

Dossier

Super Stay Forever #23: Donkey Kong

Release: 14. Juni 1994 | Plattform: Game Boy

Entwickler: Nintendo EAD | Publisher: Nintendo | Genre: Jump 'n' Run & Puzzle



Cover der amerikanischen Version

Inhaltsverzeichnis

Miyamotos Rückkehr zu seinen Wurzeln.....	2
Das Spiel mit den Erwartungen.....	3
Von der Baustelle um die ganze Welt.....	3
Zwei Buttons, viele Möglichkeiten.....	4
Eine Brücke zwischen Marios Vergangenheit und Zukunft.....	5
Geschicklichkeit, Geduld und Gehirnjogginig.....	5
Viele Wege führen zu Pauline.....	6
Nicht das schönste Game-Spiel-Spiel – aber eins der besten.....	6
Gut, besser, Super Game Boy.....	7
Fortsetzungen	7
... und Neuauflagen.....	8

Miyamotos Rückkehr zu seinen Wurzeln

1994 war Nintendos Game Boy bereits seit fünf Jahren auf dem Markt. Die hauseigenen Großmarken wie „Super Mario“, „Metroid“ und „The Legend of Zelda“ waren abgefrühstückt, die „Pokémon“ – später im Alleingang hocheffektive Lebenserhaltung für die Plattform – noch nicht erfunden. Im Sommer 1994 wurde darum noch vor „Donkey Kong Country“ (1994, SNES) der Gorilla Donkey Kong für einen Game-Boy-Auftritt aus der Mottenkiste geholt. 1981 hatte „Donkey Kong“ nicht nur die Spielhallen und anschließend eine Menge Konsolen und Heimcomputer erobert, auch für den seinerzeit knapp 30 Jahre alten Shigeru Miyamoto wurde das Affen-Abenteuer zum großen Durchbruch. In der Folge arbeitete Miyamoto an zahlreichen Nintendo-Klassikern mit, die ab 1983 nicht mehr in der Spielhalle, sondern für das Famicom (NES) und ab 1990 für das Super Famicom (SNES) erschienen. Ob „Super Mario Bros.“, „The Legend of Zelda“, „F-Zero“ oder „Super Mario Kart“ – Miyamoto war als Director oder Producer an nahezu allen prägenden Nintendo-Titeln dieser Ära beteiligt. Bei seiner Rückkehr zu „Donkey Kong“ fungierte Miyamoto als Producer. Director war zum einen Masayuki Kameyama, der zuvor in gleicher Funktion an „Wave Race“ (1992, Game Boy) für den Game Boy gearbeitet hatte, nach „Mole Mania (1996, Game Boy)“ dann aber aus der öffentlichen Wahrnehmung verschwand. Der zweite Director, Takao Shimizu, hingegen, war später Director oder Producer vieler großer Nintendo-Titel wie „Star Fox 64“ (1997, Nintendo 64) und „Super Mario Galaxy“ (2007, Wii).

Die Ankündigung eines „Donkey Kong“-Spiels für den Game Boy sorgte 1994 kaum für großes Aufsehen. Schließlich war seit Donkey Kongs mittlerweile sehr simpel anmutenden Spielen aus den frühen 80er-Jahren viel Zeit vergangen, mit Sonys PlayStation sollte später im selben Jahr zudem noch die 3D-Ära des Konsolengamings eingeläutet werden. Wer brauchte da noch die Neuauflage eines alten Arcade-Spiels, dem der Game Boy zumindest technisch ohnehin keine signifikante Verbesserung würde bringen können?

Das Spiel mit den Erwartungen

Shigeru Miyamoto und seine Kollegen wussten um die beschriebene Problematik und so präsentiert „Donkey Kong“ einen Auftakt, der wie ein ironischer Kommentar wirkt: Die ersten vier Level des Spiels sind eine bis hin zur Originalmusik relativ werkgetreue Neuauflage des Arcade-Klassikers: Mario läuft, springt und klettert über Baugerüste, weicht Fässern und Flammen aus und versucht, die von Donkey Kong entführte Pauline zu retten – Marios erste große Liebe vor Prinzessin Peach. So weit, so bekannt, so unspektakulär. Als Donkey Kong am Ende des vierten Levels geschlagen scheint, startet er jedoch ein gewaltiges Comeback: Er schnappt sich Pauline erneut und erst jetzt offenbart sich das eigentliche Spiel – mit knapp 100 Levels, die über neun Welten verteilt sind. Doch wie streckt man ein so simples Grundkonzept auf einen derartigen Umfang?

