

TURING

WILEY



PLAYING TO WIN

Nintendo and the Video Game Industry's Greatest Comeback

任天堂传奇

游戏产业之王者归来

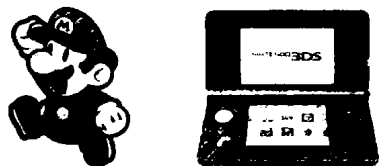
[美] Daniel Sloan 著

张 玳 译

任天堂、索尼、微软上演游戏产业之三国演义
好戏连台，跌宕起伏，商场即是游戏场
“蓝海战略”的现实版经典战例



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



PLAYING TO WIN

Nintendo and the Video Game Industry's Greatest Comeback

任天堂传奇

游戏产业之王者归来

[美] Daniel Sloan 著

张玳译

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

任天堂传奇：游戏产业之王者归来 / (美) 斯隆 (Sloan, D.) 著；张玳译. — 北京：人民邮电出版社，2012.3

书名原文：Playing to Wiin:Nintendo and the Video Game Industry's Greatest Comeback
ISBN 978-7-115-27107-5

I. ①任… II. ①斯… ②张… III. ①电子计算机工业—工业企业管理—研究—日本—现代 IV. ①F431.366

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第258365号

内 容 提 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做视群雄，到底是什么样的战略和战术在发挥作用？又是什么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。

本书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：游戏产业之王者归来

- ◆ 著 [美] Daniel Sloan
译 张 玳
责任编辑 李松峰
执行编辑 李莉萍
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京铭成印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：700×1000 1/16
印张：14
字数：226千字 2012年3月第1版
印数：1-5 000册 2012年3月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2011-2967号
ISBN 978-7-115-27107-5
-

定价：39.00元

读者服务热线：(010)51095186转604 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

译 者 序

有多少80后不是玩着任天堂的游戏长大的呢？

凤毛麟角。虽然任天堂从未进入中国市场，但是游戏的魅力却通过各种渠道渗入了我们的生活。在那个年代，任天堂就等于游戏。可是后来任天堂的家用机似乎销声匿迹了，索尼的PlayStation崛起，而任天堂则只能在掌机市场大展身手。2006年末，当Wii第一次出现在商店里的时候，所有人都知道：任天堂又回来了！

在DS（Dual Screen，双屏幕）之前，我们也许觉得山内溥口中的“游戏性”或者“游戏的乐趣”只是为幼稚的游戏打幌子，但是DS的发布让玩家看到了曙光，而Wii的发布更是将这个“游戏乐趣”的策略完全具体化了，这也成了任天堂和别的游戏厂商的最大区别。对于任天堂来说，Wii就是九转还魂丹，基本和拯救了苹果公司的iPod一样。

不过，这家公司的与众不同还远不止“乐趣”那么简单。你可以看看任天堂的历史，跨越了三个世纪，但是一直都在同一个行业。你可以看看任天堂的业务，除了游戏什么都不做，现金几十亿美元没有负债，但就是心无旁骛地做游戏。你可以看看任天堂的总部大楼，平平淡淡的5层楼，工厂改装，地址是城乡结合部的工业区，从外面看哪里有游戏公司的样子？你可以看看任天堂的管理者们，为公司呕心沥血，赚的多拿的少，但还是开心得很。你还可以看看任天堂的员工们，宫本茂、竹田玄洋、横井军平，哪个拿出来都是独当一面的天才，但他们就是对任天堂忠心耿耿、任劳任怨。是的，任天堂就是这么一家非常有个性（你也可以说像极了京都人的死板）、非常独特、非常纯粹的公司。这样一家公司的历史，特别是扭亏为盈的改革史，无疑是非常有趣的。除了任天堂之外，书中也穿插了任天堂的对手的一些历史，还专门有一章详细地介绍了任天堂的对手索尼的背景，让我们能够更全面地了解这场旷日持久的战争。

我非常有幸能够担任这本书的翻译，并将这本书推荐给任天堂的游戏机

或者游戏的粉丝、游戏业界从业者、公司的管理者和改革家们。由于任天堂并未正式进入中国（只有合作开办的神游公司），所以这些历史也少有在国内传播。而在本书中你将看到一个真实和全面的任天堂，以及两任社长的心路历程。所以，无论是想要学习经验教训，还是仅仅为了满足猎奇心理，你都能在其中找到乐趣。

