



国内玩家  
对《拳皇》的情怀  
十分特殊，其中又以《拳皇97》最具

代表性。

直到《拳皇97》问世20年后，斗鱼和游天堂联合举办的格斗游戏“U联赛”依然会将其作为压轴比赛项目，直播人气峰值可达80万以上。

只看游戏本身，当年的《拳皇97》的确拥有较高品质。它的剧情宏大程度放到整个系列中也能排在前列，讲述的是“大蛇三部曲”最终章，即草薙京、八神庵和神乐千鹤组成“三神器”，对抗转生降临的“大蛇”、拯救世界。在打击感、音效、动作流畅度等方面，相比前作也均有提升。

更重要的是

《拳皇97》上手难度不高，指令输入要求简化，新手经常可以“一顿乱搓放出超必杀”。

而如果想要深入研习，游戏也有足够丰富的战斗技巧：目押、立回、骗CD……不论新手还是“大神”，都能在对战中获取乐趣。



发售年份相近的《街头霸王3》在日本本土其实拥有更广泛好评，却采用了全新CPS 3基板，一体化设计无法更换游戏，且破解难度较高，无法在国内大范围流行。

格斗游戏自带的社交属性

，屏幕后的围观者、交流声、喝彩声，也是游戏体验的一部分。

在“前互联网时代”，去街机厅“搓拳皇”就是最能满足玩家社交需求的方式了，后来PC普及，网吧兴起，网络游戏便逐渐取代街机游戏成为年轻人的新宠。不过PC也带来了“街机模拟器”，执着《拳皇》的玩家可以通过盗版盘、下载等方式延续自己的热爱，“拳皇盟”、“拳皇黑洞”等论坛贴吧等则提供了线上讨论空间，还有各类联机对战平台可供“约战”，这使得《拳皇》并没有在21世纪迅速沦为“时代眼泪”，而是在小圈子内保持了一段时间生命力。

如火如荼的大小赛事，也能印证它

当年的热度，

《拳皇97》曾带动国内第一波电竞潮。

纪录片《江湖》里，“南京02年拳皇97冠军”金瓯神采飞扬地对着镜头比划：“玩《拳皇》的人两个手掌根部都有茧块，指节上哪里长茧要看用什么人物。”像这样的“城市冠军”，那个年代还有很多。

当年的“拳皇盟”论坛上，还按金庸武侠套路划出过“东南西北中”五大高手，其中最年轻的“南小孩”曾卓君长期代表着国内格斗游戏最高水平。他6岁时接触街机，某次打输想离开游戏厅时，被父亲连扇了几个耳光：“要么你就不要玩，不要浪费时间，要么你就玩成世界冠军。”

“小孩”崭露头角是在12岁时参加“拳皇2000广东争霸战”，不负众望取得冠军后他开始称霸各类格斗游戏赛事。2007年，还是名高中生的“小孩”前往日本参加“斗剧”大赛，在《拳皇98》项目中打入8强后，主持人递话筒给他问有没有话想说，“小孩”霸气地面对场下观众：“只说一句，我就是来拿冠军的。”



风雨欲来前，SNK只是家处于中游水平的公司，

他们并没有打造新一代家用机或改变热门游戏类型的产业影响力，更关心如何让旗下游戏的商业价值得到最大化。

“加入SNK时注意到的第一件事就是办公楼非常小。当时劳动法也不严，在办公室过夜是很平常的事。能看到一点现在独立游戏工作室的影子。”多部《拳皇》游戏的制作人小田泰之曾回忆道。

SNK原名“新日本企画”，1986年将公司商标正式命名为“SNK”，靠横版街机《雅典娜》在业内打响知名度。CAPCOM的《街头霸王》从1987年起引领了格斗潮流，《街头霸王2》更是引入Combo概念，奠定了2D格斗游戏的框架，几个版本销量合计超过千万份。看到如此庞大的市场，之前是职业拳击手的社长川崎英吉决定让SNK进军格斗游戏领域。

