



动画馆

主编 薛燕平

世界
游戏
制作
大师

李浩 著 中国传媒大学 出版社




动画馆

主编 薛燕平

世界游戏制作大师

Legends of the Game World

李浩 著 中国传媒大学 出版社 

图书在版编目 (CIP) 数据

世界游戏制作大师/李浩著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2009. 4

(动画馆系列丛书/薛燕平主编)

ISBN 978-7-81127-431-8

I. 世… II. 李… III. 动画片—电影评论—世界 IV. J954 J905.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 040591 号

世界游戏制作大师

著 者: 李 浩

丛书主编: 薛燕平

丛书策划: 张 旭

责任编辑: 冬 妮

封面设计: 张哲明 蔡文君

责任印制: 范明懿

出 版 人: 蔡 翔

出版发行: 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址: 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编: 100024

电 话: 65450532 或 65450528 传真: 010-65779405

网 址: <http://www.cucp.com.cn>

经 销: 新华书店总店北京发行所

印 刷: 北京中科印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 19.25 彩插 1

版 次: 2009 年 5 月第 1 版 2009 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-81127-431-8/J·431 定价: 49.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

主编的话

其实策划《动画馆》系列丛书的初衷很简单，这些选题都是我自己想写的。我要有时间、有能力，才舍不得叫别人写去呢。哈哈，咱这不是没那本事嘛。与其自己憋着好选题写不出来，叫那主意烂肚子里，不如叫有能力的人写。真要写出好书，对大家都有好处，起码我再写书需要参考资料时有现成的书看了。就跟那广告词说的一样“你好，我也好”。

《动画馆》系列丛书试图囊括与动画相关的所有领域的内容，比如说正在撰写的《“怪”谈——日本动漫文化中的传统妖怪》等专著。之所以做这件事是因为我一直认为，仅仅把动画自己那点事儿弄明白对动画艺术与产业的长期发展远远不够，必须搞明白与动画貌似无关却又有着千丝万缕联系的其他艺术门类与产业状况，才能使中国动画真正强大起来，例如动画和玩具、动画和漫画、动画和电子游戏、动画和儿童文学、动画和电视等等。只有把这些兄弟艺术门类与产业链的历史、特点、运营模式、成功经验、代表人物、经典案例以及它们与动画的关系研究透，动画艺术与产业才能立体与清晰。

因此，《动画馆》系列丛书将是一辈子的活儿，每半年能推出一本我就很开心了。开放性、独创性、不断更新与补充是这一系列产品的特点。当然，动画历史、流派、大师等方面的研究与引进、翻译国外优秀理论著作也是该系列丛书必不可少的内容。

我选择作者的标准很简单——有能力与激情，人品好。ACGT^①是很时髦的东西，你叫老教授写“凉宫春日”玩具为什么“萌”倒一片男人，这不是明摆着为难人家吗？所以我不在意作者的专业背景与学历，只要对动画及动画周边某一领域有深入研究，有激情，想和读者分享自己的感受，确实够“转”，并且不指望通过写字发财就可以加入。现在几本书的作者就有在校学生，年纪都不大。但是他们确实是超级 ACGT 发烧友，

^① ACGT 是我创造的一个专业名词，即动画(Anime)、漫画(Comic)、电子游戏(Game)和玩具(Toy)的综合简称。其实这一称谓在日本非常流行，一般用为 ACG。我认为玩具也是必不可少的重要元素，因此把 Toy 增加了进去，便成了现在的 ACGT。

这是所谓的专家学者们不具备的。

《动画馆》系列丛书的宗旨是：第一，每本书阐述的主题都应与中国动画有关；第二，每本书的内容都应与中国该领域现状有关。比如说《世界著名玩具公司》，我会要求作者阐述玩具与动画的关系以及中国玩具业现状。

之所以强调这两点是从该系列丛书整体构思出发的：强调与动画的关系是为了“点题”——这是《动画馆》系列丛书，如果说的一切都和动画没关系，那岂不是笑话。另外，该丛书的最终目的是帮助中国动画走出低谷，那么内容必须与中国国情有关。你可以单独拿出一章写，也可以打散了在行文中体现，总之作者一定要带着这两个观点创作。只有这样，才能保证该丛书整体论调统一，而不至于像蒸散了的窝头一样单摆浮搁。

