

见证

WITNESS
VOL 86

三十年都市流言尘埃落定

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)



首页 | 史上最烂游戏 | 盛极而衰的雅达利 | “外星人”掩埋行动 | 尘埃落定

🏠 返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

4月26日下午1时，美国新墨西哥州阿拉莫戈多垃圾填埋场，人们从挖掘出来的垃圾中发现了一个沾满泥土的雅达利2600摇杆。随后，一盒盒游戏卡带从同一地点出土。这些卡带被埋葬于此已有三十一年。至此，游戏史上最著名的“都市流言”终于尘埃落定。

史上最烂游戏



首先被发现的是一个雅达利2600摇杆，以及印有“ATARI”标志的包装袋和说明书

美国新墨西哥州南部，白沙导弹试验靶场与林肯国家森林之间的荒漠地带，有一座仅两万多人的小镇——阿拉莫戈多（Alamogordo）。4月25日，这座小镇突然热闹起来。

小镇的垃圾填埋场上，一辆巨大的黄色挖掘机将挖起的垃圾和沙土堆积在两侧，工作人员将其中的疑似物品拣出后，装入一个个大桶，仔细检查。

挖掘作业产生的大量尘土和垃圾碎片，被时速100公里的狂风卷向空中。聚集在垃圾场附近的两百多人，不得不躲入避风场所，或是戴上墨镜，以衣物捂住口鼻。

这两百多人，既有本地居民，也有千里迢迢赶来的游戏玩家，以及媒体记者。他们正在等待发掘结果。

一位女记者挥舞着褐色的“外星人”玩偶，造型源于史蒂文·斯皮尔伯格1982年执导的经典科幻电影《E.T. 外星人》。三十多年前，有报道称，雅达利公司将数百万《E.T. 外星人》游戏卡带掩埋于这块垃圾场内。三十多年后，人们认为那只不过是一个流传于民间的“都市流言”，无法被证实。

挖掘进行了一天，4月26日下午，因天气恶劣，绝大多数围观者已经散去，仅余数十人坚守现场。这时，挖掘工作有了重大发现。

首先被发现的是一个沾满泥土的雅达利2600摇杆，以及印有“ATARI”标志的包装袋和说明书。很快，一个薄薄的黑色塑料盒从砂土中露了出来，然后是另一盒。这些巴掌大的盒子，正面印着电影《E.T. 外星人》中的两位主角的画像，上方印有“ATARI 2600”字样，下方是一行版权声明：“1982, Atari Inc. All Rights Reserved”。

数小时内，已有数百盒游戏被发掘出来，除《E.T. 外星人》外，还有《吃豆人》、《吃豆小姐》、《夺宝奇兵之法柜奇兵》、《导弹指挥官》、《小行星》等古老的雅达利游戏。

这些游戏卡带被埋葬于此已有三十一年。至此，游戏史上最著名的“都市流言”终于尘埃落定。



“三十多年前，我开发了这款‘史上最烂游戏’，据说它毁掉了十亿美元的游戏产业”

“能够有所发现，总算松了口气，很激动。”导演扎克·佩恩举起一盒沾满尘土的游戏卡带，向周围的人群展示此次发掘的成果。

扎克·佩恩正在拍摄一部以“1983年雅达利掩埋事件”为主题的纪录片，暂定名《雅达利：游戏结束》，此时发掘是为了收集纪录片的素材。

去年5月，阿拉莫戈多城市委员会与制片公司签署协议，允许摄制组前往当地的垃圾填埋场进行挖掘，寻找传说中被掩埋于此的游戏卡带，时限六个月。年底，佩恩找到一位名叫乔伊·勒万多夫斯基的知情者。三十年多前，勒万多夫斯基经营着阿拉莫戈多的一家垃圾处理公司，对那次掩埋行动所知甚多。现在，他已经接手成为这块垃圾场的所有者。

尽管获得了当地政府的许可，但挖掘工作迟迟无法展开，原因是新墨西哥州环境保护部固体废物处理署提出投诉，认为此次发掘可能对环境造成潜在危害。直到今年4月，这一问题才得以解决。

