

## Digitales | Preview: Nintendo Switch

Mit der **Nintendo Switch** startet die Geschichte einer neuen Konsolengeneration. Sie ist weder eine reine Homekonsole noch ausschließlich für den mobilen Gebrauch konzipiert. Sie ist ein Hybrid, denn in Sekundenschnelle ist ein Wechsel – ein Switch! – möglich. Hat Nintendo wirklich umgedacht oder verkauft das Unternehmen einen alten Hut in neuer Verpackung? **PHILIPP LINKE** hat das Nintendo Switch Event in Frankfurt besucht und die Konsole genau unter die Lupe genommen.



Die **Nintendo Switch** – oder einfach nur **Switch** – bietet laut Nintendo ein völlig neues Spielerlebnis. Der Kern der Konsole ist ein Tablet-artiges Modul, das sich links und rechts mithilfe zweier Controllerhälften (genannt ›Joy-Cons‹) zu einem *Wii U*-ähnlichen Gamepad zusammenbauen lässt. Gleichzeitig können die ›Joy-Cons‹ auch als eigenständige Controller fungieren – entweder einzeln oder zu einem großen Controller zusammengesetzt. So lassen sich Spiele, wie etwa ›Mario Kart 8 Deluxe‹ oder ›Splatoon 2‹, zu zweit mit jeweils einem ›Joy-Con‹ spielen. Das ermöglicht das Starten eines Mehrspieler-Matches ohne zusätzliche Geräte. Neben ›Amiibo‹-Support soll der rechte ›Joy-Con‹ zudem über eine Infrarotkamera verfügen, deren Einsatz bislang allerdings noch nicht gezeigt wurde. Für professionelle Spieler wird außerdem ein Pro-Controller angeboten, der deutlich besser in der Hand liegt. Alte Peripherie aus der *Wii*- und *Wii U*-Ära lässt sich leider nicht verwenden.

Unterwegs soll der Akku, je nach Spiel, zwischen 3 bis 6 Stunden halten, da aufwendige Spiele wie bspw. ›Zelda: Breath of the Wild‹ viel Leistung benötigen. Zuhause lässt sich das Tablet für die Nutzung am Fernseher in eine Basisstation stecken. Die Station bietet neben Stromzufuhr einen HDMI-Anschluss und zwei USB-Buchsen.

Das Mitbringen der Konsole zu Freunden wird mit dem Konzept der **Switch** deutlich einfacher. – Und auch vielreisende Spielefreunde kommen auf ihre Kosten. Überraschend und erfreulich kommt hinzu, dass Nintendo die uralte Geißel des Region-Lock mit der neuen Generation ablegt. Hussa! Das bedeutet im Klartext, dass auch mit einer deutschen Switch alle amerikanischen, japanischen, usw. Spiele ohne Probleme spielbar sind (abgesehen von den eventuellen Sprachhürden). Eine positive Entwicklung!

Bedauerlich ist dagegen das Bezahlssystem bei Onlinespielen. Es ist zwar verständlich, dass Multiplayer-Server eine durchgängige Finanzierung benötigen, aber das monatliche Bezahlssystem ärgert jeden, der nur gelegentlich in Onlinespielen unterwegs sein möchte. Außerdem hat es damals bei der *Wii* und *Wii U* auch anders geklappt...



**Die Spiele**

Das Lineup der **Switch** ist noch nicht zu hundert Prozent bekannt, allerdings ist es bisher auch nicht besonders beeindruckend, insbesondere wenn man Besitzer einer *Wii U* ist. Denn viele Spiele sind »nur« Neuauflagen bekannter Größen - oder erscheinen gleichzeitig für *Wii U* und **Switch**. Ein paar Überraschungen hatte Nintendo dennoch parat:

- **Zelda: Breath of the Wild**

Dieses Spiel ist vermutlich der Hauptgrund für eine **Switch**-Anschaffung. Besitzt ihr bereits eine *Wii U*, kann ich euch beruhigen: Die **Switch**-Version sieht graphisch nicht merkbar besser aus. Der große Vorteil liegt jedoch in der Portabilität, da ihr euch mit der **Switch** praktisch überall und jederzeit ins Abenteuer stürzen könnt. Da die Demo auf der **Switch** identisch mit der *Wii U*-Version war, verweise ich an dieser Stelle auf unsere [Vorschau](#).

- **Mario Kart 8 Deluxe**

Mit dem letzten DLC auf der *Wii U* hat »Mario Kart 8« bereits einen riesigen Umfang. Für die **Switch** werden nun noch mehr Fahrzeuge und Charaktere (inklusive »König Buu« und den »Inklingen«) hinzugefügt, allerdings keine neuen Rennstrecken. Die Überraschung ist jedoch ein verbesserter Ballonkampf-Modus mit eigenen Arenen. Auch dieser soll online spielbar sein und wird sicher so manche Freundschaften auf die Probe stellen.

- **Splatoon 2**

Es ist bunt, es enthält Tintenfische und es gibt eine Vielfalt an Farbkanonen und anderen Malerwerkzeugen. Wer daraus noch nicht schlau wird: In ›Splatoon‹ geht es darum, möglichst viel Fläche des Spielbereichs mit der eigenen Farbe zu besprühen. In der Farbe können die humanoiden Tintenfische, genannt »Inklinge«, schwimmen und ihre Farbkanonen aufladen. Gegnerische »Inklinge« können mit der eigenen Farbe besprüht und dadurch aufgehalten werden. Mit bis zu vier Spielern pro Team ist der Titel durchaus als E-Sport geeignet und bietet eine gewaltfreie alternative zu ›Counter-Strike‹. Gezielt wird wie bereits auf der *Wii U* mit Bewegungssteuerung, was sich zu Beginn zwar seltsam anfühlt, aber theoretisch ein genaueres Zielen ermöglicht.