这一系列丛书很多内容将是国内相关领域的“第一本”。说它是“第一本”绝不代表它如何了不起，只是想告诉读者——万事开头难，对该丛书中不成熟的地方请多多包涵。

《动画馆》系列丛书 主编
中国传媒大学动画学院 教师
薛燕平
2009年3月18日于北京

目录

主编的话 /1

- 第 1 章 游戏制作人概论 /1**
 - 第一节 什么是游戏制作人 /1
 - 第二节 游戏制作人在游戏开发中的意义 /2
 - 第三节 培养中国自己的游戏制作人 /3
 - 第四节 游戏制作大师的选择标准 /4

- 第 2 章 宫本茂 /6**
 - 第一节 生平简介 /6
 - 第二节 代表作品 /38
 - 梦幻的童话世界——《超级马里奥》系列 /38
 - 来自内心的感动——《塞尔达传说》系列 /42
 - 掀起掌上的娱乐风暴——《任天狗》系列 /50
 - 第三节 游戏制作理念总结 /51
 - 第四节 附录 /56
 - 附录 1 宫本茂的主要作品 /56
 - 附录 2 任天堂大事年表 /60

- 第 3 章 PC 游戏教父——席德·梅尔(Sid Meier) /65**
 - 第一节 生平事迹 /65
 - 第二节 代表作品 /79


	电脑上的历史巨作——《文明》系列 /79
第三节	游戏制作理念总结 /90
第四节	附录 /93
	附录 1 席德·梅尔作品表 /93
	附录 2 席德·梅尔自述 /94
	附录 3 《文明 2》主设计师席德·梅尔的学生布莱恩·雷诺德谈电脑游戏行业 /95
	附录 4 席德·梅尔访谈 /98
第 4 章	让玩家成为上帝的人——威尔·莱特 (Will Wright) /110
第一节	生平事迹 /111
第二节	代表作品 /131
	模拟经营游戏的开山之作——《模拟城市》系列 /131
	电脑空间里的第二人生——《模拟人生》系列 /143
	你就是上帝——《孢子》 /148
第三节	游戏制作理念总结 /151
第四节	附录 /153
	附录 1 模拟系列游戏大事记 /153
	附录 2 《造梦机器》 /155
	附录 3 关于《模拟人生》制作的采访 /157
第 5 章	幻想的编制者——坂口博信 /161
第一节	生平事迹 /161
第二节	代表作品 /192
	如梦似幻的角色扮演游戏——《最终幻想》系列 /192
第三节	游戏制作理念总结 /211
第四节	附录 /212
	附录 1 坂口博信访谈录之一 /212
	附录 2 坂口博信在 GDC 的访谈 /214
第 6 章	三维技术的弄潮天才——约翰·卡马克 (John Carmack) /219
第一节	生平事迹 /220
第二节	代表作品 /234

	如 Windows 般地位的游戏——《毁灭战士》系列	/234
	FPS 游戏的集大成作——《雷神之锤》系列	/243
第三节	游戏制作理念总结	/249
第四节	附录	/251
	附录 1 约翰·卡马克编程逸事	/252
	附录 2 传奇程序员约翰·卡马克访谈实录	/253
第 7 章	游戏界的电影天才——小岛秀夫	/273
第一节	生平事迹	/273
第二节	代表作品	/280
	互动的动作电影——《潜龙谍影 Solid》系列	/280
第三节	游戏制作理念总结	/286
第四节	附录	/287
	附录 1 小岛秀夫访谈	/287
	附录 2 小岛秀夫的电子游戏是如何征服美国的	/294
参考文献		/298
后记		/302

第 1 章

游戏制作人概论

第一节 什么是游戏制作人

你驾驶着《极品飞车》在赛道上呼啸狂奔,当你挥舞着大剑扮演着惊心动魄的《怪物猎人》,当你指挥着工会成员共同推倒《魔兽世界》的 Boss,朋友,你一定会被这迷人的游戏世界深深地吸引。那么,这一个个神奇的虚拟世界是怎样被创造出来的呢?

