

电玩

石磊 策划 七格 著

Revolution

大革命



上海社会科学院出版社

电玩

Revolution

有品策划 七格 著

大革命

上海社会科学院出版社

图书在版编目(CIP)数据

电玩大革命 / 石磊, 七格著. — 上海: 上海社会科学院出版社, 2003

ISBN 7-80681-342-X

I. 电... II. ①石...②七... III. 游戏卡 - 基本知识 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 109934 号

电玩大革命

策 划: 石 磊

作 者: 七 格

责任编辑: 沈 洁

装帧设计: 王培琴

出版发行: 上海社会科学院出版社

(上海淮海中路 622 弄 7 号) 电话: 63875741 邮编: 200020

<http://www.sassp.com> E-mail: sassp@online.sh.cn

经 销: 新华书店

印 刷: 上海一众印务中心

开 本: 889 × 1194 1/32 开

印 张: 6.25

字 数: 90 千字

版 次: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 000 1-15 000

ISBN 7-80681-342-X/I · 048

定价: 22.00 元

版权所有 翻印必究



写在前面

石磊

没有一个时代是甘心寂寞的，不闹出一点耸动视听的东西，不留下一个两个的灿烂脚印，一个时代岂肯落幕？

我们小人物，切切实实地走过一个再一个的时代，也曾茫然，也曾惶惑，虽然无比勉强，终究还是在逐步地往前走。流血流汗打下了江山，轰轰烈烈革过了文化的命，敲骨抽筋改造过了思想，然后坐下来如梦初醒地埋头苦读，读完中文读外文，我们读得那么辛苦，眼冒金星の日日夜夜，我们从来不曾忘记一路把福托到天边去。然后是赚钱的要求一夜之间摆到了鼻子底下，你我逃无可逃，唯有捋起袖子跳下海狂捞银子。回头去看，这一路的披荆斩棘，真正痛彻了心肺。

然而，当我们刚刚在崭新的人生境界里坐稳，以为可以就此安定下来喝一杯畅意的下午茶，却不料有一头叫做“电玩”的怪兽，开始蛮横地闯进来疯狂骚扰我们的静好岁月。

是这头怪兽，它一手开掘了本世纪最深的代沟，几乎每一个有适龄青少年的家庭，都不得不直面这头怪兽，那么多的父母，在这头怪兽面前奋力挣扎，企图从怪兽手中收复他们的爱儿爱女，抢回他们被吞噬了的亲情和宁静。然而一切的努力是如此地徒劳，该发生的，在义无反顾地发生；要陷进去的，在无可救药地陷进去。母亲的痛父亲的恨老师的咬牙社会的谴责，在怪兽面前，统统是不得要领的乱箭。乐不思蜀的青少年，照样死不言弃地奋力拥抱这头超级怪兽，他们大好的青春岁月，就在跟这头怪兽的甜蜜周旋中，飞奔着，一去不回了。



孩子们在以惊人的速度长大，转瞬之间，他们已经是社会的主人翁，顶天立地的赫赫栋梁。他们面无表情地上班搭地铁吃饭和洗澡，用他们在怪兽那里培养起来的种种逻辑处世，他们不需要罗大佑那样的老男人来帮忙愤世嫉俗，他们一旦有了火气，可以上电玩，在那里面不改色地一夜干掉一百条虚拟的人命，这样的泄火方式，你惊诧莫名，他们可是熟得不能再熟。

写这样一本书，我和七格只是想提醒各位，有一头怪兽在这个时代倘佯，它举重若轻地娱乐着你我的子女，它轻而易举地革着我们的命。

革命已经来临，我们必须耸人听闻。



写在前面

1

1

电玩如何娱乐我们

1

第一节 电玩来了：街机，一块钱三条命 3

我手中紧紧捏着一枚游戏硬币 3

从勇猛的对战到猥琐的雀战 9

南梦宫，做梦之宫 14

第二节 启蒙时代：快感是一头多变的怪兽 18

上机课，谁也不准打游戏！ 18

软盘上的游戏真的很软 20

当蝴蝶渐渐飞出屏幕 24

第三节 中世纪电玩：家长很蠢，跟我们的教育体制一样蠢 28

任天堂，任你带我进天堂 28

小霸王其乐无穷哇哇哇 37

“俄罗斯方块”像鹅毛一样飘下 42



content 目录

第四节 燃烧吧，3D！ 49

反恐精英 49

资深玩家的终极配备 60

第五节 盗版，你是我心中永远的痛 64

天下哪有这样的午餐 64

▶ 本节必读：电玩类型一览——供家长快速充电用 72

2 电玩如何改变世界 87

第一节 电玩的毒性研究 89

格斗 毒性 ★★ 93

由此造成的青少年电玩格斗文化，倒是值得玩味的。两个有仇的一相见，不再拔拳了，而是到格斗游戏里去比个胜负。

即时战略 毒性 ★★★ 95

谁能告诉我，为什么是战争而不是和平，成了人类可以游

戏的天性?



