

---

# 游戏漫谈



# 了解游戏

---

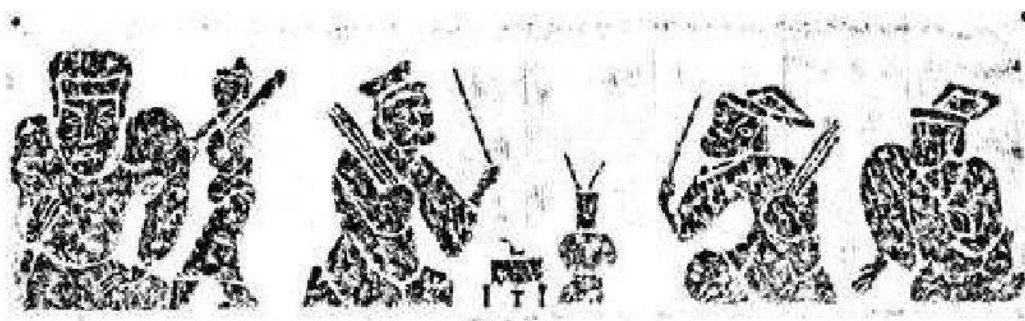
## 引言

游戏是一种极其古老的娱乐行为

从儿童的搭积木、过家家到成人的围棋、桥牌

从古代的投壶、蹴鞠到现代的蹦极、篮球

然而，在传统观念中，游戏只是一种消遣、一种儿戏  
更是“玩物丧志”，“壮夫不为”的“雕虫小技”



