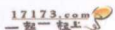
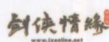


Games
【游戏精典】20th Anniversary

二十年

由以下单位联合制作



二十
Games
【游戏精典】20th Anniversary

0788136

光盘使用说明

A 盘

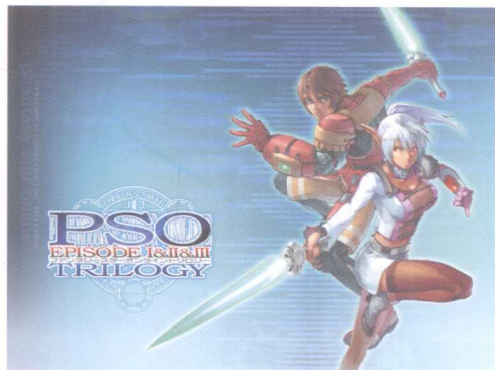
自动运行光盘或者光盘主执行文件，即可看到如下光盘主界面：



该光盘一共分为六大部分，其中包括五大热门网络游戏客户端，它们分别是：梦幻之星网络版、密传、封神榜、快乐西游、剑侠情缘网络版；最后一个栏目精选了两款经典的剑侠情缘单机版。

梦幻之星网络版

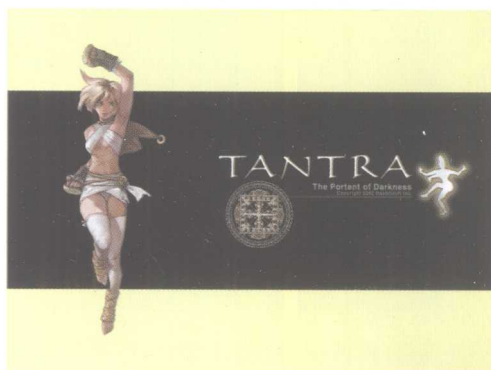
点击“梦幻之星网络版”链接就可进入光盘的“\\game\\梦幻之星online”文件夹。PSOBB_Setup.exe为梦幻之星网络版的安装包，双击运行即可完成游戏客户端的安装。这是一



款原创于世嘉DC机上的家用机网络游戏，能够让你感受纯正的日式游戏风格。

密传

点击“密传”链接就可进入光盘的“\\game\\密传”文件夹，解开压缩包，双击安装程序就可完成游戏安装。密传是一款以印度神话为背景制作的网游，让你体会不一样的亚洲古代文化。



封神榜

点击“封神榜”链接就可进入光盘的“\\game\\封神榜”文件夹，解开压缩包，双



击安装程序就可完成游戏安装。独创了体现即时战略的网络游戏，让你体会人类文明的发展。

快乐西游

点击“快乐西游”链接就可进入光盘的“\\game\快乐西游”文件夹，解开压缩包，双击安装程序就可完成游戏安装。

这是一款有中国历史、神话背景的轻松休闲游戏。



剑侠情缘网络版

点击“剑侠情缘网络版”链接就可进入光盘的“\\game\Jxonline”文件夹，双击安装程序就可以完成游戏安装。

游戏丰富的故事情节，古典的界面风格，唯美的武侠画面，让你体会纯正的武侠网游。



剑侠情缘单机版全系列精选

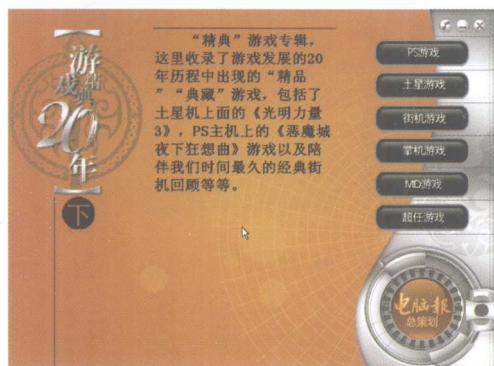
点击“剑侠情缘单机版全系列精选”链接就可进入光盘的“\\game\剑侠单机系列”文件夹里，里面包括了2个剑侠系列的单机游戏：《剑侠情缘》、《月影传说》。都只需直接安装就可以进入游戏。

