

**Florian Fehre**

**Nintendo - Entertainment mit System**

**Magisterarbeit**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2005 Diplom.de  
ISBN: 9783832490058

**Florian Fehre**

# **Nintendo - Entertainment mit System**



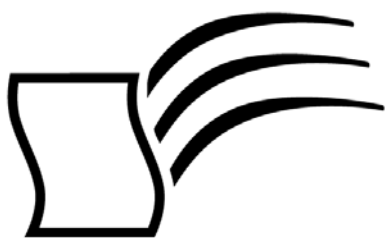
---

Florian Fehre

# Nintendo

*Entertainment mit System*

**Magisterarbeit  
Philipps-Universität Marburg  
Fachbereich Germanistik und Kunstwissenschaften  
Abgabe März 2005**



***Diplom.de***

Diplomica GmbH ———  
Hermannstal 119k ———  
22119 Hamburg ———

Fon: 040 / 655 99 20 ———  
Fax: 040 / 655 99 222 ———

agentur@diplom.de ———  
www.diplom.de ———

ID 9005

Fehre, Florian: Nintendo - Entertainment mit System

Hamburg: Diplomica GmbH, 2005

Zugl.: Philipps-Universität Marburg, Magisterarbeit, 2005

---

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden, und die Diplomarbeiten Agentur, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Diplomica GmbH

<http://www.diplom.de>, Hamburg 2005

Printed in Germany

# Florian Alexander Fehre

---

## Persönliche Informationen

- Geburtsdatum: 16.01.1977
- Geburtsort: Kronberg/ Taunus
- Staatsangehörigkeit: Deutsch
- Familienstand: ledig

**Angestrebte Tätigkeit** Werbetexter

**Schule** 1988 - 1997 Gymnasium Edertal Frankenberg/ Hessen

- Abitur

**Studium** 1999 - 2005 Philipps-Universität Marburg Marburg/ Hessen

- Studium der Germanistik, Medienwissenschaft und Amerikanistik
- Magisterexamen mit der Durchschnittsnote 1,8

Weiterführendes Studium im Bereich Wirtschaft u. Datenverarbeitung

**Tätigkeiten neben dem Studium** 2000 - 2005

- Div. Industrie-Praktika

**Fremdsprachen** Klasse 5 – 13 sowie Semester 1999 – 2005 Englisch

- Klasse 7 – 12 Französisch

**Ersatzdienst** 1997 - 1998

- Zivildienst

Marburg den 13. September 2005  
Florian Fehre

<b>Inhaltsverzeichnis:</b>	<b>Seite</b>
<b>1. Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Einführung in die Thematik .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Historischer Abriss von Video- und Computerspielen bis zur ersten Nintendo-Konsole.....</b>	<b>10</b>
<b>4. Firmengeschichte von Nintendo bis zur Produktion erster eigener Videospiele .....</b>	<b>23</b>
<b>5. Nintendo Hardware .....</b>	<b>27</b>
5.1 Arcade-Automaten .....	29
5.2 Game&Watch.....	33
5.3 Family Computer .....	35
5.4 Nintendo Entertainment System .....	38
5.5 Game Boy .....	42
5.6 Super Nintendo Entertainment System/Super Family Computer .....	45
5.7 Nintendo Virtual Boy.....	47
5.8 Nintendo 64.....	48
5.9 Game Boy Advanced .....	50
5.10 Nintendo GameCube.....	52
5.11 Projekte .....	54
<b>6. Nintendo Software.....</b>	<b>58</b>
6.1 Donkey Kong .....	59
6.2 Mario.....	61
6.3 The Legend of Zelda.....	67
6.4 Tetris .....	70
6.5 Pokémon .....	71
6.6 Animal Crossing .....	73
6.7 Vermischtes.....	75
<b>7. Faktoren des Nintendo-Erfolges .....</b>	<b>79</b>
7.1 Historische Faktoren .....	80
7.2 Ökonomische und Qualitative Faktoren .....	84
7.3 Systematische Faktoren der Hardware, Software und der Corporate Identity .....	89
<b>8. Aktuelle Situation – Nintendo als System.....</b>	<b>92</b>
<b>9. Ausblick – Donkey Kong gefangen im Käfig.....</b>	<b>104</b>
<b>10. Schlussbemerkung .....</b>	<b>115</b>
<b>11. Quellen .....</b>	<b>119</b>
11.1 Literatur.....	119
11.2 Zeitschriften .....	119
11.3 Internetquellen .....	120
11.4 Nachschlagewerke .....	122
11.5 Abbildungsverzeichnis.....	123



