

Michael Bloech: Der Game Boy Color macht es möglich

Beitrag aus Heft »2000/03: Netzwerk Europa«

Zum Jahresende 1998 präsentierte Nintendo mit „Pokémon“ ein neuartiges Videospiel und mit dem „Game Boy Color“ ein neues tragbares Videospiele-System. Das Videospiel wird unglaublich schnell zum absoluten Renner und die winzigen Konsolen finden reißenden Absatz.

Der Game Boy war eigentlich nach seiner Etablierung Anfang der 90er Jahre technisch ziemlich ausgereizt. Seine grafischen Darstellungsmöglichkeiten waren begrenzt und auf die Farbe Blaugrau eingeschränkt. Außerdem konnte man nur alleine spielen. Allerdings verdankte es die Minikonsole seinen kompakten handlichen Abmessungen, dass der Game Boy nicht völlig durch moderne PCs mit optisch positiv ansprechenden Spielen oder anderen Spielkonsolen verdrängt wurde. Jetzt ist aber mit dem „Game Boy Color“ ein Videospiele-Gerät auf dem Markt, das in seinen Abmessungen mit denen des herkömmlichen Game Boys gleich geblieben ist, dafür aber einen farbigen Miniaturmonitor besitzt. Die Auflösung hat sich zwar kaum wesentlich verbessert, dennoch ist jetzt Farbe mit im Spiel. Außerdem verfügt das Gerät über eine Infrarotschnittstelle, über die ein Datentransfer prinzipiell möglich ist. Größere, überall erhältliche und preiswertere Batterien ermöglichen eine wesentlich kostengünstigere Nutzung. Ein weiterer Vorteil ist die bessere Animation. Nun ist es überhaupt erst möglich, bestimmte Spielzüge zu verfolgen, die bei den ursprünglichen monochromatischen Abbildungen nicht darstellbar waren. Die Software greift ein. Dennoch dürfte wohl für den riesigen Erfolg eine bestimmte neue Software verantwortlich gewesen sein.

Mit dem Spiel Pokémon, das fast zeitgleich mit dem Game Boy Color startete, wurde ein für tragbare Videokonsolen völlig neuartiges Spielsystem angeboten, das nicht mehr in der Tradition einfacher „Logik“- oder „Jump and Run“-Spiele funktioniert, sondern auf die Leidenschaft von Kindern setzt, Dinge zu sammeln und zu tauschen. Geblieben ist zwar das für Videospiele typische Erreichen und Bewegen in Spielebenen, den sogenannten Levels, dennoch liegt der Sinn des Spiels beispielsweise nicht in der Vernichtung eines Feindes, sondern es geht um geisterähnliche Wesen (die Pokémon) und sie zu sammeln und zu zähmen. Die Pokémon haben keine festgelegte Identität, sondern können sich in ihren Eigenschaften und in ihrem Äußeren verändern und entwickeln. Zwar ist der kleine Held des Spiels, Ash, auf Waffen und Tricks angewiesen, um die Geister zu fangen und sie zu trainieren, dennoch wäre es zu kurz gegriffen, diesen Domestizierungsprozess auf einen Kampf im Sinne eines klassischen Computerspiels zu reduzieren. Das Spiel ist überraschend textlastig, der Held des Spiels Ash muss immer wieder Fragen beantworten oder wird mit Textbausteinen konfrontiert. Die Tatsache, dass es dabei auch das Böse gibt, hat für den Spielverlauf keine wirklich entscheidende Rolle.

Kompetente Kinder - unwissende Erwachsene

Um das Spiel in seiner Komplexität zu erfassen, ist ein Eintauchen in das System, in die virtuelle Welt der Pokémon notwendig. Mehr oder weniger sind die Spieler dabei gezwungen, viele neue sprachliche Begriffe zu lernen und haben nur dann eine Chance zu bestehen, wenn sie mit der Begrifflichkeit zurecht kommen. Uneingeweihte Erwachsene, die das Spiel von Kindern beobachten, haben kaum eine Möglichkeit, auch nur annähernd zu verstehen, was die Kinder mit ihrem Game Boy machen. Kinder entwickeln eine Kompetenz, die von den

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Erwachsenen, schon in Ermangelung von Zeit, nicht erreicht werden kann. Insgesamt existieren 150 Geister, die gesammelt werden müssen. Dabei ist es natürlich von Vorteil, dass über das Game-Link-Kabel die Pokémon mit anderen Spielern auch real getauscht werden können. Mit diesem Kabel kann auch ein realer Wettbewerb mit anderen Game Boy-Spielern ausgetragen werden. Da es zwei unterschiedliche Versionen, ein rotes und ein blaues Spiel mit teilweise unterschiedlichen Pokémon, gibt, ist der Tausch nur zwischen diesen beiden Spielen effektiv. D.h. um tauschen zu können, muss der Partner die jeweils andere Version spielen. Um das Geschäft anzukurbeln, hat Nintendo in jeder Edition lediglich 139 Pokémon versteckt. Um tatsächlich in den Besitz aller Geister zu kommen, sind beide Editionen notwendig. Auch entwickeln einige Pokémon nur in der anderen Spieledition überhaupt erst ihre Fähigkeiten.

Es kann Nintendo auch als Verdienst angerechnet werden, dass damit die Kommunikation nicht mehr nur auf das Geflecht zwischen Spieler und Konsole reduziert wird, sondern zur realen Interaktion zwischen mehreren Spielern erweitert wird. Mitte Juni wird mit der gelben Version ein weiteres Pokémonspiel am Markt sein. Nintendo hüllt sich jedoch zur Zeit noch in Schweigen bei der Frage nach der in dieser Edition enthaltenen Anzahl und Identität der Pokémon. Ob es nun Strategie ist oder einfach die hohe Nachfrage, zur Zeit herrscht auf dem gesamten Markt eine Situation, die gekennzeichnet ist durch hohe Preise und ein knappes Angebot. Das dürfte den Siegeszug der Pokémon-Geister aber kaum bremsen. Zu sehr ist die Sammel- und Tauschleidenschaft der Pokémon-Fans, vor allem Jungen im Alter von 8 bis 12 Jahren, geweckt worden.