

metro Pop

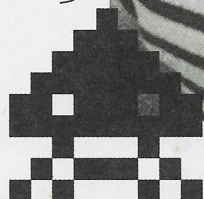
Issue 392
13.02.2014

樂



機迷歲月

- 日與夜 Cycling 代步
- 香港文學對談錄
- 與貓同行半個地球
- Fashion: Blooming Boy



都市流行 • 逢星期四港鐵免費派發

機迷歲月

22

TEXT: RINGO DESIGN: GRACE
PHOTO: WAI, FRANKY, MICHAEL, TEDD, KYODO & 網上圖片

不管你是正準備大考的學生，準備向老闆爭取加工
工的白領，還是已經成為廠長的大老闆，年輕時都
一定經歷過打機歲月。即使女士們都曾親眼目睹身
邊男朋友如何沉迷過。從八十年代的紅白機到2014
推出兩部新世代主機 Xbox ONE 及 PS4，孕育了一
群與日本既相似卻略有不同的電玩愛好者，我們可
統稱他們為——香港機迷。

01 Coverstory

香港打機編年史

1983

紅白機 / 磁碟機



有傳當年任天堂選擇紅白作主機顏色，是因為這兩色的塑膠最便宜。



自行老翻：《夢工場》

任天堂也曾出過老翻，話說當年遊戲《夢工場》大賣，但角色全來自日本電視節目主持，為打入海外市場，任天堂換湯不換藥地以瑪利歐等角色推出“Super Mario USA”，實行老翻自己一次。

紅白機

任天堂推出中港台統稱為紅白機的 Family Computer，成為香港人接觸電視遊戲的開端（Atari 於 1977 年曾推出 Atari 2600，但未曾普及）。當時香港電視機使用 PAL 制式，對應不到日本水貨，有商人將紅白機改裝為 PAL 制式，自此風行。後期香港代理推出「灰機」，但不能接駁磁碟機，並不流行。



磁碟機

遊戲帶曾出過老翻，但將家用遊戲全面普及的是磁碟機。商人利用改裝的磁碟機加上自行研發的 Game Doctor，將當時幾乎所有遊戲轉換成老翻磁碟發售，十元便有一款，小朋友也負擔得起。

小朋友齊租機

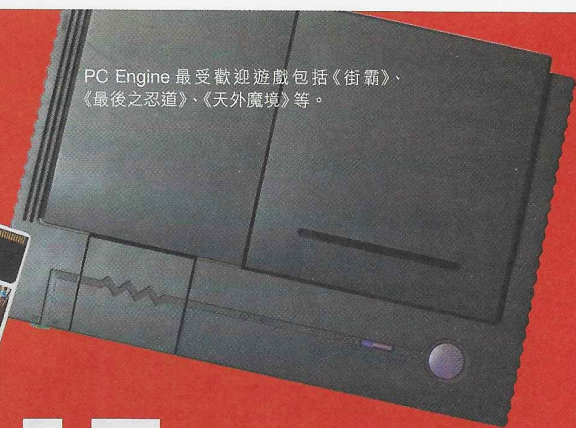
八十年代未必個個有錢買遊戲機，為此玩具店會增添一個角落，供小朋友租機打。不像街機入錢玩一鋪，玩具店是每分鐘計的，於是大家都拼命在限時內過版，特別著緊。

01 Coverstory

HuCard



PC Engine 最受歡迎遊戲包括《街霸》、《最後之忍道》、《天外魔境》等。



1987 PC Engine

NEC 推出 PC Engine 時，同時帶來劃時代的遊戲卡 HuCard，只有信用卡大小，右上角印有遊戲編號，vol.1 正是著名射擊遊戲“R.TYPE”。香港人要玩第一代白色 PC ENGINE 需要改機，之後才推出對應 AV 線的黑機。及後推出 CD-ROM，有香港玩家将已改的白機插入 CD-ROM，出現聲畫不同步，甚至遊戲次序大混亂，算是香港玩家獨有經歷。

