

## Kapitel 0 - Einführung

Wir alle lieben Games, wir lieben das Internet, wir benutzen sie, allein und gemeinsam. Heutzutage, in den Zeiten von Next Gen, Wii und den ganzen verdammten OSs, wenn dies überhaupt ein Wort darstellt können wir uns eine Welt des Gamings ohne Internet zwar durchaus vorstellen, wollen es jedoch nicht. Doch nun stellt sich ein überdurchschnittlich intelligenter Kopf, vom Typus N-Freak die Frage: Was wäre gewesen, wenn damals, in den Zeiten von NES & SNES schon ein Onlinesystem, nämlich ein globales, vorhanden gewesen wäre? Was wäre nur alles geschehen, wenn Nintendo die neuste Technologie gehabt hätte und irgendwo einen, für die damalige Zeit, hochmodernen Server laufen hätte lassen und ein allgemeines Online System erschaffen hätte? Was, wenn Square diesen Server genutzt hätte, um ein eigenes MMORPG laufen zu lassen, im 8 bzw 16 Bit Style? Chaos? Glück? Eine bessere Welt? Kuchen? Wir wissen es nicht, wir können uns nur unsere eigenen Geschichten ausdenken. Ich, ein unglaublich tiefgründiger Kopf vom Typus Nintendo Nerd, möchte euch nun meine Geschichte näherbringen. In dieser werde ich die Rolle des Ren, was übrigens nicht mein rl Name ist, zur Hauptrolle aufstufen. Dieser Junge, Ren, ist unter dem Namen ADarkHero im damaligen Internet zu finden, mit meinem Nickname. Mysteriös. Naja, ohne weiteren sinnlosen Zeitdiebstahl werde ich nun mit meinem fiktiven Traum beginnen, los Leute, setzt meine Ideen um ~

## Kapitel 1- Die Geburt des Nintendo Servers

„Fiktion ist nur Fiktion, weil es noch keiner geschafft hat, sie wahr zu machen“

Es war der erste April im Jahre 1988. Nintendo war gerade dabei, die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu durchbrechen. Die Firma, dessen Markenzeichen der Klempner Mario war und immer noch ist, war kurz davor, ein Hochmodernen Server herzustellen, mit dem man perfekt ein 8-Bit Onlinesystem ermöglichen konnte. Kein Scherz!

2. April: Die Fertigstellung war fast komplett.

5. April: Der Server war fertiggestellt, Mitarbeiter von Nintendo testeten seine Belastbarkeit.

10. April: Der Server war, mehr oder minder funktionstüchtig. Nun musste man nur noch seine Heimkonsole ins Internet bringen. Wie fragt ihr? Das fragte sich BigN auch. Ein Adapter war die Lösung.

11. April: Die Produktion des Adapters begann.

1. Dezember: Der Adapter war funktionstüchtig und sollte, passend zum Heiligen Abend, global in die Läden kommen.

23. Dezember: Der Adapter releaste in PAL und NTSC gleichzeitig, ziemlich sozial, Nintendo.

## Kapitel 2 – Verkauft & Gekauft

Der Hype um dieses verdammte Teil mit Software war riesig. Dank seinem, für damals ziemlich niedrigen Preis, verkaufte er sich wie warme Super Mario Bros... 'kay, das „warme“ dürft ihr streichen... Der Tag verging, der 24. Dezember brach an. Rens Mutter tätigte ihre letzten Einkäufe für das Große Fest. Sie wusste: Ren war nen kleiner Fanboy, ein Nintendo Fanboy. Sie schlenderte durch die Einkaufsstraßen und bemerkte schließlich einen kleinen Laden, der einen neuartigen Adapter für Nintendos Heimkonsole verkaufte. Sie dachte, dies würde ihrem kleinen USK 15 Sohnemann sicher gut gefallen. Sie packte das Teil in ihre Einkaufstasche.. Der Tag verging, die Nacht brach herein, die Heilige Nacht. In Ren Takahashis Familie wurden die Geschenke verteilt, oder etwa doch nicht? Jedenfalls bekam Ren irgendwann mal nen Adapter für sein NES, der ihm Internetverbindung mit ihm ermöglichte. Dem Adapter lag eine Cartrige bei, welches die Internetfunktion enthielt, sowie einen kleinen freien Speicherplatz für Downloads. Dieser Platz war für damals riesig, wow, Nintendo hats drauf. Außerderdem lag noch eine Diskette bei, die man für die Funktion beim PC hineinstecken musste. Kompliziert, nicht? Aber mit der damaligen

Teschnologie? Außerdem stellte dieses System ja Nintendo her \*hust\* Naja, unser kleiner Freund und ich meine nicht, was ihr meint, ich meine Ren, musste dies natürlich sogleich testen. Er konnte dazu nur „wtf“ sagen, dieses System war over 9000 mal genialer als MS-Dos.

