

知

it is JAPAN



知日MOOK

茶乌龙 / 主编

57

日本ゲーム完全進化史
从构思到现实，
了解日本游戏的真相！

日本游戏完全进化史

特集



中信出版集团

ZHI JAPAN

出版人 = 苏静
 主编 = 茶乌龙
 艺术指导 = 赵宏韬 (Annsey)
 内容监制 = 红楠
 总编助理 = 张艺

编辑 = 红楠 / 王宇翔 / 李文秀 / Mecki
 特约撰稿人 = 永不退场的闯关族 / 童老 / 戴宁 (东京) / 林颀 (东京) / 刘晓扬 / 王自强 / 葛蓓蓓 (东京) / 李石景丞 / 刘骏祎 / 罗丹
 特约插画师 = Ricky / 勃勃 / 掷儿 / 陈雪珺 / 刹椒鱼
 特约摄影师 = 司北 (横滨)
 策划编辑 = 蒋蕾
 责任编辑 = 红楠
 营销编辑 = 刘姿婵 / 张艺
 平面设计 = 贤二

it is JAPAN
 Publisher = Johnny Su
 Chief Editor = Lonny Wood
 Art Director = Annsey Zhao
 Content Director = Hong Nan
 Assistant Of Chief Editor = Zhang Yi
 Editor = Hong Nan/Wang Yuxiang / Li Wenxiu/Mecki
 Special Correspondent = Yongbutuichang de Chuangguanzu / Tong Lao/Dai Ning(Tokyo)/Lin

Gu(Tokyo)/Liu Xiaoyang/Wang Ziqiang/Ge Beibei(Tokyo)/ Lishichengjing/Liu Junyi/Luo Dan
 Contributing Illustrator=Ricky/ Bobo/Zhi Er/Chen Xuejun/Duo Jiaoyu
 Contributing Photographer = Si Bei(Yokohama)
 Acquisitions Editor = Jiang Lei
 Responsible Editor = Hong Nan
 Marketing Editor = Liu Zichan/Zhang Yi
 Graphic Design = THETEACAT

特集

- 2 日本游戏机年代记
- 19 日本游戏初体验
- 23 日本游戏产业的漫漫革命路
- 31 游戏界的巨人
▷interview 上田文人
- 35 任天堂：游戏革命的发起者
- 41 PlayStation 在中国还能创造出多少可能性？
▷interview 添田武人
▷interview 外山圭一郎
- 61 世嘉：不断创造感动的体验
▷interview 八代隆行
- 66 一岁一枯荣，一龙一世界
▷interview 名越稔洋
- 75 电子游戏时代：永远的经典
- 77 ▷吃豆人：与鬼魂的惊险博弈
- 79 ▷超级马里奥兄弟：闻名遐迩的超级管道工
- 85 ▷塞尔达传说：究竟还有多少尚未发掘的秘密？
- 91 ▷恶魔城：吸血鬼的平台世界
- 96 ▷勇者斗恶龙：当之无愧的日本国民角色扮演游戏
- 100 ▷合金装备：20世纪80年代的“工匠精神”
- 105 ▷魂斗罗：“红白机”敲出的美好时光
- 108 ▷最终幻想：三十年的浪漫水晶梦
- 114 ▷火焰纹章：战略角色扮演游戏的皇冠宝石
- 119 ▷电光石火的索尼克传奇
- 121 ▷星之卡比：萌萌粉红少女心
- 124 ▷精灵宝可梦：满载梦想的二十年
- 128 ▷生化危机：那一回眸的“温柔”
- 133 ▷怪物猎人：又到了一年一度的狩猎季！

- 141 游戏地缘学：北美游戏和日本游戏的碰撞
- 145 日本手机游戏的进击
▷interview 上村真裕子
- 151 游戏世界的扩张：增强现实与虚拟现实的运用
- 155 涩谷VR主题公园：戴上VR眼镜，去二次元逛一圈
- 161 新兴游戏公司：日本游戏的希望之花
- 165 hap Inc. 游戏公司：“恶趣味”却偏偏“正能量”
▷interview 石本勇作
- 169 庞大产业背后的支持者
▷interview 川口洋司
- 173 日本个人电脑游戏：游戏界的孤岛
- 179 秋叶原商店街：日本游戏“里世界”
- 193 游戏与模型：我们成就了彼此
- 203 东京电玩展 TOKYO GAME SHOW：
崭新舞台，动感开幕
▷interview 富山龙男

别册

- 210 知日日语

regulars

photographer

- 212 石川幸史：并非终结
interview 石川幸史
book 都筑晶绘的书籍设计

226 绘画笔记

manga

- 228 《大剑》：我们的人生，我们自己做主！
magazine 彼得猫的杂志屋

230 《民艺·铃木大拙与柳宗悦》

俳句

- 234 香鱼

图书在版编目(CIP)数据

知日·日本游戏完全进化史/茶乌龙主编.--北京:
中信出版社,2019.5

ISBN 978-7-5086-9933-2

I.①知… II.①茶… III.①日本-概况②电子游戏
-历史-日本 IV.①K931.3 ②G898.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第010374号

