

任天堂往事(2): 逆我者亡

建立北美霸权的商业与法律史诗



刘飞 & 肖磊 / 2022-08-23



太东 (Taito)
代表作：太空侵略者



科乐美 (Konami)
代表作：魂斗罗



卡普空 (Capcom)
代表作：街头霸王



万代 (Bandai)
代表作：IP授权矩阵



哈德森 (Hudson)
代表作：淘金者



南梦宫 (Namco)
代表作：吃豆人 (154亿美元神话)

1980年代初，FC大获全胜。在这个百花齐放的年代，要想在游戏机上赚钱，必须先向京都的帝王低头。

恶魔契约：

1. 30%权利金
2. 任天堂代工生产
(成本翻倍)
3. 10,000盘起订
4. 全款预付，无账期



任天堂不仅收取高额过路费，更将所有的库存与资金风险完美转嫁给了第三方开发商。



1989年，南梦宫特权到期。中村雅哉抗议起诉后发现毫无胜算，被迫撤诉。
南梦宫的屈服，彻底确立了任天堂不容置疑的绝对统治地位。



为了逃避“教父”父亲，洋子随荒川实远走北美。但命运齿轮转动，荒川实最终被十二道金牌道金牌召回，于1980年成立任天堂北美公司（NOA）。

宫金钢认屋堂证的...



换上宫本茂制作的新主板后，滞销的机器被抢购一空。《大金刚》最终在北美狂卖6万台，将处于破产边缘的北美公司拉出泥潭。

面对好莱坞巨头环球影业1亿美元的勒索，小公司的合伙人们没有选择花钱消灾，而是决定硬刚到底。

你不是来和解的，
那还浪费什么时间?!

