



kontroller

WII-KORSZAK

Írta: Karasz Attila - supermario4ever (supermario4ever.wordpress.com)





A Nintendo második aranykora? Egyáltalán nem túlzás ezt kijelenteni, hiszen akkorát robbantott a Wii, mint a Sony a PlayStation megjelenésével. A Wii ismert és népszerű konzol lett, melyről legalább biztosan sokan hallottak. De mire is vezethető vissza a Wii sikere? Mennyire beszélhetünk második aranykorról? Ennek járunk most utána.

Koncepcióváltás

Eddig sem állt távol a Nintendótól az újítás. A konzoljai egymástól nagyon jól elkülöníthetőek voltak, és mindegyik emlékezetes a maga módján, akár játékkínálat, akár külső kialakítás terén. És annak köszönhetően, hogy a NES-SNES korszakban a generációjának élén járt, olyan nagy pénzügyi nyereségre tett szert, hogy sokáig talpon tudott maradni a PlayStation mellett. Viszont a GameCube kudarcra komoly váltásra készítette a Nintendót. Mindenképp valami olyat akartak kitárlani, amit addig abban a formában senki nem valósított meg. A Nintendo 2005-ben hozta nyilvánosságra, hogy Project Revolution néven fejleszti az új konzolját. A név is igencsak hangzatos volt, sokáig forgott közszájon a „Nintendo Revolution” név, mert tényleg érzékeltette, hogy a cég most valami nagyon újra készül. Valamire, ami forradalmi lesz. Mi, Nintendósok büszkén emlegettük a nevet, hiszen mennyivel jobban hangzik a készülő PlayStation 3-mal, vagy a már megjelent XBOX 360-nal szemben. A konzol prototípusa is erőteljesen hasonlított a végleges változathoz, és nagyon

vártuk, mert tényleg teljesen másképp nézett ki, így biztosak voltunk abban, hogy valami olyat fogunk kapni, amit eddig soha.

Ehhez képest szinte pofáraesés volt a névváltoztatás, és hogy Wii néven jelent meg az új konzol. A Nintendo ugyan az angol személyes névmással („we”) magyarázta, hogy az új konzollal a közösségi játékokra összpontosítanak (mert mintha eddig nem ez lett volna fókuszban...), de eléggé nehéz volt megemészteni az új, igencsak esetlen nevet. A Revolution név még az elvakult PlayStationösökből is tiszteletet vívott ki, később a Wii névvel viszont ugyanúgy gúny tárgya lett a Nintendo, mint korábban.

Megjelenésének körülményei

A GameCube életútja meglehetősen csendes volt. Jelentek meg rá jó játékok, voltak nagy visszatérők, mint például a *Metroid Prime*, viszont a nagy áttörés elmaradt. Így kicsit ebből is fakadt az a kíváncsiság, hogy mivel fog előjönni a Nintendo. A Wii végül 2006. december 8-án jelent meg Európában, így nálunk is. Ezen a napon a Game Park videojáték-üzlet, mint legnagyobb Nintendo viszonteladó Magyarországon, külön Wii-napot is tartott. Ennek keretében a szerencsés előrendelők a konzolt már aznap éjfélkor átvehették, így lényegében a Game Parknak köszönhetően Európán belül Magyarországon lehetett elsőként kap-

ni a konzolt. Kisebb sajtótájékoztatót is tartottak, így némi publicitást is nyert a Wii megjelenése. Aznap bárki kipróbálhatta a Wii-t: a Wii Sports-on keresztül bárki tesztelhetette, hogyan is működik a mozgásérzékelés. Mert igen, a Wii volt az első olyan konzol, ahol a mozgásérzékelés volt fókuszban. A controller egy Wii Remote nevű szerkezet volt, ami leginkább a tévé távirányítójához hasonlított, és a konzolhoz kapható Sensor Baral kommunikált. A Sensor Bar pontosan érzékelt, hogyan-merre mozgatjuk a Wiimote-ot, ez pedig azt eredményezte, hogy a Wii Sports-ban szinte ugyanúgy játszhattuk az adott sportjátékot, mint a való életben. És ez rettenetesen hangulatos.





Volt alkalmam nekem is aznap kipróbálni a konzolt, és most is vissza tudom idézni, milyen hihetetlenül egyedi, és nagyon jó élmény volt először játszani Wii-vel. A Wii-nél manifesztálódott először az, amit mi, Nintendo rajongók mindig is hangoztatottunk, hogy a grafika nem számít, csak a játékelmény a lényeg. Nem túlzás kijelenteni, hogy a Wii Sports még egy Nintendo 64-es játéknál is csúnyább volt. De a kellemes zene és a mozgásérzékelés élménye kárpótolt a technikai hiányosságokért. Mert tényleg arról van szó, hogy a Wii a hetedik konzolgeneráció technikailag messze leggyengébb konzolja lett. Míg a PlayStation 3 és az XBOX 360 már az 1080p-vel kísérletezett, játékaik pedig mindennél valóságosabbak voltak, addig a Nintendónál HD még csak mutatóba sem volt.

