



Mobiles 3D-Gaming - Interaktive Unterhaltung in der dritten Dimension

Silja Gülicher
Leiterin Pressestelle
Nintendo Deutschland



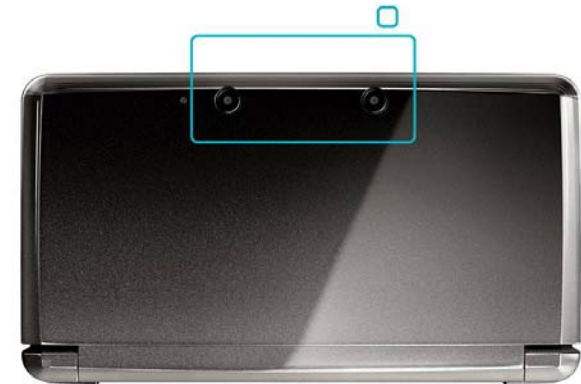
Von Hanafuda-Spielkarten zu Augmented Reality

- Firmengründung: 1889 in Kyoto, Japan
- Produktion von Hanafuda Spielkarten aus Papier
- 1977: Einstieg in Unterhaltungselektronik mit NES
- 1989: Game Boy
- 2005: Nintendo DS
- 2006: Wii
- 2011: Nintendo 3DS



Augmented Reality mit dem Nintendo 3DS

- Software *AR Games: Erweiterte Realität* kommuniziert über die 3D-Kameras mit der Umgebung
- Auslesen der Bildinformationen und Integration der realen Umgebung in das Spielgeschehen
- Darstellung auf dem oberen Bildschirm (Auflösung 800 x 240 Pixel)



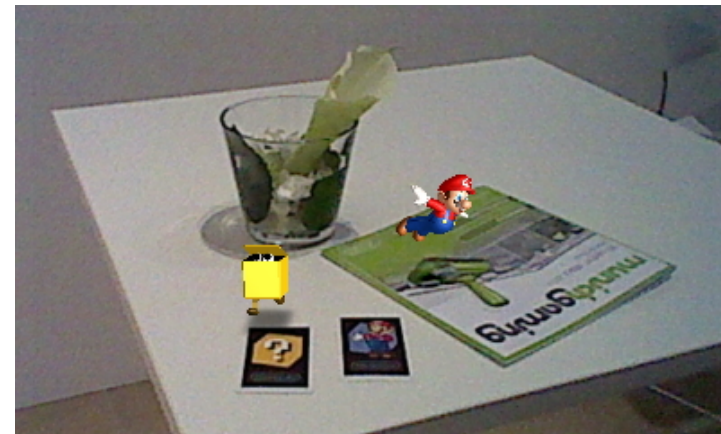
2D Image of Nintendo 3DS game



Erweiterter Spielraum...



2D Image of Nintendo 3DS game



3D-Gameplay: Die Idee zählt!

- Bei Verkaufsstart waren bereits 13 Titel erhältlich - bis zur E3 sollen es mehr als 30 werden
- AR ein Teil des spannenden Gameplay
 - Mii-Maker - speichert Mii als Bild oder QR-Code
 - Aktivitätslog
 - Street Pass

CAPCOM®

KONAMI



UBISOFT™



**BANDAI
NAMCO™**
Games



LUCASARTS.

SEGA®



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Silja Gülicher
Leiterin Pressestelle
Nintendo Deutschland

