

《游戏机实用技术》一直都在努力为读者献上最专业、最权威的电子游戏资讯，我们有责任、有义务让读者更加深入了解游戏、了解游戏产业。从本期开始，本刊将会开辟一个“UG TOP 10”专栏，为你献上最权威、最新鲜、最有趣的“十大”专题。我们的“十大”专题将会涵盖游戏本身、游戏产业、游戏文化等一切有关游戏的方方面面，根据不同的主题这些“十大”专题也将呈现出多种风格，我们将会根据各个时期的热点推出针对性的TOP 10，也会有天马行空、充满想象力的TOP 10，还有能够让你更加了解游戏产业的权威资料型TOP 10。当然在这一切之上最为重要的就是读者您的参与，你可以写信给我们告诉我们你的“十大”创意，或者参加我们今后举办的“十大”征文活动，你的精彩妙文将会出现在我们的杂志上，当然，您还将收到我们送出的各种惊喜！如果你现在就有惊人的创意，那么，不要犹豫，赶快提笔为我们大家的“十大”出谋划策吧！

编：多边形

十大正在消失的游戏类型

娱乐，是一种具有很强时代特征的产物，人类对精神生活的追求导致了多种多样娱乐方式的诞生。所有的娱乐方式都有其时代特征，例如在古代人们看戏时多数只能在离舞台很远的地方，为了让观众看得更清楚，古代的戏剧多数都强调夸张的动作和华丽、特征鲜明的服装，中国的戏剧和日本的歌舞伎都是这种时代特征下的典型产物。不过到了现代，随着电影电视等娱乐形式的出现，这些传统的娱乐形式就渐渐失去了观众。游戏作为一种互动娱乐，同样存在鲜明的时代特征。正如默片作为电影发展史上的过渡产物一样，游戏产业中也有众多的过渡产品。这些类型游戏产生于特定的时期，它们的出现是由于技术的限制，他们采用有限的技术条件尽可能的带给人们最有趣的娱乐体验，因此在当时获得了成功，并且形成了一个重要的游戏类型。不过随着技术的进步，原来的限制条件已经不复存在，游戏开发者可以自由发挥想象力，而那些原本重要的游戏类型也就渐渐地没落了。当然，游戏作为一种互动娱乐，除了视听享受外还有互动性的因素，各种游戏类型的兴衰沉浮也并非仅仅因为技术的原因。本次的十大专题将带您回顾游戏产业的发展历程，让我们共同见证十种游戏类型的兴起与沉沦。

教育游戏

生命力：❤❤❤
影响力：★

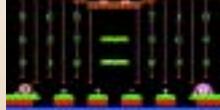


对视频游戏“寓教于乐”的要求绝对不是国内的特有国情，在上个世纪八十年代初，关于“游戏中必须要有教育性内容”的要求曾在美国引起激烈的社会大论战。教育型游戏就是兴起于这个时期。在早期游戏机一直被定义为玩具产品，其受众面多为少年儿童。由于雅达利对游戏软件开发一向没有限制，到了80年代初，Atari 2600平台上的充斥着大量内容平庸、主题极不健康的游戏。另一方面，社会上有关游戏对于少年儿童负面影响的报道越来越多，舆论界充斥着对视频游戏的抵制之声。这种全社会范围的抵制成为其后“Atari Shock”的一个重要原因。

面对家长们对游戏的抵制情绪，一些精明的厂商想到了积极的对策——推出“寓教于乐”的游戏。Broderbund就是其中最具有代表性的厂商。1980年Doug和Gary Carlston成立了Broderbund，主要目的是销售由Doug在闲暇时间编写的两款电脑游



戏《星际帝国》和《星际商人》。很快他们就发现多数游戏类型都已经有很强的竞争对手，惟有一个极具潜力的游戏类型依然处于真空期，这就是“教育游戏”。Broderbund于是开始专注于教育型软件的开发，推出了针对各种学科的教育游戏。虽然这些游戏的娱乐性与其它游戏没有可比性，不过购买游戏的毕竟是广大父母，在当时的时代背景下，Broderbund的系列教育游戏推出后大受欢迎，到1983年该公司年销售额达到数百万美元，公司职员扩充到40多人。



