



Einfach mustergütig

Nintendo of Europe steigt per Brownfield-Migration auf SAP S/4HANA um - in Time, in Budget und völlig stressfrei mithilfe von Syntax

„SAP ist bei Nintendo of Europe der Dreh- und Angelpunkt für nahezu das gesamte Business. Es gibt kaum einen Prozess im Unternehmen, der nicht davon betroffen ist – es ist das zentrale System“, erklärt Florian Huesmann, SAP Assistant Manager, Nintendo of Europe. Die erste Implementierung des SAP-ERP-Systems liegt erst wenige Jahre zurück. Seinerzeit hatte sich das Unternehmen für SAP ECC 6.0 entschieden. „Uns war allerdings bewusst, dass S/4HANA bald als nächster Schritt kommen muss“, erinnert sich Florian Huesmann. Denn SAP ist Teil der unternehmensweiten Strategie, das System wird von sämtlichen zu Nintendo of Europe gehörenden Landesgesellschaften in den Beneluxstaaten, Deutschland, Polen und dem Vereinigten Königreich und Nintendo Iberia genutzt – alle arbeiten mit dem bei Syntax gehosteten On-Premises-System. Mit der Migration auf S/4HANA wollte das Unternehmen jetzt das technische Fundament für die Zukunft legen.

Erfahrener Partner für Brownfield-Migration gesucht

Vor der eigentlichen Ausschreibung hatte Nintendo eine Vorstudie zum S/4HANA-Umstieg im Sinn, um einen konkreten Gesamtüberblick über den zu erwartenden Aufwand zu erhalten. Die Wahl dafür fiel dank eines überzeugenden Angebots auf Syntax. Der IT-Dienstleister war als bestehender Hosting-Partner ohnehin sehr gut mit dem derzeit verwendeten SAP ECC vertraut und konnte Nintendo detaillierte Erkenntnisse zur Ausgangslage liefern.

Auf dieser Basis suchte Nintendo dann einen Migrationspartner, der sich vorzüglich mit SAP auskennt und eine breite Erfahrung mit der Umsetzung von Brownfield-Conversions vorweisen kann. „Wir wollten jemanden, dem wir nicht groß

erklären müssen, wo wir hinwollen, der uns einfach versteht. Zudem war es uns wichtig, dass der Partner von der Größe zu uns passt, damit genügend Ressourcen vorhanden sind und wir einen Ansprechpartner bekommen, der uns auch wirklich jederzeit zur Verfügung steht. Bei manchem Angebot sowohl von kleineren als auch größeren Dienstleistern haben wir schnell festgestellt, dass uns diese Flexibilität nicht geboten wird“, erklärt Florian Huesmann. Syntax hingegen überzeugte – mit seiner umfangreichen SAP-Expertise, den Vorkenntnissen des Systems, einem preislich starken Angebot und der Teampower, um das Projekt rasch zu starten, „Professionalität gepaart mit einer gewissen Hemdsärmeligkeit und kompetenten Beratern, die man auch spontan anrufen kann“, erklärt Florian Huesmann die Entscheidung zufrieden.

CUSTOMER STORY NINTENDO

Auf einen Blick

Branche: Entertainment
Standorte: Frankfurt am Main, Deutschland (Europazentrale)
Lösung: Brownfield-Migration auf SAP S/4HANA
Ergebnis: Erfolgreiche Migration ohne Downtime, erhöhte Effizienz und IT-Sicherheit.



Syntax hat sich insbesondere ausgezeichnet durch ein hohes Maß an Flexibilität, das war uns aufgrund unserer Unternehmensstrukturen sehr wichtig – plus eine sehr hohe Verlässlichkeit. Mit einem größeren oder kleineren Dienstleister wären wir nicht da angekommen, wo wir sind. Syntax war genau der Partner, der zu uns passt.

- Florian Huesmann

SAP Assistant Manager, Nintendo of Europe

Iterativer Ansatz und konsequente Teststrategie sorgen für mustergültigen Umstieg

Anschließend begannen die konkreten Vorbereitungen für die S/4HANA-Brownfield-Migration. „Wir hatten schon gute Grundvoraussetzungen geschaffen und bereits den ‚Business Partner‘ eingeführt sowie eine HANA-Datenbank im Einsatz“, betont Florian Huesmann. Die Migration basierte auf SAP Activate, der Projektmanagementmethodik von SAP. Für die technische Umsetzung folgten die Projektpartner einem iterativen Ansatz: Das bestehende SAP-System wurde auf einer Sandbox installiert und damit die Konvertierung zu S/4HANA geübt und wiederholt, um sukzessive schneller zu werden. Der erste Versuch dauerte noch rund zweieinhalb Wochen. Dann gab es im Monatsrhythmus neue Iterationen auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse. „Wir haben uns konsequent verbessert, haben Transporte angelegt, die nur noch automatisiert eingespielt werden mussten, und uns schließlich so gesteigert, dass die Konvertierung in ein Wochenende passte“, erinnert sich Florian Huesmann.

