

Retro-Gamer



Virtual Boy

Eine spannende Vision wird zur Megapleite: Mit einer Game-Boy-Ergänzung wollte Nintendo die dritte Dimension endlich greifbar machen.

COLLECTORS CORNER

Alein durch sein futuristisches Design ist der Virtual Boy in jeder Videospielesammlung ein echter Blickfang. Da er wie Blei in den Regalen japanischer und amerikanischer Shops lag, wurde er schnell verramscht – für 30 US-Dollar konnte man das Grundgerät anno 1995 mitnehmen. Die Goldgräberstimmung ist aber längst Geschichte: Ein neuwertiger Virtual Boy wird auf Ebay heute um 150 Euro angeboten. Gebrauchte Handhelds ohne Verpackung gibt's immerhin ab 40 Euro. Bei den Spielen variieren die Preise ebenso deutlich, weil einige Module recht selten sind: "Space Invaders" kostet ab 170 Euro, die Spiele "Virtual Lab", "Virtual Bowling" und "SD Gundam: Dimension War" können gar mit über 300 Euro zu Buche schlagen (alle nur in Japan erschienen). Zum Glück handelt es sich dabei nicht um die qualitativ hochwertigsten Titel: Vorzeigespiele wie "Mario Tennis", "Warioland" und "Red Alarm" sind für 30 Euro zu haben. Statt dem Original-Netzteil (30 Euro) für Steckdosen in Übersee besorgt ihr Euch besser den "AC Adapter Tap" für etwa 40 Euro; Damit lässt sich der Virtual Boy an ein einheimisches Universalnetzteil stöpseln. Das Linkkabel für die Zweispieler-Modi einiger Titel sucht ihr vergeblich, es wurde nie verkauft. Bastler finden jedoch auf Fansseiten wie www.vx32.de (unter "Werkstatt") eine Bauanleitung.



☐ In einem japanischen Sammlerladen haben wir's Ende September entdeckt: "Space Invaders" kostet hier umgerechnet 175 Euro (rund 26.000 Yen).

☐ Das "AC Adapter Tap" wird anstelle des Batteriefachs ans Joypad gesteckt. Im Inneren lässt sich ein Universalnetzteil anschließen.

☐ Stellt Euch ein Handheld vor, das so groß und auch fast so schwer ist wie ein Ziegelstein, deshalb einen Metallständer benötigt und obendrein ein externes Joypad besitzt – das klingt unglaublich? Es wird noch besser: Das ominöse Gerät kommt nicht aus dem Ostblock oder Taiwan, sondern vom berühmtesten Handheld-Hersteller der Welt. 1994 präsentiert Nintendo auf der hauseigenen Messe Spaceworld den verdrutzten Besuchern seine revolutionäre Ergänzung zur Game-Boy-Serie: Der Virtual Boy wurde zum größten Flop der Firmengeschichte und markiert den Wendepunkt in der steilen Karriere des Nintendo-Entwicklers Gunpei Yokoi. Trotz seines Misserfolges ist der Virtual Boy aber kein Stück Schrott, sondern ein einzigartiges Spielerlebnis: Wer erst einmal seine Nase rein steckt, kann sich leicht verlieben.

Der 3D-Party

Angehenden von den Game&Watch-Handhelds der 80er-Jahre bis zum heute erfolgreichen DS landet Nin-

tendo einen mobilen Volltreffer nach dem anderen: Wie konnte man also 1995 einen solchen Klotz an den Start bringen? Nach dem Aufkommen der ersten 3D-Spiele ist Mitte der 90er für Spielentwickler die virtuelle Realität der scheinbar nächste Schritt in die Zukunft: Diverse Konsolenhersteller versprechen später nie erschiene 3D-Brillen und -Handschuhe. Von selbigen Zukunftsvisionen beflügelt, wagt Nintendo den Spagat und entwickelt eine transportable 3D-Brille, die mit erschwinglicher Technik auskommt: Die räumlichen Bilder des Virtual Boy erzeugen zwei LED-Displays mit je 384x224 Lämpchen, die in vier Rottönen leuchten. Über verstellbare Spiegel und Linsen werden die beiden separaten Bilder auf die Augen des Spielers projiziert. So entsteht ein 3D-Effekt, wie man ihn von 3D-Fotos kennt, die Ihr mit einer halbseitig blau und rot gefärbten Brille anschaut. Die Objekte erscheinen auf zwei Ebenen, das Verfahren nennt sich Stereografie. So kann etwa Mario in den Hintergrund hüpfen,