我来这就是要当着你的面，
看着你的眼睛跟你说：
我们不打算和解。开战吧。

TELEGRAPH

48小时内交出
《大金刚》
所有权益



1962/1975
翻拍权极其混乱



环球曾利用小说
版权过期进入公
版，主张自己可
以免费翻拍
《金刚》！

法务部的核心洞察：
环球明知自己没有排
他性版权，却利用大
公司的体量对任天堂
进行敲诈！

贵公司1.3亿美元的利润中，
有多少是靠这种打官司的
“赚钱之道”得来的？



最强法务部一战成名。任天堂不仅赢得了580万美元赔偿，更收获了不畏强权的声誉，以及一个粉色的传奇IP。

新洋西秒池南基地

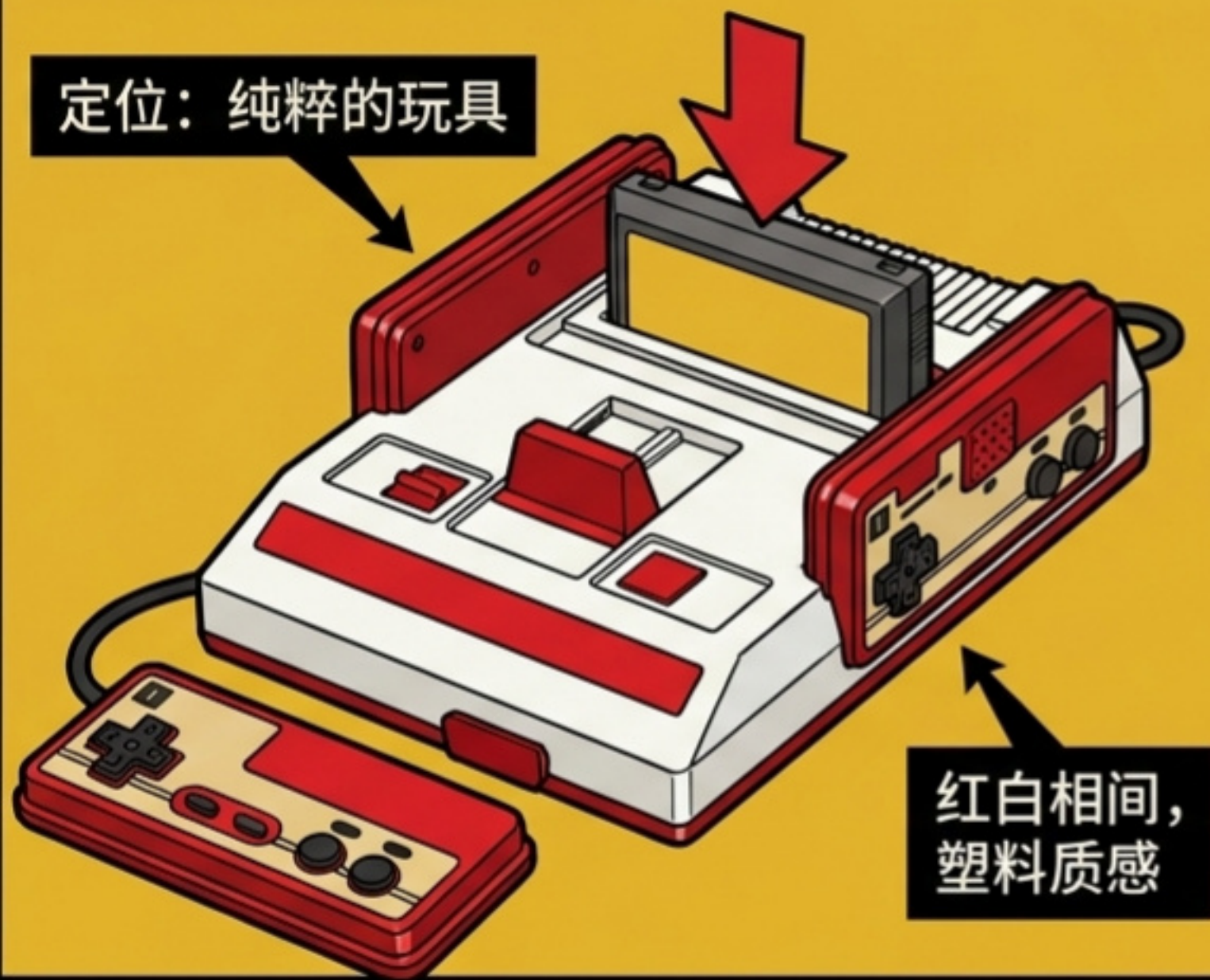
1983年全美游戏销售额暴跌
\$3,000,000,000 → \$100,000,000

