

游戏简史 A Brief History of Video Games

9th. zone 第九区

FEB 2019



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

9th. zone

Turn On Tune In Drop Out

点燃 沉浸 出窍

腾云智库 / 译言 / 木果 编著

第九区 游戏简史



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

游戏简史 / 腾云智库, 译言, 木果编著. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2019.2
(第九区)

ISBN 978-7-5680-4876-7

I. ①游… II. ①腾… ②译… ③木… III. ①电子游戏—基本知识 IV. ①G898.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第002124号

游戏简史

腾云智库 译言 木果 编著

Youxì Jiànshǐ

策划编辑: 刘晚成

责任编辑: 康 艳

封面设计: 刘肖男 宫 泽

责任校对: 张会军

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编: 430223

印 刷: 武汉精一佳印刷有限公司

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

印 张: 9.5

字 数: 200千字

版 次: 2019年2月第1版第1次印刷

定 价: 58.00元



华中出版

本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换

全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务

版权所有 侵权必究

**A
BRIEF
HISTORY
OF
VIDEO
GAMES**

游戏简史

PREFACE

You Are What You Play

“You are what you eat.” 是一句众所周知的俗语，讲的是不同的饮食或多或少会对人产生不同的影响。在我们看来，电子游戏也有类似作用，“you are what you play” 可以解读为：一方面，不同类型的游戏会吸引不同的人群；另一方面，人们在年少时玩过的游戏，或许会对其今后的人生产生潜移默化的影响。

不妨进一步将游戏与饮食做个类比：游戏可以是休闲零食，可以是超级大餐，当然也可能是垃圾食品——认识到电子游戏的多样性，是学会判断游戏优劣、享受游戏乐趣、自由进出游戏世界的前提。当你了解 AAA 大作、经典独立游戏的审美追求，教育类游戏、功能性游戏的用心设计，就不会说出“游戏是精神毒品”“游戏即祸害”这类妄断。

不管你玩不玩电子游戏，它都已经如同经典电影和流行音乐一样，成为当代文化的有机组成部分。本期《第九区》以时间顺序梳理了电子游戏自发明至今最值得介绍的上百部作品，从发展史的视角一瞥其多样性。本期收录的游戏综合参考了 IGN 等权威游戏媒体、TIME 等国际新闻媒体曾发布的游戏榜单，以及近年来的重要游戏奖项、APP Store 年度游戏榜单等，并邀请国内资深游戏玩家、游戏从业者参与挑选，分别从玩家视角和社会视角进行评点。它或许可以成为你的第一本游戏版“米其林指南”。

在进入这趟游戏简史的旅程之前，不妨先跟随两位游戏设计师，看看他们眼中多姿多彩的游戏世界。

2017 年全球的活跃游戏玩家数为 22 亿，占全球 76 亿人口的 29%。中国玩家已超过 5 亿人，占全国总人口的 36%。游戏已经逐渐成为大多数人生活中不可缺少的娱乐方式，与此同时，游戏的教育性、艺术性以及在其他领域的应用都在发生日新月异的变化。

比如早在十几年前，国外就出现了很多儿童教育游戏，通过有趣的故事和游戏教给小孩子们知识或技能。现在的《我的世界：教育版》，孩子们可以在老师的带领下，直观地学习建筑学、物理学电路、城市规划以及环境再生知识。

而在 codingame.com 这类编程学习网站，用户可以不再面对枯燥的书本学习编程，而是通过游戏化界面，一步步学习如何用代码控制飞机飞行，控制炮塔射击。网站提供了游戏化的升级体系、勋章系统、任务系统等机制，引导用户不断深入学习。

在游戏化教学方面，美国有一个名为“学习的远征”的项目，通过将传统的教学增加游戏化奖惩机制，以及直观的进度展示和目标设定，帮助孩子们更好地融入学习。2020 年，第一批学生即将毕业。

