
游戏漫谈



了解游戏

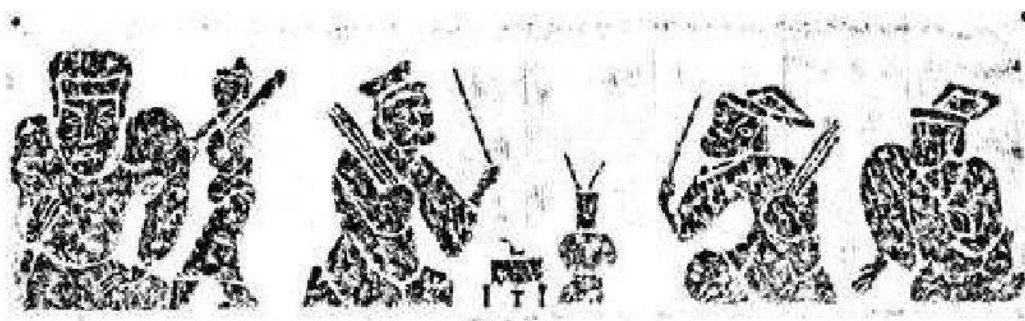
引言

游戏是一种极其古老的娱乐行为

从儿童的搭积木、过家家到成人的围棋、桥牌

从古代的投壶、蹴鞠到现代的蹦极、篮球

然而，在传统观念中，游戏只是一种消遣、一种儿戏
更是“玩物丧志”，“壮夫不为”的“雕虫小技”



