

NO. 001

主编 李婷



离线 · 开始游戏

No.001

主编 — 李婷

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京 · BEIJING

未经书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

离线·开始游戏 / 李婷主编. -- 北京: 电子工业出版社, 2014.8
ISBN 978-7-121-23875-8

I. ①离… II. ①李… III. ①电子游戏-研究 IV. ①G 899

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第169109号

Game Master

Copyright © 2006 by John Seabrook
First published in The New Yorker,
November 6, 2006.

The Perfect Games: Five Years with
the Master of Pac-Man, Joshua
Bearman Copyright © 2008 Harper's
Magazine. All rights reserved.
Reproduced from the July issue by
special permission.

The Art of Failure

From the Book: The Art of Failure by
Jesper Juul
Copyright © 2013 Massachusetts
Institute of Technology
Published with the permission of
The MIT Press

Escape to Rarotonga

From MADE BY HAND by Mark
Frauenfelder, published by Portfolio,
a member of Penguin Group (USA) LLC
Copyright © 2010, Mark Frauenfelder

No Future

Copyright © 2001 by Frank Lantz and
Eric Zimmerman

书 名: 离线·开始游戏

主 编: 李 婷

策划编辑: 胡 南

责任编辑: 刘声峰

印 刷: 北京顺诚彩色印刷有限公司

装 订: 北京顺诚彩色印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱邮编100036

开 本: 720 × 1000 1/16 印张: 11.5 字数: 250千字

版 次: 2014年8月第1版

印 次: 2014年8月第1次印刷

定 价: 45.00元



凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

NO. 001

主编 李婷



设计师必须 **扮演上帝**，他能够预见到玩家行动，但允许玩家产生自由意志。

《模拟人生》

“玩家”这个词将会离我们远去，我们每个人都将成为 **“游戏制作者”**。

——席德·梅尔，《文明》系列游戏设计师。

《游戏大师访谈录》

《超级马里奥》只有20组“动态”，但这些有限的动态却产生了无限种玩法。这便是“涌现论”—— **复杂的系统** 源于几样简单事物的相互作用。

《快乐商业：任天堂百年游戏风云》

人类有追求成功的基本需求，但玩家更喜欢能让他们失败的游戏。这就是游戏中 **“失败的悖论”**。

《游戏的失败美学》

世界上最好的故事，都不过是现实中的同一个故事——逃离。从古至今，唯一能令所有人感兴趣的事情，就是 **如何逃离**。

《逃离的清单》

“早起鸟”和“夜猫子”的分类在生物学意义上，“就像苹果和橘子一样”，并无优劣之分。

《身体内的时间》



策划编辑：胡 南
责任编辑：刘声峰
封面设计：杨林青

G898.3

222

上架建议：科技·文化

ISBN 978-7-121-23875-8



定价：45.00元

离线 · 开始游戏

No.001

主编 — 李婷

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京 • BEIJING

离线_Offline | No.001

出品人：敖然

出品：离线
主编：李婷
高级编辑：傅丰元
编辑：周南 / 张英洁 / 张轩
策划统筹：胡南
版权经理：张轩
平面设计：杨林青
封面插图：李响 / 邢晨

Publisher: Offline Creative
Editor-in-Chief: Cris Li
Senior Editor: Bob Fu
Editors: Nan Zhou, Neris Zhang, Xuan Zhang
Responsible Editor: Hu Nan
Rights Manager: Xuan Zhang
Graphic Design: Yang Linqing
Illustration: Li Xiang, Xing Chen

联系我们：
邮件：AI@the-offline.com
微信：theoffline
微博：@ 离线offline

卷首语

1988年，路易斯·罗塞托（Louis Rossetto）主编的计算机内刊 *Electric Word* 被叫停，他也被无情解雇。但他创办杂志的狂热却并未消减。在每一次改稿、设计、制作的过程中，他清晰地触摸到了当时那个时代的新脉搏。罗塞托固执地将 *Electric Word* 独立经营下去，他希望那些在他的杂志文章中反复出现的技术新锐，不再游移在普通人的视野之外；他希望他们的言行方式、衣着风格、娱乐趣味，可以被大众讨论和接受；他希望他可以把那些先锋人物隐藏在机器背后的思想火花，通过他的杂志传达给每一个人；他希望通过一本杂志成为一次浪潮和革命的预言家和号手，他要借助这些精英的力量，改变这个亟待改变的世界。

