1983年，美国刚经历了雅达利大崩溃，几百万滞销卡带被丢到垃圾桶中掩埋，无数人事业被毁，电子游戏产业凋敝。雅达利大崩溃是啥，1982年圣诞，母公司华纳逼迫雅达利仅用6个星期时间制作了电影同名改编游戏《E.T.外星人》，由于其质量奇烂无比，与宣传严重不符，发售后玩家的唾弃让大量游戏只能烂在仓库里，雅达利的声望跌至谷底，其母公司不得不将一代霸主分拆出售，直接导致北美游戏行业在四年内无人问津，史称“雅达利大崩溃”。

1984年，荒川带着红白机去玩具公司找采购员推销，对方却说“你知道我怎么得到这么棒的工作吗”，荒川：“我不道啊”，对方“因为我前任被解雇了，你知道为啥吗”，荒川：“我不知道啊”，对方“他就是进货了太多电子游戏，让公司损失巨大，你给我哪凉快哪呆着去”

菲利普斯就更惨了，对方看到游戏机问他，“你为雅达利工作？”“这个游戏机比雅达利的好多了，是任天堂的”，“你为日本人工作？狗汉奸”。

但红白机在日本爆火，让任天堂穷得只剩钱了，山内直接大手一挥，给荒川打了5000万美元的启动资金，于是北美的所有核心员工全部出动。他们跑到各路玩具商店，开出的条款是，任天堂预先提供商品，并亲自提供人手布置展示区和橱窗，商家在90天内无需支付任何费用，90天以后卖多少台就结算多少钱，剩下卖不出去的货可以退给任天堂，这种优厚的条款，别说游戏机了，哪怕是个尸体，这些商店也会乖乖摆着。于是在1985年圣诞节的前三个月底，任天堂的特别行动小组，每天工作18个小时，没有任何休息日和假期，往一家家大型商店跑，努力布置夺人眼球的展示柜，每次安装12台游戏机，供大家试玩，布置好后，凌晨四点了，大家去酒店睡几个小时，第二天起床去另一家布置，荒川和林肯一队，朱迪思聪一队，詹姆斯和菲利普斯一队，三个队互相比谁布置的快，接着还在电视台和报纸上，投放了天量的广告，这1年他们卖出了100万台主机，第2年卖了300万台，到1990年，已经是每三个美国家庭之中，就有一家拥有fc了。

日本的fc专刊，让一些杂志社赚得盆满钵满，北美任天堂这边干脆推出了官方杂志nintendo power，这套杂志不刊登广告，上面都是游戏攻略，玩家指南针这东西，只需支付15美元的订阅费用，就能收到1年12本月刊，出版仅仅1年，直接成为了美国销量最高的少年读物，最高单月订阅量是800万。虽然不登广告，但荒川明白杂志本身就是广告，只需把即将发售的游戏吹一通，这游戏一定大卖，但是也正是这个杂志给任天堂带来的大麻烦。首先美日存在文化差异，比如有个游戏叫秘密行动，玩家的任务就是屠杀美洲印第安人，还有个游戏叫赌场，里面唯一的小偷是黑人，这种游戏要是直接上市，美国人会直接给你冲烂的，还有一些在日本有人气的ip，在美国根本没人认识，那杂志应该怎么介绍这些游戏呢，任天堂就成立了一个专业评测部门，按游戏本身的质量给每个游戏打分，菲利普斯是公司中最专业的玩家，他就成了这部门的核心员工，这也就是说，连宣发渠道也被任天堂垄断了，一些公司就不服，凭什么那个垃圾游戏得那么高分，占那么大篇幅，我的就不行，更有些公司表示，如果稍微惹怒的任天堂，他们就会在杂志上狠狠p自家的游戏，又当裁判，又当运动员的属，于是也有一些公司对此是持正面态度的，比如ea。

ea的创始人霍金斯，人送外号小赫鲁晓夫，他从苹果公司离职后，正值雅达利大崩溃，他就相信游戏机没有前途，pc游戏必然会统领全球，所以早期一直带领公司开发，16位处理器的pc游，可完全没人买，他这才发现大家全在玩任天堂的游戏机，ea度面临破产，在高层会议上，霍金斯被董事会一通臭骂，他气得把皮鞋拿出来往桌子上甩，一个个骂了回去，但眼看就要被董事会开除，他还是低头，乖乖去给fc开发游戏，起初ea的设计师觉得这完全是大材小用，我们开发的一直是16位系统的，高端牛逼计算机游戏，现在要我们开发8位游戏，隔这开倒车呢，更可气的是，还有人要给我们的游戏打分，任天堂就一玩具公司懂个屁的电子游戏，结果游戏寄出去以后，任天堂不仅给了很中肯的评价和分数，还给了很切实的修改建议，让游戏品质上了好几个台阶，ea这才开始佩服对方，说天堂很公正，公司也成功苟住了，现在已经成功发展为令全世界玩家们爱戴（痛恨）的游戏公司。

就在这时，日本爆发了芯片短缺，游戏卡带面临产能不足，僧多粥少，那咋办呢，北美任天堂采取了卡带配给制度，第三方开发了游戏后，去找任天堂上报自己要订货的数量，任天堂再去给游戏打分，根据结果决定供应量，比如你要定100万张卡带，任天堂打分后觉得你游戏不够格，就只给你5万张，不少第三方都是压上全部身家性命，来做游戏的，哪能受得了你这样搞，到后面日本芯片短缺有所缓解，只不过价格上涨了，而任天堂承诺过不会调整卡带售价，那怎么办呢，就继续不发货，等价格跌了再发呗，这一等就是1年半载，游戏早凉透了，让一些第三方损失惨重，第三方都恨死了任天堂的独裁，只不过敢怒不敢言。在美国，唯一一家敢反水的公司是雅达利，雅达利大崩溃发生后，经过一系列交易，公司卖给了中岛英行，此人曾经是南梦宫美国分部的社长，他领导推出了一款新主机雅达利7800，但大崩溃导致核心工程师都出走，这主机很垃圾，再加上不可一世的任天堂，还有霸王条款，登录fc的第三方游戏，2年内不得登录到其他任何游戏机，就算2年期限一过，大家也不敢登陆别家，因为得罪任天堂，没好果子吃，主机垃圾，没游戏阵容，再加上口碑本来就差，所以这雅达利7800基本就是个炮灰，可没收入就要破产，中岛英雄只能去投靠对手，给任天堂开发游戏了，打个比方，这就好像索尼为了赚钱，不管ps5跑去给xbox开发独占游戏战神一样，听起来就很离谱是吧，所以雅达利成立了一个子公司，天元游戏。中岛英行心想我是曾经的霸主雅达利啊，现在屈尊来给你开发游戏，给点小特权，不过分吧，于是亲自拜访了荒川和林肯，任天堂当然欢迎他加入，可荒川告诉她，没有任何特权，一视同仁，这让中岛心生怨恨，但还是乖乖签约了。

