

投稿類別：商業類

篇名：

淺談任天堂的發展

作者：

林楷哲。國立羅東高工。汽車科三甲班

陳廷軒。國立羅東高工。汽車科三甲班

程祖儀。國立羅東高工。汽車科三甲班

指導老師：

陳銘賢老師

吳進福老師

## 壹●前言

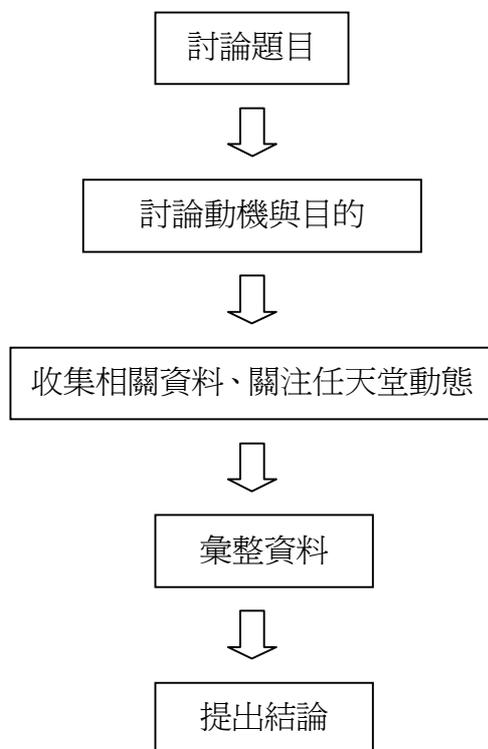
### 一、研究動機

在台灣，大部分的遊戲機都是從日本引進而來，像是 Wii 系列、DS…等。而其中的「任天堂」株式會社所出售的遊戲機是廣受玩家們喜愛的！許多我們耳熟能詳的遊戲皆是出自於他們之手，他們從以前到現在開發出了那些遊戲以及遊戲機，引起了我們的興趣，因此我們開始追蹤「任天堂」的相關訊息以及討論「任天堂」的產物以及簡單得了解到他們的發展。

### 二、研究目的

- (一)概論任天堂的發展
- (二)概論任天堂出產的遊戲機、遊戲
- (三)追蹤任天堂目前的遊戲機訊息
- (四)任天堂遊戲機所帶來的銷量和收益

### 三、研究方法



## 貳●正文

### 一、任天堂的成立

最初的任天堂，只是間小公司，製作紙牌以及一些零碎的娛樂物件，之後由山內溥接任社長開始，先與美國華特迪士尼合作，推出了有米老鼠等卡通圖案的撲克牌，風靡一時，隨後才將公司命為「任天堂」株式會社，接著因為公司的產業走向並不鮮明，嘗試向加工業、計程車、酒店、事務機發展等，然而因為多而不精，導致經營不利，財務常常出現虧損的情況。

時隔不久，隨著橫井軍平和宮本茂加入，任天堂開始有了實質上的變化，因為橫井軍平喜愛製作玩具，在當時掀起了一股風潮，這讓山內看見了商機，而果斷將其他產業回收，專心致力娛樂業的發展。接著幾年由橫井軍平領導遊戲機種等設計，而宮本茂負責設計遊戲，引領著「任天堂」成為遊戲界中的翹楚者(註一)。

現在的社長岩田聰出任「任天堂」歷年第四任社長，也是第一位非山內家族的人。頗有堯舜禪讓風範，而在岩田的帶領之下有了 Wii 的出現，可以看出前社長山內明眼視人才的厲害，任天堂會成功，領導者功不可沒(註二)。

### 二、遊戲機發展歷程

#### (一)任天堂的第一步：光線槍

任天堂起初是開發光線槍而慢慢出名，如圖一所示，光線槍是我們在遊樂場中所看到的大型街機，是利用紅外線來與遊戲裡的角色互動。

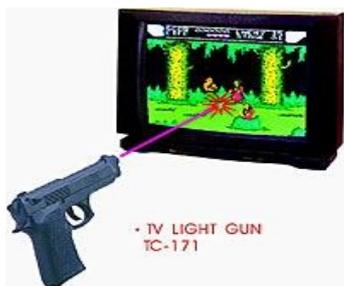
#### (二)家庭式遊戲機鼻祖紅白機

接著推出如圖二所示的 FC，俗稱紅白機，可以說是所有家庭式遊戲機的啓蒙老師，影響許多之後的機體，像是：SONY 的 PS，但是發現部份機體會當機，而全數收回，隔年又回到市場販售，同年也發出了超級馬力歐這款遊戲。