世嘉五代 1988

SEGA 推出香港人最愛玩的 MEGA DRIVE，也就是世嘉五代，因為價格高昂，當時屬有錢仔玩意。香港人最喜歡玩的《獸王記》、《戰斧》、“Phantasy Star Online”等都是街機最 hit 的移植作。昔日有兩款遊戲《SUPER 忍》及《世界末日》在同日發售，遊戲店要嚴陣以待，玩家們虎視眈眈，都算當年本地 game 壇大事。



當時的遊戲“Thunder Force III”，遊戲背景根據背景音樂作出變化，不止是當時，就連現在的遊戲也少之有少。



世嘉電視遊戲機廣告 (1987)

除了近年的 3DS 及 Wii，早在八十年代 SEGA 曾找《城市故事》的曾近榮及梁思浩拍廣告，曾 sir 更隨手將紅白機掉進垃圾桶。



1990

超級任天堂

任天堂推出超任 (Super Nintendo) 瞬間成為大熱，當時無論機能及畫面都很突破，如《龍珠》角色從畫面後方衝上來，近似動畫的效果帶來極大震撼。另一經典是《街霸 2》，輸入「下 R 上 LYBXA」可與角色對戰，不少機迷到現在依然瑯瑯上口。



“FF IV”奠定不少香港玩家對日式 RPG 的鍾愛，雖然普遍香港機迷不諳日語，不過當時本地遊戲雜誌興起，令香港玩家打破語言隔膜，更吹起了後期的「小說式攻略」風潮。



家用機大戰

01 Coverstory

1994-1996



1994 年 SEGA 和 SONY 分別發表 Sega Saturn (SS) 及 PlayStation (PS)，揭開家用機大戰序幕，前者以平面圖像和動畫處理佔優，後者擅於處理立體圖像。當時超任被即時淘汰，任天堂兩年後推出 N64，但卡帶制式相對 Saturn 和 PS 的 CD 制式落伍，不被追捧。



1998-1999

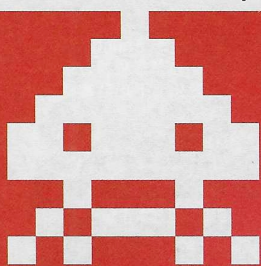
第二次家用機大戰率先出手是 SEGA 於 1998 年推出的 Dream Cast (DC)，15 個月後 SONY 推出 PS2，風靡全球玩家，SEGA 從此退出家用遊戲機市場。任天堂 2001 年推出 GameCube，但只有小眾玩家受落。

當年紅白機老翻猖獗，正版與

猜一猜哪部

翻一翻，老翻

說香港遊戲編年史，不可能忽略老翻一環。翻一翻香港遊戲業的盜版歷史，資料比正史更厚，玩家的回憶也更深。



老翻商場集中地

當時香港有不少專賣遊戲的商場，如九龍城龍珠、深水埗黃金、元朗喜利、屯門置樂。要看一間遊戲店是否具規模，只需看它遊戲機還是遊戲多，前者規模大，後者規模小，多賣盜版為生。當時大家都是以辨識老翻店。



九龍城龍珠商場

仿機與相容機

紅白機有兩種老翻，一是完全山寨的「仿機」，外形跟紅白機一樣，只是機盒省去「NINTENDO」標誌；第二種是名正言順的老翻機（香港稱為「相容機」），沒有模仿外形，如當時的小天才、小精靈；內地則有小霸王，當時有人刻意不買原裝機而買小霸王，「貪佢有連射」。



內地推出過「小霸王」，當時的介紹是「由中國的小霸王電子公司研發具有 FC 遊戲功能的 TV 學習機」。

複製老翻碟神器

這是當時日本利用正版碟複印成老翻碟的 D.I.Y 機，地下遊戲店幾乎是有了它便得天下。



01 Coverstory

2005-2013



2001

PS2 推出三年後的 2001 年，MICROSOFT 也來攪一把腳推出 Xbox，不過由於外形笨重，起初不太受歡迎。PS2 憑著多間日本開發商推出“Final Fantasy X”、“Dragon Quest VIII”、“BioHazard 4”等，賣出超過一億部主機。