除了Broderbund外，当时还有大批的游戏厂商基于各种理由推出了一大批的教育游戏，因此形成了一个新名词“edutainment”，即“Education”（教育）+“Entertainment”（娱乐）。任天堂为使其NES（美版FC）成功打入美国市场同样推出了一些知名的教育游戏，其中包括《大金刚 Jr. 算术》等大作。不过随着游戏玩家年龄层的不断提高，人们开始追求纯粹的游戏娱乐性，教育游戏的市场也在不断萎缩。Broderbund也开始积极转型，其转型之后的代表作《波斯王子》和《神秘岛》各自取得了数百万套的销量，Broderbund因此成为九十年代初最富盛名的电脑游戏公司。尽管如此，从成立之初到最后与Learning Company合并，教育软件一直都是Broderbund的主营业务，如今这家公司依然是全球顶尖的教育软件发行商，只不过这里面教育游戏所占的份额已经微乎其微。

益智游戏

生命力：❤❤❤
影响力：★★★

EA加拿大总经理 John Schappert 在近期召开的“GDC 2004”上发表了一番演讲，他预测说：“很快家用机游戏将会成为最昂贵、利润最低的投资项目。”，这个观点在现场引起了很大反响，根据近几年电子游戏的发展趋势来看，Schappert的说法确实很有可能成为现实。如今的游戏画面越来越好，游戏开发成本也随着逐年递增，然而单款游戏的平均销量却反而比FC时代少，游戏开发的投资回报率因此而大幅降低。开发费用递增是软硬件技术进步的必然结果，不过也有一些游戏类型例外，比如说——益智游戏（Puzzle Games）。



▲ FC 附带的 Zapper 光枪。

在两三名开发人员就可以完成整个游戏制作的年代里，游戏开发的成本非常之低，多数游戏卖地就是一个创意。在这种情况下，益智游戏就与RPG之类大型游戏一道登上了大雅之堂。看看日本游戏软件历史累计销量排行榜，排名第五的赫然就是最著名的益智游戏《俄罗斯方块》，作为GB早期开拓市场的最大功臣，《俄罗斯方块》在游戏历史上的



影响力绝不低于任何一款大投资、大制作的的游戏。简单而多变是益智游戏的最主要特征，从本质上来说，益智游戏与棋牌、麻将等消遣方式属于同一类型，都是以简单的规则带来变化无穷的娱乐过程。

在众多的益智游戏中，最主要的支流就是由《俄罗斯方块》开拓出的“方块型”游戏。其后异化出的《马里奥医生》、《超级街霸方块》之类也有相当高的评价。另外还有TAITO的《泡泡龙》等轻松有趣的系列也具有相当高的知名度。

随着软硬件技术的不断进步，游戏开发的费用越来越高，各种游戏的内容越来越丰富，以简单为前提的益智游戏开始显得先天不足。很难想象如今的玩家还会花费将近50美元的价格购买一款《俄罗斯方块》。如今的益智游戏几乎成为免费小游戏的代名词，其市场化价值正在急剧缩水。好在这种以创意为生命的游戏类型如今又有了一些新的发展形式，在手机、PDA等掌上设备继续活跃。另外如《马里奥聚会》、《瓦里奥世界》等迷你游戏合集也可说是益智游戏的另外一种存在方式。



▲《Capcom的超级街霸方块 II X》，轻松有趣的《口袋战士》方块版。

八

光枪游戏

生命力：♥♥♥♥♥

影响力：★★★

在电子游戏发展的早期，虽然图形处理技术十分落后，各种相关周边电子产品的技术却已经相当完备。为了提高游戏的互动性，硬件商想到了用各种周边附件提高游戏互动性的做法。

光枪游戏的出现或许比许多人想象中都要早。

1966年夏季，拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）想到

了在电视机上玩游戏的概念，于是开始策划设计一款家用电子游戏机。次年7月14日，拉尔夫见到了当时刚出现的光枪技术，从而大受启发，开始萌生在其所设计的游戏中加入光枪玩法的念头。1969年1月，拉尔夫开始向各大电视机生产商演示其加入了摇杆和光枪作为控制器的电子游戏机设计原型