接着时间来到前面所说的日本芯片短缺，任天堂实施配给制度后，把天元游戏的订单直接砍了一半，怎么解决这个问题呢，既然日本芯片短缺，买美国芯片就行了嘛，于是雅达利又找到任天堂，说，如果我们找到了稀缺的芯片，能否增加天元的供货量呢，任天堂同意了，等雅达利找到货源并通知任天堂后，任天堂却说，我们要拿去日本检测质量达标才行，最后的检测结果当然是，大部分芯片都不达标，这意思不就是说美国芯片不如日本芯片版，除了激怒的一些美国本土的第三方，更是直接把雅达利高层气疯了，有个高管表示，任天堂能有今天，全他妈靠我们18年前一手开创起这个行业，这是我们的主场，你任天堂凭什么这么跳的，中岛也是怒从心头起，恶向胆边生，只不过他们都没表现出来，但背后的行动早已开始

中岛表面上装作跟荒川一副哥俩好的样子，骗得荒川信任，套取了很多任天堂的机密情报，雅达利的法务人员，则仔细研究了任天堂的许可协议，结论是只要不侵犯任天堂的专利权和版权，天元就可以合法生产并销售fc的游戏，而工程师们则全力破解fc的锁机芯片，不过很难破解，于是雅达利就开始假装被起诉了，他们跑到，版权局去说，任天堂告我们侵权了，你赶紧把他们芯片代码的副本给我，不然我就没法证明自己没侵权，对不对，版权局丝毫没有怀疑，交出了代码，拿到代码后，fc被雅达利轻松破解，正在中岛英雄与荒川一家共进晚餐之时，达达利已经自行生产了一大堆卡带，不仅如此，雅达利还起诉了任天堂，说他们利用排他性协议进行垄断，并凭借锁机芯片，阻止竞争对手们生产fc卡带，以此操控市场，那天正好圣诞节，任天堂高层正在开排队，香槟还没喝完，醉醺醺的林肯和荒川收到法院传票后，酒一下醒了，雅达利不仅起诉，还发动了一切舆论力量，美国一大堆媒体立即跳了出来，邪恶的日本人把美国人的钱都赚走了，任天堂的电子，让孩子们都上瘾了等等等等，最后连美国国会，司法部和联邦贸易委员会都开始针对任天堂，议员在新闻发布会上声称，任天堂游戏机是现代特洛伊木马，是增加美国对日贸易逆差的主要工具，是日本重创美国经济的主犯，雅达利被媒体一包装更是成了比任天堂更懂游戏，跳出来挑战邪恶势力的弱势群体，可惜他们的如意算盘没有得逞，虽然他们对，外宣称芯片内容是自己破解的，但经过4年漫长诉讼，任天堂终于找到了决定性的证据，他们曾为了改良芯片，删了一些没用的代码，但没来得及向版权局报备，而天元售卖的盗版芯片里，这些无用代码赫然在列，根据调查，法院也发现了版权局这档子事，法官就问雅达利，你们去版权局拿代码时，为什么要谎称自己被任天堂起诉了，雅达利辩解道，因为知道任天堂以后要起诉我们，所以提前去拿代码的，于是法官叛了雅达利败诉，雅拉利的这次整蛊，让任天堂记，下了仇，但除此之外，fc不管在日本还是美国已再无敌手。

大家想想，当一台主机市场表现优异，会发生什么事呢，很简单，厂商不会有动力去更新换代，就像现在ns卖的好，任天堂迟迟不出新主机一样，当年fc也是一样的道理，但毕竟八位处理器的游戏机，不可能吃一辈子，于是挑战者出现了其他人不值一提，给任天堂造成威胁的是，多年来生根街机领域的世家，他们带来了16位游戏机md，由于md美国版叫创世，他们广告直接就说，世家创世主机超越任天堂力量，可谓是来者不善，至于游戏阵，容世嘉把街机上的游戏全部移植了过来，也自己开发了一些游戏，比如迈克尔杰克逊在美国很火，世家就做了个月球漫步者，游戏主角就是迈克尔杰克逊，打怪时还会嗷啊，游戏bgm也全是他的音乐，可世嘉的游戏开发者们，过于注重画面表现和音效，游戏虽然一眼看上去很牛，后期流程却无聊的很，跟任天堂的看家游戏完全没法打，其他游戏也是差不多的问题，导致最初几年md销量一直不高，那些第三方也不敢在世嘉那发行游戏，生怕惹得任天堂不开心。

第一个二五仔是ea前面说了，他们本来就是开发16位游戏的，跳槽到md这边合情合理，霍金斯找到世家的领导层，谈合作条件，哪知世家领导层提出了，和任天堂一样严苛的限制和高昂的费用，霍金斯又把皮鞋往桌子上一拍人，任天堂多少用户，你有多少，最后怒气冲冲地离开了世家，过了段时间，ea居然把md破解了，还告诉世家，ea马上就会开始私自制造并销售md的游戏，世家扬言要起诉ea，但江湖上有言道，强龙不压地头时，转念一想就服了软，给ea开了一个非常宽松的条款，完全开放向ea的授权，并且游戏卡带由ea自己制作，利润ea自己独占，属于是割地赔款了，但ea的加盟，也给世家带来了非常强大的游戏阵容，他们开发了约翰麦登橄榄球等经典游戏，两家公司属于是相互成就，ea股价节节攀升，md销量也屡创新高，还有一些被许可人加入世家，纯粹是没有选择，比如刚被任天堂搞熄火的天元游戏，而且雅达利与任天堂的败诉，让公司摇摇欲坠，这次也不敢再乱破解了，只能乖乖给世嘉做正版游戏，谈的条件远不如ea，虽然销量还是不如fc，但很多14到，20多岁的大男孩们就喜欢md，他们自认为骨灰级玩家，到处嘲笑，还在玩任天堂游戏机的都是土鳖，慢慢把md带成了一种潮流，北美任天堂还委托了研究机构，调查表明，任天堂的粉丝确实大多都是小男孩，小女孩，青少年都跑到世家那去了，这让任天堂倍感压力，山内普急需一个新产品来对抗，下一代主机的研发遥遥无期，而且单一的产品线，对于任天堂来说也太过危险，这时横井军平又站了出来。