Von der Baustelle um die ganze Welt

An die vier initialen Baustellen-Level schließen sich neun Welten mit unterschiedlichen, relativ prototypischen Settings an:

- Big-City (8 Level)
- Forest (12 Level)
- Ship (8 Level)
- Jungle (12 Level)
- Desert (12 Level)
- Airplane (8 Level)
- Iceberg (12 Level)

- Rocky-Valley (16 Level)
- Tower (9 Level)

Die Level sind in Vierersets zusammengefasst. In je drei davon besteht das Ziel darin, einen Schlüssel einzusammeln und damit eine verschlossene Tür zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Jeder vierte Level stellt einen Bosskampf mit Donkey Kong dar, in dem Mario den Affen entweder nur erreichen oder mit Wurfobjekten treffen muss. An diese Duelle schließen sich stets kurze Zwischensequenzen in Spielgrafik an, die ein neues oder zuvor kaum genutztes Spielelemente im Einsatz zeigen. Diese Art der Tutorial-Gestaltung passt zum konsequenten Verzicht auf Texte im Spiel, welches sich dem Spieler in der Praxis erschließt und über die initiale Prämisse von Paulines Entführung hinaus keine weitere Story zu erzählen hat.

Neue Spielelemente werden sukzessive eingeführt: Schalter und Schwimmabschnitte kommen erst im Wald ins Spiel, in der Wüste findet Mario Super-Hämmer, die Wände zerstören können. Am Eisberg wiederum fallen tödliche Eiszapfen herab, die gleichzeitig aber auch als Plattformen fungieren. Nach jedem erfolgreich gemeisterten Kampf gegen Donkey Kong besteht die Option, das Spiel zu speichern. Verbraucht Mario innerhalb eines Level-Quartetts alle Leben, muss er erneut am ersten Level des Sets beginnen. Das kommt in der Praxis quasi nicht vor, da das Spiel über Sammelitems, Zeit-Boni und Minispiele extrem viele Extraleben vergibt, sodass man früher oder später beinahe automatisch das Limit von 99 Leben erreicht. Um besagte Minispiele, darunter eine slot machine, zu erreichen, muss Mario in jedem Level drei Besitztümer von Pauline einsammeln: Hut, Schirm und Handtasche. Das Ganze ist aber optional und zum Durchspielen nicht nötig.

Zwei Buttons, viele Möglichkeiten

Der Game Boy ist mit seinen nur zwei Hauptaktionstasten (A und B) nicht gut ausgestattet für vielfältig bewegungsfreudige Protagonisten. Trotzdem beherrscht der in der Spielhalle noch aufs Springen beschränkte Mario nun viel mehr Manöver: Mit der A-Taste kann er nicht nur konventionell hüpfen, sondern auch eine Handstand-Pose einnehmen, aus der er wiederum besonders kräftig abspringen kann – mit richtigem Timing sind sogar zwei hohe Sprünge aus dem Handstand heraus möglich. Verbleibt Mario im Handstand, kann er auf den Händen laufen, was nicht nur ein Gag ist, sondern auch der Fußabwehr fallender Objekte dient. Ebenso beherrscht Mario einen eleganten

Backflip und kann sich an Seilen festhalten und schwingen sowie in „Donkey Kong Jr. (1982, Arcade) an Lianen herumklettern.

Die B-Taste dient der Interaktion mit verschiedenen Objekten: Mario legt Hebel um, die zum Beispiel die Richtung sich bewegender Plattformen oder Laufbänder verändern. Darüber hinaus hebt Mario mit der B-Taste Fässer und Schlüssel sowie nicht zu schwere oder stachelbewehrte Gegner hoch. Letztere kann er zum einen auf andere Widersacher werfen, wodurch Wurfobjekt und Ziel eliminiert werden. Zum anderen kann Mario Gegner auch in anderweitig nicht überwindbare Gruben schleudern, wo sie zu beweglichen Plattformen werden.

Den für das Aktivieren des Levelausgangs nötigen Schlüssel kann Mario zwar auch werfen, was manchmal unabdingbar ist, er muss ihn aber schnell wieder einsammeln, da der Schlüssel ansonsten zu seinem Ursprungsort zurückkehrt. Zeitbegrenzt sind auch spezielle Brücken und Leitern, die Mario mithilfe von Items bauen kann, um horizontale beziehungsweise vertikale Lücken zu überwinden. Sie verschwinden in der Regel nach etwa acht Sekunden wieder. Aktiviert man mehrere dieser Lückenfüller hintereinander, wird mit jeder neuen Aktivierung der Timer für alle aktiven zeitbegrenzten Objekte zurückgesetzt und ihre Anwesenheit somit verlängert – das lässt sich gerade in den späteren Spielabschnitten taktisch nutzen.

