

TURING

HOW NINTENDO
CONQUERED AMERICA
SUPER MARIO

张玳译
[美] Jett Ryan 著



超级马里奥

任天堂美国市场风云录

追随超级马里奥的精彩足迹
揭秘任天堂背后的传奇故事
领略世界游戏界的百盛风云



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

“Jeff Ryan找到了任天堂历史中所有的金币和隐藏道具。他讲的是任天堂的故事，也是整个电子游戏业界的故事，让我们看到电子游戏一步步变成世界同乐的大娱乐产业的历程，内容非常精彩！”

Tom Bissell, *Extra Lives: Why Video Games Matter* 作者

“从1983~1984年拯救被雅达利摧毁的游戏行业，到后来的不断创新，任天堂一直都是我设计游戏的主要灵感来源。这本书详细地讲述了任天堂的前世今生，很适合那些想了解这家神奇公司起源的读者阅读。”

John Romero, 《毁灭战士》《重返狼穴3D》和《雷神之锤》的设计者之一

“我是在任天堂游戏的熏陶下成长起来的。这本书很有趣，也很有见地。虽然并不是每家公司都能做到任天堂那样，但不管是马里奥的粉丝还是专业的电子游戏开发人员，都能从这本书中学到一些东西，感受任天堂的魔力。”

Cliff Bleszinski, Epic Games设计总监, *Unreal* 及《战争机器》的创作者之一

“这本书就像是David Sheff的*Game Over*一书的亲兄弟一样，两本书都讲述了人们熟知的故事，但这本书又加入了很多新的信息和见解，很了不起！”

Steven Kent, 电子游戏记者, *The Clone Republic* 作者

“这是一部由任天堂资深铁杆粉丝撰写的任天堂凯旋史。”

Publishers Weekly



图灵社区: www.ituring.com.cn

新浪微博: @图灵教育 @图灵社区

反馈/投稿/推荐邮箱: contact@turingbook.com

热线: (010)51095186转604

分类建议

计算机/IT人文

经管/企业与企业家



人民邮电出版社网址: www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-30264-9



9 787115 302649 >

ISBN 978-7-115-30264-9

定价: 45.00元

TURING

任天堂美国市场风云录

超级马里奥

[美] Jeff Ryan 著

张玳译

SUPER MARIO

HOW NINTENDO
CONQUERED AMERICA



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级马里奥 : 任天堂美国市场风云录 / (美) 瑞安 (Ryan, J.) 著 ; 张玳译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2013. 1

书名原文: Super Mario:How Nintendo Conquered America

ISBN 978-7-115-30264-9

I. ①超… II. ①瑞… ②张… III. ①电子游戏—电子工业—工业企业管理—经验—日本 IV. ①F431.366

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第289817号

内 容 提 要

任天堂是历史上最长寿的电子游戏公司,《超级马里奥》是任天堂出品的著名横版过关游戏。那么这家日本公司是如何进军美国市场,又如何在美国成为电子游戏创意的标杆的呢?马里奥如何一步步登顶成为游戏史上最成功的游戏人物?任天堂为何会卷入官司?又如何与索尼和微软对峙的呢?本书将一一为你揭晓答案。

本书不仅适合不断改革创新的管理人阅读,也适合广大电子游戏爱好者阅读。

超级马里奥：任天堂美国市场风云录

◆ 著 [美] Jeff Ryan

译 张 玳

责任编辑 楼伟珊

执行编辑 岳新欣

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 700×1000 1/16

印张: 15.75

字数: 239千字

2013年1月第1版

印数: 1-4 000册

2013年1月河北第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2011-7473号

ISBN 978-7-115-30264-9

定价: 45.00元

读者服务热线: (010)51095186转604 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

版 权 声 明

Original English language edition, entitled *Super Mario: How Nintendo Conquered America* by Jeff Ryan, published by Portfolio / Penguin.

Copyright © 2011 by Jeff Ryan. Simplified Chinese-language edition copyright © 2013 by Posts & Telecom Press. All rights reserved.

本书中文简体字版由 Portfolio / Penguin 授权人民邮电出版社独家出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

谨以本书献给 Bill Rudowski!

我一定会赢的!

前言

马里奥背后的故事

虽然大家都知道马里奥的职业是水管工，但是他真正做的事情却是探险。和其他著名的意大利裔^①探险家（如克里斯托弗·哥伦布）一样，马里奥发现了新大陆，但也发现这里其实早已有人居住了。这个地方就是游戏世界，我们生来就持有这个世界的通行证。（恰如一百多年前英国皇家地理学会的一位仁兄描述的那样，“探险家之所以成为探险家，就是因为他们有社交恐惧症，每隔一段时间就得远离自己的同胞”。这句话非常适合用来描述当代游戏室中的玩家们。）大部分人都任由其通行证到期，但是马里奥的出现让我们可以延长通行证的期限，重返游戏世界。

马里奥系列游戏共售出了 2.4 亿份。光是最初的《超级马里奥兄弟》^②（*Super Mario Bros.*）一个游戏就卖了 4000 多万份，这还不包括在其他平台上发布的版本，更别说电脑上还有五花八门的游戏机模拟器让人们可以玩盗版。从时间上来看，这个游戏实在是一个非常经济的选择：很少有人会花 25 个小时来看一张 25 美元的 DVD 影碟，但是基本上每个花 50 美元购买马里奥游戏的人都愿意花 50 个小时

① 根据《超级马里奥》的人物设定，马里奥和路易吉都是意大利裔的美国人，这两个名字也是典型的意大利人名。——译者注（如无特殊说明，书中所有注均为译者注）

② 国内又称《超级玛丽》、《采蘑菇》。

(甚至更多的时间)来玩这个游戏,希望把它的每个秘密地点都找出来。

既然说到经济,我们就再谈谈经济的问题吧。你可以心算一下:马里奥系列游戏的销量乘以它们的平均价格 50 美元。当然,这个数字不太准确,因为我们没有考虑到这些游戏中有的是和游戏机捆绑销售的,而捆绑销售的游戏一般会打折。但是我们也没有包括这个系列的其他相关商品和游戏,比如外传类游戏《马里奥医生》(*Dr. Mario*)。此外,任天堂还不只卖这个嘞:马里奥系列在任天堂每年发布的上百个游戏中只占一两个席位,而且这些还仅仅是软件呢!如果你的心算能力足够强,你也许可以算出,马里奥游戏的销售额大概是 120 亿美元。这是什么概念呢?我们可以如此作比较:假如马里奥世界的金币每个价值 100 万美元,那么马里奥必须连续顶金币盒子差不多三个半小时才能集齐这么多的钱。

马里奥的独特之处在于,他太不独特了。谁会选择《超级马里奥兄弟》,而不选择《光环》(*Halo*, 销量 3000 万份)、《古墓丽影》(*Tomb Raider*, 销量 3500 万份)、《吉他英雄》(*Guitar Hero*, 销量 4000 万份)、《生化危机》(*Resident Evil*, 销量 4300 万份)和《麦登橄榄球》(*Madden NFL*, 销量 8500 万份)呢,山顶洞人吗?但事实是《超级马里奥兄弟》比后面所有这些游戏的销量加起来还要高,而且这还没算各种外传游戏,比如《马里奥卡丁车》(*Mario Kart*, 销量 1200 万份)和《马里奥派对》(*Mario Party*, 销量 500 万份)。其他的热门游戏会让你在恐怖的战争中感觉到肾上腺素增加,或者让你置身于地下深处的奇幻世界中,又或者让你变身为专业运动员,但是《超级马里奥兄弟》呢?在这个游戏里,你扮演的是一个胖墩墩的中年胡子大叔,在乌龟壳上跳来跳去。啥?连个超级英雄都木有?美国大兵都木有?异形也木有?这算是哪门子的游戏啊?

不过,马里奥靠的并不只是外表。游戏和其他的娱乐方式不太一样,因为它具备很强的互动性:在玩游戏的时候,我们大脑的兴奋部位和看电影看书时的兴奋部位完全不同。而马里奥的平凡也正好是他的魅力所在,正是这种平凡让他成为了老少咸宜的游戏主角。在过去的 20 多年里,每个人都希望创造出独一无二又让人印象深刻的游戏人物,比如刺猬索尼克、劳拉·克罗夫特、洛克人等。但是这种趋势渐渐改变了,现在热门游戏的主角大多都是寡言少语的无名英雄,比如

《光环》中的士官长以及《使命召唤》(Call of Duty)和《海豹突击队》(SOCOM)中的无名士兵。不过,无论有名还是无名,这些人物的设计都参考了马里奥,因为马里奥的人物设计既有细节的刻画(他是一个穿着工装背带裤的水管工),又充满了神秘(有谁看过他疏通水管呢)。

我自己关于马里奥的记忆可能和大家差不多。我首先接触的还不是什么游戏,而是装 NES^①的纸盒子。有个同学天天把这个纸盒子带到校车上来显摆,每个人都围在他身旁欣赏盒子正面的游戏图片展示。几个月以后,父母给我们几兄弟也买了一台 NES,然后便一发不可收拾:虽然住在迈阿密,但是我们玩游戏的时间比开空调的时间还多^②。后来,我们还和住在附近的大大小的孩子交换游戏来玩,甚至还和中学外面那些“酷孩子”交换游戏。我们甚至在街坊开办了一个游戏俱乐部,谁要想加入,必须打通一个游戏,并找出游戏中的秘密。我们大部分的秘密都来自《超级马里奥兄弟》,因为这个游戏的秘密非常多。

后来上了高中,然后是大学,之后就是过成年人的生活了,而我也不怎么玩游戏了,可能一年里会偶尔在电脑上玩玩射击游戏。我并没有特意戒掉游戏,只是游戏在我的事务列表中的优先级降低了。直到大约十年前,当时我为一家网站做文字编辑工作。有一天,我 8:30 就到公司了,但是在中午之前没有什么需要审校的材料,所以我就问主编有没有什么我能帮忙写写的。

正好有。她告诉我需要写一篇关于《口袋妖怪》(Pokemon)锦标赛的新闻。当时这个网站只是偶尔发布一些电子游戏新闻和评论,所以一般是雇用兼职写手来撰写这类文章。由我来帮网站写这方面的文章当然好,因为我是拿工资的,所以做这些就不必再另付钱给我了。就这样,我写了稿子然后交给主编,不一会儿,我就听到主编在电话里解雇了那位兼职写手。她说,他们刚刚雇了一个新的电子游戏专家。汗!

在接下来的几个月中,我认真地研究了电子游戏——不过研究的方法比较独特。我并不玩它们,因为毕竟是在工作嘛,而且我也没有去做电子游戏设计开发,

① Nintendo Entertainment System, 也称 Famicom, 俗称“红白机”, 是任天堂第一台家用游戏机。

② 迈阿密属于亚热带湿润气候, 夏天湿热, 冬天很短而且温暖, 全年平均气温最低时也有 15 度, 空调很常用。

所以我也不用学习假名编码或者纹理映射这些高深的概念。我研究的是电子游戏为什么流行，以及到底是什么让游戏更好和更“牛”。于是，我成了世嘉（Sega）、索尼和任天堂方面的专家。

我发现，几乎所有的任天堂产品中都有马里奥的影子。在体育、格斗、角色扮演、益智、赛车等游戏以及其他你能想象到的任何产品中，马里奥都无处不在。从某种意义上来说，马里奥就是任天堂，马里奥就是游戏，马里奥就是任天堂所提倡的游戏趣味（最后这点我相信是任天堂所希望的）。有用马里奥命名的街道，甚至还有一个非官方的马里奥节日，3月10日（在英文中缩写为“MAR 10”，看上去像马里奥的英文写法“Mario”）。

“超级马里奥”成为了所有名字叫做马里奥的人的昵称。F1 冠军马里奥·安德烈蒂（Mario Andretti，生于1940年）曾被问到他的名字是不是源自《超级马里奥》。（他回答“是”，当然这只是为了让问他这个问题的那些七八岁的小孩高兴高兴。）美国著名厨师马里奥·巴塔利（Mario Batali）也被称为“超级马里奥”。如果你是一个职业运动员，并且名字叫做马里奥，那么你的昵称叫作“超级马里奥”几乎是板上钉钉的事。不信，你可以问问打冰球的马里奥·勒米厄（Mario Lemieux）、打橄榄球的马里奥·威廉姆斯（Mario Williams）、终极格斗锦标赛选手马里奥·米兰达（Mario Miranda）、自行车选手马里奥·西波里尼（Mario Cipollini）以及踢足球的马里奥·巴斯勒（Mario Basler）、马里奥·戈麦斯（Mario Gomez）和马里奥·巴洛特利（Mario Balotelli）。他们分别是加拿大人、美国人、巴西人、意大利人、德国人、西班牙人和加纳人^①。不管你在地球的哪个位置，只要你的名字是马里奥，那么你就不可避免地会获得这个昵称。

我突然发现，原来马里奥的“生平故事”其实正好就是电子游戏的历史。是的，这是一段关于任天堂和它的缔造者的历史，其中包括天才设计师宫本茂、亿万富翁山内溥和他那被低估了的女婿荒川实。不过说到底，这也只是一个虚拟人物，一个和米老鼠一样可爱的游戏人物的故事。他是个住在纽约布鲁克林区的矮矮胖胖

^① 巴洛特利的父母是意大利的第一代加纳移民，他本人是在意大利出生并持有意大利国籍。

的意大利裔水管工人，这样的背景平凡得让人们想起电影《洛奇》(*Rocky Balboa*) 中那个住在费城的落魄意大利拳击手洛奇·巴尔博厄 (Rocky Balboa)。他有着三大洲的血统：亚洲的创造、美洲的背景以及欧洲的名字，几乎没什么个性却得到了全世界的喜爱。他还是一个英雄，有时候和一般人一样，有时候比一般人厉害，有时候甚至还不如一般人。他有个弟弟叫做路易吉，还有一位公主等着他来拯救。他就是马里奥。

目 录

第一部分	街机大混战	1
第 1 章	马里奥诞生记：美国任天堂的诞生	2
第 2 章	马里奥之父：宫本茂和他的《大金刚》	10
第 3 章	马里奥之战：任天堂与 MCA 环球影业的版权官司	23
第 4 章	马里奥小时候：1983 年的电子游戏泡沫	34
第二部分	雄风“8”面	45
第 5 章	马里奥的小岛：日本和 Famicom	46
第 6 章	马里奥的阳光：《超级马里奥兄弟》和 Famicom	55
第 7 章	马里奥的炸弹：《丢失的关卡》	65
第 8 章	马里奥的攻击：《超级马里奥兄弟 3》	72
第 9 章	马里奥的兄弟们：NES 和 Game Boy	83
第 10 章	马里奥的漂流：世嘉，Genesis 和一只超快的刺猬	89
第三部分	16 位时代	99
第 11 章	马里奥出击：马里奥和索尼克的决战	100
第 12 章	马里奥群星：衍生产品	108
第 13 章	杂耍人马里奥：《马里奥绘画》	117
第 14 章	马里奥进化：任天堂的光盘游戏机	126
第 15 章	马里奥卡丁车：Virtual Boy 和 3D 游戏	134

第四部分 第三名=出局.....	147
第 16 章 马里奥的世界：N64.....	148
第 17 章 马里奥的交流工具：Nintendo DD.....	156
第 18 章 马里奥出击：GameCube.....	164
第 19 章 马里奥的时间机器：Game Boy Advance.....	175
第 20 章 马里奥传说：阳光和黑暗.....	181
第五部分 老虎发 Wii.....	193
第 21 章 马里奥革命：NDS.....	194
第 22 章 马里奥的公主：Wii.....	203
第 23 章 马里奥的派对：任天堂历史上的三天.....	213
第 24 章 马里奥传奇：任天堂的未来.....	224
谢谢，马里奥，但是我们的感谢信在另一个城堡.....	233
参考文献.....	237

第一部分

街机大混战

第 1 章 马里奥诞生记

美国任天堂的诞生

在 1980 年，玩一次街机只需 25 美分，不过要开一家街机公司需要的钱就多了去了。当然，如果公司做得好，得到的回报就不仅仅是荣登高分榜上了。当时的街机公司只需把旧式的机电驱动的游戏升级一下，就可以赚入大把大把的钞票。从一开始的 1 美分、5 美分玩一次，到后来的 10 美分一次或者 25 美分一次，这样的日子已经持续了近一个世纪的时间。这些公司一家家地都把旧式的螺线管、迷你木偶戏和一闪一闪的灯换成了崭新的“电视惊悚游戏”或者“视频益智游戏”。这些展示在过道两旁的电视屏幕上的游戏用声光诱惑玩家进行体验，玩家们全神贯注、挥汗如雨，指头都酸了，这一切都只是为了战胜电脑控制的对手。对于玩家来说，这些游戏就像是科幻小说中 23 世纪发生的事情穿越到了 20 世纪 70 年代一样。

当时最大的游戏制作商是雅达利（Atari），这家公司于 1972 年推出了第一个红极一时的游戏《乒乓》（*Pong*）。随后，雅达利又推出了多个热门游戏，包括《小行星》（*Asteroids*）、《坦克》（*Tank*）和《登月者》（*Lunar Lander*）。1980 年，雅达利更是推出了两款万人空巷的大作：一个是《战争地带》（*Battle Zone*），一个线框风格的坦克对战游戏；另一个是《导弹指挥官》（*Missile Command*），这个游戏的背景是假想的冷战恐怖时期，玩家的任务是击落不断射向美国的苏联核弹，以保

护美国的文明。其他公司都不过是在追随雅达利的脚步。雅达利每年的收入都高达数百万美元，公司的经营者是嬉皮士式的人物，而且只用了十年的时间就发展成了一家大公司。每个人都想从雅达利的成功中分一杯羹，这使得游戏产业以每月百分之五的势头迅猛发展。

要打败雅达利几乎就是白日做梦。

不过梦想归梦想，追梦人总是有的，新成立的美国任天堂就是这些追梦人中的领头羊。这家仅有6名员工的新公司之所以成为领头羊，不是因为别的，恰恰是因为它本身已经很成功了，不过可惜的是这种成功还仅限于日本。任天堂这家于1894年诞生的京都花札^①制造商此时已经完成了从花札游戏到电子游戏的华丽转身，并利用自己成熟的花札销售渠道赚了一大笔。此外，还有很多其他的日本公司也在做街机游戏，比如制作《吃豆人》（*Pac-Man*）的南梦宫（Namco）、制作《青蛙过河》（*Frogger*）的科乐美（Konami）、制作《炸弹人》（*Bomberman*）的Hudson Soft，以及制作《太空侵略者》（*Space Invader*）的Taito。正如记者克里斯·科勒（Chris Kohler）所说，日本游戏的独到之处在于“人性化”：这些日本游戏中的好人和坏蛋都是简简单单的人，而不是像雅达利的《打砖块》（*Breakout*）或者《狂风暴雪》（*Tempest*）那样，用一些抽象的图形来做主角。如果每家公司都能做游戏，任天堂当然也能。

任天堂最具天赋的发明家是横井军平，从为任天堂维修花札制造机器开始，他几乎将一生都奉献给了任天堂。他闲得无聊，制作了一个可以伸缩的假手来搞笑，不过任天堂的社长山内溥却决定把它做成真正的玩具推向市场。就这样，这个被称为“超级怪手”（Ultra Hand）的玩具在1970年狂卖了120万个。不久任天堂又推出了一个名为“无限组合桶”（Ten Billion Barrel）的益智玩具、一种叫做“爱情测试仪”（Love Tester）的机器，以及一个类似于碟式自动吸尘器（Roomba）的遥控吸尘器。

横井军平最近的成功是便携式电子游戏机。有一天，横井军平在火车上看到

① 日式传统牌，常用桑树皮制成。

一个工薪族在玩电子计算器，他突然想到一个主意，那就是制作小型的游戏机，这种小型的游戏机可以用手表用的微型电池来供电。（和“超级怪手”的情况一样，横井军平之所以将这个想法告诉傲慢专横的山内溥，纯粹是闲得无聊想找个话题，因为当天山内溥正好指名横井军平做自己的专职司机。）就这样，横井军平自学了分段显示法，比如怎么把液晶屏上的“8”字拆成不同的笔画，在同一时间只显示其中几笔，来组成 0 到 9 的数字。他设计了一个游戏小人儿，这个小人儿有很多双手臂，但是每次只显示两只，就用这样的分段显示法实现了简单的动画效果。此外，多亏当时电子计算器很普及，所以液晶屏很便宜。这次尝试的结果，就是本来需要花 100 日元才能在 500 磅^①重的街机上玩到的游戏，通过精密的工程设计，被移植到了不足巴掌大的游戏机上。这就是 Game & Watch（以下简称 G&W）。

第一个 G&W 的游戏是 1980 年的《抛球》（*Ball*），这是一个非常简单的杂技游戏。玩家控制一个杂技演员，把球从一只手抛到另一只手，抓准时机按左右键让球保持在空中就行了。游戏的 A 难度有 2 个球，B 难度有 3 个球。《抛球》是 G&W “银色系列”中的一个，这个系列共有 5 个游戏，而“银色”则是从游戏机的外壳颜色来的。1981 年，任天堂又推出了“金色系列”，这个系列也有 5 个游戏。所有这些游戏机都很快就售罄，而且还有很多正在开发当中。

任天堂的成功并不止于此。任天堂在此之前已经加入了《乒乓》的克隆大军，还推出了并不特别但是销量不错的“彩色电视游戏 6 合 1”（*Color TV Game 6*）游戏机，并于次年推出了 15 合 1 的版本。不仅如此，任天堂在早前还有过很多尝试，包括 1974 年非常成功的电子机械式的街机游戏《荒野枪手》（*Wild Gunman*），以及问题多多的赛马游戏《EVR 赛马》（*EVR Race*），还有第一个真正的视频街机游戏《电脑黑白棋》（*Computer Othello*）。至此，任天堂已经有了一个专业的设计团队（包括横井军平），每隔几个月就能推出新的游戏，这些游戏在烟雾弥漫的街机厅中引领潮流，并大把大把地赚着玩家的硬币。在日本既然这么成功，把这种模式复制到海外又能难到哪儿去呢？

① 约合 227 公斤。

社长山内溥急切地希望任天堂冲出日本，成为世界一流的游戏公司。20世纪50年代中期，山内溥曾经到美国和迪斯尼公司的高层谈生意，希望能在花札上使用迪斯尼的卡通人物形象。这次旅行让山内溥的眼界大开，全球娱乐市场的庞大规模让他深感震撼，他发现自己这家仅面向日本的家族花札公司在这个大市场之中如此渺小。山内溥个子不高，是一个精力非常旺盛的人，头发过早地白了。在二战后的日子里，他非常努力地经营着家族的生意，希望能让这家公司继续生存下去。不过在这个国际财阀^①和跨国公司大放异彩的时代，要想取得真正的成功，就必须放眼全球，赚全世界人民的钱。

1894年，山内溥的曾外公山内房治郎^②在京都开办了一家制售色彩鲜艳的日式花卉扑克牌“花札”的作坊，并把这家作坊称为“任天堂骨牌”（Nintendo Koppai）。（“任天堂”这个名字取自“谋事在人，成事在天”的意思，正好代表了牌类游戏运气因素。）这些花札的客户大多是赌徒，因为他们喜欢每赌博一次就换一副新牌。这家公司和日本一起经历了风风雨雨：从二战前的经济激增，到战后的崩盘，再到后来的复苏，再到1964年东京夏季奥运会时的再次崩盘。

1949年，年仅21岁的山内溥从深受中风折磨的外公手中接管了任天堂，开始带领这家公司进行改革。山内溥对于经营之道进行了多种尝试，经营的产品和服务包括大米、出租车，甚至还有被日本人称为“爱情旅馆”的钟点房。不过这些尝试都失败了，直到他决定把公司积累多年的花札和玩具的销售渠道重新利用起来，才真正取得了成功。他心无旁骛地经营着自家的公司，而且管理方式非常专断，这让他几乎没有什么朋友。他甚至和自己的家人都很疏远，而且也很少待在家里。对于他的孩子们来说，他基本上就是一个让他们感到害怕的陌生人。其实任天堂和很多家族生意一样，本来是为了给家族带来财富，但是当生意做大了之后，反而变得比家族本身更加重要了。

① zaibatsus，原指日本帝国时期由超大型家族经营的集团公司，现在也泛指由家族或者国家控制的、经营面非常宽泛的、形成门阀甚至参与并影响政治的大型企业。

② 山内家族从山内房治郎开始生的都是女儿，两代女婿均为入赘改姓，所以山内溥也随母亲的姓氏。

我们再把话题转回到美国任天堂上来。山内溥深知，要在美国开设分部，就必须找一个家族成员来经营。但是何人堪当此重任？山内溥的长子山内克仁还太年轻，无法担起建设美国分部的重任（虽然他比接掌任天堂时的山内溥的年纪要大一些），而另外两个孩子洋子和藤子又都是女儿。不过没关系，山内家族有个习惯，那就是起用女婿来经营家族生意，而这次也不例外，建设和经营任天堂美国分部的，就是山内溥长女洋子的丈夫。

当然这还得看这位丈夫愿不愿意。洋子的丈夫荒川实是京都一个富庶的纺织世家的次子，有在西方世界工作的经验。实际上当时他和妻子洋子就住在加拿大，为曾经的大财阀和今天的跨国集团丸红株式会社做房地产开发方面的工作。他会说英文，而且有麻省理工学院的学位，还曾驾驶过一辆大众牌的巴士横跨美国。他和山内溥完全是两个世界的人，要知道，麻木不仁的山内溥曾经把女儿带到自己最喜欢的艺妓夜店来为她庆祝 20 岁生日——而且女儿都走了他都还没走。

荒川实曾经拒绝过任天堂的邀请，不过山内溥却和带他长大的外公一样执着。（他的父亲早年为了一个女人而抛妻弃子，甚至连继承家业的机会都抛弃了，所以山内溥由外公带大。）最后，荒川实还是接受了任天堂新分部的社长职务，而这个新的分部，就是美国任天堂。其实，荒川实的妻子是不愿意他接受这个职务的，因为他的妻子（也就是山内溥的女儿洋子）和山内溥以及任天堂的关系都比较疏远，但是山内溥对于扩张的机遇信心满满，最终还是说服了夫妇俩。话说回来，荒川实比起山内家族的前两位上门女婿总归要幸运一些，至少还不用改姓“山内”。

在荒川夫妇离开温哥华驱车前往纽约的那一天，洋子的不祥预感似乎得到了某种印证。他们在西雅图设立了一个“销售渠道”——其实就是罗恩·朱迪（Ron Judy）和阿尔·斯通（Al Stone）两个卡车司机，他们此前做的是从夏威夷进口二手任天堂街机然后转卖给本地顾客的生意。在朝美国东海岸进发之前，荒川实把他们招致麾下，并许以提成，希望能建立起北美市场的销售渠道。然后，夫妇俩驾车横跨美国，到纽约去开设美国任天堂的总部。那么到底不祥的预兆是什么呢？荒川夫妇从加拿大进入美国华盛顿州的那一天，也就是 1980 年 5 月 18 号，圣海

伦火山喷发了。^①

在躲过了火山喷发的危险之后，荒川实在 3000 英里（约合 4800 公里）之外的纽约市设立了一个商店（当然不会有火山灰的污染啦），然后又在哈德逊河另一边新泽西州的伊丽莎白市租用了一个仓库。^②荒川实选择“大苹果城”（Big Apple，纽约市昵称），是因为它一直都是世界的玩具之都，直到今天仍然如此，而且这里交通极为方便，如果想要拜访三五个买主，不必花几个星期的时间全国机场酒店各处跑，只要花一天时间、花一美元坐坐地铁就可以了。

不过一切并不是真的那么完美。京都和曼哈顿^③之间有 14 个小时的时差，所以要想和总部交流，就意味着有一方很晚才能睡觉或者很早就要起床。洋子的英文不如丈夫的好，而且当时的纽约可谓是一个肮脏不堪的大熔炉——公交系统罢工，54 俱乐部^④被关，约翰·列侬^⑤被杀……这绝不是什么对亚洲人友好的氛围，和他们原来居住的加拿大西海岸的温哥华市完全没法比。他们住得不开心，而且还得研究这些美国人到底喜欢玩什么游戏。在这个时期逐渐发展起来的“守护天使”^⑥组织给了他们灵感，他们决定做一个射击游戏。

《太空侵略者》的成功在全世界掀起了一股射击游戏的热潮。（自从 1978 年 6 月发布以来，这个热门的投币街机游戏甚至让日本的百元硬币出现了短缺的情况，日本人说起这个游戏就像巴西人说起球王贝利那样自豪。）1980 年，南梦宫发布了一个彩色的版本《太空侵略者·第二部》（*Space Invaders, Part II*），这个游戏也成为了风靡全球的游戏。Taito 在 1979 年发布了新作《小蜜蜂》（*Galaxian*），相当于为《太空侵略者》加上了敌人飞扑下来的动作，这个游戏也火了。^⑦1981 年，

① 温哥华在加拿大西南部，靠近美国国境线，往南走是位于美国西海岸的华盛顿州，西雅图即在此州，离温哥华不足 250 公里，而纽约在东海岸的纽约州，离西雅图 4800 多公里。圣海伦火山在西雅图以南 150 多公里处。

② 哈德逊河南北流向，经过纽约，从纽约向西走，跨过河之后十几公里处就是伊丽莎白市。

③ 纽约五大区中历史最悠久、人口最密集的一个。

④ Studio 54，纽约 20 世纪 70 年代末的著名迪吧，新兴夜场文化的象征。

⑤ 英国经典摇滚乐队披头士的主唱。

⑥ Guardian Angels，1979 年在纽约成立的非武装公民义务巡逻员公益组织，旨在发动群众保护社区的安全。

⑦ 此处有误，经查《小蜜蜂》也是南梦宫所推出。

《小蜜蜂》的续作《大蜜蜂》(*Galaga*)推出,虽然只有些小改进,但是也火了。

1980年,任天堂在日本推出了自己的外太空射击游戏《雷达范围》(*Radar Scope*)。在这个游戏中,敌人先是向下飞,然后回到屏幕顶端的安全地带。玩家没有任何的屏障可以躲藏,而且玩家发射的激光越多,“连发激光枪”的发射速度就会越慢。游戏的背景上有一些线框勾勒出的建筑物,让你感觉自己处在摩天大楼之间,向上射击这群外星来客。

《雷达范围》是任天堂当年最重要的游戏。同类的游戏还包括《鹰王》(*Space Firebird*),一个竖版的射击混战游戏。此外,在一两年之前还有一个《太空侵略者》的“山寨版”《太空热击》(*Space Fever*)。《太空火箭》(*Space Launcher*)(发现命名规律了吗?)是一个《青蛙过河》类的障碍小游戏。《魔法悟空》(*Monkey Magic*)则是一个《打砖块》类的游戏。*Head-on-N*是一个开赛车闯迷宫的游戏,当然肯定没有《吃豆人》做得那么好。最后一个《警长》(*Sheriff*),一个以西部牛仔为主题的射击游戏,这个游戏似乎比较对美国人的口味,但问题是操作方式太稀奇古怪了:操纵杆竟然有两个。

好了,现在的选择有:一堆过期的山寨游戏,一个会把玩家搞得怒气冲冲的难以操控的游戏,还有一个已经成功过一次的游戏。对于这样的选择题,答案很明显,山内溥把全部赌注都押在了《雷达范围》上,并告诉荒川实这个游戏最有可能在美国市场上取得成功。任天堂开始着手制造3000台街机,并将这些街机从京都运到了新泽西的仓库中。荒川实此时的任务则是把这批街机统统卖掉。如果他能成功,那么任天堂就能在美国市场上占据一席之地。

要组装这么多《雷达范围》的街机需要几个月的时间,所以荒川实选择先对这些机器进行预售。他在加入任天堂之后独自做下的第一个决定,就是全力推销《雷达范围》,并放弃其他的游戏,所以成败在此一举。他把《鹰王》的销售外包给了一家叫做Gremlin的公司,这家公司也和其他日本公司(如日本物产株式会社、南梦宫、科乐美等)进行合作。《太空热击》则一直没有登陆过美国市场。《警长》最后由Exidy公司在美国进行发售,并改名为《警骑与抢匪》(*Bandido*)。最后,这些游戏都没能火起来,那些竞争者们可以放心了。

不过，这可不是什么《一锤定音》(Let's Make a Deal)^①：虽然其他每道门后面都是一头驴，但是这并不代表山内溥和荒川实选的这扇门背后就是一辆崭新的汽车。美国的街机销售商们认为《雷达范围》的喇叭声音让人感觉很烦。(在数百台声音尖细到会让人得偏头痛的机器中，他们大概也能分清哪个是自己机器的喇叭声。)这个游戏在日本的火爆也没能引起他们的兴趣。更何况，现在已经有无数的《太空侵略者》的山寨版了，多一个也不新鲜，更别说这个版本还很贵(进口嘛)，而且还是由一个基本上算是新面孔的公司做的。

荒川实好说歹说，终于卖出了差不多 1000 台《雷达范围》，至少赚回了生产和运输的费用，但是山内溥发给了他 3000 台。此刻，有 2000 台正在新泽西的仓库中吃灰，就像没有冷冻的牛奶一样正在急速“变质”。这也正是洋子(现在已是每天三包烟的老烟枪了)不想她丈夫帮自己老爸做生意的原因。

看上去好像失败了。反正对于正在西雅图搞销售的罗恩和阿尔来说是这样的，昂贵的游戏卖不出去，佣金也拿不到，他们已经快急死了。荒川实如何向自己的岳父大人证明自己？是继续降价亏本出血甩卖，还是把今年的亏损一笔勾销，开始为来年做财务计划？不管他选择哪一条路，山内溥都可能直接把他炒掉。说到大义灭亲这种事情，山内溥倒是很有经验。早在 1949 年，山内溥就“灭”了一个，接着把所有由家族人士担任的经理都扫地出门，以确保自己对公司的绝对权威。荒川实该怎么办才不会沦落到和他们一样的下场呢？

其实还有第三条路可以选：荒川实可以主动辞职，至少还能保留点尊严。但这并不是日本，不是拿起胁差^②剖腹就能保留武士的荣誉。这是在美利坚，在这片神奇的土地上，早餐麦片、蛋卷冰激凌、微波炉和便签纸这些本来算是很拙劣的设计和 product，最终都咸鱼大翻身，并在全世界流行开来。需求并不能催生发明，发明和成功之“母”都是失败。荒川实有了主意，一个大胆而又冒险的主意，一个一般日本人绝不会认可的主意。即便这个主意不能成功，也一定能打破现在的格局。

① 美国的电视游戏节目。在这个节目中，参赛者将会面对三扇紧闭着的门，其中两扇门背后是山羊，一扇门背后是汽车。参赛者选定一个门，门后面是什么他就得到什么。——编者注

② wakizashi，音斜插，短刀，一般用于日本武士自裁。

第 2 章 马里奥之父

宫本茂和他的《大金刚》

虽然进军美国街机市场的第一次尝试失败了，但是这不能怪荒川实，毕竟在这个大行当之中，他目前还只是一个小人儿。就连美国本土的公司，比如 Exidy 和 Cinematronics，都很难撼动雅达利的霸主地位，尤其是雅达利还有大批的员工在不间断地进行着研发，接连推出热门的游戏，并且一卖就是成千上万台，这些都是其他公司无法比拟的。更重要的是，雅达利现在成了华纳通讯^①的子公司，这意味着雅达利将有 1 亿美元的资本作为坚实后盾来进行发展，可以说是一个怪兽级的庞然大物了。这个时候，荒川实还无法预知，他将同样用一个怪兽级的产品来战胜雅达利。

荒川实遇到的第一个困难是自己做游戏销售。大部分日本公司进入美国街机市场的方式都是授权给美国的公司来进行销售。南梦宫的《吃豆人》和 Taito 的《太空侵略者》都是由 Midway 这家公司来在美国进行销售的。（Midway 是指嘉年华和市场中的各种游乐设施、娱乐活动和快餐店集中的地方，而不是指中途岛海战，因为对于日本人来说后者应该还是比较惨痛的记忆。）任天堂在日本通过自己控制销售渠道获得了不少利润，所以山内溥也想在美国自产自销。这就让荒川实面对两

^① Warner Communications，成立于 1971 年，在 20 世纪七八十年代时是华纳兄弟电影公司和华纳音乐集团的母公司，后与时代集团合并，成为时代华纳公司。

个挑战：既要想出卖座的游戏，肥水又不能流到外人田。

此时此刻，这两个挑战似乎都难以战胜。任天堂必须先收钱，然后才能把机器送到街机铺子里，因为美国的街机铺子纯粹是为了赚钱，店主们大多品性不佳，居民们随时都可能把他们打发走，就像对待卖色情书刊的商店那样。在那个时候，人们觉得开街机店和开马戏团四处奔波差不多，都比较底层。按照这个逻辑街机铺子里的游戏机可能也不是经过正当渠道买来的。

