

**Nintendo**

---

NASCITA NINTENDO (任天堂)  
AZIENDA DI CARTE DA GIOCO

1889

1929

1949

1966

1974

1984

TERZO PRESIDENTE. SI DECIDE DI  
DIVERSIFICARE L'OFFERTA DI  
PRODOTTI NINTENDO

NINTENDO ENTRA NEL MERCATO DEI  
GIOCHI ARCADE CON  
L'INTRODUZIONE DI LASER CLAU  
SHOOTING, CON IL QUALE PRESENTA  
"DONKEY KONG"

NUOVO PRESIDENTE "ADOTTIVO".  
ACQUISIZIONE LICENZA PER  
UTILIZZARE I PERSONAGGI DISNEY PER  
CREARE UN NUOVO MERCATO: CARTE  
DA GIOCO PER BAMBINI

NINTENDO ENTRA PER LA PRIMA  
VOLTA NEL SETTORE DEI  
GIOCATTOLE ATTRAVERSO ULTRA  
HAND, UN BRACCIO ESTENSIBILE  
PER BAMBINI

LANCIO DELLA NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM (NES) LA  
PRIMA CONSOLE PER VIDEOGIOCHI.  
TITOLI POPOLARI "EXCITEBILE",  
"SUPER MARIO BROS" E "THE  
LEGEND OF ZELDA"

**Nintendo**





## GAME BOY

Primo sistema di gioco portatile con cartucce intercambiabili

## DATE IMPORTANTI

1989

LANCIO

ANNI '90

LIDER INDISCUSSO NELL'ARENA MONDIALE DEI GIOCHI PER CONSOLE

2001

ENTRA NEI MERCATI DEI GIOCHI CONSOLE DI GIOCHI CONSOLE IN EUROPA E NORD AMERICA

## NINTENDO

DEFINISCE E CREA STANDARD

LE PERSONE INIZIANO A FARE FILE PER I NUOVI PRODOTTI NINTENDO

NUOVA TECNOLOGIA

GIOCHI INTERATTIVI, OPTOELETTRICA, JOYSTICK E GRAFICA AVANZATA



## NINTENDO DS

CONSOLE PORTATILE CHE PRESENTA UN DESIGN A CONCHIGLIA E POSSIEDE DUE SCHERMI LCD, DI CUI UNO TATTILE

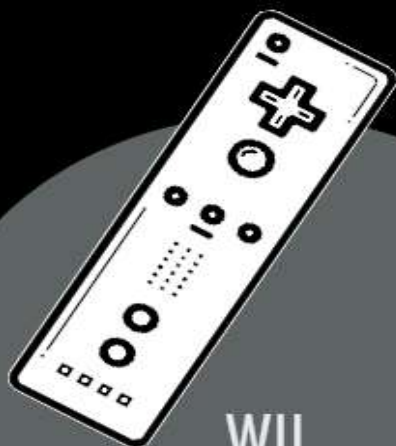
## PRIMO ERRORE DI NINTENDO?