注意：此两款游戏请用虚拟光驱读取并进行安装，游戏运行时，请不要把光盘退出虚拟光驱（推荐使用 daemon）。



B 盘

自动运行光盘或者光盘可执行文件即可看到如下光盘主界面：



该光盘内容全部是模拟器和模拟游戏，一共分为6大专题，包括：PS游戏、土星游戏、街机游戏、掌机游戏、MD游戏、超任游戏。可以说基本囊括了市面所有类型的主流模拟器，让你无需购置任何游戏主机就可享受到各类家用、街机游戏的乐趣。

PS 游戏

点击“PS 游戏”链接即可进入如下光盘界面：



此版块包括2大内容，分别是：PS模拟器和PSROM ISO。“PS模拟器”收录了3种PS模拟器和1种PS模拟器插件；“PSROM ISO”收录了PS上20款经典游戏的ROM。

PS 模拟器介绍

点击“PS 模拟器”超链接进入到光盘的

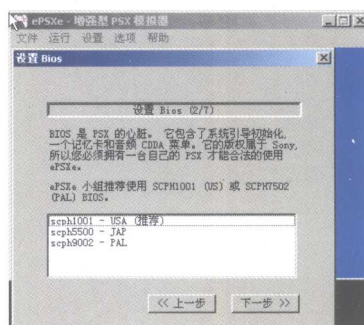
“\ps\ps 模拟器全集”目录。这里放置了3个PS模拟器和1个PS模拟器插件

1.ePSXe

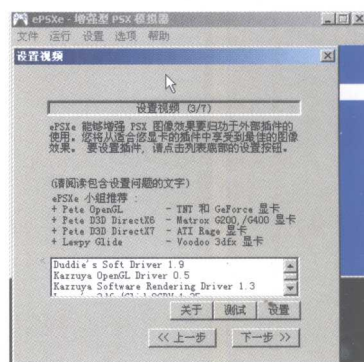
“epsxe”目录存放的是著名的ePSXe模拟器，这款模拟器可以说是目前市面上最流行，使用最方便的PS模拟器了。进入该文件夹我们可以看到其中包括了eP S X e 1 . 5 . 1、ePSXe1.5.2、ePSXe1.6.0三个不同版本。这里我们向大家推荐使用执行文件为“e P S X e CN.exe”的1.6.0汉化版。

第一次执行该程序系统会出现配置向导，选择“设置”进入ePSXe的配置程序

(1) 下图是ePSXe的Bios设置页面，选择推荐配置即可，然后点击下一步。



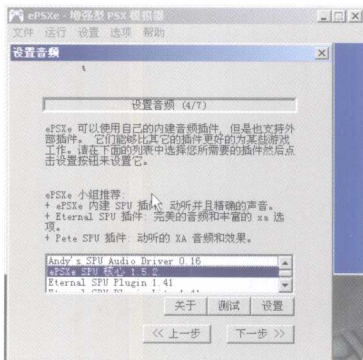
(2) 这个步骤是进行ePSXe的视频设置，如下图所示。



需要特别注意配置程序的说明，根据自己的显卡来选择视频配置。一般来说，TNT和GeForce显卡选择“Pete's OpenGL Driver”；ATI显卡选择“Pete D3D DirectX”。确定选择

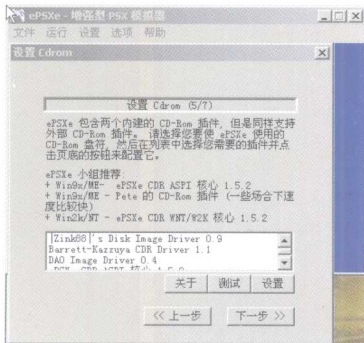
后，点击下方的“测试”按钮进行测试。如果系统提示“插件现在工作正常”那么就可以进入下一步。

(3) 这个步骤是 ePSXe 的音频设置部分



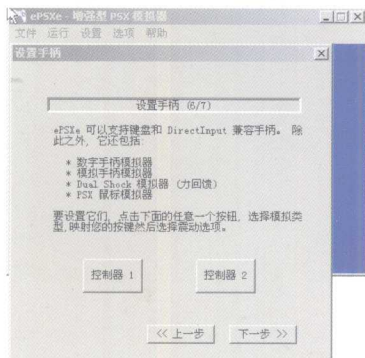
仔细阅读设置说明，一般来说我们可以选择“ePSXe SPU 核心”这个最常用的配置。不论选择何种配置，一定要测试一下，然后再进入下一步。