不过，日本的游戏厂商对于这种生存状态其实还是挺习惯的，因为他们的游戏也常常被黑帮的人盗版去卖。而这也正是山内溥想要自己做销售渠道的另一个重要原因：如果他自己掌控了销售渠道，那么手头就有了一张王牌，这样就没人敢动任天堂了。所以，当荒川实提出这个问题，把现实状况一一列出，再提出自己的翻盘战略的时候，山内溥都一一耐心地听了进去。

现实状况之一：《雷达范围》卖不动了。现实状况之二：为了留住现在的两位销售人员，即罗恩和阿尔，荒川实必须保证任天堂的下一个游戏会大受欢迎。现实状况之三：作为销售人员，罗恩和阿尔急需一个新游戏来进行下一步的工作。现实状况之四：虽然任天堂在杂志广告中采用了性感女郎，又配上了一些热辣的广告词，比如“激烈！”、“震撼！”或者“魔幻！”等，但是性感也好，火辣也罢，都算不得什么新招。（那会儿的游戏广告尽是这类顶着蓬蓬头、穿着紧身衣的辣妹，感觉就像是从小跑车广告复制过来的一样。）现实状况之五：在新泽西还有 2000 台游戏机闲置着吃灰。结论：必须尽快搞出一套新游戏。要想打个漂亮的翻身仗，就必须先把旧游戏的“命”给“革”了。

不过，荒川实并没有立刻寻求新的游戏，而是仍然把宝押在了《雷达范围》上——他希望能给这个游戏机做一个软件更新，给它来个“旧瓶装新酒”。这样的话，任天堂就省下了重做 2000 台新机器的钱，这样也比重做之后再从京都横跨半个地球送到美国要快得多。对于街机来说，软件更新是一种后续服务，让买主可以为旧机器（比如《小行星》）加入点新元素，这样就可以榨取更多的剩余价值。不过这些更新都是针对过时的热门游戏的，没人会为新游戏做更新。

这绝对是一个大胆的想法，就像是把昨天的特价套餐热一热，然后端上来变

成今天的新鲜大餐一样。此外，想要打入美国市场（或者在此刻尽量减少损失），任天堂也只能死马当成活马医了。山内溥点头了。他答应制作一个新的游戏，以期能带动那 2000 台《雷达范围》的销售。不过，手上的精英设计师们都在忙着设计各自的游戏，山内溥也不愿意为了这样一个急匆匆的事情贸然把他们抽调过来，所以，他在公司内部组织了一个新游戏点子的评选。点子很快就收集了上来，其中有几个点子让他感到有些惊讶。提交这些点子的人是一个看上去有些孩子气、头发蓬乱的基层设计师，这位设计师学的专业是工业设计，从前并没有游戏设计的经验。他曾经为任天堂的部分产品设计过外包装，说不定他也可以做好包装之内的产品呢。

这位设计师就是宫本茂，时年 29 岁。宫本茂最早曾玩过一些电子游戏（比如 Taito 的 *Western Gun*），但并没有特别热衷。他从小在京都的园部町长大，伴随他成长的是人偶、漫画和棒球，而且比起电子产品来，他更喜欢音乐（他是披头士和蓝草音乐^①的粉丝）。虽然宫本茂是左撇子，但是他的右手也同样灵光，这让他成为了世界上非常少有的可以左右开弓的人。这些人中有不少是伟大的思想家，比如尼古拉·特斯拉（Nikola Tesla）、艾尔伯特·爱因斯坦、本杰明·富兰克林、米开朗基罗、贝多芬、达芬奇和甘地。

虽然有潜质，但是宫本茂还是花了五年的时间才拿到四年就应该获得的工程学位。他的父亲为他找了任天堂这份差事，让他帮着设计玩具或者给街机机箱勾画上色。他一直对电子游戏不怎么来电，直到《太空侵略者》推出的时候，直白而紧凑的剧情加上不断变快的游戏速度才让他对游戏的认识产生了些许改观。话虽如此，山内溥却似乎看到了这个连发型都很呆板的设计师的能力，并决定让他试一试。

山内溥并不傻，为了保险起见，他指派横井军平帮助宫本茂把纸上谈兵的设计真正转换成现实的游戏——当然，现在只有天知道到底最后会做出个什么玩意儿。横井军平比宫本茂年长十岁，心智也更成熟，他教给了宫本茂关于游戏设

① 蓝草音乐是美国民谣和乡村音乐的一种，起源于苏格兰、英格兰等地的民族音乐，并混入了各种美国本土元素，比如爵士乐。

计的各种理念和细节。横井军平是个乐观主义者，他关注的是能做什么，而宫本茂则相反，他总是注意到各种各样的限制。两人一正一负，正好互补。他们的合作方是池上通信机公司，这家公司已经为任天堂设计了多款街机游戏。有了池上通信机为他们提供帮助，他们就不用完全靠自己重新弄个游戏主板出来，毕竟是这家公司制作了《雷达范围》，他们知道它有多大能耐。

《雷达范围》其实就是一个横着放的三洋显示器，这个显示器只能显示基于像素的位图图像。[听起来很高深，其实说白了就是这个显示器显示不了《创》(Tron)或者《风暴之灵》(Tempest)中那些华丽的几何图形。]此外，这台机器还带有一个DAC(digital-to-analog, 数字转模拟)转换器，可以把游戏主板发出的电子信号转换成声音。处理器用的是8位的Zilog Z80，这种处理器的功能和英特尔的8080处理器差不多，但是更便宜。Z80靠着低廉的价格和不错的效率，很快就成为了电脑游戏处理器的首选：这个时期的游戏处理器选购图的就是个价廉物美嘛。好了，到目前为止，这台机器的状况看上去还不错。

再来看看操作。《雷达范围》的操控版上只有一个摇杆和一个按钮。在当时，对于一个射击游戏来说，这很正常，多按钮的游戏机还得再过几年才会出现。不过这也意味着，不管这是个什么游戏，都只能有一种动作，而这种动作不外乎就是“射击”嘛，这还有什么新鲜的。

山内溥的想法是根据卡通片《大力水手》(Popeye)来做一个游戏，因为当时这部卡通片的真人版电影正在拍摄，由明星罗宾·威廉姆斯(Robin Williams)出演大力水手。20年前，任天堂曾经有一搭没一搭地掺和过各种千奇百怪的生意，其中就包括开食品厂，而食品厂的产品之一就是“大力水手牌拉面”。也就是说，要想谈下使用权应该不难，而且横井军平当时也正在设计一款G&W的《大力水手》游戏。这款G&W游戏的设计如何尚不得而知，但至少把它搬到街机上应该是错不了的。细节方面的东西可以交给横井军平和宫本茂。就算这个游戏被骂了，至少还为G&W的版本赚足了眼球，好计！

不过，山内溥很快就发现，任天堂若想得到像“大力水手”这样世界知名的人物形象的街机游戏使用权，可能会花上好几年的时间。如果任天堂想跟这些大

公司玩，就不得不遵守别人的规矩。看来大力水手是不行了。这也许正是塞翁失马的一刻：玩过街机的人都知道，游戏的可玩性要比搞笑的剧情重要得多。远的不说，就说世嘉的 *Motocross*，这个游戏改头换面成 *Fonz* 之后不也没见多少起色吗？^①

话说回来，宫本茂虽然对大力水手的剧情不太感冒，却很喜欢其大团圆的结局，即打败坏人，救走美女。他设计的游戏主角分别是一个胸膛宽厚的英雄（“我大概的想法是一个正义感极强但是并不帅气的中年男人”，他后来这样说道），一个浑身长毛的身形巨大的对手，以及一位身材高挑的等待英雄来救援的美女。这样的设定让英雄成了狗熊，却为他救助美女的事业赋予了更高尚的意义^②，甚至让人有些同情坏人了。嗨，这不就是大力水手吗？好吧，宫本茂并没有用这个名字。也没有大块头布鲁托？好吧，“布鲁托”的角色是有，但是也不叫这个名字。男主角的名字虽然不叫大力水手，但是英雄们做的事情倒是都差不多。不过，宫本茂比较喜欢用坏人的名字来作为游戏名称，就像《太空侵略者》或者 *Sinister* 那样。那么，坏人就定成大猩猩了——为这个大猩猩取名字总该比较容易吧。

这是一只巨型大猩猩，而且脾气还不好。这反派选的，绝了！一个体型巨大、脾气暴躁而又傻乎乎的大猩猩，抓住了奥利芙——哦，不好意思，说漏嘴了——抓住了某位女士^③。宫本茂想的名字是金刚（King Kong），因为当时在日本“金刚”已经和“猿类”成为同义词了。而且电影中的金刚不但爬过帝国大厦，还和哥斯拉掐过架，这样的背景正好适合这个由日本人制作、美国发行的游戏^④。

背景有了，宫本茂又试着做了一下翻译工作。他的英语理解能力还是挺好的，因为他的父亲曾是学校的英语老师，只是他一直没把发音弄标准。他想找一个英语词来表示“犟脾气”，因为他所设计的这个游戏的核心人物就是一个脾气倔强的大猩猩。说到倔强，驴称第二，难道还有什么动物敢称第一？结果，这个有关大

① *Fonz* 是 20 世纪七八十年代美国热门情景喜剧《快乐时光》（*Happy Days*）中的人物，原来的游戏是《骑摩托》，后来改成了《*Fonz* 骑摩托》，不过游戏内容没有任何变化。

② 就像阿拉丁。

③ 奥利芙是《大力水手》中的女主角，大力水手瘦瘦高高的女朋友。

④ 美国人创造了金刚，日本人则创造了哥斯拉。

猩猩的游戏最后就以驴子来命名了。(当然,对于这个名字的来历,宫本茂也曾经变换过多种说法,这不奇怪,很多艺术大师都这么做。)

好了,到现在为止,Donkey Kong^①这个名字有了,坏人角色也有了。游戏的故事就是一位勇士打败了傻不拉叽的大猩猩,救回了自己心爱的女孩。嗯,三角恋。然后,由于宫本茂认为动作和动机比名字更重要,所以等待救援的女孩就连名字都没了,仅仅被称为“女士”——所有英雄救美的故事中都会出现的角色。不仅如此,连勇士都没有正经名字,就叫“跳跳人儿”(Jumpman)。(宫本茂本来想叫他“Mr. Video”或者就叫“大叔”,即“ossan”,日语里对中年人的称呼。)喜欢动漫的宫本茂采用了动漫人物设计中的“无根”思想^②来设计他心目中的这位数码世界的新英雄,就这样一个像素一个像素地画着。

这位新英雄人如其名,跳跳人儿嘛,总是要跳的,不但要跳,还跳脱了引力的限制:他从站着的姿态可以直接跳到自己身高那么高。在行走或者奔跑的时候,跳跳人儿可以跳过差不多垃圾桶那么大的障碍物。宫本茂对于单按钮的操作非常不屑,所以他又给这位运动员身材的勇士设计了另一个动作。他在游戏关卡中加入了锤头这个道具,并把锤头散布在各处,跳跳人儿只要碰到锤头就能使用。可能是因为锤头太重了,拿着锤头跳跳人儿就不能跳了,但是没关系,只要掌握好时机按下按钮,他就可以把障碍物给敲碎(注意,现在按钮就有两个功能了哦)。

和早期电子游戏中可移动的“浮标”^③一样,跳跳人儿也只有三种颜色。(为了呈现黑色,有些设计师会把有些部分的图片留空,然后把浮标放到黑色背景中。)宫本茂选择的第一个颜色是桃红色,用在了跳跳人儿的脸、耳朵(其实就是按正方形排列四个像素点而已)和手(又是正方形的四个像素点,再加一个在边上代表大拇指)上。蓝色是第二个,这个颜色有两个作用。在跳跳人儿的靴子(每只靴子七个像素)、上衣和眼睛(一个像素)上,蓝色就是蓝色。在他的头发上,这

① 即驴子 Donkey 和金刚 King Kong 的结合,中文常译作《大金刚》。

② 日语 mukokuseki, 字面意思为“无国籍”,即采用比较风格化的人物外形,如大眼睛、浅色皮肤、修长的身形以及各种千奇百怪的头发颜色等,并且淡化种族和种群特定的特征,使设计出的人物不存在或者难以对其进行明显的国籍和种族的区分。

③ 即 sprite, 指游戏中可以单独移动和操作的图片。

个颜色又代表了黑色，就像在漫画中，超人的卷发也常常会加上一瞥蓝色来代表反光的部分一样。宫本茂还为跳跳人儿加上了一大缕浓密的胡子，这大概是为了让玩家们的可以区分出鼻子和嘴巴分别在哪里。此外，他还在跳跳人儿的鬓角和后颈部分添加了两个蓝色像素点，类似于 20 世纪 80 年代早期流行的发型——和宫本茂自己的发型类似。

要让电子游戏人物的头发显得尽量真实在当时是个难题（现在也是），尤其是当头发是蓝色的时候，更是难上加难，所以跳跳人儿就有了一顶红色的帽子。由于红色占用了最后一个颜色名额，这也就意味着他的裤子也必须是红色的了。就这样，宫本茂一个像素点一个像素点地画着，然后再用一个一个的桃红色像素点来代表钮扣，给跳跳人儿画了一条像模像样的工装裤。（据作家史蒂文·普尔推测，游戏角色大多矮矮胖胖是因为这样可以刻画更多头部和脸部的细节，让玩家更加投入游戏。）

落难的女士的设计和跳跳人儿有些不同，她比跳跳人儿高一头还多，两人站一起，就像把一个芭比娃娃放在一个侏儒娃娃的旁边一样。她有着一头柔顺的橙色长发，穿着一条用腰带绑紧的带白色裙边的连衣裙，而她的皮肤更是和前面显示最高分数的白色文字一样地白。这位美眉可是比奥利芙更辣哦，宫本茂开玩笑道。

大金刚（昵称 DK）的块头则更大，这也是宫本茂自己的意思，就是用三个不同大小的人物，然后混搭。大金刚使用的像素点数量大概是跳跳人儿的六倍，这样才显示出其大而重的设定，此外，这个大浮标还是由多个小浮标组合而成的，就像战神金刚^①那样。颜色方面，只用深浅褐色两种颜色就展示出了大金刚发达的肌肉、袒露的胸部、粗壮多毛的手臂、大打开的脚掌。耳朵大得夸张，但是嘴巴更夸张，就像八月的大西瓜一样。牙齿和眼睛都是白色的，这种对比更是凸显了夸张效果。

什么人喜欢穿工装裤呢？做建筑类工作的人，比如木工和水管工人。所以，

① 即 Voltron，由多个机器人组成的一个大的变形金刚，是日本于 20 世纪 80 年代设计的一部变形金刚类系列动画。

跳跳人儿就有了职业：那就是……木工。还得过几年他才会转行去做水管工，不过他并不是第一个职业是水管工人的游戏人物。这个荣誉由已经被人们遗忘的1973年的开保险箱游戏 *Watergate Caper* 获得。在这个游戏里，玩家将扮演为水管补漏洞的水管工人，并打入美国民主党全国委员会总部办公室。

如果跳跳人儿在闯关时挂了，就会回到屏幕底部，重新挑战这一关。每次游戏跳跳人儿都有三条命（这是当时游戏的标准做法），如果打到了高分，还会奖励更多。这种死而复生，然后继续进行未完使命的理念很有点宗教的味道。这样说来，挑战怪兽就像是跳跳人儿的自我净化和历练的仪式^①，而对于不净者（比如被打垮打倒）的惩罚就是死亡。宫本茂的这个游戏，以及后来的几乎所有游戏，都可以看做是这种神道净化仪式的数码世界版。

这样就把所有东西都联系起来了。大金刚就站在屏幕上方，而跳跳人儿将从屏幕下方披荆斩棘一路向上闯关，因为此时的玩家比较习惯把敌人放在顶部的做法。要说到场景，建筑工地当然是首选。在简单的一字型钢条组成的场景中，大金刚将不停地向下滚木桶，而跳跳人儿需要跳跃躲避这些木桶。一字型钢梁的“坡度”实际上并不是真的坡度，而是用逐渐把每一根钢梁抬高一些的方法来做的，因为在当时仅仅基于位图的游戏无法旋转图像。

宫本茂给跳跳人儿准备的上楼工具是梯子。（横井军平当时曾提议用跷跷板，但是这对于 Z80 处理器来说，比旋转图像还难。）距离越远，梯子就越安全，但是玩家也必须走得更远。这就给玩家提出了一个现实的问题：是爬很快就能够到但是比较危险的梯子，还是走远一点去爬安全一些的梯子？敲碎木桶或者跳过木桶都可以得分，但是快速完成游戏也可以得不少分，这又提出了另一个难题：是敲木桶来得高分，还是尽快完成游戏？

宫本茂希望把这个故事做成一场追击敌人的好戏，而要追击敌人，必须有多个场景。池田通信机公司的四人团队有点搞不明白，保留主题然后再做不同的设定不是续集干的事儿吗，为什么要把这些都放到第二关（这一关是五层传送带）

^① 即“楔”，日本神道的一种精神净化仪式，包括在冰水、瀑布、山泉中冲刷浸泡自身以除去污物和锻炼精神力的做法。

里呢？90%的玩家都不会玩到这里。更别提什么第三关的升降机和弹簧，还有更夸张的第四关，跳跳人儿居然敲掉铁梁上的铆钉，把大金刚给弄下来了。

宫本茂不会编程，但是他会弹钢琴。他知道《雷达范围》有一个不错的 DAC 转换器，所以为这个游戏谱写了简单的音乐，这样这个游戏就不只有哗哗和砰砰的音效了。开场的音乐让人感觉轻松而突然又变得阴云密布，正好印证了跳跳人儿和女士的心情。当跳跳人儿死的时候，还有一段四个音符组成的小挽歌。而当跳跳人儿拿起锤头的时候，音乐又变成了一首活泼的小进行曲。这些音乐非常有禅意：欢快中带点忧伤，而忧伤中又有些许乐趣。

还不止这些，除了游戏开始画面之外，宫本茂还希望在每一关开始之前能有一段动画来叙述故事。大金刚将把女士抓在手里，然后爬上建筑工地（此时铁梁还没倾斜）的顶部。当大金刚跺脚的时候，屏幕才会倾斜摇晃，铁梁才会变成后来的模样。此外，宫本茂还想在第一关过后加上另一个过场动画，跳跳人儿和女士短暂重逢，然后大金刚会再把她抓走，爬到更高的铁梁上。

《大金刚》从头到尾总有 20 000 行代码，比当时一般的游戏多很多。为了实现需要的音效，团队购买了新的音频设备。不过由于宫本茂是直接用数码技术来谱的曲，所以只需要很少的储存空间就能保存这些音乐和音效数据，而那些从模拟转换成数码的音乐（比如从人声转换而来的），即便是短得多的音乐，也需要占用数倍于这种纯数字的音乐的空间。

就在宫本茂和横井军平设计新游戏的当口，荒川实正忙着带领他的美国团队进行横跨大陆的大迁徙。虽然纽约是玩具之都，但是毕竟还是离日本太远了。把仓库从新泽西搬到华盛顿州的图克维拉的话，货物的运输时间就可以缩短两周，而且荒川实也可以回到自己更熟悉的太平洋西北岸。美国任天堂的小团队（包括荒川实和洋子夫妇、罗恩·朱迪和阿尔·斯通，还有一个打杂的零工霍华德·菲利普斯）就在这个新仓库办公。

刚开始的时候《大金刚》的销售并不是很顺利，因为不管是销售街机的商家还是投币玩街机游戏的小孩，都挺满足于现有的射击游戏，而《大金刚》却是一种完全不同的新类型。要想推销这款“木匠和丢木桶的大猩猩掐架”的游戏，该

从何处入手呢？这个游戏的英文名字是拼凑起来的，而且实际上跳跳人儿也没有真正打过大金刚——他做的最出格的事情也不过是把大金刚脚下的台子给拆了。呃，勉强算个英雄？事实上，在当时人们很难说清楚这个游戏是个什么类型——不是体育类的，不是射击类的，连驾驶类的也不是。为什么宫本茂不直接发把枪给木工让他拿枪来打大猩猩呢？

不管怎样，至少这个游戏并不简单：大部分的玩家都在一分钟左右的时间就用完了三条命。要知道，如果玩家拿一枚几毛钱的硬币就玩上半个小时的话，这台游戏机就别想赚钱了。所以，秘诀就是，把游戏做得像嘉年华里的那种投篮小游戏那样，让它看上去好像很简单。而如果真有玩家把四关都过了，那好办，整个游戏重复一次就是了，只不过这一次更难。

再来看这厢。第一批的转换软件准备完毕了。荒川实也把“Donkey Kong”这个名字注册了商标。（美国任天堂方面对这个名字多次表示不满并想换个名字，但是都没能成功。坊间还有传闻说这个游戏原来定的名字叫做“Monkey Kong”，但是由于在电话里听错或者传真没印清楚等原因，最后才变成了“Donkey Kong”。）在从新泽西旧仓库刚刚搬过来不久的那2000台洒满灰尘的《雷达范围》游戏机中，他们挑选了两台来做测试。

要安装新游戏，就必须先移除旧游戏主板，各种连接线也必须接好。一根线接错的话，就有可能导致主板被烧，或者显示器过载，然后就会冒烟。这些线可没有标签（又不是戴尔电脑），所以哪条线接哪里根本就不清楚。安装机器的这个团队（包括荒川实和洋子）都不是很懂电气工程方面的东西。此外，他们还必须把红色机身上的旧贴画（包括正面遮光板、控制板和侧面操作指南上的贴画）从塑料保护袋中抽出来，换成新的《大金刚》贴画和说明。这一切的一切，都必须在那个史上最热的夏天中完成：就在当年八月，附近的谢尔顿市的温度达到了创纪录的107华氏度（约合41.7摄氏度）。

不过，这些改头换面的工作是非常必要的，而且并不只是因为要抹去《雷达范围》的痕迹。好的机身贴画可以为游戏加上独特的临场感，而这些是受到技术条件限制的简单游戏画面无法做到的。如果玩家们还像之前那样，宁愿排队玩其

他游戏（就像是排队等着公用洗衣机的人们那样），那就大事不妙了。虽然荒川实没能说服日本方面把这个游戏以及主角的名字“大金刚”给换掉，却得到了另外一项授权，那就是给跳跳人儿和女士重新取个名字。

曾经存放过《雷达范围》的旧仓库的管理员叫做唐·詹姆斯（Don James），他的老婆叫做波莉（Polly）。由于任天堂的租金老是迟交，这位管理员受到了仓库东家的不少责难。所以，为了感谢这位管理员，荒川实的团队决定，就用他老婆的名字来命名这位女士。然后这位女士就有了名字，叫做保利娜（Pauline），和 Polly 很像。

就在这时候，图克维拉新仓库的房东自己跑到了办公室，气冲冲地要荒川实按时交房租。据野史传说记载，当荒川实他们正在讨论给跳跳人儿取个什么名字的时候，这位名叫马里奥·西盖尔（Mario Segale）的房东突然闯了进来。西盖尔自说自话，而且说着说着就急了，气得上蹿下跳后，留下了不按时交钱就滚蛋的狠话。然后就有人提议，要不然就叫马里奥吧！这本来是个玩笑，因为提议叫这个名字只是因为跳跳人儿和这位房东都留着胡子，但每个人都喜欢这个名字。

对于日本人来说，这个名字很符合日文名字那种辅音原音交替的模式，比如 Yukio、Hanako、Hiroto 等。实际上，这个名字和日本女孩儿的名字 Mariko 只有一个字母的差别。这个名字中没有 L，不会导致发音困难，在美国也不是烂大街的常见名字，也没有什么特别著名的人物用这个名字（《教父》的作者马里奥·普佐倒是算一个），而且又不至于太特立独行让人产生过多的关注。虽然大部分人觉得这是个意大利人专用的名字，但是其实西班牙和葡萄牙人也用这个名字。Mario 这个名字是拉丁语名字 Marius 和 Marcus 的变体，一般认为后两个名字都是由 Mars 衍生而来的，而 Mars 则是罗马神话中战争之神的名字。有时候这个名字被用作 Mary（玛丽）的男性版本，意思是“大海之星”。在此前的 30 年里，这个名字一直都在美国“最流行的 200 个男孩名字”的列表中，在 20 世纪 80 年代最高排到过第 111 位。

确实，“马里奥”对于跳跳人儿来说简直就是个完美的名字。如果西盖尔先生那天早上不小心刮了胡子，谁又能知道这个在屏幕上跳来跳去的人物最后会叫做

什么呢？超级卡洛斯？超级伊万？超级斯达若斯？如果有平行宇宙，跳跳人儿被取了其他的名字，任天堂还会不会如此成功？如果跳跳人儿不叫马里奥，他还会不会这么惹人喜爱？

扯远了，再说正题。这两台游戏机好歹是弄好了，任天堂下一步需要的是“小白鼠”。罗恩和阿尔把这两台机器分别放在了西雅图地区的 Spot Tavern 和 Goldies 酒吧里，这两个酒吧之前也测试过《雷达范围》的机器。他们每天都会去逛一次，因为这些机器中零零碎碎的硬币就是他们辛勤工作的唯一报酬，而酒吧则是新游戏的初步测试基地。《大金刚》几乎是立刻就取得了每天收获 30 多美元硬币的好成绩，比《雷达范围》多很多。罗恩和阿尔又添置了几台游戏机，结果每台机器每周都能赚到 200 多美元，全是硬币，重量达到了 10 磅（约合 4.5 公斤）。

剩下这些游戏机的升级转换工作花了好几个月，但是转换一台，就能卖出一台。这些机器转换完之后，日本又发来了新的《大金刚》游戏机，这次的机身是蓝色的。（红色版的游戏机后来成了收藏家的神物。）需求几乎是呈指数增长，每家街机店都想买一台，再买一台，然后继续再买。曾经有段时间，世界上总共有 60 000 台《大金刚》游戏机同时运作。当时这个游戏机的数量之多，恐怕比放映《夺宝奇兵》的电影院还多 60 倍（这部电影是 1981 年最热门的电影，这里当然说的是它首映周时的风光，不过比起《大金刚》也只能望其项背了）。

对于酒吧常见的弹子球这种游戏，玩家的动作（拉弹簧发射弹子球）和得到的“奖励”（蜂鸣器和各种小道具被碰得乱叫一通）没有什么必然联系。这种游戏的上瘾指数很低。《太空侵略者》提供了一套一板一眼的奖励机制：每打一艘飞船分别是 10 分、20 分、40 分这样逐渐增长。这样的游戏上瘾指数就高了。而《大金刚》的奖励机制则很灵活，因为每一关中你能够得分的点不同，而且你还可以靠速度来得分。这种机制和“庄家优势”几率设定得比较低的老虎机^①一样，可

① 庄家优势，指赌场中的各种游戏和赌法从长远看来都是对庄家，即赌场有利，只是从短期来看可能给玩家带来丰厚的收获，庄家优势高的游戏则玩家不容易赢，庄家优势低的游戏则玩家会输赢参半，但是长远来看总是赌场获利。老虎机是赌场中的机器，投币拉杆即开始玩，机器上的图案会开始翻滚，最后停止的时候出现特定组合即可得奖。

以把游戏的上瘾指数急速提升，要么你就靠技术，要么你就靠运气，下一把见分晓——当然，不停地下一把下一把，硬币很快就用完了。

这里面也有很多机缘巧合。如果《雷达范围》稍微再流行那么一点点，如果荒川实决定自己扛下游戏机的损失，如果山内溥抽调了有经验的设计师来做这个项目，如果横井军平没有给宫本茂自由设计的空间，或者如果宫本茂决定只是做个游戏而不管故事情节……，也许就不会有马里奥的诞生了。

第3章 马里奥之战

任天堂与MCA环球影业的版权官司

在佛罗里达州的好莱坞市^①，有一个16岁的弹子球高手。他有个可爱的名字，叫做比利·米切尔（Billy Mitchell），他在本地排行第一。几乎弹子球的所有物理技巧他都懂，比如在不倾斜弹簧的情况下把机器向后仰，在一次游戏中尽量保持多个球，卡球以及一次性把球弹进凹槽或者目标，等等。他的这些玩法常常会让人觉得很了不起。但是现在世道变了，街机厅的围观群众都去围观另一个电子游戏了。在高中，比利是三项运动的获奖选手，所以他觉得玩电子游戏简直有失身份。“电子游戏很新潮，很与众不同，”在接受《牛津美国人》（*Oxford American*）的采访时他说道，“但是我不喜欢新潮和与众不同的东西。”

“但是这些东西现在越来越流行了，”他说，“每个人都围在《大金刚》机器面前，我也想得到这样的关注。”比利的父亲开了一家餐厅，而餐厅里正好有街机游戏，所以他开始每天认真练习《大金刚》，找玩这个游戏的感觉，比如什么时候马里奥该跑，什么时候该跳，什么时候该拿锤头等。比利还发现了一个“巧角度”，马里奥可以一直站在那里也不会被打到，而他正好可以乘机去上个厕所。

比利还发现了《大金刚》的最后一关，即22级难度下的第117关。这个游戏本来应该有无限多的关卡，到了最高难度之后，关卡会不断循环。每个关卡的规

^① 不是洛杉矶那个著名的好莱坞区。

定时限由一套算法决定，只是决定这个算法的人完全没有想到会有比利这样的玩家，他们就像拿租来的汽车来跑职业赛道一样，把这个游戏榨干榨尽，直至达到其极限。这个游戏的极限是 $100 \times 10 \times (22+4)$ ^①，对于今天的电脑来说，把其中的 22 换成 21 或者 23 都可以计算，没有问题。关键是《大金刚》用的是 8 位的 CPU，这意味着其内存计数器只有区区 256 个储存位置。就像机械里程表一样，达到 100 万英里之后，就会重新变成“000001”。而这个问题在《大金刚》这个游戏上的具体表现就是，第 117 关成为了“死亡关”（kill screen）——马里奥根本就没有足够的时间来完成这一关^②。

然后，比利又转战《太空蜈蚣》（*Centipede*）、《汉堡时间》（*BurgerTime*）以及《吃豆人》，他成为了南佛罗里达州的第一高手。在那个时候，艾奥瓦州的一位街机厅老板，双子星云公司（Twin Galaxies）的沃尔特·戴（Walter Day）刚刚开始对各种游戏中的最高得分进行记录。比利则公开质疑了其中《大金刚》的 160 万分的纪录。比利认为这个纪录肯定是假的，因为他自己没能在“死亡关”之前拿到 100 万分，而连他都做不到的事情，别人就更不用想了。事实证明他是对的：这个七位数的最高分是伪造的。而比利从那以后就时不时地占据着这个游戏的排行榜首位。

2007 年的一部街机游戏纪录片《游戏之王》（*The King of Kong*）就展示了比利和一位对手之间的长期战争。比利的傲气和强硬口吻让他成为了反派的不二人选，而挑战者则是来自马里奥家乡华盛顿州雷德蒙市，外表和蔼的老师史蒂夫·维贝（Steve Wiebe）。比利在片中的形象介乎哈维·凯特尔（Harvey Keitel）在电影《坏中尉》（*Bad Lieutenant*）中饰演的坏中尉和职业摔跤手“完美先生”（Mr. Perfect）之间。很明显，他不愿意丢掉世界冠军的光环，但是又已经很多年没有玩过《大金刚》了。对胜利的渴求让他转而去对老实巴交的维贝大打心理战，还对后者进行了人身攻击。从那之后，他和维贝都曾多次打破过对方的纪录：截至 2007 年 7 月 27 日，最高纪录 1 050 200 分仍由比利保持。2010 年底，哈佛培养的整形外科

① 即 $100 \times [10 \times (\text{难度}+4)] = \text{奖励的分数}$ ，而奖励的分数除以 10 就是这一关的规定时限。

② 算下来之后，只有 10 秒。

医生汉克·希恩（Hank Chien）用录像记录下了一局 1 068 000 的高分。

比利并不是唯一的《大金刚》死忠。到 1981 年秋天，图克维拉仓库里那 2000 台就已经销售一空了。那时候，几乎每台从日本舶来的游戏机都是一到港就马上被抬上运往美国中部各地的卡车。为什么会这样？大众心理学家可能会说，那是因为别的游戏的主题都是毁灭，《吃豆人》的主题是逃跑，而《大金刚》的主题则是拯救。虽然主题这东西很快就能抄过来，但是玩家玩游戏的倾向却实实在在地被改变了，现在流行的主题是：拯救落难女孩儿。部分着急上火的街机厅甚至开始明目张胆地购买 Falcon 公司的山寨版游戏《狂金刚》（*Crazy Kong*），还有一些则买了更昂贵的盗版。

此时，荒川实给他刚刚从仓库主人西盖尔那里挖来的运营总监唐·詹姆斯下了命令，让他招聘一些华盛顿州的本地人，好在雷德蒙市设厂，在本地生产各种配件。这样的话，成品机器就不用大老远地从世界另一端的日本横跨太平洋了。除此之外，相邻的西雅图市还有着技术精湛的技工，更不用说那世界一流的原木储备了，这些木材可以为游戏机的机箱提供原材料。精简之后的制造流程让任天堂可以在《大金刚》仍然流行的时候，做出更多的机器。1982 年，《大金刚》游戏的日产量高达 50 台，每个月超过 1000 台，这比《雷达阵地》一辈子卖出的总量还多。

当初一点一点把《雷达阵地》转换成《大金刚》的六人团队中包括任天堂的销售人员罗恩·朱迪和阿尔·斯通。由于拿的是固定佣金^①，所以早期的时候他们差点破产，而现在他们两人已经成了百万富翁。荒川实的老婆洋子也曾经是这个团队的一员，她也曾经拿着电焊爬进机器里进行安装，而现在，荒川实所负责的这家公司已经成为了国际大公司，光是在美国的第一年就狂收了 1.8 亿美元。这比 1982 年上映的任何一部电影（除了《外星人》）都赚得多。

更令人意外的是，《大金刚》在上市第二年仍能创造 1 亿美元的收入，除了《吃豆人》和《太空侵略者》之外，还没有任何游戏可以与之媲美。1982 年 1 月，《时

① 即提成百分比固定，按销售成交额提成，卖得少就提得少。

代》杂志的封面惊呼“电子游戏正迅速占领全球”。宫本茂的原创性让《大金刚》的成功得以延续下去。市面上有大批的射击游戏和迷宫游戏，但是“大猩猩扔木桶”的游戏？只有这一个。[雅达利同年出品的游戏《袋鼠》(*Kangaroo*)]算是最接近的游戏了，也有一个反派猴子和一个跳得很高的主人公。)如果说任天堂只是这个电子游戏黄金时代中又一家昙花一现的公司的话，这昙花也开得太久了吧。

荒川实的新挑战是：怎么来花这笔钱。本来的想法是在海外推销一下这些日本游戏，好额外增加点儿收入，没曾想主次完全颠倒过来了：这些游戏在美国太吃香了——美国人就像吃奶酪汉堡一样，永远也吃不够。任天堂需要一个美国分部，而不只是一个简简单单的仓库。(显然，只能跟西盖尔先生说拜拜了。)1982年7月，任天堂在雷德蒙市买下了27英亩的土地。谁知道任天堂是不是全部拿游戏机里的硬币来付的钱呢？(笑)

荒川实确实需要一个规规矩矩的总部，至少要能把那些带着大把钞票来敲门的生意人稳住。各种各样的公司都来和任天堂谈授权，希望能使用《大金刚》中的各种形象。不论是睡衣睡裤、早餐麦片、周六早上的卡通片、毛绒动物玩偶、Topps牌的交换卡片，还是Fleer牌的糖果，都来了。Buckner & Garcia的新潮单曲《疯狂吃豆人》(*Pac-Man Fever*)的B面就是《大大大金刚》(*Do the Donkey Kong*)。^①荒川实现在担心的已经不是能不能赚钱的问题了，而是能不能再多赚一点儿。

米尔顿·布拉德利公司(Milton Bradley)甚至把《大金刚》改编成了一种棋：大金刚变成了一个玩偶，不停地丢黄色的小木桶，而1~4个马里奥(这里的马里奥有着长下巴和蓬松胡子，也就是不久之后出现的马里奥的弟弟路易吉的形象)则会按照蛇梯棋的玩法来不断往上爬^②。这个游戏很简单，但是其附带的说明书却

① B面指黑胶单曲唱片的反面，因为其录制的时间有限，所以两面都录有音乐，A面一般为主打歌，B面为配歌；根据译者的调查，*Do the Donkey Kong*只出现在了后来的专辑当中，并未出现在*Pac-Man Fever*的B面，此处疑有误。

② 蛇梯棋，即Chutes-and-Ladders，源自印度的一种桌面游戏，在画满格子的方形棋盘上，两人以上的玩家掷色子前进，遇到格子中有梯子则往上爬至梯子末的格子，有蛇则滑下来到蛇尾端的格子，先到达终点者为胜者。