4月25日，挖掘工作正式启动，并向公众开放。除了自发前来的玩家和媒体外，与当年的掩埋事件有关的部分人士也被邀请到场，例如《E.T. 外星人》游戏的设计师霍华德·史考特·华沙，如今的他已经转职成为一名心理治疗师。

“三十多年前，我开发了这款‘史上最烂游戏’，据说它毁掉了十亿美元的游戏产业。事实可能是这样，也可能是那样。不过，正因为我在三十多年前做的那些事情，人们才得以聚集在这里，享受发掘的过程。我觉得很开心。”华沙轻松地说道。



约有两百多人前往垃圾场观看了此次发掘，其中既有本地居民，也有千里迢迢赶来的玩家，以及媒体记者。



纪录片导演扎克·佩恩举起一盒沾满尘土的《E.T. 外星人》游戏卡带，向周围的人群展示此次发掘的成果。

盛极而衰的雅达利



WITNESS

对于这次发掘的结果，前雅达利经理詹姆斯·海勒并不惊讶。他回忆说，1983年，雅达利命令他“以尽可能低的成本”，将德克萨斯州艾尔帕索工厂仓库里积压的72.8万盒游戏卡带处理掉。

“那之后，一直没人问起过我，所以我也没把这件事说出来。”海勒说。

在雅达利乃至美国游戏业的发展史上，1983年是一个重大的转折点。1980年代初，雅达利是美国游戏业的霸主，占据市场80%的份额，1982年营业收入高达20亿美元。

然而，短短一年后，事态急转直下。1983年，雅达利亏损5.36亿美元。

1983年究竟发生了什么，令亿万富翁一夜之间沦为负债累累的乞丐？三十年来，业界对此已有众多分析，原因无外乎四点：

- 1、人才大量流失。雅达利的管理体系缺乏对员工的尊重，员工难以自由发挥，且存在分配不公的问题。1982年年初，公司的精英程序员已悉数流失，直接导致其后开发的游戏品质严重下滑。
- 2、市场反应迟缓。雅达利2600游戏机发售多年，用户群已被新面市的游戏机蚕食，例如Intellivision、ColecoVision。这些游戏机安装有适配卡，允许玩家在其上运行雅达利游戏，而无需购买雅达利游戏机。与此同时，雅达利1982年年底推出的新一代游戏机——雅达利5200的表现令人失望。
- 3、雅达利试图以尽可能低的价格促销游戏机，依靠游戏软件盈利。但众多优秀的第三方游戏开发商的出现，令这一策略难以奏效。
- 4、雅达利未能获得任天堂街机游戏《大金刚》的移植授权，错失良机。此前，雅达利将《太空入侵者》和《吃豆人》等街机游戏移植至家用机平台，获利颇丰。

见证 WITNESS

最后留给《E.T. 外星人》的开发周期，从设计、编程到测试，仅一个半月时间

1982年，雅达利获得日本南梦宫的授权，将《吃豆人》街机游戏移植往雅达利2600。公司高层对这款游戏的预期过于乐观，当时，雅达利2600的总销量为1000万台，而《吃豆人》卡带竟然生产了1200万盒，公司认为这款游戏能够进一步刺激游戏机的销量增长。

由于技术人才流失殆尽，移植后的《吃豆人》存在画面闪烁、动作僵硬、音效单调等问题，虽然最终售出770万盒，收入达到2亿美元，但仍然积压了430万盒游戏卡带。

更糟糕的是，移植版《吃豆人》的不良品质令雅达利的形象在玩家中间一落千丈。柯特·文代尔、马蒂·戈德堡合著的《雅达利公司：商业乐趣》一书中提及此事，指出：

“当时，第三方开发的垃圾游戏已泛滥成灾，这些游戏品质低下。人们在购买雅达利的《吃豆人》后，发现结果同样令人失望。市场的生态环境由此剧变。人们不再盲目购入新游戏，而是谨慎地等待媒体评测或其他玩家的反馈。于是，1982年下半年，游戏销量大幅减少，游戏厂商不得不加大推广力度，形成恶性循环。”