一般说来,现今的游戏开发都需要一个游戏开发小组来完成。这个开发小组主要由游戏制作人、游戏企划、游戏程序员、美工、客户服务等成员组成。而这其中最为核心的,当属游戏制作的灵魂——游戏制作人。

游戏制作人,顾名思义,就是游戏的制作者。狭义的游戏制作人是指负责电子游戏或者电脑游戏开发全局工作的人。合格的游戏制作人必须清楚地了解自己项目组正在开发的工作进展情况并且合理地制定开发进度表。而如今,游戏制作人这一概念被逐渐泛化,游戏制作人不仅仅要协调游戏开发进度、掌控整个流程,而且还要进入游戏的设计企划工作当中。应该说,如今的游戏制作人是深入游戏流程管理和游戏设计的综合性职业。所以本书讨论的游戏制作人属于后一种范畴。

早期的游戏制作人往往就是游戏的程序设计,即使有了一个固定的工作小组,团体的管理工作也往往由他们来客串,这是因为游戏的开发规模较小,还不具备游戏产业这么一说。这一点,大家不妨参看下文提到的早期的席德·梅尔和威尔·莱特。这里值得注意的是一家叫做克利克(Coleco)的公司,它提出了将游戏设计和游戏程序分开的设想。随着游戏开发工作变得越来越复杂、开发平台变得越来越强大,游戏制作人开始从原有的游戏开发团队中分离出来。最早出现的“游戏制作人”这个职位源于特里普·霍金斯,他在 1982 年创立电子艺界(Electronic Arts,简称 EA)的时候定下了这个职位。依照他的想法,游戏制作人有点类似唱片的制作人,所以他聘请了 A&M 唱片的制作人来培训最早的一批游戏制作人。

时至今日,我们已经很难再看到电子游戏或者电脑游戏的主程序员依然客串游戏制作人了,当然,约翰·卡马克算是个异类,这点在下文也会有交代。在一些很复杂的游戏,例如在线游戏,或者有很大预算投入的游戏项目,游戏制作人甚至会有很多位。在这种情况下,就要求有一个或两个主制作人来总负责整个项目。比如电子艺界,它的每一个游戏几乎都会有一个独立的游戏制作人来领导游戏设计人员和一般的游戏制作人员。

第二节 游戏制作人在游戏开发中的意义

游戏制作人是整个游戏制作的核心,他必须充分了解游戏的硬件平台,对程序能否实现创意了如指掌;他扮演了这个虚拟世界的造物主,营造出一个虚拟的世界让玩家留恋不已;从另一角度说他也在扮演玩家的对手,用他的智慧和经验设计了一个个的关卡和谜题等待玩家来攻克;他要凭一次次的试验和积累的经验来调整游戏的平衡以避免给玩家造成不利影响。简言之,游戏是否好玩直接由游戏制作人决定。回顾游戏发展的历史,我们不难看出,一个游戏制作人不但很大程度上决定了游戏的好玩与否,而且还会影响游戏的性格。换句话说,游戏制作人就是产品的编导和灵魂。

作为一名优秀的游戏制作人,首先要具备一定的写作能力,他的主要工作是写出游戏的企划脚本,小岛秀夫就是因为一本厚厚的企划书才引起了同事的注意。同时,美术、程序上的机能会让游戏制作人如虎添翼。比如席德·梅尔、约翰·卡马克、坂口博信等等,都是从游戏程序编写开始做起来的。有了这些知识,游戏制作人才可以与游戏美工、程序员进行深入的交流。同时,因为涉及游戏文化层面、精神层面的设定,比如世界观搭建、历史脉络交代等等,这就要求游戏制作人对历史学、物理学、社会学甚至戏剧有所了解,拥有渊博的知识,游戏才会朝纵深发展。这一点我们将在有关威尔·莱特的章节专门介绍。同时,游戏制作人还要对当前的游戏市场、项目受众群体有较为全面的了解,同时在这个基础上能够做一些超前的市场预期。否则,就会造成游戏开发还没结束就已经过时的尴尬局面。

通过上面的介绍,我们不难看出游戏制作人是充满挑战的职业,是决定游戏成败的决定性人物。许多游戏从业人员都企盼着能成为游戏制作人,特别是年轻的游戏人,他们往往将这个职位同电影导演联系在一起。但是,权力越大,担负的重任也就越大。很多人不知道的是,游戏制作人往往承受着巨大的压力。在一切以预算说话的今天,一个失败的游戏作品就足以将整个公司打入深渊(可以参见坂口博信的《最终幻想:灵魂深处》)。所以游戏制作人的选择往往是游戏制作筹划中最重要的一环,其重要性甚至超过了一个新的游戏创意,毕竟有了创意不能实现是没有什么意义的。一些大公司往往都将游戏制作人的培养看成是重中之重,往往一些有潜力的游戏制作人一进公司就受到了重点“关爱”,足见游戏制作人的重要性。

