

我们已经做到世界数一数二了，
但必须承认，高手在民间，比
如任天堂。

——丁磊 (2017)

任天堂往事： 从京都小店到电子 帝国的成事在天

腾讯游戏：约11万员工，
人均产值约200万人民币。

任天堂：仅2000名员工，
人均产值高达800万美元
(约5000万人民币)。



1889年：京都的骨牌作坊

任天堂意为谋事在人，
成事在天。主打产品
大统领花札。

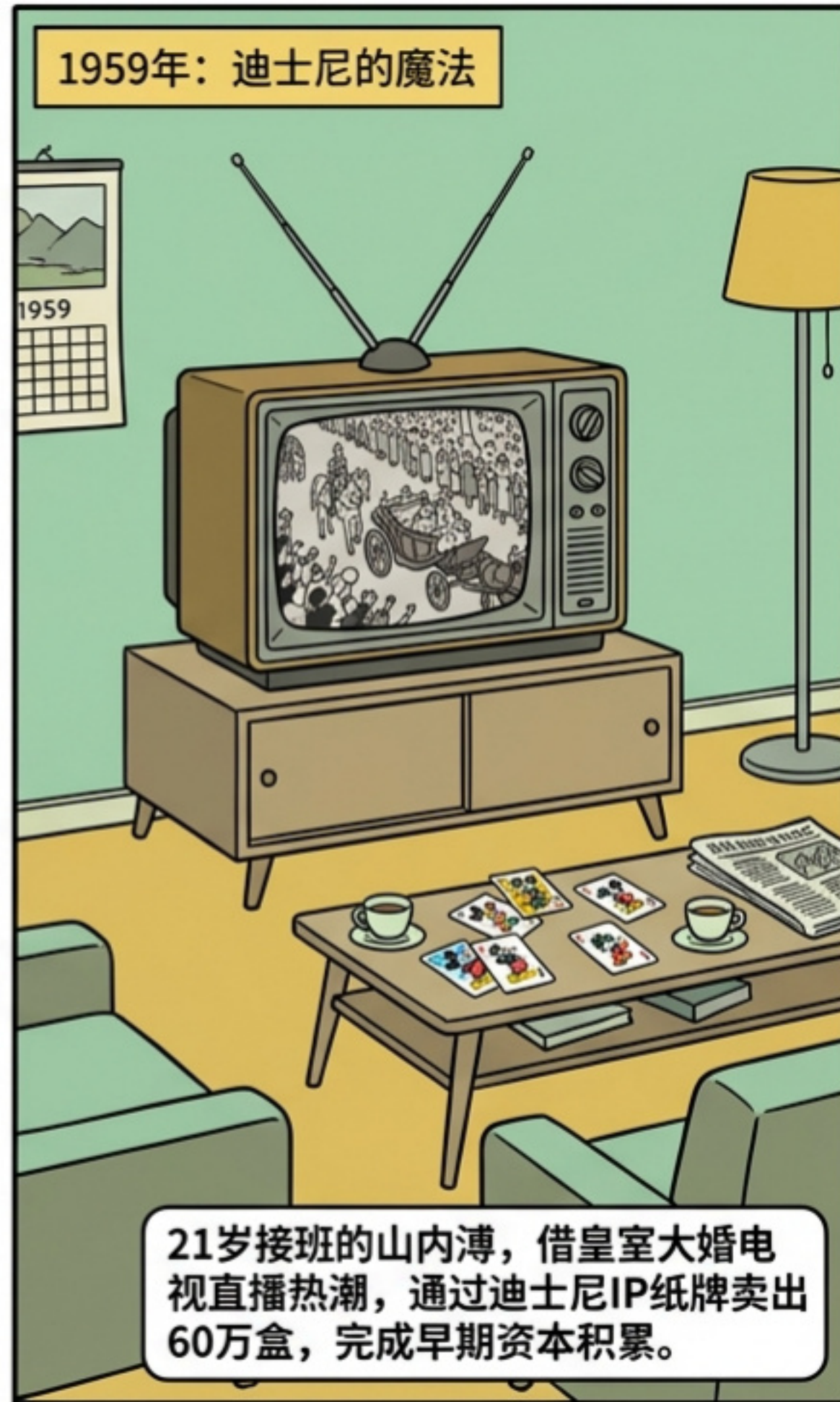


黑色交易的温床



黑帮赌徒防作弊每局必换新牌，带来
极高复购率。发音暗合黑帮任侠道。

1959年：迪士尼的魔法