做电子游戏？你疯了吧？
去北极卖碎碎冰都比
做游戏容易！

在劣质游戏泛滥导致的“雅达利大崩溃”废墟上，荒川实
必须面对一个对电子游戏彻底绝望的北美市场。

日本红白机 FC

定位：纯粹的玩具

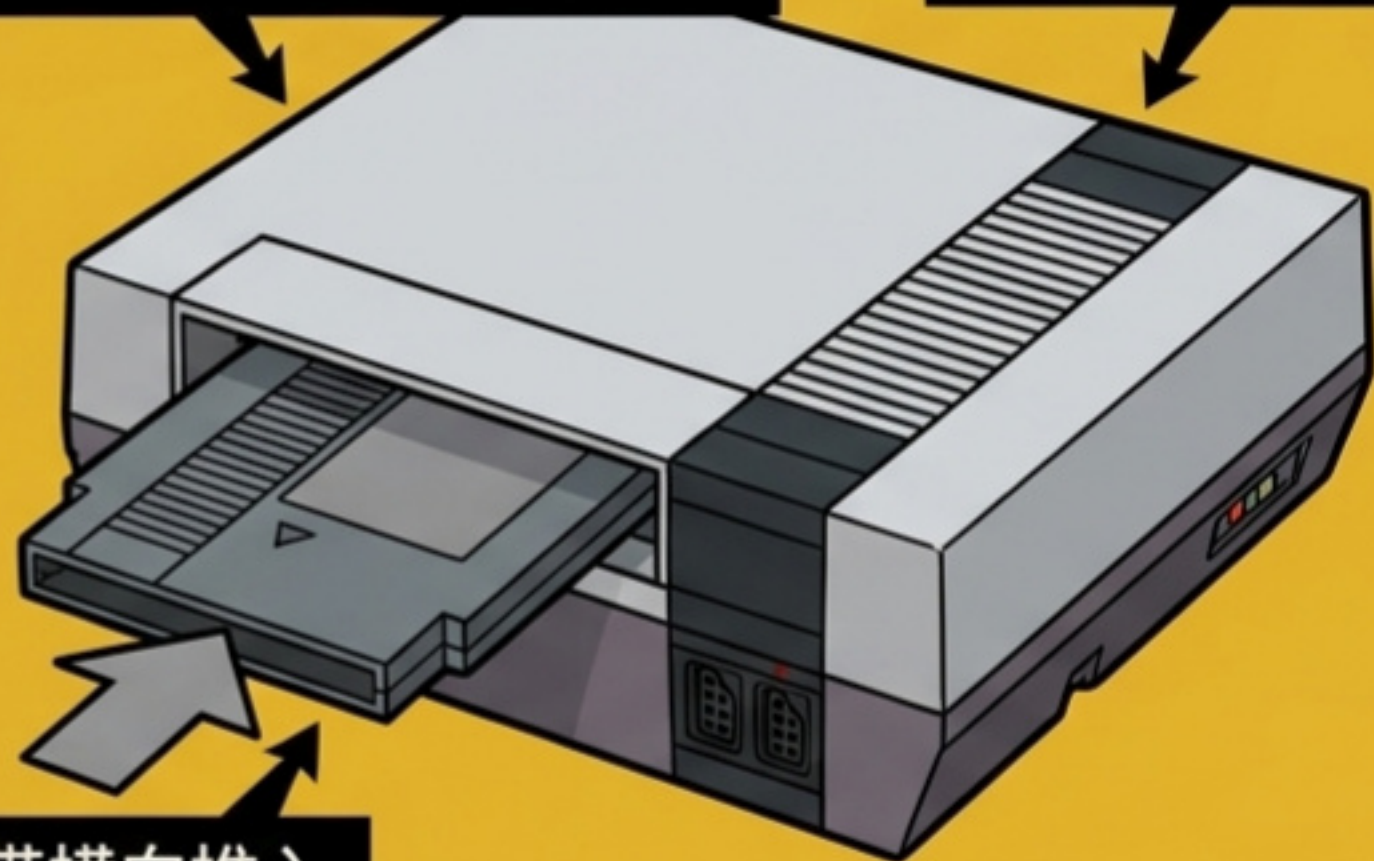


红白相间,
塑料质感

北美 NES (特洛伊木马)