第三节 培养中国自己的游戏制作人

作为“第九艺术”的游戏产业近几年来在中国也是发展得如火如荼。较之动画而言,网络游戏和手机游戏等产业由于现金周转迅速、不易涉及知识产权侵害更是受到很多资本的追捧。网络游戏大红大紫、手机游戏迅速崛起使得国内的游戏公司如雨后春笋般出现。在这样的背景下,中国也有很多有识之士愿意加入这个行业中,并开始从事游戏方面的研究和开发。

但是,稍微对中国游戏现状有一些了解的人就会发现,中国的游戏特别是网络游戏,数量虽然多,但是在游戏内容、游戏模式,甚至画面、用户界面诸方面都非常雷同。其实不仅仅是国内的游戏,韩国等一些国家的作品也有明显的抄袭嫌疑。我觉得这至少说明两个问题:首先,游戏行业中的美工和技术等基础性人才并不缺乏,而且美工、程序员也不一定非要在游戏公司才能得到培养。盛大公司⁽¹⁾和 Wemade 公司一边打着《传奇》的官司⁽²⁾,一边迅速开发出了一款画面、系统丝毫不逊色于《传奇》的《传奇世界》,中国的游戏基础人才的优秀可见一斑。但另外一个方面也说明了近年来好玩的原创性游戏太少。别人做什么火了就一窝蜂地跟上,《魔兽世界》的任务系统和副本系统推出后受到了玩家的好评,马上无数游戏中的 NPC 头上都多了一个叹号,某些打着民族游戏旗号的作品中立刻出现了 XX 宫 XX 洞的类似于副本的设定。回顾游戏发展史,有多少类似《神话》的毫无新意的网络游戏夭折,又有多少模仿《暗黑破坏神》⁽³⁾的游戏被玩家玩了五分钟后立刻删除?

既然美工、程序、硬件等人才一个不缺,那么受到玩家好评的游戏为什么还是那么少?我认为中国游戏界还是缺乏一流的、有独创性的游戏制作领军人物。没有中国自己的游戏制作人,想做出中国自己的原创游戏是难上加难,只会在别人的后面抄抄改改,或者做一些代理的、几乎没有核心竞争力的行业,中国自己的游戏产业又怎能得以发展?而且通过上文介绍,游戏制作人的培养和学习与其他职业还不同,他必须在游戏行业内经受风吹雨打,经过一个个项目来丰富自己的经验。所以相对来说,一个优秀的游戏制作人的知识结构是很多元的,而且培养游戏制作人是一个相对长期的过程,更何况那些有着鲜明制作特色、能力足以确立行业标尺的游戏制作大师!因此,对于我们中国自己的游戏制作人培养,我认为是势在必行!

那么,现在中国有这个培养的条件么?有!而且是非常难得的好时机。首先,当今虽然单机游戏市场在国内相对萎靡,但是网络游戏正处于茁壮成长期,它和手机游戏一样有着较好的盈利方式和版权保护措施。在网上搜索一下游戏公司的招聘信息,仅仅一天北京地区就有上百条信息发布,可以说,机会还是很多的。第二,由于主机争夺大战激烈,现在也正是游戏大作相继问世的时期,我们可以从这些优秀的作品和开发经历中学习到宝贵的经验。

第四节 游戏制作大师的选择标准

既然本书名叫世界游戏制作大师,那么什么样的游戏制作人能称得上是大师?优秀的游戏制作人和游戏制作大师之间是怎样界定的呢?

不妨让我们先来看一下什么叫做“大师”。根据《汉语大词典》的注释,大师是指“学业或技艺上造诣极高的人,如国画大师、语言大师等”。

我认为,判断一个游戏制作人是不是游戏制作大师,可以从三个方面考量:境界、开创性、影响力。

首先说说境界,这主要是从做人的角度来说。境界是人的气度、胸襟、价值取向、道德情操的综合。仅仅追求物质、自私自利的人永远处在境界的最下层,是不具备大师的资格的。真正的大师反而是无私的、淡泊名利的。约翰·卡马克无偿地将自己的游戏全部源代码公开,和全世界爱好者一同分享游戏制作的经验,其超然境界不言而喻。宫本茂面对微软巨额年薪诱惑没有半点动摇,也是其超出物质追求的证明。同时,大师往往又是从挫折和苦难的磨炼中诞生的,被一次打击击垮陷入痛苦一蹶不振也是不具备大师的资格的。坂口博信笑对失败,最终才诞生了《最终幻想》和《蓝龙》。从这些意义上说,大师需要有超常的胸襟、豁达的气度、坚定的意志和非凡的智慧,他们的性格和生存方式也往往是超凡脱俗的。优秀的制作人往往只是具备了其中的一个或者少数几个,这也是他们和大师的差距之一。