(4) ePSXe 的 CDrom 设置



根据你个人的光驱操作、系统参照软件的配置说明来选择就可以了。

(5) 手柄设置页面



你可以根据自己的喜好自行设置。到此我们就完成了模拟器的全部配置。

完成配置向导后，我们就可以读取模拟器 ROM 进行游戏了。需要特别注意的是，ePSXe 支持多种格式的 PS 模拟游戏。

点击“文件”会出现如下窗口



“运行 CDRom”可以读取光驱里的 PS 游戏，或者是虚拟光驱里的 PS 游戏镜像。

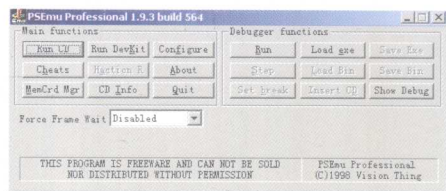
“运行 ISO”可以读取文件名为 .ISO 的 PS 模拟游戏。

“运行 PS-EXE”可以读取文件名为 .EXE 的 PS 模拟游戏。

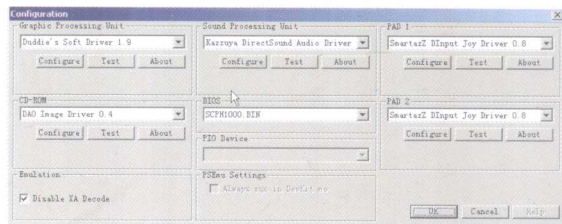
注意：文件名为 .exe 的 PS 游戏，必须解压还原成 .ISO，然后通过“运行 ISO”读取。

2. PSEmuPro

“PSEmuPro”文件夹中收录的是老牌模拟器 PSEmuPro。点击文件夹里的 PSEmu.exe 启动模拟器，进入主页面：



点击“Configuration”进入模拟器的设置页面：



“Graphic Processing Unit”是图形插件配置，配置方法和上面 ePSXe 大致一样。选择后点击“Test”测试，只要没问题就可以。

“Sound Processing Unit”是音频配置选项；

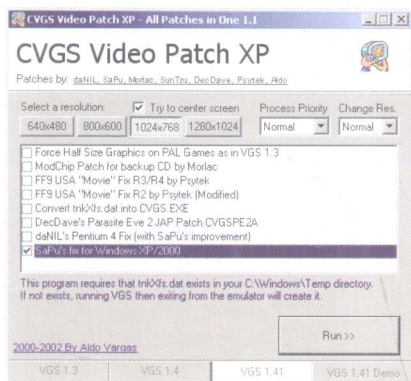
“CD-ROM” 是光驱配置选项；
“BIOS” 是模拟器 Bios 设置；
“PDA 1” 是模拟器主手柄设置；
“PDA 2” 是模拟器副手柄设置。

所有的设置可以参考 ePSXe 来设置，只要都能通过“Test”测试就可以了。点击“ok”回到主界面运行“Run CD”就可以进行游戏了。

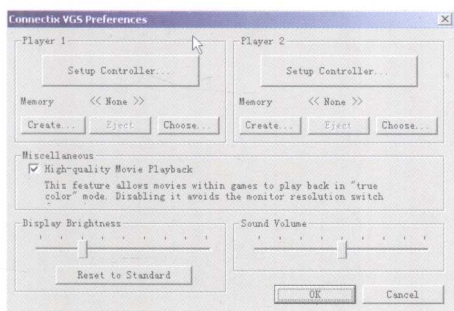
注意：PSEmuPro 只能运行光驱或者是虚拟光驱里的 PS 游戏，其他的不能用 PSEmuPro 读取。

3. VGS

“VGS”文件夹收录的是最为简单方便的 PS 模拟器 VGS。需要特别注意的是，XP 和 2000 用户必须运行 VGSVideoPatchXP.exe，才能够正常进入。



