

岩田さん

FRAG IWATA



WEISE WORTE VON NINTENDOS
LEGENDÄREM CEO SATORU IWATA

FBV

HERAUSGEGEBEN
VON HOBONICHI

岩田さん



岩田さん



**WEISE WORTE VON NINTENDOS LEGENDAREM
CEO SATORU IWATA**

FBV

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen:

info@finanzbuchverlag.de

2. Auflage 2021

© 2021 by FinanzBuch Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH,
Türkenstraße 89
80799 München
Tel.: 089 651285-0
Fax: 089 652096

IWATASAN: IWATA SATORU WA KONNOKATOTO WO HANASHITEITA.

by Satoru Iwata and Hobonichi Co., Ltd., illustrated by 100%ORANGE

Copyright © Satoru Iwata © Hobonichi, 2019

Illustration copyright © 100%ORANGE, 2019

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Hobonichi Co., Ltd.

This German edition is published by arrangement with Hobonichi Co., Ltd. Tokyo
in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Übersetzung: Dr. Monika Lubitz

Redaktion: Christine Rechberger

Korrekturat: Silke Panten

Umschlaggestaltung: Karina Braun, München

Umschlagabbildung: 100%ORANGE

Satz: Daniel Förster, Belgern

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN Print 978-3-95972-430-2

ISBN E-Book (PDF) 978-3-96092-807-2

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-96092-808-9

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.finanzbuchverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

INHALT

VORWORT

KAPITEL 1

BIS IWATA-SAN PRÄSIDENT VON NINTENDO WURDE

Der Schüler: Begegnung mit dem programmierbaren Taschenrechner

Der Student: Die Freunde, die ich im Computergeschäft kennenlernte

Der Anbruch einer neuen Epoche bei HAL Laboratory und der Verkaufsstart des Nintendo-Entertainment-Systems

Aufstieg zum Präsidenten und 1,5 Milliarden Yen Schulden

Interviews mit allen Mitarbeitern einmal pro Halbjahr

Wenn ich fliehe, werde ich das mein Leben lang bereuen

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 1

KAPITEL 2

IWATA-SAN ALS FÜHRUNGSKRAFT

Was können wir am besten?

