



神·魔神组

魔神组

帖子 1172

精华 50

积分 15751

激骚 329 度

爱车

主机

相机

手机

注册时间 2002-1-23

 发短消息

 加为好友

 当前在线

沉默的人

——中国电视游戏业往事

（《家用电脑与游戏》2009年3期）

“这世界是如此喧哗，让沉默的人显得有点傻。这些人是不能小看的啊，如果，你给他一把吉他。”
——李宗盛

沉默者

这是一套一室一厅的老房，建于上世纪60年代。十几平米的客厅被主人布置成了一间标准的“打机厅”，正面靠墙是一台37寸国产液晶电视，下面的电视柜里塞着PS3、NGC、Xbox，四五个造型各异的手柄，以及一堆缠在一起的线缆，柜子上还晾着一台被拆解了的三红Xbox 360的“尸体”。电视柜与沙发之间是一个茶几，上面放着挤满烟头的烟灰缸、鼓鼓囊囊的CD包和几个遥控器。茶几旁边站着两个大玻璃柜，柜子里堆满了主人二十年来收集的各种游戏，从FC到PS3。柜顶上摆着大大小小的游戏机包装盒，一直顶到天花板。

“这里的电器，除了电视，其它差不多都是水货。”夏涛说。这间老房子位于上海火车站附近，天目中路立交桥的旁边，窗外嘈杂的车流声与室内的安静形成对比，让人产生一种奇异的孤独。这种孤独感，二十多年来一直伴随着中国的电视游戏业。

如果我们用“喧闹”来形容今天中国的网络游戏市场，用“死寂”形容中国的PC单机游戏市场，那么中国的电视游戏市场则可以用“沉默”二字来形容。在媒体对中国游戏业的诸多报道中，我们只读到网络游戏，只听到陈天桥和史玉柱等网游大腕的声音。但每个人都知道，电视游戏就在我们身边。它存在于星罗棋布的电玩店中，存在于宽敞亮堂的商场里，存在于电脑城的柜台上。它在中国扎根已有二十多年，却还是没能为自己争取到一个正式的名分。

孤独者

关于中国电视游戏的这个专题，从最初构想到最后完成，断断续续做了一年多时间，期间更换过几次主题，也采访了二十多位曾经在这个圈子里沉浮过的人，卖行货的、卖水货的、卖正版的、卖盗版的、做游戏的、改游戏的.....我记忆最清晰的，却是一家中古店的老板。他的本职工作是法律顾问，所以这家店要到下午4点多他下班后才会开门。我们坐在这间昏暗狭长的屋子里，聊了两个多小时，中间只来过一个顾客。他进门后茫然环视着柜台里摆放的一盒盒二手游戏，问有没有PS2手柄，得到否定的答复后，他转身离去。门在他身后关上的那一刻，我感到一丝孤独。一年后，我坐在夏涛家的客厅里，屋外沧海横流，屋里只有静静的回忆，我注视着那台Xbox 360的“尸体”，听夏涛聊他十六年前卖MD时的经历，感受到了同样的孤独。

那个冬天的傍晚，我从这家中古店走出来，以为写一篇以中国电视游戏为话题的文章，对我来说轻而易举，我只要记录下我所看到的一切、听到的一切。我还以为，这个庞大的话题将为我带来一场刺激的冒险。

我错了。这是一场漫长而让人疲惫的跋涉，直到现在，我头脑中出现的与电视游戏相关的文字仍然非常有限。我只记住了被访者告诉我的许许多多与游戏无关的琐事。人的记忆就是这么怪，很多重要的事情你转身即忘，而一些细枝末节的东西，却会被你记住一辈子。

平凡者

新闻教科书告诉我们，普通人做了不普通的事，或者不普通的人做了普通的事，都值得大书特书。那如果普通人做了普通的事呢？答案是：放弃这个选题。社会不会关心普通人的平常感受，只有当他们积聚起足够的财富可以纳税，或是积聚起足够的力量可以制造混乱时，才能成为焦点。

网络游戏就是这样一个焦点行业，这里有英雄，有美女，有争吵，有死亡，有一夜暴富的神话，有勾心斗角的阴谋，有一切可以刺激眼球的话题。与之相比，中国的电视游戏就像是一个先天不足后天失调者，虽然次世代主机也在卖，国外大作也能第一时间玩到，也有神游那样闷声不响的行货厂商，但真正支撑着这个行业的，却是一群零零碎碎的东西——山寨机、山寨游戏、水货店、杂志、攻略书、汉化、模拟器.....它们生于民间，它们无名无分，它们通常都有一段不可言说的“黑历史”，直到今天，它们还常常因为“不正规”而被人嘲笑，虽然这并不是它们的错。

把沉默已久的人挖出来颇费周折，将支离破碎的记忆拼起来也不容易，而更难的是，把普普通通的故事尽可能真实地还原出来。没有轰轰烈烈的壮举，没有与天为敌的狂狷，没有跌宕起伏的剧情，没有睿智风趣的台词，没有恩怨情仇，没有惊天内幕，甚至没有起因，也没有结果。对于一个连名分都没有的行当，不要指望它有什么逻辑。

春节前的一天晚上，我打电话给朋友，想听听他的意见。他拥有的第一台游戏机是Atari 2600，可惜二十年前就被摔坏了，他因为玩得过于投入而将机器从桌上一把拉了下来。

“我正在写一个关于电视游戏的专题，想请你帮忙回忆回忆过去的一些事情。”我说。

他热情不高，他说他已经记不起太多东西了。

一款“山寨”游戏的非常流行

元宵节前的福州街头充满节日气氛，路旁挂着一排排灯笼，商家打出各种促销活动，行人川流不息。

经过一家卖烟酒日杂的小店时，傅瓚停下脚步，对我说，二十年前福州有不少这样的店，柜台上摆着一台电视和一台红白机，旁边围着一群孩子，在玩《90坦克》。

一九八四

每个人的一生都会有一两次转折，傅瓚的命运转折点出现在上世纪70年代和80年代。

1977年，国家恢复高考，几代人的命运因此改变，傅瓚也在其中。在农村插了一年队后，二十岁的他考上福州师范专科学校（今闽江学院），成为这所学校复办后的第一批202名学员之一。当时学校只开设了中文、英语、历史、地理和物理五个专业，傅瓚选择物理，毕业后在福州十六中当上了一名物理老师。

1984年2月16日，八十岁高龄的邓小平在上海观看小学生计算机操作表演时说：“计算机普及要从娃娃做起。”这句话立刻在全国范围内掀起了一股青少年学电脑热，傅瓚所在的福州十六中也响应号召，购置了14台苹果机，创设电脑室，并派出包括傅瓚在内的一批老师去福州大学学习计算机。之后傅瓚被调任电教组组长，这成了他人生的第二个转折点。

1984年是一个躁动的年份。这年春天，邓小平第一次南巡，在视察厦门经济特区时题词“把经济特区办得更快些更好些”，新中国成立后的第一次全民经商潮自此涌动，以教书育人为己任的学校也被卷入其中。由于脑体倒挂问题日益突出，教师待遇亟待提高，而教育经费又严重不足，中小学只能通过校办企业自行创收。当时的福州十六中有一家生产仪器仪表控制装置的校办工厂——福州电力设备厂（福州仪器仪表成套设备厂），烟台软件的前身，就是这家电力设备厂的微机室。课余时间，傅瓚兼任微机室技术员。

1984年也是中国计算机业的元年，这一年，联想、科海、四通、华海、信通等一批电脑公司相继成立，中关村“电子一条街”初具雏形。

烟台软件的成立

1984年10月的一天晚上，傅瓚拿过一叠福州十六中的稿纸，开始起草“FO-3音乐软件使用说明”。这是他为福州微型计算机厂的“福橘”（FO）苹果兼容机开发的一套电脑音乐编曲演奏软件。

说明书涂涂改改，写满了七页纸。在署单位名称时，傅瓚先是习惯性地写上了“福州电力设备厂微机室”，然后犹豫起来。思忖半晌，他决定把“微机室”三个字划掉，改成“电脑服务部”。

第二天，傅瓚向校领导提议，挂靠电力设备厂成立一家电脑服务部，对外承接软件开发业务。学校批准了他的提议，拨给他两台苹果机和3000元启动资金。

服务部的业务很快扩大，学校决定在此基础上成立一家独立核算的公司。公司的营业地点就设在校门内左侧的一间小屋里，名称定为“烟台软件技术服务中心”（1987年，国家对各类“中心”名称进行清理，“烟台软件技术服务中心”遂更名为“烟台软件技术服务部”。以下简称“烟台软件”）。“烟台”取自福州十六中附近的一座小山——烟台山，为了读起来顺口，傅瓚把中间的“台”字去掉。1985年5月，从工商局领到营业执照后，烟台软件正式营业。

最初两年，同国内其它大部分电脑公司一样，烟台软件以企业软件的开发和计算机硬件的销售为主要业务，例如为福州某水泥厂开发的车队联产核算系统，以及汉卡、声卡、磁盘、键盘等周边产品的销售。今天的很多人已经不知道“汉卡”为何物，由于在电脑上输入汉字必须使用汉字字库，而上世纪80年代的电脑，内存与硬盘小得可怜，甚至压根没有硬盘，汉字库就被储存在了汉卡这种硬件设备里。

烟台软件是国内最早做汉卡生意的企业之一，他们从台湾买来仓颉汉卡，将芯片取出，把繁体字库改为简体后再烧录回去，这样就有了简体中文汉卡。之后他们又代理了二炮装备研究院研制的国内第一套中文信息处理系统，当时联想汉卡尚未问世。他们还自己制作“软汉卡”，将汉卡中提出的字库放在磁盘上，由于价格低廉，也卖得不错。汉卡业务后来成为烟台软件除游戏之外的另一主要收入来源。

由于技术和资金的匮乏，作坊式经营的校办企业大多难成规模。1987年，烟台软件的年收入只有11万元，利润只有9千元。傅瓚觉得这样下去只能是小打小闹，没办法做大，便开始寻找新产品。

这时，他的个人兴趣被游戏吸引了过去。

转战游戏

1987年，傅瓚编过一段“电子拍球”的趣味小程序，刊登在当年第4期的《电子与电脑》杂志上。程序运行后，玩家可以用键盘控制球拍，击中一次得1分，漏球5次游戏结束。这是傅瓚正式发表的第一个游戏程序。

1988年，傅瓚决定把烟台软件的业务重心转向游戏，他首先瞄准了雅达利2600。四年前他在福建省某电子研究所帮忙测试过雅达利2600，对机器和卡带都很熟悉。当时国内比较流行的一款雅达利游戏叫做《运河大战》（River Raid，又称“加油飞机”），这是一款纵版过关游戏，飞机在一个狭窄的通道内向上飞行，触壁即亡，还有燃料和时间的限制。傅瓚用自制的工具把《运河大战》的程序提取出来，改写飞行路径后重新烧录，外壳自己开模，贴纸自己印刷，游戏取名为《新运河大战》，虽然外观比原卡粗糙，但内容是新的。随后他又把雅达利的数款游戏烧录在一起，制作了《电视游戏节目综合卡》，开“合卡”之先河。《电视游戏节目综合卡》上市后卖得很火，这一年，烟台软件的营业额从前一年的11万元飙升至119万元，增长了十倍之多。

此时FC已经在中国登陆，国内的货源大多来自距福州三小时车程的石狮。上世纪80年代的石狮以小商品走私而闻名，电子表、尼龙伞、布匹、随身听、游戏机……水货源源不断地从石狮这个边陲小镇流向全国各地，以至于整个80年代，石狮的汽车站几乎是福建省内开通长途班车线路最多的一个。近水楼台先得月，福州也因此成为游戏机和游戏卡的集散地之一，后来占据国内红白机市场半壁江山的“小天才”兼容机的

组装厂，以及以FC游戏的改编和开发而闻名的外星科技，都坐落在福州。

烟台软件也开始销售FC的机器和卡带，由于初期兼容机尚未出现，原装机1500多元的价格又让普通家庭难以承受，所以销量很少，一个月只能卖出三五台，直到后来他们代理了“小天才”兼容机，销量才有所上升。

《坦克大战》的流行

一次进货时，傅瓚看见有些卡带在运送过程中被摔散了。他拿起来检查，发现FC卡带的内部构造也很简单，PROM、TTL线路，这些对于有汉卡和雅达利卡带改造经验的他来说再熟悉不过。于是他买来空白芯片，自己烧录FC游戏。原装卡的进价要两三百元，自己组装成本只有六七十块钱，利润颇丰。

手头积累了不少读出的游戏程序后，傅瓚的好奇心又上来了：能不能像修改雅达利游戏那样，把FC游戏也重新改造一下？他选择了南梦宫（Namco）的《坦克大战》（Battle City）作为试验对象，一是因为这款游戏简单有趣，二是因为修改起来也比较容易，只要更换模板即可。

