



Klassik und Innovation treffen sich auf dem Game Boy: Nach drei Castlevania-Episoden schreibt Konami ein Vampirspiel, das auf Sonnenlicht reagiert.

Seefahrer nutzen den Game Boy Advance ab 2002 als „Tingle Tuner“, ein gutes Jahr später gönnt das Multiplayer-**Final Fantasy Chronicles** jedem Gamecube-Spieler einen eigenen Mini-Screen zur Menü-Verwaltung. Für den drahtlosen Datenaustausch zwischen den Handhelds bundelt Nintendo einen Funkadapter mit **Mario Golf Tour** (später z.B. mit Pokémon), der dann auch einzeln verkauft wird.

Von Erfolg und weltweiter Entwickler-Unterstützung getragen wird Nintendo mutig und gönnt seinem Handheld ein Rundum-Update: Der Advance SP verkleinert das langweilige Gehäuse und klappt es wie ein Zigaretten-Etui zusammen. Der SP ist praktisch und viel eleganter als sein klobiger Vorgänger, mit beleuchtetem und damit verbessertem LCD sowie serienmäßigem Akku auch



Mit dem SP verbessert Nintendo Gehäuse und Technik und verlängert die Laufzeit mit LCD-Licht auf 10 Stunden. Im Ruhezustand wird das Handheld zusammengeklappt. Es gibt zahlreiche Sondermodelle, im Westen z.B. das schwarze Rockstar-Handheld (oben).



Die Famicom-Edition ist ein Traum für Retro-Spieler. Streng limitiert sind Nintendos dazugehörige Sammelaschen und Ordner.

technisch ein stärkeres Gerät. Leider fällt der Verkleinerung die Kopfhörer-Buchse zum Opfer; man benötigt nun ein Adapter-Kabel.

Zum 20jährigen Famicom-Jubiläum bringt Nintendo schließlich das schönste Sondermodell: Mit dem „SP Famicom Color“ legt Nintendo über die moderne Technik das Farbdesign der 80er-Jahre und damit eine originelle Klammer um zwei Jahrzehnte. Dazu startet Nintendo die „Famicom Mini“-Spieleserie. Die 8-Bit-Klassiker von Nintendo, Namco, Konami und Hudson werden in Verpackung und Gehäusefarbe der Originalspiele ausgeliefert und kosten – in Japan herrscht Deflation – mit je

2.000 Yen nur ein Drittel der Famicom-Module. Von der ersten Serie (20 Spiele) werden in Japan 1,5 Millionen Stück verkauft (davon ein Drittel **Famicom Mini 01: Super Mario Bros.**), bevor Nintendo im Mai 2004 eine zweite Mini-Serie mit zehn Titeln startet und die Oldies in den Westen bringt.

Mit der Game-Boy-Evolution zeigt Nintendo Respekt vor der Vergangenheit und Mut zur Zukunft: Während die Firma den stationären Markt im Wechsel der Konsolen verspielt, bleibt der Game Boy die Nummer eins auf dem mobilen Sektor. Auf einem modernen SP laufen über 2.000 Spiele – Jahrzehnte-übergreifend und weltweit kompatibel.

Game Boy Advance, Varianten und Nachfolger

GBA (AGB-)	2001	Die erste Gehäusefassung ist konservativ und erinnert an Game Gear und NeoGeoPocket: Links Steuer, rechts Knöpfe, dazwischen ein buntes Display. In Japan erscheinen am 21. März die Varianten Weiß (AGB-S-WA), Violett (VTA) sowie halbtransparentes Milky Blue (MBA), am 27.4. folgt Milky Pink (MPA), im Dezember Orange (OA) und Black (KA). Die 2002er-Modelle Gold (DA) und Silber (PLA) sind die letzten im alten Look. Von den acht Japan-Modellen werden sechs in Europa vermarktet als Clear Blue, Clear Red, Purple, White, Black, schließlich Platinum. Nachdem Nintendo das Gerät auch in China ausgeliefert hat, wird die Produktion 2003 zugunsten des SP gestoppt. Weltweit sind bis März 2004 über 34 Millionen des „alten“ GBA verkauft.
GBA SP (AGS-)	2003	Der Klapp-GBA ist die praktischste und technisch beste Variante des Dauerbrenners – aber nicht metallisch wie er aussieht. In Kinderhänden zerkratzt die Spritzguss-Oberfläche; dafür ist das Display besser geschützt. In Silber (ZVA), Earthlight-Blau (ZBA) und Onyx-Black (ZKA) wird der SP im Februar 2003 in Japan, vier Wochen später im Westen ausgeliefert. In Europa folgen ab Oktober Flame Red und Arctic Blue, Ende 2004 eine limitierte Pink-Fassung. In Japan erscheinen im September 2003 die pastell-metallischen Varianten Pale Blue (-PBA) und Pale Pink (-PPA) bevor mit dem ...
GBA SP Famicom	2004	... der originellste Game Boy auf den Markt kommt. Nach dem japanischen Retro-Modell am 14. Februar erscheint die graue „Classic NES Edition“ am 9. Juli in Europa.