

致理科技大學應用日語系

109 學年度畢業實務專題報告

任天堂掌上遊戲機的發展與流行

任天堂攜帶型ゲーム機の発展と流行

指導老師：倪家珍

組員：10622104 姜 均

10622120 賴欣伶

10622213 陳亭妤

10622241 黃雅汶

10622254 邵于晴

2021 年 1 月

實務專題報告授權書

本授權書所授權之實務專題研究報告為授權人共____位於致理科技大學應用日語系____學年度第____學期完成之實務專題報告。

實務專題報告題目：

同意授權，開放全文檢索

不同意授權，僅開放書目資料及索引摘要相關資訊

(上述同意與不同意之欄位若未勾選,則視該組同學皆同意授權)

授權人茲將本報告電子檔與紙本裝訂成冊後，以非專屬、無償方式授權致理科技大學(以下簡稱本校)得不限地域、時間與次數，以紙本、光碟或數位化等各種方法收錄、重製與利用；為助益完整典藏全校之學術研究成果，同時提升學術產出之能見度及影響力，同意應用日語系辦公室留存，且本校圖書館得將本報告收錄於本校機構典藏系統，作者仍保有著作權；於著作權法合理使用範圍內，讀者得進行線上檢索、閱覽、下載或列印。授權人保證本報告係本組之原始創作，且並未侵犯任何人之智慧財產權。

指導教師：_____ (請親筆正楷簽名)

授權人：

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

中 華 民 國 年 月 日

※本授權書請以黑筆撰寫，並裝訂於報告封面頁之次頁。

摘要

ゲーム機が普及している世代、日本ゲーム機業界の最大企業「任天堂」は携帯型ゲーム機ファンに対し、有名な会社である。しかし、任天堂がさまざまなゲーム機を開発した歴史とその裏の過程について認識している方はわずかしかない。さらに、自分が遊んでいるゲームは任天堂が開発したことさえ知らない人もいる。

かつて競争が激しかったゲーム業界では、任天堂はどのようにしてゲーム機市場を掌握し、優れたマーケティング戦略で消費者の愛顧を得られたのかが。私たちはとても気になっている。

任天堂が今までの地位を築いてきたのは簡単ではない。裏で何度も改良と試みを経て、消費者のゲーム体験を重視した任天堂は最終的に「革新」と消費者の好みを結び付け、着実にゲーム業界のトップに立った。

我がグループは、文献調査と資料整理の方法で研究を行い、任天堂が開発した携帯型ゲーム機についての本論を書いた。私たちの論文で、ゲーマーから、任天堂という会社をあまりわからない方々まででも携帯型ゲーム機の発展と歴史が認識できることを望んでいる。

キーワード：任天堂、携帯型ゲーム機、革新、発展過程

摘要

「任天堂」如今已經是日系遊戲機產業的龍頭，對於掌上遊戲機迷來說肯定不陌生，可是關於任天堂研發遊戲機的歷史以及背後過程就相對地不為人知了，甚至也會有部分玩家不清楚自己手上把玩的掌上遊戲機正是出產於任天堂。

在曾經競爭激烈的遊戲業界，任天堂是如何以掌上遊戲機及出色的行銷策略獲得消費者的青睞，我們由衷地感到好奇。其實任天堂可以走到現在的地位並不容易，背後經過了多次的改良和嘗試，而注重消費者遊戲體驗的任天堂最終以「創新」結合消費者的喜好，穩穩的站在遊戲業界的頂端。

本組透過了文獻回顧整理與相關資料收集的方式分析研究，撰寫了任天堂掌上遊戲機的相關內文，希望能讓遊戲玩家們，甚至到不熟悉任天堂的大眾都可以更加瞭解掌上遊戲機的發展歷程。

關鍵字：任天堂、掌上遊戲機、創新、發展歷程

目錄

第一章 緒論.....	2
第一節 製作背景與目的.....	2
一、研究動機.....	2
二、研究目的.....	2
第二節 研究程序及架構.....	3
一、研究程序.....	3
二、研究架構.....	3
第二章 任天堂的發展.....	4
第一節 公司介紹.....	4
一、前身與轉型.....	4
二、掌上遊戲機的品牌創立.....	7
三、經營理念.....	9
第二節 歷代掌上遊戲機介紹.....	10
一、世界上第一款掌上遊戲機- Mattel Auto Race.....	10
二、歷代掌上遊戲機介紹.....	11
第三章 任天堂的經營與行銷策略.....	15
第一節 行銷策略 SWOT.....	15
第二節 經營策略 4P.....	19
第四章 競爭關係.....	22
第一節 SONY 公司介紹.....	22
第二節 競爭關係.....	22
第五章 結論.....	25
參考文獻.....	27

圖表目錄

一、圖目錄

圖 2-1-1 山內積良.....	4
圖 2-1-2 山內溥.....	4
圖 2-1-3 岩田聰.....	5
圖 2-1-4 君島達己.....	5
圖 2-1-5 古川俊太郎.....	5
圖 2-1-6 山內房治郎商店.....	5
圖 2-1-7 超級怪手.....	6
圖 2-1-8 Twister.....	6
圖 2-2-1 Mattel Auto Race.....	10
圖 2-2-2 Game&Watch.....	11
圖 2-2-3 Game Boy.....	11
圖 2-2-4 Game Boy Pocket.....	11
圖 2-2-5 Game Boy Light.....	11
圖 2-2-6 Game Boy Color.....	11
圖 2-2-7 Game Boy Advance.....	12
圖 2-2-8 Game Boy Advance SP.....	12
圖 2-2-9 任天堂 DS.....	12
圖 2-2-10 Game Boy Micro.....	12
圖 2-2-11 任天堂 DS Lite.....	12
圖 2-2-12 任天堂 DSi.....	12
圖 2-2-13 任天堂 DSi LL/XL.....	13
圖 2-2-14 任天堂 3DS.....	13
圖 2-2-15 任天堂 3DS LL/XL.....	13

圖 2-2-16 任天堂 2DS.....	13
圖 2-2-17 任天堂 3DS.....	13
圖 2-2-18 任天堂 3DS LL/XL.....	13
圖 2-2-19 任天堂 2DS LL.....	14
圖 2-2-20 任天堂 Switch.....	14
圖 2-2-21 任天堂 Switch Lite.....	14

二、表目錄

表 2-1-1 歷代社長.....	4
表 2-2-3 任天堂歷代掌上型遊戲機.....	11
表 3-1-1 內部優勢及劣勢.....	16
表 3-1-2 外部機會及威脅.....	18
表 4-2-1 任天堂與 SONY 的電子遊戲年代表.....	24

第一章 緒論

第一節 製作背景與目的

一、研究動機

無論大人小孩，「遊玩」都是大家喜愛的休閒活動。隨著科技日新月異，掌上遊戲機逐漸普遍化，經濟比較富裕的家庭或許就會買一台掌上型遊戲機來解悶。說到掌上型遊戲機，尤其是日本的任天堂公司為世界所知，推出一代又一代的新型遊戲機，且業務範圍遍布全球。近年任天堂推出 Switch 之際即一夕爆紅，玩家不僅可以隨時隨地帶著遊戲走，也能在家與家人一起同樂。兩用的性質與之前推出的掌上遊戲機截然不同，讓我們對於任天堂一系列掌上遊戲機的發展與流行深感興趣。以此為鑑，我們希望透過專題研究的機會來認識任天堂掌上遊戲機的歷史發展與流行。

二、研究目的

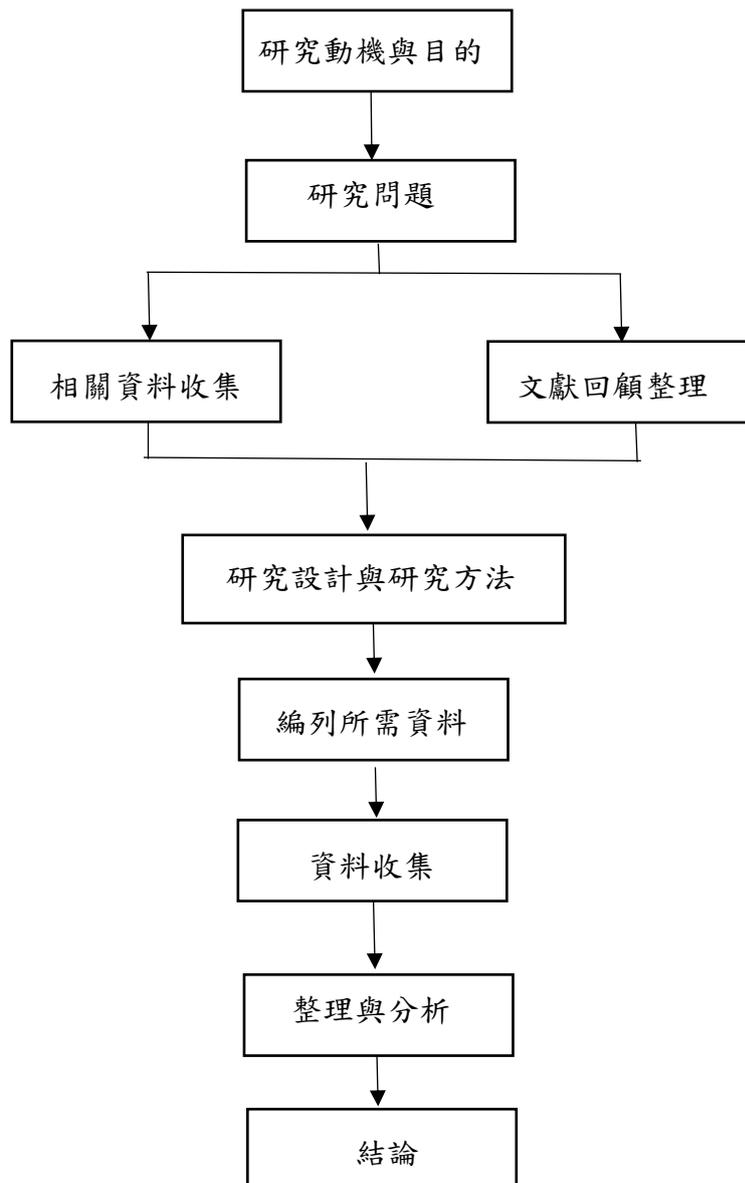
在這個幾乎是人人都有一台掌上遊戲機的時代，日系遊戲機的產業龍頭「任天堂」是個非常重要的關鍵，而大部分的玩家對遊戲公司都不大瞭解，也有出現玩過任天堂遊戲的玩家卻不知道遊戲是任天堂所開發的，既然任天堂公司是一個關鍵，那就代表他們的營業額及銷售量都是非常可觀的，人們就是因為喜歡才會購買。關於這些風靡全世界的遊戲機是經過什麼演變而被創造出來的？我們想讓不熟悉任天堂公司歷代掌上遊戲機歷史的大眾能夠更了解任天堂掌上遊戲機的發展過程，並且認識每一世代機型的演變，所以在此想要深入研究。