Ráadásul ha a Nintendo GameCube-nál „bevesszük” a *Luigi's Mansion*t a Mario játékok közé, akkor kijelenthető, hogy a Wii volt ténylegesen az első olyan konzol, mely nem Mario játékkal jelent meg. Helyette kaptunk egy *The Legend of Zelda: Twilight Princess*-t, ami az addigi leghatalmasabb, legtartalmasabb Zelda játék volt. Ez a játék már felmutatott valami technikai tudást, de eredetileg GameCube-ra fejlesztették. Meg is jelent az előd konzolra is, és bizony a mozgásérzékelésen kívül csak annyi volt a különbség, hogy szélesvásznú volt a kép, valamint az egész játék meg volt tükrözve. Link ugyanis balkezes, a Wiimote-ot (amivel kardozhattunk) jobb kézben tartottuk. Maga a játék sokkal szebb nem lett.

Megjelenés

Talán még sokak számára emlékezetes, de érdemes mélyebben elemezni a Wii sikerét. Mert hát igen: A NES és a PlayStation mellett a Wii volt a harmadik olyan asztali konzol, amely óriásit robbantott. Ezeket az eladási adatokat annak idején folyamatosan figyelemmel követhettük a Gamer365 weboldalán, ahol mindig listázták az aktuális heti japán konzol- és játékeladási adato-



kat. És azt lehet mondani, hogy a Wii a Nintendo DS-sel kéz a kézben toronymagasan vezette a heti eladási listákat. Kisebb harc is kialakult a kommentmezőkben, hiszen amíg mi, Nintendósok, úgy éreztük, hogy helyreállt a rend, a Nintendo visszakerült a helyére, addig a PlayStationösök valósággal felháborodtak, hogy miként vezetheti egy ennyire gyenge konzol az eladási adatokat? És ezek a hatalmas eladási számok pénzügyi nyereséget hoztak magukkal. Jenek milliárdjaiban, dollárok millióiban mérték az adózott eredményt és a bevételeket. El is terjedt annak idején egy meme, ahol Miyamoto Shigeru egy Nintendo DS-sel a kezében nevetett, hogy „It prints money!”, miközben a DS-ből csak úgy záporoztak a dollárbankjegyek. És nincs mit szépíteni, tényleg erről van szó. A Wii-vel (és a Nintendo DS-sel) egész pontosan ez volt a cél. Valójában mindkét konzol nagyon alacsony költségvetésű volt, és a PlayStationösök támadása tulajdonképpen arra irányult, hogy egy ennyire olcsó konzol mennyire drágán kapható. A Wii technikai tudásához képest tényleg drága konzol volt, megjelenésekor 69.990 forintért árulták a boltokban. És ez később sem ment lejjebb. Hát, ha viszik ennyiért is, akkor miért csökkentenék az árát? Mondható tisztességtelennek, és igazuk is van, az más kérdés, hogy mennyire fér bele ez az árpolitika a

kapitalizmus erkölcsi fogalomkörébe. A Wii azon kevés konzolok közé került, amelyet nyereséges lett gyártani, ugyanis minden egyes eladott példánnyal nőtt a Nintendo összbevétele. Nem ez a bevett gyakorlat a videojátékos piacon. Általában konzolt gyártani és eladni minimális veszteséggel szokás, méghozzá azért, mert a kieső bevétel az eladott játékokból jön vissza. Ez pénzügyileg a legjobb módszer arra, hogy a lehető legtöbb embert rávegyék a videojátékozásra, és hogy vegyék a konzoljukat. Így tudják az átlagkeresettel rendelkező ember számára elfogadható áron értékesíteni a konzoljukat, a kieső bevétel meg a játékokból jön vissza.





Viszont a Nintendo megvalósította azt, hogy konzolt is nyereséges lett eladni. És emiatt ugyan mondhatjuk, hogy joggal szidta a PlayStationös tábor a Nintendo konzoljait, de az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy a Sony is legalább annyira hibás volt abban, hogy a hetedik generációra ennyire felborultak az erőviszonyok. A Sony ugyanis annyira nagyra volt azzal, hogy technikailag felszerelt konzoljaikkal sikert aratnak, hogy a PlayStation 3 lett a generáció legerősebb konzolja. A helyzet azonban az, hogy a 2006-2007-es technikai fejlettséghez képest túl erős volt a konzol. A PlayStation 3 ugyanis csak HD TV-n működött és Blu-ray lejátszót tartalmazott. Fontos tudni, hogy ezekben az időkben még csak feltörőben voltak a lapostévék, a Full HD technológia meg kifejezetten drágának számított, így bár már annak idején is lehetett kapni 1080p-s tévét, de rettenetesen drága volt. Ezt egy átlag középosztálybeli ember nem engedhette meg magának. A PS3 technológiája is igen költségesnek bizonyult, ezért történhetett az, hogy 164.990 forintról indult az ára. Ezzel együtt olyan szinten veszteséges volt a konzol gyártása, hogy gyakorlatilag jobban jártak, ha nem veszik a játékosok, mert legalább nem nő tovább a veszteség. A PS3 eladásai sokáig messze elmaradtak a PS2 eladásaitól.

