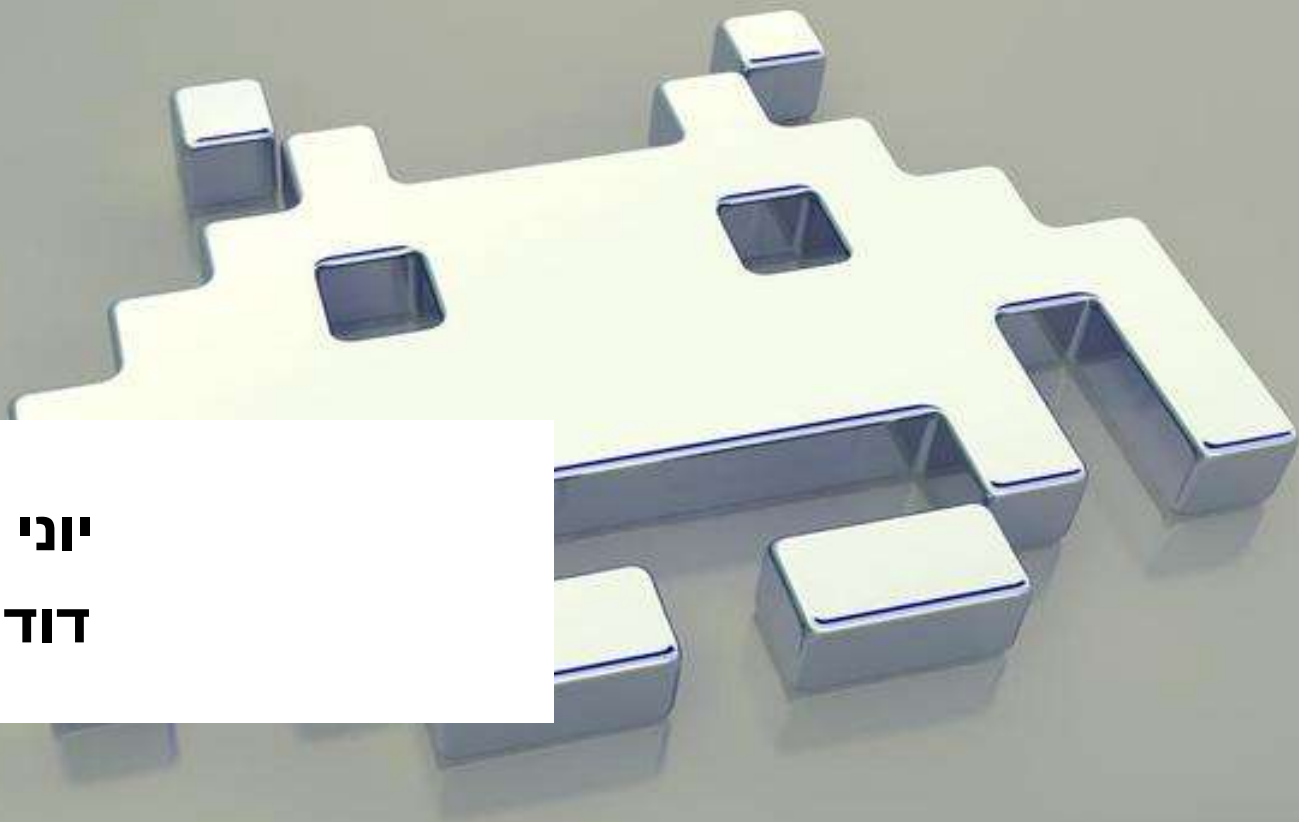


# התפתחות פלטפורמת המשחקיים הניידת בראי SCOT

יוני 2010  
דודי פלס



# שוק המשחקים הנייד



- מכשיר המשחקים הנמכר ביותר כיום הוא ה Nintendo DS שמכר מעל 130 מיליון יחידות. iPhone מכר עד היום כ-51 מיליון יחידות.
- 40% משוק החומרה



# משחקים ראשונים

- המשחקים הניידים האלקטרוניים הראשונים מתחילים להיות מופצים ב 1976 על ידי חברת Mattel
- המשחקים מכניסים ל Mattel מאות מיליוני דולרים.
- Mattel כיום היא חברת הצעצועים הגדולה בעולם (יצרנית Barbie ו Hot Wheels)



# Simon



Adrienne Bar - vidgenie.net © 2003

- ב 1978 מופץ לראשונה Simon
- מומצא על ידי ראלף בר
- משווק על ידי Milton Bradley



# Game & Watch



- 1980 נינטנדו מתחילה להפיץ משחקים אלקטרוניים ניידים
- משחקים בסדרה באותה טכנולוגיה ממשיכים להיות מיוצרים עד 1989, סה"כ 60 משחקים שונים.