21岁接班的山内溥，借皇室大婚电
视直播热潮，通过迪士尼IP纸牌卖出
60万盒，完成早期资本积累。

迷茫的盲目跨界



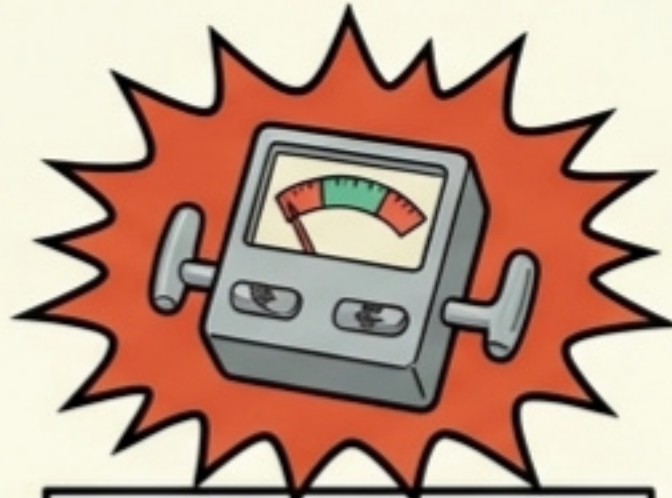
速食米饭、大亚出租车、爱情旅馆……全部以失败告终。



纸牌崩溃 (1964):
奥运会后娱乐方式变迁, 纸牌市场狂泻, 股价濒临破产。



超级怪手 (1966):
横井军平业余发明,
狂卖120万个。



爱情测量仪 (1969):
测试情侣指数的破
冰玩具。



棉花糖机 (1970):
极致压缩成本, 连
开关都省去, 靠送
白糖盈利。



我们的核心资产
是娱乐基因与
玩具店经销网络!