MICROSOFT 再接再厲於 2005 年推出 Xbox 360，SONY 也緊接於 2006 年推出 PS3，不少遊戲雜誌及本地論壇均曾出現「哪一部主機較好」的罵戰。另一邊廂，任天堂也捲土重來推出 Wii，憑著首創體感玩法，締造主機一億的銷量。

老翻機盒只有些微差別。

是老翻機？



早期的 Doctor 不能 save，小朋友要一次過打爆機，更具挑戰性。

全能 Doctor

任天堂推出磁碟機後，專玩老翻磁碟的 Doctor 應運而生，款式多不勝數，最強一部叫「雙子星」，能對應超任、PC ENGINE、世嘉五代等機種，堪稱全能 Doctor。



搶碟式彈弓改機

到 PlayStation 和 Saturn 年代，大家開始以「搶碟」方法玩老翻碟。所謂搶碟，就是先用一隻正版碟解鎖，再打開碟蓋換老翻碟進機身，當時 PS 開蓋過程需要一枚彈弓，這枚彈弓當時一度被炒到 500 元。

之後 PS2 和 Xbox 推出，那時大家不會立刻購買，而是問老闆：「幾時有得改機玩老翻？」大家的心態是有得玩老翻才買機。直到 PS3 與 Xbox360 推出，隨著網絡遊戲普及，廠商透過網絡更新防止改機，盜版熱潮才逐漸消散。



被空氣狂打

極受歡迎的《街霸 2》推出前夕，盜版商都希望盡快推出翻版。但由於《街霸 2》有 16M 數據，而當時盜版的 Doctor 只有 8M 容量，於是有盜版商將一些遊戲背景、角色面容、動作等刪減，令那時出過一些無重拳重腳，又或角色沒有容貌的翻版《街霸 2》。及後的翻版《餓狼傳說》最誇張，boss 是隱形的，你只能對著空氣狂打。



CAUTION：不能磨滅的歷史印記

侵犯遊戲版權不應鼓吹，如果每個都不尊重遊戲業，便再沒有廠商願意開發主機和遊戲。不過沒有盜版遊戲，可能遊戲主機不會普及至幾乎每個家庭都有一部。盜版為香港以至全球遊戲業留下一個不能磨滅的印記。

答案：兩部都是



龍馬



Winning 情意結

很多男生都玩過 PS 的“Winning Eleven”，這沿於對英超的情意結，加上爽快的操控感及當時堪稱一流的立體畫面，球星們的細膩動作獲得高度還原，讓大家玩得非常投入。

當時大家會買本地遊戲雜誌鑽研玩法，如果你是其中之一一定記得名叫龍馬的資深遊戲編輯。現職日語教師的龍馬稱：「當年創作了『真・衝力射球』、『龍捲風射球』、『重壓射球』……那時會一個人夜晚拿著足球去無人的球場，黑麻麻一路踢一路謔稿，現在回想起來也很瘋狂。」龍馬的瘋狂，同時見證香港機迷對“Winning”的鍾愛。



中古情 意結

「我是電玩迷，不是收藏家。」

喜歡久不久拿以前的遊戲機出來玩，
讓它們歷久常新，也為我帶來喜悅。」

問大神為何「食舊忘新」？他稱：「以前的遊戲機一代好過一代，現在的新主機幾乎部部差不多，機能都超過肉眼所能感受了，即使做得再像真，分別都不大。」



大神

01 Coverstory

遊戲拉近親子關係

大神的童年經驗告訴他，打機甚至可以拉近親子關係：「有一次上同學家打機，他有事出門，我便跟他媽媽一起玩《魂斗罗》，誰知她打得比兒子厲害多了，『一隻爆機』，原來她經常一個人在家開來玩，『操到熟晒』，只是不想被兒子知道她比他強，所以有時會刻意弄死角色。」