进入模拟器主界面，选择其中的 Edit（编辑）项，在其下拉菜单中选择 Preferences（参数设置）项，这样便进入参数设置画面。



(1) 最上面的“Setup Controller”为主手柄设置，Player 1、Player 2 分别对应设置主、副手柄；

(2) 第二栏的 Memory 是记忆卡管理，“Create”为创建记忆卡，“Eject”为拔出记忆卡，“Choose”为更换记忆卡；

(3) “Miscellaneous”为高清晰播放过场动画的选项，一般我们都选择勾取；

(4) “Display Brightness”为游戏亮度调节，根据情况自行左右拖动选择；

(5) “Sound Volume”为声音调节；

(6) “Reset to standard”为恢复默认设置。

退出参数设置画面，放入游戏光盘即可自动运行。

需要说明的是：VGS 和 PSEmuPro 一样，只能运行光驱或者虚拟光驱里的 PS 游戏。

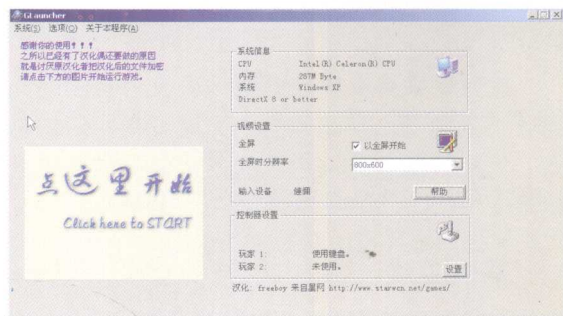
土星游戏

点击“土星游戏”链接即可进入如下光盘界面：



该部分收录了世嘉后期最为优秀的 SLG 大作《光明力量》三部曲。界面右上分别给出了光明力量三部曲的链接，你只要点击对应的链接就可以进入相应的“光明”曲。

双击出现的图标就可以自动运行模拟器



模拟器设置非常简单，只需设置分辨率和游戏手柄，单击左下角的窗口就可以进入游戏。

注意：《光明力量》三部曲的故事情节是相

互承接的，如果你想完全了解游戏内容，建议按顺序进行游戏。三部曲的游戏记录也是可以传承下来的，也就是说第一章结束的游戏记录能够在第二章开始时读取使用，这样你就能拥有更多的隐藏物品和角色。

街机游戏

点击“街机游戏”链接即可进入到光盘根目录的 \mamep 文件夹。



运行 mame32ppp.exe 直接进入街机模拟器，出现如下模拟器主界面。



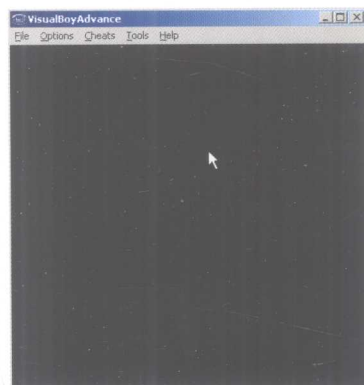
在界面中央会出现游戏列表，白色的为光盘收录的游戏，灰暗色的为光盘没有收录的游戏。大家只需要点击白色的游戏名，即可进入游戏。

掌机游戏

点击“掌机游戏”链接即可进入到光盘根目录的“掌机游戏”文件夹。



运行文件夹里的 VisualBoyAdvance.exe 就可以进入模拟器的主界面。



点击“File → open”选中“掌机游戏”目录里的“Rom”文件夹即可选择我们提供的48款GB模拟游戏。

而“Options”选项卡则为模拟器的设置页面，可以在里面设置游戏速度，窗口大小，声音设置，手柄设置等等。

MD 游戏

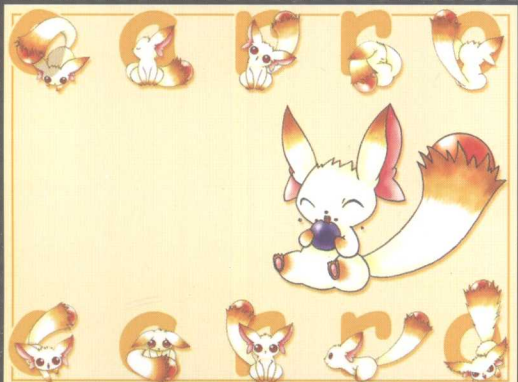
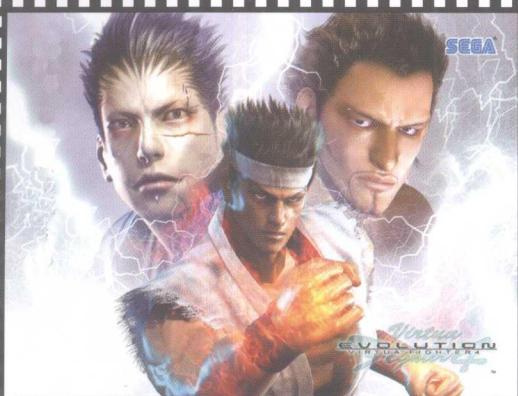
点击“MD 游戏”链接即可进入到光盘根目录的“MD”文件夹。



