



# 斗之剧 Super Battle Opera 写在斗剧'05之前



《街霸 3rd》预选赛海报图：ALEX

ARCADIA》主办的堪称日本国内最大规模的街机格斗游戏大赛自2002年底始办至今已历两届。2004年12月27日，年关将近，“斗剧”的官方主页更新，大赛各游戏项目规则一目了然，2005年1月起在日本全国各地游戏机房进行的预选赛日程也在紧锣密鼓的安排中。第三届ARCADIA杯街机格斗游戏大赛“斗剧'05”正式拉开了序幕……

在日本，“斗剧”这样形式的游戏大赛的产生，是有其必然性的。游戏——特别是街机格斗游戏的比赛，在日本可谓司空见惯。各游戏公司纷纷主办以推广各自产品为目的的“官方”游戏大赛，这类比赛往往是游戏公司针对某一特定游戏及该游戏玩家量身定制的，因其投入力度之大、程度之深，有的动辄利用公司经营的游戏机房进行日本全国规模的预选，有的将比赛放在公司内的大型会场举行并辅以网络直播，有的在比赛之后推出比赛影像资料的DVD等等。这些大赛在日本国内甚至海外都具有一定的影响，受到游戏玩家的青睐。然而这还并非主要因素，在遍布日本大大小小的游戏机房里，经常可以看到各种形式的游戏比赛，而如何运作比赛、制作录像上传网络提供玩家下载观看，则是店员们的必修课。对于机房来说，比赛所带来的聚集人气的效果是立杆见影的，一些新开张的游戏机房也无不例外的通过举办比赛来达到宣传目的，因为相比传统媒体广告，比赛的成本几乎可以忽略不计。也许几场比赛下来，名不见经传的小机房转眼就成了当地经常有高手汇聚的“人气店铺”，而且也容易在常驻机房的玩家中形成凝聚力。通常这些玩家在自己的“主场”举办的比赛中，

也许很多人并不知道，他们那天晚上涉足的游戏机房——“卢工”和“烈火”，正是上届“斗剧”的海外预选游戏机房，斗剧2004的中国预选赛曾在那里举行，也就是说在2004年5月的“斗剧”决赛上，就已经有了中国玩家的参与。作为“斗剧”这样规模的大赛，除了“多个游戏项目同时举行”这一卖点外，日本以外的国家和地区的玩家参与也是一个重要的噱头。是的，只不过是一个噱头而已。8强，在“斗剧2004”所有8个项目的比赛中，这是日本以外的选手获得的最“好看”的一个成绩，而且这还是在《侍魂零》这个纪念意义远大于夺冠意义的项目上。

2003、2004年，是上海游戏机房飞速发展的两年，一些具有远见和富有商业头脑的游戏机房经营者确立了一套全新的经营策略，加强了对各类新游戏的引进力度，挽救了这个正在逐步走向没落的行业。没有他们，玩家就只能继续生活在蛮荒中。相比一些披着日本品牌机房地外衣的滥竽充数者，他们才算得上是街机业界的专业人士。但是仅仅有经营者的投入是不够的，虽然购买新基板对现在的他们来讲已不是问题，但有些因素是他们无法左右的。经常听游戏机房的BOSS抱怨，说现在虽然技术发展了，游戏画面越来越漂亮，但是再也没有像《KOF 97》那样的“好”游戏了。说《KOF 97》“好”，除了价格因素外，在国内高且长得不可思议的“人气”是最主要的原因。就像在黑土地里投上一粒种子，不用浇水不用施肥，旱涝保收。但这不是说广大中国街机玩家就真的对这款游戏如此趋之若鹜、欲罢不能呢？众所周知，自《KOF 97》之后，诸多格

## 斗剧对你我的意义何在

2004年12月24日，在这个圣诞节加周末的日子里，游戏机房迎来了久违的爆满。卢工、烈火、正阳……上海的一些著名游戏机房可谓人满为患、水泄不通。狂欢着的人们不停地兑换着代币，投入游戏机，蹂躏着摇杆和按键，甚至不用看屏幕中到底在发生着什么，挥汗如雨……虽然已是12月底，但在游戏机房中，丝毫感受不到冬日的寒冷，接连数次气象学上的入冬失败，似乎预示着这姗姗来迟的又将是一个暖冬。赚到盆满钵满的游戏机房经营者自然是笑得合不拢嘴，但是对于玩家来说，面对机房里摩肩接踵的人群，却没有丝毫的兴奋。究竟是什么，将“玩家”从到游戏机房来消费的人群中剥离开来，划分成一个小群体？那么剩下的那些人，我们又叫他们什么呢？“投币机器人”吗……先别急着对号入座，这个半带嘲弄的称号并不是给你们们的，这还仅仅是“玩家”对于圈内一部分“同类”的戏称。什么是《KOF NEOWAVE》，什么是《CAPCOM FIGHTING JAM》，什么是《GUILTY GEAR XX # RELOAD》，相信当天晚上在游戏机房内的绝大多数人对这一切是闻所未闻的，更不用说那“神奇的”带着插卡槽的《VF4FT》筐体，竟然在对战的时候还能显示玩家的ID！走进今天的游戏机房，他们迷惘了。搜便枯肠，他们无法将记忆中关于游戏机房的碎片与眼前的景象拼接起来——除了依然“健在”的那一排《KOF 97》，仅此而已。在他们的面前，是一道无形的、深深的沟壑。

