

Marktrelevantie van Nintendo sinds de oprichting

Richard van Dijk

10 oktober 2017

Inhoud

1	Inleiding	1
2	Oprichting tot 1983	1
2.1	Oprichting en eerste werkzaamheden	1
2.2	Switch van kaarten naar andere bezigheden	1
2.3	Elektronica en vroege videogames	1
2.4	Video game crash	2
3	Consoles vanaf 1983	2
3.1	Home consoles	2
3.1.1	1983: Nintendo Entertainment System / Family Computer	2
3.1.2	1990: Super NES / Super Famicom	3
3.1.3	1996: Nintendo 64	3
3.1.4	2001: GameCube	3
3.1.5	2006: Wii	3
3.1.6	2012: Wii U	3
3.1.7	2017: Switch	4
3.2	Portables	4
3.2.1	1979: Game & Watch	4
3.2.2	1989: Game Boy	4
3.2.3	1995: Virtual Boy	4
3.2.4	2001: Game Boy Advance	4
3.2.5	2004: Nintendo DS	5
3.2.6	2011: Nintendo 3DS	5
4	Conclusie	5
5	Bronvermelding	5

1 Inleiding

Nintendo is een oud bedrijf dat aan de wieg van de moderne cultuur rondom videospellen heeft gestaan. In al die jaren is er veel veranderd. Computers zijn sterker en sneller geworden. Ook is de markt en dus de doelgroep van spellen veel breder geworden. Met zoveel veranderingen op de markt betekent stilstand achteruitgang. In dit verslag wordt uiteengezet hoe Nintendo zich door de jaren heeft aangepast aan de veranderende markt. Het doel is een chronologische weergave te bieden van de vernieuwingen die Nintendo door de jaren heeft doorgevoerd om actueel te blijven. Daarbij wordt als hoofdvraag gesteld:

- Hoe heeft Nintendo sinds de oprichting marktrelevantie behouden?

Deze vraag zal verder opgesplitst worden in vier deelvragen:

- Hoe is Nintendo in de video game markt gekomen?
- Welke ontwerpvernieuwingen heeft Nintendo gedaan?
- Welke gameplayvernieuwingen heeft Nintendo gedaan?
- Hoe is de marketingstrategie van Nintendo door de jaren heen veranderd?

2 Oprichting tot 1983

2.1 Oprichting en eerste werkzaamheden

Nintendo werd in 1889 opgericht door Fusajiro Yamauchi. In het begin hield het bedrijf zich bezig met de vervaardiging van handgemaakte *hanafuda*-speelkaarten. Enkele jaren later, in 1902, ging het ook aan de slag met het maken van westerse speelkaarten. In de 50 jaar erna werden er verschillende werkplaatsen geopend en werd er o.a. een distributiebedrijf geopend. In 1953 begon Nintendo met het maken van plastic speelkaarten, en in 1959 boorde het bedrijf de kindermarkt aan met kaarten met Disneyplaatjes erop.

2.2 Switch van kaarten naar andere bezigheden

In 1963 begon Nintendo met het experimenteren met andere bezigheden naast hun bestaande business, omdat het bedrijf beseftte dat er in de kaartenmarkt beperkte groei mogelijk was. Verschillende richtingen werden geprobeerd. Zo werd er onder andere een taxibedrijf opgericht, een zogenaamd *love hotel* geopend, en werd een bedrijf opgericht dat snelkookrijst verkocht. Deze bedrijven waren in meer of mindere mate succesvol, maar bleken uiteindelijk toch geen toekomst te bieden. In deze periode maakte Nintendo ook hun eerste speelgoed. Na een paar eerste producten bracht het bedrijf in 1966 de succesvolle *Ultra-Hand* uit, een grijphand die via een lattensysteem uitrekte. Het speelgoed was ontworpen door Gunpei Yokoi, die na dit succes meer speelgoed ontwierp en op de markt bracht.