Denn nur so ließ sich eines der hochgesteckten Ziele bei der Konvertierung erreichen: keine Downtime für die Fachbereiche erzeugen. Eine zentrale Rolle spielte dabei die konsequente Strategie, mit einem Voll-Test sämtliche SAP-relevanten Prozesse mit den entsprechenden Vertretern aus den Fachbereichen zu prüfen. „120 Kolleginnen und Kollegen waren an diesem Test beteiligt, und wir haben es nicht nur geschafft, wirklich alle Test-Cases zu durchlaufen, sondern dank unseres schlagkräftigen Development-Teams auch hundert Prozent aller gefundenen Fehler zu beseitigen – vor dem eigentlichen Go-live“, berichtet Florian Huesmann. Und eine weitere Sorge – Stichwort: Schnittstellproblematik – ließ sich ebenfalls vorab ausräumen: Ein erfolgreicher Schnittstellentest mit den Lager-Dienstleistern, weiteren angebotenen Partnern und dem Clearing-Center trug dazu bei, dass die Experten von Syntax und Nintendo selbstbewusst in das Go-live-Wochenende gehen konnten.

Reibungsloser Go-live bei Zero-Downtime

Pünktlich um 16 Uhr an einem Freitagnachmittag wurde das System heruntergefahren, „und dann haben wir uns, orientiert an unserem definierten Ablaufplan, entschlossen an die Umsetzung gemacht“, so Florian Huesmann. „Und am Sonntag gegen 20 Uhr fand dann das letzte Meeting statt, in dem wir alle entschieden haben,

die Qualität sei gut und wir können damit live gehen.“ Am Montagmorgen um sechs Uhr konnten sich schließlich alle Mitarbeiter ganz normal ins System einloggen und weiterarbeiten – Ziel erreicht: Zero-Downtime. Und das System lief wie geschmiert.

Es folgte eine zweiwöchige Hypercare-Phase. Geplant waren tägliche Checkpoint-Termine, vorgefertigte Eskalationsszenarien, und auch SAP war als Qualitätspartner mit an Bord, ein Team stand 24/7 bereit. „Wir wussten natürlich nicht, was noch auf uns zukommen würde. Aber was hat uns erwartet? So gut wie nichts. Es hat nichts gewackelt und nichts gerumpelt“, erinnert sich Florian Huesmann zufrieden. „Das war schon sehr mustergültig.“ Es gab lediglich kleinere Bugs, die postwendend behoben waren. Und auch in den Folgemonaten kristallisierte sich heraus, dass die Umsetzung ein Rundum-Erfolg war. „Wir hatten unsere Sicherheitsnetze, die alle nicht zum Tragen gekommen sind. Hätten wir sie allerdings gebraucht und nicht gehabt, wäre uns das um ein Vielfaches teurer zu stehen gekommen – nicht auszudenken“, so Florian Huesmann. „Auch mit dem Wissen von jetzt würde ich es das nächste Mal genauso wieder machen.“

S/4HANA - eine Bandbreite an Möglichkeiten, zur Freude der Fachbereiche

Mit der Migration ist das Fundament für die Zukunft gelegt. Jetzt will Nintendo die Power von S/4HANA nutzen, gezielt Prozesse optimieren, neue Funktionen einführen und auch den Umstieg auf Fiori-Transaktionen deutlich erhöhen. „Ein großer Erkenntnisgewinn im Rahmen der S/4HANA-Einführung war aber auch, dass – glücklicherweise – viel im neuen System gleich geblieben ist“, betont Florian Huesmann. „So wussten wir vor dem Projekt noch nicht genau, ob wir durch die neuen Fiori-Transaktionen statt unserer bisher genutzten GUI-Transaktionen vielleicht unser ganzes Team auf ein Training schicken müssen, damit sich alle in den neuen Oberflächen zurechtfinden.“ Das war jedoch nicht der Fall. Und hier kam Nintendo nicht zuletzt der gewählte Brownfield-Ansatz zugute, der es ermöglichte, nur an bestimmten Stellen Neuerungen einzuführen und viele andere Prozesse vorerst wie gehabt weiterlaufen zu lassen. „Deshalb können wir diesen Wandel und das Change Management in der Geschwindigkeit gestalten, wie wir das wollen. Dort, wo es sinnvoll ist, haben wir jetzt schon Fiori, und unsere Key-User sind entsprechend trainiert – beispielsweise in Finance“ so Florian Huesmann. Eine weitere Neuerung: Der MAP-Lauf, der jede Nacht

stattfindet, soll demnächst beschleunigt werden – von bisher mehreren Stunden auf Echtzeit. „Daran erkennt man schon, welches Potenzial hier schlummert, aber das wollen wir eben sehr reguliert zum Einsatz bringen“, so Florian Huesmann. Die Fachbereiche sind ebenfalls sehr zufrieden mit der Umstellung und die Nachfrage nach neuen Tools von SAP, die nur noch unter S/4HANA laufen, steigt, wie etwa Sustainability und Carbon Footprint Management – Themen, die bei Nintendo of Europe eine immer größere Rolle spielen. Mit S/4HANA ist der technische Grundstein gelegt, der eine Bandbreite an Möglichkeiten eröffnet, und es konnten bereits verschiedene weitere Prozesse beschleunigt werden. Die Akzeptanz ist durchweg gut und als Nächstes soll ein Innovationsprojekt folgen, um die Potenziale von S/4HANA vollständig auszunutzen.

