



井上雄彦特辑

INOUE TAKEHIKO COLLECTION



目录

- 井上雄彦简介 3
- 井上雄彦访谈 5
- 灌篮高手系列游戏介绍 8
- 灌篮高手彩图精选 25
- 宇宙大灌篮介绍 28
- 井上其他代表作品介绍 29



井上雄彦简介

现年32岁的井上雄彦，1967年1月12日，在日本九州鹿儿岛县出生，已婚，最喜欢的漫画家是池上辽一，最喜欢的篮球明星是美国芝加哥公牛队的迈克尔·乔丹。从19岁开始，正是在大学就学期间，他一有空闲就会抓紧业余时间大量地绘画漫画，结果工多艺熟，为他将来向漫画界发展打下良好的基础。由于从小就受到水岛新司



的作品影响，所以也都很喜欢绘画一些充满动感的体育漫画。在1989年，年仅22岁的雄彦凭着出色的画技获得手冢治虫奖。在导师的鼓励下，他毅然决定离开已就读三年的熊本大学文学部，投身于漫画界发展。



由于他的漫画入选了《少年JUMP》，经编辑介绍，他在北条司门下做了一年助理。期间，他一直都有个人连载漫画出版，到了1990年，他推出的漫画集《篮球飞人》，非常畅销，后来不得不自立门户。初期，由于人手不够，不得不由头到尾都亲自动手。那

那个时候，他每天差不多要工作20小时。现在的情况就相对好多了，他身边有四名助手，主要负责描边，贴网等工作。

在读高中的时候，雄彦对篮球就十分入迷，他一直想画这方面题材的作品。由于当时在漫画中介绍篮球的漫画作品很少，而且不真实，所以就决心要画一套优秀的篮球漫画。也可以说，他的事业是源于兴趣，少年立志对每个青年成长都非常重要。有许多读者觉得雄彦笔下的樱木花道有些像芝加哥公牛队的罗德曼，而流川





则有些似迈克尔·乔丹。但实际上，雄彦在绘画时并没有参考过他们，可能他们的厉害程度都近乎于漫画人物吧！



在画樱木的头发时，为了突出他那颗热情的心，所以要画成红色。《篮球飞人》之所以受欢迎，是因为每个角色都有他的拥护者，而故事是以一个对篮球完全陌生的门外汉由最初只是因为喜欢晴子而加入篮球部，到后来，凭着天赋的身材和勤奋的练习，一步步地成为高中篮球队的出色球员——“超级篮板王”樱木花道。由于这个角色或正或邪，在初，高中生中很有代表性，所以，他的一举一动都可能是明日课间休息是同学们争论的话题。

《篮球飞人》的播出，奠定了他在日本漫画界的稳固地位。他的作品《枫紫之情》（书中也有樱木和流川两个人物，但实际上与《篮球飞人》没有任何联系），《青风少年郎》及与渡边和彦合作的《变色龙》也在热卖中。近年，这股篮球热给中国也带来强烈的反响。现在市面上不但漫画书，主题歌，动画片受欢迎，就连有关片中人物的挂画，海报，相片也同样走俏，也许这就是有中国特色的“TIE-UP 效应”吧！



井上雄彦访谈

以下是访问内容：

问：听说您十九岁就开始画漫画，哪个漫画家对你的影响最大？后来又为何到北条司门下做助理？

井上：我从小就很喜欢水岛新司的作品，他可以说是体育漫画的典范！至于拜到北条司门下，是因为当时我的作品入选《少年JUMP》，经编辑的介绍，于是就去那当助理了。（对，一切从助理开始嘛！）

问：您只做了一年助理就有信心独立？

井上：哈哈！不是我自信，而是因为我做助理的时候已经有自己的连载作品，正所谓是“迫不得已”，不得不独立门户呀！

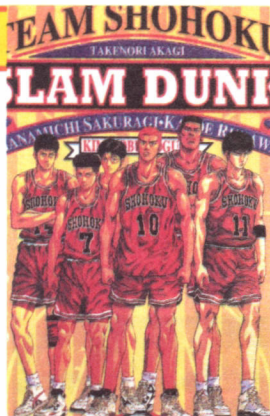
问：在您当助理的时候，有没有什么美好的回忆吗？

井上：美好的回忆就没有了，相反觉得非常辛苦，当时画《篮球飞人》的时候，由于人手不够，所以从头到尾几乎都要自己一手画完，那个时候我每天差不多要工作20个小时，只剩下四、五小时睡觉！（唉！超人！）



问：《SLAM DUNK》（《篮球飞人》）是如何构思的？

井上：还在读高中的时候，就想画这方面的题材并开始实行了，长大后，就想到画这个题材的故事。全是由自己构思的。当时日本漫画中有关篮球方面的很少，加上看到一些篮球漫画画得不真实，就会觉得有些生气，加上制作一般都不太认真，所以决定画一套好的篮



