

Game // Nintendo 2DS

De nieuwste spelcomputer van Nintendo lijkt een stapje terug // Het is niet echt een tablet, en niet echt een Nintendo DS // Maar wellicht verkoopt de Japanse spelmaker er meer games mee



Pokémon 3DS. BEELD NINTENDO



NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

De Nintendo 2DS, sinds zaterdag in de winkel, zou wel eens het vreemdste media-apparaat kunnen zijn dat je kunt kopen. Het is een soort tablet die naar boven toe dikker wordt, met twee schermpjes – van 9 centimeter en 7,7 centimeter diagonaal – in plaats van één groot scherm, met knoppen aan weerszijden. Het onderste schermpje is een touchscreen, maar wel van de ouderwetse variant die beter werkt met een pennetje dan met je vinger. Vandaar dat je er aan de zijkant zo'n stylus uit kunt trekken. En dan zitten er ook nog eens drie camera's op: twee aan de achterkant, een aan de voorkant.

Dit is wat je krijgt als vreemde dingen succesvol zijn en verder ontwikkeld worden. Bij de introductie van de Nintendo DS in 2004 was het lastig om niet aan je hoofd te krabben en je af te vragen: een draagbare spelcomputer met twee schermen waar je afwisselend naar moet kijken? Waarom in vredesnaam? Toch gingen er tientallen miljoenen exemplaren van over de toonbank, en volgden er diverse varianten en updates. Zelfs de huidige generatie, de Nintendo 3DS uit 2011, die aanvankelijk te duur was en waarvan het stereoscopische scherm (voor een 3D-effect zonder bril) met weinig enthousiasme werd onthaald, kon tot en met juni rekenen op 32,5 miljoen

Een zwart schaap in een vreemde familie

verkochte exemplaren.

Maar zelfs binnen die merkwaardige DS-familie is de nieuwe 2DS een zwart schaap. Het is in feite een niet-opklapbare 3DS zonder 3D-scherm, zonder stereogeluid. Alles wijst erop dat het apparaat vooral bestaat om de productiekosten te drukken en zo een lager prijspunt te bereiken: ongeveer 140 euro, 30 euro minder dan de 3DS. De grotere 3DS XL zit daar nog eens 30 euro boven, waarmee de 2DS duidelijk Nintendo's instapmodel is,

dat de 3DS-gamebibliotheek voor een grotere groep mensen moet ontsluiten.

Het scheermesjesmodel

Die spelletjesverkoop is belangrijk voor consolebedrijven als Nintendo, met hun scheermesjesmodel: op de hardware wordt marginaal verdiend, terwijl de games met grote winst worden verkocht. Het zijn ook die games waarin Nintendo uitblinkt. In een gamelandschap waarin



Recensie: Pokémon X/Y

Voor: Nintendo 3DS. €44,99. ●●●○○

De ingeving kwam toen Satoshi Tajiri kinderen *Tetris* tegen elkaar zag spelen op Game Boys met een snoetje ertussen. Hij dacht: wat als er door die kabel insecten zouden kruipen, en je ze met elkaar laat vechten? Toen *Pokémon* in 1996 af was, werd het meteen een hit. Inmiddels zijn we toe aan de zesde generatie *Pokémon*-games.

Het geheim van *Pokémon* is ten eerste het sociale aspect, dat al begint als je de game aanschaft. Destijds koos je uit Red of Blue, nu kies je uit X of Y. Elke versie heeft zijn eigen mix van monstertjes, waardoor je met andere spelers moet ruilen om de verzameling compleet te krijgen. Ten tweede: hoe



je steeds meer *Pokémon* vangt, ruilt en traint. Met 151 verschillende beestjes kon je toen al honderden uren zoet zijn. Nu zijn er meer dan 700. Allemaal met eigen sterke en zwak-

ke punten. Het is jammer dat er in 17 jaar zo weinig is veranderd. Hoewel er eindelijk echte 3D-beelden zijn, en je de acht gymbadges dit keer moet verdienen in een soort pseudo-Frankrijk, is het spelgevoel identiek. Vergeleken met moderne games is de actie misschien ook wat traag en monotoon. Maar *Pokémon* blijft *Pokémon*: als je er eenmaal mee begint... *gotta catch 'em all*.

NIELS 'T HOOFT

gratis en goedkope apps een steeds grotere rol spelen, slaagt het Japanse bedrijf er nog altijd in om spellen van 30 à 40 euro tot *multimillionseller* te maken. Terwijl de lijst van 3DS-hits tegelijk klinkt als een geschiedenisles met steeds dezelfde namen: een *2D-Super Mario*, een *3D-Super Mario*, een *Mario Kart*, *Luigi's Mansion*, *Animal Crossing*, *The Legend of Zelda*, *Nintendogs*. En zo gaat het rijtje nog even door.

Critici menen dat Nintendo de strijd met smartphones en tablets aan het verliezen is, en dat het bedrijf beter zou kunnen stoppen met eigen apparaten. Het zou dan games moeten gaan maken voor andermans platformen, zoals die andere Japanse gamereus Sega eerder deed. De afgelopen jaren maakte Nintendo inderdaad een worsteling door, maar dat kwam minder door de draagbare spelcomputers en meer door de tv-consoles: de ooit zo populaire Wii implodeerde, en opvolger Wii U mislukte vooral nog.

Vreemd, maar toch

Als Nintendo iOS- en Android-apps zou gaan maken, zou het de kans verspelen om dure, hoogstaande games te verkopen op apparaten die het naar eigen inzicht ontwerpt. Met knoppen bijvoorbeeld, toch nog altijd de onovertroffen manier om games te besturen. Die 2DS is misschien vreemd, maar de nieuwe *Pokémon* speelt er heerlijk op. Al moet gezegd worden dat de de richtingknop, dat kenmerkende stuurkruisje, zich minder lekker laat indrukken dan het equivalent op de 3DS. Zelfs daar schemert de kostenbesparing door.