



SUPER



TM

Nintendo.

玉澤 薫  
西川 幹浩  
森 智志



© 1992 Nintendo

# 本日の発表内容

## 他社との比較

① Microsoft

② SONY

## 今後の販売手法

# マイクロソフト社との比較

マイクロソフトが開発した  
家庭用ゲーム機



2001年11月15日  
Xbox発売



2005年11月22日  
Xbox 360発売



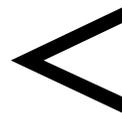
**Xbox 360**

**高性能なので  
臨場感あふれ  
るゲームがで  
きる**

**Wii**

**性能は高くはな  
いが簡単にでき  
るゲームが多い**

**もともとゲームが好き  
な人がターゲット**



**ゲームをしてこなかった  
人がターゲット**

# オンラインサービス

マイクロソフト

Xbox Live

任天堂

WiiConnect24

Wiiチャンネル

バーチャルコンソール

# Xbox Live

**オンラインプレイ**

**ボイスチャット**

**ダウンロードコンテンツ**

**PCでもXbox Liveを利用可能**

# Wii

WiiConnect24

24時間様々なデータ  
を送受信する

バーチャルコンソール

過去に発売された  
ゲームを有料で配信

Wiiウェア

インターネット限定  
の新作ソフトの販売

Wiiチャンネル

新たな機能を追加

# Xbox 360

オンライン対戦  
でほかのプレイ  
ヤーと協力・対  
戦するようなソ  
フトが多い

ネットを通じてゲーム  
をプレイする

# Wii

ファミリー向けの  
ソフトが多い

ネットを使い友達と  
通信

# 競合他社との比較

## [SONY編]



VS



# 製品

価格

記憶容量

高画質さ

映像ソフトの対応

商品名	Wii	PS3 60GB	PS3 20GB
価格	2万5000円	5万4980円	4万4980円
記憶媒体	内蔵メモリ 512MB	HDD 60GB	HDD 20GB
コントローラ	乾電池	充電池内蔵(同梱のUSBケーブルで充)	充電池内蔵(同梱のUSBケーブルで充)
後方互換性	GC完全互換*1+バーチャルコンソール(FC・SFC・N64)*2	PS/PS2互換+ゲームアーカイブス	PS/PS2互換+ゲームアーカイブス
ダウンロードゲーム	Wiiウェア、バーチャルコンソール(メガドライブ・マスターシステム・ネオジオ・PCE・MSX)*3	パッケージソフトのDL販売、体験版、ゲームアーカイブス	パッケージソフトのDL販売、体験版、ゲームアーカイブス
ネットワーク	無線LAN(オプションで有線LAN対応)	有線LAN・無線LAN	有線LAN
ケーブル	AVケーブル	AVケーブル、LANケーブル	AVケーブル、LANケーブル
最大解像度	480p/480i	1080p/1080i	1080p/1080i
対応映像ソフト	なし	DVD(アプコン機能つき)、BD	DVD(アプコン機能つき)、BD