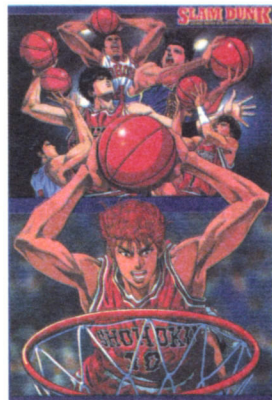


球漫画。

问：据闻井上先生是个超级篮球迷，是否属实？（井上先生的身高约 1.67 M）。

井上：当然是真的啦！一有空闲时间，篮球就是我最多的娱乐活动，我还收藏有 15 双左右的篮球鞋呢！（哇！难怪井上雄彦所绘的大篮球场面如此逼真和有动感！）

问：果然是超级篮球迷啊！有读者投票说樱木（《篮球飞人》中的主角）有些像芝加哥公牛队的罗德曼，井上先生觉得呢？



井上：我也觉得有些像，亦有人说流川整体像迈克尔·乔丹。不过我在绘画时没有参考过他们，但可能是他们的厉害程度已达到漫画中的人物的程度了。

问：有哪些漫画家对你的画风有影响的？

井上：有，如池田辽一、大友克洋，还有香港的马荣成。

问：为什么樱木的头发要画成红色？

井上：一定要是红色，因为是要表现一颗热情的心。

问：《篮球飞人》为何会取得这么大的成功？

井上：因为每一个角色都有其喜爱的读者，故受欢迎。而且故事中的樱木是一个完全不懂篮球的门外汉变成高手，有激励的作用。

问：你最喜欢自己的笔下的哪个人物？

井上：没有固定的，每次我画到打赢了的那队球员时我都会好开心，好象前年画陵南时我就很喜欢鱼住，再以前就喜欢那个有些像“肯德基”的安西教练。不同的时间就会喜欢不同的人物，因为每个人物都是我的血肉嘛！

问：您有否看过《篮球飞人》的动画片？感觉如何？



井上：自己的作品，当然有看过啦！但效果不是很理想，可能始终是电视卡通，不够时间制作，特别是比赛部分，两个星期要赶一星期的内容，时间太紧了。

问：画了《篮球飞人》这么久，有没有收到读者的投诉？

井上：有，试过有读者来信说《篮》有太多关键性的一分之争，在现实中没有这么多，我一听到这些就有些愤慨，说到底这是一套以漫画演绎的漫画作品嘛！（也是的，挑什么骨头呢？画漫画当然是要有最激烈、惊险的情节才能吸引读者的嘛！各位认为呢？）

问：很多读者觉得《篮》完结得很突然，井上先生是否还会画第二部？

井上：对我来说就不是很突然，因为与我预算中一样，山王是“湘北”最强的敌人，现在连最强的敌人也打败了，应该是圆满结束。第二部就一定会画，但还没有决定具体时间……等等啦！

▲小小后记：

一口气问了二十多条问题，相信读者们都该满足了吧？最后还要说一句：井上雄彦给人的感觉是平易近人，做事非常热认真。（还有，在招待会中井上先生表现得非常活跃，“哈哈”地笑个不停。）

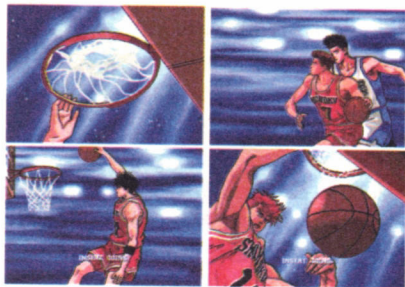




SUPER SLAM 灌篮高手

super slam

由眼睛公司在1995年推出的街机游戏“灌篮高手super slam”，当时正是动画版的热播时期。在游戏中的开场更是直接拿了TV版的片头动画来用，仙道的扣篮、宫城的助攻，最后就是樱木的飞身重扣，每一个部分都力求忠于原著。



在开始游戏后，玩家可以挑选神奈川四强之一来进行比赛，湘北队作为主角队当然是首选了，其他三支队伍也各有所长。游戏中使用的是横向视角，早期的平面篮球游戏都爱用这种视角，不过笔者觉得

这样比较难看清楚远角的情况。游戏的玩法挺简单，突破内线上篮和外围挡拆投球都有不错的命中率，每当



明星球员进球后都会给个小镜头展现一下。此游戏的盗球比较容易，及时换人补防，直接从正面按下盗球键能把对手手里的球打掉，这时冲前把球拣起就能来个轻松的上篮得分了。

From TV animation

SLAM DUNK



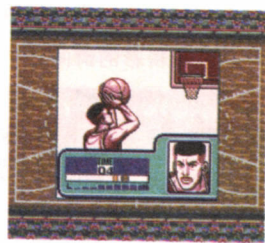
由BANDAI公司在94年推出的GB版灌篮高手，要在画面简陋的GB上再现原著中的精彩篮球场面无疑是一个很大的困难，更大的制约是在GB游戏卡带的容量上。为此游戏公司

采用了类似天使之翼的指令型游戏系统，并通过特写画面来吸引玩家。



游戏中分有故事模式和对战模式，故事模式从樱木第一次遇上晴子开始，并为了讨好晴子加入到篮球队，此后剧情继续发展，紧跟当时动画版的播放进度。随便一提的是由于当时的GB游戏卡带通常都不带记忆功能，因此游戏中要用密码来续关。

