

论电脑游戏的发展趋势

内容摘要：本文介绍了电脑游戏产生和发展的历史，并结合当今电脑游戏的现状分析了电

脑游戏在未来的发展趋势。在娱乐性上，电脑游戏向自生性游戏转化；在功能性上，电脑游戏将会应用于除了娱乐以外的更多领域，由娱乐性游戏向严肃游戏转化。

关键词：电脑游戏 自生性游戏 严肃游戏

一、“自生性”游戏性(Emergent Gameplay)

电脑游戏的“游戏性”(Gameplay)也叫做“可玩性”，它是一个电脑游戏成功与否的基石。“交互性”，是电脑游戏的核心属性。电脑游戏的游戏性是游戏所包含的交互性的程度和特点，也就是说，它所指的就是玩家在游戏世界中的选择及游戏世界对玩家的选择做出的反应。游戏的交互性越高，游戏就越有吸引力、越好玩。

电脑游戏的第一个重大发展趋势就是其游戏性由单一的“线性”向“自生性”转化。“自生性”游戏性(Emergent Gameplay)是近几年才被关注的一个全新的游戏设计概念。简单地说，“自生性”游戏性就是指通过高度模拟现实世界，使游戏世界更加真实，从而使游戏者感觉到在游戏世界中任何事情都可以发生，在游戏时更具有主导性。例如，一个游戏赋予游戏者的任务是杀死一名恐怖分子，本来游戏设计者的初衷是让游戏者将恐怖分子一枪毙命，可是由于恐怖分子的身边有易爆的油桶，游戏玩家就可选择引爆油桶将恐怖分子杀死。这种现象就是“自生性”游戏性的一个表现。也就是说，游戏对现实世界更真实的模拟，使得游戏玩家有更多的选择来达到目的。而传统游戏的情节发展却是单一的、线性的。在传统游戏中，游戏系统将不会允许游戏者用其它方法完成任务，这在很大程度上限制了游戏的交互范围，限制了游戏者的自我表现，使得游戏本身的游戏性大打折扣。很明显，拥有“自生性”游戏性的游戏更具有趣味性，能够给游戏者提供更广泛的选择和交互空间。

目前，国外的一部分游戏已经开始尝试将“自生性”元素加入到电脑游戏当中。根据分析，这些游戏基本可分为三大类：一类是没有剧情和固定任务的模拟类游戏，比如《模拟人生》(The Sims)。这类游戏没有设定一个固定的游戏目标，也没有故事情节，游戏者完全通过与游戏中的各种元素进行自主的交互而产生各种各样有趣的结果。在《模拟人生》中，游戏者可以自主地选择自己的性格、职业、兴趣爱好，可以选择单身或者结婚生子，甚至可以通过各种奇怪的手段将自己变成一个罪犯。这类游戏是目前“自生性”程度最高的游戏。第二类游戏有一个固定结局和固定任务，但是游戏者可以选择多种途径来实现。《神鬼寓言》(Fable)就是一个很好的例子。在《神鬼寓言》中，虽然有一个固定的游戏主线，但是很多有趣的故事分支并不是固定不变的，游戏者可以选择多种技能和天赋，可以把自己发展成人人爱的大众情人，也可以使自己堕落成一个坏蛋。最后一类游戏是没有固定的游戏主线，但根据游

戏者的选择不同，会产生不同的故事情节和结局。这类游戏的例子以《吸血鬼——血脉》(Vampire Bloodline)为典型。

对电脑游戏“自生性”游戏性的探索，归根结底是将“游戏”的本质特性应用于电脑游戏的尝试。就像我们经常玩的扑克牌、各种棋类游戏，虽然游戏规则相对简单，但根据不同玩家的不同选择却会出现不同的结果。这才是“游戏”的本质。

二、严肃游戏(Serious Game)

“严肃游戏”是电脑游戏的另一大发展趋势。人们一般认为电脑游戏只是“游戏”，它存在的目的只是为了给人提供娱乐。如今电脑游戏已经开始冲破这种传统观念，渗透到其它应用领域。2003年，国际游戏开发者协会的活动负责人杰森·德拉·罗卡在CHINA JOY大会上首次提出了“严肃游戏”(Serious Game)这个概念，他把“严肃游戏”定义为不以娱乐为主要目的，而是应用于其它一些领域的游戏。

教育便是其中的一个领域。电脑专家利用电脑游戏技术开发教育软件，让人们在玩游戏的过程中接受教育。在思想道德教育方面，最好的例子就是上海盛大网络游戏公司自主研发的面向青少年的教育类网络游戏《学雷锋》。该游戏把题材定位于宣传“七不”等日常行为规范，旨在让青少年通过游戏学雷锋做好事，得到教育。游戏者在游戏中的人物形象是少先队员，通过阻止“说脏话者”、“踩草坪者”、“随地吐痰者”、“闯红灯者”、“乱丢垃圾者”等反面人物的不文明行为，获得一定的分值作为奖励。电脑游戏应用于科学文化教育的例子也很多。例如金山公司开发的英语学习软件《金山单词通》中就包含拼写单词的小游戏，还有北京科利华软件公司开发的一系列从幼儿到中学生课程教育的软件都使用了电脑游戏技术。

电脑游戏在军事领域也占有一席之地。随着计算机技术、人工智能技术的发展，各个国家军队不断利用先进技术开发各种训练游戏，模拟真实战斗，在玩游戏的同时，提高军官的指挥能力以及士兵应对各种战况情况的能力。在这一方面，美国走在了世界的前列。1994年，美国海军陆战队成立了世界上第一个游戏军事训练机构；1995年，美国空军和陆军紧随其后，把游戏作为军队训练的有效辅助手段。在美国发动对伊拉克战争的准备阶段，美军就是利用电脑游戏来模拟即将到来的巷战，从而达到对不

习巷战的士兵的训练目的。利用电脑游戏辅助训练一方面可以激发军官与士兵的训练热情，提高其战术素养，另一方面还可节省训练经费。最重要的一点是，它可以避免士兵在训练中受伤。虽然电脑游戏不能完全代替野战训练，但它对野战训练是一种有益的补充，可大大提高训练者的热情，缩短训练周期，减少训练经费，避免伤亡，其意义不可低估。

医学是严肃游戏涉及的又一领域。严肃游戏在医学上的运用主要是利用电脑游戏的虚拟现实属性来治疗人的心理障碍。美国圣地亚哥科技园的虚拟现实医学中心目前正在做着这方面的试验和探索。那里的科技人员运用高级三维虚拟现实技术和设备(数据眼镜、数据手套等)来治疗诸如恐高、恐飞、恐车、演讲障碍等心理疾病。具有虚拟现实元素的电脑游戏，无疑是给这类疾病的治疗方法带来新的契机。

结语

电脑游戏这个高科技的产物，在过去短短的三十年时间里已经有了如此迅猛的发展和剧烈的变化。如今，电脑游戏已经成为世界第一娱乐时尚。现在美国游戏业的产业规模已经连续几年超过了好莱坞电影业，发展速度超过了电影业和唱片业，成为美国最大的娱乐产业。此外，电脑游戏正在开始向其它领域渗透。随着人工智能技术和虚拟现实技术的进一步研究和发展，电脑游戏的前景将会更加光明。

参考文献：

叶展：“游戏设计之未来——自生性、游戏性、游戏规则、玩家构建”《游戏创造》2006.01./ (美)Chris Crawford:《游戏设计理论》李明、英宇译 中国科学技术出版社,北京,2004。

【 // 】

朱文哲 清华大学美术学院