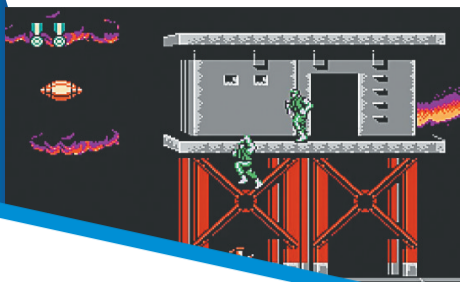




← 中国音数协游戏博物馆。
↓ 《魂斗罗》。



↓ 《打砖块》。



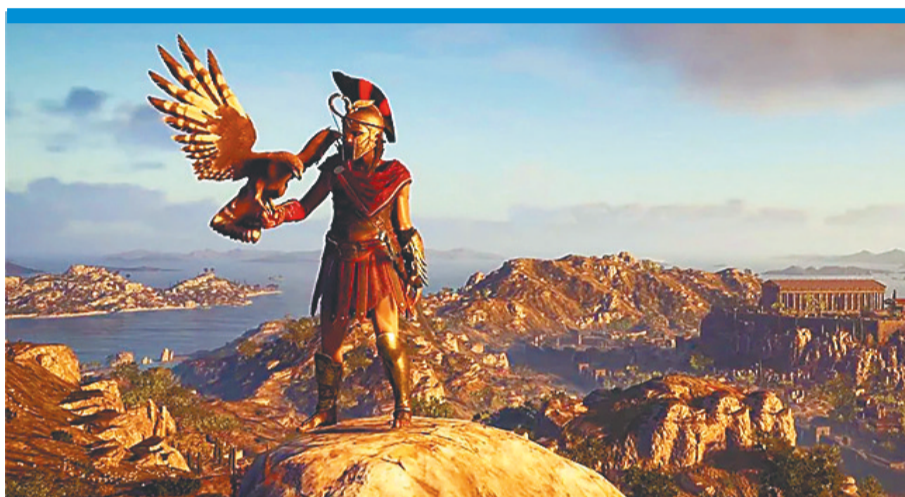
电子游戏的前世今生

■ 吴辰

一代人有一代人的记忆，一代人也有一代人的游戏，从丢手绢、老鹰抓小鸡、跳格子到电子游戏，再从街机、家用游戏机、掌上游戏机到电脑游戏、手机游戏，人们对游戏的认识正在悄悄地发生着变化。今天，电子游戏的复杂程度和精致程度早已不是传统意义上的“游戏”二字可以涵盖，它是文学、是美术、是音乐、是科技，甚至可以说它是一个综合的艺术门类。

曾经，人们只要一提起电子游戏就会有不少微词，家长和老师们都对学生玩电子游戏的行为严防死守，而电子游戏行业却一路顶着非议与质疑发展了起来，渐渐成为一个规模庞大的朝阳产业。

近日，中国音数协游戏博物馆在上海开馆更是让电子游戏的爱好者们欢欣振奋，这是中国国内规模最大的专业电子游戏博物馆，2000平方米的空间里，5000余件藏品令人目不暇接，在大饱眼福的同时，也让人们看到了七十多年来电子游戏的发展历程。



《奥德赛》。



《冒险岛》。



世界公认的第一款电子游戏《双人网球》。

并不年轻的电子游戏

很少会有人意识到，以求新求变见长的电子游戏至今已经经历了七十多年的风雨。

今天的人们提起电子游戏，总会和休闲娱乐联系在一起，但是，它的前身却涉及一个复杂的概念——博弈。这个游戏叫尼姆游戏，是极为经典的一个数学游戏，一直以来，这个游戏都以桌游的形式出现。1950年代电子科技兴起，从业人员基本都有良好的数学素质，他们开始尝试用电子科技去表现尼姆游戏，于是，一台名叫Nimrod的电脑被设计出来了，这是一台看起来颇为笨重的设备，它被设计出来的全部功用仅限于玩一个单独的游戏，而且，它的结果是以电灯泡的明灭来展示的，看上去也不那么智能，这多少让人觉得有些荒唐。不过，如果换一个角度想一下，在这小标题大做的背后，却是早期电子科技工作者的浪漫与情怀。

