

Super Mario befindet sich im Sinkflug

Die Wii U hat Nintendo nicht den erhofften Aufwind gebracht – Spieler ziehen Sonys Playstation und Microsofts Xbox vor

Simone Luchetta

Unvergesslich war es, als alle mit der neuen Konsole mit dem seltsamen Namen spielen wollten, die Nintendo 2012 erstmals an die E3 mitgebracht hatte. Nie da gewesen Spieleerlebnisse sollten mit der Wii U möglich werden. Die Besucher standen mehrere Stunden dafür Schlange. Und heute? An der grössten Computerspielmesse Gamescom in Köln, die heute zu Ende geht, gab Nintendo keine Pressekonferenz, der Andrang am Stand war überschaubar, und von neuartigen Spielerfahrern war keine Rede mehr.

Die einstige Hoffnungsträgerin Wii U verkauft sich miserabel, Nintendo ist in der Krise und schreibt rote Zahlen. Sieben Millionen Konsolen mit der Touchscreen-Steuerung gingen seit Marktstart im November 2012 über den Ladentisch. Das sind weniger als die zehn Millionen Geräte, die Sony seit letztem Herbst von seiner Playstation 4 abgesetzt hat. Auch der Nintendo-Klassiker «Mario Kart 8» konnte die Verluste nicht stoppen. Obwohl er in nur drei Millionen Mal verkauft

wurde, stürzten sich die Leute nicht wie erhofft auf die Wii U.

«Der Erfolg von Mario Kart zeigt uns, dass ein Bedürfnis nach Spielen auf der Wii U da ist», sagt Said Tijani von Nintendo Schweiz. Es zeigt aber auch, dass vor allem die treuen Fans sich den Rennspielklassiker anschaffen. Dem Konzern gelingt es dagegen schlecht, neue Kunden zu erobern. Dafür gibt es Gründe.

Den Japanern fehlt der Mut, neue Spielfiguren zu erfinden

Zum einen ist das Gamepad schwer und wirkt wenig zugänglich. Zum Zweiten fehlt es den Japanern an Mut zu neuen Spielcharakteren. In der Nintendo-Welt scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Kirby, Mario, Zelda, Yoshi – seit Jahren trifft man auf dieselbe Belegschaft, vielleicht in einem etwas anderen Setting, aber insgesamt sind Neuerungen in den Spielen rar. Für Nostalgiker ist das beruhigend, auf andere wirkt das über die Zeit hinweg langweilig und mutlos.

Dabei hat der 1889 gegründete einstige Spielkartenhersteller immer wieder Mut zur Änderung

bewiesen. So brachte der legendäre Hiroshi Yamauchi 1985 in der Krise der Videospieleindustrie allen Unkenrufen zum Trotz die Familienkonsole Nintendo Entertainment System, kurz NES, auf den Markt. Es sollte der Grundstein für den anhaltenden Erfolg Nintendos in der Videospielebranche werden.

1989 erschien der Gameboy, Nintendo 64, Gamecube und Nintendo DS folgten. Gamer aus jener Zeit sind der Spieleschmiede meist lebenslanglich verfallen und geben das Virus über den 3DS an ihre Kids weiter, kaum sind diese den Windeln entwachsen, wovon Nintendo bis heute zehrt.

Ein weiteres Mal Mut bewiesen die Japaner 2006 mit der Wii-Konsole und der neuen Bewegungssteuerung, die von vielen belächelt wurde. Zu Unrecht, wie sich zeigte, hat sie heute doch Jung und Alt in über 100 Millionen Haushalten zum Gaming vor den TV gelockt. Verglichen damit sind die sieben Millionen abgesetzte Stücke der Nachfolgerin Wii U ein umso schwererer Schlag.

Doch CEO Satoru Iwata scheint das nicht zu kümmern. Analysten

und Branchenkenner werfen ihm Arroganz vor, zur Schau getragen im Wissen, sich selbst zu genügen. Viele glauben, die Trägheit der Erfolgsverwöhnten zu erkennen, die auch Nokia oder Kodak zum Verhängnis wurde, weil sie sich den digitalen Herausforderungen zu spät stellten. Tatsächlich gibt es kaum noch Studios, die bereit sind, für die wenig verbreitete Konsole Spiele zu entwickeln, die jenseits einer kuscheligen Kinderwelt liegen.

