

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Rückgriff auf die Vergangenheit: der Nintendo DS

André Eymann am Montag, dem 26. November 2018

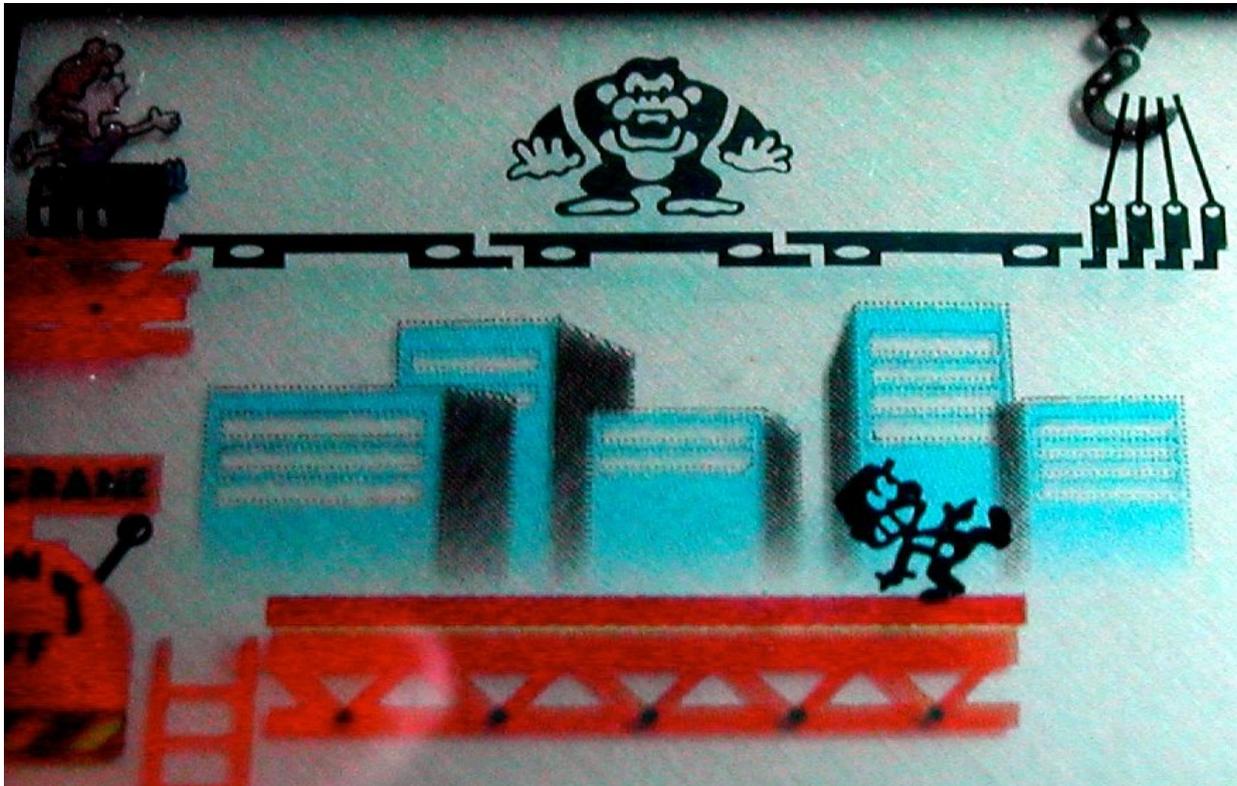
Als die japanische Firma Nintendo im Juni 1982, also genau 36 Jahre vor dem Erscheinen dieses Beitrags, ihren Spielhallen-Hit *Donkey Kong* als Multi Screen LCD-Spiel veröffentlichte, ahnte noch niemand, dass mit der Schaffung dieses tragbaren Videospieles ein wichtiger und unverzichtbarer Grundstein der Videospieleindustrie gelegt wurde. Erschufen die Designer aus Fernost doch mit ihrem Gerät den Urtyp des später überaus erfolgreichen Game Boy.

