迷你模型游戏

迷你模型游戏1780年起源于德国，用1666个不同样式的正方形代表不同的地形，其他的小物品则代表不同的军事单位。19世纪初，普鲁士军队开发的战争游戏可以让参与者在桌面上移动棋子，用骰子代表相应的参数，由裁判人员判定分数断定输赢。这种迷你模型游戏在军事策略方面起到了非常有效的训练作用，19世纪，普鲁士与奥地利、法国的战争中大获全胜，随后这种迷你模型游戏引入奥地利，法国，英国，日本以及俄罗斯，在娱乐的同时也起到了一定的军事训练。19世纪末，迷你模拟战争游戏成为美国海军文化不可或缺的一部分。

最早的非军事用途的迷你战争游戏规则由海军爱好者弗雷德·T·简（Fred T. Jane）在1898年制定，H·G·威尔斯的《落地游戏》、《小战争》将这些规则采用其中。“现在迷你战争游戏”之父杰克·斯克鲁比（Jack Scruby）1956年组织了第一次迷你游戏大会。随着迷你模型制作成本的降低，五十年代末期迷你模型游戏逐渐流行起来。八十年代《战锤》系列游戏的兴起，迷你模型游戏迎来辉煌时期。当今的迷你模型游戏设计涵盖了历史、科幻、海战、空战、太空战等种类繁多的故事文化内容。

角色扮演游戏

早期的角色扮演游戏设计由迷你模型游戏演变而来，在迷你模型游戏上加入历史背景，故事内容，幻想元素（咒语，巫师，龙等幻想形象）等，逐渐形成固定的游戏模式。1971年，戴夫·阿内森（Dave Arneson）开发的《Blackmoor》（译“黑色沼泽”）迷你模型游戏中包含的幻想元素“生命值”、“经验值”、“角色等级”、“装甲”、“地下城”成为该游戏的主要特色。1974年著名的桌面角色扮演游戏《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）诞生，随后《龙与地下城》退出升级版本《龙与地下城进阶版》（Advanced Dungeons & Dragons），时至今日仍然是角色扮演游戏的典范作品。传统的“桌面迷你模型游戏”和“桌面角色扮演游戏”是为当今RTS（即时战略）、RPG（角色扮演）电子游戏奠定了坚实的设计基础。

电子游戏

随着电子计算机的发明，1947年“阴极射线管娱乐设备”在人类历史上提出，这是电子游戏最早的概念。此后越来越多的电子游戏概念被提出，五十到六十年代的电子游戏多是在实验室的大型计算机上运行。微型计算机的出现才得以使电子游戏商业化成为可能，1971年起街机游戏出现在公共场所，1972年5月人类第一款家用电视游戏机“米罗华奥德赛”（Magnavox Odyssey）问世。三年后火爆当时的雅达利电视游戏机“乓”（Pong）问世。

街机游戏在1978年至八十年代中期迎来了黄金时期，此期间越来越多的人开始关注电子游戏。1983年家用电视游戏机的普及度提升，导致了广为人知的北美接机电子游戏市场的崩溃。八十年代中期，电子游戏的主导地位由北美转向日本，同时期个人计算机游戏，早期网络游戏也相继出现在人类的视野中。