

第1次 super hand-held war, 1 ST 超级掌机大战

SUPER

INCLUDED:

◎ GameBoy

◎ GameGear

◎ LYNX

◎ PC-engine GT

◎ Supervision watara

hand-held

WAR

WAR

GAME BOY



LYNX



GAME GEAR



PC-engine GT



Supervision watara



目录

专题	3
掌机硬件	11
gamegear	13
pcengineGT	17
gameboy	21
lynx	25
supervision	29



第一次超级掌机大战

序言

掌机的英文名称叫 "hand-held game" 或者叫 "portable videogame", 如果要准确的翻译英文原意应该称为 "手提游戏机", 因为在 hand-held game 诞生之时, 其体积和重量让玩家只能放在固定的平面上进行游戏而无法捧在掌上 (原理上讲只要能搬动的东西都能称之为 "手提")。其后随着电子技术的飞速发展, 微型化和集成化等技术才让我们见识到现在轻巧便携的掌机。



提起什么是掌机, 相信大家都会第一时间想到任天堂的 "砖头" Game Boy, 因为正是它的成功而催生了一个世界级的超级大产业, 并使任天堂在过去这么多年来一直保持着丰厚的企业利润, "Game Boy" 也因此成为了掌机的代名词。其实, 早在 Game Boy 诞



生前, 掌机市场就已经出现, 只不过当时的规模较小而且是由无数大大小小的厂商进行混战, 大家都生产着各种各样不可更换的单一游戏掌机, 这样的混乱局面保持了几乎 20 年, 直到发生了游戏历史上的第一次超级掌机大战……

据现有的资料记载, 暂时能找到的最古老的掌机是由 Cragstan 公司在 1960 年 (你没有看错, 真的是 1960 年, 距今 44 年前) 推出的 "Periscope-Firing Range" (潜艇破敌) 游戏。该掌机是由电镀金属和机械部件构成, 使用电池供



电，通过三角架支撑起笨重的机身。游戏内容是扮演潜艇炮手的玩家进行击沉敌舰的任务。据该掌机的拥有者形容其游戏方式：“当按下开关键后，屏幕的红灯会闪烁而且掌机会发出巨大的响声（响声是由内部的机械部件发出），响声发出后屏幕并没有显示玩家的得分或者是否命中敌舰，有的仅仅是喧闹声和闪光……”。这是多么简单的游戏，如果让现在的玩家有幸接触到这样的游戏会有什么样的体会呢？笔者不敢想像。



就是在这样简单的游戏诞生之后，世界上多个国家的厂商也纷纷推出单一游戏掌机来争夺市场。不过，相对任天堂、世嘉、NEC和雅达利这几大厂商而言，推出拳头产品一统天下才是王道。



GameBoy的诞生要从任天堂的技术三杰之一横井军平说起，横井从七十年代初Game&Watch流行时就一直希望能创造出一种轻松随意的游戏方式，其执念直到一九八八年初才得到了实现。起因是原出身夏普的上村雅之无意间向横井提起了夏普新近开发成功一种性能优越且价格低廉的黑白液晶的事情，加上当时索尼Walkman的风行使得横井一下子受到了启发，他向社长山内溥提出了开发可更换卡带掌机的建议。由于当时任天堂的唯一主力产品FC因为遭到NEC的PC-E的强大冲击和市场饱和等缘故渐走下坡路，当年曾亲自参与开发Game&Watch软件的山内社长也敏感察觉到计划的可行性，为了摆脱产品单一的局面又为迟迟未能定案的



后续主力商品(SFC)赢得时间，任天堂组成了横井军平、上村雅之为首的开发团队。

"GameBoy"的名字据说最初来源于系井重里(日本著名作家、大作RPG《Mother》系列策划，山内溥密友)，极具时代感的名字！八九年四月GB终于隆重上市，得益于任天堂富有趣味性的广告宣传 and 首发软件《马里奥》的号召力主机很快就突破了百万。GB的热销一度成为社会现象！玩家在马路上专注于掌机游戏导致车祸的事例屡有发生，日本有关当局曾有意封杀GB的贩卖，因山内溥挚友议员青岛氏(后曾任东京都知事)等的斡旋才作罢。又因"GameBoy"的名字被有关妇女协会认为性别歧视而强烈要求推出名为"GameGirl"的同类产品，这些足以证明GB的受欢迎程度！



就在GB诞生不久，远在大洋彼岸的美国，雅达利公司也推出了他们自己的掌机，那就是世界上第一台彩色的可以换游戏掌机——Lynx。Lynx其实是雅达利公司收购回来的一个项目，Lynx的原名叫"Handy"，是Epyx公司

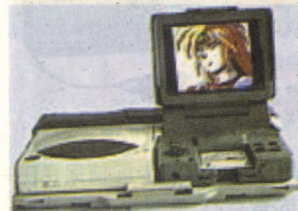
在1987年制作中，当时Handy的开发已经接近成品的阶段，不过后来雅达利收购了Epyx公司的该项目，把Handy正式改名为Lynx。最初推出市场上的是Lynx 1型机，厚重而且丑陋，不过其硬件设计上有不少新意，比如横竖都可以进行游戏，最多支持8人联机，彩色的画面等。软件方面Lynx上也有不少的名街机大作移植版，像忍者龙剑传和双截龙等。不过由于遇上了雅达利事件和支持厂商不足的问题，Lynx的销量一直萎靡不振。有见于此，雅达利在其后推出了Lynx的2型机企图挽回劣势，2型机的机身通过技术的改良缩小了不少尺寸，整体设计也有了很大的进步，不过最重要的电池续航问题和软件不足

