

中国游戏风云

History
of
Chinese
Games

王亚晖
著



中国发展出版社
CHINA DEVELOPMENT PRESS

History

中国游戏风云

of



Chinese

Games



中国发展出版社
CHINA DEVELOPMENT PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

中国游戏风云 / 王亚晖著. —北京: 中国发展出版社, 2018. 11

ISBN 978-7-5177-0559-8

I. ①中… II. ①王… III. ①互联网络—游戏—产业—研究—中国
IV. ①G898.3

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第188147号

书 名: 中国游戏风云

著作责任者: 王亚晖

出版发行: 中国发展出版社

(北京市西城区百万庄大街16号8层 100037)

标准书号: ISBN 978-7-5177-0559-8

经 销 者: 各地新华书店

印 刷 者: 三河市东方印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 40.5

字 数: 738千字

版 次: 2018年 11 月第 1 版

印 次: 2018年 11 月第 1 次印刷

定 价: 168.00元

联系电话: (010) 68990646

购书热线: (010) 67899620

网络订购: <http://zgfcbs.tmall.com>

网购电话: (010) 68990639 67899620

本社网址: <http://www.develpress.com.cn>

电子邮件: cheerfulreading@sina.com

版权所有 · 翻印必究

本社图书若有缺页、倒页, 请向发行部调换



也许微乎其微，
但我们正在改变世界！

谨以此书献给为中国游戏产业做出微小贡献的人们。

《中国游戏风云》是我工作以来陪伴我时间最长的一本书，作为一个还在“蹒跚起步”的编辑，这本书有着令人望而生畏的厚度，和我小小的体格形成鲜明的对比，以至于抱着稿子和路过的同事打招呼的时候，我仿佛看到他们眼神里有种“天啊，我们是不是录用童工了”的惊讶。同时，这也是一本极富挑战性的图书，因为互联网领域的写作规范并没有可靠的经验以供参考，但是游戏、二次元一直是我喜欢的东西，书里的内容也就成了我最大的前进动力，能一边工作一边看自己喜欢的书真的是一件很幸福的事。

提到“游戏”，社会的主流“观点”大多一致：在父母眼里，它专指可以毁掉孩子未来的洪水猛兽；在商人眼里，它是被用来变现的IP和工具。

但是在每个玩家心中则会有完全不同的感受。是操控着像素方格在未知世界探索还不断在死亡边缘试探的好奇心，是在浩瀚无际的想象空间里翱翔巡游的自由感，是多番谋划几番出征终于击败大BOSS（游戏中的高难度敌人）后得到的成就感，是面对来势汹汹的敌人时顶着闪烁的红色血条命悬一线，是千军万马兵临城下时与敌人同归于尽誓死守护的信念，是那个与你共渡难关并一路成长的黄毛主角，是你与某个异世界的生灵建立的情感联结……当然还有那个最难忘的——那些曾与你一起赴汤蹈火、分享快乐时光的伙伴们。

无论是那一次次畅快淋漓的智力交锋以及对精准操作能力的极致追求，还是那个陪伴且点亮了你无数个夜晚的宠物或小镇，每一个玩家都曾在游戏里书写过一段属于自己的独一无二的传奇故事，在世界的另一处栖息地上建立属于自己的小宇宙。一部优秀的游戏对于玩家来说，是一段饱蘸乐趣的回忆，是任何世俗的事物都难以替代的美好记忆。

游戏同世界八大艺术一样，有着振奋人心的力量，一部价值观优秀的作品亦是一段玩家与游戏设计师的对话之旅。有的游戏给予人们无限的遐想空间，让普通人能够在其中体

验到各种非凡的人生。游戏中同样也传承体育的竞技精神，追求更高更快更强的自我突破，打破了民族与国家之间的隔阂和界限。

但遗憾的是，在过去的中国，这种追求不被理解。和今天能在公共场所看到游戏海报的场景不同，本书作者让我们看到了，在十多年前的中国，众多有志之士是如何在电子游戏领域燃起第一把圣火，搭建起第一个平台，又是如何在高压的外部环境下步履维艰，在恶劣的盗版市场里艰难求生。时至今日，电子游戏竞技赛场上人声鼎沸、光芒闪耀，在一次次技术的迭代更新后，游戏市场迎来新的春天，把那些曾经紧握着梦想的游戏杂志连同那个叫嚣“电子海洛因”的乱世，一起淹没在时间的废墟里。幸运的是，作者将过去残碎的片段一一拼凑，用通俗易懂的语言构出一幅完整的画面，让我们看到那些早已淡出时代的、将要被遗忘的故事，将那些筑梦者的名字一一挂在“英雄”的勋章榜上。他们，被那个时代所辜负，但不应被我们所忽视，尤其那份纯粹追求梦想、坚定自我、用心创造的热爱。

时至今日，电子游戏因为能带来巨额收入逐渐得到重视，玩游戏不仅不是什么见不得人的事情，甚至成为我们日常生活的一部分，而游戏公司也有了更好的生存环境和经济效益，但相比“有趣”和“好玩”，甚至“经得起时间考验的艺术品”，今天的游戏好像离“金钱”和“虚荣”更近，中国游戏产业貌似依然没能在一条健康的道路上行驶。