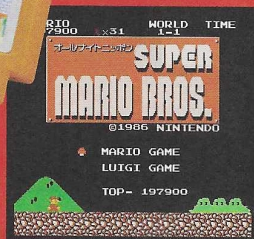
我不買便無人要

不少玩家對八十年代的紅白機、世嘉五代、超任等中古遊戲情有獨鍾，大神是香港收集狂迷之一，他卻笑說自己只是喜歡玩遊戲：「每個人尋找娛樂的標準都不同，對我來說，如果我在街上看見它們，我不留起它，它便沒有人要了，沒有人知道它們的真正價值。」

女友主機無得留低

今次訪問在大神家中拍攝了很多絕版遊戲珍品，不過獨欠了世嘉五代的磁碟機，問他為何：他的神情閃過一絲哀傷：「兩年前跟女友吵架，她將我的磁碟機丟掉了。」「她現在還是如此放肆嗎？」「我那時也將她丟掉了。」

說到自己的珍藏，大神拿出這款被喻為「黑色瑪利歐」的「All Night Nippon」，平時遊戲背景都是日光白白，但這款遊戲會出現黑夜遊戲背景，而且最後出現的大佬全都是節目主持人。



這部電視機是當年任天堂跟 Sharp 合作推出的一體化遊戲電視，買回來時超過三萬元，現在有錢也買不到。

熱情 PS2 現斷層

大神對電視遊戲的熱情，在 PS2 開始出現了斷層，遊戲廠商開始不斷推出續作，一些原創性和可玩性的作品愈來愈少，到了 PS3 甚至覺得很多遊戲都只把初段製作得美侖美奐，到了中後段便草草了事，有時甚至要透過付費下載才可以玩結局，遊戲製作人仿佛已沒有昔日的熱情和心思。



80's 男仔的浪漫

大神第一盒買的遊戲卡帶是紅白機的「Gradius」，買了遊戲卻沒有機，便走到朋友家玩，當時去朋友家打機，交換自己買的遊戲帶。以 game 會友，是八十年代香港小朋友的「男仔的浪漫」。現在大家都會一起打機，但是上網各自在家「一起」打。科技進步了，但感情卻退步了。不單是人與人之間的感情，就連玩家對遊戲的感情也如是。



以前打機不孤獨

八十年代沒有互聯網，要獲取資訊便要跟人不斷交流。因此你會找你身邊朋友傾，最興盛的時期，試過乘的士司機大佬也會跟你分享他在玩甚麼 game；加上那時未必個個同學有錢買遊戲機，因此都會相約往同學家中玩，一個輪一個玩，大神稱：「到同學家中，會跟世伯伯母請安，父母又會煲湯給我們喝，那是最美好的打機歲月。」

很少電玩收藏家儲磁碟，因為很容易氧化，也易發霉，很難保存。但大神卻有一箱正版與翻版的，久不久便拿出來玩。



01 Coverstory

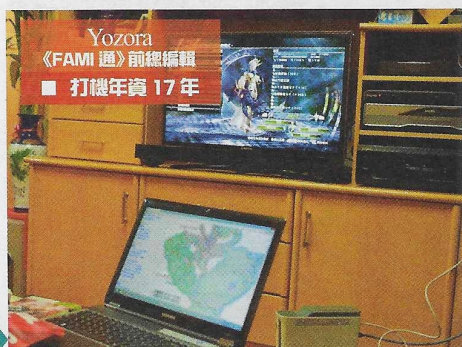
不可侵犯的小機角

香港樓價高企，電視遊戲玩家從二十年前的小朋友到現在長大成為一個「佬」，不變的除了對遊戲的熱情，還有擠逼狹窄的打機空間。

八十年代一般小朋友都沒有書房，只好趁爸媽不看電視時在大廳爭取時間打機；二十年後跟女友租了一個不足三百尺的空間，為了讓夫人追“Running Man”和

“K-pop”，一般會另找一個角落，添置一部 14 吋電視自組「遊戲 corner」，將從小到大買下來的遊戲及精品放置其中。

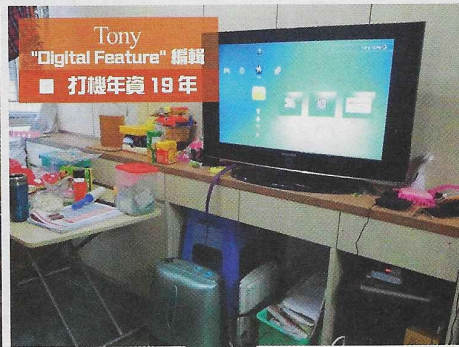
不要小看這個神聖角落，學生失戀、白領被上司痛罵、老闆無生意，全都靠這角落來治癒心靈。女士們如見到自己另一半沉醉在打機角落，奉勸還是不要干擾為妙。



