

游戏批评

三地四人谈

冲突与融合

电子游戏与电脑游戏

次世代丛书



水正风情记—《樱大战》之美
射击游戏的未来之路
三栖人：GTO 史上最麻辣的教师
光荣公司的SLG世界
恶魔城—吸血鬼的噩梦
期待游戏业返璞归真
一个女孩眼中的暴力游戏

游戏批评(第三辑)

电子游戏软件杂志社编

责编:海鹰

出版发行:内蒙古文化出版社

(海拉尔市河东新春路)

印刷:北京新特印刷厂

装帧设计:文心

开本:850×1168毫米 大1/32

印张:4.5 字数:120千字

2000年9月第1版

ISBN 7-80506-867-4/G·177 定价:6.50元

编者的话 3

专集篇

PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合 4
太正风情记(上) 59
厂商介绍:KOEI 的光荣 54
射击游戏未来之路 99
三栖人:GTO 史上最麻辣的教师 127

新闻备忘录

月间大事记 44
新闻分析:上海,中国电玩业的硅谷? 47

游戏文学

北欧战神传(续二) 111

游戏评论

论 TECMO 的堕落(DC) 79
复古主义不可多要——评《黄金之门》(DC) 76
《超时空要塞 7》(GBC) 77
小议《CAPCOM VS. SNK》(DC) 78
名利双收的《合金装备》(PS) 81
格斗美学——怀念《武士之刃》(PS) 82
疯狂 TAXI, 如此 CRAZY!(DC) 83
情节一定是最重要的——《索尼克冒险》(DC) 85
新世纪再嬉戏 86
另类游戏:《流行设计师》(PS) 88
论《真·三国无双》的失败与成功(PS2) 90

连载篇

前导游戏拓荒路(续二).....	49
报刊文摘	91
游戏经典:把吸血的噩梦结束——恶魔城	108
网络文摘	122
欲言堂	136

资料篇

东京电玩展的历史与现状	134
招聘与征稿	142
编辑方针	143
第1辑、第2辑要目	144

编者的话	3
------------	---

专集篇

PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合	4
太正风情记(上)	59
厂商介绍:KOEI 的光荣	54
射击游戏未来之路	99
三栖人:GTO 史上最麻辣的教师	127

新闻备忘录

月间大事记	44
新闻分析:上海,中国电玩业的硅谷?	47

游戏文学

北欧战神传(续二)	111
-----------------	-----

游戏评论

论 TECMO 的堕落(DC)	79
复古主义不可多要——评《黄金之门》(DC)	76
《超时空要塞 7》(GBC)	77
小议《CAPCOM VS. SNK》(DC)	78
名利双收的《合金装备》(PS)	81
格斗美学——怀念《武士之刃》(PS)	82
疯狂 TAXI, 如此 CRAZY!(DC)	83
情节一定是最重要的——《索尼克冒险》(DC) ..	85
新世纪再嬉戏	86
另类游戏:《流行设计师》(PS)	88
论《真·三国无双》的失败与成功(PS2)	90

连载篇

前导游戏拓荒路(续二).....	49
报刊文摘.....	91
游戏经典:把吸血的噩梦结束——恶魔城.....	108
网络文摘.....	122
欲言堂.....	136

资料篇

东京电玩展的历史与现状.....	134
招聘与征稿.....	142
编辑方针.....	143
第1辑、第2辑要目.....	144

游戏批评(第三辑)

电子游戏软件杂志社编

责编:海鹰

出版发行:内蒙古文化出版社

(海拉尔市河东新春路)

印刷:北京新特印刷厂

装帧设计:文心

开本:850×1168毫米 大1/32

印张:4.5 字数:120千字

2000年9月第1版

ISBN 7-80506-867-4/G·177 定价:6.50元

活着，真好！

转眼《游戏批评》已经出版第三辑了。虽然还在创业的地平线上拼斗，但依稀已看到生存的曙光。《游戏批评》的销量不但没有逐期减少，反而行情看涨，远远超过了我们当初的期望。内心不由自主地涌出无量的欢喜赞颂：活着，真好！这活着当然不是指自己，而是自己努力的果实——《游戏批评》。“活着，真好！”忘记了是哪位哲人的话，或许根本就是人类内心欢喜时的自然表露。记得软件业的名人求伯君决心投身游戏业时讲过一句名言：“看看能赔多少！”这六个字已经把功利看的很淡了，只是想做自己喜欢的事情而已。《游戏批评》何尝不是如此。看着长得并不乖巧的孩子还有那么多人抱，真有点喜出望外。

