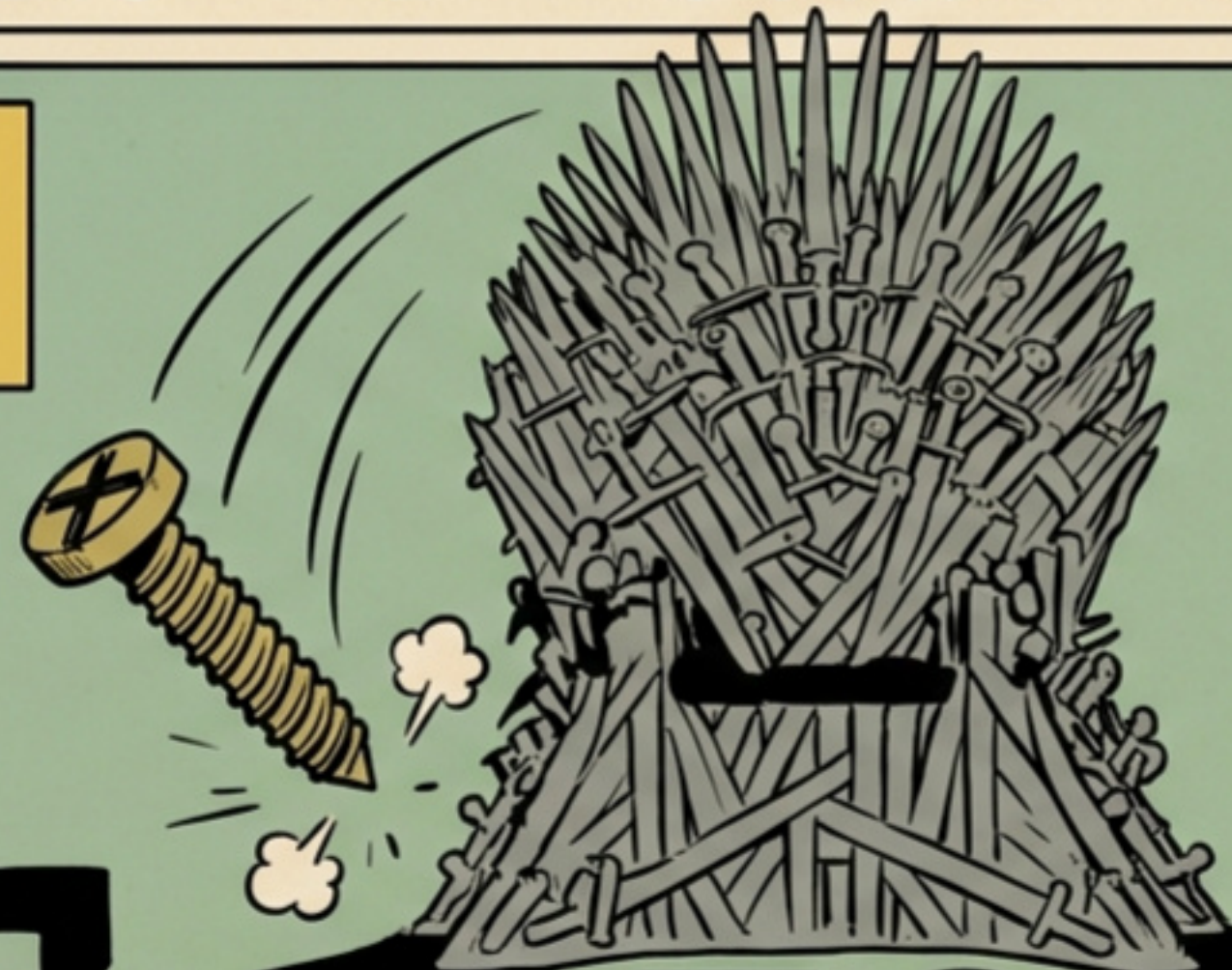


任天堂往事(4):至暗时刻

从“八仙过海”到“三国演义”的主机战争编年史

铁王座的螺丝松了。在这个CD与3D交织的新时代，帝国迎来了真正的至暗时刻……



90年代末，多媒体时代到来。3D与CD这两个技术革新，彻底改变了游戏行业的物理法则。

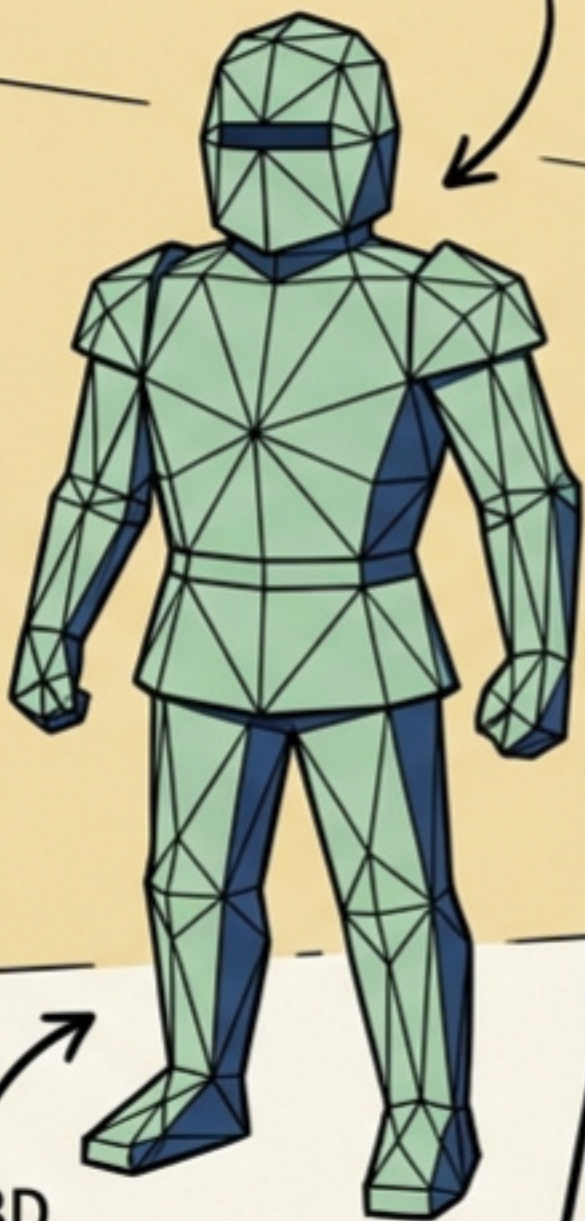
多边形建模真3D
(如1993《Doom》)

俯视贴图伪3D



俯视贴图伪3D

多边形建模真3D
(如1993《Doom》)



卡带 (SFC/MD)
容量 8-10兆
成本 12-16美元

CD (索尼/飞利浦标准)
容量 500+兆 (74分42秒)
成本 1-2美元

CD (索尼/飞利浦标准)
容量 500+兆 (74分42秒)
成本 1-2美元

十三路诸侯讨伐任天堂，然而大部分神仙都没过得了海。

3DO (松下等)