不过，当时的雅达利并未意识到自己正濒临崩盘。1982年7月底，母公司华纳通讯与史蒂文·斯皮尔伯格签订授权协议，将后者执导的科幻电影《E.T. 外星人》改编为游戏，授权费高达2100万美元。这意味着，雅达利必须售出至少400万套游戏才有可能打平成本。

这份自信源于半年前，雅达利将斯皮尔伯格执导的另一部电影《夺宝奇兵：法柜奇兵》改编为游戏，取得了不错的业绩。而事实上，将电影改编为游戏的成功案例在当时并不多见，巨额授权金更是令风险倍增。

斯皮尔伯格指定之前为《夺宝奇兵：法柜奇兵》开发游戏的霍华德·史考特·华沙，担任《E.T. 外星人》游戏的设计师。华纳通讯要求游戏赶在圣诞期间上市，扣除生产、包装及运输的时间，最后留给华沙的开发周期，从设计、编程到测试，仅一个半月时间。

华沙称《E.T. 外星人》为“史上开发周期最短的游戏”，其结果是“史上最烂游戏”的诞生——画面粗糙，过程无聊，毫无游戏性可言。



史蒂文·斯皮尔伯格（左）与《E.T. 外星人》游戏设计师霍华德·史考特·华沙三十多年前的合影。



霍华德·史考特·华沙应邀赶赴此次发掘的现场，如今的他已经转职成为一名心理治疗师。

“外星人”掩埋行动

见证 WITNESS

在夜色的掩护下，数辆卡车从德克萨斯州艾尔帕索的工厂出发，开往阿拉莫戈多小镇

“总共生产了500万盒《E.T. 外星人》游戏卡带。最初售出50万盒，后来又陆续售出100万盒，其余350万盒被经销商原封不动地退了回来。”这是雅达利提供的一组官方数据。

由于1982年的销售业绩远未达到预期，各地经销商大量取消前一年与雅达利签下的订单。这些被取消的订单，连同350万盒《E.T. 外星人》、430万盒《吃豆人》，数以吨计的塑料废品积压仓库，令雅达利不堪重负。为了尽可能降低损失，雅达利决定销毁这些游戏卡带。

1983年9月22日，在夜色的掩护下，数辆卡车从德克萨斯州艾尔帕索的工厂出发，开往西南方向。一个半小时后，卡车停在了阿拉莫戈多小镇的垃圾填埋场上。工作人员将车上的货物卸下，压碎并就地掩埋。

当时，这块垃圾填埋场的所有者是布朗宁·菲利斯（以下简称“BFI”）公司。该公司与雅达利签订了一份垃圾填埋协议，准备将后者的二十多辆卡车的货物——包括游戏机及游戏卡带——分天分批运送过来，碾碎并掩埋，每周三趟，每辆卡车收费300美元至500美元不等。

之所以选择阿拉莫戈多作为掩埋地点，原因之一是新墨西哥州立法禁止在垃圾填埋场拾荒。雅达利以为将游戏机和游戏卡带埋于此处，可以避免被外界察觉。

三天后，雅达利已经悄悄处理了八辆卡车的货物。就在这时，消息从垃圾场工作人员的口中泄露了出去。



三十多年前拍摄的阿拉莫戈多垃圾场照片。掩埋事件曝光后，BFI公司派警卫看守垃圾场，将媒体拒之门外。



获知消息后，阿拉莫戈多小镇的孩子们蜂拥而至，展开“盗墓”行动。

“我们趁着天黑的时候摸过去，拿着手电筒，挖出了几十盒游戏。”三十多年前，阿拉莫戈多市政府官员阿曼多·奥特加只是一个十多岁的孩子，他和同伴们不顾黑暗、豺狼、毒蛇等危险，避开警卫，潜入垃圾场挖掘“宝藏”。游戏机被压毁已无法使用，他们将游戏卡带挖出后，转卖给附近的折扣商店。

9月26日，当地媒体《阿拉莫戈多日报》率先披露此事。之后，《纽约时报》以及合众国际社、奈特里德报业集团旗下的各大媒体迅速跟进。

掩埋事件曝光后，BFI公司派警卫看守垃圾场，防止“盗墓”再次发生，并将闻讯赶来的媒体拒之门外。

9月29日，BFI公司在已被压碎掩埋的货物上又浇筑了一层混凝土，这在以往的废品处理过程中极为罕见。一位参与其中的工人称，这是因为“地下有很多动物尸体，我们不希望孩子因偷挖游戏而受到伤害”。

