

全球电子游戏发展简史

作者：西塞罗（游戏媒体撰稿人） 【导读】

“安多酚”是上帝赋予人类的礼物，所有的游戏都是为了给人带来快乐，电子游戏就是伴随着计算机的出现而出现的一种新的给人带来快乐的形式。自1958年世界上第一个电子游戏诞生以来，游戏软件的发展一直和硬件（各类游戏机和PC）的发展相辅相成。

一、启蒙时代：早期游戏机的诞生

1988年，德国人斯托威克根据自动售货机的投币机构原理，设计了一种叫做“自动产蛋机”的机器，只要往机器里投入一枚硬币，“自动产蛋鸡”便“产”下一只鸡蛋，并伴有叫声。人们把斯托威克发明的这台机器，看作是投币游戏机的雏形。这种机械玩具产生了各种变种，比如点唱机，赌博机等等。随着1946年出现了第一台电子计算机，电子技术成就到各个领域，一个娱乐业革命也在酝酿之中。

他为了提高参观纽约Brookhaven国家实验室游客的兴趣，在一台示波器上展示着一款“Tennis for Two”双人网球交互式游戏。这是世界上第一款视频游戏。从电子管晶体管再到集成电路，电子计算机技术得到了突飞猛进的发展。一些电子工程师闲极无聊之际，开始制作些电子游戏的雏形自娱。1958年，在一个电子展上，公众见到一台示波器，玩家可以控制上面的光点互相追逐，这是最早可见向公众开放的游戏。

美国加利福尼亚电气工程师诺兰·布什纳尔捕捉到了电子娱乐的前景所在。于是，1971年，布什纳尔根据自己编制的游戏《电脑空间》(Computer Space)，设计了世界上第一台商用电子游戏机。这台电子游戏机的成功激励着布什纳尔进一步研制生产电子游戏机，为此他创立了世界上第一个电子游戏公司——雅达利公司。

第一代电视游戏机体积较小，价格也是普通家庭可以接受的。但是为了实现这个目标，厂商们不得不减少游戏节目的容量使游戏画面简单以降低成本。比如根据大型游戏机移植而来的电子网球游戏节目中，代表球和球拍的仅仅是两个可以移动的亮点。

第一代电视游戏还有一个令人遗憾的缺点，就是无法更换节目，玩来玩去总是在几个节目里进行选择。

就在这个时候，雅达利公司也开始了电视游戏机的研制，1977年，他们隆重推出了可以更换节目的ATARI2600，引发轰动，但因为后期游戏质量失控，曾经盛极一时的雅达利公司开始走上了下坡路，尤其在任天堂电视游戏机出现以后（同年，任天堂推出第一个家庭电视游戏产品TV-GAME6，雅达利就此一蹶不振，史称为“Atari Shock”（雅达利冲击），几乎摧毁了北美游戏业。

二、任天堂公司的崛起

在全世界电子游戏机行业经历了大起大落之后，电子游戏机受到了大多数厂商的冷落，放弃了这个市场。

1983年，日本玩具业巨星任天堂公司正在冉冉升起，任天堂第三代家用电脑游戏机问世了。它以高质量的游戏画面，精彩的游戏内容和低廉的价格一下子赢得了全世界不同年龄、层次人士的喜爱、震撼了整个玩具业。至此，任天堂几乎一夜之间成为全世界最大的电子游戏公司。