游戏是什么？

— 游戏是一个让玩家追求某种**目标**、并可以获得某种**“胜利”**体验的娱乐性文化产品。

- 通俗

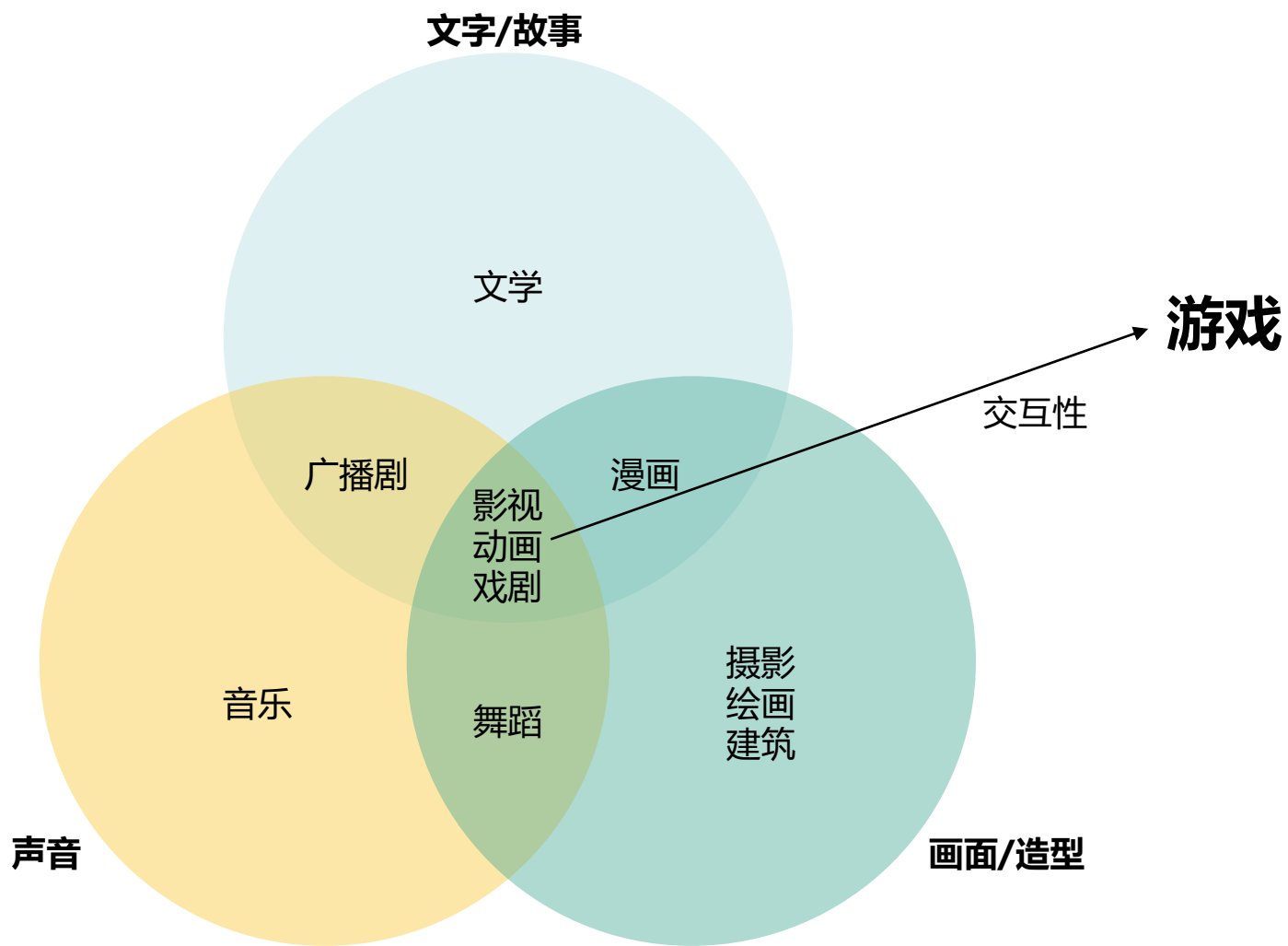


— 游戏是一种融合了**技术**的**综合性艺术**。

- 被称为绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌、舞蹈、戏剧、电影之后的人类历史上的**第九种艺术**。

- 高雅

第九艺术



游戏的特征

娱乐性：游戏的首要原则

挑战性：身体或精神上的挑战

选择性：游戏是一系列有趣的选择

规则性：游戏规则决定玩家在竞争中必须完成的事情

结构性：游戏进行的顺序

抽象性：现实世界的一种抽象或虚拟

交互性：玩家和游戏世界的交互

随机性：增加游戏的可重玩性



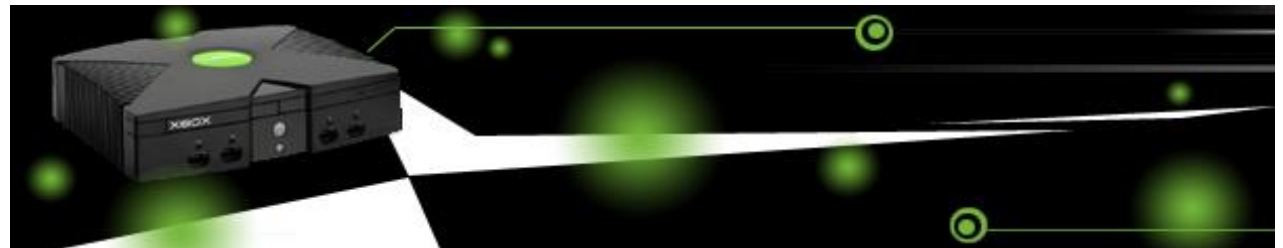
计算机游戏的定义

- 计算机游戏
 - “以计算机为操作平台，通过人机互动形式实现的、能体现当前计算机技术较高水平的一种新形式的娱乐方式。”
 - 游戏构建了一个**虚拟的世界**，既要有内涵，又要好玩。
 - 虚拟的世界具有“**价值**”
 - 游戏世界有“**秩序**”
 - 剧情、人物、游戏规则等



电子游戏的运行平台

- 游戏的运行平台
 - PC
 - 独立游戏设备
 - PS2
 - Xbox
 - Switch
 - 网络游戏设备
 - 服务器—客户端
 - 移动设备
 - iOS
 - Android
 - VR/AR设备



电子游戏的分类

设备终端划分

- | | |
|------|-------|
| PC游戏 | 网页游戏 |
| 主机游戏 | 移动游戏 |
| 掌机游戏 | VR游戏 |
| 街机游戏 | |

游戏玩法划分

- | | |
|--------|-------|
| 动作游戏 | 模拟游戏 |
| 动作冒险游戏 | 策略游戏 |
| 冒险游戏 | 运动游戏 |
| 角色扮演游戏 | 其他类型 |
| | |