第一开发部：横井军平

阵营：武士团（低调果断）

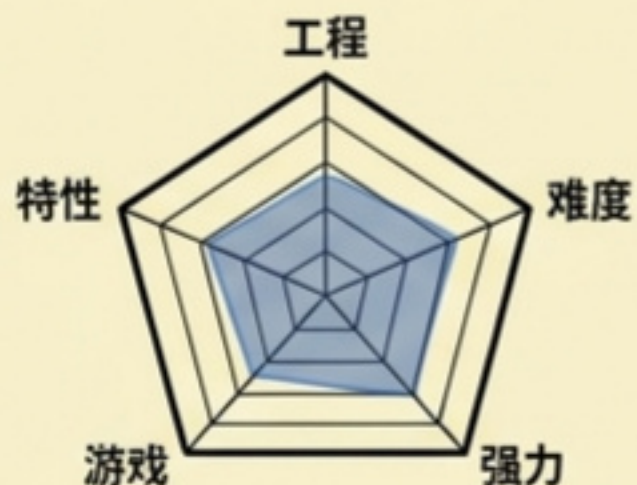


特长：电子维修工出身，枯木逢春的创意天才。
代表作：超级怪手、Game & Watch、十字键。



第二开发部：上村雅之

阵营：工程师（中规中矩）



特长：夏普跳槽来的半导体专家，擅长极限压缩硬件成本。
代表作：光枪、FC红白机。



第三开发部：竹田玄洋

阵营：疯子 Geek（硬核技术）

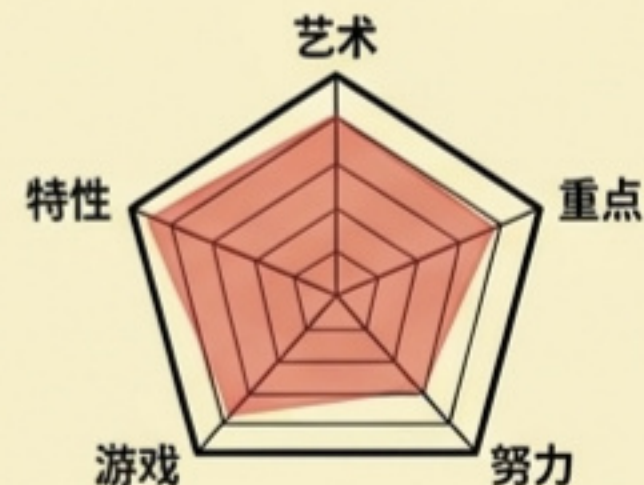


特长：专攻硬核技术突破与复杂难题解决。
代表作：街机光枪靶场移动靶技术。



第四开发部：宫本茂

阵营：艺术家（非线性思维）



特长：旷工一半才毕业的美术生，用非线性思维降维打击游戏界。
代表作：大金刚、马力欧、塞尔达。

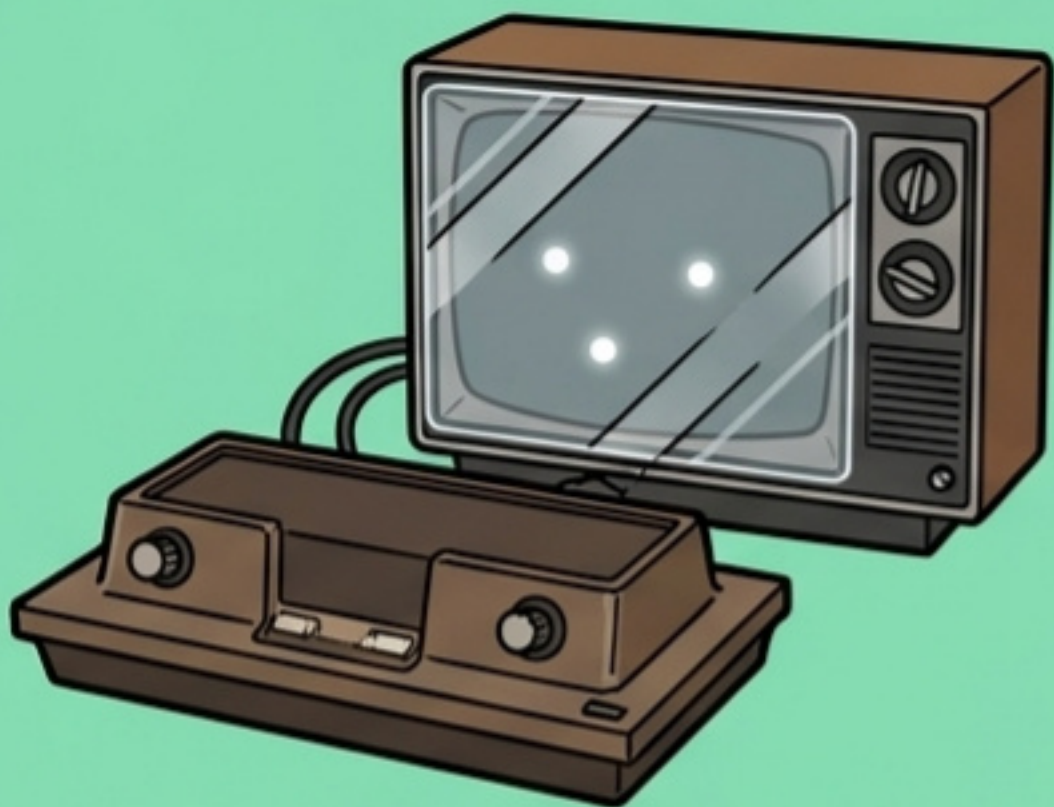
1970-1973: 光电奇迹



1973年: 中东黑天鹅



米罗华奥德赛 (1972)



特点：世界第一台商用主机，只能显示3个光点。

痛点：极度昂贵，主机100美元+指定电视500美元，仅售35万台。

备注：西半球最强法务，靠专利勒索全行业1亿美元。

雅达利 2600 (1977)



特点：使用电脑微处理器芯片，首创可插拔卡带。

痛点：价格高达94,800日元（约6000人民币），远离大众消费。

Color TV Game 6 (1977)



