

精彩案例 全程录制**42**小时视频 深入讲解 高端原画设定全案解析

游戏美术  
设计宝典

# 经典游戏角色 原画剖析

湛宝业 刘若海 编著

DVD

全程多媒体  
教学录像



清华大学出版社



# 经典游戏角色 原画剖析



游戏美术设计宝典系列丛书集合了众多业内人士的制作经验和表现技巧。丛书内容涵盖了从游戏原画、建模、动作、特效、后期以及游戏策划方面的内容。

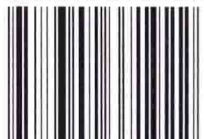
## 附书光盘内容包括：

各案例绘制过程的教学视频、分步文件  
绘制过程中使用的材质文件、笔刷文件

清华大学出版社数字出版网站

WQBook 书文局泉  
www.wqbook.com

ISBN 978-7-302-37192-2



9 787302 371922 >  
定价：98.00元



游戏  
美术  
设计宝典

# 经典游戏角色 原画剖析

谌宝业 刘若海 编著

清华大学出版社  
北京



## 内 容 简 介

本书结合东西方经典绘画的创作原则、制作规律及表现技巧,全方位解析了原画绘制技巧,是国内外顶尖原画大师十几年制作经验和表现技巧的系统总结。主要内容包括透视原理、形体结构、构图法则、基础绘画技巧、辅助练习、色彩概念设计等方面的知识。

全书通过各章节实例制作的讲解,由浅入深地介绍了游戏角色原画的高级绘制技法和流程,引导读者全面提高对游戏角色原画设计和制作思路的理解。循序渐进的讲解方式、实训式的强化训练,使学习者能够掌握较强的实践能力,能够胜任影视、动画、游戏等相关行业职位,具备较强的就业竞争力。

本书可作为动画、游戏专业学生的教材,还可以作为影视娱乐、动漫游戏等专业人士的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

经典游戏角色原画剖析/谌宝业,刘若海编著. —北京:清华大学出版社,2015  
(游戏美术设计宝典)

ISBN 978-7-302-37192-2

I. ①经… II. ①谌… ②刘… III. ①动画—技法(美术) IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 152142 号

责任编辑:张彦青

封面设计:杨玉兰

责任校对:马素伟

责任印制:刘海龙

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:31.25 字 数:760 千字

(附 DVD 2 张)

版 次:2015 年 1 月第 1 版

印 次:2015 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:98.00 元

---

产品编号:050670-01



# 前言

游戏原画属于数字绘画范畴,是从传统绘画艺术演变而来的。随着电子游戏的不断发展和成熟,数字绘画艺术的影响也在日益加深,游戏原画的商业元素设计更加成熟,优秀作品也层出不穷,形成一种新兴的流行绘画门类,受到众多绘画爱好者的喜爱。

进入 21 世纪,在不断创造经济增长点和经济效益的同时,动漫游戏已成为人们娱乐生活的一部分,成为一种新兴产业,也带来了新的审美情趣和价值理念。游戏的核心价值是给人们带来欢乐和放松,游戏设计师在产品中呈现出来的天马行空般的想象力,构成了独具魅力的中国创意产业的文化内涵。

中华民族深厚的文化底蕴为中国数字娱乐及动漫游戏等创意产业的快速发展奠定了坚实的基础,近年来,中国游戏产业也涌现出大批优秀的研发机构,游戏研发实力也正在缩短与欧美、日韩等国之间的差距,无论在 MMO 网络游戏、网页游戏还是手机游戏领域,都不乏精品问世,呈现出前所未有的发展势头。越来越多的美术人才开始被游戏行业吸收,一些大学甚至开设了游戏动漫专业,教育机构也像雨后春笋般遍地开花,这些都从侧面反映了一点,那就是中国需要专业的游戏美术设计人员。

游戏原画设计作为游戏产品研发流程中的重要一环,也在工艺技法上不断走向成熟,许多优秀的中国游戏原画设计师的作品也屡屡斩获国际大奖。然而,从一名美术爱好者成长为一名优秀的游戏原画师,需要一个系统的训练和培养过程,需要大量的项

