

## WIR SIND ZUKUNFT:

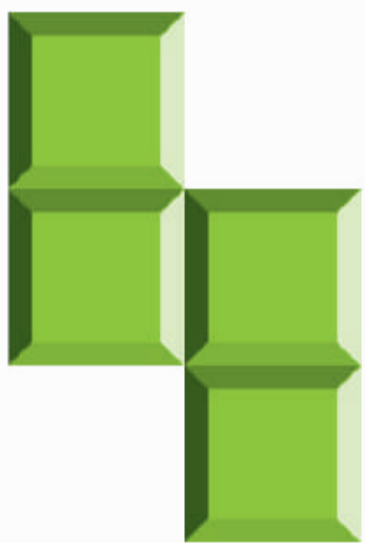
Junge Erwachsene werden gern als „Generation Game Boy“ betitelt. Zum 25. Geburtstag des grauen Klotzes erklärt Konsolen-Sammler Marco Riebe aus Kaiserslautern, warum es keinen schöneren Namen für die 20- bis 30-Jährigen geben kann.

**Herr Riebe, es existieren viele Namen für die Altersgruppe der 20- bis 30-Jährigen. Einer lautet „Generation Game Boy“. Ist das eine passende Bezeichnung für die jungen Erwachsenen von heute?**

Der Game Boy war damals eine der populärsten technischen Neuerungen und verkörpert wie kaum ein anderes Produkt den Zeitgeist der 90er-Jahre. Weil ich den Game Boy damals wie heute mag und er mich an das Lebensgefühl der 90er erinnert, kann ich mir keinen schöneren Namen als „Generation Game Boy“ vorstellen.

**Was war denn so besonders am Game Boy, als er Anfang der 90er erschien?**

Er war eine Revolution auf dem Markt der Videospiele. Endlich konnte man sich die Spiele in die Hosentasche stecken. Vor dem Game Boy gab es tragbare Videospiele nur in Form von LCD-Spielen, die fest in das Gerät eingebaut waren. Eine richtige Grafik hatten die nicht. Im Display waren alle Elemente vorgestanzt und wurden lediglich je nach Spielverlauf ein- und ausgeschaltet. Flüssige Animationen waren so nicht möglich und das Spielgeschehen war starr vorgegeben. Der Game Boy war die erste handliche Spielkonsole mit einem vollständig grafikfähigen Bildschirm.



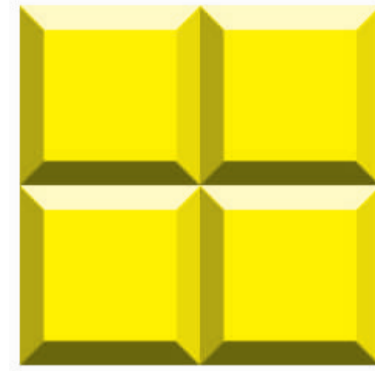
**Warum hatten andere kleine Konsolen keine Chance gegen das graue Kästchen?**

Atari schickte den Lynx und SEGA den Game Gear ins Rennen. Technisch gesehen waren beide dem Game Boy weit überlegen und hatten sogar hintergrundbeleuchtete Farbbildschirme.

# Die graue Eminenz



me. Sie waren jedoch klobig, schwer und saugten Batterien in kürzester Zeit leer. Man war auf dicke Akkupacks oder Netzteile angewiesen. Von Hosentaschen-Konsolen konnte also keine Rede sein. Zudem setzte Nintendo auf hochwertige und innovative Spiele. Die Konkurrenz konnte mit dem ständigen Nachschub an Spielen auf solch hohem Niveau nicht mithalten.



**Wenn der Game Boy ein solcher Verkaufsschlager war, warum hat Nintendo dann seine Konsolen später in DS umbenannt?**

Alle Geräte der Game-Boy-Serie basierten auf der gleichen Hardware. Die neueren Advance-Modelle nutzten zwar andere, modernere Technik, die alten Spiele konnte man darauf aber immer noch spielen. Der Game Boy Micro brach erstmals mit dieser Tradition. Mit dem DS schnitt Nintendo dann endgültig alle alten Zöpfe ab, denn er war weder zu den herkömmlichen Game-Boy-Spielen noch zu denen des Advance kompatibel. Außerdem wollte Nintendo dem portablen Gaming mit dem DS neue Impulse geben, indem man dem Handheld nicht nur eine grundlegend neue Hardware, sondern auch gleich zwei Bildschirme mitgab. Und so taufte man die Handheld-Konsole Nintendo DS, wobei DS für „Dual Screen“ und damit für die beiden Bildschirme steht. Im Grunde genommen ist der DS eine Weiterentwicklung des Ur-Game-Boys.