日前台湾一家游戏杂志社长来大陆访问，看到两期《游戏批评》后，与杂志商询该书可否在台湾媒体转载。并发了两点感想：第一是《批评》做得工夫扎实，有血有肉。第二是大陆玩家真好，文化水准确实高。这类杂志在台湾是无法生存的。我对他说：大陆玩家无论是PC GAME 还是TV GAME，除了玩游戏以外，都很想了解与游戏相关的事情，很想提高自己的游戏品味。这就是《游戏批评》能够创办，生存的根本原因。

在《游戏批评》第一辑上，我们说过：这“游戏”二字不仅指TV GAME，也包括PC GAME。第三辑已经把脚插进PC GAME。本辑重点讨论PC GAME 与TV GAME 的关系，两者的冲突与融合。在网上，已经看到不少这类的讨论。请读者看看专家的意见是否公允和客观，并希望就此问题来信来稿。

国内游戏业经过五、六年的风雨磨练，并没有长足的进步。本应利润丰厚的游戏业成了“资本陷阱”，一个个雄心勃勃的游戏公司相继成了“烈士”，确实令人有“出师未捷身先死，常使英雄泪满襟”的感叹。相反，一些海外独资、合资公司反而野心勃勃地进占中国市场。最新的例子是日本科乐美(KONAMI)在上海投资200万美元成立科乐美软件(上海)有限公司，研发次世代软件。韩国，中国台湾的游戏业都有引人注目的进步。两相对照，问题出在哪里？中国游戏业的病灶在哪里？第4辑我们将就国内游戏业的现状和国内游戏公司的诸多问题采访相关人士。这一题材更贴近国内玩家的神经和目光，敬请期待。



沖
天

与

融
合

PC-GAME

与

TV-GAME

主持人：阳火 嘉宾：叶展、叶伟、汪寅、乌龙



电脑游戏与电视游戏

主持人(以下简称“主”):本期讨论的问题有一点特别,或者说有一点敏感吧。原来的大标题是“PC GAME 与 TV GAME:谁是王者!”想想有点太过扎眼,也会引起一些人的不愉快,无论是“王者”。后来改为现在的题目。“PC GAME 与 TV GAME,冲突与融合”,感觉上缓和得多,也有讨论的气氛。

比较主机优劣,可能有主机以来就会如此吧。有人说这是人类的劣根性,喜好虚荣自大狂。问题可能不那么简单。一般人总会认为自己喜欢的东西就是最好的,比如京剧就有捧“名角”。张国荣和谭咏麟的歌迷甚至发生“肢体冲突”,使张国荣不得不黯然宣布“引退歌坛”。《电软》创刊初期,挑起过一次世嘉 MD 与任天堂 SFC 的机种大战。记得那次的导火线是叶伟君的一篇文章吧。大概是站在世嘉的立场上,有一点反潮流的味道。之后陆续发表了一些辩驳文章。当然是谁也不可能说服谁。结果鹬蚌相争,渔翁得利,《电软》销量大长(笑)。不过通过那一次的辩论,普及了

了队(笑)。后来看到形势不好,立场又不坚定,赶紧又重新排队。虽然排在老末,不过比跟失败者一块当烈士好(笑)。这一次乱站队,乱捧斗,从哪种角度看都得不偿失,关键是意思不大。

这次讨论 PC GAME 与 TV GAME 是发想于《电软》第 11 期的一篇读者来稿。他列了五点、六点,证明 PC GAME 必死。这是《电软》一贯的伎俩,有戏没戏三板斧,让它的读者爽得要死(笑)。



今天约来四位嘉宾,叶伟是论辩的高手,叶展是计算机的专家,乌龙和软件动物都应该算 PC 玩家吧?虽然软件动物一再声称他是两栖动物(PC GAME 与 TV GAME 都玩),但他一直靠 PC GAME 混饭,(TV GAME 他好象没挣过一分钱)应该算 PC GAME 玩家无疑。这样说起来,在四位嘉宾中,PC GAME 的玩家应该在人数上占上风。不过有两点我想应该是相同的:一、都玩过 TV GAME,都是从红白机走过来的。后来才有所分化。二、都是业界的专家,对两种游戏形式都有较深的了解和体会。

下面我们就进入这次讨论的主题。

→ 电视游戏玩得人多了?