#### (三)攜帶式遊戲機

之後任天堂著手製造攜帶型的掌上型遊戲，如圖三 GAMEBOY，推出了俄羅斯方塊這款遊戲，也是大家所認識的遊戲之一。

## 淺談任天堂的發展



圖一 光線槍



圖二 紅白機



圖三 GAMEBOY

### (四)超級任天堂(紅白機進化版)

圖四為超級任天堂，是他們以前代機種紅白機為基礎製造出，有附額外配備，像是：光線槍，能直擊螢幕。

### (五)任天堂 64(超級任天堂進化版)

圖五是以超級任天堂為底，而開發出來的任天堂 64，整體性能也提升了不少，也相當的熱賣。

### (六)任天堂的競爭對手

每想到許多公司也漸漸開發家庭式遊戲來與任天堂他們對抗，任天堂的市場遭受侵襲，他們以不服輸的心態以 Game Boy 為基礎推出了如圖六所示為 Game Boy Pocket，開始有了彩色的畫面。



圖四 超級任天堂



圖五 任天堂 64



圖六 Game Boy Pocket

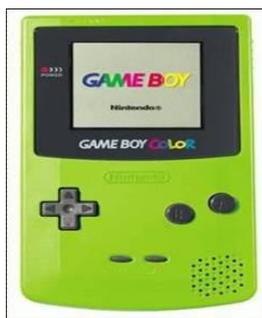
### (七)敗北之後的轉折

圖七為 Virtual Boy 是他們的產品中，最令他們感到失敗的事，這機體造型

奇特、不易使用，逐漸讓大眾們漸漸離開，一度掉下龍頭的地位，但之後推神奇寶貝這款遊戲，他們又爬上了龍頭的地位，持續推出了如圖八 Game Boy color，顏色比 Game Boy Pocket 更為鮮豔，性能也提升了不少。接著推出圖九任天堂 64DD，後來任天堂 64DD 銷售量不盡理想，最終停止販售，不過他們所使用的原理在之後的機體中非常成功，在這個時期他們所著名的遊戲以薩爾達較為出名。



圖七 Virtual Boy



圖八 Game Boy color



圖九 任天堂 64DD

#### (八)Wii 世代的來臨

圖十為 GameCube(別名 NGC)一種家用型遊戲機，可外接到別的主機上進行遊戲，配有手把以及 AC 電源線，外觀為正方體而沒有手把可以提握，為 Wii 的前身。Wii 的出現如圖十一所示，讓任天堂的經濟再次向上增升，Wii 的設計概念就是以讓所有年齡層的人都可以使用遊玩，而取名為 Wii 的原因在於唸法和 We 相類似，這其中代表的意義就是可以讓全家人共同遊玩，增進家人間的互動以此提升感情，而以小寫的 i 表示遊戲手把的設計形式，以 Wii 這個名字完全表達此遊戲機的整體和概念，可看出任天堂對市場的用心和他們多變的革新與進步！



圖十 GameCube



圖十一 Wii，拍攝於 2012 年 10 月 27 日

(九)新世代機種

如圖十二所示為 Wii 第二版- Wii U 類似平板電腦，旁邊有四個 usb 孔，主打不用電視也可以在這小螢幕遊玩，也可以接上電視用 wii u 來進行傳送訊息、輔助遊玩等功能。圖十三為 Nintendo 3DS， Nintendo 3DS 是在 2011 年 2 月 26 日在日本發行，台灣則是在 2012 年 9 月 28 日發行，主打不用肉眼也可以看到 3D 影像，遊戲裡的角色可以如同 3D 電影在你面前真實的跳躍，遊戲機的內側上方也附有鏡頭可以針對你的特徵製作成專屬於你的頭像，若不夠滿意也可再進行微調，圖十四是因為熱賣而推出的「皮卡丘」版本，也造成了一股搶購熱潮。