注意：本张光盘收录的超任游戏为了方便大家选择和辨认我们统一作成了 ZIP 格式，并使用了游戏的中文名字。如果大家发现游戏不能读取，请把相应的游戏解压出来，就能够使用。

CONTENTS

游戏
精典
20年



横看千余游戏精彩

任天堂主机兴衰

2 FC 主机十年称霸

红白机是值得我们永远怀念的，它开创了一个时代，由此揭开家用电子游戏机全球大普及的序幕。



17 SFC 主机

SFC无愧于FC的继承者，他将任天堂推向辉煌的顶峰。同时SFC也见证了任氏王朝的终结，一个时代也因此而终结。

SEGA 主机沉浮录

21 第一个冬天

屡战屡败、屡败屡战、充满创意，称雄街机业却又悲情于家用机，而这一切汇成四个蓝色的字母——SEGA，给我们带来无限欢乐，也留给我们无尽悲哀。



CONTENTS

游戏
精典
20年

街机的发展史

31 街机游戏类型

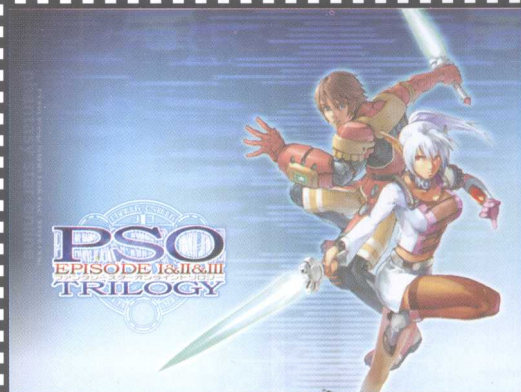
拥有最悠久的历史，精美的画面，他伴随我们渡过快乐的童年，也随着我们一起成长。



SONY 走出的 游戏大道

44 SONY 缔造主机神话

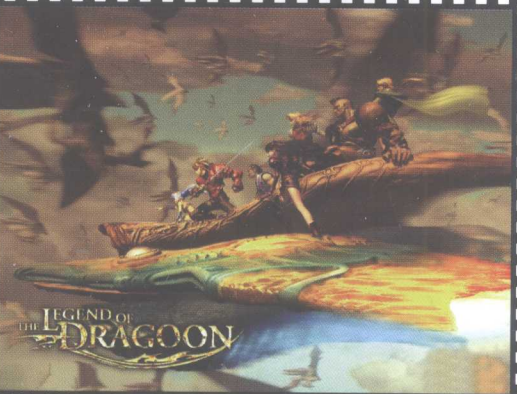
童话般的胜利，游戏产业内最典型的丑小鸭变白天鹅。时至今日，SONY的游戏业撑起了整个集团的半壁江山，神话也因此诞生。