纵观他的职业生涯，他的思路永远是重新定义过时的技术，最早的光线枪sp用的是，早已普及的太阳能电池，大多数人认为太阳能电池只能用来供电，哪会想到利用它的感应器来做玩具呢，gamewatch也自不必说，是用的造价早已大幅下降的微型计算器技术，没有gamewatch，也许任天堂早就破产了，就更别谈fc了，fc的成功，也得益于宫本茂开发的那些牛逼的ip，而提拔宫本茂的就是横井军平，但和他给任天堂带来的下一款产品相比，以上那些贡献不值一提，这款掌机产品就叫gameboy，和gamewatch不同的是，它可以自由更换游戏卡带，当时市面上已经诞生了彩色小型液晶屏，但横井毫无兴趣，他一开始就选择了过时的单色液晶屏，因为他觉得，彩色屏幕会让电池工作时间大幅缩短且昂贵的价格，消费者也无法接受，gameboy一上市就被媒体和玩家喷的死去活来，单色液晶屏，4节电池，音乐也是fc的那种电子音乐，你搁这复古呢，紧接着，世家推出了彩屏掌机gamegear，还打出广告嘲讽任天堂，你的游戏机还是黑白的吗，彩色屏是牛逼，但即使用六节碱性电池供电，也只能玩两个多小时，在室外的画面也惨不忍睹，而且机器重的一匹跟饭盒一样大，轻巧的gameboy却能连续工，作35个小时不关机，这让gamegear惨败，真的gg了，属于是。

其实刚开始两台掌机打的还是比较焦灼的，gameboy首发就四个游戏，超级马里奥大陆，网球，打砖块，麻将，宫本贸易是游戏界的当红炸子鸡，而且做了那么多fc游戏，他实在很难再提起兴致，去给过时的gameboy开发游戏，这还是横井向山内府求情，宫本茂才做了一个马力欧游戏，后面三个小游戏都是横井的第一开发部孤军奋战搞出来的，到美国就更尴尬了，人美国人根本玩不明白麻将，但荒川时非常喜欢这个游戏机，觉得他潜力十足，只是缺乏游戏阵容，于是荒川为gameboy找到了破局之路，来自苏联的俄罗斯方块。