问题还是没有办法解决，最后的结果是被GB彻底打败了而且是很惨痛的那种。

回到日本市场，GB的旺盛势头引来了任天堂的老对手世嘉的虎视眈眈。世嘉推出了彩色画面的GameGear，以漂亮的彩色画面，强大的机能和兼容SMS的软件阵容为武器的GG一度在气势上凌驾着只有黑白画面的GB，以一台性能优于GB的掌机来说，GG的定价也是非常合理的。九零年GameGear在北美上市后半销量即突破百万对GB造成不小威胁。当时正值《俄罗斯方块》大流行，世嘉也准备于GG上推出该软件。任天堂获得有关独占许可权后对世嘉展开控告，世嘉被迫

取消计划并销毁大量成品软件。凭借着全球风行的《俄罗斯方块》，GB销量扶摇直上很快超过了千万大关！（《俄罗斯方块》是GB销量最高的软件，全球累计达二千八百万本且不包括复刻版本）难怪世嘉前社长中山隼雄长叹道：“如果世嘉得到了《俄罗斯方块》，失败的就是GB而不是GG”。GG最后的下场是被GB打倒了，即使世嘉后来推出了一些当时人气的作品也于事无补。

另外一方面曾经利用PCE的华丽效果打压FC后来被SFC反打压的NEC也把战线延伸到掌机市场，NEC推出了同样是彩色的掌机Pc engine GT，GT的设计同样是针对了GB的薄弱环节，强大的机能和漂亮的彩色画面让玩家仿佛进入了彩色掌机时代。和世嘉的想法不同，GT是采用直接兼容家用机软件的方法制作，这样做的好处是可以轻松拥有大量现成软件，坏处是屏幕太小看文字不容易。虽然GT有着



种种吸引玩家的条件，不过对于低年龄层的玩家来说，GT的高定价是制约其普及的根本问题，更不用说主机本身的重量了。笔者大胆想像一下，如果当初称霸的是GT，那现在的二十几岁的玩家都会身强力壮了，因为从小就能得到强化的身体锻炼。定位于高端的NEC在其后又推出了Pc engine LT，设计概念来自手提电脑，给Pc engine加个液晶屏就又发售一次了，这个LT的价钱更是达到惊人的99800日元的天文数字。不用说，GT和LT的下场同样是惨败在机

能远远落后的GB手上。

虽然世嘉的GameGear和NEC的PCEGT等掌机性能都比GB优越但最终都败下阵来，究其原因主要有以下几点：

1) 便携性：世嘉GameGear等掌机虽然都采用了彩色液晶，但由于当时技术尚未过关造成了耗电过大不利于携带，而GB可连续工作二十小时以上。

2) 软件支持：不但任天堂自社先后推出了《马里奥》、《撒尔达》等大批名作，Square等第三方也不遗余力的加以支持；《沙加—魔界塔士》成为Square第一款突破百万的软件。

3) 价格：由于任天堂和夏普建立的长期协作关系使得零部件成本大为降低，选择黑白液晶也是明智之举，GB的价格优势给对手造成了极大被动！

掌机的战场除了大家最留意的日本和美国，在亚洲地区也发生了小规模战役，GB的挑战者是香港warata公司推出的掌机SuperVision（俗称“威特霸”），在1992年发售，其设计概念以及游戏都有大量抄袭gb之嫌，同样的



黑白屏，相似的外形和借鉴来的游戏创意。曾经有一段时间销售势头还可以，不过最后依然成为了GB的手下败将，SV也是掌机历史上外形变化最多的掌机，分别推出了3个完全不同的造型，包括了后来抄袭GBL的背光版SV。



掌机大战来到93年左右就已经见了分晓，GB成为了无可置疑的王者。但到了94年掌机的市场就进入了低潮，GB的发售游戏列表变得越来越少，到了96年更只剩下5款游戏出现在发售列表上。然而就在此时奇迹发生了……



一位幼年时着迷于乡间捕捉昆虫的青年田尻智产生了制作一款利用GB进行通信交换的游戏，这个念头当即得到那时尚未离开任天堂的横井军平的支持，横井等人预见到这将是能充分体现便携主机魅力的全新构想，于是这款由Game Freak策划、Creatures

制作、任天堂统括发行的名为《口袋妖怪》的游戏悄然诞生了，值得一提的是天才游戏制作人宫本茂的建议使这一产品内涵倍增！他建议制作内容稍有差异的两个版本来提高趣味性并且促进销量，这一奇特想法使《口袋妖怪》真正得以超乎凡俗卓然不群。

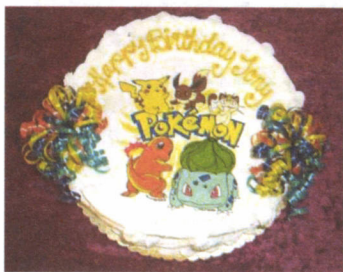


《口袋妖怪》诞生时也是任天堂最苦难的时刻。一九九六年初正值昔日霸主SFC英华褪尽、N64尚未崭露峥嵘的转型期，任天堂手下最有力的第三方厂商Square因“圣龙传说”事件转而倒戈索尼PS，随之而起的连锁反应几乎所有原第三方都加盟PS给任天堂主机的未来蒙上了巨大的阴影。（所谓