第二,开创性。这主要是从作品的角度来说。大师的作品一定是在游戏发展史上有开创性意义的作品,是能称得上具有里程碑意义的作品。这有两个意义范畴:其一,反映了游戏制作人的独特个性。《超级马里奥》是宫本茂梦幻的童年世界,而《潜龙谍影 Solid》又成为小岛秀夫导演的好莱坞动作大片。这些标志性的特点能让人一眼分辨出作品之归属。其二,创新性,这个也是从游戏制作大师对游戏发展史所作的贡献这一角度来说的。许多游戏制作人一拿起企划书脑子里就想着要靠向某某作品,要师从某某名家。学习固然是没错的,但是创新的关键在于新,搞《雷神之锤》一样玩法的FPS、做《潜龙谍影 Solid》一样镜头摇移说事是谈不上创新的。游戏大师也玩过前人的作品,但是他们在原有的基础上形成个人风貌,才是本质上的创新。这里还要说的是有些制作人做出来一些比较优秀的作品后就开始作茧自缚,惧怕自我突破,这样的制作人,无论以后做多少作品,都会让人感到千篇一律、底气不足。游戏制作的大师们会永远不断开放、不断充实自己,也会不断地超越自己。这与前一个境界问题也是相联系的。境界上去了,才不会过分患得患失,其创造力便会无穷无尽。

第三个方面是影响力。影响力主要体现在两个方面:社会影响力和历史影响力。社会影响力可以分为游戏制作圈内和圈外两个层面。一般来说,圈内的影响力主要是这些游戏制作大师的地位被游戏制作行业内的人士所认同,这往往比游戏制作业之外的家喻户晓更具说服力。本书介绍的几位游戏制作大师,都是经过游戏权威论坛、开发者会议或专业游戏杂志媒体评选出的佼佼者,是在业内有着举足轻重地位的制作

人。他们的一举一动甚至一两句话都会对整个游戏界造成不小的震动,换句话说,他们就是游戏业的风向标,是领跑者,这也是他们历史影响力的表现。同时,他们在游戏业之外也有着相当的影响力,并在一定程度上改变着人们的生活方式和价值取向,如约翰·卡马克是很多非游戏领域电脑程序员心中的上帝,而宫本茂主张的 Wii 也掀起了一场游戏的新方式,成为一场名副其实的“客厅革命”。

根据以上几个标准,本书从诸多优秀游戏制作人中精挑细选,认真打分,排名靠前者,便收入本书,但碍于精力,不能将所有游戏制作大师一一予以介绍,还望有兴趣的读者朋友做进一步研究。

注释

(1) 盛大是目前中国最大的网络游戏运营商,其创始人陈天桥因为运营《传奇》大获成功,一直被认为是具有传奇色彩的企业家。目前盛大运营的游戏包括大型多人在线游戏和休闲游戏,包括:《热血传奇》、《传奇世界》、《神迹》、《英雄年代》等。

(2) 此次纠纷是盛大与韩国 Actoz 以及韩国 Wemade 三者因《传奇》代理业务而起。先是盛大发现《传奇》存在多个技术漏洞,接着 Actoz 宣布,盛大拖延支付分成费,而随后盛大上市自主研发《传奇世界》,Wemade 认为侵权。最终,2003 年 7 月,三者在新加坡提请仲裁,各自索赔均在千万美元。2005 年,与韩国 Actoz(《传奇》总代理)以及 Wemade(《传奇》制作商,Actoz 的子公司)纠缠了三年的《传奇》业务纠纷宣告结束,新加坡国际商会仲裁院裁决,驳回 Wemade 的索赔要求,并判定其承担相关费用;而盛大与 Actoz 已通过其他途径解决纠纷。后来,盛大以 9170 万美元的现金向韩国游戏企业 Actoz 公司部分股东收购约 29% 的控股权,从而成为该公司的大股东,关于《传奇》的纠纷彻底画上了句号。