绝不提 Video Game, 改称
Entertainment System

外观如同家电
VCR 录像机



卡带横向推入

通过精明的伪装战略, NES避开了"电子游戏"的毒药标签, 以"家电"的姿态潜入美国家庭。给经销商的条件是: 免费铺货90天, 卖不出全退。

到1990年，三分之一的美国家庭拥有NES。任天堂用热线、杂志和品控，在美国重建了玩家生态的信任。



用户连接：官方热线。解答卡关，甚至提供心理咨询，获取最真实反馈。



心智统御：全美发行量最大的儿童杂志，彻底统御一代孩童的心智。



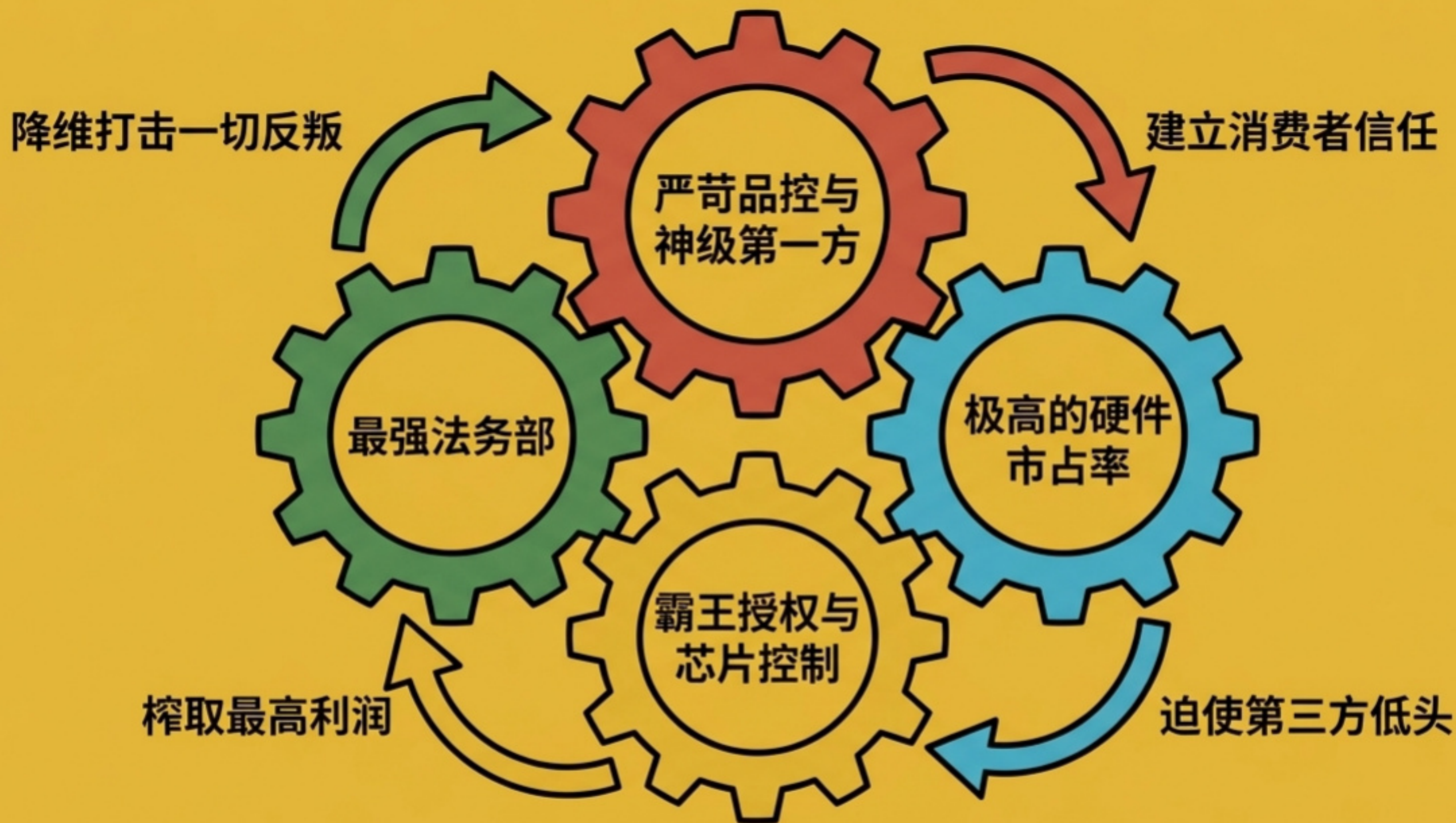
质量背书：严苛审核制度。官方"游戏大师"知名度甚至超越麦当娜。

雅达利子公司天元（Tengen）因芯片断供怀恨在心。明面上高尔夫社交，暗地里却通过伪造案件骗取版权局源代码，上演了一出“师出有名”的窃密与反叛。





面对背刺，任天堂祭出了渠道封杀、法律重锤与物理高压电三重打击。彻底粉碎天元，巩固铁王座。



到1990年，任天堂不仅拯救了北美游戏业，更将这套“顺我者昌，逆我者亡”的垄断法则永远刻进了行业的DNA中。