“圣龙传说”事件— Square为了推崇CG动画技术一直希望任天堂能发售与索尼共同开发的SFC 搭载CDROM主机“PS”，任天堂洞察了索尼有意借此占领游戏市场的野心后搁置了这一计划，花费大量金钱用于研究并已着手开发CD版FF7的Square对此大为不满。九五年索尼自行开发的PS主机发售，Square公然协助索尼制作了《妖精战士1》并泄露了大量任天堂独有技术，山内溥极为震怒并为了制裁Square采取了非常手段。年末Square投入大量精力财力制作的SRPG《圣龙传说》预定首批出荷九十万本，负责销售的任天堂出乎意料的打破以往阶段行销的惯例一下子把手中所有软件都全数抛给初心会成员，一下子涌出

九十万本《圣龙传说》造成了零售商恐慌性抛售，导致该游戏在市场只卖到980日元的贱价Square亏损三十四亿日元濒临破产边缘！Square并未向任天堂求助以示屈服反而投靠了索尼，事实上我们后来看到的FF7不过是原先SFC CD主机上的强化版而已！）GB的命运



似乎也到了尽头，《口袋妖怪》推出前软件预定发售表上只剩下五款软件。印象最深的是当时FAMI通两女将渡边美纪、依莎贝拉永野打赌GB和GG到底谁先从软件预售表上消失的逸闻，掌机的衰微可见一斑！广大厂商争上三十二位主机的船早以忘却了那个曾为他们创造过

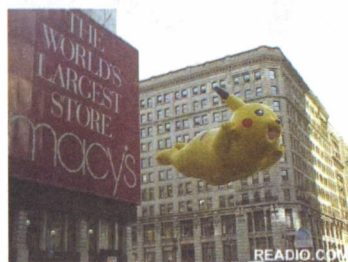
大量利润的小玩意儿。

一九九六年二月二十七日《口袋妖怪》问世了。FAMI通也不过给了二十八分的中上评价，没有一个人预见到这个游戏未来的辉煌，连任天堂第一批也仅生产了三十万本。首周排在销售榜十几位的位置，此后一直徘徊在十位和三十位之间。到了年末清点战场时人们惊奇的发现这一从未汲身过软件期待榜的游戏无声无息地跃居销售前五位，令人大跌眼镜的是这居然还是一款GB游戏！



©John Tucker 1999

《口袋妖怪》给了任天堂极大启示，从N64的不利形势和GB因为《口袋妖怪》而起死回生证明了软件主宰硬件理论的正确性。九七年下半年开始去岁曾风靡全球并间接促进了《口袋妖怪》发展的Bandai《宠物蛋》系列产品人气急剧下滑，为了让《口袋妖怪》长盛不衰任天堂费尽心机！加大广告宣传同时又很许多商家合作开发周边产品，一时间市场上涌现了上千种各类型的《口袋妖怪》商品。任天堂还拍摄动画片在电视台和电影院放映，在电视台放映时曾因为偶然事件发生禁止了一段时间，解禁后人气反而更加提升！



全系列游戏销量突破三千万、整体市场价值近一兆日圆的《口袋妖怪》是由任天堂创造的销售新神话！正是任天堂不断对掌机市场的经营和对游戏的发掘，才能用这简陋的GB称霸掌机市场大十年之久，直到最近索尼推出PSP才有望打破GB系列对市场的垄断。

第一次超级掌机大战时间轴是从1989年到1998年

掌机大战 hand held war 之外形篇

gameboy

GB的配件相当的多，其中最实用的要数摄像头和打印机了，虽然都是黑白效果和像素很低，但在当时数码相机短缺的年代也是不错的玩具了，用摄像头拍照后还可以打印出来



gamegear

世嘉为GG推出了很多的限定版，其中一个限定版还包括了白色的旅行箱，感觉好高档的样子。

gamegear

魔法骑士的限定版GG其红色的外壳吸引了不少MM的目光。



pcengine GT & LT

pce GT的重量很惊人，手臂力量少一点也拿不起，此外，耗电量也相对惊人。如果再接上电视



接收器，重量和耗电量就无敌了。

看到LT的外形才发现，GB Asp不是第一台彩色屏幕带背光的折叠式掌机，LT才是，看看它的外形想不想手提电脑。



lynx

ly最初推出的时候，被玩家评论为超大尺寸，分量十足，大大降低了便携性。后来推出了缩小了很多的2型机，但重量也减轻多少。

无意中找到的珍藏版lynx，白色和浅蓝色的外壳挺漂亮的，可惜没有发售。



supervision

原版的SV是完全依照GB设计的，从它们极其相似的外表就能看出来。

但在美国发售之时，SV换了个模样，变得非常的怪异，确切的说是丑陋。

到了最终版的SV，屏幕有意地放大了，不过分辨率还是原来的标准。

在看到任天堂发售了可以在超任上玩GB卡带的SGB后，SV也推出了TV-LINK，把游戏画面输到电视上。



Game Gear 五佳作品

Game Gear，第一次掌机大战的第二名，由永远第二名的Sega开发（直到退出主机开发），一发售就和GB针锋相对，拥有彩色屏幕的绝对优势，和携带不方便的绝对劣势，其实，GG与GB的斗争状态，从未发售已经白热化，当时，双方都想抢占《俄罗斯方块》这个掌机的杀手级软件的使用版权，双方的代理人在俄罗斯，不断使用心理战和银弹战术，甚至包括动用苏联政府的关系，还有克格勃特工参与（假装成翻译，调查任的代理人），以至于这个传奇性的事件，后来“Discover频道（探索频道）”还专门制作了纪录片，描述此事对游戏史的影响。