(3) 暴雪公司的经典作品,奠定了一种 A-RPG 的游戏规则。

第 2 章

宫本茂

我时常提醒自己，每天总有人在玩我设计出来的游戏。那么下一次又要通过何种方式和题材，如何给予他们更多的惊喜呢？

——宫本茂

说

起《超级马里奥》，估计是无人不知、无人不晓了。这个在游戏世界中的地位犹如动画世界中的米老鼠的最富有的水管工人——马里奥大叔(见图 1)带给我们无限欢乐的同时也给日本任天堂公司带来了滚滚财源：在全世界最好卖的 TOP10 游戏中，《超级马里奥》以 1.93 亿美元的绝对优势获得冠军。现如今，马里奥的身影几乎遍及任天堂游戏的各大平台，也是新平台销售的重要催化剂。而缔造这一切的，正是日本任天堂公司天才制作大师——宫本茂。据不完全统计，由他亲自制作的产品二十多年来为任天堂创造了 50 亿美元以上的直接收益(这个数字还不包括《口袋妖怪》等宫本茂间接参与制作的怪兽级游戏软件)。

第一节 生平简介

原名新治郎的宫本茂(Shigeru Miyamoto, 见图 2)1952 年 11 月 16 日生于京都郊区菟都(Sonebe)的农庄。祖孙三代聚居于老旧的宅院中，虽然童年的生活并不富裕，但周围的独特氛围却孕育了宫本茂与众不同的特质。他的家园隐藏在群山环抱之中，一望无际的西洋杉一直绵延到山的那一端，童年对于远方无限的憧憬使得宫本茂有时会利索地爬上树的顶端举目眺望远方的景色，那种天地豁然开朗的感觉给童年的心灵留下了不可磨灭的印象……由于没有电视，童年的宫本茂获得信息的渠道并不是很广，但所幸他生活的地方对他来说充满着吸引力。每天清晨宫本茂都早早起床，穿过家门前的稻田田埂四处游荡，去探索周围的山谷树林。偶然的机会有宫本茂发现了一个神秘的洞穴，深邃幽暗的洞穴使小宫本茂震惊不已。听村里人说过，那里过去一向是宗教徒隐匿武器的场所，

于是宫本茂产生了一种向往探索未知世界的冲动,但是他在洞口徘徊了多次始终不敢踏入那漆黑的洞窟。终于有一次他带上探险的装备——家里的手电筒进入那个神秘的未知领域探索,洞中的幽深远远超出了少年的想象,借助柔弱的电筒的光线,宫本茂小心翼翼地在洞穴中摸索,正当未知的恐惧感逐渐侵袭心头时,却发现不远处照射进丝缕久违的亮光,踏出洞口,顿时豁然开朗,清新的空气,草长而莺飞,山对面飞瀑沿崖壁飞流直下……那种无以名状的成就感使宫本茂对周围世界有了独特的感悟。这些独特的经历给宫本茂的童年打上了深深的烙印,在谈及游戏制作的最初灵感时,宫本茂也说:“有时我是靠童年的经历。例如,什么让我觉得恐惧?”这种独特的经历也使得宫本茂的作品中有着这样一个特点:不同的场景往往用深邃的洞穴或者地下水道连接,玩家也经常能感受到童年宫本茂走出洞穴的一瞬间那种兴奋与新鲜感。

随父母迁居京都近郊小镇后,面对新鲜的环境,宫本茂的探索之心依然如故,同时更多了一种财富——同伴。在和街坊的孩子们熟悉之后,宫本茂成了孩子们玩耍的领袖。他带领同伴爬上屋顶到处梭巡游荡,当他们发现邻家的屋顶上有一个贮藏物品的隐秘小屋后便将其作为联络的秘密据点。还有一次他们得到消息说附近某武士后裔家中的地下室里埋藏了大量珍宝,宫本茂带领同伴定了暗号,像忍者般夜间潜入地下室探宝,结果在一个大木柜中发现了一套残旧破烂的古代和服。我们在他制作的游戏《塞尔达传说》中可以清楚地感受到他“秘穴冒险”、“地下室探宝”的奇妙感觉。

宫本茂的表演天赋也在不经意中展现:他经常召集同伴排演能剧⁽¹⁾,据说他最拿手的剧目是根据郑成功事迹改编的《国姓爷东征》。另外,宫本茂在回忆童年时说,最奢侈的娱乐就是数月一次随父母搭乘火车去京都市中心逛百货商场和看电影,迪斯尼的经典动画片《白雪公主》等优秀作品给宫本茂留下了不可磨灭的印象。上小学后,宫本茂整日用木块雕刻傀儡人形或者拣拾白铁片等材料制作各类玩具,并没有把学业放在心上,结果遭受了父亲严厉的呵斥,宫本茂被迫回到书桌前做作业。

