merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Swenja Wütscher: Aus 3DS mach 2DS – oder die Nintendo-Familie wächst

Beitrag aus Heft »2014/05: Digitale Heimat«

Nikolas (32) spielt seit seiner Jugend gerne Computerspiele, begonnen hat es damals mit der Spielekonsole Super Nintendo und dem Game Boy. Diese beiden Oldtimer hat er selbst während seiner Studienzeit noch gerne hervorgekramt, wenn sie auch schon modernen Zuwachs in Form einer Playstation erhalten hatten. Sein Sohn (5) sammelt derzeit seine ersten Konsolenerfahrungen mit der Nintendo 2DS. „Abgesehen davon, dass er einen riesen Spaß daran hat, mit seiner Konsole zu spielen, erlebe ich, wie mein Sohn motorisch und kognitiv gefordert wird!“ Seit etwa einem Jahr hat Nintendo ein neues Familienmitglied, die Handheldkonsole 2DS. Laut Nintendo soll diese Portfolio-Erweiterung an Handhelds die Leute ansprechen, die sie lieben. Gemeint sind damit insbesondere Kinder unter sieben Jahren.

Genau deshalb erscheint die neue Einsteiger-Konsole auch in einem neuen Design: die beiden Bildschirme sind übereinander angeordnet, es gibt keinen Deckel mehr, die Konsole tritt dadurch robuster und weniger filigran in Erscheinung. Wie bereits beim Vorgänger 3DS fungiert der untere Bildschirm als Touchscreen und das Wesentliche spielt sich auf dem oberen Display ab. „Ich finde den Multitasking-Aspekt der Konsolehervorragend. Mein Kurzer schaut auf zwei Bildschirme und steuert dazu mit beiden Händen Steuerungsknöpfe. Nach und nach hat er dabei sogar selbständig herausgefunden, dass er beim Spielen auch die Bildperspektive wechseln kann, indem er nochmals andere Knöpfe und Schieber betätigt – wie das Schiebepad, das eine 360-Grad-Steuerung hat, und es damit ermöglicht, Spielewelten aus jedem Winkel zu entdecken. Dazu kann er die Konsole per Touchscreen, aber auch mit einem Stift bedienen. Für mich bedeutet das, dass er beim Zocken lernt, einen Stift zu halten und gleichzeitig auch Touch-Displays mehr oder weniger koordiniert zu bedienen.“ Auch wird jedes Kippen der Handheld durch Bewegungs- und Beschleunigungssensoren registriert, was eine uneingeschränkte Interaktivität mit sich bringt. Zudem können alle Spiele, die jemals für eine der DS-Konsolen erschienen sind, auch auf der neuen Konsolenedition erlebt werden, nur eben nicht – wie beim Vorgänger 3DS – in 3D.„Kinder unter sechs Jahren sollten sowieso noch keine 3D-Funktion verwenden. Beziehungsweise ist das ja nicht so ganz bewiesen.

Es soll jedenfalls nach manchen Untersuchungen schädlich sein und mit dem 2DS so muss ich nun keinesfalls in Kauf nehmen, dass das Sehvermögen meines Sohns beeinträchtigt werden könnte.“ Einzig Super Mario 3D Land macht auf dem 2DS keinen Spaß, da der 3D-Modus für einige Rätsel benötigt wird. Aber bei den meisten 3DS-Spielen ist die stereoskopische Darstellung ohnehin nur Gimmick. Wie mittlerweile alle modernen Spiele-Geräte bietet auch der Nintendo 2DS Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich des Jugendmedienschutzes. So lassen sich beispielsweise nicht-altersgerechte Spiele sperren bzw. mit diesen Einstellungen erst gar nicht anzeigen. Die Spiele selbst sind – seit April 2003 gesetzlich verpflichtet – mit Altersfreigaben versehen. Diese Kennzeichen geben jedoch keine Auskunft über die tatsächliche ‚Spielbarkeit‘ ab diesem Alter. Auf Basis der USK-Freigaben hat auch Nikolas für seinen Sohn eine Altersbeschränkung eingerichtet, um so die Kontrolle besser behalten zu können. „Das ist eigentlich ganz einfach. In den ganz normalen Systemeinstellungen kann man eine Altersbeschränkung festlegen.