1993年《连线》诞生。技术媒体第一次强力入侵人们的生活。《连线》打破了当时计算机出版物单一的“技术研究报告”功能，将全球最具创新精神的科学家、技术工作者、艺术家、文化研究者、政客、企业家推上同一个舞台；它从人——而非技术——的角度来探讨技术，以及技术对文化、社会、政治以及伦理带来的冲击；它创造了一种新的科技文化，一个有趣、创新而又不乏理性的技术乌托邦世界就此打开。而同时，罗塞托也终于回答了他创业之初给自己提出的那个问题：计算机诞生后，世界已经变化。杂志的读者到底是谁？他的答案是：

“爱思考的计算机使用者，那些正在参与信息技术全球革命的人。”



《离线》也同样为此而来。我们希望在浮华聒噪的“online”状态之外，为“爱思考的计算机使用者”提供一种深度的、沉浸的阅读可能性。形式上，我们通过长文传递信息，在不牺牲时效性的前提下，用更丰富、更深入的观点来对抗这个资讯碎片化的世界。内容上，我们报道科技如何影响文化、商业和生活；我们关注geek，以及他们的“热爱”和“癖好”。《离线》并不是站在“online”的对立面，而是作为一种状态的转换，暂时摆脱繁复与干扰，换一种方式去体验技术之美。我们也希望通过《离线》桥接线上线下的互动体验，将科技与文化、科技与人、人与人以一种崭新的方式连接起来。

《离线》创刊号专题将聚焦热点“电子游戏”，从设计师、玩家、游戏商、文化研究者、游戏理论家五个角度来解析游戏产业这个万花筒。《模拟人生》设计师威尔·莱特、《吃豆人》世界纪录保持者、百年老店任天堂，将先后登场。本期最炫目策划来自遗产专栏——“游戏手柄，进化！”我们将用28页图文结合的方式梳理手柄演进史，极致的细节与完美的视觉结合。工具专栏探讨了逃离与回归，人性本身最具争议的问题。两枚彩蛋其一埋在第一页，暗藏专题的阅读线索；其二在最后一页。如果你准备好了，PRESS START。

李婷

《离线》主编

专题	开始游戏	10
	模拟人生	12
	完美记录：吃豆人 vs. 吃豆人	32
	快乐商业：任天堂百年游戏风云	56
	电子游戏编年史	68
	寻找游戏精神	74
	游戏的失败美学	94
遗产	游戏手柄，进化！	108
	家用游戏机手柄进化史	121
工具	逃离的清单	136
	自己动手建造房屋	152
写作	没有未来	158
缓读	封装	170
	身体内的时间	176

12



约翰·西布鲁克
(John Seabrook)

美国科技与流行文化记者。他是多家杂志媒体的撰稿人，包括《纽约客》《哈泼斯》《GQ》等。他将他的文章结集为三本书，电影*Flash of Genius*即根据他的同名著作改编而成。

32



约书亚·比尔曼
(Joshua Bearman)

*Epic*杂志创始人。他为《连线》撰写的真实故事被改编成电影《逃离德黑兰》(*Argo*)，该电影于2013年被评为奥斯卡最佳影片。

94



贾斯珀·尤尔
(Jesper Juul)

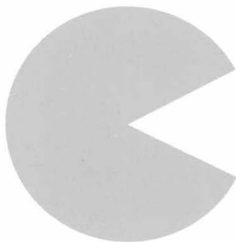
游戏理论家。曾供职于纽约大学游戏中心。专注于叙事话语作为一种工具，对游戏研究的启发。著有*Half-Real*、*A Casual Revolution*等书。

游戏研究者。清华大学中国电子游戏研究协会(Chinese DiGRA)副会长。专注于游戏本体论、虚拟世界对现实世界的影响等领域，并致力于作为一名游戏化设计师，实践与完善游戏理论。

