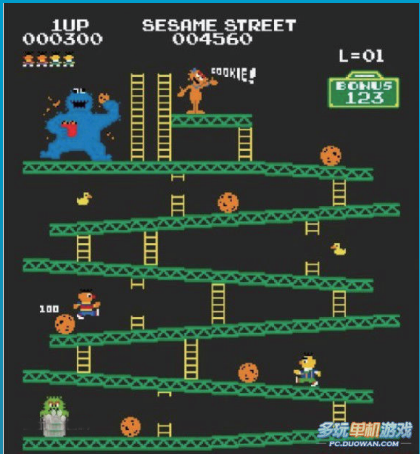


任天堂：怀念红白机时代

本刊特约撰稿 王二冰



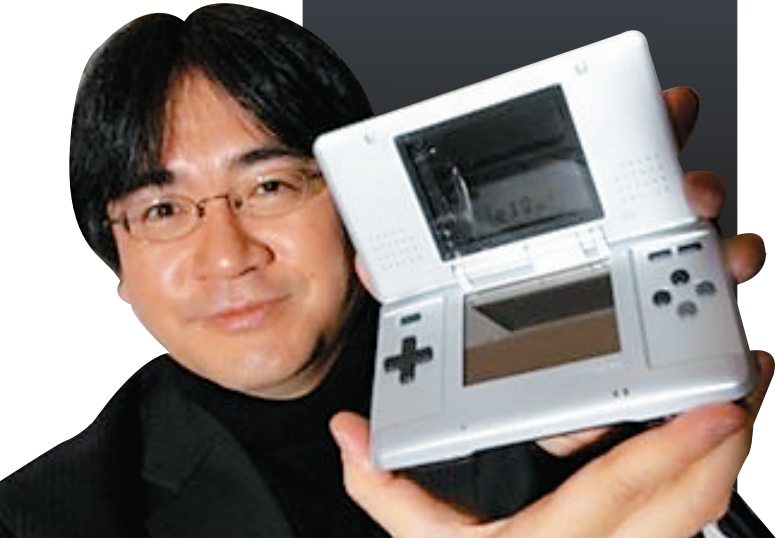
任天堂创造了多款令人难忘的游戏。



任天堂游戏代表作《口袋妖怪》。



“超级马里奥”曾风靡美国娱乐界。



致我们红白机的童年

恐怕没有哪一个70后或者80后长大成人，会缺少任天堂的陪伴，不管这个陪伴是直接的，还是山寨的。每一次徘徊在三点钟放学以后黄昏的街头，每一个与钥匙寂寞相伴的寒暑假，街机、红白机，是我们亲密的伙伴，陪我们度过了一段又一段无忧无虑的年纪。或许，那时候供我们玩乐的街机和红白机并非任天堂的行货，甚至连水货都不是，小霸王红白机不就是典型的山寨货吗？好在当年的我们，并不会去追求行货、水货、山寨货在品质上的差别，我们全部的兴奋点在于这些当时的高科技所能带给我们的新鲜感官体验、情感投入、人格投影和荣誉感。

不论货源如何，电子游戏机所传递的精神，所能给我们带来的触动，其实是在帮助任天堂拓展影响力。所以，当有一天我们知道事情的真相，知道小霸王并非真正的任天堂的时候，我们并没有对这个日本公司感到多么遥远的距离，反而像与神交许久的老友见面一般，只有过尽万水千山后风尘仆仆的熟稔，没有任何陌生和违和。

我们怀念任天堂的时候，我们还在怀念什么？是在怀念《魂斗罗》《坦克大战》《双截龙》《三国志》《赤色要塞》《忍者神龟》《街头霸王》《超级马里奥》《宠物精灵》《俄罗斯方块》，是在怀念一切可以填满童年的光阴的填充物。以史泰龙和施瓦辛格为原型的《魂斗罗》英雄，以及神秘玄妙的使用三十次生命的方法；来自世界各地的格斗英雄和如何在手柄上使用出绚烂的招数；大鼻子、红色工装裤的水管工如何才能完美地把旗子踩在脚下……这些经典的游戏形象和问题，久久霸占着我们与童年沟通的通道。事实上，它们不全能代表任天堂。这是我们怀念任天堂时必须清楚和纠正的一点。

任天堂走过的路

我们认识任天堂是从街机和红白机游戏开始的，所以难免会将儿时的经典游戏等同于任天堂。

作为世界电子游戏业三大巨头之一，这家成立于1889年的企业在投身电子游戏产业之前，其实是制作扑克牌的小厂。在1949年以前，虽然经历了两任社长，任天堂骨牌的业绩几十年来并没有多么抢眼的表现。

第三代社长山内溥，在东京奥运会期间，抓住了与迪士尼公司合作的机会，前后六年的时间，他把任天堂改造成了扑克界的龙头老大。有了钱的任天堂在1962年顺利上市。山内溥不断寻找把事业做得更大的商机，他甚至一度投资于租车行业。最终，山内溥还是回到了游戏的轨道。几乎所有的资料都认为，一个奇才的出现改变了游戏世界的面貌，他叫横井军平。横井军平在他任职的游戏部门工作之余组装的机器人臂，成为了1966年圣诞节期间的爆款。除了超级怪手，横井军平的贡献还有激光游戏枪。没错，打小鸭子等主视角射击游戏，就是从这把枪慢慢发展来的。

