

图书基本信息

书名：<<梦幻与波导的勇者路卡利欧-神奇宝贝>>

13位ISBN编号：9787538625318

10位ISBN编号：7538625313

出版时间：2008-1

出版时间：吉林美术

作者：田尻智

页数：175

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 内容概要

可爱的皮卡丘在2千年席卷全球，成为最受欢迎的卡通人物，现在继“电视版神奇宝贝”之后，名列日本电影史上10大卖座巨片的神奇宝贝电影版将再度来我国，引爆2008年卡通漫画市场。本书作者用纯熟的画风、流畅的手法，让人感受到快乐的气氛，呈现出一个个触动心灵的故事..... 全书共分好多册，本书为该套系列书之第八册。

## 作者简介

田尻智（日文：たじりさとし，1965年8月28日—），电子游戏制作人，现任Game Freak社长。他是神奇宝贝的原案企划者（主角小智就是以他命名的），并由他的好朋友宫本茂（马力欧创始者，配角小茂就是以他命名的）来设计神奇宝贝的图案。

神奇宝贝全系列作品，作品都必定冠上「原案：田尻智」的头衔。

经历（版本1） 口袋妖怪编年史 掐指一算，《口袋妖怪》诞生至今已经是第十个年头了。

或许是为了迎接今年的《口袋妖怪》十周年，今年《口袋妖怪》的NDS、NGC、GBA新作将会全面登场，最新一部电影也将隆重上映，甚至位于名古屋的“口袋妖怪公园”也将热烈开张。

口袋里的神话仍在延续。

从2002到2003年间，日本游戏市场一片萧瑟，销量过百万套的游戏屈指可数。

从PS2到GBA，没有几款游戏销量能够真正让人满意。

游戏越做越大，内容越来越丰富，画面越做越好看，而销量也越来越差。

当然在这其中也有异数，那就是任天堂和它的小精灵。

简单的画面、简单的情节、低廉的开发成本，《口袋妖怪》似乎是一款只该在八十年代出现的游戏。

然而就是这样一款游戏堂而皇之的登上了当今游戏产业的最高峰，其相关市场价值超过100亿美元。

即便是卖疯了GTA系列也难以望其项背。

谁又能想到创造这样一个奇迹的居然是一个曾经一度被人们指责为骗子的年轻人——田尻智。

捉虫少年 七十年代末，街机业开始在日本兴起，1978年TAITO的街机游戏《太空侵略者》引发了全球范围的街机潮流。

正在上中学的田尻智也开始疯狂的迷上了电子游戏，为了《太空侵略者》田尻智甚至大胆的逃学一个月，整天泡在街机厅中。

结果田尻智成了当地《太空侵略者》的第一高手。

高一暑假结束时，田尻智用所有的积蓄购买了一台电脑，开始日夜苦学BASIC语言，没过多久竟然成功的制作了一款移植度相当之高的《太空侵略者》电脑版。

1983年田尻智考入了东京都高等工业专科学校，在大学中田尻智唯一的娱乐就是电子游戏，其高超的游戏操作技术让不少同学啧啧称奇，几个朋友经常开玩笑的说“你可以出本书研究游戏技巧了”。