比大部分药品的用法用量说明书还长。

当然了,《大金刚》这样的游戏肯定会走向家用机的。Taito 当时想把自己销售《太空侵略者》得来的钱财分一大笔给任天堂,以换取《大金刚》所有相关的权利。任天堂自然明白“养奶牛,卖牛奶”的道理。而美国的公司,比如 Coleco 和雅达利也希望能获得这些权利。山内溥综合考察了各家公司,看看哪家的技术最强,哪家的销售渠道最广,哪家给的单台机器授权费用最高。最后,京都方面的决定是:相关专有权利应该给 Coleco。对此,山内溥解释道:“这家公司看上去最急切。”而且,这还是一家美国公司。同为美国公司的雅达利给的价更高,但是 Coleco 的高层们在荒川实的酒店房间外搭帐篷住了一宿,祈求荒川实接受山内溥的建议。荒川实同意了,他说他被 Coleco 的诚意打动了。

Coleco 获得了《大金刚》所有桌面以及卡带游戏相关的权利。交易的条件是,Coleco 必须向任天堂一次性付清先行款,然后每卖出一台桌面游戏再给任天堂 1 美元,每卖出一台卡带游戏给任天堂 1.4 美元。Coleco 为每一台最新的 ColecoVision 游戏机都配上了《大金刚》,在获得独家销售权 6 个月之后,Coleco 还将这个游戏移植到了对手的平台,如 Intellivision 和 2600。为自家的游戏机独家绑定这样一个热门游戏为 Coleco 带来了 5 亿美元的销售额,纯利润达到了 4000 万美元。马里奥也许应该改名叫做米达斯^①。

再来看京都。此时,上面下达给宫本茂的任务是开发续作。他本来对《大金刚》有着很多的想法和计划,但是却受限于《雷达阵地》的初级机能。而现在,他不但得到了全权委托,还有一个团队来帮他做基础方面的设计。数以百万计的硬币终于证实了他当初的眼光。全世界的游戏玩家都期待着和英雄马里奥一起,踏上新的冒险之旅。

不过,宫本茂却不这么想。他希望能把这个三角恋调整一下,给这个大猩猩一些尊重。对于 1982 年的机器来说,大金刚太大了,无法变成一个可以操控的角色,所以这次它将扮演落难女士的角色,成为彷徨无助的被绑架一方。而英雄则

^① 即 Midas, 希腊神话中的人物,他的手能点石成金。

是一个新角色，小金刚（Donkey Kong Jr.），一只体型小巧、身手敏捷的小猩猩。宫本茂仿照游戏史上最成功的续作《吃豆人小姐》（*Ms. Pac-Man*）那样，用这位小猩猩的名字来作为游戏名称。

这样就还差一个角色，一个人物了。宫本茂知道，如果能颠覆玩家们的固定印象，一定能取得很好的效果，比如让他们突然对反派产生同情，或者突然看到原来他们认定的英雄也有坏坏的一面。所以马里奥沦为了反派。这位仁兄把自己的宠物锁了起来，还想要干掉准备逃跑的小金刚。这样的人物关系让人觉得整个故事发展得非常自然。

那些花了大价钱才把笑眯眯的马里奥和气急败坏的大金刚贴到自己的产品上的商家肯定被吓懵了：这是让我们往脸上贴金还是自己打自己耳光啊？人们都抱怨说宫本茂自己都搞不明白自己设计的人物，这些人物才刚刚诞生不久，招牌都还没立稳。不过虽然《小金刚》（*Donkey Kong Jr.*）让人们大跌了眼镜，但这一步并没有走错。跳跃按钮仍然存在，小金刚还是可以跳，而且它还可以顺着铁链和藤蔓往上爬。铁链和藤蔓上挂着各种道具，触碰道具，道具就会掉下来砸到下面的敌人。这样的机制代替了锤头攻击。

还有敌人！有活动的捕兽陷阱，不停地夹呀夹，后面还拖着一个小尾巴。还有黄紫相间的鸟飞来飞去，一面滑翔一面扔东西砸小金刚。还有火花，这些由电形成的人形火花总是慢慢地在铁链上爬来爬去。宫本茂给这些捕兽夹设计了两种移动模式，并给它们涂上了两种不同的颜色以进行区分。后来这成为了马里奥系列的传统，即不同的颜色代表着不同的攻击方式。在移动装大金刚的笼子的时候，和马里奥一模一样的双胞胎也现身了——也许路易吉那天正好借了他哥哥的外套吧。

推出《小金刚》这样的续作，就像当初把射击游戏改成《大金刚》一样，出乎了所有人的意料。对于这个时候的任天堂来说，在琳琅满目的商品上面印马里奥和大金刚就跟印钞票似的，利润是滚滚而来，也没啥好怕的。就这样，信心满满的任天堂在1982年推出了这款续作。

这款续作火了。值得注意的是，这款续作和《大金刚》大不相同——不是复

刻版，也不是改良版，完全就是一系列全新的关卡。这样一个全新的游戏几乎不会对原作的人气造成任何影响。任天堂和马里奥尝到了甜头，也记住了一个重要的道理，那就是可以把招牌游戏人物放到各种不同类型的游戏里，只要这些游戏有自己的独特性，总能找到市场。[后来有些游戏系列就没学会这一点，比如《玩具兵大战》(Army Men)和《星球大战》(Star Wars)等，发展得都不好。]

当 Coleco 仍在紧张地准备 ColecoVision 这台即将称霸市场的游戏机的时候，MCA 环球影业（就是后来的环球影业，下称“环球影业”）联系了他们，希望能够注资。根据史蒂芬·肯特（Steven Kent）在《电子游戏通史》(The Ultimate History of Video Games)中的描述，这场投资谈判是在洛杉矶进行的，环球影业的天才导演史蒂芬·斯皮尔伯格也有份参与。不过，这次谈判却是十面埋伏。当两家公司的老总终于碰面的时候，环球影业的老总摘下了投资人的面具，威胁 Coleco 说如果他们敢把《大金刚》和 ColecoVision 捆绑销售，环球就会告（或者说告死）他们。环球影业方面认为，《大金刚》侵犯了他们的电影角色“金刚”的版权。

环球给 Coleco 发了一封直通电报（这时候还没电子邮件），要求 Coleco 销毁所有《大金刚》相关产品，停止所有相关的宣传活动，并且把从《大金刚》系列上赚到的钱统统上缴。环球也给美国任天堂发了这封电报。此时的 Coleco 迫切想要扫除一切堵在 ColecoVision 发布之路上的障碍，所以很快就答应给环球 3% 的纯利润。就这么 3%，后来算下来也达到了近 500 万美元。Coleco 没有告知任天堂这个事情，这让人觉得奇怪，因为这样的指控意味着任天堂授权的产品是不合法的。

接到电报之后，任天堂最初的反应和 Coleco 差不多：赶紧的，破点儿财消消灾。任天堂自然是荷包鼓鼓的了，500 万免一场官司也不算贵。做游戏这行的都知道，只要你做成功了，官司也就跟着来了，不是跟雅达利，就是跟 Magnavox，只是这次是环球影业。等等，500 万小意思，那多给点，就给 700 万吧？

在这个关头，美国任天堂的律师霍华德·林肯（Howard Lincoln）灵光乍现。林肯本来是阿尔·斯通和罗恩·朱迪的律师，此前几年都在帮任天堂注册《大金刚》的相关商标，这让任天堂可以坐收数以百万的授权费用。实际上，更准确地说应该是数以亿计的授权费用。如果任天堂想打赢这场官司，钱是不成问题的。

这时候的任天堂已经不是当初六个人起家的新公司了。此外，林肯对此案进行了研究，发现要想打赢环球影业，任天堂手上有一张王牌。“大金刚”和“金刚”其实是完全不同的动物。荒川实其实一直后悔没有听山内溥的话，给点儿封口费就好了，但是林肯说服了他，告诉他不给就对了。

接下来，调停工作开始，由第三方将两家公司的负责人叫到了环球影业位于洛杉矶的总部进行谈判。荒川实和林肯作为任天堂的代表出席了谈判，Coleco 和环球影业也分别派出了代表（此时 Coleco 尚未告知任天堂自己已经妥协）。任天堂的意思很简单，就是环球完全是信口雌黄（此处省去晦涩的法律术语若干字）。市面上明明有大把商品使用“金刚”这个形象，但是环球影业根本没追究过，偏偏来管这茬，明摆着就是看上了任天堂赚的钱。担惊受怕的 Coleco 想要劝任天堂服个软，但是任天堂一步也不打算让。

环球影业承诺说，自己将会寄一份“金刚”的产权追溯文书^①给任天堂，而这些文书可以证明其拥有“金刚”这个形象的知识产权。不过这个步骤并不是此次争端的难点，真正的难点在于如何证明“大金刚”这个形象是抄袭“金刚”的。不论是法官还是陪审员，都没有遇到过这样的问题——电子游戏和电影要相像到什么程度才算侵权？但是任天堂雷德蒙总部却一直没收到说好的产权追溯文书。当任天堂问起这件事的时候，环球影业却顾左右而言他，只是说要求任天堂给版权使用费。这成为环球影业后来在法庭中陷入不利境地的一个预兆。

不知道是不是为了表示破罐破摔的态度，总之任天堂又安排了一次和环球影业的特别会议来商讨这个问题。一般说来，先要承认有“商讨”的必要，才会安排这样的会面，而所谓“商讨”，就是说任天堂至少会向环球影业妥协。环球影业的总裁亲自出席了会议，希望能看到任天堂——这个他眼中的暴发户——低头承认错误然后给钱的那一刻。但是林肯和荒川实却只是把之前的话重复了一遍：我们没有任何法律责任，也不会给钱。就像嘻哈歌手艾斯·库伯（Ice Cube）在他的

① chain of title，法律术语，指用于证明财产所有权及相关权利的交易和转移历史的一系列文档资料，包括从当前拥有者开始一直追溯到最初拥有者的权利转移情况，中文无标准译法。

歌中唱的那样，“来扛一扛，就像大金刚”^①。

“当时他完全震惊了。”林肯回忆道。环球影业是做电影的，而他们对这件事情的反应也非常像电影：够大，够夸张，够有娱乐性，但是又像骷髅岛^②上的雾一样，转瞬即逝。而任天堂的作风也符合其公司类型——这家游戏公司的律师在不移动棋盘上的棋子的情况下取得了一次重大的战术胜利。

也许是觉得这场仗还不够热闹，又有一家公司被拉入了战局，那就是 Tiger Electronics（下称 Tiger）。这家公司此前从环球影业那里获得了“金刚”形象在掌机类游戏游戏中的独家使用权。环球影业发现，只要 Tiger 继续持有这个独家使用权，而且能证明《大金刚》确实是抄袭《金刚》，那么《大金刚》游戏的独家发行权就应该在 Tiger 手上。不过，事情却更复杂了，因为 Tiger 制作的《金刚》游戏赤裸裸地山寨了《大金刚》。（这时，相互之间的指控和事件的讽刺程度已经像千层糕一样层层相叠，完全搞不清楚了。）环球影业驳回了这个游戏，而 Tiger 则进行了一些改动，比如把木桶换成炸弹，把有坡度的平台改成直的，主人公的帽子也变成了消防员带的那种。

环球影业的攻击继续着，不但正式把任天堂告上了法庭，还连带告了另外六家获得了“大金刚”形象使用权的公司。这六家公司大多妥协了，只有两家没给钱，分别是做大金刚棋的米尔顿·布拉德利公司（直接拒绝了），以及在麦片包装上使用了大金刚形象的 Ralston-Purina（想拿 5000 美元打发，但环球影业没同意）。有四家公司给了钱，再加上 Coleco 给的，官司还没开打，环球影业就已经开始坐收渔利了。律师团的威力就在于此，规模稍小的公司很快就招架不住了——基本上可以看做合法地窃取别人劳动果实。

不过任天堂并没有在意这个，而是上了法庭。林肯找了一位年轻有为的辩护律师约翰·柯比（John Kirby）来为任天堂辩护。这个官司持续了七天时间。环球影业的法律团队是这样跟柯比说明这个案子的：这两个作品的情节基本雷同，

① 即 it's on like Donkey Kong，这句话后来成了任天堂的美国广告语之一，也成为 20 世纪 90 年代美国的流行语，任天堂还通过申请让这句话成为了正式的商标。

② 电影中发现大金刚的小岛。

主角都是叫 XX 刚的猿类，所以结论就是快点给钱。作为回应，柯比一一列出了游戏和电影中的各种差异。他还当庭宣读了宫本茂经过宣誓证明为真的证言，解释了这个游戏的设计过程。

然后，柯比使出了杀手锏。1975 年，环球影业把第一部《金刚》电影的制作人 RKO 影业告上法庭。那场官司环球影业赢了，他们成功地证明了“金刚”这一形象已经属于公共领域，因为第一部电影是在 1933 年拍摄的。^①环球影业自己也没给过金刚的“主人”一文钱，因为不管谁都可以使用金刚这个形象。金刚就跟哈克·芬恩^②一样，没人能占为己有。最后，柯比请求法庭驳回此次诉讼。法庭同意了。

用“狂妄”来形容当时的环球影业可能都算是轻的。环球影业此次的所作所为，总结来说就是凭借着一个并不存在的所有权，它先是到处要钱，要了几百万美元之后，又打了六场官司。而当初证明这个权利不存在的呢，也是它，这些都白纸黑字写着呢。怎么它就有底气敢这样做？

法官罗伯特·斯威特（Robert W. Sweet）给了环球影业一套连环拳，打得又狠又准：第一，金刚不归环球影业所有；第二，退一万步说就算金刚归其所有，大金刚也不是金刚的复制品；第三，就算它是，最多只能算是一个恶搞或者戏仿的作品，而这是合法的。

斯威特法官的攻击只是开始。现在，曾经被环球影业用“停止侵权通知函”来威胁并最终屈服的公司都有权起诉环球影业，拿回当初给的“版税”。不过要说起侵犯版权的事情，倒还真有一件。斯威特法官认为，Tiger 的《金刚》游戏虽然人为地做了一些改变（如消防员的帽子），但是很明显抄袭了《大金刚》。为此，环球影业反过来需要为 Tiger 的这个游戏向任天堂支付许可使用费。其实环球影业的损失不能算大——这家电影公司的标志中有一个地球，法官还没判它给地球版权使用费呢，哈哈。

① 这部分有错，因为 1975 年，1933 年版《金刚》电影的版权并未过期，只是原版电影小说的版权过期了，这意味着任何人都可以根据这本小说来拍电影或者做游戏。

② Huck Finn，马克·吐温笔下的虚构人物。

随后，环球影业不服，又继续告任天堂，后面这些官司又花了好几年才有了结果。每次官司都是环球影业输。最后，环球影业不得不为任天堂支付约 200 万美元的诉讼相关费用。这还不算其他关于大金刚版权的官司的支出。环球影业花了这数百万的钱财，换来的却是“滥用司法程序”的恶名。

Coleco 的钱拿回来了（以环球影业购买其部分股票的方式），但是这家公司在生意上的懦弱现在已是众人皆知了。此时的 Coleco 和雅达利一样，正在开发电脑游戏，而 Coleco 也准备在一场芝加哥商品展上为其“亚当”（Adam）电脑捆绑上软盘版的《大金刚》。雅达利的律师立即联系了 Coleco，并告诉他们任天堂已经把软盘版《大金刚》的相关权利给了雅达利，并由雅达利在其 Atari 800 电脑上推出。Coleco 一直以为这些权利是包括在当初的家用/桌面游戏机协议中的。山内溥也出面“恐吓”Coleco，Coleco 吓得赶紧把这些未经授权的游戏收了起来。山内溥应该是故意这样对待 Coleco 的，因为他没忘记 Coleco 当初是如何向环球影业妥协的。当然 Coleco 这次又妥协了。（不过雅达利的软盘版《大金刚》最后还是没有发布。）

任天堂取得了前所未有的大胜利。看看其他游戏公司，要么破产了，要么被大公司吞并了，而任天堂却敢于直面一家财大气粗的公司的敲诈。一个与恶霸的欺凌不断做斗争的小男孩儿，逐渐发现自己已经锻炼成了一个勇敢的男人——任天堂终于意识到了自己的强大实力，而这只用了两年的时间。由于在此役中表现出众，霍华德·林肯从任天堂的律师一跃成为了高级副总裁和首席法律顾问。

辩护律师约翰·柯比的奖励是一条帆船，而这条价值 30 000 美元的帆船自然就被叫做“大金刚号”了。同时，柯比还获得了“在全世界范围内用‘大金刚’来给帆船命名的专有权利”。最后，和此前的西盖尔先生一样，据说柯比还获得了一项任天堂最高殊荣。从 1992 年开始，任天堂开发了一个新的热门游戏系列，这个系列的主人公是一个很可爱的粉色泡泡球。他的名字？柯比^①。

① Kirby，即国内常说的《星之卡比》，这款游戏的设计者是现任任天堂社长岩田聪。

第 4 章 马里奥小时候

1983 年的电子游戏泡沫

你可能不知道配音演员彼得·卡伦（Peter Cullen）是谁，但你一定听过他的声音。在过去的 20 年里，由他担任配音的角色太多了，比如《小熊维尼》（*Winnie the Pooh*）里总是很悲观的驴子伊尔（Eeyore），《霹雳游侠》（*Knight Rider*）里的反派卡尔（K.A.R.R.），还有嘴巴竖着长、牙齿咔咔响的铁血战士（*Predator*）。此外，他还参与了 20 世纪 80 年代初期各种大型变形机器人类动画片的配音工作，比如《机器战神》（*Go-Bots*）、《战神金刚》（*Voltron*）等，其中最著名的是为《变形金刚》（*Transformers*）中的擎天柱配音。（现在真人版电影中的擎天柱仍然由他配音。）

不过，在成功为擎天柱配音之前，他还为马里奥配过音。1983 年，CBS 曾经有一档叫做 *Saturday Supercade* 的动画大杂烩节目，时长半小时，播放的是由各种电子游戏改编的简单卡通片。益智游戏中跳来跳去的 Q*bert^①在这档节目中变成了一个 20 世纪 50 年代的少年，想要逃脱恶霸的欺负。而《青蛙过河》（*Frogger*）中想要横穿一条繁忙的马路的可怜青蛙则被改编成了一个水陆两栖的青蛙记者。不过也有没怎么改编的，比如《皮得福历险记》（*Pitfall*）就和游戏差不多，也是传统的动作冒险类故事，因为游戏的主人公皮得福·哈里

① 游戏人物名字。

(Pitfall Harry)本来就是印第安纳·琼斯 (Indiana Jones) 的翻版。

在卡通片《大金刚》里,马里奥明显只是个配角(真不好意思),由索比·赛尔斯 (Soupy Sales) 配音的大猩猩才是真正的主角。大金刚就像兔八哥 (Bugs Bunny) 一样,总是逗得马戏团驯兽员马里奥团团转,而马里奥总是想要把他关回笼子里。是的,马里奥沦落成和鸡蛋头^①一样的角色了。保利娜 (Pauline) 女士则变成了马里奥的侄女,总是在马里奥快要抓到大金刚的时候出手相救。

这部闹剧式的卡通和游戏的吻合度并不高,因为游戏中充满了紧张的气氛,而且一步走错就可能面对死亡的结果。这部卡通片还有一个推翻重做的续集,即第二年开播的《小金刚》。这部并不讨人喜欢的续集讲述了孤独的小金刚寻找他失踪父亲的故事。在片中,大金刚被描绘成了一个游手好闲的父亲,不值得小金刚如此努力用心地寻找。虽然这些卡通有所缺憾,但片中那些轻松的幽默说不定也让马里奥和大金刚的形象变得更加平易近人了。

不过,这两位老对手马上就将分道扬镳。1983年,宫本茂在《大金刚3》中加入了一个新的人类主角——驱虫师斯坦利。大金刚仍然扮演重量级的角色,双手抓着丛林中的藤蔓,悬挂在屏幕中间偏上的位置。他会捶打挂在藤蔓上的蜂巢,然后各种各样的虫子就会飞出来,用各种方式来攻击斯坦利。这位驱虫师的任务就是用杀虫喷雾干掉这些虫子,等虫子都死了之后,再用超级杀虫喷雾把大金刚也赶回去。(这个游戏最有趣,或者说最无趣的一点,就是斯坦利唯一可以攻击的目标是大金刚的小屁屁。当马桶型的喷雾接触到他的屁股的时候,这只大猩猩会做出“菊花一紧”的表情。)

虽然表面看来是以丛林为背景,但《大金刚3》其实是对任天堂从前的飞行射击游戏《鹰王》进行的一次精心包装。这款射击游戏卖得并不好,但其实两款游戏从玩法上来说几乎是如出一辙的。要知道,宫本茂当时手上同时有两个游戏需要设计(这还没把G&W上的《大金刚3》缩水版,即 *Green House* 算进去),所以很难同时为两个游戏都设计原创的内容。

^① Elmer Fudd,《兔八哥》动画中的猎人,总是被整蛊。

关于《大金刚3》之外的那一个游戏，宫本茂的想法是让马里奥自立门户。马里奥原来是个木匠，因为《大金刚》的背景是建筑工地。不过，有位朋友告诉宫本茂，这种穿着工装裤、胖墩墩、又愿意挑战复杂问题的做派，让人感觉马里奥更像是一个水管工人。嗯……宫本茂在思考。不妨做一个通水管的游戏，而马里奥可以做这个游戏的主角。

他所设想的这个游戏其实和通水管的联系并不大。说这个游戏是通水管的游戏，就像说《吃豆人》是“抗击超自然鬼影现象”的游戏一样，实际上游戏给人的感觉完全不是那么回事。马里奥将身处纽约市地下那山洞一般的下水道之中，在四层高的平台上跳来跳去。从打开的管道中将跑出各类讨厌的东西——螃蟹、乌龟、飞虫。马里奥不使用锤子或者杀虫剂，而是用“顶”的方式来攻击它们。此外，这些平台并不是一成不变的：从管道下方用头来顶的话，管道就会像铁索桥的桥板一样上下晃悠，而敌人则会被顶得底朝天。如果马里奥碰到了四脚朝天的敌人，这些敌人就会被踢出屏幕边缘。把所有的敌人都踢出屏幕之后，就过关了。

所有这些敌人都使用了“画板交换”（palette-swapped）技术来勾画，即同样的外观，但是有两套颜色，这让从绿色下水管道中跑出来的敌人数量增加了一倍。比如螃蟹（名叫 Sidestepper）最先是红色，但是如果被顶翻了而又没有被踢出屏幕的话，就会变成蓝色，而且行动更加迅速。如果攻击成功，过关迅速的话，马里奥就能得分，而关卡中也会有像橄榄球一样飞来飞去的金币可以收集。这个游戏的最大挑战不是消灭敌人、及时过关或者多收集金币，而是这三者的结合。和《大金刚》相比，这个游戏的关卡明显要简单得多，但是关卡的内容却要深得多（而且这个游戏的背景还是在地下，确实“深”得多）。

这个游戏的名字叫做《马里奥兄弟》（Mario Bros.），那么马里奥的兄弟是谁呢？为了给马里奥创造一个兄弟，宫本茂对马里奥使用了“画板交换”法。这位新的水管工的红色上衣变成了黑色，而他的蓝色工装裤和红色的帽子则变成了荧光绿色。电子元件上的进步让宫本茂得以随意使用多达六种颜色，这让马里奥和他的兄弟的肤色和头发颜色也有了小小的区别。最后再加上一双（即

便是拿 1983 年的标准也很难看的) 靛青色的旅游鞋, 天雷一声炸: 路易吉 (Luigi) 诞生了。

路易吉的着装后来有了一些变化: 为了配合绿色的上衣, 他戴上了绿色的帽子, 也穿上了和马里奥一样的蓝色工装裤, 而且那双靛青色的旅游鞋也扔掉了。据说他的名字源自雷德蒙附近的一家意大利餐馆, 餐馆的名字叫做“马里奥和路易吉记” (Mario and Luigi's)。也有传说说这个名字是从“类似”的日文读音 (即 *ruiji*) 来的。还有人说任天堂可能有人是电影迷, 这个灵感是从 1953 年的电影《恐惧的报酬》 (*The Wages of Fear*) 中来的, 当时由伊夫·蒙坦德 (Yves Montand) 扮演的主角叫做马里奥, 他矮矮胖胖的, 留着大胡子, 还戴一顶帽子, 而他正好有个又高又瘦的朋友叫做路易吉。

路易吉的操控方式和马里奥完全一样, 这让编程工作甚至比替换颜色还要简单。奇怪的是这个游戏叫做《马里奥兄弟》。等等, 马里奥是一个名字, 不是一个姓氏啊。幸好这个世界上还有漫画粉丝们常说的“情节追溯”^①, 这让马里奥简短的历史得以重写, 使“马里奥”变成了姓氏。于是, 路易吉的全名叫做: 路易吉·马里奥。但是马里奥的名字叫什么啊? 还是马里奥。全名: 马里奥·马里奥。天哪, 这要是个真人, 他的童年该有多悲催啊。

这种两个人同时进行游戏的模式据说是从 Williams Electronics 于 1982 年出品的游戏《鸟骑士》 (*Joust*) 那里“借鉴”来的。而后者似乎也借鉴了《大金刚》的跳跃平台的操作方式, 并在游戏中加上一大堆四处疯跑的动物。在《鸟骑士》这个游戏中, 玩家可以拿鸵鸟或者鹤鸟来当坐骑, 如果不停地按“扇翅膀”按钮, 就可以飞起来。游戏的场景和《马里奥兄弟》非常像: 都是一系列相互错开的平台, 类似于跃层的房间地板的造型, 只是去除了楼梯。当鸵鸟 (或者鹤鸟) 飞过屏幕最左边时, 平台就会从屏幕右边穿出来, 就像《妙探寻凶》 (*Clue*)^②里面的那种秘密通道一样。这本来属于编程上没处理好的问题, 但是

① retroactive continuity, 即逐渐揭示人物或故事的背景, 并对不合理的地方进行修饰使其合理, 或者给出一个合理的解释说法。

② 一款经典推理游戏。

却保留了下来，并被同行广泛接受，美其名曰：这不是 bug，这是设计！

《鸟骑士》其实就是一个美化了的“胆小鬼游戏”^①。玩家必须冲向飞在空中的怪兽，而在相撞的时候谁的长枪高谁就赢。而输家的结局则像加夫列尔·加西亚·马尔克斯^②的神来之笔一般，变成了一个个的蛋。如果在几秒之内胜利的一方没有把蛋踩碎，蛋就会重新孵化成玩家。这个游戏最最特别的一点是什么？玩家除了攻击坏蛋之外，还可以相互攻击，他们也确实会这么干。

《马里奥兄弟》并没有直接复制《鸟骑士》这种单一的攻击方式。这个游戏规则和宫本茂之前的游戏相同：只要马里奥（或者路易吉）碰到了敌人，敌人就会直接死掉。在这个游戏中，攻击的方式有多种：踩踏、掀翻、踢飞，每一关还附带了一个写了“POW”字样的地雷方块，顶一下就会掀翻所有敌人。平台之间的上下间距缩短了，因为必须让马里奥跳一次就可以上一个平台。这个游戏最最特别的一点是什么？马里奥和路易吉无法自相残杀。

游戏中的合作在当时并不常见。的确，从《乒乓》开始，人们已经认识到双人对战的乐趣了。不但玩家们，连做生意的人也乐于看见这种游戏，因为一次就可以吸引两名玩家。要想把射击游戏弄成双人版比较难一些：如果在游戏中再加入一个玩家的话，两杆激光枪的威力立刻就能横扫困难的关卡，这样难度就大大降低了。如果要增加敌人的数目，又相当于设计两个不同的游戏。从1983年起，这种逐渐增加敌人数目的做法开始流行。这种做法似乎把所有的游戏都变成了一场玩家之间的竞赛，只有胜利者才能笑到最后。《鸟骑士》、《决战外太空》（*Space Duel*）、《太空之战》（*Space Wars*）、《坦克》以及其他各种类型的游戏都采取了这一做法，这几乎让所有游戏都成了死亡竞赛^③。

但是《马里奥兄弟》没受影响。想要伤害路易吉可不容易。玩家最多不过可以把敌人给他踢过去。想要真正打败路易吉就必须拿到比他更高的分数，打

① game of chicken，一种博弈论中的冲突模型，这个名字的起源是：两位车手面对面驱车前进，谁先转弯谁就是“胆小鬼”，而如果不转弯的话两人就都可能被撞死。

② Gabriel García Márquez，哥伦比亚魔幻现实主义作家，代表作有《百年孤独》、《霍乱时期的爱情》，曾获诺贝尔文学奖。

③ death match，指电子游戏的一种模式，即尽量保全自己及多打败或者杀死其他玩家。

更多的敌人或者抢更多的金币。这让马里奥和路易吉之间的关系处于既紧张又竞争的状态，一边必须关注这些怪兽敌人，一边又必须关注当前的得分。这是合作式竞争，而不是相互残杀。由于这个游戏除了踩踩下水道之外并没有特别交代故事情节，所以玩家之间的竞争就成了这个游戏真正的“故事”。

《马里奥兄弟》是三年之内的第四个大金刚系列游戏，这还没算 Epyx 公司出品的类似游戏《跳跳人儿》(*Jumpman*，取这名字可能是在向“大金刚”致敬)。除此之外，任天堂终于获得了宫本茂一直期待的大力水手的相关权利，并为这位爱吃菠菜的水手制作了一款很有“大金刚”感觉的游戏。但是任天堂出游戏的速度也不算快，只能算正常。看看《吃豆人》，这个游戏已经衍生出了 1981 年的《吃豆人小姐》、1982 年的《超级吃豆人》(*Super Pac-Man*) 以及 1983 年的《小精灵：豆西&豆乐》(*Pac & Pal*)、*Pac-Man & Chomp-Chomp* 等多个游戏。此外，《宇宙巡航机》(*Gradius*)、《太空侵略者》、《小行星》、《小蜜蜂》等也都是每年推出续作。

20 世纪 80 年初期的娱乐可不止这些游戏。和这些快餐一般迅速流行并迅速消退的游戏类似的还有：关于 Freddy、Jason 以及 Michael Myers^① 的劣质暴力电影，大量的系列电视剧或者外传 [比如《达拉斯》(*Dallas*) 的外传《节点着陆》(*Knots Landing*) 以及《细路仔》(*Diff'rent Strokes*) 的续集《生命的事实》(*Facts of Life*) 等]，还有各种电音合成器演奏的新浪潮音乐 (音乐人有 Depeche Mode、A-Ha 以及 Pet Shop Boys 等)。不过，人们也都明白，在娱乐界，一股流行风潮过去的时候 (拜拜，霍华德·琼斯^②)，总会有另一股风潮来补上 (你好，休伊·刘易斯和 The News^③)。

不过，游戏业却是另一番光景。这个行业羽翼未丰，真正成为一个行业不过十年而已。在那个大家身上都揣着大把硬币的年代，各种街机游戏如雨后春笋般逐渐成长了起来，而玩家也由抽大麻的嬉皮士、蹦迪青年慢慢地成长，变

① 三人均为暴力电影中的虚构杀手或者凶恶人物。

② Howard Jones，英国 20 世纪 80 年代流行的的合成音乐的唱作人。

③ Huey Lewis 和 The News，均为 20 世纪 80 年代流行的音乐人。

成了带着随身听满街潇洒的雅皮士。公共娱乐场所这个概念比电子游戏早出现100年，但是电子游戏的出现却让这些场所显得非常年轻：你可以从年长的小孩那儿搞支烟抽抽，看那些游戏高手们玩《亚尔的复仇》(Yar's Revenge)^①，听 Kiss 乐队^②的音乐，而且还可以显得自己很酷。不过不管什么游戏，都有玩腻的时候。

此时的游戏经销商们正忙着到处安置游戏机，超市、餐馆、理发店、药店和加油站，安得到处都是。市场上充斥了太多的游戏，已经饱和，而且有的游戏根本不值一玩，有的游戏对于普通人来说则太难。这些经销商慢慢地开始一一破产，因为他们赚来的游戏机无法赚到足够的利润。其实危机早在一年之前就显现——1982年，雅达利的预计营收已然大幅下滑。在此之后，看似辉煌的游戏产业的巨大泡沫已经形成，破灭只是时间的问题。

对这个危机感触最直接的莫过于家用游戏机了。家用游戏机比街机晚问世五年。当雅达利发布 *Home Pong* 的时候，家用机的市场也开始形成小的泡沫——100多个竞争者立马开始山寨，都推出了类似的游戏。更重要的是，要消费者为了玩一个游戏就买一台游戏机，实在是又贵又不切实际。

雅达利于1977年推出了 Atari 2600，这个游戏机曾独霸市场。但是到了1983年，这台游戏机的彩色图像和游戏风格早已不是什么新鲜事物。游戏公司太多了（雅达利自己也是其中之一），游戏也太多了。愤愤不平的雅达利员工纷纷离开公司，自立门户，销售 Atari 2600 上的游戏，包括 Accolade、Activision 以及 Acclaim 等（这些名字在电话黄页上都排在雅达利，即 Atari 之前）。在这个时候，买一款游戏和买一本书、一双运动鞋差不多：你必须清楚自己想要什么样的游戏，以及哪些游戏最好玩，画面最好。

退一步说，就算你玩过某个游戏的街机版，知道自己想要什么游戏，但是由于同一款游戏的家用机移植版太多，你也很难保证自己买到的是最好的版本。《大金刚》就是最好的例子。ColecoVision 版本就包含了三个设计得不错

① 雅达利的飞行射击游戏。

② 美国老牌硬式摇滚乐队。

的关卡，但是 Atari 2600 的版本就只有两个设计得一般般的关卡。要知道，街机版一共有四关，所以说这两个版本其实都是缩水版。《小金刚》更是两极分化严重，Atari 2600 的版本做得非常烂，但是 Intellivision 的版本则完全像是把街机搬回家一般完美。此外，Atari 2600 上的《马里奥兄弟》做得极好。（但是广告做得不好。广告是一个扮成马里奥的演员坐在锅炉房里疯狂地攻击从绿色管道里跑出来的巨型螃蟹。然后他用歌剧腔唱道：“马里奥啊，你在哪？”很明显，做广告的人根本就没弄明白，穿红衣服的这位水管工明明就是马里奥。）

人们普遍认为造成 1983 年电子游戏业崩盘的罪魁祸首是那些粗制滥造的游戏。这里面有两个烂游戏绝对值得一提。其一是雅达利版的《吃豆人》，这个移植版本来就质量低劣，但是雅达利竟然为其生产了 1200 万个游戏卡。要知道，Atari 2600 游戏机也只卖了 1000 万台。这样做无异于把湿的炸药引信拿到火堆上烤干，结果必然是灾难性的。此外，还有另外一款饱受唾弃的 2600 游戏《外星人》，这个赶制出来的游戏困难而又无趣，和原作电影的票房完全不可同日而语。这些游戏的结局终于让小道消息也真实了一次。由于数以百万计的游戏无法卖出，雅达利不得不自吞苦果，把这些垃圾游戏处理掉。不过，雅达利还担心有人会从垃圾桶里把这些游戏捡回来再卖，让已经低迷的销售雪上加霜，所以他们先是把这些游戏卡用压路机粉碎了，然后在阿拉莫戈多找了一处垃圾掩埋场，把这些碎片埋了进去，而且还浇上了混凝土。这样的待遇，基本上达到了拉斯普京^①的高度。

避免买到垃圾游戏的方法很简单，和对待垃圾专辑或者垃圾杂志一样，不买就是了。人们也许会被热炉子烫到手，但是吃一堑长一智，下次他们就会离这个炉子远一些了。这就是资本主义的本质：产品差，销量就少。

问题的关键在于零售环节。百货商场、玩具商店、电子产品商店都希望自

① Rasputin，19 世纪末到 20 世纪初的俄罗斯著名神棍，曾因为预言、神力、法术等而得到俄皇室宠爱，后被暗杀。暗杀过程极为曲折，他吃了加氰化钾的蛋糕，喝了加氰化钾的葡萄酒，被人开枪打中肺叶和头部，再被哑铃猛击太阳穴，最后被扔入冰窟之中，才溺水而死。

己柜台里摆着的是最新的游戏机和游戏。对于今天的游戏业来说(其实从 1983 年开始已经差不多是这样),这就意味着三到四种家用机,再加一两种掌机,再加上与这些机器相对应的游戏。

想象一下 1983 年的场景吧。当时,Atari 2600 仍然是主导,而其下一代主机 Atari 5200 不久前才上架。货架上的竞争对手有 Coleco 公司的 ColecoVision 以及更新一些的 Gemini, Mattel 公司的 Intellivision 和 Intellivision II。此外还有 Bally Astrocade、Fairchild Channel F System II、Magnavox Odyssey 2、Vectrex、Emerson Arcadia 2001 以及 VTech CreatiVision。此外,有的商店自己也开发和销售游戏机,比如 Sears 的 Tele-Games 和 Radio Shack 的 Tandyvision。

