## 1985-1989：新的挑战者——参上！

翻译：Jason



1983 年雅达利大崩溃事件[[1]](#footnote-1)后，电子游戏机在美国的声誉一落千丈，遭人嫌弃——零售商不愿花钱进购，家长也不愿花钱给孩子购买。虽然在美国人眼里电子游戏已经过气，但世嘉与任天堂却不这么想。这两家日本游戏公司一眼洞悉背后的商机，准备漂洋过海，征服美国市场。

面对时下窘境，任天堂自有妙招。任天堂并未将红白机以电子游戏机的名义对外发售，而是将其归为“玩具”一类：一款配有 Zapper 激光枪[[2]](#footnote-2)和 ROB 机器人[[3]](#footnote-3)（后者发售后不久便退市）的任天堂娱乐系统（NES，Nintendo Entertainment System）。

此外，任天堂还抛出一张王牌——“任天堂官方质量封条”。当时美国游戏市场充斥着各种质量低劣，漏洞频出的劣质、低俗游戏，而“官方质量封条”就是任天堂对这一现象的回应。任天堂给自己旗下的每款游戏都贴上这一封条，并为 NES 打造锁定芯片，一切未通过任天堂质量认证的游戏均无法在 NES 系统上运行。这一举措重塑美国游戏业，开创业界新常态，即游戏开发者必须与游戏公司签订协议，方可发售游戏。

这些别具匠心的商业策略，再加上一大批高质量的游戏，如《超级马里奥兄弟》（Super Mario Bros）、《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）、《银河战士》（Metroid）、《恶魔城》（Castlevania）、《洛克人》（Mega Man）与《最终幻想》（Final Fantasy）等，让 NES 声名鹊起，成为风靡一时的文化潮流，主机游戏也由此重焕生机。

与此同时，计算机也经历了一波产品迭代，以 Commodore Amiga 与 Atari ST 为首的新一代个人计算机问世。这些新产品不仅在性能、音效与图像上有显著提升，还引入了鼠标与图形用户界面，让计算机更加直观、更好上手。哪怕是小孩子，也能不费吹灰之力地明白如何在屏幕上拖拽鼠标、点击图标。

虽然 IBM 兼容机仍是当时最受欢迎的平台，但它也面临变革所带来的新挑战。1985 年，英特尔公司推出 i386 处理器，康柏（Compaq）随即将其纳入自己的 DeskPro 386 中，与 IBM 自家产品相比，这款克隆机的性能更胜一筹，得到市场的青睐。

1987 年 IBM 试图凭借旗下的 PS2 家族[[4]](#footnote-4)重新坐稳自己在 PC 界的霸主之位。PS2 坐拥全新的操作系统（OS/2）、全新的接口与全新的 VGA 显卡，足以与 Amiga 和 ST 媲美。遗憾的是，IBM 想要推行 PS2 这种专有架构系统，重获自己对 PC 市场的掌控，却因此自掘坟墓。简而言之，IBM 的新机器不能与其他个人电脑兼容，因此遭到同行的一致抵制。由于当时的克隆机完全可以在不依赖 IBM 架构系统的情况下实现 IBM 的种种功能，所以 IBM 的应对措施看似强硬，实质上却巩固了 IBM 兼容机的克隆机在市场上的统治地位。

总而言之，整个电子游戏行业在 80 年代中后期掀起了一波创新的浪潮，游戏界因此焕然一新，并为 90 年代创意与技术的大爆炸奠定了基础。

**趋势：**

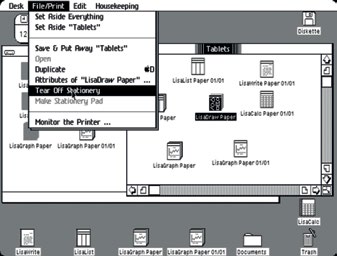
**图形用户界面：**大部分人认为 Windows 95 问世前，计算机只有一种磁盘操作系统，即 DOS 黑框系统[[5]](#footnote-5)。但 1973 年的施乐奥托（Xerox Alto）就已经拥有了自己的鼠标与图像操作系统。1983 年的 Apple Lisa 将这一概念发扬光大，很快各大公司纷纷效仿。Amiga，Atari ST 和 Macintosh 都自行开发出了鼠标支持下的图像操作系统，与此同时，IBM/PC 可以使用的操作系统也是不胜枚举：OS/2，GEOS，GEM，以及微软新发布的 Windows 系统。

图 1 Apple Lisa 早在1983 年就引入了支持鼠标操控、多窗口与下拉菜单的图形用户界面。

**图形模式：**这是新一代计算机最引人注目的革新之一。过去，大部分计算机最多只能支持 16 色，如今 64 色已经成为标配。一些计算机的特殊模式还能支持 4096 色，如 Amiga 的 HAM 模式。IBM/PC 的兼容机原先使用 CGA[[6]](#footnote-6) 卡，只能支持 4 色。1984 年，它改用 EGA[[7]](#footnote-7) 卡，性能提升到支持 16 色，而 1987 年问世的 VGA[[8]](#footnote-8) 卡再一次提升图像性能，升至 256 色，与 Amiga，Apple IIGS 和 Atari ST 不相上下。