Oliver Ehrle

"Originelles Sammlerstück für Liebhaber"

Auch wenn's weh tut, ich habe meinen Virtual Boy sofort ins Herz geschlossen. Natürlich taugt die Kuriosität wegen der vielen Mankos und mangels Software nicht zum Dauereinsatz: für gelegentliche Sessions sind die wenigen Topitel aber ausreichend. Außerdem sorgen regelmäßig Freunde dafür, dass der Virtual Boy nicht verstaubt: Das futuristische Design des Geräts weckt die Neugierde jedes Spielers und die originellen 3D-Effekte machen Spielpartys zu einem individuellen Erlebnis - auch wenn trotz abwechselndem Spielen spätestens nach 40 Minuten wieder Schluss ist. Die Augen können dann nicht mehr.

wenn's auf der vorderen Ebene nicht weiter geht. Unsere 'einseitigen' Bilder können Euch daher nur einen begrenzten Eindruck der tatsächlichen Grafik geben.

Mit Zoom-Effekten holen die Entwickler noch mehr aus der Technik heraus: Bälle und Fäuste scheinen Euch aus dem Hintergrund direkt ins Gesicht zu fliegen, womit "Mario Tennis" und "Teleroboxer" jedem Spieler Laute der Überraschung entlocken. Die seitlich angebrachten Stereo-Lautsprecher machen das 3D-Erlebnis komplett, damit könnt Ihr den Ball am Ohr vorbeischnellen hören.

Für das symmetrische Joypad müssen Spieler ebenfalls umdenken: Beide Daumen ruhen auf Steuerkreuzen, die vier Tasten da-

HOCHKARÄTIGE UMSETZUNGEN



3D TETRIS



INSMOUSE NO YAKATA



TELEBOXER



VERTICAL FORCE



GOLF



PANIC BOMBER

zwischen kommen selten zum Einsatz. Für die Action gibt's dicke Buttons an der Unterseite, die sich dank der Pistolengriffe am Gehäuse schnell drücken lassen.

Technikortur

Für den Misserfolg des Virtual Boy sind nicht nur seine Abmessungen verantwortlich: Das rote Display reizt Eure Augen wie ein Pfefferspray, Nintendo empfiehlt alle zehn Minuten eine Pause und richtet dafür sogar eine automatische Pause-Funktion ein.

Außerdem muss man sechs AA-Batterien ins Joypad stecken, die selbiges mächtig schwer machen.

Pro	<ul style="list-style-type: none"> ■ einzigartiges Spielerlebnis ■ exzellent abgestimmter Stereo-Sound ■ originelles Sammlerstück ■ teilweise guter 3D-Effekt
Contra	<ul style="list-style-type: none"> ■ hoher Stromverbrauch ■ zu schwerer Controller ■ Augen schmerzen nach 10 Minuten ■ recht klötzig und unhandlich ■ kaum Software

Das getrennt erhältliche Netzteil lässt sich nur ans Batteriefach klemmen, dann habt Ihr gleich zwei Kabel am Joypad. Und es wird noch ungemütlicher: Ihr spielt in gebückter Haltung und holt Euch daher schnell einen steifen Nacken. Es bleibt verständlich, dass Japaner und Amerikaner damals keine 150

■ Allein der 3D-Effekt zählt: Innovative Topitel sind auf dem Virtual Boy leider die Ausnahme. Die meisten Spiele setzen auf den virtuellen Überraschungseffekt und sind weniger komplex als vergleichbare Titel für den Game Boy. Ausgefallene Spiel-Modi sucht Ihr vergeblich und beim "Golf" gibt's z.B. nur einen Kurs mit 18 Löchern. Trotzdem sind die meisten Spiele für ein paar Stunden unterhaltsam. Die simple Struktur kommt der Verständlichkeit zugute: Auch die japanischen Versionen lassen sich meist problemlos handhaben.

