

额外生命

Extra Lives: Why Video Games Matter

[美] 汤姆·比塞尔 著 鄢一帆 译

山东文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

额外生命/(美)比塞尔著;
郅一帆译. — 济南:山东文艺出版社, 2013. 7
ISBN 978-7-5329-4218-3

I. ①额… II. ①比… ②郅… III. ①电子游戏—通俗读物 IV. ①G899-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 162890 号

著作权合同登记号 图字:15-2013-55 号

EXTRA LIVES: Why Video Games Matter
by Tom Bissell
Copyright © 2010 by Thomas Carlisle Bissell
Chinese (Simplified Characters) copyright © 2013
by Shanghai 99 Culture Consulting Co., Ltd.
Published by arrangement with International Creative Management, Inc.
ALL RIGHTS RESERVED.

额外生命

〔美〕汤姆·比塞尔 著
郅一帆 译

主管部门 山东出版集团
集团网址 www.sdpress.com.cn
出版发行 山东文艺出版社
社 址 山东省济南市英雄山路 189 号
邮 编 250002
网 址 www.sdwypress.com

读者服务 0531-82098776(总编室)
0531-82098775(发行部)
电子邮箱 sdwy@sdpress.com.cn

印 刷 山东临沂新华印刷物流集团
开 本 880×1230mm 1/32
印 张 7
字 数 123 千字
版 次 2013 年 9 月第 1 版
印 次 2013 年 9 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5329-4218-3
定 价 26.00 元

版权专有,侵权必究。如有图书质量问题,请与出版社联系调换。

献给我的兄弟约翰诺，我曾经给他买过第一支手柄

也献给我的侄女艾米和娜塔莉，
希望她们也可以送我手柄



前言

马丁·阿米斯写过一本关于早期电子游戏的优秀图书，他曾经如此描述自己作为一名足球迷的处境：“有知识的球迷是遭人围攻的一群人，知识分子和球迷统统瞧不起他们。”在本书中，我同样冒着被人围攻的风险来解释为何电子游戏如此重要以及其重要性的局限之处。这个念头来源于我在过去三年中的经历，其间我花了很多时间——甚至可能是大部分时间——来玩电子游戏，一次次被感动，也一次次对某些不尽如人意之处失望。很快我就开始记笔记了，但直到要动笔写这本书时才意识到这一点。

不用说，各位也明白，想靠写评论文章过活不是件容易事，但给电子游戏写评论文章更是艰难中的艰难。个中原因并不复杂。数数你身边愿意读评论文章的人，他们基本不可能同时兼为电子游戏爱好者。然而，电子游戏的某些方面还是会让他们对于传统的评论方式产生抵触情绪。首先，很多游戏不能够轻易进行二次体验，至少是无法重复其他媒体的体验方式。如果要给书写评论，我会回头去找写在文字旁边的笔记；专辑嘛，我抽出一个小时再从头至尾听一遍；电影，我再买张票好了。如果我在玩一款需要数十个小时才能通关的游戏，而且存储记录的机会有限，那么想重新体验大部分内容只好从头再玩一遍，而我每走一步都会遭到电脑 AI 尽职尽责的顽强抵抗。另外一个问题是，评论需要通过相对简单的方式获得评

论对象的美学历史资料，这对于电子游戏来说通常相当困难。过期的硬件和停止发行的游戏几乎无法找到。举例来说，你想查查某个古老游戏中间发生的事情，那么你不但要找到这个游戏，还必须重玩一次。也许要好几个小时，甚至好几天。

有人也许会说关于游戏的评论文章难写是因为大多数游戏都禁不起深刻的批评。对他们来说，游戏杂志一篇又一篇地刊登游戏评论，有些确实角度独特、言辞犀利，但其主要目的还是告诉消费者值不值得花钱去买这些游戏。游戏杂志的写手们很少问：这款游戏可以归入哪种美学传统？我在进行游戏时会有怎样的感受？会牵扯何种感情？与游戏的主题和结构是否吻合？游戏杂志的评论家不问这些问题的原因基本可以确定，因为游戏杂志的经营者得在商言商。但还是有人为游戏做了大批深刻、细致的工作，其劳动成果大多数都能在博客上找到，而且基本全部免费。我认识五个游戏评论者，他们的观点经常令我折服，但我依然相信他们无法单纯靠着游戏写作维持生计。当然了，其他艺术形式——舞蹈、雕塑、诗歌——的顶级评论家也面临相同的问题，但这些艺术形式在存在范围、用户广度和盈利方面都无法与电子游戏相提并论。

