

## <<任天堂传奇>>

### 图书基本信息

书名：<<任天堂传奇>>

13位ISBN编号：9787115271075

10位ISBN编号：7115271070

出版时间：2012-3-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：[美]斯隆

页数：209

译者：张玳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;任天堂传奇&gt;&gt;

## 前言

引言 早在20世纪末，任天堂就已经成为了一个市值数十亿美元的公司了。起步时任天堂还只是京都的一家花札作坊，后来一路成长为世界上最热门的电子游戏制造商。这家公司几乎全是由山内家族掌控，而且也总是为人们提供着经济适用的娱乐。在这个喜新厌旧的行业中，任天堂成了游戏的代名词。凭借着一大批著名的游戏和卡通人物（比如《超级玛丽》、《塞尔达传奇》、《口袋妖怪》等），还有各类革命性的电视游戏机和掌机（比如NES、SNES、Game Boy等），任天堂吸引了一批忠实的粉丝。

19世纪时，山内房治郎以高超的绘画技术和经营天才开创了任天堂。如今，这家公司已然成为了传奇设计师们的聚集地，其中就包括推动电子游戏朝多方向全方位发展的宫本茂。

有些人甚至认为正是任天堂的热门游戏拯救了80年代岌岌可危的游戏行业。

不过，这个“马里奥城堡”的老主人山内溥没能得到同样的赞赏。在统治任天堂50多年之后，他即将迎来退休的生活，但是继承人的问题却还没底。随着雅达利等其他公司的低迷和失败，任天堂逐渐成为行业霸主，但是她和其他很多游戏公司的关系也降到了冰点。

所以在20世纪90年代任天堂自己的主机生意遇到问题的时候，也没有得到多少同情。新世纪即将到来的时候，任天堂将全球销售冠军的位置拱手让于游戏业的新手索尼，后者凭借PlayStation游戏机的大获成功一举上位，而在IT行业赚得不亦乐乎的微软也决定进军游戏产业，并推出了Xbox游戏机。

有些人认为，任天堂之所以有这样的下场是因为在这家公司成为行业领袖之后，社长山内溥经常都是一副傲慢不已、咄咄逼人的模样。

后来，当任天堂曾经的竞争对手世嘉因为不堪亏损而突然终止游戏机生产时，有些评论人士就说，既然任天堂最近二十年的Nintendo 64和GameCube游戏机比较失败，倒不如也随着世嘉脚步，以后就制作游戏软件算了。