2.3 Elektronica en vroege videogames

Rond 1970 waagde Nintendo zich voor het eerst aan elektronische apparaten. Het bedrijf ontwierp de *Beam Gun*-spellen, die lichtgevoelige elektronica bevatten. Op dit concept voortbordurend introduceerde Nintendo in 1973 een laserschietbaan, waar men op bewegende doelen kon schieten. Later werd een kleinere versie ontwikkeld die op arcades ingezet kon worden. In dezelfde jaren kocht Nintendo de distributierechten voor de Magnavox Odyssey, de eerste videogameconsole die commercieel verkocht werd. Twee jaar later ontwikkelde Nintendo samen met Mitsubishi Electric de eerste eigen

consoles, de *Color TV-Game 6* en *Color TV-Game 15*, die een week van elkaar uitgebracht werden. Beide consoles bevatten respectievelijk 6 en 15 variaties van het spel *Pong*. In 1978 werd de *Color TV-Game 112* uitgebracht; dit was een racespel en was het eerste project waar ontwikkelaar Shigeru Miyamoto aan meewerkte. Nog twee versies werden uitgebracht die meer of minder succesvol waren. Tegelijk met de homeconsoles maakte Nintendo ook arcademachines. Onder andere het iconische spel *Donkey Kong* zag in deze periode het licht. Opnieuw was dit ontworpen door Miyamoto, en het bleek een grote hit te zijn in Amerika en Japan.

Aan het eind van de jaren '70 bracht Nintendo ook de eerste exemplaren van de *Game&Watch* serie op de markt. Dit waren de eerste draagbare elektronische spelletjes, bedacht door Gunpei Yokoi. Tot de jaren '90 zou een grote reeks van deze spellen geproduceerd worden.

2.4 Video game crash

In 1983 crashte de markt voor gameconsoles in Amerika. Door een combinatie van factoren (oververzadiging van de markt beide in console-aanbod en spelaanbod, de opkomst van de home computer, inflatie) zakte het vertrouwen in gameconsoles in elkaar. Veel ontwikkelaars gingen failliet en grote hoeveelheden onverkoopbare games werden gedumpt. In Japan had Nintendo ondertussen een console met de naam *Family Computer* (afgekort als Famicom) uitgebracht die na een langzame start erg populair bleek. Nadat een poging om samen met Atari een microcomputer gebaseerd op de Famicom in Amerika uit te brengen op de valreep strandde, besloot Nintendo om de computer zelf op de markt te brengen. Het publiek reageerde in Amerika gematigd en Nintendo trok zich terug, om later op de markt te komen met een eenvoudigere versie: de NES.

3 Consoles vanaf 1983

Vanaf de jaren '80 heeft Nintendo een groot aantal al dan niet draagbare spelcomputers gemaakt. Hieronder worden de belangrijkste consoles en hun eigenschappen kort toegelicht.

3.1 Home consoles

3.1.1 1983: Nintendo Entertainment System / Family Computer

De Famicom was een revolutie voor Nintendo. Het was hun eerste console die gebruik maakte van verwisselbare cartridges. Daarnaast kon de console in vergelijking met de voorheen populaire generatie een groot aantal kleuren en plaatjes op het scherm weergeven. Deze beide vernieuwingen zorgden voor een veel groter aanbod in spellen. Een vernieuwing in de gamewereld was de controller. Deze maakte niet zoals veel andere consoles gebruik van een joystick, maar van een zogenaamd *D-pad*. Het ontwerp hiervan (een kruisvormige knop) was geleend van de Game&Watch spelletjes, en bleek een succes.

De introductie van de Amerikaanse versie van de console was een uitdaging door het afgenomen vertrouwen in de videogameindustrie in het land. De versie die Nintendo uiteindelijk op de markt bracht in Amerika was zo ontworpen dat het zo min mogelijk leek op een 'traditionele' gameconsole. Ook werden in de marketing termen vermeden die geassocieerd werden met consoles. Zo werden de cartridges *Paks* genoemd, de console zelf een *Control Deck*. Tevens werd de NES meer als speelgoed in de markt gezet, met accessoires als de Zapper en de robot R.O.B.

Nintendo, dat geleerd had van de instorting van de bubbel enkele jaren eerder, had ook een manier gevonden om te voorkomen dat de markt opnieuw verzadigd zou raken. In de NES zat een zogenaamde *lockout chip*, waardoor alleen ontwikkelaars die van Nintendo een licentie hadden gekregen games op het systeem uit konden brengen. Tevens bevatte de licentieovereenkomst clausules die moesten voorkomen dat ontwikkelaars teveel spellen op de markt brachten, of spellen op andere

consoles uitbrachten. Nintendo prees de resulterende hogere kwaliteit van spellen aan met het *Nintendo Seal of Quality*, dat op de doos en de voorkant van cartridges stond.

De NES liep uit op een groot succes, met een groot aantal iconische spellen die op het systeem hun levenslicht zagen. Mario, Zelda en Metroid zijn voorbeelden van franchises die hun stempel op de industrie gedrukt hebben.

