

Na ruim tien jaar Nintendo DS'en is de rek er wel uit

Terwijl smartphones de wereld overnemen en er in mobiele games tientallen miljarden euro's omgaan, houdt het Japanse Nintendo dapper vol met zijn eigen gameapparaten.

Daar valt wat voor te zeggen: de joystickjes en knopjes zorgen voor een precisie waaraan touchscreens niet kunnen tippen. En als je Nintendo's uitstekende eigen games wilt kunnen spelen, moet je er toch wel aan geloven.

Daaraan verandert deze week weinig met de New 3DS, een vrij subtiele update van Nintendo's *evergreen*, de draagbare Nintendo DS - een verre na-zaat van de oude Gameboy.

Sinds 2011 heeft dit inklapapparaat een 3D-scherm, waar je récht voor moet zitten wil het effect goed werken. De New 3DS verbetert dit met wat Nintendo 'superstabil 3D' noemt: door-

De New Nintendo 3DS en New 3DS XL zijn verkrijgbaar vanaf 13 februari



dat de ingebouwde camera in de gaten houdt waar jij je ten opzichte van het apparaat bevindt, kan het 3D-effect constant worden aangepast.

Het geheugen en de processor zijn iets groter, en er komen nieuwe games aan die alleen werken op de New 3DS. Maar eigenlijk zijn de toegevoegde besturingsmogelijkheden belangrijker: de stugge C-stick aan de rechterkant en de ZL- en ZR-knoppen achterop. Hiermee schikt de DS zich eindelijk naar de conventies van 'grote' spelcomputers zoals de PlayStation en Xbox, wat het voor gamemakers iets eenvoudiger zal maken om hun creaties naar dit apparaat over te zetten. Bovendien heeft de New 3DS een ingebouwde NFC-chip, ter ondersteuning van de populaire Amiibo-figuurtjes.

Tegelijk met de New 3DS presenteert Nintendo een nieuwe versie van

Majora's Mask van *The Legend of Zelda*. Als je een paar uur zo'n diepgaande avonturengame speelt, snap je waarom een gameapparaat nog steeds bestaansrecht heeft - zeker met de extra grote New 3DS XL. Al voelt het ook als-

of de rek er na een dik decennium van DS'en wel zo'n beetje uit is. Het wordt tijd dat Nintendo ons met iets nieuws verrast.

Niels 't Hooft