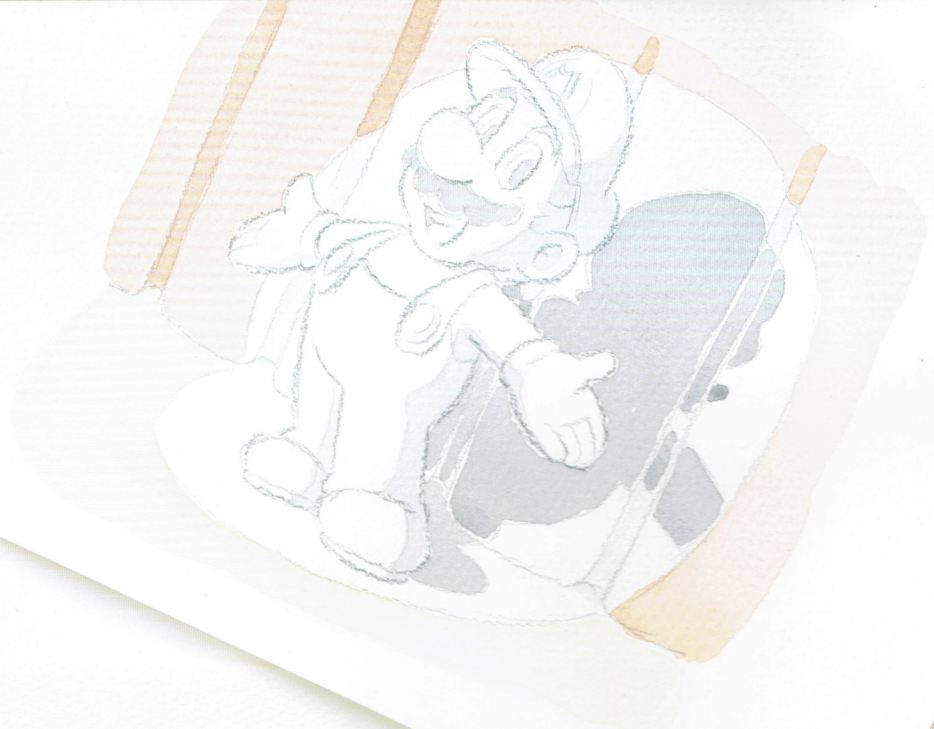


1996

Nintendo Co.,Ltd. Company Report

Nintendo®







エンターテインメントは、 量的拡大から、質的転換へ

当社は、創立の当初から現在まで、良質なエンターテインメントを、多くの方々にとおどけることを目的とし、活動しています。

1983年のファミリーコンピュータの発売も、そうした当社の考えのなかから生まれたものです。

それにより、新しく、大きなエンターテインメントの市場が出現することになりました。

現在、そのエンターテインメントの市場の拡大は続き、同時に細分化が進んでいます。そして成熟をむかえつつある市場において「今までにないもの」をもとめる声が強まっています。

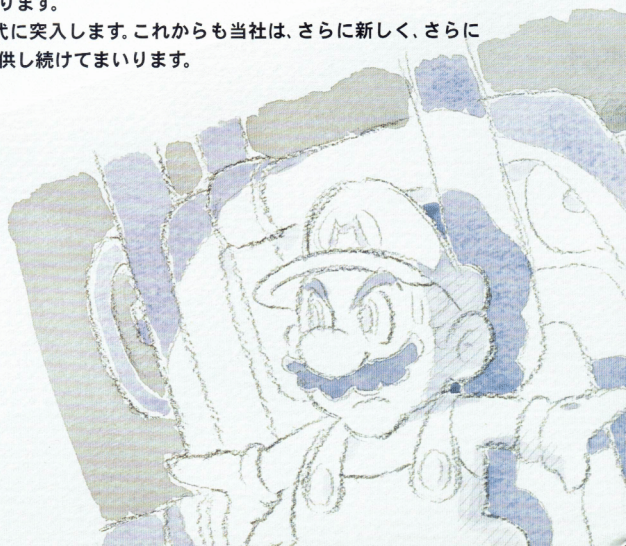
岐路にさしかかったともいえるエンターテインメントの世界で、安易に量的拡大へと動くことは、決してこの世界を豊かにするものではありません。

今年、当社が投入するNINTENDO64は、そうした量的拡大の方向ではなく、エンターテインメントの質的転換を可能にするゲーム機です。

このNINTENDO64は、今までにない、まったく新しい遊びの提案を含んでいます。そしてソフトウェアは、いくつものゲームをプレイしてきている目の肥えた遊び手に、充分納得してもらえらる楽しさを備えています。

当社は、こうした質的転換が、エンターテインメントの世界を豊かにし、ひいては多くの方々の支持を集めるであろうと確信しております。

1996年、エンターテインメントは新時代に突入します。これからも当社は、さらに新しく、さらに高い品質のエンターテインメントを提供し続けてまいります。



FAMILY COMPUTER

国内において1,892万台、海外において4,255万台の出荷を記録。ソフトウェアの販売本数は全世界で4億9,000万本を超える。



SUPER FAMICOM

国内において1,570万台、海外に2,365万台の出荷を記録。今なおその数字は伸び続けている。ソフトの販売本数は全世界で3億本を超える。



ファミコンか

当社のエンターテインメントの潮流の源にあるのが、1983年に発売したファミリーコンピュータです。

ファミリーコンピュータは、1985年に発売されたソフトウェア「スーパーマリオブラザーズ」とともに爆発的な売れゆきを見せ、全国の家庭に「ファミコン」というまったく新しいエンターテインメントを提供することになりました。

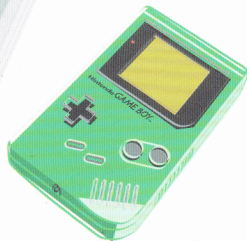
スーパーファミコンは、その上位機種として、1990年に発売し、現在、出荷数は、全国1,570万台を記録しています。

またスーパーファミコンとほぼ同時期に発売されたゲームボーイは、手軽に遊べるエンターテインメント機器として、世界中で4,541万人の人々に楽しまれています。

NINTENDO64

64ビットの超高速演算と「3Dスティック」を備えたコントローラが、新しい遊びの世界を創造した。NINTENDO64の登場がエンターテインメントの世界を変える。





GAME BOY

屋外でも遊ぶことができるハンディタイプのゲームマシン。国内で1,175万台、海外で3,367万台の出荷を記録している。

GAME BOY Bros.