FOCUS SUL RILANCIO QUOTA DI MERCATO

I CONSUMATORI INIZIANO AD AVERE ESIGENZE SEMPRE PIU' MUTEVOLI

CRESCENTE MERCATO ONLINE VIENE IGNORATO

SUCCESSORE NINTENDO DS LITE NON IN GRADO DI FAR CRESCERE LE VENDITE



WII

VIDEOGIOCO RIVOLUZIONARIO CON LA  
POSSIBILITA' DI INTERAGIRE CON IL GIOCO  
ATTRAVERSO IL MOVIMENTO DELLE BRACCIA

VANTAGGI

ACQUISTO SOCIETA' DI  
SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI

PER IL LANCIO RAPIDO DI DIVERSI NUOVI GIOCHI

VENDITE RADDOPPIATE E  
SUPERAMENTO SOGLIA DI RICAVI

NUOVO MERCATO:  
FITNESS PERSONALE

ATTRAVERSO I VIDEOGIOCHI

SVANTAGGI

MIGLIORIE DI TECNOLOGIA ED  
ESTETICA DA PARTE SONY E  
MICROSOFT

ATTRAVERSO I QUALI SI ASSICURANO DI  
SODDISFARE TUTTI I TIPI DI PUBBLICO

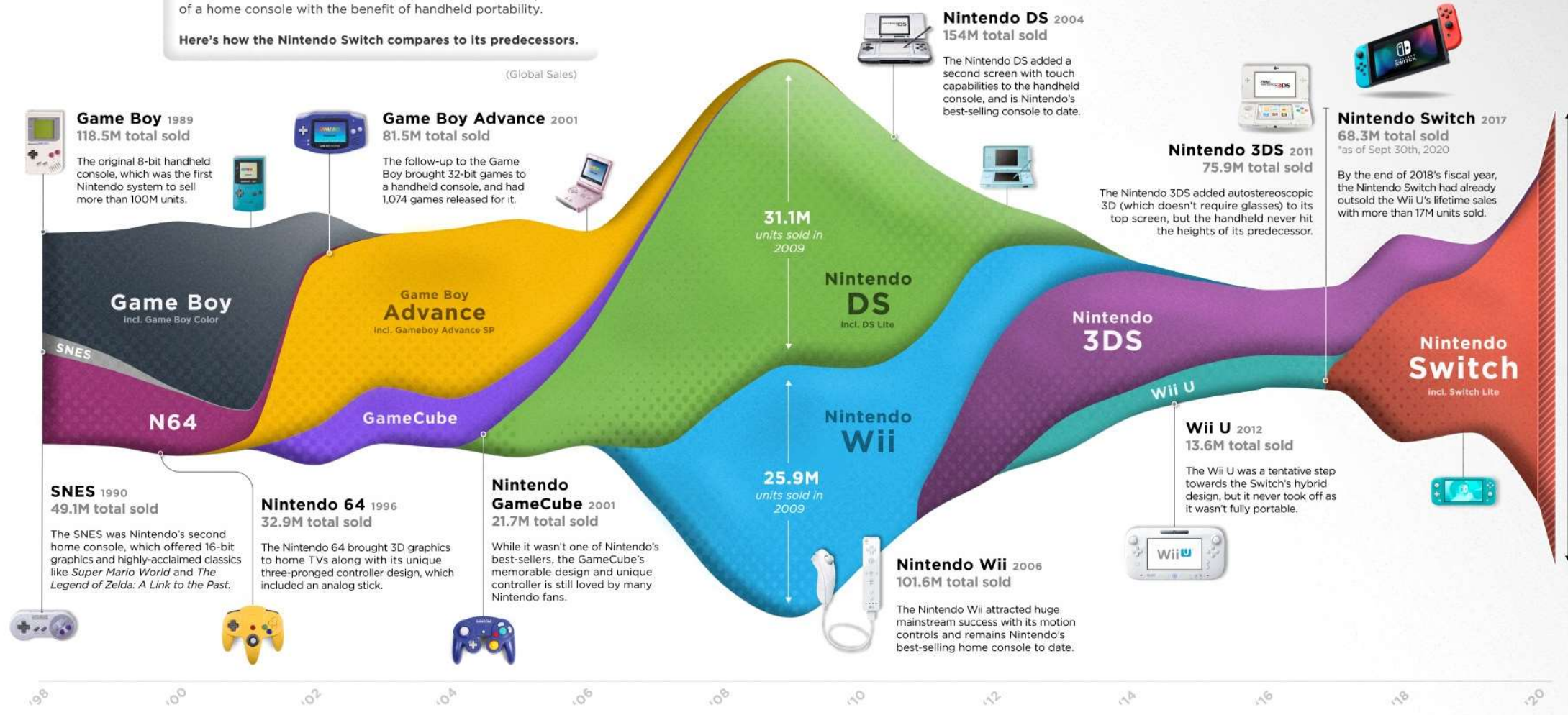
SMARTPHONE E TABLET  
SPOSTANO L'ATTENZIONE SU  
GIOCHI PER DISPOSITIVI DIGITALI

