



Trend oder Standard? Bewegungssteuerung in Videospielen

Silja Gülicher

Leiterin Pressestelle Nintendo Deutschland



Spielsteuerung: Von statisch zu beweglich

- 1972 - Pong von Atari
- 1981 - IBM launcht den ersten PC, C64 folgt ein Jahr später
- 1985 - NES erobern den Markt
- 1989 - Ära der Handheld-Konsolen beginnt: Game Boy
- 2005 - Nintendo DS: Berührung und Spracheingabe
- 2006 - Wii bringt Bewegung ins Spiel



Aktivitätslog



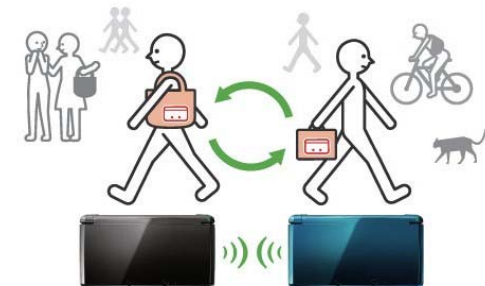
Aktivitätslog – Der Schrittzähler im mobilen Spiel

- Aufzeichnung der Aktivitäten mit der Konsole
 - Spiele, Kamera, Musik...
 - Schritte

- Mehrwert: Erwerb neuer Inhalte oder Boni
 - 30 Schritte = 1 Münze
 - täglich bis zu 10 Münzen

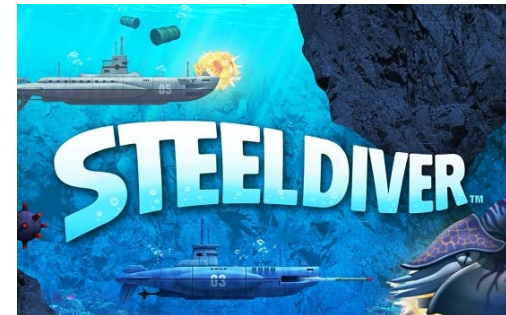
- Integration ins Gameplay: Nintendogs

- StreetPass
 - *Mii Plaza*
 - *Street Fighter IV 3D Edition*
 - *Nintendogs & cats*



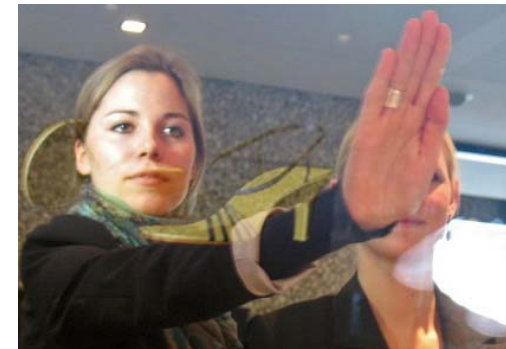
Sensorik bestimmt bewegtes Gameplay

- *Steel Diver*
 - Wie der Blick durch ein Persikop
- *Super Monkey Ball 3D (SEGA)*
 - Kontrolle des Spiels durch Kippen und Bewegen der Konsole
- *Face Raiders (Nintendo)*
 - Bewegungen steuern das Fadenkreuz
- *Splinter Cell 3D (EA)*
 - In-Game-Kamera lässt durch Wände blicken



Bewegungssteuerung = Industriestandard

- Bewegungssteuerung bietet einfache Handhabung
 - Generationen übergreifend
- Realitätsnähe eröffnet unerwartete Einsatzmöglichkeiten
 - Schule
 - Sportvereine
 - Physiotherapie
- Digitale Bewegungsspiele = digitales Gemeinschaftserlebnis





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Silja Gülicher

Leiterin Pressestelle Nintendo Deutschland