ボディカラーはレッド、イエロー、グリーン、ホワイト、ブラック。透明の6種類。ゲームボーイの弟分。

ら現在まで

1995年には、スーパーファミコンと専用アダプタ「サテラビュー」を利用した世界初の衛星データ放送。さらに3D空間で立体映像のゲームが楽しめるバーチャルボーイの販売を開始しました。

そして1996年、当社はスーパーファミコンの上位機種となるゲーム機、NINTENDO64を発売します。

「ファミコン」の登場が、エンターテインメントの世界を変えたように、このゲーム機の登場は、今までにないエンターテインメントの私たちを実現するでしょう。

ファミコン登場から13年。新たなエンターテインメントの波が、幾重もかさなり広がっていきます。

新しいエンターテインメントの提案

1995年、当社は新しい2つのエンターテインメントの提供をはじめました。ひとつは、4月より開始した衛星データ放送です。これは全国で1,500万台以上普及しているスーパーファミコンを利用した、世界初の衛星からのゲーム放送です。この放送はスーパーファミコン専用衛星放送アダプタ「サテラビュー」をセットすれば、衛星放送をご覧になれる方なら、誰でも無料でゲームが楽しめるという画期的なエンターテインメントです。この衛星データ放送は、スーパーファミコンの新たな可能性を示すものとして注目を集めています。

もうひとつは、7月に販売を開始したバーチャルボーイです。バーチャルボーイは、従来のテレビ画面に代わるデュアルディスプレイシステムを採用し、臨場感あふれる3D立体映像のゲームが楽しめます。

これらのエンターテインメントは、はじまっただけですが、今後、ますますソフトウェアが充実し、皆様の「新しい遊び」として定着するものと確信しております。

VIRTUAL BOY

バーチャルボーイは、テーブルトップ型のゲームマシン。従来のテレビ画面に代わるデュアルディスプレイシステムにより、透明感のある鮮やかな立体表現を実現している。

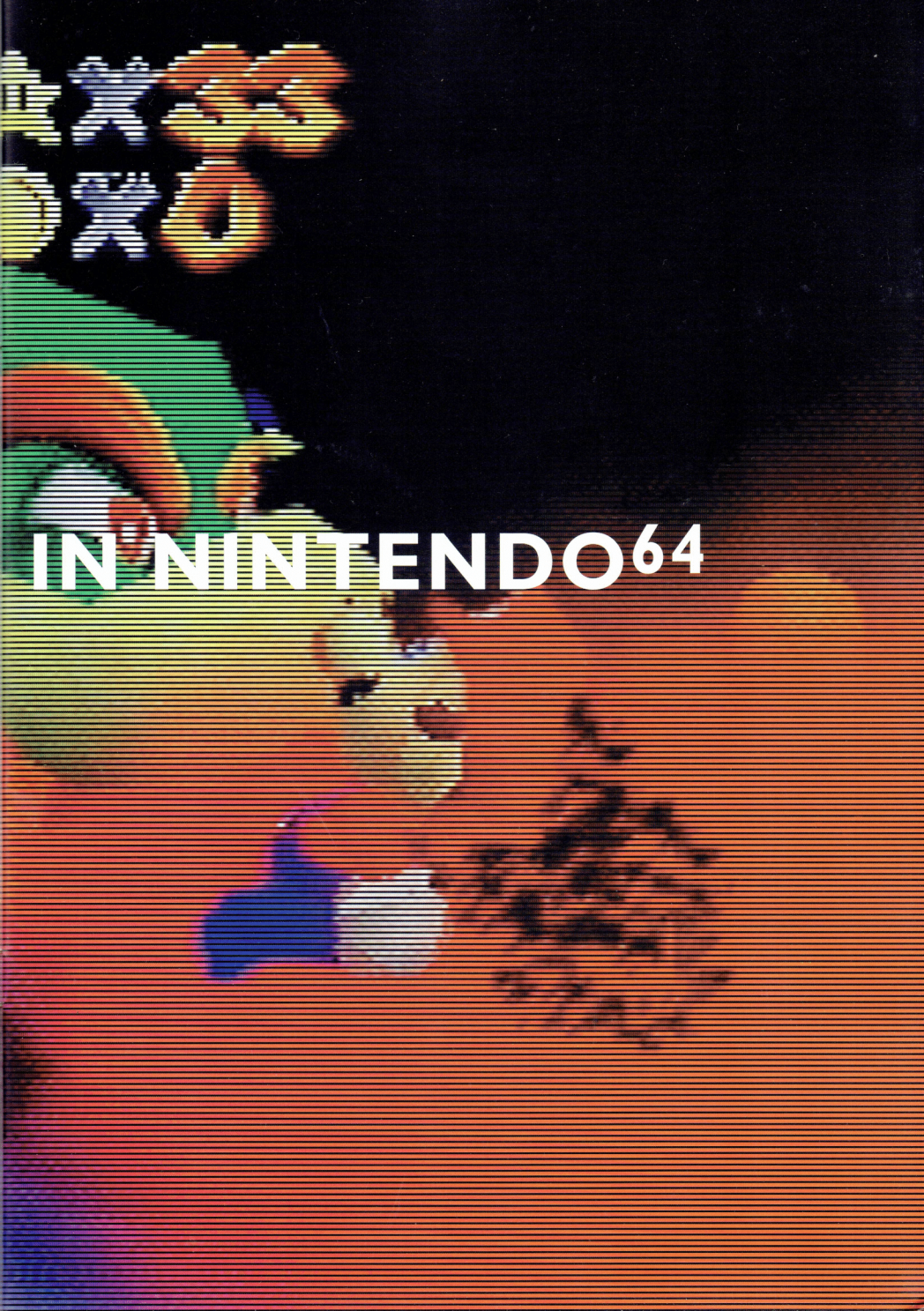
SATELLAVIEW

衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、スーパーファミコンの機能拡張機器。サテラビューを通して、衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」が楽しめる。





MARIO vs KOOPA



IN NINTENDO 64



NINTENDO64

HARDWARE

当社は、ファミコン登場以来、遊びを考え・創るクリエイターの方々に、多彩で柔軟なゲームソフトの発想が可能なシステムをつくり、提供することをハードウェア設計の基本思想としています。それによりゲームソフトの質的発想の転換を促し、新しい遊びの世界を実現してきましたが、今やゲームの世界も量的拡大の時代ではなく、さらなる質的転換が要求されてきています。

今年発売するNINTENDO64(ニンテンドウ ロクジュウヨン)は、この思想を受け継ぎ発展させ、まさにゲームソフトの「さらなる質的発想の転換」を実現するシステムを提案するものです。

テレビゲームは、すぐに遊べるという手軽さが重要な要素になります。NINTENDO64は、ファミコン文化の伝統ともいえる「プラグ・アンド・プレイ」、すなわち「本体にカセットを差し込めばすぐにプレイできる」という思想を受け継いでいます。それを実現するため、当社は、この新しいゲーム機において、当初64メガビットを中心としたROMカセットを採用していきます。

また今年末には、NINTENDO64の拡張ユニットとして書き込み可能なディスクドライブの発売を予定しています。この「書けるメディア」は、常に変化するロールプレイングゲーム(たとえば、遊ぶごとに状況が変わる「ゼルダの伝説」)や、大量のデータを残しておくゲーム(たとえば、いつでも自分の作品を保存できる「マリオペイント」)など、ゲームの新たな質的変化をもたらすものとして、みなさまの支持を集めるものと確信しております。