# 前言

目经验的积累，作者在游戏 CG 行业具有十余年的从业经历，拥有丰富的游戏美术设计经验。从最早的 3D 模型设计，到角色原画及场景设计，熟悉不同类型游戏的美术设计流程和技术标准，为了给希望从事原画设计工作的朋友提供帮助，作者遂决定将多年游戏行业的开发经验进行一次梳理，并整合成系统的动漫游戏教学丛书，希望能给读者带来帮助！

本书的特点如下。

(1)以图文教程方式详细讲解游戏原画设计的各个板块设计制作过程。

全书配有大量插图，对知识点进行文字阐述并利用插图进行深入说明。在于 Photoshop 等绘图软件的使用窍门、设计理念、技法使用等内容进行研究时，图文并茂的讲解方式将会更加有助于读者学习和理解。

(2)绘制过程与应用实践相结合。

在介绍绘制技法的同时，辅以在游戏里的实际用途，为读者提供更全面的设计应用参考，让读者更立体地了解原画设计过程，以达到最佳的学习效果。

(3)为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、视频课件、考试题库以及相关素材资料。

由于作者经验有限，书中的疏漏之处在所难免，恳请读者指正。



## 第 1 章

### 游戏美术概述

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 1.1 游戏的概述 .....             | 2  |
| 1.1.1 游戏的起源和发展 .....        | 2  |
| 1.1.2 什么是电脑游戏 .....         | 3  |
| 1.1.3 电脑游戏发展史 .....         | 3  |
| 1.2 游戏美术概述 .....            | 7  |
| 1.3 游戏美术的作用和影响 .....        | 8  |
| 1.3.1 表现游戏故事题材 .....        | 9  |
| 1.3.2 带给玩家身临其境的体验 .....     | 10 |
| 1.3.3 电脑硬件技术的极致展现 .....     | 13 |
| 1.3.4 提高人们对传统艺术的借鉴和思考 ..... | 16 |
| 1.4 游戏美术设计师应具备的条件 .....     | 17 |
| 1.4.1 要有绘画基础和表现能力 .....     | 17 |
| 1.4.2 要有丰富的创作想象力 .....      | 20 |
| 1.4.3 要具备广博的知识和艺术修养 .....   | 20 |
| 1.4.4 具有良好的沟通和团队协作能力 .....  | 21 |
| 1.4.5 具有电脑图形设计软件使用技能 .....  | 21 |
| 1.4.6 要深入了解一款游戏 .....       | 22 |
| 1.5 自我训练 .....              | 22 |

## 第 2 章

### 概念设定

|                        |    |
|------------------------|----|
| 2.1 游戏类型 .....         | 24 |
| 2.1.1 角色扮演类游戏 .....    | 24 |
| 2.1.2 策略游戏 .....       | 27 |
| 2.1.3 即时战略游戏 .....     | 27 |
| 2.1.4 第一人称视角射击游戏 ..... | 29 |
| 2.1.5 格斗类游戏 .....      | 30 |
| 2.1.6 动作冒险类游戏 .....    | 31 |
| 2.1.7 社交类游戏 .....      | 32 |

# 目 录

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.1.8 模拟类游戏 .....     | 33 |
| 2.1.9 体育运动类游戏 .....   | 34 |
| 2.1.10 桌面类游戏 .....    | 35 |
| 2.2 游戏故事题材及风格设定 ..... | 38 |
| 2.3 资料搜集 .....        | 39 |
| 2.4 策划总案 .....        | 40 |
| 2.5 自我训练 .....        | 40 |

## 第 3 章

### 游戏美术制作 流程规范

|                      |    |
|----------------------|----|
| 3.1 游戏美术制作流程 .....   | 42 |
| 3.1.1 策划开展 .....     | 42 |
| 3.1.2 游戏风格定位 .....   | 43 |
| 3.1.3 故事大纲 .....     | 44 |
| 3.1.4 设计风格定位 .....   | 45 |
| 3.1.5 原画设计 .....     | 46 |
| 3.1.6 三维建模 .....     | 47 |
| 3.1.7 贴图制作 .....     | 48 |
| 3.1.8 模型渲染 .....     | 49 |
| 3.1.9 动作绑定 .....     | 50 |
| 3.1.10 导入游戏 .....    | 51 |
| 3.2 游戏原画设计制作规范 ..... | 52 |
| 3.2.1 游戏角色文案分析 ..... | 53 |
| 3.2.2 基本造型设定 .....   | 53 |
| 3.2.3 明暗关系表现 .....   | 55 |
| 3.2.4 绘制色彩 .....     | 55 |
| 3.2.5 完善细节 .....     | 57 |
| 3.2.6 调整定稿 .....     | 58 |
| 3.3 自我训练 .....       | 58 |