# 游戏是什么？

— 游戏是一个让玩家追求某种**目标**、并可以获得某种**“胜利”**体验的娱乐性文化产品。

- 通俗

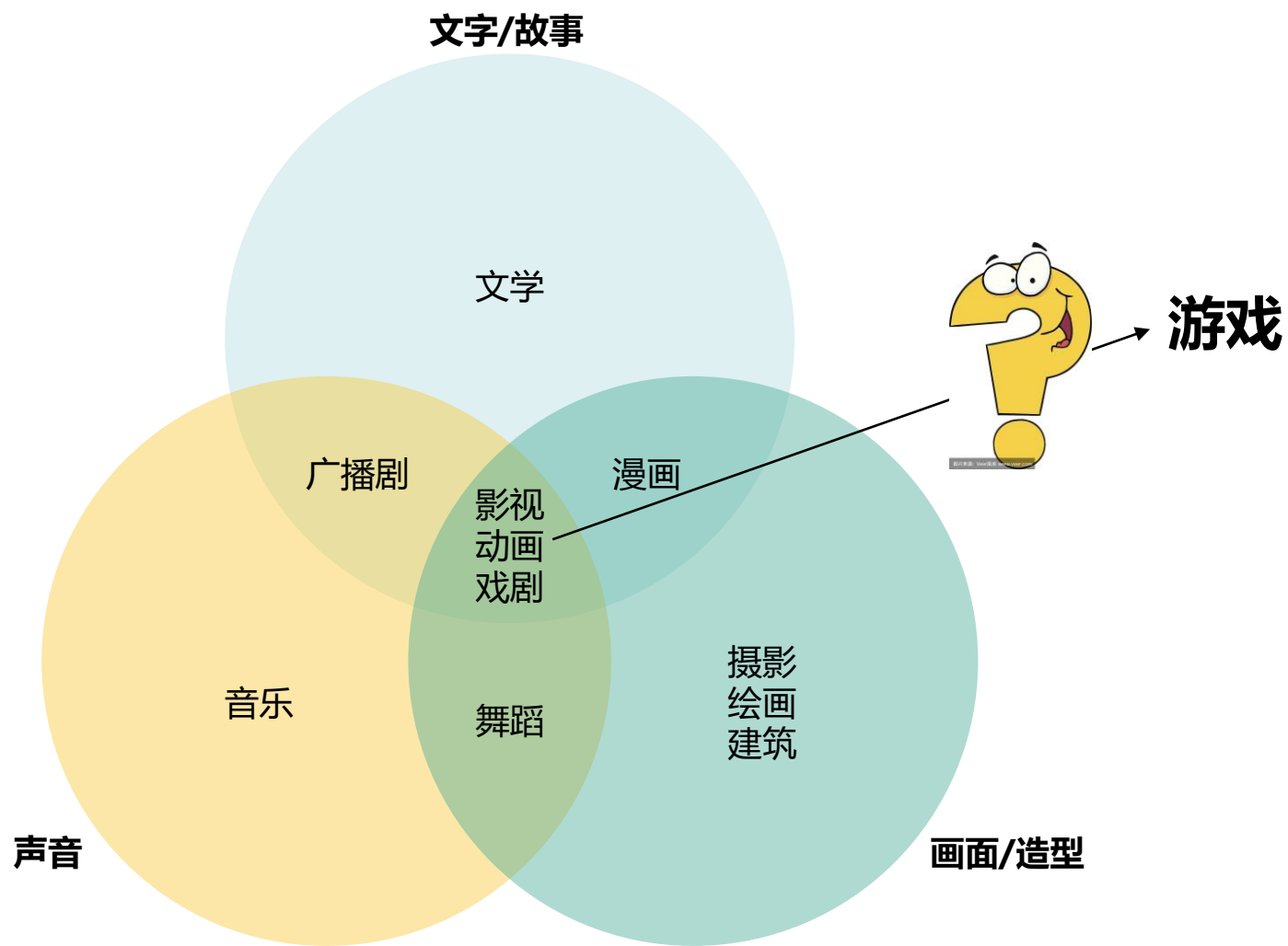


— 游戏是一种融合了**技术**的**综合性艺术**。

- 被称为绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌、舞蹈、戏剧、电影之后的人类历史上的**第九种艺术**。

- 高雅

# 第九艺术



# 游戏的特征

---

娱乐性：游戏的首要原则

挑战性：身体或精神上的挑战

选择性：游戏是一系列有趣的选择

规则性：游戏规则决定玩家在竞争中必须完成的事情

结构性：游戏进行的顺序

抽象性：现实世界的一种抽象或虚拟

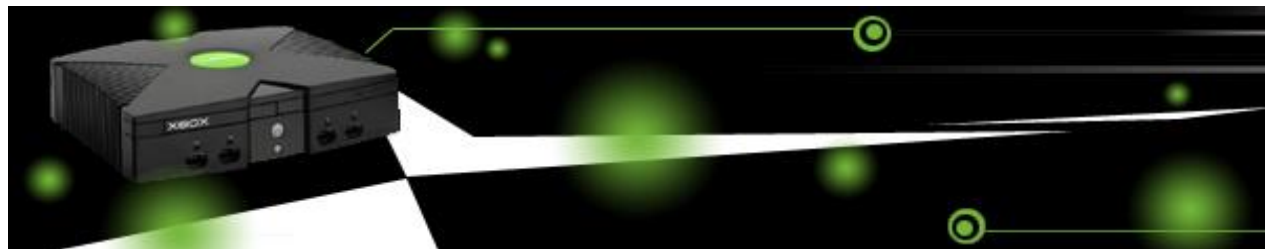
交互性：玩家和游戏世界的交互

随机性：增加游戏的可重玩性



# 电子游戏的运行平台

- 游戏的运行平台
  - PC
  - 独立游戏设备
    - PS2
    - Xbox
    - Switch
  - 网络游戏设备
    - 服务器—客户端
  - 移动设备
    - iOS
    - Android
  - VR/AR设备



# 电子游戏的分类

## 设备终端划分

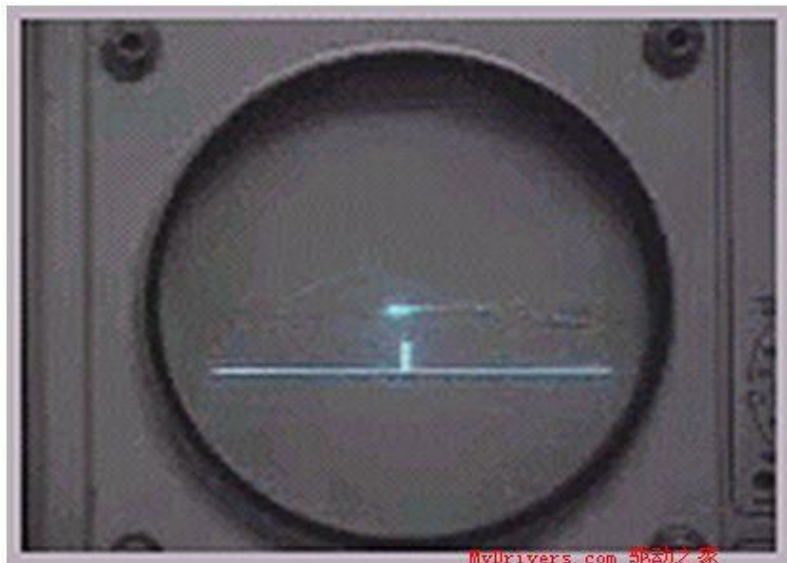
PC游戏	网页游戏
主机游戏	移动游戏
掌机游戏	VR游戏
街机游戏	.....