在比赛中，玩家可以清楚看到整个球场的情况，从容布置战术，屏幕的右边会有角色的，增加临场感。游戏的操作方法是方向键控制球员的前进路线，当被敌人封堵去路之后可以通过选择指令来指挥球员传球或投篮，投篮或上篮时还会有特写动画出现。对战模式则可以让玩家自由选择队伍进行比赛。





同样是由BANDAI公司制作的游戏，由于当时动画版的连载已经进入争夺参加全国大赛资格当中，因此二代的主轴是放在神奈川资格赛的几场经



典赛事上，其中不乏原著中爆笑的场面。游戏的玩法依然继承前作的指令系统，只是在运球画面中的人物从前作的等身比例改为更为讨好的3头身形象。

From TV animation SLAM DUNK 2 全国へのTIP OFF

典赛事上，其中不乏原著中爆笑的场面。游戏的玩法依然继承前作的指令系统，只是在运球画面中的人物从前作的等身比例改为更为讨好的3头身形象。

经历了前作的尝试，本作的游戏系统变的更加完善，球员的



由BANDAI公司制作的作品，游戏基本上和同时期的GB版一样，都是配合动画版推出，和GB版不同的是凭借GG出色的机能和画面，此作有了质的

飞跃，屏幕上的画面除了能表现赛场中对战双方的情况之外，还会出现场外观众的欢呼打气画面，好像樱木军团的独特打气方式也被完整重现。

From TV animation SLAM DUNK 勝利の一球



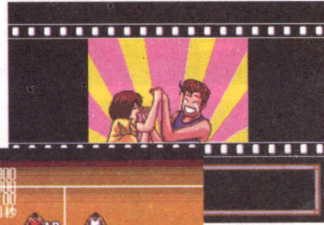
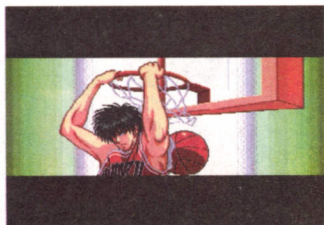
游戏玩法还是指令型的，不过来到篮下攻防时，游戏的视角转变为纵向的第三人称，游戏角色们在篮下的激烈对抗能很好的表现出来，攻防之间的技术运用更加合理，让玩家仿佛置身现场。不知道是否制作公司偏心的原因，此作的角色造型和动漫中的有不少差别，人物的脸部都有所拉长，肤色也变成了古铜色，一点也没有井上大师的风格。



同样由BANDAI公司制作，笔者认为此作是《灌篮高手》改编游戏中的最高作，无论是游戏画面、游戏系统、剧情角度、进球特写等方面都是十分出色的。其游戏性时至今日依然能玩笔者有一玩再玩的冲动，当年花几百块买来MD主机也有1/2的原因是因此作。

此作从片头动画开始就能深深地吸引热爱《灌篮高手》的玩家，而使用传统运动游戏的系统也能最好表现《灌篮高手》原著精髓。游戏的故事模式中简单的交待了樱木的故事，其中原著中经典爆笑的场面都会用Q版场景的方式一一重现。在比赛中，攻防阵型的选择，球员的身体情况都清楚的表现出来。最令玩家惊喜的是游戏中的盗球、封盖、投篮、扣篮、空中接力等技巧十分完善，每当明星球员使出招牌技巧得分之后都会送上充满魄力的特写画面。

同样由BANDAI公司制作，笔者认为此作是《灌篮高手》改编游戏中的最高作，无论是游戏画面、游戏系统、剧情角度、进球特写等方面都是十分出色的。其游戏性时至今日依然能玩笔者有一玩再玩的冲动，当年花几百块买来MD主机也有1/2的原因是因此作。



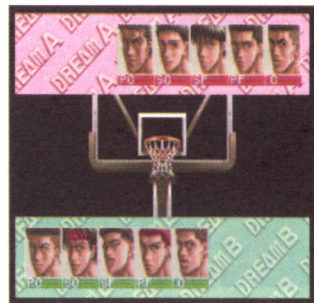
由BANDAI公司制作，集合了同时期的GB版和GG版的特色并加以改进得来的此作。此作是16位主机平台上的第一部作品，由于有了SFC强大的图形处理功能和出色的音效，此作在画面上又上了一个台阶，人物带球突破和攻防时更好的重现了动画版中的场面，在游戏中就像正在播放动画一样。