## 第 4 章

游戏角色的  
美术表现形式

|                    |    |
|--------------------|----|
| 4.1 按人物比例划分 .....  | 63 |
| 4.1.1 Q 版风格 .....  | 63 |
| 4.1.2 写实风格 .....   | 65 |
| 4.2 按地域划分 .....    | 67 |
| 4.2.1 中式仙侠风格 ..... | 67 |
| 4.2.2 欧美魔幻风格 ..... | 68 |
| 4.2.3 日韩唯美风格 ..... | 69 |
| 4.3 按故事题材划分 .....  | 70 |
| 4.3.1 科幻题材 .....   | 70 |
| 4.3.2 军事题材 .....   | 73 |
| 4.3.3 历史题材 .....   | 74 |
| 4.3.4 神话题材 .....   | 75 |
| 4.4 自我训练 .....     | 78 |

## 第 5 章

游戏原画设计

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 角色原画的概念 .....    | 80  |
| 5.2 运用美术基础 .....     | 80  |
| 5.2.1 人体比例结构 .....   | 81  |
| 5.2.2 人体躯干 .....     | 84  |
| 5.2.3 上肢 .....       | 87  |
| 5.2.4 下肢 .....       | 93  |
| 5.2.5 头部及五官 .....    | 98  |
| 5.3 关节定位法 .....      | 112 |
| 5.3.1 关节的定义及分类 ..... | 112 |
| 5.3.2 定位方法 .....     | 116 |
| 5.4 人体绘制实例 .....     | 117 |
| 5.4.1 男性角色的绘制 .....  | 117 |
| 5.4.2 女性角色的绘制 .....  | 127 |
| 5.5 自我训练 .....       | 134 |

# 目 录

## 第 6 章

### 游戏角色 服饰设计

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 6.1 游戏角色服饰文化 .....    | 136 |
| 6.1.1 东方服饰特点 .....    | 137 |
| 6.1.2 西方服饰特点 .....    | 138 |
| 6.1.3 卡通服饰特点 .....    | 141 |
| 6.2 角色发型设计 .....      | 141 |
| 6.3 角色职业套装设计 .....    | 143 |
| 6.3.1 东方职业套装 .....    | 143 |
| 6.3.2 西方职业套装 .....    | 147 |
| 6.3.3 卡通类套装 .....     | 151 |
| 6.4 角色种族的服饰表现 .....   | 151 |
| 6.4.1 东方门派 .....      | 151 |
| 6.4.2 西方种族 .....      | 155 |
| 6.5 运动中的动态与衣纹 .....   | 160 |
| 6.5.1 产生衣纹的主要因素 ..... | 160 |
| 6.5.2 衣纹常见的表现形式 ..... | 163 |
| 6.5.3 衣纹中的对比 .....    | 165 |
| 6.5.4 如何绘制合适的衣纹 ..... | 166 |
| 6.6 自我训练 .....        | 168 |

## 第 7 章

### 屠魔刀

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 7.1 游戏道具概述 .....     | 170 |
| 7.2 绘制屠魔刀的线稿 .....   | 174 |
| 7.3 绘制屠魔刀的明暗关系 ..... | 174 |
| 7.4 绘制屠魔刀的色彩关系 ..... | 181 |
| 7.5 调整屠魔刀的材质效果 ..... | 186 |
| 7.6 绘制屠魔刀的特效 .....   | 193 |
| 7.7 自我训练 .....       | 200 |