刘梦霏



74



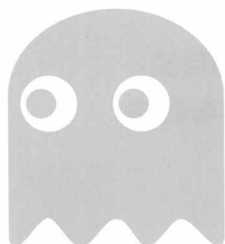
著名科技博客Boing Boing创始人，该博客每月有超过500万的独立浏览量。他还是*Make*杂志的主编，*Make*是推动创客运动的主要杂志之一。

马克·弗劳恩菲尔德
(Mark Frauenfelder)



136

158



埃里克·齐默尔曼
(Eric Zimmerman)

游戏设计师和学者。在游戏业已拥有近20年的经验，著有*Rules of Play*等书。

158



弗兰克·兰兹
(Frank Lantz)

纽约大学游戏中心总监，Area / Code公司联合创始人。他是手机游戏*Drop7*的设计师。

常年混迹于国内各游戏论坛，被人评价为“不为说明什么，但求蒙倒一片”，自觉难以反驳，于是干脆当作座右铭自勉。

一九八三年生，程序员。现居德国，喜欢旅游和烧烤。

认知神经学博士，《混合现实》译者。

md2



121

吴涛



170

Lain



176

世 上至少有两种游戏。一种可称为有限游戏，另一种称为无限游戏。

有限游戏以取胜为目的，而无限游戏以延续游戏为目的。有限游戏的参与者在界限内游戏；无限游戏的参与者与界限游戏。

认 同内部限制就是建立游戏规则。有限游戏的规则并不构成剧本。剧本是参与者之间真实的你来我往——无论是行为还是语言——因此无法事先写好。所有真正有限游戏的剧本都是在游戏进行过程中写就的。

无 限游戏的参与者说不清游戏何时开始，他们也不在乎。他们之所以不在乎，是因为这个游戏没有时间界限。事实上，无限游戏的唯一目的就是阻止游戏结束，让每个参与者都一直进行下去。

无限游戏的参与者开始工作，并不是为了将一段时间用工作来填充，而是为了将一段工作用时间来填满。工作不是无限游戏的参与者打发时间的方式，而是产生各种可能性的方式。

对有限游戏的参与者来说，自由是时间的一个变量。我们必须拥有时间，才能有自由。对无限游戏的参与者来说，时间是自由的一个变量。我们自由地拥有时间。有限游戏的参与者将游戏投入时间。无限游戏的参与者将时间投入游戏。

我们是寻找着世界的游戏者，一如我们是寻找着游戏者的世界，有时候我们同时既是世界又是游戏者。一些世界迅速形成，迅速消失。一些世界存在很长时间，但是没有哪个世界是永远存在的。

越是将自己视为获胜者，我们就越知道自己是失败者。

——摘自《有限与无限的游戏》（电子工业出版社，2013）

🕒 25'

模拟人生

作者
约翰·西布鲁克
(John Seabrook)

译者
余倩

Game Master



设计师必须扮演上帝，他能够预见到玩家行动，但允许玩家产生自由意志。威尔·莱特凭借《模拟人生》把游戏的题材从神话、幻想和暴力，转向了普通的社会生活，又凭借《孢子》模拟出生命本身无穷的可能性，从而真正改变了电子游戏的概念。他就是上帝中的上帝。

20 世纪60年代,工程师诺兰·布什内尔(Nolan Bushnell)还是犹他大学工程专业的学生,当时他沉迷于一款电脑游戏——《太空大战》(Spacewar!)。这款游戏的开发者是麻省理工学院的一群研究生,他们都是学生组织——技术模型铁路俱乐部(Tech Model Railroad Club)的成员,而麻省理工学院也是计算机黑客早期的一个试验基地。这些学生从未想过要出售自己的游戏,他们只是想展现交互的吸引力,并迈出在计算机上模拟智能生命的第一小步。布什内尔的抱负更世俗。早年在嘉年华打工时的经历给了他启发,他想到了一种在游戏厅挣钱的新方法:制造一种投币式游戏机,授权给游戏厅使用,玩家投币玩游戏。于是在1972年,布什内尔在美国加利福尼亚州圣克拉拉创立了一家电子游戏公司。计算机实验室和嘉年华,这两者不可思议的结合,诞生了电子游戏产业。