任天堂电视游戏机在全世界玩具市场上整整畅销了近十年，世界玩具市场的专家们也为此惊叹不已。除了任天堂采取了先进的技术外，在经营策略上他们成功的秘密究竟是什么？

第一、任天堂公司创立了自己产品独有的标准，它的软件存放在装填式的游戏卡中，与普通软磁盘截然不同，既无法与其他机种兼容，也不易被剽窃。

第二、任天堂公司控制了为其生产软件的许可权，保证了节目质量，同时他们也亲自研制节目。给玩家留下深刻印象的FC游戏几乎是所有游戏机中最多的，如83年的《大金刚》

和《玛莉奥兄弟》（水管工），85 年的《超级玛莉》，以及《恶魔城》《勇者斗恶龙》《塞尔达传说》《魂斗罗》等。

第三、任天堂公司十分注重产品的销售，他们在世界各地广泛设立了自己的代销商。这些基石成为了以后游戏机产业的重要基石。

三、群雄割据的 16 位机争霸时代

当年在雅达利公司衰落时，大多数公司改辙易道，而今在任天堂公司再次叩开成功之门时，他们才如梦方醒。这包括一些实力雄厚的公司，NEC和世嘉就是它的主要挑战者。

1987 年，NEC推出第四代电视游戏机 PC-ENGINE, 向任天堂公司垄断的电视游戏机市场提出了挑战。NEC公司还推出了 CDROM 配件，一下将电子游戏带入了多媒体时代。

更棘手的挑战来自于 1988 年世嘉公司的 MD游戏机。MD游戏机采用了街机基板结构，使得大量街机游戏能够移植其上。不久之后世嘉推出的《索尼克》游戏风靡世界，占据了欧美市场半壁江山，一时和任天堂分庭抗礼。

面对咄咄逼人的 NEC和世嘉，任天堂公司不得不认真招架，他们推迟了“超级任天堂”的推出计划，看来是一定要使“超级任天堂”性能不比对手差，才能竞争过他们。

任天堂公司于 1990 年底终于推出了传闻已久的 16 位家用游戏机 SFC-- 超级任天堂。虽然错过了一段与对手竞争的宝贵时间，但代理该机销售的美国西门子公司大作广告，终于为该机打开了市场，任天堂借助 RPG在日本市场站稳脚跟后，携第三方反攻欧美。

四、32 位机两雄相争 3D 时代开启

家用游戏机市场到了 1994 年开始了其最大的一次变革，从曾经的 2D 画面竞争转向 3D 性能竞争，而这次变革的基础就是所有的家用游戏机全部进入了 32 位。

世嘉在 16 位游戏机的竞争中依靠先手勉强和 SFC拼成了平局，这可能在一定程度上影响了 SEGA在 32 位游戏机中的竞争策略。

当任天堂还没有准备好进入 32 位时代的时候，SEGA再次率先出手，于 1994 年 11 月 22 日发布了 Sega Saturn，简称 SS或者“土星”。没想到此时杀出了一个程咬金。

在 SEGA推出 SS的 11 天后，SONY也推出了自己的 32 位家用游戏机 PLAYSTATION。由于都属于 32 位游戏机，而且推出时间如此接近，所以业界一直把 PS和 SS作为相互最主要的竞争对手进行比较。与 SS不同的是，PS紧紧抓住了 3D 功能，开始了与 SEGA的死斗，双方在日本销量交替上升，但在北美因为市场策略的原因世嘉惨败，Sony 终于获得胜利。随着第三方纷纷加入 Sony，土星再无还手之力。

当所有人的目光都被 PS和 SS吸引的时候，任天堂开始同时开发 32 位和 64 位游戏机，先后于 1995 年和 1996 年推出了 VB和 N64。由于各种原因，VB惨遭失败。而 N64 是最晚推出，最奇怪的主机，一方面它革命性的使用了 CGI 的 3D 芯片，画面远超 PS和 SS，另一方面为了读取速度它采用了保守的游戏卡，使得开发大受限制。虽然第三方主要集中于索尼阵营，但是任天堂依靠强大的开发实力，采取了少数精锐的大作方针，仍然吸引了大批用户，而且成功的和索尼与世嘉形成了错位竞争。

