

任天堂 Wii, 史上最成功游戏机之一

“体感”这个概念，第一次被人类用在了游戏机上，一种全新的游戏方式就此诞生了。

□记者 | 王仲昀

2023年10月27日，日本游戏公司任天堂（Nintendo）发文宣布，开始受理3DS与Wii U上用户未使用余额的退款。此前，任天堂已经关闭了这两款游戏机的游戏商城，玩家将不再能购买新游戏。

对于很多游戏迷而言，一个时代结束了。

2006年11月6日，Wii正式发布。Wii这款游戏机采用了运动控制器和互动性游戏玩法，“体感”第一次被运用到游戏主机当中。这种创新对于当时的游戏市场来说，无疑是颠覆性的。截至2021年，Wii的全球销量已经超过了1亿台，成为了游戏机历史上最畅销的产品之一。

Wii在今天的影響力逐渐衰退，辉煌不再。但它曾经的成功，向世人证明了游戏机的另一种可能，也为后来的游戏创作者提供了新思路。

当“体感”遇上游戏

如今大家提到任天堂，首先想到的是它在游戏领域的成就。它是当代电子游戏业三巨头之一，也是电子游戏产业的开创者。这家公司创立于1889年9月23日，最初以生产花札和扑克牌起家。

直到20世纪70年代后期，任天堂才开始投入电子游戏产业，于1983年推出了第一代家用游戏机（Family Computer）。这也是被后来的玩家视为经典的“红白机”。

从那时起，一直到21世纪初期，任天堂与索尼等公司围绕家用游戏机展开了长期的竞争。一代又一代游戏机的问世，也不断刷新玩家对于电子游戏的想象。每当有全新的产品出现，人们总会忍不住感慨：“原来游戏还能这么玩！”

2005年11月22日，微软首发了最新一代家用游戏主机——Xbox360，正式宣告第七世代家用主机博弈的开始。Xbox360的发售，也让索尼与任天堂一度陷入了被动之中。

要知道在这一领域，任天堂是“老牌霸主”，索尼刚刚收获了第五、第六世代主机的成功，而此时他们只能眼看着初入家用主机市场的微软抢夺风头与生意。



任天堂于1983年推出了第一代家用游戏机（Family Computer）。

任天堂此前还经历了第四代家用游戏机NGC的失利。NGC，即Nintendo GameCube，它的性能在当时无疑是最强之一，却销量惨淡。这样的局面使得任天堂开始思考游戏机的核心理念：好玩有趣和性能强大，到底谁更加重要？

在2004年5月11日的E3游戏展上，任天堂宣布代号为“REVOLUTION”（革命）的新一代主机正在研发。此时任天堂的社长岩田聪已经认定，要“开发简单好玩的游戏”。在次年的东京电玩展会上，岩田聪将后来Wii的实物控制器第一次展示出来。“鸡腿搭配双截棍”的创意操作，让全世界主机游戏玩家眼前一亮。

最终，面对微软发布Xbox360与索尼PS3带来的压力，任天堂在2006年11月正式发布了那个一年前带给人无限期待的游戏机。只不过在命名上，任天堂放弃了原本那自带“革命性”的名字，转而采用了更形象的名称——Wii。英文中的两个i，暗示两个玩家并排站在一起，强调的是这款游戏机可以实现多人共同游戏。

这款家用游戏机，由主机、运动控制器和体感条组成。玩家可以借助体感条，识别出自己用控制器做出的动作。“体感”这个概念，第一次被人类用在了游戏机上，一种全新的游戏方式就此诞生了。

在北美发布后的一周内，Wii销量达到了惊人的60多万台。