**Funktionieren die Game Boys heute überhaupt noch? Nach 25 Jahren?**

Die Hardware des Game Boys ist sehr einfach und robust. Technische Störungen sind daher eher die Ausnahme. Die einzige Schwachstelle beim Ur-Game-Boy ist die Verbindung zwischen Bildschirm und Elektronikplatte. Der Klebstoff, mit dem das verwendete Flachbandkabel am Bildschirm festgeklebt wurde, zersetzt sich nach einer gewissen Zeit. Dadurch entstehen Kontaktprobleme und es kommt zu Bildstörungen am linken und rechten Rand des Bildschirms. Das ist aber nicht weiter tragisch, da man das reparieren kann. Außerdem stört es beim Spielen erst mal nicht weiter. Ersatz für zerkratzt Bildschirmlinien bekommt man für ein paar Euro bei Ebay. Ansonsten können noch Steuerkreuz und Knöpfe ausleihen. *Interview: Benjamin Ginkel*

## DIE KONSOLE

Am 21. April 1989 erschien in Japan der Game Boy. Viele Jahre wurde er in seinem grauen Gewand hergestellt. Erst 1995 legte man ihn in einer Sonderedition in verschiedenen Farben neu auf. Schon ein Jahr später erschien der kleinere Game Boy Pocket, dem Nintendo auch ein besseres Display spendierte. 1998 wurde es dann noch mal farbig und zwar in jeglicher Hinsicht: Der Game Boy Color hatte nicht nur farbige Gehäuse – auch der Bildschirm wurde gegen ein Farbdisplay getauscht. 2001 wurde der Game Boy Advance eingeführt. Der sah nicht nur ganz anders aus, sondern basierte auch nicht mehr auf der ursprünglichen Technik des Game Boys. Der danach erschienene Game Boy Advance SP war aufklappbar und hatte erstmals eine Hintergrundbeleuchtung des Bildschirms. 2005 wurde es mit dem Game Boy Micro – die Miniversion des Advance SP – dann ganz klein. Er war der erste Game Boy, der keine alten Game-Boy-Spiele mehr abspielte. Mit ihm endete die Ära Game Boy bei Nintendo – mit über 120 Millionen verkauften Exemplaren. Die Nachfolge-Konsole hört auf den Namen DS und ist ebenfalls extrem erfolgreich. (bgi)



## DER SAMMLER

Marco Riebe sammelt Konsolen und Computer der späten 70er- bis 90er-Jahre. Der 32-Jährige aus Kaiserslautern engagiert sich im „Verein zum Erhalt klassischer Computer“. Seinen ersten Game Boy bekam der Einzelhandelskaufmann im Alter von zehn Jahren geschenkt. (bgi/ fotos: imago (1), view (1))

## Klötzchenkult und Klempnerabenteurer

## TETRIS

**Achtung, Suchtgefahr!**



Gut 450 Spiele sind für den klassischen Game Boy erschienen. Anfang der 90er haben nicht wenige Schüler ihr gesamtes Taschengeld für die 50 bis 70 Mark teuren Spiele geopfert. Hier einige Klassiker, die man gespielt haben muss.