布什内尔创办的这家公司就是雅达利(Atari),它的第一款产品是《乓》(Pong)。这款游戏很简单:两位玩家操纵电子球拍上下移动,让乒乓球在黑白屏幕上弹来弹去。这个游戏有两个基本的组成部分。首先,它是对乒乓球的模拟,成功地将乒乓球的大部分规则、结构和逻辑搬到了屏幕上;同时,这款游戏用动画,也就是动态图像,来完成眼、脑和游戏控制手指之间的反馈回路。这款游戏是艾伦·奥尔康(Allan Alcorn)设计的,他曾是加利福尼亚州队的橄榄球运动员,也是雅达利的第二号员工。希瑟·查普林(Heather Chaplin)和亚伦·鲁比(Aaron Ruby)在关于电子游戏产业史的著作*Smartbomb*中写道,布什内尔把这款手制的游戏拿到了桑尼维尔市附近的安迪酒馆,几个月后,一大早酒吧还没开始营业的时候,门口就排起了等着玩《乓》的人。到了1974年,《乓》进入了美国新罕布什尔州汉诺威市的一家披萨店。我在那里玩到了这个游戏,在那年夏天之后的时光里,我最大的愿望就是再去玩一把《乓》。

《乓》之后,《太空侵略者》(Space Invaders)、《行星游戏》(Asteroids)、《导弹指挥官》(Missile Command),以及《吃豆人》(Pac-Man)先后出现。

这些模拟游戏虽然更吸引人，但都仍然只是出现在游戏厅里，不管是体育游戏、外星人、僵尸游戏，还是射击游戏。20世纪80年代，随着计算机和游戏机的运行速度及存储容量的增长，设计师们不断加强图形显示效果。但游戏的模拟从未接近技术模型铁路俱乐部的雄心——在屏幕上再现现实生活。

20世纪80年代后期，一种新型的电子游戏悄然出现——上帝游戏。计算机动画将图形艺术暴力地转化成二维像素，近年则是开始转化成三维多边形——数字画面的基石。但要创造一个真正吸引人的模拟游戏，能够让人通过它看到现实生活的本质，则是更加困难的问题。设计师必须扮演上帝，或至少是波爱修斯《哲学的慰藉》中上帝的概念，即能够预见到玩家行动，但允许玩家产生自由意志感觉的上帝。上帝游戏的先驱包括英国的彼得·莫利纽克斯（Peter Molyneux），他在1989年创造了游戏《上帝也疯狂》（Populous）。这款游戏让玩家拥有对各种模拟社会无所不知、为所欲为的力量。1991年，另一位重要的上帝游戏设计师席德·梅尔（Sid Meier），根据历史进程（如科学发现、战争和外交）推出了《文明》（Civilization）系列游戏。但是这一流派的大师、上帝中的上帝，是威尔·莱特（Will Wright）。从1989年的《模拟城市》（SimCity）开始，一直到2000年的《模拟人生》（The Sims），莱特创造的模拟情境重新定义了游戏的边界。在《模拟城市》中，玩家需要设计和管理一个现代城市；在《模拟人生》中，玩家需要照顾自己在郊区的家。“我发现，大多数书籍和电影都是关于现实的情境，”他说道，“那么游戏为什么不能这样呢？”对游戏设计师来说，莱特就是游戏界的左拉^[1]（Zola）：他把游戏的题材从神话、幻想和暴力，转向了普通社会生活。

2008年，莱特发布了一款新游戏。在那之前，游戏设计师们对它的期待，就像20世纪初巴黎的作家期待乔伊斯的《尤利西斯》一般。起初，莱特将这一项目称为《模拟一切》（Sim Everything），但几年后，他定下了名字：《孢子》（Spore）。这款游戏借鉴了自然选择理论，用算法复制进化的条件，并将这一过程变成游戏。从概念上来说，《孢子》是激进的：当时大多数游戏厂商