游戏机知识,让不少读者眼界大开。知道了什么解析度、PCM 音轨、马赛克等,效果还是不错的。97、98 年 DC 与 PS 胜负未分,《电软》小编出于感情上及个人爱好上的原因,捧 SS 贬 PS,结果站错

主:首先想请诸位谈一谈电脑和电子游戏机有什么特点和区别?本质的不同又是什么?

乌龙(以下简称“龙”):这个问题蛮大的,也很难分开说,我就随便谈谈吧。在乌龙眼中,电脑和电子游戏机根本就不在一个档次上,两者差的实在太远了。电脑可以用来赚铁(乌龙工作离不开PC)、泡MM(足不出户就能搞定终生大事,网络真是神奇)、写文章(TGFC是我的第二职业)、玩游戏及其它……

游戏机能干什么?除了游戏乌龙实在想不出她还能有什么作用,如果说现在的游戏机也可以上网,那也是以服务游戏为主,作用有限得很。电脑每家公司都有,可似乎除了游戏公司、游戏杂志、街机房和商店之外,就没有什么地方工作会用到游戏机这个东东,你搬一台游戏机到公司试试,不被立马炒了才怪。说穿了,游戏机只不过是一样娱乐的工具而已,哪里能和万能的PC相提并论呢。不过话说回来,万事通不等于万事精,要光在游戏这个范围之内,游戏机就领先很多了。别的不谈,光是启动一个游戏,PC就不知道比游戏机复杂了多少倍。安装是必不可少的,一切顺利也就罢了,要是来个什么硬件不匹配,小问题就DOWN个新的驱动程序,大起来的配置不够。嘿,对不起您哪,想玩,去升级吧!游戏机多简单,只要硬件没毛病,保证能玩起来。且操作方便,老少皆宜。印象最深的例子就是DDR,PS只要毯子往手柄接口上一插,碟子入机,POWER ON,一切OK。电脑就太可怕了,要装个什么手柄模拟程

Ubi Soft

育碧软件 荣誉出品



序,装完要设置,可能还要改并口的配置,而且装得多了,碰到的问题各种各样。有时真觉得什么都对了,可就是没法玩。这时只能祭出最后一招:系统重装!感觉装DDR就像上了堂课一样,有够累的。乌龙还算是会摆弄电脑的,碰上个什么PC盲,搞到死都不见得能跳起来。乌龙的那些大表姐小表妹、七大姑八大姨的,个个都要帮忙。弄的实在烦了,将“电脑商情报”上的详细安装步骤复印了N张,人手一份,自己装去吧。

其实在不同人的眼中,游戏机都是用来玩游戏的,认识空前统一。电脑可就复杂了,对于某些从不接触她的人来说,PC是个很神秘、很高贵的东东。在孩子看来她只是一个游戏机,大多数MM可能认为电脑是交友和健身的好帮手,而在乌龙手里最主要的就是一个

电脑游戏与电视游戏

吃饭工具了。电脑具有极强的可塑性，可以不断的开发出许多新功能。虽说当今的游戏机也有扩展的趋势，但终究赶不上 PC 的无限张力。谈到两者的本质问题。其实一句话，游戏机只是众多的家用电器之一而已(可有可无)，电脑则是继石器、蒸汽之后又一个有着划时代意义的工具。正是有了她，科技文明才得以如此高速的发展。人类世界可以不要游戏机，但绝对不可以没有电脑，相信这个简单的问题大家都能理解(可如果真那样，乌龙就要写遗书了)。

叶伟(以下简称“伟”):从广义上来讲，所有的电子游戏机都是电脑，然而并非所有的电脑都是电子游戏机。基本上，电脑是一种比较笼统的概念，而游戏机则相对比较专业。用一个比较形象的比喻来做例子，大概就是“肉”和“猪肉”之间的差别(笑)。

相信很多人都已经指出，电子游戏机就是强化了游戏能力的个人电脑。这个概念相当正确，所以关于特点或者区别什么的就不需要我再来做八股了。我只是想对其中所谓的“本质”不同点再做一点说明。

关于这个本质的不同，我觉得可以用一句中国的俗语来加以概括：高射炮打蚊子。蚊子是要被消灭的，那么消灭蚊子能不能用高射炮？从原理上来讲，当然可以。不过高射炮本身并不是设计来打蚊子的，就算它可以被拿来派这个用处，也不能单为了打蚊子而存在着。