# הצעצוע הופך לקונסולה



- כבר ב 1979 Milton Bradley מתחילים בהפצת הקונסולה הניידת הראשונה, ה- Microvision
- זוכה להצלחה חלקית, יורדת מהמדפים ב 1981

# הפלטפורמה הניידת של נינטנדו



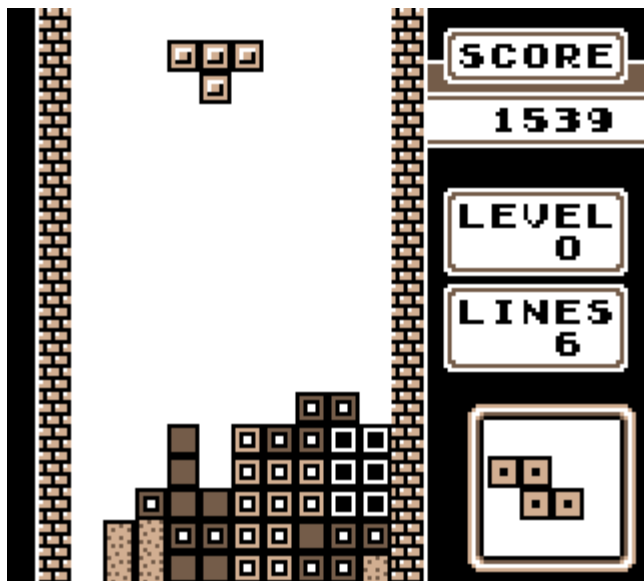
- ב 1989 מופץ המכשיר הנייד הראשון של Nintendo – ה Game Boy
- עד היום נמכרו קרוב ל M120 מכשירים
- המשחק שמוכר את המכשיר הוא אחד המשחקים החשובים בכל הזמנים...

# Tetris

- 1985 - פותח על ידי Alexey Pajitnov על מחשב רוסי מקביל ל PDP11 ברוסיה, מקום בו ב 1985 לא הייתה משמעות לזכויות יוצרים.
- ארגון ממשלתי ברוסיה מכר את זכויות לחברה הונגרית שהפיצה את המשחק על PC ב 1987 בהצלחה רבה.
- 1989 – מופץ יחד עם ה GAMEBOY והופך למשחק הנמכר בעולם.



# מה קורה בין 1979 ל 1989 ?



**CONNECT FOUR<sup>®</sup>** Line up four to score! Challenge a friend or the computer to see who is first to get four marks in a row. And should you pass over man for the machine, why not go against the computer's master skill level . . . if you dare!

## BOWLING

Get a string of strikes! Enjoy all the excitement of a 10-pin bowling game with this miniature version that scores like the real thing. Work your way up to the master's level and try to cope with a ball travelling at a back-breaking pace!



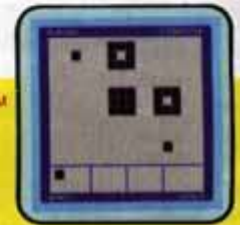
## PINBALL

Can you bounce back? You're down to your last ball and you need those big bonus points. Can you keep it in play that long? Well, here's your chance to prove to the world what kind of stuff a real pinball whiz kid is made of!



## MINDBUSTER<sup>™</sup>

Think you're so smart? Try this brainteaser on for size! Figure out which combination of buttons pushed will lead to certain patterns. Solve the puzzles in 3 moves . . . or a dozen moves. And remember: patience pays off . . . sometimes.



# מה קורה בין 1979 ל 1989 ?

- חשוב לציין שבסוף 1982 מתחיל המשבר הגדול של תעשיית המשחקים בארה"ב, שהופכת מתעשיית ענק של מעל 5 מיליארד דולר לתעשייה של 100 מליון דולר בסוף 1984.
- המושיעה הגדולה של התעשייה היא נינטנדו שמחיייה את התעשייה ב 1986 דרך השוק הבייתי עם ה NES.



# המלחמות הניידות הראשונות

- ב 1990 SEGA פיתחה מכשיר נייד בשם Game Gear.
- Atari, Gear, ו Atari פיתחה מכשיר מתחרה בשם Lynx.
- המכשירים צבעוניים, חזקים משמעותית מבחינת כוח עיבוד.
- ה Lynx אפילו מאפשר חיבור של מספר מכשירים ומשחק מרובה משתתפים.



# המלחמות הניידות הראשונות

• זה נגמר ככה:



120 מיליון



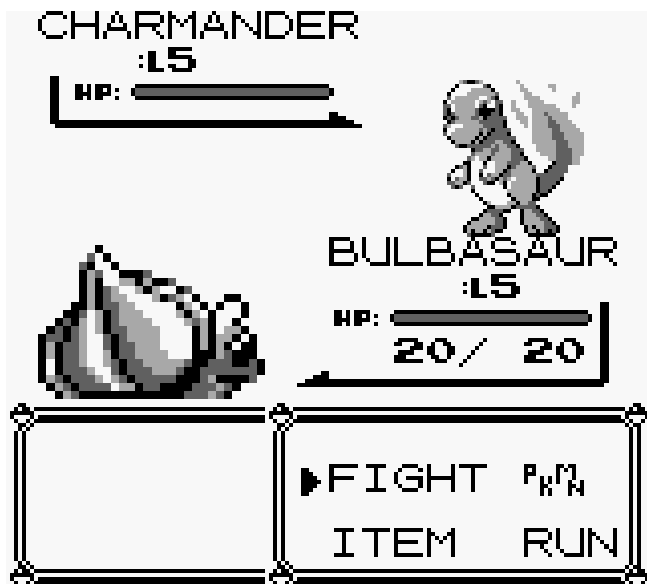
Adrienne Barr VidGame0 ©2002

11 מיליון



0.5 מיליון

# המשחקים של ה Game Boy

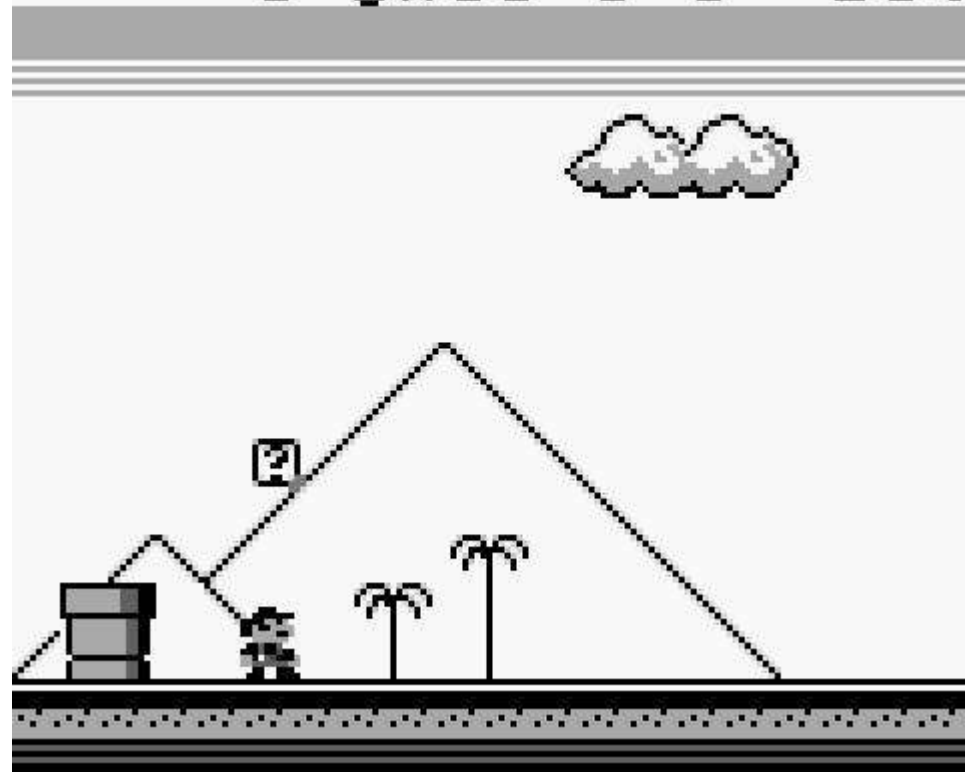


1996



1993

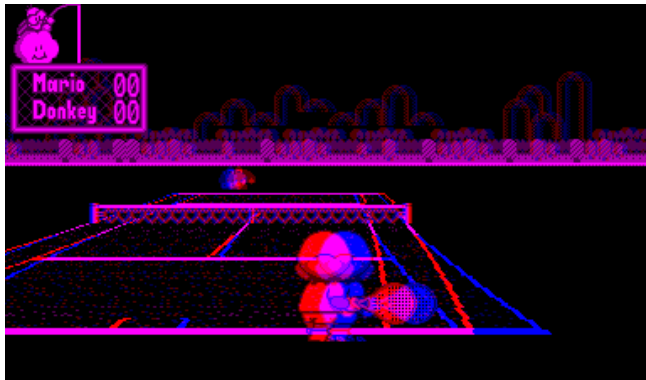
MARIOX02 WORLD TIME  
0 0x00 1-1 394



1989

# נינטנדו בשליטה מלאה

- Virtual Boy - 1995
- Game Boy Color – 1998



# Game Boy Advance

- מופץ לראשונה ב 2001
- M82 יחידות נמכרות בעולם



# נינטנדו בשליטה מלאה



# מתחרים חדשים



Adrienne Barr V



# באותה זמן בשוק הביתי - סוף שנות ה 90



102 מיליון

**SONY**



33 מיליון

**Nintendo**<sup>®</sup>



10 מיליון

**SEGA**<sup>®</sup>

# באותה זמן בשוק הביתי - תחילת שנות ה 2000



140 מיליון

**SONY**



24 מיליון

**Microsoft**



22 מיליון

**Nintendo**



11 מיליון

**SEGA**

# דוח חדש, שם חדש



- Nintendo DS – 2005
  - מסך מגע
  - מיקרופון
  - תקשורת אלחוטית בין המכשירים
- זניחת המותג המצליח ביותר בתעשיית המשחקים, מדוע?