回合制角色扮演 毒性★★ 100

有编撰游戏故事的，统统都是些三流甚至不入流的作家，他们写的情节和台词，简直连中学生都比不上。

第一人称射击 毒性★★★★ 103

在游戏里，你可以随意买把枪然后冲出去杀人放火，在现实中，也会有以身试法者和无知者这么仿效。

养成 毒性★ 110

我看让大人们恼羞成怒的，主要不是影响学业，而是一个电子类的虚拟物件竟能骗取人类的情感，这对他们的尊严构成了严重的伤害。

大型多人线上角色扮演 毒性★★★★ 113

许多玩家像白痴一样在游戏里打怪，千篇一律的动作，百无聊赖的过程，为了得到一个高级别，获得一身好装备，苦苦熬着日复一日的单调日子。这倒有点像学生们的生活：每天枯



content 目录

枯燥乏味的做习题，就是为了升级考大学。

18 禁 毒性 ★★★★★ 121

加紧建立制定电玩分级制度，将对青少年身心健康极度有害的游戏严格控制起来，是教育部门和家长们应该抓紧做的头等大事。

第二节 是游戏，在推动电脑技术的前进 126

who 怕 who 126

だれ 怕 だれ 130

누가 怕 누가 131

谁 怕 谁 132

第三节 我是家长我反对 135

罪恶不灭定律 135

电玩是新世纪奶粉 142

第四节 电玩把我们变成白痴 145

游戏脑 = 白痴脑 147

低能 + 罪犯? 150

电玩脑还有救吗? 151

呼唤亲情 152

电磁波也是杀手 154

第五节 我玩, 我幸福, 我后悔 155

天使还是魔鬼? 156

我是电子奥林匹克冠军 161

3

电玩如何革我们的命 165

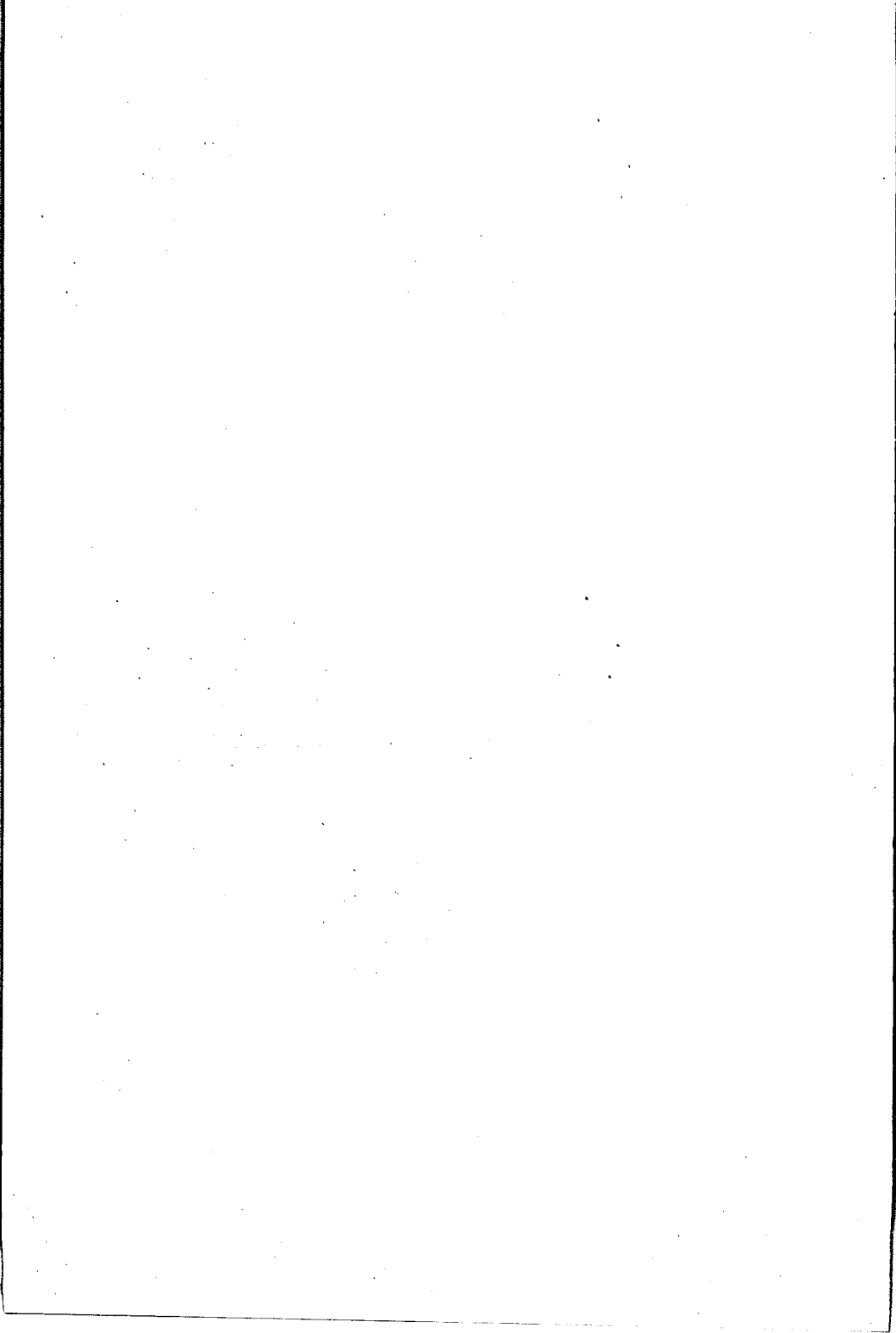
第一节 我们的游戏是为什么人的 167

第二节 玩物就必须丧志 174

我们都是电玩人 180

1 电玩如何娱乐

我们



第一节 电玩来了： 街机，一块钱三条命

我手中紧紧捏着一枚游戏硬币

20年前，在我家附近的点心店、花店、咖啡店、服装店中间，忽然多出了一间红砖店面，里面总是有很多人站着，背朝外，长时间地一动不动。从传出来的各种稀奇古怪的机器声音来判断，那准是一家游戏机房了。