结果日本第一本游戏攻略就这样诞生了。

第一本《GameFreak》仅仅打印了20本，主要是在田尻智的朋友之间传播，由于受到了大家的广泛赞赏，田尻智就再接再厉的推出了第二本杂志。

这本杂志中有对《铁板阵》的详尽攻略，并有该作的1000万分攻略法。

作为当时最热门的街机游戏，《铁板阵》拥有无数的FANS，而这本业余杂志也奇迹般的卖出了1万本。

NAMCO社长中村雅哉看到这本杂志后惊讶不已，以为是游戏开发人员泄漏了机密，于是立即召集了制作人远藤雅伸等调查事情究竟。

远藤雅伸坚决申明自己并未透露任何资料，并在公开场合公开指责《GameFreak》有关内容“纯属捏造”。

这件事闹得田尻智灰头土脸，由于1000万分的攻略法确实很难达成，人们便相信了NAMCO的说法，田尻智则成了欺世盗名的小人。

这段时间里，田尻智不得不躲开相识的游戏道友们，为了玩街机游戏只能到离家很远的新宿。

不久后远藤雅伸秘密拜访了田尻智，由此获知《铁板阵》的攻略完全是由这位年轻人细心钻研而得。

详谈之后二人发现彼此对游戏的理解竟然十分相似，田尻智因此与这位知名的游戏制作人结下了深厚的友谊。

孕育六年的妖怪 1989年任天堂推出了可更换卡带的手掌机GameBoy，凭借《俄罗斯方块》等游戏的支持，这部手掌机受到了人们的热烈欢迎，成为当时的时尚潮流。

由于任天堂在业界的巨大影响力，SQUARE、KONAMI等为FC开发游戏的第三方也纷纷加入了GB的软件开发阵营。

同年，刚毕业的田尻智成立了游戏开发会社GameFreak，并制作了一款动作游戏，由NAMCO代理发行。

不久后，在远藤雅伸的推荐下，田尻智认识了GB之父横井军平，开始协助其进行GB游戏的开发。

在田尻智眼中GB除了价格便宜和便携性之外，还有一个巨大的卖点：连线通信功能。

作为一个刚进入游戏产业的制作人，田尻智对游戏制作的方方面面都充满了好奇心。

当横井军平滔滔不绝的介绍GB的便携性和通信机能时，田尻智突然想起了小时候与朋友们交换昆虫、进行昆虫对战的愉快情景，培育、交换、收集，虽然简单却乐趣无穷的斗昆虫游戏如果能够做成视频游戏，想必也会受到不少现代少年儿童喜爱吧？

虽然想到了这样一个能展示GB主机特点的游戏，然而在进入游戏实质性开发时，田尻智却碰上了巨大的难题。

作为一家刚开始从事游戏开发的小型制作室，GameFreak在游戏制作方面没有任何经验可循。

田尻智虽然很早就开始制作游戏，对真正的商业化游戏策划制作却毫无经验，对GB的主机架构也十分陌生。

在当时GB上几乎还未出现能够连线进行通信对战的游戏，怎样实现田尻智的通信构想就成了GameFreak的一大难题。

此外，制作这样一款游戏就意味着要设计出具有足够吸引力的各种怪物，而田尻智本人对此也是一窍不通。

这款游戏的开发进程因而一拖再拖，仅系统的调整就用了一年半的时间，一直没有什么游戏推出的GameFreak因此陷入财务困境，相继有五位开发人员离职。

当GameFreak陷入财务窘境之时，GB也开始遭遇市场冷遇。

1994年，3DO、SS、PS等32位主机相继发售，大容量、高画质的次世代游戏成为人们议论的焦点。而在研发之初就没有任何技术优势的GB则遭到了人们的冷嘲热讽，各主流游戏媒体也对GB的前景持悲观态度。

GB主机在日本的年销量从300多万台骤降至181万台，软件销售数量也从接近1800万张降至1030万张。掌机市场面临严峻考验，家用机市场也碰上了强劲对手，任天堂开始陷入前所未有的危机。

GB的急速没落让山内溥和横井军平等人都大感焦急，除了投入巨资研发Virtual Boy外，任天堂也开始积极挖掘GB的新卖点。

强调通信乐趣的《口袋妖怪》在几年的默默开发之后，幸运的受到了任天堂高层的关注。

横井军平对游戏开发积极给予技术支持，宫本茂也不时的对游戏开发提出各种意见，并且提出制作两款稍微有所不同的游戏版本以提高游戏销量和交换的趣味性。

此外田尻智的朋友杉森健、石原恒和等人为游戏设计了一百多只造型可爱的小怪物，并进一步完善了游戏系统。

1996年2月，开发时间长达六年的《口袋妖怪》分为红和绿两个版本推出，两个游戏版本几乎完全相同，不同之处就在于各种怪物的出现频率。

某些怪物在一个版本中出现频率较高，另一个版本中则较低；两个版本中还有各自不同的几个怪物。这也增强了玩家与朋友们交换怪物的乐趣。

书籍目录

登场人物介绍序幕第一章 勇者的庆典第二章 路卡利欧复活第三章 时间之花第四章 世界起源之树第五章 新的传说尾声神奇宝贝图鉴

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>