

岩田さん

FRAG  **IWATA**

WEISE WORTE VON NINTENDOS
LEGENDÄREM CEO SATORU IWATA

FBV

INHALT

VORWORT	9
---------------	---

KAPITEL 1

BIS IWATA-SAN PRÄSIDENT VON NINTENDO WURDE	13
---	-----------

Der Schüler: Begegnung mit dem programmierbaren Taschenrechner	14
Der Student: Die Freunde, die ich im Computergeschäft kennenlernte	16
Der Anbruch einer neuen Epoche bei HAL Laboratory und der Verkaufsstart des Nintendo-Entertainment-Systems	18
Aufstieg zum Präsidenten und 1,5 Milliarden Yen Schulden	21
Interviews mit allen Mitarbeitern einmal pro Halbjahr	24
Wenn ich fliehe, werde ich das mein Leben lang bereuen	29
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 1	33

KAPITEL 2

IWATA-SAN ALS FÜHRUNGSKRAFT	37
--	-----------

Was können wir am besten?	38
Den Engpass finden	41
Die Schwierigkeit, eine erfolgreiche Organisation zu verändern	43
Menschen positiv überraschen	46
Das Wichtigste bei einem Vorstellungsgespräch	47
Menschen, die man getrost einen »Dummkopf« nennen kann	49
Wenn ein Projekt gut läuft	52
Nicht nur sich selbst, sondern auch andere respektieren	53
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 2	56

KAPITEL 3

DIE PERSÖNLICHKEIT

VON IWATA-SAN	63
Ich möchte wissen, warum etwas so ist	64
Die Fähigkeit, Belohnung zu entdecken	66
Die Erfahrung im Programmieren zeigt ihre Wirkung in der Unternehmensführung	69
Wenn es vernünftig ist, treffe ich die Entscheidung sofort	71
»Ein Programmierer darf nicht ›Nein‹ sagen«	74
Als Verantwortlicher Prioritäten setzen, damit man nichts bereut ...	75
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 3	78

KAPITEL 4

MENSCHEN, DENEN IWATA-SAN

VERTRAUTE	83
Eine Idee ist etwas, das mehrere Probleme auf einen Schlag löst ...	84
Miyamoto-sans Blick über die Schulter	87
Miyamoto-san, der den Computer genau versteht	91
Zwei Wege »MOTHER 2« umzustrukturieren	93
»MOTHER 2« und die Ausweitung der spielenden Bevölkerung ...	96
Die Einstellung zur Arbeit, wie ich sie Itoi-san erläuterte	98
Was Hiroshi Yamauchi sagte	100
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 4	104

KAPITEL 5

DIE ART VON SPIELEN, DIE IWATA-SAN SICH ZUM ZIEL GEMACHT HATTE 111

Die Spielkonsolen, die wir uns zum Ziel gemacht haben	112
Erst einmal das Spiel als Struktur erstellen	115
Eine Diskussion aus einer vagen Theorie zu starten, ist nicht umsonst	117
Die Weiterführung des bisher Bekannten ist beängstigend	119
Wenn die Zeit zurückgedreht werden könnte, würde ich dieselben Spiele entwickeln	121
Das Spiel »Smash Brothers«, das wir zu zweit entwickelten	123
Das Schlagwort »Wario« macht, was Nintendo nicht kann	124
Light-User und Core-User	126
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 5	130

KAPITEL 6-1

SHIGERU MIYAMOTO ERZÄHLT VON IWATA-SAN 137

Weil wir in unterschiedlichen Bereichen unsere Stärken hatten	139
Einer neuen Sache einen Namen geben	141
Auch bei unterschiedlichen Meinungen gab es keine Konfrontation	143
»Pokémon Snap«, an dem wir gemeinsam beteiligt waren	145
Bücher, Meetings und eine Art von Service	147
»Visualisierung« und Interviews mit allen Angestellten	149
Der ungeschminkte Iwata-san	151

KAPITEL 6-2

SHIGESATO ITOI ERZÄHLT

VON IWATA-SAN	155
Je öfter ich ihn traf, desto mehr vertraute ich ihm	157
Zunächst ordnete er die Umgebung für alle	159
Egal wo wir waren, er war ein bisschen wie mein jüngerer Bruder ..	162
Wir sprachen die ganze Zeit, das machte Spaß	164
Auch als er krank war, war er noch immer er selbst	167
Er wollte mehr »Glücklichsein«	169

KAPITEL 7

EIN MENSCH NAMENS SATORU IWATA ..

Was er nicht verstand, ließ ihn nicht los	174
Fragmente von Iwata-sans Aussagen – Teil 6	177

SATORU IWATA

181

QUELLENANGABEN

185