Den Engpass finden

Die Schwierigkeit, eine erfolgreiche Organisation zu verändern

Menschen positiv überraschen

Das Wichtigste bei einem Vorstellungsgespräch

Menschen, die man getrost einen »Dummkopf« nennen kann

Wenn ein Projekt gut läuft

Nicht nur sich selbst, sondern auch andere respektieren

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 2

KAPITEL 3

DIE PERSÖNLICHKEIT VON IWATA-SAN

Ich möchte wissen, warum etwas so ist

Die Fähigkeit, Belohnung zu entdecken

Die Erfahrung im Programmieren zeigt ihre Wirkung in der Unternehmensführung

Wenn es vernünftig ist, treffe ich die Entscheidung sofort

»Ein Programmierer darf nicht ›Nein‹ sagen«

Als Verantwortlicher Prioritäten setzen, damit man nichts bereut

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 3

KAPITEL 4

MENSCHEN, DENEN IWATA-SAN VERTRAUTE

Eine Idee ist etwas, das mehrere Probleme auf einen Schlag löst

Miyamoto-sans Blick über die Schulter

Miyamoto-san, der den Computer genau versteht

Zwei Wege »MOTHER 2« umzustrukturieren

»MOTHER 2« und die Ausweitung der spielenden Bevölkerung

Die Einstellung zur Arbeit, wie ich sie Itoi-san erläuterte

Was Hiroshi Yamauchi sagte

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 4

KAPITEL 5

DIE ART VON SPIELEN, DIE IWATA-SAN SICH ZUM ZIEL GEMACHT HATTE

Die Spielkonsolen, die wir uns zum Ziel gemacht haben

Erst einmal das Spiel als Struktur erstellen

Eine Diskussion aus einer vagen Theorie zu starten, ist nicht umsonst

Die Weiterführung des bisher Bekannten ist beängstigend

Wenn die Zeit zurückgedreht werden könnte, würde ich dieselben Spiele entwickeln

Das Spiel »Smash Brothers«, das wir zu zweit entwickelten

Das Schlagwort »Wario« macht, was Nintendo nicht kann

Light-User und Core-User

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 5

KAPITEL 6-1

SHIGERU MIYAMOTO ERZÄHLT VON IWATA-SAN

Weil wir in unterschiedlichen Bereichen unsere Stärken hatten

Einer neuen Sache einen Namen geben

Auch bei unterschiedlichen Meinungen gab es keine Konfrontation

»Pokémon Snap«, an dem wir gemeinsam beteiligt waren

Bücher, Meetings und eine Art von Service

»Visualisierung« und Interviews mit allen Angestellten

Der ungeschminkte Iwata-san

KAPITEL 6-2

SHIGESATO ITOI ERZÄHLT VON IWATA-SAN

Je öfter ich ihn traf, desto mehr vertraute ich ihm

Zunächst ordnete er die Umgebung für alle

Egal wo wir waren, er war ein bisschen wie mein jüngerer Bruder

Wir sprachen die ganze Zeit, das machte Spaß

Auch als er krank war, war er noch immer er selbst

Er wollte mehr »Glücklichsein«

KAPITEL 7

EIN MENSCH NAMENS SATORU IWATA

Was er nicht verstand, ließ ihn nicht los

Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 6

SATORU IWATA

QUELLENANGABEN

VORWORT

Dieses Buch ist im Wesentlichen eine Rekonstruktion der Aussagen von Satoru Iwata, die auf der Website *Hobo Nikkan Itoi Shinbun* veröffentlicht wurden. Zudem entstammen einige Äußerungen in diesem Buch der Website von Nintendo und sind dort unter der Rubrik »Fragen an den Präsidenten« zu finden.

Iwata-san¹ war ein Mann, der sich in den Medien eher zurückhaltend zeigte. In Bezug auf die Firma und die Projekte, für die er zuständig war, sagte er: »Ich gehe meine Arbeit stets rational an ...« Über sich selbst sprach er stets nur nebenbei.

In diesem Buch haben wir die aus einer Reihe von Beiträgen gesammelten »Worte von Iwata-san« zusammengefasst. Wie viele Menschen wissen, war Iwata-san ein überaus aufrichtiger und authentischer Mensch. Die »Worte von Iwata-san« werden auf natürliche Art und Weise sichtbar, wenn man die Aussagen näher betrachtet, die er zu verschiedenen Anlässen als Vertreter der Firma und der Entwickler gemacht hat. Es ist so, als würde man verschiedenfarbige Kreise überlappen lassen, um eine neue Farbe zu erhalten.

Satoru Iwata starb am 11. Juli 2015.

Die Nachricht vom Tod dieses wundervollen Menschen schmerzte viele Menschen weltweit.

Als hervorragender Programmierer von HAL Laboratory brachte er viele kongeniale Spiele hervor und seit der Berufung zum Präsidenten von Nintendo schenkte er der Welt Spielkonsolen wie Nintendo DS und Wii, die dazu beitrugen, dass »immer mehr Menschen spielten«. Wir von *Hobo Nikkan Itoi Shinbun* bekamen seit der Gründung im Jahr 1998 Unterstützung von Iwata-san. Der Herausgeber, Shigesato Itoi, war eng mit Iwata-san befreundet. Iwata-san kam gelegentlich in unserem Büro vorbei, um sich mit Shigesato Itoi zu unterhalten, soweit es seine Zeit erlaubte. Iwata-san steuerte bereitwillig etwas zu den von uns geplanten Beiträgen bei, und oft hatte er auch eigene Themenvorschläge für uns.

Als Iwata-san plötzlich starb, waren auch wir – genauso wie die Spielefans in aller Welt – ratlos und hatten das Gefühl, als wäre ein Loch in unsere Herzen gerissen worden. Zwar heilte die Zeit langsam unsere Trauer, aber wir spürten dennoch, wie Iwatasan immer mehr in unseren Erinnerungen verblasste. Zu diesem Zeitpunkt drängte sich uns das Gefühl auf, es sei eine wichtige Aufgabe, ein Buch über Iwata-san zu schreiben. Schließlich gab es in unseren Unterlagen sehr viele Aussagen von ihm.

Wir möchten vorausschicken, dass fast alle Zitate von Iwatasan auch auf unserer Website eingestellt sind. Wer die Interviews aufmerksam durchliest, wird auf diese Zitate stoßen. Wir befürchteten jedoch, dass durch zahlreiche neue Informationen auf der Website die Worte von Iwata-san irgendwann untergehen würden und man sie mühsam heraussuchen müsste.

Bestimmt gibt es Menschen, die gerne die Aussagen von Iwata-san nachlesen möchten, ohne sie aufwendig recherchieren zu müssen. In Zukunft werden vielleicht

immer mehr Menschen etwas über ihn wissen wollen und sich dafür interessieren, was für ein Mensch er war.

Wir wissen, dass Iwata-san zu Lebzeiten nicht vorhatte, ein Buch zu veröffentlichen; er hätte sicherlich selbst dann abgelehnt, wenn man ihn darum gebeten hätte. Unser starkes Gefühl, dass jetzt und in Zukunft eine Nachfrage nach einem Buch bestehen könnte, das die Worte von Iwata-san zusammenfasst, ist also letztendlich ein sehr persönliches.