質的発想の転換1

3Dスティックで高まるゲームの自由度

テレビゲームを操作し、遊ぶのは人間です。そしてその人がゲームの世界に感情移入し、入りこむことができないと、楽しいエンターテインメントにはなりません。

そのために実際のテレビゲームの世界では、グラフィックス以上に人間とコンピュータとのインターフェイスが重要になります。

テレビゲームにおいて、その役割を果たすもの、それがコントローラです。

当社は、ファミリーコンピュータのコントローラに、世界で初めて十字キーを採用しました。この十字キーは、決して目立つものではありませんが、ゲームを楽しく遊ぶために、なくてはならないものとなり、続いて発売されたスーパーファミコンやゲームボーイでも採用しています。

NINTENDO64においては、その十字キーに加えて、まったく新しい次元の3D用入力装置「3Dスティック」を採用しました。

3次元のゲームでは、360度自由な方向で、スピード変化にも対応した操作が必要になります。「3Dスティック」は、アナログ入力が可能ですから、こうした3次元ゲームのハイレベルなコントローラ操作が簡単に実現できるのです。

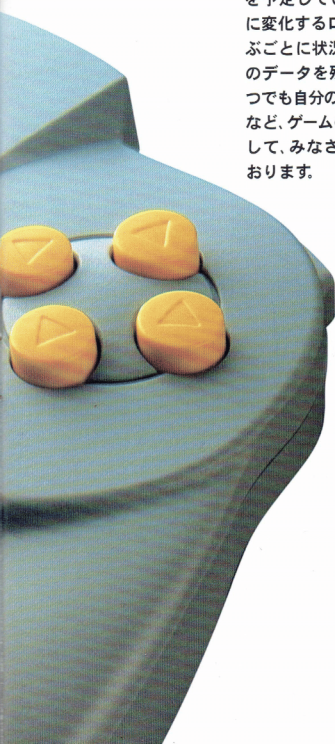
この「3Dスティック」はゲームクリエイターの発想に自由度を与え、多彩な種類のゲームの可能性を提供していくことと確信しております。

質的発想の転換2

コントローラ バックで広がる遊びのネットワーク

さらにNINTENDO64のコントローラは、その一部に「コントローラ バック」を装着することで、プレイヤー独自のデータでゲームを遊ぶことができます。たとえば、自分でつくった野球チームのデータをコントローラ バックに入れ、そのコントローラを持ち運び、友達の家で対戦することができるのです。

これによりプレイヤーは「マイ・コントローラ」という認識を持ち、同時にそれに対する愛着を持つことになるでしょう。そうした人たちの要求に応えるため、カラフルな6種類の色を持つ「コントローラ プロス」を、NINTENDO64と同時に発売いたします。





LAP 1/3



TOP
TIME

- 1. Bowser
- 2. Luigi
- 3. Yoshi
- 4. Toad

8th

NINTENDO⁶⁴

SOFTWARE

質的発想の転換3

精度の高いグラフィックスとリアルタイムCG

NINTENDO64は、2次元、2.5次元、そして本格的な3次元グラフィックスを統合した強力リアルタイム・グラフィックス・ハードウェアです。

NINTENDO64は、精度の高いグラフィックスや高品位のリアルタイムCGを実現でき、その表現力は現存のものでは最高水準といえます。

それにより、たとえば「キラキラ光る半透明の水」、「メタリックな物体」、「複雑な形状のキャラクター」といった高度なグラフィックスが可能になり、また、大きなキャラクターを歪みのないテクスチャーで表現できるようになりました。

質的発想の転換4

64ビットCPUが広げるゲームの楽しさ

ゲームは、グラフィックスが美しければそれでよいというものではありません。

NINTENDO64のCPUは、その大部分の処理をグラフィックス以外の部分に費やすことができるので、今までにない高度なゲームを提供することが可能になりました。たとえば、様々な仕掛けや演出が施された3D空間を、自由に走り、泳ぎ、飛びまわるといったマリオのゲームや、AI(人工知能)に近いコンピュータプレイヤーをつくることにより、有段者でも楽しめる将棋ゲームなど、まったく新しい高い品質のゲームが遊べるようになるのです。

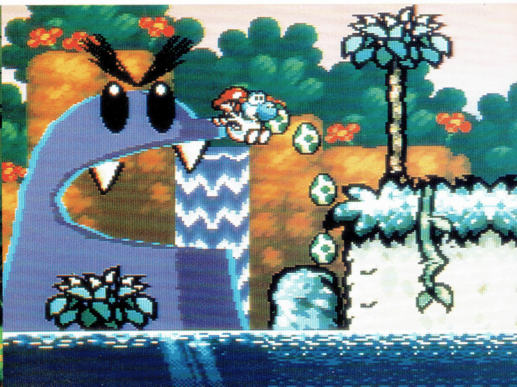
NINTENDO64は、強力なメディア・コプロセッサ-RCPを搭載しているので、64ビット RISC CPUの十分なパワーを、ゲームの本質である楽しさ、面白さにつながる多彩な仕掛け(イベント)の実現のために利用できるようにしています。



SUPER FAMICOM

1990年の発売から6年、このあいだにスーパーファミコンソフトは、着実に進化を続けてきました。すでに発売されているスーパーファミコンソフト「スターフォックス」「ワイルドトラックス」などにおいては、立体映像表現を可能にするポリゴン技術を使用し、そのリアルな映像は、みなさまからたくさんの支持をいただきました。「スーパードンキーコング」シリーズにおいては、CGレンダリングという新しい技術を用い、その豊かな映像が、スーパーファミコンソフトの新たな可能性を示すものとして、高い評価を得ました。そして「ヨッシーアイランド」では、まるで絵本のような暖かい手触りを感じさせるCGドローイングが、そのゲーム性の高さとともに広くみなさまに受け入れられました。

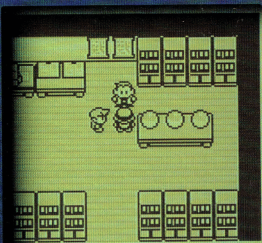
当社は今年春より、こうしたエンターテインメントを、さらに多くの方々に楽しんでいただくため、スーパーファミコンソフトの低価格化を開始しております。また、昨年4月より放送を開始した衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」は、「サテラビュー」を通じ、スーパーファミコンで遊ぶことのできるエンターテインメントとして定着を見せております。新しい技術と新しいエンターテインメントを受け入れることができる、高性能のハードウェアとして、スーパーファミコンは、今後もソフトウェアの進化に応え続けていきます。





DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



Nintendo GAME BOY™



OFF ON

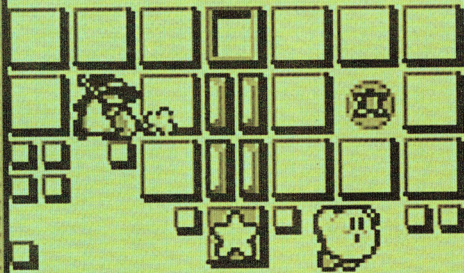
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