书中对于人物的刻画无疑是非常成功的。读者将看到高傲精明的山内溥，和蔼大方的岩田聪，能够从任何东西中得到灵感并做成游戏的宫本茂以及他的师父横井军平，任天堂美国总裁瑞吉·费斯-艾米，还有对手阵营的怪才久多良木健、一心梦想争赢久多良木健的吉·阿拉德以及英文好到需要去跟日本记者解释自己“会说日文”的平井一夫。

在本书的翻译过程中，任天堂和整个行业都进步了。2011年，任天堂正式公布了Wii的下一代主机Wii U，这台主机确实如之前所承诺的终于（任天堂历史上第一次）支持了高清输出，而这次的创新则是手柄上附带的一块巨大的触摸屏，它将于2012年正式发布。世界上绝不会有第二个任天堂，但是这次她能不能再创辉煌？我想我们都会拭目以待。

最后，我想将这本书的翻译献给我即将出生的孩子和他（她）辛苦的母亲。我相信在不久的将来，任天堂还会多一位小粉丝（笑）。

（正文每页的脚注均为译者注，特此说明。图灵公司感谢热心读者常新居士审读译稿。）

献给村本博之，他的一言一行堪为我等同事和读者的楷模。

致 谢

假如有这样一个游戏，它的主要任务是写一本书，而玩家可以根据职业经历和个人历史选择一个人物来代表自己，那么我知道我要选谁。我会选择当一个京都出租车司机，就是2009年末的时候我遇到的那个的哥。他详细地告诉了我任天堂过去半个世纪来遭受的痛苦和困难，还跟我谈到了很多关于山内溥和岩田聪的故事，谈到他们如何把这个日本故都公司的大名推向世界每个角落。

在跟我解释任天堂是什么时候搬到现在京都驿南边这个地址的时候，这位本地的哥用简单得不能再简单的语言告诉我：“就是西雅图水手队签下铃木一朗的时候。”

这位的哥师傅，还有其他很多人，特别是游戏行业的新闻工作者，都直接或间接地跟我分享了他们对这家公司及其历史的热爱，对此我很感激。而这本书的目标则是归纳这些资料，并把它们浓缩到最近十年任天堂及其竞争对手的大变革的历史中来，讲述当领导地位和产品面临巨大灾难时任天堂是怎么摸到王牌的。

有两本书对这个目标的达成给予了不可或缺的帮助，那就是David Sheff的*Game Over: How Nintendo Conquered the World*和Steven L. Kent的*The Ultimate History of Video Games*。除了这两本书之外，我还从很多的文章和作者那里得到了很多资料，这些都列在了每一章后面的备注中。

这本书描述了游戏业界和任天堂所面临的变革。书中将主要关注像山内溥选择接班人以及岩田聪等人的新世纪发展规划等非常规的决策，是如何让任天堂重新摘得世界最伟大游戏公司桂冠的。

能写成这本书，我必须感谢很多游戏行业的新闻工作者和评论界人士，还必须感谢任天堂，其网站上的“Iwata Asks”让我了解了很多信息。此外我还要感谢岩田聪和宫本茂莅临日本外国特派员协会，并在各种公司活

动上和我们分享新的消息。任天堂并没有资助我的写作，这也许是山内溥时代的遗风，即对于公事以外的东西比较淡漠。当然，这也是任天堂的故乡京都的文化所致。

我希望能向出版本书的John Wiley & Sons出版社及其工作人员，还有那些帮助我写成这本书的人们致以最深的谢意，他们是：C.J. Hwu和Nick Wallwork，我的朋友Ken Belson，我的母亲Nancy Sloan以及无数其他阅读过本书早期版本的人们。还有路透社的同事们，是他们给了我鼓励。最后，我想感谢我的家人Kanae、Theo和Sera，感谢他们给了我时间和空间来完成这本书。

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,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能多卖一些。

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”，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。