那年我初一，游戏对我来说，就是能自己操作的动画片。在小学时，父亲曾带我到上海的大世界里去兜兜玩玩，在那里，我第一次见到了游戏机。当时的游戏机和今天的没什么不同，筐体样式，类似一只单门衣橱大小的开口柜子，人站当中，两边是隔板，当中就是游戏屏幕和操作盘面，两角钱一次，每次三条命。我当时玩些什么，到现在都记得很清楚：左手操纵屏幕底端的飞机，右手按键发炮，屏幕上

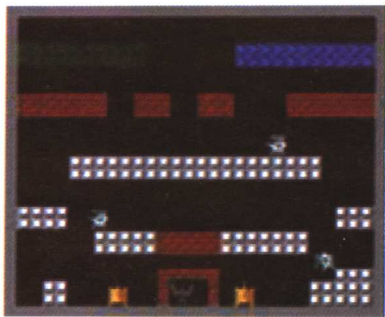


电玩大革命

方是敌人的飞机，它们的炮弹是一根根的闪光短棒，我射中了它们一些，但很快就被它们密集的闪光短棒所消灭，在周围看客刚刚喊完打得好时，游戏就结束了。

我父亲一共买了五枚游戏硬币，花了一块钱，我们另外还玩了气枪射击和拳击等等，由于我们的手艺都很差，结果没一会儿就把游戏币全花完了。在当时，一块钱还是很值钱的，因为那时的雪糕只要八分钱，坐电车只要四分钱，摇一束蓬松的棉花糖只要两分钱，所以，我们俩都不好意思再花钱了。于是我就看别人打，并把自己想像成就是这个别人，和他同悲同喜共命运，这个习惯，一直保留到了初一。

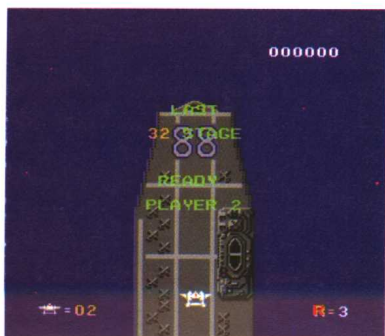
自打我家附近也开了游戏机房后，我就成了那里的常客，但是一角五分一枚游戏硬币的价格，对我来说还是昂贵无比的。家里人会为你业余去学美术而花钱，但绝不会为你业余去学打电子游戏而破费。但是，游戏机房外面贴



最初的坦克类游戏

告示了，说只有手持硬币者方可入内。于是，我买了一枚，但我一直没把它扔到那些游戏机肚子上开的小窄洞里，对我来说，那不是游戏硬币，而是通行证。当游戏机房的老板挨个查我们这些学生是不是买币时，我就给他出示我的那枚。长期的攥捏，使它渐渐失去了黄铜的金属色泽，在手心里汗水的滋养下，它倒是有点像枚古玉了。那些没买币的学生就被赶了出去，每到这种时候，我总感觉既幸运又内疚。现在想想，一般孩子很少有我这样的自制力，捏着游戏机币而不去玩的，所以游戏机房，实在是个检验孩子们零花钱到底是多还是少的地方。