知日·日本游戏完全进化史

主 编:茶乌龙

出版发行:中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲4号富盛大厦2座 邮编 100029)

承 印 者:北京图文天地制版印刷有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

插 页:8

印 张:15

字 数:250千字

版 次:2019年5月第1版

印 次:2019年5月第1次印刷

广告经营许可证:京朝工商广字第8087号

书 号:ISBN 978-7-5086-9933-2

定 价:72.00元

版权所有·侵权必究

如有印刷、装订问题,本公司负责调换。

服务热线:400-600-8099

投稿邮箱:author@citicpub.com

出版人 = 苏静
 主编 = 茶乌龙
 艺术指导 = 赵宏韬 (Annsey)
 内容监制 = 红楠
 总编助理 = 张艺

编辑 = 红楠 / 王宇翔 / 李文秀 / Mecki
 特约撰稿人 = 永不退场的闯关族 / 童老 / 戴宁 (东京) / 林颀 (东京) / 刘晓扬 / 王自强 / 葛蓓蓓 (东京) / 李石景丞 / 刘骏祎 / 罗丹
 特约插画师 = Ricky / 勃勃 / 掷儿 / 陈雪珺 / 刹椒鱼
 特约摄影师 = 司北 (横滨)
 策划编辑 = 蒋蕾
 责任编辑 = 红楠
 营销编辑 = 刘姿婵 / 张艺
 平面设计 = 贤二

it is JAPAN

Publisher = Johnny Su
 Chief Editor = Lonny Wood
 Art Director = Annsey Zhao
 Content Director = Hong Nan
 Assistant Of Chief Editor = Zhang Yi
 Editor = Hong Nan/Wang Yuxiang / Li Wenxiu/Mecki
 Special Correspondent = Yongbutuichang de Chuangguanzu / Tong Lao/Dai Ning(Tokyo)/Lin

Gu(Tokyo)/Liu Xiaoyang/Wang Ziqiang/Ge Beibei(Tokyo)/ Lishichengjing/Liu Junyi/Luo Dan
 Contributing Illustrator=Ricky/ Bobo/Zhi Er/Chen Xuejun/Duo Jiaoyu
 Contributing Photographer = Si Bei(Yokohama)
 Acquisitions Editor = Jiang Lei
 Responsible Editor = Hong Nan
 Marketing Editor = Liu Zichan/Zhang Yi
 Graphic Design = THETEACAT

特集

- 2 日本游戏机年代记
- 19 日本游戏初体验
- 23 日本游戏产业的漫漫革命路
- 31 游戏界的巨人
 ▷interview 上田文人
- 35 任天堂：游戏革命的发起者
- 41 PlayStation 在中国还能创造出多少可能性？
 ▷interview 添田武人
 ▷interview 外山圭一郎
- 61 世嘉：不断创造感动的体验
 ▷interview 八代隆行
- 66 一岁一枯荣，一龙一世界
 ▷interview 名越稔洋
- 75 电子游戏时代：永远的经典
- 77 ▷吃豆人：与鬼魂的惊险博弈
- 79 ▷超级马里奥兄弟：闻名遐迩的超级管道工
- 85 ▷塞尔达传说：究竟还有多少尚未发掘的秘密？
- 91 ▷恶魔城：吸血鬼的平台世界
- 96 ▷勇者斗恶龙：当之无愧的日本国民角色扮演游戏
- 100 ▷合金装备：20世纪80年代的“工匠精神”
- 105 ▷魂斗罗：“红白机”敲出的美好时光
- 108 ▷最终幻想：三十年的浪漫水晶梦
- 114 ▷火焰纹章：战略角色扮演游戏的皇冠宝石
- 119 ▷电光石火的索尼克传奇
- 121 ▷星之卡比：萌萌粉红少女心
- 124 ▷精灵宝可梦：满载梦想的二十年
- 128 ▷生化危机：那一回眸的“温柔”
- 133 ▷怪物猎人：又到了一年一度的狩猎季！
- 141 游戏地缘学：北美游戏和日本游戏的碰撞
- 145 日本手机游戏的进击
 ▷interview 上村真裕子
- 151 游戏世界的扩张：增强现实与虚拟现实的运用
- 155 涩谷VR主题公园：戴上VR眼镜，去二次元逛一圈
- 161 新兴游戏公司：日本游戏的希望之花
- 165 hap Inc. 游戏公司：“恶趣味”却偏偏“正能量”
 ▷interview 石本勇作
- 169 庞大产业背后的支持者
 ▷interview 川口洋司
- 173 日本个人电脑游戏：游戏界的孤岛
- 179 秋叶原商店街：日本游戏“里世界”
- 193 游戏与模型：我们成就了彼此
- 203 东京电玩展 TOKYO GAME SHOW：
 崭新舞台，动感开幕
 ▷interview 富山龙男