Yozora
《FAMI 通》前總編輯
■ 打機年資 17 年



Cat
"Game Station" 前編輯
■ 打機年資 20 年



Tony
"Digital Feature" 編輯
■ 打機年資 19 年



謝男
"Silent Hill" 核心機迷
■ 打機年資 20 年



Alex Yu
Cosplayer
■ 打機年資 19 年



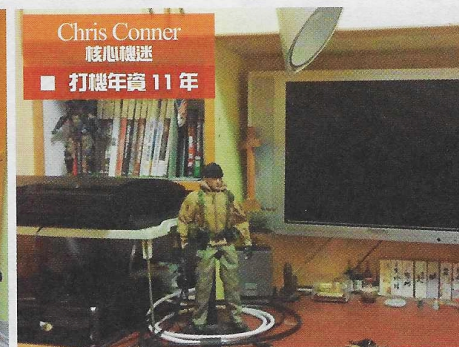
龍馬
"Winning Eleven" 編輯
■ 打機年資 21 年



樓師冰
"Gzone" 編輯
■ 打機年資 20 年



Vanson Chan
"Game Station" 編輯
■ 打機年資 19 年



Chris Conner
核心機迷
■ 打機年資 11 年

01 Coverstory



Xbox ONE

作業系統：Xbox OS、Windows 核心、Hypervisor

CPU：X86-64 架構 AMD "Jaguar"8 核心

記憶體：8GB DDR3

儲存空間：500GB HDD

顯示：HDMI (1080p、4K)

繪圖：AMD Radeon

相機：1080p Kinect 網絡攝影機

MICROSOFT 市場部主管 Anna Chow：

「Xbox 改變了我。」



Anna 稱推出 Kinect 期間，他們是全球第一個推行「全天候電子體育課」的遊戲機生產商：「試想想，要學校讓學生打機，同時說服老師、校長和家長，你說這是多麼神奇的一件事。」結果他們成功做到。

"Game Station" 編輯 Vanson Chan

「兩部新機暫時未有太多新 game 和配套，無限出新機都無用。」

m：哪款遊戲令你印象最深刻？

A：2006 年首發的 "Gears of War"，在試玩會上，當時傳媒及核心機迷 (core gamer) 都對遊戲畫面和玩法讚不絕口。很多人說 Xbox 最強的遊戲是 "HALO"，但對香港機迷來說，他們最喜愛的，甚至改變香港玩家對 Xbox 360 印象的，非 "Gears of War" 莫屬。

m：擔任這工作後，你的生活有否改變？

A：做了這份工作後，男性朋友都會問我這款遊戲幾時出、哪款遊戲最好玩……我跟男士們的話題多了。男伴也成了我的諮詢人，他在我心目中就是一位資深玩家，讓我更了解玩家心態。我本來不打機的，現在遇上好的遊戲便很想玩，如 "Dance Central"，我從第一集玩到第三集呢！

m：即將在香港推出的 Xbox ONE，有甚麼好玩？

A：去年我於美國親身試玩，感覺除了畫面更加亮麗，操控精準度也比過往大幅提高；而且 Kinect 更可感應面部表情和心跳，對喜歡做運動的朋友來說更實用。



"Game Station" 前編輯 Cat

「Xbox ONE 畫面超靚，PS4 可用 psv 玩 PS4 game，不需局限在家裡玩，正。」

次世代主機大戰



推介

Anna 推介 Xbox ONE 今年的重頭大作：「非 Titanfall 莫屬，只要你看過去年遊戲展的 trailer，一定會被它迷倒。」

2014 年，SONY 及 MICROSOFT 分別推出最新的家用遊戲機 PS4 及 Xbox ONE，透過訪問兩品牌的香港高層，一方面知道他們對本地機迷的感受，另一方面也能得悉這兩部新世代主機的焦點所在。當然還少不了一眾資深機迷對兩部新機的評價。