纵观20载风云变迁

CONTENTS

游戏
精典
20年



游戏天下谁是英雄

2005 年热门网络游戏简介

59 魔兽世界

圣洁的骑士、背负背叛罪名的被遗望者、精通科学的矮人、豪放的巨魔……伴随史诗般的故事，伴随部落、联盟的死斗，我们的冒险从此开始。

64 梦幻之星在线

纯正的日式风格，横跨 DC、GameCube、Xbox、PC 多平台的家用游戏机网络 RPG 原创之作，让你体会不一样的梦幻风格。

68 封神榜

第一款即时战略的网络游戏，充满传统网络与即时战略的双重乐趣。

73 剑侠情缘网络版

浪漫的武侠故事，唯美的武侠画面，刺激的武侠打斗，气势恢宏的城战，这一切构成了新的武侠网络游戏。

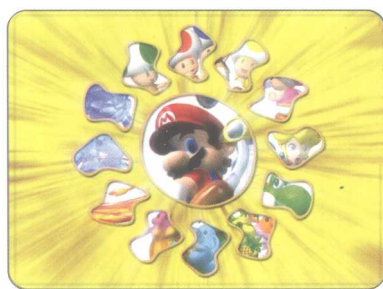
77 快乐西游

儿时的梦想、童年的憧憬，快乐西游业让你想起当初那个只为游戏而快乐的童年。

80 密传

充满浓郁的印度神话色彩，体会不一样的东方文化气息，也是国内首款完全免费的网络游戏。





● FC 主机的产生

● 称霸十年

● FC 主机解密

● FC 十年经典

● 新王朝继任者的诞生

● 主机的性能无与伦比

● 再造辉煌

● 时代的终结

● 经典回顾

任天堂主机兴衰



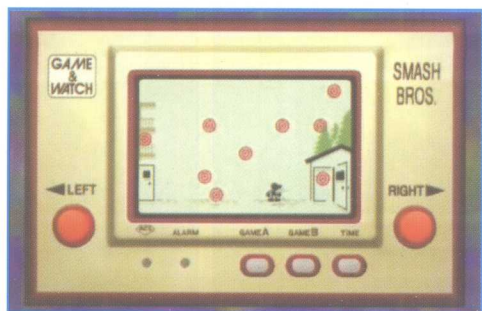
FC主机

2004年任天堂经典主机Family Computer迎来了自己的二十岁生日。FC主机在欧美又称Nintendo Entertainment System (可译作任天堂娱乐平台即NES)。FC主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知,这款主机在当时几乎占领了世界多个国家的整个游戏市场,并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在七十年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气,不过确实创造了一个令人惊叹的神话。

FC在中国同样造成了巨大的影响力,由于其红白相间的外形设计,在国内又称其为“红白机”,也是大多数国内玩家接触的第一部游戏机。FC对于中国游戏业具有影响深远的启蒙意义。相信如今年龄二十出头的玩家们都有过自己的一段“红白机”经历,国人开始认识到游戏机的存在也正是从FC开始的。

FC主机的产生

1980年硬件天才横井军平设计了任天堂史上第一款真正意义上具有全球影响力的产品Game & Watch——GB的鼻祖产品。Game & Watch于1980年发售,这是一款只有计算器大小的游戏平台,具备游戏机和手表两种功能。这种具有丰富想象力的产品设计让所有玩家眼前一亮,发售之后就开始在全球范围疯狂热卖。任天堂在其后推出了多种版本的Game & Watch,各种版本对应不同游戏,这其中除了部分热门街机的移植作外多数都是任天堂自己的原创作品。由于Game & Watch这种版本的多样性,也使其保持长期热销,真正达到了山内溥“具备长期销售势头”的构想。Game & Watch推出的十一年里总共卖出了3200多万台。



任天堂还经历过很长一段时间的街机游戏开发。在早年的街机游戏开发历史中,任天堂并没有多少成功的作品,一款叫做《Radarscope》的游戏更是垃圾游戏的典型代表。1980年美国任天堂出现大量街机机台闲置的尴尬局面,因此公司内迫切需要制作新作以使得大量闲置的《Radarscope》等机台能够得以重新利用。在各大开发部门都满负荷运转的情况下,山内溥决定将这一任务交给“闲人”宫本茂。1977年宫本茂之父将其介绍给故友山内溥,在三年的时间里一直没有什么表现机会,因此对于此次开发任务宫本茂十分珍惜。他决定以横井军平的《大力水手》为蓝本制作一款类似的游戏,这就是往后风靡全球的《大金刚》。此时谁也不会意料到,这位日后的电子游戏业界第一人,将为任天堂带来数十亿美元的收入。