Virtual Boy
1995 bis 1996



Startpreis	>> 15.000 Yen (Japan)
Prozessor	>> 32-Bit-RISC-CPU mit 20 MHz Taktfrequenz
Bildschirm	>> LED-Dualscreen
Auflösung	>> 384 x 224 Pixel
Farben	>> 4 Rottöne
Sound	>> 5 Kanäle und 1 digitaler, Stereo
Spielemedium	>> Modul
Spiele-Anzahl	>> 22

Euro fürs Grundgerät auf den Tisch legen wollten: Innerhalb weniger Monate wurde die geplante Veröffentlichung in Europa abgeblasen und die Produktion des Virtual Boy eingestellt. oe

VIRTUELLE DAUERBRENNER

WARIO LAND

Nintendo, 1995

Der 3D-Ausflug des Nintendo-Griesgramms ist das beste Spiel für den Virtual Boy. Die verzwickten Hüpflevelle stellen Euch vor immer neue Herausforderungen: Mal sucht Ihr auf zwei Ebenen nach dem korrekten Pfad zum Ausgang, mal passiert Ihr Morgensterne und Kanonenkugeln - die aus dem Hintergrund nach vorn schnellen! Das Abenteuer ist so komplex wie "Mario Land" für den Game Boy. Mit diversen Hüten lernt Wario etwa fliegen und Feuer spucken.



■ Im überfluteten Teil seines Schlosses muss Wario an Abwasserrohren vorbeitauchen, aus denen bissige Fische schnellen.

GALACTIC PINBALL

Intelligent Systems, 1995

Vier Flipper auf einem Modul: Alien, UFO, Colony und Cosmic sind mit animierten Überraschungen nur so gespickt. So fliegen auch mal Asteroiden oder ein Sternkreis durchs Bild, die Ihr mit dem Fadenkreuz aufs Korn nehmt. Über die vielen Schalter lassen sich auch neue Tischelemente finden: Ein UFO platziert etwa einen Totenschädel im Raum, dessen Gebiss Ihr mit der Kugel treffen müsst. Wer fleißig spielt, entdeckt sogar einen geheimen Bonuslevel.



■ Macht mächtig Eindruck: Die galaktischen Pinball-Aufbauten schweben im virtuellen Raum.

RED ALARM

T&E Soft, 1995

Die 3D-Ballerei "Red Alarm" unterhält nicht nur mit der ungewöhnlichen Wireframe-Optik, auch die gefühlpöhlige Steuerung gefällt. Es ist nicht leicht, den Geleiter durch die fünf Levels zu manövrieren und Feinde im virtuellen Raum zu treffen. Zum Glück gibt's Upgrades, die Eure Feuerkraft verbessern. Neben den Flügen durch röhrenförmige Welten erwarten Euch Arena-Schlachten mit Obermotzen: Speziell hier experimentiert Ihr mit der Schubkontrolle, um den Schüssen auszuweichen.



■ Lasst Euch nicht täuschen: Der grandiose 3D-Effekt von "Red Alarm" kommt in Bildern nicht zur Geltung.

MARIO CLASH

Nintendo, 1995

"Mario Clash" erweitert den Plattform-Klassiker "Mario Bros." um eine zweite Ebene im Hintergrund: Durch Röhren kann man die Ebene wechseln. Kniffig wird die Jagd auf Goombas und Geister durch die Wurfattacke vom Panzer, den Ihr Schildkröten abnehmt: Ihr könnt ihn in den Vorder- bzw. Hintergrund schleudern und so Feinde in der jeweils anderen Ebene treffen. In den 99 Levels erwarten Euch auch Fallen wie rutschiges Eis und herabfallende Zapfen.



■ Doppelt hält besser: Hier knüpft sich Mario eine Kröte auf der hinteren Spielerebene vor.