

# 以遊戲改變世界之推手

## 任天堂



授課教授: 林達榮 博士

組員: 陳春霖 69533009

黃政毅 69533031

蔡依芳 69533018

陳漢鵬 69533020

宋為農 69633030

**Nintendo®**

# 大綱

遊戲業之發展歷程

wii之公司簡介

wii之產品介紹

wii之競爭對手

wii之財務分析

START  
OPTIONS  
EXIT



# 遊戲業之發展歷程



2003年  
微軟推出XBOX

1995年  
SONY推出PS

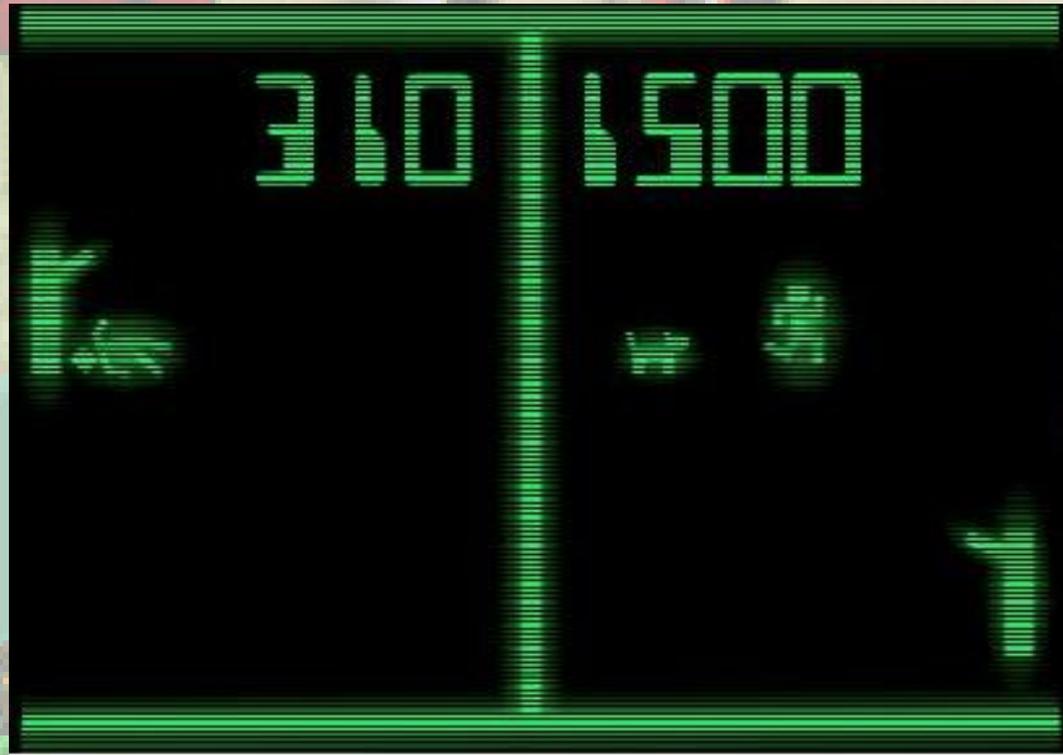
1983年  
任天堂推出「紅白機」、  
SEGA推出「GAMEBOY」

1972~1983年  
ATARI時代，推出大台遊戲機  
及電視遊戲機

2006年  
任天堂推出Wii

Nintendo®

👉 1972年，ATARI公司推出第一台平台式的大型遊戲機---「PONG」



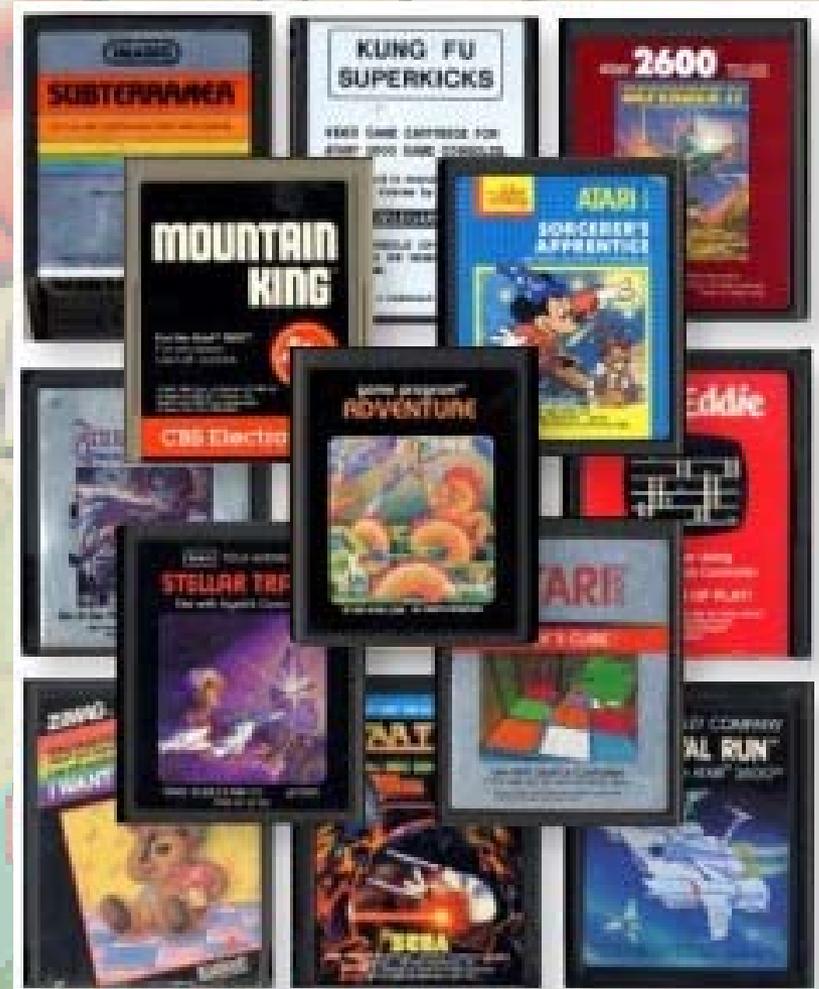
👉 ATARI發售了「PONG」的家庭版遊樂器  
「奧德賽」而創下了新紀錄

👉 在出廠時就把遊戲的ROM（唯讀記憶體）  