与此同时，山内溥也开始让他的 R&D 部门进行一个更为重大的项目——开发一款可更换卡带的游戏机。这样一款游戏机将会因为不断推出的新游戏卡带而保持长期的吸引力，而任天堂也将会在游戏的发售上获得更大的收益。在当时这种可换卡带的游戏已经在日本市场上出现，雅达利的系列主机就具有很大的市场号召力。前夏普工程师上村雅之此时是任天堂的主力硬件工程师，对于这项开发任务，山内溥提出了两个要求：小孩都买的起的低价格和竞争对手一年内无法模仿的技术。面对这样的严格要求，上村雅之将所有游戏之外的功能通通砍去。在主机核心 CPU 方面性能固然重要，不过要控制在 2000 日元以内的价格确实十分困难。经过多次试验，上村雅之决定使用已经过时的技术——由 MOS Technology 在 1975 年开发的 6502 处理器，这种处理器已经足以处理所需的代码，不过要想实现山内溥要求的画面表现还得搭配一块图形协处理器。为此开发组为其加入了一块“图像处理单元”(picture processing unit PPU)。最后这款主机可以同时显示 16 种颜色（总共 52 种）、同时处理 64 个 8×8 像素的移动块并有 16K/2K 的内存，是当时最流行的雅达利 2600 的 16 倍。

然而，没有必要的生产工厂，任天堂只能求助其他公司生产所需芯片。对于任天堂提出的超低价位，多数厂家都毫无兴趣，最后任天堂找到了理光(RICHO)，为了让理光接受自己的低价格要求，山内溥提出了一项极为大胆的条件——两年内给理光三百万套的芯片订单。对于任天堂这无异于一次有关身家性命的豪赌，不过山内溥知道，要想获得这些厂商的支持这样的赌注必不可少。当然，任天堂的豪赌得到了回报。几年后，多家类似公司都设立了专门为任天堂提供芯片的分部。截至 1991 年，单任天堂一家的芯片需求就占到了整个日本半导体产量的 3%。



另外一个重要的考虑因素就是主机外形。尽管这款主机拥有电脑的核心部件，山内溥希望其造型更像个玩具。儿童是任天堂关注的主要市场，而在主机上设置扩展槽也为未来准备了更多的可能性，只要任天堂愿意还可以为其加入电脑那样的各种服务。最后任天堂决定采用红白两色的塑料外壳，手柄的右端设计两个按键，左端有指示方向用的十字键，2P 手柄左端则有一个小小的麦克风，玩家可以借此与系统对话。毫无疑问，任天堂的这部主机才是史上第一部真正意义上纯粹的游戏机。

最后经过无数的技术试验，以及幕后无名英雄们默默的努力，任天堂的这部主机即将准备发售了。山

内溥将这款主机命名为“任天堂家庭电脑”(Nintendo Family Computer 简称 Famicom)。经过实际研究证明，山内溥要求的 1 万日元以内超低价位根本不可能实现，但是 FC 14800 日元（美国发售时售价仅 65 美元）的零售价已经具有足够的吸引力，甚至仅仅只有其他竞争对手成本的一半。1983 年 7 月 15 日，任天堂在日本正式发售了 Famicom，首发软件有十款。包括《大金刚 3》、《大金刚 Jr.》、《马里奥兄弟》以及《棒球》。在当时人们并未意识到，电玩新时代诞生了！任天堂定位准确的广告攻势在 FC 的发售上起到了推波助澜的作用，FC 的销售势头一发不可收拾。在其发售两个月内，FC 的销量就突破了 50 万台。事实上游戏业的“乱世”在八十年代初，主机种类多得惊人。仅在 83 年就有十几部主机同时在日本推出。不过当时各厂商对于游戏机的市场定位与今天是截然不同的。诸如卡西欧的 PV-1000、百代的 Vectrex 等都仅仅将自己的产品定位为普通电子玩具，还有一些厂商甚至没有明确的市场定位。因此有备而来的 FC 远远超过了竞争对手们的目标销量，事实上在任天堂的压倒性优势前，这些所谓的“竞争对手”根本无法造成威胁。在当时真正冲着游戏市场而来的另外两部主机是 ATARI 2600 和世嘉的 SG-1000。

日本版的雅达利 2600 在硬件上远远落后于 FC，而在价格上却比 FC 高得多。83 年世嘉与任天堂的持久战就已经展开，不过在 FC 面前，世嘉的 SG-1000 根本就是望尘莫及。





与此同时任天堂内部的生产问题开始逐渐显露，不断有玩家致电任天堂称FC游戏中途死机的情况。横井军平等人连夜检查，发现导致这一问题的原因是一个极为细微的BUG导致游戏中处理大量数据的场面时，因通路阻塞而发生死机。解决问题的方法就是改变线路。对此山内溥采用了又一个极端的方式：“把所有的东西都弄回工厂，越快越好。”圣诞节前，当所有厂商都忙着出货的时候，任天堂却将所有的FC撤下柜台，与销售高峰期擦肩而过让任天堂直接损失了15亿日元以上。尽管如此这些小小的损失却为任天堂换回了消费者的信赖，至今任天堂的产品在广大消费者心中依然保持着耐用和高品质的形象。新年过后FC重新上架，广大焦急等待的玩家报以热烈反应，1984年FC的销售量达到了165万台。

