

Wii成功在于配套游戏支持

游戏 浣滆

鍙戝竷浜庯細2006/10/16 17:16

距离任天堂新一代游戏主机Zune的上市已经没有多少时日了,相信现在很多玩家都已经翘首以待了。Wii继承了任天堂一贯的游戏性至上的理念,再加上其独创的操作方式,它的成功似乎就在眼前。但是光有硬件是不行的,有分析师指出Wii成功在于配套游戏支持。

Deutsche Securities公司的分析师Takashi Oya说:"游戏软件厂商和发行商们对Wii游戏机寄予了厚望。他们最近常常表现出一种'为什么我们不将部分资源从PS3游戏机转移到Wii游戏机上面去呢?'的姿态。"全球最著名的电视游戏发行商电子艺界公司将在这个财年推出7款与Wii游戏机配套的游戏,比它之前计划的数量要多两款。

在本财年,任天堂公司希望能在全球市场售出2000万台DS游戏机。DS游戏机采用的是触屏操作而不是传统的控制板操作,它在美国市场的售价为129.99美元。相比而言,索尼公司打算在本财年售出1200万台PSP游戏机,其售价为199美元。

对于Wii游戏机,任天堂公司设计了一款类似于电视机遥控器一样的控制器,这款控制器配置了动作感应元件,玩家们可以用真实的行为来控制游戏中的人物动作,比如挥拍或者舞剑等,这项设计开创了游戏操作的新时代。

任天堂公司自己开发的Wii Sports软件将随同它在美国和欧洲市场推出的新款Wii游戏机捆绑发售。这样即便是老年人也可以与小孩子们一起在Wii游戏机上打一场虚拟的网球比赛了。 Ubisoft娱乐公司北美地区总裁劳伦特德托克说:"Wii游戏机适用于7岁到70岁的消费人群。"

从今年一月份到九月份,任天堂公司的股票上涨了71%,这也间接地反映出DS游戏机市场需求的 旺盛和游戏玩家们对Wii游戏机的热切期待。 任天堂公司已经计划将于11月19日在美国市场推出Wii游 戏机,产品售价大约在250美元左右,这个价格几乎只有20GB硬盘款的PS3游戏机售价的一半。 索尼公 司计划比任天堂公司提前2天在北美地区市场推出PS3游戏机。微软公司则在去年年终的时候就已经推 出了其最新的Xbox360游戏机。

尽管Wii游戏机采用了新的控制器,但是其售价相对比较低廉,配套游戏软件的数量也比较多,因此Wii游戏机的顺利发行应该没有什么问题。任天堂公司总裁Satoru Iwata在上个月曾经说过:"任何人只要对DS游戏机感兴趣,就会将它随身带着,并且逢人便拿出来炫耀一番。这种口碑宣传比任何广告更能刺激DS游戏机的市场需求增长。"Wii游戏机的新控制器比传统的控制器需要用户作出更多的动作,分析师们认为这可能最终会让游戏玩家们烦躁不堪而将Wii游戏机丢在一边。

日本电视游戏厂商Square Enix曾经在2003年推出了一款游戏,需要游戏玩家在安装了感应器的电视机面前挥动一把玩具刀来操作游戏中的人物与怪物格斗,但是最终那款游戏因操作的问题而销声匿迹了。Deutsche Securities公司的分析师Oya认为,回想那款游戏的经历,令人不禁对Wii游戏机的前景感到担忧。

KBC Securities公司的分析师Hiroshi Kamide说,Wii游戏机可能会比PS3游戏机和Xbox360游戏机更早迎来自己的时代,因为从技术工艺的角度上来说,它并不是一款特别强大的游戏机。他补充说,游戏机的命运往往与游戏软件分不开。

另外,总部设在纽约的美国著名证券投资公司Wedbush Morgan的投资分析专家Michael Pachter,近日在一份关于次世代主机销量的预测报告中指出,在今年年末的圣诞假期期间,即将推出的任天堂Wii主机的游戏销量可能将会达到索尼PS3的两倍。

根据Michael Pachter的预测,今年年内PS3游戏软件在美国的销售额有望达到1亿4千4百万美元,而Wii的游戏销售额可能将达到2亿8千8百万美元,正好是PS3的两倍。此外,他还预测2006年年底前Wii在欧洲的游戏销量将达到1亿5千6百万美元。

Pachter强调,得出这样的预测结果主要是基于对这两种主机的销量的分析。根据索尼官方公布的数据来看,PS3在美国的首发出货量约为40万台左右,而任天堂官方预计首发就可以为美国市场提供100万台Wii主机,到年底预计出货总数将达到400万台。此外任天堂为欧洲市场还准备了100万台左右的分额,但由于PS3欧洲首发延期,因此年内PS3在欧洲将不会有任何作为。