做在機器內，也就是無法灌遊戲的單一目的  
的機器



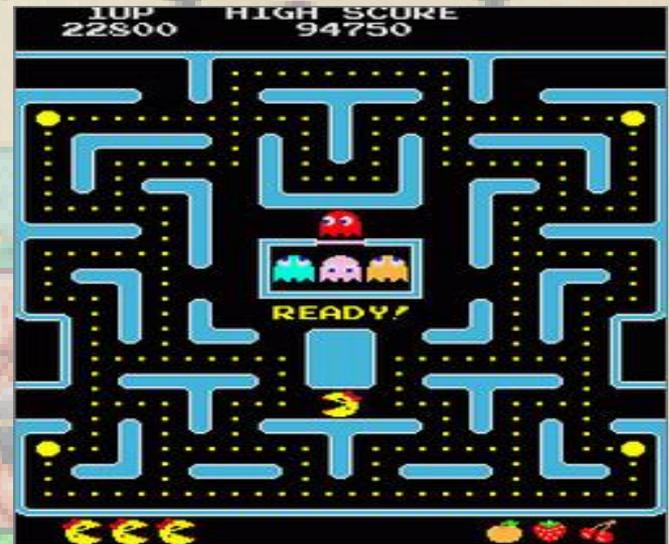
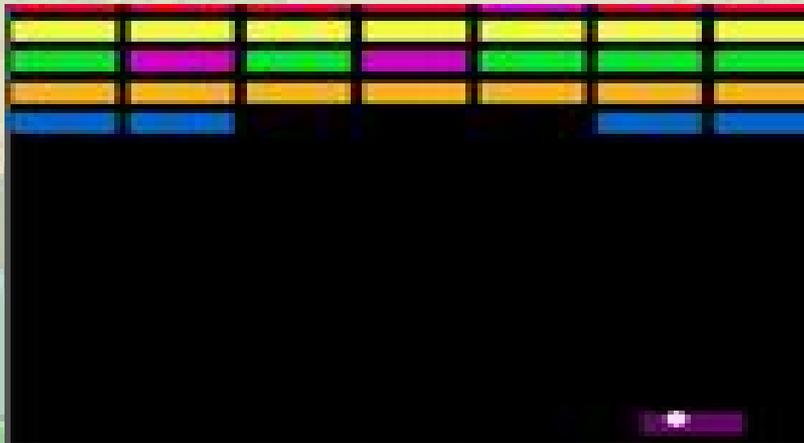
👉 ATARI再度推出「ATARI2600」，在一片遊戲機的戰爭中，成為了最後的市場霸主





❓ 1973年ATARI進入日本市場，在台灣並未上市

❓ 真正讓遊戲文化普及到世界的遊戲，是76年發售的「打磚塊」，同期有「小蜜蜂」或「小精靈」



🗝️ ATARI似乎是得意忘形得太過頭，放縱遊戲軟體商大量生產粗劣的遊戲軟體。只花了一年，ATARI的遊戲機從最熱門的商品變成了乏人問津的庫存

🗝️ ATARI日本分公司便由當時經營百貨公司屋頂遊樂設施的「中村製作所」來接手

👉 ATARI日本分公司的責任就是開發大型電玩，而他們也作的非常不錯----他們現在叫NAMCO。其中的代表作為「實感賽車」、「鐵拳」跟「刀魂」



START  
OPTIONS  
EXIT

Nintendo®

自1983起，先後出現了任天堂之「紅白機」、「SEGA之「gameboy」、SONY之「PS、PS2、PS3」、微軟之「XBOX」，最後，在2006年，任天堂推出「Wii」，打破傳統玩法，開創遊戲新時代