按键都能发挥出作用，左右传球或直线突破都可以。投篮时利用时间差躲开对手的封盖再按下Y键则有不



游戏的系统比较丰富，攻防时人物会以二头身的比例在球场上移动，当出现一对一的时候，SFC的ABXY四个

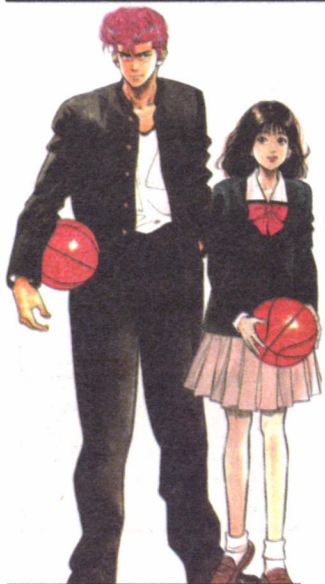


错的命中率，抢篮板的时候先狂敲A键抢夺有利位置，再看准时间按下Y键把篮板球粘下来并组织下一轮的进攻，合理运用各人物的专长，配合正确的技战术一定能称霸神奈川。

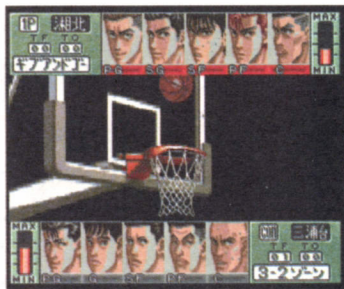
井上雄彦特辑



INOUE TAKEH IKO COLLECTION



由BANDAI公司在1995年推出，游戏剧情紧跟动画版的进度，由樱木加入篮球部一至到最终战胜陵南队，得到参加全国大赛的资格。游戏中加入了三浦台等配角队伍的剧情，全面的叙述了湘北队征战神奈川的坎坷道路。



游戏的系统沿袭前作，都是以指令式为主，不过做出了不少的改良。球场视角表现上更进一步，在人物做出传球或突破等动作时有充满速度感的画面交待情况，同时，游戏人物的身材比例也大幅度提升，各个人物的特长也能很好的表现出来，使本作更加符合原著的设定。



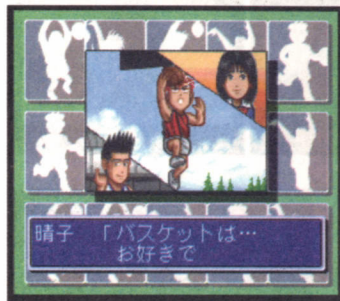
井上雄彦特辑



INOUE TAKEH IKO COLLECTION



同样是由BANDAI公司制作，游戏人物全部变成了三头身的Q版造型，人物的脸部刻画也是完全参照动漫中的招牌表情设定，配合搞笑的动作，让玩家忍俊不禁。



在游戏中的登场的队伍包括了神奈川四强之外，还包括了津久武、三浦台、武园以及湘北队在全国大赛的首个对手丰玉队。也许是配合MD版的关系，游戏的系统也被换成了传统的运动游戏形式，人物的运球突破、传球、投篮、上篮和抢篮板等动作都由玩家自由控制，胜负掌握在自己的手中。在本作中，人物进球后会有各自特殊的庆祝方式，好像傻大个鱼住就会变身为大猩猩，通过捶胸的方式发泄内心的兴奋，真是非常搞笑的演出。





由BANDAI公司在1995年推出，是次世代主机上唯一的灌篮高手作品，也可以说是系列最后的游戏。凭借SS出色的播片功能，游戏中加入了大量直接在TV版节录下来的动画交待剧情，游戏中交待

每个经典场景都会用上大量的精美图片和特效，务求让玩家再次投入到灌篮高手的世界中。另外，此作还加入了不少伪3D技术来提高游戏的表现能力。



在游戏中采用了全动作的纵向视点，除视点外游戏系统和MD版非常近似。故事本身由主角“篮板王”樱木花道的初登场对陵南高校战开始，直到神奈川预选赛四强时再战陵南。玩过此作的玩家都会有这样一个感想，就是虽然此作是系列中游戏平台最强的，但游戏性却不及MD版。顺便一提的是，暂时还无法用模拟器玩此作，就算是兼容性最高的GiriGiri也无法正常进行比赛，期待以后的SS模拟器能正常模拟此作。



前言：

在《灌篮高手》大获成功后，井上大师的篮球理念得到认可。为此，

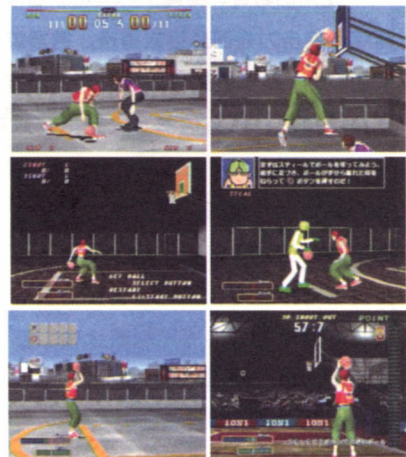


Jorudan公司专门为PS开发的篮球游戏“一对一”就专门请来了井上大师做人设。该游戏讲述的是各路人马热情参加“一对一”篮球大赛的故事，各人物之间的关系错综复杂。而且参加者都各具特色，街头篮球高手、小学生、堕落的天使、带着眼睛的猴子等等都将使出

看家本领来争夺“一对一”的桂冠。在游戏中，你将能体验到街头一对一篮球的魅力，花哨的过人，华丽的扣篮，硬朗的防守和随意的出手都将一一重现！

系统：

- ▶ 1 简单的操作，华丽的扣篮动作，流畅的进攻。
- ▶ 2 练习模式，有篮球飞人的Dr.T亲自解说，想玩家讲解技巧。
- ▶ 3 双人罚篮赛，三分球大赛。





人物介绍:

Kirin



游戏的主角，身高175cm，拥有前卫的衣着以及樱木式的红发，技术水平全面、速度快而且易于上手。Kirin是一个典型的街头篮球高手，拥有灵活的身手和出众的弹跳力，在外围进攻时，他能够通过背转身突破或后仰跳投（还有貌似随意的弹地3分球和背后抛射都有不俗的命中率）来迷惑对手，当来摆脱对手后则可以来一个冲劲十足的飞行扣篮；如果是篮下进攻时，空中转身背扣和空中胯下运球扣篮（科比成名技）都是强攻对手的好方法。

Ron

主角的哥哥，身高196cm，留着长发的社会青年，攻击力强而且招式霸道，得意技是腿技。老实说Ron并不像是打篮球的人，动作生硬而且全部是用腿的，他盗球的方式是把球踩在脚下，防守的方式是踢人和把对手铲到（速度极快），扣篮的方式是倒挂金钩。在外围进攻时，极短的射球出手时间让对手防不胜防，而篮下进攻这要注意扣篮的动作运用，倒挂金钩还是留到没有防守的情况下使用吧，平时用判断太慢，反到是前冲扣篮非常实用，要多多利用。



Furin

女主角，身高176cm，也拥有一头红发和前卫的打扮，扣篮水平一般但投篮命中率超可怕。整个游戏中投篮水平最强的人物，中距离抛射、急退跳射和必杀射球都是她的专长，篮下进攻弱，所有的进攻技巧都是围绕着如何骗取一点点空间来出手投篮。由于本身的速度快，突破和急停都能带来充裕的出手机会，好好练习她的投篮出手时间将能无往而不利。



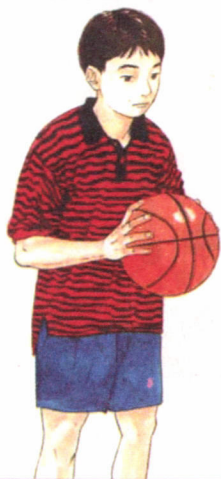
Brown

欧洲贵族，身高210cm，带上宠物小松鼠来参赛，力量强劲而且有无赖招式。速度慢而且投篮技巧差是他的死穴，幸亏还有强壮的身体和不错的身高，在篮下可以为所欲为，坚决打篮下和多扣篮是获胜的不二之法。要注意的是防守时放出小松鼠封堵篮圈可以让对手无法轻易进球，另外，用老拳轰向带球中的对手能让他尝到铜墙铁壁的滋味。





Shota



小P孩，身高150cm，外表是一名普通的小孩，其实身负奇异的招数。靠力量强攻和扣篮不是他的所长，他最擅长的是钻裤裆过人和倒地射球（倒地射球的距离要掌握好，而且注意此技巧的命中率不太高），想要封堵对手的射球简直是不可能的任务。别看他矮小和力量弱，内线进攻可是超强的，篮下的抛射和踩在别人身上扣篮都能让对手无所适从。

Luka

天使，身高203cm，拥有一双雪白的翅膀，能飞翔在空中，是名副其实的空中飞人。他的所有素质都很平均，但他独有的飞行技术让他能不畏任何对手的防守。在地面进攻时突破的速度不高，还是在空中滑翔前进省时间，但一旦被对手用身体挡住就会被判走步违例。停留在空中再出手投篮会让所有的对手都无法进行封盖，此为无耻招之一；从三分线外起飞，直接滑翔到篮下投篮会被算做是三分球，此为无耻招之二。防守时煽动翅膀能把对手推后几步，延缓对手突破的时机。



Manbe



四眼猴子，身高175cm，身着囚犯衣的四眼猴子，由于本身的攻击力量弱，因此只能靠技巧来取胜。凭借它灵活的身手、敏捷的速度和怪异的动作让对手在防守时常摸不着头脑。和其他人不一样，它的突破技术除了左右之外还可以尝试用跳跃对手来实现，即使被对手先一步察觉而跳起拦截，也不会被吹走步，配合胯下运球使用常能有意想不到的效果。别看它这么瘦小，在内线进攻可是它的强项，长长的尾巴能做出许多怪异的动作，先骗对手起跳然后利用时间差来扣篮是篮下得分的绝佳技巧。

Laheesha

黑人大姐，身高183cm，外表看起来只是个平常的女人，其实她真正的身份是“飞人”他姐（其实是笔者瞎猜的）。速度、弹跳力、3分球和内线进攻都非常全面，只要能把手甩开半步她就可以使出飞人那招牌式罚球线起跳反手扣篮，后面想退防的对手只能看着她“升仙”中的背影。如果对手尝试在篮下进行封盖的话，可以使出空中换手的多重假动作来轻易避开。最后不得不再次提到飞人的另外一个招牌动作了，那就是芝加哥球馆前飞人铜像的动作，虽然在实用性不太高，但能在比赛中用此动作成功扣一个将大满足啊！





Oscar

老头，身高170cm，别看他外表像个糟老头，其实他曾经是一大一赛的冠军，虽然那是很旧以前的事情了。老头的速度不高，但以为年龄的积累而得到的是实用的技巧。后手运球、空中反手扣篮，短距离版的反手扣篮和空中换手N次的假动作上篮都能让对手无法忽视这年过半百的人。在突破中对使出几个变向假身，用灵巧的控球技术把对手骗到，然后轻轻松松的进军篮下会有一种狗耍耗子的快感。