电子游戏发展史



1958年 第一款电子游戏
《Tennis for Two》

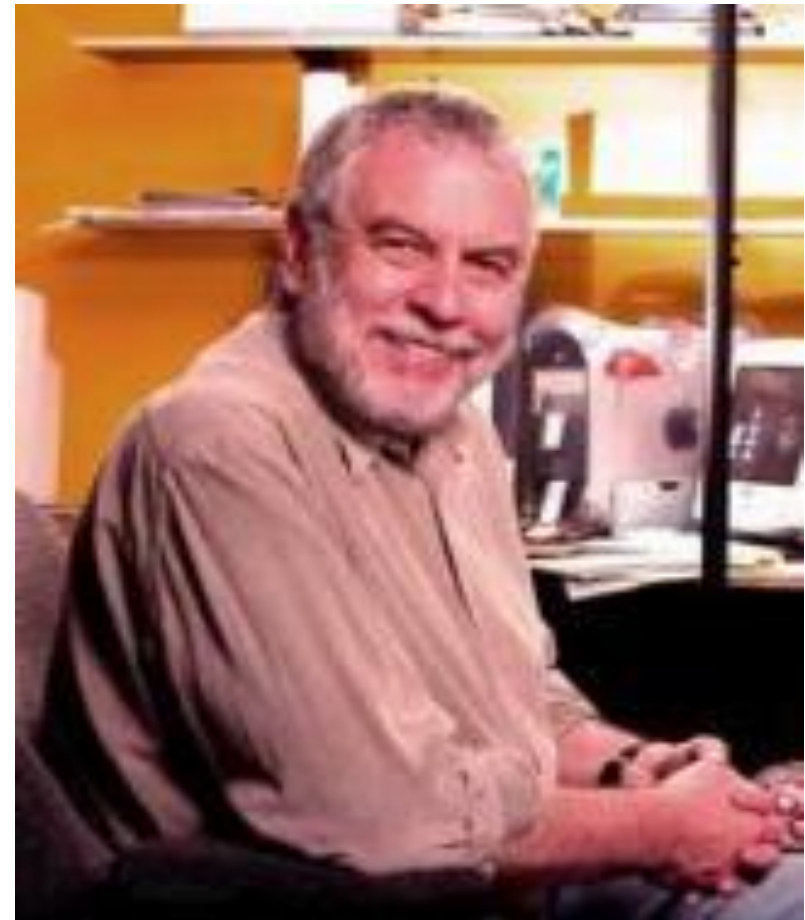


1969年 第一款双人射击游戏
《Space War》



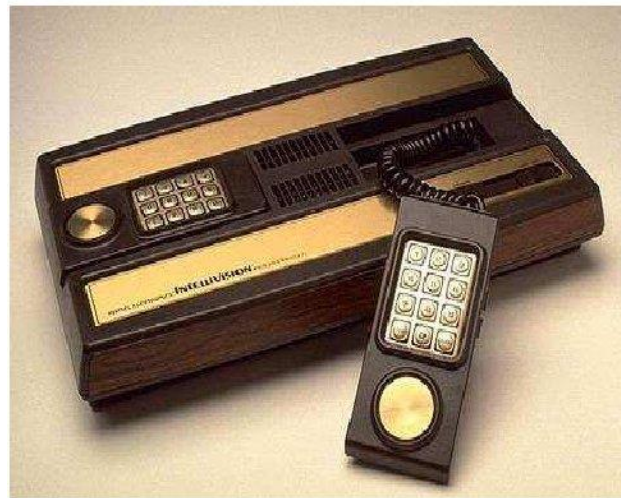


1972年，第一台街机游戏
《Computer Space》



“电子游戏机之父”
—Bushnell**布什内尔**

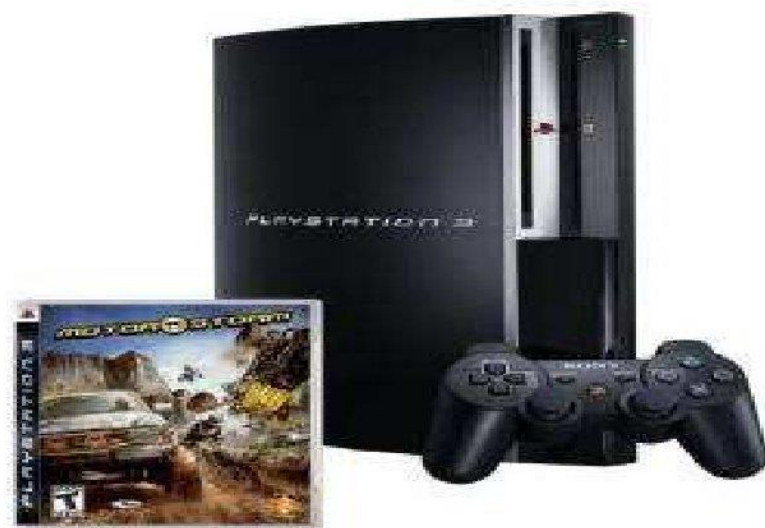
电子游戏设备进化史



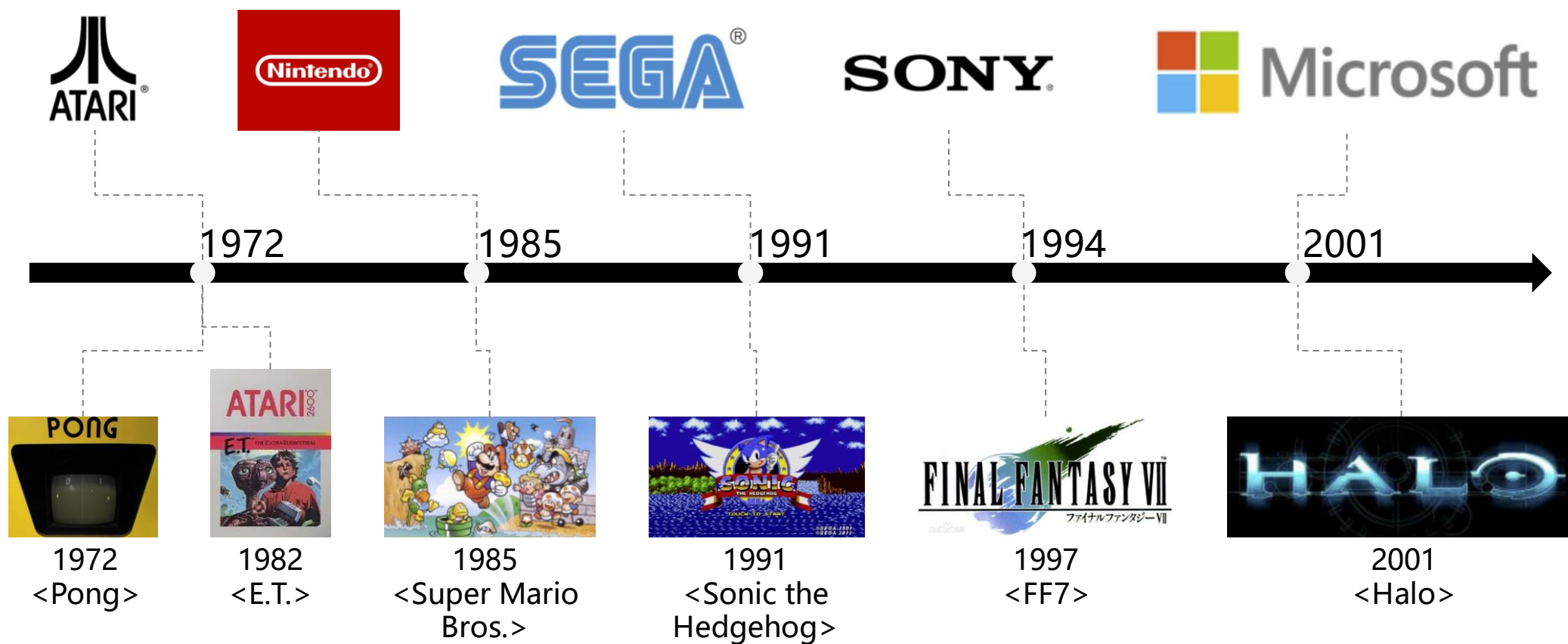
电子游戏设备进化史



电子游戏设备进化史



电子游戏发展史上的著名公司和游戏



数据来源: Wikipedia

电子游戏发展史

- 游戏产业发展趋势
 - 高清晰度显示设备
 - 虚拟现实、增强现实、漫游系统
 - 视觉
 - 触觉
 - 运动
 - 声音
 - 移动平台
 - 全息影像



游戏画面进化史

1982



Flight Simulator 1

游戏画面进化史

1987



大海战 (C64)

游戏画面进化史

1991



微型机器(NES)

游戏画面进化史

1992



洛克

游戏画面进化史

1994



空战游戏

游戏画面进化史

1996



水上摩托

游戏画面进化史

1998



半条命1

游戏画面进化史

2002



(PC) (卡曼奇4)

游戏画面进化史

2003



(PC) 上古卷轴3：晨风

游戏画面进化史

2004



(PC)孤岛惊魂

游戏画面进化史

2005



半条命2：失落的海岸线

游戏画面进化史

2006



上古卷轴4

游戏画面进化史

2007



猎杀潜航4

游戏画面进化史

2009



极品飞车

游戏画面进化史

Now



绝地求生

结论

- 电子游戏是利用电子设备创建的一个互动系统。通过视觉、听觉、触觉等与玩家进行交互，来传达思想、故事的方式
- 互动性，是游戏区别于文学、电影等艺术的最重要的因素
- 电子游戏产业很年轻，但技术先进、发展迅速

Thank You !