这些还只是游戏机!雅达利还把触角伸到了电脑行业,并发售了雅达利 400 和 800 两种个人电脑。这些机器的竞争者则包括:德州仪器 TI 99/4A、Commodore VIC-20 和 Commodore 64、Timex Sinclair、Apple II 和 Apple Lisa、Mattel Aquarius 以及 Coleco Adam。每种电脑都有自己独有的软件,也都有几种专用的外设。这些电脑也被当成游戏机卖,只不过玩游戏的间隙也可以搞个图表或者用来写封信什么的,而且相互之间不兼容。1984 年,几乎每家公司都宣布将推出自家全新的游戏机或者电脑。不仅如此,每家公司都开始用低价来吸引顾客群体,就像是在比谁更拼命一样。当《时代》周刊在 1982 年把“电脑”选为年度人物的时候,肯定没料到就在第二年,这个“人物”就会百子千孙到这种地步。

可怜的电子产品零售商们不是没见过这种光景,以前就曾经有过 Betamax 和 VHS 之争,再早一些还有磁带和可视光盘的争斗。^①还有 8 轨磁带和盒式磁带之争、唱片和带式录音技术之争、FM 和 AM 之争,等等。1983 年,激光光盘还曾经想过取代可视光盘,不过失败了。总而言之,这些格式之争大多只牵涉到两方。零售商们只需要两者都进点儿货,谁卖得好就多进一点儿。不过,眼前的可是十多种不同的电子游戏公司,大家挤破头地想把其他人干倒,每家

① Betamax 和 VHS 为两种录像带的格式。

公司都不好过，包括那些按老办法每种都进一点儿货的愚蠢零售商。

1982年，零售商们眼睁睁看着货架上的货品乏人问津，不断沾灰，整整一年皆是如此。就连圣诞销售旺季，消费者也不愿意关注任何一种游戏机或者电脑。到1983年，零售商们不得不自己划清界限了。他们开始把卖不完的产品退回制造商。他们要求退款，并拒绝再卖任何新的游戏机或者游戏。是时候逃离这个是非之地了，这里拥挤得就像9个人同时玩《鸟骑士》一样。

但是游戏制造商们手上也没钱，因为他们的新游戏和旧库存都卖不掉。游戏公司 US Games 首先破产了。紧接着，Games By Apollo 也破产了。那些想要靠进军游戏业来换取上市机会的公司一一关门。已经上市的公司，比如雅达利背后的华纳兄弟，股价大跌。越来越多的游戏机不得不按跳楼价销售。原来300美元的东西，后来只要50美元就可以搞定，最后则是低于成本价给清仓了。45美元的游戏变成了10美元，然后是5美元——总之越早卖出去越好。此时居然还有新游戏公司出现，他们就像腐烂尸体上生出的蛆一样，专门贱卖5美元的劣质游戏。

1983年的电影《战争游戏》(Wargames)中的超级电脑 WOPR 有一句关于电子游戏的名言：获胜的办法只有一个……那就是别玩。零售商们采用的就是这个策略。他们不再买入电子游戏，也下定决心不再买入任何电子游戏机。劣质游戏的泛滥让 Sears 和 Toys R Us 这些连锁店受到了重创。孩子们仍然可以在这些商店里买到特种部队 (G.I. Joe)、卷心菜小子 (Cabbage Patch Kids) 以及小仙马 (My Little Pony) 等玩具，而玩具店的生意也将继续做下去（和街机厅一样），不过，这些商店的大门将从此对电子游戏机紧闭。

第二部分

雄风“8”面

第 5 章 马里奥的小岛

日本和Famicom

对美国的游戏厂商来说，这段时间颇为坎坷：Coleco 倒下了；Milton Bradley 公司由于在 Vectrex 游戏机上栽了跟头而被孩之宝（Hasbro）吞并，而后者在当时根本没有涉足过电子游戏行业；Mattel 公司也在其 Intellivision 上损失了数百万美元，不得不做回本行，老实地卖它的芭比娃娃和风火轮小汽车模型（Hot Wheels）；按斯科特·科恩（Scott Cohen）在 *Zap* 一书中的说法，华纳公司也“把七零八落的雅达利给卖掉了”。倒是 Commodore 64 和 Apple II 势头一直不错，并成为了家用游戏的首选。EA、Epyx 以及 MicroProse 这些游戏公司都磨刀霍霍，希望能在电脑行业续写雅达利当年在家用主机上的辉煌。也许是为了填补游戏行业的萧条所带来的空虚，录像机（VCR）的销售开始突飞猛进。

美国电子游戏行业泡沫的破灭完全没有波及日本，甚至可以反过来说是在造福了日本。在太平洋另一边的日本零售商们可谓隔岸观火，因为他们只买进了很少的美国游戏机。不仅如此，这些数量稀少的 Coleco、Vectrex 游戏机库存只能算是图个新鲜，就像是吃惯了多力多滋的美国人偶尔也想尝尝芥末青豆一样。^①这样的格局将机遇摆在了任天堂面前：美国公司在混战中已经相互伤了元气，很多公司被迫退出，只要抓住这次机遇，任天堂就可以入驻美国这个价

① 多力多滋即 Doritos，是一种墨西哥脆玉米片，是美国常见的零食；芥末青豆是日本常见的零食。

值数十亿的市场。

此时，任天堂的社长山内溥手下的工程师们正在开发一台家用游戏机。这个计划已经进行了多年，甚至比他让宫本茂重新设计《雷达范围》还要早。（山内溥曾经想把 ColecoVision 买过来，再打上自家的牌子，但是 Coleco 那帮人却只肯给任天堂批发价，山内溥当然作罢。）这台游戏机基于雅达利的杰作 2600，后者用了一款摩托罗拉 6507（6502 的缩水版）芯片来运行游戏。任天堂把这块芯片换成了另一块由理光公司（Ricoh）设计的专用芯片。经过专门的设计之后，理光的这块芯片可以输出声音信号、接收控制器信号以及显示包含三种颜色的浮标。这块芯片的输出图片和声音的能力和 8 位元（8-bit）芯片相当，正好让其可以胜任即将到来的任务：在处理能力比街机硬件弱得多的家用机上移植《大金刚》。

任天堂的这台机器被命名为“家庭电脑”（family computer，简称 Famicom）。Famicom 并没有使用传统的摇杆，而是使用了横井军平在 Game & Watch 上的一个发明：凸面十字键。摇杆用久了就容易坏。Intellivision 那种盘式控制器要好一些，但是由于是平的，所以触感不是很好。换言之，只有十字键才是控制器的未来。正方形的动作按钮仍然存在，但是只有两个。这两个零散的按钮是有意为之，因为如此一来游戏设计师们就必须设计出简单而容易操作的游戏。这样的控制器简单明了，又给设计师们提供了足够的选择。

山内溥对 Famicom 非常有信心，他甚至关闭了任天堂的街机分部，把资金和人力都投入 Famicom 的开发。山内溥最重视的问题之一是价格。Famicom 必须要便宜，而且要比市场上大部分的游戏机更便宜。这道理很简单，苹果公司的 Apple Lisa 以及施乐公司（Xerox）的 Star 都是最顶级的电脑，但是上万美元的高价还是让这些高端机器遭遇了惨败。实际上，山内溥想的价格是 10 000 日元以下，仅合约 75 美元，而且按这个价格卖机器还必须能赢利。这话听上去像是白日做梦，既想使用两头定价^①的商业模式，又想两头都占好。

① 即 two-part tariff，指为产品和后续服务、产品和消耗品进行分别定价的经营模式，一般产品的定价固定，而后续服务、消耗品的定价则是浮动的。

关于这种商业模式最成功的案例要数吉列公司了,吉列公司为刀架设定了固定的价格,为刀片设定了浮动的价格。山内溥坚持认为任天堂应该既从游戏身上赚钱,又从游戏机身上赚钱,这可不是一件容易的事情。

到1983年,任天堂已经推出了十多款 Game & Watch 掌机游戏。游戏机的屏幕越来越宽大,而且还有双屏幕的游戏,让游戏的空间增大了一倍。大部分游戏都是原创的,但也有著名的卡通人物出场,比如史努比、米老鼠、唐老鸭等。任天堂非常聪明地把其街机热门游戏《大金刚》和《小金刚》的单个关卡提取出来,移植到了 Game & Watch 上。

任天堂在1983年共推出了三款马里奥相关的 Game & Watch 游戏,在每个游戏中马里奥的职业都不同。在《马里奥的水泥工厂》(*Mario's Cement Factory*)中,他做的仍然是建筑方面的活,给水泥搅拌机装填水泥。在《马里奥兄弟》(*Mario Bros.*)这个游戏中,马里奥和路易吉则没有像街机版那样在下水道中工作,因为设计师把舞台换成了瓶子制造厂。[这个版本后来被移植到了 Commodore 64 上,被称为《超级马里奥 2》(*Mario Bros. II*)。]在《马里奥炸开花》(*Mario's Bombs Away*)里,他又变身为一个战争英雄,在战场上拿起点燃的炸弹并扔到敌营里去。

任天堂推出这样一个游戏三部曲(都不是宫本茂设计的)的意味很明显,就是要将马里奥打造成一个卡通式的热心人的形象,在任何艰苦的环境下都能应对挑战。《米老鼠和唐老鸭》^①的玩家绝会说:“唉?米老鼠的职业不是魔法师的学徒吗,怎么又去搞灭火了?这家伙到底是干什么的啊?”因为米老鼠是迪士尼的一个象征,一个符号,而马里奥也将成为任天堂的米老鼠。

为了做到这一点,任天堂必须首先忽略马里奥在《小金刚》中扮演的反派角色。马里奥将直面任天堂扔给他的一切难题,不管是打仗、打怪物,还是解决库存管理危机。

这时候,马里奥之父宫本茂也换了一个新项目来做。在设计了《马里奥兄

① 一款 Game & Watch 的游戏,在游戏中米老鼠的职业是消防员。

弟》之后，他又设计了一个名为《恶魔世界》(Devil World)的游戏，这是他唯一一个没有在北美发售的游戏。《恶魔世界》是一个迷宫游戏，经过他的精心设计，这个迷宫中的怪物不只会追主角，还能移动迷宫的墙壁。不过这并不是这款游戏没有登陆美国的原因。在这个游戏中，一只叫做 Tamagon 的绿色小龙下到了地狱之中，想要挑战恶魔撒旦。迷宫和《吃豆人》的风格很像，只是里头那种力量豆子被替换成了十字架和圣经。对于那些被有些极端人士称为魔鬼崇拜者^①的群体来说，游戏中绝对不能出现恶魔的形象，即便是作为坏人登场也不行。

当时山内溥正在积极催促设计师们为他的新游戏机多设计游戏。任天堂是一家很懂“根回”策略的日本公司。日语中的“根回”本是园艺术语，指的是在移栽植物之前先把这个植物根部周围的根须切断(以等待新的较为活跃的新根须长出，更容易吸收养料，从而成活)。在公司经营层面上，“根回”策略的意义在于：要想把事情做成功，必须先认真把基础打牢，埋头做足准备工作。对现在的任天堂来说，“根回”则意味着游戏机在推出之时就必须要有大量对应的游戏，而且还必须保证可以源源不断地推出新游戏。如果这一点做不到，那么结局必然会像那些拼命涌入市场而手里却没有好货的美国公司那样悲惨。此外，这些游戏还必须有创新，并不一定非得是街机上那种速战速决式的游戏。

在完成《恶魔世界》的设计之后，宫本茂升职了。此前宫本茂曾和导师横井军平一起工作过，而横井军平除了带领 Game & Watch 团队之外，也积极地参与了《大金刚》系列游戏的设计指导工作。不过山内溥希望横井军平把注意力全部放在 Game & Watch 上，因为这本来就是横井军平自己创造出来的产品，只有他最懂，而且每款 Game & Watch 新游戏的推出都能让任天堂赚不少钱。山内溥下了决定，让顶着一头乱发的宫本茂成为公司的新领军人物，并让他参与到管理中来。宫本茂认为，山内溥待他就像待干儿子(或者按年龄来说，干孙子)那样。

① devil worshiper，崇拜撒旦、魔鬼或者恶魔的人士或者团体。

宫本茂的新职位让他回归到游戏制作人的角色。他并没有参加过软件开发培训，而且这也并不是他的强项所在。但是他有足够的能力来解释清楚他想要什么样的东西，这个东西的种种细节，以及如何来实现它。在这一点上他和马里奥差不多：虽然术业有专攻，但是别的事情也能做好。横井军平的管理风格是鼓励式的，他曾经对《银河战士》（*Metroid*）的设计师坂本贺勇说：“如果你能画好像素图，就能做好游戏。”宫本茂延续了这种管理风格，仍然选择了胡萝卜而不是大棒来对待他的下属。（事实证明，他的领导能力不错，但组织能力稍逊，因为他找了一个助理专门为他理清各种事务。）宫本茂收了一位新晋设计师森田和明为徒弟，这让才三十几岁的宫本茂也成了一位年轻的导师级人物。

他们的第一项挑战是《挖雪人》（*Ice Climber*），听上去像是一个以极地为背景的《马里奥兄弟》类游戏。唯一的区别在于，当游戏中的两位主角——爱斯基摩小孩波波（Popo）和娜娜（Nana）一层层往屏幕上方爬的时候，整个关卡也会不断地延伸。每一关都有差不多五个屏幕那么高！在主角们越爬越高，而关卡也随之向上滚动之后，屏幕的下方则成了一个致命的无底洞，掉下去就会死。宫本茂还指导设计了另一款横向延伸的游戏《激速摩托》（*Excitebike*），这个游戏在操控上融入了越野摩托竞赛中的一个常见元素——“引擎过热”。（宫本茂不开车而是骑自行车上班，所以他对于两个轮子的交通工具可能更感兴趣。）两个按钮的作用都是加速，A按钮是正常速度，而B按钮则是会让引擎啾啾作响的涡轮增压加速模式。涡轮用得太多就会造成引擎过热然后烧机，用得太少又跑不出好成绩。

Famicom于1983年7月13日开始在日本发售。红白相间的主机加上两个手柄，机身上还带了两个手柄收纳口，不玩的时候可以把手柄插在机身上。除了A、B两键之外，一号手柄还有一个选择键和一个开始键，电线从手柄的左边伸出。二号手柄的电线则是从手柄的右边伸出，没有多余的按键，但是内置了一个麦克风。这台机器的游戏卡插口是垂直插入式的，可以使用60针的游戏卡带。经过扩展之后，这台机器也可以读取部分碟片，安装调制解调器。（是

的，这台 1983 年的机器就已经支持调制解调器了。美国在线也是 1983 年成立的，同时期的还有 Gameline，这种游戏卡可以为 Atari 2600 提供调制解调器的支持。)

随着 Famicom 登场的游戏有三个，都是任天堂热门街机游戏的移植作品，分别是《大金刚》、《小金刚》和《大力水手》，此外还有十多个游戏在开发之中。这可不是一台只能玩一个游戏的简单的街机，也不是劣质 LCD 屏幕的电子产品。这是一台高性能的电脑！山内溥没能如愿地把价格控制在 10 000 日元之下，不过 14 800 日元这个价格对于游戏机来说仍然非常低廉，而且也帮任天堂在市场上迅速站稳了脚跟。

随后，Famicom 开始出故障了。制造电脑确实不容易，芯片上的一个小小的错误就可能造成游戏死机或者玩到一半就崩溃。越来越多的报道显示，日本各地有好几种游戏机都出现了这类故障。后来事实表明，原来这一批投入生产的芯片有质量问题。任天堂的产品中有一个原件有问题。如果经销商发现了这一点，他们一定会把任天堂的 Famicom 产品扫地出门。

任天堂从未制造过劣质产品，当然也不打算破这个例。也许是参考了强生公司在泰诺投毒案之后主动召回产品的做法^①，山内溥也决定召回所有的 Famicom，不管是否包括问题芯片都一律召回。那些已经购买了机器的用户可以把机器寄回任天堂，由任天堂进行免费维修。任天堂的做法是把整个主板都拿掉（而不是只替换坏掉的芯片），并把整个系统都换成新的。山内溥明白，任天堂的财力足以把所有已经生产出来的 Famicom 都重做一次。现在的问题在于，当召回之后，还会不会有经销商重新把这些机器摆上架，还会不会有人来买。如果召回做不好，自家的招牌会留下永久性的疤痕。不过，如果做得好，倒是可以为品牌挣点儿口碑。

这种谨小慎微的行事方式得到了回报。日本的经销商们喜欢这样一个勇于

① 1982 年，芝加哥有 7 人因为服用了特强泰诺药片后致死，后查明是有人在药瓶中混入了剧毒氰化物。虽然并非其责任，但是强生公司仍启动了召回程序，在一周之内召回了 3100 万瓶泰诺。这是美国药品召回历史上的重要事件。

承认错误和承担后果并且承诺免费解决问题的科技公司。（直到今天任天堂仍然保持了这种作风，贴心到让人感动：如果送修的游戏机无法维修，必须替换成新机器，维修人员还会细心地把原来机器上小孩贴的不干胶转贴到新机器上来。）在 1983 年余下的时间里，Famicom 的销售状况非常好：任天堂卖掉了 50 万台游戏机，而夏普公司甚至开始生产一种内置了 Famicom 的电视机。当宫本茂的那些新游戏推出的时候，Famicom 更是一跃成为日本最热销的游戏机，到 1984 年已经卖出了 300 万台。山内溥甚至还想出了一个快速廉价地推出街机游戏的方法：直接把现在的《大金刚》、《马里奥兄弟》等街机转换成一台大的“任天堂对战”（Nintendo Vs.）街机，在这种街机上可以运行各种热门 Famicom 游戏，这样，换游戏就像给自动贩卖机续货那么简单了。后来任天堂还推出了类似概念的“多合一”（Play Choice）街机。

为 Famicom 这台年轻的游戏机设计游戏的并不止宫本茂一个。山内溥把研发部门分成了三个分部，每个分部由一位大名来率领。（大名是日本古代对较大的地域领主的称呼，这些大名的权势很大，仅次于将军。按照这个比喻，将军当然非山内溥莫属了。）这些人既懂得游戏设计，也会设计硬件，还知道怎么来设计外设，总之什么都懂。横井军平现在是第一个分部的领导。Famicom 的设计师上村雅之是第二个分部的领导。后来为 Famicom 设计出电池支持储存技术的竹田玄洋则是第三个分部的领导。这三位任天堂大名都是硬件高手，而不是软件方面的天才。

1984 年，由宫本茂率领的第四个分部成立了。作为新分部的大名，他的职责是让手下创造出最有价值、最新潮的东西，以此来讨好将军——呃，我是说社长。山内殿下（可不能妄称山内先生）很喜欢担任裁判的角色，任何游戏不经他的明确允许都不能继续开发下去。他有种传说中的第六感，可以判断出市场喜欢什么东西。最让人咂舌的是，他一个游戏都没玩过，只靠偶尔看人演示个一两分钟就能作出正确的判断。有个比喻也许既不适合山内溥也不适合任天堂，但是我不得不说：这个事情让我想起了那些从不沾毒品的大毒枭（笑）。

当时有个“抢生意”的分部准备开发一款叫做《拆房人员》（*Wrecking Crew*）

的游戏，宫本茂就把马里奥和路易吉“借”给了他们。这两兄弟在游戏中扮演的角色是负责建筑拆除工作的工人，他们的任务是把总共100层的混凝土楼房一层层地按顺序拆掉。因为这是个益智游戏，所以马里奥和路易吉都不能跳跃。为了适应这个工作，设计师还给马里奥戴上了一顶安全帽，把工装裤也换成了全红色的无袖套装，胡子也被修剪成了汤姆·赛莱克（Tom Selleck）的经典造型^①。

在任天堂的《弹子球》（*Pinball*）游戏中，马里奥也曾客串出场，在一个《打砖块》式的奖励关卡里，他头举一块铁板顶球撞砖块来拯救保利娜（*Pauline*）。在另一个Famicom的首发游戏《网球》中，他又化身成了裁判。而在《大金刚冰球战》（*Donkey Kong Hockey*）之中，他和大金刚相互打冰球，谁反应快谁就得分。他还在《马里奥兄弟特别版》（仅在日本发售，是《马里奥兄弟》的蹩脚移植版，Hudson Soft出品）中出过场，还在《F-1赛车》（*F-1 Race*）里为F-1赛车挥旗子。在另一款Hudson Soft的蹩脚移植作品《马里奥兄弟击球》（*Punch Ball Mario Bros.*）里，他还打过球。在街机游戏《拳无虚发》（*Punch-out!!*）里，他又坐到了观众席当中。噢，可能我该列出这个时期任天堂的哪些游戏不包含马里奥，那样也许容易得多。

这和米老鼠是一样的：谁还记得米老鼠本来是个什么性格的卡通人物呢？没人记得，因为米老鼠已经变成了一个吉祥物，一个符号。不变的只有笑容和两个大耳朵。唐老鸭呢？唐老鸭是有自己固定人物设定的。高飞也是。马里奥就是一个不断被洗脑的受害者。本来他的背景就够简单的了——他可以跳，他是个英雄，他有厚厚的胡子，他是个木工——而这些基本的设定居然都被改变过。

任天堂把马里奥的设定换来换去的做法很难获得长久的成功。马里奥可以走三丽鸥公司（Sanrio）Hello Kitty的路线，只有造型，没有任何设定；也可以走兔八哥的路线，有着非常鲜明的性格。可是要想让人们真正记住马里奥，

① 即厚厚的胡子紧挨着鼻子和嘴唇。

马里奥的外形必须先固定下来。看看亚瑟王的例子就明白了，关于他的传说有很多，比如他父亲尤瑟王的故事，兰斯洛特和他妻子偷情的故事，寻找圣杯的故事，等等。但是每个人都知道亚瑟王故事最核心、最基本的东西：他是英格兰最伟大的国王。即便是传说中有明显的矛盾（比如亚瑟王到底是从石头里拔出王者之剑，还是湖中仙子给他的）也没关系，因为他的基本人物设定是不变的。

要把马里奥塑造成任天堂的代表符号，就必须确定他的人物设定和背景。他不能沦落成一个在很荒诞的场所（比如地下的下水道）干活的倒霉蛋。他需要一个新的世界，一个只属于他的世界。

第 6 章 马里奥的阳光

《超级马里奥兄弟》和Famicom

1983 年，当 Famicom 面市的时候，23 岁的近藤浩治在大阪的学校里看到了一则招聘广告。音乐专业的他当时正准备本科毕业之后继续攻读硕士。他希望成为专业的演奏家，因而同时学习了弹钢琴和拉大提琴。此外，他还试过用电脑来谱写音乐，在那个一切都还处于模拟信号的年代，他算得上是一个数字化音乐的先行者。

他看到的这个职位是和那些制作《大金刚》的人一起工作。近藤浩治很喜欢《大金刚》，尤其喜欢每一关开始时那些简短的原创音乐。工作场所很近，就在京都。而且这个工作同时满足了他的两个爱好：电子游戏和音乐。不用说，近藤浩治肯定会申请，不过申请的人肯定少不了。这个时候，他连自己作品的样带都没有。不过，他可是玩电子音乐长大的，使用的乐器是雅马哈 Electone 电子风琴，这是昂贵的 Hamond 拉杆式电子风琴的廉价版。他还模仿他的英国摇滚偶像们，比如齐柏林飞船乐队的约翰·保罗·琼斯、ELP（Emerson, Lake & Palmer）乐队的基斯·爱默生，并组了一个翻唱乐队。这种音乐是他的挚爱，而他也一定在面试中表现出了这种爱。

最后，近藤浩治得到了这份任天堂的工作，并成为了一位专业的电子游戏作曲家。在所有的游戏里，任天堂首先选择了为《马里奥兄弟》谱曲。他们从

迪士尼卡通系列《乐一通》(Looney Tunes)之中偷了一点素材,又把莫扎特的《第13号小夜曲》拿来数字化,最后做成了《马里奥兄弟》的音乐。在几个月的时间里,近藤浩治就为两个街机游戏谱了曲,分别是《高尔夫》以及拳击游戏《拳无虚发》(Punch-Out)。在这个过程中,他逐渐意识到了游戏背景音乐的挑战所在,因为这些音乐会不断重复地播放,但是又不能让人觉得烦、单调或者过于刺耳。

随后,他开始了和宫本茂的合作,后者比他年长几岁。宫本茂的头发又长又乱,而近藤浩治则总是不敢让自己的头发长太长——因为怕找不到工作。宫本茂也喜欢近藤浩治钟爱的那些极具节奏感的乐队,此外他还喜欢蓝草音乐呢!他们俩开始合作,并启动了一个新的计划,一个秘密的电子游戏计划。他们说,这个秘密计划会改变世界——不过对于每次的秘密计划他们都是这样说的。这个改变世界的游戏音乐将由近藤浩治来谱写。

马里奥在新游戏里必须有新的游戏思路,这由宫本茂来负责。他已经设计过横向卷轴式^①的赛车游戏,也设计过纵向卷轴式的“竞技”游戏,那么为什么不做一个横向的“竞技”游戏呢?只要和他的学徒森田和明合作,设计五到六个完善的关卡不成问题。如果还能在游戏卡上增加一款芯片,再添加点内容,就更好了。这样,就连马里奥的个人背景资料都能交代清楚了。

宫本茂很想塑造好这个马里奥的世界。他的想法是:一块梦幻的大陆,大陆各个地方靠下水道连接,而马里奥将在海陆空三个地方进行史诗级的冒险。他可以变大,也可以变回原来的大小。他可以控制火焰(早期给马里奥一把枪的想法被换成了这个),还可以在水下呼吸。他将扫除蘑菇人、恶毒的云朵以及各种怪兽动物。简单地说就是马里奥再次突破了自己的形象。

人物背景:马里奥是个探险家。情节则可以用最老套的那种:先是英雄来到了这个大陆上。这个大陆被称为“蘑菇王国”,而在这个王国里,将会发展出无数的怪兽、发明、人物、任务、花草树木以及各类挑战。宫本茂还没有意

① 即屏幕的内容横向移动,纵向卷轴同理。

识到，他已经创造了一个如此丰富多彩的想象世界，就像《星球大战》里的行星，或者《星际迷航》里的星河联邦，又或者漫威漫画公司（Marvel Comics）的漫画中遍地是超人类英雄的纽约市。

是的，从技术上来说马里奥还是一个水管工。他通过一个怪异的管道进入蘑菇王国。这个王国将遍地插满管道，数量如此之多，以至于玩家们慢慢习惯了，不觉得这些竖着插在地上、被涂成亮绿色的管道奇怪，也接受了管道可以把人从 A 点传送到 B 点这样的逻辑。为了和《马里奥兄弟》一致，马里奥仍然保留了自己的招牌动作——头顶、跳踩和踢飞已经翻过来的敌人。还有一些动作停留在了设计阶段，没有最终进入到游戏之中，例如火箭推进器以及两段踢攻击等。

要想设计好游戏的操控方式需要做一些取舍。宫本茂想的是十字键的上键作为跳跃键，这样就有 A、B 两个键可以作为动作键了。不，不，其他人都不同意，他们认为跳跃太重要了，应该给跳跃一个单独的按键。同事们不断和宫本茂耗着，最后宫本茂同意了将 A 作为跳跃键，而点按 B 键则是发射火球，长按 B 键是奔跑。虽然输了“争论”，但是宫本茂却向下属们展示了：只要你的想法好，我就认可你，即便是让本大名失点面子也无所谓。这种对品质的认真追求非但没有让他丢面子，还让他获得了巨大的声誉。

这个游戏最大的改动之一是背景，之前每个马里奥游戏的背景都是纯黑色的，如果颜色能更鲜亮一些就更好了。当时基本上所有游戏的背景都是黑色的，只有《超级马里奥兄弟》不同。这个号称“超级”的游戏故事发生在一个美丽的晴天，像蒙大拿州的天空一样，流露出淡淡的蓝紫色。空中飘着朵朵白云，远处还有些许小山坡（天上的云彩和地上的草丛实际上用的是同一张图，只不过一个涂了白色，一个涂了绿色），使空间感更足，也让人觉得这个二维空间更加真实。用一句话来说就是，这样的场景让人感到很快乐。

“快乐”是这个游戏的指导思想。对于游戏来说，难度是把双刃剑：太简单的话玩家一玩就会腻，太难的话又会让玩家退缩。如何才能让玩家保持玩下去的信心呢？答案是让他们笑出来。所以，敌人们就变成了伸着小短腿儿逛来

逛去的可爱蘑菇头“工巴”(Goomba),长着厚厚红嘴唇的捕蝇草“食人花”(Pirhana plant),还有长得像个铃铛的白色乌贼“布帕”(Blooper)。

最让人感到快乐的是音乐。第一关(或者按照这个游戏的叫法,世界 1-1)的音乐是一首很有感染力的欢快的电子合成音乐,颇具莎莎音乐^①的风情。当马里奥进入地下关卡的时候,音乐又变成了以低音为主,让玩家的神神经绷紧。当马里奥进到水下时候,音乐就像是浸到水里了一样,变得舒缓而又柔弱。当马里奥拿到无敌星星的时候,节奏则变得快速而疯狂。

这些都是近藤浩治这个新人的作品。摆在他面前的音效非常有限。忘了用钢琴来作曲的日子吧:他可以使用的只有两个单声道,一个合成三角波形音频通道,以及一个白噪声信号发生器^②。这就像是拿测试听力用的那种纯声,加上一个木头桩子,再加上两个唱赞歌的僧侣组成一个“乐队”,然后再用这样一个“乐队”来谱曲。这当然也不是不可能,但是首先必须要写一个音乐合成器程序,把这些电子合成器的正弦波转换成钢琴的声音。

在查看了 Famicom 的源代码之后,近藤浩治发现还有一个声音频道:一个脉冲码调制频道,这个频道是来做音效的。另外两个单声道音频频道可以用来做和弦。然后他把白噪声信号发生器用作打击乐器(比如鼓),把三角波频道用作贝斯。鼓、贝斯、和弦,这个乐队逐渐完善了起来,而这一切都发生在小小的一块芯片上。他把他的发现与其他人共享,并为任天堂推出的编程类学习卡带 Famicom BASIC 撰写了声音编程部分的说明。

不过,有些经验是没办法靠学习得到的,只能在不断的尝试和错误中累积。近藤浩治不只为《超级马里奥兄弟》写了一首曲子,他写了很多。在观看游戏录像的时候,他在脑海中把每一首曲子都过了一次。这首的节奏跟不跟得上游戏?会不会太快了?背景音乐和现有音效(比如跳跃时的滑稽声音以及撞上敌

① 即 Salsa music,一种古巴流行音乐风格,综合了西班牙歌曲、古巴黑人音乐以及爵士乐等,后也发展流行于美国纽约、波多黎各以及其他拉美国家。

② 单声道音频用于发出一个个分离的音符,三角波形音频通道用于发出连续不断的音符,白噪声信号发生器用于发出“沙沙沙”的杂音。

人时的啪啪声)的对比够不够强?这个部分的音乐是不是等了太久才反复,或者说是不是应该再多放一会儿再反复?他对地下、老王和水下关卡的音乐越来越满意了,但是主旋律仍然不行。

最后,近藤浩治还是完成了这一小小的杰作。他的秘诀是使用极短的小曲儿,每段只有几秒钟,然后把这些小曲儿全部串起来形成完整的音乐。这音乐就像一连串跳跃的音符,蹦蹦跳跳地进入了这个游戏的听觉世界之中。在串起来播放之后,人们完全感觉不到这是同一首歌在重复。当马里奥的游戏规定时限越来越少的时候,这首曲子的节奏还会变快。这首曲子的名字叫做“冲啊,马里奥”(Go Go Mario),据说还有歌词,前两句是:“今天,精神好啊,马里奥还在跑啊,跑啊/去救碧姬公主啊,冲啊!”(Today, full of energy, Mario is still running, running / Go save Princess Peach! Go!)好吧,歌名和歌词都稀奇古怪的,但是这首曲子确实已经很完美了。

如果这不是一个任天堂的游戏,也许最多也就到世界 1-4 或者 2-4 就结束了^①。每个世界的最后一关马里奥都会打败一个大型的敌人,俗称“老王”(boss)。在战胜老王之后,总有一个公主出来说:“谢谢你,马里奥。”……接着又说:“不过我们的碧姬公主在另一个城堡。”(而且这位公主还举起了自己高贵的大拇指,在八位机分辨率低下的年代常常被人误以为是在竖中指。)这里用的是“我们的碧姬公主”而不是“你的碧姬公主”或者仅仅说“碧姬公主”,这样就增加了玩家的代入感,让玩家感觉自己似乎正和马里奥并肩拯救公主。马里奥一次又一次地被“公主在别处”的恶趣味笑话所捉弄,变成了奥德修斯^②式的人物,不得不一个城堡一个城堡地找,却总是难和自己的佩雷洛普^③团聚。(在美国版的游戏里,这位公主被安了一个烂名字,“毒蘑菇”。)

让游戏的旅程变得更加有趣的是跳关通道(warp zone)。在游戏关卡中,到处都有秘密的小房间,背景上写着“欢迎来到跳关通道!”,然后下面是三个

① 每个世界四关。

② 荷马史诗《奥德赛》中的主人公,由于触怒了波塞冬而被迫漂泊了十年才回家和自己的妻子重逢。

③ 奥德赛之妻。

一模一样的水管。这些水管通向不同的游戏关卡。这是游戏内置的作弊器，让马里奥可以按需要跳过绝大部分的游戏流程。此时的游戏俨然已经变成一个庞然大物了，还需要内置这种跳转机制。说个冷笑话：有什么书会大张旗鼓地宣扬“你可以按需求直接跳到320页阅读”呢？

对于山内溥来说，看着这个游戏的开发过程肯定很痛苦，因为他不是一个很有耐心的人。他的顶级设计师们做出了一个很棒的游戏，让这个游戏有了一个完美的大结局，然后又用一个恶俗的玩笑来解释为什么玩家必须再多玩四关（“公主在另一个城堡！”）。然后重复一次。再重复一次！给人感觉就像是《苦痛与幻想》（*The Agony and the Ecstasy*）的情节——当教皇问米开朗基罗西斯廷礼拜堂的穹顶画什么时候能完成时，米开朗基罗总是回答：“我画完的时候就完成了！”

最后，《超级马里奥兄弟》总共发展出了32关，8个老王。马里奥吃一个蘑菇就可以加一个生命值（HP）并且变得很大，拿到闪光的星星就可以在短时间之内变成无敌状态，拿到花就可以扔出跳跃前进的火球。他还可以顺着豆藤爬到天上，和爬行类的老王决斗，在路上还需要清除各种乌龟，有挥舞着铁锤的，有长翅膀的，还有背上长刺的。他拯救了一大群不是公主的女人。他在悬空的平台上跳来跳去，闪过燃烧的风车，还躲避射向他的活子弹。如果吃了“1-up”的绿色蘑菇或者收集到100个金币，还可以奖一条命。

这个游戏不但开发的时间很长，要完整地玩完也很耗时间。这个游戏的关卡长度是《大金刚》的10倍，而且这还没算重复的部分。每一关里都有很多隐藏的金币和道具，很多敌人和危险，总之有很多的秘密！这并不是吹嘘，这个游戏就是那么让人上瘾，让人可以反复地玩，就像是我们对待自己最喜欢的书、电影或者音乐那样。本来预计在夏天发售，但是宫本茂又申请了几周的时间以解决各种程序问题。最终的发售日期定在了9月13日，星期五，一个普普通通的日子。当这个游戏运抵日本的街机厅之后，玩家们在打败了最终老王“库巴大王”（King Koopa）之后，还是不断地投币，为的就是找出游戏中所有的秘密。每个玩家都像比利·米切尔那样，希望能把存在这块电脑芯片上的所

有秘密——找出来。

现在就只剩下销售的问题了。在日本狂卖 1900 万套 Famicom 之后，山内溥把这台机器推向美国市场的行动碰到了麻烦。日本当时的人口差不多有 1.2 亿，也就是说差不多每 6 个人就拥有一台 Famicom。虽然是这样热门的产品，但是美国的零售商却还处于早前游戏机泡沫破裂的后怕之中。不卖 Famicom 对他们来说是损失，对任天堂来说当然也是损失。

在 Famicom 成功之前，山内溥曾经和雅达利进行过谈判，并开出了优惠的条件。任天堂负责 Famicom 的制造，雅达利负责贴牌销售，收入的大头归任天堂。虽然将失去自己引以为傲的销售渠道，但是任天堂相信把这事交给雅达利来做还是比较安全的。这个合作没能成，主要是因为雅达利自己在 1983 年的萧条中垮掉了。结果任天堂只得在美国孤军作战，雅达利也只好看着煮熟的鸭子飞走。