第二節 研究程序及架構

一、研究程序

本組研究以收集文獻資料的方式來探討任天堂公司掌上遊戲機的發展歷史和每一世代機型的差異與功能的改善，並加以統整編排。

二、研究架構



第二章 任天堂的發展

第一節 公司介紹

一、前身與轉型

眾所皆知的「任天堂」這間公司其實在更早以前有另一個身分，就是「任天堂骨牌」。以當時的技術來說，這家公司所研發的商品大多華麗，給人一種高尚的印象。

在第二次世界大戰結束後由第一代創辦人之曾孫—山內溥接手。上任後積極改革，並與迪士尼簽訂合約，在紙牌上印著迪士尼角色的圖案，就此開啟了兒童市場。在1963年將公司名稱從「任天堂骨牌公司」改名為「任天堂」。約在1970年開始進軍電子產業。

表 2-1-1 歷代社長

第一任社長 (1889-1929)	山内房治郎 やまうち ふさじろう	從缺
第二任社長 (1929-1949)	山内積良 やまうち せきりょう	 圖 2-1-1 山内積良
第三任社長 (1949-2002)	山内溥 やまうち ひろし	 圖 2-1-2 山内溥

<p>第四任社長 (2002-2015)</p>	<p>岩田聰 いわた さとる</p>	 <p>圖 2-1-3 岩田聰</p>
<p>第五任社長 (2015-2018)</p>	<p>君島達己 きみしま たつみ</p>	 <p>圖 2-1-4 君島達己</p>
<p>第六任社長 (2018-今)</p>	<p>古川俊太郎 ふるかわ しゅんたろう</p>	 <p>圖 2-1-5 古川俊太郎</p>

(資料來源：本組整理)

1889年9月23日，在京都的一家手工工廠前，木板工匠山內房治郎憑藉著自己的手藝闖出一片天，創建了「山內房治郎商店(任天堂骨牌)」(圖 2-1-6)，成為了任天堂的起始點，而當時主要生產的就是花札¹。1902年，山內房治郎決定擴大事業，開始生產撲克牌，隨後成為了日本第一批國產撲克牌。因此「山內房治郎商店」一躍而



圖 2-1-6 山內房治郎商店

¹ 花札，歌牌的一種，是一種日本傳統的牌類遊戲。牌面上畫著象徵著 12 個月的花色，玩家通過配對正確的組合來贏得遊戲。

成了日本數一數二的牌類遊戲公司。

1929 年，山内房治即將店鋪交給自己的女婿山内積良經營，山内積良成為第二任社長。接著在 1947 年，山内積良成立了「株式会社丸福（丸福股份公司）」，花札、歌留多²等日本本土紙牌以及各種海外引進的紙牌遊戲成為了公司的主要經營項目，這就是後來人們熟知的「任天堂」。山内積良於 1949 年逝世，臨終前將公司交給了當年年僅 22 歲的外孫山内溥。

1951 年，山内溥將「株式会社丸福」更名為「任天堂骨牌株式会社」。並於 1963 年將公司正式改名為「任天堂株式会社」。到了 1966 年，任天堂憑藉著公司當任的維修工程師—橫井軍平，在業餘時間發明的「超級怪手」（圖 2-1-7）進軍玩具業，銷量超過 140 萬，之後的任天堂開啟了一段玩具大廠的時代，也開始引進一些海外有名的遊戲，例如大家所熟知的 Twister³（圖 2-1-8）。



圖 2-1-7 超級怪手



圖 2-1-8 Twister

1975 年，山内溥注意到了美國電子遊戲的潮流，於是任天堂正式進軍電子遊戲行業，從 Magnavox 公司⁴手上買下了遊戲機「Magnavox Odyssey⁵」的生產及銷售權。並在 1977 年與三菱電子公司合作，推出了 Color TV Game 6 和 Color TV Game 15 兩款家用遊戲機，這也是任天堂首次嘗試在主機遊戲領域發展。

1980 年，任天堂首台掌上型遊戲機 Game & Watch 發售，設計者為橫井軍平。Game & Watch 採用了 LCD 螢幕，每一台 Game & Watch 分別內建一款遊戲，還能當成數位

²歌留多（かるた），源自於葡萄牙語的「carta」，又稱和歌紙牌。日本在過年時會玩的一種紙牌遊戲，現今歌牌多指百人一首歌牌。

³ Twister，中譯為扭扭樂。扭扭樂遊戲的宗旨就是要讓大家扭成一團，在所有玩家中能夠堅持到底不倒下、撐到最後就是最後唯一的贏家。

⁴ 美格福斯公司是隸屬於美國電子廠商飛利浦旗下的子公司。

⁵ 美格福斯奧德賽是全球第一款商業家用電子遊戲機。

時鐘使用，這也是其名稱的由來。並且十字按鍵的設計也出現在一些 Game & Watch 上面，為之後遊戲廠商的主機設計奠定了既有概念。同年，任天堂於美國成立子公司「Nintendo of America」。

三年後，任天堂在日本推出家用遊戲機 Family Computer（紅白機），開啟了任天堂家用機新時代。最後在 1989 年，橫井軍平設計的掌上遊戲機 Game Boy 問世，開啟了遊戲時代的革命。

二、掌上遊戲機的品牌創立

任天堂的工程師橫井軍平開發出 Game & Watch 並在 1980 年開始發售，隨後任天堂也接二連三地開發一台又一台、越來越出色的掌上型遊戲機，截至目前最新的機種是於兩年前所推出的 Switch。

1989 年，橫井軍平操刀設計的掌上遊戲機 Game Boy 問世。憑藉著高續航力及出色的遊戲陣容，此款是在同期競爭對手中獲得的玩家認可度最高。不僅是遊戲機，就連遊戲內容方面也很出色。在 Game Boy 中，一款名為「俄羅斯方塊」的遊戲，若包含組合販賣數，總銷售量高達三千萬之多。隨後任天堂也推出了小尺寸的 Game Boy Pocket、帶背光的 Game Boy Light，以及擁有全彩螢幕且高性能的 Game Boy Color。

Super Famicom（SFC）於 1990 年在日本上市，任天堂進入了 16 位元時代（第四世代遊戲機）。與此同期主推的遊戲機有 SEGA 的 Mega Drive 以及 Hudson Soft⁶的 PC-Engine，都各有優缺點。但當時 SFC 平台上推出了多款 RPG 名作，比如：「最終幻想 6」、「勇者鬥惡龍 5」等。所以，1990 年可稱為日本 RPG 的黃金年代。轉眼間來到了 1995 年，橫井軍平設計的 3D 遊戲機 Virtual Boy 誕生，產品理念十分新潮，但由於紅黑色的遊戲畫面以及必須在桌上遊玩導致不容易操作等原因造成銷量慘淡。橫井軍平則是於隔年 1996 年辭職，加入了萬代公司⁷。

失去了橫井軍平的任天堂並沒因此懈怠下來，並於 1996 年時推出新款遊戲機 Nintendo 64（N64）。與之同期推出的遊戲機有 SONY 的 PlayStation、SEGA 的土星

⁶ Hudson Soft 是一家已被併購的日本電子遊戲發行者，主要業務為遊戲軟體開發與銷售。

⁷ 萬代公司是專門販賣模型和一番賞的大型公司。在台灣也有分公司

等。在任天堂 N64 的手把上加了搖桿後，為後期遊戲手把的進化帶來極大貢獻。同年，任天堂推出的「薩爾達傳說：時之迪」和「超級瑪利歐 64」也是登上遊戲史上排名的經典作品，為遊戲開發者們在 3D 遊戲鏡頭運用等方面做出了榜樣。但相較之下 N64 還是無法突破限制，例如因為容量低只能使用遊戲卡匣等問題。Game Boy 之父橫井軍平於 1997 年因車禍事故逝世。

在 2001 年，任天堂新款遊戲機 GameCube (NGC) 與新型掌上遊戲機 Game Boy Advance (GBA) 開始發售。NGC 的遊戲機能大幅領先其他同期推出的遊戲機，但遊戲陣容卻略顯不足。而 GBA 藉由優秀的手感、續航力以及畫面精緻度取得了大眾好評。日後為了彌補 GBA 沒有背光等缺陷，任天堂相繼推出了 GBA SP、GBM 機型，滿足消費者不同需求。

2002 年 5 月 24 日，第三任社長山內溥退休後，由岩田聰接替社長的職位，成為任天堂百年來首位與山內家無血緣關係的社長。兩年後，新款掌上遊戲機 Nintendo DS (NDS) 上市。任天堂希望這款可觸控的雙螢幕掌上遊戲機能夠帶給遊戲開發者更多的創造力。NDS 發售後也如所料的成為了十分成功的商品，任天堂在隨後也推出了較小巧的 NDSL 以及自帶攝影鏡頭的 NDSi 兩款機種。