原版《坦克大战》一共35关，玩家的任务是保住己方司令部，并消灭敌方20辆坦克。傅瓚对原版的地图和参数进行修改，增加了一系列新关卡，这就是最早的“烟台版”《坦克大战》——《坦克7》（进入游戏后有“TANK A”至“TANK G”七个选项，因此得名）。之后他又陆续制作了《坦克14》、《坦克28》、《89坦克》和《90坦克》等版本，加入了敌方坦克吃宝物、双打时互借坦克等功能，以及水陆两用坦克（可渡河的船）和火焰喷射器（可削草的手枪）等宝物，这些内容都是原版没有的。

“烟台版”《坦克大战》刚推出时籍籍无名，无人问津。为了打开销路，傅瓚联系了一家位于热闹地段的街机厅，把卡带连同红白机一起送到这家店里，每天演示，有人想玩就教他。没过多久，这款游戏就在福州流行起来，并迅速蔓延至全国各地。

可以说，国内大多数玩家接触的《坦克大战》，都是经傅瓚改造后的版本。作为这一系列的集大成者，《90坦克》是其中流传最广的一款。其辨识方法也很简单，《90坦克》在B3、B5、B6和B7四版的地图上，分别有“福州”、“烟台”、“软件”和“542408”（电话号码）的字样，这大约是国内最早的游戏内置广告。

陈天明与《导弹坦克》

“烟台版”《坦克大战》出人意料地大卖，甚至有经销商在新版本发售的前一天晚上，就在学校办公楼的大厅里打地铺，以便第一时间抢到货。一次傅瓚去北京出差，在王府井的一家百货商店里看到了《90坦克》，三百多元的标价把他吓了一跳，这些卡从他手里批出去的价格只有八九十元。

凭借“坦克”系列，烟台软件的营业额再次翻番，1989年突破200万元，公司规模从最初的3人增至16人，还在距学校五六十米的地方开了一家门市部。1991年，烟台软件又推出了《导弹坦克》。《导弹坦克》已不再满足于对地图和参数的简单编辑，还对游戏程序做了修改，增加了发射导弹、加固工事等新玩法。玩家发射的导弹可以越过地图上的所有障碍，还可以转弯；导弹用完后，玩家可以用A键加固工事或设置路障，将坦克开到砖或石头前，按A键举起砖石，到需要加固或设置路障的地方，再按A键放下。《导弹坦克》，连同烟台软件汉化的《烟台杯围棋》、《中文麻将》和《中国象棋》等另外三款游戏，被制作成四合一卡带，这盘卡带的母片（未加密的芯片）后来被卖给了一家台湾公司，这也使烟台软件无意间成为了国内第一家“进军海外”的游戏公司。

《导弹坦克》的地图设计者是傅瓚，程序部分则由陈天明负责，这是另一名应该被记住的普通人。陈天明是傅瓚的高中同学，下半身因小儿麻痹症而完全瘫痪，行动十分不便。不过他身残志不残，高中毕业后自学电脑技术，成为烟台软件的高级程序员。他还开了一家以招收残疾人为主的电脑文印社，解决残疾人的就业问题。1992年，陈天明以这家电脑文印社为依托，与妻子赵小瑜一起自费创办了我国第一本残疾人内部交流读物——《同人》杂志，这本杂志一直办到今天。

当山寨遭遇盗版

“如果有机会，烟台软件肯定会做原创。”二十年后，傅瓚毫不犹豫地。可惜当年的烟台软件没有这样的机会，在盗版横行的环境中，哪怕最原始、最简单的草根创新，也无法生存下来。

同《俄罗斯方块》一样，“烟台版”《坦克大战》成为历史上被盗版次数最多的游戏之一，那个时代的低K合卡大多包含有这个节目。据傅瓚估算，如果算上国内外的各种翻版，《90坦克》迄今为止的销量已经超过3000万套，而经烟台软件售出的，只有区区几万套。一次，福州有关部门找上门来，说有人举报烟台软件的《90坦克》盗版自台湾人的游戏，理由是他们的卡带制作粗糙，不如台湾人的卡带精美。傅瓚拿出台湾版《90坦克》玩了起来，“福州”、“烟台”、“软件”以及这里的电话号码陆续出现在了屏幕上。

短短一年时间，福州本地销售游戏机和游戏卡的个体户增至100多家。此时卡带的破解和烧录已无门槛可言，从读取、烧录到焊接的一整套设备只要2000多元，空白芯片可以从台湾进，外壳本地就能制作。当盗版形成规模，卡带的销售变得无利可图。批量生产的盗版卡带进价只有30多元，而傅瓚他们制作卡带，每盘的成本加上税收要50多元。虽然新版《坦克大战》出来后仍然卖得不错，但也只能维持很短的一段时间，一旦盗版出现，游戏就卖不动了，只有靠外地玩家的邮购。

就这样，创新力的比拼最终演变为成本的比拼。为维持收入，烟台软件后期也做过卡带外壳的生意，六七毛的进价卖一块多钱，利润不错。而这些外壳，可想而知，大多都流向了做盗版的商贩。一个无奈的讽刺。

烟台软件的消逝

盗版永远是一个难解的结：被盗版的游戏赚不到钱，没被盗版的游戏又很难流行。烟台软件后期制作的游戏，例如《93超级魂》，针对盗版做了加密，结果远没有《90坦克》那么成功。当然，难度偏高也是其未能流行的原因之一。《93超级魂》改编自《魂斗罗》一代，关卡由傅瓚重新制作，其截图曾被很多人拿来作为“水下八关”的证据，也令这一游戏史上最大的“谎言”愈传愈盛。

“这些算不算山寨游戏？”我问。

“算吧。”傅瓚并不避讳“山寨”这两个字。在他看来，“山寨”是指以低成本对主流产品的外观和功能进行模仿，并在模仿的基础上加以创

新，而非伪劣假冒甚至直接盗版。无论早期的“简体中文版”仓颉汉卡、软汉卡，还是后来的《90坦克》、《93超级魂》，以及之后的《英烈群侠传》，都有明显的“山寨”特色。这些产品虽然或多或少包含了创新的成分，有的还在版权局作了著作权登记，仍不免有侵权之嫌。当然，这种“侵权”在我国的法律体系下处于模棱两可的灰色地带。十多年后盛大网络以《传奇》为原型开发《传奇世界》，虽复杂度不可同日而语，但原理相同。盛大借《传奇世界》打响了自己“民族游戏”的招牌，而烟山软件却未能借《90坦克》飞黄腾达。

上世纪90年代初，旅游专业一夜之间火了起来，福州十六中也办了一所旅游职业中专学校，开设了酒店管理、导游、空中乘务等专业，效益颇佳。与之相比，烟山软件作为一家校办企业，尤其是一家以游戏为主营业务的校办企业，地位发生了微妙的变化。1993年，《93超级魂》制作完成后，烟山软件停止了新游戏的开发，只留下门市部继续销售库存，而傅瓚也把主要精力放在了旅游职业中专电脑专业的开办和教学上。

烟山软件的由盛而衰，代表了早期中国电视游戏拓荒者们的尴尬。它们大多由翻版（修改、汉化或直接盗版）起家，最后又因翻版而衰落，虽然也迸出过原创的火花，有过灵光乍现的一刻，但终因体质孱弱，且根植于贫瘠之地，无法汲取养分，而难以摆脱模仿与复制的套路。令人悲哀的是，二十年后的今天，这块贫瘠的土壤仍然没有多少改观。

从烟山软件淡出后，傅瓚同他的亲戚以及原烟山软件的部分成员，合作成立过一家叫做“双先贝”（即“赞”）的电脑公司。除经营电脑、打印机、游戏机和游戏卡外，这家公司还销售电子游戏机转接控制板和彩色电视测试卡，这两款硬件也是当年他们自行研制的。其中电子游戏机转接控制板用于将16位游戏机改装成大型街机，先后出过三代，反响不错。其间，傅瓚还在福州的闹市区开了家街机厅。

2002年，街机厅关闭，傅瓚自此未再与游戏行业打交道。

在外星科技的日子

经营双先贝的那段日子，傅瓚白天在学校上课，晚上还要去外星科技。当时的他兼任外星科技的高级顾问和总监制。

“外星科技”这个名字相信很多从红白机时代走来的老玩家都有所耳闻，它的全称是“福州外星电脑科技有限公司”。这家公司成立于1993年，颇有些传奇色彩。它在中后期曾大量未经授权地汉化和移植其它机种的经典游戏到FC上，质量参差不齐，也因此留下不少恶名。

傅瓚在外星科技期间监制过数款FC游戏，其中最有名的是改自《魂斗罗》二代的《超级战魂》和仿《金庸群侠传》的《英烈群侠传》。《英烈群侠传》以智冠1996年发行的电脑游戏《金庸群侠传》为仿制对象，程序与美术为独立制作。时至今日，还有人只知“英烈”而不知“金庸”，电视游戏玩家与电脑游戏玩家之泾渭分明可见一斑。

外星科技成立时，电脑游戏在大陆才刚刚起步，尚无真正的商业作品问世，开发游戏者更是寥寥无几。短短三年后，无论在市场规模还是人才储备上，电脑游戏都已将电视游戏远远地甩在了身后。1998年，外星科技也曾开发过一款名为《侠义豪情传：禁烟风云》的电脑游戏，可惜投入巨大，而市场反响平平，外星科技因此大伤元气。

《英烈群侠传》以及外星科技在1996年至1997年之间开发的《楚汉争霸》和《战国群雄》等其它九款FC游戏，还曾引起过一场知识产权的官司。盗版者窃取游戏内容，篡改了游戏的名称、制作单位和开发人员的名字，“游戏总监傅瓚老师”被改为“游戏总监高科老师”。于是外星科技一纸诉状将盗版者告上法庭，官司打了两年多，在2001年底作出终审判决，外星科技胜诉。这场官司如今已成为游戏软件著作权侵权案的经典案例，被许多法律网站转载。

《电视游戏一点通》的诞生

傅瓚最怀念的并非创业的那些日子，而是他编写《电视游戏一点通》的经历。那个年代，“出书”对于普通人来说是一个可望不可及的梦，能够写书并被出版，是一件了不起的大事。《电视游戏一点通》出版于1991年8月，它的问世，与一本名为《家用电器》的杂志密不可分。

1989年，《家用电器》杂志开设“娱乐器具”栏目，介绍电子琴、电动玩具汽车、照相机等家用娱乐电器，第一篇与电视游戏相关的文章出现在1989年第4期上。读了这篇题为《任天堂电视游戏机及其衍生产品》（作者：闵谊）的文章后，傅瓚萌生了投稿的念头。于是在当年的第9期《家用电器》上，出现了他写的《任天堂游戏秘诀集锦》，文中介绍了“《魂斗罗》30人”、“《沙罗曼蛇》99架战机”和“《超级玛莉》第一大关第2小关选关”等被后来的玩家熟记于胸的秘技。

1990年，受主编孙百英之邀，傅瓚在《家用电器》上以“福州烟山软件特约”的名义开设了“攻关秘诀”栏目。当时杂志上还有另一个固定的游戏栏目——宁波天马电子公司（“天马”牌FC兼容机的生产商）开办的“电视游戏乐园”，内容以攻略为主。这两个栏目的结尾处都有一小段“邮购消息”，在那个供需信息匮乏、商业流通尚不发达的年代，杂志的邮购栏目是很多孩子接触外面的世界的主要途径，从航空模型、简易显微镜、电动机，到游戏机、游戏卡、电子词典，邮购商品颇受欢迎。那段时间，烟山软件每天都会收到来自全国各地的50多封求购函，邮购后来成了他们的主要销售渠道。

1990年10月，孙百英发现市面上出现了一本名为《任天堂游戏攻关秘诀》的书，封面是一艘激战中的飞船和一只从天而降的蝙蝠，其内容大多抄袭自《家用电器》上的“攻关秘诀”和“电视游戏乐园”这两个栏目。经过交涉，对方同意在下次印刷时将傅瓚、赵晓叶（“电视游戏乐园”早期的作者）和孙百英三人的名字补上，傅瓚的名字被排在了首位。这本书短短三个月内即四次印刷，印量达到8万册。虽然它不是国内第一本面向普通玩家的游戏出版物，但销量却远远超过了四个月前上海少年儿童出版社出版的《电子游戏入门》。

之后不久，福建科技出版社通过《家用电器》找到傅瓚，希望他能写一本系统介绍游戏机和最新游戏卡带的书。于是傅瓚花了大半年时间，把自己所了解的和所能收集到的资料全都写了进去，从游戏机的发展史到游戏机及卡带的选购、使用和维修，以及14款FC游戏和9款MD游戏的详尽攻略，52款FC游戏的秘诀，附录里还有600多款游戏的目录及星级评价。书中的绝大部分攻略都是傅瓚亲自打通后记录下来的，流程图、迷宫图甚至很多游戏插图，也都由他亲笔绘制。

1991年8月，《电视游戏一点通》正式出版，全书共14.5万字，定价3.5元。这本书一年内五次再版，总印量达到23.25万册，在当时创造了一个令人咂舌的记录。按照每本书5分钱的稿酬分成，傅瓚最后拿到了一万多元的稿费，不过他从此本书的编著中所获得的成就感，远远超过了金钱的价值。

简单人生

作为福州市教育系统的电教专家，今天的傅瓚大部分时间都花在了福州市教育网的教育资源建设和应用上。把抽象枯燥的知识转变成形象生动的多媒体课件，成了他最大的乐趣，这也得益于他的游戏情结。