003 041810 ☆00 01



GAME BOY

ゲームボーイは、1989年の発売以来、世界中で4,541万人に楽しまれています。

ゲームボーイソフトは、昨年末には人気キャラクターのカービィで遊ぶ「カービィのブロックボール」、今年2月には通信ケーブルを利用して、モンスターを取り替えたり戦わせたりすることができる「ポケットモンスター」を発売しました。

ふたつとも、みなさまのたくさんの支持を集めていますが、特に「ポケットモンスター」には、通信ケーブルを利用した新しい遊びの提案が含まれており、今後のゲームボーイソフトの広がりにも期待が集まっています。

ハードウェアをみれば、一昨年に発売したスーパーゲームボーイが特筆できます。スーパーゲームボーイは、ゲームボーイソフトとスーパーファミコンをむすぶ夢のかけ橋、これにより、すべてのゲームボーイソフトがテレビ画面で遊べるようになりました。

スーパーゲームボーイの登場で、今までの（そしてこれから発売される）ゲームボーイの名作ソフトを楽しむ機会がどんどん増えていくことでしょう。

また、この年には、6つのカラフルなボディカラーを持つ、ゲームボーイブラザーズが登場しました。新しいエンターテインメントのかたちを提示し続ける、ゲームボーイの今後にも、どうぞご注目ください。

SATELLAVIEW

店頭販売が開始されたサテラビュー

衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、セントギガ（放送局）がスーパーファミコン向けに放送する衛星データ放送を受信するための機器です。テレビにBSアンテナ・BSチューナが接続されていて、衛星放送をご覧になることができる方は、スーパーファミコンと「サテラビュー」を接続するだけで、無料で衛星データ放送が楽しめます。衛星データ放送は昨年4月から開始され、「サテラビュー」は11月より、店頭販売が開始されています。

新しいエンターテインメントを無料で提供

当社がお届けしている「スーパーファミコンアワー」は、お昼12時から深夜2時までゲームプログラムや様々な情報を、無料で提供する番組です。特に毎日夕方には、音声で連動した「聴く・見る・遊ぶ・参加する!」といった、新しいかたちのエンターテインメント放送を楽しむことができます。また、その他の時間帯には、お試しプレイができる新作ゲームや話題のゲームを続々と放送しています。

楽しさがますます広がる衛星データ放送

昨年8月には、ファミコン版・スーパーファミコン版の大ヒット作「ゼルダの伝説」のBS版「BSゼルダの伝説」を放送しました。「BSゼルダの伝説」は衛星データ放送ならではの音声放送とリアルタイムに連動させた、臨場感あふれるスペシャルゲームとして大きな反響を呼びました。「スーパーファミコンアワー」では、こうした放送こそ、遊び手に満足していただけるものと考え、今後もBSならではのゲームを提供し続けていきます。

この衛星データ放送は、全国1,570万人の方々に楽しまれているスーパーファミコンだからこそ、実現できるのだと自負しております。この放送により、スーパーファミコンの活躍の場は、ますます広がっていくことでしょう。そして、このエンターテインメントは、まだまだはじまったばかりですが、新しい情報発信基地としての役割を担い、成長していくものと確信しています。

メモリーパックと衛星放送対応カセット

サテラビューで受信したゲームデータやいろいろな情報は、「メモリーパック」に記録することができます。放送後も遊ぶことができます。

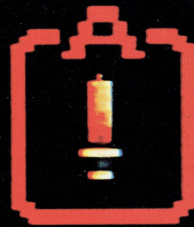
また、最新のデータに繰り返し書き換えることも可能です。

さらに、昨年9月には、衛星からのデータをブラスすることで、さらに面白さが広がる衛星放送対応スーパーファミコンカセットが登場しました。衛星放送対応スーパーファミコンカセットは、衛星から送られてきたゲームデータを読み込む機能がありますので、衛星から届いた最新のデータで、ゲームを楽しむことができます。

x33

x0

x7



ゼルダの伝説

16:00 狼が来た! ビジュアル

17:00 サンデーゼミナールビ

18:00 BS ゼルダの伝説

19:00 ゲーム1 取説マガジン

ゲーム虎の大穴~マガ
ゲーム1

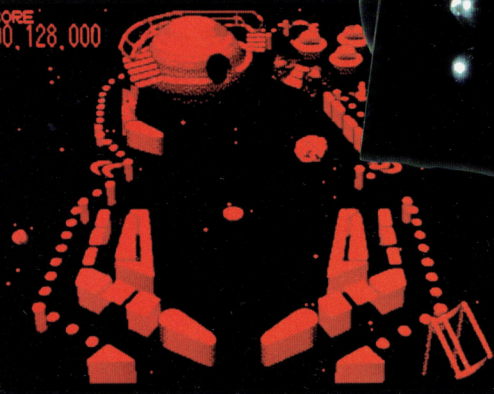
フリオの森~取説マガ
ゲーム虎の大穴~マガ



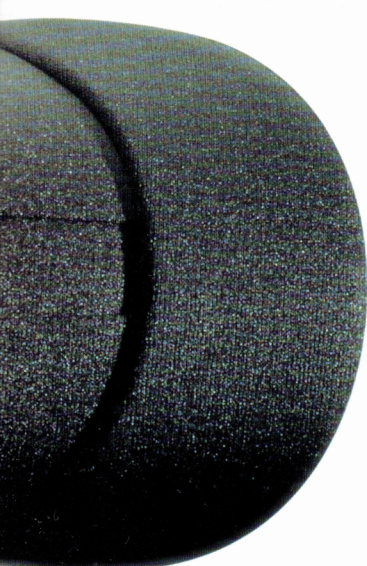


SCORE
000,128,000

99 
COM



VIRTUAL BOY



昨年7月に発売したバーチャルボーイは、3D映像が楽しめる、32ビットCPU搭載の高性能エンターテインメントマシンです。

本体のスクリーンでゲーム画面をご覧になると、遠近感のある鮮やかな立体映像が現れます。この立体映像は、左右2つの高画質LEDディスプレイにより、つくられています。

3Dゲームの醍醐味である操作感覚は、グリップコントローラが実現しています。バーチャルボーイのコントローラは、従来の画面の上下左右にくわえ、奥行き動きも自由にコントロールできるように設計されているので、臨場感あふれるゲームが楽しめるのです。