到了 2006 年 11 月，新款家用遊戲機 Wii 開始販售。與以往不同的是，Wii 不再走注重性能的路線，而是專注於創新的主機差異，希望讓「體感」成為最大賣點。而 Wii 發售後憑藉「Wii Sport」等遊戲作品也得到了熱烈的反應，讓許多不曾接觸遊戲機的人也能與朋友或家人同樂。

2011 年 2 月 26 日，新款掌上遊戲機 3DS 打頭陣於日本率先販售。「裸眼 3D 螢幕」是這台掌上遊戲機最大的特點，但也有部分玩家認為此技術沒有特別功用，或是不適合低齡的兒童使用。於是任天堂也因應不同的顧客需求推出了無 3D 功能的 2DS。此外，為了改善 3DS 的 3D 操作機能以及視覺效果，任天堂於 2014 年推出了加強版機型 new 3DS。

隔年，2012 年 12 月 8 日，家用遊戲機 Wii U 上市。Wii U 支援 Wii 的操作方式，只是賣點在於主遊戲手把上附帶著一塊觸控螢幕。玩家不但可以用這塊螢幕擴展部分

遊戲玩法，也可以將電視上的遊戲畫面投射到手把上的螢幕，若家人想使用電視時也能繼續遊戲。只可惜 Wii U 並沒有獲得大量 Wii 玩家的關注，平台上的遊戲作品也非常稀少。

2015 年 3 月 17 日，任天堂宣布與網路公司 DeNA 建立合作關係，進入手機遊戲的領域。同一天，任天堂也宣布開發新款主機「NX」，是一款擁有全新概念的創新作品。7 月 11 日岩田聰社長因膽管癌病逝，享年 55 歲。而在 9 月 16 日，君島達己成為新上任的第五任社長。後年的 3 月 3 日，Nintendo Switch 問世。手把可拆卸的分離式主機及掌上家用雙功能等特點立即吸引玩家購買，一開始遊戲陣容並不堅強，「薩爾達傳說：曠野之息」作為首批主推遊戲幫助了 Switch 度過一段時期，但隨後卻進入了遊戲荒涼的階段。

2018 年 4 月，第五任社長君島達己辭去社長一職。同年 6 月，由古川俊太郎接任職位。2019 年，Nintendo Switch Lite 發售，是 Switch 的單功能版本，只適用於掌上遊玩，手把不可拆卸。而在 2020 年 3 月 20 日，任天堂推出名為「集合啦！動物森友會」的遊戲片，掀起了一陣 Switch 的搶購熱潮。但由於疫情關係，工廠一度停產，導致 Switch 嚴重缺貨。

三、經營理念

本組從任天堂官方網站得知，任天堂定位於家庭娛樂的領域，其領域通常都要求商品要有新的快樂及樂趣，而這就是任天堂所追求的，透過持續性穩固的成長和增加利益來提升企業價值為目標。

經營理念為注重娛樂本質，希望讓全世界的使用者體驗前所未有的快樂及樂趣，所以在遊戲的製作上會思考如何讓更多人喜歡上遊戲並享受於其中。且在全球遊戲業中始終堅持反對暴力和色情，並以開發優秀的全年齡遊戲為己任，在全球遊戲市場庸俗和不良產品泛濫的今天，任天堂仍保持著彌足珍貴的社會責任和企業操守。

第二節 任天堂歷代掌上遊戲機介紹

一、世界上第一款掌上遊戲機- Mattel Auto Race

1976年，美泰兒公司⁸最早將LED技術應用到掌上遊戲機上，推出了首款名為「Mattel Auto Race」(圖2-2-1)的一款賽車遊戲，開創了遊戲主機移動化的進程。這台掌上遊戲機只有一款賽車遊戲，且遊玩的方式也很抽象，幾乎是運用LED燈來製造類似賽車前進的影像。



圖 2-2-1 Mattel Auto Race

「Mattel Auto Race」和街機遊戲類似，僅僅靠著電路板、和壓電陶瓷⁹喇叭，便開啟了掌上遊戲機遊戲的歷史。

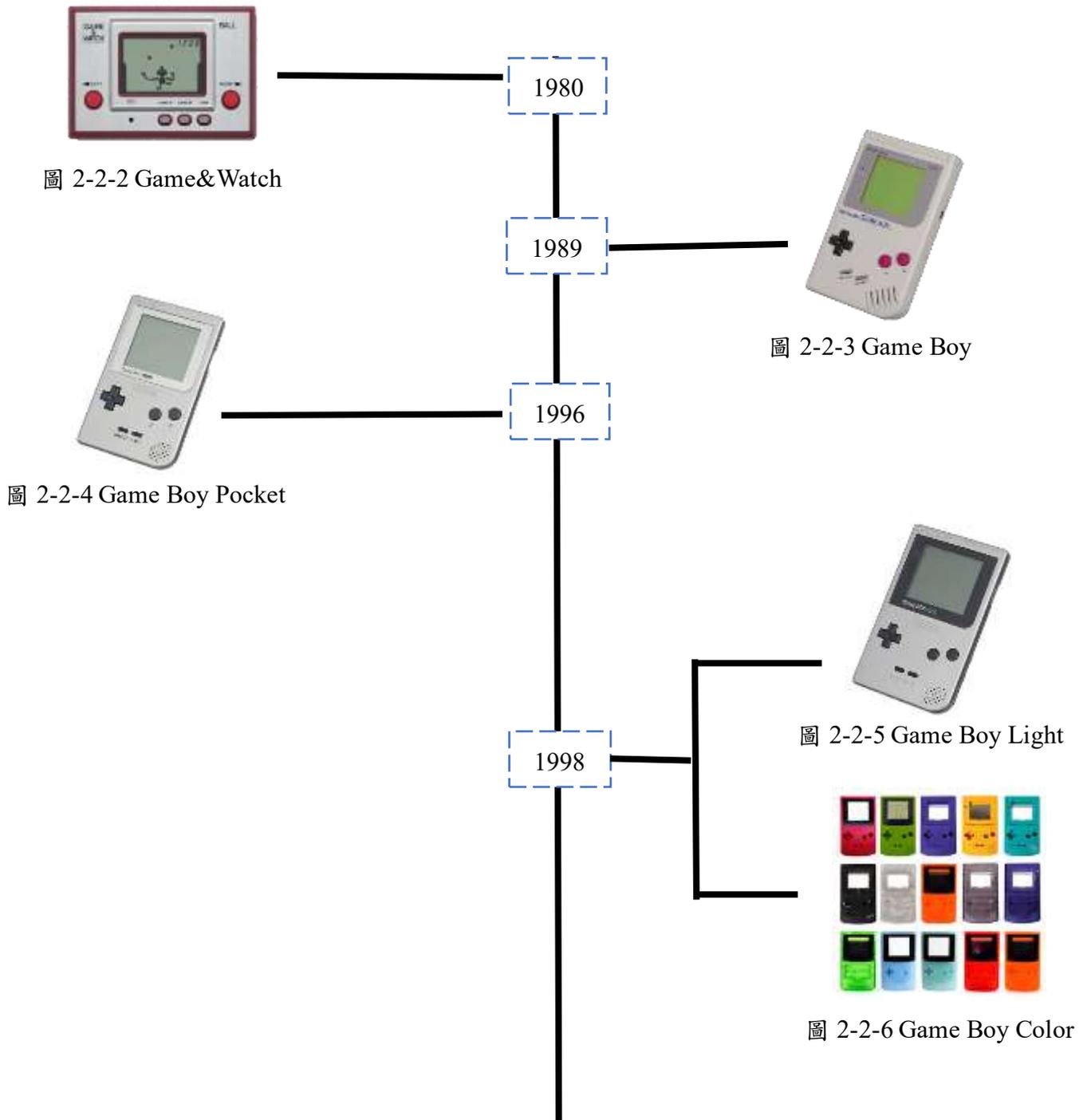
⁸ 美泰兒公司，是一家位於美國的玩具製造公司，該公司知名的產品有芭比娃娃。

⁹ 壓電陶瓷，一種無機非金屬的多晶聚合體，由於晶格內原子間特殊的排列組合，能將機械核電能互相轉換。

二、歷代掌上遊戲機介紹

為了了解任天堂歷代掌上型遊戲機的特色及功能上的改善，所以列出以下機種加以說明。

表 2-2-3 任天堂歷代掌上型遊戲機



(資料來源：本組整理)



圖 2-2-7 Game Boy Advance

2001

2003



圖 2-2-8
Game Boy Advance SP

2004



圖 2-2-9 任天堂 DS

2005



圖 2-2-10 Game Boy Micro

2006



圖 2-2-11 任天堂 DS Lite

2008



圖 2-2-12 任天堂 DSi

(資料來源：本組整理)