Ob es überhaupt jemanden gibt, der Tetris nicht kennt? Das launige Puzzlespiel mit den von oben einschwebenden Klötzchen zählt zu den bekanntesten Videospiele aller Zeiten. Millionenfach wanderte es zusammen mit dem klassischen Game Boy über die Ladentheken. Nicht selten wurden Anfang der 90er Eltern dabei erwischt, wie sie ganze Nachmittage vor Tetris mit dem „ausgeliehenen“ Game Boy des Nachwuchses verbrachten. Das Spielprinzip ist so fesselnd wie simpel: Die herabfallenden Elemente müssen geordnet und möglichst lückenlos aufgesetzt werden – bei ansteigendem Schwierigkeitsgrad und immer schnellerer Musik eine echte Herausforderung. (bgi)

## SUPER MARIO LAND

**Der Anti-Held**



Zu einer Nintendo-Konsole gehören Mario-Spiele wie das Dubbeglas zum Weinfest. Doch Vorsicht! Trotz der kindgerechten Optik entpuppt sich das Jump'n'Run mit einigen kniffligen Hüpfpassagen für viele Zocker als harte Nuss. Auch wenn Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, der ansonsten an fast jedem Super-Mario-Spiel mitgearbeitet hat, mit Super Mario Land nichts zu tun hatte, zieht der Titel die Spieler in seinen Bann. Mario-Puristen werden dem Spiel aber wohl nie verzeihen, dass der Klempner mit der roten Mütze in seinem ersten Game-Boy-Abenteuer serienuntypisch im U-Boot oder einem Raumschiff unterwegs war. Sei's drum – Spaß macht's trotzdem. (bgi)

## SUPER MARIO LAND 2

**Fortsetzung folgt**



Der zweite Teil von Super Mario Land schöpfte die technischen Möglichkeiten deutlich besser aus als sein Vorgänger. Doch Teil zwei wurde nicht nur optisch kräftig aufpoliert, sondern bekam auch spielerisch einige neue Elemente spendiert – am grundlegenden Spielprinzip der Super-Mario-Spiele hat sich dagegen bis heute kaum etwas geändert. Und das ist gut so. In Super Mario Land 2 durften die Spieler nun erstmals auf dem Game Boy selbst auswählen, welches Level sie betreten wollen. Zudem war der Titel mit sechs verschiedenen Welten deutlich umfangreicher als sein Vorgänger. Marios Gegenspieler, Wario, trat in diesem Spiel erstmals gegen den Klempner an. (bgi)

## POKÉMON

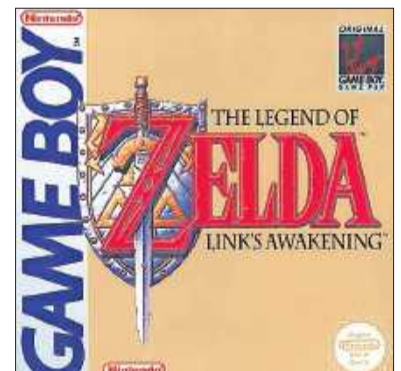
**Fantastischer Erfolg**



Auf dem klassischen Gameboy begann im Jahr 1996 (Europa 1999) auch die Erfolgsgeschichte der Pokémon-Reihe. Das Spiel, in dem fantastische Tierchen (die namensgebenden Pokémon) gegeneinander antreten und nach den Kämpfen eingesammelt werden können, belebte die Nachfrage nach dem Game Boy und bestimmte jahrelang die Pausengespräche auf Schulhöfen. Noch heute begeistern die Nachfolgetitel ihre meist junge Spielerschaft, die japanische Fußballnationalmannschaft wird sogar von dem bekanntesten Pokémon, Pikachu, als Maskottchen zur Fußball-WM nach Brasilien begleitet. Die Spiele der Reihe verkauften sich über 200 Millionen mal. (bgi)

## LINK'S AWAKENING

**Rollenspiel für alle**



Schon beim Titel, The Legend of Zelda: Link's Awakening, geraten Rollenspieler ins Schwärmen – das Spiel findet sich noch immer in zahlreichen Bestenlisten. Kein Wunder, dass Nintendo die Fans des spitzzohrigen Helden Link bis heute auf allen Konsolen mit neuen Abenteuern versorgt. Die (Anfang der 90er noch seltenen) deutschen Bildschirmtexte erlaubten es auch jüngeren Spielern, gemeinsam mit dem schiffbrüchigen Link in zahlreichen Verliesen gegen diese Gegner zu bestehen – und die packende Hintergrundgeschichte zu verstehen. Übrigens hatte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto auch bei Link's Awakening seine Finger als Produzent im Spiel. (bgi/fotos: nintendo)