# 任天堂-紅白機



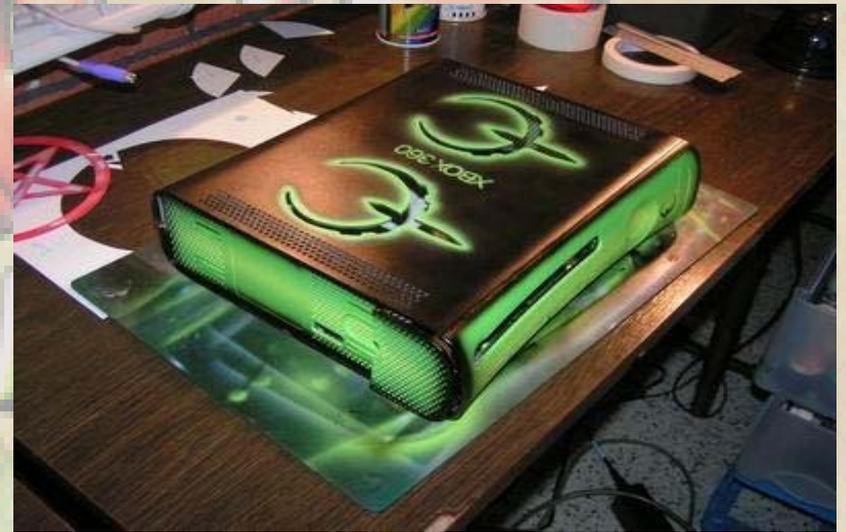
# SEGA-Game boy



# SONY-PS、PS2、PS3



# 微軟-XBOX



# 任天堂-Wii



# 任天堂

## 遊戲可以改變世界



# 任天堂背景介紹

 美國 Business Week 公佈 2007 全球品牌價值排行  
(排名前百名的日本企業有 8 家)

Toyota(7), Honda(19), SONY(26)  
Canon(35), Nintendo(51),  
Panasonic(77), Nissan(90),  
Lexus(92)



2007年全球百大品牌排行榜前十名

2007 Rank	2006 Rank	Brand	Country of origin	2007 Brand Value (\$m)	Change in brand value
1	1	Coca-Cola 	US	65,324	-3%
2	2	Microsoft 	US	58,709	3%
3	3	IBM 	US	57,091	2%
4	4	GE 	US	51,569	5%
5	6	Nokia 	Finland	33,696	12%
6	7	Toyota 	Japan	32,070	15%
7	5	Intel 	US	30,954	-4%
8	9	McDonald's 	US	29,398	7%
9	8	Disney 	US	29,210	5%
10	10	Mercedes 	Germany	23,568	8%

上市公司

公司類型

東証 1 部：7974

NASDAQ：NTDOY

成立時間

1889 年 9 月 23 日

總部地點

日本京都府京都市南區上鳥羽鉾立町  
11-1

重要人物

岩田聰（社長）

宮本茂

山內溥

橫井軍平

產業

電視遊樂器

產品

花札、彩色電視遊樂器、Game & Watch、紅白機、Game Boy 系列、超級任天堂、任天堂 64、GameCube、任天堂 DS、Wii 等

年營業額

78 億美元（2006 年）

淨利

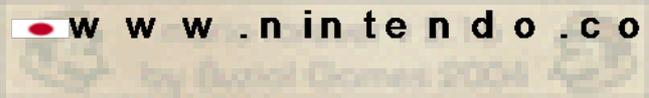
14 億美元（2006 年）

員工數

3,013 人（2006 年）

網站

[www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp)