Famicom 在日本取得成功之后，山内溥又让荒川实带着这台机器参加了电子交易展。这台机器有了一个美国式的新名字，“高级视频系统”（Advanced Video System），因为 Famicom 这个名字实在是太“日本”了。在这个交易展上展出的机器附带了一个打字键盘，还可以通过音乐键盘来播放音乐，还有十多个精品游戏。参展的人们都认为这个产品非常不错，但是没前途。说到底，这是 1985 年，谁会想卖游戏机呢？这就像是向纽卡斯尔出口煤炭或者在洛杉矶卖烟雾一样。^①

那么要如何打破这个局面呢？如果马里奥真的是一生漂泊的奥德修斯，那么荷马也许知道怎么来解决山内溥面前的这个难题：希腊人送给特洛伊人一个巨大的木马作为撤退的遗留品，特洛伊人把木马迎进城，然后希腊人从里面冲了出来。任天堂想要卖游戏机，唯一的办法就是……藏起来。

横井军平的任务就是设计出一个 20 世纪的特洛伊木马。这个小玩意儿是一个一英尺高的机器人，头、手、关节都可以动，还可以拿起某些物体，它被

^① 纽卡斯尔是英国重要的煤炭出口区，而洛杉矶则常年遭受烟雾污染的困扰，这里指毫无意义的事情。

称为 Robotic Operating Buddy, 简称 R.O.B (机械人帮手)。R.O.B.并不是一个特别有用的东西, 它只有两个平庸的游戏与之对应, 分别是《机器人格罗》(*Gyromite*) 和《机器人方块》(*Stack-Up*)。但是这个小机器人却把游戏机的定位反转了过来, 现在主角变成了机器人, 只是这个机器人有一个配件是一个可以玩游戏的游戏机。玩具店很愿意卖机器人, 这个没问题。然后, 任天堂又发明了光电枪(*Zapper*) 这种配件, 并把其较新的热门街机游戏《打鸭子》(*Duck Hunt*) 和《*Hogan's Alley*》移植到了 Famicom 上。

美国人民肯定知道荷马。玩具店再次拒绝了这台游戏机(此时再次改名, 叫做 Nintendo Entertainment System 或 NES, 即任天堂娱乐系统, 外壳也被换成了有光泽的灰色), 就算和机器人和光电枪一起卖也不行。这个伎俩实在不怎么样: 玩具店又不是白痴, 游戏机摆在那儿, 难道还玩睁眼瞎不成。

荒川实觉得美国任天堂可能走到头了, 就想撤退。哪个公司能这么幸运呢: 先是通过更新《雷达范围》赚了一笔, 然后又打赢了和环球的官司, 在这么恶劣的环境下还能连续三年赚得盆满钵盈, 已经够意思了。荒川实早前在温哥华开过一家很成功的 Chuck E. Cheese's 店和两家餐厅, 要为了重振电子游戏业而放弃大好生活似乎不值。毕竟从内心来说, 他是一个很知足的人, 对于现在取得的成就他很满意。

不过, 从内心来说, 山内溥是不高兴的。他总是在追求更大的胜利, 不做行业老大的地位不罢休。如果美国连锁商店不买, 那么任天堂就挨家挨户地去推销。这台机器既然在日本卖得那么好, 那么在美国也一定卖得动, 重要的是美国人要大胆地认识到只不过才一年不好的光景而已, 没必要把所有的游戏机都看做瘟神。此时的游戏业在日本发展红火, 欧洲也是, 甚至加拿大也是。就算在美国, 街机游戏的效益也还是不错的。孩子们仍然在玩(也在买) Commodore 64 的游戏。市场和产品都已准备完毕, 山内溥需要做的只是说服那些白痴商家。

山内溥发了 10 000 台 NES 到新泽西州哈肯萨克仓库里, 然后把大部分的美国雇员都转移到了那里。在 1985 年的秋天, 他们的任务就是亲自向纽约市

的大小玩具店、电子产品店以及百货公司推销这些机器，越多越好。总部设在曼哈顿的玩具制造商们将会发现当地所有的玩具店都买入了 NES，会发现这台游戏机居然卖得很好。他们会明白任天堂的苦心，然后开始在全国铺货。这就是任天堂的计划。

荒川实给山内溥的计划又加了一个筹码：他向经销商承诺，任何没卖出的 NES 游戏机都可以全额退款。商铺如果进货，不会有任何金钱上的损失，大不了占用一点仓库的空间而已。山内溥本来不同意这样做——你为什么不直接把价格砍掉一半，或者干脆在包装箱里装几张 20 美元的钱算了——不过荒川实这次越过了岳父，直接做了这个承诺。这是在危机时刻作出的孤注一掷的决定。他和他的小团队一起，从睁开眼开始就不停地忙碌着，在玩具商店里布置节日展柜。如果这样还不能成功的话，就只能引用同年的电影《异形 2》（*Aliens*）中比尔·帕克斯顿的话了：游戏结束，朋友。他们的努力换来的结果却是去西雅图的航班因为大雾而取消，大家都没法回家过圣诞节。

和《雷达范围》一样，在圣诞销售旺季 NES 确实卖了一些，但是离“售罄”这个目标还差很远。50 000 台机器的销量并不能算特别好，但至少还算是一个起点。这个成绩说服了第二个测试城市——洛杉矶。1986 年初，第二次测试开始。（实际上玩具店更愿意在非圣诞销售旺季的时候尝试新的产品。）然后是芝加哥，最后是旧金山。

1986 年的玩具销售旺季到来之时，已经在这四个重要市场打下一些基础的任天堂开始在美国全境正式推出这台游戏机。任天堂（在美国的昵称为“大 N”，即 Big N）和玩具制造商 Worlds of Wonder 签下了合约，后者的热销产品包括泰迪熊和激光标记枪。在和任天堂签约之后，这两样产品再加 NES 将成为三剑客式的组合，以期促进销售。在加拿大的销售则由美泰（Mattel）负责。

此时，山内溥手上还握有一张王牌。那个宫本茂花了无数时间的游戏终于完成了，而且在街机厅中的反响很好。当初他很明智地决定把这个游戏和 Famicom（在日本称 Famicom，在美国称 NES）捆绑销售，就像 ColecoVision 和《大金刚》那样，而这样的组合在日本卖得很好。现在，他希望在美国也按

照同样的模式来运作。每台 NES 的售价仅为 130 美元，包括了一台游戏机、两个手柄……还有一份《超级马里奥兄弟》游戏。再加 20 美元你还可买到一把光电枪和一份《打鸭子》游戏。

从 NES 后来在美国狂卖 3400 万套的成绩来看，山内溥这个决策是很英明的，但是《超级马里奥兄弟》的真正影响却并不止步于此。这个游戏不但催生出了各式各样的极客团体，也让很多本来属于小众的游戏、书籍、电影、音乐和娱乐节目站在了聚光灯下，为大众所接受。（比起“极客”来说，称他们为“御宅族”可能更合适，而“御宅族”这个词正是日本的舶来之物。）这个游戏不是单纯地狂按键就能解决的，玩家需要花费更多的心思去细细探索。这对于耐心的玩家是一种激励。这个时期的游戏逐渐开始朝深度化发展，而玩家则是用脚用钱包投票，为这些耐玩有深度的游戏创造了巨大的销售业绩。豪不夸张地说，日本政府明令禁止游戏公司在工作日推出 RPG《勇者斗恶龙》（*Dragon Warriors*），因为会翘班翘课去打怪升级的人太多了。

马里奥的影响超出了游戏的局限，因为喜欢深度游戏的粉丝们不会仅仅满足于 8 位元的空间。想想《哈利波特》、《暮光之城》、《星球大战》、《黑客帝国》、《指环王》、《迷失》，甚至像《发展受阻》（*Arrested Development*）或者《我为喜剧狂》（*30 Rock*）这样的喜剧吧。这些截然不同的小说、电影和电视节目当然不是受到马里奥的启发才写出来的，但是它们的粉丝却实实在在地受到了马里奥的影响。他们并不只是玩玩游戏而已，而是会细细研究，每一关都仔细地玩，还会自己做个维基网站来发布关于这个游戏的各种细节资料。现在的热门电影在推出之前都得搭配一个漫画前传，还得提早几周推出一款和电影相关的游戏，再多拍几个光碟版的专属镜头，说白了就是要有《空间魔球》（*Spaceball*）里纽约布鲁克林人版的 Yoda 说的那种“moichindizin”。正是这种多元化的热门电影支撑起了现代娱乐业经济，而热衷于这类电影的人们也热衷于游戏。此时的马里奥就像是一把火，正以燎原之势点燃着这些狂热的粉丝。

第 7 章 马里奥的炸弹

《丢失的关卡》

俗话说模仿代表着最诚挚的赞美。不信？你可以看看《超级吉安娜姐妹》（*The Great Giana Sisters*）。

1987 年，Rainbow Arts 制作了一款电脑游戏，叫做《超级吉安娜姐妹》。这个游戏几乎完整地山寨了《超级马里奥兄弟》，只不过把主角换成了俩蓬蓬头的女孩儿。任天堂发现之后提出了警告，然后 Rainbow Arts 把这款游戏下了架。

你还可以看看《全日本之夜超级马里奥兄弟》（*All Night Nippon Super Mario Bros.*）。《全日本之夜》是日本一档热门的深夜电台节目，这档节目找到任天堂，希望把游戏里的图形改变一下，以便作为节目的宣传用礼品。有些关卡的蓝色背景被换成了黑色（本来就是“夜”嘛），很多敌人的图片都被换成了 20 世纪 80 年代的歌手和 DJ 的模样。

或者你还可以看看《超级秃子兄弟》（*Super Bald Bros.*）。这是一个经黑客修改过的版本，在这个版本里马里奥和路易吉都没有头发。有的版本把马里奥的脸换成了魅力摇滚歌手艾丽斯·库伯（Alice Cooper）的样子。有的把马里奥变成了一个俄国人、一个皮条客或者只是摘掉了他的帽子。还有的把马里奥换成了其他游戏，比如《热血物语》（*River City Ransom*）、《忍者神龟》或者《炸弹人》中的角色。（其中最没品的版本是《超级 3K 党兄弟》[*Super KKK Bros.*]，大家看名字

就知道了，不用多说。)

这些黑版本是人们对宫本茂的游戏设计哲学的自然反应。他把《超级马里奥兄弟》设计成了既可以玩又可以研究的游戏。有一些重要的箱子是隐藏的，必须要不断尝试才能发现。玩家们花费大量的时间在每一关的每一处跳来跳去，就是想发现这些秘密。他们发现，如果马里奥在关卡最后抓旗杆那里跳得足够高就可以奖励一条命。他们发现了“负数关卡”，包括有一关全是无限延伸的水下世界，无法通关只能等时间结束。他们还发现了隐藏的墙壁，宫本茂在那里还藏了一些宝贝。他们甚至看了那部稀奇古怪的动画电影《超级马里奥兄弟：拯救碧姬公主的大冒险》(*Super Mario Bros.: Great Mission to Rescue Princess Peach*)。在这部电影中，碧姬公主从电子游戏世界中逃了出来，马里奥到处寻找魔法道具来拯救被变成了一条狗的王子，而库帕国王则沦落到在杂货铺里工作。

在一个游戏上花费了这么多心思之后，有些玩家是不会轻易放手的。说到底，NES也是一台电脑，而只要是电脑，就可以黑，可以破解。一个NES黑客群体正在形成。他们发现了Famicom和NES的各种技术差别。比如Famicom是从上面插卡的，而NES是从侧面插卡。NES的两个手柄是一样的，而且按钮从方形换成了圆形。(虽然任天堂声称为这些方形按钮做了“百万次按键测试”，但是它们仍然出现了卡壳的情况。)麦克风和调制解调器支持被去掉了。最奇怪的是游戏卡，从60针变成了72针。

这个奇怪的变化是为了安装一块叫做10NES的芯片，是山内溥提出的想法。雅达利和其他游戏机制造商无法阻止第三方制作游戏：随便谁都可以做一个游戏，然后把它放到2600的游戏卡中。而10NES则是一个密锁芯片，在NES运行游戏卡上的内容之前，会先检查卡上是否存在这个芯片。如果有，则游戏继续；如果没有，则不能玩。

这个附加的芯片增加了单张游戏卡的成本，但是却让任天堂再次掌控了销售渠道。如果你想为NES做游戏，那么必须先得到任天堂的许可。山内溥签下了他能找到的所有日本游戏发行商：科乐美、卡普空、万代、Taito、Hudson、南梦宫，等等。这当然是多多益善的事，因为第三方软件曾经成就了Apple II电脑（对于

任天堂来说，第三方游戏即指非任天堂及其雇用的公司所制作的游戏)。山内溥给这些公司做了限制，每年只能做5个游戏，再多的话游戏市场可能又会泛滥。为了遵守山内溥的这一条件，有些公司不得不开办一些皮包公司来推出更多的游戏。几乎没有什么美国公司想要加入，因为他们都在忙着开发电脑游戏。

1986年是NES推出的第一年，美国人买了300万台。第二年，又买了600万台。Worlds of Wonder连锁店（下称WOW）把所有的NES都卖完了，但是却因为手头的泰迪熊卖不出去而面临破产，任天堂只好雇用了即将倒闭的WOW的销售团队。每一年，任天堂都能从游戏机上赚个几百万美元，再从自家的游戏上赚个几百万，最后再从第三方游戏开发商手上拿走几百万。荒川实甚至还签下了MGA Entertainment公司（后来推出了著名的Bratz娃娃）来从京都进口Game & Watch游戏到美国。再加上街机游戏和授权带来的巨大收入，此时的任天堂就像娜奥米·克莱恩（Naomi Klein）笔下的现代公司那样，处在一场“追逐虚无的竞赛之中”，而竞赛的胜者则是那些“花费资源最少、雇员最少但是品牌却打得最响的公司”。^①据记者Osame Inoue的报道，直到今天任天堂的雇员盈利率仍然高达7位数，也就是说，用员工所创造出来的利润总和除以员工的人数，我们可以得知，任天堂的每位员工每年都为公司创造了上百万美元的利润。

现在，如果要保持这种势头，最重要的事情就是为最响的那个品牌——《超级马里奥兄弟》做续集。这个游戏最后狂卖了4000多万份。美国的情况和日本差不多，差不多平均每六个人就会买一份。这个数字让《超级马里奥兄弟》在史上最卖座游戏的宝座上呆了20多年，当然这也得感谢NES的捆绑销售策略。这并不是一个专门给小孩儿玩的游戏。有人曾经问过布克奖^②得主萨曼·拉什迪（Salman Rushdie），问他当年在被霍梅尼下了追杀令^③，不得不四处躲藏的时候做了些什么，他说他成为了《超级马里奥兄弟》高手。（他后来还以这个游戏为主题

① 语出 *No Logo*，原书作者的意思是现代公司常常花费大量的财力物力在维持品牌、形象而不是改善产品上，并把品牌形象和实际产品比作无重量和有重量的事务。

② Booker Prize，是英语小说的一个著名奖项，得这个奖的小说通常会受到国际社会的关注并热卖。

③ 拉什迪由于写了一本极具争议的《魔鬼的诗篇》而被伊斯兰世界憎恶，后来被下了追杀令，之后受到英国政府保护，后和解。

写了一本小说。)为了纪念这个游戏的20周年庆,日本专门推出了一套80日元的超级马里奥纪念邮票。这可不是普通游戏能做到的。

正统的续集还没来,马里奥和大金刚已经开始在教育类游戏《和大金刚一起学音乐》(*Donkey Kong's Fun with Music*)中露面了。玩家可以和他们一起组成临时乐队进行演奏,大金刚负责低音提琴,马里奥负责键盘,保利娜主唱,小金刚打鼓。在演奏的过程中,玩家可以学习节奏以及如何看乐谱。宫本茂和近藤浩治都热爱音乐,而这正好是一个完美的寓教于乐的游戏。

但是这个音乐游戏最后还是取消了。在美国发布的第一个续集是反响惨淡的《小金刚学数学》(*Donkey Kong Jr. Math*)。在这个游戏里,小金刚必须在挂满了数字的藤蔓和锁链上爬上爬下,选择正确的数字和符号来回答简单的数学问题。这个游戏还算有趣,也让玩家温习了数学基础知识,但是玩起来太麻烦了。另外还有一个教授基础英语发音的游戏《大力水手英语游戏》(*Popeye's English Game*),不过这个游戏是给日本玩家准备的,并没有在美国上市。事不过三,在失败了两次之后,任天堂终于放弃了把NES作为学习机的念头。

另一个一直没有完成的游戏是《大金刚之回归》(*Return of Donkey Kong*)。这个游戏原本的设计是想把前三代《大金刚》都融合进来,希望在同一关卡里,马里奥(用跳跃的方式)和小金刚(用攀爬的方式)都可以出场,用各自的方式进行游戏。游戏的关卡将会重新设计,并为两个角色分别加入各种挑战。这样看似是把三个红得发紫的游戏拿来凑数,实际上是一款合二为一的新游戏。

这些没能熬出头的游戏肯定很沮丧。有很多好的想法和操作方式都因为玩家可能不会接受而被毙掉了。人们似乎更想要的是马里奥在蘑菇王国里冒险那样的游戏:主题维持不变,细节上嘛,稍微变一点就行了。

宫本茂对玩家们的这种诉求可能感到有些意外,但他还是决定顺一回民意,让他的新学徒手冢卓智(他有个好记的昵称“Ten Ten”)负责为《超级马里奥兄弟》制作一款外观和玩法都大同小异的续集。玩家们的心愿将立马实现,因为这正好符合了他们的要求。带问号的箱子!可以顶碎的砖块!蘑菇!一份游戏大餐!

然后,玩家们又开始采蘑菇,在前一部作品里,蘑菇可以让马里奥变大。他

们想看看，续作里有什么不同。（此处插入作者疯狂的笑声。）在这个游戏里，第一个蘑菇会杀了马里奥。啪，死翘翘。在街机游戏上宫本茂绝对不敢这么玩，因为玩家肯定会要求退钱。但是家用机的玩家则会吃一堑长一智：好吧，这些蘑菇全部都有毒。

实际上只有部分蘑菇是有毒的。当然这还只是开始。本来是在水中上下游的乌贼现在是水陆空三栖的了。有一关的关底必须要爬藤蔓才能达到，而在前面的作品里藤蔓只是用来进入奖励关的。还有一个新元素——雨，随时都有可能出来把马里奥向后吹。马里奥的跳跃能力也会受到雨的影响，所以玩家必须认真对待。

游戏设计师们有一套自己的规章制度来避免设计出劣质的游戏。比如说，不能有“盲跳”：在起跳时，马里奥必须能同时看见跳跃的起点和终点。宫本茂不会打破这些制度，但是会做一些调整。比如前一部作品中马里奥可以费力地爬上金字塔然后得到一条命的奖励，这次在类似的条件下马里奥则将得到一个没用的毒蘑菇。记得马里奥可以向前跳关吗？在续作里，跳关还可能把马里奥直接跳回第一关。就这样，一关接一关，宫本茂就像在戏耍玩家一样。

但这游戏不是百分之百按照玩家的要求设计的吗？他们就想要一个和《超级马里奥兄弟》一模一样的游戏，然后加入一些新的挑战。但他们真的是这样想的吗？还是说他们真正喜欢的是游戏里的那些难题？或者说他们只是想要过关的快感，但是不想让游戏越来越难？虽然说 NES 的玩家人手一份《超级马里奥兄弟》，但是这并不意味着每个人都是个中高手。这个游戏确实是真正意义上的“延续作品”，因为其第一关的难度正好比前一部作品最后一关的难度高那么一点儿。

1986 年，这款续作正式在日本推出，毁誉参半。此时的日本已经成了任天堂的新产品实验基地。如果相对比较宽容的日本受众都觉得这个游戏太难的话，你可以想象美国人的反应。任天堂不能发布这个游戏：那些已是惊弓之鸟的美国零售商们已经开始传言说 NES 只是昙花一现，而这个游戏可能会让这些传言成真。在那一年里，马里奥唯一一次露面是在《麦克·泰森拳击》（*Mike Tyson's Punch-Out*）游戏里客串了一回裁判。（是荒川实成功地和这位重量级拳王谈下了游戏肖像使用的合同。）

此时的宫本茂实在是挤不出时间来重新设计这个续作，因为他的团队正在设计另一个游戏。他在这个新游戏里使用了垂直加水平的屏幕卷动，也就是说这将是俯视视角的基于格子的游戏。每一个游戏版面都被分成了很多格子，格子里面可能是道路、障碍、敌人或者陷阱。游戏的主人公将在游戏的各个版面中来回奔波，并可以自由地探索一块巨大的大陆。他甚至还可能发现隐藏的山洞来继续他的探险（就像宫本茂小时候那样）。

任天堂目前的两大游戏分别是用英雄和反派（三角恋中的两方）的名字来命名的，那这次干脆就用落难美女的名字来命名吧。在阅读弗朗西斯·斯科特·菲茨杰拉德（F. Scott Fitzgerald）的故事的时候，他发现了一个美国名字：塞尔达（Zelda）。它听起来像个公主的名字。为了保持三角关系的特性，这次他采用了一个叫做“黄金大三角”（Triforce）的魔法道具来作为穿起主线的重要线索。

当宫本茂和他的团队忙着开发这款名为《塞尔达传说》（*The Legend of Zelda*）的游戏时（在游戏中的开发人员表里他化名为“S Miyahon”），其他的设计师则在努力把另一个完全不相干的游戏转换成马里奥的游戏。这款叫做《梦工厂：小鹿乱撞快疯掉》（*Dream Factory: Heart Pounding Panic*）的游戏是一款阿拉伯主题的NES游戏，根据富士电视台的一档卡通节目改编。玩家可以从家族的四个人中选择一个进行游戏，每个人的技能都不同。他们用一个精灵神灯来到了一个日夜颠倒的世界，可以坐飞毯，还可以打老鼠怪、羞涩男（Shyguy）和活的仙人掌。还有个敌人是带着蝴蝶结男扮女装的恐龙，从嘴里吐恐龙蛋进行攻击。最引人注意的是玩家的攻击方式：他们从土里拔蔬菜，然后扔向敌人来攻击。

任天堂所使用的方法和当初那些游戏黑客差不多。设计师们把四个主角的图片换成了马里奥世界里的人物。四人家族中的儿子 Imaji 被替换成了马里奥，身体强壮的爸爸被替换成了蘑菇头（Toad），具有弹簧跳能力的妈妈变成了路易吉，而一直按着跳跃键就可以浮在空中的 Lina 则被换成了碧姬公主。蜥蜴造型的反派则被换成了库巴。

《梦工厂》本来的故事情节是人的梦境受到攻击，这个情节被换成了库巴对蘑菇王国的第二次侵略。为了让这个游戏更简单一些，设计师们还做了一些小的改

动。(如果想要保持原来的难度,就没必要改动那么多了!)尽管如此,当这个游戏完成的时候,它给人的感觉仍然和其他的马里奥游戏有所不同。这个游戏有生命值的设定,马里奥不会变大变小。没有得分的设定意味着无法和朋友比赛谁更厉害。此外,没有工巴也没有乌龟。即使马里奥跳到敌人背上,敌人也还是会继续悠闲地走来走去,就像犀牛背上站了一只鸟一样完全没有任何影响。而且我绝对敢说,在大金刚的相关游戏里绝对没有把大头菜拔起来扔出去的角色。

但是山内溥的远见卓识又一次成功了。任天堂于1987年推出的这款《超级马里奥兄弟2》卖了700多万份。虽然这比起前面的作品怪兽级的4000万份是少了一大截,这个无法否认,但是与改编之前的那个《梦工厂》相比,却足足多了675万份。连独立漫画中的主角 Scott Pilgrim 也是这个游戏的粉丝,他把自己的乐队命名为 Sex Bob-omb,而 Bob-omb 正好是这个游戏中一种敌人的名字。百事可乐也曾经发起活动,喝 Slice^①得《超级马里奥兄弟2》,给任天堂免费做了一次宣传。这个游戏是马里奥系列游戏中比较成功的一个,虽然大家都觉得它的玩法并不遵循传统。《超级马里奥兄弟2》后来又在不少游戏机上推出了复刻版,每次都能受到好评。当然,宫本茂自己设计的那个续作,现在被称作《超级马里奥兄弟:丢失的关卡》(*Super Mario Bros.: The Lost Levels*)的游戏也一样。这个游戏被一些玩家称为宫本茂的《芬尼根守灵夜》^②,是他最大胆的一次尝试。

① 百事旗下一款软饮料。

② *Finnegans Wake*, 爱尔兰作家詹姆斯·乔伊斯最后一部长篇小说,以新奇大胆的写作格式以及晦涩难懂的实验性写作手法而著称,是意识流文学的经典作品,文学评论家对这本书的评论较为两极分化。

第 8 章 马里奥的攻击

《超级马里奥兄弟 3》

外号“队长”的卢·阿尔巴诺（Lou Albano）在他几十年的职业摔跤生涯中曾经有过各种名号。他既当过“黑脸”（heel，即职业摔跤中的反派角色），又当过“红脸”（face，即职业摔跤中的正派角色）。他号称“队长”（Captain），也的确在军队里服过役，但是却从来没做到领子上三颗星的级别。他还拿自己的意大利血统做文章，和另一个摔跤手组成了组合“西西里人”（the Sicilians）。他常常穿着不系纽扣的夏威夷印花衬衫。甚至当退出摔跤舞台，纯做“管理”工作的时候（虽然还是可以挥拳打人，但是毕竟没有什么人身危险），他仍然是摔跤圈子里的大明星。

不过，阿尔巴诺真正的招牌应该是他的络腮胡。他那山羊胡蓄得又长又厚，让人觉得他很狡猾，看上去就像是甘道夫的脸加上脱衣舞俱乐部门卫的肥大身躯一样。他在灰白的胡子上绑了各种各样的橡皮筋，在耳环上也拴了很多。他还在脸上穿了一根橡皮筋，就像是一个在杂物柜里翻东翻西又要宝的大叔。

从 20 世纪 80 年代开始，摔跤逐渐开始为主流人群所接受，而阿尔巴诺几乎成了摔跤乐趣的代言人。如果说绿巨人和巨人安德鲁才是真正壮汉的话，阿尔巴诺就是抢镜头的小丑。他曾经在辛迪·劳珀（Cyndi Lauper）的 MV 里出境，也参演过布莱恩·德帕尔玛（Brian DePalma）的电影，还参演过一集《迈阿密风云》。

有他参与的任何东西都成了热门，他很喜欢得到观众的关注，也有本事让自己得到足够的关注。和很多摔跤手一样，他最大的粉丝群体是孩子。

这有可能是因为他和马里奥长得很像。多年的富足生活让他有那么一点儿圆墩墩的感觉。他的头发和胡须都很浓密。他看上去确实和从纽约市布鲁克林区出来的水管工有些神似，而且他是纽约州温彻斯特郡的人，所以要学会“奴押”^①口音也没问题。而且他的身高有5英尺10英寸（约合1.78米），正好可以找个高个子路易吉来跟他做成Laurel & Hardy^②式的组合。

实际上，他唯一和马里奥不同的是络腮胡。（当然，还有橡皮筋。）马里奥没有络腮胡。不过，他后来在电视节目里当着里吉斯·菲尔宾和凯茜·李·吉福德^③的面把络腮胡给剃掉了，虽说是为了节目效果，但他这个做法还是有点儿特立独行。很快他就穿上了特制的红色工装裤、蓝色的工作衫，戴上了一顶大红帽子。老戏骨丹尼·韦尔斯（Danny Wells）扮演路易吉。然后他们成为了主持人，有模有样地主持起了《超级马里奥兄弟的超级秀》（*Super Mario Bros. Super Show*）！

这个节目里既有真人动作，又有卡通动画。阿尔巴诺和韦尔斯在地下室的背景中进行着各种不咸不淡的冒险，每次节目都是一个独立的故事。有时候会有一些嘉宾参演，比如《捉鬼专家》（*Ghostbuster*）里的厄尼·赫德森（Ernie Hudson）就曾经客串过。这些嘉宾会给马里奥和路易吉带来新的问题，让他们解决。有时候阿尔巴诺和韦尔斯还会反串一下女版胡子大妈，名曰马利亚娜（Mariana）和路易吉亚娜（Luigiana）。节目的主题曲是教你怎么跳舞的：“马里奥开动！左右挥挥手。来吧，该开始了。马里奥开动！先左脚再右脚。”每次节目结束之后还会播放超级马里奥的卡通片，由阿尔巴诺和韦尔斯配音。这个卡通片的内容则是简单的冒险和对流行文化的各种调侃。每个星期五，他们都会播放《塞尔达传说》的动作卡通片。这样的安排使得这个节目可以每周播放五次，但是真正的卡通片时间却只需一半。

① 纽约市和温彻斯特郡相邻，在纽约口音里“纽约”这个单词的发音类似于“奴押”。

② Laurel & Hardy 是美国早期的二人喜剧组合，由一个美国胖子和一个英国瘦子组成。

③ Regis Philbin 和 Kathie Lee Gifford，两人为纽约著名的 *The Morning Show* 脱口秀节目的主持人。

与这个节目同时开始在 1989 年秋天播放的动画片还有 NBC 的《N 队长：游戏大师》(*Captain N: The Game Master*)。这个动画片的主角也不是真的队长，而是一个十几岁的任天堂游戏粉丝。动画片讲述的是他被吸入游戏世界的故事。他在游戏世界里碰到了很多日本游戏中的人物，比如科乐美的游戏《恶魔城》(*Castlevania*) 里的西蒙· Belmont (Simon Belmont)、卡普空的游戏人物“洛克人” (Rockman, 在欧美称作 Megaman) 以及任天堂自己的游戏《光之神话》里的小伊卡洛斯 (Kid Icarus)。不过最让人觉得奇怪的是里面居然没有马里奥，这就像是去埃及旅游但是不去看金字塔一样。

电视节目中阿尔巴诺出演的部分一年之后就被换掉了，取而代之的是一群“激进少年”组成的“马里奥俱乐部”。节目中段的卡通被保留了下来。最后两个版本又被从头到尾按顺序播放了一遍。第二年，一档新的没有真人秀的马里奥纯卡通节目推出了，名叫《超级马里奥兄弟 3》(*The Adventures of Super Mario Bros. 3*)。马里奥由“非著名”演员沃克·布恩 (Walker Boone) 扮演。又过了一年之后，这部卡通片被改名为《超级马里奥世界》(*Super Mario World*)。如果做不出来观众喜欢的马里奥卡通片，就只能多做几部来凑数了。

也许正是抱着这种思想的人，才做出了后来那部惨不忍睹的重口味节目《星球大战假期特别放送：超级马里奥溜冰团》(*Star Wars Holiday Special: the Super Mario Ice Capades*)。少年主持人杰森·贝特曼 (Jason Bateman) 和阿丽莎·米兰诺 (Alyssa Milano) 在后台，穿着刚刚推出的最新潮的衣服 (杰森穿的是各种颜色相间的毛衣，而阿丽莎穿的则是荧光黄的露肩装)，杰森正在展示自己玩《超级马里奥兄弟》有多么厉害。当他开始自称“电子游戏王子”的时候，屏幕突然开始闪。杰森说这是电脑病毒作祟，如果不阻止，就会感染全世界的电脑。然后贝德尔先生出现了。

在电视剧《贝德尔先生》(*Mr. Belvedere*) 中扮演主角的英国演员克里斯托弗·休伊特 (Christopher Hewett) 在冰上滑着，他在这里扮演散播病毒的库巴。他并没有在溜冰，而是坐在一张装扮成城堡的椅子上被人推着滑来滑去。后台的背景则是蘑菇王国，做得很像那么一回事。休伊特穿着绿色的天鹅绒外套、红色

格子裤，戴着一顶小丑帽子，脸上非常敷衍地涂成了绿色。

然后一个还原度超高的碧姬公主溜着冰出场，只不过头比得吉尼斯世界纪录的南瓜还大。她呼唤马里奥兄弟来救她，然后兄弟俩就从空中降落下来了。他们的头也是大得吓人。碧姬又召唤了一群小孩来帮他们，路易吉用烟花枪把工巴都干掉了，然后马里奥和小孩们围着库巴转圈，直到库巴爆炸，变成了一道磷粉燃烧发出的白光（当然只是特效而已）。为了答谢两兄弟，公主给他们颁发了“紫色通水塞勇士勋章”（Purple Plunger of Bravery）。在家看电视的观众可没有这么优厚的待遇。

宫本茂控制不了马里奥的营销和授权。对于那些执着于游戏连贯性的人来说，这些卡通动画都属于外传，不正统。不过马里奥本身也不是什么严肃“正统”的产物，他本来是一个流行文化的产物，连 *Mad* 杂志^①的封面都上过。所以其实这些衍生作品并没有什么大不了的，真正重要的问题在别处。

任天堂曾经是一家街机公司，现在它不但卖街机，也卖 Game & Watch 游戏机，还卖 NES 游戏，还有两台新游戏机正在研发，此外还有授权的收入。身为游戏制作人，宫本茂的职责是监督手下那十多个做设计工作和写代码的人。宫本茂对于一线设计工作还是非常热爱的，不过《梦工厂》的惨败让他决定专心做制作人，不再直接参与设计。

宫本茂成了一个管理者，并逐渐树立起了自己独有的那种斯芬克斯式的管理风格。他不对下属说“我们做一个迷宫游戏吧”，而是让他们围绕着“一个通道”或者“移动的墙”来设计游戏。这样的做法激发了大家的创造力，也让宫本茂变成了人们口中的传奇先知，他说出的每句话都是一个谜题，而且他谈论的也都是如何创造新的谜题。马里奥是个大老粗，而宫本茂则完全是个谜团。不过，其实宫本茂常常都难以表达出自己的感受，而当他试着解释的时候，说出来的话却莫名其妙地多出了几分禅意。

宫本茂让森田和明来为自己热爱的《塞尔达传说》编写续集的代码，自己则

① 美国老牌幽默杂志。

不去干涉。此外，他还参与了另一款角色扮演游戏《地球母亲》(Mother)的制作，只不过这款游戏有点奇特，所以没有在美国推出。讽刺的是，让这款游戏变得奇怪的原因之一是其背景设定。一般游戏都把背景设置在中世纪，但这款游戏却把背景设在了美国，而且主角是一个叫 Ness 的美国男孩(哈哈)，戴着一顶棒球帽。在游戏过程中，还有一个男孩儿问 Ness 有没有玩过《超级马里奥兄弟 7》，太搞笑了。

不过，宫本茂是不可能不管马里奥的。总有一天，马里奥会发展到第七集。他决定化《超级马里奥兄弟 2》的失败为力量。他成功创造了很多游戏，不过终于还是出现了“后劲不足”的问题。现在，摆在面前的是一个被抛弃的明星，正等待着来一次自我救赎。不管《超级马里奥兄弟 3》是什么样子，它都可能成为宫本茂重塑辉煌的作品。

做艺术家需要不断挑战自己，敢于突破自己，说白了其实就是必须随时准备来点儿新鲜的。有时候这种突破很戏剧化，比如杰克逊·波洛克^①不用涂颜料的方式来画画，而是使用了独特的“滴画法”。有时候这种突破是为了展示自己的多才多艺，比如伍迪·艾伦(Woody Allen)不拍喜剧而去拍剧情片。有时候这种突破则是为了赚更多的钱，比如麦当娜每推出一首新歌都会换一个造型。但是不管怎样，这种突破都是非常必要的。作为艺术家你不能固步自封地重复自己。也许所谓艺术的核心思想就在于如何来控制这种突破，让这些新东西变得更有趣。

宫本茂自己并不是一个特别喜欢变化的人，他的父母教育他不要“摇摆”，在任何情况下都要保持真我。这也是他一直都骑车上班，一直都留着那个沉船逃难者式的发型，而且一直都在任天堂工作而没有自己开公司的原因。“我对所谓的美国梦并不感冒，不断地创新然后取得成功对我来说比较难。”宫本茂这样说道。不过，如果不想自己的下一个作品沦落成《丢失的关卡 2》的话，他就必须做出改变。

宫本茂是在街机黄金时代快要结束时开始涉足游戏设计的，而现在的他则适

^① Jackson Pollock，美国画家，抽象表现主义的代表人物。

应了为家用游戏机设计游戏。并不是每个街机界的人士都能像宫本茂那样平稳地过渡到新的平台：《太空侵略者》的设计师西角友宏没能做到，雅达利的诺兰·布什奈尔（Nolan Bushnell）没能做到，甚至宫本茂的偶像、《吃豆人》的设计师岩谷彻也没能做到。这些人都是当年的科技大牛，但是当新的产品和科技出现的时候，他们却都变得平庸了。如果没有其他人来帮忙设计游戏的剧情背景，他们就只剩下技术工程师的本事了。

那么宫本茂会为新的马里奥游戏设计怎样的剧情背景？会是《超级马里奥兄弟》那种跑来跑去的探险故事吗？在做续集（即《丢失的关卡》）的时候这种模式没能成功。那么，会不会比第一部更加返璞归真，更加简单？这样，不但可以满足马里奥游戏的需要，甚至还可以发展出更多的其他游戏。宫本茂为《超级马里奥兄弟3》做的设计将成为他后来职业生涯的基础。