消灭蚊子还是蚊香更实用些(绝不是替 DC 做广告，笑)。

现在的电脑就是这个高射炮，而游戏机就是蚊香。游戏是个人电脑的一个部分，但不是全部——甚至不是最重要的部分。电脑是一种专业的办公用品，游戏只是一种业余的补充。相反的，电子游戏机是专业的游戏用品，不过却连业余的办公用品也算不上(笑)。

汪寅(以下简称“寅”):现在电脑游戏和电子游戏已经发展了近 20 年，从硬件形式到软件特点都有各自的专长也有相互的借鉴，所以现在要完整详细的说出两者的特点和区别我觉得比较难。

先看硬件方面，电脑原本是占有优势的，无论是显示方面，还是音频设备，还是控制器，以及容量巨大的存储介质。这种优势我认为在整个 90 年代都很明显。不过这个优势在以 DC 为代表的新次世代机种面世后变得不是那么有优势感，因为这一代的机种



硬件模式已经向电脑靠拢，GPU、OS、各种通用通讯接口、VGA 显示、可以上网等等，甚至还有外接硬盘，游戏机已经越来越电脑化，只是碍于 OS 限制，不能像电脑一样做更多的事。

软件方面的不同，主要还是和地区差异有关。电脑在欧美是非常普及的，无论是大人还是小孩，因此电脑娱乐软

件面向对象很广。而在日本,我们都知道日本原来很少有 IBM PC 兼容机的,都是 PC 98 系列机,这是由当时日本的本国电脑业保护主义造成的。平时用电脑的人,大多是研究人员、上班族一类的,所以日本的电脑游戏都比较“成人”化。其他青少年的电子娱乐,就落到了硬件经过功能高度精减成本降低,软件由老牌玩具厂商专门设计制作内容适合青少年的电子游戏机身上。

因为欧美与亚洲文化差异,软件的风格也有不同。欧美方面喜欢配色昏暗,或者是色差强烈,内容则以由传统的纸上 RPG 演变来的电脑 RPG 和动作游戏为主。日本方面喜欢配色唯美柔

及辅助设计,游戏只是其中发展出来的一个功能,相对复杂,问题多;而电子游戏机则是专门为了玩而设计出来的,目的单纯,功能简单,问题少。

主:在国际市场中,电子游戏和电脑游戏谁占主导?

叶展(以下简称“展”):无论是从产业的规模还是从公司的名气,电子游戏都是主导。这一点无可置疑。

伟:从软件的单品销售情况来看,显然电子游戏销量更高一些。举例来说,PS 上销售超过百万的作品比比皆是,好一点的像 GRAN TOURSIMO、FF8 卖到 700 多万份,差一点的 BIO HAZARD 之类也能卖个 250 万左右。相比之下,电脑游戏的单品销量就没有那么高了。DIABLO 系列卖了差不多 200 万份,已经算得上天量,一般的作品能够卖出 7~80 万份就可以说相当成功。(笑)

不过,电脑游戏的种类非常繁多,产品的层次也比较复杂。我们可以统计出 PS 到目前为止一共发售了差不多 1500 个游戏,但是却无法统计出 PC 游戏到底有多少个——哪怕连一个大概的数字也很难给出。所以如果统计总体销量的话,很难说电子游戏取得了绝对的优势。

玩家的情况也基本类似。从绝对数量上来讲,电子游戏的玩家似乎更多一些(我当初采访美国游戏机协会首席执行官罗伯特时,他也是这样表示的),但是我们要看到,电子游戏主机的顾客定位比较清楚和单一,用户买了游戏机之



和,内容也充满幻想和风趣。我想以上就是电脑游戏和电子游戏大致上的特点与区别。两者的本质不同是,电脑的出现本是为了数据运算、办公自动化以

电脑游戏与电视游戏

后主要就是玩游戏（所谓用户即是玩家），但是电脑则不同，许多电脑用户并非玩家。如果把那些偶尔扫扫雷或者接接龙的个人电脑用户也算做玩家的话，这个数量恐怕也是相当庞大的。

所以，如果从传统意义上来说，电子游戏显然稍占上风；但是广义地讲，双方仍然势均力敌。

寅：很难说。不过从不同地区的用户数量综合来看，应该还是电子游戏吧。因为从很多方面来看，欧美的玩家玩什么的都有，而日本这边玩电脑的好像不是很多，从整个亚洲来看大概电脑游戏和电子游戏不相上下，所以电子游戏还是占主导的，欧美有些统计数字也反映出了这一点。