## Abkürzungsverzeichnis:

<b>Abb.</b>	Abbildung
<b>EAD</b>	Entertainment, Analysis and Development
<b>Famicom</b>	Family Computer
<b>GB</b>	Game Boy
<b>GBA</b>	Game Boy Advanced
<b>GBASP</b>	Game Boy Advanced Special Project
<b>GBC</b>	Game Boy Color
<b>G&amp;W</b>	Game&Watch
<b>IRD</b>	Integrated Research and Development
<b>MM</b>	Marigul Management
<b>N64</b>	Nintendo 64
<b>NCL</b>	Nintendo Corporate Ltd.
<b>NDC</b>	Nintendo-Detsu Cube
<b>NDS</b>	Nintendo Dual Screen
<b>NES</b>	Nintendo Entertainment System
<b>NOA</b>	Nintendo of America
<b>NOE</b>	Nintendo of Europe
<b>NR</b>	Nintendo Revolution
<b>NST</b>	Nintendo Software Technologies
<b>NVB</b>	Nintendo Virtual Boy
<b>PS</b>	Play Station
<b>R&amp;D</b>	Research and Development
<b>R&amp;E</b>	Research and Engineering
<b>SNES</b>	Super Nintendo Entertainment System
<b>SPD</b>	Software Planning Division
<b>Super Famicom</b>	Super Family Computer
<b>VCS</b>	Video Computer System
<b>Vgl.</b>	Vergleiche

# Nintendo – Entertainment mit System

## 1. Einleitung

Die Bearbeitung des Themenkomplexes von Videospiele in Bezug auf Nintendo bot sich an, da Video-, Computer- oder auch Onlinespiele inzwischen in unserer Gesellschaft eine hohe Verbreitung besitzen. Nintendo, als einer der größten und erfolgreichsten Hersteller von Videospiele, wurde trotz der medialen Präsenz selten in einen medienwissenschaftlichen Diskurs eingebettet, obwohl es seit der Entwicklung erster einfacher „Computerspiele“ enorme Fortschritte gab. Gerade dieser Umstand birgt das Faszinierende an solchen Medien und an der Computertechnologie generell. Sobald man ein technisches Gerät in den Händen hält, ist es, wenn man der Werbung vertraut, bereits hoffnungslos veraltet. Was nicht bedeuten soll, dass der Fortschritt eine reine Erfindung der Industrie ist. Schließlich macht sich der stetige Fortschritt darin bemerkbar, dass die Größe der Computer ab- und die Leistung der Geräte zunimmt. Das wird umso deutlicher, wenn man sich vergegenwärtigt, dass die Bezeichnung „Minicomputer“ in den 60er Jahren solche Geräte bekamen, die in der Größe zwei geräumigen Gefriertruhen glichen.<sup>1</sup> Im Kontrast zu den noch größeren Computern aus der Analog-Ära, die von diesen „Minicomputern“ abgelöst worden sind, erscheinen diese Ausmaße jedoch wirklich minimal (siehe Abb. 1, Abb. 2).