圖 2-2-13 任天堂 DSi LL/XL

2009

2011



圖 2-2-14 任天堂 3DS



圖 2-2-15 任天堂 3DS LL/XL

2012

2013



圖 2-2-16 任天堂 2DS



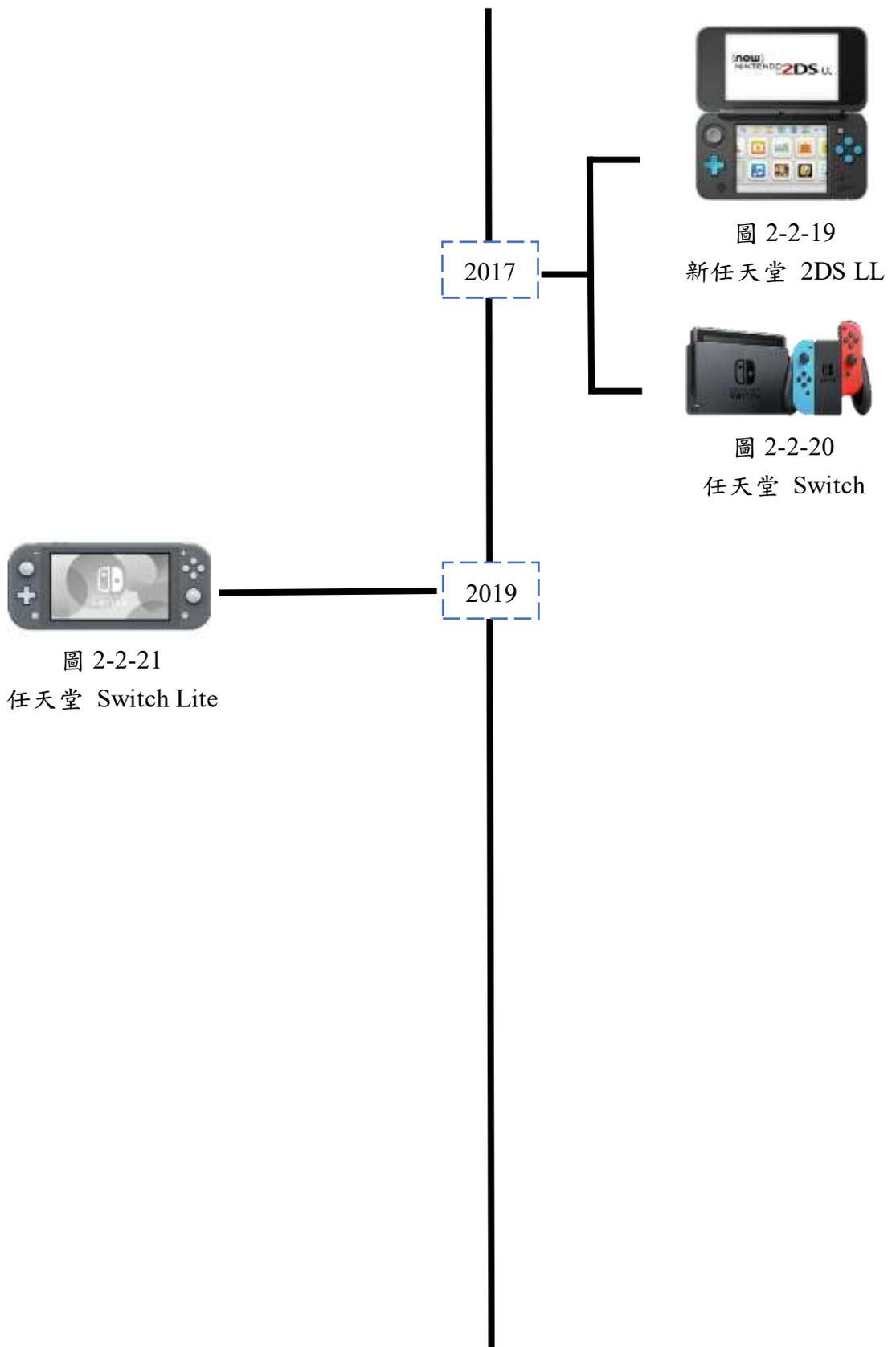
圖 2-2-17
新任天堂 3DS

2014



圖 2-2-18
新任天堂 3DS LL/XL

(資料來源：本組整理)



(資料來源：本組整理)

第三章 任天堂的行銷與經營策略

第一節 行銷策略 SWOT

一、優勢

任天堂是一家廣為人知的日本電子遊戲開發商，擁有著一定的知名度。在 2018 年「全球最具價值品牌 100 強排行榜」中，任天堂公司為第 99 位，隔年也榮登了此排行榜的第 89 位。除此之外，任天堂也在 Interbrand Japan 於 2019 年所公布的「日本企業 2019 品牌價值排行榜」中獲得第 9 位的佳績。再加上 Nintendo Switch 也被《時代雜誌》評選為 2017 年最佳產品之一，同時也是任天堂歷史上「銷售速度最快」的遊戲機。綜合上述依據皆可看出任天堂非凡的影響力以及遍布全球的知名度。

任天堂於去年在澀谷正式開始了第一家實體直營旗艦店「Nintendo TOKYO」，店內除了販售遊戲主機、遊戲軟體還有販售超人氣的周邊商品，也包含了只有這家店才買得到的原創商品，除此之外店家也會不定期舉辦遊戲體驗活動，吸引了大批民眾前來朝聖。而掌上型遊戲機顧名思義就是能夠在手上把玩的遊戲機，最大優勢不外乎就是小巧、輕便，對於玩家來說是一個可以方便攜帶外出的大小。

這樣小小的一台遊戲機，它的遊戲種類可以說是相當的豐富，例如最新款的 Switch 系列繁體中文版遊戲軟體有 65 款之多，日文原文版的遊戲軟體更是高達 2192 款。且任天堂具有在全世界高知名度和陪伴很多玩家童年的馬力歐系列角色，出新款遊戲時也會讓玩家比較容易成功買單。

二、劣勢

說到底，任天堂依舊是一家專門開發遊戲及遊戲機的公司，正因為這樣市場太過於單一化，因此他們要常常激發自身的創意創造出更多新穎的產品。

現今盜版仍然是個難以斬草除根的嚴重問題。即使勝訴了一間盜版零售商，不久之後又會出現了新的盜版廠商，永無止境地不斷發生，所以要完完全全剷除盜版問題可說是難上加難。

根據外媒報導，北美任天堂在 2020 年 5 月 15 日發起了兩個訴訟，狀告企圖在網上售賣任天堂 Switch 主機破解軟件的廠商。並且從改機到販售一個都不放過，除了要求盜版商永久停業，更對「每一次」銷售行為求償 2,500 美元（新台幣約 75,000 元）。然而還有一個問題就是任天堂掌上型遊戲機從 DS 開始 2DS、3DS 系列到最新的 Switch 系列也都有推出支援無線網路 Wi-Fi 功能，在網路普及的社會，DS 遊戲機雖然可以使用網路連線的功能，但相較於新款的遊戲機來說此款安全性較低。而為了不讓遊戲顯得單調，玩家依舊可以藉由此功能來與親友抑或是全世界同樣連線的玩家一同遊玩。

表 3-1-1 內部優勢及劣勢

優勢 (Strengths)	劣勢 (Weakness)
1. 公司知名度高。	1. 部分機種網路支援功能薄弱。
2. 多元的周邊配備。	2. 市場過於單一化。
3. 成功的市場定位區隔。	3. 電池的消耗量大且搖桿損壞率高。
4. 容易攜帶。	4. 無法完全杜絕盜版遊戲軟體。
5. 遊戲種類豐富。	5. 全球市場貨源不足。

(資料來源：本組整理)

三、機會

2020 年期間，全球在疫情的肆虐下，展開了需長期在家自我管理的居家生活，遊戲機也成為許多家庭不可或缺的休閒娛樂。根據電玩雜誌 Fami 通¹⁰的調查，近年來家用型遊戲軟體與硬體的銷售量逐漸攀升，掌上型遊戲機也不例外，再加上 Nintendo Switch Lite 及「集合啦！動物森友會」遊戲片的上市，而造就了全球需求量增加的情況。

根據日本 Fami 通的調查，任天堂在 2016 年的日本國內硬體主機銷售前十名中以「任天堂 3DS」187.4 萬台的銷售量贏過第二名 SONY 的 PS4 的 179.1 萬台，榮獲

¹⁰ Fami 通是由 KADOKAWA Game Linkage 發行的日語電子遊戲雜誌。

了第一名。

近年，任天堂更於 2020 年 5 月 7 日公布了截至 2020 年 3 月 31 日的會計年度的財報，新商品 Nintendo Switch 主機售出了 1483 萬部，輕量版機型 Nintendo Switch Lite 則售出了 619 萬部，合計共 2,012 萬部，然而 Switch 系列主機從推出以來總計銷售量達到 5570 萬 7000 部。

總結了 Fami 通的統計數據，2019 年是任天堂的一個高峰期。理由是在 2019 年時，任天堂靠著 Switch 的人氣一口氣地占據了日本遊戲主機市場共 79%，且光是 Switch 市場占有率就達到了 76%，加上 3DS 的 3%，可以說是完勝 SONY 公司 PS4 的 20%。

綜合上述資料，可以看出任天堂不僅在日本有著極高的市場占有率，包括北美以及歐洲都有著一定的消費市場。

不過，令人意想不到的是任天堂公司結合日本環球影城打造「超級任天堂世界」的創意商機，並預計將於 2021 年 2 月 4 日開幕，馬力歐賽車及蘑菇王國的還原度都相當的高，讓玩家彷彿置身於遊戲世界之中。

新商品就會有新的競爭力，尤其又以遊戲機開發商任天堂來說，發展出了可互動式的遊戲產品可以說是往成功邁進了一大步，在任天堂開發出「健身環大冒險」之後，那銷售量相當的可觀。不只是在自肅期間的需求，還有不想多花時間及金錢跑健身房的民眾的需求，不僅可以玩遊戲又可以運動，可謂是一箭雙雕。

四、威脅

在哥倫比亞的賣場中出現了一台名為「Nanica Smitch」的山寨機，不僅包裝及外觀跟任天堂所推出的機種相似度極高，且縮寫都是「NS」。另外，只要一推出新機種，就會有不肖業者提供破解主機的服務，一旦破解，就可以非法的遊玩所有遊戲，甚至將已破解的遊戲機台拿至網路平台販售等問題出現。