- **Arms**

Die Vorstellung von Boxern mit Sprungfedern anstelle von Armen klingt zunächst nicht so bedrohlich. Tatsächlich geht es in dem **Switch**-Exklusivtitel ›Arms‹ heiß her. Mit jeweils einem Set ›Joy-Cons‹ bewaffnet, lassen sich Boxduelle austragen, die einen ordentlich ins Schwitzen bringen. Zwar wirkt das Spiel anfänglich wie eine Anlehnung an das Boxen aus ›Wii Sports‹ und spielt sich sehr ähnlich, doch steckt deutlich mehr dahinter: Ihr könnt nämlich, abgesehen vom Austeilen von Boxschlägen, auch seitlich ausweichen, springen, blocken, greifen und eine Spezialpower nutzen. Die Charaktere unterscheiden sich dabei in ihrer Beweglichkeit und Geschwindigkeit, aber auch in den auswählbaren Waffen. Wie groß der Umfang an Kämpfern und Arenen ausfallen wird, ist bisher nicht bekannt.

- **1, 2, Switch**

Die Minispiele von ›1, 2, Switch‹ sind immer für zwei Spieler und sehr kurzweilig, gehen aber kreativ mit der Hardware der **Switch** um. In einem Fall imitieren die Spieler zwei Cowboys im Duell und »ziehen« ihren ›Joy-Con‹ wie einen Revolver, sobald der Befehl ertönt. In einem anderen Spiel mimt ein Spieler einen Samurai und der andere muss das imaginäre Schwert durch rechtzeitiges Klatschen fangen. Beides sind im Grunde Reaktionstests. Außerdem gibt es eine simulierte Holzbox mit Kugeln, deren Anzahl erraten werden soll, einen Safe, der geknackt werden will und eine Kuh, die gemolken werden möchte.

- **Super Mario Odyssey**

Das nächste große ›Mario‹-Abenteuer bekommen wir leider nur als Trailer zu sehen. Das Besondere ist, dass Mario aus seiner Welt ausbricht und extrem abwechslungsreiche Welten aufsucht. So reist er unter anderem in eine an New York erinnernde Stadt mit richtigen Menschen, eine Wüstenlandschaft, einen magischen Urwald und eine abstrakte Welt mit riesigen Früchten und wurmartigen Bewohnern.

- **Snipperclips**

Hinter dem Namen ›Snipperclips‹ verbirgt sich ein Puzzlespiel für zwei. Der Clou: Die zwei spielbaren Charaktere können sich gegenseitig ausschneiden und so eine geforderte Form bilden. Das Ganze wird schnell sehr knifflig und erfordert eine Menge Feingefühl. Wer die nötige Geduld mitbringt, um etwa einen Bleistift zu balancieren, der wird hier viel Spaß haben. Durch das einzigartige Spielprinzip gibt es jedoch keinen Einzelspieler-Modus.

- **Multiplattformtitel und Zukunftsaussichten**

Neben den anspielbaren Demos waren auch ein paar Dritthersteller aktiv. So wird es eine erweiterte Version des äußerst guten Rennspiels [Fast Racing Neo](#) geben. Ein paar Klassiker wie ›Sonic‹, ›Street Fighter‹ und ›Bomberman‹ sind ebenfalls als Neuauflage oder Remaster dabei. Etwas Neues bietet das 2D-Action-Strategie-RPG ›Has-Been Heroes‹, das in Tower-Defense-Manier Monsterhorden auf eure

Helden loslässt, die sich in drei Lanes vorkämpfen. Durch geschicktes Wechseln der Lanes und den Einsatz von Zaubersprüchen lassen sich mächtige Kombos anreihen, die auch einiges an Strategie verlangen. Für die Zukunft haben viele Produzenten angekündigt, dass sie an Spielen für die **Switch** arbeiten. Effektiv bedeutet das, dass wir mit diesen Spielen wohl erst gegen Herbst bis Winter 2017 rechnen können. Wenn es soweit ist, hätte die **Switch** noch einiges mehr zu bieten..

## Fazit

Die **Switch** macht gleichzeitig glücklich und traurig. Endlich kein Region-Lock mehr! Ein großer Bildschirm für Gaming unterwegs! Cartridges! Ladekabel mit Standard-USB-Anschluss!  
Aber auch: viele Spiele durch *Wii U* bereits bekannt, kein kostenfreier Online-Modus, keine Kompatibilität zu *Wii U*-Peripherie und warum gibt es schon wieder keine analogen Schultertasten? GRRRRR!

Zudem verwirren die immer noch ausstehenden Geheimnisse wie die Infrarotkamera im rechten ›Joy-Con‹ und der angebliche Touchscreen des Gamepads. Es bleibt also abzuwarten, für ein abschließendes Urteil ist es noch zu früh. Eins steht aber fest: Mit der **Switch** werden Multiplayer-Matches jetzt mobil und die Grenzen zwischen Heimkonsole und Handheld mehr denn je verschwimmen. Tipp an Nintendo: Kündigt einfach ›Metroid Prime‹ und ›Pokémon‹ an und das Teil wird der Hit.

| [PHILIPP LINKE](#)