“Brown Box”，当时的这些电视机厂商包括通用电气、RCA、Magnavox等，RCA和Magnavox对这一产品都相当感兴趣，不过由于各种原因一直都没有定下合作协议。直到1971年3月，Magnavox才最终与拉尔夫签订合同，次年3月世界上第一款家用机“奥德塞”正式在美国上市，而这款游戏机最重要的周边便是被命名为“Shooting Gallery”系列的



▲光枪在六十年代就已经出现了。



▲这款游戏机最重要的周边便是被命名为“Shooting Gallery”系列的

光枪以及附带游戏。奥德塞上的光枪游戏非常简单，由于这款主机只能处理为数不多的简单移动块，因此其对应的光枪游戏也主要以静态的图片为主，玩家练习枪法的方式就是射击画面上的特定区域，例如飞镖盘的靶心等。另外也有一些游戏让玩家射击静态图片上几个活动的色块。



▲超级经典的《猎鸭》，FC上最著名的光枪游戏。

光枪游戏虽然一直都未能成为主流，不过在各个历史时期都扮演过重要角色。任天堂开拓美国市场时，光枪游戏就曾重要的战略性产品。“Atari Shock”让美国游戏市场一片萧条，当时美国舆论界对视频游戏的讨伐之声也让人们谈“游”色变。为了将NES打入美国市场，任天堂推出了大批周边产品，希望将FC打造成多功能娱乐产品的形象，而不是几年前Atari 2600那种简单的游戏机。这些周边产品中最重要的就是叫做“Zapper”的光枪。NES主机和Zapper光枪以及一款对应游戏《猎鸭》的捆绑套装，是早期任天堂在美国推出的最重要产品。

虽然光枪游戏在图形技术方面一向都领先于时代潮流，然而与多数必须以周边附件才能体会到乐趣的游戏类型一样，光枪游戏的发展存在诸多限制因素。虽然如今依然有《化解危机》、《死亡之屋》等制作精良的光枪游戏，不过无论在影响力、销量等方面均已大不如前。尽管如此，活跃至今三十多年的光枪依然可说是最为长寿的一种主机周边。



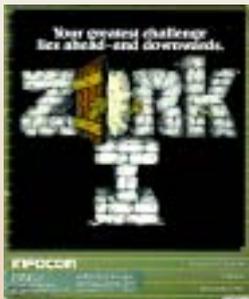
七

文字冒险

生命力：♥♥♥

影响力：★★★★

文字冒险游戏对于如今的玩家而言无疑是十分陌生甚至难以想象的，不过在七十年代，文字冒险游戏几乎是家用电脑用户们的唯一选择。七十年代中期，几名MIT的学生对当时兴起的D&D纸上战棋游戏十分着迷，于是他们决定套用之前《冒险》的文字冒险形式，在电脑上编写一款采用D&D规则的游戏。1977年第一代《Zork》开始初具规模，并且在阿帕网上广为流传。人们对于这款游戏非常着迷，纷纷提出改进意见。这群MIT学生开始意识到游戏的商业化前景，于是成立了一家游戏公司，这就是文字冒险游戏领域最为重要的游戏公司：Infocom。



▲《Zork》是早期最著名的文字冒险游戏。

同一时期，个人电脑市场开始蓬勃发展，Zork的开发组相信销售《Zork》的时机终于来临了。1979年，经过数度改进和bug测试后，Infocom开始向分销商推销《Zork》，次年推出的Apple II版本在八个月内卖出了8000套，其后《Zork》的知名度一路提高，最终各平台版本的累计销量竟然突破了100万套，Infocom从此成为文字冒险游戏的代名词。在《Zork》的成功发售后，Infocom开始大胆扩张业务，几乎在所有个人电脑平台上都推出了文字冒险游戏，到这种类型没落之前总共推



