

美國是電腦的起源地，上世紀40年代，世界上第一台電腦便是在美國誕生。電腦在滿足了人們的工作需求後，有人開始將視野放到電腦的娛樂功能上。1962年，一位叫斯蒂夫·拉塞爾的大學生在美國DEC公司生產的PDP-1型電腦上編製了世界上首款電腦遊戲，在之後的近60年時間中，遊戲逐漸在美國乃至世界各地形成產業，也孕育了各種不同類型的遊戲。

杜若



《模擬人生》系列推出手機遊戲版



《模擬人生1》的畫面現在看來稍顯簡陋

但是，盛景之下，或有隱憂。如果將視野放到全球，近年來，隨着歐洲，特別是東歐地區遊戲產業的崛起以及遊戲消費市場向東亞尤其是中國的轉移，而近期美國國內製作的一些大型遊戲出現「叫好不叫座」，甚至是「翻車」的情況。美國遊戲產業是否仍能持續維持其「霸主」地位，或許時間會給出答案。



《決勝時刻1》海報

美國遊戲「模擬」世界，能否「決勝」

美國遊戲「霸主」地位動搖



《模擬人生4》海報

經典遊戲今何在

系列3

決勝時刻

射擊類遊戲是與電腦硬件配置的崛起並行的。電腦硬件配置的提升使得射擊遊戲的畫面更加刺激，給玩家帶來強烈的愉悅感與滿足感。相較於主機遊戲的手柄，鍵盤與鼠標能更精確的射擊目標與控制移動。進入新時代以來，射擊遊戲在畫面上與遊戲性上有了極大的提升。美國的《決勝時刻》系列是其中的代表。

《決勝時刻》系列首部2003年推出，當時正是射擊類遊戲崛起的時候。《決勝時刻1》是一款以「二戰」為背景的第一人稱射擊遊戲，獨特之處在於，在單人故事中玩家並非如當時其他第一人稱射擊遊戲主角一般孤軍作戰，遊戲過程中大部分時間，玩家均有大量的 NPC



《決勝時刻》系列現在已經逐漸以多人對戰為主

隊友支持。同時隊友之間的互動亦給予玩家一種投入感和濃烈的電影感。這點亦成為往後續作品的賣點之一。

首代作品的成功給了遊戲製作公司極大的信心，憑藉美國遊戲工業超強的製作更新能力，自2003年之後，《決勝時刻》系列基本以每年一代的速度推出新作，到2020年為止，該遊戲已推出17代作品。根據官方公布的數字，這款遊戲系列全球總銷量超過3億份，居於所有射擊類遊戲之最。

但近年來，《決勝時刻》也面臨許多困難。其中最大的困難應當是其「年貨」般的更新速度與遊戲劇情、玩法的套路化之間的矛盾。玩家已經很難從這款遊戲中覓得新鮮感，往日給人以沉浸感的劇情如今已經成為「累贅」。遊戲開發公司給予的解決方案也頗為簡單直白。從2018年開始，《決勝時刻》系列將絕大部分精力放在了網絡平台上，2018年，《決勝時刻：黑色行動4》更是將單人遊戲劇情全部刪除，僅保留多人模式。這一舉措也使得這個老牌「年貨」遊戲系列重回玩家視野。但是，缺乏了單人遊戲劇情的《決勝時刻》還是否保留着核心競爭力，仍有待時間考驗。

遊戲類型及代表遊戲

英文簡稱	中文名稱	代表遊戲	地區
ACT	動作	超級瑪利歐系列	日本
RPG	角色扮演	最終幻想系列	日本
RTS	即時戰略	世紀帝國系列	美國
FPS	第一人稱射擊遊戲	決勝時刻系列	美國
TPS	第三人稱射擊遊戲	絕地求生	韓國
SPG	運動	FIFA系列	美國
RCG	賽車	極品飛車	美國
FTG	格鬥	拳皇	日本
SLG	模擬	模擬人生系列	美國
MOBA	多人在線戰略擂台	英雄聯盟	美國

註：代表遊戲僅為作者認為該類遊戲中較典型作品



世紀帝國

射擊類遊戲與模擬類遊戲雖然在電腦端遊戲體驗更佳，但各個遊戲廠商還是針對主機平台推出了主機遊戲版本。然而有一類遊戲，幾乎只能在電腦平台上體驗，就是即時戰略類遊戲。即時戰略類遊戲的經典之作很多，例如《星海爭霸》系列、《魔獸爭霸》系列，這兩個遊戲推出至今，通過其出色的遊戲性與競技性，走入了無數玩家的電腦。然而在香港，《世紀帝國》系列或許是不遜色於《星海爭霸》系列與《魔獸爭霸》系列的遊戲。

以《世紀帝國2》為例，遊戲的基本主題是採集資源、建立城鎮、訓練軍隊、對敵方發動戰爭直至分出勝負。隨着遊戲的進展，玩家一般需要經歷4個「時代」：黑暗時代、封建時代、城堡時代和帝王時代。每升級到另一個時代，就能生產新的單位、建造新的建築以及研究新的科技，不過時代升級或多或少需要耗費一定的資源。在這個遊戲中，村民是最基礎的單位，主要負責採集資源、修造建築。資源可以被用來建造建築、訓練軍事單位、研究科

技等。

這款遊戲與《魔獸爭霸》或《星海爭霸》系列的魔幻不同，不論是背景設定還是文明的選擇，都與真實歷史息息相關，也吸引了對歷史頗感興趣的玩家。

然而《世紀帝國2》之後並未推出經典續作，《世紀帝國3》《世紀帝國4》都頗為平淡。2019年11月，《世紀帝國2》才由發行商微軟公司推出所謂「決定版」。但為時晚矣，《世紀帝國2》乃至整個即時戰略類遊戲都已不復當年輝煌。



《世紀帝國2》2019年底推出「決定版」，增強了畫質

結語

美國的經典遊戲還有很多，例如描述都市地下世界的《GTA》以及帶有賽博朋克風格的《輻射》等。但是近年來，手機遊戲與網絡遊戲對電腦遊戲的衝擊，也使得遊戲廠商對於電腦或主機端的大型遊戲開發遇到了困難。

遊戲大作的開發成本、開發時間都遠高於普通的手機遊戲或是網絡遊戲。

隨之而來的開發風險也提升，一旦大作由於遊戲品質、版權，創意等種種原因不被輿論所看好甚至在遊戲受眾中難以獲得好

評，對於製作該遊戲的公司而言，代價是毀滅性的。以藝電公司開發的《聖歌》為例，這款遊戲號稱將第三人稱射擊遊戲及動作角色扮演遊戲的元素結合於「互相連接的開放世界」中，然而玩家對於遊戲的體驗是片段性而不完整的，遊戲發售一周由於銷量不佳而降價。

近年來許多美國的遊戲「年貨」作品，如《NBA 2K》及《FIFA》也逐漸失卻創意與誠意。以近期推出的《NBA 2K21》為例，遊戲中球員的臉部模型鬍鬚

部分甚至以黑色馬賽克代替，球員的身形也與現實差異頗大。玩家紛紛詬病「誠意不足」。

現階段，美國遊戲產業在技術上仍領先，但隨着其他國家對於遊戲人才培養的重視，美國在這兩項的優勢也會逐漸縮小。更重要的是，對於遊戲開發者而言，近年來美國部分遊戲公司呈現出「誠意」與「創意」不足的情況。如果遊戲公司仍以敷衍態度對待玩家，面臨的將會是玩家的流失與市場的冷遇。

本系列完



《聖歌》看起來很美，但是遊戲質量卻一般