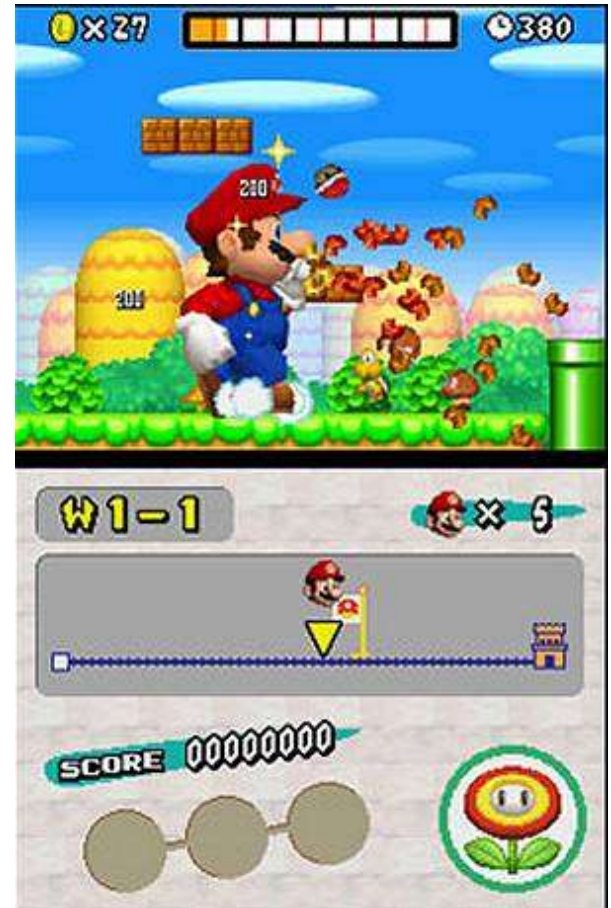
# המשחקים



4.5M



17M

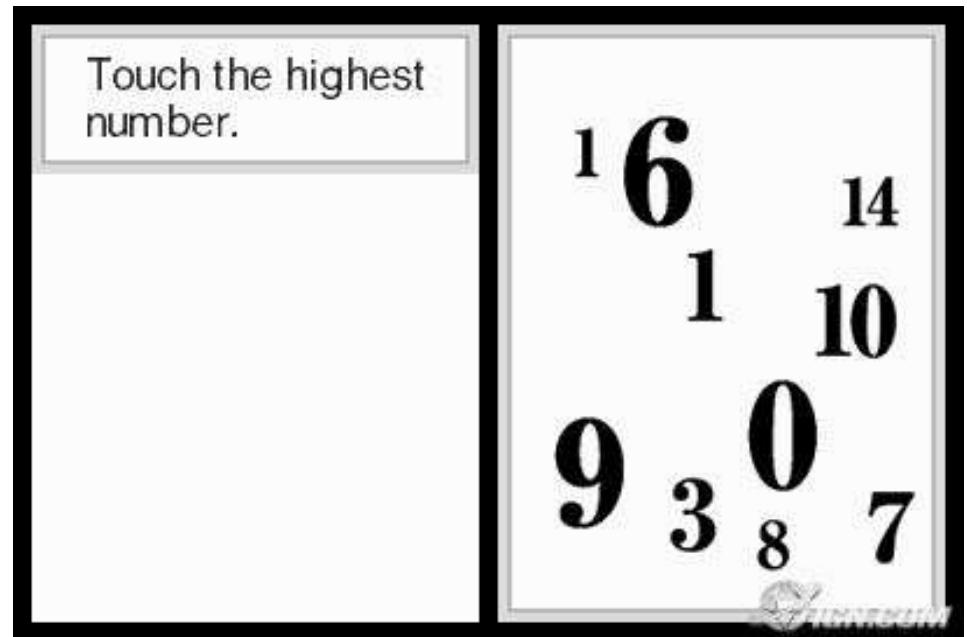


20M

# וקצת דברים חדשים



23M



18M

# תחרות רצינית

2005 - PSP:



**SONY**

- מכשר המקרין סרטים ניידים
- נגן MP3
- אינטרנט אלחוטי (כולל טלפון דרך סקייפ)

# המשחקים של סוני



2M



6M



2M



2.5M

# המצב היום



**SONY**

67 מיליון



**Nintendo®**

130 מיליון

# שימושים נוספים ל DS



# הגרסאות השונות של ה DS



NINTENDO DS<sup>i</sup> LL

# מה צופן העתיד ?



- ? Google ,iPhone
- Nintendo 3DS
- PSP2



# ניתוח

- איך נינטנדו הצליחה להישאר דומיננטית כל כך למשך זמן כה רב ?
- מדוע מחזורי הדורות בשוק הנייד הם של 10 שנים ורק בשנים האחרונות הצטמצמו ל 5 ?
- מדוע ההתפתחות בשוק הנייד לא קונסיסטנטית, בהתאם לגרסה זו או אחרת של חוק מור, בדומה למחשבים ביתיים, קונסולות משחק ואפילו טלפונים סלולאריים ?