别册

210 知日日语

regulars

photographer

212 石川幸史：并非终结

interview 石川幸史

book 都筑晶绘的书籍设计

226 绘画笔记

manga

228 《大剑》：我们的人生，我们自己做主！

magazine 彼得猫的杂志屋

230 《民艺·铃木大拙与柳宗悦》

俳句

234 香鱼

特集 撰稿人

林顾

记者、自由撰稿人，热爱日本文化，尤其热衷于日本文学和动漫、游戏产业的研究。曾经为了看动漫而在大学时期选择了日语专业，硕士攻读中日社会文化比较方向。毕业多年，目前长居东京。业余生活中专注于现代视觉艺术、美酒美食以及旅行。

戴宁

大连人，定居日本，心在世界。教育学在读博士，松下奖学金获得者，人类学研究团体“仙人会”干事。从大学时代起开始游学日、澳、美，在东西方之间深度感受跨国文化，拥有文化观察员、同声传译、教师、留学顾问、自由撰稿人等跨界职场体验。

永不退场的闯关族

本名宋少弘，早年立志从商，可惜并未参透生意之道，乃至于惨败，曾因此一段时间内一蹶不振，不知何去何从。俯仰间唯有心从早年爱好，于游戏之中逃避种种不甘，竟无意间参透游戏非但有娱乐功效，更藏学问于其间，于是暗下决心以游戏为终生职业。好在运气不俗，如今成为一个游戏自媒体人。表面上是一个游戏相关行业从业者，内心则是一个不愿退场的闯关族。

童老

1979年生人，从国内的游戏机“小霸王其乐无穷”时代开始了解家用游戏，之后便一发不可收拾。在家用游戏领域坚守三十年，尤其钟情日式角色扮演游戏(RPG)，痴迷研究游戏的故事背景、音乐等，“家用游戏玩家位于游戏玩家鄙视链俾睨天下的顶端”谬论不可动摇的幼稚捍卫者。

葛蓓蓓

1994年生，因动漫、文学与日本结缘，对日本历史文化抱有浓厚的研究兴趣。曾就读于南开大学和东京大学，主攻日本近现代文学(明治、大正时期)。现攻读东亚研究专业硕士，从事中日比较文化研究。

受访人

上田文人

1970年4月19日出生于日本兵库县，是日本少数艺术品位与创新思想兼备的制作人之一。上田文人于大阪艺术大学艺术学部美术学科毕业后，1995年进入WARP公司工作，参与制作了当时由饭野贤治领衔制作的游戏作品《异灵》。1997年进入SCE公司担当制作人，制作了ICO、《汪达与巨像》等游戏。作品《最后的守护者》已于2016年12月6日发售。

添田武人

索尼互动娱乐(SIE)在中国的掌舵人之一，被中国玩家们称为“五仁叔”，是一个“一切为中国玩家着想”的日本游戏公司高管，经常身体力行地推行各项利好中国玩家的业务。包括联手日本史克威尔·艾尼克斯、上海东方明珠集团共同促成史诗级3A大作《最终幻想15：王者之剑》中国版引进和发售，鼓励更多国内游戏厂商的优质IP(知识产权)创作等。2017年，添田武人为《最终幻想15：王者之剑》担任中文版配音。

外山圭一郎

毕业于东京造型大学。1999年入职索尼电脑娱乐全球工作室(Sony Computer Entertainment Worldwide Studios，现SIE WWS Japan Studio)，2009年升为游戏制作人。主

要作品有“死魂曲”(SIREN)系列，被誉为“恐怖游戏第一人”。2012年，由其负责的PS Vita版《重力异想世界》(GRAVITY DAZE)，因“独创的重力操控，与众不同的世界观表现形式，展现了游戏前所未有的可能性”而斩获日本游戏大奖。

名越稔洋

日本游戏业界著名的游戏制作人，1965年出生于日本山口县下关市。名越稔洋毕业于东京造形大学电影系，他后来的游戏设计哲学当中，或许就包含了一些电影方面的元素。1989年，他成为世嘉(セガ，SEGA)公司的一员。在这之前，因为一直是任天堂(Nintendo)支持者的缘故，在选择公司时他还曾一度感到迷茫过，也正因为这样，后来当世嘉决定进行跨平台的软件制作策略时，名越稔洋立刻就带头为NGC(任天堂GameCube)开发游戏《超级猴子球》(Super Monkey Ball)。2005年，“如龙”系列游戏诞生，这一系列游戏在日本本土市场的强劲销量促进了游戏系列的媒体多元化发展。