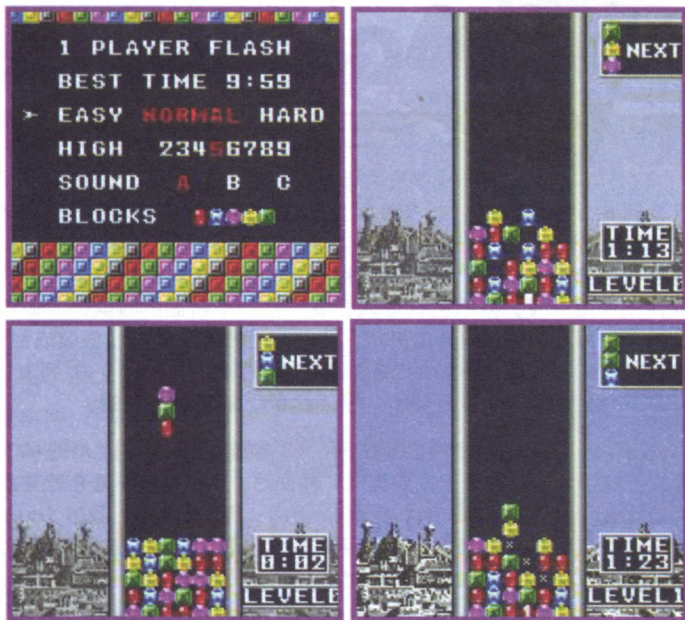
后来，Sega在俄罗斯之战败下阵来，被迫回收销毁刚上市的GG版俄罗斯方块游戏，从而失去软件优势，而此后，Sega一直在软件上与任天堂针锋相对，你出Mario，我出Sonic；你出忍者龟，我出Xmen；不过一直没有能动摇GB地位的杀手级软件出现，以至于差距逐步拉大，而GG体积过大、耗电严重的问题，也在拖后腿，直到GB在RPG、SLG等“文字”游戏上全面开花时，GG只能被动应对，无法拿出足够数量质量的产品应对，只能坐等市场被全部抢走！

而后来，Sega曾经把Game Gear重新包装成Kids Gear，不过体积并没有缩小，属于手机换壳那种换汤不换药的把戏，也因此没有什么影响。

Columns



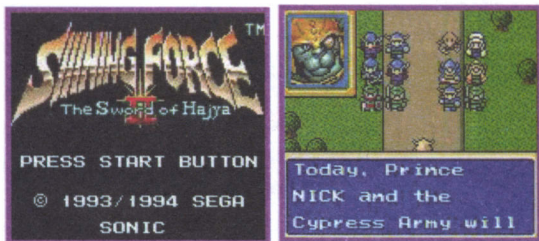
在国内被称为“宝石方块”，是Sega抢夺俄罗斯方块失败后推出的应对之作，当时是方块大流行时代，所以宝石方块也受到追捧，但是与俄罗斯方块这种几乎完美的游戏相比，Columns先天有种与玩家的不和谐（虽然极轻微）；后有人研究，是由于俄罗斯的7种方块，与人脑的可同时接受信息量相匹配，而宝石方块则变化太多，



让人有反应不过来的感觉。

光明力量

GG 唯一的顶级 RPG 作品（也可认为是 SLG），光明系列在 GG 上几个作品均气势庞大，画面动感十足（与 GB 近似静止的 RPG 画面相比），在欧美受到非常高的好评，后来，GG 上的几作光明，更串成连续剧情，在 MDCD 上进行复刻，用以拉动 MDCD 的销量；复刻的光明力量 cd 也的确成为了 MDCD 的扛鼎之作！再次为



Sega 做出了贡献！

Tails Adventures

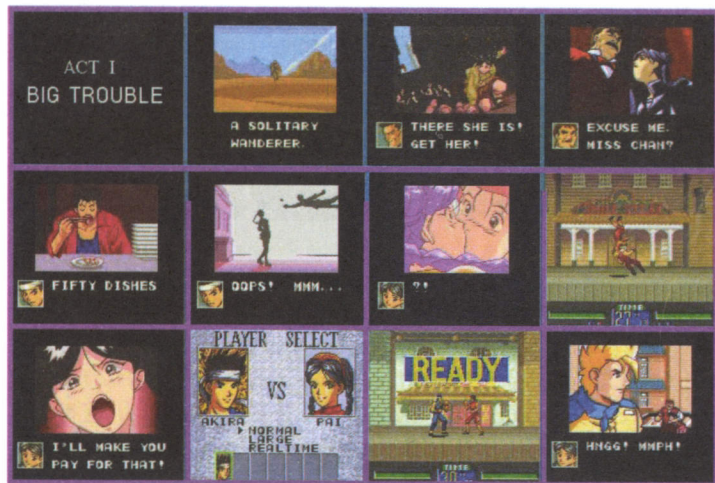
来自《索尼克》的配角，在 GG 上独自冒险。作为摒弃 Sonic 惯有系统的作品，终于让 GG 玩家，能拥有一个在家里（指 MD 主机）上无法玩到，而又有熟悉角色，还有相当游戏性的原创游戏，可惜此作



没能继续发扬光大，Sega 仍然只有 Sonic 此一大系，从此可以看出高低的是，任的 Mario，早已分裂成多个系列，而且全部都能各领一方风骚！

VR战士 动画版

Sega 提携 GG 改良机种 Kids Gears（简称 KG）的作品，由大热作品 VR 战士改编而成，而且动画风格把无法表现 3D 的 GG（KG）的



劣势掩盖起来，游戏上，玩法仍然和3D的VR战士类似，招式也直接移植，在一时间也引起过关注和话题，可惜，没有VR的VR战士，根本不能算是VR战士，而KG也后继乏力，再没有超越此作影响力的作品。