特点：任天堂试水作，与三菱合作作的山寨打球游戏。

结果：换汤不换药，但意外销量100万台。

虽为山寨黑历史，但让任天堂积攒了40亿日元救救命资本！

Game & Watch 的灵感诞生

电车通勤太无聊了，我们利用夏普过剩的液晶产能，做个口袋解闷小游戏机如何？

狂卖 **4000万套**，彻底还清债务！

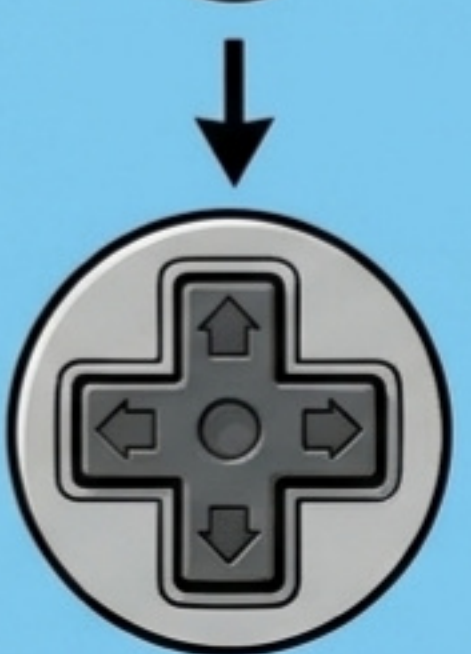
十字键（D-Pad）的工程演进



街机摇杆：体积庞大，无法放进口袋。



分离按键：操作不精确，盲按极易出错。



十字键（1980）：一体化塑料件，精准控制八方向。改变人类游戏历史的交互专利！

1979年街机滞销，实习生宫本茂受命废物利用，意外缔造叙事游戏传奇。

任天堂街机传奇 (1979)

游戏史上首个拥有剧情设定的游戏：反抗暴虐主人的宠物。

开创平台跳跃全新游戏类型，打破满大街太空射击游戏的垄断。

像素性能限制下的天才设计：
为了跳跃时不用做头发飘动动画 → 戴上红帽子
为了五官清晰可辨 → 加上大鼻子
这就是马力欧的原型！



破盘定价：整机仅售15,000日元。
山内溥指令：性能要好到让消费者闭着眼就买！

海量吞吐：卡带容量高达平均水平
30倍，支撑真正的大型游戏。

社交外设：2P手柄自带麦克风，
首创边打边开黑的客厅社交概念。

定制大脑：理光6502 CPU + PPU。
任天堂对赌两年300万订单，将极
品芯片压榨至白菜价2000日元。

1983年上市狂卖6191万台，市占率95%。以一己之力终结混战，逼迫14家厂商退出游戏机市场。

硬件吸客 (Loss Leader)



硬件不赚钱。
山内溥：硬件的存在仅仅是为了销售软件。

软件暴利 (Profit Engine)



消费者买入廉价主机后，
不断高价复购优质游戏卡带。



马力欧的降生

1985年《超级马力欧兄弟》
狂卖4000万套，全系列总计
7000万套。宫本茂跃居电
子游戏界斯皮尔伯格。

500日元的擦写革命 (1986)