图 2该图由 Amiga 上的 Photon Paint 制作，囊括 4096 色。

**声卡：**早期的计算机最多只能发出零星的“哔哔”声。专用声卡的设计初衷只是为了服务专业音乐家，后来 Amiga 与 Atari ST 等新机型开始提供内置音频芯片。IBM/PC 兼容机在这一方面一直有所落后，直到 1978 年，随着 Adlib 声卡、Sound Blaster 声卡、Roland MT-32 声卡等相继问世，情况才有所改观。声卡过去一直是极具竞争力的业务，直到 90 年代中期才逐渐被内置音频芯片所替代。

图 3 1988 年的 《国王密使 4：萝塞拉的冒险》（King's Quest IV: The Perils of Rosella）是第一款支持 IBM PC 声卡的游戏。

**1985 年：**



**Commodore Amiga 系列**的开山之作是 Amiga 1000，这台家用电脑便携方便，CPU、显卡与声卡在当时堪称顶尖水准。



**Atari ST 系列**问世，如果买不起Amiga，那 Atari ST 就是消费者的不二之选，这也是首个配有彩色图形用户界面的计算机系列。其自带的 MIDI 端口深受音乐家青睐。



**任天堂娱乐系统**漂洋过海来到美国，成为当时的文化热潮，让游戏主机行业重焕生机，销量超过六千万。

**1986 年：**



**Apple IIGS** 发售。这是苹果公司准备拿来与 Amiga 与 Atari ST 竞争的产品。其价格更为友好，能运行 Apple II 软件，但运行速度较慢，稍显落后。



**世嘉四代**登陆西方市场。与任天堂相比，世嘉在技术上更胜一筹，但游戏库较小。当时其销量超过一千万，在欧洲和巴西备受追捧。



**《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）**在日本发售，运行平台为 FC 红白机。该游戏集《巫术》（Wizardry）与《创世纪》（Ultima）之大成，糅合鸟山明独特的美术风格，奠定日式 RPG 游戏的主基调，销量超过两百万。

**1987 年：**



**IBM PS/2** 是 IBM 想要重新赢回 PC 兼容机市场主导权的野心之作。虽然该机型确实有一些创新之处，但封闭的系统架构使其饱受世人诟病。

**1989 年：**



**《模拟城市》（SimCity）**发售。销量突破一百万，从那以后，电子游戏不再仅仅局限于史诗战斗冒险题材。



**世嘉创世纪/世嘉MD (Genesis/Mega Drive)** 发售。这是世嘉最成功的产品，也是超级任天堂的宿敌，销量超过三千万。



**Gameboy**发售。当时它在掌机界的竞争对手包括 Atari 的 Lynx 与世嘉的 Game Gear。Gameboy 凭借亲民的价格与优质的游戏崭露头角，销量超过一亿一千八百万。

1. 译者注：雅达利大崩溃事件的导火索是 1982 年雅达利的电子游戏《ET 外星人》销量惨淡。本质原因是电子游戏市场缺乏规范，游戏质量参差不齐，同质化现象严重，美国消费者对游戏丧失信心，游市场规模大幅缩减。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：早期的激光枪是一种光线接收器，玩家按下按钮后，游戏屏幕会在短时间内黑屏，然后依次让目标物发出白光，如果激光枪的接收器接受到目标，则判定为命中，荧幕切换对应动画。随着电视屏幕的发展，激光枪也逐步演化为 1993 年的扫描侦测式激光枪（隔行扫描电视机）与 2006 年后的红外感应技术激光枪（液晶屏幕电视机）。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：ROB 机器人全称是可操作机器人伙伴（Robotic Operating Buddy），可以陪玩家一起玩游戏。虽然 ROB 本身操作手感一般，但当时机器人（如变形金刚）是美国的流行元素，所以它本质上是任天堂所推出的促销噱头。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：注意与索尼的 PlayStation 2 区分。这里指的是 IBM 的 Personal System/2 系统。另外，原来连接鼠标键盘的圆形 PS2 接口就是随着这个机器的发售而流行起来的，并在 21 世纪初逐渐被 USB 接口取代。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：Disk Operation System，磁盘操作系统，管理计算机包括中央处理器、存储器等软件硬件资源，最后被 NT 系统取代。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：Color Graphics Adaptor，彩色图形适配器，IBM 第一款彩色显卡，320×200 分辨率下最多呈现 4 色 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：Enhanced Graphics Adaptor，增强图形适配器，640×350 分辨率下最多呈现 16 色 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：Video Graphics Array，视频图形阵列，320×200 分辨率下呈现 256 色，640×480 分辨率下实现 4 个完整 EGA 色版的快速转换。 [↑](#footnote-ref-8)