# הקבוצות הרלוונטיות

Home Platform  
Providers

**Nintendo**

Other HH  
Platform  
Providers

Mobile Phones  
Providers

Game  
Developers

Publishers

Distributers

Home Players

Handheld  
Players

VG  
Organizations

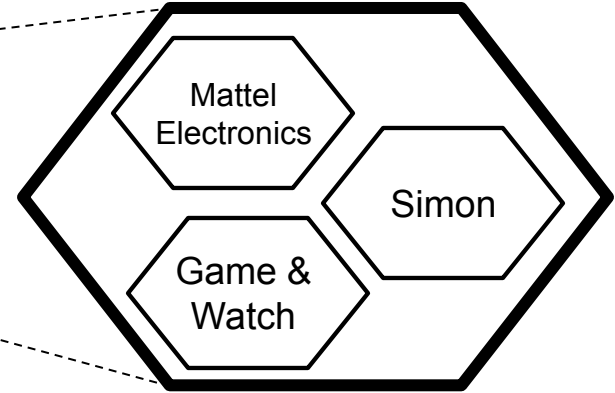
Game Critics

Parents

# היש הטכנולוגי

Microvision

Electronic Games



Game Gear

Lynx

Game Boy

Virtual Boy

Neo Geo Pocket

GP32

N-Gage

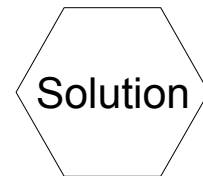
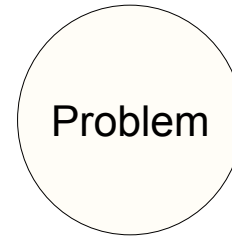
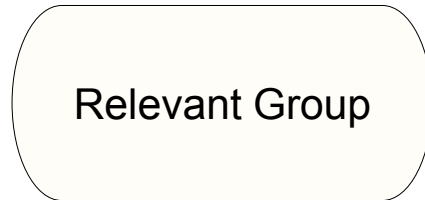
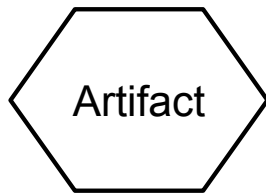
Game Boy Advanced