Für Gelegenheitsspieler ist das Smartphone wichtig

Deshalb gärt es in Kyoto. Manager in den eigenen Reihen fordern mehr Offenheit und drängen, die bekannten Marken auch auf andere Konsolen und Handys zu portieren. Doch das wird kaum geschehen. «Nintendo bleibt Nintendo», sagt Said Tijani. Egoshooter funktionierten nicht auf der Wii U.

Das mag stimmen. Will man indes neue Gelegenheitsspieler generieren, ist frischer Wind umso nötiger. Deshalb setzen Microsoft und Sony neu auf die Zusammenarbeit mit der Indie-Szene. Denn die potenziellen Kunden haben

sich mit ihren Handys und Tablets längst bequem eingerichtet mit Spielen, die sie immer dabei haben, und nicht 50 Franken kosten, sondern fast gratis sind, wie «Blek» oder «Monument».

Ein paar neue Nintendo-Ideen in Köln lassen indes Hoffnung aufkeimen, etwa der Tintenspritz-Shooter «Splatoon» (siehe unten), das Game «Mario Maker», das es dem Spieler ermöglicht, eigene Level zu bauen, und «Kapitän Toad», der Pilzkopf aus «Super Mario 3D World», der einen eigenen Titel bekommt. Sie alle kommen aber erst 2015 auf den Markt.

Einen Trumpf zieht Iwata noch im November aus dem Ärmel: die Amiibos. Die physischen Spielfiguren, die sich virtuell ins Game bringen lassen, kennen wir bereits von Activision und Disney. Noch stehen sie von der Masse auf dem Stand kaum beachtet in einem Schaukasten. Sie sehen hinreissend aus. Vielleicht sticht dieser kleine Trumpf und macht gut, was die grosse Wii U vermasselt hat.



Muss sich vor dem Absturz in Acht nehmen: Nintendos Spielfigur Super Mario

Machen gute Laune und regen die grauen Zellen an: Auf diese zehn Neuheiten der Kölner Gamescom freuen wir uns besonders

1. Assassin's Creed – Unity. Im 7. Teil der Abenteuerspiel-Reihe laufen dem Spieler alias Arno Dorian im Paris des 18. Jahrhunderts Robespierre, Marquis de Sade oder Napoleon über den Weg. Nebst vielen Bösewichten. **Ubisoft; für PC, PS4, Xbox One; 8. Oktober 2014.**

2. Ori and the Blind Forest. Das kleine, aber feine Abenteuerspiel ist das erfreuliche Ergebnis von Microsofts Zusammenarbeit mit unabhängigen Spielentwicklern von Indie-Studios. Wunderschöne Grafik, tolle Spielmechanik, herzergreifende Geschichte. **Microsoft, für PC, Xbox ONE, Herbst.**

3. Singstar. Bei der neuen Auflage des Karaoke-Klassikers von Sony Playstation wird das eigene Smartphone (iOS, Android) zum Mikrofon. Einfach die Mikro-App herunterladen und die CD für die Songs kaufen. Bis zu zehn Gamer