宫本茂决定把重点放在游戏的玩法上。马里奥如何与游戏世界进行互动是这个新游戏的核心。这是对《丢失的关卡》作出的一次小小的反省，因为和原作相比，《丢失的关卡》的玩法基本没变，只是增加了很多难度。不过，现在宫本茂更想要新的点子、新的敌人，还要为马里奥增加新的能力。这也是很多人觉得《丢失的关卡》不是马里奥游戏的原因，并不是因为它改变了马里奥的基本玩法，而是因为它完全没有作出任何改变。

所以在新作里，马里奥得到了几件新“套装”。青蛙套装让他可以游得更快。神奇的化狸^①套装不但可以让他变成静止的石像，让他起来，还可以让他用尾巴来攻击敌人。（在日本传说中化狸的攻击方式则不那么文明：它们挥动闷锤一样的巨大睾丸进行攻击。）

这样富有创意的玩法再加上基本的跑动和跳跃，正好弥补了《丢失的关卡》的缺陷。更不用说那些模仿马里奥的横向卷轴游戏了，这些游戏除了巨难走的关卡和巨简单的敌人之外也没有这样的创新。宫本茂在游戏的初期加入了很多升级道具和生命奖励，随着游戏的进行，这些道具逐渐减少。这让新手可以很快上手，

① tanuki，即日本狸，在日本传说中是一种会变化形态的妖怪。

而老手也不会觉得游戏过于简单。

宫本茂还下定决心向“个人英雄主义”告别。《超级马里奥兄弟3》是多人协同合作的结晶，也就是说团队中的每个人都有可能指着一个关卡、角色或者障碍说“这是我设计的”。宫本茂的本职工作则是游戏制作人，负责为设计师们提供大显身手的舞台和需要的工具。

《超级马里奥兄弟3》最有创意的一点可能是游戏地图。在之前的马里奥游戏中，玩家只能看到马里奥的侧面。不过，任天堂此时已经成功地在《塞尔达传说2》里使用了两种不同的视角：在大地图上是分块的鸟瞰视角，而打仗和进入城镇或者地下城的时候则变成了侧面视角。这样的方式让主角林克的冒险看上去更加宏大。

不过，在这个新的马里奥游戏里，双视角的使用则在马里奥的世界和现实世界之间搭了一座桥。刚进入第一个世界的时候，摆在方方正正的马里奥面前的是个岔路口，但是右边的出口是锁定的，走不了，马里奥必须走到左边那个标记着“1”的格子。接下来是标记“2”的格子。然后又是一个岔道，可以选择到“3”或者通过旁边的小路直接到“4”，或者绕开“3”和“4”直接玩迷你游戏，这个迷你游戏是一个老虎机游戏，如果按键的时间掐得好，玩家就可以得到道具或者生命的奖励。

这个是对跳关机制的一种改良，马里奥无需按顺序进行游戏。只是这次的跳关通道并不是隐藏在某个角落里，而是直接摆在了玩家的面前。如果你只想打败城堡里的坏蛋，玩七关就可以了，但是如果你想要探索整个世界，则可以把十二关都玩个遍。这个游戏与之前所有的游戏都不同，它对于完美主义者的奖励是很丰厚的。游戏的目的不再是简单的通关。新的目标是到游戏里的每个地方都走一遭，把所有可以玩的东西都玩一次，把所有可以感受的东西都感受一次。这样的游戏脱离了旧式游戏“竞争”的感觉，更像是一个到处是乐趣的游乐园。

说到游乐园，《超级马里奥兄弟3》倒是真从各种主题公园身上学习了一些东西。游戏里的每一个世界都有一个主题——冰雪天地、青草绿地，甚至还有一个颇具创意的巨人国，巨人国里的敌人和障碍都是正常尺寸的四倍。每一个世界都

有属于自己的背景音乐。每一个世界都有独特的敌人，也有独特的道具。每个世界的布局都不同：管道大陆是一个巨大的迷宫，海洋大陆则是部分连接的群岛，而库巴的城堡则隐藏在黑暗之中。第三个世界海洋大陆实际上是一个日本形状的群岛，而城堡正好坐落在京都的位置。每个世界的音乐和面貌都会给人一种暗示，让人大概能猜到这个世界是以哪里为蓝本的。每个世界都非常独特，就像“明日世界”^①和前门大街一样各具特色，绝对不会混淆。

从宫本茂这次的成功我们可以看出那些马里奥卡通片火不起来的原因。马里奥并不是意大利裔美国人的冒险故事，也不是踩踩蘑菇或者打个乌龟就完了。马里奥的核心在于“玩”，或者用生于克罗地亚的心理学家米海·奇克森米海（Mihaly Csikszentmihalyi）的话来说，在于“心流”（flow）。所谓“心流”是指全身心投入一件事情时的状态，而“心流”的乐趣则在于其带来的满足感和成就感。任何曾经花上几个小时开开心心地修补汽车引擎、逛街血拼、和朋友聊天或者玩音乐的人都感受过这种“心流”状态。当一个游戏既不太难又不太简单，难度刚刚好的时候，玩家就很容易进入“心流”状态。网球爱好者会对一部关于制作网球拍的聚合物材料的纪录片感兴趣吗？同样，马里奥粉丝对马里奥卡通片也没兴趣。

任天堂也意识到了，如果能在游戏中加入更多的“心流”，肯定能得到丰厚的回报。荒川实为宫本茂的《塞尔达传说》配上了厚厚的说明书，还在说明书中加上了一个免费电话号码，万一玩家弄不明白可以打电话求助。免费热线的这一头共有四个工作人员，他们很快就被潮水般的电话淹没了。而且这四个人不只负责解决《塞尔达传说》的问题，还负责解决《超级马里奥兄弟》、《击倒!!》以及其他所有的任天堂游戏的问题。

接线员的数量呈指数增长，最后总共有多达 200 名接线员帮玩家解决问题。（在假日高峰期，接线员的数量更是高达 500 人。）荒川实把手册上的热线号码去掉之后，玩家仍然不断地打着。这绝对是西雅图地区的铁杆玩家们最向往的工作之一：一个小小的卡座里放着最新的游戏机，记录着游戏提示和技巧的手册，还

① Tomorrowland，迪士尼乐园内的一个主题园区。

有一部永远也不会安静的热线电话。这让任天堂关爱顾客的名声更加响亮了。

此外，任天堂升级了其粉丝俱乐部的内部通讯，秘密地准备并发行了一本叫做 *Nintendo Power* 的杂志。（《超级马里奥兄弟 2》荣登创刊号的封面，发行日期为 1988 年的 7/8 月。）任天堂为粉丝俱乐部的每个成员免费订阅了这本杂志。这个经验是从日本学来的，由于一本漫画杂志的力挺，《勇者斗恶龙》系列卖了几百万份。这个理念被带到了美国，任天堂自己做了这本杂志的出版商。很快任天堂俱乐部就像国际地理协会一样，有了几百万的会员。这本杂志的内容包括流行游戏的截屏攻略、新作预览、游戏相关漫画以及高手技巧教学。创刊号中有一个《超级马里奥兄弟》系列的高分排行榜，时年 13 岁的克里夫·布勒琴斯基（Cliff Bleszinski）赫然在目。这个少年长大之后设计了大获好评的游戏《战争机器》（*Gears of War*）。任天堂的热线串起了两个好游戏。

《超级马里奥兄弟 3》不只是一款马里奥游戏，任天堂很明白这里面可以挖掘的东西很多，而且这个游戏还可以作为一个展览品，告诉人们，其实马里奥的形象是可以千变万化的。而且任天堂也明白，这将是 NES 上最后一款马里奥游戏，总部的工程师们已经在开发新一代游戏机了。荒川实此时正在和麦当劳谈判，希望能在麦当劳的乐享套餐中配上这个游戏的玩具。但是要想一次打响《超级马里奥兄弟 3》的牌子，这点曝光率是不够的，还需要更重量级的人气炸弹，比如拍一部好莱坞电影大片。

不过这个想法后来被精简了一下，“大片”两个字被去掉了，最后成了“拍一部好莱坞电影”。当时环球影业本来已经制作了《杰特森一家》（*The Jetsons*）^①，希望能在 1989 年的假期档上映，但是为了任天堂这部电影，环球推迟了六个月上映《杰特森一家》。任天堂愿意把自家的游戏做成电影吗？呃，如果有人找到你，说愿意免费为你的新产品做一个 90 分钟的广告，你会拒绝吗？虽然环球影业五年以前曾经风风火火地告任天堂偷了“金刚”这个形象，但是现在却愿意为这部完整的任天堂宣传片完全埋单。为了说服任天堂，他们恨不得说自己不但能做一部

① 动画片《摩登原始人》的未来世界版本。

电影，甚至还能让伏地魔也参与投资。

最后出来的这部电影 *The Wizard*，是一部极其古怪的糅合了家庭喜剧和电子游戏文化的电影。故事讲述由弗雷德·萨维奇（Fred Savage）扮演的小男孩和由克里斯琴·斯莱特（Christian Slater）扮演的少年，还有他们有点儿自闭的弟弟吉米一起去旅行的故事。吉米就是电影标题中所指的那个电子游戏高手。当然，这部电影里的电子游戏只能是任天堂的游戏，实际上电影里的大部分台词都和任天堂的游戏有关。当反派玩家出场的时候，手上也带着任天堂的“电子手”^①。

这三兄弟（还有一个路上碰到的女孩珍妮·刘易斯）一起到加利福尼亚去参加一个电子游戏大赛。吉米在电子游戏方面的天赋就跟《雨人》里达斯汀·霍夫曼（Dustin Hoffman）在数学方面的天赋差不多。就算是第一次玩，他也能马上成高手。值得一提的是，那个最终让吉米在观众的欢呼声中赢得大赛，而且所有角色都赞不绝口的游戏，就是《超级马里奥兄弟3》。

《超级马里奥兄弟3》1988年就在日本发售了，但是直到1990年才登陆美国市场。同时，*The Wizard*虽然首周的票房仅排在第五，但是却为游戏的上市打下了良好的群众基础。这个电影拍得马马虎虎，却实实在在地吊起了玩家的胃口。（另外，这个电影的导演和演员们并没有因为这部马虎的电影事业受挫，弗雷德·萨维奇后来又拍了电视剧 *The Wonder Years*，克里斯琴·斯莱特成了热门男主角，导演托德·霍兰德导演了电视剧 *The Larry Sanders Show* 和 *Malcolm in the Middle*，珍妮·刘易斯则成为了 Rilo Kiley 的主唱。）

在 *The Wizard* 上映两个月之后的1990年2月12日，《超级马里奥兄弟3》正式开卖，第一天就卖出了几百万份。这个游戏最后的成绩是1800万份，是非主机捆绑式游戏的销量冠军，被录入了吉尼斯世界纪录。这个纪录后来曾经多次被打破，但是都是被任天堂自家的游戏打破的。任天堂的利润节节高升，Mattel 和孩之宝等玩具公司开始不断传出谣言，说自己将会被任天堂收购。

宫本茂终于出了一口气。他再次超越了自己，而且用的是玩家们最喜闻乐见

① Power Glove，对应 NES 的一种控制器设备，但是并非由任天堂设计生产。

的方式。《超级马里奥兄弟 3》直到今天仍然被视为电子游戏史上的经典之作。这个游戏的成功让宫本茂终于可以放心地接受制作人这个职位。没有拿过世界冠军的运动员是绝不愿退役的，宫本茂已经功成名就，现在的他很愿意和大家一起分享游戏设计的快乐。

不过，一切设计都必须在任天堂的游戏机上进行。在新游戏发售的这段时间里，一家得克萨斯的小游戏公司曾经找过任天堂，这家公司带来了一个横向卷轴的游戏程序。他们修改了原版《超级马里奥兄弟 3》的第一关并把图片都换掉，做了一个叫做《侵犯版权的危险分子戴夫》（*Dangerous Dave in Copyright Infringement*）的小游戏，还把《超级马里奥兄弟 3》整个给移植到了电脑上。如果任天堂点头，这个游戏就将有一个完美的 DOS 版本。

不过任天堂说了“不”。如果玩家无需 NES 就能玩任天堂的游戏，他们就不会买 NES 了。如果单纯做游戏软件，不管利润有多高，任天堂也只能跟在别人屁股后头走，做不了领头羊。所以，为了保障长期的稳定，任天堂拒绝了这个看上去颇为丰厚的短期利益。虽然碰了钉子，但是这家游戏公司并没有气馁。他们的人回到达拉斯之后，开发了一款横向卷轴的原创电脑游戏《指挥官基恩》（*Commander Keen*）。后来，该游戏的引擎设计师约翰·卡马克（John Carmack）发明了一种在电脑上模拟第一人称 3D 效果的方法。再后来，他和约翰·罗梅罗（John Romero）一起创建了 id Software，并制作了经典的《重返狼穴 3D》（*Castle Wolfenstein 3D*）、《毁灭战士》（*Doom*）、《雷神之锤》（*Quake*）等游戏，开创了第一人称射击这个新的游戏类别。这些本来都可以成为任天堂旗下的游戏——如果当初任天堂愿意把马里奥拿出来和电脑共享的话。

第 9 章 马里奥的兄弟们

NES和Game Boy

随着新游戏的不断推出，宫本茂开始被人们称作电子游戏界的史蒂芬·斯皮尔伯格或者乔治·卢卡斯（George Lucas）。不过，和电影相比，游戏还是一个比较年轻的行当。斯皮尔伯格、卢卡斯以及七十年代的其他导演都有近百年的电影发展作为基础，有转切近景法（cutaway close-ups）这类的专业技巧，也有“一定要用大爆炸来收尾”这类经验之谈。

但是电子游戏才不过 20 岁而已，电子游戏的各种技巧和经验还处于萌芽状态。所以说宫本茂其实更像是查理·卓别林或者巴斯特·基顿（Buster Keaton）^①，这些极具天赋的天才们在银幕上的滑稽表演活灵活现，但是观众却不知道他们为此花费了巨大心血。相比之下，宫本茂的导师横井军平则更像是大卫·格里菲思或者塞西尔·德米尔^②，他们是先驱，是奠基人，后来的人们做的事情都基于他们的成果。说白了，只要你用过十字键，你就玩过横井军平的游戏。

当然，横井军平在任天堂内部确实获得了声誉，并担任了任天堂其中一个研发部门的领导。他还是一个发明家，除了为任天堂发明新的赢利点之外，他还知

① 19 世纪末 20 世纪初的著名电影导演和喜剧演员。

② D.W.Griffith 和 Cecil B. DeMille，两位都是美国导演，是为早期电影发展作出极大贡献的开创性人物。——编者注

道该找什么人来具体操作。他先是做了超级怪手和其他一些小发明，然后做了 Game & Watch 系列，这个系列风靡了整个八十年代。后来在他手把手的指导下，宫本茂设计了《大金刚》系列游戏。当宫本茂自己也成了研发部门领导的时候，横井军平又开始施展新的才华，带领他的团队制作了《轱辘轱辘世界》(Clu Clu Land, 一款迷宫游戏)和《气球大战》(Balloon Fight, 基本上是《鸟骑士》的翻版，把《马里奥兄弟》没抄完的都抄过来了)。横井军平的团队研发速度快，学习得也快，而且每一款游戏都有进步。

在学会了基本的编程技术之后，横井军平和他的团队天马行空地设计了《光之神话》(Kid Icarus)，这是一款《敲冰块》(Ice Climber)式的垂直卷轴游戏，只是增加了更多的动作成分。然后他们又设计制作了《银河战士》(Metroid)，一款综合了多种玩法的经典游戏。这款动作游戏不但有横向和纵向玩法，而且其故事主打节奏紧凑的科幻风。不仅如此，这款游戏的结局也令人震撼：Samus Arau 脱下他的太空人套装，人们才发现原来“他”其实是个女人。这是游戏世界里第一次出现女性主角。

不过，到了 1989 年，Game & Watch 的生意开始逐渐变淡。谁会去买只能玩一个游戏的游戏机呢（虽然银色版的确实很漂亮）？横井军平开始琢磨一款能够插游戏卡的掌机。他们曾经试过，不过结果很差，不但难用，而且更要命的是成本很高。横井军平对价格、硬件、可玩性和消费者心理都有着足够的了解，他一定能做好。

和 Famicom 一样，价格是重中之重。价格必须便宜，但是做工不能差。横井军平坚持认为应该使用现在已经成熟的技术，而不是最尖端的高新技术，因为新技术成本高，而且也没有经过时间的考验。他的哲学是：“枯れた技術の水平思考”，翻译一下就是“用成熟的技术来进行水平思考”或者“用现成的东西来运用新想法”。（“枯れた”翻译得好听一点是“成熟”，难听一点就是“过时”。）技术、内存、半导体的速度……所有这些东西都越来越小，越来越便宜。既然如此，为什么要花大价钱去购买最顶级的东西，然后又把成本转嫁给消费者呢？这是“岛国经济学入门课”（Island Economics 101）上一定会教的一条准则：进口原材料，做

成产品增加价值，然后卖了赚钱。

这个哲学的应用实例之一，就是这台机器没有背光灯。背光灯价格贵，耗电，而且重量还不轻。确实，玩家会抱怨不能在黑暗中玩这台被称为 Game Boy 的掌机，但是他们对轻便性、低价格和电池续航时间的渴望最终还是战胜了背光灯的诱惑。令人意外的是，这台掌机连颜色也没有——据说也是为了省电。横井军平提出的解决方案是用灰色的屏幕，说是灰色，其实更像是苏联坦克的那种橄榄色。这款屏幕由夏普生产，而横井军平对于这款屏幕的可靠性实在是担心不已。特别是当他看到最早那一批屏幕不但从正面很难看清，而且还会反光的时候，更是忧心忡忡，几乎得了胃溃疡。不过，他和夏普在最后时刻还是解决了这些问题，四个灰度的绿灰色总算都能正常显示了。在竞争对手的广告里，这种颜色被戏称为“奶油菠菜色”。

虽然屏幕是单色的，但是横井军平为这台掌机在其他方面做出了补偿。每台 Game Boy 都可以接耳机。这让玩家可以在更加私密的环境下玩游戏，不用去听单声道喇叭发出的单调声音，而且还可以节省宝贵的电池电量。说到电池，这台掌机还有一个外置电池包配件，有了它，玩家可以 7 天 24 小时不间断地玩游戏。不仅如此，两台掌机还可以通过连接线和连接端口来对战或者交换数据。除了这些以外，还有电源开关打开之后可以锁住游戏卡等小细节，这些设计让 Game Boy 成为一台既耐用又好用的掌机。

此时，横井军平的团队正忙着为这台掌机设计首发游戏，这个过程说起来就像是精简版的电子游戏的发展史。他们先是设计了《网球》，这个游戏是《乒乓》的升级版。然后设计了 *Alleyway*，一个类似于《打砖块》的游戏，还有其他几款乒乓球类游戏。然后是《棒球》，一种日本人和美国人都喜欢的运动。当然，一款马里奥的游戏也正在设计之中。Game Boy 的操作方式和 NES 一样，所以开发人员无需重新学习编程。

荒川实决定把《俄罗斯方块》而不是《马里奥》作为 Game Boy 的捆绑游戏。任天堂此时已经为了这个由苏联人亚历克塞斯·帕基诺夫（Alexis Pajitnov）设计的游戏的版权归属打了几年的官司了。（对这个故事的精彩细节有兴趣的读者，可

以看看 David Sheff 的 *Game Over*。) 和布鲁克林大桥一样, 每个号称是《俄罗斯方块》版权拥有者的公司(包括重组之后的雅达利, 这家公司发现了一个绕开任天堂游戏卡锁的方法, 并在未获任天堂许可的情况下推出了一款俄罗斯方块游戏)获得的都是虚假的授权。最后才发现, 发明这个游戏的苏联人当初根本就没出售过这个游戏的版权, 也就是说其实这成百上千万的《俄罗斯方块》玩家玩的都是盗版游戏。

荒川实下决心要争取到这个游戏的相关权利, 因为他认为美国人一定会喜欢在掌机上玩这个游戏。他直接坐飞机去到了莫斯科, 并和苏联人当面交谈, 然后从任天堂的金库里拨了一点好处费。他离开时, 带走了这个游戏的家用游戏机独占权、掌机独占权, 这让雅达利愤怒不已。甚至连戈尔巴乔夫都参与了此事, 并以个人名义对任天堂的一家竞争对手公司做出了保证, 说绝不会把权利给任天堂。不过这个保证没起到作用, 任天堂还是拿到了。

《俄罗斯方块》是一款神作。这种益智类的游戏反而成了 Game Boy 的重头戏: 无需华丽的画面, 可以随身携带的特性让掌机成了新一代连字游戏或者魔方。不仅如此, 这还意味着喜欢马里奥的玩家必须再花上 30 美元来单独购买游戏。为了给玩家们一点面子, 马里奥在《俄罗斯方块》(他和路易吉在双人游戏中出现)、《网球》(他是选手)和 *Alleyway* (有一关的砖块是他的模样) 中都曾客串出场, 只有《棒球》里没有他。

宫本茂此时正在忙着制作其他的马里奥和塞尔达游戏, 所以横井军平就和他的新学徒冈田智一起简化了掌机上的马里奥游戏, 并尽量保持其精髓。这个游戏有一个新名字《超级马里奥大陆》(*Super Mario Land*), 因为游戏的背景不是在熟悉的蘑菇王国, 而是在一个全新的叫做“沙拉沙大陆”(Sarasaland)的地方。

这个游戏的很多细节和原版马里奥有所不同。马里奥还是用跳踩的方式来攻击, 还是可以拿金币和吃蘑菇, 还是可以扔火球和拿星星变无敌, 但是这次他救的不是碧姬公主, 而是深色头发的黛西公主。有一关里他开潜水艇, 还有一关里他还开飞机。他可以选择不打老王, 只需要越过老王跑到屋子的另一边就可以了。最后的老王也不是库巴国王, 而是一个叫做 Tatanga 的外星人。冈田智是这样解

释为什么所有人都在攻击马里奥的：因为这个大陆上的全体居民都被 Tatanga 催眠了。这个游戏一共有 12 关，比起之前的马里奥来说少了很多，但是对于只有吉拉德里（Ghirardelli）^①巧克力那么大一块的游戏卡来说，这么多关也算是不错的了。并不是说这个游戏比以前的差多少，只是……总感觉差一点点。这个游戏绝不是玩家心目中的马里奥游戏。

不过这些都是浮云。1989 年 4 月，Game Boy 刚上市就卖断货；四个月以后，在美国也告售罄。（Toys R Us 找到任天堂，说希望能成为 Game Boy 的独家经销商——荒川实才没那么傻呢。）四个首发游戏也是卖了数百万份。连美国总统老布什都被拍到玩 Game Boy。这台掌机在欧洲也很火爆，比 NES 的人气还要高得多。连俄罗斯宇航员上太空时也带了一台 Game Boy——当然是为了玩《俄罗斯方块》啦。《超级马里奥大陆》总共卖了 1840 万份。这不但弥补了 1989 年没有 NES 马里奥游戏推出的遗憾，还大大超出了预期的销量。Game Boy 的销量最终达到了令人惊叹的 1.18 亿台——世界上的 Game Boy 比墨西哥人口还多。把所有这些 Game Boy 平铺的话，可以铺满半个新英格兰^②。地球人已经无法阻止任天堂了。在日本颇具威信的《日本经济新闻》（*Japan Economic Journal*）将任天堂评为当年的最佳日本公司，超过了丰田汽车。

此时的任天堂信心爆棚，连之前的摇钱树 Game & Watch 的生产销售也停掉了。Game & Watch 最后一个游戏是《杂技师马里奥》（*Mario the Juggler*），这个游戏可谓是任天堂历史的真实写照。游戏非常简单，马里奥必须不停地玩杂耍，把手里的东西抛起接住，再抛起接住。实际上，这个游戏是从十年前推出的另一款 Game & Watch 游戏 *Ball* 修改而来的。简单、成本低、够热门，再加上马里奥这个意大利裔的主人公，这些都是任天堂擅长的拿手好戏。那些已经播放了 N 季的电视剧的大结局可能都不会像这个游戏这样给人一种感伤、尊重和肃然起敬的感觉。有人甚至怀疑横井军平其实想在这个游戏里加上马里奥含泪鞠躬告别的镜头，用来伴随这个 LCD 神话的谢幕。

① 美国巧克力品牌，产品有条形和小方块形两种包装，这里应该指的是后者。

② 位于美国东北角的六个州的合称，总面积 18.144 万平方公里。

Game Boy 还有很多改进的空间。任何彩屏掌机都比它先进。这不，雅达利的 Lynx 和世嘉的 Game Gear 都号称比 Game Boy 先进，而且它们都有背光灯。这两台掌机上的游戏比一般的 Game Boy 游戏的图像更亮丽，毕竟 Game Boy 只有四个不同深度的“奶油菠菜色”。但是，正如横井军平预言的那样，这些掌机耗电的速度快到令人发指，每四个小时就要用掉六节电池。在摆放 Game Boy 的货架上，还摆放着其他一些价格高、质量高、重量也大的掌机。虽然推广了多年，而且也有很多不错的游戏，但这些掌机最终都没能成气候。

那时的玩家已经人手一台 Game Boy 了。他们已经接受了掌机游戏的标准：益智、轻松的游戏加上便宜的价格。是，世嘉、雅达利和 TurboGrafix 都有彩色屏幕，但是他们有横井军平吗？他们有宫本茂吗？如果没有，就太惨了。绿色的 Game Boy 游戏把竞争对手们的脸都气绿了——他们又气又嫉妒。

第 10 章 马里奥的漂流

世嘉，Genesis和一只超快的刺猬

每一期的 *Nintendo Power* 都有一集《霍华德与内斯特》(*Howard and Nester*) 的小漫画。霍华德是个毫无心机的老实人，而内斯特正好相反。他们会跳入游戏世界（前一期的封面游戏），展开一段游戏之旅。内斯特看上去像是一个即将进入青春期的滑板朋克少年，霍华德则是一个身体修长的红发少年，打着蝴蝶结——他的红头发和里奇·坎宁安、吉米·奥尔森或者阿奇·安德鲁斯那种差不多，属于非常普通的美式土包子造型。

内斯特是个虚构的人物，不信可以看看他的名字——NEStEr。不过霍华德则是有真人作为蓝本的，这个人就是美国任天堂第一批雇员里的霍华德·菲利普斯。（是的，他身上确实有种 Howdy Doody^①的气质。）霍华德是最早意识到《大金刚》比《雷达阵地》更好玩的人，也是最早为新泽西运过来的 2000 台游戏机做转换工作的六人组的成员。在和环球影业打官司的时候，他乘飞机到了纽约，并在法庭上演示了《大金刚》。几年之后，他搬到纽约，花了几个月的时间建立起任天堂的旗舰店“任天堂世界”。他参与过从数百个游戏中挑选出 NES 首发游戏的会议。这时候他的工作是评测送审的游戏，并提出修改意见。大部分的设计师都承认，

① 豪迪·杜迪，美国家喻户晓的牛仔玩偶形象，最早是美国 NBC 电视公司在 1947 年到 1960 年播放的儿童节目中的角色。——编者注

他提出的修改总是能让游戏卖得更好。在 NES 发布之后，任天堂给了他一个正式职称（即印在名片以及其他东西上的职称）——游戏大师（Game Master）。

作为 *Nintendo Power* 的一名编辑，霍华德参与创造了现代的游戏攻略格式。《超级马里奥兄弟》的游戏画面被一个一个连接起来，用于展示马里奥可能碰到的每个障碍和敌人，这些画面被缩印得比较小，这样一行就能放上十多张。最后的成品看起来就像是虚拟世界的电影胶片。这些游戏画面绵延不绝，并且分出了多条岔路，而且有时候地下的路和地上的路没能完全对齐。

这些都是为了促进游戏的销售而做的，但是其意义却不止于营销。这些攻略不但帮助玩家通过高难度的场景，让他们不至于感到沮丧，而且还向他们展示了只有游戏高手才能看到的一些秘密。游戏攻略现在已经变成了一个每年上亿美元的大市场。不仅如此，每个游戏（不管多小）都有一堆粉丝做的攻略，这些攻略集中放在了像 Game FAQs 这样的网站上。马里奥游戏的攻略和维多利亚时代的小说差不多长。

在漫画连载两年之后，霍华德消失了，只留下了内斯特一个人。这是因为霍华德·菲利普斯本人也离开了任天堂，被 LucasArts 挖去做他们公司的游戏大师了。此时的任天堂正在不断地扩张，在这之前还没有人离开过，特别是“游戏发言人”这样的角色。（直到今天仍然是如此，任天堂的员工们常常一呆就是几十年。）不过，外人眼中这个最酷的公司提供的最酷的职业也有其缺点：工作时间长，薪水低——虽然任天堂每年都有数十亿美元进账，但是给员工的薪水还是很“保守”，而且竞争压力也大。霍华德·菲利普斯作为公司的形象代言人是非常有竞争力的，这种竞争力每年都能帮任天堂卖掉数百万份的游戏。但是任天堂此时的重心已经从玩家（如霍华德）身上移到了游戏本身。而且，在任天堂的眼中，马里奥的地位是任何地球人都不能撼动的。

从 20 世纪 70 年代末开始，世嘉公司和任天堂就不是一个级别的。如果说任天堂是可口可乐，世嘉公司则只能算是 RC 可乐^①，还达不到百事可乐的高度。这

① 美国一种老牌可乐，名气远不及可口可乐和百事可乐。

个时候的世嘉已经在游戏行业里摸爬滚打了几十年，总是跟风受气，鲜有出头的时候。

世嘉成立于1940年，当时叫做“标准游戏”(Standard Games)，主业是在夏威夷地区的军事基地经营投币式街机。十年之后，公司改名为“服务游戏”(Service Games)，并和一位在日本的美国侨民大卫·罗森(David Rosen)的公司合并，后者当时的业务是为东京地区提供大头贴便利亭。公司合并之后，改名为世嘉集团——即SeGa，Service Games的简称。

1969年，世嘉被Gulf+Western收购。Gulf+Western在当时相当于美国的“财阀”，是一家大型跨行业集团公司，还曾在梅尔·布鲁克斯(Mel Brooks)的电影《无声电影》(*Silent Movie*)中被讽刺为Engulf+Devour(狼吞+虎咽)。罗森没有离开世嘉，而世嘉的热门产品则从原来的机电式游戏，如《潜望镜》(*Periscope*)，发展成了后来的电子游戏，如Zaxxon和《005》(模仿《007》)。在那个年代，这些街机游戏(包括一款叫做Congo Bongo的非常像《大金刚》的游戏，都是大猩猩丢东西)为世嘉带来了约两亿美元的硬币收入。世嘉也曾想过染指家用游戏机，并在1981年推出了SG-1000，几年之后又推出了一款廉价游戏机。但到了1983年，Gulf+Western还是把世嘉像烫手山芋一样给扔掉了，因为他们觉得游戏业的泡沫已经破灭。

世嘉的第三台游戏机是Mark III，不久又改名为Mega System。这个游戏机非常诡异：它可以兼容前面两款游戏机，不过前两款游戏机基本没人听说过；它既可以用传统的游戏卡带，还可以用世嘉自己的游戏卡片；它的虚拟形象是一个鸡蛋形状的太空飞船，名曰“欧巴-欧巴”(Opa-Opa)。很明显欧巴-欧巴太齜齜了，所以世嘉把它换成了Alex Kidd，这是一只小卡通猴子，在后来的游戏里，它进行过各种无聊的冒险，但是认知度不高。(在后来的游戏里它打过忍者，玩过扑克，打过一个叫做“玛丽-噢”[!]的老王，还骑过山地自行车。)Alex是受到排挤的世嘉竭力“创造”一个马里奥式人物的失败尝试，所用的方式也是让同一个人物出现在五花八门的游戏中。

然后，就像是漫长黑夜之后的黎明一样，Genesis来了。1988年这台游戏机在

日本发售的时候原名叫做 Mega Drive，是新一代的 16 位游戏机，可以提供比前一代好很多的图像、声音，更重要的是其运算速度非常快。屏幕上可以同时显示 60 多种颜色，还可以同时显示 80 多个可移动的浮标。此外，这台机器还故意限制了显示分辨率，好腾出更多的 CPU 来展示更好的动画效果。

任何 1988 年的家用机都可以（也应该）做得比 NES 更好，毕竟 NES 已经是五年前的机器了。不过，推出新游戏机的主要问题在于如何吸引到足够的第三方游戏开发商的支持，但这是个矛盾的事情：游戏开发商只愿意为玩家基数大的游戏机开发游戏，而要想吸引到足够的玩家，又必须先要有游戏开发商的支持。世嘉没能吸引游戏厂商入驻这台功能强劲的游戏机。任天堂早已准备好了独占条款来排挤任何可能的竞争者。如果这些游戏厂商敢推出 Genesis 游戏，他们就违约了。

更重要的是，任天堂不允许其他公司推出自己的产品，这个时代的所有东西都是由任天堂制造的，为的是更严格地操控销售渠道。终于，这种压榨制度在有一年日本芯片产能不足时引起了抵抗情绪。当时，任天堂不但把芯片制造的订单削减了大半，还不准这些公司自行向欧美公司采购芯片。如果谁胆敢有任何怨言，任天堂就会再减少其订单，并且减少其在 *Nintendo Power* 杂志上的曝光率。让生意伙伴卑躬屈膝，结果却只给别人这样的恶劣待遇，毫无疑问这些厂商热切地希望世嘉能够成为新的保护伞，让他们可以逃离独裁者一般的任天堂。

Genesis 的售价是 189 美元，差不多是 NES 的两倍。它向后兼容 Master System，但是由于在美国基本上没什么人买过 Master System，所以没什么意义。在日本，Genesis 卖得并不好：其销量排名第三，在 NES 和 NEC 的 Turbo-Grafx 16（简称 TG-16）之后。TG-16 当时在日本非常流行，它也有 16 位的图形芯片，但是 CPU 仍然是 8 位的，而且机器本身也不是很稳定。总而言之，任天堂和 NEC 仍然依靠先入为主建立客户基础的优势成功地把世嘉挡在了外头。（Genesis 和 TG-16 几乎是同时登陆美国市场，而这次 Genesis 靠着更优质的游戏成功地在美国市场狙击了 NEC。TG-16 在美国市场大比分落后，排名第四。）

为了赢得美国市场，世嘉做出了长足的努力，而这种努力换来的成功甚至影

响到了任天堂对美国市场的垄断。世嘉选择了和 Tonka 合作，由后者来销售其产品。Tonka 做的世嘉广告里常常直接出现了向任天堂挑衅的词句，而且任天堂的海报贴到哪，Tonka 立马就跟上，连世嘉的日本高层都有点儿失格。世嘉推出了一系列的体育游戏，并花费了数百万美元来获得顶级体育明星——比如 Joe Montana、Tommy Lasorda、Arnold Plamer、Pat Riely 和冰球明星 Mario Lemieux（这是来拆台的吧）的姓名和肖像授权。（在麦克·泰森被指控使用家庭暴力之后，任天堂就一直没有再和体育明星谈过授权。）此外，世嘉还吸引到了电脑游戏大牛电子艺界（Electronic Arts）来为 Genesis 做游戏，而任天堂从没和电子艺界谈过相关合作。世嘉甚至签下了流行之王迈克尔·杰克逊，并制作了一款打架过关游戏《外星战将》（*Moonwalker*）。不仅如此，世嘉还开开心心地把游戏卖给了 Blockbuster^①进行租赁。

1991 年，世嘉的杀手铜索尼克出世。《刺猬索尼克》（*Sonic the Hedgehog*）是一种全新的游戏，混合了赛车和平台两种特性。乍一看，索尼克的目标和马里奥差不多：从世界的这头跑到那头，把路上的好东西都收入囊中。他们的不同之处在于：马里奥的目的是不断地玩每一关，一定要发现所有的宝藏，而索尼克则是靠电光火石般的反应，像打了鸡血一样飞奔过高山和一个个的过山车式的圈，跑过蛇形滑梯，最后撞上弹子球里的弹簧器，再把这些动作反着做一次。索尼克需要的按钮只有一个，就是跳。这样的设计是为了简化玩法——马里奥和他那一柜子的套装相比之下就显得复杂了。而且就连索尼克的跳跃都很特别。它一跳就成了一个浑身是刺的球，给人的感觉是任何碰到这个刺球的敌人都会被扎成马蜂窝。

索尼克的创造者，这位世嘉的宫本茂，名叫中裕司，此时还很年轻。在 1983 年美国游戏业崩盘那会儿，他还是个高中生。他是大阪人，也是没有经历过战争的一代日本人。英语说得很溜，也喜欢日本的电子合成流行乐，长得很精神。他觉得在工作的培训中能够学到更多，所以没有上大学，而是凭着好口才进入了世嘉当程序员。他的小试牛刀之作，角色扮演游戏《幻想之星》（*Phantasy Star*）系

