

Das Prinzip Hoffnung

Nintendo zeigt mit der Wii U und dem Game-Pad interessante neue Hardware-Produkte für Gamer

Anlässlich der Electronic Entertainment Expo haben Nintendo und Microsoft Verfahren vorgestellt, dank denen sich Handys oder Tablets im Zusammenspiel mit Spielkonsolen und TV-Bildschirmen als vielseitige Eingabegeräte bewähren können.

Marc Bodmer

Mit seinem abschätzigen Kommentar über Nintendos neue Konsole Wii U hat sich der berühmte Game-Designer Peter Molyneux im Vorfeld der Electronic Entertainment Expo (E3), die derzeit in Los Angeles über die Bühne geht, keine Freunde beim japanischen Spielehersteller geschaffen: «Nintendos etwas langweilige Wii U muss uns mit besseren technischen Spezifikationen und einer erstklassigen Titelauswahl aus eigenem Haus umhauen», meinte der Brite. In einer Umfrage der Gamer-Plattform ign.com gaben rund 60 Prozent der 62 000 Teilnehmenden an, dass sie Interesse an einer Playstation 4 oder einer nächsten Xbox-Konsole bekunden. Lediglich 40 Prozent interessierten sich für die Wii U, die zu Weihnachten auf den Markt kommen wird, während von den beiden anderen Maschinen bloss Gerüchte die Runde machen.

Ein Tablet für Gamer

Auf dieses nicht sonderlich freundliche Umfeld reagierte Nintendo zu Beginn der Woche mit einer hastig einberufenen Online-Vor-Pressekonferenz, in der Nintendo-Chef Saturo Iwata die Neuerungen der Hardware vorstellte. Wie bereits im vergangenen Jahr, als die Spielkonsole angekündigt wurde, lag der Fokus auf dem «Wii U Game Pad». So heisst der Controller nun offiziell, in dessen Zentrum sich ein Touchscreen befindet. Dieser kann sowohl mit den Fingern als auch über einen Stylus-Stift bedient werden. Mit Letzterem lässt sich der Game-Pad in einen virtuellen Skizzenblock verwandeln, auf dem Freihandzeichnen möglich ist.

Neu sind zwei rechts und links auf der Front angebrachte Hebel, wie sie auch bei den Steuerungen der Konkurrenz zu finden sind. Aufgestockt wurde das auch noch mit einer Near-Field-Communication-Schnittstelle (NFC), welche die kabellose Integration weiterer Spielperipherien ermöglicht. Wie

bei der portablen Konsole 3DS setzt Nintendo auf den Reiz des Spiels auf zwei Bildschirmen. Während auf dem TV-Bildschirm die Handlung zu sehen ist, erscheinen auf dem Game-Pad vielfältige Kontrollelemente wie eine Strassenkarte oder ein Waffeninventar. Dank dem integrierten Bewegungssensor kann die Steuerung dynamisch eingesetzt werden. Umgebungen lassen sich wie mit einem Feldstecher absuchen.

Die wohl interessanteste Möglichkeit der neuen Steuerung offenbart sich im Zusammenspiel mit herkömmlichen Wii-Controllern, des Vorgängermodells also. In einer solchen Konstellation hat der Game-Pad-Spieler einen taktischen Vorteil, sieht er doch Dinge auf seinem persönlichen Bildschirm, die dem «Gegner» vorenthalten sind. Diese asymmetrische Spielmöglichkeit hat Potenzial, aber das vermochte Nintendo an der Präsentation in Los Angeles nur ansatzweise zu vermitteln.

Hatte es Nintendo in vergangenen Jahren mit Innovationen wie der bewegungssensitiven Steuerung der Wii und brillanten Spielideen geschafft, das Publikum zu begeistern, war die Stimmung heuer an der E3 sehr verhalten. Es fehlten Detailinformationen, es wurde für die neue Hardware kein Preis genannt, Überraschungen blieben aus.

Für Überraschungen hat dann aber Microsoft mit der Vorstellung von «Smart Glass» gesorgt. Dank dieser innovativen Technologie können Tablet-PC und Smartphones – unabhängig vom Betriebssystem – mit der Xbox 360 verbunden werden. Wer beispielsweise einen Film auf seinem Tablet angefangen hat, kann diesen auf die Xbox übertragen und von der letzten Szene an auf dem Fernseher fortsetzen. Über einen iPad lassen sich auch Spiele steuern beziehungsweise Übersichten anzeigen wie bei Nintendos neuem Game-Pad. Die Smart-Glass-Technologie hat Nintendos Zwei-Bildschirm-Strategie auf den ersten Blick den Wind aus den Segeln genommen. Ähnliches bietet auch Sony mit einer Crossover-Option an, die ihre handliche Playstation Vita als PS3-Controller einbindet. Bei Apple heisst das Konzept, das iPhone/iPad und TV verbindet, Airplay.

Narrative Neuerungen

Aber selbst in einem Jahr, in dem eine neue Hardware eingeführt wird, dreht sich die Electronic Entertainment Expo

hauptsächlich um Games. Obschon die aktuelle Spielkonsolengeneration – Xbox, Playstation – über sechs Jahre auf dem Buckel hat, warten die Titel mit immer realistischeren Grafiken auf. Die visuellen Verbesserungen tragen auch zu einer differenzierteren Mimik der Charaktere bei; die Nähe zum Film wird in vielversprechenden Titeln wie «Assassin's Creed III», «Far Cry 3» und «Tomb Raider» offensichtlich. Zusammen mit den optischen Optimierungen versprechen auch narrative Neuerungen ein tieferes Eintauchen ins Spielerlebnis. Mit dem Survival-Thriller «Last of Us», mit «Beyond», einer Gespenstergeschichte der «Heavy Rain»-Macher, und mit dem zeitgeistkritischen Hacker-Abenteuer «Watch Dogs» wurden auch neue Spieltitel vorgestellt, die frischen Wind in die von Fortsetzungen beherrschte Software-Landschaft bringen.

Nebst den Folgen der Wirtschaftskrise hat sich die Videospiel-Industrie mit den Vorbereitungen auf die Konsolen der nächsten Generation auseinandergesetzt. Die grossen Spieleverlage warten mit einer Mischung aus bekannten und neuen Marken auf, aber genredefinierende Neuerungen waren keine auszumachen. Ob Nintendos Wii U, die hochauflösende Grafiken unterstützt, die Hoffnungen in das innovative Steuerungskonzept einzulösen und die massiven Kursverluste der letzten Monate zu korrigieren vermag, wird sich weisen.