1990年SNK推出了街机基板MVS，一直用到21世纪。次年，SNK的首款格斗游戏

《饿狼传说》问世，随后的《龙虎之拳》首次给格斗游戏带来了“超必杀技”概念，《饿狼传说2》则是首个有“前冲”和“疾退”指令的格斗游戏。



但格斗游戏界的风向已经变了。SNK自己本来有硬件产品NEO GEO，推出时就被任天堂的SFC完全压制，是靠一系列格斗游戏才站稳脚跟。索尼的PS崛起后，SNK也没及时“抱上大腿”，开发新主机NEO GEO64和掌机NEOGEO POCKET均宣告失败。

公司游戏产品线单一化后，原有的《饿狼传说》《龙虎之拳》等系列都逐渐失去竞争力，有日媒曾询问小田泰之喊停其他系列是否有意为之，他表示“当时我们最卖座的是拳皇，只能优先考虑有把握的”。

然而，2D格斗游戏已经不是市场主流，CAPCOM在1999年推出的《街头霸王3》尽管质量过硬，销量却十分惨淡，直接导致“街头霸王”这个IP被雪藏了10年。同类游戏的领头羊尚且如此，SNK的日子更不好过。同时SNK还在街机连锁店、主题乐园等地产领域冒进投资，最终也无法收回支撑游戏主业的资金。

2000年，SNK负债380亿日元，处于破产边缘。公司的气运却并未彻底衰败，SNK与博彩业巨头Aruze搭上了线，Aruze曾多次尝试打入街机市场，一直不得门路，兼并SNK前一年其营收额高达1379亿日元，完全有实力吃下SNK。

可随后SNK主导了一件游戏史上颇为戏剧性的事，借Aruze实现了“金蝉脱壳”。简单来说，SNK靠增发股份、出售股份将公司控制权让渡给了Aruze，随后宣布破产。债务归新东家，社长川崎英吉则在日本和韩国分别注册了两家新公司，通过买回拍卖中的IP、召回旧员工等等举措，让公司实质上实现了重生，2003年公司总部还迁回原大楼，更名SNK Playmore。

经过此番折腾，SNK虽然复活，却也元气大伤，反映到游戏开发上便是新世纪后的

《拳皇》质量良莠不齐，《拳皇11》之后SNK也无法再维持“年货”策略。



泛娱乐向的规划、大量的授权改编，都符合那几年国内“IP热”的趋势。只是如今再看，风口之下一拥而上的游戏众多，能达成口碑和市场双赢的作品很少。

在App Store搜索“拳皇”，“官方正版”或“正版授权”游戏就有《拳皇命运》《拳皇世界》《拳皇98终极之战OL》《拳皇97OL》和《拳魂觉醒：疯狂100连抽》等多款，有些仅从名字都能判断厂商意图，《拳皇世界》由SHK研发，加入了MMORPG元素，TapTap评分6.3/10，《拳皇命运》为授权研发，评分只有4.8/10，一条高赞差评直白地写着“还我钱来”。

频繁收割情怀，情怀自然贬值，何况中国玩家们寄托情怀的，也并非“拳皇”的世界观或剧情故事，只是那个画质模糊、可以对战的《拳皇97》。

游戏直播刚兴起时，《拳皇97》也随着那股浪潮迎来过一次“文艺复兴”，一批拳皇高手通过直播，与曾经散布在大江南北的“观众”重新建立了连接，在线上复刻了接近街机厅的社交和观战体验。斗鱼、战旗等平台的《拳皇97》直播人气值峰值可近百万，于是纷纷开辟怀旧板块。大司马、小智等头部主播也不时打几把《拳皇》，“U联赛”、“无限杯”等比赛相继举办。



去年秋天，被ACG爱好者们视作“朝圣地”的SEGA池袋店结束了28年经营，最后一天店铺门口被围得水泄不通，大量玩家用视频记录了它的闭店时刻。

店长领头喊着倒计时：“10，9，8，7……”人们像是多撑了许多年以后，终于彻底告别了街机时代。