A Nintendo valójában semmi mást nem csinált, mint egy általuk 20 éve sikertelenül kipróbált technológiát vett elő, és tette bele a Wii-be. Ahogy szó volt róla korábban, már a '80-as évek

második felében, NES-szel is tettek kísérletet a mozgásérzékelésre, de az akkor a magas ára miatt egyáltalán nem futott be. Időközben eltelt 20 év, a technológia olcsó lett, és ezzel mintegy újszerű játékelményt hirdetve harangozta be a Nintendo az új konzolt, az eredmény pedig nem maradt el. A technológia olcsó mivolta abban is tetten érhető volt, hogy a Wii sikerét meglovagolva jöttek a klón konzolok, amik a Wii-hez hasonlóan a mozgásérzékelést imitálták, és lényegesen olcsóbbak voltak. Ezeket nálunk elsősorban a LIDL-ben lehetett kapni, és relatíve volt is rájuk kereslet, ugyanis a tájékozatlan szülők ismerték ugyan a Wii-t, de annyira nem, hogy tudják, mit is vásárolnak valójában, így nagy csalódás volt otthon, amikor kiderült, hogy igazából nem Wii-t vettek.

Valós-e ez a siker?

Ha ekkora siker volt a Nintendo, joggal gondolhatnánk, hogy másodvirágzását élte, és viszontatértek az Elektor Kalandor és a Három Kívánság-szerű, Nintendót népszerűsítő tévéműsorok. Az igaz, hogy a Nintendo tényleg a másodvirágzását élte, de a körülmények árnyalják a képet: ugyanis elsősorban az alkalmi, úgynevezett casual játékosok körében volt sikeres. Ezen nincs mit csodálkozni. A Wii Sports, a Wii Play és az olyan mozgásérzékelős játékok, mint a WarioWare: Smooth Moves, nem a keménymagot inspirálták játékra. A Nintendo a hetedik generációban azzal akarta kikerülni a PlayStationnel való versengést, hogy egy



merőben új réteget vonzott a videojátékok világába, és ez az akció sikerült túl jól. Megjelentek a videojátékos szülők, a videojátékos nagykik, akik élvezték, hogy egy távirányító-szerű szerkezet van a kezükben, és a tévében látható eredménye van a mozgásuknak. Ugyanakkor kijött két másik statisztika is, ami beárnyékolta a Nintendo sikerét. Az egyik a konzolhoz vásárolt játékok mennyisége, ami még annyira nem mutatott rossz értéket a Nintendónál. A konzolhoz vásárolt játékok meny-



nyisége nem arra jó, hogy azt szemléltesse, ki nek mekkora gyűjteménye van, hanem arra, hogy mekkora a hosszú távú érdeklődés a konzol iránt, mennyire veszik a játékokat. A Nintendo ebben nem mutatott annyira rossz számot a maga 6-7 játékaival. Ezt a listát egyébként mindig az XBOX360 vezette, 9.5 körüli játékatlaggal. Amiben viszont tragikus képet mutatott a Nintendo, hogy egy nap alatt átlagban mennyit játszanak vele az emberek. Nagyon keveset, mindössze 20-30 percet. Ez a szám arról tanúskodott, hogy az új réteg bevonása valójában sikertelen kísérletnek bizonyult, és az egész mozgásérzékelés egy lufi volt, ami gyorsan kipukkadt. Pedig nem volt ördögtől való a terv, hiszen miért is ne szerethetné meg az idős nagymama is a Mario játékokat? Miért is ne élvezhetné egy fantáziavilág felfedezését a The Legend of Zelda játékkal? De hát nagyon úgy néz ki, hogy ahogy egy Rammstein-rajongó sem kezd el németül tanulni, úgy egy casual játékos sem kezd komolyan érdeklődni a videojátékok iránt. Viszont nem alakult ki a piacnak az az önszabályozó rendszere, hogy túlkínálat alakuljon ki a Wii-ből.