正如作者所言，游戏应当回归有趣的本质，再光鲜的外表、再先进的技术、再感人的情怀，都不能拯救一个没有灵魂的游戏甚至整个市场。希望这本书可以感动和启发更多的人。无论书前的读者是游戏的制作人、投资人，还是玩家，抑或是根本不了解游戏的人，希望我们能永远葆有一颗热血、逐梦的少年心。

引言

时代的车轰轰地往前开，我们坐在车上，经过的也许不过是几条熟悉的街衢，可在漫天的火光中也自惊心动魄。可惜我们只顾忙着在一瞥即逝的店铺橱窗里，找寻我们自己的影子——我们只看见自己的脸苍白渺小，我们的自私与空虚，我们恬不知耻的愚蠢。谁都一样，我们每个人都是孤独的。

——张爱玲

《游戏机实用技术》第400期典藏版第一页，稀饭老师的一句话让我在写这本书的期间时常会觉得感同身受，这句话是：“时间若是稻草，那我们便是骆驼，要不是回首细数，恐怕只有被压垮的那一瞬间，才能察觉到它的分量。”

电子游戏是一种很特殊的产品。它特殊在于其本质是一种需要高水平艺术表现形式的科技产品，是科技和艺术两个大跨度门类的完美交集，而从电子游戏发展至今的几十年来看，也很难三言两语阐述清楚其自身的变革以及对社会的影响，于是就有了这本书。

2018年，中国游戏人口达到6亿，游戏软件总规模达到2189.6亿元人民币，和美国市场产值相当。除此以外还有近200家上市游戏公司，总市值数万亿，毋庸置疑，这是个足够庞大的产业。写这本书的另外原因也就是想梳理一下这个产业进入我国30年以来的发展和风云变幻。

全书被分成了五块，为早期电视游戏时代、PC单机游戏时代、PC网游时代、页游手游时代和对现在的讨论以及对未来的展望，大体按时间顺序。虽然内容相对独立，但我推荐阅读的时候按顺序看下去，能更好体会我国游戏发展至今的变革，更重要的是能体会到从业者这些年的不易。

最后我要强调一下，本书的母题，关于中国的游戏产业我最想说的三件事，也

是我觉得游戏从业者最应该关心的三件事是：过去影响了中国一个时代游戏产业的原罪、现今繁荣下的隐患和未来我们究竟何去何从。这些内容是我会在书里详细梳理和反复提及的。

好了，Stay a while, and listen!

目 录

第一章 黑铁时代——早期游戏市场	1
一、一切的开始	3
二、雅达利冲击	16
三、任天堂	24
四、世嘉、索尼和微软	40
五、中国早期游戏机市场	60
六、游戏媒体	80
七、电子海洛因、道德和政策	104
第二章 青铜时代——单机游戏	135
一、电脑游戏	137
二、游戏的开发成本和盗版	142
三、从金盘到前导软件	159
四、目标和像素	170
五、一些不容忽视的国产单机游戏公司	180
六、来自宝岛的游戏	191
七、《仙剑奇侠传》	200
八、《轩辕剑》	220
九、《剑侠情缘》和西山居	228

十、从2D到3D	239
十一、中国的符号	244
十二、海外游戏公司和育碧中国	254

第三章 白银时代——网络游戏 263

一、早期互联网和MUD	265
二、韩国网游	280
三、《传奇》和盛大	286
四、网吧	313
五、《石器时代》《魔力宝贝》和《仙境传说》	325
六、从网易到《梦幻西游》	332
七、《魔兽世界》和九城	347
八、《征途》和巨人	359
九、新浪与搜狐	375
十、休闲网游	391
十一、《剑侠情缘网络版》	399
十一、《完美世界》	411
十三、崛起的腾讯	417
十四、《地下城与勇士》《穿越火线》	432

十五、《英雄联盟》	436
十六、ChinaJoy和游戏展会	441
十七、盗号、外挂、私服和游戏内的法制	453
十八、游戏公会和工作室	467

第四章 黄金时代——网页游戏和手机游戏473

一、网页游戏	475
二、手机游戏	485
三、iPhone的新智能手机时代	489
四、安卓的冲击	492
五、其他早期成功者们	494
六、刷榜和不稳定的市场	497
七、CocoaChina和触控	501
八、从卓越到莉莉丝	508
九、棋牌游戏	517
十、《阴阳师》	523
十一、微信游戏和《王者荣耀》	527
十二、“吃鸡”游戏	535

第五章 未来世界..... 541

一、游戏出海	543
二、电子竞技	551
三、进入中国	558
四、 <i>DotA</i> 和 <i>LOL</i> 的大时代	571
五、电子竞技的未来	573
六、游戏直播	578
七、中国主机游戏市场	588
八、资本在游戏行业扮演着什么样的角色	598
九、中国游戏业的未来在哪里	604
十、我们做错了什么	614

