

Frankfurt,

17. August 2005

Visionen für das Videospiel der Zukunft

Nintendo: Markt verändert sich grundlegend / Strategie lautet: Wachstum durch Innovation

Der Videospiegelmarkt steht vor dem größten Umbruch seit seinem Bestehen. Nintendo, seit je her Innovationsführer der Branche, definiert mit seiner Hard- und Software derzeit völlig neu, wie ein Videospiel künftig aussehen und was es können muss. Mit seiner Strategie „Expand the Definition of Gaming“ greift das Unternehmen die zwei wichtigsten Markttrends der Gegenwart auf: den zum Online-Gaming und den zu Spielen, die zwar komplex sind, aber zugleich leicht und intuitiv zu verstehen und zu handhaben sind. Nintendo zielt damit auf große zusätzliche Käuferschichten. Vor dem Start der kommenden TV-Konsole Revolution zeigt der tragbare Nintendo DS bereits, wohin die Reise geht. Sein Erfolg und Nintendos Wachstumsraten in Deutschland, Europa und der Welt zeigen, dass das Unternehmen die Zeichen der Zeit wieder einmal richtig erkannt hat.

„Nach mehr als 20 Jahren ist der Markt für herkömmliche Videospiele weitgehend gesättigt“, erläutert Dr. Bernd Fakesch, General Manager von Nintendo Deutschland

die Politik seines Unternehmens. „Und wie vor 20 Jahren ist es auch jetzt wieder an Nintendo, die ausgetretenen Pfade zu verlassen und dem Markt neue Wege zu neuen Zielgruppen zu weisen. Wir werden die Freunde des Nintendo GameCube und des Game Boy Advance natürlich weiterhin mit gewohnt anspruchsvollen Spielen versorgen. Wir wollen aber auch verstärkt Menschen für das Videospiele begeistern, die bisher noch nie einen Controller in der Hand hatten.“

Zweistellige Wachstumsraten

Letzteres geht vor allem über Hard- und Software, deren Handhabung einfach und intuitiv erfassbar ist. Die Freude am kleinen Spiel zwischendurch beschert Nintendo gerade auf dem ausgesprochen starken Handheld-Markt Deutschland zweistellige Zuwachsraten. Befürchtungen, das Unternehmen mache mit dem neuen Nintendo DS dem eigenen Game Boy Advance Konkurrenz, haben sich als unbegründet erwiesen.

Nach der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) ist der Gesamtmarkt für tragbare Videospiele-Hardware in Deutschland im 1. Halbjahr 2005 um 78 Prozent gewachsen. Der Nintendo DS hat sich seit März in Europa 1,3 Millionen Mal verkauft, davon allein rund 160.000 Mal in Deutschland. Besonders

bemerkenswert ist, dass die Verkaufszahlen für den Game Boy Advance SP keineswegs zurückgingen, sondern gegenüber dem 1. Halbjahr 2004 sogar um 30 Prozent zulegten.

Dieser Erfolg hat Nintendo ermutigt, im November einen weiteren neuen Handheld auf den Markt zu bringen - den Game Boy Micro, die kleinste Videospielkonsole der Welt. Das nur noch Handy-große Gerät eignet sich für alle Game Boy Advance-Spiele und soll dank edlem Design und austauschbarem Look besonders stilbewusste Gamer ansprechen.

Einzigartige Marktstellung

Auch im Bereich der TV-gebundenen Konsolen behauptet Nintendo weiterhin seine starke Marktposition. Nach aktuellen GfK-Daten belegte der Nintendo GameCube im vergangenen Jahr in Deutschland einen guten zweiten Platz.

Im immer wichtigeren Handheld-Bereich ist Nintendo weltweit nach wie vor die unangefochtene Nr. 1. Gemessen an der Stückzahl der verkauften Spielgeräte ist das Unternehmen Marktführer. Und es ist das einzige, das in allen Teilmärkten der Videospielbranche eine so starke Position einnimmt: bei den TV-gebundenen Konsolen wie bei den Handhelds, bei der Hardware ebenso wie bei der Software.

Vielseitigkeit und jahrzehntelange Erfahrung ermöglichen Nintendo einen in der Branche einzigartigen Wissenstransfer zwischen den verschiedenen Produktbereichen. „Keiner kennt den Gesamtmarkt für Videospiele in der Breite und Tiefe so gut wie Nintendo“, so Dr. Fakesch. „Das und die Tatsache, dass unsere Software-Entwickler ihr Know-how ganz auf die Steigerung des Spielvergnügens konzentrieren, lässt immer wieder Spielehits entstehen, die Maßstäbe setzen.“

Innovative Spiele der Zukunft

Dass sich diese Erfolge fortsetzen, dafür sorgt Nintendo mit einem Innovationsschub im Handheld- wie im Konsolen-Bereich. Einen ersten Blick in die Zukunft ermöglicht seit diesem Frühjahr der Nintendo DS. Der neue Handheld ist ein Paradebeispiel dafür, wie Nintendo Komplexität mit Einfachheit verbindet und gleichzeitig dem Online Gaming den Weg ebnet.

Die hoch entwickelte Technik des Geräts steht ganz im Dienst der Benutzerfreundlichkeit. Selbst absolute Newcomer verstehen intuitiv die Steuerung des Spielgeschehens per Touchscreen oder Mikrofon. Ganz ohne Kabelverbindung

ermöglicht der Nintendo DS Spiele zwischen bis zu acht Freunden. Dazu muss oft nur einer von ihnen ein Spielmodul in sein Gerät schieben. Und in wenigen Monaten werden Nintendo DS-Spieler sogar über alle Ländergrenzen hinweg kabellos miteinander spielen können.

Die neue WiFi-Technologie macht es möglich. Derzeit wird der weltweite Service „Nintendo WiFi Connection“ aufgebaut. Zum Beispiel über Hotspots können Nintendo DS-Fans z.B. künftig mit Freunden auf der ganzen Welt online spielen. Und so weit es sich um Nintendo-Titel handelt wird das erdumspannende Vergnügen völlig kostenlos sein. Auch die für 2006 angekündigte neue TV-gebundene Konsole Revolution wird WiFi-fähig sein. „Online Gaming war bisher ein absoluter Nischenmarkt für wenige Technik-Enthusiasten im Bereich TV-gebundene Konsolen und Handhelds“, sagt Dr. Fakesch. „Mit Nintendo DS und Revolution wird sich das dramatisch ändern: Das Online Gaming wird endlich tauglich für den Massenmarkt.“

Vor über 20 Jahren hat Nintendo mit dem NES den heutigen Videospiegelmarkt geschaffen. Vor 16 Jahren entstand mit dem Game Boy der Markt für tragbare Videospiele. Heute sieht alles danach aus, dass Nintendo auch in Sachen Online Gaming wieder ein Tor zu einer neuen Videospiegel-Welt aufstößt. Wie

diese Welt aussehen und was sich alles verändern wird, lässt sich noch nicht sagen. Eins aber steht fest: Auch in ihr werden die wichtigen Impulse wieder von Nintendo ausgehen.

5.929 Zeichen

Euro RSCG ABC

Alexandra Tschacher

Tel.: 069 - 756 94-145

alexandra.tschacher@eurorscgabc.de

Tim Ende-Styra

Tel.: 069 - 756 94-125

tim.ende-styra@eurorscgabc.de

Nintendo Deutschland

Stefan Gundelach

Tel.: 06026 - 950-392

stefan.gundelach@nintendo.de