2006年，傅瓚在福州市教育网主持创建“数字青少年宫”，这是我国首个全免费的虚拟青少年宫。除了数字图书馆、数字科技馆、网上实验室、英语角等学习空间外，这里还有练歌房、舞蹈室、网上棋室、游艺室等娱乐场所，其中游艺室的页面背景，是一个大大的红白机手柄。在傅瓚看来，“数字青少年宫”其实就相当于一款另类的网络“益教益智游戏”。

二十年前的烟山软件在不知不觉间成为了中国电视游戏的拓荒者，可惜它没能走远。校办企业的体制固然是制约其进一步发展的原因之一，而外部环境的不成熟和不规范更令其举步维艰。这种种不成熟和不规范，直到今天仍然钳制着中国电视游戏的发展。

“我从来没想过自己会在历史上处于这样一个位置，当时的我只是被工作和生活推着往前走。”傅瓚说，“我的人生目标很简单，只要自己不是一个多余的人，能够被别人需要，被别人想念，就满足了。”

中国的电视游戏业这么多年来所追求的目标，其实也就这么简单。

将“山寨机”进行到底

人生往往荒谬，无道理可言。

五十多年前，沉醉于小提琴优美旋律中的曹老师不会想到自己有一天会成为“再教育”的重点对象。四十多年前，她满怀憧憬走进上海第一医科大学，也未曾料到自己的学业会在一年后戛然而止，一别就是十三年。三十多年前，当她被调往大西北工作时，未敢奢望有朝一日自己还能重返家乡，重返校园。1977年国家恢复高考，她从研究生一路读到博士，成为中科院院长的“大弟子”，这时的她更不会想到两年后自己竟会为生计发愁，最后阴差阳错地走上了游戏这条路。

人生就是如此，让你琢磨不透。

我的青春

“我们自嘲就像是等待被捞的饺子。大部分饺子都留在汤里，最后煮烂了。我很幸运地成为了被捞上来的那只饺子。”曹老师的经历是上世纪60年代中国知识分子集体命运的一个缩影，1965年，她考入上海第一医科大学，只上了一年课，就遭遇十年“文革”，学业荒废。1970年毕业后，她与后来成为她丈夫的同班同学一起被分配往大西北，在青海制药厂一呆就是八年。

1977年国家恢复高考，也恢复了研究生考试，曹老师与丈夫为了离开青海而拼命读书，那一代人称之为“考户口”。最后她考进福建物质结构研究所，回到家乡福州，1982年又考取研究所的量子化学博士，成为了中科院院长卢嘉锡的“大弟子”。那一年，全国的中科院系统只有104名博士，女博士更是只有4人。

“这就是我的青春。”曹老师感慨道。一场运动毁了她的青春，也毁了整整一代人的青春。她说自己还算幸运，许多“老三届”返城后找不到工作，长期处于社会底层，而她却走进窗明几净的研究所，拿到了每月140元的工资，一切就像是做梦。

唯一的遗憾是家庭的不完整。曹老师的两个孩子都出生在青海，由于高原不适，出生后不久就被送到了上海的爷爷奶奶身边。之后的十几年，父母与孩子只有春节才能见上一面。那时曹老师经常做梦回上海看望孩子，每次想到孩子，夫妻俩都会抱头痛哭。

1988年，曹老师博士毕业后的第三年，孩子到了上高中的年龄。为了与他们团聚，她决定放弃研究所的优厚条件，停薪留职。夫妻俩积累了一年的工资后，来到上海。

那一年，曹老师42岁，等待她的是一个完全陌生的世界。

知识有价

由于没有上海户口，夫妻俩进不了正式单位。没有工作，也没了收入，一夜之间从知识分子变成无业游民，曹老师仿佛由天堂跌落人间。“我伤心地想，此生再也没有回研究所的机会了，我只能过穷困潦倒的日子了。我想过去做小摊贩，卖卖食品。隔壁的老太太靠卖葱姜每个月都能赚200块，我一个博士生怎么可能赚不到钱？”

当时的中国正经历着全民皆商的狂潮，在那个知识贬值的年代，从事脑力劳动的知识分子的收入远低于其他劳动者，社会上流传着“造导弹不如卖茶叶蛋，拿手术刀不如拿剃头刀”的顺口溜。许多高级人才放弃学术研究，下海经商，其中大多数都流向了并不熟悉的贸易公司或是简单赚取差价的小公司。

为了维持生计，从未拨过算盘珠的曹老师也决定下海做生意。可惜第一次下海就呛了一大口水，辛辛苦苦赚来的钱被挂靠单位悉数吞掉。忙了半天，一分钱也没赚到，曹老师心灰意冷。这时中国科技大学的一位改革名人听说她的处境，特地邀请她去合肥给学生作演讲，演讲结束后还给了她50元辛苦费，对她说：“希望你明白，知识是有价的，是可以赚钱的。”这次经历让曹老师想通了一件事：下海不一定就是去夜市摆摊。

曹老师仍然清晰地记得1989年春天的那个午后，她去参加同学聚会，在那里碰见了一位毕业后去香港定居的同学，他以外商身份在豫园附近的一家街道工厂投资了5万美元，生产黑白电视机和毛绒玩具。得知曹老师的情况后，同学邀请她去这家工厂上班，由她领头组建一个电脑研究所，还给她开了每月400元的工资，外加100元补贴。“简直是天价，我能养活一家人了！”曹老师欣喜若狂。

游戏专用机

曹老师用4万元启动资金买了两台80286电脑，然后公开招聘工程师。被称为“洋行”的外资企业当时还是一件稀罕事物，前来应聘者多达两千人。研究所办了起来，可这个“研究所”与她之前从事学术研究的那个“研究所”截然不同，在这里，效益是第一位的。做什么才能让研究所盈利，曹老师心里一点谱都没有。“人家给我这么高的工资，我一定要报知遇之恩。”那些日子，曹老师满脑子都是“赚钱”二字。

一次去同学家玩，曹老师看见一台长方形的黑色机器，一头接在电视上，另一头接着个小方盒。同学告诉她这是台专门用来玩游戏的机器，叫做“雅达利2600”。早年读研究生的时候，曹老师也是游戏爱好者，每次在机房等PDP-11的运算结果时，就会跑到苹果电脑上去玩“挖金块”游戏。见了这台“游戏专用机”，曹老师灵机一动：游戏机的原理应该和电脑差不多，如果自己的研究所也能生产游戏机，该有多好。

曹老师立刻跑到上海第一百货商店的玩具柜台，去看是不是有游戏机在卖。在那里，她看到了三种机器：一是改过制式的FC原装机，一台机器加一盘卡的价格在1500元左右，被称为“高档机”；一是“小天才”之类的FC兼容机，价格600多元；“低档机”雅达利2600也有卖，只要400多元。曹老师买了两台FC兼容机和两台雅达利2600，准备回去后拆一台做研究，另一台做比照。

在商场的游戏机柜台前，曹老师看见许多孩子，他们目不转睛地盯着电视上的游戏演示，对周围的事情一无所知。孩子们对游戏的这种专注，给她留下了深刻的印象。

“山寨机”的诞生

考虑到普通家庭所能承受的价格，曹老师决定先着手研究最便宜的雅达利游戏机。能否仿制，首先要看机器的CPU里是否有程序，如果像单片机的微处理器那样预设了程序，就没法自己生产了。曹老师托朋友去一家香港供应商那里进了三套CPU和配套IC，然后把原机的CPU焊下来，再把买来的CPU焊上去，一开机，扬声器里飘出了熟悉的声音，大家立刻欢呼起来，看来自己生产没问题了。接下来测试游戏卡，那时的游戏卡是用EPROM做的，把EPROM脱下后，将游戏ROM读出，再买来新的EPROM，把游戏烧进去，线路板仍然用原来的，做出来的游戏卡也完全能用。

机器和卡带测试通过，但没有外壳的裸机不可能拿到市场上去卖。这时正好有一位做电子产品的朋友手头有20个闲置的游戏机外壳，虽然这些外壳的开模水平很差，工艺也很粗糙，但为了尽早把试验品转化成商品，曹老师也顾不了这么多了。第二天一早，大家开始焊接，三台做好时已是下午，曹老师马不停蹄地把它们送到上海第四百货商店的玩具柜台，请对方代销，没想到玩具柜台的负责人一口回绝。这三台“山寨机”的价格虽然比市面上的同类商品便宜，但它们的外观实在太过简陋。曹老师说了很多好话，还偷偷给负责人塞了些饮料、点心之类的“好处”，就这样一直磨到下午5点，三台“山寨机”终于被摆进了柜台。曹老师拿出事先写好的宣传板，挂在玩具柜台和百货商店的门口，板上写着：“引进美国雅达利游戏机技术，自行生产，价格优惠。”

奇迹发生了，三台“山寨机”几分钟内全部卖出，大家还没来得及把宣传板收起来，又有人过来打听，有个孩子听说卖完了，还哭了起来。晚上7点，玩具柜台的负责人打电话给曹老师，请她再送一批游戏机过来，有多少要多少，现金结算。曹老师高兴地想，这下终于有事干了。

“小天使”

没想到回到厂里后，等待曹老师的不是褒奖，而是一通严厉的批评。总经理知道这件事后大发雷霆，把挑头的曹老师叫到办公室，劈头盖脸训斥了一顿，训得比他大十几岁的曹老师在他面前直哭。原因很简单，这三台机器属于“三无”产品，没有产品名称，没有厂名厂址，也没有质量检验证，如果出了问题，被客户投诉，工厂会跟着倒霉。

不过从这次尝试，厂里也看到了游戏机的市场前景，决定立项做游戏机。他们瞄准当时市面上最热门的“小天才”，把自己的机器起名为“小天使”。为了赶上儿童节的销售旺季，厂里打算生产五千台雅达利兼容机投放市场。可没想到把款打给香港的CPU供应商后，对方迟迟不发货，后来才知道对方生产的游戏机也要赶在儿童节上市，所以故意把货压迟。由于CPU到得晚，来不及组织生产，儿童节前他们只赶出了几十台机器，连包装盒都来不及做，只好临时找来一些咖啡色的盒子，曹老师戏称为“皮鞋盒”。

这一年的儿童节过后，FC兼容机成为市场主流，雅达利兼容机开始滞销。不过年底结算下来，曹老师所在部门的利润仍然是全厂最高，占到了总利润的三分之一。年底，曹老师拿到厂里发的4000元奖金后，赶紧买了两根黄金项链，准备送给未来的儿媳妇。

就这样，从雅达利“山寨机”开始，曹老师走上了游戏这条路，再也没有改变过，她所在的这家工厂也成了国内最早的“山寨厂”之一。

9999999合1

随着仿制门槛的降低，上世纪90年代初，FC兼容机开始大量出现，市面上的兼容机品牌一度多达十二三个，它们除了外形和某些按键的布局稍有不同外，内部构造、功能设计和附件配置几乎一模一样。这些山寨货的出现令游戏机的价格很快走向平民化，国内最早的一批电玩迷也正是在这个时候被培养起来。

FC流行后没多久，“学习机”这一颇具中国特色的“山寨”概念也被创造出来。学习机的原型是任天堂1984年推出的“Family BASIC”，国人后来为它添加的打印机、录音机、扩展槽、软驱、鼠标、调制解调器等外设，已经令它完全超越了简单的模仿。尽管玩家对这个“杂交品种”褒贬不一，但不可否认，它是国内最早面向本土市场量身定制的游戏机硬件。

这时的曹老师已经离开原单位，自立门户，做起了游戏机维修的生意，她还同深圳东达电器有限公司合作开发了名噪一时的金字塔学习机。“金字塔”这个名字就是曹老师起的，当时有个北方来的客户，看了这台学习机的原型后，称赞他们是游戏行业的金字塔，于是曹老师就把这款学习机定名为“金字塔”。金字塔学习机的特点之一是采用了多槽口设计方案，以方便扩充和升级，而“具有多个扩充槽的多功能电脑学习机”的专利权人中，就有曹老师的名字。

之后十几年，曹老师的心从硬件转向软件，先后成立了上海天苑软件、福州天苑软件、深圳亿万德软件、深圳东画软件，以及与台湾凌阳合作的智革软件，开发FC上的游戏和教育软件。1998年，她还和丈夫开过一段时间的“夫妻店”，她负责写软件、做动画和音乐，学药理出身的丈夫帮她把卡带的样品手工焊出来，然后交给工厂去批量生产。

曹老师的家里现在还收藏着她经手过的25000多张不同的游戏卡，其中大部分是组合或修改别人的游戏，也有少数原创游戏，例如《美猴王》、《猎杀侏罗纪》，以及为纪念1997香港回归而开发的《九七港京拉力赛车》。在这两万多张卡带中，有一张特殊的FC合卡——“9999999合1”，简称“7条9”卡，是当年一个客户请曹老师做的。游戏选择菜单上有两只正在飞的鸟，背景音乐是《人鬼情未了》。这类合卡的出现，标志着FC游戏在中国迈入了最后的辉煌。