介绍俄罗斯方块前，还需要再介绍几个公司和人，首先是老马克斯维尔，此人旗下子公司无数，是传媒行业巨头中的巨头，报纸书软件他们啥都搞，而且老马经常和世界各国领导人谈笑风生，如果他的秘书告诉他，有总理打电话来，他就会问是哪个国家的总理，他儿子我们就称之为小马，小马替父亲管理的一大堆公司，其中包括了一个叫镜像软件的公司，第二个则是防弹软件公司，创始人叫亨克罗杰斯，荷兰人后来随，父母移民到美国，他从小爱编程，长大后加入了一家服务于美军的软件公司，罗杰斯觉得自己不愿意研究杀人方法，就辞职并移居到了日本，他又捡起编程爱好，创办了防弹软件，开发了一些龙与地下城的pc游戏，fc在日本火了以后，pc游戏市场就萎缩了，他去找山内普求情，山内普也很欣赏这个老外，于是让他成为了被许可人，为fc推出了围棋，超级黑玛瑙等游戏，第三个则是帕基特诺夫，这位天才从小痴迷于数学，15岁就用电脑编写了一款数字游戏，大学毕业后，他在苏联顶级研究所莫斯科科学院的计算机中心找到了工作，工作之余，他编写出了俄罗斯方块这个游戏，他把游戏复制到软盘里，发给计算机中心的同事们玩，紧接着大家的工作效率急剧下降，这游戏就像野火一样传遍了莫斯科，计算机中心，有一名主管也是俄罗斯方块的忠实粉丝，一次出国工作时，顺手带上的软盘，有位叫施泰因的商人，就这样偶然注意到了这个游戏，他打算随便试试，哪知道根本停不下来，他想，我这种不喜欢游戏的人，都玩的停不下来，这游戏得多有市场啊，他就问那个主管，这游戏哪来的对，对方告诉他，哦，我们中心的一个同事开发的，施泰因，回去后，马上给莫斯科计算机中心发出了电报，表达了购买版权的意愿，这帕基特诺夫也挺高兴，嘿随手做的东西还能卖钱，行啊，来谈谈呗，但是施泰因这人老奸巨猾，他还没去谈，只是用电报和对方开的价值，确认了意向，就已经开始找买家了，他首先去和镜像软件公司的经理谈，经理试完后，飞速和施泰因签了合同，此时施泰因还没跟苏联那边签约呢，镜像软件对此完全不知情，已经把游戏拿去pc上发售了，还故意把游戏放在红盒子里，强调，这游戏是来自苏联的礼物，还用斯拉夫语写游戏名字，魔性的玩法，对苏联的好奇让这游戏销量爆炸，施泰因正准备去苏联签合同时，状况发生了，有次帕基特诺夫碰巧遇到了一位，苏联新成立的elog部门的部长，就跟他随口提起了俄罗斯方块的交易，部长一听啥交易，你是学术机构的人，怎么可以参加商业活动，这一下把帕基特诺夫整懵逼了，这游戏不是我做的吗，部长问你吃的喝的是不是苏联的，是啊，你穿的用的是不是苏联的，是啊，你用来开发，俄罗斯方块的电脑是不是苏联的，是啊，那版权当然也是苏联的，以后交易我们去谈，紧接着elog部门就通知施泰因终止交易，以后苏联将直接负责俄罗斯方块的国际销售，这下施泰因走投无路了，他没签约的情况下就把版权卖了，要是镜像软件告他，他连底裤都要赔掉，他就写信告诉苏联，说你们敢终止交易，我就要把苏联的丑事都抖出去，严重影响苏联的国际形象，既然有机遇，我们为何不签掉算了呢，在他的半威胁半安慰之下，elog部长终于答应了签约，施泰因也如愿获得了出售电脑版俄罗斯方块的独家授权，但是这个授权不包括街机，掌机以及其他暂未想到的游戏系统，镜像软件发行pc版俄罗斯方块后，发现实在太火了，又想发售街机和掌机版，就接着跟施泰因谈，施泰因说啊，你放心，苏联那边我关系好得很，绝对给你拿下，镜像软件，一寻思竟然稳了，就又在没签约的情况下，把街机和家用机版权卖给了雅达利，大家要注意啊，镜像软件目前只有电脑版俄罗斯方块版权，之后雅达利又把街机版权卖给了世家，这时防弹软件的罗杰斯发现了这个游戏，心想这东西在，fc上发售肯定火，就去找雅达利的老板中岛英雄行，中岛又把日本家用机版权卖给了防弹软件，美国家用机版则由雅达利旗下的天元游戏，自己来发行，这gameboy在美国要上市了，罗杰斯和任天堂关系一直很好，荒川就和罗杰斯说，你给我搞定俄罗斯方块掌机版权，我们直接从你手上买，罗杰斯找了一大堆人，发现大家都没有掌机版权，他终于搞明白了，原来准备雅达利，镜像软件都是中间商，就直接联系施泰因求购掌机版权，但这次事态已经遇到麻烦了，这elog部长十分不开心，因为，签约了这么久，到现在为止，施泰因一毛钱都还没付过，施泰因就说啊，我保证付，再托我给滞纳金，求求你赶紧把掌机和街机版权卖给我，罗杰斯这人心思很活，他就猜可能施泰因，也没有决定权，就决定自己去苏联看看咋回事，镜像软件这边也奇怪，我版权都卖出去了呀，为什么施泰因一直不和自己正式签约，接机和掌机版呢，于是小马也决定去苏联一趟，施泰因本人就更慌了，他只签了一个电脑版权，结果现在街机版和家用机版，已经遍地开花，要是不拿下版权，不得给告到破产，于是他，也跑去了苏联，也就是说，这三个人在没有互相商量的情况下，同时抵达苏联，第二天，罗杰斯就坐在了elog会议室，他告诉部长，自己想购买掌机俄罗斯方块的版权，而且会立即付定金，对方也很高兴答应了签约，在一片欢声笑语之中，罗杰斯从包里掏出了fc俄罗斯方块的卡带，自豪地给众人说，你们看这是我为任天堂制作的俄罗斯方块，在日本卖的很好，苏联人集体蒙蔽，elog部长问这是啥，罗杰斯也发觉了不对，紧张地解释了一下，自己是怎样从雅达利手上买到，这游戏在日本的家用机版权，的雅达利则发行北美家用机版的，还授权世家发行街机版的，部长用拳套把桌子一砸，卧槽街机都有了，我们没听过什么任天堂，更没听过什么雅达利，罗杰斯内心比苏联人还震惊，但他脑子非常灵，知道第一任务是保住掌机版权，赶紧安抚苏联人，说你们放心，我也受了骗，我将协助你们解决这件事，也会支付所有已售出卡带的许可使用费，还当场开出一张5万美元的支票给elog，而且还帮部长密谋了一个主意，这时施泰因就坐在隔壁房间，根本不知道罗杰斯这边的事，elog部长听从罗杰斯的建议，拿了一大堆合同，来到隔壁房间找施泰因签字，说这是电脑版合同的补充协议，施泰因一脸懵逼，都签过合同了，怎么还有补充协议呢，部长就威胁他，你要不签就别想谈掌机和街机合同，施泰因只能乖乖就范，这补充协议上面一大堆内容，其实都是烟雾弹，只为了掩盖其中一句话，电脑定义由处理器，显示器，磁盘驱动器，键盘和操作系统组成的个人计算机，当他签完补充协议，后来logo部长告诉，不好意思啊，那个掌机版权已经卖了，只有街机版权了，15万美元预付金爱要不要，施泰因这才晓得自己被哄了，但他仍然搞不明白那个补充协议有什么用，只能花费高额代价拿下街机版权，悻悻离开苏联，与此同时，镜像软件的小马则坐在第三个房间，来了个部长，忙完前两个人又跑过来找他，部长出示了fc版俄罗斯方块卡带，上面的版权声明，写着版权归elog，镜像软件和天元所有，这些小马知道暴露了，因为他们本就只有从施泰因那买到的pc版权，所谓的家用机版权，是他们准备先上车后补票，硬编出来的，情急之下，他只能说，镜像软件从没有家用机版俄罗斯方块，这肯定，是盗版游戏部长听到后点点头，和他签了一份初步协议，承诺优先给他接机和掌机的购买权，但镜像软件必须在一周之内提供，家用机版权的报价，简单总结一下，就是罗杰斯拿到掌机版权，施泰因拿到街机版权，小马被迫承认不存在家用机版权，拿到一纸空文，这其中施泰因是最惨的，他卖给镜像软件pc版权，镜像软件却硬造了个街机版和家用机版，卖给雅达利，还故意装得跟施泰因已经谈拢了，如果后续施泰因不拿下接机，必然会被镜像世家和雅达利告到破产，所以自己在苏联忙前忙后，好几年根本没赚到什么钱，罗杰斯知道自己买的家用机版全是假的，但无所谓，他立即通知荒川和林肯，这俩人知道复仇的机会来了，睡衣都没换，连夜前往机场飞向莫斯科，elog部长是个做生意的人才，他让小马一星期之内提供报价，就是为了让镜像和任天堂竞价好，让版权费提高一点，哪知道荒川过来直接报了个天价，定金都直接300~500万美元，这价格把苏联人吓死了，直接签了约，交易披露后，小马一看，掌机家用机都没了，他气急败坏，觉得苏联人骗了他，马上回去找父亲老马告状，老马同样气急败坏，觉得苏联领导人哪个不是跟自己谈笑风生，小小的elog部长也敢骗我儿子，老马马上去找现任领导人戈尔巴乔夫告状，阿尔巴乔夫对老马承诺，放心吧，不用担心那个日本公司，紧接着，苏联中央对elog施加极大压力，让这个部门所有人都瑟瑟发抖，但是任天堂给的实在太多了，正值苏联解体前夕，这可是一笔非常大的财政收入，戈尔巴乔夫退休金只有4000卢布，按当时的汇率只有几十美元而已，任天堂动手是大几百万美元的给，还有后面的分成，这谁能拒绝，戈尔巴乔夫也无能为力，最后掌机版和家用机版，还是被任天堂拿下了。