上村真裕子

株式会社Hit-Point游戏制作人，主要负责研发了放置类型的手机游戏《旅行青蛙》，该游戏支持Android、iOS系统运行。2018年1月，这款“养生佛系”游戏，迅速受到广大青年的喜爱，成为了朋友圈新式刷屏内容，并掀起了“晒蛙潮”。

regulars 撰稿人

彼得猫

原名彭永坚，从佛山、东京、广州到上海，一直生活在各处，洞察力属AB型。前《周末画报》生活方式创意总监，广州书墟发起人，于2009年创办“彼得猫·古本店”，现任唯品生活创意总监。

田原

1965年生，诗人、翻译家、日本文学博士。城西国际大学教授，曾出版诗集、文学评论集和译著20余部。

特别鸣谢

●索尼互动娱乐(上海)有限公司(Sony Interactive Entertainment LLC) ●世嘉游戏株式会社(SEGA Games Co., Ltd.) ●genDESIGN 株式会社 ●卡普空株式会社(Capcom Co., Ltd.) ●南梦宫株式会社(Nakamura Manufacturing Co., Ltd) ●hap Inc. 株式会社(株式会社ハップ) ●Hit-Point 游戏公司(Hit Point Co. Ltd.) ●东京电玩展(TOKYO GAME SHOW)
○添田武人 ○外山圭一郎 ○名越稔洋 ○八代隆行 ○上田文人 ○石本勇作 ○上村真裕子 ○富山龙男 ○川口洋司

联络知日 ZHIJAPAN ●订阅、发行、投稿、建议、应募、商业合作 ⇨ zhi.japan@foxmail.com ●微博 ⇨ @知日 ZHIJAPAN ●微信 ⇨ zhi_japan ●豆瓣小站 ⇨ <http://site.douban.com/113806/> ●发行支持 ⇨ 中信出版集团股份有限公司，北京市朝阳区惠新东街甲4号，富盛大厦2座，100029

知日

日本游戏

完全进化史

知日 57

it is JAPAN

日本游戏机年代记

日本ゲーム機の年代記

红楠 / text

Ricky / illustration



日本游戏机年代记

日本ゲーム機の年代記

★红楠 / text ★ Ricky / illustration

历史上最早的电子游戏机诞生于 20 世纪 70 年代。1972 年，美国雅达利 (ATARI) 游戏公司推出的《乓》(PONG) 开创了电子游戏世界的大舞台。它是以乒乓球游戏为主题的历史上第一款成功的商业游戏产品。次年，日本世嘉公司 (SEGA) 和太东公司 (TAITO) 分别推出了 PONGTRON 和 ELEPONG 两款以《乓》为基础研发而成的游戏产品。它们的出现为日本打开了游戏世界的大门，也逐渐引导着日本任天堂 (Nintendo)、索尼 (SONY)、卡普空 (CAPCOM)、科乐美 (KONAMI)、万代南梦宫娱乐 (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT) 等游戏公司走向游戏世界的顶峰。20 世纪 80 年代，随着便携式游戏机 (掌上游戏机) 的诞生，以家用电视游戏机为主导的天下也有了掌上游戏机的一席之地。在当今家用电视游戏机与掌上游戏机共存的今天，任天堂、索尼、世嘉、史克威尔·艾尼克斯等各大游戏公司持续开展着各项激烈的竞争。

1975

电视网球 (テレビテニス)



Epoch公司于1975年9月12日发售的日本第一个家用电视游戏机，发售当时的定价为19500日元。采用了从机体的天线发射出UHF波段的电波后由电视的UHF频道接收电波的技术，即便在科技发达的今天也十分少见。玩家用手柄控制黑白的电视画面上显示的两个角色并相互对抗是这款游戏的基本规则。由于没有在画面上设置得分统计功能，所以在机体上安置了计分的刻度盘。

1977

TV-GAME 15



1977年7月，任天堂发售了面向家庭的电视游戏机TV-GAME 15，该产品由任天堂和三菱电机共同开发并和廉价版的TV-GAME 6同时发售。TV-GAME 15作为《乓》的代表机体，内容以网球或乒乓球游戏为主。TV-GAME 6之所以廉价，是由于其与TV-GAME 15相比，可玩的游戏数减少了9种。发售当时，“6”定价为9800日元，“15”为15000日元。

1978

赛车 112 (レーシング 112)



任天堂公司于1978年发售的家用电视游戏，可玩的游戏种类多达112种，机体中央安置的方向盘设计也十分新颖。此款游戏机虽然带有112个不同的游戏，但是各游戏间的差异并不大，玩家的反响也逐渐低落。发售时的价格为12800日元，销量约为16万台。

1979

打砖块 (ブロック崩し)



怀揣着“把游戏厅中的人气游戏《打砖块》搬到家家户户中”的心愿，任天堂在1979年推出了《打砖块》的家用电视游戏机。当时，由于此款产品研发的时间推迟，销量一度停滞不前。发售当时的价格为13500日元，销量约为40万台。单从数字来看，销量在当时并不算低，但是却远远没有达到任天堂的预期。