隔海相望，不远处是与我们一衣带水的游戏王国日本。随着12月19日由株式会社第一物产主办、下属关西著名游戏机房a-choi运作的街机格斗游戏大赛“格斗维新”在京都落下帷幕，所有街机玩家的目光都聚焦到另一项重要赛事——“斗剧”上面。这项由日本街机杂志《月刊

为了维护本地玩家的成绩都会全力以赴；而相对的参加其他地方游戏机房的比赛时，也会以来自某处“远征者”的姿态向那里的玩家展开挑战。小到相邻街道的两家游戏机房，大至日本的县与县之间，地区与地区之间，这样的“对抗”无处不在。甚至前面提到的“格斗维新”这场大赛本身，从某种意义上来说就是一场“斗剧”权威和垄断的“反旗”。可以说，比赛活动拓展了游戏的乐趣，提供给玩家除了游戏本身以外更多空间层面的交流和可能。也正是日常生活中经过这些比赛的磨炼，造就了日本玩家“小强”般的游戏精神和一个个游戏神话，为“斗剧”的产生打下了坚实的群众基础。从本质上讲，“斗剧”是赤裸裸的商业比赛活动，首先作为游戏杂志的主办方要挑选比赛使用的游戏项目，游戏公司自然不会放过推广各自游戏的大好机会，其中的利益关系不言而喻；其次，就是在日本国内各地的游戏机房中进行的长达两三个月的预选赛，作为机房来说，申请成为“斗剧”的预选店铺是吸引玩家和自我宣传的有效手段，自然这也不是免费的午餐；接着，成为玩家瞩目焦点的“斗剧”决赛通过精心的包装，绝对是一场街机格斗游戏爱好者的饕餮盛宴，保证对得起玩家掏钱购买的那张入场券；最后，按惯例出版收录“斗剧”比赛内容的DVD为整个活动划上一个圆满的句号，皆大欢喜。在不知不觉中，围绕这将近半年的马拉松式的大赛，会产生一大堆话题供主办方本身《月刊ARCADIA》这本日本业界唯一的街机杂志消化。自上而下的产业链各取所需，实现了利益的最大化。然则这一切，与身在大海这边的你我，与正手捧UCG在阅读这些文字的你我，与面对今天的游戏机房已经产生了无形的深深的沟壑的你我，又有什么联系呢？一切似乎遥不可及……



烈火游戏机娱乐(摄影：戴牟雨)

斗游戏的新作中出类拔萃者数不胜数，而在今天的日本，一般游戏机房中是几乎看不到《KOF 97》的。即使有，也是放在“怀旧游戏区”，甚至KOF系列玩家都属于“弱势群体”，这在国内很多人眼里是不可想象的。为什么经营者和绝大多数玩家们会对这些新游戏置若罔闻，而独独青睐《KOF 97》呢？原因众多，其中比较主要的一个，是新游戏得不到有效的推广。譬如《街霸》系列，在日本推出最初，围绕“Blocking”等新系统的讨论和研究可以说是最激烈的。厂商明白，他们一切的心血只有当玩家的对战围绕这些新系统展开时，才能发出最耀眼的光芒，最终他们通过游戏杂志上的前期攻略对玩家的“循循善诱”做到了这一点。而这些可以说是颠覆了旧《街霸》秩序的新技巧的应用，如果不加以说明和引导，玩家是很难通过摸索自己领悟的。就上海来讲，因为是名作的续篇，在当时的游戏机房中还是可以看到不少《街霸》的机台的。玩家也图个新鲜，开始玩的人也很多。但是由于对这个游戏该如何去