接着才是重点，自以为有在北美发行家用机版俄罗斯方块的雅达利投入了3年时间，25万美元开发资金，开发出了fc版俄罗斯方块，并且花了300万美元，任天堂订购了30万盒卡带，工程设计费，广告推广费也有，已经花了几百万美元，任天堂这边也是非常腹黑，荒川和林肯心想，叫你破解我们机子，表面上还是不断劝雅达利，这游戏真的非常不错，我们很看好，请加快生产发行，等雅达利生产的差不多，准备上市了，林肯直接一个律师函发过去，家用机版俄罗斯方块版权是我们的，请你们立即停止生产宣传推广，分销和销售，为fc等家用机开发的俄罗斯方块，雅达利彻底懵逼了，他们在法庭上说我们雅达利有版权啊，找镜像软件买的，任天堂拿出证据，镜像软件只有电脑版权，没有家用机版权，雅达利又狡辩，你这fc不就是电脑吗，fc原名发family computer，家庭电脑，没毛病啊，任天堂的律师拿出当时苏联人让施泰因签的补充协议，最终败诉的雅达利只能把生产的卡带全部销毁，公司损失惨重之后再也没翻过身来，而且他们为世嘉md，开发的俄罗斯方块一并被销毁，任天堂重金拿到俄罗斯方块，实现了一箭三雕的效果，一报复并重创雅达利，二根gameboy借着俄罗斯方块打开市场，最后成为了史上第二成功的掌机，三凭着这游戏，重创世嘉的游戏阵容，导致md和gg缺乏竞争力，也跟世家结下了梁子。

虽然各方势力打得火热，制作人帕基特诺夫却一毛钱也没有赚到，仅获得了莫斯科计算机中心奖励的一台，山寨版ibm电脑，罗杰斯看不下去，写信给elog部长，如果有人种下了一棵苹果树，而您从上面收获了许多苹果，那么您也该分给他一颗苹果，这样才能更鼓励大家种植更多苹果树，但他的信石沉大海，美国人普遍认为帕基特诺夫很郁闷，美国记者采访他时，提出的每个问题，都想让他承认自己心有怨恨，帕基特诺夫，十分惊讶，他这才知道，在西方经济回报是衡量成就的唯一标准，他告诉记者，对我来说，能让世界各地的人都玩到我的游戏，就是最好的回报，帕基特诺夫与罗杰斯一见如故，他认为其他人都是商人，只有罗杰斯才是真正欣赏自己的游戏，罗杰斯则邀请他去美国和日本旅游，后来又到了日本，横井军平，宫本茂以及山内溥，热情迎接了他，之后帕基特诺夫就移了民，加入了罗杰斯的防弹软件，当防弹软件不再做游戏后，帕基特诺夫又加入了微软，给微软，开发了很多windows系统内置游戏，如宝石拼图等等。

科技在进步，任天堂也不能一直玩fc，md上市2年以后，sfc终于推出，由宫本茂领衔开发的超级马里欧世界，和塞尔达传说众神的三角力量，这两个游戏打头阵，sfc没遭遇多少挑战，轻松延续了王者地位，但hal研究所却不好过，sfc刚发售时，他们的社长到投资房地产，结果遭遇了日本泡沫，经济破裂，亏的裤子都没穿的，只能申请破产保护，山内普想提供研发资金，帮他们渡过难关，但有一个前提，让岩田聪就任hal研究所的社长，因为这家伙在fc时代，开发的高尔夫汽车大战之类的游戏，卖的太好了，山内知道这人才是正儿八经做事的，岩田聪临危受命，但他没有管理企业的经验，一上任就面临高达15亿日元的负债，他想开发一款叫twinklepopo的游戏，来拯救公司，可有一天宫本茂看到了这个游戏，强烈感觉到不想玩，但是又发现很多设计上的亮点，就让岩田聪别急着发售，多打磨一下，岩田聪听从建议，这游戏回炉重造了，1年03个月，正式推出时，改名为星之卡比，成了hal研究所扭亏为盈的关键游戏，岩田聪用6年时间还清了公司的负债，因此专程登门感谢山内，山内就邀他来任天堂工作，出于感恩的心态，他毫不犹豫答应了。

但王权不会永恒，摘下任天堂皇冠的是sony，有个叫久多良木健的索尼员工，有次发现女儿在玩fc，立刻就意识到电子游戏的前景，于是他去找任天堂商业合作出一款游戏，cd的储存空间远超卡带，游戏未来必然cd化，可不跟我们索尼合作推出sfc呢，索尼还基于cd技术开发了一款名为polation的原型机，拿去给任天堂看，任天堂答应了，可开发几年以后，任天堂又突然背刺索尼，说要和飞利浦共同开发cd版sfc，索尼就赶紧问任天堂是怎么回事，任天堂就说我们和飞利浦合作，并不影响和你们的合作啊，可之后就三番五次五次三番的拖延和索尼之间的合作，索尼那边查到任天堂和飞利浦根本啥也没干，他们俩表面合作目的，其实是为了赶索尼走人，为什么背刺索尼，因为林肯仔细研究了合作合同，认为这是索尼的阴谋，想借此合作进军电子游戏产业，山内普也认同这个说法，索尼那台原型展现的技术力，令山内普心中非常震惊，不仅强化了3d多边形描画人物，并且拥有更大存储空间的cd，可以在游戏中使用闻所未闻的cg动画演出，cd技术这块，sony是业界老大，任天堂担心合作后，不仅失去卡带市场的控制权，连硬件也被索尼把控，可这次背刺，差点把索尼老板大贺典雄气得中风，于是大贺典雄让久多良木剑给任天堂整个活，久多良木剑本来就是个普通员工，大贺典雄直接成立一个独立的公司让久多良木健就任社长，接着他们正式推出了playstation，当时山内普曾轻蔑地放出豪言，如果这些cd，rom的32位机销量能突破百万台，我山内普将辞去社长职务，索尼是个没有一丁点游戏基因的公司，那怎么办呢，他们只能请求第三方协助，我之前介绍了一些任天堂和第三方的事，总而言之，任天堂对第三方的策略就是我是你们爹，而索尼对第三方的策略也很简单，你们是我爹，不仅大量给予开发技术上的支持，也没有任天堂那些苛刻的条款，游戏光碟，你也可以自己生产，南梦宫之前被任天堂狠狠羞辱，这次直接帮索尼扛起了反任大气，他到处去联系第三方厂家，劝说大家，索，尼来了，游戏界太平了，索尼来了，青天就有了，天下苦，任天堂久矣，赶快跟我一起跳槽到索尼，任天堂做出的决定则十分不理智，和索尼拼画面拼技术，在ps推出1年半以后，任天堂拿出来对抗的游戏机是nintendo64，n64，不仅仅有极强的3d动画处理能力，在画质上完全碾压了ps处理能力，更是ps的四倍以上，而且玩家视角一旦发生变化，游戏里的景致也会跟着改变，业界震惊，任天堂也因此付出了数亿美元的研发资金。