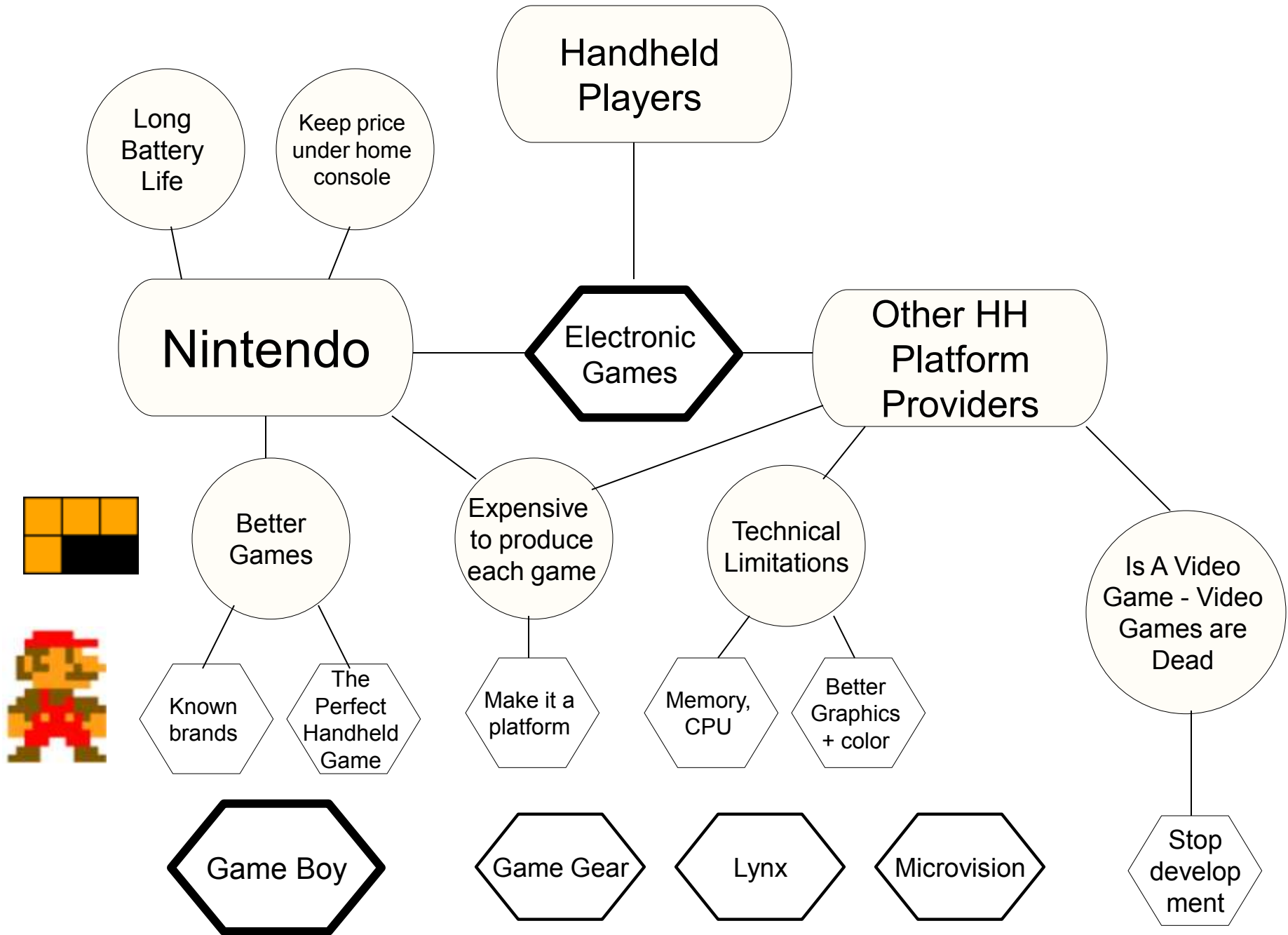
iPhone

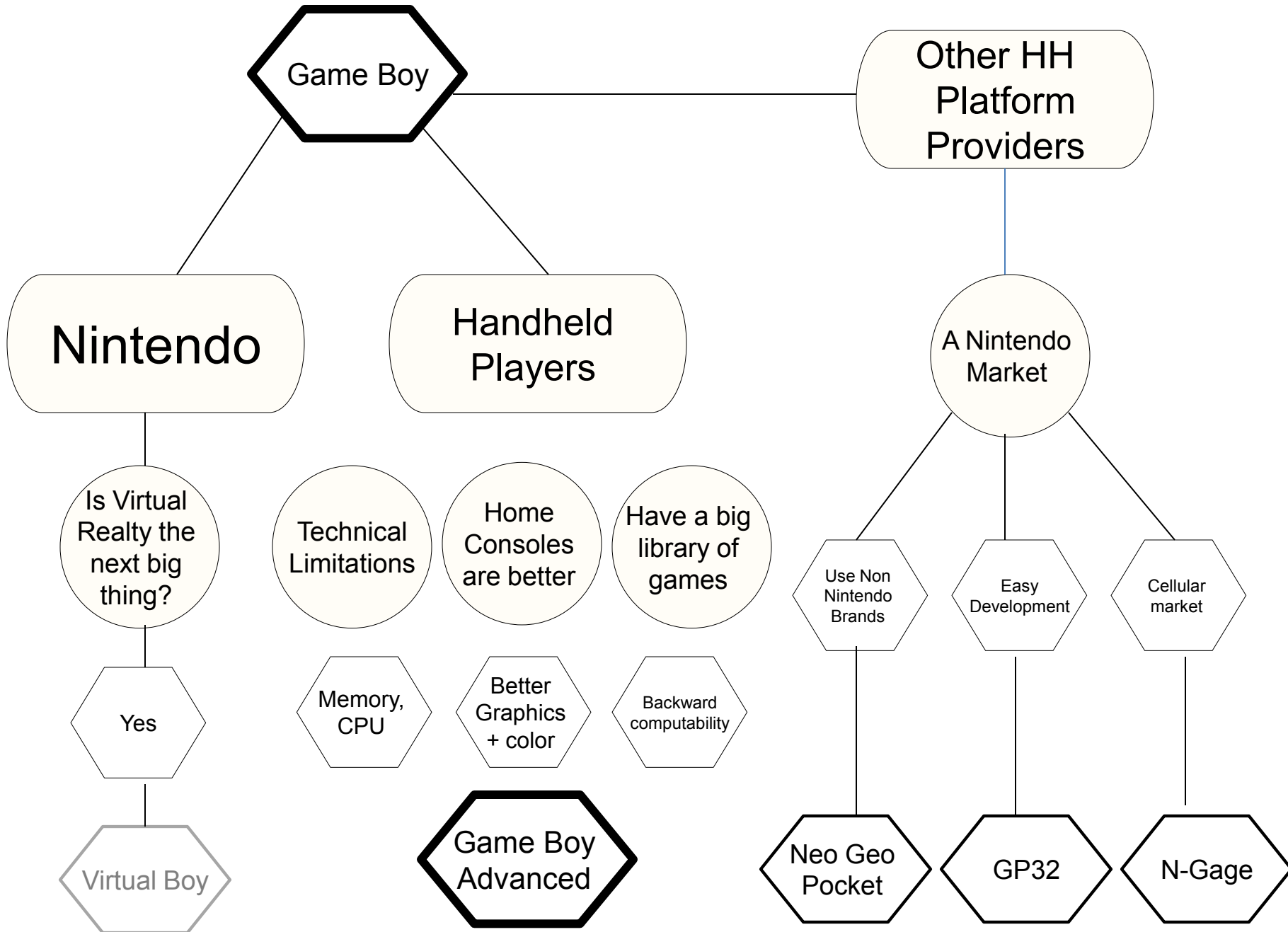
Nintendo DS

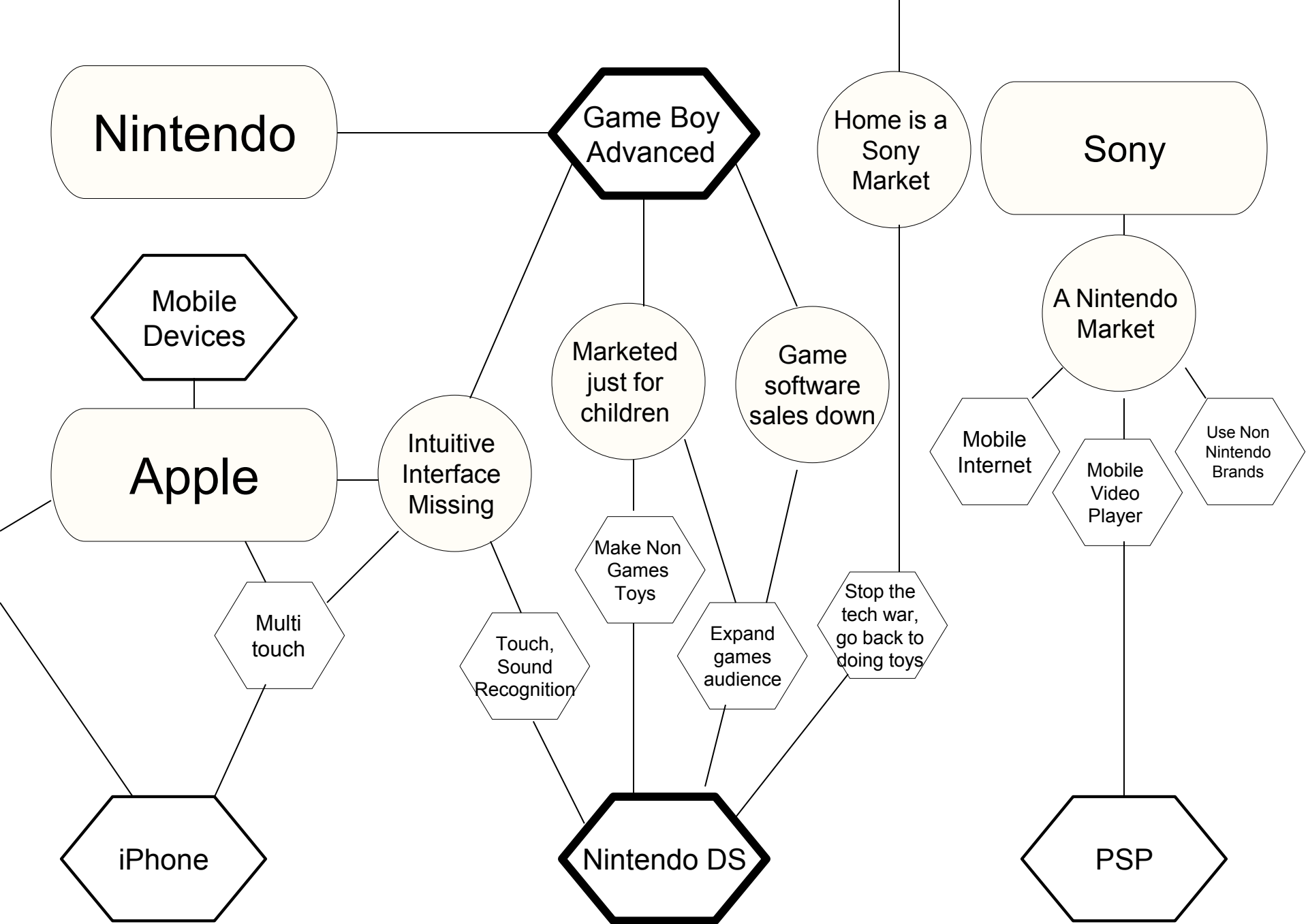
PSP

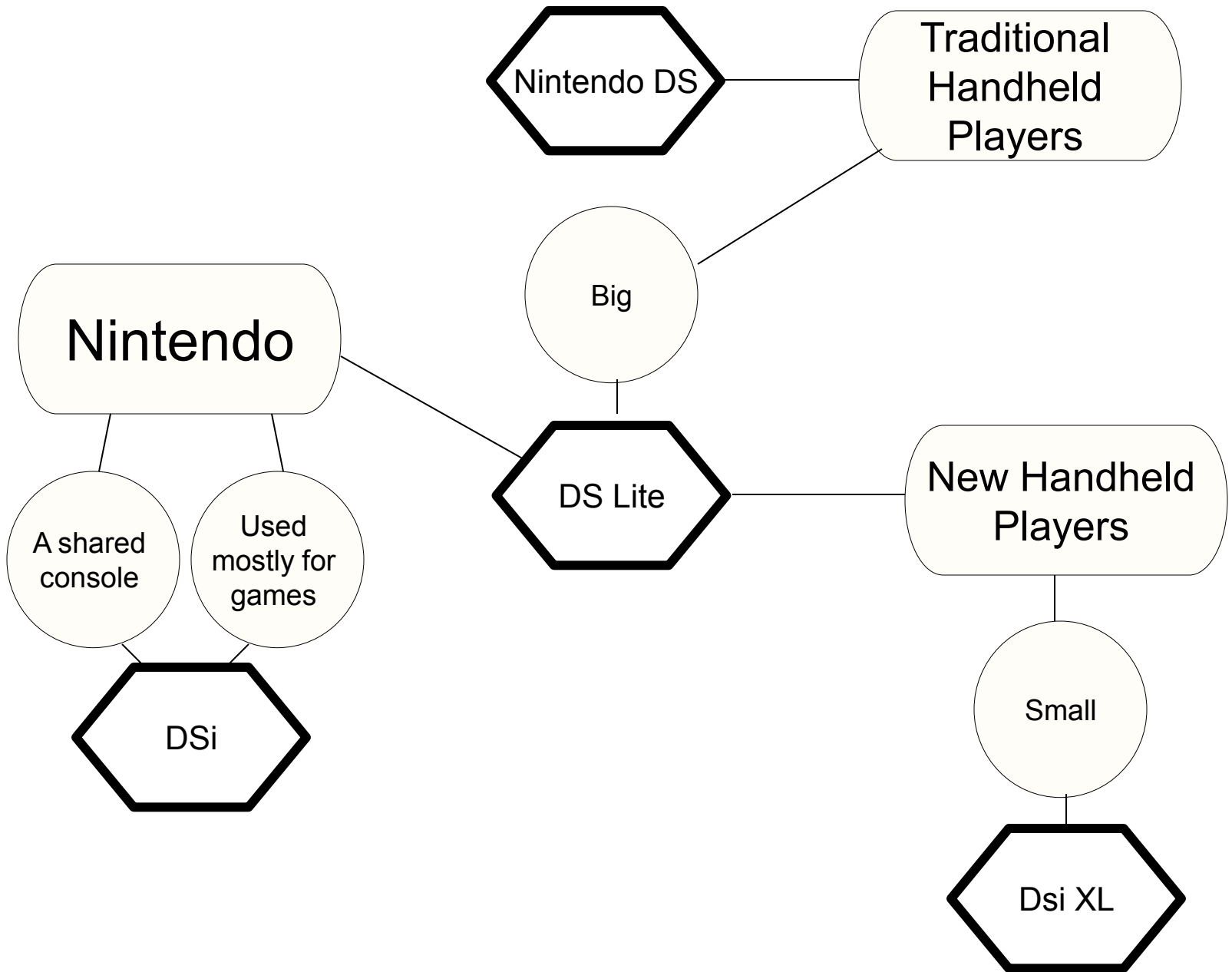
# מקרא לתרשימים











# איך נינטנדו ניצחה את כל המתחרים?

- נינטנדו עושה צעצועים, הבעיות שהיא רואה ב"ישים הטכנולוגים" שונות מהבעיות שרואים המתחרים שעושים מחשבים או אלקטרוניקה
- ניצול הדומיננטיות של נינטנדו בשוק הביתי: אמונה בשוק בו כולם לא מאמינים, ניצול מותגים



- ההתקדמות טכנולוגית רק במקום שני, המשחק במקום הראשון: זמן סוללה במקום צבעים, תמיכה אחורה Backwards Compatibility, חוויות חדשות ולא רק משופרות