# 20 YEARS OF NINTENDO CONSOLE SALES VISUALIZED

The Nintendo Switch was a pivotal console release for Nintendo in 2017. It came just in time after the disappointing generation of the Wii U and Nintendo 3DS consoles, and combined the power of a home console with the benefit of handheld portability.

Here's how the Nintendo Switch compares to its predecessors.

(Global Sales)



**Game Boy** 1989  
118.5M total sold

The original 8-bit handheld console, which was the first Nintendo system to sell more than 100M units.

**Game Boy Advance** 2001  
81.5M total sold

The follow-up to the Game Boy brought 32-bit games to a handheld console, and had 1,074 games released for it.

**Nintendo DS** 2004  
154M total sold

The Nintendo DS added a second screen with touch capabilities to the handheld console, and is Nintendo's best-selling console to date.

**Nintendo 3DS** 2011  
75.9M total sold

The Nintendo 3DS added autostereoscopic 3D (which doesn't require glasses) to its top screen, but the handheld never hit the heights of its predecessor.

**Nintendo Switch** 2017  
68.3M total sold  
\*as of Sept 30th, 2020

By the end of 2018's fiscal year, the Nintendo Switch had already outsold the Wii U's lifetime sales with more than 17M units sold.

**SNES** 1990  
49.1M total sold

The SNES was Nintendo's second home console, which offered 16-bit graphics and highly-acclaimed classics like *Super Mario World* and *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

**Nintendo 64** 1996  
32.9M total sold

The Nintendo 64 brought 3D graphics to home TVs along with its unique three-pronged controller design, which included an analog stick.

**Nintendo GameCube** 2001  
21.7M total sold

While it wasn't one of Nintendo's best-sellers, the GameCube's memorable design and unique controller is still loved by many Nintendo fans.

**Nintendo Wii** 2006  
101.6M total sold

The Nintendo Wii attracted huge mainstream success with its motion controls and remains Nintendo's best-selling home console to date.

**Wii U** 2012  
13.6M total sold

The Wii U was a tentative step towards the Switch's hybrid design, but it never took off as it wasn't fully portable.

for un

The DeNA logo is a yellow circle with a black border containing the text 'DeNA' in a stylized, handwritten font.

DeNA

NINTENDO PER MOBILE  
DIVENTA PRIORITA'

NINTENDO PER  
LA PRIMA VOLTA  
ANNUNCIA UNA  
PARTNERSHIP

CON UNO DEI PRINCIPALI  
PROVIDER DI TELEFONIA DEL  
GIAPPONE

JOINT VENTURE  
FINALIZZATA:

SVILUPPO E FUNZIONAMENTO  
DI APPLICAZIONI PER  
DISPOSITIVI SMART

SVILUPPO DI UN NUOVO  
SERVIZIO DI MEMBERSHIP  
MULTI-DEVICE

The Nintendo logo is the word 'Nintendo' in its characteristic red font with a white outline, set against a black background.

Nintendo



## ALTRI PASSI FALSI PER NINTENDO

FINO AD ORA SI TROVA IN UNA  
POSIZIONE IN CUI POTEVA DEFINIRE  
IL MERCATO

CRESCITA DEL  
MERCATO

CAMBIO PREFERENZE DEI CONSUMATORI

CAMBIAMENTO DI GUSTI NEI VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE  
VERTICALE NELLO  
SVILUPPO DI  
SOFTWARE

ALLONTANA L'AZIENDA DALL'OBIETTIVO DI  
PRODURRE CONSOLE

VITTIMA DI  
PIRATERIA

NESSUN BREVETTO DEPOSITATO

VIOLAZIONE COPYRIGHT E MARCHI DEI  
PERSONAGGI

**Nintendo**





## PLAYSTATION

Aiutata involontariamente da Nintendo, per combattere la concorrente Sega Genesis. Accordo fallisce a causa di disaccordi sui termini di licenza.