上大学之后,只有在一些他感兴趣的课上才会见到宫本茂的身影,即使在课堂上,他也决不安分,讲义的露白处和笔记本上随处可见宫本茂的个性涂鸦。说到涂鸦,这个习惯宫本茂从小学时候就开始了,每个书本背后,他都用铅笔在白纸上天马行空地尽情涂满。每逢寒暑假,宫本茂就背着画夹到公园等地写生。中学时代宫本茂迷恋上了卡通,他的漫画作品以独特的风格获得了同学们的青睐,当年宫本茂最欣赏的就是日本早期漫画家石森章太郎⁽²⁾的作品。这种喜爱从他制作《塞尔达传说》时请石森章太郎为其作插画中可见一斑!除了涂鸦,宫本茂对甲壳虫乐队也情有独钟,他甚至自己买了一把吉他自弹自唱,虽然没有经过任何正规训练弹得却也能说得过去。当地的小型舞会和酒吧里甚至经常可以见到他的身影,宫本茂用这种方式赚取外快。宫本茂对音乐的喜爱,也使他于2008年制作并发行了音乐游戏《Wii Music》。五年大学时间匆匆而过,宫本茂如履薄冰般地完成了大学学业,但是毕业后走上社会的宫本茂不屑于大公司那种循规蹈矩、缺乏创造力的工作,他理想的职业是能够充分发挥自己的想象力,而且工作环境要舒适愉快。

也许,是命运注定要把宫本茂同任天堂联系在一起。任天堂公司前身是京都东山

区的一家名为“任天堂骨牌”的生产花札⁽³⁾和扑克牌的作坊似小工场,关于“任天堂”社名的来源,社长山内溥本人曾经在1989年的一次电视采访中坦率表示自己并不了解其真正含义,或许所谓“谋事在人,成事在天”的解释仅仅是一些好事者的杜撰,然而却碰巧和该社素来的行事处世方针完全吻合,游戏业界的种种现象证明了任天堂社名所蕴涵寓意之深远!

时至1977年,日本任天堂公司正处在革命的萌芽期。社长山内溥引领着企业经历了多年的徘徊和磨难,逐渐在方兴未艾的电子游戏领域摸索出一条发展道路。宫本茂的父亲把他推荐给了故友——任天堂骨牌公司的老板山内溥,宫本茂版的“三顾茅庐”就要上演了。

在郑重地打扮一番之后,宫本茂走进任天堂公司的大门,优雅舒适的环境中,几个同龄的青年人穿着雪白的工作服擦肩而过,他们正热烈地讨论着工作中遇到的难题,宫本茂一下就被这种氛围所感染了。15年后宫本茂在接受美国芝加哥某报记者专访时说:“在那个时候我真切感受到任天堂独特的企业氛围,到处浸染着自由和创造的气息,不就是我理想中的工作环境么?”不过第一次见面山内老爹却没有对这位一厢情愿的年轻人表现出足够的兴趣,他瞅了略显紧张的宫本茂一眼,缓缓地说:“我们这里需要的是工程师,而不是您这样的画家。”他这样说并不奇怪,山内溥认为作为一个玩具生产商,侃侃而谈的“艺术家”远不如富有创造力的机电技术人员来得实在。这种期望与结果的落差使得宫本茂和山内溥的初次见面很快就在略带尴尬的气氛中结束了,不过山内溥对宫本茂身上那种稚气未脱的天真产生了浓厚兴趣,决定在一周后再次会面。

第二次的见面比第一次要好得多,两人仿佛找到了许多共同语言,从新老两代的对话中山内溥发现这个看似平常的青年人脑子里其实有着许多新奇的想法,为了证实这种判断,山内溥建议下次见面时宫本茂能拿出一些自己实际设计的儿童玩具。

果然不负山内溥所望,第三次见面时宫本茂大包小包携带了很多亲手制作的玩具,他像机器猫一样,从自己的神奇口袋中拿出自己的一件件杰作并兴奋地逐一向山内溥演示讲解。此外他还拿出了许多最近的画作进行展示,所选题材能获得孩子的共鸣,精彩的创意不断闪现。其中,令山内溥印象最深的作品是一个用五彩碎布拼成的大象,这个玩具的基本构造可以说是“简约而不简单”:大象耳朵和鼻子等最吸引孩子眼球的关键部位做了形状、色彩的夸张处理后显得更加引人注目。宫本茂拿着这个玩具阐述了自己的设计思想:“成功的儿童玩具首先必须要有可爱而独特的造型,其次是悦目的色彩,最后玩具材质必须不具有危险性,那样家长才会放心地去掏腰包!”山内溥用心地倾听着,显然面前这位年轻人的才华大大超出了他的预期,很多理念与他本人不谋而合。他对宫本茂十分满意,决定正式邀请宫本茂加盟任天堂,并且指派大名鼎鼎的横井军平⁽⁴⁾带着宫本茂做事。