在技术上，VR、AR 游戏拓展了我们的感官，为我们指明了未来，提供了新的交互方式和更独特的游戏体验。

文

李涛

至诺科技游戏制作人

在艺术性上，如《艾迪芬奇的记忆》这样的游戏，以毫不逊色于电影的叙事表现，击败了所有游戏，获得了英国电影学院 2017 最佳游戏大奖。而类似《最后生还者》《暴雨》《纪念碑谷》这样的游戏，也在媒体和玩家中收获了“艺术品”的赞誉。

同时，游戏也应用在医疗上，如色弱治疗、阿尔茨海默病的治疗、重大刺激后的心理恢复治疗等。甚至很多机构在研究如何通过游戏，利用游戏的力量来提高人们工作的幸福指数和体验，重新塑造社会运转方式。

游戏是一个非常宏大且有深度的话题，牵扯众多门类的学科知识，比如心理学、社会学、经济学、艺术、前沿技术等。美国未来学家简·麦格尼格尔在《游戏改变世界》一书中非常系统地讲解了游戏的运作机制、游戏化为何必定成为未来社会运转的重要方式，以及游戏化会带给我们的现实价值。

很多游戏化设计已经渗透到我们的生活中，比如 QQ 的点亮勋章功能其实就是游戏的勋章系统，京东的 plus 会员功能就是游戏里的 VIP，淘宝购物后的转盘就是游戏的抽奖系统。未来的我们会生活在一个游戏化的社会中，游戏的目标指引、奖励机制、成就展示和情景代入的特点也会更多渗透到生活中。

简而言之，游戏已经不仅仅是人们消磨时间的工具，这种集互动性、艺术性与趣味性于一身的表现方式，一定会成为我们生活中最重要的组成部分。

首先要明确一个问题：游戏并不是一个单一的概念。许多人对游戏的认识还是片面的，有人将游戏看作“电子海洛因”，说游戏“诱发暴力”，却从未对游戏的类型进行区分。我们谈论电影时，不会将好莱坞的爆米花电影同文艺片、纪录片乃至先锋实验电影混为一谈；在讨论游戏时，也不应将它视为一个整体。游戏与电影、音乐等其他娱乐媒介一样，类型很多，只是因为历史太短，人们还来不及更新对它的认识。

在游戏对人产生影响的众多维度中，情感是最为核心的的一环。游戏影响情感有两个核心品质：有意义的选择和心流。

有意义的选择，是游戏设计的基础理论之一。游戏和其他媒介最基本的区别是：它们为玩家提供了通过自己的努力来影响结果的机会。而我们的情感，恰恰与目标、选择及选择的结果密切相关。

在游戏设计过程中，加入符合玩家目标的事件会带来更多愉悦情绪，而增加与目标相悖的事件则会引起愤怒。比如“跳一跳”游戏，如果在跳跃的轨迹中放一串金币，让玩家在跳的同时可以吃金币增加分数，玩家就会更愉悦；但如果放一个来回移动的障碍物，就会激起玩家不满甚至愤怒的情绪。

而心流，其实是一个心理学的概念，指人们在专注进行某行为时所表现出的心理状态。这并不是游戏独有的，但游

文

张哲川

独立游戏设计师、《双子》制作人

戏是最容易激发这种状态的媒介。

著名游戏设计师陈星汉曾经提到过一个“挑战与能力”模型，就是心流在游戏中的典型应用：能力太弱，会导致焦虑和沮丧；挑战太小，则会导致无聊和冷漠。在日常生活中，达成挑战与能力完美平衡的机会比较少，但在游戏中，实现心流变得十分容易。