## PLAYSTATION 2

Grafica migliorata e avanzata

## PLAYSTATION 3

Disco rigido e tecnologia di rilevamento di movimento

## PLAYSTATION 4

Streaming su secondo schermo, da consentire interazione con smartphone e tablet

## GIOCHI MOBILE

Partnership con Android per app e clienti

## TV

Per migliorare l'esperienza di gioco

Produzione hardware in Cina

Sfruttamento punti di forza e know-how interni

Personaggi cinematografici Sony Picture

Partnership storica con Disney

Raggiunge il 55% della quota di mercato



XBOX

XBOX 360

XBOX ONE

Rivale diretta con Sony

Riesce a prendere il 9% della quota di mercato

Vasta libreria di contenuti esclusivi

Acquisisce da subito altre società

Librerie di giochi su internet

Set top Box

Rigide restrizioni per gestire i giochi digitali

Tuttavia a causa delle critiche della comunità  
Microsoft ha dovuto allentare le sue restrizioni

# PROPRIETA' INTELLETTUALE

## DANNI DA PIRATERIA

NINTENDO

112 miliardi di yen persi a causa della pirateria

SONY E MICROSOFT

già danneggiati dalla pirateria su musica e software

## BREVETTI DEPOSITATI

NINTENDO

hardware di gioco, tecnologie di archiviazione, giochi wireless, tecnologia di gioco multi-player

SONY E MICROSOFT

design e utilità su piattaforme di gioco e software, social network, tecnologia mobile