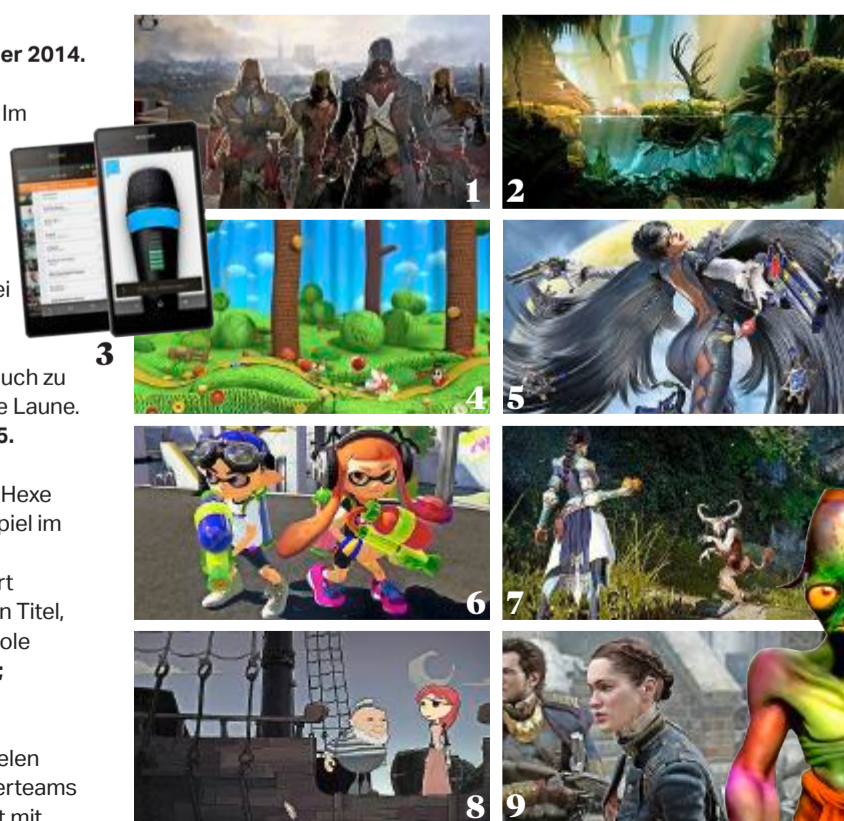
können mitspielen.

Sony; für PS4; ab Oktober 2014.

4. Yoshi's Woolly World. Im lustigen Jump-'n'-Run-Spiel arbeitet sich Yoshi durch Spielebenen, die aussehen, als wären sie von Hand gestrickt. Dabei saugt er Feinde ein und holt sich Hilfe von Wollknäueln. Kann man auch zu zweit spielen. Macht gute Laune. **Nintendo; für Wii U; 2015.**

5. Bayonetta 2. Die sexy Hexe treibt ihr actionreiches Spiel im zweiten Teil mit frechem Kurzhaarschnitt ungeniert exklusiv auf der Wii U – ein Titel, der den Absatz der Konsole ankurbeln soll. **Nintendo; für Wii U; Oktober 2014.**

6. Splatoon. Shooter spielen einmal anders: Zwei Viererteams schießen mit Farbe statt mit



scharfer Munition aufeinander. Ziel der Teams ist es, vor Ablauf der Spielzeit möglichst viel Fläche mit der eigenen Farbe vollzuklecken. Eine gute Strategie hilft. **Nintendo, für Wii U, 2015.**

7. Fable Legends. Dieses neue Fable-Spiel will die Gamer mit einer Disney-ähnlichen Feenwelt und einem neuem Spielkonzept in die Wunderwelt von Albion locken. Dabei können bis zu vier gegen einen spielen und wählen, ob sie lieber in die Rolle eines Schurken oder eines Helden schlüpfen. **Microsoft/Lionhead; für Xbox One; 2015.**

8. Nelly Cootalot: The Fowl Fleet. Die Dresdner Spieleschmiede ASD hat mit dem britischen Comedian Alasdair Beckett-King ein liebevoll gestaltetes Point-and-Click-Aben-

teuer im Comicstil entwickelt, mit starken Charakteren und packender Musik. **ASD; für PC/Mac/Linux; Dezember 2014.**

9. The Order: 1886. Der Action-Titel zeigt, zu welchen grafischen Höchstleistungen die neuen Konsolen fähig sind. Dabei kämpft man im London des 19. Jahrhunderts erbittert gegen historische und erfundene Feinde. **Sony; für PS4; Februar 2015.**

10. Oddworld: New 'n' Tasty. Das Remake des Klassikers «Abe's Oddysee» (1997) entpuppt sich mit seiner Konsumkritik noch immer als hochaktuell. Als Mudokaner Abe entfliehen wir dem Fleischwolf, wobei unsere grauen Zellen gefordert sind. Schön schräg. **Oddworld Inhabitants; für PS4, Wii U, PS3, Vita, iOS, Android, PC, Mac, Linux, bisher nur für PS4 verfügbar.**