

Viele Jahre nach dem Virtual Boy startet Nintendo einen zweiten 3D-Anlauf: Im bewährten Klappformat des Dauerbrenners DS und ohne spezielle Brille wird Stereo-Grafik tragbar.

# Nintendo 3DS

Japan, 2011

Verkaufte Geräte: 50 Millionen  
Spiele: 500  
Spiele auf: Card  
Entwicklung bis: läuft noch



Nach sieben strahlenden Jahren ist die Zeit reif für einen DS-Nachfolger, der Nintendos Mobil-Dominanz verteidigt. Sonys PSP ist abgewehrt, dafür verdüstert eine neue Bedrohung die Aussicht – Smartphones mit billiger, oft kostenloser Download-Software. Um den Kunden ein 250-Euro-Gerät schmackhaft zu machen, Spiele für 40 Euro, verbaut Nintendo Sharps „Parallax Barrier“-Display, das für rechtes und linkes Auge zwei unterschiedliche Ansichten darstellt: Auto-Stereoskopie – 3D ohne Brille! Abwärtskompatibel zum Vorgänger hat 3DS einen Schieberegler, der die räumliche Optik des oberen Bildschirms justiert. Im März 2011 endet die Entwicklung konventioneller DS-Spiele, bewährte Hits wie **Ridge Racer**, und **Super Street Fighter IV** erscheinen mit 3D-Effekt.

Das Handheld ist technisch ein Update, kein Neuanfang. Zur ARM-CPU liefert das japanische Start-Up DMP den Grafikprozessor PICA200, der (zweimal) 400x240 Pixel auf den 3,53“-Bildschirm zeichnet. Der Touch-empfindliche untere ist kleiner und stellt 320x240 Pixel dar. Neu sind Bewegungs- und Beschleunigungs-Sensor sowie



Durch Circle Pad Pro um rechten Daumen-Knubbel und weitere Schultertasten ergänzt, wird 3DS XL zum größten Nintendo-Handheld – ein dicker Brummer, optimal für Capcom-Abenteurer.

der analoge Daumen-Knubbel über dem Steuerkreuz. Kameras gibt's drei, die äußere doppelt für stereoskopische Fotos.



Stereoskopie als Argument: Das obere Display liefert jedem Auge eine versetzte Ansicht; das untere ist Touch-empfindlich.

Internationale Studios und Verlage fliegen auf 3DS, doch wie üblich kommt das Beste von Nintendo. 2011 mixt **Super Mario Land 3D** alte Hüpfspiel-Mechanik mit Open-World-Innovationen und wird zum erfolgreichsten 3DS-Spiel, gefolgt von **Mario Karts 7** und **Super Mario Bros. 2**, die sich zusammen über 15 Millionen Mal verkaufen. Es gibt Zelda-, Pokemon- und Paper-Mario-Updates, die grandiose Fire-Emblem-Renovierung **Awakening** (2012) und viele Tiere, die sich pflegebedürftig auf dem **Animal Crossing: New Leaf**-Bauernhof tummeln. Der innovative 3D-Effekt? Der trägt kaum zum Erfolg bei, die Stereo-FX taugen nur kurz als Blickfang und werden meist abgeschaltet. Parallax-Display, Mobilität und Bewegungssteuerung passen schlecht zusammen, nur aus konstantem, ruhigem Blickwinkel bleibt das 3D-Bild scharf. Trotzdem floriert das Handheld, indem es die DS-Methode fortsetzt und alle Sequel-Wünsche erfüllt: Capcom bringt **Phoenix Wright**, und **Resident Evil** gleich zweimal (als Schießbude **The Mercenaries 3D**, 2012 als Adventure