Mash

中boss，黑人，身高218cm，他也曾经是一大一大赛的冠军，在他得到冠军的时候还只有18岁，但随后他因犯事被关进牢里。黑大个的射球技术可以和奥胖的罚球技术相媲美，扔多少都进不了几个。同时他的速度超级的慢，所谓的突破就别提了，还是老老实实在铁拳来进攻吧。他使出的一记左勾拳能踏前几步，再来一记右勾拳又能踏前几步，用不着几下就能把对手逼到篮下了，此时使出一个乾坤一扣……完事，这次进攻又能得到2分了。黑大个防守的时候尽量贴近对手，如果对手跳投就跳起盖帽，利用两米多的高能进行很好的封堵；如果对手是想突破使出两手一伸就完事了。



了。



King



终极boss，白人，身高206cm，年纪轻轻的他就是篮球皇帝的继承人。强健的体魄和过硬的技术让每一位到来挑战的对手都痛苦不已，在外围进攻时貌似随便的弹地投球和勾手投篮都有非常可怕的命中率，而且动作隐秘要防守很难。突破技术方面集合了其他所有角色的优点，速度快、能使出高速的假身过人，能从对手头上跳过去……种种的技能都向大家展示了他篮球皇帝的霸气。内线进攻更不必说了，到了篮下可以说是无人能敌，快出手的扣篮和慢出手的扣篮能把对手玩弄于股掌之中，最后配合上他超高速的防守动作，一对一王者舍我其谁？

Dr.T



终极隐藏角色，?人，身高?cm。大家早在看《灌篮高手》的时候就从Dr.T身上学到不少的篮球知识了，现在，作为井上大师化身的Dr.T更亲自出现在此游戏中，直接来一个亲身示范。由于Dr.T只有Q版的外形，所以和其他等身比例的角色比较起来是有那么一点格格不入，但想到终于能用上这被神化了的人物，玩家心中的感动真是不能通过语言来形容。在技术方面Dr.T也有一些技巧，不过他始终只是游戏公司设计出来娱乐玩家的角色，大家就别太指望有什么超强水平了。Dr.T的扣篮动作是用头把球磕下去的，和樱木的铁头功非常相似，看看他那唬人用的原地胯下运球，是否也回想起樱木的天才热身运动呢？



秘密：

1 在模式选择菜单中，按下“△”键可以让篮球跳起来，节奏感非常真实，另外，当多次通关后，画面上的篮球会不断增多。

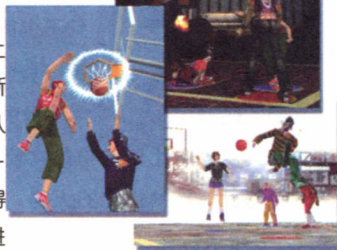
2 通关后能得到人物的第二套衣服。

3 每个角色通关后都能在图片模式中看到三张该角色相关的设定原图。

4 一开始供玩家选择的角色只有8个，当玩家把这8个角色全部通关后，会遇上Oscar、Mash和King等boss，战胜他们就能在下次游戏中选用，注意，king好像要用mash出战才能收得。



5 超隐藏人物Dr.T（篮球飞人中的技术解说员，井上大师的化身）出现。大家首次能亲自使用Dr.T出战！出现方法：①收集包括king在内的所有角色；②进行单人游戏；③投入压哨球（灌篮、3分、2分都可以）；④达成以上条件后Dr.T会乱入，战胜他后就能选用，可以这么说，要战胜Dr.T远比要遇上他容易得多。



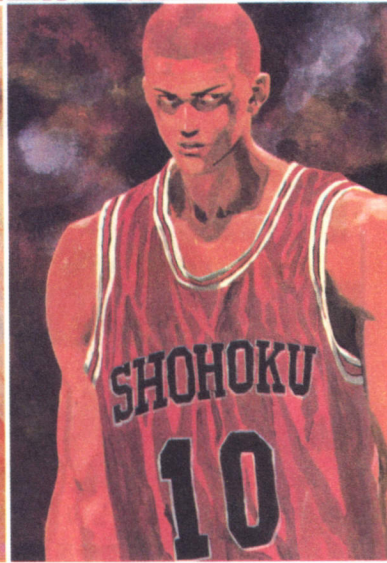
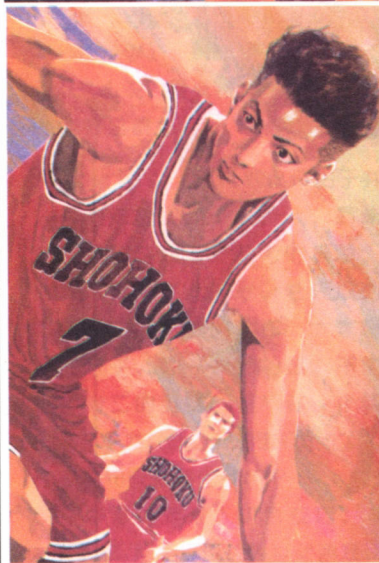
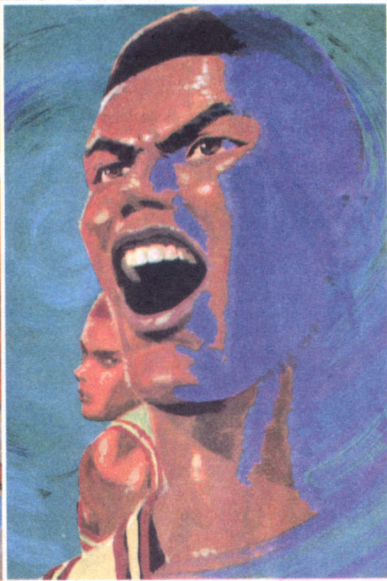
后记：当年笔者仅仅由于井上大师的缘故而买下此游戏，后来渐渐发掘到游戏本身蕴含的乐趣，从此深深爱上了此游戏，它还成为一群好友之间竞赛的佳作，大家玩得不亦乐乎，唯一遗憾的是它不能进行二对二的竞赛。其后在一个偶然的情况下发现此游戏的街机进化版“一对一 government”，该游戏在画面和音效方面都和PS上的差不多，但却能进行二对二竞赛，还有空中接力等双人组合技巧，非常好玩。所以笔直现在非常期待MAME能早日成功模拟此游戏，一圆笔者多年的梦。