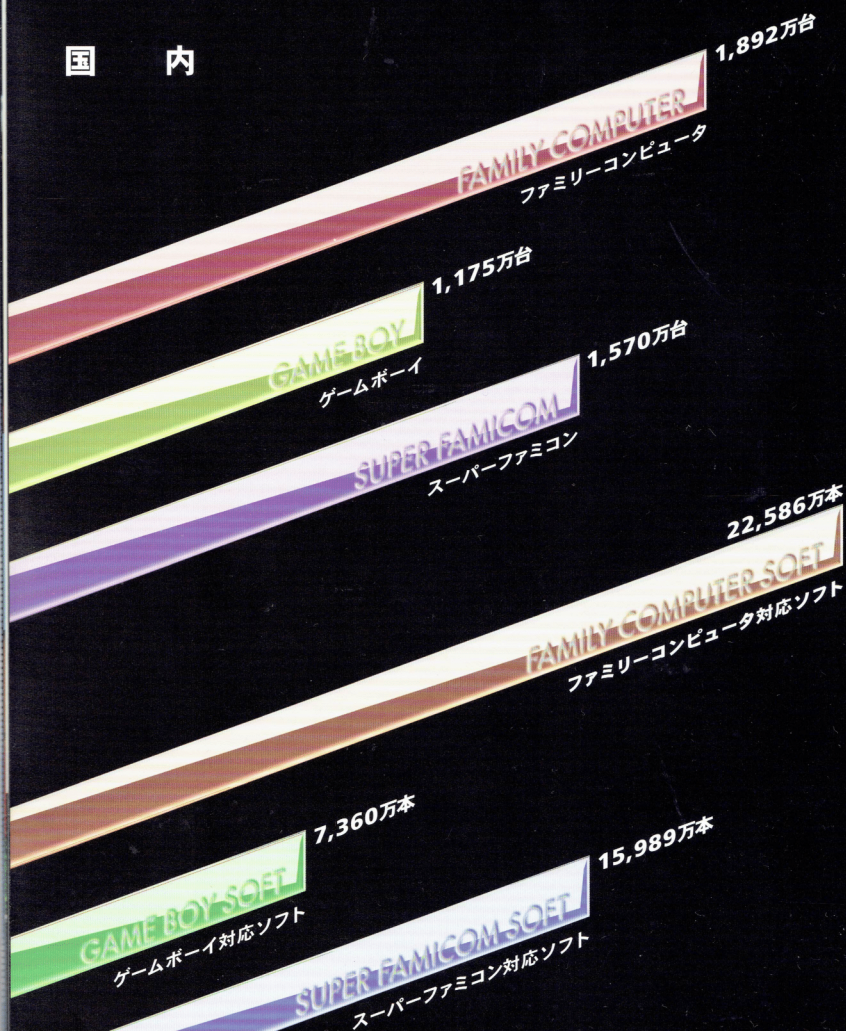
そして、本体の左右に設けられたスピーカーから流れるステレオサウンドは、その立体映像との相乗効果で、かつてないゲーム空間を演出しています。

当社は今後もバーチャルボーイの機能を十分に活かした新しいソフトウェアを続々と発売していく予定です。

ハイコントラストでクリアな3D映像のゲームが楽しめるバーチャルボーイの今後に、どうぞご期待ください。

ハード&ソフト累計販売数 (1995年9月30日現在)