卖点：主攻3D与多媒体
死因：太贵（5-6万日元）
销量：200多万套

雅达利 Jaguar



卖点：号称64位（实为两个32位拼接）
死因：擦边球营销、性能跟不上
销量：15万套

日本电器 PC-FX



卖点：CD驱动
死因：游戏太少（干等到94年才发）
销量：40万台

康茂达 Amiga CD32



卖点：32位CD机
死因：被北美专利卡脖子导致破产
销量：10万台

万代 & 苹果 Pippin



卖点：Mac OS系统
死因：售价高达600美元，生态未建
销量：4万台

九多梁木剑本想用CD技术与任天堂强强联手，却因“控制权”之争，在1991年CES展上惨遭当场打脸。

被逼上梁山，
1994年12月推出
初代 PlayStation

CD Sound Chip

九多梁木剑

1991 Chicago CES.

PlayStation

山内溥

Lincoln

昨天索尼说了跟任天堂合作？
没有啊，我不是，我没有，
别瞎说。

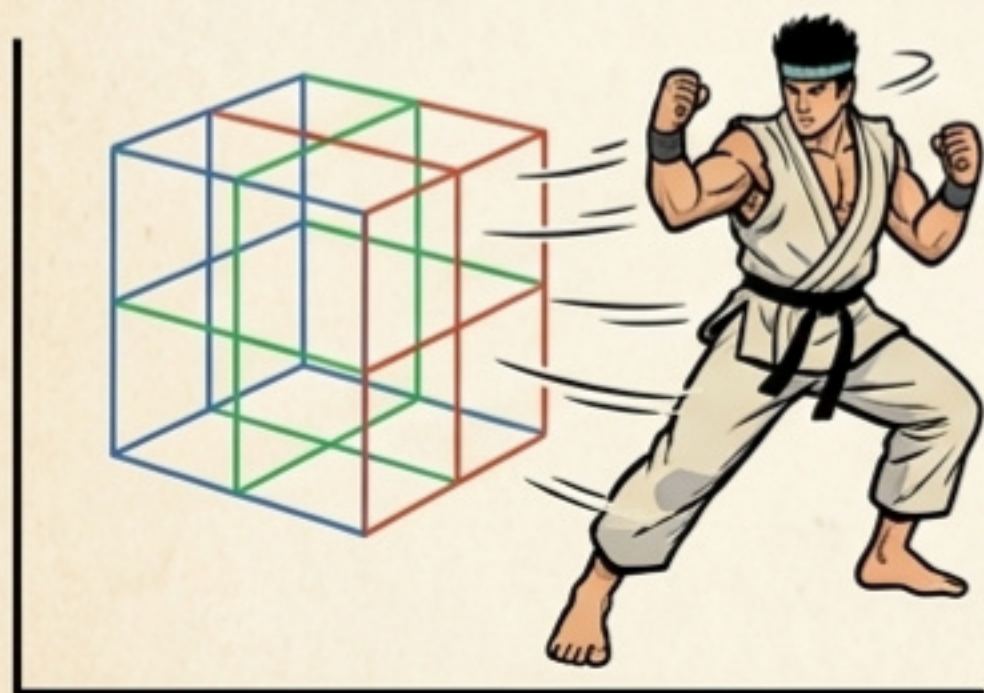
Sony CEO 大鹤点雄

大家以为索尼不懂游戏，结果开局就是巅峰。PS1的制胜法宝是什么？

对第三方友好：放弃许可人制度，开放技术，不需提前压货。



专攻3D性能：受《VR战士》启发，专注多边形技术引擎。



RPG繁荣：《最终幻想7》（40分钟全CG，近1000万套），史克威尔与南梦宫倒戈。



价格战碾压：1995年E3展家世标价399美元。索尼上台只说一个词：299美元。



最终狂飙售出
1亿零249万台！



最晚发布的64位真3D主机 N64，
遭遇了任天堂史无前例的惨败。

那个玩意儿能卖一百万台，
我就头朝下走路！

失败原因：

1. 坚持卡带：容量受限导致画面变糊，想用许许可人制度多薅羊毛。
2. 开发地狱：要求第三方直接写CPU指令，无API支持。
3. 游戏极少：N64不到400款，而同期PS接近8000款！

N64没死，全靠公本帽一个人在扛。
1998年的《时之笛》狂揽所有媒体满分，
被业界尊称为“行走的专利局”
(Walking Patent Office)。

Z锁定 (Z-targeting) :