PROPRIETA' INTELLETTUALE DEI PERSONAGGI NON UTILIZZATA





**Nintendo**

**EVOLUZIONE DEL MERCATO**  
dal punti di vista di

**MICROSOFT**

GIOCHI GRATUITI NEL SOFTWARE



SISTEMA OPERATIVO DEL DISCO (DOS) PER SVILUPPARE

RETI LOCALI (LAN) RENDONO POPOLARI I MULTI-PLAYER

ATTIVITA' RICREATIVA PER ADULTI

GIOCHI ONLINE CONN  
CRESCITA MODERATA

GIOCO ONLINE CRESCE IN  
MANIERA ESPONENZIALE

INTERNET

**EVOLUZIONE DEL MERCATO**  
dal punti di vista di

**NOKIA**  
MOBILE GAME

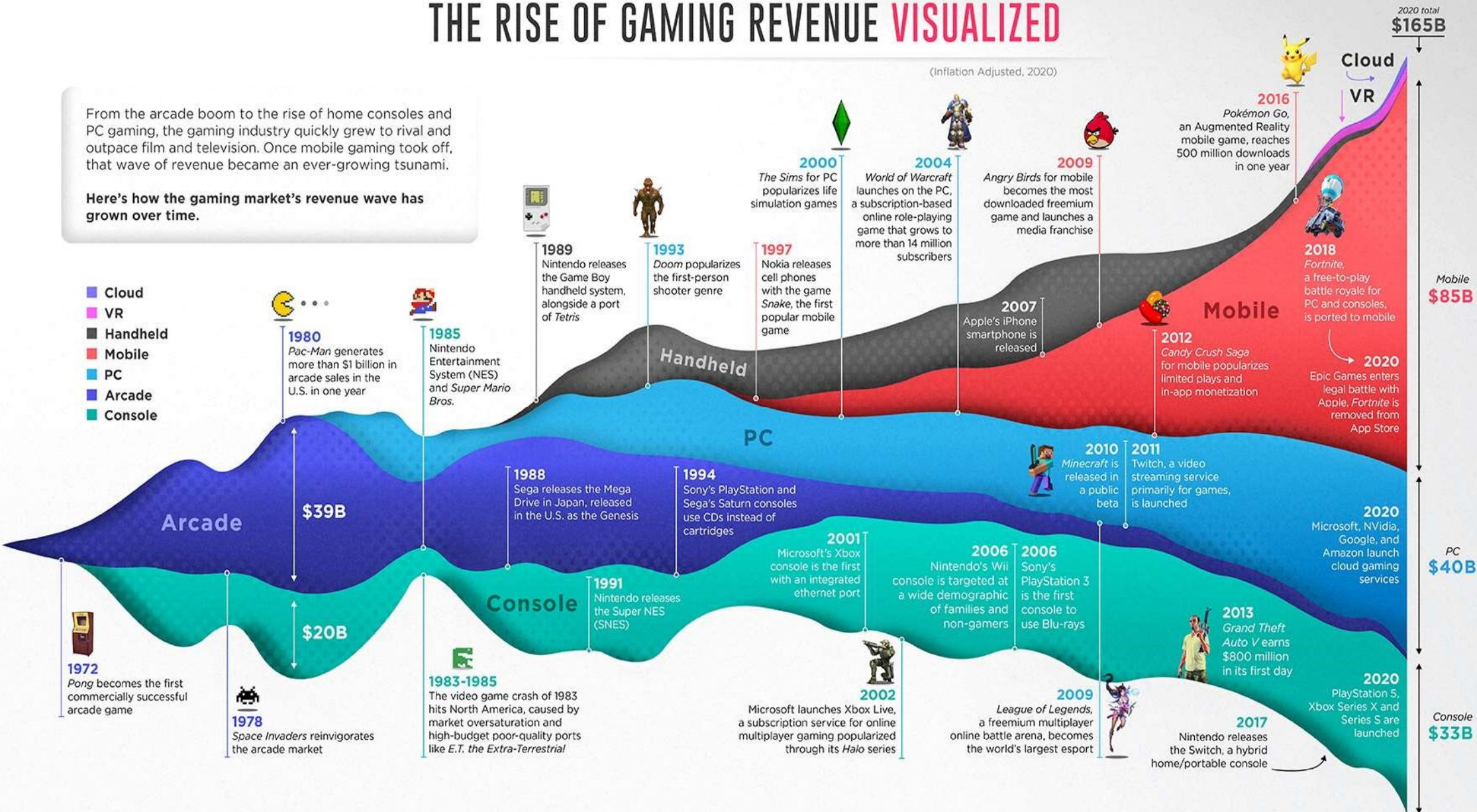


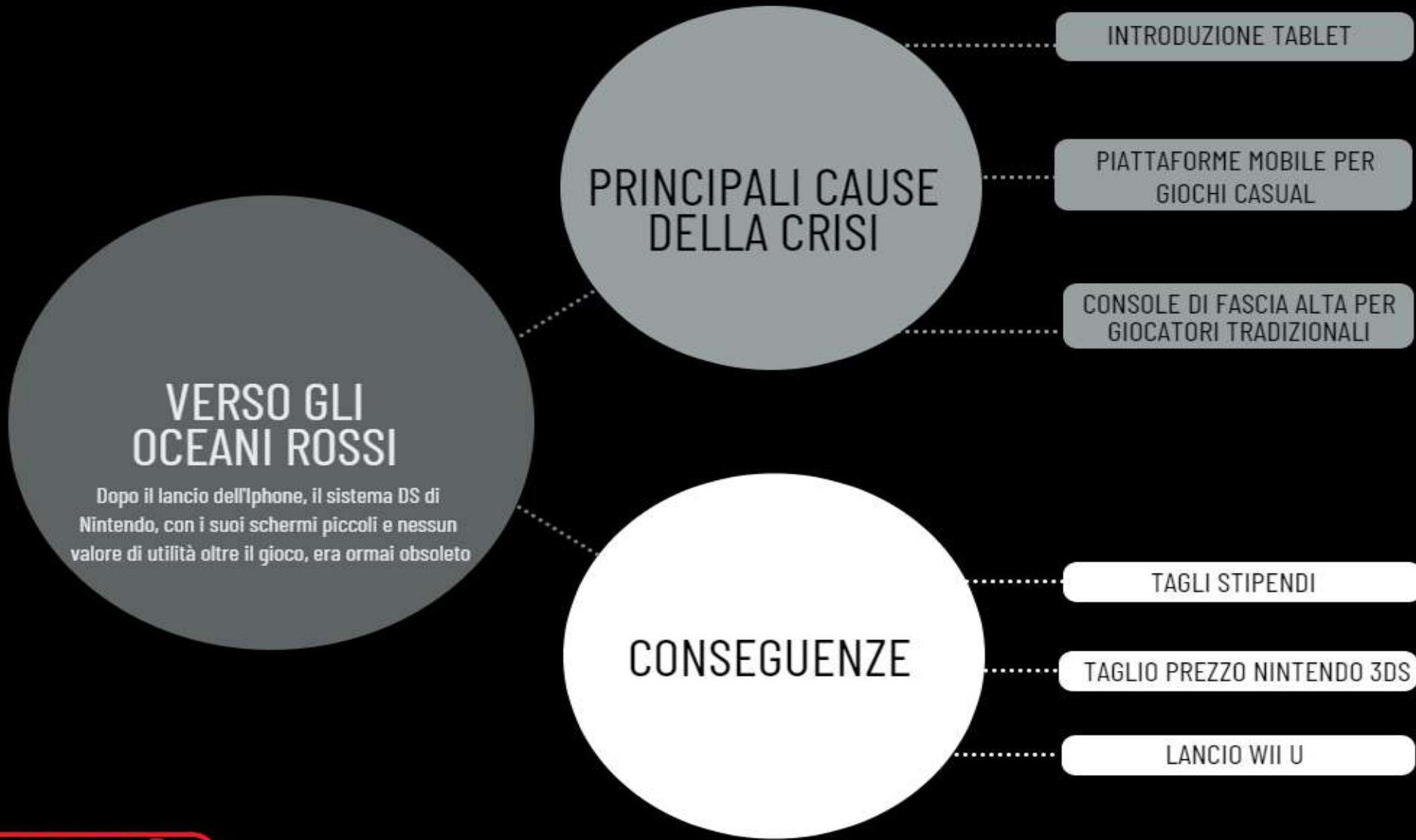
# THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.

- Cloud
- VR
- Handheld
- Mobile
- PC
- Arcade
- Console





## PRINCIPALI CAUSE DELLA CRISI

INTRODUZIONE TABLET

PIATTAFORME MOBILE PER GIOCHI CASUAL

CONSOLE DI FASCIA ALTA PER GIOCATORI TRADIZIONALI

## VERSO GLI OCEANI ROSSI

Dopo il lancio dell'iphone, il sistema DS di Nintendo, con i suoi schermi piccoli e nessun valore di utilità oltre il gioco, era ormai obsoleto

## CONSEGUENZE

TAGLI STIPENDI

TAGLIO PREZZO NINTENDO 3DS

LANCIO WII U





## ALLA RICERCA DI UN NUOVO OCEANO BLU

gli analisti hanno esortato Nintendo a concentrarsi  
sul software, creando giochi che girano su telefoni  
cellulari e tablet



COLLABORAZIONE CON GOOGLE

GRANDE SUCCESSO: GIOCO PIU'  
POPOLARE

PARTECIPAZIONE DI AZIENDE E  
NEGOZI FISICI

GIOCHI PER  
MOBILE PRODOTTI  
DA NINTENDO

ANIMAL  
CROSSING



SIMULATORE DI CAMPEGGIO

FIRE  
EMBLEM  
HEROES

GIOCO DI RUOLO STRATEGICO

modello di business  
comune: "freemium"