山内溥的目光始终关注着在美国出现的新的生活潮流，比如那些能接驳到电视机上进行的简单的游戏。任天堂毅然决然地向电子游戏领域大步迈进。经过一系列的谈判和合作，1977年任天堂推出了自己的电视游戏平台，并且卖出了数百万部。同一年，另一个奇才也来到了任天堂，他就是在日后发明了《超级马里奥》的宫本茂。

1983年，任天堂拿出了一款红白相间的小机器。这个带着游戏卡槽的小机器，一经推出就风靡了全球。尽管条件苛刻，但是红白机的成功还是吸引了更多的第三方游戏软件公司积极争取与任天堂长期稳定的合作。于是，一批又一批足以写入一代人成长史的经典电子游戏相继出现。任天堂自己也拿出了至今仍然具有强悍品牌效应的《超级马里奥》。于是，从1985年开始，一个登峰造极的时代开始了。任天堂走向了巅峰，成为了神话。

岩田聪献给任天堂最好的时光。

除了《超级马里奥》的巨大成功，任天堂还果断买下来《俄罗斯方块》的知识产权，将这个在前苏联地区默默无闻的小把戏，一下变成全球玩过人数最多的电子游戏之一。甚至，连美国总统钻出飞机的一刹那，他的手里还握着手执的《俄罗斯方块》掌上机。

虽然任天堂一直在努力，但是游戏业和电子产品整体更新换代频率的加快，一大批竞争对手竞争能力在残酷的市场中得到加强，任天堂还是遇到了发展的困难。2002年，山内溥宣布退休，并且出人意料地将继任者的位置留给了家族之外的人。这个山内家族之外的继承者就是岩田聪。

岩田主持下的任天堂也曾经出现了欣欣向荣局面，但是好景不长，Weii的升级版本没能继续Weii所带来的口碑和销量，任天堂遭遇滑铁卢。向移动终端说“不”，是需要勇气的，但是勇气的背后究竟是坚守还是骄傲，真的很难说清楚。

现在，岩田聪突然去世，任天堂的新掌门又将花落谁家呢？

一时代有一时代的技术和童年

我们记住任天堂的方式和路径，或许就是那些有第三方开发制作的卡带游戏，尽管许多游戏并非出自任天堂之手。但正如任天堂公司一直坚持的一个信条，游戏就是要给人带来快乐，这些第三方卡带游戏与能够读解它们的游戏设备，都在进行着这项工作，将快乐带给更多的家庭。

甚至，这些第三方游戏已经变成了任天堂的兴象和代言。其实，发自本心地说，与其笃定我们在这里缅怀为我们制造了童年回忆的任天堂，不如认为我们深刻怀念的是任天堂平台上走出来的那些经典的游戏。除非发烧友，我们关心的并不是机器设备的更新换代，而是那些游戏的人物、色彩、画面、难易程度，这些可以激发我们的头脑和眼界，以及和游戏伴行的故人故事。

也或许，我们怀念任天堂时留恋和笃信的目光，一下就暴露了我们的年龄。更年轻的孩子可能不会理解我们的虔诚。一个时代有一个时代的童年，一个时代的童年有一个时代童年独有的共同记忆，一个时代有一个时代孩子们的虔诚。这一代孩子们的童年有自己的宅法，有属于他们自己的领域、设备和游戏。他们虔诚着他们的智能手机和iPad，一如我们当年虔诚着我们的街机和红白机。

任天堂当年选择进军电子游戏产业，山内溥敏锐地嗅出了未来技术和生活方式的潮流和变化，能够抛开旧的自己擅长的业务，在技术和生活方式的前沿寻找新的业务增长点。但是，当新的技术和新的生活方式向互联网移动终端倾斜的时候，任天堂却对新技术和新生活方式大声地说了“不”。须知，当年厚厚的卡带、满房间的街机，在今天的技术中，仅仅是一个容量很小的“模拟器”。人们可以在更多的平台上实现它，而它不能在自己的平台上实现更多。那么，对它的坚守究竟会有多大的出路呢，尤其是作为依靠市场生存的产业和产品？无论如何，这样的表态基本上背离了企业进取的锐利。在已有的业绩上逡巡，就等于把市场和未来拱手让给了别人。

我真的怀念每天吃过午饭之后，和同学在我家玩半个小时红白机的岁月。那些时候，游戏的难度，就是世界的难度；游戏的英雄，便是我的英雄。我们的童年，见证了这个国家走向富庶的全部过程，国门乍开，外来事物对社会的激荡，就是我们有着一日千里的惊喜的成长的过程。如今，选择多了，惊喜却不再了。怀念一个物件，或许怀念的就是那份记忆犹新的惊喜，人与物之间，也有着“人生若只初相见”。**周**



任天堂缔造了多名游戏史上的著名人物，例如马里奥。