我在正文前写下这些只是为了说明自己远非这个领域的第一个从业者。但是，作为一本评论书籍，这本书有点古怪，时不时还会掺杂过多的个人感情。除此之外，这本书讨论的均为过去几年发售的电视游戏（而非本人从来不玩的电脑游戏），其中大部分都是预算充足的“故事型”或者“叙事型”作品，这可能会让部分读者不太高兴。基于这一点，大家才不会误以为我不喜欢更久远的游戏，也不会认为我不玩体育游戏、音乐游戏、策略游戏、解谜游戏或者其

他游戏类型。我可以向你保证我的兴趣绝对不止于此，而且我十分愿意看到热心读者来挑战《摇滚乐队》或者《吉他英雄》中的“专家级”打鼓模式（除非你的游戏 ID 叫“红裤子强尼”[Johnny Red Pants]，那样的话，请允许我向您致敬）。实际情况是，大多数促使我写这本书的游戏都是电视游戏，而且均为最近发行的，并非各个系列的经典之作。很少有媒体像电视游戏这样容易产生革命性的飞跃，同时我也注意到自己专注于当前游戏的选择使本书若用不了就会面临沦为拉马克学说^①生物教科书的风险。虽然我选择的游戏较新，甚至有些重复，但它们所引出的有关电子游戏这种艺术形式的问题却不会轻易过时。

原来已经有不少关于游戏产业、游戏设计理论和游戏历史的优秀作品，所以关于这些方面我就不再赘述。我写这本书不是为了充当游戏财富的分析家（关于这个问题我简直懒得去谈），也不是为了撰写一部记录游戏诞生、成长的编年史，我对于技术方面的理解趋近于零。本书作者不过是一位玩过很多游戏的游戏玩家，书中你可以发现他个人对于玩游戏的想法和观点、他玩游戏的原因以及游戏过程中他思考的问题。在书中写到游戏设计和游戏设计师的部分，我希望各位将那视为一段阐释性的文字，而非技术性的说教。

那么电子游戏究竟是什么？这种艺术形式已经发展了数十年，这个问题依然令人生畏地摆在那里。（就像这个称呼本身一样：电子游戏，还是电子·游戏？虽然很不情愿，但我还是倾向于前者，而

^① 生物进化学说之一，认为生物在新环境的直接影响下，习性改变，相应的器官用进废退，而且由此获得的后天性状可传给后代，使生物逐渐演变。

大多数游戏设计师和评论家都喜欢后者。)也许还需要很多年,人们才能真正理解游戏是什么,而它们又给流行娱乐带来了什么,它们如何塑造众多且日益分散的玩家的期待。在我同游戏设计师的对话中,他们一次又一次很严肃地向我讲述游戏这种艺术形式的新发展,那些崭新到他们也要从头学起的新内容,还有抛弃所有已知电子游戏要素的必要性。我已经逐渐相信,那些能够告诉你游戏是什么或者必须是什么的人全部都丧失了耐心,转而开始向别人鼓吹自己的观点。一个游戏设计师曾对我说,由于产品的非永久性和依赖技术发展的天性,他有时觉得自己的成果免不了付诸东流。尽管如此,我依然相信我们正处在游戏发展的黄金时期,也希望这本书可以使得未来的游戏中人有机会了解这个光辉灿烂,却又处处令人受挫的时代,无论游戏最终会选择哪种道路,其前方的文化命运又究竟如何。