容量の差

最大解像度の違い

対応映像度の違い

すべてPS3が優位

開発思想の違い

Wii

みんなが楽しめるゲーム機

VS

PS3

家庭用のマルチメディア機

# マーケットセグメンテーション

性別軸

男性

女性

ブルーオーシャン戦略

ゲーム業界が手をつけられていないセグメント

ゲームをする年代

任天堂が得意とするセグメント

ゲーム市場

60歳以上

60歳未満

50歳未満

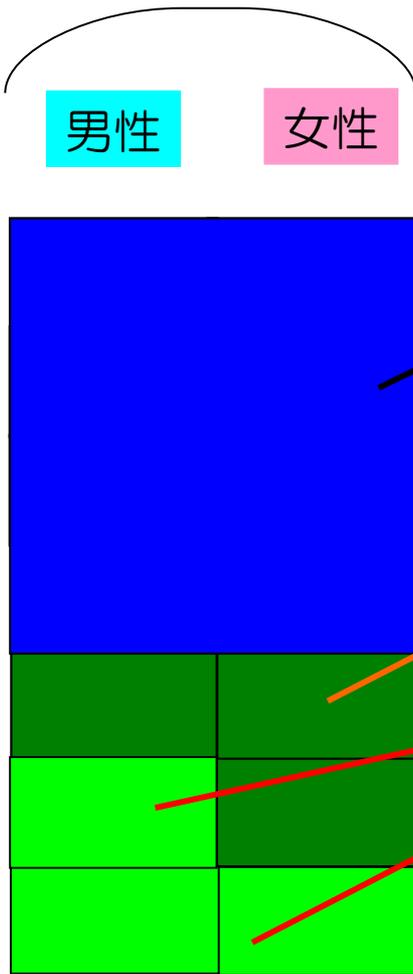
40歳未満

30歳未満

20歳未満

10歳未満

年齢軸



# 価格・発売時期

ゲーム市場の特性

発売当初から次第に下がる販売量

発売当初に機種本体の普及のカギ

- ✓ 競合に比べ安い価格
  - ✓ 市場に大きなインパクト
  - ✓ ターゲット層が手を取りやすい価格

# プロモーション

それでは実際のCMをご覧ください

Wii.