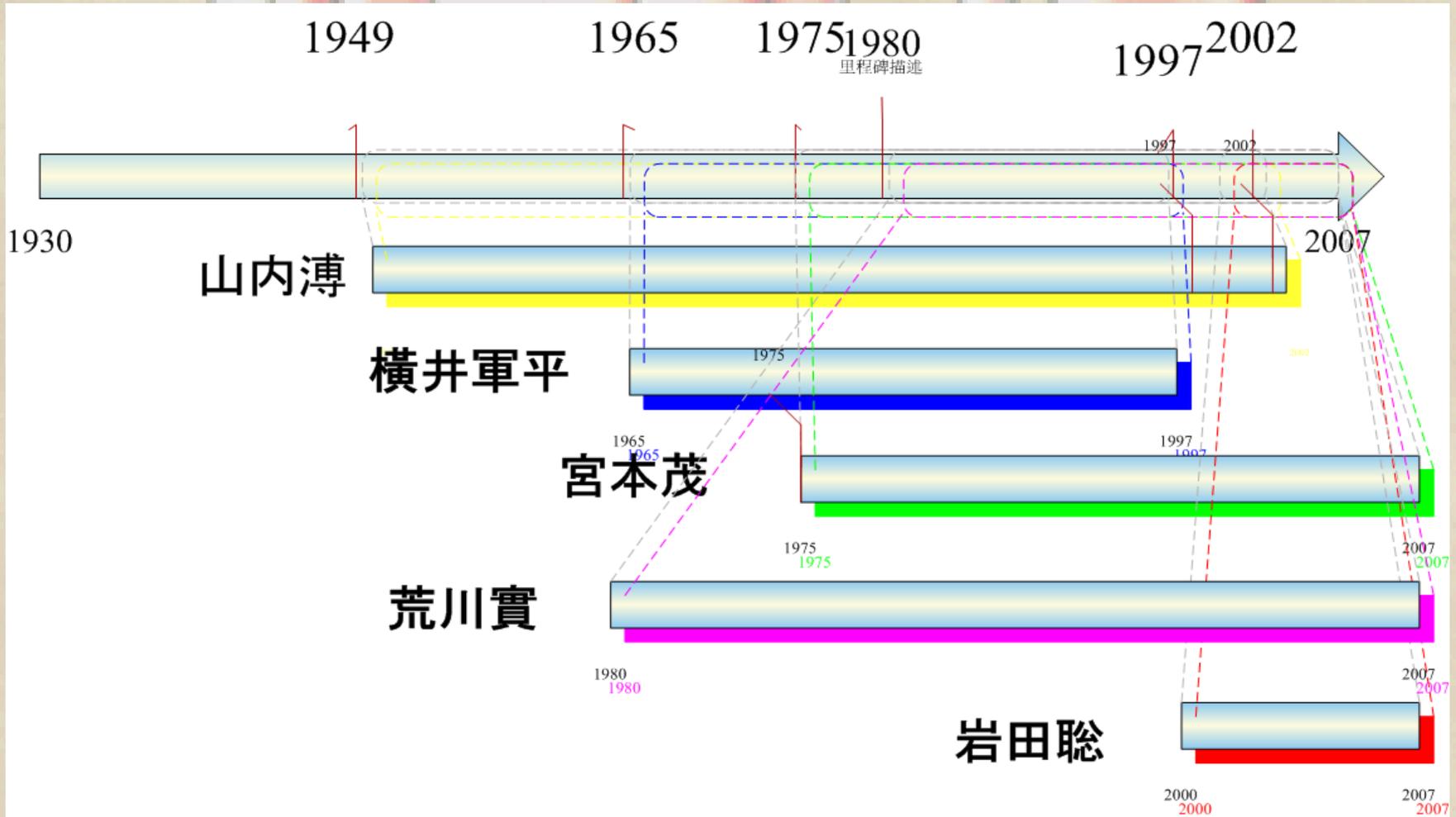


# 任天堂1889年創立

 任天堂，於1889年9月23日成立，起初是一間由山內房治郎創立小公司，專門製造一種名為花札的日本手製紙牌。任天堂（Nintendo）的解釋是「謀事在人，成事在天」



# 任天堂世代的開創者



# 遊戲教父-山內溥

- 1949-2002 (22歲)擔任家族事業（花札）社長
- 永遠在追求與眾不同,自由發想,柔軟思考
- 1959推出迪士尼卡通撲克牌
- 1997首度進軍電視遊戲市場，和三菱電機合作推出TV Game6 &TV Game15，熱銷100萬台
- 調整用人策略進用理工人才，進行轉型，並進用橫井軍平



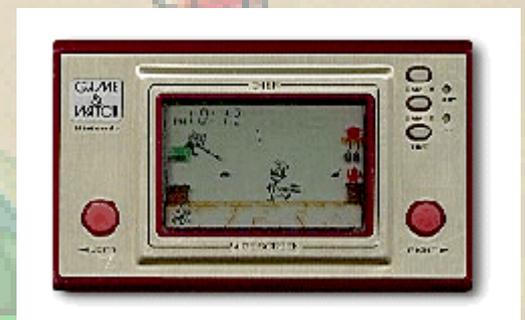
# Game Boy之父-横井軍平(1941-1997)

- 🍄 1969年，任天堂建立了遊戲部門。隨後多年，任天堂出產數款成功的玩具和遊戲，其中最著名的光線槍和超級怪手（一種輔助臂玩具）
- 🍄 1980年發售Game & Watch，一年內賣出1400萬台把淘汰的技術變成暢銷品，並設計十字鍵，為日後紅白機所承襲



# 遊戲的魔術師 — 宮本茂

- 🍄 1983年7月任天堂推出FC遊戲機（中港台通稱為紅白機，歐美地區稱NES）這是首次嘗試於卡帶式的電視遊戲平臺。這個系統非常成功，兩個月內售出超過50萬部
- 🍄 將危機化為轉機 — Popeye & Bruto & Olive 英雄救美的故事
- 🍄 為遊戲產業設立標竿
- 🍄 1998年，遊戲名人堂的得主（代表作品 — 超級瑪利歐及薩爾達傳說）



# 荒川實



荒川實是日本任天堂總公司社長山內溥的女婿，也是任天堂在美國能席捲市場的大功臣，因為他擅長英文頭腦清晰，28年前受命在美國成立任天堂分公司，將任天堂培養成北美遊戲霸主，功高勞苦，已於2002年退休。



大作至上主義，拯救N64，並注重商品的包裝、大量的宣傳費用



# 岩田聰

- 🍄 出身於北海道札幌市  
；日本任天堂社長
- 🍄 2000年入社、2002年  
擔任社長
- 🍄 遊戲開發軟體公司-  
HAL研究所社長
- 🍄 顛覆傳統，不陷入複  
雜的技術爭辯
- 🍄 以身體玩遊戲，把運  
動場搬到客廳
- 🍄 Wii fit 再次擴大遊戲  
定義