## 第 8 章

### 半精灵魔法师

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 8.1 游戏案例文档解析 .....     | 202 |
| 8.1.1 半精灵的属性背景描述 ..... | 202 |
| 8.1.2 半精灵的外形结构分析 ..... | 202 |
| 8.1.3 半精灵的服饰特点 .....   | 203 |
| 8.2 绘制女法师的线稿 .....     | 203 |
| 8.3 绘制女法师的明暗关系 .....   | 204 |
| 8.4 绘制女法师的色彩关系 .....   | 214 |
| 8.4.1 绘制皮肤的色彩关系 .....  | 214 |
| 8.4.2 绘制头发的色彩关系 .....  | 218 |
| 8.4.3 绘制装备的色彩关系 .....  | 220 |
| 8.5 调整女魔法师的材质效果 .....  | 232 |
| 8.6 绘制女法师的特效 .....     | 233 |
| 8.7 自我训练 .....         | 240 |

## 第 9 章

### 比蒙巨兽

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 9.1 游戏案例文档解析 .....        | 242 |
| 9.1.1 比蒙的属性背景描述 .....     | 242 |
| 9.1.2 比蒙的外形结构分析 .....     | 242 |
| 9.1.3 比蒙的服饰特点 .....       | 243 |
| 9.2 绘制比蒙巨兽的线稿 .....       | 243 |
| 9.3 绘制比蒙巨兽的明暗关系 .....     | 244 |
| 9.3.1 绘制大体明暗关系 .....      | 244 |
| 9.3.2 明暗调子刻画 .....        | 248 |
| 9.3.3 绘制明暗细节 .....        | 254 |
| 9.4 绘制比蒙巨兽的色彩关系 .....     | 261 |
| 9.4.1 绘制基础色彩关系 .....      | 261 |
| 9.4.2 刻画色彩关系细节 .....      | 265 |
| 9.4.3 绘制特效表现 .....        | 276 |
| 9.5 绘制比蒙巨兽装备的基础明暗关系 ..... | 279 |
| 9.6 绘制比蒙巨兽装备的明暗细节 .....   | 289 |
| 9.7 绘制比蒙巨兽装备的色彩 .....     | 296 |
| 9.8 自我训练 .....            | 310 |



# 目 录

## 第 10 章

### 丛林女战士

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 10.1 游戏角色文案分析 .....       | 312 |
| 10.1.1 女战士的背景描述 .....     | 312 |
| 10.1.2 女战士的身体结构分析 .....   | 313 |
| 10.1.3 女战士的服饰特点 .....     | 313 |
| 10.2 绘制女战士的线稿 .....       | 313 |
| 10.3 绘制女战士的基础明暗关系 .....   | 314 |
| 10.4 绘制女战士的明暗细节 .....     | 318 |
| 10.4.1 绘制女战士皮肤的明暗细节 ..... | 321 |
| 10.4.2 绘制女战士毛发的明暗细节 ..... | 328 |
| 10.4.3 绘制女战士装备的明暗细节 ..... | 331 |
| 10.5 绘制女战士的色彩关系 .....     | 339 |
| 10.6 女战士的色彩细节调整 .....     | 347 |
| 10.6.1 绘制女战士皮肤的色彩细节 ..... | 347 |
| 10.6.2 绘制女战士装备的色彩细节 ..... | 355 |
| 10.6.3 绘制女战士毛发的色彩细节 ..... | 366 |
| 10.7 女战士的材质质感刻画 .....     | 370 |
| 10.8 女战士的特效表现 .....       | 377 |
| 10.9 自我训练 .....           | 384 |

## 第 11 章

### 骷髅暴君

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 11.1 游戏角色文案分析 .....      | 386 |
| 11.1.1 骷髅暴君背景描述 .....    | 386 |
| 11.1.2 骷髅暴君身体结构分析 .....  | 386 |
| 11.1.3 骷髅暴君服饰特点 .....    | 387 |
| 11.2 绘制骷髅暴君的线稿 .....     | 387 |
| 11.3 绘制骷髅暴君的明暗关系 .....   | 388 |
| 11.3.1 绘制骷髅暴君的基础明暗 ..... | 388 |
| 11.3.2 绘制骷髅暴君的明暗调子 ..... | 393 |
| 11.3.3 刻画骷髅暴君的明暗调子 ..... | 397 |
| 11.4 绘制骷髅暴君的色彩关系 .....   | 398 |
| 11.4.1 绘制骷髅暴君的基础色彩 ..... | 398 |
| 11.4.2 绘制骷髅暴君的色彩细节 ..... | 403 |



|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 11.5 调整骷髅暴君的材质效果 .....    | 405 |
| 11.5.1 调整骷髅暴君基本材质效果 ..... | 405 |
| 11.5.2 绘制骷髅暴君的影子 .....    | 408 |
| 11.5.3 骷髅暴君的材质质感表现 .....  | 410 |
| 11.5.4 骷髅暴君的材质质感调整 .....  | 419 |
| 11.6 自我训练 .....           | 428 |