出了35款游戏。随着硬件技术的不断进步，表现形式单一的文字冒险游戏吸引力逐渐降低。1986年Activision以750万美元收购了Infocom。文字冒险游戏对于游戏产业最为重大的贡献就是衍生出所谓的“泥巴”（MUD）。七十年代末，英国埃塞克斯大学电脑科学系的Roy Trubshaw对《Zork》、《Adventure》等文字冒险游戏十分着迷，他发现在学校的DEC SYSTEM 10上玩这些游戏时可以让多名用户同时进入同一数据库，也就是说可以让多名玩家同时进入游戏。Roy于是想到了制作一款可以让多名玩家通过网络同时游戏的新形态文字冒险游戏，“Multiple User Dungeon”（多用户地下城）的概念开始逐渐成型。1980年，名为《MUD1》的史上第一款MUD游戏随着埃塞克斯大学网络与阿帕网的连接，开始在网络上疯狂流传，到1983年网络上已经出现了数百万份游戏拷贝。MUD的出现大大延续了文字冒险游戏生命力，紧随其后图形MUD开始出现，到1996年，3DO延续图形MUD的概念推出了第一款MMORPG《子午线59》，开拓了一个崭新的网络RPG时代。

虽然文字冒险游戏在国内早已不见踪影，不过在国外依然有一群热衷此道的玩家和游戏作者。在美国每年都会举办互动小说比赛，而在网络上也有不少业余爱好者自己编写的文字冒险游戏可供玩家免费使用。

▲这就是文字冒险游戏的“游戏画面”。

六

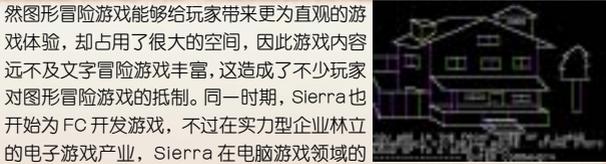
图形冒险游戏

生命力：♥♥♥♥♥

影响力：★★★★

1979年圣诞节，威廉姆斯夫妇开始为他们新买的Apple II电脑设计一款叫做《神秘之屋》（Mystery House）的游戏，虽然这款游戏没有声音、没有颜色、没有动作，游戏中只有70张由白线构成的静态图形，然而对于当时的个人电脑用户而言，它却有足够的划时代意义——图形。《神秘之屋》是第一款图形冒险游戏，对于当时的文字冒险游戏玩家而言，《神秘之屋》的吸引力不言而喻。售价为24.95美元的《神秘之屋》共卖出了1万套，在当时可算十分成功的电脑游戏，其后夫妇俩就成立了一家游戏制作公司On-Line Systems，开始推出大批图形冒险游戏。次年威廉姆斯夫妇决定以当地的雪山山（Sierra）作为公司的新名字，准备在游戏产业大展拳脚。

如今的Sierra在人们眼中意味着《反恐精英》、《半条命》，不过在八十年代，Sierra就是图形冒险游戏的标志。虽然当时市面上的图形冒险游戏软件还有LucasArts等著名公司，不过与Sierra相比影响力十分有限。虽



▲当时的个人电脑几乎没有绘图能力，这样的画面是用符号模拟出来的。

然图形冒险游戏能够给玩家带来更为直观的游戏体验，却占用了很大的空间，因此游戏内容远不及文字冒险游戏丰富，这造成了不少玩家对图形冒险游戏的抵制。同一时期，Sierra也开始为FC开发游戏，不过在实力型企业林立的电子游戏产业，Sierra在电脑游戏领域的“技术优势”完全得不到发挥，几个大项目的亏损之后面临破产的困境。

就在Sierra以及图形冒险游戏遭遇困境时，IBM的支持使其顺利地度过了难关。当时IBM为了展示其PC Junior的高性能，委托Sierra开发一款画面漂亮的图形冒险游戏，并且答应支付开发费用以及广告费。这款游戏就是Sierra早期的代表作《国王密使》（King's Quest）。不过真正让图形冒险游戏走向辉煌顶点的则是CD-ROM的出现，CD-ROM的大容量让图形冒险游戏完全摆脱了容量上的缺陷，游戏开发者可以尽情的在游戏中放上大量精美的游戏画面。开创CD-ROM图形冒险游戏先河的同样是Sierra，CD-ROM

▲《国王密使》，当时PC用户眼中的华丽大作。



▲《国王密使5》解析度不高，不过构图十分漂亮。

的《国王密使5》将图形冒险游戏精美的特点发挥到极致，向人们展示了大容量游戏时代的无限精彩。这款游戏取得了巨大的成功，Sierra甚至还为其推出了FC版，不过由于卡带的容量限制，FC版的该作画面素质大幅缩水，也因此并未引起家用机玩家的注意。