SUPER  
MARIO  
RUN



PRIMO GIOCO MARIO NON  
ESEGUITO SU HARDWARE  
NINTENDO



## NINTENDO SWITCH

gli analisti hanno esortato Nintendo a concentrarsi sul software, creando giochi che girano su telefoni cellulari e tablet

CONCETTO DI GIOCO "ANYTIME-ANYWHERE-WITH ANYONE"

CONSOLE TRADIZIONALE E SISTEMA PORTABILE

SI ELIMINANO TUTTE LE FUNZIONI NON DI GIOCO

PARTECIPAZIONE DI AZIENDE E NEGOZI FISICI

**Nintendo**

# NINTENDO RICOSTRUISCE I CONFINI DEL MERCATO

AUMENTO  
PROFONDITA' E  
COMPLESSITA'  
GIOCHI  
CASUALI

cattura di giocatori che desideravano giochi con temi più profondi rispetto ai giochi per dispositivi mobili, ma si sentivano a disagio con la complessità, la violenza e i giochi di simulazione

DIVERSIFICAZIONE  
OFFERTA GIOCHI

Legend of Zelda: Breath of the Wild consente ai giocatori di vagare in un enorme mondo a forma libera, interagendo con innumerevoli personaggi durante le missioni.

Splatoon è un gioco di tiro in cui i giocatori giocano tra loro online.

Super Mario Odyssey, includeva l'originale bidimensionale per i genitori nostalgici.

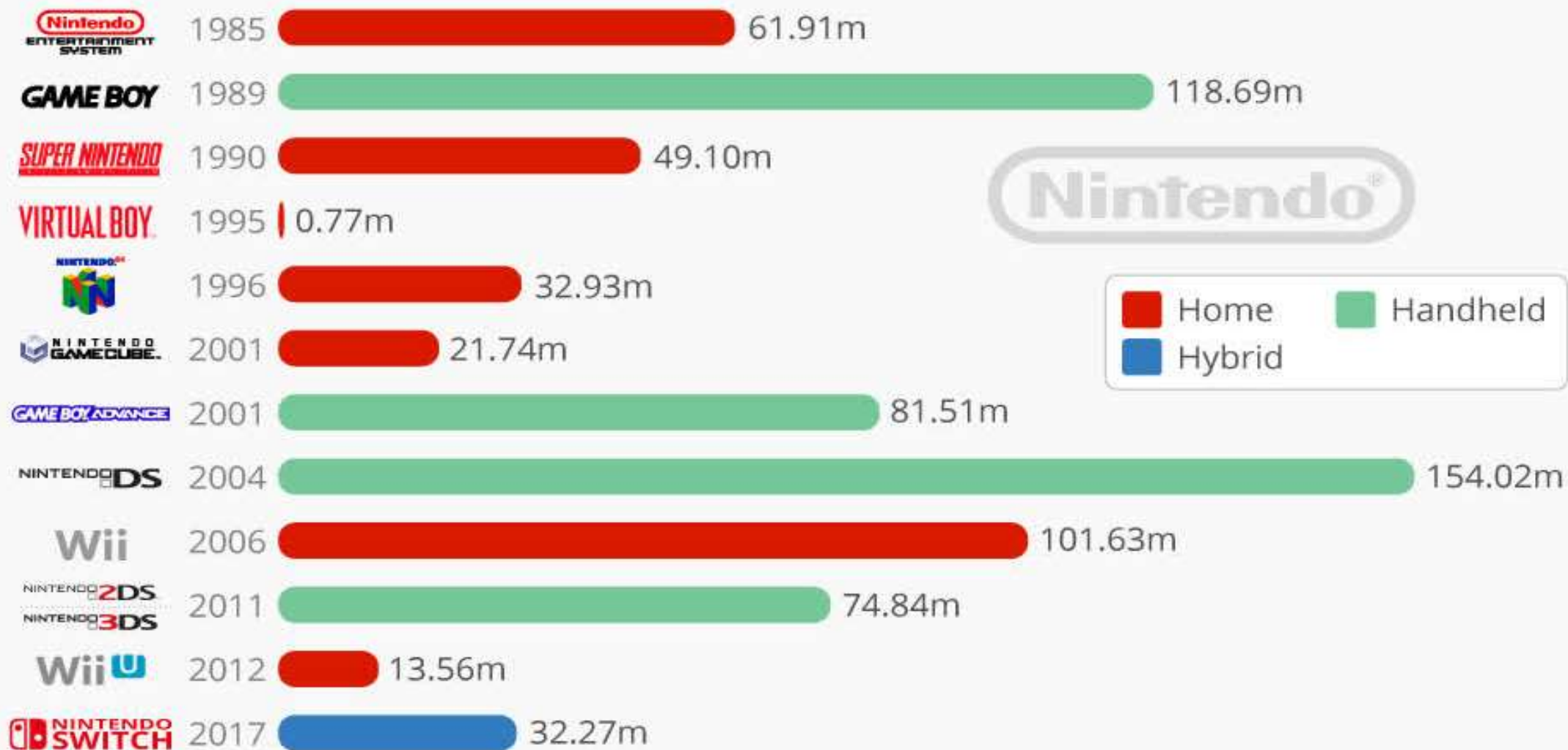
Arms consente ai giocatori di combattere l'un l'altro sullo schermo con i pugni, fornendo un allenamento per la parte superiore del corpo.