## 游戏玩法划分

动作游戏	模拟游戏
动作冒险游戏	策略游戏
冒险游戏	运动游戏
角色扮演游戏	其他类型
	.....

# 电子游戏发展史

---



1958年 第一款电子游戏  
《Tennis for Two》



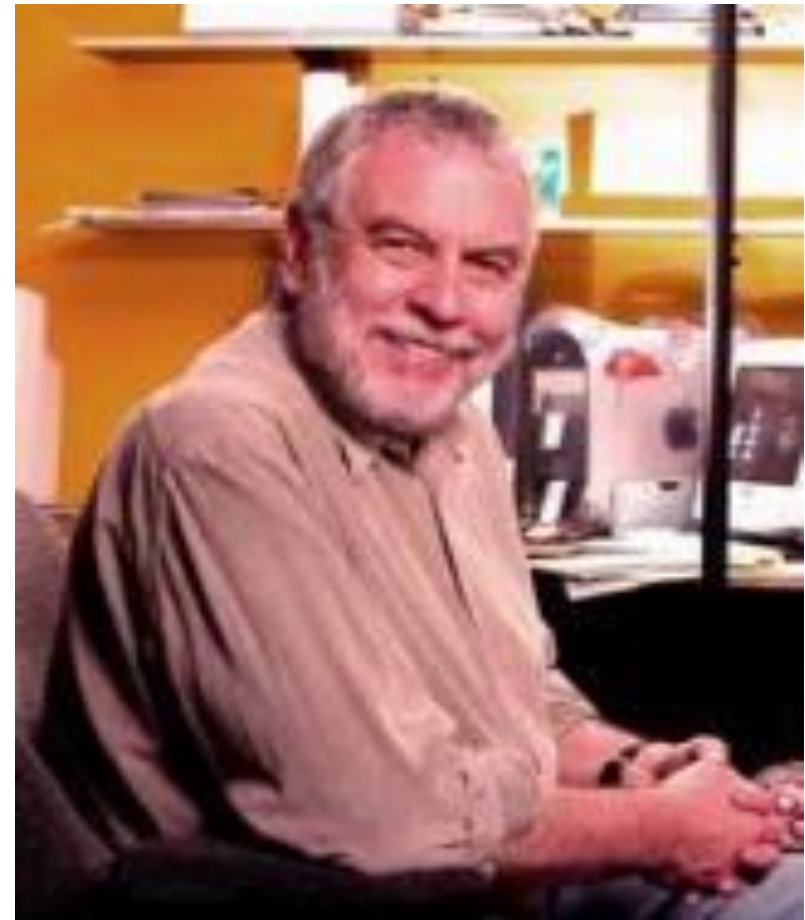
1969年 第一款双人射击游戏  
《Space War》







1972年，第一台街机游戏  
《Computer Space》

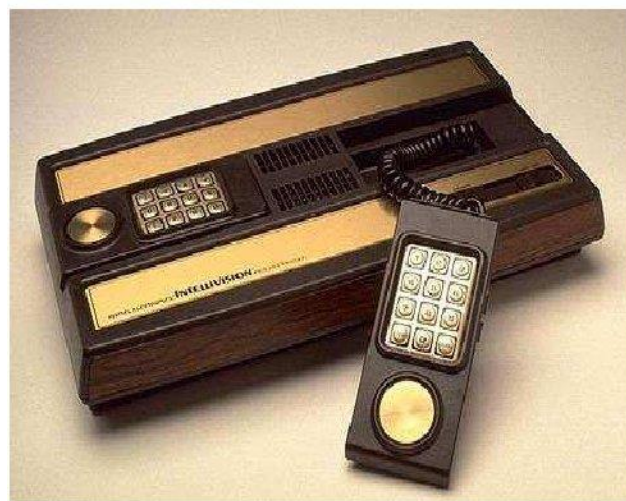


“电子游戏机之父”