其实，Nimrod并不仅仅是一个游戏，更是一种无限的可能性，在这之后，越来越多的科学家开始在早期的电脑上设计游戏，跳棋、井字游戏等都被“通上了电”。但是，这种电子游戏终究是无法普及的，原因也很简单，因为早期电脑大多与军事相关且占地和用电都非一般家庭能够承受，所以，这些早期电子游戏与其说是“游戏”，倒不如说是一种数学上的推演。

不过，电子游戏的序幕一旦拉开，便势不可挡，1962年，一款名叫《太空大战》的电子游戏出现了，这是世界上第一款真正意义上的电子游戏，它与那些数学游戏相比更有乐趣，最关键的，是它便宜。虽然在今天看来，这款游戏似乎也没有那么有趣，且仍然属于“天价”的范畴，但是，电子游戏毕竟出现了，它的未来也是谁也意料不到的。

戏出现了，并在很短的时间里风靡世界，仅仅几年间，《奥德赛》便卖出了30多万台。以现在的眼光来看，《奥德赛》中游戏的画面称得上是粗糙的，其实就是一张贴图加上可以移动的光点，但在当时，它却有开创性的意义，即便是开发商也没有想到，这个小盒子竟然改变了未来几十年间人类的娱乐方式。

与《奥德赛》同年，还有一款电子游戏也在千家万户风靡，这便是《Pong》。此时，中美之间乒乓外交开展得有声有色，大家都在关注这枚带来友谊的小球，《Pong》的出现正好踩上这一热点，销路自然不错。《Pong》的投资人颇具商业头脑，他们将整套设备装进柜子，放置在人流量大的公共区域，人们可以投币来进行游戏，这便是最早的街机。据说在当时，《Pong》甚至出现了投币太多以至于堵塞了机械装置的情况，其火爆程度可见一斑。值得一提的是，后来发行《Pong》的雅达利公司又设计出了一款《打砖块》游戏，同样又是风靡一时，而游戏的设计者名叫史蒂夫·乔布斯。

电子游戏的匣子一旦被打开，便谁也不能阻拦了，很快，在全世界范围内，更多的厂商加入到了电子游戏的开发热潮当中。日本有一家经营了几十年的纸牌花札老店，在电子游戏的热潮中也跟上了时代的步伐，先是与《奥德赛》的研发公司达成协议，在日本销售这款游戏，接着便自行研发游戏和设备，不断扩展业务和占领市场。也许，在当时，就连经营者也没有想到，老店的一次转型，竟然影响了整个世界，这家老店的名字叫作任天堂。

很快，任天堂的家用游戏机设备便以其物美价廉走进了千家万户，几乎成了每一位80后、90后的共同记忆，其机身外观以红色和白色为主，这就是人们经常说的“红白机”。“红白机”开创了一个时代，也造就了一系列“超级大IP”，例如《超级马里奥兄弟》

《魂斗罗》《冒险岛》《俄罗斯方块》等，至今依然是每一位电子游戏爱好者的必修课。

朝气蓬勃的中国电竞

电子游戏在中国的发展，相对晚了一些，20世纪90年代中期之前，中国的游戏产业几乎为零，仅有台湾的几家游戏公司，所设计出的游戏质量也并不尽如人意。中国的电子游戏玩家玩过《超级马里奥兄弟》、玩过《魂斗罗》，却没有玩过一款中国人自己设计的电子游戏。

1994年，一张名为《神鹰突击队》的游戏CD出现了，这是一款以“兵棋”形式呈现的电子游戏，开发者杨南征出身于军人世家，自己也有过参军经历，且在国内较早接触编程。这也是杨南征所开发的游戏以军事题材为主的原因。在《神鹰突击队》之后，中国的电子游戏迅速崛起，游戏产业和游戏市场开始形成。虽然电子游戏产业在发展过程中并非一帆风顺，但它却顽强地回答着每一次提问、应对着每一次挑战，并在不断地壮大成熟。

2003年，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为正式体育竞赛项目，很快，电子竞技的国家队也应运而生，他们和传统项目的选手一样，为国家的荣誉而战。近年来，电子竞技的国家队在国际赛场上不断取得佳绩，不仅让世界看到了中国人在科技与操作方面的实力，也让人们对于“游戏”一词有了新的理解。

此次，中国音数协游戏博物馆的开馆，在中国电子游戏的发展史上可以称得上是一件大事，值得纪念。■

《俄罗斯方块》。

本版图片均为资料图

走进千家万户的游戏机

1972年，一台名叫《奥德赛》的电子游

