



Neue Konsole Wii U:
Steuern, zielen, feuern,
zeichnen

Der doppelte Blick

Nintendos Konsole Wii U überzeugt mit simplen, aber guten Ideen.

Seinen eigenen Erfolg zu überbieten ist nicht so ganz einfach. Fast hundert Millionen Mal wurde Nintendos Wii verkauft, und nun kommt der Nachfolger, Wii U genannt. Ist er gelungen? Kernstück ist ein neues Gerät, eine Kreuzung aus iPad und Spielecontroller, mit dem sich Spiele auf dem Fernseher steuern lassen. Recht groß ist es, hat viele Knöpfe, ein Steuerkreuz und einen Steuerknüppel, zusätzlich einen Touchscreen, der ebenfalls der Steuerung dient. Das Erstaunliche: Trotz der vielen Möglichkeiten ist dieses Gamepad selbsterklärend. Das dem Premium-Pack beiliegende Spiel „Nintendo Land“ zeigt, was alles möglich ist. So kann man mit dem Gerät auf

den Bildschirm zielen und mit einem einfachen Wischen Wurfsterne abfeuern. Man kann es neigen und so ein Fahrzeug steuern oder mit einem Stift Wege auf eine Landkarte zeichnen. Spannend wird es, wenn auf dem Bildschirm des Gamepads etwas anderes gezeigt wird als auf dem Fernseher. Wenn ein Spieler zum Beispiel auf dem kleinen Bildschirm wegläuft, während die Gegner auf dem Fernseher nach ihm suchen. In anderen Spielen wird das Gamepad zur Landkarte oder zum Inventar. Schon das ist eine so simple und gute Idee, dass man sich fragt, warum nicht schon viel früher jemand darauf gekommen ist.

CARSTEN GÖRIG

Wii U
von Nintendo.
Ab 30.11.

Neue Software



Hotline Miami (Dennaton)

„Miami Vice“, Tarantino und durchtanzte Nächte im Bunker kombinieren zwei schwedische Entwickler zu „Hotline Miami“, einem Low-Budget-Spiel über einen Auftragskiller. Fiebrig, brutal und aufregend. Es sieht aus, als ob es 1989 programmiert wurde, in dem

Jahr, in dem es spielt. Das Bild wackelt und flimmert, die Farben sind verschoben, die Figuren kaum zu erkennen. Erfolg misst sich hier an groben roten Flecken, die Blutlachen darstellen sollen. „Hotline Miami“ komprimiert das Prinzip von Actionspielen: Tür eintreten, schießen, erschossen werden, neu starten. Immer wieder. Zusammen mit der treibenden, knarrenden Musik ergibt das einen Rausch, eine sehr sinnliche Erfahrung. Nach jedem Auftrag allerdings fragt man sich verstört, was sich da auf dem Bildschirm – und im eigenen Gehirn – eigentlich abgespielt hat. Großartig böse.



Call of Duty: Black Ops 2 (Activision)

Warum eigentlich ist die Ego-Shooter-Serie „Call of Duty“ so unglaublich erfolgreich? Weil der Spieler sich im Multiplayer-Teil online mit anderen messen kann. Leider erzählt das Spiel aber eine Geschichte, die zwischen Geschmacklosigkeit, Hurratriotismus und B-Movie-Action schwankt. Und so sieht man im neuen Serienteil „Black Ops 2“ in den ersten Minuten, wie jemandem ein Messer in den Hals gerammt wird und ein Mensch im Auto verbrennt. Man mäht Hunderte Afrikaner nieder, schießt vom Pferd aus russische Panzer kaputt, kämpft gegen Kubaner und Cyber-Terroristen. Springt wild zwischen diversen Schauplätzen und Jahrzehnten hin und her und hat trotzdem das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben. „Black Ops 2“ ist amoralisches Spektakel ohne Tiefgang, so atem- wie gedankenlos.

CARSTEN GÖRIG