—Bushnell**布什内尔**

# 电子游戏设备进化史

---

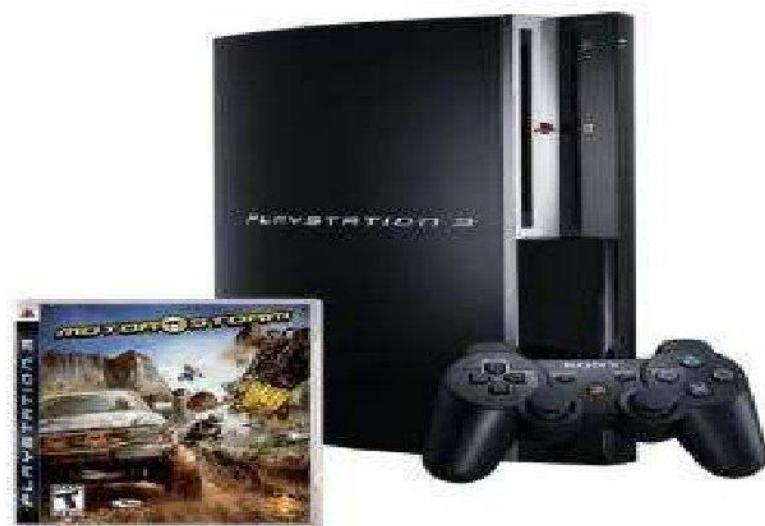




# 电子游戏设备进化史

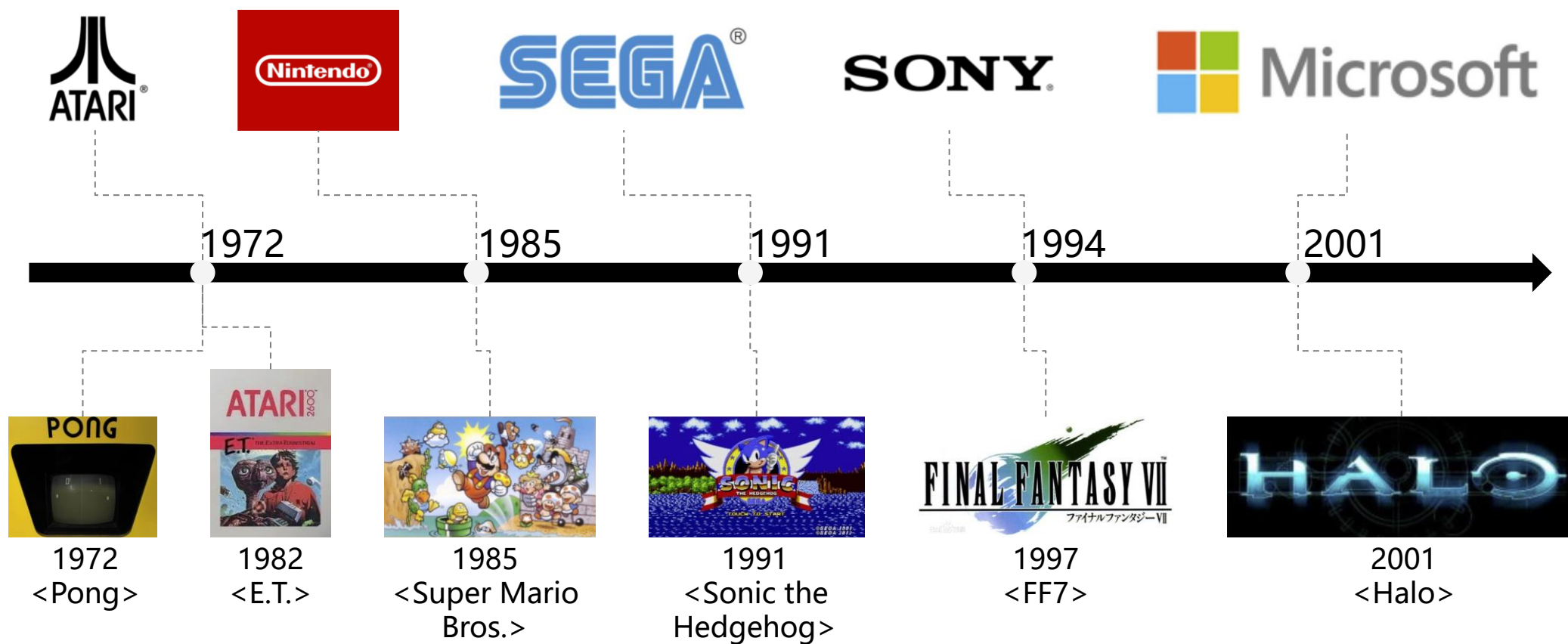


# 电子游戏设备进化史





# 电子游戏发展史上的著名公司和游戏



数据来源: Wikipedia

# 电子游戏发展史

- 游戏产业发展趋势
  - 高清晰度显示设备
  - 虚拟现实、增强现实、漫游系统
    - 视觉
    - 触觉
    - 运动
    - 声音
  - 移动平台
  - 全息影像
  - ...



# 结论

- 电子游戏是利用电子设备创建的一个互动系统。通过视觉、听觉、触觉等与玩家进行交互，来传达思想、故事的方式
- 互动性，是游戏区别于文学、电影等艺术的最重要的因素
- 电子游戏产业很年轻，但技术先进、发展迅速

---

# Thank You !