侍魂



第一个在掌上较好的移植SNK格斗游戏，与PCE上街霸相映成趣，属于GG的后期作品，虽然由于容量限制，缩减了登场人物，但是对于8位掌机GG，已经算很好的移植，也不能要求更多了。不过由于此类游戏并不适合随身游戏，所以象征意义多于实际意义；相反的是GB的热斗系列，由于GB机能太弱，不得不改成Q版（而且SNK自己都懒得改，而只是授权给Takara），而动作招式等也大幅度调整，但是也正因如此，变成适合掌上游戏，以至现在还有人怀念，算是“不得已插柳，柳成荫”？

PC-Engine GT 游戏推介



炸弹人94

制作公司：HUDSON



记得还在上学的时候，每当有电脑上机的课都会特别的开心，为什么？当然是可以玩游戏呗！在机房的电脑中最多的就是PCE的模拟器，上面很多的游戏都试过，我唯独对这款炸弹人94情有独钟，因为它是我当时玩过最好玩的炸弹人游戏。记得以前在FC上



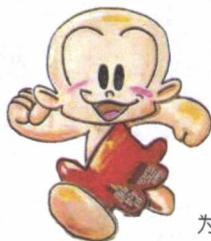
玩的炸弹人因为画面比较简陋，人物的造型又非常平庸，特别是完全没有变化的场景设计，让人玩多几关就有昏昏欲睡的感觉。此作却不同，它有着华丽的画面和出色的系统，不但原有的道具趋向完善，还加入了袋鼠坐骑辅助玩家通关，几只袋鼠都有各自的特殊技能，得到它们的帮助，玩家在游戏中如虎添翼。



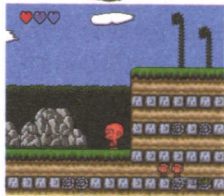
PC 原人

制作公司: HUDSON

相对于任天堂的 Mario, 和 Sega 的索尼克, 在 PCE 平台上, 能称得上代言人物的角色, 就非 PC 原人莫属了, 同样是动作游戏, PC 原人游戏



的整个设计无疑是非常日本化的, 连人物设计都和 80 年代日本动画夸张的人物造型一脉相承, 这个来自原始时代的原人, 有大大头、丰富的面目表情还有滑稽的动作, 令玩游戏非常像看动画。后来随着 PCE 的式微, 和 Hudson 的影响力缩小到被 Konami 收购, 原人也仅仅成为了游戏史上一个过去的名词。



追踪 HQ

由 Taito 开发的, 曾经在街机上大热的另类竞速游戏, 比的不是赛车, 而是警匪追逐, 必须在限定时间内追上并



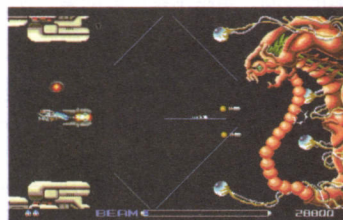
撞毁匪车。由于 Taito 是跨平台开发商, 所以追逐 HQ

在各个机种上都有移植, 其中掌上, 以 PCE-GT 最能还原街机的刺激感, 毕竟是当时机能最强掌机, 各方面都移植得有模有样。逮到罪犯让人感觉很爽啊!



R-Type

Taito 公司精心制作的射击游戏, 此作手感一流, 画面炫目, 由玩家控制的新形态战机穿梭在充满神秘怪物的战场中, 能保命的唯一手段就是把敌人击倒。R-type 游戏一直在射击游戏市场占有一席之地, 在广大玩家中有着极佳的口碑, 这要得益于 R-type 完善的系统以及爽快的操作感, 想要重温 R-type 游戏的开山之作, PCE 上的此作将会是不错的选择。

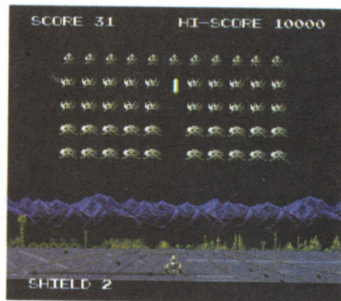
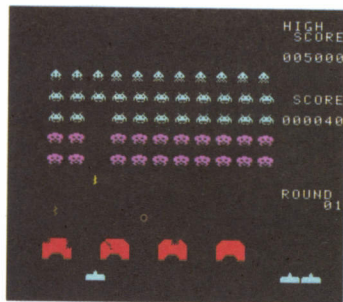


SPACE INVADERS

太空侵略者 - 复活日

SPACE INVADERS 在 PCE 上的复刻作品。只要在开始菜单中选择“本家”, 即可重温那经典得不能再经典的侵略者。而如果你不仅仅满足于此, 那么请选择“分家”, 这样就可进入重新制作的 PCE 版 SPACE INVADERS, 此版本除了画面和色彩亮丽之外, 还可有多种游戏模式可供选择。可谓收藏性和可玩性兼备的作品。





12人街霸

制作公司: CAPCOM

游戏发售当时正是格斗游戏的热潮, CAPCOM 把 12 人街霸分别移植到了 GB、MD、SFC 和 PCE 上面。GB 版的由于机能的限制, 手感不是一般的差, SFC 版的也好不到那里去, 唯独 MD 版和 PCE 版效果接近街机版, 但和 MD 相比 PCE 只是一台 8 位机, 移植度真是非常的高。游戏中的画面和人物比例完全依照街机版制作, 音效方面依赖 PCE 强大的音效处理器忠实再现了街机版的效果。手感方面也依照 PCE 手柄的特点进行了优化, 不必磨破手皮, 轻轻松松就能使出升龙拳和波动拳等必杀技。可以说 PCE 版的 12 人街霸是当时玩家购买 PCE 主机的最大动力之一, 因为可以先在掌上练习好格斗技术再到街机室挑战高手。