Eine Brücke zwischen Marios Vergangenheit und Zukunft

„Donkey Kong“ kombiniert auf interessante Weise Elemente aus früheren „Mario“-Spielen mit Ideen, die erst später in die ikonischen Jump & Runs mit dem Nintendo-Maskottchen Einzug halten sollten: Dass Gegner beim Sprung auf ihre Köpfe nicht aus dem Spiel scheiden, sondern lebendige Plattformen darstellen und hochgehoben werden können, entstammt den westlichen Versionen von „Super Mario Bros. 2“ (1988, NES), in Japan mit anderen Figuren als „Doki Doki Panic“ (1987, Famicom) bekannt. Die Verkettung mehrerer Sprünge (aus dem Handstand) sowie der Backflip werden zwei Jahre später zu Standard-Aktionen in Marios 3D-Debüt „Super Mario 64“ (1996, N64).

Geschicklichkeit, Geduld und Gehirnjogginig

Das Erfolgsrezept von „Donkey Kong“ ist, dass es sein Ausgangsmaterial nicht einfach nur im Umfang aufbläst. Stattdessen vermischt es die vielfältige Hüpferei aus „Mario“-Spielen mit dem „Donkey

Kong“-Titeln immanenten Anspruch an Umsicht und Geduld sowie schlaun, nie unnötig komplizierten Rätseln. Wie komme ich an alle drei Pauline-Items? Schaffe ich das innerhalb des Zeitlimits? Gibt es einen schnelleren Weg? Ignoriere ich diesen Feind? Kann er mir an anderer Stelle als Wurfobjekt nützlich sein? Wo platziere ich diese Leiter? Wie befördere ich den Schlüssel erfolgreich zu Tür? Diese und ähnliche Fragen bestimmen jeden einzelnen Level und es entsteht eine Genre-Mischung, die in ihren Einzelteilen nicht innovativ ist, in der Summe aber ein ausgesprochen rundes Spielerlebnis erzeugt.

Viele Wege führen zu Pauline

Durch die stufenweise Implementierung neuer Spielelemente und das Abfragen immer weiterer Manöver aus Marios Repertoire steigen die Anforderungen an den Spieler im Einklang mit dessen Spielkompetenz. Letztere führt auch dazu, dass zunehmend mit kreativen, verschiedenen Lösungswegen experimentiert wird, da es in der Regel nicht nur einen vorgegebenen Weg zum Ziel gibt. Für ein Spiel seiner Zeit und Plattform zeigt sich „Donkey Kong“ in dieser Hinsicht erstaunlich fortschrittlich und bietet oft mehrere funktionierende Optionen an. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, wie das Spiel das Thema Fallhöhe behandelt: In seinen Jump & Runs spielt es in der Regel keine Rolle, aus welcher Höhe Mario irgendwo hinabfällt. Im originalen „Donkey Kong“ überlebt er Stürze hingegen nicht. Auf dem Game Boy wird nun fein differenziert: Mario dreht sich im Fallen um die eigene Achse und stirbt nur, wenn er auf seinem Kopf landet. Ein Sturz auf die Seite setzt ihn kurz außer Gefecht, er erholt sich davon aber wieder nach wenigen Sekunden. So ist auf der Suche nach dem besten Lösungsweg immer wieder zu entscheiden, ob Mario einen bestimmten Sprung wagen sollte oder besser nicht.

Nicht das schönste Game-Spiel-Spiel – aber eins der besten

Die Entwickler haben gar nicht erst versucht, der betagten und gegen die Konkurrenz von Sega (Game Gear) und Atari (Lynx) technisch nie konkurrenzfähigen Game-Boy-Hardware grafisch Herausragendes zu entlocken. „Donkey Kong“ nutzt stattdessen einen simplen Pixel-Stil, der visuelle Nachvollziehbarkeit vor Schönheit stellt. Ein großer Unterschied zum alten „Donkey Kong“: Die Level sind keine Einzelbildschirme mehr, stattdessen scrollen sie je nach Level in verschiedene Richtungen. So kann sich das Spiel einen nahen Blick auf das Spielgeschehen erlauben, da nicht stets der komplette Level auf dem kleinen Handheld-Display untergebracht werden muss. Erfreulich umfangreich ist für Game-Boy-Verhältnisse der Soundtrack mit seinen vielen Jingles und Tracks, darunter individuelle Themen für jede der Welten.

„Donkey Kong“ ist einer der stärksten Belege dafür, wie Nintendo es auf dem Game Boy verstand, im Rahmen bescheidener Möglichkeiten Großes zu erschaffen. Das Spiel variiert über etwa sechs Spielstunden hinweg mühelos und ohne Abnutzungen sein klassisches Ausgangsthema und holt aus zwei Knöpfen, die in vielen anderen Spielen für genau zwei Aktionen ausreichten, eine spielerische Vielfalt heraus, die das Spiel heute noch kurzweilig wirken lässt. Auf einem einfachen Grundgerüst wurde ein sehr viel besseres und smartes Spiel aufgebaut, das seine Plattform optimal nutzt.