1980

Game & Watch



任天堂在1980年4月28日发售的便携式游戏机，也是任天堂开发出的第一个掌上游戏机。与后来的换卡式游戏机截然不同，Game & Watch的游戏软件是被写入机体ROM中的，不能随意切换游戏。不玩游戏的时候，它可以作为钟表使用，这也就是其名“Game & Watch”的由来。随后，闹钟功能也被加上去，变得更加实用。

1981

卡带式游戏机 (カセットビジョン)



这是Epoch公司1981年7月30日发售的系列家用电视游戏机，发售当时的价格为13500日元。卡带游戏的出现意味着游戏类别即将迎来飞跃性的扩大，卡带游戏的随意切换也成为其最大的特征。1983年9月它被评为全日本最畅销的游戏机，卡带游戏一共发售了11种，当时的价格均为4980日元。

1983

TV BOY (TVボーイ)

1983年10月由学习研究社(现学研holdings)发售的家用电视游戏机,发售当时的定价为8800日元。手柄被安放在机体上,实现了一体型的操作设计,不过游戏类别只有6种。



PV-1000

1983年10月由卡西欧(CASIO)研发而成的家用电视游戏机,发售时的价格为14800日元。其价格虽与此后任天堂设计出品的Family Computer不相上下,但销量却十分低迷。游戏软件使用ROM光盘,其专用的游戏软件在当年轻发售了15个。



Family Computer

其外观的主要配色是红与白,俗称红白机(简称FC或FAMICOM)。FC是1983年7月15日由任天堂公司发售,这也是任天堂公司发行的第一代家用电视游戏机。发售当时的售价为14800日元。FC可搭载8位CPU,玩家通过更换游戏卡带来体验不同类型游戏带来的乐趣。FC的诞生具有里程碑式的意义,也堪称任天堂历史上永恒的经典。



SG-1000

1983年7月15日由SEGA Enterprises发售的家用电视游戏机,也是世嘉在历史上开发的第一个家庭用游戏机,当时的售卖价格为15000日元。这款机器是从SEGA的SC-3000中摘掉了键盘后制作而成的游戏专用机。作为游戏专用机器,SG-1000的SG便是“SEGA GAME”的简称。

1985

Sega Mark III (セガ・マークIII)



1985年10月20日,SEGA Enterprises(现世嘉游戏株式会社,SEGA Games Co., Ltd.)推出的家用电视游戏机,发售当时的价格是15000日元。它与SG-1000可以说完全相同,只是在(日本)国外发售时重新进行了外观设计,后以“SEGA Master System”的品名进行销售。



Game Pocket Computer

(ゲームポケコン/ゲームポケットコンピュータ)

这是Epoch公司于1985年推出的掌上游戏机,发售当时的定价为12000日元。这是第一个采用内部装卡形式的掌上游戏机,与在此之前发售的电子游戏有着根本性的区别。液晶画面与机体性能与其他机型相较有很大提升,电池也可以随时替换,进一步完善了游戏机的便携性。

1986

Twin Famicom (ツインファミコン)



1986年夏普(SHARP)公司推出的FC兼容设备,发售当时的价格是32000日元。它兼具了任天堂发售的FC主机和软盘系统的功能,可支持运行的游戏软件种类有了一定的提升。

1987

PC Engine (PCエンジン)



1987年10月30日,由日本电气股份有限公司(NEC Corporation)发售的家用电视游戏机。当时厂商建议的零售价格为24800日元。这是一款以“改变游戏机的格局”为目标诞生的家用游戏机。

1988

Mega Drive (メガドライブ)



Mega Drive 简称MD，是SEGA Enterprises于1988年10月29日在日本发售的16位家用电视游戏机，也是Sega Mark III的后续机型。厂商建议零售价格为21000日元。在美国以GENESIS（ジェネシス）的名称于1989年发售；在欧洲，以日文原名Mega Drive的名称于1990年发售。

1990

Game Gear (ゲームギア)

SEGA Enterprises于1990年10月6日发售的掌上游戏机，发售时价格为19800日元。以与1989年发售的大受欢迎的任天堂的Game Boy对抗的形式发售。虽然采用了彩色液晶显示器，但电力消耗量很大，机身较重。

1989

Game Boy (ゲームボーイ)



自1989年4月21日任天堂宣布发售以来，掌上游戏机Game Boy到2000年为止累计销量突破1亿台。作为Game & Watch的后续产品，直到2005年为止，它都是世界上销量最多的掌上游戏机。日本国内发售时的零售价格为12500日元。



PC Engine GT (PCエンジンGT)

1990年12月1日由NEC发售的掌上游戏机，同样属于PC Engine的一种，也是世界上第一台与固定型游戏机兼容的掌上游戏机。当时厂商建议的零售价格为44800日元。



