

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

COMPUTEC
VERLAG

J11426E
ISSN 0946-6320

2/95



Düsen und Propeller am PC
Wings of Glory
US Navy Fighters

Der Amiga läßt's krachen
Cannon Fodder 2
Power Drive

Was kann es wirklich?
Mega Drive 32X &
alle Spiele im Test

Box-Spaß im SNES-Ring
Super Punch Out

Der Weltraum



Super-Gewinnspiel
Skau-Reise im Kampfjet
4x Flugtickets nach USA
10x WC3 Special Edition
und, und, und...

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Strasse 6
90403 NÜRNBERG
Postvertriebsstück Entgelt bezahlt
77011609

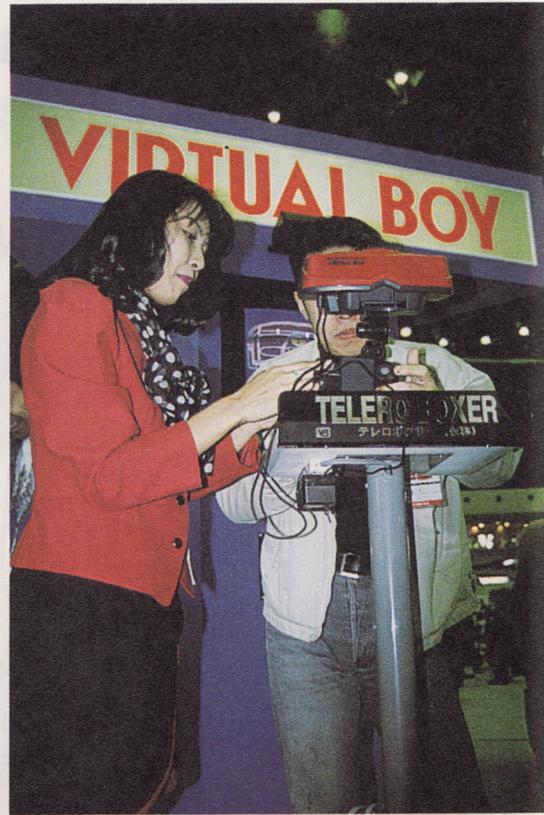
WING COMMANDER 3

EIN MEILENSTEIN MIT OSKAR-QUALITÄTEN

Virtual Boy

Ernüchternde Premiere

Der 15. November 1994 sollte für Nintendo ein großer Tag werden. Das mit Spannung erwartete Hardware-Geheimprojekt Virtual Boy (VB) wurde während der japanischen Nintendo-Händler-Messe Shoshinkai erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. **Nintendos Virtual Boy war wenig umlagert.**



• Die Sensation hielt sich in Grenzen: Nintendos Virtual Boy war wenig umlagert.



Roten Sichtgläser (2) und kleine Lautsprecher (3).

Schon im Sommer dieses Jahres äußerte sich Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi persönlich: „Wir werden damit ein neues Feld der Unterhaltung erschließen.“ Doch die hochfliegenden Erwartungen, die sich an das 32Bit-Gerät mit neuer 3D-Projektionstechnologie knüpften, wurden in Tokio schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Der Spieler drückt sein Gesicht an ein Gehäuse, das auf einem Dreifuß vor ihm auf dem Tisch steht. An dieser Projektionseinheit sieht man durch zwei rote, brillenähnliche Gläser, hinter denen ein LED-Display ein drei-

dimensionales Bild erzeugt. In den Händen hält der Spieler zugleich die Steuereinheit. Sie ist mit Griffen versehen und verfügt über zwei Steuerkreuze und zwei Aktionstasten, die Bewegung und Aktion im dreidimensionalen Raum beeinflussen. Die Software liefern Cartridges, die etwas größer sind als ein Game Boy-Modul. Gezeigt wurden: Space Pinball, Mario Brothers VB und Telero Boxing, die sich alle noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befanden. Doch selbst dieser Umstand täuschte nicht darüber hinweg, daß sich Fachpublikum und Fachpresse sehr skeptisch über den VB äußerten.

• **Über ein halbes Kilo wiegt die Projektionseinheit des VB. Auf einem Dreifuß installiert, Eine Apparatur, mit der die Einheit auf den Schultern liegt und vor den Augen getragen werden kann, ist in Vorbereitung (eine abenteuerliche Vorstellung). An der Unterseite des Gehäuses werden die Module eingeschoben (1).**



Virtual Boy
 Hersteller: Nintendo
 Vorauss. VÖ:
 April 1995 (Japan)
 Preis Hardware:
 ca. DM 300,-
 Preis Software:
 ca. DM 100,-
Technische Daten:
 Display: Rotes LED
 (+ Spiegelprojektion)
 CPU: 32Bit RISC Chip
 Maße: 21,7 cm x
 25,4 cm x 11 cm
 (Projektionseinheit)
 Gewicht: 760 Gramm

ten. Auch wenn es sich in Tokio noch nicht um die fertiggestellte Hardware und um Demo-Software handelte, gab es doch überwiegend lange Gesichter.

• **Wenn auch nur Demo-Software: Der räumliche Eindruck ist zwar bemerkenswert, aber ob die Darstellung eines Videospiele in Rot-Schattierungen in Zeiten von 24Bit-Echt-Farbtiefe und realistischer Oberflächengestaltung die Käufer überzeugen kann, ist fraglich.**

(1): Start-Bildschirm,
 (2): Mario Bros. VB,
 (3): Space Pinball und
 (4): Telero Boxing.



• **Der Virtual Boy kann batterie- oder netzbetrieben werden. Auf dem „griffigen“ Joypad befinden sich zwei Steuerkreuze für vertikale und horizontale Bewegung (4) und Bewegung in die Raumtiefe (5), Start- und Select-Knöpfe (6) sowie zwei Aktionstasten (7).**