Abb.1



Abb.2

Video- und Computerspiele scheinen bald schon in der Lage zu sein, fotorealistische Räume darstellen zu können, und das, obwohl man noch vor relativ kurzer Zeit viel Fantasie benötigt hatte, um die abstrakte und aus wenigen groben Bildpunkten bestehende Spielfigur als solche zu erkennen – die Auflösung war so gering, dass die Figur wie aus Quadern zusammengesetzt wirkte. Die Entwickler von Video- und Computerspielen versuchen sich inzwischen an der Erschaffung von Parallelwelten, in denen manche Menschen große Teile

---

<sup>1</sup> Forster, Winnie: *Spielkonsolen und Heim-Computer*. Utting 2002. S. 6.

ihres Alltags verbringen. Verschiedene Spiele, wie etwa *The Sims* von EA<sup>2</sup>, haben gar das Ziel, eine spielbare Realität nachzuahmen. Der Spieler ähnelt dort einem Filmregisseur, der die Akteure, beziehungsweise sich selbst, durch die Handlung steuert – immer die Vollendung der vom Spiel gestellten Aufgaben vor Augen. Auf längere Sicht wird durch bessere Graphikkarten und schnellere Rechenleistung die Schnittstelle zwischen echten Bildern und elektronischer Animation erreicht werden können. Ein Unterschied wird dann für das menschliche Auge kaum mehr wahrnehmbar sein. Vergleicht man Spiele aus den 70er und 80er Jahren mit aktuellen, so erkennt man starke Unterschiede, ähnlich dem Kontrast von jetzigen Hollywood-Blockbustern zu frühen Stummfilmen. Die ersten Video- und Computerspiele können aber als die Blaupausen der momentanen Spielerscheinungen<sup>3</sup> betrachtet werden, auch wenn beide auf den ersten Blick viel unterscheidet (siehe Abb. 3, Abb. 4).

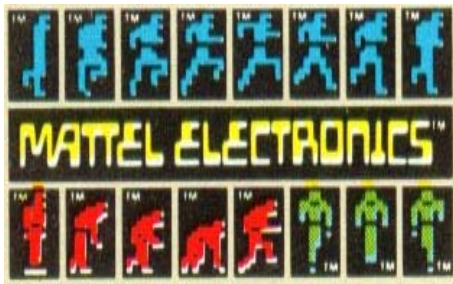


Abb. 3: 1977



Abb. 4: 2004

Die Bedeutung, die Video- und Computerspiele in unserer Gesellschaft einnehmen, lässt sich bereits an den Verkaufszahlen ablesen: allein in Deutschlands Haushalten befanden sich Anfang 2004 nach einem Bericht des Verbandes für Unterhaltungsindustrie über 10 Millionen (Mio.) Konsolen<sup>4</sup> der gegenwärtigen Generation und an die 30 Mio. Heimcomputer auf denen Spielprogramme verfügbar wären. Der Anteil von Nintendo-Konsolen in Deutschland wird auf 2,1 Mio. beziffert.<sup>5</sup> Es ist davon auszugehen, dass sich aufgrund der sinkenden Preise die Zahlen in den nächsten Jahren noch erhöhen werden. Die Frage, warum sich die vorliegende Arbeit mit Nintendo befasst und nicht mit ähnlichen Herstellern wie Atari oder Sega, ist einfach zu beantworten: Nintendo ist zwar nicht der erste Videospiele-

<sup>2</sup> EA (Electronic Arts) ist der Software-Hersteller der *Sims*-Spiele. *The Sims* aus dem Jahr 2000 wurde von Will Wright entwickelt und ist eine Simulations-Software und gehört mit ca. 30 Mio. Exemplaren zu den aktuell erfolgreichsten Video-/Computerspielen. Siehe dazu Schneider, Mark C.. „Kampf ums Wohnzimmer“. In: *Capital*.18/2004. S. 46.

<sup>3</sup> Der Verfasser benutzt zur Einfachheit die Schreibweise Spielerscheinungen, Spielkonsole, Spielsoftware statt Spieleerscheinungen, Spielekonsole, Spielesoftware, etc.

<sup>4</sup> Konsole ist das gebräuchliche Wort für Geräte, die hauptsächlich der Funktion dienen, Videospiele verwendbar zu machen. Für die genauere Definition siehe auch Kapitel 3, S. 10 & Kapitel 4, S. 23 im Text.