Nem árasztották el a használt piacot a Wii konzolok, nem jelentek meg ezrével Vaterán, eBay-en, egyéb aukciós oldalakon az eladásra szánt konzolok. A Nintendo ugyanis 2008-ban kijött a Wii Fit nevű programmal, ami megint csak mindent letarolt, így a Nintendo aztán már tényleg mindent vitt. A Wii Fit, ahogy a nevéből kikövetkeztethető, egy edzőprogram volt. De nem csak úgy imitáltuk a Wiimote-tal a különböző gyakorlatokat. A játék mellé ugyanis egy Balance Board nevű, mérlegszerű szerkezetet csomagoltak, ami valóságosan érzékelte az elvégzett gyakorlatokat. Nagyon jól tudta, hogy mennyire guggolunk le, hajolunk le, mennyire végezzük pontosan az adott gyakorlatot. Pedig a trükk egyszerű volt: azáltal érzékelte a gyakorlatunk pontosságát, hogy éppen hol van a testsúlyunk. Azt is könnyen érzékelte, ha lelépünk a Balance Board-ról, hiszen egyszerűen csak csökkent a rá nehezedő súly, amit pontosan ki tudott számolni.

További játékok

Persze, a Nintendo nem feledkezett meg azokról sem, akik valódi játékokra vágytak. Folyamatosan jöttek a valóban minőségi játékok, amik már emlékeztettek a régi játékok minőségére és hangulatára. Érdekesség, hogy a Wii abban is első Nintendo-konzol volt, hogy eleinte tényleg a külsős cégek játécai domináltak rajta. Ilyen volt például a Red Steel, de az Electronic Arts is menetrendszerűen kiadta az aktuális újabb sport- és *Need for Speed* játékait Wii-re. Az első említésre méltó Nintendo játék a *Super Paper Mario* volt 2007 nyaráról, amelynek funkciója sokkal inkább az volt, hogy a *Super Mario Galaxy* megjelenéséig szórakoztassa a Mario-rajongókat. A Super Paper Mario abban különbözött az előző Paper Mariótól, hogy az RPG játékot platform játékként játszhattuk, így egy félig klasszikus Mario játékkal volt dolgunk, amit elképesztő humorral fűszereztek meg. Elég csak az intelligens virágokra, az úgynevezett „Floro Sapiens”-re gondolni, akik meghódították és foglyul ejtették az ősembereket. A zene is kellőképp érzékelteti a játék bohókás mivoltát. A játékot könnyű végigjátszani, így tényleg a szórakoztatás a fő funkciója, annak viszont elsőosztályú. De az igazi nagy attrakció a Super Mario Galaxy volt, ami méltóképp vitte tovább elődei hírnevét. Itt is, mint az előző 3D-s Mario játékokban, küldetéseket kellett teljesíteni, de a galaxisok közti utazásnak, az elképesztően bájos miliónek, a gyermeklelkű lumáknak, őrzőjüknek: Rosalinának



köszönhetően magasan felülkerekedik az eddigi Mario játékokon. Nem véletlen, hogy ott jegyzik a világ legjobb játécai között, hiszen talán egyetlen játék sem hozta vissza ennyire a játékosának gyermeki énjét, mint a Super Mario Galaxy, és ennyire szerettek benne lenni. Emellett a mozgásérzékelést is kiválóan megoldották, így talán kijelenthető, hogy ez a játék volt az első, amely valójában megmutatja, hogy mit is tud a Wii technikailag.

Online vásárolható játékok

A Wii volt az első olyan Nintendo konzol, amelynek online boltja volt. Ezt a Wii Shop Channel nevű alkalmazáson keresztül lehetett elérni. Itt lehetett először digitális formában játékot vásárolni. Ám ekkor még csak retro játékokat lehetett venni, úgynevezett Wii Pontokért (melynek nevét később Nintendo Pontra változtatták). Wii Pontokat a Wii Points Card nevű kártya által vásárolhattunk az üzletekben.





ötletes játékokat adtak ki, melyekkel érdemes volt foglalkozni. A legújabb Wii játékokat több okból sem lehetett ekkor még digitális formában megvenni. Egyrészt a Wii saját memóriája 512 MB volt, egy Wii játék meg sok esetben már önmagában is több memóriát foglalt. Azt csak egy későbbi frissítés során tették elérhetővé, hogy a Wii közvetlen SD-kártyáról olvassa be a játékokat, de mivel ekkor még inkább 1, 2 vagy 4 GB-s SD kártyák voltak elérhetőek, ezért a digitális játékok esetében ugyanúgy kellett volna cserélni (és persze vásárolni) a kártyákat, mint a lemezeket. Másrészt az internet is jóval lassabb volt ekkor, ezért nagyon lassan jött volna le egy-egy nagyobb játék. Harmadrészt meg annak idején jó eséllyel a Nintendo szerverei sem bírtak annyi memóriával,