圖十二 Wii U



圖十三 Nintendo 3DS



圖十四 3DS 皮卡丘版

三、任天堂遊戲機的銷售量

從表一中可得知，任天堂各年推出的遊戲機體，而這些遊戲機體帶來多少的利潤！而重點在於任天堂這些機體發售之後，只賺不賠！可以看出任天堂在遊戲機體上的用心與成功。

表一為銷售遊戲機所帶來的利潤，於 2012 年 10 月 28 日製

年分	收入(日幣)	重要事蹟
1997	1277 億	N64 主機發售
2001	1192 億	GBA 掌上型發售
2002	1101 億	NGC 發售
2006	1115 億	NDS 發售
2006	2260 億	Wii 發售
1997-2006 合計	6945 億	

(二)NDS、3DS、WII 總銷售量累積金額至今年 2012 年 6 月

表二是大約整理出主機和軟體 2012 年初至 2012 年六月間的銷售量與金額。由表二得知，任天堂遊戲機的銷售量大，意味著玩家眾多，任天堂在市場中所占的地位非常高大！

表二為銷售 NDS、3DS、WII 主機與軟體帶來的利潤，於 2012 年 10 月 28 日製

	主機銷售量	軟體銷售量	累積銷售金額
NDS	54 萬	848 萬	1 億 5205 萬
3DS	186 萬	739 萬	1900 萬
WII	71 萬	847 萬	9656 萬

四、日本地區NDS遊戲軟體累計銷售量突破一億套

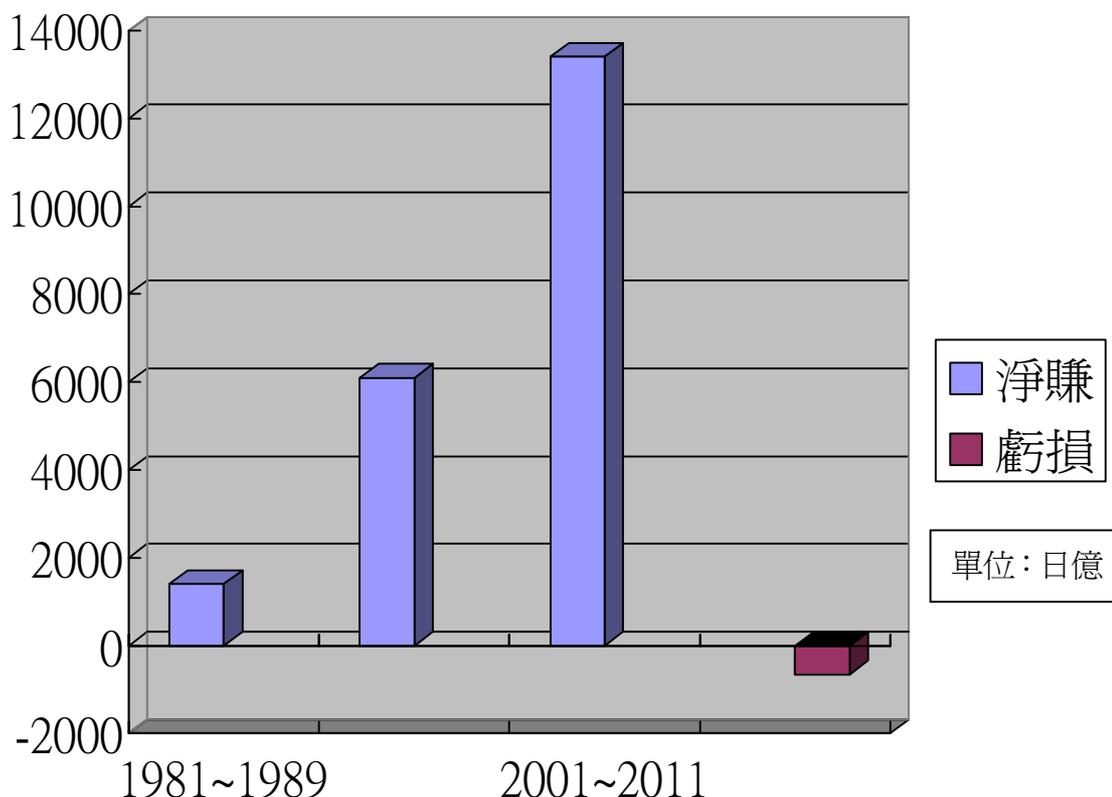
如表三所示可看出在日本，任天堂拿下遊戲銷售量排行榜一到十名，身為遊戲界龍頭老大的地位無法被撼動！