## 第 12 章

### 变异人 BOSS

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 12.1 游戏案例文档解析 .....     | 430 |
| 12.1.1 变异人属性背景描述 .....  | 430 |
| 12.1.2 变异人的形体结构分析 ..... | 431 |
| 12.1.3 变异人的服饰特点 .....   | 431 |
| 12.2 绘制变异人的线稿 .....     | 431 |
| 12.3 绘制变异人的明暗关系 .....   | 433 |
| 12.3.1 绘制变异人的基础明暗 ..... | 433 |
| 12.3.2 绘制变异人的明暗调子 ..... | 437 |
| 12.4 绘制变异人的色彩关系 .....   | 446 |
| 12.4.1 绘制变异人的基础色彩 ..... | 446 |
| 12.4.2 绘制变异人的色彩细节 ..... | 453 |
| 12.4.3 绘制变异人的材质效果 ..... | 463 |
| 12.5 自我训练 .....         | 477 |

### 附录

|              |     |
|--------------|-----|
| 游戏原画赏析 ..... | 479 |
|--------------|-----|

# 第1章 游戏美术 概述

本章主要向读者介绍游戏的起源和发展、电脑游戏的发展历史、游戏美术概述等方面的内容，重点介绍美术对游戏艺术性所产生的作用和影响。



## ◆教学目标

- 了解游戏的起源和发展
- 了解游戏的概念
- 了解电脑游戏的发展史
- 了解游戏美术的作用和影响
- 了解游戏美术设计师所要具备的条件

## ◆教学重点

- 掌握电脑游戏发展史
- 掌握游戏美术的作用和影响
- 掌握游戏美术设计师应具备的条件



## 1.1 游戏的概述

曾几何时,世界上出现了电子游戏。从红白机、街机,到如今又让我们着迷的网络游戏、手机游戏,电子游戏伴随着我们一路成长,留下许多美好的儿时和青春的回忆。如今的游戏,已成为一个庞大产业的代名词,其迅猛发展的速度令人瞠目。2012年,中国游戏业总产值已破千亿元;而2013年上半年游戏市场销售收入达338.9亿元。也许在不久的将来,我们就会看到更多令人惊叹的游戏作品,而未来的游戏之路,会更加精彩纷呈。要想成为一名游戏制作者,首先要弄清楚游戏的本质。

### 1.1.1 游戏的起源和发展

什么是游戏?游戏的英文单词是“Game”,中文意思是“比赛、运动、游戏”,在动物世界里,游戏是各种动物熟悉生存环境、增强相互了解、练习竞争技能,从而在“物竞天择”中保障生存能力的一种活动。在人类社会,游戏不仅保留着动物本能活动的特质,更是为了发展的需要,创造出多种多样的游戏活动。可以说,游戏并非单纯为了娱乐,而是以培养生存技能和智力为目标的自发性的人类活动,比如跳绳、藏猫、下棋、猜谜等。但在参与游戏的过程中,的确会让人的身心不断产生愉悦的体验。

随着人类科技水平的发展,游戏的形式和本质也在逐渐发生着变化。在电视机逐渐普及以后,游戏通过电子游戏机进入了我们的家庭。从最初只是非常原始的形式——灰度画面和简单的声音,到随后出现的256色画面和MIDI配乐,直到如今发展为真彩画面和CD音轨、人语配音的次世代游戏。随着电脑、手机等不同的互联网终端设备的普及,游戏开始全面进入了我们的生活,人工智能代替了原来游戏中的对手,使得游戏中的对抗性大大降低。尽管大多数游戏在形式上看起来仍是“比赛”活动,但这时的“比赛”更像是一种很随意的娱乐活动。可以说,通过游戏过程,让参与者得到放松和乐趣,才是现代游戏的本质所在。