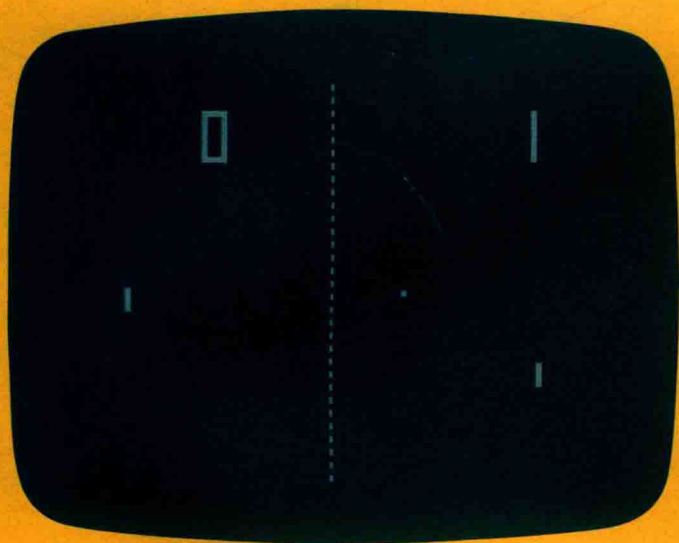
不同的游戏类型有不同的情感营造方式，单人游戏中，主要靠主角移情实现。通过本能、认知、社交和幻想四个方面，让玩家投入到角色之中。NPC 同样可以实现情感的营造——虽然我们都知道 NPC 并不是真人，但其能够展示出与人类相似的行为和反应，所以我们和其互动时也遵循社会准则和直观的情感反应。

多人游戏构建情感的模块主要有三类：协调行动、角色扮演和社交场合。和别人一起克服精神和身体上的挑战可以带来深深的协作满足感。社交化角色与角色扮演，是多人游戏中另外一种构建感情的方式。玩家虽然身处一个虚拟的世界，但互动是真实的。

体感游戏中玩家情绪的激动程度要高于非体感游戏。如果体感游戏结合多人互动，还能通过调整玩家的身体姿态，使人与人之间的空间距离感消失，创造出更丰富的情感体验。

可以说，游戏其实是现实生活的延伸，而不是代替。它可以帮助我们解决现实生活中不能解决的社交问题；也可以作为镜子，让我们对自身有更深入的了解。而游戏制造的情感本身，也会成为我们现实中宝贵的记忆。

乒 PONG



发行年份

1972

平台

街机

类型

SPORT

年龄

6+

关键词

乒乓球

其名称“Pong”来自乒乓球被击打后所发出的声音。你尽可以嘲笑它简陋的二维画面，但它是第一款走上主流的街机游戏，因此对现代电子游戏功不可没。

这部雅达利开发的乒乓模拟游戏首发于1972年，是一款双人游戏，每人用

一个旋钮式手柄操纵“球拍”，拦截屏幕中跳来跳去的“球”。

街机版大火之后，希尔斯公司于1975年推出了家用版。随着 Coleco 和任天堂等模仿者的入局，第一轮主机大战上演了。

太空侵略者

Space Invaders



发行年份

1978

平台

街机

类型

STG

年龄

6+

关键词

射击

太空

在 20 世纪 70 年代末的太空风潮影响下，这部早期街机射击游戏诞生了，堪称电子游戏拓荒时期的一座丰碑。《太空侵略者》由日本太东公司于 1978 年发行，在美国由 Midway Games 于 1980 年发行上市。

玩家可以舒舒服服地躺在沙发上，向着

一排排敌人射击。从流行文化的角度看，它俘获了期盼《世界大战》、沉迷《星球大战》、等待《E.T.》的一整代公众。但是，就游戏本身而言，随着《太空侵略者》中的敌人越来越多，越来越快，再配合令人抓狂的音效，玩家也越来越紧张。如果没有《太空侵略者》，也就不会有《光环》，因此它至今仍有一席之地。

小蜜蜂

Galaga

1UP

600



发行年份

1981

平台

街机

类型

STG

年龄

6+

关键词

射击

隐藏关卡

休闲

1981年发售后,《小蜜蜂》就成为街机黄金时代的典范。

想必很多“80后”才能明白《小蜜蜂》在街机上的极致乐趣。双向操纵杆、大大的红色开火按钮、陈旧箱体喇叭中传出来的别具一格的尖细音乐和“哔哔”的音效,还有CRT屏幕上柔和的彩色

像素画面,双手放在略显粗糙的控制台上的感觉……这些会合在一起,共同构成了游戏的体验。

《小蜜蜂》简直像是用丝绸编出来的游戏,它的操作流畅精准,平衡度高,之后的一切优秀飞行射击游戏,不管是街机还是主机,都传承着它的DNA。

大金刚

Donkey Kong

发行年份

1981

平台

街机

类型

PLATFORM

年龄

6+

关键词

马里奥

宫本茂



《大金刚》于1981年推出，是任天堂天才设计师宫本茂的处女作，为“马里奥”系列打开了大门。《大金刚》是街机黄金时代最重要的作品之一，也是街机史上最普及的作品之一。