国内

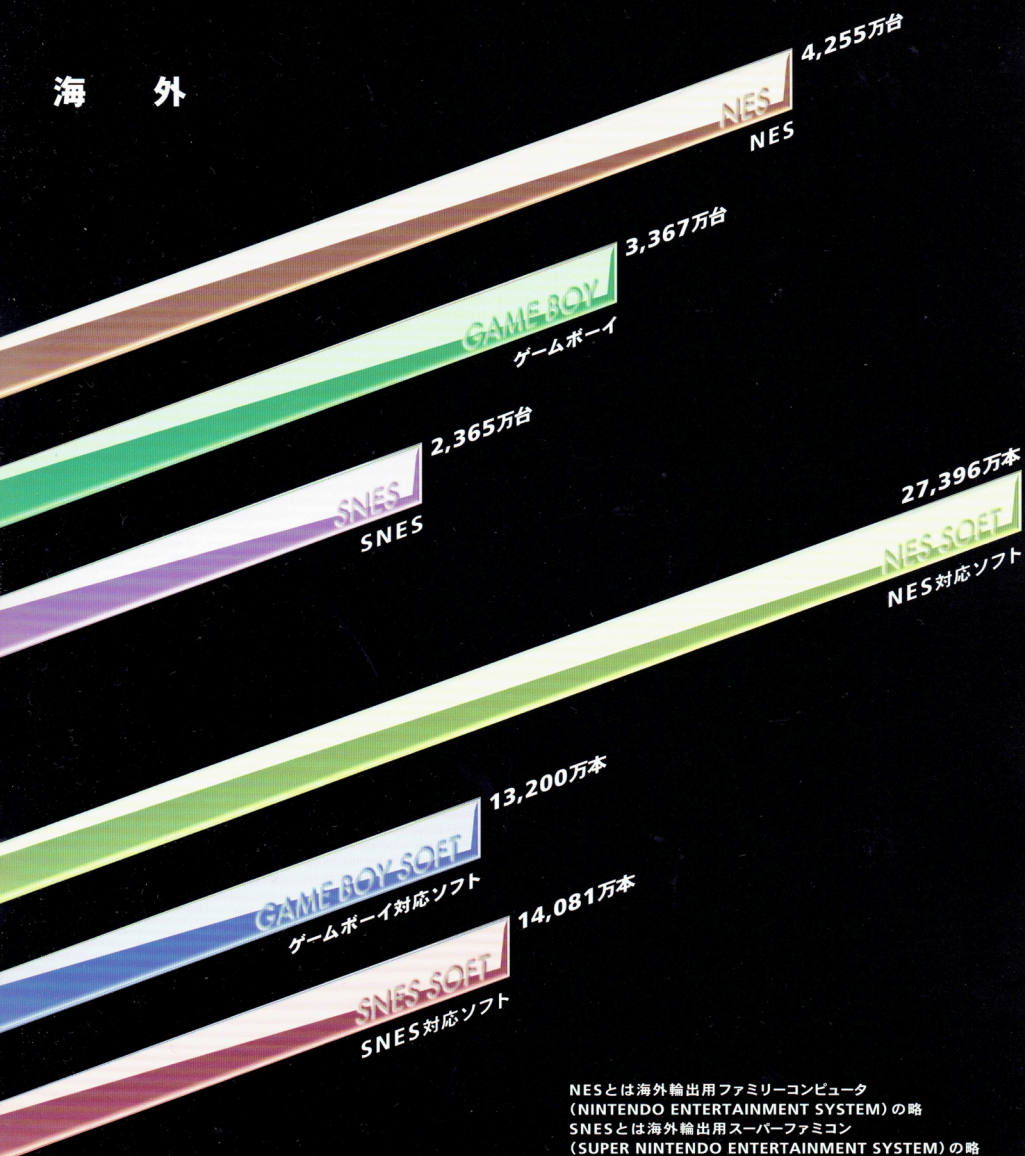


以下の表は海外における各ハードウェアとソフトウェアの地域別の販売状況を現しております。

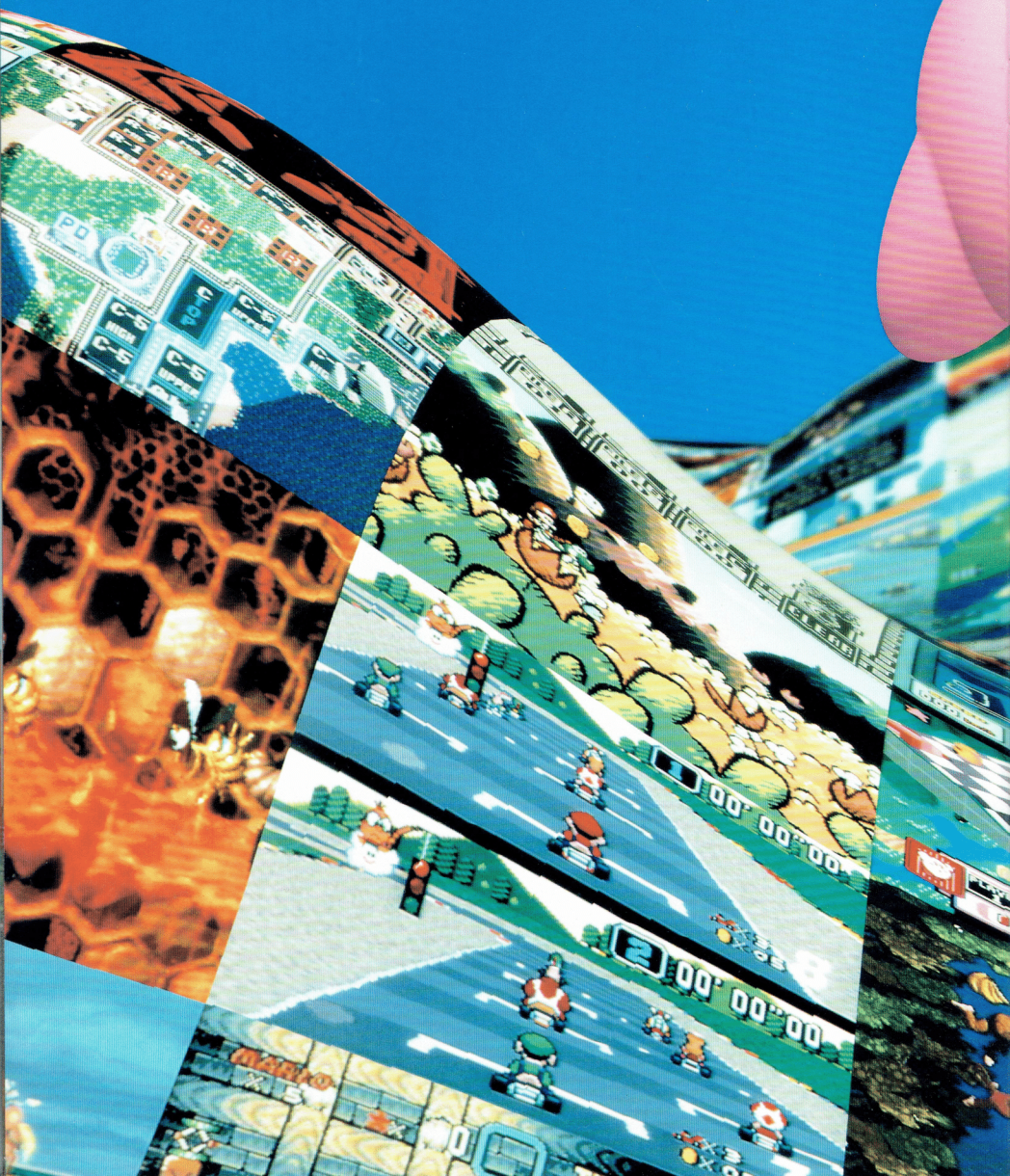
	米国・カナダ	その他の地域
N E S ハード	3,399	856
ゲームボーイハード	1,764	1,602
S N E S ハード	1,652	714

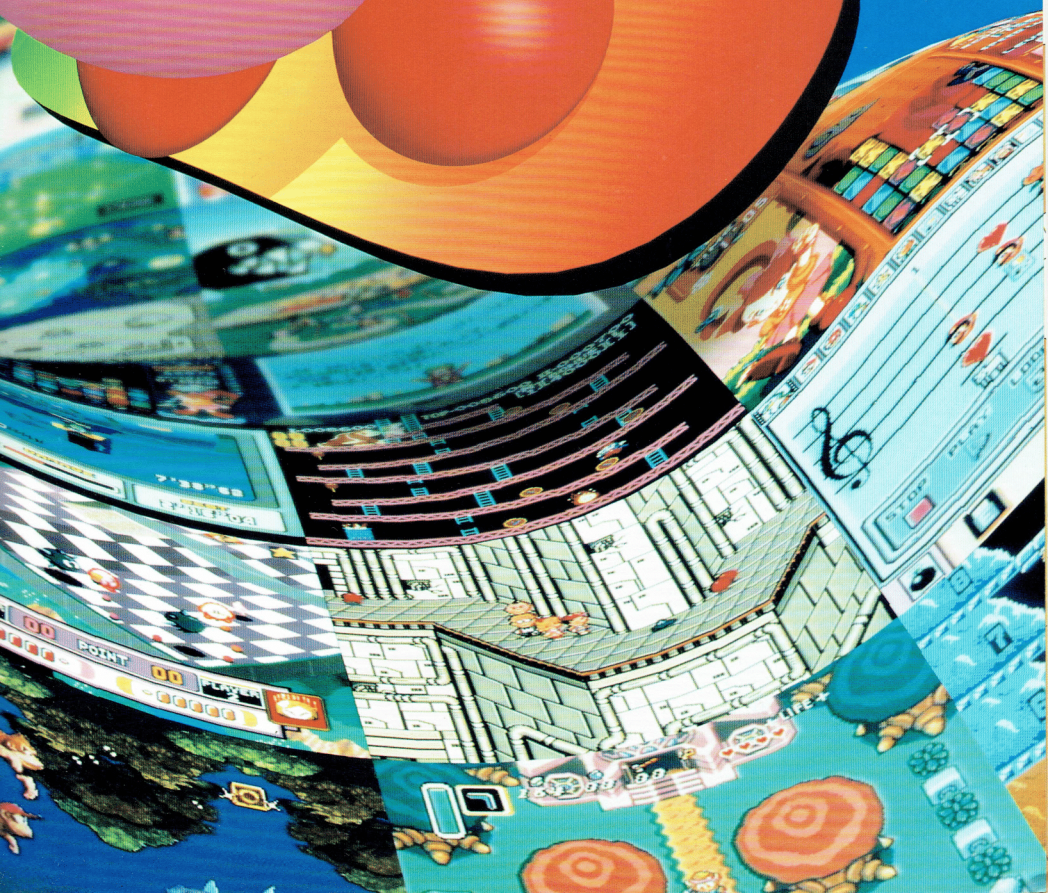
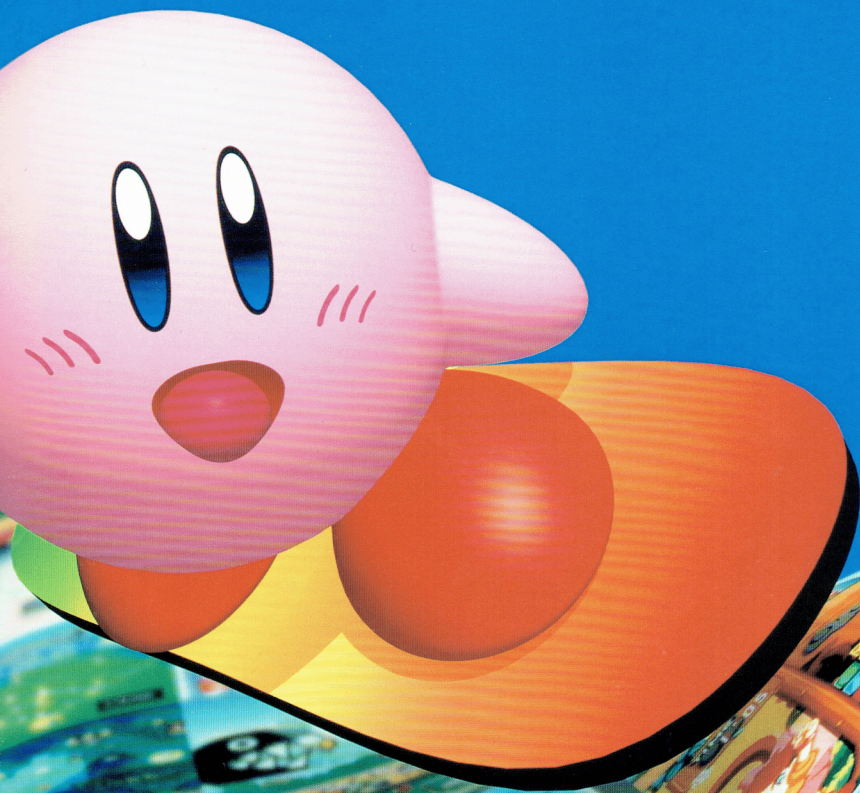
	米国・カナダ	その他の地域
N E S ソフト	23,081	4,315
ゲームボーイソフト	7,187	6,013
S N E S ソフト	10,320	3,761