不管是山内溥还是他的下一任都不可能接受这样的安排，但是任天堂也不得不面对游戏人群和销售的增长停滞问题，而且在日本已经出现了玩家流失的现象。

那时想要每四五年就出一款处理能力翻倍的游戏机已经不太现实了，因为开发的成本和风险很高，所以也没办法从根本上改善公司的效益问题。

山内溥说，任天堂不会遵循这种规律，不过，这家一直宣扬自己“与众不同”的公司却急需更多的成年人花钱花时间来玩电子游戏。

如果不能做到这一点，那么任天堂就很可能落个垫底的位置。

山内溥在21岁的时候从他外公手中接过了制造花札的家族生意。

在执掌任天堂期间，他常常都是反其道而行之。

他为任天堂扫除了竞争者，并推动了这家本土公司的国际化。

在这个过程中，他和迪士尼达成过合作，也进行过很多失败的商业尝试，不过最终还是选择了走科技路线，并在20世纪70年代时融入电子游戏的潮流之中。

他对于做生意这件事情极其敏锐，但是从来都对各种社会行业组织不屑一顾。

山内溥带领下的任天堂从没参加过任何行业组织，而且他也从不谈论任天堂的成就，因为他觉得这是浪费时间，这种情况直到山内溥晚年的时候才有所改善。

很多人都觉得山内溥会指派女婿荒川实来接替自己，成为任天堂历史上第四任社长。

可是事情并没有这样发展，尽管荒川实让任天堂成功地在北美站住了脚跟并收获了前所未有的巨大赢利，但是他和山内溥在人生观和事业观上却有着很大的不同。

他退休后和妻子洋子一起住在了夏威夷，有高尔夫，有海景房，但是没有后悔。

同时，任天堂也正在准备以一种特别的方式东山再起。

74岁的山内家族族长山内溥选择了一个相对来说算是新人的人来领导这个价值40亿美元的帝国，

## &lt;&lt;任天堂传奇&gt;&gt;

这个人就是岩田聪，一个留着过耳中分发型的游戏设计师。

他不是山内家族的人，不是京都人，甚至都不算是任天堂培养的。

这个决定完全打破了这家公司的传统，也让任天堂在金融市场遭到了一些冷遇，这些都反映在了这家公司的股票业绩之上。

岩田聪曾经和朋友创建过一家小游戏公司HAL Laboratory并担任总裁，但是在濒临破产时，这家公司选择了一条有利可图的道路——成为任天堂的子公司。

在千禧年到来之前，岩田聪进入了任天堂，并最终在42岁的时候成为了这家京都巨头的新社长。

对于日本的董事会来说，这个年龄不是一般地年轻。

人们觉得，这要么意味着这个人确实有很高的领导者潜质，要么就说明任天堂已经被逼得有些疯狂了。

岩田聪所继承的并不只是销售垫底的问题，任天堂在多年来第一次尝到了亏损的滋味

；GameCube即将成为公司最失败的主机；商业评论人士称任天堂的游戏都很幼稚，而且这家公司永远只能做小孩儿玩的游戏。

有些分析人士认为山内溥不会给这位新社长足够的发挥空间，并把岩田聪称作山内溥的傀儡，说这是这位半退休状态的京都老人垂帘听政的手段。

不过，事实证明山内溥确实慧眼识才。

这位年轻的新社长在交接之后将要品尝到的第一个胜利果实是任天堂的下一代掌上游戏机，这个双屏幕的掌机刷新了任天堂几乎所有的销售纪录。

这台2004年发布的掌机名叫DS，而它之所以能成功，除了宫本茂以及任天堂其他的“游戏匠人”的贡献之外，与任天堂握手言和的第三方游戏厂商们也功不可没。

这些游戏不但跻身任天堂史上最卖座游戏的行列，也让整个业界开始重新审视岩田聪提出的“蓝海战略”，即在其他公司尚未涉足的市场上撒开大网，大赚一笔。

从日本北部走出来的岩田聪毫无疑问是山内溥的反面，他很了解玩家和游戏厂商们想要什么，而且也很善于管理部下，给他们自尊，让他们发挥出更大的才能，而不是用威严来对他们进行恫吓。

此外，他在公众面前很自信，但是同时又乐于自嘲，这也从某种程度上印证了宫本茂、美国任天堂的新社长瑞吉·费斯·艾米等人所强调的“游戏最重要和最基本的就是乐趣”的说法。

任天堂的东山再起也冲击了其他公司。

DS掌机的兴盛让索尼的掌机黯然失色，而这台掌机上的个人训练游戏更是实实在在地改写了游戏的定义，也扩展了玩家的人群分布。

任天堂很快就对DS进行了设计改良，为其加入了新的功能，并推出了不同大小的新版本，而这台掌机的生命周期才刚刚开始。

这些新的版本让DS保持了强劲的需求，而任天堂也希望能让这台机器变成人们生活的一部分，就像智能手机一样，只是不能打电话。

不过，任天堂已准备好真正的重磅炸弹，它将让这家公司从索尼和正在缓缓跟上的微软的包围中脱颖而出，重新夺回主机第一的桂冠，这台游戏机就是Wii。

这台新式游戏机和它的无线手柄推出以后，游戏就不再是坐着玩了。

从前，确实有很多游戏被人认为是不健康的御宅活动，或者说只是少数人的爱好。

不过，就在这个越来越多的人开始练习瑜伽、普拉提斯来减肥和增进健康的时代，Wii Sports和Wii Fit这样的游戏系列发布了，而现代家庭正好需要这种不论年龄、不论懂不懂游戏的人都能一起做的练习活动。