Gut, besser, Super Game Boy

Abseits seiner inhaltlichen Qualitäten ist „Donkey Kong“ auch dafür berühmt, das erste für den Super Game Boy optimierte Spiel zu sein. Der Super Game Boy ist ein ebenfalls 1994 veröffentlichtes Zubehör für das Super Nintendo, welches das Abspielen von Game-Boy-Titeln auf der Heimkonsole ermöglichte. Die Grüntöne des Game-Boy-Displays können auf dem Fernseher in mehreren Farbpaletten angezeigt werden. Speziell optimierte Titel wie „Donkey Kong“ bieten mehr Farben und spezielle Rahmen, in diesem Fall ein Spielhallengehäuse mit Joystick, Buttons und Charakter-Bildchen. Außerdem nutzt das Spiel die SNES-Hardware für bessere Musik und zusätzliche Soundeffekte: Aus Paulines Gequäke der Game-Boy-Fassung wird in Kombination mit dem Super Game Boy ein verständliches „Help!“. Für Hardware-Enthusiasten interessant: Der Super Game Boy spielt Game-Boy-Titel etwa 2,5% schneller ab als das Handheld. Diese kleine und in der Praxis zu vernachlässigende Abweichung korrigierte der 1998 ausschließlich in Japan veröffentlichte Super Game Boy 2.

Fortsetzungen ...

Das Spiel erhielt erst 10 Jahre später eine Fortsetzung, die Game-Boy-Familie war zu diesem Zeitpunkt schon lange in der Advance-Generation angekommen: Im Glauben an die Zugkraft des „Mario“-Brands hört das Sequel auf den Namen „Mario vs. Donkey Kong“. Pauline wurde gestrichen, stattdessen sucht Mario auf dem Game Boy Advance nach von Donkey Kong geklauten Mini-Mario-Spielzeugen. Die drei Items innerhalb der Level sind dementsprechend auch nicht mehr Paulines Schirm, Hut und Handtasche, sondern generische Geschenkboxen. Ansonsten hält sich „Mario vs. Donkey Kong“ sehr an seinen Vorgänger, präsentiert sich auf der 32-Bit-Hardware aber audiovisuell viel ansprechender. So ist „Mario vs. Donkey Kong“ insgesamt eine rundum gelungene Fortsetzung,

innerhalb des durch zehn Jahre Videospielevolution deutlich stärker besetzten GBA-Lineups nimmt es allerdings keinen so ikonischen Platz ein wie sein Vorgänger.

Nach „Mario vs. Donke Kong“ verlor Nintendo mehr und mehr aus den Augen, was die zwei vorherigen Spiele so beliebt gemacht hat und strickt weitere Episoden mehr und mehr zu an „Lemmings“ erinnernden Puzzle-Spielen rund um die Mini-Marios um, wohl auch um Stylus und Touchscreen der DS-Hardware und späterer Nintendo-Systeme prominent einbinden zu können. Von 2006 bis 2016 erscheinen gleich sechs weitere Spiele:

- „Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis“ (2006, DS)
- „Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again!“ (2009, DS)
- „Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!“ (2010, DS)
- „Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move“ (2013, 3DS)
- „Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars“ (2015, Wii U und 3DS)
- „Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge“ (2016, Wii U und 3DS)

Während die DS-Spiele trotz ihres veränderten Konzepts noch gute Kritiken einfahren konnten, baute die Reihe in der folgenden Hardware-Generation ab. Die reinen Download-Titel „Tipping Stars“ und „Amiibo Challenge“ wirkten ambitionslos und zunehmend langweilig. „Amiibo Challenge“ wurde – für Nintendo zu der Zeit noch ungewöhnlich – als Free-to-Play-Titel veröffentlicht, da er nur in Kombination mit den separat erhältlichen Amiibo-Figuren genutzt werden kann.

... und Neuauflagen

Auf dem Nintendo 3DS gehörte „Donkey Kong“ Mitte 2011 zu den ersten Titeln, die für die Virtual Console des Handhelds angeboten wurden. Für nur 3,99 Euro ist diese Download-Version nach wie vor erhältlich. Für ähnlich wenig Geld ist es zudem auch physisch als gebrauchtes Game-Boy-Modul zu bekommen, nur inklusive Originalverpackung und Anleitung wird es merklich teurer.

Das GBA-Sequel „Mario vs. Donkey Kong“ bekamen 3DS-Frühkäufer im Rahmen des nach einer schnellen Preissenkung gestarteten Botschafterprogramms geschenkt. Zum Kauf angeboten wird es seit 2015 für die Virtual Console der Wii U.