### Kapitel 3 – Onlinefunktionen

Als erstes konnte man die Funktion „Account registrieren“ auswählen. Man brauchte nur, ganz simpel, einen Nutzernamen und ein Passwort angeben, welche sich mit Gamepad oder optional mit PC Tastatur eintippen ließen. Alle weiteren Informationen waren optional.

Die zweite Funktion nannte sich „Spiel registrieren“. Wählte man diese musste man das „Onlinefunktionengame“ entfernen und durch ein anderes Spiel ersetzen. Dieses wurde dann dem Nutzernamen zugeordnet. Was dies brachte? Beim aktuellen Zeitpunkt der Geschichte kaum etwas. Man konnte nur seinen Australischen Gegnern endlich zeigen, dass man wirklich mehr als 9000 Cartridges besitzt oder ausgeliehen hat.

Die nächste Funktion war ernsthaft ein Forum und ja, es funktionierte, mehr oder minder. Dieses sollte jedoch im Laufe der Zeit noch überarbeitet werden.

Das Highlight des ganzen „Spiels“ war jedoch „Pong Online“. Mit einer unglaublich (langsamen) Geschwindigkeit suchte dir das Game einen Gegner, irgendwo in der Welt, der das Spiel auch gerade spielte. Das Spiel an sich war simpel: jeder hatte einen Balken, nein, nicht immer in der Hose, und es gab ein Quadrat, welches einen Ball darstellte. Die Regeln dieses Spiels dürften alle kennen. Am oberen Ende des Bildschirms wurde angezeigt, gegen wen man gerade spielt, wo dieser herkommt und welchem Geschlecht er angehört. Mit dem B-Knopf konnte man das komplette Profil des Gegners aufrufen. Außerdem konnte man ihm gleich einen Heiratsantrag zukommen lassen... Nicht! Das waren sie nun, die wichtigsten Funktionen: Account, Game-Reg, Forum und Pong.

Nintendo nannte dieses ganze online System „Nintendo Sky-Fi Connection“, ja ihr dürft nun lachen.

### Kapitel 4 – 8Bit MMO

Die Zeit verging, Ren zockte bis zum Umfallen. BigN programmierte schließlich einen Pong Counter, dne man sich gratis herunterladen konnte, mit dem man seine eigenen und die gegnerischen Gesamtpunkte sehen konnte. Rens waren höher als 9000, 11337 um genau zu sein. Was’n Süchtler. Ein halbes Jahr war bisher vergangen. Nintendo hatte noch kein neues Internetgame herausgebracht, Pong sollte ja weiterhin gespielt werden.

Squar war jedoch ganz anders. Die damals noch ziemlich neue Firma arbeitete an einem neuen Onlinegame, einem MMORPG. Was diese Abkürzung bedeuten sollte, wusste die Firma zu dieser Zeit selbst noch nicht. Die Idee war, Online Spieler aus aller Welt zusammenzubringen. So sollte man Private Nachrichten schreiben können, sowie Freunde adden. WoW in 8-Bit und ohne Kosten, nur 9000 mal besser. Stellt euch das mal vor \*liebe\* Hach, ich hab mich grad verliebt. Da Square eine Charaktererstellung nicht programmieren konnte, is ja nur ne Bande von N00bs, mussten sie sich mit einer anderen Methode zufrieden geben. Das MMO sollte nämlich die registrierten Spiele auslesen, die Hauptcharaktere mehr oder minder „importieren“ und dann als Spielfigur integrieren. Hatte man sich also Super Mario Bros., gekauft, so konnte man als Mario oder Luigi herumlaufen, bei Megaman als Megaman etc. Hatte man mehrere Games registriert, konnte man sich seinen Chara aussuchen. Die ganzen Daten der Charaktere und wie man sie „freischaltet“ sollte im Spiel selbst gespeichert werden und regelmäßig aktualisiert werden. Gute Ansätze, Square.