——汤姆·比塞尔

二〇〇九年六月一日

密歇根州埃斯卡诺巴市

拉西马卡斯：怎么，那么年轻就开始了吗？难道你六七岁就干这个吗？

玛丽娜：比六七岁还早的时候，我就是现在这样。

——威廉·莎士比亚，《泰尔亲王配力克里斯》(*Pericles*)

我见过你们这些人不会相信的东西。

——罗伊·巴蒂对里克·戴卡德，《银翼杀手》(*Blade Runner*)

1	前言
1	第一章：异尘余生
15	第二章：爆头
31	第三章：游戏之不可承受之轻
49	第四章：快乐法则
69	第五章：小小大问题
95	第六章：时空幻境
111	第七章：质量效应
137	第八章：孤岛惊魂
169	第九章：飞天大盗
193	附录：彼得·莫利纽克斯爵士访谈录
213	关于作者

异尘余生

总有一天我的孩子们会问我美利坚合众国选出国家历史上第一位黑人总统时我在哪儿，又在干什么。我会告诉我的孩子们（当然他们还只是将来时，就叫他们凯尔米特和胡赛因吧），当时我待在家里，同成千上万个美国人一样看着电视。这是政治家般的答案，正确无误，但在重要细节方面几乎全部都是黑白颠倒的。因为我应该对凯尔米特和胡赛因坦白，我会告诉他们二〇〇八年十一月四日那天爸爸还住在爱沙尼亚的塔林，看着窗外浅橙色的天空，在冷风中等待美国大选日的到来。当天我本打算看 CNN 国际频道，可通知比赛的电话来了。结果我只好告诉凯尔米特和胡赛因二〇〇八年十一月四日发生的其他事情。

描写后劫难时代的电子游戏《异尘余生 3》(*Fallout 3*) 于十月三十日在欧洲市场正式发售，但在爱沙尼亚到处都找不到。《异尘余生 3》的开发者贝塞斯达软件公司 (Bethesda Softworks) 从几周前就开始在网上放出一系列游戏推广视频，我怀着极其崇敬的心情观看了若干遍。我给塔林最好的游戏店留了言：《异尘余生 3》到货时请通知我。十一月四日傍晚，他们终于打来电话了。当我把游戏光盘放入 XBOX360 主机时，美国那边的第一次全民公投再有两个小时就要结束了。就玩一个小时，我这样告诉自己。也许两个，但绝对不会超过三个。结果七个小时之后，我头晕晕地眨着双眼，关掉了

XBOX360 主机，通过 CNN 得知提名演讲都已经结束了。

于是，我亲爱的凯尔米特以及我可爱的胡赛因，在这个注定要载入美国历史的时刻，你们的父亲正在一片遭到洲际核弹袭击的不毛之地上游荡，紧张地检测着周围的辐射水平，身上只有一支棒球棒、一把十毫米口径的手枪、六发子弹，四处寻找一群留着莫霍克头的穷凶极恶之徒，他们每个人都不是省油的灯，但我别无选择。请一定要相信爸爸。

《异尘余生 3》是贝塞斯达软件公司自二〇〇六年的《上古卷轴：湮灭》(*The Elder Scrolls IV: Oblivion*) 之后推出的第一款作品。两款游戏都属于同一种游戏类型，其拥有众多名称：开放性世界游戏、“沙箱游戏”、自由漫步游戏。此类游戏需满足几个一般条件——置身于一个庞大且相对独立的世界之中，允许玩家为了支线任务（甚至在没有任何原因的情况下）舍弃主线故事，大量可以与之进行深度互动的辅助角色，还有可以自由调整（或者用现在的话说，“调教”）游戏中由玩家控制的主要人物。这种开放性世界游戏的乐趣丰富、复杂，而且十分私密；这种乐趣难以解释，同宗教有些类似，很多此类游戏都变成了阿斯巴甜^①一样的存在。由于玩家获得的充分自由，可以从探索中获得的情节、关卡方面的奖励以及那种逼真的无穷尽感，优秀的开放性世界游戏都变成了吞噬玩家业余时间的病毒。也许你们无法理解，但我在《湮灭》上花的时间超过了两百个小时。我知道这一准确数字是因为游戏会自动记录玩家的总游戏时