在游戏发展早期，互动性与画面品质总是无法两全其美，因此图形冒险

游戏虽然缺乏互动性却依然受到大批玩家的喜爱。然而随着图形技术的成熟，完全互动性的游戏已经可以拥有超越图形冒险游戏的画面水准，而作为过渡型游戏出现的图形冒险游戏也就不可避免的逐渐消失了。当采用CG静态构图制作的《神秘岛》轰动性地卖出400多万套后，这种游戏类型再也没有上升的空间，没过多久就从辉煌的顶点跌到了谷底。



五 全动态影像游戏

生命力：❤️❤️❤️

影响力：★★★★

或许你对“全动态影像（Full Motion Video）”这个名词还有点陌生，实际上如今的游戏几乎没有几款能够离开FMV。如今游戏中穿插的越来越精美的CG动画就是FMV的一种，FMV简单地说就是电影视频，它可以是卡通动画、CG动画或者真人电影。曾几何时，人们坚定地认为激光影碟和FMV将会成为视频游戏的未来，因为那些绝对真实的画面与同时期简陋的游戏画面相比实在有着太大的吸引力，不过人们似乎忽略了这种游戏一个致命的弱点——缺乏互动性。



FMV游戏起源于激光影碟（LaserDisc）的出现。1982年世嘉在芝加哥的A.M.O.A.展会上展出了全球第一款采用激光影碟技术制作的游戏《Astron Belt》，该作采用双层图形结构，除了玩家所控制的飞行器和攻击的子弹外所有画面均是实时播放的影片片段，可以说是一部真正的互动电影。次年7月1日AMS的《龙穴历险》（Dragon's Lair）上市，这款游戏的街机筐体采用先锋在1979年推出的PR-7820激光影碟播放机，售价高达4000美元。游戏制作耗时四年，制作人数多达70名，其中总长度为27分钟的动画全部为原创。该作游戏方式十分简单，玩家只要在适当的时候按键做出动作决定，根据所作决定的不同就会放出不同的动画



起人们的注意。

街上昙花一现的FMV游戏并未让人彻底忘却，随着视频播放设备成本不断降低，一些硬件商开始准备将FMV游戏带到家用机市场。美国孩之宝玩具公司原计划在1989年1月发售的“Control - Vision”是一款为FMV游戏而诞生的家用机，这款主机采用VHS录像带为存储媒体，通过“InstaSwitch”技术使其可以提高数据存储量。这款平台上的游戏全部采用真人实拍制作，虽然每款游戏的操作方式各不相同，总体的特征就是通过玩家的选择播放相应的视频片段。“Control - Vision”由雅达利创始人诺兰·巴什内尔和孩之宝共同研制，耗资2000万美元，这款平台上的游戏如《Night Trap》、《Sewer Shark》等制作费用高达数百万美元。可惜主机尚未上市就碰上了无人问津的尴尬境地。之后《Night Trap》等游戏相继在Sega CD、Sega 32X等光碟机上推出，不过实际接触过这些游戏的人是少之又少。



▲这是Sega CD上的《Night Trap》游戏画面。

四 迷宫游戏

生命力：❤️❤️❤️

影响力：★★★★★

迷宫游戏可以分为两种类型，一种是由“龙与地下城”开拓出来的地下城形态的迷宫，在英文中为“Dungeon”，Chunsoft的《不可思议的迷宫》系列可以说就是此类迷宫游戏；另外一种才是真正的迷宫，其典型特征是迷宫位于一个固定的版面上，并采用俯视观点，在英文中为“Maze”。这里所说的就是“Maze”型迷宫游戏。



迷宫游戏是一种非常短命的游戏类型，它的兴起仅仅因为一款游戏——《Pac-Man》。所有成功的游戏都会引来大批追随者，第一次引起主流社会大关注的《Pac-Man》更是吸引了无数游戏开发商的竞相模仿。《Pac-Man》诞生于TAITO《太空侵略者》的大流行时期，当时市面上到处都是太空船和外星人的身影，而Namco也在筹备制作一款克隆游戏——《小蜜蜂》。不过刚加入南梦宫没多久的岩谷翰却并不打算盲目跟风，他希望制作一个人见人爱的游戏角色，由