但有钱的孩子还是有很多，他们不断地涌进来，通过一次又一次地把硬币塞进投币口里，而逐渐提高游戏技艺，时间长了，有几张熟面孔就认识了，他们每个人都精通其中一台街机，大多是正手位^①操纵，也有反手位操纵的。他们有的擅长打坦克，有的擅长打雷鸟，有的擅长打1942，其中我最爱跟着在旁观战的，是一个专门打星空战机的，那个游戏叫什么名字，我一直不知道，反正每次他一来，站在最右边的那台街机前，马上就会有一群忠实的观看者，默默地围上。我个头小，总是能抢在有利的那个位置上，



这是飞机从航母上起飞的一刻



这是开始的遭遇战

即他的左侧最靠挡板的地方，那地方既不会挡人家打游戏的视线，又能把整个战争场面看个一清二楚，而且由于离音源近，所以炮弹发射声敌舰爆炸声，还有伴随着的振奋人心的场景配乐，都能让我身临其境，感觉自己就是他的副驾驶员。他每次来打，一般只消耗一枚游戏机硬币，因为他太熟练了，他知道那些敌方炮弹下落的轨迹，他也知道它们会从哪里来，最主要的，他能灵活驾驶他的飞机，在屏幕下方左闪右躲，并能在第一时间判断出，哪里是死角不能去，哪里要冒着危险，去轰掉敌人的二爪机器人布下的蜂窝状



电玩大革命

障碍，他每时每刻都打得如此出色，所以我非常放心他那架飞机的安全，好多时候都只顾看上方敌人舰队被毁灭的情景，敌舰或敌机被毁时，总会升起一个数字，表示玩家赢得的分数，有时当摧毁一个密集的敌方作战阵列时，这些分数就跟金鱼吐泡泡似地冒起，看得我手心全是汗。后来，通过向同学中的高手打听，才知道他们打游戏时，恰恰是很少顾及这些的，他们主要关心的是敌人炮弹的下落速度和下落角度，从而推算出哪个炮弹与炮弹之间空留的间隙，是可以让自己的飞机通过的。我们这位街机英雄就这样一枚硬币闯天下，他可以连续打上好几个小时，让版子不断地一次又一次翻新，于是敌方的防御力量也越来越强大，当然，一不小心他的飞机也会被击中爆炸，但是，由于他不断在冲版子，所以他攒下的命也有好多，两厢抵消，他可以一直玩到这个游戏所有的版子全部打光结束。这时，他会拿起

搁在游戏台面上的书包，看也不看我们，若无其事地走了，而我们这些围观者，就像目送一个战争之神一样，崇敬地看着他远去的身影。

但一次偶然的意外，使我不幸永远失去了那枚游戏机币。那次，游戏机房新添了一种游戏，那个游戏是从左往右打的，而且里面的飞行物件都比以前我们看到



酷得一塌糊涂

过的要大，颜色要更好看，所以很快就吸引了我的注意，同样，这台游戏机也在不久后培养出了它的游戏高手，其中有一个因为我老看他打，所以他也认识我了，忽然有一天，他对着我说，帮我看一下，我去买点硬币来，好不好？我惶恐地点了点头，他又说，你应该会打吧？我使劲红着脸再点点头。他说好，谢谢，我马上就回来。

我接过他手中的摇柄和按钮，看着刚才那架灵活的飞行器，在我的操纵下是如何地笨拙着一次又一次被敌人炸掉，在周围人的一片啧啧怨言中，我的游戏结束了。

等他回来，他惊讶地发现游戏屏幕上全是带机广告了，我很不好意思，把我那枚将近用了快一年的游戏机币，赔给了他。后来，我就再也没进那家游戏机房了。

但我的同龄人和比我年纪小的，仍旧一代又一代地痴迷于街机，而游戏机房里的游戏也越来越好玩，越来越高级，再后来，不知从什么时候起，一部部游戏机前，竟然多出了一排排的凳子，这是一个多么巨大的变化啊，在我们那一代的印象中，只有站着打的，才叫街机，一坐下来，就跟上学时坐课堂里没什么区别了，我想，这可能是后来受电脑机房影响的缘故，因为机房里是提供凳子的。

更没劲的，是如今打街机的孩子里，抽烟的明显多了，当然，市中心的一些正规的大型游戏机房里，还是禁止吸烟的。但在一些郊区，比如闵行等地方，一进去就烟蒙蒙一片，那些孩子打的水平，明显没有我们那时的专业：他们往往是买了一叠叠沉甸甸的金属币，搁在游戏机面板上，打没多久，稍稍敌人炮弹密集了些，就按键放保险^②，三次保险一过，敌方的boss^③还没出现，就完蛋了，然后他们嘴里不干不净地骂一阵娘(这也叫操机)，塞币，啪啪啪啪连拍几下START，继续他们的三流游戏。唉，现在孩子的零花钱，要比我们那时零花钱最多