

Auch haben!

Redakteur Sebastian James Brunt über seine erste Begegnung mit Nintendos Game Boy vor 30 Jahren. Der bekennende Nerd sieht den Start der Handheld-Konsole bei uns in Deutschland als Geburtsstunde der Demokratisierung des Videospieles



Von Sebastian James Brunt

Essen. Es ist der September 1990. Der Wind of Change hat in den vergangenen

zwölf Monaten Deutschland ordentlich durchgepusht. Die Wiedervereinigung ist praktisch besiegelt. Mitten in dieser gesamtdeutschen Aufbruchsstimmung erscheint am 28. September ein Gerät, das bis heute Kult-Status genießt: der Game Boy von Nintendo. Ich (Jahrgang 1980) muss gestehen, dass mir die Bedeutung von Genscher auf dem Prager Botenschaftsbalkon erst mehrere Jahre später bewusst geworden ist, die Wichtigkeit einer neuen Spielekonsole – zumal noch einer transportablen – erschloss sich mir hingegen sofort. Auf den ersten Blick war der Game Boy eher unscheinbar: ein kleiner grauer Kasten mit abgerundeten Ecken, zwei magentafarbenen Knöpfen und einem für heutige Verhältnisse winzigem Display, das ganze vier unterschiedliche Grautöne darstellen konnte.



„Darf ich auch mal?“

Dass der Game Boy bereits mehr als ein Jahr vorher in Japan und den USA veröffentlicht wurde, konnte ich in Ermangelung von Social Media oder gar Internet nicht wissen. Man möge sich den WWW-Aufschrei heutzutage vorstellen, wenn ein Hersteller einen beträchtlichen Teil seiner Kundschaft so lange warten ließe. Für mich dauerte der erste Kontakt mit dem Game Boy erfreulicherweise nicht lang. Der Sohn von Freunden meiner Eltern hatte das Glück, ein paar Tage nach dem Marktstart Geburtstag zu haben. „Darf ich auch mal?“, fragte ich ihn. Vermutlich leicht widerwillig übergab er mir seine neueste Errungenschaft. Ich legte den Schalter oben um und der mittlerweile ikonische Ping-Ton erklang. Super Mario Land startete. Die Jump'n'Run-Reihe hatte ich bereits auf dem NES verschlungen, doch jetzt war es möglich, das fernab des Fernsehers zu erleben, der meines Erachtens ohnehin viel zu häufig von meinen Eltern blockiert wurde. Ein eigener Game Boy würde langen Autofahrten und dem obligatorischen Sonntagsbesuch bei Oma und Opa den Schrecken nehmen. Dass Mario statt rot jetzt grau war, tat dem Spielspaß keinen Abbruch.

Natürlich wusste ich spätestens seit diesem Aha-Erlebnis, was auf meinem Wunschzettel für meinen

Sogar einen Mini-Drucker gab es für den Game Boy.



Super Mario Land, Tetris, The Legend of Zelda – drei absolute Klassiker für den Game Boy, die auch heute noch Spielspaß bereiten.

FOTOS: MARCELLO MAZZA / MARCELLO MAZZA

geburtstag und Weihnachten stehen wird. Normalerweise habe ich mich immer geärgert, dass beide Ereignisse nur wenige Tage auseinanderliegen, in diesem Jahr war es mir aber äußerst recht. Denn natürlich musste ich neben dem Game Boy (inklusive Tetris) auch Super Mario, Golf und die Lupe für den Bildschirm mit Beleuchtung haben. Denn Nintendos erste Konsole war auch ein Vorreiter in Sachen Personalisierung. Spätere Varianten sind in allen möglichen Farben erschienen und an optionalem Zubehör herrschte kein Mangel: Neben der schon erwähnten Lupe gab es noch externe Lautsprecher, Akkupacks, Aufsätze für das Steuerkreuz, sogar eine Digitalkamera mit einem Mini-Drucker bringt Nintendo heraus. Voll ausgestattet wurde

aus dem niedlichen Handheld ein unhandliches Monster. Ein Telefonmodul gab es allerdings nicht, sonst wäre der Game Boy wohl das erste Smartphone gewesen.

Tetris war nur der Anfang

Dass die Handheld-Konsole aber durchaus einen spürbaren Einfluss auf spätere Trends wie Gaming mit dem Handy hatte, ist unübersehbar (dazu auch das beistehende Interview mit Professor André Marchand). Vor allem Tetris, das erst kürzlich von Minecraft vom Thron des am meisten verkauften Videospieles aller Zeiten gestoßen wurde, hat dazu beigetragen: So sagten mir damals einige meiner Freunde durchaus frustriert, dass sie den Highscore ihrer Mutter nicht knacken konnten, obwohl diese vor dem Game Boy keinerlei Berührungspunkte mit Videospiele hatten. Das Spiel, dessen Melodie ich immer noch summe, wenn ich versuche, die Wocheneinkäufe möglichst platzspa-

rend im Kühlschrank unterzubringen, hat entscheidend mit dazu beigetragen, Videospiele aus der Nische der Enthusiasten herauszuholen.