目 录

第 1 章 成事在天	1
1.1 起源	2
1.2 新游戏	3
1.2.1 扩张	4
1.2.2 硬件	5
1.2.3 主机战争	7
1.2.4 打破魔方	8
1.3 玩家流失	9
1.3.1 第一	11
1.3.2 世嘉的离开	13
参考文献	14
第 2 章 毛头小子	16
2.1 家族生意	17
2.1.1 安内举外	19
2.1.2 股价之难	21
2.2 新一代	22
2.2.1 从卡比到国王	23
2.2.2 青年才俊	25
2.2.3 进入董事会	27
2.3 魔方之难	28
2.4 第一年	30
2.5 重归于好	31
参考文献	34
第 3 章 角色问题	37
3.1 装备升级	38
3.2 成人内容	40
3.3 马里奥之父	41
3.3.1 快乐游戏	43
3.3.2 系列游戏	44
3.3.3 公司忠臣	46

3.3.4 塞尔达	47
3.4 新的增长	49
3.5 小口袋, 大成功	51
3.6 从花札到怪兽	52
参考文献	53
第4章 主机战争	55
4.1 超级怪手	56
4.2 GAME BOY	57
4.2.1 Virtual Boy	58
4.2.2 影响	59
4.3 FAMICOM	60
4.4 NINTENDO 64	63
4.5 开发三部	64
4.6 海豚的日子	66
4.7 短兵相接	67
4.8 魔方之殇	68
4.9 世嘉世家	69
4.10 占山为王	70
参考文献	71
第5章 索尼震荡	73
5.1 PS之父	74
5.1.1 PS2	76
5.1.2 管理工作	77
5.2 转型60	78
5.2.1 如日中天	80
5.2.2 网络之梦	82
5.3 霍华德爵士	83
5.3.1 更好的倾听者	85
5.3.2 数字融合	86
参考文献	88
第6章 天命所归	90
6.1 DS的冲击	91
6.1.1 独领风骚	93
6.1.2 继续推进	96
6.2 新理念	97
6.2.1 《任天狗》	98
6.2.2 《脑力时代》	99
6.2.3 大局观	100

6.3 DS LITE	103
6.3.1 DS 大变身	105
6.3.2 浏览器	107
6.4 创新为王	108
参考文献	108
第7章 第三条路	111
7.1 XBOX	112
7.1.1 从软件到硬件	113
7.1.2 闪耀的光环	114
7.1.3 eHome	115
7.2 亏损确定	117
7.3 座次的变换	118
7.4 360 的销售	120
7.4.1 红圈死机	121
7.4.2 首次出击	122
7.5 XBOX TV	123
参考文献	125
第8章 街头革命	127
8.1 综合游戏机	128
8.1.1 操作方式	129
8.1.2 远程开发	130
8.2 主要的考虑	131
8.2.1 热力传递	131
8.2.2 健康游戏	132
8.2.3 Wii 世代	134
8.2.4 即拿即玩	135
8.3 Wii 正式发布	136
8.4 大众化	137
参考文献	137
第9章 胜利之日	139
9.1 游戏改革家	141
9.1.1 股价接力	143
9.1.2 Reggie-Lution	143
9.1.3 蓝海	145
9.1.4 健康之路	147
9.2 马里奥王者归来	149
9.3 索尼合众国	151
9.3.1 脱离现实的一代	151

9.3.2 PS3 跳水	153
参考文献	155
第 10 章 财富传承	156
10.1 棒球游戏	157
10.1.1 日本进口	159
10.1.2 博物馆之夜	160
10.2 生命线	162
10.3 公共关系	164
10.3.1 岩田在线	165
10.3.2 股票清点	166
10.4 日本首富	167
10.5 底线	168
参考文献	169
第 11 章 疲软时期	170
11.1 需求不足	171
11.1.1 第三方游戏厂商之难	172
11.1.2 数字	174
11.1.3 移动策略	175
11.2 苹果公司	176
11.3 病毒式游戏	177
11.4 微软在行动	178
11.5 价格战	179
11.6 索尼的矛盾	180
11.6.1 平井一夫来负责	182
11.6.2 正确的价格	183
11.7 回到未来	185
11.8 最好的一面	186
参考文献	187
第 12 章 3D 以及下一个小东西	188
12.1 解放双手	189
12.1.1 重组	190
12.1.2 游戏业的《阿凡达》	191
12.2 3D 的两个维度	192
12.3 裸眼 3D	196
12.4 下一代	197
12.5 高清	198
参考文献	200
后记	202