表三為日本的遊戲軟體銷售排行榜

名次	遊戲名稱	發行商	發售日	累計銷售套數
1	新超級瑪利歐兄弟	任天堂	2006/05/25	5174163
2	川島隆太教授的 DS 腦力強化訓練	任天堂	2005/12/29	4835159
3	歡迎光臨動物之森	任天堂	2005/12/23	4693662
4	川島隆太教授的 DS 腦力挑戰	任天堂	2005/05/19	3771440
5	瑪利歐賽車 DS	任天堂	2005/12/08	3042753
6	神奇寶貝鑽石版	POKEMON	2006/09/28	3005505
7	神奇寶貝珍珠版	POKEMON	2006/09/28	2490564
8	DS 英語能力強化訓練	任天堂	2006/01/26	2216322
9	瑪利歐派對 DS	任天堂	2007/11/08	1706506
10	頭腦柔軟體操學園	任天堂	2005/06/30	1654285

五、任天堂歷年大約所得的利潤盈虧

從圖十五中可以知道，任天堂經濟成長是非常明顯的，他們的努力以及突破創新，使他們被人們所肯定，他們在遊戲市場第一名的地位可是非常穩固啊！但是從表上看出，今年的任天堂將面臨著財務上的困難！虧損了將近 650 億日圓。



圖十五為任天堂歷年大約的利潤盈虧，於 2012 年 10 月 31 日製

### 參●結論

經由這份報告我們知道了，原來沒有每件事都是完美無缺的，它們曾經站在高峰，也曾經在中途跌倒，但他們秉持著「不要去問市場需要什麼，我們要去創造市場」(李世暉，2008)的理念，事實證明他們是對的，研發出許多款式的遊戲機種，又設計了許多膾炙人口的遊戲，他們的成功不是那麼簡單的！

近年來他們的營業額開始降低，從今年開始已經顯示赤字了，我們發現任天堂在今年，金錢投出的量比往年還要多，有人輿論說是因為智慧型手機以及便利的網路，讓任天堂的經濟日以具降，爲了應對這個危機，任天堂推出了新型的 NDS，任天堂預估 NDS 能將經濟提升一個層次，相信任天堂那爲了創新而革命的精神是不會如此輕易倒下的。

### 肆●引註資料

註一、井上理。(2011)。**任天堂 創造”驚奇”**的方程式。臺灣：青文出版。

註二、斯隆。(2012)。**任天堂傳奇：遊戲產業之王者歸來**。大陸：人民郵電。

註三、李世暉。(2008)。**改變世界的任天堂**。臺灣：商周出版。

表三、巴哈姆特。2012年10月31日，<http://gmn.gamer.com.tw/4/30074.html>

圖一、光線槍圖片。2012年10月30日，  
<http://tw.allproducts.com/toys/sachen/02tc-171.htm>

圖二、紅白機圖片。2012年10月30日，<http://wmoov.com/focus/content/19351>

圖三、GAMEBOY 圖片。2012年10月30日，  
[http://tupian.hudong.com/a4\\_33\\_62\\_01300000633474127477624462551\\_jpg.html](http://tupian.hudong.com/a4_33_62_01300000633474127477624462551_jpg.html)

圖四、超級任天堂圖片。2012年10月30日，  
<http://zh.wikipedia.org/wiki/File:SNES.jpg>

圖五、任天堂 64 圖片。2012年10月30日，  
<http://electronics.bowenwang.com.cn/n64.htm>

圖六、Game boy Pocket。2012年10月30日，  
[http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Game\\_Boy\\_Pocket](http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Game_Boy_Pocket)

圖七、Virtual Boy 圖片。2012年10月30日，[http://zh.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_Boy](http://zh.wikipedia.org/wiki/Virtual_Boy)

圖八、GameBoy color 圖片。2012年10月30日，<http://blog.xuite.net/mario70127/70127>

圖九、任天堂 64DD 圖片。2012年10月30日，  
[http://zh.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_64DD](http://zh.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64DD)

圖十、NGC 圖片。2012年10月30日，[http://zh.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_GameCube](http://zh.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube)

圖十二、Wii U 圖片。2012年10月30日，  
<http://www.nintendo.tw/3ds/hardware.htm#hardware>

圖十三、十四、NDS 圖片。2012年10月30日，<http://blog.xuite.net/mario70127/70127>