山寨梦

今天的曹老师已经60多岁，还在东莞的一家公司给朋友帮忙，为一款国产多媒体掌机做技术顾问兼市场开拓，这款掌机从CPU到平台都是自主开发的。曹老师说她的梦想是支持中国人自己的游戏机产业。

产业的正规化离不开本土品牌，哪怕是山寨品牌，这个道理直到今天还是有很多人理解。二十年前，中国的游戏机业曾经有过一次发展的机遇，可惜早期的“山寨厂”始终未能走出模仿与复制的套路。十六位机之后，随着硬件技术的大幅提升，低成本仿制主流游戏机已不再可能，中国离游戏机的自主研发也就越来越远，直到遥不可及。2000年6月，七部委执行《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，禁止面向国内市场的电子游戏机及其零附件的生产和销售，国产游戏机的诞生更是成了“不可能的任务”。2005年，盛大推出过一个神秘的“盒子”，但也在公布半年后即胎死腹中。今天，“山寨”掌机的出现或许会为这个尚不存在的行业带来一丝契机，曹老师认为应该抓住这次难得的机会。

“机会只眷顾有准备的人。我就是一个很好的例子，如果我没有上大学，就没有同班同学到香港当老板。如果我没有考上研究生，就没有学习电脑的机会。如果我不是院长的学生，那位改革名人就不会注意我。只有不断往前闯，才会有后面的机会。”曹老师说。

对曹老师的采访断断续续做了一个多月，这期间受金融危机影响，东莞经历了一场失业潮。当地政府称企业起起落落很正常，专家称这只是暂时现象，媒体称“这个冬天不太冷”。与之相对的，是全国各地上千万失业返乡的农民工。

人生便是如此，虽然荒谬，仍须继续。

“不务正业”的老顽童

“你家里有彩电了吗？为什么不用几百元钱，为你们全家再增添无穷无尽的欢乐。……胜天9000型电视游乐机，由一台小型电子计算机和一对操纵器组成，在电视屏幕上显示出千变万化的图形，构造出惊险有趣的场景。”这是刊登在1989年5月11日《杭州日报》上的一则广告，广告中的“胜天”是当年台湾胜天电子有限公司在大陆推出的FC兼容机品牌，其机器以蓝白色调为主，以区别于FC家族标志性的红白色。因质量稳定，“胜天”一度成为当时上海包机房的热门机型，与“小天才”一起占据了国内FC市场的大半江山。

1989年是“胜天”游戏机全面进军大陆的一年。这年春天，黄佶下海，从一名中科院博士成为一名普通销售，上面这段广告词，就是他在杭州跑销售时写的。

写书

1988年，黄佶从中科院某研究所博士毕业，暂时没有找到合适的工作，就留在所里帮老师做实验。一次偶然的机会，他听说某位老师的朋友的朋友在上海开了家卖游戏机的公司，正在招人，就前去应聘，在这家只有十几人的小公司干起了销售。与以往实验室的工作不同，销售虽然不是什么复杂精密的活儿，但需要和不同的人打交道，联络百货商店，把游戏机送进柜台，在当地媒体上打广告，诸如此类，黄佶花了不少时间才适应。

一天在办公室休息时，黄佶接到个电话，是找老板的。老板大部分时间都在厦门呆着，检查工作时才会来上海一趟，而话筒那头的人之前已经打来四五通电话，好像有什么急事。黄佶问起，对方说自己是上海少年儿童出版社的编辑，看到电视游戏最近在国内很火，不少孩子都在玩，报纸上也有对游戏利弊的讨论，所以想找个熟人熟路的人写一本介绍游戏的书。黄佶立刻毛遂自荐说，要不我来写吧，我是博士，保证能写好。后来他才知道，话筒那头的编辑名叫黄廷元，是当年《十万个为什么》丛书的编辑之一。

揽下这件差事后，黄佶犯愁了，自己只写过论文，没有任何写书的经验，该从何下手呢？思忖再三，他决定先按论文的格式把全书的框架圈定下来，从电子游戏的发展史谈起，接着谈游戏机的工作原理、构造和使用方法，将来龙去脉交代清楚后，再切入全书的核心——“游戏节目过关技巧”。

前半部分的理论知识黄佶写得还算顺利，其中不少内容今天读来仍颇有启发意义。例如书中最早记载了上世纪80年代初发生在美国的“雅达利冲击波”（Atari Shock）事件，谈到雅达利曾把几卡车的滞销游戏卡送进垃圾堆，并提醒游戏业应以此为戒。他还结合自己的销售经验，指出“买得起游戏机，买不起游戏卡”是制约国内游戏机市场发展的主要因素。对于电子游戏的利弊，书中也有中肯的评论，在列出两种相互对立的观点后，黄佶认为，不应该把问题完全归咎于游戏机。

攻关

前面的理论部分可以用论文的思维方式和笔法去写，而后面的15款游戏的攻略对黄佶这个游戏苦手来说就成了一大难题。虽然以前在研究所读博士的时候，他也算个中高手——每天吃完晚饭，就有一大群同学围在他身后，看他在苹果电脑上玩空战小游戏《Star Blazer》，但他的游戏技巧仅限于此。

为了写好攻略，黄佶开始苦练游戏，下班一到家就打开机器玩，玩到半夜，躺在床上写攻略，写一页就往枕头下塞一页。完稿前，这些攻关手稿堆在一起已有拳头那么高。

在黄佶看来，打游戏比写博士论文难得多。打《古巴战士》，他把手指都磨破了。《魂斗罗》实在玩不过去，只好请公司一位跑东北的老销售代为通关，自己在边上做笔记。他还买了条香烟作为奖励，对方打过一关，他就递上一包。遇到自己不熟悉的游戏背景，他会想方设法弄清楚。例如玩《网球》的时候，他对网球的规则一无所知，玩《古巴战士》的时候，他只知卡斯特罗而不知切·格瓦拉和独裁者巴蒂斯塔，只好一趟趟地跑图书馆去查资料。

1990年6月，《电子游戏入门》正式出版，全书共136页，8万多字，印数1万册，售价1.6元。这是目前已知的第一本在中国大陆地区出版发行的面向普通玩家的游戏出版物，书中既有游戏攻略，也有对游戏产业和游戏文化的介绍。《电子游戏入门》出版后短短一年，国内又涌现出一批同类书籍，例如傅瓚等人编著的《任天堂游戏攻关秘诀》和《电子游戏一点通》，海天出版社的《九大节目详解：电视游戏攻关法》，以及张弦与叶伟编著的《电视游戏玩法200问》等。

书上市后，黄佶从出版社领到了几千元稿费，这相当于他一年的工资。部分稿费以书抵扣，出版社给了他一千本书，于是他找了个朋友，

下班后把书堆在三轮车上，专找卖游戏机的地方吆喝。一些精明的老板会把书买下，作为游戏机或游戏卡的促销赠品，也吸引了不少顾客。甚至有一位江苏的老板听说此书后，专程跑来上海找他，一口气买了一百多本，还请他在书上签名。“如果哪天你在旧书摊上找到有‘黄佶’签名的《电子游戏入门》，那绝对是正品。”黄佶笑着说。

在这本二十年前的书里，黄佶写下了他对未来游戏的一段梦想：“对于电子游戏的光辉前景，我从来没有怀疑过。随着电子技术的发展，游戏机的功能将越来越多，图像质量也会越来越高，价格却会不断下降。同时，游戏节目也将越来越丰富。电子游戏机在家庭电子系统中的地位，必将越来越重要，它一定会成为每个家庭，甚至每个人不可缺少的生活伴侣。”

如今，这些梦想已经成为现实。

玩儿

“黄佶，男，工人，大学生，研究生，推销员，营业员，广告人，教师。”这是黄佶写在个人主页上的一段自我介绍。

从博士到销售，黄佶的人生轨迹发生了重大变化。当年之所以做出这个今天看来不可思议的选择，除了受“脑体倒挂”的环境影响外，他说自己性格“贪玩”也是原因之一。“我这一辈子，哪儿好玩就去哪儿玩，没有特别的方向，也没什么宏伟的目标。”

下海后的二十年对他来说就像一场游戏，从卖游戏机、卖电子词典，到卖电脑耗材，36岁那年又去广告公司干起了策划。2000年，华东师范大学中文系准备开广告课程，朋友介绍他去教书，于是他又重返校园，拿起教鞭，一教就是八年。这是他做得时间最长的一份工作，他说要不是因为自己老了，跑不动了，现在肯定也不在教书了。

黄佶相信玩是人类的天性，也是探索未知世界必不可少的钥匙，二十多年前他的硕士论文就源自这颗“玩心”。在扫描电子显微镜下观察钢材时，他发现钢材断裂面的纹理美妙无比，如同坐着飞机翱翔于山谷之中所看见的景色，于是他兴致勃勃地拍下了钢材从出现肉眼看不见的裂缝直至最终断裂的全过程，并以此为题完成了硕士论文。论文写好后，他把其中一张漂亮的钢材断口照片放大，挂在寝室床头。一天晚上，他躺在床上欣赏照片，忽然发现钢材的断面上有一些不易察觉的颗粒状物体。他立刻想起自己的导师与另一名老师之间就“钢材中的杂质是以化合物还是原子形式存在于晶界上”这一问题存在分歧，既然电子显微镜能够拍摄到这些颗粒状的杂质，说明它们应该是以化合物形式存在的，结果也证实了他的猜想。

黄佶自嘲是个“不务正业”的人，而他引以为豪的很多成就恰恰是源自这种“不务正业”。读书时，他对马克思主义经济学的一些观点产生过怀疑，下海后，结合工作中的亲身体会，他开始了对马克思主义经济学的反思之旅。1993年，他撰写的一篇题为《剩余价值不是资本利润的唯一来源》的文章，发表在日本的一份中文杂志上。之后十年，他又陆续撰写了数十篇经济类文章，2003年，这些文章集结成册后在台湾出版，书名为《资本异论》。

今天的黄佶又研究起了民主问题，他把自己2005年至今所写的三十多篇论民主的文章做成word版本，起名为《黄佶民主问题文选》，放在网上供人下载。三年前，他还发起过一场“请为龙取个新洋名”的活动，受到不少媒体的关注。他认为“龙”不应该被翻译成“Dragon”，因为“Dragon”的本意是“凶残的有翼巨兽、恶魔、悍妇”等，中国人在外国人面前自称“Dragon”，等于是自我妖魔化。他建议按照著名武术家李小龙的英文名字之一“Lee Siu Loong”，把“龙”的英文名定为“Loong”。

“好玩呗。”谈起这些另类之举，黄佶说。

老顽童

已过知天命之年的黄佶外型依旧很酷，黑色外套、黑色西裤、黑色大头皮鞋，说话中气十足，言语间仍会流露出一丝玩世不恭的味道。他称自己为“老顽童”，因为平时见到的都是年轻人，看不见自己的脸，所以从不觉得自己是个上了年纪的人。

黄佶最近一次研究游戏，是在上学期的广告课上，在谈到“政治广告”时，他把美国总统大选期间奥巴马在游戏里做的广告拿出来作为案例，用以说明广告形式的不断发展，以及如何通过游戏将信息更有效地传递给很少读报或看电视的年轻人。

采访结束前，他向我提了个建议：多开发一些面向老年人的游戏。他说有一年自己给爷爷挑选礼物，左挑右拣，找不到既适合老年人又有新意的东西。他想到爷爷以前是开车的，就跑到儿童玩具柜台，买了辆遥控玩具车送给爷爷。没想到下次再去的时候，奶奶连声抱怨他不该送这种玩意儿，原来遥控车速度快，家里地方又小，爷爷一按遥控器的按钮，车就哧溜一声钻到床底下，害得奶奶不得不弯下腰，用扫帚费力地把车从床底下够出来。“爷爷90多岁去世的时候，家人把遥控车也带去火化了，这可能是这辆玩具车最大的意义吧。”黄佶遗憾地说。他似乎没有意识到，在常人看来，送玩具车给老人本身就是一件奇怪的事。

“如果能开发一款速度很慢的遥控汽车，或是开发一款老年人也能玩的赛车游戏的话，就不会有这样的问题了。”这是黄佶的一点小小的梦想。

再版

1991年，张弦买了一本《电子游戏入门》，在他看来，这本书虽然“无异于石破天惊的里程碑之举”，但书中介绍的FC游戏已经过时，攻略也写得过于简单，而且有不少错漏之处。于是他拉上叶伟，找到少年儿童出版社，对黄廷元说，我俩可以写一本更好的。黄廷元同意他们在原书的基础上进行扩充，并打Call机叫来黄佶，四个人坐在一起聊了聊。“他俩给我的第一印象是热情、阳光、聪明、正派，他们知道很多新游戏，我觉得就像遇到知音一样，谈得很投机。”黄佶回忆说。双方谈妥后，张弦和叶伟开始了第二版的撰写。

1992年3月，《电子游戏入门》第二版正式发行，由原来的8万多字扩充到18万字，增加了十几款FC游戏的详细攻略，以及MD游戏机的介绍。书出版后不久，一天，黄佶在路上偶遇叶伟。叶伟请他去家里做客，还拿出了一本白色封皮的游戏杂志给他看，里面的内容是他和张弦写的。“那时候我已经离开这个圈子，所以很多东西都看不懂了。”黄佶说。