海外



NESとは海外輸出用ファミリーコンピュータ
(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)の略
SNESとは海外輸出用スーパーファミコン
(SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)の略





当社の海外動向

スーパーNES、ゲームボーイをはじめとする当社製品は、海外事業本部から世界各国に輸出しており、世界最大の市場である米国では、現地法人NINTENDO OF AMERICA INC.が、ワシントン州レッドモンドを拠点として販売活動を展開しています。

また、ヨーロッパ地域自社販売進出の先兵として、現地法人NINTENDO OF EUROPE GMBHをドイツに設立し、その後、フランス、オランダ、ベルギーおよびスペインの各国に、それぞれ販売拠点として現地法人を設立し、積極的な営業活動を推進しています。

アジア地域やその他の地域に関しましては、主として各国代理店を通じて販売しております。

なお、生産面では、中国およびメキシコに海外生産拠点を設けて、ハードウェアおよびソフトウェア部門のコスト低減に努めています。





PEACH

DIDDONG

LINK

KIRBY

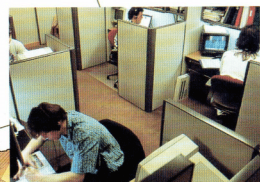


World of Nintendo

World of Nintendoでは、SNESハードと多数のソフト、および多くのSNESキャラクターグッズを販売しております。World of Nintendoは、全米の有力小売店、約1万3000ヶ所に設置されています。

Telephone Service

ここでは250人以上のゲームカウンセラーが、15時間2交代制でスタンバイし、全米から毎週約12万本、ひっきりなしにかかってくるゲームの内容に関する質問などの電話に答えています。



Nintendo Power

1988年7月、発行部数10万部でスタートしたこの雑誌は、現在月刊100万部に達しています。内容は、日本で発行されている専門誌同様、新作ゲームソフトの解説、紹介記事がメインとなっています。

Club Nintendo

ドイツにおけるコンシューマサービスは、Club Nintendoを中心として展開されており、現在、会員は140万人を超えています。メンバーとのコミュニケーションの主要手段として、電話サービスや、「Club Nintendoマガジン」をClub Center(任天堂製品販売コーナー)で無料配布するなどの活動を行なっています。





当社の歴史

明治22年(1889)

現社長の曾祖父に当たる山内房治郎が、京都市下京区正面通り大橋西入の地において、花札の製造を開始。

明治35年(1902)

わが国最初のトランプ製造に着手。

昭和8年(1933)

合名会社山内任天堂を設立。

昭和22年(1947)

株式会社丸福を設立し、かるた・トランプ類の製造販売を開始。

昭和24年(1949)

現社長山内 溥が取締役社長に就任。

昭和25年(1950)

合名会社山内任天堂より大統領印等のかるたの製造業務を継承。

昭和26年(1951)

株式会社丸福の商号を任天堂骨牌株式会社に変更。

昭和27年(1952)

それまで京都市内に分散していた製造場を、京都市東山区福福上高松町の地にまとめ、本社工場を建設。

昭和28年(1953)

わが国初のプラスチック製トランプの製造に成功し、量産を開始。

昭和34年(1959)

ディズニーキャラクターを使用したディズニートランプを発売し、子供向けトランプの新分野を開拓。

昭和37年(1962)

当社株式を大阪証券取引所市場第二部、ならびに京都証券取引所に上場。

昭和38年(1963)

社名を現在の任天堂株式会社に変更し、カード類以外の室内ゲームの生産を開始。

昭和44年(1969)

室内ゲーム部門を拡充強化するとともに、京都府宇治市小倉町の地に宇治工場を建設。

昭和45年(1970)

大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定、本社事務所ならびに工場の増築を完了。

オプトエレクトロニクス応用の光線銃シリーズの販売を開始。

昭和48年(1973)

ボーリングにかわるマス・レジャー・システムとしてレーザーシューティングシステムを開発。

昭和49年(1974)

ゲームセンター向けの娯楽用マシンとして、16ミリ映写機を使った映像システムを開発。アメリカ、ヨーロッパへも輸出開始。

昭和50年(1975)

三菱電機株式会社と共同で、エレクトロニック・ビデオ・レコーディング(EVR)プレーヤーを使用したビデオゲーム・システムを開発。更に翌年、同システムにマイクロプロセッサを導入。

昭和52年(1977)

家庭用ビデオゲームを三菱電機株式会社と共同開発。

昭和53年(1978)

マイクロコンピュータを使った業務用テレビゲームを開発し、販売開始。

昭和54年(1979)

業務用ゲームマシンのオペレーター業務を開始。

昭和55年(1980)

米国ニューヨーク州に現地法人Nintendo of America Inc.を設立。

家庭用液晶電子ゲームとデジタルクォーツ時計を複合させた「ゲーム&ウォッチ」を開発し、販売開始。

昭和56年(1981)

業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発し、販売開始。アニメーション手法により斬新な映像表現を実現。「ドンキーコング」は米圏においても高い評価と人気を得る。

昭和57年(1982)

米国ワシントン州レドモンドに現地法人Nintendo of America Inc.を設立。

昭和58年(1983)