Wenn man will, kann man hier erneut die Brücke zum Ende der DDR schlagen und den Game Boy als Geburtsstunde der Demokratisierung des Videospieles betrachten: Erschwinglich (der Einführungspreis betrug 169 DM), portabel, flexibel und nicht übermäßig komplex. Ein Steuerkreuz, A- und B-Knopf, Start und Select – mehr brauchte es nicht. Dabei gab es durchaus Titel mit beträchtlicher Spieltiefe: The Legend of Zelda – Link's Awakening, Castlevania II und Final Fantasy Adventure erschufen Spielwelten auf dem Game Boy, die den technischen Limitierungen trotzten.

Als bekennender Nerd hatte ich

quasi zwangsläufig auch alle Game-Boy-Nachfolger (und das waren eine Menge): Game Boy Color, Advance, SP, DS, 3DS, 3DS XL. Doch keine dieser Konsolen hat es geschafft, die Begeisterung bei mir zu erwecken, wie es der Ur-Game-Boy tat. Dennoch: Sollte Nintendo sich dazu entschließen, eine Neuauflage des Game Boys auf den Markt zu bringen (wie sie es beim NES und dem Super NES getan haben), so wäre ich gewiss eines der ersten Konsumopfer, die zuschlagen werden.

Auch wenn der Start-Ping nicht die gleiche Magie haben wird wie vor 30 Jahren.



Durfte nicht fehlen: Die Lupe samt Beleuchtung.

„Leicht zu erlernen, einfach zugänglich“

Videospielexperte Prof. André Marchand über den Erfolg des Game Boys

Herr Professor Marchand, hat der Game Boy mit seinem globalen Erfolg den Weg geebnet für das Casual Gaming, wie wir es heute kennen?

André Marchand: Der 1989 erschienene Game Boy ist zusammen mit dem 15 Jahre später erschienenen Nintendo DS bis heute die weltweit meistverkaufte Handheld-Konsole. Der Game Boy hatte einen immensen Einfluss auf die Spieleindustrie. Der Begriff Casual Gaming bezeichnet übrigens Videospiele, die leicht zugänglich sind und auch bei kurzen Gelegenheiten zwischendurch gespielt werden können. Diese Spiele sind leicht zu erlernen und stellen keine hohen Anforderungen an die Spieler und auch an die Spielkonsolen. Genau das trifft für die typischen Game Boy-Spiele zu. Und heute?



Prof. André Marchand

Die meisten Spiele auf Smartphones können ebenfalls als Casual Games bezeichnet werden und vermutlich wurden zahlreiche Entwickler von Smartphone-Spielen durch ihre damaligen Erfahrungen mit dem Game Boy inspiriert.

Was war der Hauptgrund dafür, dass der Game Boy auch Menschen erreichte, die vorher keine Berührungspunkte mit Videospiele hatten?

Der Game Boy war sehr einfach zugänglich. Als er auf den Markt kam, gab es zwar auch stationäre Spielekonsolen wie z.B. das Nintendo Entertainment System oder das Sega Mega Drive. Jedoch musste man diese Konsolen an einen Fernseher anschließen und konnte sie nicht zwischendurch nutzen, z.B. während einer Straßenbahnfahrt. Hierdurch wurde der Game Boy nun für Millionen von Menschen interessant, die entwe-

der vorher noch nie Videospiele gespielt hatten oder die eine mobile Alternative haben wollten.

Konkurrenten wie Segas Game Gear und der Lynx von Atari waren dem Game Boy technisch überlegen. Weshalb hatten sie keinen vergleichbaren Erfolg?

Einer der größten Einflussfaktoren für die Nachfrage ist grundsätzlich der Preis. Das Game Gear war mit einem Display, das über 4000 Farben darstellen konnte technisch zwar leistungsfähiger, kostete bei der Einführung jedoch ca. 300 DM. Der Game Boy mit einem Vier-Farben-Display kostete nur ca. die Hälfte davon. Hinzu kommt, dass die Rechenleistung bei Casual Games eine geringere Rolle spielt als bei Core Games. Core Games sind quasi das Gegenteil von Casual Games. Es sind umfangreiche Spiele, die sich weniger dafür eignen, zwischen-

der vorher noch nie Videospiele gespielt hatten oder die eine mobile Alternative haben wollten.

Retro-Konsolen wie das NES Classic erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Hätte auch eine Neuauflage des Game Boys Aussicht auf Erfolg?

Sicherlich haben einige Nintendo-Fans Interesse an einer solchen Neuauflage. Da es von Nintendo aber bereits die Nintendo Switch Hybrid-Konsole gibt, ist es fraglich, ob mit einer Neuauflage erneut ein beeindruckender Millionenabsatz erreicht werden könnte. Smartphones sind dem Game

Boy zudem weit überlegen und bieten ebenfalls eine riesige Anzahl an Spielen an. Der Preisvorteil gilt auch hier, ein Smartphone besitzen die meisten Menschen bereits. Vielleicht erleben wir dennoch eines Tages ein Game-Boy-Comeback. Dafür spricht, dass Game-Boy-exklusive Spiele existieren, die nicht auf Smartphones verfügbar sind.

DER EXPERTE

André Marchand ist Professor für BWL mit dem Schwerpunkt Marketing an der Universität Leipzig. Vorher hatte er den Lehrstuhl für Marketing & Digital Environment an der Universität zu Köln inne. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Marketing, Digitale Innovationen und Neue Medien. Er beschäftigt sich außerdem mit dem Marketing von Videospiele und Spielfilmen.