① 美国影碟和游戏租赁公司。

列很容易就成了 Master System 上最热门的游戏之一。他对于管理不太在行，更喜欢一个人包揽所有的事情。为了好玩，也为了展示自己的才能，他在 Master System 上写了一个 NES 的模拟器。

索尼克是与众不同的：他是新一代“多动症小孩”的代表人物，是一个头发直立的暴走族，而且常常是一脸傻笑的表情。回想起来，他和 20 世纪 90 年代新人类都有着同一个标志：“个性”。他看上去就像是被 Sid Vicious^①灵魂附体的米老鼠，或者是正在跳降落伞的菲利克斯猫。游戏的标题画面中，索尼克向玩家摇摆着手指，就像他在参加 *The Jerry Springer Show*^② 一样（这个节目也是 1991 年开播的）。如果你在玩游戏的过程中什么键也不按，他会非常不耐烦地跺脚。创造这样的角色很明显是为了直击任天堂的弱点。马里奥很友好，而索尼克很莽撞；马里奥很开心、很沉稳，而索尼的目的就是冲刺；马里奥换了一套又一套的衣服，而索尼克则完全是本色——他本身就已经够没有章法了。

这对于任天堂来说是全新的挑战。虽然已经有很多人做过劣质的横向卷轴平台游戏了，但是这些游戏最多只能算是山寨级的玩意，因为制作这些游戏的人根本不明白马里奥的魅力所在。中裕司的《刺猬索尼克》则是全新的东西。和这个游戏相比，任天堂的优点全都变成了缺点。任天堂引以为傲的低价格变成了低质量，创意游戏变成了弱智游戏。大家都喜欢任天堂？嗯，按照初中生的逻辑来说，大家都喜欢的东西太没个性了。如果说任天堂是和蔼的马里奥叔叔，和孩子们打成一片，那么 Genesis 就是叛逆期的恶少，不但带坏弟弟妹妹，还开快车并且偷偷抽烟。

这样来描述两家公司的代表游戏人物当然纯粹是为了搞笑。世嘉和任天堂身处同一个行业，也都必须遵守同样的规则。公司的经营理念最多只能影响董事，对于那些做背景设计或者硬件设计的设计师来说，经营理念只是华而不实的口号而已。但是这些口号对于年轻的消费者来说又非常重要。马里奥很挫，索尼克很酷，新的社会效应开始形成。当然你还是可以玩马里奥游戏的，就跟你采花来送

① 朋克乐队 Sex Pistols 的贝斯手，21 岁即因吸毒过量而死。

② 美国脱口秀，主题是嘉宾相互揭老底，常常会在现场爆发冲突。

给妈妈一样，只要你愿意就行。但是在学校你肯定还是得装个样子，说你可以睡得很晚，还可以看看深夜节目什么的，然后吹吹现在的热门音乐，最后当然少不了夸奖一下既叛逆又爱发牢骚的索尼克。

对于任天堂来说，最麻烦的事情可能要算索尼克的速度了。从6月23日正式发售开始，索尼克就是新版 Genesis 的捆绑游戏。如果你最近购买了捆绑《兽王记》(*Altered Beast*) 的 Genesis，还能免费拿到一份《刺猬索尼克》。世嘉甚至还为旧的 Master System 也开发了一个版本。索尼克的形象很快就出现在了卡通片、漫画书等周边产品之中，而且这些都成了热门商品。世嘉把 Genesis 的价格降到了150美元，并在美国建立起了游戏分部，专门负责为美国玩家开发游戏。虽然在游戏行业摸爬滚打了50年，但世嘉仍然保持着冲劲。

任天堂花了很大的力气才爬上游戏业界的霸主宝座，但是在成功之后却仍然保持着原来的那套高人一等的作风。(心理学家把这种效应称为“大腕效应”，也就是说团队的面子越大，其工作强度就越大。)玩具商店进货时通常会遵循“12月12号”原则，即在圣诞节之前由供应商垫付货款，到了圣诞销售旺季再一次结清，但是任天堂仍然要求玩具商店预先支付货款。任天堂仍然垄断着游戏卡的制造，而且仍然在部件紧缺的时候让第三方开发商在自己面前哀求。它在英国和加拿大设立了分部，想过要收购 Blockbuster 等租赁公司，还曾经痛斥台湾的盗版软件。它可以赚上百亿美元的钱，但是不承担任何风险。这就是牢牢控制住销售渠道的好处。

虽然没有品牌，没有粉丝，也缺乏第三方开发商的支持，但是世嘉仍然找到了挑战任天堂霸主地位的方法。《刺猬索尼克》并不是一款完美的游戏——它太短，而且太简单了。不过，要是谁公开把二者拿来作对比，则正中世嘉下怀。我的个神啊，保罗·麦卡特尼(Paul McCartney)此刻正在日本爬富士山，而且还专门见了宫本茂一面。有哪个披头士的成员去过世嘉总部？“世嘉不值一提。”山内溥这样对记者说道。这句话后来被很多世嘉的员工贴到了办公室的门上。

此时此刻，荒川实应对索尼克效应的方法非常简单，就是祈祷世嘉赶快耗尽资金破产。马里奥的版权收入不小：有十几本《马里奥历险记》的图书正在计划中，第一本才刚刚上架，有各种不同的冒险可供读者选择。任天堂已经在开发16

位的游戏机了，提早上市或者在日本、美国两地同时上市都是不明智的选择，因为日本是游戏行业的第一实验场（值得一提的是，世嘉此前就在这个实验场失败了一次）。

还有一个办法，就是再做一个新的马里奥游戏，来个孤注一掷。为此，横井军平的团队成功设计了一款基于 Game Boy 平台的益智游戏，借用了《俄罗斯方块》的元素。游戏开始的时候屏幕中充满了三种颜色的方块，玩家必须在屏幕中成对地放置新的方块，目标是消除所有方块。这个游戏的玩法就像是被切碎了的《俄罗斯方块》，但是，这还是一款马里奥游戏。游戏的场景是在一个药瓶子里，而瓶子里有各种“病毒”，马里奥必须丢“药物胶囊”来清除这些病毒。其实这个游戏给人的感觉更像是清理垃圾而不是治病，但是《垃圾侠马里奥》（*Garbage Man Mario*）实在不好听，《马里奥医生》（*Dr. Mario*）就好听多了。而且这款游戏的图像非常简单，在 NES、Game Boy 和街机上都可以做出非常棒的版本。[当年在街机上的热门益智游戏之一就是世嘉的《魔法宝石》（*Columns*）。]

《马里奥医生》的成绩不错，销量超过 500 万份，这进一步证明了益智游戏只要做得好也可以成功。从《俄罗斯方块》开始，玩家就已经对益智游戏上了瘾。虽然说好的益智游戏不多，但是这方面的尝试却层出不穷。特别是 Game Boy，新出的游戏好像有一半都是益智类，比如 *Boxxle*、《水管狂想曲》（*Pipe Dream*）、《天蚕变》（*Qix*），但是真正玩法简单又容易上手的却只有《俄罗斯方块》、《马里奥医生》和《魔法宝石》。（实际上任天堂还曾经推出过《俄罗斯方块+马里奥医生》的二合一游戏卡。）

《马里奥医生》的高明之处在于它把马里奥从跑跑跳跳、换衣服、打乌龟、救公主的固定模式中解放了出来，放到了一个简单而纯粹的益智游戏中。在任天堂游戏里看到马里奥很正常，就像在阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock）的电影里看到他本人客串或者在阿尔·赫什菲尔德（Al Hirschfeld）的漫画里发现“Nina”这个词一样^①。但是这个游戏的名字里出现了马里奥，谁会看到“马里奥”

① Nina 是他女儿的名字。

三个字然后联想到“益智游戏”呢？

《马里奥医生》并不是随兴之作，而且任天堂也觉得这款游戏品质配得上马里奥的名号。说白了，马里奥就是一块金字招牌，就像是穿着球服的迈克尔·乔丹。世嘉费尽心思忙着打造索尼克，而任天堂则把马里奥变成了高品质的象征。

索尼克的反叛个性显然也不是中裕司一个人的发明。他离开了世嘉的日本总部，转战世嘉的美国分部，据他说原因是他的报酬太低了。和他一起到美国的还有一些游戏设计师，虽然是在洛杉矶的市中心，但这个团队的氛围还是像东京一样。这给人的感觉就像是中裕司并不想留下来，但是又不愿意真正离开。叔本华发明了一个哲学术语，用来描述“靠得太近会受伤，离得太远也会受伤”，而这个术语就叫做“刺猬的矛盾”——想想浑身是刺而又不得不相互取暖的刺猬就明白了。

中裕司后来做的仍然是索尼克系列游戏的开发，并且还为索尼克加上了一些陪衬——狐狸泰尔斯、鼯鼠纳克尔斯，还有另一只叫做艾米·罗丝的刺猬，这些都强化了索尼克的“坏男孩”形象。艾米·罗丝喜欢索尼克，但是索尼克太忙了，从来没注意到。泰尔斯则像是索尼克的弟弟一样，而纳克尔斯是索尼克的对手。这些人物的衬托让索尼克更加出彩，也让索尼克成为了游戏的中心。

和索尼克不同的是，马里奥并不需要一群陪衬人物来大喊“马里奥好帅！”。设计师有意让他保持沉默，让他只作为代表玩家的简单符号，而他的外貌和脾气则让他可以适应更多的场合。任天堂不会因为有个竞争者挖走了一些市场份额就改变马里奥的行为举止。

顺便预告一下：接下来的这款马里奥游戏将会把世嘉彻底打垮。

第三部分

16 位时代

第 11 章 马里奥出击

马里奥和索尼克的决战

任天堂 NES 的幕后功臣是上村雅之。上村雅之成长在日本战后困窘的日子。他自学了工程学，并用在垃圾场里找到的材料成功做出了一架遥控飞机。由于有着这样的天赋，他在大学里选择了电气工程专业，后来为夏普公司开发新型的太阳能电池。他专攻的领域是光学半导体，即电池的基本架构部分。

上村雅之的一项工作是向潜在客户解释这项新技术。1971 年时的上村雅之额头高高的，厚厚的刘海均匀地铺在额头上。一天，夏普把上村雅之派到京都，让他向一家潜在客户做技术展示。这家京都客户就是玩具和花牌制造商任天堂。上村雅之和任天堂的工程师横井军平相见恨晚，这是两个长大后仍然喜欢设计玩具的男人才有的惺惺相惜。横井军平拥有能在任何东西中挖掘出乐趣的本领，而上村雅之掌握了太阳能电池的知识，二人碰撞出了火花。

火花……或者电光。这种太阳能电池的技术可以用在光线枪游戏中。先把电池排成一个屏幕，再用光线枪来射击，只有被射中的那一个电池才会亮。这就像是按计算器上的按钮那样简单直白。不过，这种想法要求有一整个屏幕的二级管，所以不太实际。

要找到切实可行的解决方案，至少要有一位工程学的天才才行。幸运的是，有两个天才在做这个项目。解决的关键在于把“用枪做发射器，屏幕作为接收器”

的定式思维翻转过来。如果枪是接收器的话，那么只需要放一个二极管在枪里就行了。要把屏幕变成发射器，则屏幕必须把当前显示的图像换成纯黑色（即当玩家扣动扳机的时候），然后再在纯黑色图像上放上白色的目标。只要二极管能够检测到白色，就说明它在发射时是对准目标的。这就是任天堂的《光线枪》（*Beam Gun*）游戏的由来，这个游戏也是任天堂第一款热门电子游戏。从这个技术中衍生出的任天堂产品包括：《荒野枪手》（*Wild Gunman*），一款电子机械式的街机游戏；“激光飞盘射击系统”（*Laser Clay Pigeon Shooting System*），它被放在了保龄球道中；还有 NES 的电光枪（*Zapper*）。

上村雅之留在了任天堂。他不仅成了任天堂的技术骨干，还成了社长山内溥的智囊。当看到 Magnavox Odyssey 游戏机的时候，他对山内溥说任天堂也可以做游戏机，但是必须要和有制作消费电子产品经验的公司进行合作。就这样，任天堂和三菱达成了合作协议，并开发出了 Color TV Game 6 以及 Color TV Game 15 两款游戏机。

1980 年，当 Game & Watch 走红之后，上村雅之又开始了新游戏机的研发，这次的目标是一款使用游戏卡的家用游戏机。虽然只过了几年，但是技术的飞速发展让电子产品的价格降下来了，运算速度却有了较大的增长。在家用机上实现街机品质的图像、声音已成为可能，此外，还可以同时使用大量的浮标。他甚至可以设计一台比当时大部分的个人电脑还要强大的 16 位游戏机。

不过，上村雅之很清楚，这里是任天堂。要是山内溥知道 16 位游戏机的成本有多高，他肯定会被吓到，所以上村雅之把他的“野心”降了一级，专心开发 8 位游戏机。山内溥也使用了他的方法来降低成本，这个方法就是大力侃价。他向理光公司承诺将购买 300 万套半导体，但是条件是单价必须降到 2000 日元。任天堂游戏机的成本降低了，价格也随着降低，但是性能却比 Atari 2600 等要好很多。

Famicom 的开发进行了很多年，当这台机器登陆美国的时候，它的名字被改成了 NES，其 computer（电脑）的特性也相应地被削减了很多，但还是存在着缺陷。Famicom 是从上面插卡的，而 NES 则像录像带一样，是从侧面插卡的，用力过猛或者使用过度都会造成连接器弯曲，而且没有受到保护的卡槽很吃灰。所有

玩过 NES 的玩家都知道，人们常常需要向卡槽或者游戏卡连接器上吹气，以去除灰尘。但是，人吹气的时候会呼出湿润的空气，电脑系统碰到湿气就像吸血鬼碰到大蒜一样，出问题是在所难免的。上村雅之明白，虽然美国的游戏机销售并没有受到影响，但是所谓的“无需使劲，轻推插卡”的设计是很失败的。他绝不会在下一台游戏机上再犯这样的错误。

事实上，山内溥拍板开发 NES 的继任机型并不是那么容易，这中间经过了好几年的争论。Atari 2600、Apple II、Vic-20……所有这些电脑和游戏机只要公布了继任机型，就会被打入冷宫。消费者不想买马上会过时的东西，游戏开发商不愿意为其开发游戏，连零售商也不愿意再进货了。而且，在新一轮的竞争中，有胜者（比如 Vic-20 的继任机型 Commodore 64），就会有败者（比如 Atari 5200）。摇钱树还在掉钱呢，山内溥当然不愿意马上喊停。

他已经有过一次失败的尝试了，那就是“Famicom 磁盘系统”（Famicom Disk System）。这个附件让 Famicom 可以运行专用的 3 英寸软盘。和一般的游戏卡相比，这种软盘的容量更大。但是，开发人员找到了其他的解决方法，比如在游戏卡上安装额外的芯片，这样，无需借助磁盘系统，就可以直接在 NES 上玩《超级马里奥兄弟》这样的大容量游戏了。磁盘系统的另一个好处是，不想玩某个游戏可以删除，然后灌入别的游戏。但是当时购买“软件许可证”的概念刚刚兴起，还面临着很多问题，比如：想玩被删掉的旧游戏怎么办？山内溥给销售磁盘系统的商店制定了复杂的许可证条款，这就让问题更麻烦了。所以，磁盘系统虽然在日本卖了上百万套，却始终没能走向世界。

此外，任天堂的“Family Computer 交流网络系统”（Family Computer Communication Network System）——使用了日本版 Famicom 的调制解调器功能，也没能像山内溥所预想的那样大获成功。是的，人们只需要 Famicom、显示器和调制解调器就能下载菜谱、交易股票（难道给这个系统取名叫“任天道”？即“任天堂+道琼斯”）和查看体育比赛的比分，但是真正要让人们把这些功能用起来，则还需要等待社会大众的适应，而社会大众此时才刚刚适应电脑和电子游戏，所以要再过差不多十年的时间，这些“密密麻麻的管道”（一件马里奥 T 恤上印的玩

笑话)才能通向千家万户。连游戏销售商都对所谓的“超级马里奥俱乐部”(Club Super Mario)没什么兴趣,而任天堂本来是打算用这个网站来发布新产品信息的。

Turbo-Grafx-16(后称TG-16)和Genesis此时正在抢占市场份额。这些游戏机的画面毫无疑问要比NES更细腻,游戏引擎也更完善。玩家们还是在买任天堂的东西,但是现在“任天堂”三个字已经不是“电子游戏”的同义词了。荒川实守株待兔的战术没能奏效。任天堂必须主动出击。问题是什么时候出击,就像等待最佳时机发令让弓箭手射击的指挥官一样,山内溥一直在等待,等待,再等待。1988年的一天,他似乎突然发现敌人的距离足够近了,然后立刻下达了命令:开发16位的游戏机。

这台新的游戏机在日本被称作Super Famicom,而在美国则相应地被称为Super NES(后称SNES),用其最热门的游戏《超级马里奥兄弟》的“超级”来作为游戏机名字的前缀。(任天堂还算有点自控力,没把马里奥的脸刻在手柄上。)要保持和旧游戏机的兼容性的话,每台机器的成本就会增加75美元,所以山内溥和荒川实一起决定,放弃兼容旧机器。这是一个艰难的决定,但是为了让价格降下来,也只能牺牲NES买家了。

在上村雅之的心中,SNES的设计理念和NES一样,都是主打画面和声音。SNES的处理器是65816(在这个时候,芯片还没有名字,都是用数字作为代号),是1984年就已经推出的型号,到1990年的时候人们对这个芯片的了解已经非常深了,而且其货源充足,造价也比较低。另外还有两块芯片用于负责图像。如果愿意,SNES甚至可以用幻灯片的方式来播放数码照片。

声音方面也有不小的升级:八声道,16位的声音(包括一个数码信号处理器,效果可以达到数字合成器的水准),而且和负责图像的部分互不干扰。你想要在游戏中加入数字人声?播放歌曲?为角色的动作加上复杂的音效?都没问题。

手柄也重新设计过了,外形从砖头变成了更符合人体工学的骨头型。手柄上有多达四个彩色的按钮。此外,手柄肩部还有两个按钮。这违背了任天堂“简单即是美”的哲学,但是如果游戏设计师需要六个不同功能的按钮(比如《街霸II》),SNES就能做得到。这一点Genesis是做不到的。

但是，SNES 也有弱点，那就是处理速度。Genesis 的处理器比 SNES 更快，这让世嘉的游戏可以像索尼克一样飞速运行。在这一点上，SNES 是“此诚不可与之争锋”。任天堂很明白，也很聪明地避开了和 Genesis 的运行速度进行正面交锋。说到底，任天堂的成功之处并不在于硬件，而是游戏。当然，除了游戏，也少不了要玩些手段，比如让开发商签卖身契啦，只给听话的公司生产游戏卡啦，在小范围内实验新产品啦，便宜卖硬件再用软件来赚大钱啦，等等。宫本茂的团队接到的任务是在短短 15 个月之内弄明白 SNES，学习如何为其编程，然后开发首批的三个游戏。作为游戏制作人，他的工作变得好像是一款真人版的 Game & Watch 游戏：先是跑到《飞行俱乐部》(Pilotwings) 开发组，又跑去检查《零式赛车》(F-Zero) 组，然后再冲到马里奥开发组。宫本茂不喝酒，所以为了解压他只能抽烟和玩柏青哥 (Pachinko) 游戏。不过，从一开始的游戏设计师到游戏制作人，宫本茂总是很沉着、很冷静。不管怎样，宫本茂做的事情正是所有艺术家的梦想：想创意我来，苦力你们来，最后荣誉都归我！

此时的马里奥开发组正在设计《超级马里奥世界》(Super Mario World)，目标有两个。首先是要设计出一个高质量的《超级马里奥兄弟 3》的续作。比如说加一种新的道具——羽毛，让马里奥可以飞；再加上一个立定跳，让马里奥可以下蹲然后使劲跳得更高；马里奥的火球不只可以打死敌人，还可以把敌人变成金币；而且为了降低超能力丢失的风险，马里奥现在还可以把道具保存起来，需要的时候再使用。

第二个重要目标是展示 SNES 的能力。有一些黄色的砖块在被撞击后会旋转，这个动画在 NES 上就很难实现。新的版本还柔化了这些砖块的边缘，看上去就像被摸得光光滑滑的玩具，这也让马里奥看上去更像是玩具。马里奥的帽子上加上了一个白色的圈，里面画着一个红色“M”。他的工作装变成了稍微浅一些的蓝色，感觉更像牛仔布了。他可以低头闪避、被烧焦（当然是卡通式的），在死的时候还会“惊声尖笑”。

做展示性的游戏和做好游戏有时候是不冲突的。多年以来，宫本茂总想让马里奥做一些在 NES 下绝对做不到的事情，比如说拿怪异的恐龙来当坐骑。现在马

里奥做得到了。宫本茂保持了这个游戏系列在命名上一贯的混乱作风，这只恐龙被称为 Yoshi（大写 Y），而它的种族则被称为 yoshi（小写 Y）。什么命名法则、分类法则，从来就不是宫本茂的长项。马里奥虽然保持了之前的大小，但是 Yoshi 出场的时候则很小，并且必须要用其独特的攻击方式“生吞敌人”来变大。

这个游戏的很多改变都是为了加强整体的平衡性，好让用户更快地进入心流状态。所以，每一关到一半的时候都会有一个储存点：如果马里奥死了，他可以在储存点重新开始，而不用从头再玩一次。在成功过关一次之后再玩的时候，按开始键就可以中途退出。这些功能再加上数量众多的传送门，就像虚拟的快进快退按钮一样，让玩家可以重复地玩他们喜欢的部分。

这些改变似乎都是小修改，但重大的改变更多。世界地图现在看上去更像是地图而不是一个个的格子。马里奥在走的过程中，远处的山移动得比较慢——这种叫做“视差滚动”（parallax scrolling）的方式可以创造出立体感。此外，所有的浮标都经过了重新绘制，加上了 3D 的感觉。如果你能打通被称为“特殊地带”（Special Zone）的地区，还有意外的惊喜，捕蝇草全部变成了南瓜，乌龟都会戴上马里奥的面具，其他的地图和生物的颜色也会发生变化。

虽然改变那么多，但是 1990 年 11 月 21 日这个期限仍然是不能错过的（即日本发售日）。宫本茂的前三款马里奥游戏都没能按时推出，这次他也不愿意在没做好准备的情况下，仅仅为了赶上圣诞旺季就盲目推出这款游戏。他有一句话在游戏设计业很盛行，那就是：“跳票的游戏一旦推出就可以摆脱跳票的恶名，而烂游戏则会遗臭万年。”这款游戏完成之后，洋洋洒洒共有 72 关，而且还包含着数不清的秘密和宝藏。其实还可以更丰富的，宫本茂叹息道。不过他仍然把这部游戏视为整个马里奥系列中最好的一部。

《超级马里奥世界》是 SNES 的绑定游戏，所以它也成了人们上手新游戏机的第一个工具。SNES 的售价是 25 000 日元，约合 200 美元多一点，比 TG-16 和 Genesis 都要贵。在短短几小时之内，SNES 就售罄了。新进的货都在夜间送达商店，这样做是为了防止有人从卡车上偷走游戏机流入黑市。《超级马里奥世界》在日本卖出了 3500 万份，SNES 的销量也惊人，一共卖出了 1700 万份。

1991 年 8 月 13 日，SNES 在美国上市仅三天之后也告售罄。一些游戏零售商开始为游戏机捆绑其他的游戏，让人们再多花个 100 多美元。约有 1300 万美国人购买了绑定《超级马里奥世界》的 SNES，差不多是日本销量的四倍。全部加起来算，在美国共卖出了 2300 万台 SNES。这台游戏机甚至得到了美国人最大的恭维——进入了《辛普森一家》（*The Simpsons*）的生活中，粉丝们最钟爱的人物拉尔夫·威刚（Ralph Wiggum）把他们的校长叫做“Super Nintendo”（超级任天堂）而不是“superintendent”（校长）。零售商们对后来推出的游戏机都采取了类似的做法，绑定游戏或者绑定一个手柄，以刺激销售业绩。

任天堂在百事可乐和 Kool-Aid^①的包装上印上了宣传资料，向年轻人宣传 SNES。噢，还有卡夫食品旗下的“超级马里奥通心粉配奶酪”（Super Mario Macaroni & Cheese）和 Sunshine 公司的“超级马里奥曲奇”（Super Mario cookies）。还有四合一的 Shasta 苏打水，其中包括了马里奥混合口味、路易吉红莓口味、Yoshi 苹果口味和碧姬公主樱桃口味（Mario Punch、Luigi Berry、Yoshi Apple、Princess Toadstool Cherry）。嗯，马里奥那张胖胖的脸确实很适合为这些果糖和玉米糖浆含量超高的垃圾食品做代言。（其实还有一个黄金宣传机会没有把握住，应该把雀巢的 Nes-quik 巧克力粉改成 SNES-quik。）

不过正如戈尔·维达尔（Gore Vidal）^②所说的那样，要获得胜利仅有这些是不够的，还必须确保对手失败。SNES 和《超级马里奥世界》都大获成功，但是玩家并不会因为任天堂出了一款 16 位的游戏机就抛弃世嘉。游戏业开始有了可以抗衡任天堂的势力。任天堂自己为零售商和玩家制定规则的日子一去不复返了。比如说，任天堂再也不能像以前那样阻止 Blockbuster 以三天三美元的低价出租游戏卡了。任天堂倒是希望人们住着高档酒店，然后按七美元一个小时的高价来租 SNES 的游戏。但是，任天堂已经不是人们的唯一选择了。

也许是受到了这个因素的影响，任天堂设计了第三种造型的 NES，并在 1993 年推出，只卖 50 美元。这台游戏机的功能和之前的 NES 一样，但是把侧面插卡

① 一种饮料。

② 美国小说家、剧作家。

换成了上面插卡，手柄也换成了骨头形状的新样式。这台机器没有搭载昂贵的 10NES 芯片，也就是说它可以玩盗版游戏。虽然 Genesis 很火，但是此时的世嘉仍然在为 Master System 发行游戏。所以任天堂这个无心之举实际上和世嘉的做法是一致的，都是为了保住旧主机的玩家们。

宫本茂希望为这台重新设计过的 NES 做一款益智游戏，主角是看上去很傻很天真的 Yoshi。（在这段时间里，他还在思考做一种像魔方那样既简单至极又富于变化的益智类玩具，不过到 20 年后的今天这仍然还只是一个梦想。）这款游戏的屏幕分为四列，各种方块（看起来像是马里奥的敌人们）从上方掉下来，每次两块。马里奥的任务是调换方块，让相似的方块叠在一起。虽然看上去有那么点儿意思，但是比起《俄罗斯方块》差得太远了，甚至连《马里奥医生》都不如。

任天堂还将一款日文版的高尔夫游戏《马里奥高尔夫》（*Mario Golf*）重新包装，做成了《NES 高尔夫公开赛》（*NES Open Tournament Golf*）。美国版的球场精简了一些，难度也降低了一些，而且由于打得好还有奖励，所以耐玩度也更高了。这正好反映了日本玩家和美国玩家对游戏的不同喜好：日本玩家想要的是真实的模拟机制，然后细细研究，在终于通过之后就丢到一边；而美国玩家想要的是有着街机式的痛快玩法并且可以不断重复玩的游戏。

当然，如果美国玩家不选择任天堂而是选择世嘉，上面的这个结论就没有任何意义了。

第 12 章 马里奥群星

衍生产品

曾获得六次奥斯卡提名并荣获两届最佳男演员的达斯汀·霍夫曼想要演超级马里奥的电影。想想吧，马里奥的电影肯定是会有的。反正已经有不少垫背的了，这部电影总不可能比那些有关彩弹射击（比如 *Gotcha!*）、体操（比如 *Gymkata*）和滑板（比如 *Gleaming the Cube*）的动作片更差吧。还别说这些，连 *Garbage Pail Kids* 和 *Howard the Duck* 这类货色都有电影。^①

现在，世界上最伟大的男演员之一想要演马里奥。可是事与愿违，任天堂希望丹尼·迪维托（*Danny DeVito*）来演。谁敢说自己比他长得更像马里奥？而且一般家庭看迪维托的电影更多一些，比如说小孩们肯定都认识《蝙蝠侠归来》（*Batman Returns*）里的大恶人“企鹅”，但是却不一定知道卡尔·伯恩斯坦（*Carl Bernstein*）^②或者拉佐·里佐（*Ratso Rizzo*）^③。

但是丹尼·迪维托对这个请求没什么兴趣，因为他当时正在自导自演电影《最后巨人》（*Hoffa*），主角由杰克·尼克爾森担任，而且他还是该片的制作人。

① *Garbage Pail Kids* 是一种游戏卡片，名字和内容是搞笑版的 *Cabbage Patch Kids*（一种布娃娃）。*Howard the Duck* 是惊奇漫画旗下的卡通人物，和唐老鸭长得很像。前者的电影被称为“史上最烂电影之一”，后者的电影也很垃圾。

② 揭穿水门事件的美国记者，达斯汀·霍夫曼曾经扮演过他。

③ 电影《午夜牛郎》里的角色，由达斯汀·霍夫曼扮演。

负责任天堂电影的制作人签下了另一位喜剧演员，这位演员和迪维托一样，正准备寻求喜剧之外的突破。最后谈定的价格是 500 万美元。他比马里奥更高更瘦，而且也不是意大利裔^①，但是他有深色的头发，而且和家庭片比较有缘。他的名字叫做汤姆·汉克斯。

任天堂也许是觉得自己的钱财来之不易，所以不愿意花 500 万美元的高价。最后选定的演员是鲍勃·霍斯金斯 (Bob Hoskins)，一个戏路比较广的英国演员，体型和身高跟马里奥差不多，要价则低很多。他演过《谁陷害了兔子罗杰》(*Who Framed Roger Rabbit*) 和《铁钩船长》(*Hook*)，所以孩子们也认识他。然后任天堂签下了霍金斯，解雇了汤姆·汉克斯，理由是汉克斯不够出名——这样的做法也许为后来电影的惨败埋下了伏笔。(说不定这反而成就了汉克斯的事业：如果他“超级马里奥”的形象深深地印在了人们的心目中，他还可能凭《费城故事》和《阿甘正传》两度夺得奥斯卡奖吗？可能会不会找他参演都是个问题。)

此外，制作人选了一个才开始走红的演员约翰·雷吉扎默 (John Leguizamo) 来扮演路易吉。雷吉扎默很喜欢这个角色，所以推掉了一部情景喜剧。这部电影的女主角是 Game Boy 版《超级马里奥大陆》里的黛西公主，而不是碧姬公主，也许这是因为美国版的碧姬公主名字太奇怪了吧(在美国版的《超级马里奥兄弟》里，碧姬公主叫做 Toadstool，即伞状蘑菇的意思)。在电影里，由萨曼莎·马西斯 (Samantha Mathis) 扮演的黛西公主是路易吉心仪的对象。(马西斯和雷吉扎默在拍摄过程中还假戏真做，谈过一场恋爱。)

库巴国王的角色由反派戏骨丹尼斯·霍珀 (Dennis Hopper) 扮演。(比贝德尔先生的那个版本要好些。) 不过这个库巴国王并不是一只邪恶的巨型乌龟，而是一个从霸王龙进化而来的人。电影的主题是被腐蚀的世界，讲述的是马里奥和路易吉所处的虚拟世界受到了腐蚀性生化武器的攻击。这电影给人的感觉一点儿也不像迪士尼，反而更像是大卫·柯伦宝^②或者大卫·林奇^③的风格。

① 迪维托是意大利裔。

② David Cronenberg，惊悚片导演。

③ David Lynch，电影导演，其电影多为超现实主义加梦境般的虚幻风格，有时候也包含暴力。

电影的导演是洛基·莫顿（Rocky Morton）和安娜贝尔·詹凯尔（Annabel Jankel）。嗯，名头听上去都不错。这对英国搭档曾经为新浪潮音乐人 Elvis Costello 和 Talking Heads 乐队拍摄过 MV，积累了不少经验。他们还拍摄过电视剧《超级麦克斯》（*Max Headroom*），同名主人公 Max Headroom 是 20 世纪 80 年代的著名人物，代表了人们对于未来电脑世界的奇异幻想。在成功导演了一部惊悚片（*DOA*）之后，他们又接手了这部投入不菲（4800 万美元，在当时可算巨额投资了）、阵容强大而且特效丰富的动作片。

电影里的虚拟世界叫做“Dinohattan”^①，其拍摄场景设置在北卡罗来纳州威尔明顿的一个旧水泥仓库里。这个仓库很大，而且人头涌动，很多穿得规规矩矩的群众演员参与了拍摄。在电影中出现了很多 NES 和 SNES 的道具，比如退化枪很明显是涂过颜色的 Super Scope^②。这部电影的整体风格和《银翼杀手》（*Blade Runner*）类似，而这些独特的道具则是影片中最有意思的部分。

两位导演和制片方在拍摄过程中一直在争论这部电影到底是给成人看的（导演们实际上拍摄了脱衣舞女的桥段，后来剪掉了），还是给小孩看的（导演们拒绝让马里奥和路易吉穿游戏服装，因为他们觉得看着太傻，不过最后还是妥协了）。这部电影拍摄了很长的时间，以至于雷吉扎默和霍斯金斯不得不喝威士忌来打起精神。霍斯金斯并不知道自已拍的是游戏电影，是他儿子告诉他的。剧本每天都有修改。有报道称莫顿甚至故意把热咖啡倒在了一个群众演员身上，说是想让他戏服看起来更脏一些。雷吉扎默在拍摄一个场景的时候需要开面包车，他不但醉驾还刹车过猛，结果车门滑出来撞到了霍斯金斯的手指，所以霍斯金斯在拍摄后来的镜头时，手上经常都戴着一个粉色的护罩。摄制组的其他成员则穿上印有导演骂过的脏话的 T 恤，作为无声的抗议。

最后的结果就是一部烂得不能再烂的烂片，既不讨小孩喜欢，也不讨成人喜欢。这部电影于 1993 年美国亡兵纪念日^③之前那个周末正式上映，并获得了票房

① Dinosaur（恐龙）和 Manhattan（曼哈顿）的结合。

② 对应 SNES 的电光枪。

③ 五月最后一个星期一。

第四名的成绩，但是不到一个月其票房排名就跌出了前二十。同期上映的电影《侏罗纪公园》更是将其完全踢出了影院。莫顿和詹凯尔也声誉大跌，只好去执导广告。在接受英国《卫报》的采访时，霍斯金斯说拍这部电影是他“做过的最蠢的事情”。雷吉扎默似乎要好一点，至少还收获了爱情。但是这段爱情并不长久，马西斯后来甩了他，又跟另一个演对手戏的演员里弗·菲尼克斯（River Phoenix）好了。这部片子是真正的烂片，但由于下映过于迅速，很多人甚至都不知道还有这么一部电影。同年有三部史泰龙的经典大片上映，如此强烈的对比再加上电影本身又烂得如此深刻，但却能免遭金酸梅奖^①的提名，这也不得不说是马里奥的幸运星附体。

另一方面，京都的游戏设计师们现在都非常激动——当然跟好莱坞这边没有任何关系。上村雅之为 SNES 设计了八种“模式”，分别叫做 Mode 0 到 Mode 7，相当于八台功能不一的游戏机，让设计师们可以自由选择。Mode 7 是最神奇的，它允许视角放大和缩小，还可以旋转 2D 的图像，模拟出类似 3D 的效果。这是“以自我为中心人士”的最爱：现在游戏世界真的可以绕着游戏人物转了。假设这个 2D 图像是一条赛道，只需要移动参照物，就能模拟出前进和后退的效果。

Mode 7 是这台游戏机的精华所在。这样的功能 Genesis 或者 TG-16 当然是没办法做到的。宫本茂为 SNES 准备的三个首发游戏中有两个都是基于 Mode 7 的（剩下的那一个当然是《超级马里奥世界》）。《飞行俱乐部》（*Pilotwings*）最开始叫做《蜻蜓》（*Dragonfly*），是一款昆虫身上背着枪在空中进行争斗的游戏。但是当游戏完成的时候，昆虫大战的概念被不断精简，最后只剩下最基本的一点：飞行模拟器。如果靠近看的话，会发现游戏中的地面显示得很模糊，但是问题不大，因为玩家只有在坠机或者安全降落的时候才会靠近地面。

另一款游戏《零式赛车》（*F-Zero*）走的则是不同的路线——而且是飞速走去。这款游戏的背景设定在 2560 年，人类已经学会了用外星人的技术来解决各种社会问题，而闲得无聊的亿万富翁们则开办了一个气垫船俱乐部，作为 26 世纪的富人