A kártyán lévő 16 jegyű kódot beírva aktiválódott az alkalmazásban a pontmennyiség. Boltokban egységesen 2000 Wii Pontot tartalmazó kártyákat lehetett beszerezni, de volt lehetőség pontokat vásárolni online is. A különböző retro játékok bizonyos pontmennyiséget (jellemzően 500, 800, 1000) értek, és ezekre válthattuk be őket. Eleinte retro játékokat vásárolhattunk. Elsőként a három retro Nintendo konzol játékait vehettük meg, de aztán becsatlakoztak egyéb cégek konzoljai, mint például a Sega Master System, Mega Drive, Commodore 64, TurboGrafx-16. Ezeket gyűjtőnéven „Virtual Console”-nak hívták. Ezen konzolok játékait folyamatosan tették ki letöltésre, és a végére szép mennyiségű felhozatalból lehetett választani. Később WiiWare néven új játékokat is lehetett tölteni. Ezek mind kisebb, olcsóbb játékok voltak. Az ebből fakadó lehetőségeket nem is a nagy cégek használták ki, sokkal inkább a kisebb, független fejlesztők, akik sok esetben meglehetősen

hogyan ezeket a játékokat is tárolják. De aki szerette a retro játékokat, annak sok kincset rejtett a Wii online boltja. Csakhogy már ez is történelem, mivel a Wii Shop Channel szerverét 2019 elején lekapcsolták.

Összegzés

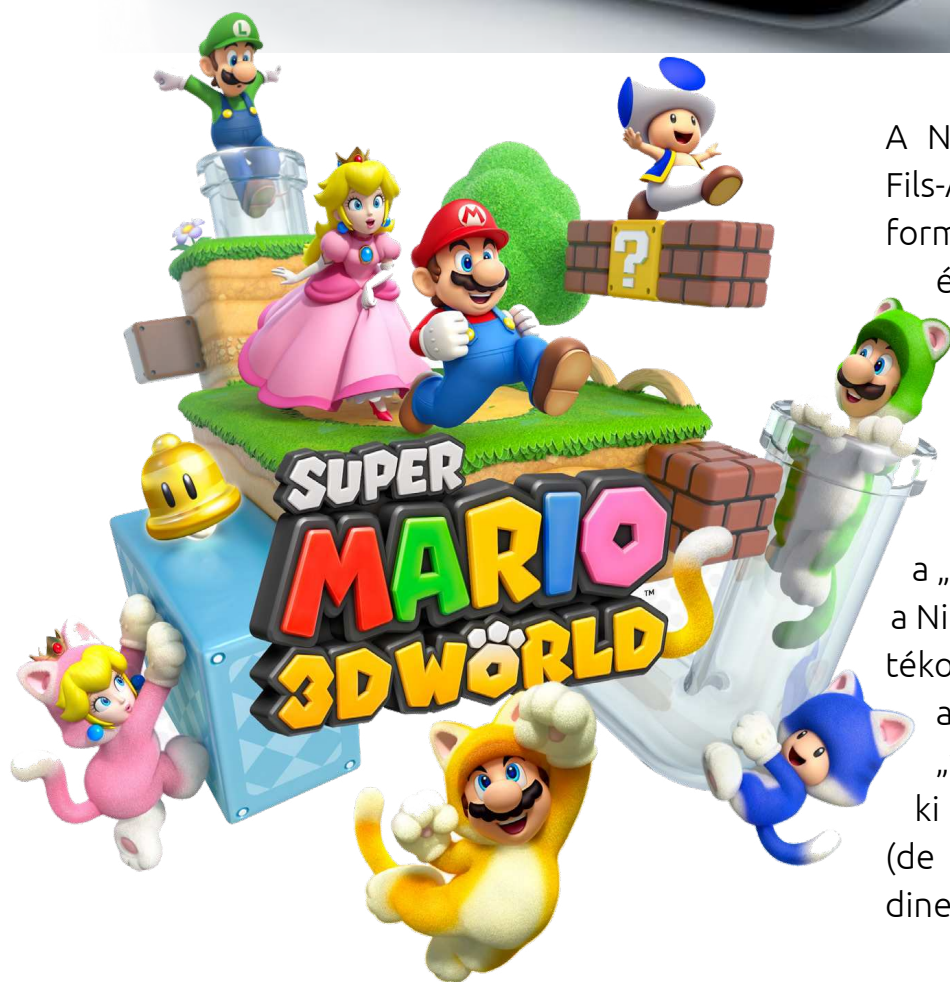
Aztán jött szép sorban a *Mario Kart Wii*, a *Super Smash Bros. Brawl*, később a *New Super Mario Bros. Wii*, a *Super Mario Galaxy 2*, valamint az új *The Legend of Zelda* játék, a *Skyward Swords*, melyek ellátták a veterán rajongókat. Összességében viszont azt lehet mondani, hogy a Wii