于机能限制，这个虚拟偶像只能是造型简单、形象鲜明的角色，一次偶然的机会他从缺角的比萨饼上得到了灵感，于是设计了一个黄色的缺角圆形小精灵，这就是游戏史上的第一个虚拟偶像“Pac-Man”。

Pac-Man在八十年代的轰动程度丝毫不逊于如今的“口袋妖怪”，其丰富的相关周边产品一度成为风靡一时的社会现象。而在《Pac-Man》流行期间，迷宫游戏取代了之前的飞行射击游戏成为当时最受欢迎的游戏类型，《Rip-off》、《Mouse Trap》、《Crush Roller》等游戏纷纷推出。在当时完全以模仿流行游戏为生的KONAMI也推出了多款迷宫游戏，其中有《海龟》、《Amidar》等。虽然这些模仿者从未达到《Pac-Man》的高度，却也造就了一段时期内迷宫游戏的狂热流行趋势。不过在《Pac-Man》的热潮消退之后，迷宫游戏也开始悄悄的退出了历史舞台。在游戏内容越来越复杂的情况下，以简单为特征的迷宫游戏毕竟无法保持长久的生命力。



▲这款《Mouse Trap》完全就是猫和老鼠版的《Pac-Man》。

三 虚拟现实型游戏

生命力：❤️❤️❤️

影响力：★★★★★



▲《Hang-On》的摩托车状大型体感控制器。

前面所提到的消失中的游戏类型多数都是因为游戏设计概念过于简单，由于技术的进步而遭到淘汰。而虚拟现实游戏则恰好相反——游戏没落的原因是因为其设计理念过于超前，以至于现有技术依然无法发挥其魅力。

视频游戏的互动性特点给人们带来很多启示，“虚拟现实”（Virtual Reality）可以说是互动性的最终形态，也是游戏厂商多年来不懈追求的梦想，可惜的是如今的技术依然无法实现人们的“VR”构想。最先提出“虚拟现实”构想，并将其大肆炒作的就是街机业的大鳄世嘉。八十年代中期，3D技术开始崭露头角，这种三维立体图形技术立刻就令人想到了“虚拟现实”。1985年世嘉研制出“System 8”2D

可动图形的缩放技术，这种技术的特点是可以利用2D图形模拟出具有空间立体感的伪3D画面。当时刚进入世嘉不久的铃木裕利用该技术制作了一款叫做《Hang-On》的摩托车游戏，为了带给玩家真正的虚拟现实的感觉，他还亲自设计了一个摩托车形状的大型体感控制器。虽然早在七十年代就已经有厂商利用矢量图形技术，制作了搭配方向盘的赛车游戏，不过与《Hang-On》色彩艳丽的画面和真正驾驶摩托车般的感受相比实在是相去甚远。在



▲这就是R.O.B.机器人。

《Hang-On》取得成功之后，“虚拟现实”开始成为业内的热门话题，世嘉与南梦宫开始积极研发3D以及相应的VR技术，市面上不断出现各种虚拟现实型游戏。进入九十年代后，真正的3D技术开始应用到游戏中，世嘉更是推出了一系列标题为“VR”的游戏，大肆炒作虚拟现实的概念。不过这里所说的VR已经偏离了真正“虚拟现实”的含义，而将重点放在3D图形技术。

“虚拟现实”意味着各种昂贵的周边设备，因此

这种类型游戏一般仅适用于街机产业。不过家用机也一直未曾放弃对于“虚拟现实”的追求。在FC时代，任天堂就推出过多和“虚拟现实”的游戏控制周边。其中最有名的一款叫做R.O.B.的机器人形状的控制器的玩家可以操作机器人的四肢控制游戏中的人物。任天堂甚至还推出了这款控制器的FC捆绑豪华套装。大名鼎鼎的美泰玩具公司也推出过一款FC控制器“动力手套”，手套外面配有一个形似普通操纵盒