業務の拡大に伴い生産能力拡充のため宇治市に新工場を建設。カナダバンクーバーにNintendo Entertainment Centres Ltd.を設立。

当社株式を東京証券取引所市場第一部に上場。

カスタムCPU(中央演算処理装置)・PPU(映像処理装置)を使用した家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」の販売を開始。

昭和59年(1984)

新しいタイプの業務用対面式ビデオゲームマシン「VS.システム」を開発し、販売開始。

昭和60年(1985)

ファミリーコンピュータの米国仕様であるNES (Nintendo Entertainment System) の販売開始。

ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スーパーマリオブラザーズ」を開発し、販売開始。

昭和61年(1986)

ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータディスクシステム」を開発し、販売開始。

ゲームソフト書換機「ディスクライター」の設置開始。

昭和62年(1987)

ファミリーコンピュータネットワークを構築するために、公衆電話回線網とディスクファクスを使用した通信実験として、「ファミリーコンピュータゴルフトーナメント」を開催。

昭和63年(1988)

ファミリーコンピュータネットワークシステムを開発し、野村証券株式会社と共同で証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始。

米国におけるNES (Nintendo Entertainment System) の飛躍的な需要増等に対応するため、宇治工場増築・宇治小倉工場新設・本社開発棟新設・本社工場整備工事を完了。

平成元年(1989)

ロムカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にしたハンディタイプの液晶ディスプレイゲームマシン「ゲームボーイ」を販売開始。

平成2年(1990)

欧州市場に本格的に事業展開するため、旧西独フランクフルトに Nintendo of Europe GmbH を設立。

ファミリーコンピュータの上位機である16ビットの「スーパーファミコン」の販売を開始。

ソフトクリエイター養成を目的とする「ゲームセミナー」を株式会社電通とともに開始。

平成3年(1991)

スーパーファミコンの米国仕様であるSNES (Super Nintendo Entertainment System) の販売開始。

ユーザーサービスの向上、ならびに商品の流通効率化を目的とするフランチャイズ事業を開始。「任天堂エンターテイメント」という統一店舗名のもとに全国展開スタート。

新発売される多くのソフトウェアを評価し、その情報をファミリーコンピュータネットワークを通じて流通業者に提供する会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」を発足。

平成4年(1992)

スーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーマリオカート」を開発し、販売開始。

マウスパッドの上をすべらせるだけでテレビ画面に入力できる、スーパーファミコンの新しいタイプのコントローラ「スーパーファミコンマウス」を開発。その「スーパーファミコンマウス」を、初めて使用したスーパーファミコン用ゲームソフト「マリオイベント」を販売開始。

平成5年(1993)

海外における販売体制を強化するためフランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6ヶ国に新たに現地法人を設立。

業容の拡大に伴い宇治大久保工場を新設。

平成6年(1994)

すべてのゲームボーイソフトがスーパーファミコンを通じてテレビ画面で遊べるスーパーゲームボーイを販売開始。

ゲームボーイの弟分として6色のボディカラーのゲームボーイブラザーズを販売開始。

CGレンダリング技術を用いたスーパーファミコンソフト「スーパードンキーコング」を販売開始。

宇治工場(宇治小倉・宇治大久保両工場を含む。)が国際品質保証規格「ISO9002」の認証を取得。

平成7年(1995)

衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送を開始。

衛星放送アダプタ「サテラビュー」の販売を開始。

32ビットCPUを搭載し、透明感のある鮮やかな3D空間での遊びを実現するバーチャルボーイを発売。

CGドローイングを用いたスーパーファミコンソフト「ヨッシーアイランド」を発売。

会社概要



任天堂本社



宇治工場



Nintendo of America

概要

商号
英語名
目的

任天堂株式会社

Nintendo Co., Ltd.

1. トランプ類の製造販売
2. 娯楽用具、運動具、音響機器及び乗物の製造販売
3. 事務用機器及び事務用品の製造販売
4. 教材、育児用品、家庭用品及び電気用品の製造販売
5. 印刷、出版及び紙製品の加工並びに販売
6. 合成樹脂、金属及び木製品の加工並びに販売
7. 通信機械器具、電子応用機械器具及び装置の製造販売
8. コンピュータシステムを利用した情報ネットワークによる情報処理並びに情報提供業務
9. 放送事業
10. 放送関連技術、コンピュータの利用技術の開発及び販売
11. 不動産の売買、賃貸借、管理及び仲介
12. 金融業及び有価証券の売買
13. 損害保険代理業及び生命保険募集業
14. レストラン、食堂、喫茶店、売店、娯楽場の経営及び投資
15. スポーツ、その他の文化事業の企画及び興業
16. キャラクター商品（個性的な名称や特徴を有している人物、動物等の画像を付けたもの）の企画、製造並びに販売
17. 著作物の利用権、複製権の許諾
18. 商標の使用権の許諾
19. 前各号に付帯関連する一切の事業

営業品目 家庭用レジャー機器 業務用レジャー機器
トランプ・かるた その他の娯楽用具

創業年月日 明治22年9月23日

設立年月日 昭和22年11月20日

資本金 10,065,400,000円

取締役社長 山内 溥



事業所

本社

〒605 京都市東山区福福上高松町60番地
TEL(075)541-6111(代表)

宇治工場

〒611 宇治市横島町園場92番地15
TEL(0774)21-3191(代表)

宇治小倉工場

〒611 宇治市小倉町神楽田56番地
TEL(0774)45-3030(代表)

宇治大久保工場

〒611 宇治市大久保町田原54番地1
TEL(0774)45-3030(代表)

東京支店

〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL(03)5820-2251(代表)

東京配送センター

〒277 千葉県柏市豊住3丁目1番24号
TEL(0471)74-4144(代表)

大阪支店

〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL(06)376-5950(代表)

名古屋営業所

〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL(052)571-2510(代表)

名古屋配送センター

〒452 名古屋市西区中小田井3丁目321番地
TEL(052)501-2077(代表)

岡山営業所

〒700 岡山市泰選町4丁目4番11号
TEL(086)252-1821(代表)

札幌営業所

〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL(011)621-0513(代表)

Nintendo of America Inc.

4820-150th Avenue N.E. Redmond, WA 98052 U.S.A.
Telephone:1-206-882-2040

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Center, 63760 Großostheim
Federal Republic of Germany
Telephone: 49-6026-950-0

Nintendo of Canada Ltd.

110-13480 Crestwood Place Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
Telephone:1-604-279-1600

Nintendo France S.A.R.L.

13 Rue Vernier, 75017 Paris, France
Telephone: 33-1-45-74-27-28

Nintendo Belgium S.P.R.L.

Trade Mart. B.P. 271 Atomium Square
B-1020 Brussels Belgium
Telephone:32-2-478-90-48

Nintendo Netherlands B.V.

Krijtwal 33, 3432 ZT Nieuwegein The Netherlands
Telephone:31-3402-97100

Nintendo España, S.A.

Paseo de la Castellana, 39 28046-Madrid Spain
Telephone:34-1-319-82-08

Nintendo Australia PTY, Ltd.

48-52 Dunlop Road, Mulgrave 3170, Victoria, Australia
Telephone:61-3-265-9900