Game Boy 经典游戏介绍

SUPER MARIO LAND

超级马里奥大陆

出品公司: 任天堂

发售日期:

1989年04月21日



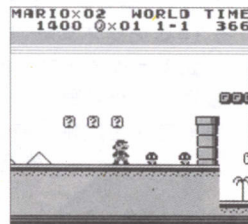
89年4月21日开创掌机时代的 GAME BOY 正式发售, 而随机发售的四款作品中, 最令人期待的就是《超级马里奥大陆》。这是横井军平



营造刻意追求与以往系列作品的差别化, 名为撒拉撒的美丽大陆上共有四个和平相处的王国, 宇宙怪人的出现使得大陆被笼罩上了恐怖的黑云, 为了拯救被劫走的戴西公主并解除宇宙催眠的魔咒, 马里奥兄弟开始了新的冒险旅程。在本作中马里奥上天入海不再



借助变身叶子和青蛙服等土方, 而是驾驶着现代化的潜艇和飞机与敌人周旋。虽然转换了硬件平台, 马里奥的号召力依然遍及四方, 《超级马里奥大陆》在日本本土取得了 415 万份的惊人销量, 在海外更是达到了 1400 万份以上的天文数字, 为 GAMEBOY 以后牢固的江山打下了相当扎实的基础。



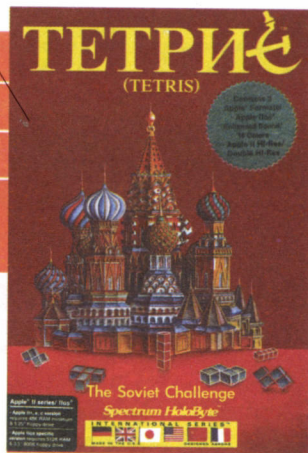
Tetris

俄罗斯方块

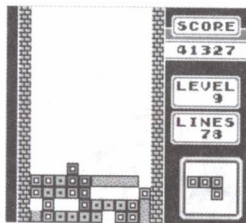
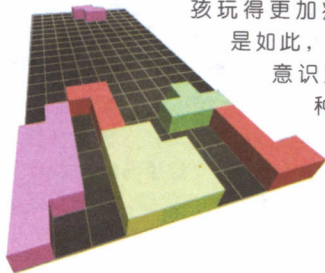
出品公司：任天堂

发售日期：

1989年06月14日



这个游戏对于任天堂来说可谓意义重大。这个由前苏联的科学家阿莱克斯·帕吉托夫，以自我消遣为目的而制作出来的电脑游戏，由于政治和经济等多方面的原因，该游戏曾经被多家公司代理过。经过多轮诉讼的争夺后，该游戏的代理权最终还是被任天堂获得。《俄罗斯方块》独占许可权入手后，任天堂让它与GB已经搭配，最终产生全球风行的现象，《俄罗斯方块GB》至今是历史上销量最高的游戏软件，全球累计达5300万且不包括其它演化版本。难怪世嘉前社长中山隼雄长叹道：“如果世嘉得到了《俄罗斯方块》，失败的就是GB而不是GG”。而在中国大陆，俄罗斯方块也家喻户晓，不少“大人”比小孩玩得更加痴迷。也正是如此，国人第一次意识到游戏是一种老少皆宜的娱乐方式，从某种程度上扭转了国人的“游戏是小孩子的东西”或“游戏是毒害儿童的元凶”等错误观念。



Pokemon

口袋妖怪 红绿

出品公司：任天堂

发售日期：

1997年02月27日



Pokemon 起源于董事长兼游戏创作者田尻智，当时他想要制作一款能够通讯的角色扮演游戏，这个念头当即得到横井军平等人的支持，于是这款由GameFreak策划、Creatures制作、任天堂统括发行的名为《口袋妖怪》的游戏悄然诞生了。而正是天才游戏制作人宫本茂的建议制作内容稍有差异的两个版本来提高趣味性并且促进销量，这一奇特想法使《口袋妖怪》真正得以超乎凡俗卓然不群。从1997年第一个作品发售开始，口袋系列一发不可收拾，不仅游戏款款大卖，连改编的动画也高居收视榜第一位。GB上红绿的复刻版——《口袋妖怪火红叶绿》，在短短4天之内卖出了100多万套。目前在GB、GBC等携带主机上推出的《口袋妖怪》其它版本包括「红版」、「绿版」、「蓝版」、「金版」、「银版」、「水晶版」、「皮卡丘版」等七作，其累积出货量已经达到全世界7500万套的惊人成绩，可见《口袋妖怪》魅力横扫全世界无人能挡。



Super Robot Wars

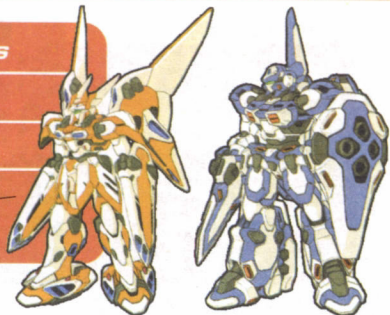
超级机器人大战

出品公司: Banpresto

发售日期:

1989年04月21日

这是极具纪念价值的机战



系列初代作品，游戏中并没有驾驶员的概念，但已经有升级机体、说得、必杀技等日后一直被继承的基本系统。跟后期的原创故事不同，本作的制作理念是忠实再现，因此从机器人的必杀技和合体等经典场景成为卖点。