家族・主婦層などがゲームしている

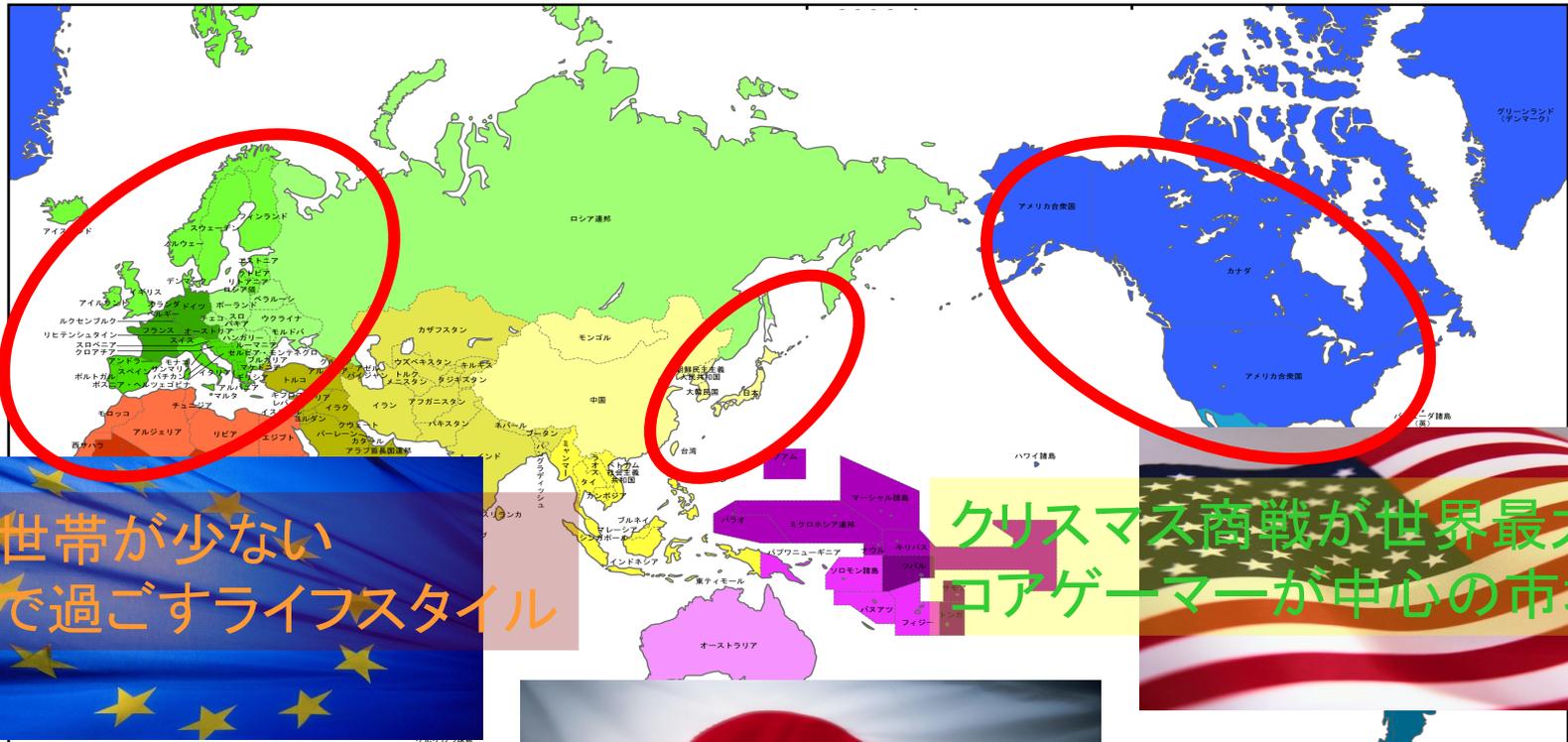
開発思想と一致



ゲームのきれいさ・高性能さをアピール

開発思想とずれ

# 3大市場の特性



単身世帯が少ない  
家族で過ごすライフスタイル

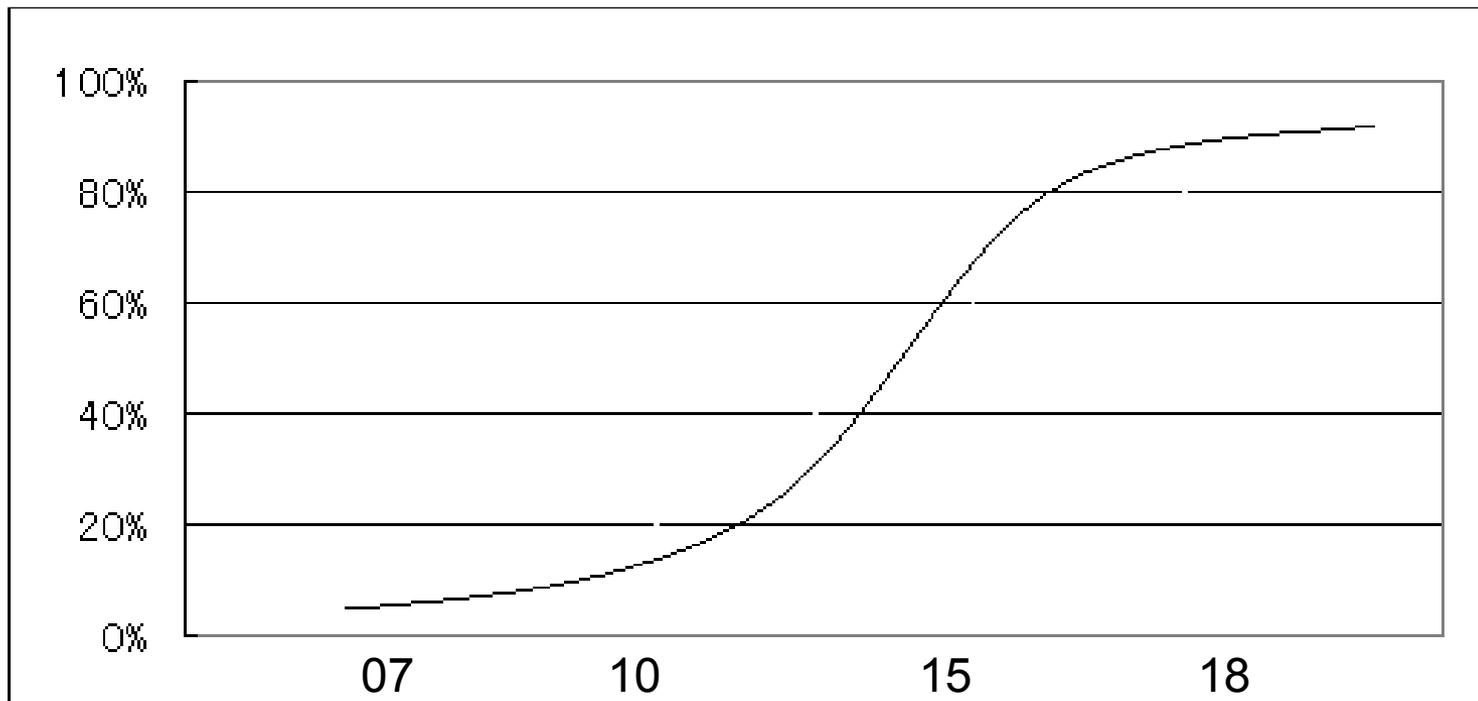
クリスマス商戦が世界最大の商機  
コアゲーマーが中心の市場

それぞれの市場特性に合致

# 販売方法の変化

- 次世代ネットワーク(NGN)の導入により大容量データのダウンロードも容易に。