横井君平冷眼旁观着这一切，他非常反感n64这种升级，他曾说，回避游戏创意不足的一条捷径，就是参与cpu画质音质的竞争，用高性能来弥补游戏本身的不足，这无异于饮鸩止渴，长此以往，任天堂会远离游戏的本质，彻底迷失自己，变成一家只重视硬件性能的动画公司。

他正在开发一款叫做virtualboy的产品，这玩意开发思路很神奇，它是一个vr游戏机，需要把眼睛贴上去玩，但是任天堂，当时精力都放在n64的开发上，横井能动用的资源很少，被ps逼急了的山内要求提前把这款还未开发成熟的产品投放到市场上，尽管横井百般抗辩，也无法改变社长的决定，导致这游戏机上市时是个半成，体验也十分怪异。最终virtualboy，在全世界仅售出了120万台，成了任天堂史上最失败的游戏机，横井他曾接受采访时，公开批评了任天堂追求性能的做法，n64这个计划是得到宫本茂荒川，竹田玄洋等一众上层大力支持的，这样说话，无异于把自己推到他们的对立面去，公司内部也都对他产生了敌意维持，而virtualboy的失败更是让他的处境雪上加霜，山内让宫本茂取代横井成为公司的二把手，他感觉到被自己的得意弟子背叛了，于是离开工作了30年的任天堂，消息一出，投资者们怀疑失去了横井的任天堂的创新能力，纷纷抛售股票，任天堂股价应声大跌10%，得到公司大力支持的n64终于上市了，可是并没有打赢ps反而被按着摩擦，首先这游戏机太超前，以往fc时代游戏开发方法完全不适用了，在n64上做游戏周期投资，风险都是指数级增长，而且任天堂为了抓住卡带收入并继续钳制第三方，在n64上仍选择了卡带作为存储介质，当时很多ip竞争激烈啊，那必须把画面做大做强，史克威尔就多次找到任天堂，老任啊，下代主机用cd做存储吧，我需要大容量来做游戏，不然我怎么去跟勇者斗恶龙竞争呢，任天堂无视了他们的请求，史克威尔就偷偷跟sony眉来眼去的，还协助索尼开发了ps的游戏，这山内普哪能忍，从来只有我山内部ntr爱别人，没有别人ntr我的，于是决定杀鸡儆猴，狠狠拷打一下史克威尔，当时正值sfc生涯末期，史克威尔投入很多资源，以最高规格开发了一个战棋大作圣龙战绩，但内普一改以往分批发货的惯例，大量抛售这游戏的卡带，一下子给市场投入了90万盒，供给需求失衡的情况下，游戏价格暴跌，让史克威尔损失了上10亿日元，差点关门大吉，被这样整了一次以后，史克威尔直接开run，爷不奉陪了，跑到了ps平台。

中国有句老话叫得道多助，直到寡住，暴政必然不得民心，这招杀鸡儆猴也确实起了效果，因为其他第三方都担心下一个被杀的就是，自己全跑到了索尼那，那有人任天堂可以开发第一方游戏，塞尔达马力欧，这些ip不还是很有市场号召力吗，这话说的没错，但是任天堂以往做的也全是2d游戏，让他们突然开发3d的，而且n64这个架构本身就很奇怪，更是增加开发难度，就拿首发大作超级马力欧64来说，不仅集结第四开发部七成员工，连北美任天堂都派出援军参与后期制作，这部作品纯开发费用就高达4000万美元，与以前的100万美元一部的作品相比，完全不是一个概念，n64上，市1年半以后，游戏只有50多个，而ps已经有1000多个游戏了，这怎么跟对面打，昔日王者如今却众叛亲离，令人感叹。

第2年，横井突然死于车祸，由于肇事者户籍为京都，当时在社会上很引发了一些阴谋论，猜测是任天堂的蓄意谋杀，但经警方全力调查，确实只是一场意外，他逝世后，山内和横井两个家族仍然关系融洽，经常聚餐，所以阴谋论可以休矣，斯人已逝，但恒井给任天堂留下了两个重要遗产，一个是物质上的，一个是精神上，物质上的遗产是田尻智，他童年时期喜欢捉昆虫，中学时代它又沉迷电子游戏，因此创立了一本叫gamefreak的刊物，专门发表一些游戏攻略，当南梦宫推出铁板阵后，如果用常规途径来玩这游戏，最高分只有999万，9999分，可有两位游戏高手发现了打1000万分的方法，于是他俩写成攻略，希望通过gamefreak刊登，田尻智验证可行后，登出了这片攻略，立即引起了轰动，并认识了铁板阵的制作人远藤雅生，因此和南木工签上的线，田尻智也不再满足于出版刊物，干脆投身制作游戏，首款游戏qunity就是靠远藤雅伸牵线，通过南门公司在fc发行，获得了不俗的销量，给南梦宫分成后，田尻智收益仍有5000万日元，于是他正式注册了游戏软件开发公司，公司名仍是gamefreak。