由于当地居民的抗议，这一事件引起了阿拉莫戈多公共安全部门的注意。在获知外地垃圾被运送至本地填埋后，市政府连夜召开会议。一名委员公开表示，不希望这块土地成为“艾尔帕索的工业废料垃圾场”。与会者投票表决，禁止雅达利使用这块垃圾场，随后又通过了《危机管理法案》，限制垃圾处理公司将外地垃圾运至本地处理。政府还专门成立“危机管理小组”，执行这一法案。

最终，只有九辆——《纽约时报》报道为十四辆——卡车的雅达利游戏卡带，被埋葬于阿拉莫戈多。



数小时内，已有数百盒雅达利游戏被发掘出来，除《E.T. 外星人》外，还有《吃豆人》、《法柜奇兵》等。

尘埃落定



2014年4月26日，这个流传了数十年的“都市流言”终于被证实为真

雅达利究竟在阿拉莫戈多掩埋了哪些东西？三十多年来，这始终是一个谜团。

雅达利官方的解释是，被送往阿拉莫戈多销毁的是损坏品以及有瑕疵的产品，“绝大多数是无法正常使用的瑕疵品”。但据目击者称，被掩埋的产品大多未拆包装，如何判断其是否为瑕疵品？

有分析者称，艾尔帕索工厂当年的主要业务是生产游戏卡带，由于工厂转型，库存的卡带必须及时处理掉，因此，卡车上装载的是大量库存的游戏卡带及游戏机硬件。

更多的人则认为，被埋在阿拉莫戈多的是数百万盒《E.T. 外星人》游戏和《吃豆人》游戏。

“数以百万计的游戏卡带被以这种耻辱的方式偷偷摸摸地埋葬于此处，目的是为了将发生在雅达利身上的令人尴尬的巨大失败永远掩盖起来。”当年的《纽约时报》如此报道。

被掩埋的游戏卡带究竟有多少数量？这是另一个谜团。有报道称，埋在阿拉莫戈多的游戏卡带其实并不多。雅达利当年积压的数百万盒游戏，大部分被掩埋在了公司总部所在地——加利福尼亚森尼韦尔市附近。

各种相互矛盾的说法层出不穷。有人猜测被埋在地下的是雅达利Mindlink手柄的原型，还有传闻称第一辆卡车上的货物被偷运往了墨西哥。久而久之，人们甚至开始怀疑雅达利是否真的在阿拉莫戈多掩埋过东西。

2004年10月，《E.T. 外星人》游戏的设计师霍华德·史考特·华沙公开质疑此事的真实性。在《太平洋历史评论》杂志的一篇文章中，作者约翰·威尔斯将此事归为“都市流言”，与发生在附近的“罗斯威尔UFO坠毁事件”相提并论，称其“虽广为流传但缺乏证据”。

直至2014年4月26日，这个流传了数十年的“都市流言”终于被证实为真。



孩子们在发掘现场的一台雅达利2600上插入三十多年前的《E.T. 外星人》卡带，发现游戏仍能正常运行。

结束语

“史上最烂游戏”《E.T. 外星人》成为压垮骆驼的最后一根稻草。阿拉莫戈多掩埋事件后两个月，雅达利宣告亏损5.36亿美元。次年，雅达利被挂牌出售，昔日美国游戏业的霸主就此一蹶不振。

前时代华纳助理首席执行官艾曼纽尔·杰拉德事后评论称，当时公司目睹了雅达利2600版《吃豆人》的热卖，以为即使是品质低劣的游戏，也可以凭借强大的市场推广手段而取得不错的销售业绩，没想到铸成大错。

雅达利崩盘后，北美游戏市场陷入长达三年的大萧条。后人提及这段往事，往往将其作为对涸泽而渔、无视商业道德的敛财行为的一种警醒。前车之覆，后车之鉴。

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2014-4-29

分享到：



游戏首页



回到顶部

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图

网易公司版权所有

©1997-2019