# 任天堂之產品演進



Nintendo®



mario forever v 2.16  
by Buxol Games 2004



# 產品介紹

☆ 1889

日本京都，出產和銷售一種稱為花札（Hanafuda）的紙牌遊戲



☆ 1959

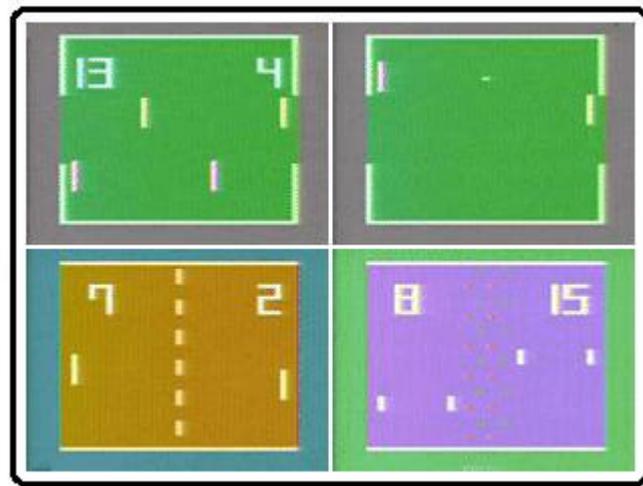
正值東京舉辦奧運會期間，大力推銷它們的紙牌產品，得到了迪士尼公司的注意，並和迪士尼建立了合作關係，以生產迪士尼卡通形象的撲克牌展開全球性銷售

# 產品介紹

★ 1977

任天堂與三菱合作，聯合推出電視遊戲平臺 *Color TV Game 6*，收藏著6個簡單版本的網球遊戲

任天堂推出數款成功的電視遊戲平臺，包括進階版本的 *Color TV Game 15*，遊戲包括賽車遊戲



# 產品介紹

★ 1980

任天堂開始設計液晶掌上型電玩 *Game & Watch*，簡單易上手的特性，當時風靡了全球

silver



wide



multi



tabletop



micro vs



crystal

# 產品介紹

★ 1983

任天堂推出FC遊戲機 (Family Computer)，在當時令人驚豔的畫面表現，加上本身研發的遊戲如瑪琍兄弟等大受歡迎，使Famicom在激烈的競爭中勝出，成為全球主流電視遊樂器，奠定任天堂今日在遊樂器市場的地位



Nintendo®

# 產品介紹

★ 1989

推出 *Game Boy* 遊戲機，隨機附上俄羅斯方塊卡帶

*Game Boy* 的銷售非常良好，最後成為最佳銷量的攜帶型遊戲機



# 產品介紹

☆ 1990-1992

超級任天堂 (Super Famicom), 簡稱SFC

1991年8月, 超級FC遊戲機於美國推出, 並取名為 "SNES"

1992年亦於歐洲推出



超級任天堂日本版



超級任天堂北美版



超級任天堂歐洲版

# 產品介紹

★ 1995

任天堂在日本推出了 *Virtual Boy*

由於 *Virtual Boy* 的失敗，最終於短短一年的時間，停止了 *Virtual Boy* 所有的開發計劃



★ 1996

*NINTENDO 64* (N64) 於日本推出，並帶來很大的成功

因缺少遊戲軟體的配合，N64的暢售數個星期後便告終止



# 產品介紹

★ 2001

9月時，任天堂於日本推出電視遊戲機 *Game Club*

任天堂首次使用光碟做為遊戲媒介的主機，光碟是與 Panasonic 共同研發的特殊8公分DVD，容量約1.5G

與此主機同世代的還有，索尼公司的PlayStation 2、世嘉公司的Dreamcast以及微軟公司的Xbox

發售情況：因遊戲少、數據機要另外購入等因素，銷量並未能勝過PS2與XBOX等同期主機



# 產品介紹

★ 2004

*Nintendo DS (NDS)*

雙屏幕（下方為觸控式螢幕）

麥克風（聲音輸入裝置）

網路通信

無線通信

雙卡帶插槽



# 產品介紹

★ 2006

「Nintendo Revolution」的新主機名稱為「Wii」

Wii屬於第七世代家用遊戲機，同時期的競爭對手是微軟的Xbox 360及Sony的PlayStation 3

前所未見的控制器使用方法、懷舊主機遊戲軟體販賣下載、運用網路的功能及各項服務





# 次世代主機大比拼



Nintendo®

mono forever v 2.1.6  
by Buxol Games 2004

# 次世代主機主要業者

🌻 過去幾年次世代主機主要業者：微軟新力任天堂

🌻 微軟 — Xbox360

🌻 新力 — PS3

🌻 任天堂 — Wii



# 新力-PS3

- 🌻 IBM、新力、東芝三社達成共識，共同開發次世代遊戲機的處理器
- 🌻 於2006年11月相繼在日本、台灣、香港及美國地區發售
- 🌻 全球統一的營銷口號是：PLAY BEYOND、「超越玩樂」

Nintendo®



mona forever v 2.16  
by Rustal Games 2004



# PS3宣傳影片



# PS3競爭優勢

- 🌻 支援PS2PS遊戲軟體購買一機卻享有可完三機的功能及獨特的 PS3 + PSP 無線網路遠端連動功能「遙控遊玩」
- 🌻 新力電腦娛樂於2007年9月20日發佈的新型控制器，結合了六軸感應及震動功能增加臨場感
- 🌻 多核心運算處理能力畫面呈現超感動