▲动力手套，很有想象力的操作器。

的键盘，上有数字键、方向键和射击键，玩家通过这个键盘输入特殊的代码，把手指的动作定义为游戏主角的动作。手套内装有传感器，游戏时游戏者的动作通过这些传感器传到游戏机内，并变为电视屏幕上的游戏动作。FC上还有一个叫做“U-Force”的操作器，该设备由两个夹板构成，两块夹板上各有一黑色面板，面板上布满了活动传感器，可以探测面板所夹的三维空间内游戏者的位置、动作和动作速度，并转换为电视屏幕上的游戏动作。玩家站在进入“U-Force”的三维空间内就可以操作游戏，其设计理念与如今的“EyeToy”颇有异曲同工之妙。



▲U-Force，乍一看像个跳舞毯。

可惜的是，FC上那些花样百出的“虚拟现实”型设备虽然设计概念超前，实际成品却极不完善，要么是操作感觉差、要么干脆完全不听使唤，加之价格昂贵、对应游戏少，很快就为人们所遗忘。在虚拟现实的尝试中，最著名的案例就是任天堂的“Virtual Boy”，虚拟成像技术可说是“虚拟现实”的极端表现，若能善加利用定当前途无量。因此VB公布时，整个游戏产业都对其报以极高的期望。可惜这款便携游戏机却成为任天堂历史上最失败的产品，种种技术缺陷让这些产品很快造成灾难性的滞销，以至于任天堂将其所有看家游戏系列都搬到VB上也无济于事。



▲Virtual Boy，横井军平在任天堂的最后一款产品。

“虚拟现实”如今早已不再是游戏厂商炒作的概念，市面上的虚拟现实型游戏也非常罕见。尽管如此，游戏厂商对于虚拟游戏的追求依然从未间断。虚拟现实型游戏在街机产业依然倍受欢迎，近年SCE力推的EyeToy也可说是“虚拟现实”的一种，并且取得了相当大的反响。可见虚拟现实型游戏的萧条并非其概念问题，只是不成熟的技术让人们渐渐疏远了那些昂贵而不实用的游戏。

一 飞行射击游戏

生命力：❤❤❤❤❤

影响力：★★★★★

当硬件的机能简单到只能处理几个白色的点，当游戏画面只能是黑色背景上的几个白点，你会联想到怎样的场景？星空？不错，就是星空！飞行射击游戏成为世界上第一款电脑游戏绝非偶然，在1961年计算机产业还处于史前时期，硬件的处理性能非常简单。尽管如此，在以创新精神著称的麻省理工学院，一群自称“电脑黑客”的学生们却不满于计算机枯燥的研究用途，于是他们决定为昂贵的PDP-1型电脑开发一个有趣的互动程序，这就是史上第一款电脑游戏，也就是飞行射击游戏的鼻祖——《空间大战》(SpaceWar)。



1962年《空间大战》推出后十年内，“视频游戏”依然是一个非常模糊的概念，也几乎没人想到将游戏作为一种商品。直到1971年，雅达利的创始人诺兰·巴什内尔推出了《空间大战》的街机克隆版本《电脑空间》(Computer Space)，将其作为真正的商品进行商业化运作。虽然这款游戏没能取得成功，却给人们带来很多启示。其后的十年时间里，计算机技术的发展依然没有太大突破，而类似《电脑空间》这样画面简单的飞行射击游戏就成为市场上的主流。在这一时期，飞行射击游戏的典型特征就是以黑色背景上的几个白色块代表太空飞船，用小点表示子弹。这一时代飞行射击游戏的最高表现形式当数TAITO在1978年推出的《太空侵略者》。这是上个世纪七十年代最为轰动的游戏，它的诞生导致了一整个飞行射击游戏时代的来临。《太空侵略者》造成的日本地区百元硬币大短缺、遍地“Space Invaders Cafe”街机专门店等社会现象，引起了人们对于