叶伟给他看的那本“白皮书”叫做《电子游戏指南》，它是国内最早的一本游戏刊物，它的创办者是杭州的谭启仁。

由于记忆的偏差，寻访谭启仁的过程颇费了一番周折。在联系上这位年逾六旬的老人前，我只是从张弦、叶伟以及人民大道那家店的几位熟客口中了解到了他的一些情况。在他们的脑海中，谭启仁仍然保持着二十年前的形象：一个瘦瘦高高的中年知识分子，性格内向，说话细声细气，夹生的上海话带着浓重的杭州口音。

他的正式身份鲜有人知，有人猜测他可能是浙江大学的客座教授，因为据说他曾在浙江大学开过讲座；有人说他可能是某家电子研究所或国营电子厂的工作人员，因为他的店里除了游戏机和游戏卡外，还有Z80和MCS-51单片机开发系统之类的东西卖。张弦见过他的名片，依稀记得上面写着“杭州微电子技术”几个字。

虽然记忆千差万别，但大家都认同张弦对谭启仁的评价：一个“有文化、有想象力的商人”，带着些许“浪漫”的色彩。

人民大道那家店

上海地图的中心是人民广场，将广场南侧的上海博物馆与北侧的上海市人民政府这两幢风格与功能迥异的建筑切割开来的那条花岗岩马路，就是人民大道。上世纪80年代以前，人民大道主要用于举行国庆检阅之类的群众集会与游行。进入80年代后，这条宽阔的大道从喧闹中安静下来，成为一条普通的马路。那时站在路上左右眺望，看不到典雅气派的上海大剧院，也看不见造型奇特的城市规划展示馆，只有一些临时搭建的铁皮棚零星地散落在路旁，谭启仁的电玩店就在其中。

在这些临时房中，谭老板的店无疑是科技含量最高的。他的柜台里除了玩家熟悉的红白机及卡带外，还摆着一台时尚性感的黑色游戏机，机器中央的圆盘上写着大大的“16 BIT”，一角印着行白色字符——“MEGA DRIVE”，它就是16位机的先驱——世嘉MD（又名“世嘉五代”）。MD早在1987年就在日本发售，而在中国出现已经是三年后的事情，谭启仁的这家店是国内最早销售MD的电玩店之一。

事实上，电玩店在当时的上海也还是新鲜事物。上世纪90年代初，中国老百姓的主要购物场所仍然集中在国营百货商场，就算是个体户，也会想方设法把自己的货摆到国营商场的柜台里去卖，以提高销量和利润。那时在上海，如果你想买游戏机或游戏卡带，首选地点是上海第一百货商店或向阳儿童用品商店这些国营店。

1990年，谭老板的这家电玩店开张后，很快成为上海电玩迷的乐园。虽然小店既没有招牌，也没有名字，布置也很简陋，但只要提起“人民大道那家店”，大家都知道指的是这里。

1991年夏天，张弦从上海戏剧学院戏剧文学系毕业，进入上海电影制片厂工作，无需坐班的他可以自由支配时间，而叶伟也刚上大一，有着大把的空闲时间，两人很快成了人民大道电玩店的熟客。在那里，他们发现了一本名为《电子游戏指南》的刊物，据说是谭老板自己掏钱、自己找人编写的。张弦和叶伟正好在为少年儿童出版社撰写第二版《电子游戏入门》，于是毛遂自荐，双方一拍即合，他俩成了这本刊物的主力作者。

《电子游戏指南》的创刊时间是在1991年春节前后，作为国内的第一本“非正式”游戏刊物，它陆续出版了四年之久，被当时的许多玩家奉为“圣经”，并间接促成了《电子游戏软件》等正式游戏刊物的诞生。

《电子游戏指南》三人组

以现在的眼光，我们很难把《电子游戏指南》视为“杂志”。首先它的出版时间并不固定，有时每月一期，有时两月一期，取决于新游戏的上市速度。它的印刷也很简陋，封面是一张16开的白纸，上印“电子游戏指南”几个大字，内页用的是廉价纸张，黑白印刷，只有文字，没有图片。每期《电子游戏指南》约四五十页，内容以张弦和叶伟撰写的攻略为主，加上若干新游戏的介绍，封底是人民大道电玩店的广告和价目表。至于发行，更是谈不上，印好的书就放在店里，买游戏赠送，单买5块钱一本。

当时的国内玩家很少有机会接触日本或港台的游戏杂志，市面上可以买到的寥寥几本游戏类书籍大多仍停留在八位机时代，时效性和实用性均显不足，而玩家的沟通也仅限于亲朋好友之间或是包机房之类玩家聚集的场所。正是在这样一个资讯与交流极为贫乏的年代，《电子游戏指南》问世并很快吸引了一批忠实读者，有玩家在读了上面的攻略后倍感惊讶：文中所写的内容与游戏里发生的事情竟然一模一样。

现在听来这或许有些好笑，而在那个不知“攻略”为何物的年代，《电子游戏指南》带给玩家的冲击可想而知。这种震撼很大程度上要归功于张弦与叶伟开创的“剧情攻略”的写法，在严格遵照游戏流程的基础上，他们充分发挥自己的想象力和文采，将枯燥的攻略渲染为一篇篇引人入胜的小说。例如张弦写的《燃烧战车》的攻略，由于游戏剧情本身就很丰满，加上张弦的优美文笔，将实用性与观赏性完美结合，这篇万字攻略发表后引起了不小的轰动。

张弦和叶伟为《电子游戏指南》撰稿，所得的“报酬”不是稿费，而是可以在第一时间玩到最新的游戏。为方便他俩的创作，谭启仁免费提供机器与最新的正版卡带。当时MD在国内刚刚出现，机器的价格在1300元左右，原版卡带的价格为六七百元。

《电玩迷》的消逝

《电子游戏指南》是一本典型的“Fanzine”（爱好者杂志），以传播爱好为己任。这本没有主管单位、没有书号和刊号的“非法出版物”成了当时很多玩家的启蒙老师，它像一面旗帜，将原本孤军奋战的玩家集结在了一起。遗憾的是，“Fanzine”的身份从一开始就注定了它的命运。由于制作和发行方式的业余，“Fanzine”几乎不存在赢利的空间，而大陆对出版物的严格管制，也决定了这本边缘刊物难以生存长久。

从1991年到1995年，这本“Fanzine”一共存活了四年，期间谭启仁也曾考虑过让它“转正”，结束名不正言不顺的尴尬身份。1991年8月的第4期《电子游戏指南》曾经提到，自1992年起，刊名将改为《游戏机世界》，每季一辑，由新华书店发行。谭启仁向出版局提出这一申请，可惜未获批准。1992年，他联系《电子世界》杂志社，发行了两辑有正式书号的刊物，名称由《电子游戏指南》改为《电玩迷》，以“电子游戏丛书”的形式出版。与之前的“白皮书”相比，这两本刊物最大的变化在于封面、封底、封二和封三改成了彩色，其中封二、封三的照片是张弦利用自己在广告公司兼职的机会，请专业摄影师拍摄的游戏画面，也算是最早的“屏摄”。

这两本《电玩迷》在制作和发行的过程中有过不少趣事。第一辑《电玩迷》的封面照片是两个系着红领巾的孩子，正全神贯注地对电视玩MD游戏，结果这里出现了一处致命的“穿帮”镜头——他们面前摆着的那台MD没接电源线。第二辑《电玩迷》除了正式发行的版本外，还有

一个“送审稿”的版本，“送审稿”是指交给杂志社的初稿，由于内容比正式版多出五分之一，所以定价也比后者贵了1块钱。

正式出版的《电玩迷》只做了两辑，就因为国家对书号的严格控制而宣告停刊，不得不重新恢复了“地下”身份，恢复了“白皮书”的模样，不过《电玩迷》的名字自此被保留下来。此时的《电玩迷》已经初步具备了一本游戏杂志的雏形，有了基本的栏目设置，包括新闻、前瞻、攻略、评论、硬件、市场、读者投稿等。

1994年，随着《电子游戏软件》和《家用电脑与游戏机》等正式刊物的诞生，《电玩迷》逐渐消失在了玩家的视野中。一年后，这国内最早创办的游戏刊物被上海出版局以非法出版物查处。谭启仁开在人民大道上的那家电玩店，也随着人民广场综合改造工程的破土动工，搬到了陕西路与复兴路口一家叫做“艺宫”的文具店里。这时上海的电玩店已越来越多，电玩市场正处于从16位机向32位机、从卡带向光盘过渡的阶段，当“猫腻”成为习惯，当盗版光盘大行其道，谭启仁的店很快就泯然众人矣。

《电玩迷》虽以失败告终，却给了后来者以启发。1994年底，叶伟给《电子游戏软件》编辑部写过一封信，他在信中写道：你们受到读者如此热烈的欢迎，心里一定非常得意，作为《电玩迷》的编辑，我们多年来创立一份正式杂志的梦想一次次破灭，而你们轻易就成功了，我知道我们已经不战自败，但我决不服气，因为这不是一场公平的挑战，如若换一下角色，我们一定做得更出色。在给叶伟的回信中，《电子游戏软件》主编刘文雨坦承自己的确从《电玩迷》中汲取了很多营养。

而今迈步从头越

今天的张弦已经远离游戏圈，成为一名专职剧作家，他的生活重心也转向了一岁半的女儿。叶伟在上海育碧工作七年后，三年前跳出来，成立了一家网游公司。《电子游戏指南》和《电玩迷》的那段往事对他们来说，已经成为一段美好的回忆。

“二十多年来，有些事淡忘了，唯有这浓浓的电玩情结，我会努力去回忆。”谭启仁在给我的回信中说。由于不善言辞，他婉拒了当面采访。不过从他的十多封邮件中，我还是可以感受到张弦多次提到的那种理想主义的“浪漫”。

在上海玩家的记忆中，谭启仁的故事或许仅仅停留在人民大道那家店和那本“白皮书”上，其实他的人生远比我们想象的更为精彩，例如他至今仍保持着我国非职务发明的记录，已有300多个发明和实用新型专利获得国家授权。他的故事，他的梦想，还是由他亲口讲述更好。

一个早期电玩开拓者的电玩情结

文/谭启仁

电玩情结的萌生

时光回到1981年，我国改革开放的第三年，国家教育部下达文件，在全国普通高校普及计算机知识。无论理工科还是文科的学生，都要学会一种叫做“BASIC”的计算机高级语言。由于从1979年开始我决定向计算机发展，三年中我师从杭州自动化研究所（今杭州自动化研究院）朱伯章所长，一位50年代初毕业于清华大学无线电系的高级工程师，系统学习计算机理论，当时我已掌握了BASIC、Fortran、COBOL、Pascal和C等多种语言。与此同时，我还得到了清华大学自动化系著名电子学教授、博士生导师童诗白老师的直接指导，受益匪浅。

1982年2月，我怀揣好几本砖头般厚的英文计算机教材，来到被称为“东方剑桥”的浙江大学，担任浙大计算机房的软硬件管理和维护，同时担任浙大学生和老师的计算机上机辅导。说来让人难以置信，作为一流大学的浙江大学，当时的整个计算机家产只有两台八位微型计算机CROMENCO和一台西门子远程终端。那时5G硬盘有脸盆那么大，硬盘驱动器要占掉小半个房间，启动时的声音犹如一台汽车发动机。在浙大就职期间，我攻读了研究生软件课程，导师是我国著名的人工智能专家何志均教授。我还承担了何志均教授指定的浙大的教学和科研项目，翻译过几本Pascal和C的《上机指导》，完成了浙大图书馆西文检索系统，被导师称为“人才难得”。

我真正接触电子游戏是在1984年的春天，浙江大学率先从国外引进了一台PC机。我在浙大主修的是UNIX操作系统，而引进的这台个人电脑使用的是PC DOS操作系统。在分析这台电脑的DOS系统时，我被一个小小的类似“超级玛丽”的游戏吸引住了。这是我平生第一次在电脑上看到可以互动的程序，对当时的我来说不啻于一大“奇观”，我的电玩情结由此开始。

创办公司

1985年后，我在浙大附属的杭州高等工业专科学校担任计算机程序设计的助教老师，接触电脑游戏的机会也多了起来。当然，我不是游戏高手，直到现在还是菜鸟级水平，不过那段经历对我以后投身电玩业起到了重要的推动作用。1987年我去过香港，第一次看见红白机，玩到了《魂斗罗》和《超级玛丽》，还用仅有的1200元港币（差不多10个月的工资）买回了一台任天堂红白机和两盘游戏卡，从此与电玩结缘。

也正是出于这种电玩情结，1987年，我萌发了创业的想法。但如果创业，我就必须放弃在大学任教和提升讲师或更高职位的机会，同时也会失去一次让人羡慕的去德国考察和进修的机会。考虑再三，我觉得在浙大这样的高等学府任教或搞科研，竞争激烈，没有相当的学历和背景很难生存。权衡之下，我终于作出下海的抉择。

