

## Digitales | Hardware: Nintendo 3DS

Ende März war es soweit – der Marktführer speist seine neue mobile Konsole, den Nintendo 3DS, in das System ein und hofft, dass eine Ziffer und zwei Buchstaben sofort kommunizieren, was Kernbotschaft sein soll. 3DS – das steht für mobiles Spielen ohne spezielle 3D-Brille. **RUDOLF INDERST** ist seit dem Starttag dabei! Im Folgenden schildert er seine ersten Spieleindrücke und -erfahrungen.



Wenn ich so zurück überlege, schätzte ich, dass etwa 80% aller Nintendo-Handhelds schon einmal in meiner Hand lagen. Daher konnte ich kaum widerstehen, als nun mit dem Nintendo 3DS ein neues Gerät in den Handel kam. Ausschlaggebend war dabei noch nicht einmal der 3D-Effekt, der so stark im Vordergrund der ersten Kommunikationswelle des Konzerns stand. Es handelt sich schlichtweg um eine neue Hardware, und mein grundsätzliches Interesse an neuer Spieltechnologie diktierte den Gang zum Händler.

Dabei hatte ich durchaus damit gerechnet, am ersten Verkaufstag in Deutschland ein Exemplar zu bekommen. Schließlich standen ja bereits alle anderen Konsumenten bei Apple Schlange, um ein iPad 2 in ihre liberalen Architektenhände zu bekommen (Anmerkung eines fiktiven Beobachters: »Sie schreiben diese Zeilen auf einem neuen MacBook Pro«).

Für 250 Euro kaufte ich also das gute Stück und war auch nicht zu geizig, noch ein Spiel dazu zu kaufen, da ich auf der Nintendo 3DS-Eventnight in München bereits recht positive Erfahrungen mit ›Super Street Fighter IV 3D Edition‹ gemacht hatte. Ich wählte dabei die Gehäusevariante in »kosmos-schwarz«. Variante 2 erinnerte mich dann doch farblich zu sehr an ein Spielzeug von Fisher-Price. Zuhause wanderte das Gerät erst einmal auf das Beistelltischchen zwischen zwei Ikea-Sesseln. Letztlich drängte mich dann meine Freundin ein paar Tage später dazu, den 3DS endlich auszupacken.

### **Knowing MII, knowing you ... aha!**

Seit dem ersten Auspacken und heute ist etwa ein Monat vergangen. Das Gerät begleitet mich nach wie vor

jeden Tag brav zur Arbeit. Hauptsächlich nutze ich den Nintendo 3DS, um hübsche Photos (bilde ich mir zumindest ein) in 3D zu inszenieren, bei ›Street Fighter‹ ein paar Runden zu trainieren oder – und das ist bisher für mich mit Abstand das Beste an dem Gerät – die Street Pass-Funktion zu nutzen. Nintendo sagt dazu: »Interagieren Sie mit anderen Spielern auch im Vorbeigehen auf der Straße oder wenn Sie neben ihnen in der Schlange stehen. Ihr Nintendo 3DS-System sucht und tauscht Daten mit anderen Nintendo 3DS-Systemen, sodass Sie neue Inhalte oder Herausforderungen von anderen Spielern erhalten können.« Und ich muss zugeben, mich hat es voll gepackt! Stets freue ich mich wie ein Kind, wenn das kleine grüne Licht an der oberen rechten Ecke anspringt, welches signalisiert: Hier irgendwo lauern mobile Spielerinnen! Leider habe ich erst etwa 30 Handheldbesitzerinnen gefunden, aber der leidenschaftlichen Suche tut das keinen Abbruch.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist es schwierig abzuschätzen, in welche Richtung sich das Gerät entwickeln wird. Trägt der 3D-Effekt? Verkommt er zum Gimmick oder kann er neuen Spielideen und -mechaniken den Weg ebnen? Wie sieht es aus mit Videoclips in der dritten Dimension? Wird die Idee des Mii-Tauschens weiter ausgebaut? Viele Fragen, jedoch wollen wir vorläufig ausspannen ... und noch ein wenig spielen.

### **Spiel´s nochmal Sam!**

Ein paar Tage nach dem Verkaufsstart hat mir Großpublisher Ubisoft dann ein prestigeträchtiges Agentenabenteuer zukommen lassen. In ›Tom Clancy´s Splinter Cell 3D‹ ist Sam Fisher hinter feindlichen Linien im Einsatz. Auf der koreanischen Halbinsel muss er den Dritten Weltkrieg verhindern, indem er herausfindet, wer hinter der Versenkung des US-amerikanischen Kriegsschiffs USS Clarence E Walsh steckt.

Im Laufe seiner Ermittlungen erfährt Sam, dass die Strippenzieher hinter dem Angriff die Masse Kernels missbrauchen wollen, um einen globalen Konflikt zu entfachen. Es handelt sich um Sams alten Mitstreiter Douglas Shetland und Admiral Otomo, der Third Echelon Informant der japanischen Streitkräfte. Fisher muss ihre Pläne aufdecken, bevor sie die Welt ins Verderben stürzen.

Wir werden sehen, ob der Mobiltitel das Erbe seiner großen Brüder fortsetzen kann. Persönlich bin ich zwar nicht der größte Freund von Schleicheinlagen, aber was kann ein Versuch schon schaden? Lassen wir es drauf ankommen.

| [RUDOLF INDERST](#)