Kirby's Dream Land

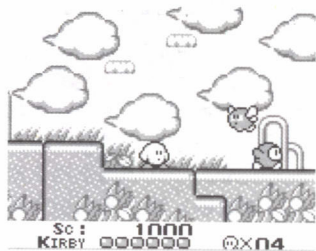
星之卡比

出品公司: 任天堂

发售日期:

1992年04月26日

1992年HAL研究所面临破产，樱井政博孤注一掷在GB上推出了星之卡比，在全



世界产生轰动效果，取得了惊人的销量。从现在看来，很难想象这样一个游戏是如何几乎达到Mario的高度的。而原因其实就是因为简单。当时大部分动作游戏都在追求难度，无论是洛克人还是Mario都比较复杂。卡比就靠着独树一帜，在当时GB游戏中脱颖而出，从此成为任天堂新一代明星。



的辉煌



LYNX



Lynx，由曾经是世界最大游戏公司的Atari雅达利开发的一个掌机平台，在1989年紧接着GB上市，是世界上第一个彩色可换卡带的掌机，最初Lynx并没有把GB放在眼里，因为GB那单色的黑白屏幕，在Atari那帮老美眼中，简直不入流，

而Lynx一开始，就以16位颜色作为宣传卖点，而可支援连机人数更达到8人，Lynx的机能，甚至超过任天堂主平台的FC，由于当时掌机平台和家用机平台，还没有划分，Atari更准备以此一利器，一举消灭占领家用机市场的日本人，重回整个游戏机市场的领导位置。

直到俄罗斯方块在GB上大卖，Lynx感觉到压力，宣传时慢慢把假想敌改成了GB，海报宣传变成了“山猫”（Lynx英文原意）吃掉“男孩”的午餐，这与后来NGP的“我不是男孩”海报很有相似之处，不过，同样的，Lynx还是把宣传重点放在机能上，认为GB只是“又黄又黑”的画面，是原始的，而且海报还特意用Lynx美国味的时尚外形设计与土头土脑方方正正的GB作比较，试图把用户对GB的好感消除，但是，Atari并没有把竞争提高到软件层次，这与GB每次宣传都伴随俄罗斯方块和Mario的运作方式大相径庭。



而同时，“美日混血”的 Sega 也推出了 GG 主机，与 Lynx 相比，GG 更着重与 GB 在软件方面的对抗，终于，Lynx 这个强劲的美国大汉，受到两面夹击，最后被 1.5 家日本厂商击溃，剩下一堆画面超强，但是知名度和游戏性都不足的库存游戏，而这次失败，也直接导致 Atari 更加一蹶不振，在主场美国全面败北。



Checked Flag

这个单纯的竞速赛车游戏，因为很高的速度、丰富的可选设置、劲爆的画面和音乐（以当时的水准评价），在 Lynx 这样的平台上，属于有超水平的发挥，远远超越同期其他掌机的同类游戏，而且这种简单而充满乐趣的游戏，吸引了欧美很多当时年轻人，至今还被 Fans 网站评价为 10 分满分游戏。



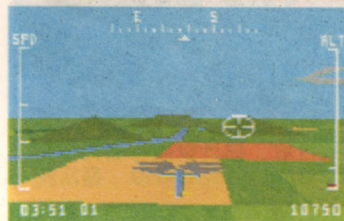
Shanghai

这个掌上版的上海，是属于 Lynx 上少数极度“粘人”的游戏，与当时 GB 上的俄罗斯方块有异曲同工之妙，玩家总是一次又一次挑战，可惜，与 GB 的俄罗斯方块相比，同样充满神秘色彩的上海（对西方人来说），始终没有成为一线游戏，全面带动 Lynx 的销量，这也是 Lynx 无法打败 GB 的原因。



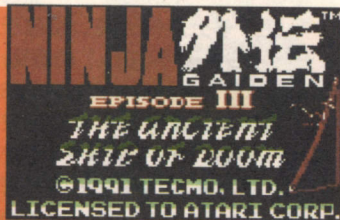
Steel Talons

Lynx 上的 3D 游戏，游戏的确是用多边形构成的掌机游戏，这在 90 年，比起 GB 那种连粗糙都算不上的游戏画面，对玩家的震撼，非比一般，这个纯美式风格的技术派游戏，得到的并非玩家对游戏性的赞许，而是对 Lynx 的技术崇拜和与 GB 对比带来的优越感，这种从游戏的技术性而非游戏性入手的开发方向，也最终把 Lynx 拖入坟墓。



忍者龙剑传、忍者龙剑外传

日系厂商中，Temco 一直与美厂商关系不错，而 Temco 也把忍者龙剑传系列移植给了 Lynx，而外传更是后来被玩家无限追捧的“黄泉方舟”的英文版，可惜 Lynx 的主市场美国对忍者龙剑传的认知不足，而日本市场则根本没有 Lynx 的份，以至于忍者龙剑传没有发挥应有的作用，但是同时期的 GB 作品《忍者龟》却因为有名角色做卖点，虽然游戏本身水平很低，但是却在美日市场都能热卖！让 Temco 和 Lynx 都不胜感慨。