3.1.2 1990: Super NES / Super Famicom

Eind jaren '80 werd Nintendo door de concurrentie voor de NES door nieuwere, meer capabele consoles genoodzaakt een nieuw model te ontwikkelen om marktaandeel te houden. Dit resulteerde in de Super Famicom, later in Amerika en Europa uitgebracht als de Super NES. De nieuwe console bracht, naast natuurlijk een sterkere processor, enkele nieuwe dingen mee. De controller had een voor die tijd uniek ontwerp met meer knoppen op de voorzijde en twee schouderknoppen, een ontwerp dat sindsdien door vrijwel elke controller gemiteerd is. Ook konden SNES-spellen in de cartridge extra processors ingebouwd hebben voor extra functionaliteit. Zo kon bijvoorbeeld het spel *Star Fox* als één van de eerste consolegames gebruikmaken van 3d-graphics.

3.1.3 1996: Nintendo 64

3D-graphics waren op de Nintendo 64 de focus. De Nintendo 64 viel op in de markt omdat het de eerste grote console was die een analoge stick had. Andere eigenschappen van de console waren de mogelijkheid om in de controller uitbreidingen te stoppen, zoals de *Rumble Pak*. Ook was de Nintendo 64 uniek omdat de console niet de gebruikelijke 2, maar 4 controllerpoorten had, zodat groepen mensen zonder adapter samen konden spelen. De Nintendo 64 was het platform voor twee van de meest gevierde spellen ooit: *Super Mario 64* en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

3.1.4 2001: GameCube

De GameCube was niet zo'n groot succes voor Nintendo. Hoewel de console sterke hardware had, was de kritiek dat het een weinig vernieuwende console was, die minder te bieden had dan de concurrenten. Daarom bleven verkopen achter.

3.1.5 2006: Wii

Met de Wii sprong Nintendo in een gat in de markt. Tot en met de GameCube was de doelgroep van Nintendo vooral een jonger publiek. Nintendo bracht de Wii als een familiegamecomputer waar vooral samen op gespeeld werd, met marketingleuzen als 'Wii would like to play'. In plaats van te focussen op traditionele besturingsschema's van spellen, had de Wii een Wiimote die met *motion controls* werkte. Accessoires zoals de *Wii Fit* zorgden voor een nog breder publiek. Het idee sloeg aan bij mensen en de Wii werd de bestverkopende console van zijn generatie.

3.1.6 2012: Wii U

In 2012 bracht Nintendo de Wii U op de markt. De Wii U bracht naast verbeterde graphics ook een nieuw gameplayconcept: de controller was groter, en had een ingebouwd touchscreen. Sommige games konden puur op deze controller gespeeld worden, andere games gebruikten het tweede scherm voor het weergeven van bijvoorbeeld een kaart. Helaas was het voor het publiek erg onduidelijk wat de Wii U precies was, en veel mensen dachten dat het een accessoire voor de Wii was, onder andere omdat Nintendo tijdens marketing vooral op de tablet focuste.

3.1.7 2017: Switch

De in 2016 gepresenteerde Nintendo Switch was een verdere uitwerking van het op de Wii U geïntroduceerde idee van de gametablet. De Switch heeft twee speelmodi: Één waar de console in een dok zit en op een TV aangesloten kan worden, de andere waar de console als een tablet vastgehouden wordt en op batterijstroom verder kan werken. Nintendo, dat geleerd had van de onduidelijkheid rond de Wii U, focuste in de marketing op het duidelijk overbrengen van de mogelijkheden van de console. Een andere factor die de Switch erg goed aan de man bracht was de release van het langverwachte spel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

3.2 Portables

3.2.1 1979: Game & Watch

De eerste draagbare Nintendo-spellen kwamen uit de hoed van Nintendomedewerker Gunpei Yokoi. Verschillende innovaties zagen op dit platform het licht. Een van de belangrijkste vernieuwingen was de *D-pad*. Omdat een joystick veel te groot was voor de kleine computerspelletjes moest een nieuwe besturing gevonden worden. In eerste instantie werden de spelletjes bediend met een aantal losse knoppen, maar in 1982 bracht het spel *Donkey Kong* met de *D-pad* een compacte vervanging voor de joystick. Een andere vernieuwing waren *Dual-Screen* spellen, die horizontaal of verticaal openvouwden. De prijs (rond 20 dollar) en de beslissing om ook een klok aan de apparaatjes toe te voegen zorgden ervoor dat de spellen aansloegen. Tot 1990 zou een groot aantal spellen geproduceerd worden.