不只是山寨機的出現，連競爭對手也爭相模仿。任天堂於 1989 年推出了第一代可攜帶式掌上型遊戲機 Game Boy，並為遊戲產業界開啟了掌上型遊戲機的潮流。同

年，美國雅達利（Atari）¹¹就在任天堂 Game Boy 發售後的幾個月也販售了一款名為「Lynx」的掌上型遊戲機，而 Lynx 可以說是 Game Boy 的第一個對手。而其外型恰巧與 Game Boy 的主機直立向相反，Lynx 採用的是橫向手持的構造，並且最吸引人的賣點是它的彩色液晶螢幕及硬體效能。但正因為是採用亮麗的彩色螢幕加上快速的硬體效能，高昂的價格加上耗電快的缺點，Lynx 並沒有得到很出色的成績。再者，現今線上遊戲及手機遊戲的普及化，手機幾乎是人手一台，因此需求量不高的人就可以藉由線上遊戲及手機遊戲達到娛樂的效果，並非人人都需要掌上型遊戲機。

此外，任天堂也於今年面臨了最新的威脅，那便是因疫情導致貨源不穩定或延遲出貨的問題。2020 年 2 月 6 日，任天堂於官方網站以及官方 twitter 上表示受到疫情影響，「將對在中國工場生產的 Nintendo Switch 主機及 Joy-Con 等周邊設備等之製造及運輸將造成無可避免的影響；而處於貨源短缺情況的 Nintendo Switch 《健身環大冒險》之運輸也會受到影響而延遲。」隨後又於 2 月 28 日時公告「Nintendo Switch 《集合啦！動物森友會》特別版主機」及便攜包發售日延遲通知（致歉啟示），並表示由於疫情影響，「Nintendo Switch 《集合啦！動物森友會》特別版主機及便攜包」的預定發售日將會延遲到 3 月 20 日。由此可見，疫情對於任天堂公司的供貨量及出貨速度等都有一定程度上的影響。

表 3-1-2 外部機會及威脅

機會（Opportunities）	威脅（Threats）
1. 疫情所造成的自肅期間需求量增加。 2. 消費者的品牌忠誠度。 3. 市場占有率高。	1. 山寨機與改機情況的出現。 2. 疫情導致貨源不穩定。 3. 競爭對手爭相模仿。 4. 線上遊戲及智慧型手機遊戲的普及。

（資料來源：本組整理）

¹¹ 雅達利：1972 年於美國成立的電腦公司，是早期街機、家用電子遊戲機和家用電腦領域的開創者。

第二節 經營策略 4P

因本組想了解任天堂對消費者所採取的行銷手法，故以健身環大冒險為例做了 4P 分析。

一、產品

任天堂公司於臺灣時間 2019 年 10 月 31 日發售了一項名為《健身環大冒險》產品，一開賣就大受好評，甚至還有賣到缺貨的現象。該項產品的內容組合含有：Ring-Con、腿部固定帶還有一個遊戲軟體，並且要配合 Nintendo Switch (另售) 之兩側 Joy-Con 分別安裝在 Ring-Con 及腿部固定帶上，所以並不支援 Nintendo Switch Lite。正如其名「健身環大冒險」就是指玩家在冒險的途中會遇到各種關卡及怪獸，這時候就要用遊戲中指示的動作通過關卡，遊戲中的動作都附有教學及指南，所以不會運動的人也可以按照遊戲中的指示開始運動，再者，即使不擅長運動也不成問題，可以依照自己身體的體能來更改運動量。

利用健身環可以讓玩家沉浸在遊戲的快樂之中，不用想著是為了運動才做的就比較不會這麼枯燥乏味，一邊運動一邊享受遊戲帶來的樂趣，可說是一舉兩得，即使是深夜時想使用健身環，它也有靜音模式可以不用有太多顧慮的盡情運動。再加上可以選擇主要鍛鍊的部位、也可以自訂專屬於自己的健身清單，不用怕鍛鍊的部位及動作不夠多，因為遊戲內就收錄了多達 60 種以上的運動讓玩家自由搭配。健身環在玩家運動過後不僅會顯示消耗的卡路里，將大拇指放在 Ring-Con 上的 Joy-Con 的感應器上還可以檢測心率，這樣就能知道自己的運動量是否足夠。但健身環需要使用的力氣根據每個人都會不一樣，收到的成效當然也會因人而異。在 2020 年 3 月 26 日時任天堂直面會公布了關於健身環大冒險的免費更新情報，最矚目的莫過於新增了「音樂節奏遊戲」，不再只是單單於冒險方面，音樂節奏遊戲也是需要運動到全身的項目。每首歌的難度都會有初級跟高級兩種的難易度，遊玩的模式也有「手臂+腳部」模式和「腹部+腳部」模式兩種。

因現代人飲食與作息的關係越來越注重健康，所以運動變成了很重要的一環，但是在時間跟金錢都不夠用的狀況下，任天堂推出的健身環就變成了一個很好的選項，

既不用跑健身房，且花費的金額或許也會比去健身房便宜。

二、價格

任天堂公司一直以來的目標都不是在於機體功能的改進以及零件的更新，而是注重消費者的遊戲體驗與新鮮感。在機體沒有進化到極致的狀態下，任天堂公司總是選擇以親民的價格打進消費市場裡，他們希望培養消費者的品牌忠誠度。

而近年推出的健身環必須依靠 Switch 主機、手把，並且搭配體感遊戲「健身環大冒險」才能運作。原價 2550 元的健身環加上 Switch（售價 9780 元）主機與遊戲軟體的價格大約等於民眾前往健身房的會員年費，但此產品能在家遊玩達到健身效果，不必在意他人的眼光。而一場遊戲大約會在半小時內結束，即使是生活忙碌的消費者也能夠抓住空檔，藉由遊戲增添運動的樂趣。在價格接近的前提下，許多遊戲愛好者或者是習慣在自宅活動的消費者便會選擇購買健身環在家鍛鍊身體，並且達到休閒娛樂的效果。

此外，2020 年中受到疫情影響，健身環大幅缺貨，許多電商平台推出同捆包，例如：健身環與 Switch 主機綁賣，又或者是與其他周邊遊戲軟體一同販售，使只想要添購健身環的民眾無法順利購入，價格甚至被炒到翻倍。

三、促銷

任天堂在 2019 年 10 月推出了搭配 Switch 健身環所使用的《健身環大冒險》的健身類體感遊戲，且在發售後不久就幾乎處於缺貨狀態。針對此產品任天堂究竟採取了哪些的促銷策略才能有如此驚人的銷售量呢？主要原因莫過於任天堂運用了與名人代言合作以達到宣傳效果。

這次的《健身環大冒險》是邀請了人氣女演員新垣結衣代言，並於 YouTube 任天堂官方帳號「Nintendo 公式チャンネル」上釋出了共 3 支短片，光是前導預告影片就有將近 600 萬的點閱，接二連三也推出了冒險篇 1 和冒險篇 2 有著連貫性的介紹影片之外也有像是「對決篇」、「在家冒險篇」、「打地鼠篇」等不同主題風格的廣告影片。

且根據 Fami 的報導，《健身環大冒險》在日本的銷量現已突破百萬，根據統計，自 2019 年 10 月 18 日發售至 2020 年 6 月 14 日，《健身環大冒險》在日本一共賣出 1,006,069 份。由此可見，新垣結衣的號召力確實對遊戲的銷量產生了不小的影響。

加上任天堂在促銷上於成田國際機場以及關西國際機場等兩處地方分別設置了所謂的任天堂遊戲體驗專區，在這裡消費者們可以實際體驗到 Nintendo Switch、任天堂 3DS 等遊戲。此目的是為了讓消費者能夠身歷其境，快速了解產品，並產生購買意願，且選擇於人來人往流量大的機場設立，不僅為品牌提升了知名度，同時也可以將產品推向國際化，可說是非常成功的促銷。

四、通路

任天堂公司所研發的商品可以從實體店面或是網路商城等管道取得，一般常見的實體店面可以分為大賣場或 3C 電子商店，像是愛買、家樂福、燦坤等等，除了販售商品之外大多數的店家也會展示機台給買家試玩。網路商城的話像是 PChome、momo 購物網上皆有販售，商家也會透過節日推出組合價吸引顧客消費。而遊戲軟體有分成數位版和實體版兩種，玩家可依所需求購買。其中一款遊戲名為《健身環大冒險 Ring Fit Adventure》，玩家除了購買遊戲軟體之外，還需要搭配健身環進行遊玩，而健身環也可從以上通路中購買。未來也期待能和商家合作，在活動期間設置戶外攤位，舉辦一些角色闖關遊戲，不僅趁機推銷商品品牌，還可以讓從未接觸任天堂的顧客進一步有了遊戲體驗，之後在購買的過程中也比較順利。

第四章 競爭關係

第一節 SONY 公司介紹

「SONY」是日本一間跨國綜合企業，旗下公司涉略各種不同的領域，其中包括音樂、電子、網路、遊戲、金融、影視等項目都在範圍裡。

SONY 公司是於 1946 年時，創辦者帶領一群充滿熱忱及擁有共同理念的青年，設立了後來命名為東京通訊工業株式會社的公司，即為現今名聞遐邇的 SONY。公司經營理念在於設計及創造革新的產品，並且以"make.believe"此標語作為品牌精神。

旗下的遊戲機 PlayStation 系列是不少人從小到大玩遊戲的回憶，且 PS 系列已獲得金氏世界紀錄認證，從 1994 年 12 月 PS1 發售以來，經過 26 年歲月，到現在的 PS4 全球已經累計出售了 4 億多台了。

「SONY Corporation」於 1958 年時正式成為了公司命名，同時，他們也正往國際間發展版圖。

第二節 競爭關係

SONY 身為當今熱門的遊戲主機製造商之一，當年崛起並不是這麼順利，面對當時的任天堂，究竟在那一段時間內，任天堂與 SONY 擦出多少次火花，SONY 又靠著什麼樣的方式讓自家產品浮出檯面？

SONY 的代表發言人—福永憲一—是這麼解釋的：「任天堂較重視為低年齡層的玩家提供娛樂，而 SONY 則認為應該以高年齡層為主，我們的意見產生了分歧，這才是分道揚鑣的主要原因。」