在 32 位机时代，索尼与世嘉的惨斗结果是索尼胜出，成为了新时代的霸主，任天堂被边缘化，而世嘉惨败，元气大伤之余开始了最后的斗争。

1998 年，SEGA提出 Dreamcast，简称 DC

世嘉意识到土星惨败后推出了 DreamCast，这款主机吸取了土星的种种教训，DC在性能上已经不输给当时市场上的任何一款游戏主机，但是 DC的游戏软件数量依然过少。此时的世嘉已经伤筋动骨无力回天，勉强支撑几年后随着 PS2的推出而全面溃败。世嘉不再是任天堂、SONY的竞争对手，最终退出主机市场变成了一家纯软件商。

之后的家用游戏机市场是微软、任天堂和 SONY 的战场了。

五、进入 21 世纪：微软、任天堂和 sony 的天下

PS2 是 Sony 非常成功的 PlayStation 主机的后续产品，一度垄断游戏机市场，直到 2001 年才终于迎接挑战对手——微软的 Xbox 和任天堂的 N64。

可惜此时两家的主机已经推出过晚，无法动摇 PS2 的霸主地位。Xbox 架构与 PC 一致，大批 PC 厂商成功登陆游戏机市场，第一方大作《Halo》也为家用机 FPS 立下一个标杆，此后 FPS 渐渐成为游戏机市场的显贵。NGC 相对 XBOX 落了下风，任天堂用户已经在 N64 世代只习惯接受第一方游戏，虽然任天堂放下身段试图吸引第三方，但也于事无补。

新时代的战斗与 2005 年底打响，微软抢先发布了自己的新主机 Xbox360，任天堂和索尼在 2006 年末分别推出了 Wii 和 PlayStation3。任天堂在本世代彻底采取了差位竞争政策，Wii 在性能上只是略高于上一代主机，但是率先推出了体感装置，迅速抢占了大量轻量玩家甚至是非玩家市场。PS3 的发售极其不顺，其一 Xbox360 先发制人，占领了大量次世代游戏市场；其二 PS3 早期因为开发环境不成熟，导致大量跨平台游戏的画面不如 360，微软拉拢第三方的行动也非常成功，使得 Sony 损失了大量独占资源。

目前本世代目前格局已经基本定型，Wii 的销量遥遥领先，与微软和索尼形成错位竞争，但第三方软件销量不尽如人意；微软对索尼形成优势，但索尼依靠日渐成熟的开发环境，大量强大的第一方作品也使 PS3 站稳脚跟。

随着 Wii 的成功，游戏机不再纯粹在视觉效果上竞争，索尼和微软纷纷开发自己的开发技术，并加紧赶上 3D 画面的新车。3D 效果和体感将是下一个世代拼死争夺的制高点。

六、中国的游戏市场

中国最早成形的游戏市场是台湾省，到 90 年代中台湾省已经拥有大量的研发公司和代理公司，成立了一套完整的产业链，95 年后又有不少公司开始开拓大陆市场。但是华人圈市场容量小，盗版严重，游戏产品也异常单一，主流为武侠 RPG。虽然游戏市场不断发展但始终限制在一个小格局中，中国游戏的爆发性发展要等到网络游戏的出现。

90 年代末，除了风靡欧美的《网络创世纪》和《永恒的任务》，网络游戏业在东亚的一隅茁壮成长，这种没有盗版的网络游戏形式一诞生就吸引了广大厂商的注意力。台湾厂商在华人市场又一次扮演了吃螃蟹的角色。《万王之王》，《石器时代》，《红月》等第一批网络游戏开始登陆中国市场。《石器时代》是早期网络游戏最为火爆的产品，它采用日式 RPG 常见的组队踩地雷回合制，尽最大可能避免了当时网络游戏的网络拥堵情况，各种“年兽包”，也能看做未来道具收费的先声。

真正成为一代王者，使网络游戏取代单机成为新主流的盛大代理的《传奇》，这个模仿《暗黑破坏神 2》的 MMORPG 红遍大江南北。在众多的模仿者中，最出色的叫做《奇迹》，它的代理公司九城也将在以后几年和盛大一较高下。网易的《大话西游》系列经过前几年的惨淡经营，终于收获了《大话西游 2》这个硕果。在《征途》上市之前，《魔兽世界》主宰着一线城市市场，而《大话西游 2》就是二三级城市的王者。