3.2.2 1989: Game Boy

In navolging van het succes van de Game&Watch en de NES kwam Gunpei Yokoi met een console die draagbaarheid en flexibiliteit combineerde. Het systeem werd in 1989 op de markt gebracht en was gebundeld met het spel Tetris. De connectiemogelijkheden die de Game Boy bood via een kabel werden in 1996 door Pokémon optimaal gebruikt om de virtuele monsters te ruilen of tegen elkaar te laten vechten. Twee jaar later, in 1998, kwam een geüpdate versie uit met kleurenscherm en infrarood genaamd de Game Boy Color, die bijna net zo goed verkocht als het origineel.

3.2.3 1995: Virtual Boy

De Virtual Boy was een ambitieus project van Nintendo om 3D-games aan de man te brengen. Het concept was echter weinig aantrekkelijk doordat de console geen kleur had. Verder bleken veel mensen slecht tegen het 3D-effect te kunnen, wat resulteerde in hoofdpijn en misselijkheid. Nintendo had een marketingcampagne opgezet waar mensen de console konden proberen in plaats van hem aan te schaffen. Het verhuurconcept bleek populair, maar zette weinig mensen tot kopen en de Virtual Boy werd een van de slechtst verkopende consoles van Nintendo ooit.

3.2.4 2001: Game Boy Advance

De Game Boy Advance was een nieuw model in de reeds erg succesvolle Game Boy-reeks. De console met een scherm met meer kleuren en een hogere resolutie dan de Game Boy Color en de mogelijkheid om alle games vanaf de Game Boy te spelen. De sterkere hardware opende de deur voor meer complexe spellen. In 2003 bracht Nintendo een revisie uit met een verlicht scherm, een oplaadbare batterij en een dichtklappend scherm, die GBA SP gedoopt werd.

3.2.5 2004: Nintendo DS

De opvolger van de GBA werd in eerste instantie op de markt gebracht als een nieuwe lijn van portables die naast de bestaande GBA zou staan. De Nintendo DS had een uniek ontwerp met 2 schermen, waarvan de onderste een touchscreen was. Het touchscreen was de focus van veel advertentiecampaagnes, die niet alleen op de hardcore, maar ook op de casual gamers gericht waren. Dit was ook terug te zien in de games voor de console, met onder andere de *Brain Training*-serie. In 2006 werd een slanker model met betere schermen op de markt gebracht onder de naam DS Lite en in 2008 werd de Nintendo DSi uitgebracht die groter was en ook een camera had.

3.2.6 2011: Nintendo 3DS

Met de Nintendo 3DS kwam Nintendo terug op het mislukte avontuur met de Virtual Boy en bracht het een handheld met 3D-scherm op de markt. Naast het 3D-scherm bood de console ook voor het eerst –in navolging van Sony met de PSP– een analoge controller. Het 3D-scherm werd in eerste instantie niet heel enthousiast ontvangen, hoofdzakelijk omdat het een kleine kijkhoek had. In 2014 bracht Nintendo een vernieuwde versie genaamd de New 3DS uit die een meer flexibel 3D-effect en een sterkere processor en grafische hardware hadden.

4 Conclusie

Nintendo blijft bij de tijd door steeds te zoeken naar nieuwe kansen. Vóóordat Nintendo in de gameindustrie kwam werd al blijk gegeven van deze brede blik door de verschillende side businesses die in de jaren '60 opgericht werden. Later zocht Nintendo steeds naar onderscheidende vernieuwingen die de concurrent niet konden bieden. De Wii is hier een uitstekend voorbeeld van en de Switch is Nintendo's meest recente voorbeeld van deze strategie. We kunnen daarom zeggen dat Nintendo marktrelevantie heeft behouden door steeds met innovatieve concepten en ontwerpen de markt naar zich toe te trekken.

5 Bronvermelding

<https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html>
<http://blog.beforemario.com/2012/09/nintendo-kousenjoo-duck-hunt-1976.html>
https://books.google.nl/books?id=b_N5FzzD3hsC&pg=PT40
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_considered_the_best#Top_ranks
<http://businessmodelalchemist.com/blog/2007/01/nintendos-blue-ocean-strategy-wii.html>
http://www.nintendolife.com/news/2010/02/feature_the_history_of_the_nintendo_game_and_watch
<https://www.cnet.com/news/nintendo-flashback-game-watch/>
<http://www.ign.com/articles/2009/07/27/ign-presents-the-history-of-game-boy>
http://brianmoats.com/Portfolio/Nintendo_Wii_Marketing_Plan.pdf