Nintendo®

Mario Forever v 2.1.0  
 by Rustal Games 2004

# PS3競爭優勢

- 🌻 一台主機上可以登錄多名使用者資料
- 🌻 PS3的主畫面所採用的介面，就是在PSP與PSX的選單畫面中曾經登場過的「跨媒體工作列」
- 🌻 可以欣賞到支援FULL HD解析度得Blue-ray光碟的影片或一般DVD影片

Nintendo®

# PS3競爭優勢

- 🌻 將硬碟納入標準配備，提供大容量儲存空間
- 🌻 PSN 服務採免費方式，玩家要註冊成為 PSN 會員，或是要在遊戲中進行連線對戰
- 🌻 整合遊戲與影音數位內容下載的 PLAYSTATION Store 賣場

Nintendo®

# 微軟-Xbox360

- 🌻 於2005年11月22日開始在北美地區發售，其後擴展至歐洲及日本地區
- 🌻 全球定位家用視頻遊戲主機
- 🌻 穩佔先機服務第一



# Xbox360宣傳影片



# Xbox360競爭優勢

- 🌻 規劃完善功能齊備
- 🌻 啟動了針對寬頻連線環境所設計的付費會員制專屬網路連線服務
- 🌻 系統功能充分整合 強化網路社群互動機制
- 🌻 整合跨 Xbox 360 與 Windows 遊戲平台的連線功能

# Xbox360競爭優勢

- 🌻 提供數位內容販售全新管道的 Xbox LIVE 賣場
- 🌻 跨足數位影音下載服務 提供電視與電影的付費下載
- 🌻 LIVE 無所不在的 實現全玩家共治（製）共享的遊戲民主國
- 🌻 根據各國文化提供適合各地方的遊戲

# 次世代主機比較表

項目 \ 機型	PS3	X-BOX360	Wii
遊戲數量	次之	最少	發展電玩的經歷最久，故最多
畫面及聲音	多注重於畫面、聲音及遊戲的真實感，但全家無法同樂		畫面、聲音及遊戲的真實感稍嫌不足，但全家可一起同樂
搖桿	如PS2的傳統型搖桿(新增了可感應左右傾斜、前後傾斜、左右搖擺等3種姿勢的功能)	普通型搖桿(手握的部份較小，握久會稍嫌不適)	幾乎可以感應所有動作的遙控器——Wiimote
遊戲風格	「人類沒落之日」——偏向冒險或解謎的遊戲	「機戰傭兵 4」——多偏向美式，並支援連線對戰	「超級猴子球派對大集合」——偏向日式，適合全年齡層與全家同歡
價格	13500元	10240元	6750元