当硬件上的问题解决之后，任天堂下一个重大的挑战就是提供高质量的软件阵容。在当时任天堂还没有第三方软件商，所有的游戏都由自己一手包办。由于在日本拥有终身聘任制的传统，而电子游戏设计又是一门新职业，任天堂不得不广泛招聘刚刚毕业的大学生，以吸收游戏开发所必须的新鲜血液。任天堂内部的R&D部门分为三个小组，分别由横井军平、上村雅之以及另外一名高级工程师今西弘史带头，在FC发售，R&D部门的主要任务之一就是为这部新主机制作游戏。这样，在之前一系列游戏中大显身手的宫本茂就理所当然的当上了新成立的R&D第四部门的主管，这就是其后的EAD(Entertainment Analysis and Development 娱乐分析及开发)。尽管每一个R&D部门各有其重点，在其后的二十年里，这几个部门也经常通力合作，开发了不少的经典名作。

作为R&D4的主管，宫本茂以一大批的经典名作向世人证明了自己的价值。《超级马里奥兄弟》重新定义了平台动作游戏、《塞尔达传说》是史上最伟大的冒险游戏之一，宫本茂的这些作品不但拥有极佳的口碑同时也是销量的保证。横井军平的R&D1也开发了不少的经典游戏，最著名的就是《银河战士》(Metroid)。另外的两个R&D部门则主要负责软件开发。R&D2负责系统工具以及附件开发，直到1996年才推出了自己的第一款游戏。R&D3也制作一些体育游戏如《冰球》(Ice Hockey)、《职业摔跤》(Pro Wrestling)等。

称霸十年

1984年任天堂发售的游戏虽然数量不多，不过在品质上却是有口皆碑。然而这显然无法满足FC不断增长的用户群的多样性需求，84年下半年，山内溥开始允许第三方开发商发行FC游戏。NAMCO、CAPCOM、KONAMI以及TAITO等纷纷加入任天堂阵营，成为任天堂的第一批第三方厂商。这些公司的加入使FC软件市场显得更为多样化，而这些首批第三方厂商也从FC软件开发中受益非浅。83年圣诞期间，风云一时的美国雅达利主机市场因为充斥着大量的垃圾游戏而突然崩溃，为了不重蹈雅达利的覆辙，任天堂对其第三方厂商制订了苛刻的条例，限制其每年推出的游戏数量，并对其质量进行严格评估。尽管如此业内厂商对FC依然是趋之若鹜，因为当时加入FC阵营即意味着获得几乎稳赚不赔的巨大商机。同年，街机业巨头世嘉依然企图在这个诱人的市场中分得一杯羹，再次推出家用机Mark III，不过在FC的强大势力下再度败北。



由于卡带媒体容量的不断提高，以及市场的波动，卡带价格开始提升。在85年时突破了40美元的成本价。在这样的背景下，任天堂推出了FC的磁碟机驱动系统，并在1986年2月发售。这个售价15000日元的附件使得FC的游戏最高容量达到2Mb(卡带极限容量为4Mbit即512KB)，并且可重复改写。不幸的是这种磁碟机有一个很大的弱点就是无法搭载MMC芯片，技术表现力上就大打折扣了。FC磁碟机还使得任天堂与六大第三方厂商关系交恶，由于山内溥在合同条文中规定，在第三方磁盘系统的原创作品中任天堂享有一半知识产权。这样一个过分的行为自然引起了第三方们的强烈不满，KONAMI等四家表面应承而实际上却并不在该磁碟机上制作主力游戏，而NAMCO和HUDSON等则坚决拒绝加入。还有一个糟糕的结果是，由于磁碟机很容易被拷贝，当时也因此出现了大批的盗版软件。但凭借《塞尔达传说》等大作，FC磁碟机系统在1990年之前总共卖出了400万套，不过该主机的主力仍然是卡带游戏。