后记..... 625

第一章

黑铁时代——早期游戏市场

一、一切的开始

当一个人开始回忆的时候，就已经苍老。

——杜拉斯

1937年，物理学家约翰·文森特·阿塔纳索夫（John Vincent Atanasoff）于爱荷华州立大学（Iowa State University）设计了阿塔纳索夫—贝瑞计算机（Atanasoff-Berry Computer，简称ABC）。这台机器有320千克，包含了大约1.6公里的电线、280个双三极真空管、31个闸流管，而这台所谓的计算机运算能力比不上你现在去便利店花20块钱买的计算器。

1946年2月14日，美国宾夕法尼亚大学公布了他们设计的电子计算机ENIAC（Electronic Numerical Integrator And Computer，电子数字积分计算机）。这台机器长30.48米，宽6米，高2.4米，占地面积约170平方米，有30个操作台，重达30英吨，耗电量150千瓦，造价高达48万美元，如果计算通货膨胀，相当于2018年的700万美元。把造价折算到每平方米，甚至比2018年的北京房价还要高。

这两台早期计算机引发了一场对未来电子计算机行业重要的官司，原因在于ENIAC申请了专利，当时电子巨头霍尼韦尔^①希望法院认定阿塔纳索夫—贝瑞计算机为第一台电子计算机，进而裁定ENIAC的专利无效，使其可以放心进入这个领域。最终1973年10月19日，美国明尼苏达地区地方法院宣布裁决，第一台电子计算机为阿塔纳索夫—贝瑞计算机，法官明确表示：“埃克特和莫齐利^②并非他们自己首先发明了自动电子数字计算机，而是继承了约翰·文森特·阿塔纳索夫的发明。”^③

这两台计算机的相继出现标记着电子计算机时代的来临，也标志着游戏（Game）从纸牌等早期实体产品开始进入了看得见摸不着的电子游戏时代，而这一

① 霍尼韦尔，英文名Honeywell，是一家拥有超过百年历史的美国大型多元化制造企业。

② 埃克特和莫齐利是ENIAC的主要设计者。

③ 这句话的原文：Eckert and Mauchly did not themselves first invent the automatic electronic digital computer, but instead derived that subject matter from one Dr. John Vincent Atanasoff.

种特殊的艺术形式发展过程中也经历了众多坎坷和曲折，甚至我们回看电子游戏产生的历史，也可以感叹是万千机缘巧合锻造了现今的电子游戏产业，跟人类文明的诞生一样，是大自然最美的馈赠。

真正电子游戏产业的起步普遍认为是在20世纪70年代中期，以米罗华奥德赛游戏机的出现为代表，但事实上在此之前有一些类似游戏的产品出现，最早有记载的是在1948年两名物理学家Thomas T. Goldsmith Jr^①和Estle R. Mann开发的一款叫作“阴极射线管娱乐设备”（Cathode-Ray Tube Amusement Device）的电子产品，这款电子产品多少已经具备一些可交互的娱乐性，所以也被认为是电子游戏的雏形。几年后的1951年出现过一款使用灯光做交互的游戏原型《尼姆》（Nim），“尼姆”本身是一个学过博弈论的人应该很熟悉的游戏，规则为两人分别在几堆硬币里取硬币，每人每次可以取一枚或一枚以上，取到最后一枚的人为胜者。同年，知名的计算机语言科学家Christopher Strachey^②曾经尝试开发过《英国跳棋》（English draughts）的游戏，但因为硬件平台Pilot ACE能力受限成品并没有可玩性。第二年剑桥大学的计算机科学家A.S. Douglas^③开发了一款叫作Noughts & Crosses（也有写作OXO）的游戏，就是我们小时候应该都玩过的在井字格里面画“XO”的游戏，这款产品初步具备了之后我们所理解的游戏产品的原型，也是游戏产品的精髓——竞技。1955年冷战期间，美国军方开发的一款模拟美苏战争的游戏Hutspiel，但即便在美军军方内也并没有推广开来，只是作为一款演示产品短期使用过。而事实上这几款产品的设计本质上并不是出于娱乐的角度，只是为那个时代的早期计算机原型产品的交互模式进行探索，可能当时这些科学家并不会想到未来人们会用计算机取乐，毕竟在那个时代即便能买得起这个大块头也不一定会用。

三年后一款普遍被认为是第一款真正的电子游戏产品出现了，来自曾经参与过美国第一颗原子弹设计的物理学家William Higinbotham^④，这款游戏叫作《双人网球》（Tennis for Two）。在游戏开发完成后，美国政府付给了William一笔非常微薄的费用，使得他既没有对这款产品注册专利也没有做成商品销售，而是被放置在了美国

① Thomas T. Goldsmith Jr.（全名Thomas Toliver Goldsmith Jr.），于2009年3月5日逝世，享年99岁。

② Christopher Strachey是早期计算机语言CPL的核心开发者，于1975年5月18日逝世，享年58岁。

③ A.S. Douglas（全名Alexander Shafto "Sandy" Douglas），曾获得大英帝国司令勋章（Commander，简称CBE），于2010年4月29日逝世，享年88岁。

④ William Higinbotham（全名William "Willy" A. Higinbotham），曾经先后在美国两个大型实验室洛斯阿拉莫斯和布鲁克黑文工作，于1994年11月10日逝世，享年84岁。