

Nintendo moet met de Wii U het succes van de Wii overtreffen én het gat in de begroting dicht. De GamePad als tweede scherm is in ieder geval erg leuk.

NIELS 'T HOOFT
Gamerecensent

GamePad: het klinkt alsof de touchscreen-controller van Nintendo's nieuwe spelcomputer (vanaf vandaag in de winkel eigenlijk een Apple-tablet had willen zijn). Maar pak hem eens op en kijk er eens goed naar. Al die knoppen, de joystickjes, het robuuste plastic in plaats van kwetsbaar aluminium, de handgrepen aan de achterkant: dit is hoogstens de Playmobilversie van de iPad.

Dat is geen kritiek, het past juist uitstekend bij het Japanse Nintendo, dat 123 jaar geleden begon met het drukken van speelkaarten. Nintendo is geen hightechbedrijf, nooit geweest ook, en zelfs geen entertainmentbedrijf. Nintendo is een speelgoedbedrijf, dat goed is in het verzinnen van apparaten en games die je op nieuwe manieren laten spelen, van de Game Boy tot de Nintendo DS en van Super Mario tot Pokémon. Het heeft van inventiviteit en verrassing zijn handelsmerk gemaakt.

Dit is tegelijkertijd Nintendo's tragiek. Verrassing is maar van tijdelijke aard en heeft

geen ander nut dan verrassen, dus leeft het bedrijf van hype tot hype. Iedere keer moeten de ontwerpers op de proppen komen met iets wat opnieuw tot de mondiale verbeelding spreekt. Heeft het iets te pakken, dan doet Nintendo er alles aan om het vast te houden en uit te bouwen. Maar uiteindelijk dooft de vlam onherroepelijk, en is het terug naar de tekentafel.

Neem de Wii. Je pakte de witte afstandsbediening op, zwiepte ermee, sloeg een bal over het net en wist meteen: dit is leuk! *Wii Sports* was actief en sociaal, en sprak een breed publiek aan, en de *Wii Fit*-weegschaal versterkte het succes. Sinds de introductie zes jaar geleden werden meer dan honderd miljoen Wii's verkocht.

Neem de Wii. Je pakte de afstandsbediening op, zwiepte ermee, en wist meteen: dit is leuk!

Maar toen de hype voorbij was, was hij ook echt voorbij: afgelopen jaar boekte Nintendo voor het eerst in zijn lange geschiedenis een fors verlies. De redelijk succesvolle draagbare Nintendo 3DS kon hier niets aan veranderen.

Er ligt dus nogal wat druk op de Wii U: niet alleen moet hij wéér nieuw en leuk zijn, hij moet ook Nintendo's begrotingsgat dicht. Het goede nieuws is dat de Wii U inderdaad nieuwe mogelijkheden biedt, waaronder ook leuke. Het slechte nieuws is dat die mogelijkheden minder voor zichzelf spreken dan bij de Wii het geval was. Dat suggereert alvast een minder explosieve verkoop, net als de relatief hoge prijs: met 350 euro voor het gangbare pakket is dit de duurste Nintendo-spelcomputer ooit.

De Wii U GamePad werkt niet zonder het Wii

U-kastje onder je tv. In feite is dit een krachtiger Wii, die eindelijk de hoge resolutie van HDTV's ondersteunt en waar oude Wii-games en accessoires nog steeds op werken. Wii-afstandsbedieningen zijn vereist om games met anderen te spelen.

De nieuwe mogelijkheden zitten 'm in de GamePad, die naast knoppen en een touchscreen ook een bewegingssensor, camera en microfoon heeft. Dit begint al bij de optie om games enkel op de GamePad te spelen, zodat de tv uitkan. Je moet wel in de buurt blijven van de Wii U, die het schijfje leest en het rekenwerk doet.

Prikkelender is de optie om de GamePad te gebruiken als tweede scherm, met extra informatie als een plattegrond van de game. Dit kon ook al op de Nintendo DS met twee schermen.

Vooralsnog doen de interessantste opties zich voor als er meerdere spelers meedoen, zoals bij de games die zijn verrijkt met wat Nintendo een „asymmetrisch” component noemt. Daarbij heeft de speler met de GamePad andere informatie dan de spelers die naar de tv kijken. In de Nintendo Land-minigame *Luigi's Ghost Mansion* is de GamePad-speler bijvoorbeeld een spook dat op de tv onzichtbaar is en vervolgens met zaklampen moet worden opgespoord.

Een andere minigame uit dezelfde compilatie, *Captain Falcon's Twister Race*, is gemaakt voor één speler, maar veronderstelt wel dat er anderen in de ruimte zijn. Terwijl jij aandachtig naar de GamePad kijkt en ermee draait om een van bovenaf gezien voertuig veilig over een racebaan te manoeuvreren, zien zij een spectaculaire 3D-versie van dezelfde race op de tv. Compleet met jouw tronie als billboard langs de weg, live vastgelegd door de GamePad-camera!

Of het leuk genoeg is voor een Wii-achtig succes? Als dat lukt, is het sowieso maar voor een tijdje. En daarna mag Nintendo weer iets heel nieuws verzinnen.



Leuk, leuker, allerleukst



Nintendo's Mii-figuurtjes in New York, ter ere van de lancering van de Wii U. FOTO AP