Super Famicom (スーパーファミコン)

1990年11月21日由任天堂发售的家用电视游戏机，也是FC的新一代机型。当时的厂商建议零售价为25000日元。机体发售的同时，《超级马里奥世界》和F-ZERO也同步发售。



PC Engine Shuttle

1989年11月22日，由NEC推出的家用电视游戏机。它是PC Engine的一种，也是面向低龄群体发售的廉价版后续机。当时厂商建议零售价格为18800日元。以宇宙飞船为原型的流线型设计是其最大的特点。

1991

Neo Geo (ネオジオ)



1991年7月1日由SNK推出的家用电视游戏机，当时的厂商建议零售价格为48800日元。虽然此款机器是以家庭娱乐为目的进行开发的，但日后也被用于工作场合。



PC Engine CoreGrafx

PC Engine Shuttle的新一代机型，体积的缩小是这款机型相较于PC Engine和PC Engine Shuttle的最大革新。当时厂商建议零售价格为24800日元。



PC Engine Duo (PCエンジンDuo)

1991年9月21日由NEC推出的家用电视游戏机，当时厂商建议的零售价格为59800日元。



Mega CD
(メガCD)

由SEGA Enterprises推出Mega Drive的周边游戏机，也是日本国内第二个CD-ROM游戏机。1991年12月12日在日本全面发售，当时的发售价格为49800日元。



Laser Active
(レーザーアクティブ)

1993年8月20日由Pioneer公司发售的家用电视游戏机，是一款多功能、使用激光软盘的机器。除了玩游戏之外，还可以播放CD、VCD等光盘文件。机体前的专用度盘器还可以读取PC Engine和MD的游戏。



3DO

3DO公司与松下电器产业合作（现松下）于1993年和1994年分别在北美和日本发售的家用电视游戏机。3DO公司自己不生产硬件，硬件全部来自电子制造商。在进行硬件和软件贩卖的时候，3DO公司负责征收版权所有费。因此，很多公司都会出售3DO公司的机器。

1994

PC-FX



这是1994年12月23日上市的家用电视游戏机。日本电气股份有限公司与哈德森（Hudson Soft Company, Limited）公司共同开发的PC Engine的新一代机型。当时厂商建议的零售价格为49800日元。



Playdia
(プレイディア)

由万代公司发售的家用电视游戏机。万代表示，它不仅是一款游戏机，还是一款“CD-ROM播放器”。发售当时的定价为24800日元。



Sega Saturn
(セガサターン)

SEGA Enterprises于1994年11月22日发售的家用电视游戏机。发售当时的价格是44800日元。Sega Saturn（世嘉土星）的名字是根据世嘉推出的第六台机器“Console Game”以及太阳系第六大行星的土星而被命名的。



PlayStation

简称PS，是1994年12月3日由索尼公司旗下的索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment，简称SCE）发售的CD-ROM式家用电视游戏机。PS是一款跨时代的游戏机，它揭开了电子游戏走向3D时代的序幕，手柄和机体的经典设计也被保留至今。

1995

Virtual Boy
(バーチャルボーイ)



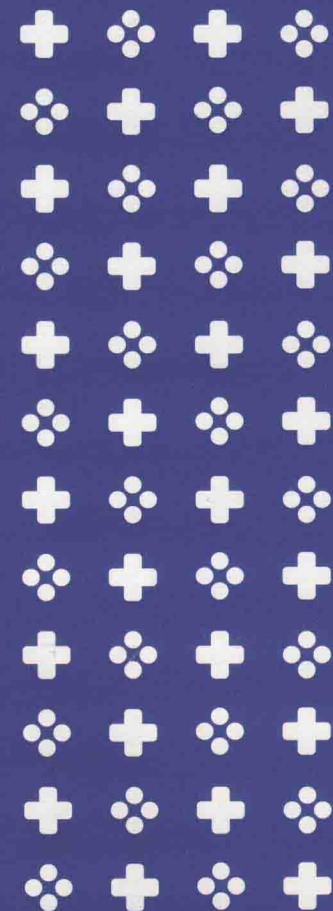
任天堂于1995年7月21日发售的3D游戏机，发售当时厂商建议的零售价格为15000日元。这款机器采用视差概念，在左右的画面上显示不同的影像，实现了画面的立体化。

1996

Pippin @
(ピピン アットマーク)



万代与苹果电脑公司（Apple Computer）联合开发的可兼容Mac操作系统的多媒体机，于1996年3月28日在日本全面发售。可惜这款机器销量不佳，1997年3月出现了65亿日元的赤字，1997年5月12日宣布停止生产。



日本ゲーム機の年代記



任天堂 64

任天堂在 1996 年 6 月 23 日发售的家用电视游戏机。这是超级红白机（Super Famicom）的新一代机型，日本国内发售当初的价格为 25 000 日元。任天堂公司首次推出了完全对应 3D 的游戏，也是日本国内的第一个 64 位机。带有 3D 遥感的手柄揭示了新式游戏诞生的可能。