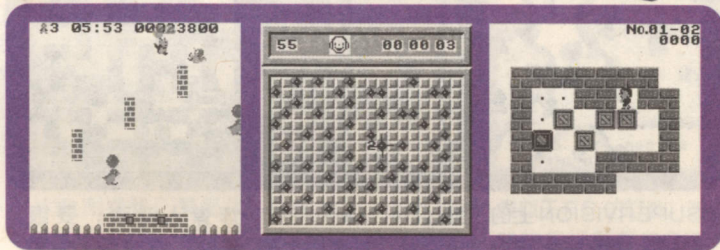


雷电

同样属于日系作品，雷电是当时最接近街机版的掌机移植游戏，而且，雷电利用了 Lynx 可以垂直机身来游戏的特点，是到目前为止屈指可数的优秀掌机纵版射击游戏，这个创意，后来 WS 机也有使用，不过，成功有多种方式，而失败也是很相似的，WS 同样被任的掌机无情打败，估计以后不会再有厂商生产这种可竖起来打的掌机了吧！（笑）



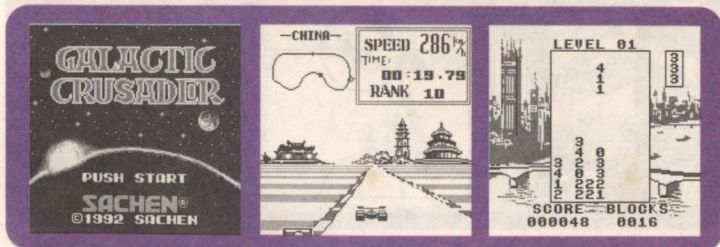
SUPERVISION 游戏推介



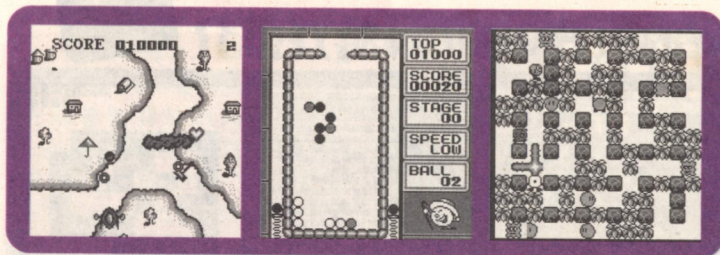
气球大作战，打破敌人头上的气球就可以消灭敌人了。
扫雷游戏，不过没有鼠标比较不爽就是了。
SUPERVISION 上的仓库番，考验你的智慧。



潜艇射击游戏，多种模式玩法是其卖点。
一款类似于沙罗曼蛇的射击游戏。
坦克大作战，游戏性比 GB 上的还好。



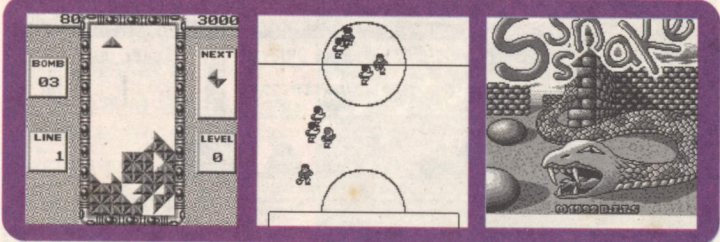
射击游戏，有很丰富的武器，还有炸弹的设定。
F1 赛车游戏，画面比 GB 的华丽很多。
数字方块游戏，四个相同的数字连在一起就能消掉。



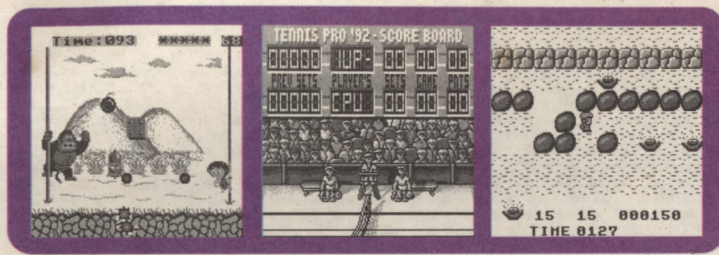
SUPERVISION上的兵峰，游戏性不输给FC版。类似Dr. Mario的方块游戏，将画面上的细菌消灭就能过关。炸弹人游戏，要跟CUP斗快消灭地图上的敌人。



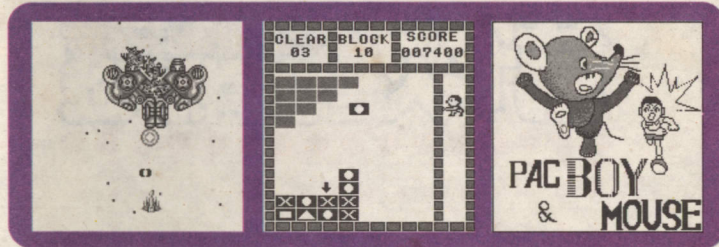
太空堡垒，战机可以变成机器人和半机器人三种状态。机器人射击游戏，主角可以从多个角度攻击敌人。兵抓贼的游戏。要小心不要被警察抓到啊，不然要坐牢的。



另类的方块游戏。不同形状的方块考你的智慧。足球游戏，在如此机能下做出来的游戏还算可以了。食蛇游戏，蛇越吃东西就会变长，碰到自己就会输哦。



大金剛游戏，要将大金剛打下来，不过玩法就不同。网球游戏，游戏画面不错，游戏性就很一般了。类似于FC的叮当，游戏的目标是要搜寻画面上的所有宝物。



射击游戏，BOSS的设计有点意思。推箱子游戏，相同形状的箱子就会消掉。对付老鼠的游戏，但如果被老鼠抓住了就会输掉。



比较小见的赛跑游戏，都快按按钮是赢的关键。横版过关冒险游戏，主角要排除路上的障碍才能过关。坦克对战游戏，如何在敌人的火力下生存就要考你了。

第1次 super hand-held war.1ST 超级掌机大战