龙：龙不是业界中人，对这方面的信息了解可能不是很全面，只能谈谈个人感受了。当今游戏市场，最大的两块

就在欧美和日本（像中国这种软件盗版为主、游戏畸形发展的国家就免谈了）。日本就不说了，所有的精英公司几乎都集中在游戏机上，当今业界最有影响力的主机厂商都扎根于此（不算上仍在襁褓中的 XBOX），它们所生产的硬、软件在全世界都占据了主导地位，记忆里有点名气的日本 PC 游戏厂商就只有 TGL（一个做些二流 SRPG 为主的公司）和 ELF（拿手什么大家心里清楚），谁是主流不言而喻。欧美似乎分的没那么清楚，很多公司两者都做，如老大 EA、ALLACAIM 等，有人说了：BLIZZARD 这个“PC 上的 SQUARE”可只做电脑游戏的。看来好像 PC GAME 在这儿占了上风，其实不然，看看游戏销量就知道了，“DIABLO”之类的 PC 大作卖破百万份厂商就很开心了，而游戏机上随便举两个名作全球销量都在五百万以上，更不用说 MARIO、口袋妖怪之类的千万级大作了。在电脑游戏很普及的美国每



年电子游戏和电脑游戏的年销售额都相差甚远，几乎不是一个重量级的选手，现在电子游戏甚至有赶超电影的趋势。而且发达国家游戏业有着很规范的分级制，适合小孩子这一巨大市场的优秀游戏几乎都在游戏机上，可说胜负立见。电脑软件老大微软为什么要推出XBOX，硬是要在自己从未涉足过的电子游戏领域里分一杯羹，也说明了这个市场具有巨大的诱惑力。

在游戏制作的水平上，电子游戏和电脑游戏各有所长，齐头并进，但如果想

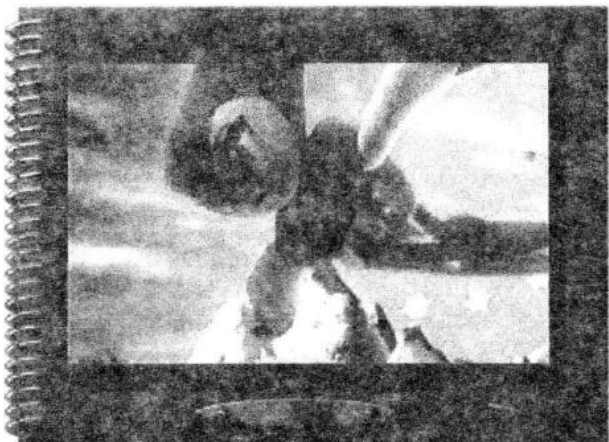
要像任天堂那样让每个孩子都知道你的商标，像SONY那样在WALKMAN之后再创造一个全球性的代名词，劝你还是到电子游戏这个圈子里来混吧(尽管可能死的更快)(笑)。

主：电子游戏和电脑游戏的玩家层面有何区别？

↑根据SONY市场部统计，DC的玩家集中在15~24岁。



伟：基本上，年龄层次是一个很大的区别。我们发现，电脑游戏的玩家主要集中在15岁到30岁左右的青少年人群中，而电子游戏主机的问题就比较复杂一些。



↑电视游戏有许多动作性强的游戏，电脑则较少。

在电子游戏的早期，游戏主机的对象年龄层是不太一样的。比如任天堂的游戏消费层主要集中在8岁至18岁之间，而世嘉的消费层就集中在15岁至30岁。因此可以说在这个阶段，游戏玩家的年龄层次要比电脑游戏低，而且平均受教育程度也低于电脑游戏的玩家。

但是到了次世代主机的时代，随着PS“家电”概念的演化，电子游戏的消费对象有了很大的变化。电子游戏主机成为普通人都是可以接受的商品，对象年龄层次也逐步开始涵盖6岁到60岁这个广泛的年龄带。相信随着PS2和XBOX的进一步普及，现代电子游戏主机的消

电脑游戏与电视游戏

费层将更加广泛。

由于以面向家庭为主攻方向,电子游戏玩家的构成也变得日益复杂。这样,对游戏软件的需求也变得更加多样化和大众化。我们可以看到一个非常有趣的现象,在电脑游戏的早期,各种软件的平均销售量几乎是差不多的,不管是RPG也好,RAC也好,基本上都能达到不错的销售量,但是现在却无法做到了。如今电脑游戏的种类虽然还是不少,但是主力产品非常单一,经常出现一种游戏类型长时间独霸的情况。比如有了C&C,所有的大软件公司都集中做即时战略游戏;有了DOOM,所有的大软件公司又都做第一人称射击游戏。这就是由于玩家对象年龄、教育程度相对比较集中和统一造成的。