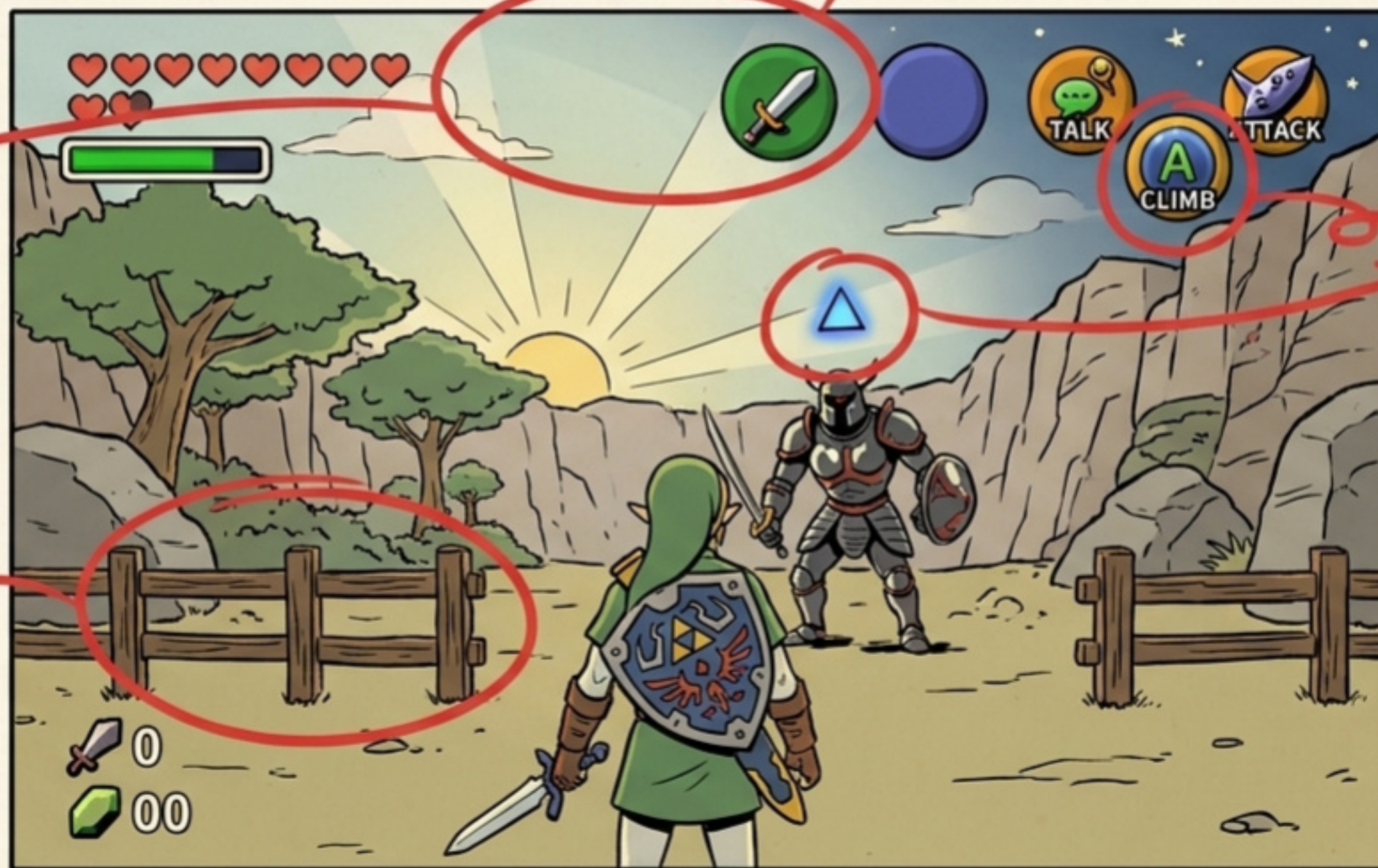
解决3D视角下打怪乱瞄准的世纪难题。

动态天空：

告别俯视，呈现
黄昏与繁星的时间
流逝。

场景交互：

自动攀爬、越障、
自动切换第一人称
射箭、状态匹配音
乐。



情境动作键：

一个键根据场景
自动切换为对话、
攀爬或攻击。

1998年，世嘉孤注一掷推出 Dreamcast (DC)，想以血亏低价和Windows生态抢占市场。

29000日元 /
北美199美元
(血亏价!)

Windows CE



结局：芯片断供，供货跟不上。2001年，总裁大川功捐出850亿个人资产后，世嘉停产（仅售1000万台），永久退出主机市场。

	-850.00
	-1,458.00
统计算	-2,190.00
	(-3200.00)
	-3,350.00
统计算	-1,450.00
	(-1,300.00)
	-2,349.00
收核算	-650.00
	(-500.00)
	-1,479.00
资产金	-250.00
	(-1,000.00)
	-3,099.00
约统计:	-358.00
	-957.00



2000年，索尼推出一代神机PS2，以碾压之势终结悬念。九多梁木剑因此入选《时代》全球最有影响力人物。



神机配置：

- 价格错位：定价39800日元，比单独买一台DVD机（5-8万日元）还要便宜，互相成就了DVD的普及！
- 向下兼容：直接放入光盘即可游玩PS一代游戏。
- 疯狂生态：超过1万款游戏（如《GTA圣安地列斯》单款售出1733万套）。

迄今为止历史最高销量——1.55亿台！

为对抗索尼占据客厅的野心，微软内部4个边缘极客决定化身“物理黑客”，自己动手造主机。



你们把我毕生的心血都糟蹋了！
What are you f***ing doing!