# MAJOLICA

# FOREVER

## 任天堂財務分析

C START  
OPTIONS  
EXIT

Nintendo®



mario forever v 2.16  
by Daniel Gomez 2004



# 任天堂的財務分析

❓ 任天堂的股價

❓ 任天堂的財報

◆ 收入

◆ 軟體銷售量

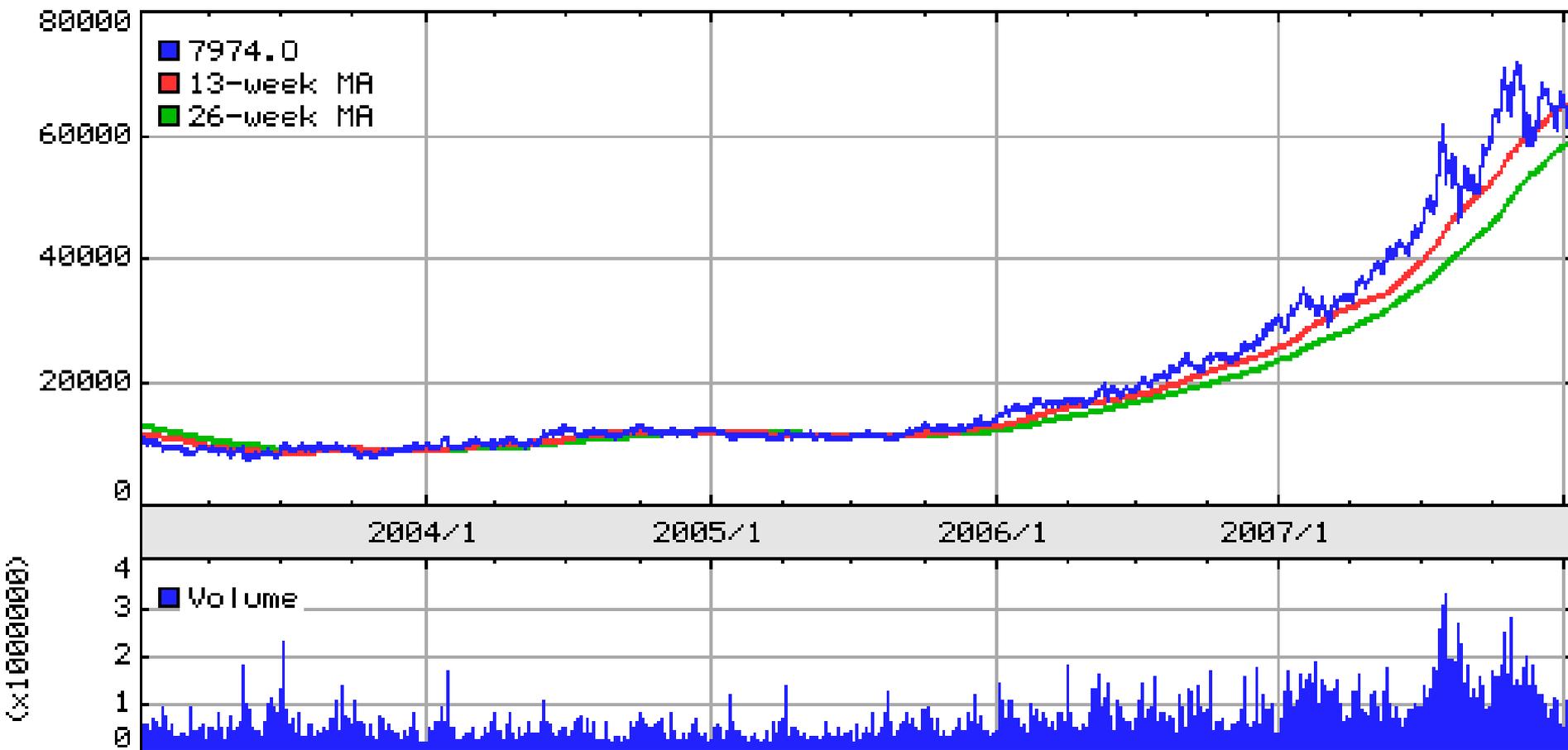
❓ 新力與任天堂財務分析比較

MAJOLIC  
FOREVER

START  
OPTIONS  
EXIT

# 任天堂的股價-五年期

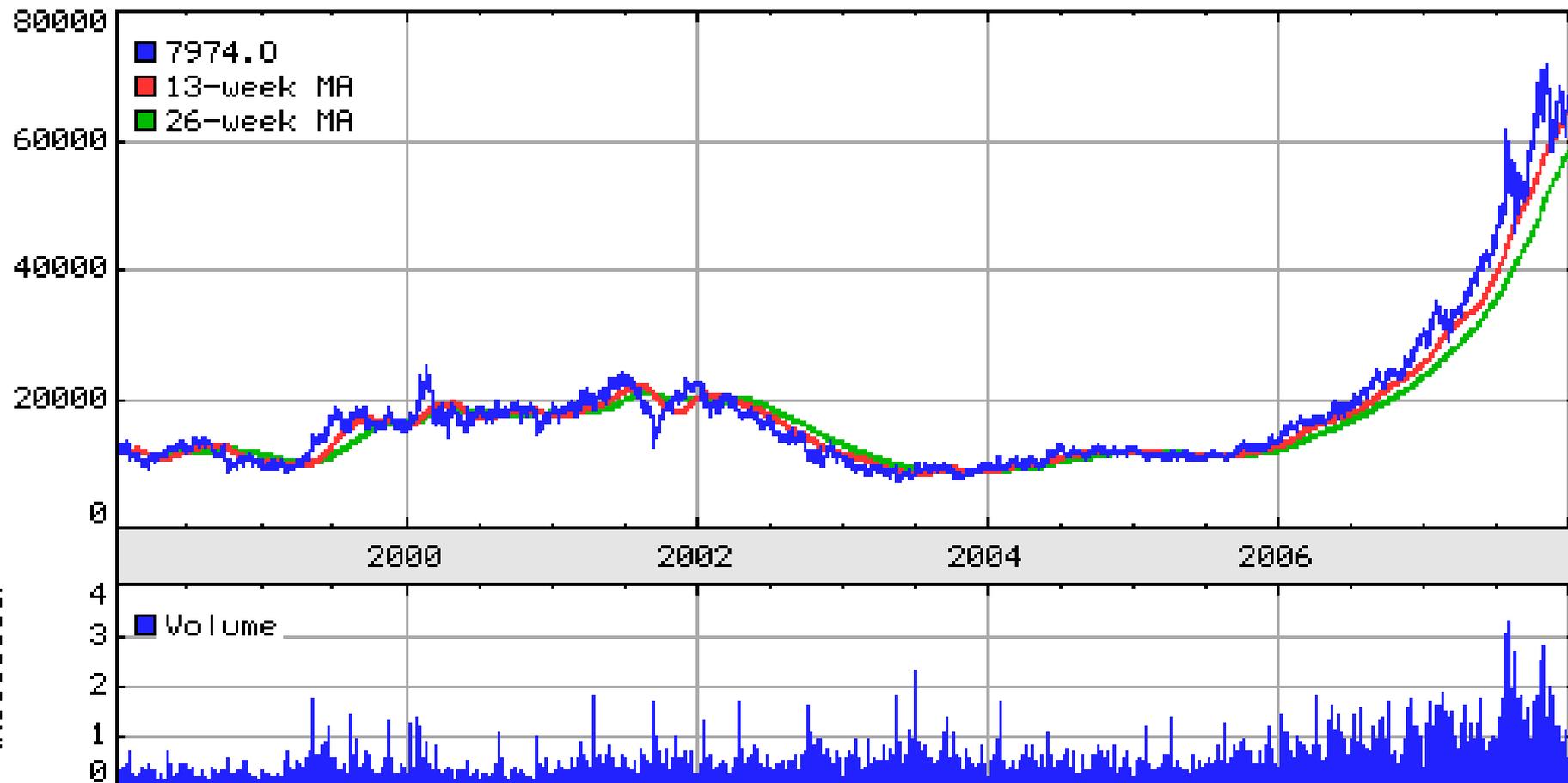
Nintendo Co.Ltd.  
2008/1/7



Copyright (C) 2008 Yahoo Japan Corporation.

# 任天堂的股價-十年期

Nintendo Co.Ltd.  
2008/1/7



Copyright (C) 2008 Yahoo Japan Corporation.

# 任天堂的財報-收入

July 25, 2007



Nintendo Co., Ltd.  
11-1 Kamitoba hokotate-cho,  
Minami-ku, Kyoto 601-8501  
Japan

## 1. Consolidated Results for the Three Months Ended June 2006 and 2007, and Year Ended March 2007

### (1) Consolidated operating results

(Amounts below one million are rounded down)

	Net sales		Operating income		Income before income taxes and extraordinary items		Net income	
	million yen	%	million yen	%	million yen	%	million yen	%
Three months ended Jun. 30, '07	340,439	160.0	90,631	214.7	131,449	302.3	80,251	416.0
Three months ended Jun. 30, '06	130,919	85.2	28,802	667.1	32,670	52.8	15,551	10.2
Year ended Mar. 31, '07	966,534	-	226,024	-	288,839	-	174,290	-

	Net income per share
	yen
Three months ended Jun. 30, '07	627.45
Three months ended Jun. 30, '06	121.58
Year ended Mar. 31, '07	1,362.61

# 任天堂的財報-硬體銷售量

硬件出貨量						
平台名稱	2007年~9月				2006年度	累計
	日本	北美	其他	合計		
Wii	167 萬台	309 萬台	257 萬台	733 萬台	584 萬台	1317 萬台
DS	368 萬台	432 萬台	535 萬台	1335 萬台	2356 萬台	5364 萬台