<sup>5</sup> <http://www.vud.de/marktforschung/Internet%20Q4%202003.pdf> Stand Januar 2004. (gesehen am 01.01.2005).

Produzent gewesen und ist nach dem Quasimonopol Ende der 80er Jahre bis Mitte der 90er Jahre<sup>6</sup> nicht mehr der erfolgreichste, aber der Name Nintendo ist zu einem Synonym für Videospiele geworden. Nintendo hat weiterhin im Vergleich zur Konkurrenz die meisten Konsolen und Videospiele verkauft (bis 2003 geschätzte 335 Mio. Konsolen<sup>7</sup> und etwa 1,8 Milliarden Videospiele<sup>8</sup>). Nintendo besitzt also eine bedeutende Position in diesem weltumspannenden Markt, und der Einfluss von Nintendo lässt sich deutlich aus dieser erfolgreichen Verbreitung ihrer Produkte extrahieren.

Video- und Computerspiele werden generell immer allgegenwärtiger und die Videospiegelindustrie hat zur Filmindustrie im Umsatzvolumen aufgeschlossen, in den USA sogar überholt.<sup>9</sup> Es gibt Premierenfeiern für Videospiele wie zum Beispiel *Halo2*<sup>10</sup> und Videospielcharaktere wie *Super Mario*<sup>11</sup> sind populärer als Schauspieler oder klassische Zeichentrickfiguren von Walt Disney.<sup>12</sup> Die Arbeit soll der Frage nachgehen, welchen Anteil die Firma Nintendo als Hersteller an dieser Entwicklung hat und wieso Nintendo populärer wurde als Konkurrenzunternehmen wie Sega<sup>13</sup> oder Panasonic<sup>14</sup>.

---

<sup>6</sup> 1987 hatte Nintendo ca. 93%, 1990 90%, 1993 immer noch 70% und 1997 40% Marktanteil im internationalen Heimspielkonsolengeschäft. Für weitere Informationen siehe Kent, Steven L.: *The Ultimate History of Videogames. From Pong to Pokémon and beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.* New York 2001. S. 360, 423, 500, 558.

<sup>7</sup> Die Schätzung bezieht sich auf Zahlen von Forster (2002), S. 48ff. Enthalten sind in dieser Schätzung ausschließlich die weltweit verkauften Konsolen ab 1983. Arcade-Automaten und G&W-Geräte sind nicht mit eingeschlossen. Von Nintendo selbst gibt es teilweise stark abweichende und auch widersprüchliche Verkaufszahlen. In der deutschen Pressemappe von 2004 werden insgesamt 215 Mio. verkaufte Hardware-Units angegeben, bei allein 180 Mio. verkauften Game Boy-Konsolen. Alle im Text aufgeführten Verkaufszahlen sind daher, falls nicht gesondert zitiert, aus Forsters Publikation entnommen.

<sup>8</sup> [http://www.corporate-ir.net/ireye/ir\\_site.zhtml?ticker=HAS&script=411&layout=-6&item\\_id=488099](http://www.corporate-ir.net/ireye/ir_site.zhtml?ticker=HAS&script=411&layout=-6&item_id=488099) (gesehen am 01.01.2005).

<sup>9</sup> 2003 gaben US-Amerikaner 9,5 Milliarden für Kinotickets aus und 10,2 Mrd. für Videospiele. Nur durch die größere Verwertungskette von Filmen (Kino – DVD – TV) ist die Filmindustrie jedoch im Endeffekt wirtschaftlicher, als die der Videospiegelhersteller. Siehe dazu Lindner, Roland. „Roter Teppich für Computerspiele“. In: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung.* 46/2004. S. 40.

<sup>10</sup> *Halo2* wurde mit ähnlichem Medienwirbel angekündigt wie große Hollywood-Produktionen. Es gab in jedem Land glamouröse Galaveranstaltungen mit etlichen prominenten Gästen. Microsoft stellte für die Einführung des Spiels einen Marketingetat in zweistelliger Millionenhöhe zur Verfügung. *Halo2* spielte dann in den ersten Wochen circa 120 Mio. Dollar ein. Siehe Kerbusk, Klaus-Peter & Lindemann, Thomas. „Videospiele. Aufstieg der Schmutzkinder“. In: *Der Spiegel.* 52/2004. (<http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,333499,00.html> (gesehen am 01.01.2005).