1988年5月，我创立了自己的公司——浙江现代微电子技术公司。这家公司是经浙江省科委批准，用借来的20万元人民币在浙江省工商局注册创办的，当时挂靠在浙江省科技开发总公司的下面。公司的具体目标是：动漫游戏的开发、家用游戏机的制造，以及游戏杂志的创办。

开发动漫游戏的想法，源自我的一位在读研究生师妹的论文《国际动漫、动画类游戏的开发与实践》。当时国内没有人知道动漫游戏如何开发，浙大一位国外留学的博士生认为开发动漫游戏必须引进专业人才，这在当时是很困难的。

制造家用游戏机对我这个具有理工科学历的本科生（我早年就读于上海的华东纺织工学院机电系电气自动化专业，现改为东华大学）和软件研究生功底的人来说，相对容易。我对家用游戏机的结构了如指掌，很快，第一批八位游戏机就在杭州和上海面市。之后我开发的具有自主知识产权的可使用光碟的街机，更是一度红遍大江南北，让街机厅老板的钱包一个个鼓了起来。

至于为什么要创办《电子游戏指南》，原因很简单，因为当时中国没有电玩杂志，我要做“第一个吃螃蟹”的人。

转战上海

公司的创办过程很顺利，各项工作也很有起色，既有创业的艰辛，也有成功的快乐。但万万没有想到，1989年10月15日，浙江省人民政府向国务院上报的浙清整办（1989）3号浙江省人民政府清理整顿公司办公室《关于撤并省属32家公司的通知》，竟然把我的这家民营科技企业（不属清理范围）当作清理整顿对象，由此也引发了全国第一起民告省政府的案件，我与省长（未出庭）对簿公堂，虽输犹荣。

三年前，我在北京大学法学院的毕业论文《推进司法改革，维护司法公正——从全国第一起民告省政府案件的败诉对我国行政诉讼制度的反思》中，这样写道：这是1990年10月我国《行政诉讼法》实施后全国第一起民告省政府案件，浙江省人民政府主要行政首长的不当干预和司法机关违法办案，是造成历史错案的主要原因，也暴露了我国行政诉讼制度的弊病，浙江省人大代表行使了正当权力，时任省政府最高行政长官也为之付出了沉重的代价。

时过境迁，二十年前的这起官司已成为历史，是非曲直自有人评说。最近看了《明朝那些事儿》，有一段话是写明朝清官于谦的，读来深有感触：“因为在目睹了无数现实生活中的黑暗之后，我依然保存着我的理想。我相信，在这个世界上，还有公理和正义。”

随着苦心经营的公司被撤销，我投入的20万元也打了水漂，但电玩梦还在继续，只是从杭州转到了上海。那是我的第二次创业，于是就有了当时上海电玩迷们熟悉的人民大道的电玩店。在那里，每每可以看到与香港同步上市的最新的日本原装游戏机和游戏软件。上海展览馆举办第一届国际电玩展期间，日本世嘉公司的代表还曾慕名光顾了这家电玩店。值得一提的还有当时我组织编写的《电子游戏指南》，即后来的《电玩迷》，遗憾的是，这本白皮书被上海出版局以非法出版物查处，损失惨重。

最初的《电子游戏指南》是作为促销，随游戏卡带赠送，后来发展到每期几千册也满足不了玩家的需求，有人干脆买去复印赚钱。最后有读者的家长担心孩子沉迷，向出版局告发。我清楚地记得，1995年的一天，几千册刚发到上海的《电玩迷》，在上海火车站被查扣，虽然也少不了送礼，但还是被罚去七八千元。就这样，《电玩迷》在历经了四个春秋之后，不得不与上海的电玩迷们说再见。

人民大道电玩店和《电玩迷》的成功，与上海玩家所熟悉和喜爱的张弦、叶伟两人密不可分。张弦，上海戏剧学院毕业，当时在上海电影制片厂任职；叶伟，上海大学毕业，当时在浦东一家五星级酒店任职，他们与上海的电玩迷们一起见证了上海电玩市场的兴起。张弦和叶伟为《电玩迷》写过不少佳作，至今让我记忆犹新。例如张弦写的一篇以世嘉游戏《格斗三人组》改编的警匪故事《狂迷恋情》，把电子游戏与剧本创作完美地结合在了一起，充分显示了其作为优秀剧作家的良好文学功底，就算在今天也很少有人能做到。这篇小说的投资价值也是显而易见的，我一度想把它改编为同名电视剧。

永不放弃

如果没有当年那场本不该发生的官司，二十年前就投身动漫游戏业的我，或许早已跻身千万富翁的行列。回忆这二十年，我有过骄人的辉煌，也有过刻骨铭心的重创；有过创业的艰辛，也有过莫名的困惑。

1991年我回到母校，为浙大的学弟学妹作了题为《第三次飞跃》的讲座，从魔方讲到变形金刚，再讲到电子游戏。我鼓励他们投身动漫游戏的开发，我告诉他们，游戏业将会成为“第三次飞跃”，其规模和利润可与汽车工业相比。这一预言如今成为了现实。

1998年以后，我淡出游戏业，过去的一切已经成为遥远的回忆，但电玩情结仍在继续，我一直在关注我曾经为之付出的动漫游戏业的发展。今天的游戏业已经被人们视为二十一世纪创意经济中最有希望的朝阳产业，随着上海和杭州等多个动漫产业园的建立，我看到了中国游戏业未来的希望。

“自信人生二百年，会当水击三千里”，我崇拜一代伟人毛泽东的浪漫和自信。我这一生看淡权力，把成就需求、亲和需求和自我价值的实现作为最大目标，并一直在为之努力，永不放弃，永不言败。好在“仁者无忧”。（哈！）我深信，辉煌一定还会继续。

一个“世嘉饭”的电玩店之梦

夏涛家住在上海火车站附近，三十多岁的他依然单身，一个人住在这间上世纪60年代建造的老房子里，与他为伴的是二十多年来他收集的几十台游戏机和上千盒游戏。他居住的这个小区曾经出现在米开朗琪罗·安东尼奥尼上世纪70年代初拍摄的纪实电影《中国》里，这位宣称自己“只关心人”的意大利导演用镜头记录下了三十五年前的这里：明媚的阳光下，一张以木板和砖头搭成的台子前，两个男孩正在打乒乓球，远离那个疯狂而残酷的成人世界。

初涉电玩圈

夏涛掏出手机，记下我的电话号码。他的手机壁纸是白底蓝字的“SEGA”标志，中间站着世嘉的吉祥物索尼克——这只蓝色的小刺猬今年已经年满18岁。

索尼克诞生后的第二年，1992年的一天下午，张弦在南京路上闲逛，逛到华联商厦时，看见一个十几岁的男孩正站在游戏机柜台里，兴奋地向身边的顾客讲解《格斗三人组》。男孩显然不是商场的营业员，也不像是来买游戏的。张弦有些好奇，上前同他攀谈起来，两人聊得很投机。临行前，男孩问起他的姓名，张弦如实报上，男孩惊讶地叫道：“啊，你就是《电玩迷》的编辑啊。”

这个男孩就是夏涛，那年他初中毕业，家里虽然有一台MD，但游戏不多，父母又管得严，他就溜到百货商店，同游戏柜台的营业员混熟后，在那儿蹭游戏玩，顺便帮忙演示游戏。谭启仁的店开张后，夏涛很快也成了那儿的熟客，每本“白皮书”他都认真读过，对“张弦”和“叶伟”这两个名字记忆深刻。

初中毕业后，夏涛考上中专，空闲时在家附近的一家电玩店帮忙。那时上海的电玩店少而分散，虹口区算是比较集中的地方，约有十家左右。夏涛打工的这家店虽然没有名字，但生意做得还蛮大，批发零售兼营。新货一到，附近店的老板就会跑来这里进货。

1992年的国内电玩市场正处于从8位机向16位机过渡的阶段，任天堂的SFC与世嘉的MD是当时16位机市场上的主要竞争对手。虽然在国外，任天堂成为了最终的赢家，但在国内，MD的普及度却要高于SFC，原因很简单：价格。由于磁碟机的存在，SFC的购机成本始终凌驾于MD之上，1991年，MD在国内刚出现时，价格为1300多元，SFC加磁碟机的价格为3000多元；1994年，MD二代的价格降至900元，SFC加磁

碟机仍然要卖到2000元左右。

尽管主机便宜，MD的游戏价格却缺乏竞争优势，原版卡六七百元，盗版卡也要一两百元；而SFC因为有了磁碟机，拷贝一盘游戏（含磁碟）仅需50元。除了价格偏高，早期的MD游戏还有一大缺陷——新品稀少，每月只有两三款新作上市。这一状况直到几个香港人出现在上海滩后，才被彻底改变。

高仿卡

1993年的一天，夏涛被老板叫上一一起去谈生意。到了地方，两人推门进去，首先映入眼帘的是堆放在地上的一摞摞“裸卡”。对方拿出一页长长的游戏清单，让他们挑选。看着清单上密密麻麻打印着的数百款MD游戏的名字，夏涛目瞪口呆，那种感觉就像是一夜之间从穷光蛋变成了暴发户。

后来他才知道，这几个人是香港某盗版卡带生产商派驻上海的销售代表。以往他们的货主要通过广东、福建等沿海地区的经销商流入内地，如今为了赚取更大的利润，他们决定绕开经销商，直接在内地建立销售点，寻找买家。

货很快发了过来，卡芯、塑料外壳和贴纸是分开运送的。卡芯以橡皮筋捆好，每捆十个。货到后，夏涛连夜组装。把卡芯搁在外壳里，“咔嗒”一声压紧，再把不干胶贴纸撕下，“啪”地贴在外壳上，一盘与正版如出一辙的卡带就装好了。在这之前，市面上也有MD的盗版卡带销售，但大多外观简陋，印刷模糊，而且没有大外壳。香港人带来的这批盗版卡不仅做工精细，卡身上刻有“Sega”的标志，还附带大外壳，贴纸和封面的印刷也很清晰，夏涛称之为“高仿卡”。

中专三年，夏涛的业余时间大多是在这家没有名字的电玩店度过的。每次进货是他最忙碌也是最开心的时候，新货一到，他就会通知张弦和叶伟前来“观瞻”。三个人被几千盒裸卡和塑料外壳散发的气味所包围，感受着那个年代的玩家才有的幸福。三年后，这种幸福随着盗版光盘的泛滥而消失了。

大彩电与小白板

1994年，32位机的先驱3DO的身影在国内电玩店悄然出现，售价高达8000多元，相当于今天以两三万元的价格买一台游戏机。3DO虽然不是第一台以光盘为载体的游戏机，但它却是第一台令玩家真正体验到画质飞跃所带来的眩晕感的机器。遗憾的是，由于主机价格高、游戏品种少，3DO如昙花一现，很快被世嘉SS（土星）所取代，之后国内的电玩市场进入了土星的时代。

这一年，夏涛中专毕业，在商场卖了一段时间学习机后，又回到了自己熟悉的电玩店，在一家叫“卡达”的店里打工。当时上海名气最大的电玩店有三家：一是专做批发的“次世代”，二是文庙附近的“南市电器行”，还有一家就是“卡达电玩”。

重操旧业，夏涛在电玩店的经营方面有了不少新点子。以往开店，只要一台18寸电视、若干游戏机，再加上一堆卡带就行了；而现在，电玩店的竞争越来越激烈，为了吸引顾客，夏涛认为应该在店面布置上多下点功夫。在他的提议下，“卡达”做了一排玻璃橱窗，陈列正版游戏，玻璃上还贴着任天堂、世嘉和索尼等厂商的LOGO。他还说服老板添置了一台29寸大彩电，悬在半空，路人从很远的地方就能看到上面演示的游戏。一次夏涛在这台电视上玩《D之食卓》，围观的路人把店门堵得水泄不通。

夏涛还在店门口竖起一块小白板，定期用彩笔在上面写上游戏新闻，比如某某游戏突破销量百万、某某游戏制作决定，新闻下面是游戏发售表，列出了国内玩家关注的一些大作的发售日期，这些消息大多来自《Fami通》。虽然那时《电子游戏软件》和《家用电脑与游戏机》已经创刊，但国内电玩杂志的消息仍相对滞后，对于许多尚未养成杂志阅读习惯的玩家来说，这块小白板成了他们获取游戏资讯的重要途径。

盗版与改机

1996年，土星的价格从最初的七八千元骤降至两千元，而盗版也顺应时势地出现。

以光盘为介质的土星游戏，其盗版成本远低于以卡带为介质的FC与MD游戏。而真正令盗版如野火燎原般泛滥起来的，是“改机”的出现。以往的FC与MD只有简单的加密措施，破解后，盗版与正版在使用上没什么区别；到了土星时代，玩家发现原装机器竟然无法读取盗版光盘，才初次领教了防盗版技术的厉害。草根的智慧是无穷的，为了让自己的机器能运行盗版游戏，人们想出了各种稀奇古怪的招式，例如最早的“大盘套小盘”的方法，土星游戏的加密信息烧录在光盘外圈，于是有人把正版碟的外圈切下来，再用双面胶贴在盗版碟上。