核心機迷 Chris Conner

「Xbox ONE 定價太高，PS4 沒甚驚喜。」

m：metropop A：Anna Chow

m：從 Xbox 到即將推出的 Xbox ONE，最難忘哪個宣傳活動？

A：Xbox 360。當時舉行香港歷史上首次的 midnight sale，那夜凌晨有點冷，但在玩具反斗城外依然排了長長人龍。

m：怎樣看香港機迷？

A：感覺上比較怕醜，出席活動都不太主動。但私底下跟他們溝通，他們會有很多想法，會告訴你哪些做得好、哪些可以改善，其實他們對遊戲都非常熱情。

01 Coverstory

“Silent Hill”核心機迷謝男

「若要求畫質聲效，要有一定配套才發揮到兩部新機的質素，但一般玩家不會在這方面大肆花費，得物無所用。」

安藤最難忘是 PS 首發：「當時 SONY 建立了 Sony Music 及 Sony Pictures，但 PlayStation 推出後，我們才真正投入遊戲業發展。」



SCEH 董事總經理安藤哲哉：

「來一次全天候連動。」

m：metropop T：Tetsuya Ando

m：PS4 有何賣點？

T：今年推出的 PS Vita TV 與 PS4 會有更多連動，同時美國也剛公佈了 PlayStation Now，讓玩家利用網絡下載過往於 PS、PS2、PS3 及 PS Vita 上的遊戲。

m：從 "Xbox 360 v.s. PS3" 到現在 "PS4 v.s. Xbox ONE"，這種競爭形勢會否繼續？

T：PS4 透過新功能，如網絡 "Share" 服務，玩家可將打機影片 share 給其他朋友，這是其他主機不能做到的。同時與 PS Vita 的連繫還有 PS Vita TV Link，提供更多可能性。

Cosplayer Alex Yu

「兩部新機一兩年內的表現應該不會太突出，始終太少遊戲，機迷不會考慮。對次世代主機的期待，相信要靜待獨家大作推出才有定論。」



PS4

CPU：8 核心 AMD x86-64 CPU

記憶體：8 GB GDDR53

儲存空間：500GB

顯示：HDMI (1080p、4K)

繪圖：AMD Radeon GPU

輸入：PlayStation Camera

控制器輸入：DualShock 4、

PlayStation Move、PlayStation Vita

線上服務：PlayStation Network、PlayStation Cloud



推介

安藤哲哉稱 "Infamous Second Son"、"Metal Gear Solid V: Ground Zero"、"Uncharted 4" 都是 PS4 重點遊戲。



後記

對於兩部新機，一眾資深機迷主要關心的不是規格功能。正如中古遊戲收藏家大神所言：「現在的新主機幾乎部部差不多，機能都超過肉眼所能感受了，即使做得再像真，分別都不大。」打機最在乎的，始終是遊戲要夠刺激、有驚喜，令人著迷甚至感動。正如昔日打紅白機，雖只有 8 bit 畫質，但只要遊戲好玩，已叫人懷念不已。 P



SCEH 市場本部高級經理
Jacqueline Chiu：

「一切重新開始。」

m：metropop J：Jacqueline

m：這工作是否讓你認識很多著名遊戲製作人？

J：對，最難忘是 "Metal Gear Solid" 製作總監小島秀夫，他對一切有著極高要求，例如一定要用某德國牌子簽名筆，椅子一定要設定某個高度，出入商場一定要走秘密通道。還有《街霸》的小野義德，我經常跟他前往東南亞出席遊戲發佈會，他總喜歡帶著野人（《街霸》遊戲角色）四處拍照。他是性情中人，有次聽到我們同事走了，他竟然雙眼泛紅依依不捨。

m：如何看 2014 年的遊戲業界前景？

J：今年推出了全新主機，手提遊戲機 PS Vita 也是起步階段，對我們來說是新開始。