NGC	0 萬台	8 萬台	0 萬台	8 萬台	73 萬台	2166 萬台
GBA	7 萬台	55 萬台	39 萬台	102 萬台	434 萬台	8048 萬台
(其中GBASP)	0 萬台	54 萬台	36 萬台	90 萬台	369 萬台	4282 萬台

# 任天堂的財報-軟體銷售量

軟體出貨數

平台名稱	2007 年~9 月				2006 年度	累計
	日本	北美	其他	合計		
<b>Wii</b>	577 萬本	1900 萬本	1220 萬本	<b>3697 萬本</b>	2884 萬本	<b>6581 萬本</b>
<b>NDS</b>	2001 萬本	2440 萬本	3109 萬本	<b>7550 萬本</b>	1 億 2355 萬本	<b>2 億 5948 萬本</b>
NGC	6 萬本	166 萬本	14 萬本	195 萬本	1680 萬本	2 億 774 萬本
GBA	22 萬本	487 萬本	129 萬本	638 萬本	3853 萬本	3 億 7263 萬本



# 新力與任天堂財務分析比較

年代	新力			任天堂		
	銷售額	營業利益	大事紀	銷售額	營業利益	大事紀
1999	6547	773		5306	1450	GBA
2000	6609	511	PS2	4625	847	
2001	10037	829		5549	1192	NGC
2002	9550	1127		5041	1001	
2003	7802	676		5148	1077	
2004	7298	432	PSP	5152	1115	
2005	9586	87		5092	903	
2006	10168	2323	PS3	9665	2260	Wii
2007	4400	1258		6949	1888	

# 日商總資產排名

排名	公司
1	豐田 26.82萬億日元
2	三菱UFJ 14.55萬億日元
3	瑞穗FG 10.07萬億日元
4	佳能 9.26萬億日元
5	任天堂 8.63萬億日元
11	SONY集團

# 參考資料來源

- ❑ 改變世界的任天堂-百年企業如何創造出億兆商機  
李世暉著；商周2008.2出版  
任天堂傳 <http://blog.yam.com/f0316/article/2240799>
- ❑ Wikipedia 任天堂  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82>
- ❑ 任天堂公司網頁  
<http://www.nintendo.co.jp/>
- ❑ 任天堂Wii公司網站  
<http://wii.com/>
- ❑ Game&Watch  
<http://boneash.oldgame.tw/GameWatch/gamewatch.html>
- ❑ E天下網站  
<http://www.techvantage.com.tw/content/016/016146.asp>
- ❑ 電視遊戲新聞  
<http://hk.games.yahoo.com/071024/286/2i3xa.html>

# Mario FOREVER

*Thanks for your attention.*

OPTION

EXIT

**Nintendo®**



mario forever v 2.16  
by Daniel Gomez 2004