这台小巧的游戏机从2006年末发布开始就轻松地超过了索尼的PS3和微软的Xbox 360。

后两家公司此时都面临各自的问题，而且由于全球经济危机的逼近，它们都希望价格昂贵的游戏机得多卖一些。

在新世纪的头十年里，索尼的问题越来越严重，最终导致了领导层的变动，这家公司迎来历史上第一个外籍CEO，同时被称为“PS之父”的久多良木健也被扫地出门。

另一方面，微软已经在游戏产业上花了数十亿美元，希望能通过其在线零售服务来打开一块新市场，但是到最后也还是把自己的目标从“行业第一”换成了“占据有利市场地位”；

## <<任天堂传奇>>

而后其游戏部门也经历了高层人事变动。

本书讲述的是一家深陷危机之中的公司不但走出了泥潭，还成功地夺回了业界王者宝座的故事。一方面是新的产品和新的游戏，另一方面则是新的游戏定义和玩家人群，有了这些，这家京都游戏业巨头最终达到了前三代社长无法想象的高度。

## <<任天堂传奇>>

### 内容概要

商场如战场，竞争激烈而又残酷。  
任天堂，经过一百多年的起起伏伏却依然能傲视群雄，到底是什么样的战略和战术在发挥作用？  
又是怎样的人格魅力和行为方式谱写出这等壮丽诗篇？  
合作、竞争这永恒的主题在商场上又该得到怎样的诠释？  
让任天堂和它的竞争对手用自己激动人心的发展史告诉我们答案吧。

《任天堂传奇：游戏产业之王者归来》适合不断探索改革创新的管理者阅读，也适合广大的电子游戏爱好者增加对游戏行业的了解。

## <<任天堂传奇>>

### 作者简介

Daniel Sloan，现任Nissan全球媒体中心主编。  
1963年生于美国维吉尼亚州里士满市。  
先在维吉尼亚大学学习了英语文学，后于1991年在哥伦比亚大学新闻学院获得硕士学位。  
曾在路透社的财经新闻部门工作超过15年，并在多个国际出版物上发表文字和视频报道，这些报道还曾在CNN、CNBC、BBC、CCTV等国际电视台的节目中出现。  
常担任美国各个电视台的节目嘉宾和评论员，并且在大学担任讲师。  
曾担任过日本外国特派员协会的会长。  
现在和家人一起住在日本千叶县。

## <<任天堂传奇>>

### 书籍目录

#### 第1章 成事在天

- 1.1 起源
- 1.2 新游戏
  - 1.2.1 扩张
  - 1.2.2 硬件
  - 1.2.3 主机战争
  - 1.2.4 打破魔方
- 1.3 玩家流失
  - 1.3.1 第一
  - 1.3.2 世嘉的离开

#### 参考文献

#### 第2章 毛头小子

- 2.1 家族生意
  - 2.1.1 安内举外
  - 2.1.2 股价之难
- 2.2 新一代
  - 2.2.1 从卡比到国王
  - 2.2.2 青年才俊
  - 2.2.3 进入董事会
- 2.3 魔方之难
- 2.4 第一年
- 2.5 重归于好

#### 参考文献

#### 第3章 角色问题

- 3.1 装备升级
- 3.2 成人内容
- 3.3 马里奥之父
  - 3.3.1 快乐游戏
  - 3.3.2 系列游戏
  - 3.3.3 公司忠臣
  - 3.3.4 塞尔达
- 3.4 新的增长
- 3.5 小口袋, 大成功
- 3.6 从花札到怪兽

#### 参考文献

#### 第4章 主机战争

- 4.1 超级怪手
- 4.2 GAME BOY
  - 4.2.1 Virtual Boy
  - 4.2.2 影响
- 4.3 FAMICOM
- 4.4 NINTENDO 64
- 4.5 开发三部
- 4.6 海豚的日子
- 4.7 短兵相接

