eine überdimensionale Brille, in der die gesamte Elektronik verstaut ist. Sie wiegt etwa 800 Gramm und wird auf einen relativ wackligen Ständer gestöpselt. Ein stabileres Gestell ist demnächst als Zubehör erhältlich. An der Unterseite der Brille werden die Kopfhörer und Joypad angeschlossen. Der ungewöhnliche Controller ist mit zwei Steuerkreuzen sowie sechs Feuerknöpfen (vier an der Ober-

zwei an der Unterseite) ausgestattet und bietet Platz für sechs Batterien im Game-Boy-Format. Trotz sympathischer Ergonomie werden halbwegs erwachsene Europäer mit dem Joypad Probleme haben, da die Steuerkreuze recht klein geraten sind: Perfekt für ein japanisches Schulkind, aber verdammt futzig für einen ausgewachsenen MAN!AC. Die Spielmodule sind etwas größer, aber halb so dick wie Game-Boy-Cartridges. Wenn Ihr die Schutzkappe von der Modul-Steckerleiste entfernt, könnt Ihr das Modul in einen Schacht auf der Rückseite der Brille schieben. Der Ein-/Aus-Schalter befindet sich am Joypad und ist prima zu bedienen. An der Oberseite der Brille befinden sich noch zwei Schärfe-Regler, die auch Brillenträgern ein problemloses Spielen

ohne Sehhilfe ermöglichen. Wenn Ihr keinen Kopfhörer benutzt, wird der Sound von zwei Lautsprechern an der linken bzw. rechten Seite der Brille wiedergegeben.

ROTLICHT-BEZIRK

Wie in früheren MAN!AC-Ausgaben geschildert, produziert der Virtual Boy keine Farbgrafiken, sondern präsentiert sämtliche Optiken in Rot-Schwarz-Darstellung. Die Auflösung ist höher als beim Game Boy, das Resultat wirkt qualitativ aber in etwa gleich – sieht man vom Tiefeneffekt ab. Auch der Sound klingt dezent voluminöser, läßt halbwegs verzerrungsfreie Sprachausgabe zu und bietet dank optimaler Lautsprecherplatzierung tolle Stereo-Effekte. Wie nicht anders zu vermuten, basieren die meisten Spiele auf Vektor-Grafik mit Sprite-Unterstützung. Bei "Mario's Ten-

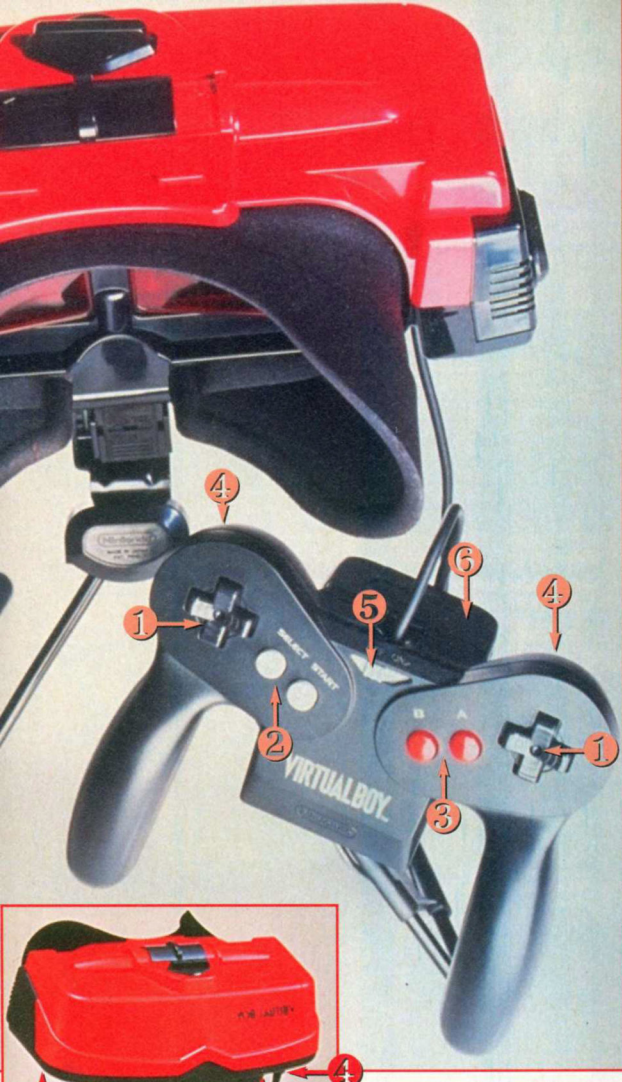


PRO & CONTRA

- Realistischer 3D-Effekt...▲
- Prinzipiell stationär...▲
aber durchaus tragbar
- Batteriesatz hält ca. ...▲
fünf Stunden
- Cooler Gimmick...▲
- Bisherige Module nutzen...▼
den 3D-Effekt ungenügend
- Rot-Schwarze Grafiken...▼
nur in Game-Boy-Qualität
- Als Import noch zu teuer...▼
- Wirkt auf Dauer anstrengend...▼
auf die Augen
- Insgesamt zu kleines...▼
Joypad (Japan-Version)