1977~1980年这三年间,跟着横井学习的宫本茂可以说是受益匪浅,特别是在1985年以前其制作的游戏如《大金刚》(见图3)、《大金刚 Jr.》、《大力水手》等完全可以被视为横井思想的延伸。不过一开始宫本茂可没有从事游戏设计的机会,由于当时任天堂的产品大多与机械相关,而宫本茂的专业又是工业设计方面,所以横井给宫本茂安排的工作

大多是诸如街机机台外部装饰等零星差事,不过得益于宫本茂对色彩和图案的巧妙搭配,任天堂当时生产的街机机台非常受欢迎。在接受 *Talk Asia* 栏目的采访时,宫本茂说:“最初我来到任天堂,那个时候公司还没有游戏开发设计这样的工作。其实那个时候电子游戏本身都尚未形成一个明确的雏形。那时,我只是希望能够参与公司玩具产品的设计工作。随后我才接触到电子游戏。不过当时公司并没有从事游戏的制作或销售,而我的本职工作就是描绘设计图纸。由于我的专业是工业设计,所以我被分配去从事一些与电子游戏有关的业务,或者为它们制作包装盒。但这份工作给我提供了一个良机,使我能够有幸从最初阶段开始接触到游戏的企划过程。”

这里有一人不得不提,他就是 NOA(Nintendo of America,美国任天堂)社长荒川实。出身于武士名门的荒川实毕业于美国著名的麻省理工学院。在一次归国休假参加舞会时偶然结识了山内溥的长女洋子,两家遂结为秦晋之好。山内溥一直希望任天堂能够在全世界最大的消费市场北美地区拓展事业,经过考察后山内溥确认荒川实是一个能够独当一面的难得人才,他亲自赶到北美游说荒川实放弃手头的房地产生意,负责任天堂的北美业务。对游戏一窍不通的荒川实经过深思熟虑后毅然决定放弃知名大企业地区主管的高位,尝试赤手空拳打开一片新天地。山内溥对荒川实也赋予了极大的权限,如可以随时自由支配最高达 1000 万美元额度的资金,这对于当时的任天堂几乎可以说是天文数字。1980 年,荒川实首先在美国最繁华的都市纽约成立办事处,通过奔走交际逐渐结识了大律师霍华德·林肯和营销天才皮特·曼恩等人,这些人对任天堂的发展也作出了很多贡献。

NOA 由零开始,很快就踏上了正轨。当时任天堂在北美的业务主要就是贩卖街机基板,街机基板通过海路运输需要辗转数月,时令产品也经常会沦为无人问津的过时货。荒川实发现原先主流的街机游戏《雷达站》已经逐渐滞销,便紧急要求日本本社立即开发替代新产品。当时任天堂三大开发部门都处于满负荷运转状态,根本抽不出人手增加新项目。当时的日美电子游戏业界,软硬件产品的开发并没有明确的部门划分,硬件制造团队往往又同时承担着软件的设计工作。横井军平提出应该成立一个专职的软件开发部门,山内溥对此深表赞同,他把目光聚焦在了全社唯一的“闲人”宫本茂身上——已经 30 岁的宫本茂由于一直没有合适的职位可以安排,只能游走于各部门之间打零工,这次被委以重任,宫本茂当然不会轻易放过。他首先对《雷达站》、《地狱火》、《刑警番组》等任天堂出品游戏进行了认真研究,经过深思熟虑,决定以横井军平为 GAME&WATCH⁽⁵⁾ 开发的《大力水手博派》作为范本,根据横井军平的建议把游戏中的场景设定在工场的废墟。宫本茂把跳跃作为游戏中最关键的動作技巧,良好的操作性被视为游戏开发的关键任务,通过简明洗练的操作和节奏感的变化控制来体现游戏性。宫本茂原先的构想是大力水手博派不断闪避对手投掷的伤害物品到达阶梯最上层拯救出情人,在横井军平的点拨下又增加了跳跃移动的设计。由于出身美术设计专业的缘故,宫本茂通过版面设计布局的技巧性将任天堂游戏的艺术价值提升到全新的层次,独创性加入了高低段差和敌方诱导的要素,使得游戏的纵深感和策略性大为增加,攀爬、跳跃的时机往往成为游戏的关键。经常来工作现场考察进度的横井军