在这个游戏中，玩家操纵主角穿过一系列平台，同时避开或跳过障碍。游戏中跳跃的人（后来改名马里奥）需要从猩猩大金刚手中救出女子（现在叫宝琳）。

英雄和猩猩后来成为任天堂最流行的招牌角色。

《大金刚》在街机黄金时代大红大紫，之后对任天堂依旧发挥着重大影响，从NES上的《敲冰块》到Wii U上的《新超级马里奥兄弟》。时至今日，这款对时间把控和耐心有极高要求的游戏依然很有趣。（此外，《大金刚》还可能是第一部出现“桶”元素的游戏。）

吃豆小姐

Ms. Pac-Man



发行年份

1982

平台

街机

类型

ACT

年龄

6+

关键词

休闲

挑战

《吃豆小姐》推出于1982年，是1980年的《吃豆人》的改造版，最初叫《疯狂奥托》。后来，开发者将游戏卖给了Midway，后者将其更名为《吃豆小姐》，以吸引女性玩家。

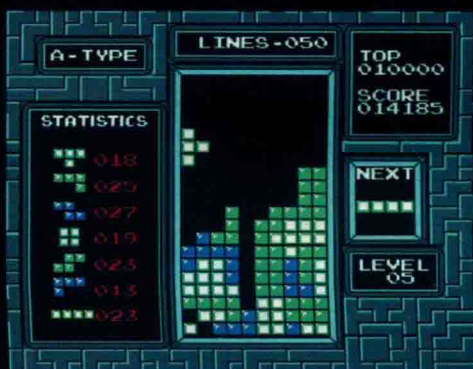
不过，《吃豆小姐》绝不只是给早已风靡的原版换张皮。它拥有四张地图（《吃豆人》只有一张），敌人更聪明，还有随机出现的水果，吃掉会有分数，于是很

快就把原版淘汰了。

直到今天，这个游戏依然能给我们带来很多欢乐，听到“吃豆小姐”的过场音乐响起，每个曾经的玩家都会发出会心的微笑。时过多年依然能带来那么多欢乐，这样的游戏实在难得。

俄罗斯方块

Tetris



1984

全平台

PUZZLE

6+

消除

超级马里奥兄弟

Super Mario Bros.



发行年份

1985

平台

NES

类型

PLATFORM

年龄

6+

关键词

跳跃

探索

隐藏关卡

想象力

在主机游戏还普遍停留在《陷阱》的水准时，《超级马里奥兄弟》仿佛来自另一个星球。当时的孩子们拿到《超级马里奥兄弟》，就好比莱特兄弟刚刚开始飞向蓝天时，你就已经得到了一艘太空飞船。

32个横版关卡，8个BOSS，水下探险，变身蘑菇，跳关区域，金币天堂，数十个等待探索的秘密，还有过耳难忘的

音乐……信息量实在太大了。幸运的是，教学用的第一大关设计非常巧妙，教会了我们一切继续探索庞大的蘑菇王国所需的技巧。

它复兴了美国的电子游戏市场，也定义了2D跳台游戏这一类型。并且，这款游戏推翻了过去人们对电子游戏的种种陈旧观念，奠定了任天堂在日本和美国的主机霸王地位。

塞尔达传说

The Legend of Zelda



发行年份

1986

平台

FC

类型

ARPG

年龄

6+

关键词

探索

迷宫

公主

《塞尔达传说》作为第一款成熟的ARPG游戏，把动作和收集两点结合起来并良好呈现，探索世界，即时战斗，道具解谜，包括通关后追加“里模式”的设计在当时来看都是具有划时代意义的，也被后来的无数游戏借鉴学习。

该游戏拥有完整的世界观、丰满的人物形象、曲折的剧情和独树一帜的玩法体系，至少在以下三个方面为整个行业的界面设计和用户体验做出了重要的贡献。