<sup>11</sup> Siehe Kapitel 6.2, S. 61 im Text.

<sup>12</sup> <http://www.nintendo.com/corp/history.jsp> (gesehen am 01.01.2005).

<sup>13</sup> Sega (Service Games) 1952 in Japan gegründet und seit 1964 unter Sega Enterprises Ltd. operierend, veröffentlichte bereits 1966 den Münzspiel-Automaten *Periscope* - Japans erster exportierter Vergnügungsartikel. Aus diesem Gerät lässt sich die Standardhöhe des Münzeinwurfs späterer Arcade-Automaten ableiten, denn aufgrund der hohen Kosten (Verschiffung, Zoll, etc.) ergab sich eine Mindesteinwurfhöhe von 25 Cent pro Spiel zu ehemals 10 Cent. Segas erstes Heim-Videospielsystem war das SG-1000 1983 in Japan (1986 als Sega Master System in USA erschienen). Siehe Kent (2001), S. xii.

Zu Beginn der Arbeit soll geklärt werden, was ein Videospiele ausmacht und in welchem Zusammenhang es zu der jeweils zugehörigen Videospielekonsole steht. Weiterhin soll deutlich gemacht werden, worin sich Konsole und Computer beziehungsweise Video- und Computerspiele unterscheiden.

Die Arbeit soll methodisch den Aufstieg von Nintendo zum Inbegriff von Videospiele-Unterhaltung und die damit verbundene Wahrnehmung nachvollziehen. Dafür ist es notwendig, Vergleiche zu anderen Herstellern und der Videospieleindustrie im Ganzen zu ziehen, um die Position von Nintendo im Videospielemarkt zu ermitteln.

Deshalb soll ein Abriss über die Historie der Video- und Computerspiele die Entstehung dieser Medien veranschaulichen und Nintendos Einstieg erklären. Nintendos Firmengeschichte bis zur Fabrikation erster Videospiele soll daran anknüpfend in einem gesonderten Kapitel zusammengefasst werden. Zur Grundlagenbildung sollen dann Hard- und Software Nintendos chronologisch erfasst werden. Da Nintendos Geschichte im Zusammenhang mit der Entwicklung des Mediums gesehen werden muss, werden relevante videospielegeschichtliche Ereignisse, die parallel vonstatten gegangen sind, im Textverlauf eingeflochten.

So sollen schließlich Faktoren formuliert werden können, die als grundlegend für Nintendos Erfolg betrachtet werden können. Ökonomische sowie soziokulturelle Aspekte sollen zu einer Auseinandersetzung mit Nintendo und der Wirkungsweise ihrer Produkte hinleiten. Damit soll untersucht werden, welchen Einfluss Videospiele und vor allem Nintendo-Videospiele in der Vergangenheit ausgeübt haben. Dabei werden die von Nintendo verwendeten Genres betrachtet, aus denen die Tendenz der Verbraucher zu japanischen Spielen extrahiert werden kann. Gleichzeitig soll die Marktsituation, in der sich der Videospielemarkt beim Einstieg von Nintendo befand, herausgearbeitet werden. Nintendos Start im globalen Endverbrauchermarkt mit Videospieleunterhaltung schien eigentlich wenig erfolgversprechend, denn ihr Einstieg 1983 ist gleichbedeutend mit dem sogenannten „Videospiele-Crash“ – einem Niedergang des Verbraucherinteresses in Nordamerika. Deshalb soll untersucht werden, was die Menschen, trotz kompakter und günstiger Heimcomputer, zu Käufen von Nintendo-Produkten werden ließ. Infolgedessen sind nicht nur die Videospiele für die Analyse wichtig, sondern auch die zu deren Wiedergabe benötigten Geräte, da sie Videospiele erst ermöglichen und deren Form mitbestimmen.