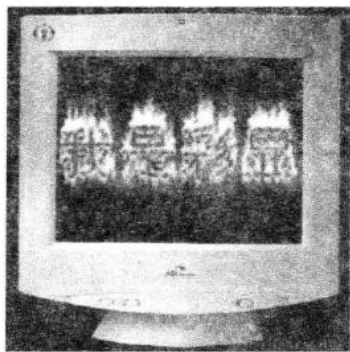
反过来看电子游戏,前面已经说过,现在能够达到白金销量的电子游戏软件相当的多,而且各种类型都有:RPG、SPT、RAC等等(单个市场来看,或许会得出RPG比较好销的错误结论,但那仅仅针对于日本市场,而且主要是受人文因素的影响)。这是因为现在电子游戏的对象层次非常丰富,为了满足不同层次玩家的需要,就必须推出不同种类的游戏来。

玩家层面的这种差异将极大地影响到今后游戏软件的设计与开发。

龙:在国外(尤其是欧美,日本这个游戏机的天堂就不用说了),其实许多玩家是既玩PC游戏又玩电视游戏的,相对来说玩家群差别不是很大;但在国内就不同了。

国内的玩家群在过去有点“泾渭分

明”的样子:虽然大家多数是从FC时代走过来的,但之后一部分玩家买了电脑(或是到电脑厅去玩)。初次面对PC的声光效果,连赞叹都来不及,自然是一头扎入了PC游戏中,从此成为PC游戏的忠实拥护者;另一部分由于某些原因继续玩着电视游戏,买了MD、SFC、SS、PS、DC等,继续做他的TV游戏玩家。



← 电脑游戏的解像度高。

由于PC除了游戏,本身也是个充满魅力的东东:可以看VCD、听音乐、上网,还可以用来“辅助教学”(中国家长愿意给孩子买PC的最重要的理由兼孩子最好的借口之一);另外PC的零件、配置以至编程等也都是令人头疼但也有无穷趣味的事。许多PC玩家就这么逐步由沉迷于玩游戏变成了兼玩PC本身,跟着努力学习报考了计算机系,于是成了“电子游戏是通向电脑世界的捷径”的典型例子。另一方面,TV游戏玩家如果一直沉迷于游戏的话,客观的来说,成绩很可能会下降;国内的教育制度又是以成绩定一切的,于是他们就on考不上理想的大学,无法接受优良的教育,这是无法避免的事实(虽然也有一些例外)。

现今 PC 游戏玩家的综合素质高于 TV 游戏玩家,大学里 PC 游戏玩家占绝对优势,这大概是主要原因之一吧。不过随着最近学校里学业竞争的压力减小,分数的作用逐步淡化,这种差异有逐步缩小的趋势。

寅:我想主要是技术层面。玩电脑游戏向来说对技术要求多一点,比如如何配置显示卡,如何安装等等。电子游戏就不需要,放盘,开机就可以玩了。其他一些杂七杂八的因素影响很多,比如电子游戏中日文比较多容易让人排斥,还有人一直觉得电子游戏不如电脑游戏高级等等。

展:按理说,这种问题需要大量的调查。在社会学方面有成熟的方法去进行这方面的研究,各种方法,如问卷调查,电话采访等。电子游戏的玩家和电

脑游戏的玩家的区别在各方面,如年龄段,性别,教育程度等等,都需要用统计数字来回答。我觉得中国很大的问题是不会用数字,美国人要回答这个问题,首先要找个咨询公司做大规模调查,然后给你一堆数据,最后给你什么饼状图,条状图来说明问题。比如说电脑家中男性占百分之几,电子游戏中男性占百分之几,在这事实基础上再给出结论。而我们在这里只是几个人坐在这里进行猜测基础上的归纳和推理,说得好是进行“哲思”,说得坏是瞎猜。但中国几千年来已经习惯了这种思维方式。有兴趣的读者可以去美国 IDSA(交互数字软件协会)的网站看看他们搞的关于游戏业的年度报告,应该很受启发。地址是 www.idsa.com。IDSA 是做这种业界形势报告的权威机构。但他们把 PC 游戏和电子游戏算在一块儿了,所有的统计数据都是合在一块儿的,我找



← 战略型 STC 一直以来都是 PC 游戏的「强项」。