## <<任天堂传奇>>

4.8 魔方之殇

4.9 世嘉世家

4.10 占山为王

参考文献

### 第5章 索尼震荡

5.1 PS之父

5.1.1 PS2

5.1.2 管理工作

5.2 转型60

5.2.1 如日中天

5.2.2 网络之梦

5.3 霍华德爵士

5.3.1 更好的倾听者

5.3.2 数字融合

参考文献

### 第6章 天命所归

6.1 DS的冲击

6.1.1 独领风骚

6.1.2 继续推进

6.2 新理念

6.2.1 《任天狗》

6.2.2 《脑力时代》

6.2.3 大局观

6.3 DSLITE

6.3.1 DS大变身

6.3.2 浏览器

6.4 创新为王

参考文献

### 第7章 第三条路

7.1 XBOX

7.1.1 从软件到硬件

7.1.2 闪耀的光环

7.1.3 eHome

7.2 亏损确定

7.3 座次的变换

7.4 360的销售

7.4.1 红圈死机

7.4.2 首次出击

7.5 XBOX TV

参考文献

### 第8章 街头革命

8.1 综合游戏机

8.1.1 操作方式

8.1.2 远程开发

8.2 主要的考虑

8.2.1 热力传递

8.2.2 健康游戏

## &lt;&lt;任天堂传奇&gt;&gt;

8.2.3 Wii世代

8.2.4 即拿即玩

8.3 Wii正式发布

8.4 大众化

参考文献

## 第9章 胜利之日

9.1 游戏改革家

9.1.1 股价接力

9.1.2 Reggie-Lution

9.1.3 蓝海

9.1.4 健康之路

9.2 马里奥王者归来

9.3 索尼合众国

9.3.1 脱离现实的一代

9.3.2 PS3跳水

参考文献

## 第10章 财富传承

10.1 棒球游戏

10.1.1 日本进口

10.1.2 博物馆之夜

10.2 生命线

10.3 公共关系

10.3.1 岩田在线

10.3.2 股票清点

10.4 日本首富

10.5 底线

参考文献

## 第11章 疲软时期

11.1 需求不足

11.1.1 第三方游戏厂商之难

11.1.2 数字

11.1.3 移动策略

11.2 苹果公司

11.3 病毒式游戏

11.4 微软在行动

11.5 价格战

11.6 索尼的矛盾

11.6.1 平井一夫来负责

11.6.2 正确的价格

11.7 回到未来

11.8 最好的一面

参考文献

## 第12章 3D以及下一个小东西

12.1 解放双手

12.1.1 重组

12.1.2 游戏业的《阿凡达》

12.2 3D的两个维度

<<任天堂传奇>>

12.3 裸眼3D

12.4 下一代

12.5 高清

参考文献

后记

## <<任天堂传奇>>

### 媒体关注与评论

这本书有条理、有依据、有亮点地讲述了一家历史悠久、硕果累累的日本公司的绝地大反击。如果对游戏行业或日本公司感兴趣，那一定要读读这本书。

对山内溥这个世界上最神秘的企业领导人的描写，可谓本书的亮点之一。

——Robert Whiting，Tokyo Underworld作者 过去十年，技术的飞速发展让日本以及世界各地的企业都经历了巨大的变革。

本书讲述的正是发生在游戏行业中的公司变革故事。

在这个故事中，任天堂以改革作为催化剂，取得了比以往更显著的成功。

——Sachio Semmoto，EMobile公司创始人、董事长和CEO Daniel Sloan给我们讲了一个扣人心弦的精彩故事，里面有他从当事人和坊间传闻等各种渠道得来的消息和观点，分析得也头头是道。

这个故事中出现的各种创新，打破了我们认为日本企业管理很糟糕的印象，让我们抛开成见，真正看到事情的本质。

此外，任天堂如何让玩家们如痴如醉的故事也令人入迷。

——Jeff Kingston，日本天普大学教授，Contemporary Japan作者 这本书不仅是完整的任天堂现代史，还包含了索尼和微软的相关内容，让我们仿佛在观看世界的天才头脑之间展开的现实版“战略游戏”，非常有趣和刺激。

这个故事是我所知道的“蓝海战略”的典型例子之一，这个战略的成功不但改变了市场格局，也为世界带来了一批新的（目前还在不断增长）游戏玩家。

——John Beck，North Star Leadership集团总裁，The Kids are Alright和Japan's Business Renaissance作者

<<任天堂传奇>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>