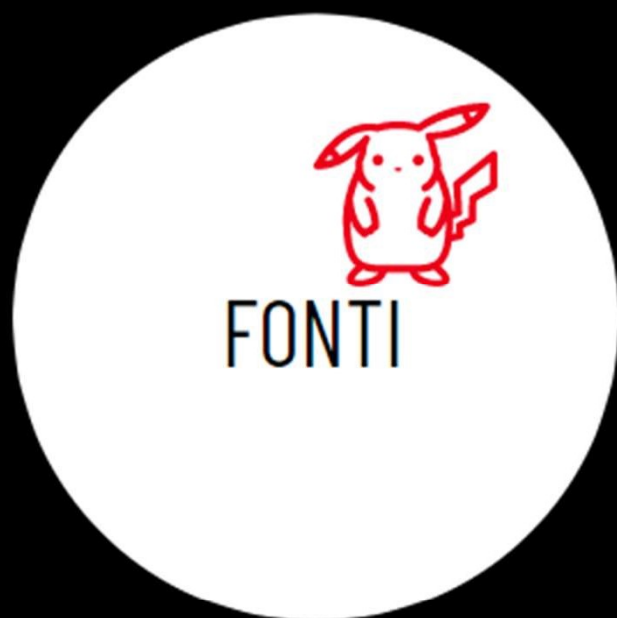
"SWITCH":  
SISTEMA  
SGANCIABILE  
IBRIDO

con i suoi due controller (e altri due che potevano essere aggiunti), eccelleve nel consentire a più giocatori di utilizzare uno Switch.

# Nintendo's Greatest Hits (and Misses)

Lifetime unit sales of Nintendo's video game consoles (as of December 31, 2018)





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

[www.nintendolife.com](http://www.nintendolife.com)

[www.economist.com](http://www.economist.com)

[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

[www.sony.net](http://www.sony.net)

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

[www.forbes.com](http://www.forbes.com)

[www.visualcapitalist.com](http://www.visualcapitalist.com)

**Nintendo**

# Nintendo

---

## Thank you

**De Rosa Caterina  
Graceffa Davide  
Radatti Leonarda**