到了 2004 年左右，市面上几乎都是传奇类型的 MMORPG，网游市场面临着发展瓶颈。2005 年 2 月，久游《劲舞团》开服，新的游戏种类吸引了大量的女性玩家，大大拓展了游戏厂商的生存空间，成为网络游戏中的一枝独秀。另一方面，随着《征途》上市，游戏的推广方式和付费方式也产生了革命性的变化，虽然道具收费已在《热血江湖》等游戏中崭露头角，但尚未成为网游主流，《征途》从收费、推广和对玩家心理的把握都轰动了整个游戏界，一时之间《征途》成为了各大厂商的教科书，个个试图青出于蓝而胜于蓝。

早年我国网游以代理为主，但随着产业规模越来越大，自制游戏逐渐成为主流。网易，

腾讯，完美时空，金山等公司都是自制网游的旗手。在扎稳国内市场的同时，国内游戏公司的海外市场也越做越大。除了与台商合作开发东南亚市场，以完美时空为首的不少大陆厂商还纷纷进军欧美市场。除了将自己的游戏推广到国外，现在的国内还纷纷收购国外工作室，腾讯，九城，盛大，完美，都或收购国外工作室，或代理国外游戏，虽然现在海外市场的规模并不大，但海外战略将成为未来中国游戏业的一根重要隐线。

我国的游戏外包制作实力也不可小觑。上世纪 90 年代中期，如东星，育碧等国际游戏厂商就开始进入中国，把中国子公司作为分支开发基地。随着它们的首批员工不断外流，自主外包公司也开始崛起，在许多国际大作中，我们都能看到维塔士、唯晶等外包公司在背后默默工作，许多游戏，如《使命召唤》，《战争机器》，《文明变革》等等的美术开发都会外包给在华公司，通过这些外包公司，国外先进的制作技术以及管理经验，也将源源不断的进入中国。

外传 :PC 游戏发展史

电视游戏市场是随着电子游艺机开始发展的，从一开始就打上了财大气粗的烙印，PC 游戏市场则相反，是由许多爱好者在自家的车库和卧室里起家的。随着 Apple-II 以及之后 IBM-PC 的普及，PC 游戏产业也必然带着个人电脑的普及而兴起。在“雅达利冲击”后，北美的游戏行业几乎全部倒向 PC 市场。

PC 结构与游戏机不同，PC 机内存更大，储存容量也更高，CPU 也要快得多，但是没有游戏机的图形专用芯片，输入设备也完全不同。所以在发展中，诞生了 FPS 和 RTS 这样游戏主机没有的类型。由于 PC 硬件的开发性，也成为了各种游戏的试验场，现在游戏中的显贵——网络游戏，就是从电脑发家，从只有文字界面的 MUD 开始，一步步迈向现在的辉煌。

因为 Pc 平台的开发性，游戏厂商需要统一的平台，于是微软为 Windows95 制作了 DirectX，3D 加速卡的诞生也为 PC 游戏打开了一个新时代。PC 架构也在不断影响着游戏机，微软的首部游戏机——Xbox，几乎就是一台奔腾 3-P33 加上 Geforce3 显卡的组合，当今的主流街机基板几乎也都是 PC 配置 Windows 内核以及加密技术的结晶。

现在无论西方还是日本市场，都是家用游戏机的天下，PC 市场正在不断衰退。但是日益兴起的网络游戏和社区游戏，似乎是 PC 游戏市场的强心针。在西方以 Steam 为首的数字媒体销售平台也在越做越大，PC 游戏市场可能会又一次成为市场先锋，依靠网络，成为数字发行与游戏网络消费的龙头。

【版权声明】本文由 GA 游戏策划新手营独家约稿 未经许可不得转载