很快，一种成功率颇高且操作简单的破解方法流传开来，这就是“飞盘”——先用正版光盘引导，然后强行拿出高速旋转中的盘片，换上盗版盘。正常状态下，打开机器的舱盖后，光驱的马达会自动停转，所以“飞盘”的应用还需要对主机做一点小小的改造，方法很简单：取下舱盖，用胶带将弹簧支架缠起来，让两块簧片始终保持接触，这样即便打开舱盖，光盘仍会保持高速旋转。对于这种成本为零的“改机”，当时的许多电玩店却要收取一两百元的改机费。

飞盘半年后，直读芯片问世，只要装上这块神奇的芯片，机器就可以实现“完美破解”。直读的出现，加之机器与盗版价格的进一步下跌，令土星成为了当时国内电玩市场上的霸主。那年暑假，夏涛忙得不亦乐乎，每天经他手卖出的土星就有七八十台，盗版盘更是像发牌一样，来一个人发一张，一百多张盘转眼就卖光了。

未竟之梦

1995年12月，《VR战士2》在日本发售时，国内的正版价格卖到900多元。夏涛在店里做过一次正版预订活动，没想到两周时间竟然订出20多张。短短半年后，随着直读和盗版的泛滥，这一“火爆”场面便一去不复返了。

从土星时代开始，游戏的价值在国内玩家的眼里变得越来越轻。人们的消费习惯由FC时代的“低价机器、高价游戏”变为“高价机器、低价游戏”，主机的购买成为一次性投资，游戏的投入与之相比几乎可以忽略不计。也正是从这时开始，国内的电玩市场迅速膨胀。卖盗版盘、卖周边配件逐渐成为电玩店的重要收入来源，而以旧换新、以次充好、以假当真的猫腻手法更是层出不穷，店家与玩家之间的关系日趋恶化，“JS”（奸商）之声从此不绝于耳。

1997年，夏涛离开“卡达电玩”。这一年，在《最终幻想VII》等大作的支持下，PS成为了电玩市场上的王者。次年，世嘉背水一战，推出DC，可惜再次败下阵来。自此，世嘉停止了一切家用机硬件的开发。不过这家公司硬派的游戏风格和百折不挠的精神，还是在中国培养起了

一批忠实的“世嘉饭”，夏涛就是其中一员。

三年前的ChinaJoy，夏涛在世嘉展台前制造过一起小小的风波。那届展会，世嘉的两位明星制作人广井王子和铃木裕亲临现场。广井王子的见面会定于下午12点半，夏涛提前一个小时就守在了世嘉的展台前。当广井王子戴着标志性的墨镜出现在玩家面前时，台下掀起了阵阵尖叫。就在他讲完话准备离场前，台下的夏涛突然一手推开挡在面前的两名世嘉员工，一手将身旁的朋友奋力托上展台。由于用力过猛，朋友摔在了台上，突如其来的变化把广井王子吓了一跳。朋友连忙解释说自己是一名“樱花饭”，希望找他签名，这才避免了一场骚乱。

之后的铃木裕见面会上，夏涛见到了自己喜爱的制作人，他跟随人群一起挥动手臂，高喊“Yu Suzuki”。现在回想起来，夏涛还觉得有些不可思议，而立之年的他竟会和追星的少男少女一样尖叫，做出一些疯狂的举动。

2006年的ChinaJoy，所有媒体的镜头都对准了忧郁的丁贝莉，夏涛却视而不见。他站在世嘉展台前，拿着铃木裕签名的三盒游戏，觉得全场的目光都集中在了自己身上。这三盒游戏是他从收藏的上千款游戏里精心挑选出来的——《VR赛车》、《VR战士》和《莎木（US）》，它们分别代表着铃木裕在MD、SS和DC时代的梦想，也记录了夏涛十多年前那场未竟的电玩店之梦。他说希望有一天，自己能把这个梦延续下去。

英语不及格的汉化者

坐在我对面的是一个衣着朴素的年轻人，穿一件淡青色外套，手机挂在脖子上，戴了眼镜的脸上始终笑呵呵的，让人想到无锡的大阿福。他一边拿笔在纸上划，一边回忆着十年前的往事。

上世纪90年代末，随着模拟器和刻录机的普及，家用机游戏的民间汉化开始萌芽。2000年8月21日，PS游戏《寄生前夜》的“完整汉化版”悄无声息地出现在一个叫做“街霸的模拟中心”的个人网站上，“同人”汉化的序幕自此拉开。这款游戏的汉化者就是我眼前的这个年轻人，他写的《PS游戏汉化教程》后来成为了许多汉化爱好者的启蒙教程。他就是施珂昱。

“我当然希望别人能记住我，那是我前半辈子最得意的一件事。”施珂昱说。

汉化前夜

1991年，施珂昱以数理化高分和英语不及格的成绩考进无锡轻工业学院（今江南大学），那时的他绝不会想到十年后的自己竟然会做起“汉化”。1993年，大二那年，他有了自己的第一台电脑，386、单显、没有硬盘。当时国内还没有成熟的杀毒软件，文件染毒后只能手工清除，施珂昱就是从杀毒开始走上了编程之路。十年后，他为GBA写过一个汉化工具，功能是在游戏里插入汉化“封面”，即汉化人员名单，而不破坏游戏原有的版权画面。他开玩笑地说，这个工具的原理和病毒差不多，都是插入一条指令，命令程序跳到某处读取特定的内容后再跳回。

1995年大学毕业后，施珂昱进了当地的一家国营企业任系统管理员，摆弄电脑仍然是他的最爱。利用空闲时间，他考过了高级程序员，期间也尝试汉化过一些软件和PC游戏。1997年，商用互联网尚未在中国普及，那时施珂昱常去南京的彩虹BBS转悠。这是一个由个人站长办的BBS，登录时需要拨南京长途连接到站长家的电脑。登录BBS所用的软件是台湾人汉化的CTELIX软件，因为是BIG5码的，用起来不太方便，他就写了个程序把其中的BIG5码提取出来，用转码软件转成GB码后再写回去。后来这个程序被稍加修改，用作了PS游戏《天诛》的汉化工具。

上世纪90年代末，模拟器开始在国内流行。对于这种可以在电脑上运行家用机游戏的软件，施珂昱很好奇。上大学的时候他买过一台FC，因为卡带太贵，所以没玩多少游戏。接触FC模拟器后，他觉得自己就像是“阿里巴巴发现了四十大盗的财宝”，以前要花几百块钱买的卡带，现在只要花几分钟时间下载，就可以在电脑上玩到。通过模拟器，他还了解到原来除了FC外，还有很多其它的家用户机，还有很多其它好玩的家用机游戏。1997年，PS模拟器PSEMU问世后，他决定试着汉化PS游戏，于是从网上下载了一款12M的麻将小游戏《本格派四人麻雀俱乐部》，拿来试手，这是他汉化的第一款PS游戏。

2000年，施珂昱在Bleem!模拟器上玩到了《寄生前夜》，觉得很有趣。可语言对他来说实在是个难题，日语一窍不通，英语也得翻字典才能了解个大概，玩起来磕磕绊绊。于是他想，干脆把游戏里的文本全都汉化好，再痛痛快快地玩一遍。

当时国内还没有人做PS游戏的汉化，也没有任何现成的资料，碰到问题只能自己摸索。如何从600多兆的数据中搜索到汉化所需的文本和图片？图片的格式是什么？修改好的文件如何替换？……问题一个接一个，而最难突破的是字库，《寄生前夜》用了很多不同的字库，脚本的编码方式也各不相同。施珂昱为此绞尽脑汁，始终无法找到完美的解决方案。一天夜里，他忙到很晚才睡，半梦半醒之间，那些字符一字排开，相互保持着同等的距离。他猛地醒来，心想，对呀，可以用差值搜索的方法解决脚本编码的问题，于是立刻打开电脑试了试，果然成功了。现在回想起来，施珂昱还觉得很好玩，一百多年前德国化学家凯库勒梦中悟出苯分子结构的趣事，竟然也发生在自己身上。

汉化的乐趣

施珂昱算不上是游戏迷，他从未在第一时间入手过任何游戏机，家里的七八台机器都是后来才买的，有的是买的二手，有的是特价促销时抢购的。他当年的汉化几乎全是在模拟器上完成的，汉化《寄生前夜》用的是Bleem!模拟器，汉化好后，因为家里没有PS，他只能带着刻好的盘去电玩店请老板帮忙测试。GBA游戏的汉化和软件的开发也都是在模拟器上实现的，由于GBA的模拟器在机器正式发售前几个月就已经问世，所以GBA上市后不久，他就完成了《恶魔城：月轮》的汉化，以至于当他在网上放出游戏截图时，很多人都不相信，认为这是用图像处理软件修改的。《恶魔城：月轮》是GBA上的第一款汉化作品。当然，完全依靠模拟器也会带来一些意想不到的麻烦，开发电子书阅读软件GBA Readboy时，他把在模拟器上测试通过的第一版发给朋友，请他在实机上测试，结果运行出错，后来才发现，模拟器的内存管理方式与实机是不同的。

为什么不买台GBA，方便汉化？他说“舍不得”。做汉化那几年，他还在国营单位上班，收入不高。2002年，国营单位改制，他跳槽出来，换了新工作，虽然有了一份丰厚的收入，但空闲时间也相应少了，加上那一年他结婚，第二年又有了女儿，汉化的事情就基本停了下来。之后他也断断续续做过不少掌机游戏的汉化，大多只是出于技术上的好奇。

《街》是一个例外。2004年，津津有味地读完《街》的剧情小说后，他对这款游戏产生了兴趣，这时正好有爱好者联系他，希望一起做这款游戏的汉化，他欣然答应。由于《街》的字库多，文字量大，而且游戏中的文本经常跳转，所以汉化的工作量比普通游戏大很多。就在他琢磨怎么提高这款游戏的汉化效率时，有消息传出说《街》的开发商准备在手机平台上推出Java版本，还把它的中文版授权给了国内某公司，官方的翻译已经开始。很多人觉得再做下去没什么意义，《街》的汉化就此搁置下来。

不过对施珂昱来说，汉化的乐趣在于过程而非结果，所以他并没有停下。两年前，他找到了一个可以大幅提高字库整理速度的方法，把游戏中的文本顺利提取了出来，《街》的汉化重新启动。他的目标是在2009年完成《街》的汉化，至少出一个可以玩的版本。

“既然开了头，不管做多久，我都会把它做完。《街》这种游戏的好处是没人和你抢，大家都在抢新游戏，其实何必呢？喜欢的话，慢慢做好了。”这种不紧不慢的风格同他的性情倒是很相符。

与世无争

施珂昱很怀念以前那段完全凭兴趣去做汉化的日子，想做就做，不做也没人催你。当初他汉化《寄生前夜》，除了对游戏的喜爱和对技术的好奇外，还有一个原因：他在某游戏杂志上看到编辑告诉读者“玩盗版就不要指望有中文版”，心中不服，便决定汉化一款大作，去证明些什么。《寄生前夜》汉化好后，他把光盘映像发布在朋友的网站上，就没再去管它，也没有刻意将自己的信息加入游戏。让他哭笑不得的是，后来盗版商在制作《寄生前夜》汉化版的盗版光盘时，竟然印上了“大宇资讯汉化”的字样，结果直到现在，还有人以为《寄生前夜》出过正式的中文版，而且是大宇资讯官方汉化的。

虽然已经淡出了这个圈子，施珂昱仍然在关注汉化的动态，有人发邮件给他探讨技术，或是寻求帮助，他也会耐心解答。今天的环境已经与他当年做汉化时完全不同，民间汉化组众多，不同汉化组之间暗地较劲，纠纷不断，所以在提供技术支持时，他都会要求对方不要署自己的名字，以免麻烦。

接触过施珂昱的人都觉得他很低调，在网上搜索“施珂昱”或“shikeyu”，你会发现这两个ID大多出现在某某汉化游戏的“感谢名单”中。在无锡本地的某知名论坛上，他的ID从2006年5月注册至今，发帖数为3。现实中的他也是这样的性格，喜欢躲在电脑后面，不太愿意同人打交道。“我喜欢电脑，因为它很简单，一加一肯定等于二，你可以预测它的结果。但人不行，人很麻烦，总想强迫别人认同自己的观点。”施珂昱说。

他相信“性格决定命运”这句话，认为一个人的成功不完全取决于能力，性格在其中起的作用更大。他也从不为自己设定什么人生目标，因为他觉得人不可能有一个完全正确的方向，关键在于你的为人处世的态度是否正确。网上流传着一句俏皮话——“电脑修得好，好人做到老”，施珂昱半开玩笑地说，他现在这份待遇丰厚的工作就是修电脑修来的。以前他常帮别人免费修电脑，接触久了，对方觉得他是个值得信赖的人，而且有过硬的软件知识，就请他去做技术主管。现在的他已经远离编程，每天同电路板、模具和芯片打交道，有时还要自己动手焊零件，家里那台Wii的直读就是他买来芯片，烧录上直读程序后自己焊上去的。

知足常乐

“迄今为止，我的人生还算顺利，结婚了，也有了孩子，家庭和睦，收入也不错。”施珂昱对自己的工作和生活现状很满意。他希望五岁的女儿今后也能和他一样，“中庸一些，混在人群里就好了”。