井上雄彦特辑



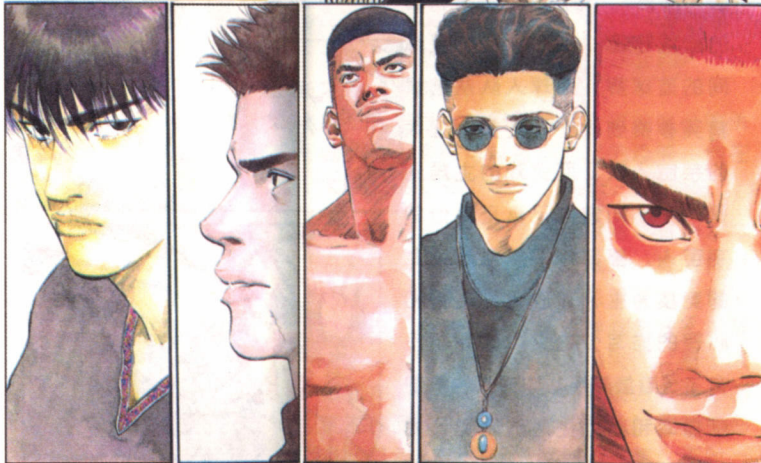
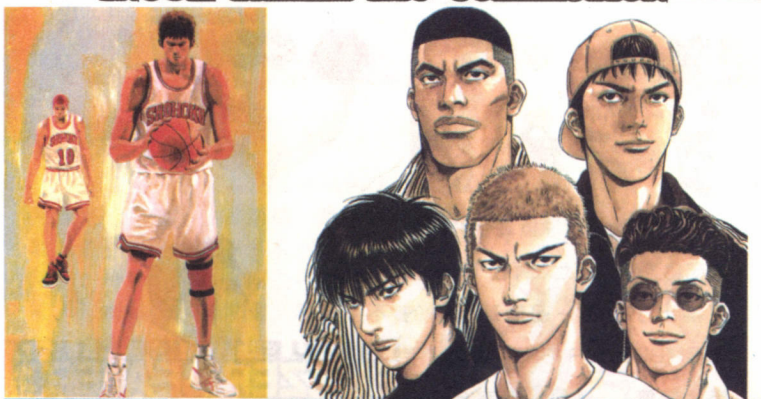
INOUE TAKEHIKO COLLECTION

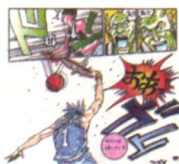
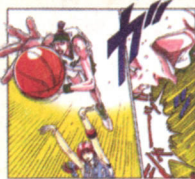
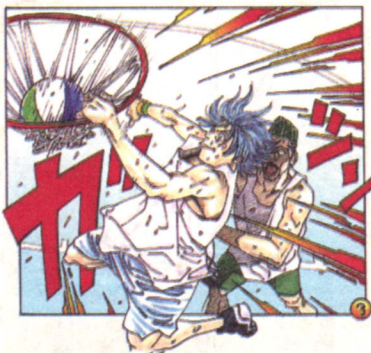


井上雄彦特辑



INOUE TAKEHIKO COLLECTION



INOUE TAKEHIKO
BUZZER BEATER
後編

借着当时《灌篮高手》的空前成功势头，井上大师在1996年又推出了另外一部篮球题材的作品《BUZZER BEATER》（宇宙大灌篮）。这是一部完全科幻的篮球作品，故事讲述了星际间的篮球赛，地球人队从选拔精英参赛到最终战胜实力强大的宇宙人队，而游戏的主角则是一个不知道自己真正身份的宇宙人。整部作品以篮球场上的竞技为主，对应人物性格和心理的描写少之又少，完全没有了《灌篮高手》中对人物的细腻描写和贴近生活的感觉，为此《BUZZER BEATER》没有得到读者的追捧，也许此作是井上大师最失落的作品，这也充分证明是不能一票通吃的，在读者冷漠的反应面前井上只好把《BUZZER BEATER》搬上网站，变成在线免费漫画。