elsősorban a casual rétegnek köszönhetően tett szert olyan elképesztő népszerűsége, valamint nekik köszönhetően lett a Wii az első olyan Nintendo asztali konzol, amely átlépte a 100 milliós összeladást. Hogy megérdemelten, azt döntse el mindenki saját értékrendje szerint. Egy biztos: olcsó költségvetés ide, casual játékosok oda, a Wii annyira egyedi konzol lett, hogy soha előtte, egyetlen Nintendo konzollal sem volt annyira egyedi élmény játszani. És ezt tessék a lehető legpozitívabban érteni. Mert bár a Wiimote teljesen elűt a többi konzol controllerétől, de pont azért, mert a Nintendo a klasszikus sorozatainak új játékaiba is belecsempészte a mozgásérzékelést, ezáltal teljesen sajátos élményt adnak a játékok. Tehát mindenképp érdemes kipróbálni annak, aki eddig még nem játszott Wii-vel, mert még a konzoltörténelmen belül is saját történelmet írt.

Wii U

Persze a Nintendo nem ült a babérjain. Készült az új konzol, mely már a munkacíme miatt is figyelmet kapott, ugyanis „Project Café” néven fejlesztették. Kávé készítését természetesen nem ígérték az új konzollal, de a nagyközönség kíváncsi volt rá, hogy merre mehet a Nintendo tovább a nagyon sikeres Wii után. Hiszen tudható, hogy a Nintendo mindig hoz valami újat, amit eddig soha senki nem vállalt be. Nos, újdonságok most is jöttek, de az újdonságok kivitelezése sokakban csalódást keltett.



A Nintendo of America akkori elnöke, Reggie Fils-Aime mindig is emlékezetes volt egyedi arcformájáról (nincs mit szépíteni rajta, ez az igazság) és beszédstílusáról, és arról, milyen komolysággal az arcán képes bejelenteni a legjelentéktelenebb újdonságot, mintha a Nintendo megint valami forradalmat talált volna ki. Most sem volt másképp: ahogy bejelentette az új konzol nevét, a „Wii” nevére rájön a „U” és összeolvasta, hogy Wii U, attól nemcsak a Nintendós közösség, de echte az egész videojátékos közösség sokkot kapott. Természetesen itt az angol személyes névmásokkal játszottak: a „we” mellé jött a „you”. Hogy „te” miért esel ki a „mi” közösségünkből, arra a konzol egyedi (de unalmas már a Nintendónál mindent egyedinek hívni...) kontrollere, a Wii U GamePad adja

meg a választ. Kijelzője lévén egy táblagépre hasonlít, azzal a különbséggel, hogy el van látva a kontrollerekre jellemző gombokkal. Ezzel egyébként a Nintendo 3DS dupla kijelzős kézikonzolját akarták asztali konzol formájában megvalósítani, tehát mást látunk a GamePad kijelzőjén és mást tévén, emellett a kijelző érintőképernyős. De természetesen nemcsak egyedül lehet játszani. A Wii U ugyanis teljességgel kompatibilis volt a Wiimote-tal, és akár egyszerre négyet is rá lehetett csatlakoztatni. Tehát a konklúzió: „te” játszol a GamePad-del, „mi” meg játszunk a Wiimote-tal.

Fogadtatás

De nemcsak a néven látszik meg, hogy a Nintendo kreativitásának mélypontjára süllyedt, hanem a konzol külsején is. A GamePad jelenléte ugyan jó ötlet volt, de maga a konzol külsőleg alig változott a Wii-hez képest. A Wii U esett át a legkisebb külsőségbeli változtatáson a Nintendo konzolok történetében. És mivel nagyon rosszul volt promótálva az új konzol, ezért az a nézet terjedt el, hogy a Wii U valójában nem más, mint a Wiinek egy frissített, továbbfejlesztett változata. Ez pedig azt hozta magával, hogy a Wii U lett a legrosszabbul induló Nintendo konzol. Ezen az olyan nyitócímek sem segítettek, mint a *New Super Mario Bros. U*, a *Nintendo Land*, a *Zombi U* vagy az *Assassin's Creed III*.