目前,流行的电子游戏平台主要包括主机游戏、电脑游戏、移动游戏三类。

### 1.1.2 什么是电脑游戏

通俗地说,电脑游戏就是使用电脑,根据游戏的规则,战胜对手,实现游戏目标。此类游戏是通过电脑反映参与者的想法,在完成指定目标的过程中得到快乐的行为。它在传统游戏定义中的组成成分——玩家(Player)、目标(Goal)、对手(Enemy)、规则(Rule)里添加了电脑(Computer)这个新元素。

电脑游戏最大的特点在于人机交互,即通过计算机人工智能(AI)代替了原来的真实对手,玩家能够通过游戏软件,将自己的想法转换成计算机指令,再通过计算机运算,使游戏产生不同的行为和结果,最终战胜对手,达成游戏目标。在规则允许的条件下,游戏能够允许玩家实现自己想法的自由度越大,玩家能得到的乐趣就越多。

### 1.1.3 电脑游戏发展史

最早的电脑游戏可以追溯到1972年,一个叫Will Crowther的美国小伙子用当时最流行的DEC的PDP-10主机编写了一段简单的FORTRAN程序。在这个程序里,Crowther设计了一张地图,地图上不规则地分布着陷阱,游戏者必须寻找路径避开陷阱。这个程序在后来被认为是最早的电脑游戏程序。1976年,就职于斯坦福人工智能实验室的Don Woods用自己实验室的施乐主机编写了一个类似的程序,并且加入了幻想成分和谜题。他把这个程序叫做Colossal Caves(大洞穴),Woods的程序直接导致了电脑游戏的诞生。他的程序被传播到各处,让所有的计算机高手们都为之惊喜。这个作品同时也启发了其他人的思维,各式各样的游戏程序随之诞生了。比较出名的有麻省理工学院的Hackers们编写的Zork(这个游戏可真是历史悠久,直到现在还有续集在发售)和斯克特·亚当斯1978年编写的Adventure Land。1981年,Tool Works软件公司,后来叫做Mindscape,推出了Colossal Caves的官方零售版本,起名为《最早的冒险》(Original Adventure)。这真是一个恰如其分的名称。

后来用电脑编制电子游戏的行为就开始在程序员之间流行起来。电脑游戏时代来临了。当时的电子游戏大多数还都是编程高手们做来自娱自乐的贵族游戏,普通人是接触不到的。当然,想要理解当时的电子游戏,得有过人的抽象思维能力。一个16×16点像素的白色块可能代表着大魔王、武士、树木或者是其他的任何东西。



图 1-1 《波斯王子》游戏截图

1976年,当史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)设计出第一台真正的个人电脑Apple II之后,一切都变得不同了,Apple II是许多人的入门计算机,同时也是一台功能强大的真正的个人电脑。Apple II和它内置的BASIC程序为电脑界培养了无数的人才。Apple II当时的内存只有64KB,资源的缺乏使得当年的电脑程序精密严整得可怕。Apple II代表了一种自由开发的精神,可以说每一个Apple II的用户都是一个不错的BASIC程序员。说起Apple II上的游戏,不能不说的就是Broderbund,这个由三只船构成图标的公司于1980年成立,是Apple II上的重要软件制作商之一;1989年,乔丹·麦克纳(Jordan Mechner)根据《一千零一夜》中阿拉伯民族的古老传说在Apple II上制作了一部动作冒险相结合的电脑游戏,在游戏领域内获得了空前的成功,在全球共卖出了200万份,这个游戏就是《波斯王子》,如图1-1所示。



《波斯王子》绝对可以说是电脑游戏 ACT 的第一作,它代表了当时电脑技术的最高水平。当年的玩家看到栩栩如生上蹿下跳的王子都不禁惊叹起来,故事讲述的是王子为了拯救公主获得爱情而和罪恶的苏丹斗争,在游戏中,王子需要跑过各种奇怪的诡秘的机关,小心地避过上下活动的柱子和深坑里的尖刺,用一把阿拉伯弯刀杀死各种敌人。看现在很多老玩家的回忆录就知道,当年有无数孩子通过这款游戏爱上了电脑。《波斯王子》也因此成了电脑游戏史上长盛不衰的题材之一。