Game Boy Pocket

任天堂于 1996 年 7 月 21 日发售的掌上游戏机，发售当初的定价为 6 800 日元。它与 Game Boy 是同款机器，但外观更加小巧，便于携带。液晶显示功能的改善和背景色变更使得画面的可视性得到了进一步提高。

1998

Game Boy Light

Game Boy Light 是 1998 年 4 月 14 日任天堂发售的掌上游戏机，也是面向日本国内由任天堂推出的最后一个黑白掌上游戏机。发售当时厂商建议零售价为 6 800 日元。它的大小与 Game Boy Light 完全一样，只是在屏幕上配备了背照灯，玩家在照明不足的情况下依然可以随意使用。



Game Boy Color

这是任天堂在 1998 年 10 月 21 日发售的掌上游戏机，发售当初的定价为 6 800 日元。作为 Game Boy 的升级版机器，Game Boy Color 有自己的专属游戏软件，也能运行 Game Boy 的游戏。对于画面仅能显示 4 色调的单色掌上游戏机 Game Boy，Game Boy Color 最大可以显示 32 768 色板中的 56 色。不过，此款机器只能显示出 Game Boy 和 Game Boy Color 两者均对应的游戏软件的 56 种颜色，Game Boy 的专属游戏放在 Game Boy Color 上只能显示出 4—10 种颜色。



Neo Geo Pocket

(ネオジオポケット)

这是 SNK 于 1998 年 10 月 28 日发售的掌上游戏机。作为对战格斗游戏的发起者，SNK 对应此款机器发布的游戏类型也以对战格斗为主。机械遥感代替了普通游戏机的十字键，减轻了玩家拇指的负担。



Dreamcast

(ドリームキャスト)

SEGA Enterprises 于 1998 年 11 月 27 日上市的家用电视游戏机。作为游戏机，Dreamcast 首次尝试采用了调制解调器（通过一般的电话线路连接互联网和进行传真的发送、接收等数据通信的设备），是一款买到手就能立即上网的高性能机器。

1999

WonderSwan

(ワンダースワン)



万代在 1999 年 3 月 4 日发售的掌上游戏机，由开发 Game Boy 的横井军平发明，官方定价为 4 800 日元。



Neo Geo Pocket Color

(ネオジオポケットカラー)

SNK 于 1999 年 3 月 19 日发售的掌上游戏机，是 Neo Geo Pocket 的升级版（黑白色的 Neo Geo Pocket 升级为彩色画面的产物）。由于 2001 年发售方 SNK 公司倒闭，所以这款掌上游戏机也成为该公司最后的游戏机。

2000

PlayStation 2



简称 PS2，是 2000 年 3 月 4 日由索尼电脑娱乐推出的家用电视游戏机，官方定价为 39 800 日元。作为 PS 的新一代机型，PS2 创下了发售开始仅 3 天就卖出 98 万台的销量记录。直到 2011 年 2 月，PS2 的全球总销量达到 1.5 亿台。



PS one

PS One 是索尼电脑娱乐（SCE）于 2000 年 7 月 7 日发售的小型版家用电视游戏机。官方定价为 15 000 日元。液晶显示器不包括在内，需要买家单独购买。



WonderSwan Color

(ワンダースワンカラー)

这是在 2000 年 12 月 9 日以 6 800 日元的价格发售的掌上游戏机，是万代曾推出的 WonderSwan 的升级版。黑白到彩色的进化是其最大的特点。

2001



Game Boy Advance

任天堂于 2001 年 3 月 21 日发售的掌上游戏机。这是从 1989 年开始发售的 Game Boy 系列历经了 12 年的沉淀而诞生的全新掌上游戏机，简称 GBA。专用游戏软件和 Game Boy 系列的其他游戏软件都可以运行。彩色 TFT 液晶屏幕是其最大的特点。

任天堂 GameCube

2001 年 9 月 14 日由任天堂发售的家用电视游戏机，官方定价为 25 000 日元。任天堂游戏《路易鬼屋》(ルイージマンション)和世嘉游戏《超级猴子球》(スーパーモンキーボール)也进行了同步发售。

2002

SwanCrystal

(スワンクリスタル)



万代推出的掌上游戏机，于 2002 年 7 月 12 日发售，官方定价为 7 800 日元。SwanCrystal 是万代此前推出的 WonderSwan 和 WonderSwan Color 的升级版，也是 WonderSwan 系列的最后一代机型。

2003

Game Boy Advanced SP

(ゲームボーイアドバンス SP)