当然，如果有人还能记得他，他还是会很开心。去年，翻看某本电脑杂志时，他突然发现了自己的名字。虽然文章只是简单地提了一下他，他还是很得意。“啊，好开心，人总是有点虚荣心的嘛。”他笑着说。

划过天堂的流星

李可文，网名Kervin，国产模拟器DreamNES、DreamGBC和DreamGBA的开发者，生于1979年9月18日，死于2004年7月1日。

朋友记忆中的李可文聪明、敏感、善良，而又充满孩子气。“专业知识超牛逼，但其它很多时候表现得像初中生，他的天赋又决定了他有了一定的空间我行我素。”蜘蛛说。

蜘蛛是李可文的生前好友，李可文去世那天，病房里除了他的父母外，还有他的三个朋友，蜘蛛是其中之一。蜘蛛至今仍会定期探访李家，一次到李家时已经很晚了，李可文的父亲对他说：“你就睡在这里吧，要是不害怕的话就睡李可文的床。怕他回来找你么？”蜘蛛说：“我希望他回来。要是回来的话，我要问问他在那边过得怎么样。”

一个早逝天才的故事

文/蜘蛛

这是一个早逝玩家的故事：

他在肝昏迷中取得了北京大学毕业证书，然后在第二天离开人世。

这是一个早逝天才的整个人生：

包揽北京景山学校和东城区的各种第一名；放弃北京第八中学“少年班”的就读机会；拒绝国际信息学奥林匹克竞赛中国队总教练吴文虎教授到清华大学读计算机系的邀请而去北京大学读软件；第一个编写出成熟的国产GBA模拟器平台.....然后在不到25岁的时候死去。

他叫李可文，智商164。

李可文出生于北京一个普普通通的工薪家庭，溯祖而上，只有母亲的叔叔做了军阀张作霖拜把兄弟张作相的女婿，其他再无显贵。而李可文的出生，似乎就是为了告诉世人，“天妒英才”四个字怎么写。

我们身边有些人，虽然无论做什么事情都能做好，但不会给你带来绝望的感觉，因为你知道，如果自己再努力一点或者再聪明一点，是能

够追上他们的。而李可文的聪明，会彻底让你断绝追赶的念头。

七岁，李可文进入北京新鲜胡同小学。三年级的时候，他的天赋得到一次表现机会，他通过了北京第八中学天才超常班的招生考试。这是一个盛产少年大学生的强化班，十岁左右的孩子进入这个班级，通过四年的强化学习后就可以参加高考成为大学生。李可文的父母经过慎重考虑，放弃了这个机会。他们认为，孩子需要一个完整而快乐的童年，不应该过早承担太多的学业压力。

放弃八中超常班的另一原因是，他还考取了景山学校的数学班。大家都知道邓小平“教育要面向现代化，面向世界，面向未来”的题词，这个题词的“原版”就在景山学校。

在这所红色贵族学校里，高官显贵子弟云集，作为一个平民之子，李可文常常上演包揽各科第一的好戏，得到老师的一致欣赏。而随和的天性也令他能够与同学相处融洽，这些同学，不是住在有卫兵站岗的四合院，就是住在中南海，随便去谁家串个门，或许就会由某海军舰队司令客客气气地派司机护送到家。

李可文的童年和少年过得轻松愉快，天资聪颖的他受到父母和老师的宠爱。除了读小学时曾经患过一次很快治愈的肾炎外，他的健康状况也很好。谁都不会想到，这个天才少年的人生竟会如此短暂。

李可文在小学第一次见到电脑后，就无可救药地喜欢上了电脑与游戏。为什么喜欢游戏？这个问题就像“男人为什么喜欢美女”一样不需要答案。九十年代初，他的父亲花了一万多元钱为他购买了一台电脑，李可文从此更是如鱼得水。

李可文的编程技术和英语水平，以超乎常人的速度在进步。中学时代，他已经达到了大学英语六级的水平，计算机编程技术也让人刮目相看。他还获得了一系列荣誉：1997年北京市“四通杯”青少年计算机程序设计竞赛“四通之星”称号；北京市中小学生银帆奖；第十届全国科技发明博览会金牌；第九届全国青少年发明创造和科学论文比赛金牌；北京市青少年科技论文一等奖.....

一转眼，李可文18岁，要上大学了。他谢绝清华的邀请，来到了北大。同每一个刚刚进入大学的男孩一样，他开始追求女生，并很快得手。这位漂亮的班花是他的高中同学，如果说中国人曾经为模拟器做出过一些贡献的话，首先就要感谢这位美眉，正是她说“要有模拟器”，她的男朋友才给我们带来了模拟器。从此，中国的模拟器玩家开始认识李可文。

学业顺利，美人在怀，有父母的宠爱和社会的肯定，接下去的人生应该无限美好。可就在大学第二年，李可文发现自己尿血。他的平静人生走到了尽头，苦难自此一直伴随着他，直到他离开人世。原来小学的那次肾炎并没有得到根治，而是转为慢性肾炎。这种没有任何不适感的疾病经过十几年的发展，已经不动声色地把他的肾毁得干干净净。李可文的肾功能已经衰竭，双肾失去了过滤体内毒素的功能，隔几天就要做一次血液透析。想要活下去，只有做肾移植手术。

肾移植的副作用很大，抗排异药物对人体的免疫系统会造成巨大的破坏，大量激素也使他变得虚胖并导致股骨头坏死，用李可文父亲的话来说，“差不多是被判了死缓”。

此时李可文的女友也提出了分手。

经历一系列打击后，李可文想到了自杀。

这个世界是冷酷的，它蛮不讲理地将你的幸福统统夺走，让生活只剩下忍受与折磨。然而这个世界又有无数的精彩与美妙，诱惑着你留下来。这个命运多舛的天才，最终战胜了自己。他从天台回到了楼下。

1999年李可文接受第一次肾移植后，北大在宿舍楼里为他安排了一个一楼的单间，以方便他的起居。日子似乎就这样安静下来：在不需要住院的时候，他同往常一样攻读学校的课程，为论文写作收集资料，休息的时候，就打打游戏、看看电影和动画片。

在家人和朋友的关怀下，李可文接受了现实，他内心深处一直渴望能够治愈疾病，过上正常人的生活。在这个信念的支持下，他决定靠编写软件来维持自己的生活，以及治病所需的巨额费用。他注册了一家公司，为其它需要应用软件的公司服务。在为Hopen（中科院软件研制中心开发的国内首个嵌入式平台操作系统）编写应用软件时，他发现自己写的软件无法运行。出现这种情况的原因只有一个，那就是操作系统不完善，而不是他的软件有问题。他帮助系统开发方进行核查，清除了系统的内在缺陷。

他还开发了包括FC、GBC和GBA在内的Dream系列模拟器，并将其移植到移动设备平台上，收取开发费和授权费。去世前，他正在向PS2模拟器进军。他曾经提到，CPU和图形芯片的模拟已经编好，他准备用两个月的时间把PS2模拟器的各核心连通起来，再花两个月的时间调试。只是，这四个月不属于凡世，而属于天堂。

厄运又一次突然降临，就在李可文满怀信心投入新生活时，最初移植进去的那个肾不行了，需要再次移植。此时，李可文同一家大型手机游戏公司的合作谈判刚刚启动，按照原定计划，李可文将成为这个总投资上千万、首期投入三百万的技术开发项目的主管。随着李可文身体状况的恶化，这项技术合作也宣告终止。

2004年1月，李可文又一次被推上手术台，北京大学医学院附属第三医院为他实施了第二次肾移植手术。而这次移植手术，却导致了他的死亡。

这年6月，即将年满25岁的李可文完成了他的本科毕业论文，很快就要从北大毕业，此时他的身体却发生了异常反应。他被确诊为肝炎患者，随后住进了地坛医院。经过检查，地坛医院给出了明确的诊断结论：由于年初移植进李可文体内的肾脏供体带有乙肝病毒，病毒在李可文体内大量复制，已经摧毁了他原本就不堪一击的脆弱身体。

一切为时已晚，病毒毫不留情地在他体内大肆复制，肝脏的功能彻底崩溃。2004年6月30日，李可文最后一次睁开了眼睛，把对这个世界的依恋和对上天不公的愤恨，向父母倾诉。7月1日晚，他的生命走到了尽头。

这颗流星真短暂，也真明亮。

那一年，你正年轻

有些人经历过动荡的岁月，有些人目睹过游行的队伍；有些人会写论文，有些人会写剧本；有些人已经老了，有些人永远年轻；有些人喜

欢收藏，有些人喜欢发明；有些人打过官司，有些人想过自杀；有些人与世无争，有些人被老天忌妒；有些人成了父亲，有些人还是孑然一身。他们都是普通人。

故事讲到这里结束了，戛然而止，如同九年前中国的电视游戏业，一夜间失去了名分。

遗忘是一件轻而易举的事，当意义在岁月面前层层剥落，我所能做的只是记录。如果说这个专题有什么遗憾，那就是一些采访过的人，一些听到的故事，未能成文。

那天夜里，在采访归来的火车上，看着窗外漆黑中的点点灯火，我想起了三年前采写《平凡的世界》时遇见的那个怀抱吉他的流浪歌手。他是否成为了他所梦想的许巍那样的歌手？他是否仍然流浪在上海、广州或北京，白天在地铁站为无数擦肩而过的陌生人弹唱，夜晚在酒吧为一群买醉的陌生人弹唱？他是否还过着昼夜颠倒的生活，闷了的时候就去网吧玩会儿游戏？

把许巍的《那一年》送给这个年轻的流浪歌手，也送给所有曾经或仍然置身于这个行业中的沉默的人。总有一天，人们会听见你们的歌声，只要，他们给你们一把吉他。

那一年你正年轻/总觉得明天肯定会很美/那理想世界就象一道光芒/在你心里闪耀着

这么多年你还在不停奔跑/眼看着明天依然虚无缥缈/在生存面前那纯洁的理想/原来是那么脆弱不堪

你曾拥有一些英雄的梦想/好象黑夜里面温暖的灯光/怎能没有了希望的力量/只能够挺胸勇往直前

你走在这繁华的街上/在寻找你该去的方向/你走在这繁华的街上/在寻找你曾拥有的力量

[本帖最后由 *Dagou* 于 2009-3-26 01:12 编辑]

——本帖最近评分记录——

- XeonZero 激骚 +7 大狗的文章让我想起了我的童年，还有我的梦 ... 2009-4-7 13:32
- md2 激骚 +8 即使明天中国不再有游戏玩家，能得到这样的 ... 2009-3-24 17:16
- 马勒戈壁草泥马 激骚 +6 谭启仁 当年我经常跟他通电话... 2009-3-21 01:19
- 狂奔的牛牛 激骚 +7 2009-3-19 13:56
- 19xx 激骚 +9 2009-3-18 21:54

TOP

拂晓之歌

发表于 2009-3-17 12:46 [只看该作者](#)

[小](#) [中](#) [大](#) 2[#]



小黑屋

帖子 295

精华 0

积分 12215

激骚 54 度

爱车

主机

相机

手机

注册时间 2009-3-3

发短消息 加为好友

当前离线

引用:

在这两万多张卡带中，有一张特殊的FC合卡——“9999999合1”，简称“7条9”卡，是当年一个客户请曹老师做的。游戏选择菜单上有两只正在飞的鸟，背景音乐是《人鬼情未了》。

泪流满面，第一帖就留这了。

TOP

alfredo

发表于 2009-3-17 13:21 [只看该作者](#)

[小](#) [中](#) [大](#) 6[#]



魔王撒旦

帖子 9257

精华 0

积分 931

激骚 511 度

爱车 痴汉列车

主机

相机 啃我的鸡

手机

注册时间 2007-6-5



《93超级魂》这游戏我当年买过

我们当时还叫它魂斗罗93代，以为那93指的是93代，回想起来，当时好天真

游戏难度不小，我记得我死活通不了。。。

星野梦美


发表于 2009-3-17 13:36 只看该作者

小中大 7#




混世魔头

帖子 2596
精华 0
积分 18870
激骚 647 度
爱车
主机
相机
手机
注册时间 2008-12-7



发短消息

加为好友

当前离线

看完，眼眶湿了，真正的泪流满面

TOP

milklion

发表于 2009-3-17 14:02 只看该作者

小中大 13#



魔王撒旦

帖子 6684
精华 0
积分 26993
激骚 407 度
爱车
主机
相机
手机
注册时间 2003-11-3



发短消息

加为好友

当前离线

[posted by wap]

好文，一口气看完了。不由得想起自己的游戏机时代...

TOP

昵称无效

发表于 2009-3-17 14:03 只看该作者

小中大 14#



魔王撒旦

帖子 9570
精华 0
积分 20069
激骚 646 度
爱车
主机
相机
手机
注册时间 2008-6-5

发短消息

加为好友

当前离线

当年混mop的时候，李可文还是那里的版主来着，然后过了几年就这么挂了🙄

TOP

143

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

>>

回复本帖
POST REPLY

发表新帖
POST NEW TOPIC

当前时区 GMT+8, 现在时间是 2016-8-11 16:00
清除 Cookies - TGFC— one Lifestyle - WAP - TOP