这个年代还是无数现在电脑业内的耀眼明星的童年时代,但是,很多人在当时已经崭露头角了,表现出对电脑和电脑游戏惊人的驾驭能力。这其中,最具有代表性的应该是 Ultima(创世纪)之父——理查德·加利奥特,当时还在上高中的他对纸上 RPG 和 AD&D 的迷恋达到了痴狂的程度,1979 年,他就推出了 Ultima 的第一部游戏——Akalabeth,并受到了热烈的欢迎。另外,著名的 Bill Gates(比尔·盖茨)当时在湖滨中学的计算机房里鼓捣计算机,和同学们费劲地与机器下国际象棋。Brett W.Sperry 当时在大学里学习计算机编程,而 John Carmack 当时还是个毛头小子,不知道在搞什么乱。值得一提的是,现代游戏业的“文明之父”Sid Meier 当时正在大学学习,他那时的志向是做一名硬件设计师或者是分类学专家。

20 世纪 80 年代(1980—1989)对于有文化的人,玩游戏是高尚的享受。这一时期是一个计算机蓬勃发展的年代,也是游戏蓬勃发展的年代,在这期间,游戏业开始真正从贵族的神坛上走下来,深入到民众之中。在这十年之中,电子游戏改变了全世界人的娱乐观念。任天堂推出了大名鼎鼎的红白机——Family Computer,发售了一款真正的游戏巨作——超级马里奥(Super Mario)。不过电脑游戏的真正主角出场于 1981 年 8 月 12 日,在那一天,IBM 推出了他们的个人电脑(PC)。在这十年间,比较著名的 PC 游戏有 Origin Systems 的《创世纪》(Ultima)系列。创世纪系列是电脑史上最出名的 RPG 游戏,这一系列游戏历史悠久(可以追溯到 20 世纪 70 年代),而且每次总是站在技术的最前沿。1983 年,Origin Systems 公司宣布成立,第一个发行的作品是 Ultima III,在此后又一直出下去,创世纪系列在世界范围内发行的版本超过十个,具体销量无法统计。

必须说明的是,纸上游戏为 RPG 提供了一个发展的基础,事实上在很早以前,欧洲和美国的孩子们就热衷于在纸上玩一种冒险游戏。这种冒险游戏就是由 TSR(Tactical Studies Rule,战略技术研究规范)公司推出的 D&D(Dungeons and Dragons,龙与地下城)系列纸上角色扮演游戏(TRPG)。这类游戏需要几名玩家、一些纸片道具和一个主持人,进行游戏的时候,游戏者掷骰子来决定前进点数,由主持人来讲述故事,告诉玩家他遇到了什么。当年的 RPG 大多数都是纸上 RPG 的电脑版,也就是说,让电脑代替了主持人的角色。1984 年,两名作者写了一本叫《龙枪编年史》的小说,起初的目的是为了 TSR 的 AD&D(Advanced Dungeons and Dragons,高级龙与地下城)提供一个背景,结果推出之后极为轰动,不停再版,而 TSR 的各种作品也受到了空前的欢迎。直到现在,AD&D 仍深入人心,比如说 Baldur's Gate(柏德之门)用的就是 AD&D 2 edition 规则。这些基础都是当年打下来的。

在 20 世纪 80 年代,大出风头的还有 Will Wright 和他的 MAXIS。说起模拟城市的构思,大概要追溯到早几年了,据 Will 自称,1980 年他就在谋划一个城市规划的游戏,这自然就是 Sim City 的雏形,1987 年,Will 和他的朋友 Jeff Braun 共同建立了 MAXIS。MAXIS 成立之后的第一个游戏就是 SimCity。在这个游戏里,玩家可以安安静静地建设自己的城市,规划好工业区和商业区。这个游戏推出之后并没有多大反响,后来经过一家资深的电脑杂志报道推广后,才大获成功。在前面说过,很多当前游戏界名人的游戏制作生涯都是从那十年间开始的。确实是这样,比如当时的 Sid Meier 从 General Instrument 的公司辞去了系统分析员的职务,同 Bill Stealey 一起创立了 Microprose。John Carmack 当时正在自学计算机技巧。而 Roberta Williams 女士正在准备和丈夫筹建 On-Line Systems 公司,这个公司就是现在著名的 Sierra Online 公司的前身。还有一位大家都比较熟悉的人,那就是 Brett W.Sperry。这位先生是著名游戏制作小组 Westwood 的创始人。当年 Brett W.Sperry 是一个不名