视频游戏这种新兴娱乐方式的关注。其后更是有大批游戏开发商一窝蜂地推出了大批的飞行射击游戏，其中南梦宫的《小蜜蜂》、雅达利的《小行星》等都获得了相当大的成功。

背景卷轴技术的出现让飞行射击游戏进入了第二个时代，1980年Williams Electronics推出了一款名为《防御者》的横向飞行射击游戏，这款游戏中用波形线表示山峰，从右向左不断移动的波形线就是最初的“背景卷轴”。在此之后，真正的图层卷轴技术不断成熟，飞行射击游戏中开始出现复杂且可以移动的背景画面，大大增强了飞行射击游戏的动感和视觉享受。飞行射击游戏的主题也开始脱离原来单一的“抵抗外星人入侵”，出现了风格多样的故事主题，而游戏中的武器也更加丰富多彩。不断强化的硬件技术不仅可以展示更为复杂的画面，还可以处理更多的同屏运动物体，“弹幕”的概念就在这个时期被引入了，并且成为飞行射击游戏的主题。紧张刺激的游戏过程、简单的操作方式、火爆的画面，这些要素都非常适合街机游戏，因此在这一时期内飞行射击游戏依然是市场上的热点。NAMCO的《铁板阵》、CAPCOM的《194X》系列、KONAMI的《宇宙巡航机》系列都是这一时期的代表作。



▲《防御者》漫天的弹幕令人印象深刻。



▲彩京的《战国ACE》让飞行射击游戏迎来了第二春。

不过飞行射击游戏的概念毕竟只适合2D时代，上升空间非常有限，进入3D时代后就开始急剧没落。彩京的系列作品将飞行射击游戏精髓发挥到极限后，这类游戏就开始在市场上慢慢消失了。如今的玩家对于飞行射击游戏简单的画面、单调的游戏方式、较高的难度多数都不适应，如今市面上虽然还有零星的几款飞行射击游戏，不过主要都是面向极小部分的铁杆玩家。

一 清版动作过关游戏

生命力：❤❤❤❤❤

影响力：★★★★★

曾几何时，以街头打斗为特征的清版动作过关游戏一度统治着家用机与街机平台，特色鲜明的人物、丰富的动作、爽快的打击感……这类型游戏让所有爱好各不相同的玩家都沉浸其中，在很长一段时间内一直都是最主要的游戏类型之一。

清版动作过关游戏的诞生是以图层卷轴技术的成熟为前提条件的，复杂的、可移动的背景和大型的移动块（即人物）是此类游戏诞生的必备技术条件。因此与其他类型游戏相比，清版动作过关游戏的诞生相当之晚。第一款清版动作过关游戏就是超级经典的《热血硬派》，这款游戏发售于1986年5月，以当时流行的中学生热血格斗漫画为主题，融搞笑、热血、爽快的操作感于一身，甫一现身就引起了轰动，其后在美国推出时同样获得巨大成功，至今依然被奉为动作游戏的传世经典。《热血硬派》的出现让开发商TECHNOS一夜成名，其后推出的FC版同样大卖。基于美国市场对此类游戏的热烈反响，TECHNOS在次年为美国玩家量身定做了一款《双截龙》，该作共推出了13个家用机版本，是美国



市场上最具影响力的清版动作过关游戏。

TECHNOS这两款游戏的出现开创了街机和家用机游戏的街头打斗时代，世嘉、南梦宫、KONAMI、CAPCOM等几乎所有的知名厂商都加入到清版动作过关的世界之中。最初这种游戏多采用《热血硬派》和《双截龙》定下的街头打斗风格，其后题材不断丰富，魔幻、科幻、神话、历史等题材不断加入，一时之间呈现一片欣欣向荣的景象。到1989年《快打旋风》推出时，清版动作过关游戏达到了巅峰状态，仅《快打旋风》本身就获得了象征日本街机业最高奖项的“GAMEST大赏”中“最佳游戏赏”、“最佳动作游戏赏”和“最佳角色赏”三项大奖。在此之后，随着《街头霸王II》带来的格斗游戏强烈旋风，清版动作过关游戏渐渐被忽略。



进入3D时代之后，清版动作过关游戏几乎绝迹。一些厂商试图以3D技术带给玩家清版动作过关游戏的经典感觉，不过所有的努力似乎都是徒劳的，包括SQUARE《保镖》在内的一些3D化游戏早已失去了清版动作过关游戏的精髓。这种游戏类型是仅属于特定时期的特定产物，自身形态的限制使其注定只能成为人们的回忆。