Game Boy 简称 GBA SP，是任天堂于 2003 年 2 月 14 日发售的掌上游戏机，官方定价为 12 500 日元。GBA SP 是 GBA 的升级版本，兼具了 Game Boy 系列的全部功能，兼容 Game Boy 系列的全部游戏。折叠式的机身和带有发光装置(前光)的 32 000 色反射式 TFT 液晶显示屏是其最大的特点。发光装置解决了 GBA 在黑暗中无法看清屏幕的问题，电池也换成了充电锂电池，便携性大大提升。



PSX

索尼于 2003 年 12 月 13 日发售的家用电视游戏机，保留了 PS2 的全部功能，还增加了 DVD 录像功能。250GB 内存的机体，官方定价为 98 000 日元。

2004

任天堂 DS



简称 NDS，是任天堂于 2004 年 12 月 2 日发售的掌上游戏机，官方定价为 15 000 日元。折叠式的机身搭配上下双屏幕是其最大的特色。玩家需要通过麦克风的声输入和触摸屏幕等操作进入用户界面从而进行游戏软件的使用。



PlayStation Portable

(プレイステーションポータブル)

简称 PSP，官方定价为 20 790 日元，是索尼电脑娱乐意在推出“PS 便携版”而发售的掌上游戏机，其名 Portable(可携带的)也由此而来。PSP 是为纪念 PS 发售 10 周年而诞生的，具有游戏、音乐、图片浏览、读书、上网等多项娱乐功能，是一款多功能的掌上游戏机，其专属平台的游戏软件数量也十分庞大。

2005

Game Boy Micro

(ゲームボーイマイクロ)



《超级马里奥兄弟》发售 20 周年纪念日时，由任天堂于 2005 年 9 月 13 日推出的掌上游戏机。这款机器可以理解 GBA 的缩小版。二者功能完全相同，游戏软件也全部兼容。

2006

任天堂 DS Lite



任天堂于 2006 年 3 月 2 日发售的掌上游戏机，简称 NDSL，是 NDS 的“接班人”，官方定价为 16 800 日元。NDSL 保留了 NDS 的基本性能，小巧的设计提高了其便捷性，外观设计也焕然一新。



PlayStation3

简称 PS3，是索尼电脑娱乐于 2006 年 11 月 11 日发售的家用电视游戏机。这是此前同样由该公司发售的游戏机 PlayStation2 的后续机型。同时发售的游戏软件有《山季赛车 7》、《抵抗：灭绝人类》(RESISTANCE~人類没落の日~) 等历代索尼平台的独创游戏。PS3 的官方定价为 62 790 日元，相较于其他机型而言价格十分高昂。



Wii

Wii 是由任天堂于 2006 年 12 月 2 日发售的家用电视游戏机，官方定价为 25 000 日元。Wii 是任天堂的第五代的固定型家用电视游戏机，无线手柄 (Wii リモコン) 完善了操作体验。Wii 独占的网络服务功能是其最大的特征。

2008

任天堂 DSi

(ニンテンドーDSi)

简称 NDSi，是任天堂于 2008 年 11 月 1 日发售的掌上游戏机，官方定价为 18 900 日元。NDSi 是 NDS 的系列机型，是 NDSL 的进化机。除了 30 万像素摄像头的安置和画面尺寸的提升之外，体积也更加轻薄。

2009

任天堂 DSi LL

(ニンテンドーDSi LL)

简称 NDSi LL，是任天堂于 2009 年 10 月 29 日发售的掌上游戏机，官方定价为 20 000 日元。NDSi LL 的最大特点在于其屏幕尺寸扩大至 NDS 和 NDSL 的 2 倍，约为 4.2 英寸。



PlayStation Portable go

(プレイステーション・ポータブル go)

索尼电脑娱乐于 2011 年 12 月 17 日发售的掌上游戏机。与 PSP 相比，实现了轻量化与小型化转变，重量和体积约为原来的二分之一。其最大的特点在于废除了一直以来作为主要媒体传输媒介的 UMD 插槽，并将软件的供应实行了完全的下载制。

2011

任天堂 3DS

(ニンテンドー3DS)



简称 3DS，是任天堂于 2011 年 2 月 26 日开始发售的掌上游戏机，也是 NDS 的完全升级版。3DS 自发售起，在全世界各国都十分畅销。它保留了 NDS 上下双屏的特征，上屏加入了 3D 特效功能。任天堂采用了视差障壁技术，让玩家无须戴 3D 眼镜便可感受到裸眼 3D 图像，是 NDS 掌机系列的一大突破。官方定价为 25 000 日元。



© 2015 Capcom. All rights reserved.



《怪物猎人：世界》(モンスターハンター：ワールド, *Monster Hunter: World*)，截至 2018 年 5 月，该作的全球累计出货量(含下载版)达到了 790 万份，为全系列作品中的最高纪录。©CAPCOM





灭尽龙(ネルギガンテ)是仅在《怪物猎人：世界》中登场的虚构怪物，因其以猎食古龙为生，被称为“古龙克星”。©CAPCOM