„Augenmerk auf die Transporte legen“

Ein Erfolgsfaktor für das Projekt waren die gute Planung, die konsequente Umsetzung und insbesondere der iterative Prozess. „Wir haben rund ein Jahr gebraucht – hätten es aber auch rascher schaffen können. Durch die regelmäßigen Wiederholungen hatten wir intensive Learnings und konnten ausgiebig testen, uns stetig verbessern, Vertrauen – auch bei den Kollegen und dem Management – aufbauen und wirklich reibungslos umsteigen“, erklärt Florian Huesmann. Diese Überzeugung ließ auch den Fachbereich ruhig schlafen, der sich eine Woche nach dem Go-live direkt um den ersten Monatsabschluss kümmern musste.

Als unerwartet aufwendig erwies sich im Projekt das Handling der Transporte. „Ich kann jedem SAP-Kunden nur brennend empfehlen, bei ihrem S/4-Konvertierungsprojekt von Anfang an viel Augenmerk darauf zu legen“, erklärt Florian Huesmann. „Genau hinschauen, Transporte bündeln und doppelt und dreifach kontrollieren, damit nichts verloren geht. Hier würde ich raten, von Anfang an einen Transportation-Manager einzusetzen, der sich – bei einem iterativen Prozess – darum kümmert, dass Fehler nicht mehrmals auftreten können, die eigentlich schon gelöst sind.“

Syntax überzeugt

Jetzt läuft S/4HANA völlig rund, und Syntax sorgt für das Hosting und unterstützt das Basisteam unter anderem bei Kernel Updates sowie Security Patches. „Obwohl wir uns während des Projekts – unter Covid-Bedingungen – kein einziges Mal persönlich getroffen haben und alles remote ablief, war allen Beteiligten sehr schnell bewusst, dass wir uns aufeinander verlassen können“, so Florian Huesmann. „Wenn wir etwas dringend brauchten, mussten wir uns nicht erst groß über Change Requests oder Kostenänderungen unterhalten, sondern konnten die bestehenden Probleme lösen und wurden uns dann im Nachgang auch immer schnell einig. Das war jederzeit fair und auf Augenhöhe.“ Das erste Mal persönlich trafen sich die die Projektteams von Nintendo und Syntax, nachdem das Projekt abgeschlossen war, auf der Go-live-Party. „Ein großes Lob an alle Kollegen sowohl von Syntax als auch von Nintendo, dass wir das zusammen – remote – so hinbekommen haben. Das Projekt wurde auch hier intern als großer Erfolg gesehen. In Time, in Budget, in höchster Qualität – das stimmt natürlich alle sehr zufrieden.“

Über Nintendo of Europe

Die Nintendo Co. Ltd. (Kyoto, Japan) hat über ihre Konsolen- und Softwareprodukte weltweit bekannte Ikonen der Videospieldkultur erschaffen, darunter Mario™, Donkey Kong™, The Legend of Zelda™, Metroid™, Pokémon™, Animal Crossing™, Pikmin™ und Splatoon™.

Das Firmenziel von Nintendo ist es, einzigartige und intuitive Unterhaltungserlebnisse für alle zu produzieren. Dazu zählen die Produktion und Vermarktung von Spielkonsolen wie denen der Nintendo Switch™-Familie, die Entwicklung von Smart-Geräte-Apps und die Zusammenarbeit mit Partnern an weiteren Unterhaltungsformen wie visuellen Inhalten und Freizeitparks.

Nintendo hat weltweit mehr als 5.5 Milliarden Videospiele und über 800 Millionen Konsolen verkauft. Seit der Veröffentlichung des Nintendo Entertainment Systems™ vor über 30 Jahren bis heute ist es Nintendos Bestreben, mithilfe einzigartiger Spielerlebnisse ein Lächeln auf die Gesichter von Menschen aus aller Welt zu zaubern. Die Nintendo of Europe GmbH, ein Tochterunternehmen mit Sitz in Frankfurt am Main, dient als Zentrale für Nintendos Europageschäft.



Über Syntax

Syntax bietet ein breites Spektrum an Technologie-lösungen, zuverlässige Professional Services, umfassende Beratungsleistungen sowie bewährte Application Management Services – damit die geschäftskritischen Cloud-Anwendungen der Kunden jederzeit performant, zuverlässig und zukunftsorientiert arbeiten.

Mit 50 Jahren Erfahrung, 700+ Kunden und mehr als 2.700 Mitarbeitern weltweit verfügt Syntax über fundiertes Knowhow bei der Implementierung und dem Management von Multi-ERP-Installationen in geschützten privaten, öffentlichen oder hybriden Umgebungen. Syntax arbeitet eng mit SAP, Google, AWS, Microsoft und anderen führenden Technologieanbietern zusammen, um zu gewährleisten, dass die Anwendungen der Kunden nahtlos und sicher funktionieren – als solide Basis für unternehmensweite Innovationskraft.

Weitere Informationen unter syntax.com/de-de