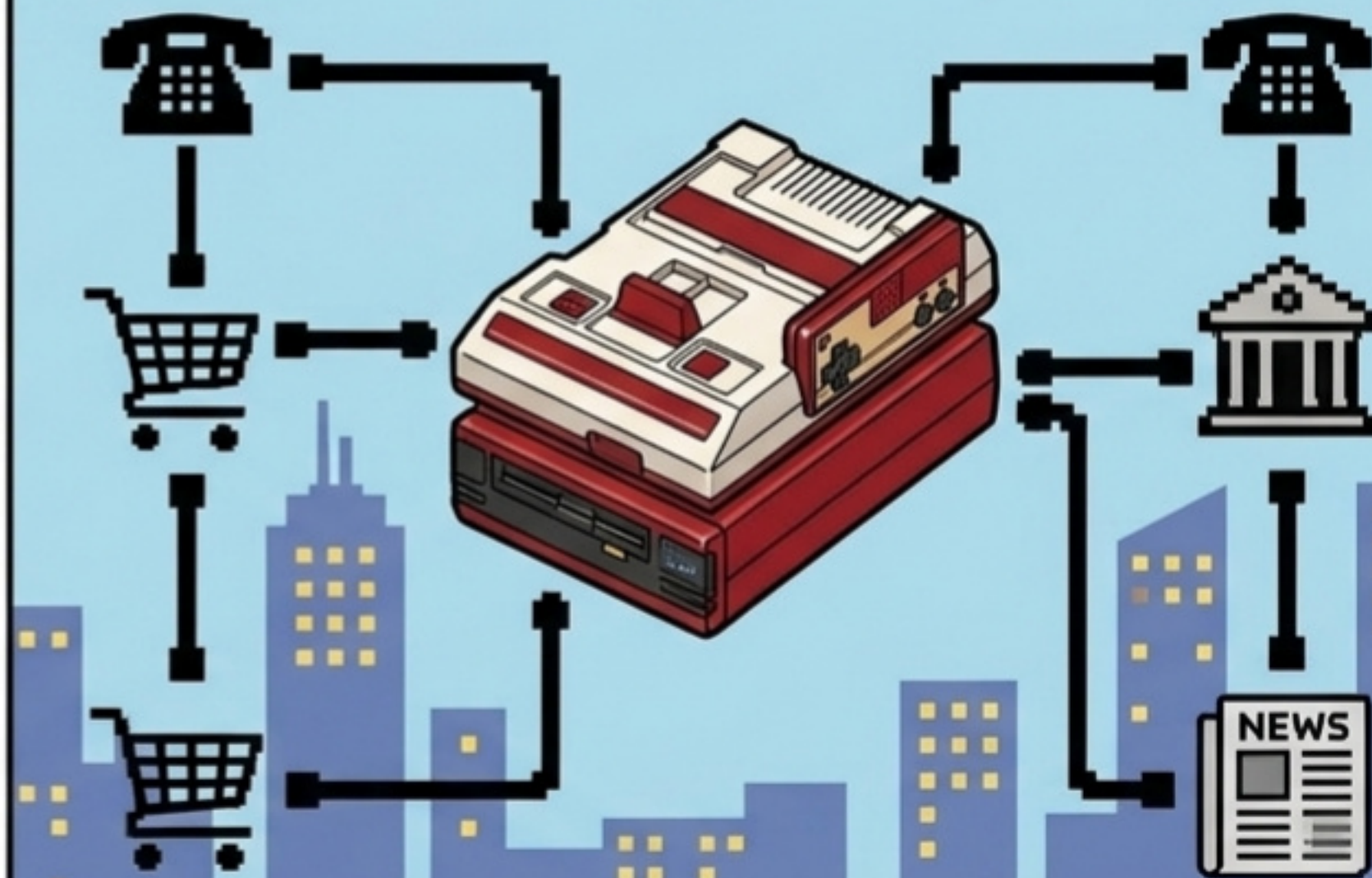


应对反盗版法导致的高昂卡带成本（高达5000日元），推出FC磁碟机。玩家自带软盘去便利店仅需500日元烧录新游戏，极致讨好消费者。

1989年的赛博朋克野望

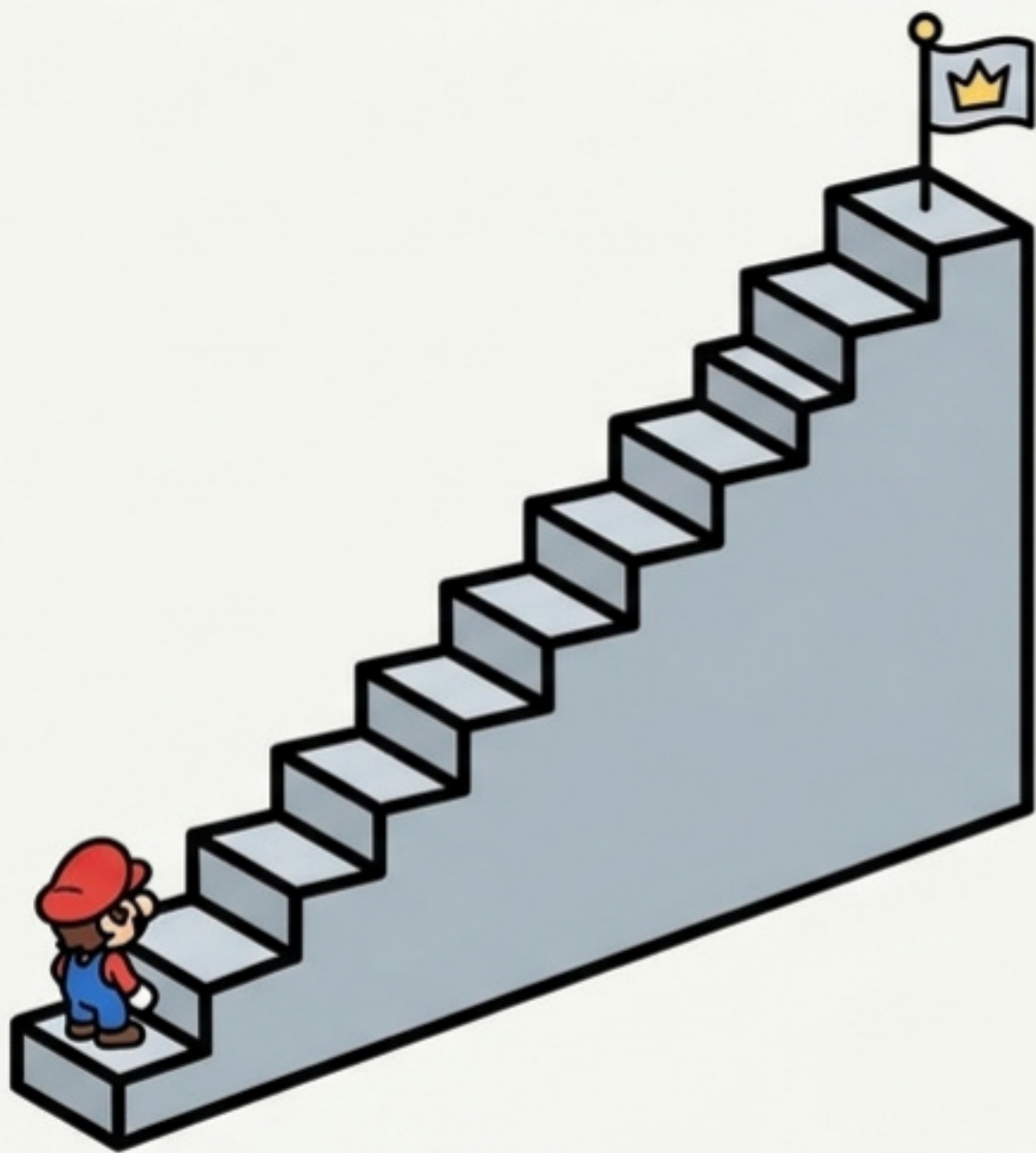


利用普通电话线建立巨型网络，提供购物、银行、订票、新闻！



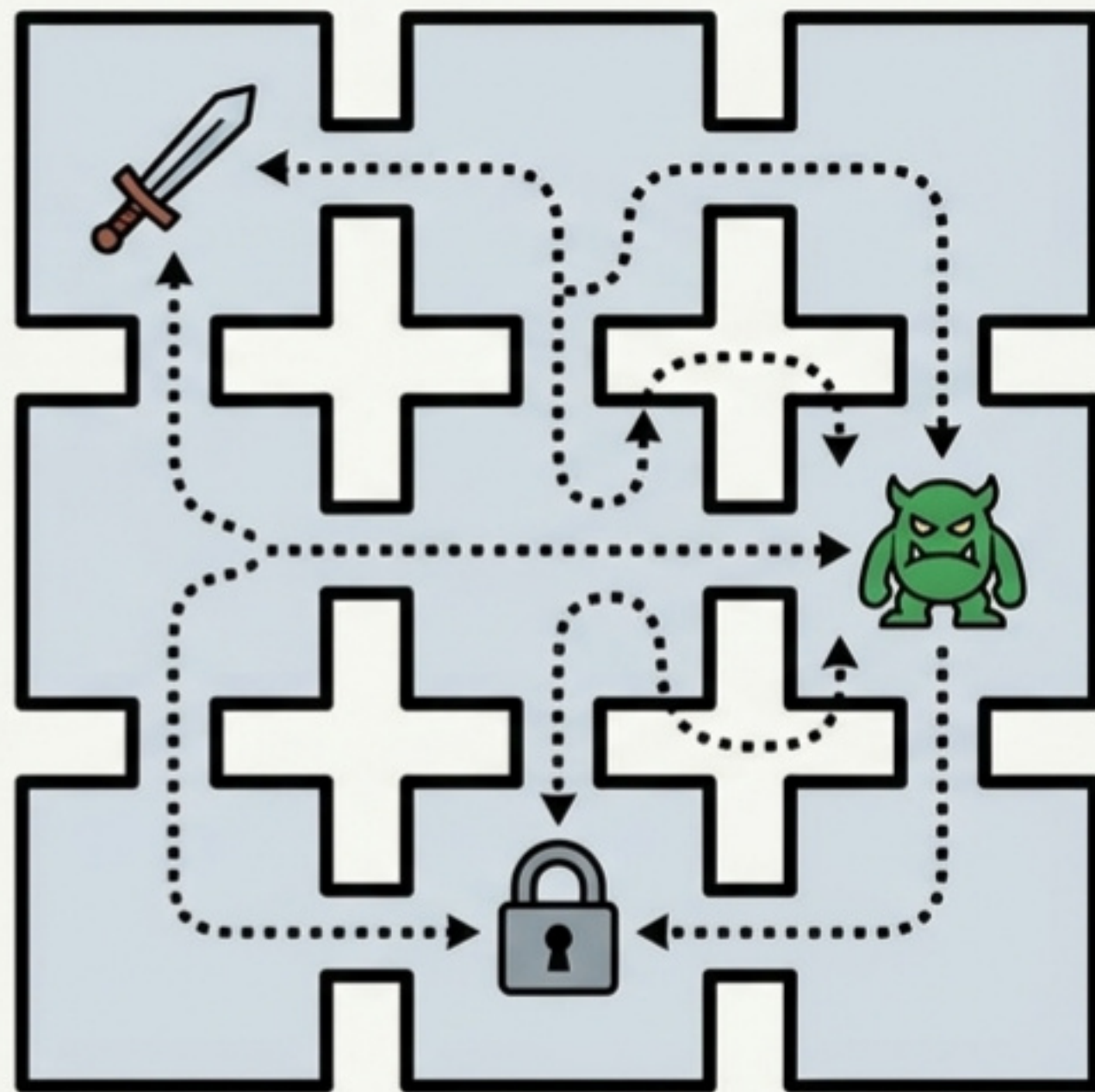
磁碟机预留了调制解调器接口。距万维网诞生还有数年，虽因仅13万户接入而失败，但展现了恐怖的前瞻视野。

线性跳跃（如马力欧/大金刚）



- 目标单一：走到尽头/救公主
- 流程极短：通关仅需半小时
- 游玩机制：用完即走，无需存档

非线性探索（塞尔达传说，1986）



- 迷宫架构：9个大场景，600多个小场景，路线互相交织
- 自由探索：首创非线性叙事，12种道具自由组合
- 时间跨度：支持长达数小时进度的电池存档
- 历史地位：启发自宫本茂童年探险，开放世界与RPG的精神先驱

1. 绝对不负债 (Zero Debt)

银行催债的惨痛教训立下死矩，从此公司绝不贷款。

2. 双世代现金流储备

账上常备足以硬扛两代主机彻底失败的巨额现金。

3. 枯木逢春的异质化思考

永远不追求最顶级的硬件性能，靠独创玩法与创意制胜。

在日本本土狂飙突进后，山内溥将目光投向了太平洋彼岸。任天堂的红白军团，即将如何征服大洋彼岸的北美帝国？

—— 下集待续