Das System erfordert zuerst die Einrichtung einer vierstelligen Geheimzahl. Zusätzlich legt man danach noch eine geheime Frage fest, mit der man ebenfalls Zugriff auf die Altersbeschränkungen hätte, auch wenn man seine Geheimzahl vergisst. Es ist also wie bei jedem gewöhnlichen Passwort. Danach konnte ich dann zwischen

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

verschiedenen Altersfreigaben entscheiden. Schade finde ich allerdings, dass die Altersbeschränkung nur für die 3DS-Software gültig ist. Das heißt, dass meine älteren Spiele, die sich auf dem 2DS auch abspielen lassen, damit nicht gesperrt werden können." Mittels des Passworts können auch noch weitere Bereiche der Konsole eingeschränkt oder komplett gesperrt werden. Da Kinder und Jugendliche besonders beim Spielen via Internet mit problematischen Kontakten konfrontiert werden können, sollten sich Eltern auch immer schon vor der ersten Inbetriebnahme mit den Online-Fähigkeiten des Geräts auseinandersetzen. Und das sind beim Nintendo 2DS einige. „Ich habe auf unserer 2DS das Internet und Konsorten komplett deaktiviert. Es gab zwar viele einzelne Parts, aber ehrlich gesagt konnte ich damit wenig anfangen. Von wegen Internet, Shop, Streetpass, Miiverse und Co. Und bevor es dann hier und da doch wieder Lücken gibt, habe ich es eben komplett gesperrt. Also kein Internet, kein Shop, kein Miiverse, keine Downloads. Das volle Paket eben. Und das gilt bei uns dann für jedes Familienmitglied."

Neben den Spielfeatures hat der 2DS auch noch zwei Kameras auf der Rückseite, die Fotos und Videos in 3D aufnehmen können. Das erscheint allerdings wenig sinnvoll, denn räumlich lassen sich die Bilder auf der Konsole nicht betrachten. Außerdem ist die Qualität sowohl in der Schärfe als auch in der Farbpräsentation eher unbefriedigend bis mangelhaft. Der Akku der Konsole ist solide. Er würde zwar keinen Langstreckenflug überstehen, aber dafür wurde er auch nicht konzipiert. Wenn auch die Konsole so gut in der (Kinder-)Hand liegt, als dass gerne für Stunden gespielt werden kann. Das beiliegende Netzteil zum Aufladen des Akkus ergänzt seine Lebensdauer damit zur vollen Zufriedenheit. „Wir haben uns mittlerweile sogar ein zweites Gerät zugelegt. Das Tolle daran ist, dass man beispielsweise bei Mario Kart auch zum gemeinsamen Zocken mit zwei Konsolen nur einmal das Spiel selbst benötigt. Der Spielspaß hingegen verdoppelt sich. Spätestens wenn diese urtypische Nintendo-Musikuntermalung ertönt, strahlt mein Herz immer. Natürlich ist sie nicht mehr im 8-Bit-Stil, aber der Sound ist noch derselbe. Gut, ein wenig könnte das natürlich auch an der Qualität der 2DS Lautsprecher liegen …" Der Preis der Konsole scheint allerdings sein echtes Manko zu sein.

Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 130 Euro (3DS 170 Euro) überschreitet er die Hundertermarke und damit eine gewisse Schmerzgrenze für ein Spielzeug für Kinder deutlich. Auch der nur sehr geringe Preisunterschied zum Vorgängermodell – bei welchem der vermeintlich bedenkliche 3D-Modus komplett deaktiviert werden konnte – ist dabei nicht förderlich. „Ja, die Konsole ist teuer. Aber mein Smartphone, mein Tablet oder sonstige technische Geräte sind nicht günstiger. Der 2DS ist ein gutes, solides Einsteigergerät. Zielgruppe Kinder. Und günstiger als der 3DS. Mein Sohn hat auch bereits verstanden, dass er das Gerät nicht überall mit hinnehmen kann. Und mit einem Augenzwinkern kann ich auch sagen: Dank seines Formats passt der 2DS auch in keine Hosentasche und landet damit auch nicht so schnell versehentlich im Sandkasten."