És a Wii U-ra később sem várt jobb jövő. A Nintendo nagyon elhanyagolta ezt a konzolt. És



ismét példát láttunk arra, hogy a Nintendo nem tudja jól kezelni a sikert. A Wii óriási sikerei után a Wii U teljesen el lett hanyagolva, és később sem aratott nagyobb diadalokat. Amíg a GameCube esetében legalább azt megcsinálták, hogy néhány nagyobb játék is kijött a konzolra, amik valamilyenre életben tartották, addig a Wii U-ról ez nem mondható el. Nagyon kevés monumentális játék jelent meg a Wii utódjára. Az első nagyobb, említésre méltó játék a *Super Mario 3D World* volt, de tartalmában messze elmarad a klasszikus 3D-s Mario játékoktól. Sokkal inkább a Nintendo 3DS-re megjelent *Super Mario 3D Land*-nek volt egy kibővített, asztali konzolos változata. Konkrétan új The Legend of Zelda játék nem jelent meg Wii U-ra, csak a *Wind Waker* és a *Twilight Princess* kapott egy HD kiadást. Viszont Hyrule Warriors néven indítottak egy új sorozatot. Nemcsak a név jelzi, hogy az eddigi Zelda játékoktól eltérő sorozat indult, hanem az is, hogy ezt nem egyedül a Nintendo adta ki.



Zeldára jellemző millióje. Talán nem is volt igazán célközönsége a játéknak, a rajongók is keveset beszéltek róla. Ha valami célja volt a játéknak, akkor az, hogy Nintendóra is jelenjen meg egy Hack and Slash játék, ami eddig csak elenyésző mennyiségben volt konzolon, azok is kivétel nélkül külsős cégek játékaik voltak.

Ami reménykeltő lehetett volna, a *Mario Kart 8* volt. A soron következő Mario Kartot nagy csinnadrattával jelentette be a Nintendo, ugyanis nemcsak abban volt különleges, hogy a pályák bizonyos részein nem volt gravitáció, így oldalt a falon, sőt akár a mennyezeten is játszhattunk, hanem hogy a zenék nagy részét is élő hangszerekkel vették fel. Külön videóban mutatták, ahogy nagyzenekarral veszik fel a zenéket. Ennek azért volt izradtságszaga, mert a Mario Kart nem az a sorozat, ami orchestra minőségű zenét követel meg magának. Ez egy könnyed játéksorozat, amivel el lehet szórakozni, ezt pont a könnyű, számítógépes zene teszi teljessé, az emeli a hangulatot. Ám a Mario Kart 8 zenéjével nemcsak az volt a gond, hogy „túl jó” volt, hanem az is, hogy szinte semmilyen dallammal nem rendelkezett. A Mario Kart 8 zenéje a legkevésbé emlékezetes az eddigi Mario Kart zenék közül. A videóban is csak azt demonstrálták, hogy mennyire kemény munka zajlik a felvétel során, remélve, hogy ez majd szinten tartja a Mario Kart sorozatot, és fellendíti a Wii U eladásait is. Nos, ez sajnos nem történt meg, sőt sajnos azt kell mondjam, hogy a zenébe feleslegesen ölték ennyi energiát, mert azáltal, hogy

nincs dallam, nem hallatszik ki semmilyen téma, és egyáltalán nem marad meg az emlékezetben. Nagy kár, hogy teljesen indokolatlan pontra helyezték a hangsúlyt, de nagyon nem is tehettek mást, hiszen a Mario Kart már annyira kiforrta magát, hogy nem is igen lehetett forradalmi újítást eszközölni a játéksorozaton, leszámítva a HD grafikát, a pályákat, egy-két új karaktert, meg persze néhány új ötletet. A Mario Kart sorozatba igazi innovációt csak akkor lehet vinni, ha érdemben fejlődnek a konzolok technikailag, így például a VR általánossá válik.



Amiért viszont kár, hogy nem kapott nagyobb visszhangot a rajongók körében, az a Super Smash Bros. For Wii U. Talán ez az egyedüli, Nintendo által valódi tartalommal ellátott játék, amin látjuk, hogy a cég sokat dolgozott azontúl is, hogy elővette a sorozat előző játékát, a Brawl-t és kicsit kicsinosította. Illetve ami emlékezetes volt még, a Wii U-n elindított *Splatoon* sorozat, mely hűen bizonyítja, hogy a Nintendónak most is vannak új ötletei. A játék szereplői „inkling”-ek, akik hivatalos meghatározás szerint humanoid fejlábúak. Alapvetően ember alakban jelennek meg, a játék lényege pedig az, hogy ki tud egy adott területet a legjobban összefestékezni. Legtöbbször 8-an játsszák a játékot, és két csoportra vannak osztva, a csoportok más színű festéket kapnak, és amelyik színben jobban pompázik az adott terület, az a csapat nyert. A festék persze egy idő után elfogy, a karakternek ekkor meg kell találnia a saját színű festékét, és abban puhatestűvé átalakulva, a festékben elmerülve tudja feltölteni a festékes tárat.