---

<sup>14</sup> Matsushita (außerhalb Japans bekannt unter Panasonic) produzierte mit 3Do 1993 ein Videospielegerät mit 1,5 Mio. verkauften Einheiten. 3Do war keine von Matsushita entwickelte Hardware, sondern ein Konzept, das an verschiedene Hersteller zur Serienproduktion verkauft worden war, aber letztendlich nur von Matsushita und Goldstar umgesetzt wurde.

Davon ausgehend wird versucht die Rolle von Entertainment und System in dem Unternehmen Nintendo zu betrachten, denn beides scheinen konstante Elemente vieler geschäftlichen Entscheidungen zu sein und müssen somit als anteilig am Erfolg von Nintendo gesehen werden. Hierbei ist grundlegend, dass ein System zwei Bedeutungen besitzen kann: zum einen ist es eine andere Bezeichnung für eine Videospielekonsole – alle Videospiele laufen nur auf einem kompatiblen System. Und zweitens bedeutet System auch Zusammenstellung, Prinzip, Ordnung, Programm oder übergeordneter Plan.<sup>15</sup> Ein System ist demnach eine Einheit, in der alle Einzelteile zu einem Gefüge verschmelzen. Die Arbeit soll Antworten auf die Frage liefern, welchen Stellenwert diese Definition für Nintendos ökonomische Entscheidungen besitzt. Zusätzlich soll der Begriff Entertainment/Unterhaltung im Werk von Nintendo eingeordnet werden. Unterhaltung kann wiederum in zwei Bedeutungen benutzt werden: in der Bedeutung von „Spielspaß“ oder in der von „Kommunikation“. Es soll untersucht werden, wodurch Unterhaltung bei Nintendo entsteht, und ob Unterhaltung eine systematische Komponente aller Nintendo-Videospiele ist.

Davon ausgehend ist auch der Titel der Arbeit entstanden und will sich als Wortspiel verstanden wissen, denn er bezieht sich erstens auf den Namen einer ihrer erfolgreichsten Heimvideospielekonsolen (Nintendo Entertainment System) und zweitens auf die systematische Einbindung von Unterhaltung in den Produkten des Unternehmens.

Die thematische Ausrichtung der Arbeit zielt insgesamt auf die Frage ab, inwieweit Nintendo-Produkte einer Systematik unterstehen. Die Verschmelzung von Hard- und Software zu einem von anderen Herstellern abgetrennten System soll herausgestellt werden, um beantworten zu können, ob es am Ende nicht einfach nur Glück war, welches Nintendo an die Spitze einer ganzen Branche gebracht und den Namen Nintendo gleichbedeutend mit Videospielen gemacht hat. Ihr Name begründet diese Vermutung, denn „Ninten“ ließe sich übersetzen als: „Überlasse das Glück dem Himmel“ oder „Arbeite hart, doch letztlich liegt alles in der Hand des Himmels“. Die Bedeutung der Silbe „do“ ist „Geschäft“.<sup>16</sup>

Die Installation ihrer Charaktere scheint zum festen Bestandteil ihres Auftretens geworden und mit dem Namen Nintendo eine symbiotische Verbindung eingegangen zu sein. Es soll zum Ende der Arbeit der Frage nachgegangen werden, inwieweit dieses „selbst“ erzeugte Image heutzutage Nachteile für den Umsatz hat und ob Nintendo-Charakteren eine ähnlich zeitlose Ästhetik wie den Disney-Figuren anhaftet. Abschließend soll ein Ausblick in die

---

<sup>15</sup> Drosdowski, Günther et al.: *Duden. Band 5. Fremdwörterbuch.* Mannheim. 1974. S. 709.

<sup>16</sup> Sheff, David: *Nintendo >>Game Boy<<. Ein Japanisches Unternehmen erobert die Welt.* München 1995. S. 21; [http://www.public-domain-content.com/Video\\_games/Nintendo.shtml](http://www.public-domain-content.com/Video_games/Nintendo.shtml) (gesehen am 01.01.2005).