① 一种氨基酸二肽衍生物，白色结晶状粉末，其甜度是蔗糖的一百八十至两百倍。

间。我只能想出一种不愿意被人如此统计的私人活动，而那正巧也是一种单人行为。

很难客观地描述《湮灭》这款游戏，因为我会不由得想起一九八五年我也是被那个穿着牛仔夹克的蠢蛋激怒，将《高级龙与地下城怪物手册 II》(*Advanced Dungeon & Dragons Monster Manual II*)扔进密歇根湖的场景。至于《湮灭》具体的游戏内容，我只记得与兽人有关，还有“召唤骷髅”的魔法，除此以外就什么都没写了。那么：两百个小时的《湮灭》游戏时间？那怎么可能呢？我并不是十分肯定。完成游戏的主线部分只用了其中的一小部分，但在《湮灭》的世界中，你可以采摘花朵、探索洞穴、寻找宝藏、购买房产、就角斗士竞赛的结果赌博、狩猎棕熊，还可以读书。

当贝塞斯达宣布从已经关闭的互动工作室（Interplay Studio）处（“异尘余生”系列前两作的开发者）买下《异尘余生 3》的开发权时，很多人都持怀疑的态度。《湮灭》那淘气的想象如何驾驭二十三个世纪的荒废美国呢？第一款《异尘余生》游戏仅在电脑上推出，由于其睿智的讽刺和经常被过度夸张的暴力而深受好评。《湮灭》几乎像支结肠镜一样充满讽刺，游戏中的打斗场面不但和暴力扯不上关系，很多时候甚至有些迟缓。

贝塞斯达于二〇〇八年夏天放出了《异尘余生 3》的第一段游戏视频。其中游戏的制作人托德·霍华德引导着玩家控制的角色走进了遭到核打击后面目全非的华盛顿特区，只能从周围的断壁残垣中找到一点曾经的影子，其中包括残破不堪的华盛顿纪念碑，一切都令人不安。根据这短短几分钟的影像，《异尘余生 3》就可以确定跻身史上视觉表现最为突出的游戏行列。后来贝塞斯达又放出了游戏

的实际战斗画面，将动辄开上几枪的第一人称射击风格与传统角色扮演游戏的回合制战术元素巧妙结合在一起。当你攻击时，敌人会予以反击，随后你再组织反击，如此交替往复，直到其中一方倒下。视频放出之初，很多人都不敢相信那种有如佩金柏^①风格的卡通暴力风格。这种风格大多在游戏中被诠释为既恶心又美丽的慢动作镜头：头骨经过爆炸成为包含眼球碎片、脑浆和顶端脊椎骨的零碎；手臂液化成为红色珍珠洒满整个天空；躯干在空中不停地翻着筋斗。玩家最终达成一致，将怀疑的论调一扫而空：《异尘余生3》绝对会他妈很棒的！

无须赘言，我最初玩游戏的七个小时基本只剩下感动了。其中印象最深的就是“异尘3”世界的样子。如今好几款超高预算游戏的艺术指导都成了翻唱乐队一样的寄生虫。视觉表现方面的灵感已经越来越少了：森林得照着托尔金^②描述的强化一番，未来工业区毫无例外地成了带格栅的天桥迷宫，枪战则一定要发生在碎石、车辆遍布的街道上，像极了战争电影中的场面。一旦电子游戏摆脱了矢量图形及最初的八位原色图像，势必有一批基于商业考虑的游戏会慢慢成为历史上视觉表现方面最缺乏原创性的流行艺术形式。而《异尘余生3》是这些大作中少有的一款，幸好它只是这样缺乏原创性的开端，而非单纯的跟风之作。

游戏的背景设定在二二七七年，即A国和B国发生核战的两个世纪之后。从时间上来说，这场战争捣毁的世界应该属于二十一

① David Peckinpah，美国著名西部片导演，于上世纪六十年代开启了动作片的“血腥暴力”风格。

② John Ronald Reuel Tolkien，英国作家、诗人语言学家，《魔戒》三部曲的作者。