第 1 章

成事在天

在千禧年之际，执掌任天堂长达半个多世纪的社长山内溥带着数千亿日元盈利的光环，衣食无忧地准备退休。尽管在业内已然是一位成功而又富有的传奇掌门人，此时的他却迫切地需要一个新的主打产品和一位可以经营好这个产品的人。

20 世纪 90 年代，山内溥带领着任天堂达到了鼎盛。现在的他虽然仍保持着雷厉风行的语言和作风，但是却也终于到了该交接权力的时刻了。时年 74 岁作风专横的山内溥是任天堂 113 年历史上的第三位社长。正如公司里的大部分事务都由他拍板决定一样，他什么时候、用什么方式离开任天堂这个娱乐业巨头的京都总部，也将完全取决于他的意愿。

一生只经历过一个公司（以及一个职位——社长）的山内溥也曾考虑过退休。不过最后他总是会打消这个念头，并再次拾起他那严苛的管理作风——成就了一家世界级的伟大公司并让人爱恨交织的作风。任天堂就这样成为了游戏产业迅猛发展的代名词，从阴暗的街机厅和酒吧一直到世界各地的起居室，都有它的影子。到 2000 年前后，其全球资产总值估计超过了 200 亿美元。

虽然即将退休，小个子山内溥仍然保持着端庄的绅士作风：银色的头发向后整齐地梳理，戴着一副淡茶色的眼镜，喜爱穿着紫色的西装和领带。他反应机敏而又直言不讳，常常向业内的竞争者、供货商以及记者发火。很明显他对于遵循日本传统的经营方式（和外貌）不感兴趣，甚至在漫长的任期内都不愿意选择接班人。

不过，这一次山内溥的退休看来应该是板上钉钉的事了，虽然任天堂这个行业领头羊此时正处在一个非常紧要的关头：在经历了先进的 Nintendo 64



(下称 N64) 主机在 20 世纪 90 年代后期的溃败之后，任天堂又在与索尼及其 PlayStation (下称 PS) 主机平台的竞争中处于劣势。

掌机市场还很稳健，而下一代游戏主机的计划正在进行。然而，对于任天堂这个家族企业的继承人问题，山内溥总让人猜不透他的想法，他只是说：“我已经想了两年多了，但这次我是真的准备在今年夏天前退休。任天堂不会再由一个人说了算，而是由一个领导集体来经营。”^[1]

然而，对于山内溥、任天堂的 3000 多名员工以及投资者来说，最烦人的问题其实是：在某些玩家和商业分析师声称任天堂在 10 年前丢掉行业冠军宝座之后就已经没落了的时候，新的社长（或者说社长们）到底能不能经营好这个业务范围极广的大公司？

1.1 起源

1889 年 9 月，山内溥的曾祖父山内房治郎在京都创建了一家经营花札扑克牌的公司，并起名为“任天堂骨牌”。山内房治郎发现，京都的人们无论是赌徒、地主、学生还是民工，都喜欢做工精良的高品质纸牌。这座城市从 8 世纪到 19 世纪都一直是日本皇帝的住所，不过它也和日本的其他地方一样，曾经历过差不多 250 年纸牌赌博的禁令。

明治维新之后的政府在修订新宪法的过程中采取了一系列激进的措施，比如全国大选和废除农奴制，其中也包括了允许使用图画而不是数字的纸牌游戏。随着纸牌禁令的终结，山内房治郎极富美感的“花卉纸牌”也销路大开。这种纸牌包括 48 张图画，并根据 12 个月分成 12 组。

山内房治郎的纸牌由于其绘制精美的艺术画很快就开始在京都和大阪的商店中贩卖，不久销量就超过了其他竞争对手。使用这种高品质纸牌来进行的赌博活动逐渐流行开来，尤其是那些黑社会成员，每次游戏他们都想用一副新牌。最后，市场需求超过了手工绘画作坊的生产能力，所以公司开始募集人员进行大批量生产，并随着这个朝阳产业的逐步发展而扩增厂房。

1929 年，山内房治郎退休，由于山内家族没有男丁可以继承家业，所以他将公司交给了他的养子（即入赘女婿）山内积良。1933 年，山内积良将公司的总部搬到了隔壁的一座大楼里。

今天，任天堂公司的故址——两层楼高的小楼房——空荡荡的并不起