当gameboy上市后，远藤雅神又给田尻智引荐的恒景军品，田尻智告诉横井自己想制作一款，以收集昆虫和动物为乐趣的游戏，横井就建议他掌机的表现力和家用机根本不能抗衡，但是便携性和可以通信是非常独特的常数，当年俄罗斯方块那么火爆，就是因为可以对战，你能不能利用通信系统，想办法让玩家之间相互交流协作对战呢，这样一定会大获成功的，最后横井还给他引荐了宫本茂，受到启发的田尻智开始研发精灵宝可梦，而这一开发就是6年，宫本茂在这期间，给田尻智提供了非常多的建议，两人结下深厚的友谊，在精灵宝可梦无印篇中出场的小智和小茂，就是分别以田尻智和宫本茂为原型的。当游戏开发接近尾声，宫本茂又提出，既然有通信交换这个玩法，就应该做两个版本，双版本分别出现不同的限定宝可梦，不仅可以增加游戏的趣味性，商业价值也能提高。于是初代精灵宝可梦分为了红绿两个版本，游戏发售后，fami通》仅给出了28分的评价，首周的销量也很不理想，但事情很快显得变化，任天堂注意到，gameboy有个叫通信数据线的外设，销量突然节节攀升，没过多久，宝可梦就成了一股现象级的热潮，要知道那时的主机普遍不能联机游戏，是多年以后的，xbox和光环才让主机联机成为潮流，精灵宝可梦是96年推出的，那时候随着家用机性能越来越好，大家渐渐，抛弃了掌机，gameboy波也迎来了生涯末期，世界普遍认为以后不会再有人玩掌机了，但宝可梦的通信交换对战，对当时的玩家来说实在是太有诱惑力，不得不说横井眼光独到，这游戏不仅拯救了gamboy，还拯救了整个掌机平台，大家都看到了通信功能的潜力，围绕通信功能开发了很多游戏，让掌机继续源源不断焕发活力，更重要的是，往后10年都被索尼压着打的任天堂是靠掌机线源源不断输血度过的，n64其实卖的也不错，只不过对比ps来说，确实是惨败的。

千禧年终于来到，索尼也在这年发布了全新产品ps2，被迫放弃n64后，任天堂用来和ps对抗的游戏机叫ngc，他们吸取了n64失败的教训，而且终于抛弃了卡带，采用光盘作为存储介质，性能更是领先于ps2，ngc是非常奇怪的产品，硬件没问题，游戏阵容也没问题，对第三方严苛的条款也早已取消，正如竹田玄洋所言，ngc是一台彻底总结了n64设计缺陷，然而这个产品的市场表现，比n64更低迷，让整个公司都笼罩在阴霾之下，对于ngc为何失败说法，有很多如网络上常见的说法，是发射时间问题，在n64的生命末期，任天堂正准备发售ngc时，塞尔达传说时之笛这款神作的发售，垂死的n64来了一个仰卧起坐，销量一下子上去了。结果任天堂一寻思，虽然我n64卖的不如ps，但是加上gameboy，依然占有电子市场接近一半的份额，我慌个什么呢，于是没有急着发售ngc，ngc迟迟上市后，完犊子了，ps已经站稳脚跟，有了丰富的游戏阵容，大有天下无敌的气概，所以即使各方面都胜过了ps，ngc仍然惨败。

这时公司内部矛盾日益激化，山内普年事已高，要找人继承社长，业内都认为，荒川应该是当仁不让了，她不仅是女婿，名正言顺，工作能力也没问题，北美任天堂这么牛逼，完全要归功于他，但是但内普与荒川十之间经营理念十分不合，荒川性格低调沉稳，商业手段却非常狠辣，俄罗斯方块就可见一斑，经常耗费巨资来宣传造势，每年要用海量的营销费用，美国的司法系统，也导致任天堂在美国打官司特别多，法务开销1年就要用掉大几千万美元，山内普经常不满他们这样花钱，由于美国游戏人口也更多，北美任天堂的营收，曾1度占据任天堂的70%，因此荒川也曾建议，把任天堂本部迁到北美去，这就让山内普觉得自尊心受挫。

此外微软想要以250亿美元，全现金收购任天堂，荒川对这笔交易非常感兴趣，荒川并不爱玩游戏，是以商人的思维来思考的，他把自己的想法告诉了山内，微软财力雄厚，什么索尼世家加起来都不够看的，一旦他进军的游戏行业，任天堂必然陷入恶性竞争的泥沼，而无法翻身，既然对方诚意开出天价，干脆趁此脱手，微软那边也派出小组去京都任天堂总部谈判，哪知山内直接拒绝。这次收购的插曲，让山内和荒川之间产生严重分歧，山内担心，任天堂很有可能被他带到与自己期望完全相反的方向，他把社长职位留给了务实的岩田聪，临走前还帮岩田聪清醒的障碍。

2000年2月份，林肯宣布退休，2002年2月份，荒川宣布辞职，不少核心员工离职，微软更是直接开始捡人，xbox事业部的员工1/3都来自北美任天堂，障碍总算扫清，北美任天堂控制权终于全部回到山内手中后，在2002年6月份，他也选择了退休，结束了长达53年的任天堂社长一职，岩田聪立即走马上任，这是他第二次受任于败军之际，ngc为什么惨败，是上市时间的错误吗，岩田聪并不这么想，他仔细调查后发现，不管是ngc还是ps2，游戏软件销量一直在下滑，呈现出从未有过的颓势，所以ngc虽然发售时间有失误，但并不能算是输给了ps，那怎么解释ps2主机的火爆呢，要知道至今为止，ps2仍然是销量最高的游戏机，无人能破，足足有1.5亿，岩田聪则认为，很多人根本不把ps当游戏机，而是当dvd机来使用，ps2的售价只要39800日，仅仅是dvd机的1/3啊，而索尼的dvd技术就是最强大的，这也许就能解释为何ps游戏销量下降，主机却依然热门

岩田聪得出的结论是玩游戏的人变少了，得出的解决方法是扩大游戏人口，如何做到呢，这需要横井留下的第二个精神上的遗产，不要再去拼性能，要拼创意，要重新定义过时的技术。