Az első játékot az *Omega Force* és a Team Ninja fejlesztette, és gyakorlatilag a *Dynasty Warriors* és a The Legend of Zelda szériák házasításáról van szó. Mivel a játékmélet is közelebb áll a Dynasty Warriors-hoz, emiatt nem aratott átütő sikert, hiszen egyrészt a Zelda-rajongók sem ehhez voltak hozzászokva, másrészt a játéknak sincs meg a



A játék elképesztően szórakoztató, nagyon közkedvelt volt a rajongók körében. Maga a Nintendo is tett arról, hogy népszerű legyen a sorozat, hiszen hétvégeken különböző „Splatfest”-eket hirdettek meg. Itt bizonyos „kérdésekre” volt két válaszlehetőség, mi magunk dönthettük el, hogy melyikbe csatlakozunk, és azt képviselve egy online versenyben vehettünk részt. Ilyen kérdés volt például, hogy a sült krumplit majonézzel vagy ketchuppal eszed-e. Ezeknek óriási sikerük volt, a Splatoon volt az a játék, amit a leginkább életben tartott a Nintendo Wii U-ra.

Nintendo eShop

A Wii U-nál már sokkal fejlettebb online lehetőségek voltak. Már a kezdetektől meg lehetett vásárolni a Wii U játékokat digitális formában, bár már nem a sávszélesség volt a szűk keresztmetszet, mint a Wii esetében, hanem a játékok árai. Ugyanis majdhogynem drágábbak voltak, mint a fizikai változataik. De emellett szintén lehetett új, csak digitális formában kapható játékokat venni, valamint itt is volt Virtual Console, vagyis retro játék kínálat, de a Nintendo retro konzoljai mellett már csak a TurboGrafx-16 játékaiból lehet böngészni. Amit érdemes lehet tudni, hogy a Wii U esetében már nem a játékok európai verzióját töltjük le, hanem az amerikai. Azért, mert a Wii U már HD konzol és HDMI-kábellel csatlakozik a tévéhez, Amerikában pedig a kezdetektől fogva progresszív volt a játékok (és persze az egyéb té-



véműsorok megjelenítése), míg Európában váltott soros. Ez az NTSC analóg tévés szabványnak köszönhető, melyet többek között Amerikában használtak, és mivel Európában is elterjedtek a progresszív pásztázást támogató HD tévék, ezért nem volt akadálya annak, hogy a jobb képminőségű, amerikai retro játékok terjedjenek el Európában. Alapvetően látható is a különbség, tényleg lényegesen jobban néznek ki a régi játékok. Nem utolsósorban, mivel 60 Hz volt Amerikában a frekvencia, míg Európában 50 Hz, ezért a játékok gyorsabbak is lettek. Vagy fogalmazzunk úgy, hogy Wii U-n játszhatjuk először eredeti sebességében a régi játékokat, hiszen az európai változat nyilván lassított volt. De ez egyébként annyira nem szembetűnő, sokkal inkább az élénkebb, teltebb színek.



A Wii U esetében már nem pontokért vettük a játékokat, mint a Wii esetében, hanem valós devizában. És mi dönthettük el szabadon, mennyi pénzt töltünk fel a digitális pénztárcánkba. Ami előny, hogy ez a pénztárca egyesítve volt a Nintendo 3DS online boltjával, így mindkét helyen egyaránt vásárolhattunk ugyanabból a digitális pénzből.

Konklúzió

A hibái ellenére sokan szeretik a Wii U-t, hiszen azért volt rá játékkínálat. De elég megdöbbentő tudomásul venni, hogy a 100 milliót is meghaladó Wii, mint legsikeresebb Nintendo asztali konzol után a Wii U-ból alig 14 milliót adtak el. Márpedig ez a szám a Sega bukását idézi. Mondhatnánk, hogy megvolt a maga bája a Wii U-nak, de valójában ez lett az a Nintendo konzol, amelynek a legkevésbé volt saját hangulata. Kicsit olyan érzetet ad, mintha a Nintendo tényleg nem akart volna szabadulni a Wii-től, hiszen abban volt a sikerük igazi kulcsa, és a Wii U csak azért jelent meg,

mert hát haladni kell a korrallal. De ilyen kényszeres haladásra még nem láttam példát.

Egyáltalán nem túlzás a Sega bukását példának előhozni. Hiszen ha a következő konzol, a Nintendo Switch is hasonlóképp teljesített volna, mint a Wii U, akkor elképzelhető, hogy ez a cég is feladta volna a konzolpiacot. De nem így történt, a Nintendo Switch sikere ismert, a Nintendo történelmet bemutató cikksorozat utolsó részében a kurrens konzolt vesszük nagytitkos alá.



Ha érdekelnek a cikksorozat korábbi részei, akkor kattints az alábbi címekre és töltsd le az adott számot.

[A 3D-s Nintendo korszak](#)

[A 2D-s Nintendo korszak](#)

[Nintendo DS korszak](#)

[Game Boy korszak](#)

[A Nintendo helyzete Magyarországon](#)