1986 年，當時的任天堂已經靠著紅白機成為全球遊戲霸主，在研發新機型的同時，也思考如何解決儲存容量以及打擊 SEGA¹²等問題，於是他們找上了科技大廠

¹² 株式会社セガゲームス，是日本一家電子遊戲公司。經同時生產家用遊戲機及遊戲軟體、業務用遊戲機及其對應遊戲軟體以及電腦遊戲軟體。曾經與任天堂、索尼電腦娛樂及微軟並列「四大家用遊戲機」製造商。

SONY 合作，合資成立公司，共同開發一款可以使用卡匣、也具備 CD-ROM 光碟機的新機型，也就是「Nintendo PlayStation」。然而事後任天堂卻違背約定，對外宣稱他們將和 PHILIPS¹³ 共同開發新產品。而對於想要繼續研發遊戲技術的 SONY，當時除了任天堂，還有 SEGA 等各個勁敵，這對他們來說並不輕鬆。

SONY 開發了許多家喻戶曉的電子產品，但當時主力在於家用電器，並不是遊戲機。然而在任天堂所推出的紅白機熱賣，兩家公司之間的合作也破局後，促使 SONY 開始研發遊戲機的生產技術。

從家用電器製造跨足到遊戲開發的 SONY 並沒有得到大眾的期待，大業界甚至都抱持著 SONY 無法成功的想法。當 SONY 面對外界噓聲的同時，也努力地挖掘任天堂的弱點，並集結了許多任天堂的對立企業，攜手合作成為同一陣線。

然而 SONY 擁有的遊戲知識遠遠輸於任天堂，所以決定向投入遊戲市場多年的 NAMCO 尋求協助。同樣與任天堂之間存在著競爭關係的驅使下，他們的合作路上也就十分順遂。科技產業成績相當突出的 SONY，與熟悉遊戲市場的 NAMCO¹⁴ 合作後，瞬間成為了娛樂與科技並存的優秀組合，許多公司見到他們的勢力日益龐大，也有了轉換陣營的想法。

雖然他們聯合出擊，並成功在與 SEGA 的競爭中取得勝利，但 SQUARE¹⁵ 這個公司與任天堂擁有長年的合作關係存在，要拉攏似乎不是這麼容易。最終，SONY 優秀的科技產品使 SQUARE 產生了動搖，SONY 便一舉進攻，成功邀請了 SQUARE 聯手研發產品。

SQUARE 的背叛，大大影響了任天堂的士氣。日後 CAPCOM¹⁶ 與 ENIX¹⁷ 陸續與 SONY 結成友邦，讓任天堂的情況更是岌岌可危。

¹³ Royal Dutch Philips Electronics Ltd. (荷蘭皇家飛利浦電子公司) 是荷蘭的跨國電子公司，總部設在阿姆斯特丹。

¹⁴ 株式会社ナムコ (NAMCO)，是日本一家知名的電視遊戲和街機遊戲生產商。

¹⁵ SQUARE 是一家網站與應用程式開發公司，目前美國、加拿大、澳洲及日本有提供服務。

¹⁶ 株式会社カプコン，是一家日本的視訊遊戲開發商與發行商，早期開發街頭遊戲機。

¹⁷ 株式会社エニックス，是日本一家電子遊戲與動漫出品公司，以發行電子角色扮演遊戲系列勇者鬥惡龍而聞名。

表 4-2-1 任天堂與 SONY 的電子遊戲年代表

任天堂	年份	SONY
Game& Watch	1980	
Game Boy	1989	
Game Boy Pocket	1996	
Game Boy Light Game Boy Color	1998	
Game Boy Advance	2001	
Game Boy Advance SP	2003	
任天堂 DS	2004	PlayStation Portable 1000
Game Boy Micro	2005	
任天堂 DS Lite	2006	
	2007	PlayStation Portable 2000
任天堂 DSi	2008	PlayStation Portable 3000
任天堂 DSi LL/XL	2009	PlayStation Portable Go
任天堂 3DS	2011	PlayStation Portable E1000 PlayStation Vita 1000
任天堂 3DS LL/XL	2012	
任天堂 2DS	2013	PlayStation Vita 2000
新任天堂 3DS 新任天堂 3DS LL/XL	2014	
新任天堂 2DS LL 任天堂 Switch	2017	
任天堂 Switch Lite	2019	

(資料來源：本組整理)

第五章 結論

經過這份報告讓我們更了解關於任天堂公司的歷代掌上型遊戲的演變，也更清楚他們的經營策略及行銷策略，所以根據這份報告，整理出了以下幾點結論：

一、不斷的創新，從掌上遊戲界脫穎而出

「創新」一直是任天堂的宗旨，即使機體再高級，一成不變的遊戲也無法吸引消費者。熟知這個道理的任天堂針對創新有更高的要求，因此總是有新花樣、新玩法能夠讓人大開眼界。

從傳統的一人一機，到現在可以多人一機，讓玩遊戲不再是只能一個人獨享的事，便成了大家可以同樂的事。任天堂對遊戲機做出了創新性，不僅留住了原有的顧客群，也抓住了喜歡嘗鮮的消費者的眼球，「創新」這件事情或許就是任天堂能在這塊市場屹立不搖最大的原因。

二、打破傳統年齡框架，鎖定其他年齡層市場

一般的遊戲機主要是設計給青少年遊玩，如果家中孩子多，需要一人一台遊戲機的話將會是一筆大開銷。任天堂看準了商機打造出只要一台機器就能多人遊玩的遊戲，不僅家中老小都能遊玩，加上新推出的健身環也可以讓家庭主婦們在家運動。突破了「遊戲」只屬於青少年的刻板印象，也成功地抓住銀髮族與家庭主婦的市場。

三、活用經營策略，加強品牌忠誠度並拓展潛在客群

以任天堂的《健身環大冒險》為例，在產品、價格、促銷、通路的四個方面上展現了任天堂優秀的策略擬定，看準了現代人越來越注重健康的特點，推出了所謂的健身環讓消費者也可在家輕鬆地運動。並且採取親民的價格打進消費市場以培養消費者的品牌忠誠度，在促銷方面則是與人氣女星合作，在宣傳同時也可觸及到不同領域的消費市場，且在各大通路皆有販售，可避免消費者無法購入的窘境。

運用著各種經營策略，以新穎的產品與親民的價格可以成功打進熱愛運動和喜愛影視的消費者眼裡之外，也可穩固消費者的品牌忠誠度。

四、隨著手遊、電玩的普遍，購買掌上遊戲機的慾望大受影響

現今隨著手機、電腦遊戲種類增加，能夠不需要花費就可免費遊玩。相較於遊戲機來說，是需要花錢購買遊戲機以及遊戲軟體才能夠遊玩的這種方法，也就大大減少了消費者購買的慾望。且不像手機遊戲那樣簡簡單單就能下載來玩，在體積上也比一般手機來還的大，這些種種的問題讓掌上遊戲機陷入困境。

雖然面臨手機遊戲的挑戰，任天堂仍然於今年的 11 月 13 日發行了 Game & Watch：超級瑪利歐兄弟 35 周年紀念的掌上型遊戲機，並且是屬期間限定生產制，至明年 3 月 31 日為止。有別同於現今的掌上機的科技感，這款可以說是回到最一開始的任天堂掌上型遊戲機方方正正、簡單樸實的外表，也勾起了許多人的童年回憶，因此可以刺激懷舊的消費者進行購買。故未來任天堂可以製作更多與過去的人物主題有關的遊戲來挑戰現在盛行的手機遊戲。同時，體能訓練也是任天堂想要突破的重點，未來可以利用遊戲的內容，設計更多單人或多人的體能遊戲，來增加對於不願意去健身房運動，也不想要到戶外運動的消費族群，透過遊戲達到運動的目的。

參考文獻

- 1.每日頭條，〈一篇文章帶你看完任天堂的百年傳奇！〉，<https://kknews.cc/zh-tw/news/gz2bpp9.html>，2020.5.23。
- 2.美墨備錄 United Squid，〈穿梭任天堂 130 年歷史〉，<https://unitedsquid.com/zh-hant/%E7%A9%BF%E6%A2%AD%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82130%E5%B9%B4%E6%AD%B7%E5%8F%B2/>，2020.5.23。
- 3.LINE HUB，〈大家肯定都知道而且懷念的那間公司！〉，<https://today.line.me/tw/article/%E5%A4%A7%E5%AE%B6%E8%82%AF%E5%AE%9A%E9%83%BD%E7%9F%A5%E9%81%93%E8%80%8C%E4%B8%94%E6%87%B7%E5%BF%B5%E7%9A%84%E9%82%A3%E9%96%93%E5%85%AC%E5%8F%B8%EF%BC%81-O1mvj>，2020.5.23。
- 4.〈日本電視遊樂器之研究〉，[http://ir.hust.edu.tw/bitstream/310993100/6084/1/%E6%87%89%E6%97%A5%E5%9B%9B%E7%94%B2%E5%B0%88%E9%A1%8C-%E5%AE%B6%E7%94%A8%E4%B8%BB%E6%A9%9F%E5%AE%8C\(20180110\).pdf](http://ir.hust.edu.tw/bitstream/310993100/6084/1/%E6%87%89%E6%97%A5%E5%9B%9B%E7%94%B2%E5%B0%88%E9%A1%8C-%E5%AE%B6%E7%94%A8%E4%B8%BB%E6%A9%9F%E5%AE%8C(20180110).pdf)，2020.5.23。
- 5.〈天堂娛樂任我行－探討 Wii 跟 NDS 的娛樂價值〉，<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2011/11/2011111510334205.pdf>，2020.5.23。
- 6.〈耍新機玩商機 —— Switch 商機〉，<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2019/10/2019101520364683.pdf>，2020.5.23。
- 7.每日頭條，〈遊戲帝國任天堂，100 多年前只是一個骨牌屋〉，<https://kknews.cc/zh-tw/emotion/bqg6lmn.html>，2020.5.24。
- 8.每日頭條，〈一篇文章帶你看完任天堂的百年傳奇！〉，<https://kknews.cc/zh-tw/news/gz2bpp9.html>，2020.5.24。
- 9.Gogo Partners，〈行銷 4P 到底是什麼？要怎麼用？這篇一次搞懂。〉，<https://blog.gogopartners.com/%E8%A1%8C%E9%8A%B74p-%E8%A1%8C%E9%8A%B7%E7%B5%84%E5%90%88>，2020.5.24。