这10年主机失利，任天堂一直靠着gameboy苦撑，后续的加强机型gba更是势如破竹，从未遇到竞争对手，但索尼可不会放过你啊，趁你病要你命，他们推出了一个非常有竞争力的掌机，psp不仅玩游戏性能极高，还能拿着看电影听音乐，绝对是一代神机，预告一出，任任天堂的股价应声大跌，投资者们担心任天堂把掌机市场也拱手相，让但盐田聪丝毫不为所动，他们拿出的方案是nds，nds的分辨率是256x192，psp是408x272，足足比nds高2.7倍，但是任天堂已经摒弃了偏性能的路线，为什么游戏销量下降了，为什么原来的玩家们会抛弃游戏，岩田聪得出的结论是，现在游戏有复杂化的倾向，fc时代手柄只有十字键和ab两个按键，现在两个摇杆，一堆板机键，还有一大堆按键，让游戏成了硬核玩家的专属，至于游戏主题也是越来越复杂了，冒险探索，解密枪战，所以nds的设计思路是尽可能的简单，他有两块屏幕，一块作为游戏主画面，另一块作为触摸屏，两块屏幕对那些游戏圈外的人来说，看起来十分直观，至于游戏阵容是怎么来贴近生活的呢，举几个例子，当时日本一个教授，出版了叫闹锻炼练习题的书，里面有一堆号称可以锻炼大脑的练习题，比如数独，岩田聪立即察觉到了商业价值，脑锻炼开发人员仅有五个，开发周期三个月，可这游戏最终卖了1900万份，甚至不少成年人买nds的唯一理由，就是脑锻炼。还有一个叫任天狗的虚拟宠物软件，你可以用触摸屏照顾游戏里的狗，还能通过nds自带的麦，克风去呼唤它，总之就是一些十分简单的操作，这也很难称得上是游戏，那这款软件销量高达2400万，扩大游戏人口的战略获得了空前成功，nds也获得了1.5亿台的销量，仅比ps略低一丁点，ngc之后的下一款家用主机叫wii方案。

Wii略

原来山内设置了第一第二开发部这种模式，使部门与部门之间的竞争十分严重，也就导致了后来宫本茂与横井，岩田聪大力倡导部门与部门之间的合作融合，为日后的掌机主机合并的游戏机switch布下了基础。但是任天堂的运气非常不好，另一个会重新定义过时技术的人，乔布斯，有经济学家列举了iphone的12项关键技术，发现没有一个是苹果开发的，大多都是军方或美国政府淘汰掉的技术，iphone4的诞生，正式宣告了智能手机时代的到来，而且无论如何也无法挽回颓势，因为无数的开发者为了赚钱，都会去给ios开发应用，自己的掌机在创造力和产能上均被完爆，新主机还要继续推出，然而下一代主机wii u，我只能评价为十分逆天，可以看到的是，这种XXXX，我们只要设想这种情景就可以了，你手上拿着一块平板电脑，然后坐在沙发上，用平板电脑操控电视里的内容，想想就知道有多么怪异，任天堂这个设计思路，不知道到底该看屏幕还是看电视。而且不能超过主机8米，否则就会失去信号，啥也干不了。ps4和xbox one，那边则靠着各自忠实的用户，取得了不俗的成绩，任天堂成了这个时代最大的输家，只能迅速抛弃这款主机研发下产品。

天有不测风云，2015年7月11日，新主机还在紧张筹备的路上，岩田聪却因为胆管癌猝然离世，享年55岁。2017年NS发售了，首发大作是塞尔达传说荒野之息，有玩家发现荒野之息中有一个牵着马的nbc，长相酷似岩田聪，他会告诉玩家前往一个叫做satori的山上，可以见到山神，satori和盐田聪名字的发音，satoru仅相差一个字母，玩家们来到这时，会发现这里开满了美丽的樱花。

游戏总监表示，只要制作团队想到好点子，都会想要和岩田聪社长分享，他们突然意识到，以后再也无法做这样的事情了，但他们开发这款新作时，会感觉到言天聪社长正在关注着他们，这些彩蛋是他们纪念社长的方式。确实ns是岩田聪留给世界的最后一个礼，他尊重了横井的产品思路，没有拼性能，而是发挥创意，拿在手上就是掌机，拿出手柄，插在底座上，就摇身一变成为主机，切换过程如丝般流畅。

ns也尊重了岩田聪的扩大游戏人口计划，脑锻炼等游戏都在ns上得到了延续，有氧拳击，健身环大冒险等产品一次又一次出圈，但是也没有放弃核心玩家头，年的两个王炸，超级马里奥奥德赛没能拿到年度最佳，因为另一款游戏是自家的塞尔达传说，荒野之息，两款游戏都彻底贯彻了宫本茂的设计哲学，除此之外，任天堂明星大乱斗，星之卡比等经典ip，在ns上集体迎来了复活，精灵宝可梦，牧场物语，怪物猎人等掌机经典ip也纷纷登陆ns，如果你想怀旧，那么这上面也有n64gba模拟器，还能玩到fc，sfc时代的老游戏，带着所有的buff，ns成为了史上破亿最快的游戏机，而且正值当打之年，我想他非常有望突破ps2的记录。

人们喜欢任天堂的原因有很多种，财经专家会告诉你，他们喜欢任天堂稳健的经营方式，任天堂长期以来持有大量现金，坚持无负债运营，也不喜欢收购和扩大企业规模，很多投资者认为，拿着这么多钱是浪费，不管提出什么超乎常规的要求，那些制造商都会答应，因为他们清楚，任天堂拿着大量现金，从不拖欠付款，愿意跟任天堂做生意，而且管理层们认为，如果太多的外人大量涌入公司，也会冲淡公司的血液，充足的现金流也能够应对复杂的竞争环境，让公司不至于一次失利就破产，人们喜欢任天堂的原因有很多种，任天堂的员工会告诉你，他们喜欢任天堂的管理机制，譬如，宫本茂如此有才，要知道任天堂工资绝不算高，根据金融时报的计算，任天堂平均每位员工，可以给公司带来160万美元的收益，而谷歌仅有60万美元，但谷歌员工的平均年薪是30万美元，任天堂只有9万美元，宫本茂告诉了你答案，的确有很多大公司高薪挖他跳槽，但在任天堂主要研发人员，有权动用非常大数额的研发经费，还可以随时向公司申请追加经费，申请条件也非常宽松，就是其他公司所没有的研发环境，如果宫本茂为了高薪去，别的公司工作有可能要花费大量精力，申请经费以及应付各种琐事，断然不可能取得如今的成就。也许我们喜欢任天堂的原因是，轰炸大脑的短视频，刺激多巴胺的娱乐方式，高压的生活匆忙的工作，我们已经忘记了快乐是什么，但任天堂还记得，