TECHNISCHE DATEN

Hauptprozessor:	NEC V610 (32 Bit) (20 MHz Taktfrequenz)
Auflösung:	384x224 Pixel
Farben:	4 Rottöne
Sound:	6 Kanäle (Stereo) davon 1 Sample-Kanal
Preis:	ca. 450 Mark (Import)



TECHNIK-TRICKS

Wenn Ihr Euren Kopf in die Brille versenkt, treffen Eure Augen auf je einen Rot-Schwarz-Bildschirm im richtungsweisenden 16:9-Breitwand-Format. Euer Gehirn fügt nun die beiden Bilder zu einem Gesamtkunstwerk zusammen, das den erwünschten 3D-Effekt bietet. Je geschickter die Programmierer arbeiten, desto räumlicher sind die einzelnen Objekte zu sehen. Leider wurden die ersten fünf Spiele noch so konventionell designt, daß der durchaus vorhandene 3D-Effekt den Spielablauf in keiner Weise beeinflusst. Daß Gegenstände aus der Tiefe hervorzoomen und ein Tennisplatz räumlich wirkt, haben wir schon bei normalen Konsolen erlebt.

FAZIT

Läßt man den 3D-Effekt außen vor, wirkt der Virtual Boy wie ein Game Boy mit roten statt grauen Pixeln. Anmutung, Darstellung und Akustik sind zwar einen Tick moderner, rechtfertigen aber keine Ausgabe von 400 Mark. Alle fünf getesteten Module sind typische Game-Boy-Spiele, vom Thema bis zur Komplexität. Das entscheidende Argument für den Virtual Boy kommt in den ersten Titeln nicht recht zum Tragen: Kann die 3D-Technik neuartige Spielwelten erschließen oder dient es nur als netter Gimmick für bestehende Spielkonzepte? Wenn ersteres verwirklicht wird, dann hat der Virtual Boy eine Zukunft. Ob und wann er in Deutschland offiziell auf den Markt kommt, ist noch nicht entschieden. *mg*

Die Import-Versionen vom Virtual Boy inklusive allen verfügbaren Spielen erhalten Ihr bei Flying Arts in Dortmund, Tel. 0231/802084. Das Japan-Modell kostet knapp 500 Mark, pro Modul zahlt Ihr um die 120 Mark.

VIRTUAL BOY:

- 1 ... Anschluß für den Kopfhörer
- 2 ... Lautstärkereglер
- 3 ... Link-Buchse zum Verbinden zweier Virtual Boys
- 4 ... Anschluß fürs Joypad
- 5 ... Einstellung des Neigungswinkels der Brille
- 6 ... Lautsprecher
- 7 ... Modulschacht
- 8 ... Ablagefläche für Modul-Schutzkappe
- 9 ... Schärferregler
- 10 ... zwei Rot-Schwarz-Displays im 16:9-Format

JOYPAD:

- 1 ... Steuerkreuz
- 2 ... Select- und Start-Taster
- 3 ... zwei Feuerknöpfe
- 4 ... je ein zusätzlicher Feuerknopf
- 5 ... Ein/Aus-Schalter
- 6 ... Platz für sechs Batterien



Hier kämpft nicht Maske gegen Roccigiani, die Boxer der Zukunft schlüpfen in futuristische Roboter-Kostüme und balgen sich mit metallischen Fäusten. Auf dem Bildschirm seht Ihr von Eurem Alter-Ego nur die beiden Fäuste, die Ihr mit Hilfe der zwei Steuerkreuze sowie den Feuerknöpfen dirigiert. Im Hintergrund fuchelt der Feind, weicht aus, schlägt zu und geht (hoffentlich) zu Boden. Die Steuerung ist feinsinnig ausgefüllt und läßt variantenreiche Schlagkombinationen zu: Kein dumpfes Gebolze, sondern taktisch versierter Schlagabtausch. Ein halbes Dutzend Kontrahenten haben sich verschiedene Box-Strategien zurechtgelegt, die Euch schnelle Reaktionen, gutes Timing und taktisches Fingerspitzengefühl abverlangen. Netterweise speichert eine Batterie Eure Box-Erfolge.



Der Gegner ist in voller Montur auf dem Bildschirm zu sehen

HERSTELLER NINTENDO

GENRE ROBOTER-BOXEN

3D-EFFEKT GUT, FÜR DEN SPIELVERLAUF ABER NUR MÄßIG INTERESSANT

SPIELSPASS ★★☆☆

Rasanten Action-Boxen in „Punch-Out“-Tradition mit raffinierter Steuerung und fantastischen Robo-Fightern.

nis" zoomt das Spielfeld stufenlos heran, "Red Alarm" besteht komplett auf Vektoren. Erwartet aber keine Techno-Tricks à la Playstation oder Saturn, auch ohne den "Ballast" von ein paar tausend Farben kann der Virtual Boy (immerhin eine 32-Bit-Konsole, siehe linker Kasten mit den technischen Daten) nicht annähernd die 3D-Power der erwähnten Systeme erreichen. Der optische Eindruck bei den ersten fünf Spielen ist eher hausbacken, allzuviel erinnert an Game-Boy-Qualitäten und -Widrigkeiten.