ゲーム販売がネット上に移行する推移予想



# 参考文献・HP

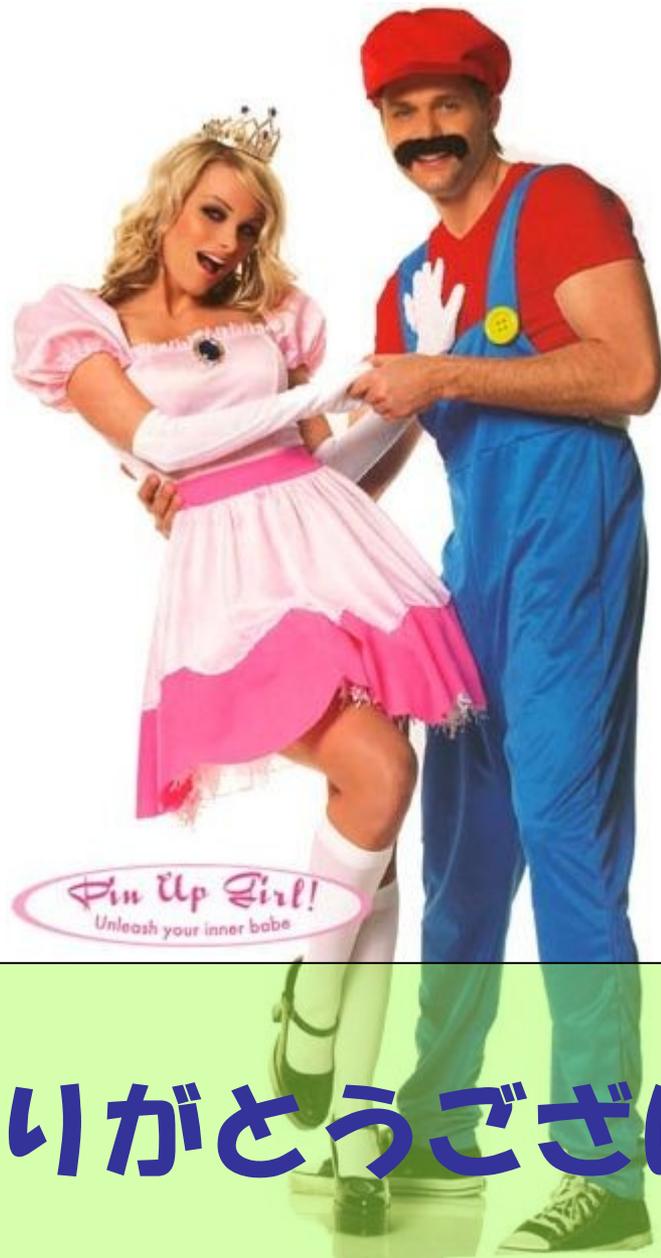
任天堂HP

SONY HP

西田宗千佳著 (2008)『美学vs.実利 : 「チーム久夛良木」対任天堂の総力戦15年史』 講談社

逸見啓, 大西勝明著 (1997)『任天堂・セガ : エンターテインメント産業の躍進と大競争』 大月書店

エンターブレイン編 (2008)『ファミ通ゲーム白書2008』 エンターブレイン



御静聴ありがとうございました