Trotzdem glauben wir, dass Iwata-san dieses Buch gutgeheißen hätte. In einem vertrauensvollen Umfeld äußerte er gern seine Meinung und er las lächelnd jeden der fertiggestellten Beiträge. Vielleicht würde er fragen: »Ist es das wert, dass Sie Ihre Zeit investieren, um ein Buch zusammenzustellen?«

Bei der Herausgabe dieses Buches haben wir von vielen Menschen Unterstützung erfahren: von den Mitarbeitern von Nintendo, Herrn Shigeru Miyamoto, der ehemaligen Sekretärin von Iwata-san, Frau Rinko Wakimoto, sowie seiner Ehefrau und Familie. Herzlichen Dank für die Erlaubnis, dieses Buch herauszugeben.

Iwata-san – wie gerne würden wir diesen Namen ausrufen. Es kommt uns immer noch vor, als könnte er jeden Moment die Tür aufmachen und hereinspazieren. Und es ist wirklich zu schade, dass er uns nun nichts Neues mehr erzählen kann.

In jedem Abschnitt dieses Buches stecken die Gedanken und die Philosophie von Iwata-san. Sie machen uns auch heute noch Mut und weisen uns auf ganz reale Art und Weise den zu beschreitenden Weg.

Wir hoffen, die Worte von Iwata-san mögen noch lange Zeit viele Menschen erreichen.

Juli 2019

Hobo Nikkan Itoi Shinbun

KAPITEL 1

BIS IWATA-SAN PRÄSIDENT VON NINTENDO
WURDE

岩田さん

Der Schüler: Begegnung mit dem programmierbaren Taschenrechner

Als ich Schüler der Oberstufe war, also zu jener Zeit, als es noch nicht einmal das Wort »PC« gab, begegnete ich einem Ding, das sich »programmierbarer Taschenrechner« nannte. Damit erstellte ich während des Unterrichts Spiele und spielte sie mit meinem Freund, der neben mir saß. Wenn ich es mir so überlege, war das meine erste Begegnung mit Spielen und dem Programmieren. Dieser Taschenrechner war von einer Firma namens Hewlett Packard, und es hieß, dass die Astronauten dieses Modell für die Testplanungen von Apollo und Sojus verwendet hatten, um den Winkel der Antennen zu berechnen. Damals war so ein Taschenrechner sehr teuer, doch ich jobbte als Tellerwäscher und sparte etwa die Hälfte des Kaufpreises an; den Rest steuerte mein Vater bei.

Ich vertiefte mich ganz und gar in diesen Taschenrechner. Damals gab es noch keine Zeitschriften für das breite Publikum in diesem Bereich, und da mir niemand die Funktionen des Geräts zeigen konnten, musste ich sie mir also selbst beibringen. Durch *trial and error* fand ich mit der Zeit heraus: »Ach, das geht, und dies geht auch!«

Wenn ich jetzt zurückblicke, war das ein ziemlich spezieller Taschenrechner, denn er hatte keine »=«-Taste. Wenn man zum Beispiel 1 und 2 zusammenzählen wollte, gab man erst »1« ein und drückte danach die »ENTER«-Taste. Dann gab man »2« ein und drückte zum Schluss auf »+«. Das war irgendwie wie der japanische Satzbau. Man

gibt die Abfolge in der Form ein: »1 und 2 addieren, 3 und 4 multiplizieren, 12 abziehen. Wie viel kommt dann heraus?« Auch in der japanischen Sprache gibt es kein »=«. Ich wusste damals: So einen Taschenrechner würde kein normaler Mensch verwenden wollen. Für mich war es jedoch sehr interessant zu lernen, dieses Gerät zu beherrschen.

Meine nach dieser Methode erstellten Spiele habe ich einmal an die japanische Vertretung von Hewlett Packard geschickt. Sie sollen dort sehr erstaunt gewesen sein. Wahrscheinlich haben sie sich gedacht: »In Sapporo lebt ein erstaunlicher Schüler!« Immerhin: Für die damaligen Verhältnisse war das wohl in etwa so, als ob heute ein Schüler Produkte an Nintendo schicken würde, die so ausgefeilt sind, dass man sie am nächsten Tag auf den Markt bringen könnte. Doch damals wusste ich gar nicht, welchen Wert die von mir entwickelten Spiele hatten. (lacht)

Durch trial and error fand ich mit der Zeit
heraus: »Ach, das geht, und dies geht auch!«

Und dann, etwa zwei Jahre nachdem ich mich in die Funktionsweise dieses Taschenrechners eingearbeitet hatte, kam ein Gerät auf den Markt, das sich »Apple Computer« nannte.

Als ich mit diesem ersten Computer in Berührung kam, verflog meine Illusion über Computer sofort. Ich merkte, dass der Computer nicht das Traumgerät ist, mit dem man alles machen kann. Mit anderen Worten: Ich wusste schon als Schüler genau, was ein Computer gut konnte, und was ich an ihm nicht mochte.

Es war auch von Bedeutung, dass der Freund, der so viel Spaß an den von mir erstellten Taschenrechnerspielen hatte, zufällig neben mir saß. Dieser Junge war etwas anders ...