Dass Nintendo im März 2005 mit dem mobilen Spielsystem Nintendo DS (*Double Screen*) in Europa einen erstaunlich ähnlichen Nachfolger zum antiken Multi Screen präsentierte, schafft eine interessante historische Verbindung zwischen diesen beiden Spielkonsolen. Die zweite Hardware-Revision des DS von 2006 verstärkt diesen Eindruck noch.

### Kreuzzug eines Affen

Der Spielcharakter Donkey Kong dürfte jedem Freund klassischer Videospiele ein Begriff sein. Der tonnenwerfende Gorilla wurde 1981 von Nintendo, genauer gesagt von [Shigeru Miyamoto](#), erfunden und begründete das Genre der Jump 'n' Runs in den Videospielearkaden.

Der eigentliche Held des Spiels ist aber Jumpman (*ab Donkey Kong Jr. dann Mario genannt*), ein Schreiner (*ab Mario Bros. dann als Klempner bezeichnet*) italienischer Herkunft, der versuchen muss Pauline aus den Klauen des Riesenaffen zu befreien. Alle drei Charaktere wurden zu Legenden der Videospiegelgeschichte und sind bis heute ein fester Bestandteil im Marketing von Nintendo.



Mario arbeitet sich auf dem Baugerüst nach oben. Der grimmige Riesenaffe sieht das gar nicht gern. (Bild: André Eymann)

Zu Beginn der 1980er Jahre gab es noch keinen festen industriellen Begriff für tragbare Videospiele. Handheld-Konsolen waren 1982 in der Regel LCD-Spiele. LCD (*Liquid Crystal Display*) stellt die Grafiken auf einem Flüssigkristallbildschirm dar.

Da die Grafiken aber aufgrund dieser Technik auf bestimmte Stellen des Bildschirms festgelegt waren, gab es oft farbige Hintergrundgrafiken oder Schablonen, die den Eindruck einer bunten Spielwelt vermitteln sollten. Ähnliche Schablonentechniken wurden zum Beispiel bei den Videospiegelkonsolen Magnavox Odyssey von Ralph Baer, 1972 oder [Vectrex](#) von Milton Bradley, 1982 angewendet.

Nintendos Multi Screen Donkey Kong erschien in der Game & Watch-Serie, die ca. 60 verschiedene Spiele umfasste. Neben den Multi Screens gab es auch einfache Varianten mit nur einem Bildschirm, sowie verschiedene Exoten, die noch heute eine große Fangemeinde unter den Sammlern haben. Die meisten Geräte hatten eine Digitaluhr, sowie eine Alarmfunktion eingebaut. Betrieben wurden sie über Knopfzellen-Batterien, die auf der Rückseite des Spiels eingesetzt wurden.



Jedes Game & Watch-Spiel enthält eine Digitaluhr mit Alarmfunktion. (Bild: André Eymann)

Bereits 1982 enthielt das Multi Screen Donkey Kong alle wesentlichen Steuerelemente heutiger Spielkonsolen. So gab es bereits das typische Steuerkreuz und den Jump-Button. Auch hat sich an der Größe der Konsolen im Allgemeinen nichts geändert. So liegt der mobile Donkey Kong genau wie Nintendos aktuelle DS-Konsole angenehm gut in der Hand.



Die Multi Screen-Konsole aufgeklappt. Zwischen den beiden Bildschirmen kann man gut das Verbindungs-Flachbandkabel erkennen. (Bild: André Eymann)

Wenn man heute mit dem Multi Screen von 1982 spielt, ist man genau wie damals schnell von der Spielbarkeit gefesselt. Die typischen Geräusche die aus dem kleinen Lautsprecher des orangefarbenen Geräts kommen, schaffen eine einmalige Atmosphäre. Und wenn man wieder einmal versagt hatte seine Prinzessin zu retten, überredet einen das Spiel sofort zu einem neuen Versuch. Und das zu jeder Zeit, an jedem Ort. Schon damals waren die LCD-Spiele sozusagen die Arkaden für die Hosentasche.