井上其他作品介绍

浪客行

以最精采的日本战国末期到德川初期为背景，描绘出日本剑豪—宫本武藏波澜壮阔的一生传奇！故事从宫本武藏的童年写起，身为冷酷武士不二齐之子，从小就被人称作鬼之子和恶藏，在村里不被人喜欢，生活得像过街老鼠，于是只能在山间长大。

小时候的武藏有着野兽一般的个性，很小的时候就已经杀过几个大人，渐渐也成为剑术高手。但当它成长之后，决定离开村庄，在经历过无数次挫折和迷茫后，他慢慢地学会收敛自己的杀气，在无尽的低级杀戮后得到升华，变得可以直面自己的恐惧，他在大自然的教导下学会了成长。



还有懦弱而虚荣的武藏童年玩伴本位田又八，只差生死考验的胤瞬，被人称为死神却有着坎坷童年的迁风黄平，一生追求剑道、心智却不完整的钟卷自齐，以及讲述其童年的伙伴佐佐木小次郎，每个人物都有着极强的真实感和凝聚力。井上的这部作品，有别于《篮球飞人》的轻松励志，显示出一种成熟严肃和大气，不时出现的水墨画更显示出其气势磅礴，无愧于历史巨作的改编。

REAL

《REAL》只是一个小短篇，情节也极为简单，男主角野宫原来是一名高中篮球队队员，常自称西高的贾森·基德，狂妄似乎不下樱木。





然而与樱木相反的是，他并没有打篮球的天赋，无论怎样努力，球技依然烂得一塌糊涂。在众人的嘲笑与蔑视中他终于离开了篮球，自暴自弃地成为一名不良少年，在带着女友飞车时发生了车祸，女友因而失去了站起来的能力，而且从此不再有笑容。

野宫被退学了，每天来照顾坐在轮椅上的女友，在二人出外散步时不知不觉地走进了一座体育馆。在体育馆中，满头大汗，努力地打着篮球的，竟然是一名坐在轮椅上的青年。



“我好明白，即使已经不能再打篮球，但拿着篮球的感觉……，拍球时听到的声音……，如果你喜欢篮球，就不可能忘记！”望着篮球便开始痴痴呆呆的野宫，无意识地便走到了打球的人面前，几乎要哭出来一般地恳求对方：“让我打一会儿吧！”

于是，二人之间开始了一场轮椅篮球赛。双腿不能行动的户川竟然有着超群的球技，把笨拙的野宫耍得团团转。但在被对方连连得分之后，野宫也终于有机会断下了户川的球，二人追逐着弹出去的篮球，那一瞬间，户川居然坐着轮椅跳了起来！

然而，那只是一瞬间而已，户川接着便连人带轮椅一起重重地摔倒在地，同时还撞倒了旁边的野宫。“可恶，果然还是没可能的。”而篮球，正落在一直坐在场边看着二人的野宫的女友手中，看着手中旋转着的篮球，她竟第一次笑了。



仅仅只出版了3卷单行本，《REAL》的销量就轻松突破400万大关，可见其受欢迎的程度。虽然400万不算十分惊人的数字，比起青山刚昌的一亿册来说似乎是杯水车薪，但就以井上雄彦老师的实力和创作状态来说，有生之年突破一亿册也不是什么难事……不过这都是后话，让我们继续期待吧。



井上作品一览

- 1988年：以作品《紫色的枫》获得了手冢奖。
- 1989年：于《少年JUMP》(集英社)上开始连载《变色龙》。
- 1990年：于《少年JUMP》(集英社)上开始连载《篮球飞人》，至1996年。
- 1993年：将鲍勃·格林所著的《HANG TIME》漫画化。短期集中连载。
- 1995年：设计篮球鞋“HIGH TIME”，被选入95年度国产省最佳设计选定商品。
- 1995年3月：获小学馆漫画赏(《篮球飞人》)。
- 1996年：开始于互联网上连载网络版漫画《BUZZER BEATER》，至1998年。
- 1996年：于《HOOP》、月刊《BASKET》(日本文化出版)上连载专栏《季候席》和《消遣的街边篮球》，至1997年。
- 1997年：出版《INOUE TAKEHIKO ILLUSTRATIONS》(集英社)。
- 1997年：资生堂广告起用《篮球飞人》中的角色，负责多数彩图绘制和角色设定工作，该广告获得多项广告大奖。
- 1997年：负责索尼PlayStation专用游戏软件《ION1》(乔丹股份公司)的全部角色设定(98年11月发售)。
- 1998年：于周刊《YOUNG JUMP》(集英社)上，开始了以NBA报道为中心的插图漫画《SHOWTIME》的专栏连载，至2001年仍在继续。
- 1999年：于《YOUNG JUMP》(集英社)上开始《REAL》的不定期连载。
- 2000年：获得讲谈社漫画赏(《浪客行》)
- 2001年：获得文化厅媒体艺术祭“漫画部门”大奖(《浪客行》)
- 2002年：获得文化厅媒体艺术祭“漫画部门”大奖(《REAL》)，以及手冢治虫文化赏漫画大奖(《浪客行》)。
- 2004年：着手资生堂uno的广告制作，于周刊《MORNING》(讲谈社)上继续连载《浪客行》，于《YOUNG JUMP》(集英社)上继续不定期连载《REAL》。

井上雄彦特辑

INOUE TAKEHI IKO COLLECTION