玩没有一个系统全面的指导,游戏机房本身也不具备相关的专业知识来弥补这一空白,甚至没有意识到这一问题的存在,导致了玩家的逐渐流失。由于当时网络尚不是非常普及,一些人得不到相关资料,玩起来自然不得要领,对战中被稍微掌握一些新技巧的人虐多了便会觉得新作索然无味,便又转回自己较拿手的老游戏中去了。而那些通过自己的努力掌握了一部分新技巧的人也因为只知其然而不知其所以然,实力得不到进一步的发展。加之玩家群的减少,最终导致他们也离开了这个新游戏。眼看着投币率的下降,自然会在游戏机房经营者脑中形成“这个游戏不受欢迎”的印象,所以当日本《街霸》系列“推出续作《2nd IMPACT》”时,许多机房没有将这个列入进货计划。到1999年5月推出至今仍被称为“神作”的《街霸3 3rd STRIKE》时,已经很难在游戏机房看到这款游戏了。经营者的进货热情受到打击,使游戏机房中引进新游戏的数量、速度大幅下降,直接导致了玩家继续减少或只玩一些老旧游戏的恶性循环。而这种局面,是玩家不愿意看到的。逐渐地,一部分玩家开始承担起这份本该由游戏厂商承担的责任。他们的动力来自于迫切地希望游戏机房经营者能引进他们喜爱的新游戏和增加该游戏的玩家人数,而后者恰恰又能给经营者带来实际的效益。当少数游戏机房毅然决定迈出第一步,听取玩家的意见引进新游戏时,终究使“因为打得人少所以机房不进新游戏,还是因为机房不进新游戏才使玩家流失”这个先有鸡还是先有蛋的问题被突破了。玩家的努力也使游戏机房出现了些许回春的迹象,每当新游戏推出前,玩家便开始收集各种相关的资料,以各种游戏网站为中心展开对新作的讨论;当机房进货以后,制作一些简单资料放在机台边供人翻阅的工作也逐渐普遍起来;然后便是组织比赛活动等等。但是玩家的能力是有限的,并且他们无法从推广游戏中获得任何的实际利益,一切都出自于他们对游戏的执着,凭着这份热情能走多远?谁也不知道。至少至今为止,他们仍然在前

选赛得以在上海举行。在2004年初举办的两场预选赛、包括5月日本东京“斗剧2004”的决赛,多多少少为本土的游戏杂志和各种游戏网站填充了一些版面、提供了一些谈资;玩家也得到了参与其中的机会和锻炼。更重要的是通过这样的活动提供给游戏机房一个摆脱原先在世俗眼中污秽混乱引诱青少年堕落形象,并进入了良性循环发展的可能。

可以断言,尽管各方面花了如此大的人力物力财力,但短期内我们的玩家在“斗剧”这样的比赛上是难以取得什么突破性成绩的。在很长一段时间里,仅仅只能说是“重在参与”。积重难返,上海等少数几个地区个别游戏机房的繁荣迹象对于整个国内的街机业来说仍是杯水车薪。而在这些“繁荣”背后无法掩饰的,是玩家的匮乏。

“玩家”——再回到这个熟悉又陌生的字眼。究竟游戏中的哪些人,是所谓的“玩家”?进取心、荣誉感、斗志、能直面逆境和挑战困难的勇气、就算只剩一丝血也决不放弃的精神……也许正因为这些“维生素”在今天年轻人中的普遍缺乏才使玩家显得如此稀有。出现几率万分之一的道具只要用钱便可买到,无人能敌的等级用了外挂便指日可待……这些似乎都已司空见惯,而不论科技如何发展网络怎样普及,游戏机房却还是一成不变,没有实际操作便无法获得任何游戏给人带来的愉悦,如此“不识时务”不知道“与时俱进”的娱乐场所自然让他们望而却步。如果说以前还一直能听到“比赛?我怎么不知道,如果我来参加肯定冠军!”这样的言论,那么现在,就连这样的声音也销声匿迹了。因此,“玩家”更加孤独和孤立,每每需要冲锋陷阵杀敌立功时,他们便被祭起,然后承担起国家的荣誉以及江东父老对他们的不知从何而来的无比信心,希望他们捧杯归来好做茶余饭后消遣的话题,之后便被束之高阁。并不是说要成为玩家需要经历非常人能忍受的种种痛苦,苦其心智劳其筋骨什么的,只是因为人们离正常的游戏环境、游戏氛围已经太远太久了。

不可否认的是,斗剧 05 的比赛项目对我们来说十分的“鸡肋”,因为这6款游戏在国内的游戏机房的普及率几



正阳游戏 摄影:季炜煜

赛的结果如何,最终中国选手在日本“斗剧 05”决赛上的成绩如何,在这里都要感谢这些走出第一步的游戏机房和为申请成功在幕后东奔西走不计报酬的玩家。希望国内的街机业经营者能借鉴这些成功的例子,不随波逐流,在荆棘中走出一条发展的路来,用你们的成功为正在走向迷失的国内游戏产业带来一些新的思路。

当机会再次来到身边的时候,一日工作学习之余,让我们走进久违的游戏机房。是玩家也好普通人也罢,投币、游戏、认真体会对战的每一秒、每一帧,在脑中组织所掌握的每一套连携、连击,通过摇杆和按键将它们编织起来,在屏幕中展现个性、宣泄激情,品尝被称为“胜”与“负”的美酒,或香醇或苦涩……也许,这才是斗剧希望展示给大家的街机格斗游戏的最纯粹最简单的乐趣。