Was ist also neu an Nintendos DS? Für den Laien ähneln sich die beiden Geräte auf den ersten Blick. Kaum zu glauben, dass fast 40 Jahre Zeitgeschehen zwischen den

Systemen liegen. Bei den LCD-Spielen der Game & Watch-Serie war die Anzahl der Spiele pro Gerät auf ein Spiel beschränkt. Man konnte also immer nur ein Spiel mit einem Gerät zurzeit spielen. Und natürlich war die technische und inhaltliche Präsentation des Spiels auf die seinerzeit gegebenen Möglichkeiten beschränkt.

Der wichtigste Unterschied liegt aber sicher in der Fähigkeit die DS-Konsole mit verschiedenen Steckmodulen betreiben und erreichte Spielstände dauerhaft speichern zu können. Mal abgesehen davon, dass die Qualität eines aktuellen DS-Spiels fast mit den Spielen auf einem PC oder auf einer stationären Konsole mithalten kann. Aufgepeppt mit Multimedia-Funktionen wie einer drahtlosen Datenübertragung, einem Touchscreen, sowie WLAN- bzw. Internetfähigkeit gleicht der heutige Junior fast einem erwachsenen Computer. Und in diesen Punkten hat er mit seinem Großvater natürlich nicht mehr viel gemein.



Multi Screen von 1982 (links) und Double Screen – 1. Generation, von 2005 (rechts). Auf den ersten Blick hat sich nicht viel geändert. (Bild: André Eymann)



Der Nintendo DS – 1. Generation, von 2005. (Bild: André Eymann)



Größenverhältnisse der Gehäuse. (Bild: André Eymann)

## Design und Ergonomie früher und heute



Der Nintendo DS mit dem NES Classics GBA-Modul Super Mario Bros. (Bild: André Eymann)

Das Design beider Geräte ist sehr ergonomisch und gut an die menschlichen Hände angepasst. Lediglich die Anordnung der Steuerelemente hat sich etwas verändert. Beide Konsolen sind aber nach wie vor gut anzusehen und lassen sich praktisch in der Jackentasche verstauen. Durch diese Eigenschaften werden tragbare Spielkonsolen auch künftig ihre Existenz behaupten.

Auf dem DS der ersten Generation lebt Mario zum Beispiel durch den NES-Klassiker (*Nintendo Entertainment System*) Super Mario Bros. in Form eines GBA-Spielmoduls (*Game Boy Advance*) weiter. Durch die Kompatibilitätseinschränkungen des DS mit den älteren GBA-Modulen ist er dort allerdings nur auf einem der beiden Bildschirme zu sehen. Wer Mario mit allen technischen Vorteilen des DS genießen will, der kann sich New Super Mario Bros. kaufen, das speziell für die neue Konsole entwickelt wurde. Hier kann Mario seine Abenteuer wieder auf beiden Bildschirmen durchleben.



Zwei Game & Watch Klassiker von 1982: Donkey Kong und Green House. (Bild: André Eymann)

Durch die Renaissance der Zwei-Bildschirm Handheld-Konsole in Form des Nintendo DS wurde also im Grunde ein bereits erdachtes Konzept wiederbelebt.

Einige Leser werden das Original wahrscheinlich gar nicht kennen. Übrigens: im Jahre 2006 wurde von Nintendo die zweite Generation des DS veröffentlicht. Interessanterweise sieht diese dem Multi Screen LCD-Spiel von 1982 noch ähnlicher als die erste Generation des DS.

Lassen wir uns überraschen, durch welche zukünftigen Technologien Mario und Co. ihren Platz in den Erinnerungen und Herzen der Videospiele behaupten werden. Die Technik ist vergänglich. Letztlich sind es die Helden der Videospiegelgeschichte die weiterleben.

In diesem Sinn sind beide Konsolen, Multi Screen und Double Screen, gleichermaßen zeitlos.

## Weiterführende Links

- [Übersicht aller Game & Watch Spiele bei gameandwatch.ch](http://gameandwatch.ch)
- [Nintendo DS Teil 1, Podcast bei plauschangriff.de](http://plauschangriff.de)

*Überarbeitete Originalversion vom 02.11.2006*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 26. November 2018 um 20:47 Uhr in der Kategorie: [Hardware](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt

werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>