- 10.每日頭條，〈任天堂的故事（上）：時代創造者，從瀕臨倒閉到宇宙主宰〉，
<https://kknews.cc/zh-tw/game/ga4jgjm.html>，2020.5.24。
- 11.每日頭條，〈掌上遊戲機的發展史，慢慢的都是回憶，你玩過幾款？〉，
<https://kknews.cc/game/p9gevg8.html>，2020.5.24。
- 12.隨意窩，〈您或許期待已久的任天堂終於公佈 N3DS 的售價與發售日期〉，
<https://blog.xuite.net/evo2001.com/ilan/38404964-%E6%82%A8%E6%88%96%E8%A8%B1%E6%9C%9F%E5%BE%85%E5%B7%B2%E4%B9%85%E7%9A%84%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E7%B5%82%E6%96%BC%E5%85%AC%E4%BD%88N3DS%E7%9A%84%E5%94%AE%E5%83%B9%E8%88%87%E7%99%BC%E5%94%AE%E6%97%A5%E6%9C%9F>，2020.5.24。
- 13.任天堂，〈比較「Nintendo Switch 家族」的功能〉，
<https://www.nintendo.tw/hardware/switch/compare/index.html>，2020.5.24。
- 14.巴哈姆特，〈NDS 台灣專用機 12 月 13 日推出〉，
<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=17934>，2020.5.24。
- 15.巴哈姆特，〈任天堂宣布 New N3DS 停產 掌機主力全面 LL 大尺寸化〉
<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=149608>，2020.5.24。
- 16.Newtalk 新聞，〈打臉傳言！任天堂社長：2020 年沒有推出新款 Switch 主機的計畫〉，
<https://newtalk.tw/news/view/2020-01-31/360219>，2020.5.25。
- 17.INSIDE，〈任天堂起落不斷的百年歷史中，是無數藝術與商業的磨合挑戰〉，
<https://www.inside.com.tw/article/13345-legend-nintendo>，2020.5.25。
- 18.數位時代 Bussiness next，〈百年企業谷底翻身記：是誰拯救了任天堂？打造出歷史上銷售速度最快的遊戲機 Switch〉，
<https://www.bnext.com.tw/article/47185/company-strories-nintendo-switch>，2020.5.25。
- 19.每日頭條，〈曾經風靡兒時的掌上遊戲機，現在都壓箱底了嗎？〉，
<https://kknews.cc/zh-tw/news/ney4yo5.html>，2020.5.25。
- 20.StockFeel 股感，〈在被手遊顛覆之前，我們回顧一下掌機的歷史〉，
<https://www.stockfeel.com.tw/%E5%9C%A8%E8%A2%AB%E6%89%8B%E9%81%8A>

<https://kknews.cc/zh-tw/game/9634ovj.html>，2020.5.25。

21.每日頭條，〈新版任天堂 3DS「NEW 3DS」「NEW 3DSLL」10 月發售 主機細節解析〉，<https://kknews.cc/zh-tw/game/9634ovj.html>，2020.5.25。

22.每日頭條，〈NDS 在挽救了任天堂的同時，也毀掉了傳統的掌機遊戲〉
<https://kknews.cc/zh-tw/tech/k9nx6oq.html>，2020.5.25。

23.每日頭條，〈新版任天堂 3DS「NEW 3DS」「NEW 3DSLL」10 月發售 主機細節解析〉，<https://kknews.cc/zh-tw/game/9634ovj.html>，2020.5.25。

24.YAHOO!遊戲，〈難擋科技洪流，SONY 宣布將不會有下一代掌機計畫〉，
<https://games.yahoo.com.tw/sony-140741599.html>，2020.5.26。

25.COOL 3C，〈科技編年史：SONY 與任天堂不得不說的故事(下)〉，
<https://www.cool3c.com/article/136528>，2020.5.28。

26.鏡週刊，〈任天堂與索尼胎死腹中的合作結晶！「Nintendo PlayStation」原型機將進行線上拍賣〉，<https://www.mirrormedia.mg/story/20191220gamenintendosony/>，2020.5.28。

27.Hami 書城，〈沒有一項技術是新的，任天堂 Switch 為何狂賣？【封面故事-今周刊】〉，
<https://blog.hamibook.com.tw/%E5%95%86%E7%AE%A1%E7%90%86%E8%B2%A1/%E5%BF%AB%E8%AE%80%E4%BB%8A%E5%91%A8%E5%88%8A1106%E6%9C%9F-%E7%B2%BE%E8%8F%AF%E7%89%88%E6%B2%92%E6%9C%89%E4%B8%80%E9%A0%85%E6%8A%80%E8%A1%93%E6%98%AF%E6%96%B0%E7%9A%84%EF%BC%8C%E4%BB%BB%E5%A4%A9/?p=21855>，2020.5.28。

28.柯夢波丹 Cosmopolitan，解析《動物森友會》的 7 大爆紅原因！居然跟新冠肺炎有關？心理學家狂推：能幫助減低負面情緒，
<https://www.cosmopolitan.com/tw/beauty/make-up/g32049391/animal-crossing-switch->

[game/](#)，2020.5.28。

29.SONY 公司簡介 <https://sites.google.com/site/cycus10028120/home/sony-gong-si-jian-jie>，2020.9.2。

30. 任天堂，〈健身環大冒險 | Nintendo Switch |〉，
<https://www.nintendo.tw/switch/ringadventure/>，2020.10.14。

31. 數位時代，〈開箱實測 Switch+健身環：跟一年健身房會費差不多價，值得嗎？〉，<https://www.bnext.com.tw/article/55199/switch-ring-fit-adventure>，2020.10.14。

32. YouTube，〈Nintendo Switch 《健身環大冒險》介紹影片 (台灣)〉，
https://www.youtube.com/watch?v=zrwuZ_Le3JI，2020.10.14。

33 任天堂 Switch 「健身環大冒險」開箱！新垣結衣代言的健身環，值得買嗎？，
<https://www.managertoday.com.tw/articles/view/58723>，2020.10.15。

34. 數位時代，開箱實測 Switch+健身環：跟一年健身房會費差不多價，值得嗎？，
<https://www.bnext.com.tw/article/55199/switch-ring-fit-adventure>，2020.10.16。

35. Yahoo 奇摩 3C 科技，全球瘋這個！累計銷量 3687 萬台，
<https://tw.news.yahoo.com/%E5%85%A8%E7%90%83%E7%98%8B%E9%80%99%E5%80%8B%E7%B4%AF%E8%A8%88%E9%8A%B7%E9%87%8F3687%E8%90%AC%E5%8F%B0-025230004.html>，2020.10.16。

36. 每日新聞，新垣結衣立大功？《健身環大冒險》銷量破百萬，國行版也快來了，
<https://kknews.cc/zh-tw/game/jaexv2y.html>，2020.10.16。

37. 任天堂提告非法盜版遊戲、破解版主機相關業者 要求每筆交易賠償 2500 美金，
<https://today.line.me/tw/article/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E6%8F%90%E5%91%8A%E9%9D%9E%E6%B3%95%E7%9B%9C%E7%89%88%E9%81%8A%E6%88%B2%E3%80%81%E7%A0%B4%E8%A7%A3%E7%89%88%E4%B8%BB%E6%A9%9F%E7%9B%B8%E9%97%9C%E6%A5%AD%E8%80%85+%E8%A6%81%E6%B1%82%E6%AF%8F%E7%AD%86>

[%E4%BA%A4%E6%98%93%E8%B3%A0%E5%84%9F2500%E7%BE%8E%E9%87%91-2j2XNB](#)，2020.12.25

38. Marie Claire 美麗佳人，〈【2020 日本環球影城】「任天堂樂園」要來了！神還原蘑菇王國、還能玩真人版瑪利歐賽車〉，

<https://www.marieclaire.com.tw/lifestyle/travel/45654?atcr=134233>，2020.12.25。

39. GQ Taiwan，〈日本環球影城「任天堂樂園」確定 2021 年 2 月正式開幕！主要設施「瑪利歐賽車」雲霄飛車曝光〉，

<https://www.gq.com.tw/life/article/%E7%91%AA%E5%88%A9%E6%AD%90%E8%B3%BD%E8%BB%8A-%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E6%A8%82%E5%9C%92-%E6%97%A5%E6%9C%AC%E7%92%B0%E7%90%83%E5%BD%B1%E5%9F%8E>，2020.12.25。

40. Qooah，〈【嚴厲譴責】Switch 模擬器，PC 輕鬆幾步就可玩《動物森友會》〉，

<https://qooah.com/2020/04/20/switch-emulator-pc-can-play-animal-crossing-in-a-few-steps/>，2020.12.25。

41. Yahoo 奇摩知識+，〈關於任天堂的優劣勢〉，

<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080414000015KK09406>，2020.12.25。