# מחזורים גדולים מאוד

- מ 1979 עד 1989, אין התפתחות משמעותית
- הסבר: המשבר הגדול
- מ 1989 ועד 2001, אין התפתחות משמעותית בשוק הניידים ?
- הסבר:



- הדומיננטיות של נינטנדו
- תחרות בשווקים אחרים, התייחסות לשוק הנייד כזניח, ריכוז משאבים דווקא בשווקים אחרים.
- פלטפורמה ניידת של נינטנדו שכשלה

# התפתחות לא ליניארית

- בעוד כל המתחרים ניסו להתקדם על הציר הטכנולוגי בהתאם לחוק מור, נינטנדו לא עשו כך
- NintendoDS | GameBoy ,Game&Watch אינם התקדמות טכנולוגית ישירה של קודמיהם. הם ניצול של טכנולוגיות יציבות והפיכתם לצעצועים
- רק ה GameBoy Advanced הוא התקדמות ישירה של קודמו. התפתחות זו דומה להתפתחויות בשוק הביתי, הסיבה היחידה שנינטנדו שורדת התפתחות זו להערכתני היא עברה המפואר.



# סיכום

- בסיפור זה SCOT מספק פלטפורמת לחשיבה, עוזר לחשוף את המובן מאליו ועוזר לסדר את התשובות לשאלות שההיסטוריה מעלה.

- סיפור הפלטפורמה הניידת קשור לסיפור השוק הביתי ולא ניתן להבנה בלעדיו

- קבוצת השחקנים היא קבוצה דינאמית שמגדירה את עצמה כל התפתחות טכנולוגית מחדש



# הנבואה ניתנה לשוטים

- נינטנדו חזרה להיות דומיננטית בשוק הביתי. האם השוק הביתי מספיק גם הוא להתפתח ליניארית ?
- האם העבודה שנינטנדו שוב חזקה בשוק הביתי תאפשר לה להתמודד עם התחרות החדשה ?
- האם הכישלון הקודם של נינטדנו בחזית התלת מימד ימנע ממנה להיכנס לתחום שוב ?
- האם בכלל אפשרית התייצבות בשוק זה או בשוק טכנולוגיות המשחק בכלל ?