GALACTIC PINBALL

Auf dem Virtual Boy gibt sich Nintendo mit der Gegenwart nicht zufrieden: Schon in "Teleroboxer" mußten High-Tech-Söldner in den virtuellen Ring, jetzt wird auch das Flipper-Geschehen in den Weltraum verlagert. "Galactic Pinball" schickt Euch auf vier Spielfeldern, die zwar alle ein futuristisches Thema



Der beste 3D-Effekt bei den ersten fünf Spielen

HERSTELLER NINTENDO
GENRE FLIPPERSIMULATION
3D-EFFEKT GUT, MANCHMAL FÜRS SPIELGESCHEHEN RELEVANT
SPIELSPASS ☆☆☆

Vier motivierende Space-Flipper mit Puck statt Kugel und ausgeklügeltem Bonus-System.

RED ALARM



Die ersten Level sind schlapp, danach wird's dank taktischer Note etwas besser.

In "Red Alarm" manövriert Ihr ein Raumschiff durch 3D-Tunnels und wechselt zwischen unterschiedlichen Sichtperspektiven. Feindliche Mechs und Geschützstellungen verglühen nach Raketenbeschuß in schillernden Strichdetonationen. Die unkonventionelle Steuerung und die ruckelige Optik ist stark gewöhnungsbedürftig, die magere Vektor-Grafik erinnert an erste 3D-Experimente auf einem 8-Bit-Heimcomputer.

Der gemächliche Grafikaufbau provoziert unfaire Kollisionen, nette 3D-Spielereien erkennt Ihr erst auf den zweiten Blick. In späteren Levels steigt jedoch die Motivation von "Red Alarm", da zusehens auch strategische Elemente das eher triste Action-Geschehen bereichern.

HERSTELLER T&E-SOFT
GENRE 3D-BALLERSPIEL
3D-EFFEKT SO GUT WIE NICHT VORHANDEN
SPIELSPASS ☆☆☆

Wie eine 8-Bit-Version von "Descent": Vektor-Ballerei mit simpler Strichgrafik und spielerischen Unzulänglichkeiten.

PANIC BOMBER

Ein Grübelspiel zum Start durfte natürlich nicht fehlen: Doch statt einer innovativen 3D-Version von "Tetris" beschert uns Hudson ihr mäßig berauschendes "Panic Bomber", eine "Columns"-Variante mit hauseigenen Bom-



Wie gewohnt: Symbole fallen in den Zylinder und müssen geordnet werden.

HERSTELLER HUDSON
GENRE DENKSPIEL
3D-EFFEKT ORDENTLICH, WIRKT SICH ABER KAUM AUF'S SPIELGESCHEHEN AUS
SPIELSPASS ☆☆☆

Wie gehabt: Unauffälliger "Tetris/Columns"-Verschnitt mit "Bomberman"-Charakter und Combo-Angebot.

bermännern. Wer jetzt einen komplett neugestalteten Virtual-Verschnitt erwartet, wird enttäuscht: Der Spielablauf ist nicht wesentlich anders als bei den farbigen 2D-Vorbildern. Selbstverständlich stellen sich verschiedene Computer-Gegner zum Duell, diverse Extras peppen die amüsante Hochstapelei auf.

So wird getestet:

Die Spiele erbalten zwischen ein und fünf Sterne. Je mehr Sterne, desto größer der Spielspaß. Dies entspricht unserem Wertungsschema bei den Game-Boy-Spieletests.

MARIO'S TENNIS



Vorteil Mario: Die Prinzession liegt gegen den etablierten Hüpfspieler mit einem Punkt zurück.

Mario's erster Auftritt in Cyberspace ist kein Jump'n'Run-Abenteuer, er debütiert als Filzball-Krösus. "Mario's Tennis" pflegt die Tradition des spielerisch verwandten Game-Boy-"Tennis", bietet Einzel- sowie Doppel-Matches und präsentiert sieben unterschiedliche Tennis-Cracks. Yoshi, Toad, Koopa & Co schlagen Lobs und Passierbälle, schmettern drauf los und zeigen ein flottes Volley-Spiel. Die Steuerung ist gewohnt gut, bietet aber nur Standard-Optionen. Daß das Spielfeld bei Netzaktionen heranzoomt, fällt kaum auf und vermittelt nur einen bescheidenen Tiefeneffekt. Als einziges Zusatzfeature hat man einen Turnier-Modus eingebaut, verschiedene Bodenbeläge ließen sich nicht verwirklichen.

HERSTELLER NINTENDO
GENRE TENNISIMULATION
3D-EFFEKT FÜR DEN SPIELABLAUF BEDEUTUNGSLOS
SPIELSPASS ☆☆☆

Überdurchschnittliches Tennis mit Dreamteam-Gegnern, aber spielerisch ohne besondere Vorkommnisse.