42. AliExpress，〈For Nintendo GameBoy Color For GBC Housing case cover Shell For GB C Housing Case Pack 13 colors〉，

<https://www.aliexpress.com/item/32894865861.html>，2020.5.24。

43. 任天堂，〈会社の沿革〉，

<https://www.nintendo.co.jp/corporate/history/index.html>，2020.5.25。

- 44.任天堂，〈経営方針〉，
<https://www.nintendo.co.jp/ir/management/policy.html> ，2020.5.25。
- 45.「Nintendo Switch」に見る任天堂のプロモーション展開の変化，
<https://bladbar.hatenablog.com/entry/2017/11/11/205737> ，2020.10.02。
- 46.CNET Japan，〈Switch「リングフィット アドベンチャー」を体験--リングコンが生み出す身体運動〉，<https://japan.cnet.com/article/35143443/> ，2020.12.23。
- 47.任天堂，〈リズムにノッて、筋肉を鳴らそう！ 「リングフィット アドベンチャー」無料アップデート配信！〉，<https://topics.nintendo.co.jp/article/bbab642f-9b88-420f-90ec-c107e6171c07> ，2020.12.23。
- 48.YouTube，〈リングフィット アドベンチャー [Nintendo Direct mini 2020.3.26]〉，
https://www.youtube.com/watch?v=DYMhybxoOJ0&feature=emb_title ，2020.12.23。
- 49.任天堂，〈リングフィット アドベンチャー 更新データ | Nintendo Switch サポート情報〉，
https://www.nintendo.co.jp/support/switch/software_support/al3pa/120.html ，
2020.12.23。
- 50.就活 SWOT，〈任天堂の強み・弱み,SWOT 分析〉，
<https://swot.jp/company/swot/nintendo/> ，2020.12.23。
- 51.USJ，〈スーパー・ニンテンドー・ワールド™〉，
<https://www.usj.co.jp/web/ja/jp/super-nintendo-world> ，2020.12.23。
- 52.Twitter，〈ユニバーサル・スタジオ・ジャパン公式〉，
https://twitter.com/USJ_Official/status/1333274615523655680?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1333274615523655680%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.gq.com.tw%2Flife%2Farticle%2FE791AAE588A9E6AD90E8B3BDE8BB8A-E4BBBBE5A4A9E5A082E6A882E59C92-E697A5E69CACE792B0E79083E5BDB1E59F8E ，2020.12.23。

圖片來源：

- 1.圖 2-1-1 山內積良，Nintendo | Fandom，Sekiryo Kaneda，
https://nintendo.fandom.com/wiki/Sekiryo_Kaneda，2020.10.4。
- 2.圖 2-1-2 山內溥，巴哈姆特，【分享】電玩史-百年任天堂，
<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60284&sn=181322>，2020.10.4。
- 3.圖 2-1-3 岩田聰，巴哈姆特，【分享】電玩史-百年任天堂，
<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60284&sn=181322>，2020.10.4。
- 4.圖 2-1-4 君島達己，Yhoo 新聞，任天堂新任社長將由現任之常務董事君島達己升格擔任，
<https://hk.news.yahoo.com/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E6%96%B0%E4%BB%BB%E7%A4%BE%E9%95%B7%E5%B0%87%E7%94%B1%E7%8F%BE%E4%BB%BB%E4%B9%8B%E5%B8%B8%E5%8B%99%E8%91%A3%E4%BA%8B%E5%90%9B%E5%B3%B6%E9%81%94%E5%B7%B1%E5%8D%87%E6%A0%BC%E6%93%94%E4%BB%BB-081330485.html>，2020.10.4。
- 5.圖 2-1-5 古川俊太郎，巴哈姆特，外電指出《集合啦！動物森友會》取得成功將使任天堂重新評估其對於手機遊戲的態度，
<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=198913>，2020.10.4。
- 6.圖 2-1-6 山內房治郎商店，udn 遊戲角落，任天堂 130 歲了 回顧起家出過花牌、山寨 LEGO 連愛情測定儀都有？！，
<https://game.udn.com/game/story/10456/4076554>，2020.10.4。
- 7.圖 2-1-7 超級怪手，udn 遊戲角落，任天堂 130 歲了 回顧起家出過花牌、山寨 LEGO 連愛情測定儀都有？！，
<https://game.udn.com/game/story/10456/4076554>，2020.10.4。
- 8.圖 2-1-8 Twister，PChome 24h 購物，《MB 智樂遊戲》扭扭樂 Twister，
<https://24h.pchome.com.tw/prod/CAAE6K-A75550965?fq=/S/DEAMAX>，2020.10.4。
- 9.圖 2-2-1 Mattel Auto Race，維基百科，Mattel Auto Race，
https://en.wikipedia.org/wiki/Mattel_Auto_Race 2020.10.4。
- 10.圖 2-2-2 Game&Watch，維基百科，Game & Watch，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_%26_Watch，2020.10.4。

- 11.圖 2-2-3 Game Boy，維基百科，Game Boy，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_Boy，2020.10.4。
- 12.圖 2-2-4 Game Boy Pocket，維基百科，Game Boy Pocket，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Pocket，2020.10.4
- 13.圖 2-2-5 Game Boy Light，維基百科，Game Boy Light，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Light，2020.10.4。
- 14.圖 2-2-6 Game Boy Color，【レトロゲーム】懐かしい！初代ゲームボーイの思い出，
<http://yamatonadesiko-irohatyo.blog.jp/archives/24019646.html>，2020.10.4。
- 15.圖 2-2-7 Game Boy Advance，維基百科，Game Boy Advance，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Advance，2020.10.4。
- 16.圖 2-2-8 Game Boy Advance SP，Amazon.fr，Game-Boy Advance SP - Bleu Arctique: Amazon.fr: Jeux vidéo，
<https://www.amazon.fr/Game-Boy-Advance-SP-Bleu-Arctique/dp/B0000C9ZPM>，
2020.10.4。
17. 圖 2-2-9 任天堂 DS，維基百科，任天堂 DS，
<https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82DS>，
2020.10.4。
18. 圖 2-2-10 Game Boy Micro，維基百科，Game Boy Micro，
https://zh.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Micro，2020.10.4。
- 19.圖 2-2-11 任天堂 DS Lite，PChome 24h 購物，任天堂 NDSL(公司貨)薔薇粉，
<https://24h.pchome.com.tw/prod/DGAJ0U-A51030951>，2020.10.4。
- 20.圖 2-2-12 任天堂 DSi，維基百科，任天堂 DSi，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82DSi>，
2020.10.4。
- 21.圖 2-2-13 任天堂 DSi LL/XL，価格.com，ニンテンドーDSi LL イエローの製品画像，
<https://kakaku.com/item/K0000116615/images/>，2020.10.4。

- 22.圖 2-2-14 任天堂 3DS，維基百科，任天堂 3DS，
<https://zh.m.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%823DS>，
2020.10.4。
- 23.圖 2-2-15 任天堂 3DS LL/XL，巴哈姆特，任天堂 DS、3DS 主機簡單介紹。 ，
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1792644>，2020.10.4。
- 24.圖 2-2-16 任天堂 2DS，ニンテンドー2DS が 9 月 15 日から発売開始！カラーは
5 色・・・AC アダプターも同梱！←結構重要，
<https://retrogames-newgames.com/nintendo2ds/>，2020.10.4。
- 25.圖 2-2-17 新任天堂 3DS，維基百科，新任天堂 3DS，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%B0%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%823DS>，
2020.10.4。
- 26.圖 2-2-18 新任天堂 3DS LL/XL，PCM，16 年的歷史任務完結 3DS 系列正式
停產，
<https://www.pcmarket.com.hk/16%E5%B9%B4%E7%9A%84%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E4%BB%BB%E5%8B%99%E5%AE%8C%E7%B5%90%E3%80%803ds-%E7%B3%BB%E5%88%97%E6%AD%A3%E5%BC%8F%E5%81%9C%E7%94%A2/>，
2020.10.4。
- 27.圖 2-2-19 新任天堂 2DS LL，PChome 24h 購物，任天堂 New Nintendo 2DS LL
主機 (白x亮橘色)，
<https://24h.pchome.com.tw/prod/DGBJ7K-A90089L4D>，2020.10.4。
- 28.圖 2-2-20 任天堂 Switch，Yahoo 奇摩購物中心，任天堂 Nintendo Switch 電光
藍、電光紅 Joy-Con 台灣公司機，
<https://tw.buy.yahoo.com/gdsale/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82-Nintendo-Switch-%E9%9B%BB%E5%85%89%E8%97%8D-%E9%9B%BB-7439234.html>，
2020.10.4。
- 29.圖 2-2-21 任天堂 Switch Lite，EXPANSYS Taiwan，NINTENDO SWITCH LITE
主機 GRAY，
<https://www.expansys-tw.com/nintendo-switch-lite-gray-318127/>，2020.10.4。

組員工作分配表

組員 工作內容	姜均	賴欣伶	陳亭妤	黃雅汶	邵于晴
統整	●	●			
資料收集	●	●	●	●	●
撰寫章節	●	●	●	●	●
PPT 製作	●	●			●
講稿製作				●	●
海報製作	●	●	●		

專題報告修正要點

評審老師建議

1. 日文摘要之錯字更改。
2. 任天堂歷代機種從表格變更為年代表。
3. SWOT 分析及 4P 分析需更加詳細。
4. 今後的任天堂可能會推出怎樣的掌上遊戲機？

修正要點

本組依照評審老師之建議修改了日文摘要的誤字，也將歷代機種的表格模式轉變為條列式的年代表，另 SWOT 分析與 4P 分析組員也各自收集了更詳細的資料使這兩項分析更加完善，最後經過討論，每個人提出對於任天堂公司未來的掌上遊戲機之發展做出了結論。

任天堂掌上遊戲機的發展與流行

原創性報告



主要來源

1	www.gameres.com 網際網絡來源	5%
2	zh.wikipedia.org 網際網絡來源	3%
3	jp100.chihlee.edu.tw 網際網絡來源	3%
4	techyourmind.com 網際網絡來源	2%
5	www.bnext.com.tw 網際網絡來源	1%
6	www.sony.com.hk 網際網絡來源	1%
7	www.bunafsha.com 網際網絡來源	1%
8	zh.m.wikipedia.org 網際網絡來源	1%
9	zh.unionpedia.org 網際網絡來源	1%