偷偷删减Windows代码，
把3分钟开机缩短至3秒，
Xbox 诞生。

索尼有RPG，微软有FPS。Xbox通过两柄利剑，在美国拿下了33%的市场份额（总销量2400万台）。

利剑 1: Halo 降维打击

《Halo 光环》分屏+局域网连线 (4台机器=16人联机)，代替了网吧CS生态，重新定义主机双摇杆射击标准。

利剑 2: Xbox Live 革命

2002年首创主机在线订阅 (50美元/月)，开启实名对讲交友的主机网游时代。



硬件破局: 首创内置8G大硬盘，支持以太网，机能极其强悍。

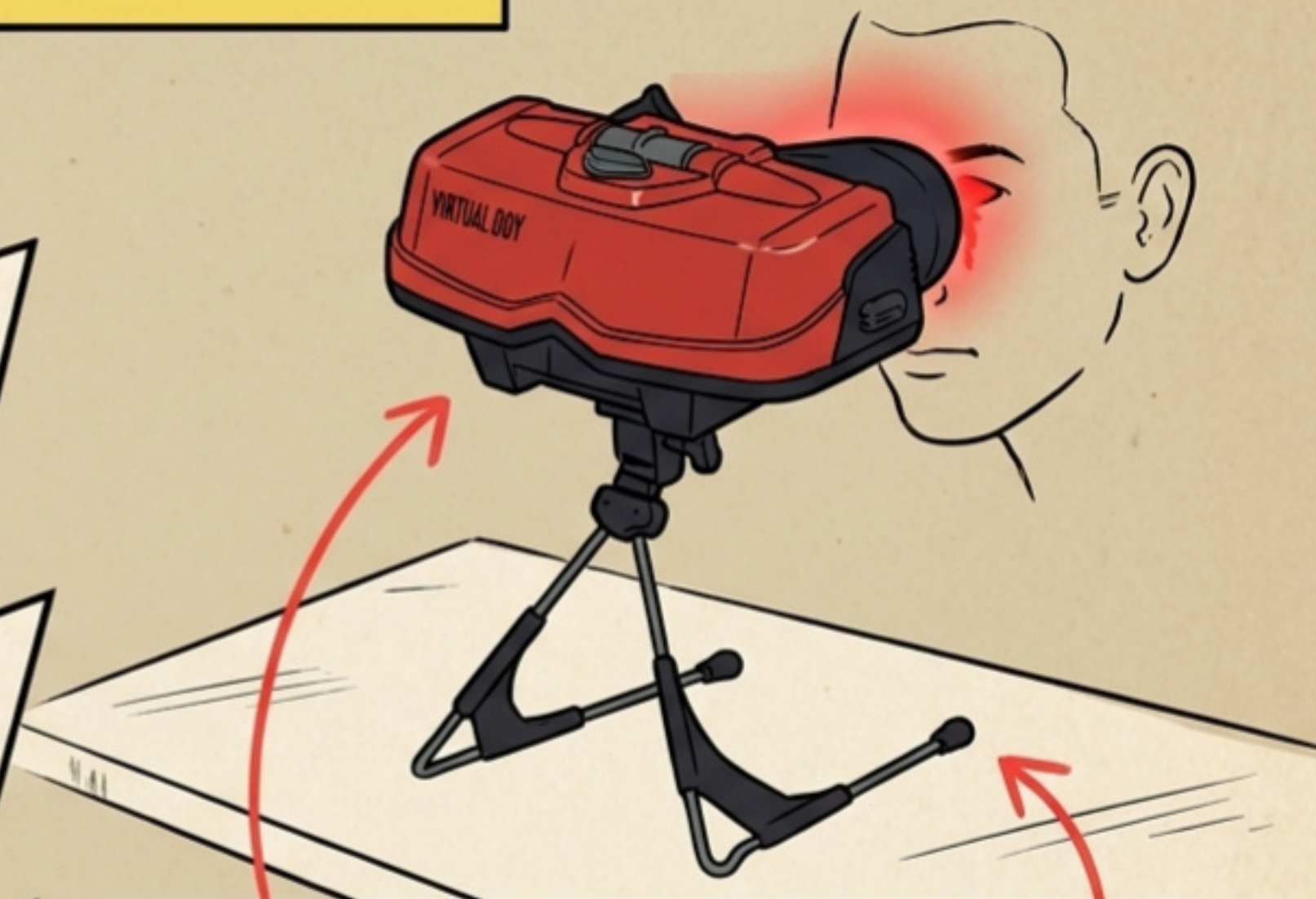
NGC



GameCube (2001)
非通用规格miniDVD（不能看电影），缺乏联网功能。仅售2200万台，节节败退。

枯萎技术的水平思考在第六代失效了。面对来势汹汹的索尼与微软，连续的轻敌让任天堂深陷危局。

VB



Virtual Boy (1995)
单色红黑显示、极低分辨率、放桌上玩、无法分享。仅售14万台，6个月停产。

皇冠落地，时代落幕。
任天堂的老一辈掌门人们接连退场。



1996年 - 横景君平离职
为VB失败背锅离去。1997年在
车祸中伤重身亡，未能看到其新
掌机Wonderswan上市。



2002年2月 - 荒川石辞职
北美市场开拓者、原定接班人。
因主张卖给微软与山内谱政见
不合离去。



2002年5月 - 山内谱退位
不懂游戏却最懂游戏的铁腕社长
辞职。一个时代彻底结束。

此时的天下大厂林立。索尼资金充沛霸占第一，微软来势汹汹稳居第二，甚至连掌机市场也遭到了PSP的虎视眈眈。



第三方众叛亲离，销量连年下滑。43岁的企划部部长颜田聪临危受命，成为任天堂历史上第一位山内家族以外的掌门人。他，能把这艘巨轮带回正轨吗？

欲知后事如何，
请听《任天堂往事》
大结局。