截止发稿日为止,“斗剧 05”的6个项目除中国香港地区和中国台湾地区外的分布情况:(KOF NEOWAVE)14台(上海5台),《铁拳5》截止2004年底内地尚无,《街霸 3rd》一说有4台(已知上海、北京各1台),《CFJ》上海2台(其他地区不明),《VFAFT》上海12台、北京2台、大连2台,《GGXX #RELOAD》上海2台。关于更多的斗剧中国预选赛详情请登陆www.diegame.com查询。

后  
记

# 对于街机业的意义何在



《KOF NEOWAVE》预选赛海报插图:榨菜蛋花汤

进。就是在这样一种背景下,最终在2003年底,通过上海的玩家、游戏机房的多方面努力,“斗剧2004”的中国预

乎是一片空白。没有硬件自然鲜有人能玩到,更谈不上水平了,也就不存在去申请的基础和意义。如果说在“斗剧2004”中我们还能勉强挑出“侍魂零”和“KOF2003”这两个项目,仗着上海的机房几乎第一时间进到了这两款游戏、仗着NEOGEO的盗版街机ROM在国内机房的普及、模拟器的广泛使用、两大系列游戏的“深入人心”来硬着头皮自圆其说一下的话,那么这次我们又又能去申请什么项目呢?《KOF NEOWAVE》,堪称中国街机界“中流砥柱”的人气游戏《KOF》系列“2004年度的最新作品。据国内知名KOF网站“拳皇盟”统计,截止2004年底,除了港台地区外《KOF NEOWAVE》的机台在国内大概只有10多台,其中5台在上海。习惯了几百元买一块盗版ROM的游戏机房经营者们将无可避免地被重新洗牌,而本来随着游戏机房的减少可以在PC上靠模拟器饮鸩止渴的为数众多的KOF拥护者,也不得不面对SNK Playmore下决心抛弃NEOGEO基板的残酷事实。今后基于新基板的《KOF》新作将不断推出,而建立在原先基础上的国内庞大KOF群体的泡沫虽不至于马上分崩离析也将大幅缩水、分化。2004年2月,正阳游戏在上海正式开业,一石激起千层浪,已经许久没有看到新机房开业的上海街机圈为之之一振!除了硬件设置方面的完备,在对玩家各类活动上的支持和投入也绝不亚于卢工和烈火,在短短半年多的时间里,它一跃成为上海“《KOF》系列”的中心。所以,由正阳申请《KOF NEOWAVE》的名额就理所当然了。而烈火街机娱乐则是国内少数几家拥有《街霸 3rd》的游戏机房,并且由于“《街霸》系列”游戏的齐全,在街霸玩家中有着较高的声誉,作为2004年斗剧中国预选赛游戏机房之一,这次二度申请则选择了《街霸 3rd》这个组队战项目。不论这两场比

## 斗剧中国预选赛各项目比赛细则

比赛地点	烈火街机娱乐,上海市静安区江宁路77号4楼	
报名方式	现场报名,比赛当天14:30截止,必须二人组成战队参赛,不接受个人报名	
开赛时间	2005年2月19日 15:00	比赛采用2对2组队淘汰赛

规则	1. 比赛采用二对二组队淘汰赛 2. 每场比赛开始前选手猜拳决定1P、2P	<b>奖品</b> 通过比赛产生的冠军战队将获得参加2005年5月在日本东京举行的“斗剧 05”决赛的街霸3 3rd 项目出场资格,烈火街机娱乐将向冠军战队成员提供比赛期间往返日本所需机票作为奖励 亚军、季军战队将获得其他纪念奖品
位置	3. 每场对局战队选手出场顺序可以变更。 4. 比赛过程中选手使用的角色不可更改。 5. 每局比赛时选手可自由选择该角色的超杀。	
超杀	6. 战队的二名成员不得使用相同角色 7. 游戏对局采用三局两胜制 8. 其他按游戏的初始设定	

## KOFNW项目

比赛地点	正阳游戏,上海市徐汇区广元西路315号1楼	
报名方式	现场报名,比赛当天14:30截止	
开赛时间	2005年2月26日 15:00	

规则	1. 比赛采用个人淘汰赛。 2. 每场比赛开始前选手猜拳决定1P、2P位置。 3. 每场对局选手使用角色的出场顺序及模式可以变更。 4. 可以使用隐藏角色。 5. 发生平局时重新进行对局。 6. 其他按游戏的初始设定。
----	--

**奖品** 通过比赛产生的冠军将获得参加2005年5月在日本东京举行的“斗剧 05”决赛 KOF NW 项目的出场资格,正阳游戏将向冠军提供比赛期间往返日本所需机票作为奖励  
亚军、季军将获得其他纪念奖品