① 金酸莓奖（Razzie Awards）是模仿奥斯卡金像奖的负面颁奖典礼，每年都抢先在奥斯卡颁奖之前揭晓，藉以向备受传媒批评的劣片致敬。——编者注

运动。宫本茂给了开发人员很大的自由度，让他们按自己的想法来设计这个游戏，最后的结果则是昆虫大战游戏去掉昆虫和战斗的部分，成为一款赛车类游戏。这款游戏的卡通风格很重。虽然这个游戏容易操作而且图像看上去也还不错，但是游戏的内容做得不够丰富。需要指出的是，游戏的内容其实也很重要。只是在这个时代，3D 还是很新的概念，玩家还需要适应个一年半载的（伪）3D 效果，才会要求更多。

玩家最想要的是一个双人赛车游戏，但是如果用 Mode 7 来做分屏显示，赛车就只能以很慢的速度行进了，这样的游戏不可能成为《零式赛车 2》。话说回来，如果做成卡丁车游戏，跑得慢一点儿就无所谓了。有了这个想法之后，开发团队又把游戏中赛车手的头设计成很大很可爱的样子。宫本茂手下的一个设计师在草图上画了一个赛车手坐在卡丁车里的样子——这个赛车手穿着工装裤。这也许是为了向马里奥致敬。为了把这个敬意再提升一下，另外一个设计师又给这个赛车手画上了马里奥的头。看上去很不错。整个开发团队的人突然反应过来，原来他们设计的还是一个超级马里奥游戏：《超级马里奥卡丁车》。

当然，要想把这个游戏设计成马里奥风格，还需要做一些修改。在《间谍猎人》（*Spy Hunter*）^①那种赛车游戏里出现的油罐武器^②变成了香蕉皮。从卡丁车前方发射的子弹则变成了马里奥世界里弹过来弹过去的乌龟壳。无敌星星和所有马里奥系列里的作用一样，吃了可以暂时变成无敌状态。蘑菇可以让你加速。羽毛会把你弹向空中。最好用的是闪电，它会把除了你之外的每个人都变小。赛道也是马里奥风格的：有库巴国王的城堡赛道，还有《超级马里奥大陆》里的甜甜圈平原赛道。

赛车手都有谁？马里奥当然是少不了的。但是设计师们的创意是要让每个赛车手都有不同的技能，就像《超级马里奥兄弟 2》里一样。如果从《超级马里奥兄弟 2》来看，就已经有四位赛车手了，马里奥、路易吉、蘑菇头和碧姬公主。Yoshi 是上一个马里奥游戏里新加入的人物，也是第五位赛车手。库巴国王作为反

① 一款街机赛车游戏。

② 可以涂油在地上干扰其他人。

派，是第六位赛车手。让人惊喜的是小金刚也回归了，成为了第七位。最后由于没有什么更好的人选，所以就用乌龟兵作为第八位了。（在续作中乌龟兵被换成了邪恶版的马里奥——瓦里奥。）

每个人物的图片都有多个角度的版本，因为如果只有一个角度，他们就会一直以一个角度对着屏幕（像《毁灭战士》那样），看起来像是只朝前跑一样。可以旋转的人物在1992年是一个全新的创意，虽然这些人物看上去都不怎么细腻。单人模式时，玩家可以看到赛道的鸟瞰图和八个赛车手所处的位置。近藤浩治还为此游戏写了音乐，在跑最后一圈的时候会加快节奏。

这个游戏有单人对电脑模式、奖杯模式和双人竞赛模式，玩家可以自由选择。宫本茂和他的团队都很聪明，他们知道这个游戏真正的挑战不是收集和使用道具，而是和在你身旁坐着的朋友比赛。他（或者说她——《超级马里奥卡丁车》在女性中人气很高）总是会出其不意追上你。吉尼斯世界纪录把《超级马里奥卡丁车》列为了游戏史上影响最大的游戏，超过了《俄罗斯方块》和《侠盗车手》。（顺便一提，这个排行榜上还有五个马里奥游戏，此外还有七个和宫本茂有关的游戏。）这个游戏之后，有50多款跟风的卡丁车类游戏如雨后春笋般冒了出来，包括《尼克卡通赛车》（*Nicktoons*）和《南方公园》（*South Park*）。

《超级马里奥卡丁车》和《马里奥医生》的成功表明，马里奥完全无需拘泥于“跳跳人儿”这个身份。而且把马里奥这一群人拿来开卡丁车这个想法也让库巴国王的形象更可爱了：谁会害怕一个挤身坐在迷你卡丁车里的大乌龟呢？这样的做法让后来的马里奥游戏都避免了“危险”这一主题。你绝不想输掉游戏，但是也不会担心马里奥受伤。明摆着嘛，谁伤害他啊，他那些傻乎乎开卡丁车的同伴吗？

此时的任天堂处在了一个非常诡异的位置，它既是美国最受欢迎的公司，也是最不受欢迎的公司。几乎每个人都喜欢任天堂的产品，而且很明显 SNES 和 Game Boy 具备的某些东西，正是世嘉和 NEC 的游戏机所欠缺的。任天堂把游戏做成了一种生活方式、一种交流的方式，游戏不再是孤独的御宅族的专属。这一点在加里·拉森（Gary Larson）的漫画 *Far Side* 中被调侃了一番：父母俩骄傲地看着儿子玩 NES，并想象未来（2005年9月2日）报纸上的招聘广告区上会有些

什么适合儿子的工作……“招马里奥兄弟高手。年薪 100 万美元还送车”、“你知道如何拯救公主吗？我们正招募资深高手。男女不限。年薪 75 000，退休待遇佳”、“你被杀手工巴抓了吗？请打电话 XXXX”。

不过从另一方面来看，任天堂又面临很多的问题。首先，任天堂是一家日本公司，而且这个时候人们正好认为日本正在崛起为新的超级经济大国，并将征服美国，就像 Michael Crichton 的书《升起的太阳》（*Rising Sun*）和 Tom Clancy 的书 *Debt of Honor* 中写的那样。（有趣的是，这两位作者后来都授权他人将书改编成了电子游戏。）美国人和日本人都明白，现在的日本已经远超当年了。

其次，任天堂常常向小孩做宣传，这让他们捏稳了很多家庭的钱包，不过成年人对任天堂似乎不太感冒。成年人其实也玩游戏，而且除了玩具店之外，任天堂也试着在电子产品商店销售游戏产品。但是总的说来任天堂的粉丝仍然多是八到十三岁的小男孩。

再次，任天堂太财大气粗了，占据了整整 85% 的电子游戏市场，每年都会狂敛几十亿美元。而且凭借着自己的优势地位，任天堂总是在合同中加入非常复杂和不平等的条款，而合同的另一方只能被迫接受。比如说，无论谁想跟任天堂做生意都必须一次性付清货物的全款。虽然任天堂的流动资金多得吓人，却不愿意先交货后付款，或者给经销商一定的信用额度，而这些其实不过是举手之劳。

最后，任天堂害怕“重蹈雅达利覆辙”，怕市场再次充斥劣质游戏，所以不允许其他任何厂商生产游戏卡。这样的行为让任天堂的利润比以前低了不少。不过，偶尔一阵销售热潮又会让股价上涨一番，当然，热潮一过去，就又恢复原来的水平了。问题是利润下降的速度比销售上升的速度更快，这让任天堂处在了一个很无奈的境地：可以选择按兵不动，正常赚取利润，也可以选择有所作为，但是由于销售超过了预期，所以股东价值反而会下降。任天堂选择了稳扎稳打的路线。最近，纳贝斯克（Nabisco）在经营其奥利奥品牌的曲奇时也采取了这个办法，不让市场饱和，让市场中留下数亿万美元的曲奇需求，以免华尔街的投资人过于紧张。

对于任天堂来说，其实是世嘉帮了大忙。世嘉的销售收入达到了上亿美元，

开发了第一台可以跟任天堂竞争的游戏机 Genesis, 也让电子游戏的经销商们得以反抗。任天堂本来是势不可挡的, 但是现在它有伴儿了。有了世嘉以后, 高品质的游戏不再只是锦上添花, 而是成了一种切切实实的需要: 有了高品质的游戏, 才能刺激销售, 才能跟第三方游戏开发商谈条件, 才能给经销商更多折扣。“任天堂”三个字曾经一度代表了整个电子游戏业, 但是从 Genesis 推出开始, 游戏行业开始有了竞争, 不再是一家的天下。发现情况不妙之后, 任天堂开始允许第三方游戏开发商为 Genesis 开发游戏。虽然这种做法平衡了两家的实力, 但是同时也减少了本来是由 Genesis “独占”的游戏。

任天堂的创造性在 1994 年的游戏交易展上得到了体现。荒川实希望能够更好地吸引人们的眼球, 所以他联系了一家开发实时电脑图像的公司。他打算在交易展上展示一个会说话的虚拟马里奥。他们需要的是一个足够像马里奥的配音演员——除了鲍勃·霍斯金斯以外的某个人。

配音演员的跨度一般都比较大会, 声音种类也比较多。对于大部分配音演员来说, “来自布鲁克林区的意大利裔管道工”的声音类型应该是“意大利味儿英语”。但是如果马里奥真的被配成了像《盗亦有道》(*Goodfellas*) 里 Joe Pesci 那样的声音, 人们肯定无法接受。就在这个时候, 一个来试音的配音演员在不知道马里奥到底是谁的情况下, 使用了类似于奇科·马克斯 (Chico Marx)^① 的声音。

他用活泼的假声友好地诉说着自己能够参加试音有多么高兴, 他有多喜欢在场的每个人, 然后大家怎么一起做一个比萨。“It's-a me, Mario! Wee-heee!” (s 后面加一个 a 音), 活脱脱一只从米兰来的米老鼠。这位配音演员就是查尔斯·马丁内特 (Charles Martinet), 由于他的配音有着浓郁的意大利味儿, 他最后脱颖而出, 得到了虚拟马里奥 (Mario-in-Real-Time) 的配音工作。他藏在交易展上童话风格的幕布之后, 脸上贴满了小型传感器。在虚拟马里奥的屏幕上实时地显示着马里奥的形象, 他和来往的人聊天, 谈着电子游戏、意大利美食、水管修理工作、家庭, 等等。

① 美国 20 世纪初期至中期的著名喜剧演员。

马丁内特后来又为无数的马里奥卡通和游戏配了音，几乎后来所有的马里奥形象都由他配音。[他还曾在《帽子里的猫》(*Cat in the Hat*)中用流利的法语和西班牙语配音。]虽然说马里奥的声音基本上只有“呜啊!”或者“喔!”,但是在后来的20年里,只要有新游戏他总是会重新配一次音。马丁内特还为路易吉、瓦里奥、瓦路易吉和小马里奥等小角色配音。在经历了大银幕上的失败之后,任天堂终于找到了真正适合扮演马里奥的演员。

第 13 章 杂耍人马里奥

《马里奥绘画》

美国任天堂有两个重要人物都叫霍华德，人们常常分不清楚。霍华德·菲利普斯是“游戏大师”以及 *Nintendo Power* 上的漫画主角。在菲利普斯离开以后，任天堂就只剩下一个霍华德——副总裁兼总顾问霍华德·林肯了。

很多人都声称自己曾在小时候被诺曼·洛克威尔（Norman Rockwell）^①画过，但是林肯不仅这样说，还有证据。他和他所在童子军的成员们一起为洛克威尔的油画《童子军队长》（*The Scoutmaster*）做过模特。在营火右边站着的男孩儿就是霍华德。他后来升级成了鹰级童军^②，又进入大学学了法律，毕业后又为两个做进口贸易的客户做法律方面的工作。

这两个客户就是罗恩·朱迪和阿尔·斯通。后来美国任天堂把两个人拉入旗下，之后又因为需要一个律师，所以把霍华德也招了进来。自从成功解决金刚版权纠纷之后，霍华德就一直是任天堂的总裁之一，而且他和荒川实在能力上很互补。霍华德知道如何处理好和媒体的关系，而荒川实则更像是一个 CEO，知道如何把公司运作好。虽然职称上是如此，但实际上霍华德给人的感觉更像是公司的总裁，因为比起荒川实，他跟记者打交道的时候更多。

① 美国 20 世纪早期的画家。

② Eagle Scout，美国童子军的最高级别。

霍华德还是个白人，他不但长着鹰钩鼻，还有着约翰尼·卡森（Johnny Carson）^①那种狡猾的微笑。美国任天堂的大部分高管都是日本人：虽说这个分公司的名字里有个“美国”，但实际上管理层却一点都不“美国”。不仅如此，还曾有人批评美国任天堂没有雇用足够的黑人。从 1992 年开始，任天堂雇员的成分稍微多样化了一些，但是批评并没有结束，相反，真正的批评才刚刚开始。

虽然拒绝了 iD Software 的合作请求，但是任天堂觉得在电脑上做一两款教育游戏可能不会有什么害处，所以才同意 Interplay 公司在 DOS 和 Mac 上推出教育软件《马里奥教打字》（*Mario Teaches Typing*）。后来任天堂发现这样的游戏果然无害，所以又接着在 DOS 上推出了两本电子填色书，书中包括了马里奥和路易吉的各种简笔画供孩子们上色，还可以在家把结果打印出来。

随后任天堂继续保持这条教育路线，并在 SNES 上推出了三款教育游戏，称为《少年马里奥》（*Mario's Early Years*）系列。这个系列的游戏把马里奥变成了麦当劳叔叔式的人物，让马里奥成为了孩子们的朋友，家长们也很喜欢。（多年之后，还出现了专门研究游戏的大学。）但是，不论马里奥的教育软件做得多么好，他还是很难打破原来的冒险者形象，变成一个真正的老师。当然，从老师变成冒险者也很难。关于这一点，你可以想象一下 1992 年开播的《巴尼和朋友们》（*Barney the Dinosaur*）^②突然转型变成一款动作冒险真人秀，这太不现实了。

任天堂的一些举动明明是善意的（比如给瘫痪儿童玩游戏用的无需用手操作的手柄），但是却带来了麻烦。议员斯莱德·戈顿（Slade Gorton，昵称 R-Wash）希望任天堂能（用其史高志老鸭的大金库才装得下的现金）救救西雅图水手棒球队，否则这个老牌棒球队就只能被迫迁移到佛罗里达州了。（1969 年，西雅图地区的棒球队是西雅图飞行员队，但是仅仅经营了一年这支队伍就搬到了密尔沃基，成为了密尔沃基酿酒人队，当时就是戈顿帮助西雅图重新加入职棒大联盟的。）戈顿找过微软的比尔·盖茨，但是被拒绝了。荒川实告诉了山内溥这个消息，而且非常惊讶他这位顽固岳父居然同意了这个生意，而且从自己的钱包里拿出了 7500

① 美国主持人。

② 少儿电视节目。

万美元。按照戈顿的安排，真正控制球队的其实还是其他人，山内溥其实并不想参与球队的运作。这个生意其实很不划算——花钱多，长期来看能不能盈利很难说，短期来说更是绝对别想赚钱——所以各种阴谋论开始流传，说日本人正准备一点一点地买下整个世界。

和美国议员接触并且还获得了好处，这对于任天堂来说也许是头一遭。每年都会有议员针对电子游戏发表演讲或者公开质询：这些游戏是不是太暴力了？我们是不是该管管游戏行业了？游戏是不是在毒害祖国的青少年？他们有没有让美国公司参与竞争？其中有一次活动选在了12月7日，这也许是为有意为之，因为这一天是珍珠港事件纪念日。任天堂觉得自己还是做了不少好事的，举例来说，任天堂拒绝在游戏中展示血腥的元素，以至于被《真人快打》(*Mortal Combat*)这样的暴力游戏抢走了不少生意。那么，帮助西雅图挽留了棒球队何错之有？

在任天堂要拯救水手队的消息传出之后，人们的看法不是任天堂雪中送炭，而是日本人准备把美国人的休闲娱乐给买了。甚至有些日本人都觉得这件事很不靠谱。球队的股东组成了一个委员会来决定是否允许此次收购。委员会成员费伊·文森特(Fay Vincent)通报了第一次交涉结果，由于对日本的反抗情绪，委员会不愿意接受这次收购。事情看来要黄了。

挽救这次收购的是得克萨斯游骑兵队的经理合伙人。他劝这些股东们，说任天堂来收购球队不但对棒球运动是一件好事，对于美国来说也是一件好事。这位经理有一个响亮的名字，乔治·W.布什，他的父亲是当时的美国总统，而这位总统把日本视为关键贸易伙伴。小布什就这样说服其他股东同意了此次收购。后来，他在他的政治生涯中又用同样的说服力连续两届被选为得克萨斯州的州长，最终又被选为了美国总统。

宫本茂并没有参与马里奥教育游戏的制作，这些游戏都是外包给其他公司做的。但是，他觉得在屏幕上为马里奥上色这个东西很有潜力。说到底，他的团队的工作本来就是给游戏作画，而且他们都很喜欢这项工作。那么做一个绘画程序怎么样？这是对马里奥系列最奇特的一次改造尝试，如果说益智类或者赛车类游戏还算是游戏的话，绘画根本连游戏都不是。没有时间限制，没有得分，没有

危险，没有各种角色，没有奖励。但是对于宫本茂来说，马里奥不只可以玩游戏，还可以玩别的。

最大的问题在于界面的设计：SNES 的手柄并不是设计来做快速或精确移动的，这一点和鼠标不同。就算手柄可以用来做快速而精确的移动，要求玩家拿拇指来操作方向键然后移动也还是太困难了。使用鼠标时人的整个手是一起动的，而屏幕上的光标则按照比例来移动。除非把光标速度调到飞快，否则十字键很难达到这个效果。宫本茂在 40 岁生日的时候戒掉了赌博，然后又戒了烟，并开始锻炼身体。如果连这些他都能做到，界面设计还不是小意思吗？

好吧，其实鼠标还是需要的。这和山内溥给任天堂设定的长期目标——成为一家网络公司暗合。NES 原本叫做 Famicom（即“家用电脑”），而且当时还带有键盘、调制解调器以及一套和美国在线类似的网络。世嘉的出现让任天堂必须迅速推出一个可与之竞争的 16 位游戏机，从而不得不放弃把人们生活的各个方面（包括工作、娱乐、烹饪、运动、理财等）通过 NES 串联起来这个计划。荒川实一直都对网络公司这个路线不太感冒，他认为任天堂应该专注于游戏，而不是去和硅谷的那些电脑公司竞争。不过，山内溥的网络公司战略还有一次机会，那就是把家家户户都有的游戏机改造成电脑。

对于一般人来说，《马里奥绘图》（Mario Paint，包括一个鼠标、一个鼠标垫，售价 60 美元）是一个非常不错的数码油画软件，而且还带了一个灰色的鼠标，上面有两个紫色的按钮。软件附送各种马里奥角色的线条画供玩家涂颜色。此外，还有一个工具，让玩家们可以一个像素一个像素地画，就像任天堂的游戏设计师们那样，可以重新创作喜爱的角色。（这看上去很简单，但是实际做起来很难。）玩家们可以自己设计浮标，移动这些浮标，还可以做一个动画短片。（十多年后，网络漫画 *Homestar Runner* 的动画版第一集就是用这种方式做出来的，他们使用的软件应该是修改过的《马里奥绘图》。）这个软件的攻略指南非常有用，因为它包括了几十个马里奥游戏人物的像素图。

为了让动画功能更完备，《马里奥绘图》还自带了一个音乐编辑器，可以给动画加上背景音乐。（另外还有一种很复杂的方法可以为动画增加音乐，但是这种方

法不但需要很多的音频视频线，还需要至少两台录像机。)在此之前，任天堂曾经推销过一款 NES 的附件——Miracle 钢琴键盘，主打其教育作用，但是卖得并不好，而现在任天堂却悄悄地在一款艺术类软件中安置了一个类似的音乐模拟器。今天的游戏设计师中可能有相当多的人当初是从《马里奥绘图》中得到设计和动画启蒙的。

为了让软件更加丰富一些，《马里奥绘图》还附送了两个使用鼠标的迷你游戏。玩家们还可以点击标题画面的“MARIO PAINT”字母查看隐藏的小游戏。虽然如此，但是宫本茂设计的这个软件怎么看也不像是一个游戏。大部分人觉得这是一个玩具、一个数码画板，或者说微型 Photoshop。确实如此。

由于有了鼠标，SNES 上又推出了一系列使用鼠标进行操作的游戏。以前电脑上那些有着复杂菜单的游戏——包括《上帝也疯狂》(Populous)和《文明》(Civilization)系列——终于可以移植到游戏机上了。但是使用鼠标意味着必须有一个平坦的表面(比如桌子)来进行操作，这当然比不上用手柄时窝在沙发里或者坐在咖啡台后头那么舒服。而且既然都用上鼠标了，还不如直接就在电脑上玩游戏呢。

几年之后，任天堂再次进军网络业务。任天堂为日本发售的 Super Famicom 设计了一款名为 Satellaview 的调制解调器，只要支付会员费，人们就可以下载游戏到专用的空白卡带上。这些供下载的游戏大部分都是旧作，比如容易玩上瘾的连连看游戏 Undake 30 Same Game 和《越野机车》(Excitebike)，只不过换成了马里奥的版本。除了这些旧作以外，Satellaview 提供的新游戏都是那些在商店里卖得不好的游戏，比如早已被人遗忘了的《敲砖工》(Wrecking Crew)的续作。此时正值互联网兴起，Satellaview 受到冲击，并没能获得多大成功。因为不但网上的游戏逐渐增多，而且还有 SNES 和 NES 的模拟器，这些东西的价格是任天堂绝对没办法跟上的——因为全都免费。

1992~1993 年，任天堂就像是着了魔一样，不断地推出马里奥游戏。可能是因为游戏太多了，所以才会出现像《马里奥绘画》这样的游戏，因为反正不管什么游戏，贴上马里奥标签就是好游戏。这些游戏包括《耀西的饼干》(Yoshi's

Cookie，一款少见的跨平台游戏，有 Game Boy、NES 和 SNES 三个版本），这款益智类游戏融合了传统的消砖块模式和魔方的玩法。还有 Game Boy 上的《超级马里奥大陆 2：6 个金币》（*Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*），这款续作延续了马里奥在莎莎岛的冒险。电脑版的教育游戏《马里奥失踪了》（*Mario Is Missing*，后来又出了 NES 和 SNES 版）看似想融合《马里奥》的游戏性和《卡门·圣地亚哥》（*Carmen SanDiego*）^①式的地理冒险，围绕着库巴国王偷走的东西来介绍各种知识，不过游戏本身不是很成功。除此之外，还有形式非常接近的《马里奥的时间机器》（*Mario's Time Machine*），这款游戏又是讲述库巴国王偷东西的故事。

任天堂的这种做法就像是和世嘉在搞“军备竞赛”，因为世嘉现在也在不断推出新的索尼克游戏。就在这两年里，索尼克的游戏数量也从一个迅速上升到了十个，其中包括两个殿堂级的游戏《Waku Waku 索尼克巡逻车》（*Waku Waku Sonic Patrol Car*）和《罗伯尼克博士的怪豆机器》（*Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*）。街机、Master System、Genesis、Game Gear；动作类、竞速类、益智类……索尼克几乎无所不在。1993 年，世嘉对索尼克的宣传达到了最高潮——他们在梅西感恩节大游行^②上摆出了一只巨大的索尼克热气球，这还是这个游行历史上第一次出现电子游戏人物的热气球。（热气球版的索尼克还是保持着急性子，后来这个热气球撞到了纽约哥伦布转盘^③附近的一个路灯杆上。）有的游戏很符合索尼克这个形象，比如说弹子球游戏，因为索尼克跳跃的时候正好会蜷缩成球状，弹来弹去。但是有的游戏则有些牵强，比如让索尼克去当交警，去抓那些超速的人就有点虚伪了。

索尼克的个性让他很容易就可以融入到“迷失的一代人”^④的文化之中。他们喜欢的是另类摇滚乐、粗线条的超级英雄，还有所谓超凡脱俗的生活，而索尼克

① 教育书籍和系列卡通，讲述的是追捕女盗贼卡门·圣地亚哥的故事，在故事中穿插了各种历史和地理知识。

② 由美国梅西百货公司举办的大型年度游行活动，每年的游行都会放上几个大型的热气球。

③ Columbus Circle，纽约市中心的地标。

④ Generation X，指生于 20 世纪六七十年代的西方人，有看法认为由于生活的富足和科技的发展让他们活得颓废而且道德败坏。

的形象和这些东西很搭调。这是马里奥做不到的。马里奥很斯文而且很友好——虐待乌龟什么的都已经是陈年旧事了，没人会在意。不过，和当时的其他游戏相比，这两位都算得上是道德模范。《时代周刊》有一期的封面故事讲述的就是马里奥、索尼克以及其《侏罗纪公园》、《真人快打》、《星际迷航》中的残暴角色的故事。和后三个游戏中的角色相比，马里奥和索尼克至少不会赶着要杀人吧。

任天堂改马里奥形象的初次尝试是一款叫做《耀西的旅行》（*Yoshi's Safari*）的第一人称射击游戏，但是玩家们并不买账。这款游戏使用了 Mode 7 来勾画出一条道路，玩家坐在耀西身上四处奔走，并向任何活动物体射击，还可以使用新式的光电枪来射击工巴和乌龟。这个游戏可爱风格的图像和射击杀敌的主题非常不搭。当然，马里奥的行为也难以得到那些爱护动物人士的认可。（稍后推出的一款《口袋妖怪》游戏就取消了射击的设定，而是用老少咸宜的照相来代替。）

相比之下，人们倒是对《超级马里奥大陆 2》里那个邪恶版马里奥——瓦里奥更感兴趣，任天堂专门推出的瓦里奥游戏受到了玩家的好评。瓦里奥（Wario）这个名字取得非常好，意义丰富。在英文中它意味着“战争”或者“谨慎”，正好和马里奥相反。而在日文里“wariu”又代表着“恶、坏”。他长着巨大的红色酒糟鼻，胡子也长得像是查理·布朗（Charlie Brown）汗衫上的那种锯齿型，体型巨大，四肢发达，浑身赘肉。他的衣服是黄配紫——当然，在 Game Boy 上只能是绿配绿。

如果说马里奥刚参加工作那会儿是建筑工人的话，那么瓦里奥就是搞拆迁的。在游戏《瓦里奥大陆：超级马里奥大陆 3》里，他是主角。这个游戏就像是扎克兄弟（Zucker Brothers）或者雅克·德瑞拉（Jacques Derrida）设计的一样：瓦里奥是一个欺软怕硬而又贪婪狂妄的恶霸，谁要敢挡道就把谁打飞。本来得高分是一个很积极的事情，在这个游戏里却变成了贪婪的象征。金币收集够了之后，瓦里奥就可以买一座城堡。有了城堡，他就能向马里奥炫耀了。（嗯，瓦里奥的眼睛确实是绿的，嫉妒心和虚荣心强得吓人。）他的动作就像一个愤怒的大猩猩一样粗鲁，而且大部分东西都无法伤害他，因为他会把他碰到的一切东西都打飞。但是问题在于瓦里奥总是找不到他想要打飞的敌人，所以他必须解开一个个的谜题，

找到这些敌人。

瓦里奥的这种反英雄的特性肯定能吸引一些玩家，因为看上去游戏的玩法并没有多大修改，只是故事情节有了些变化。在此之后，他又作为主角出现在了十多个相关作品之中，其中还包括一个少见的跨界合作游戏《瓦里奥炸弹人参》（*Wario Blast: Featuring Bomberman!*）。这些游戏中有很多都将他的无敌特性作为通关的重点。此外，在马里奥的赛车和体育类游戏中，他也出过场。（在几年之后，又出现了一个穿紫色和黄色衣服的邪恶版的路易吉——瓦路易吉。）

《星期六夜间秀》（*Saturday Night Live*）常常会邀请政客到节目中做嘉宾，然后节目找喜剧演员来扮成政客嘉宾的样子来和他们对话，结果效果很怪异。马里奥和瓦里奥也差不多，他们各自为战，不一起出现时感觉要更好一些。他们两人只在一个平台类游戏中一起出过场，那就是 1993 年的《马里奥和瓦里奥》（*Mario & Wario*），这个游戏后来并没有在美国发布。在这个游戏中，瓦里奥想出了一个邪恶的计划，扣了一个桶在马里奥的头上。玩家必须使用 SNES 的鼠标来指引一个名叫 Wanda 的精灵，帮助因看不见而乱跑的马里奥躲开障碍。

这个游戏没能登陆美国的原因可能就在于马里奥和瓦里奥同时登场。如果把两人放在同一个屏幕相互争斗，你就没办法把瓦里奥看做马里奥了。你可以说瓦里奥是 Mr. Hyde、Angelus 或者达斯·维达^①，但不是马里奥。宫本茂在《失落的关卡》中曾经用改写重要游戏规则的方式来挑战游戏的基本理念，而瓦里奥游戏则直白地展示了所有游戏（包括马里奥）都包含着的一种虚伪——因为衡量成就的唯一标准变成了金币，变成了分数。不过，正是由于有了瓦里奥，有了他那咯咯的笑声和对金币的狂热，马里奥才得以像个圣徒那样一直保持着纯真。我们不妨把他称作“蘑菇王国的圣马里奥”。

1993 年的美国任天堂充满着紧张的气息。美国分部不断下滑的利润让山内溥感到厌烦，而且还让世嘉站稳了脚跟。山内溥从不玩电子游戏，但他是绝顶的围棋高手，而围棋就是一着棋可以改变一盘棋的游戏。山内溥的第一着就是为美国

① 均为反派人物。

任天堂设立一个董事长职位,但是这个职位他没有给荒川实,而是给了霍华德·林肯。这个美国分部由一个美国人来领导了。也许觉得光是这样做还不够清楚,山内溥又公开地指责了他这位女婿,并说如果业绩一直如此差的话,就叫他走人。

山内溥这样做可能是故意在这两个男人的友谊上划一道裂痕,因为他相信伟大的人总是孤独的,不过这一招没有奏效。从当时的各种报道来看,荒川实和林肯仍然配合紧密,他们一起提升了美国本土游戏设计的参与度,还发布了打击世嘉的新广告。他们还一起策划推出了《超级马里奥全明星合集》(*Super Mario All-Stars*),一款 SNES 的马里奥游戏合集,包括全部前三款马里奥游戏。不过,这些都只是战术层面的动作。要想真正战胜世嘉,他们还必须做一些战略层面的大胆决定。此时,他们还不知道,这个决定将会创造出任天堂历史上最强大的对手,而且还会送给这个对手放倒任天堂的核心技术。

第 14 章 马里奥进化

任天堂的光盘游戏机

如果说人类的思想分成本我、自我和超我三种，那么马里奥代表的就是本我：全靠直觉行事，从来不做什么计划，总是突然就陷入了问题状况之中。在玩马里奥游戏的时候，我们会觉得自己变年轻了，因为对游戏的投入唤醒了我们心中那个单纯的马里奥。

不过，宫本茂带给我们的并不只有代表本我的马里奥，还有代表自我的精灵战士林克。“我不是林克，”宫本茂曾开玩笑地说道，“但是我和他很熟！”马里奥拥有的不过是一套套的衣服而已，而林克拥有的是一箱箱的红宝石、炸弹、箭、各种各样的剑以及其他的道具，而且还有一片广阔的哈鲁尔（Hyrule）大陆供他冒险。不同的游戏分别满足了人们思想的不同部分。是的，马里奥和林克的目标都是拯救公主，但是在大部分玩家的心目中，马里奥的性别特征被弱化了，他拯救公主纯粹是因为库巴是个坏蛋，必须修理一下，而林克却不同，他是一个翩翩少年，拯救的是他梦中的女孩儿。

林克在 SNES 上的登场作品是《塞尔达传说：众神的黄金三角》（*The Legend of Zelda: A Link to the Past*），这款游戏被《娱乐周刊》（*Entertainment Weekly*）评为史上最佳游戏。这款游戏延续了《塞尔达传说》系列的块状地图冒险风格，并加入了很多角色扮演的元素。虽然说游戏的图像并不是特别细腻，但是这样的结合

让这款游戏直到今天仍然有很强的可玩性。这个游戏最大的新特性是“黑暗世界”(Dark World)，关卡变成了夜晚，而且到处都是敌人，这让游戏的内容增加了一倍。除此之外，游戏中还包含了一种叫做“心之容器”的道具，找到之后可以提升林克的属性，这又进一步增加了耐玩性。宫本茂为游戏找到了一种新的心流平衡：让玩家们自由选择是四处探险还是勇往直前。

宫本茂还负责了塞尔达传说的GB版——《塞尔达传说：梦见岛》(*The Legend of Zelda: Link's Awakening*)的开发，这款游戏的背景不再是哈鲁尔大陆。这一点可能和《超级马里奥大陆》一样，搬到GB平台之后，马里奥也背井离乡跑到了一个大陆(全绿的哦)去冒险。这可能也解释了《梦见岛》里为什么会出现马里奥和碧姬公主的画面(挂在墙上的肖像画)，可能林克当时的位置就是蘑菇王国的某个偏远角落吧。

在随后的五年中，林克都没有再出现在任天堂的游戏里。对于电子游戏来说，五年几乎就是永远。想想吧，整整五个圣诞节，会有成百上千万的小男生等着花掉他们上亿的压岁钱，只为体会挥舞宝剑和狂揍八爪石^①的快感。当然任天堂是不会让马里奥休息超过一年时间的，实际上，每隔个把月，他的形象就会出现在各种游戏之中。林克为什么被雪藏了这么多年？原因可能和一次失败的非正式露面有关，直到今天人们仍然还会拿林克的这次经历来开玩笑，就像笑话《伊斯达》(*Ishtar*)和《地球战场》(*Battlefield Earth*)那样^②。在这些垃圾游戏里，林克和塞尔达公主确实不尽人意，但是表现更差的，却是任天堂。

1994年，很多人还没听说过摩尔定律——英特尔的创始人戈登·摩尔(Gorden Moore)早在1965年就预测，半导体的性能每两年就会增强一倍。虽然不懂定律，但是人们还是明白一点，那就是1990年最热门最顶尖的东西，到1992年肯定就一般般了，到1994年就更不行了。从帕特里克·斯维兹(Patrick Swayze)穿墙

① 塞尔达传说游戏中的一种敌人。

② 前者为一部喜剧电影，剧情古怪，票房惨淡；后者为一本科幻小说，是科学神教的创始人所写，饱受争议。

而过的经典画面^①，到液体金属的机器人^②，到电脑生成的恐龙^③，再到和约翰·肯尼迪握手的阿甘，流行的风总是在变化着。

在 SNES 发布一年之后，粉丝们开始谈论任天堂下一部游戏机会是什么样子。“多媒体”和“互动式娱乐”这样的词汇频繁出现，感觉人们把这些东西当做了实际存在的软件，而不是一个形容词。不过，这也明显地表达出了一个意思，那就是以前互不相关的各种媒体将融合成一体，在生活中曾经互不相关的东西也会融合成一体。用一个词来形容就是：数字化。

这些抽象的概念最终演变成了一种实实在在的技术——光盘。这种直径 12 厘米的薄薄的塑料圆盘中间有一层铝，其间隔排列方式和黑胶唱片或者蜡质录音条很相像。光源发射激光到光盘上，而盘面上无数的小“坑”将会反射光，借此读取盘上储存的资料。光盘上可以储存海量的数据，而且价格比磁带便宜。比如说，光盘可以储存完整的专辑，并且带来高保真度的声音效果，无需担心跳音或者呲音。此外，还可以储存整本百科全书，或者整个博物馆的艺术品资料。

每个技术公司都希望开创新的技术。不过，任天堂和世嘉此时却处在矛盾之中，因为开发新的游戏机将会影响他们已经很成功的 SNES 和 Genesis。但时不我待，新的竞争者，比如 NEC 和 3DO，都已经推出了基于 CD 光盘的游戏机。对于这两家游戏公司来说——分别是马里奥和索尼克的东家——行动是必须的了，现在的问题在于什么时候是推出新游戏机的最佳时机。

任天堂率先出手，在 1988 年就宣布了和索尼的合作，意图开发一款基于 CD 的游戏机，这款游戏机还将保留卡带插槽，以兼容 SNES 的游戏。1991 年，世嘉也迎头赶上，称其将在同年推出 CD 附件，可以通过外接的方式连接在 Genesis 上。但是这样的做法只能增加游戏的容量，无法改进游戏的画面。这个被称为 Sega CD 的系统失败了。任天堂 CD 系统的命运也差不多，提供的游戏虽然多，但是质量并没有提上去，所以在沉默中延期了几年之后也没戏了。

① 指 1990 年时的电影《人鬼情未了》的情节。

② 指 1991 年的《终结者》。

③ 指 1993 年的《侏罗纪公园》。

不过任天堂的领导层实在有些偏执狂的作风，为了尽快战胜竞争对手，不惜冲动行事，结果让别人钻了空子。任天堂和索尼的合作让索尼（日本的电子行业巨头）得到了其专用游戏光盘格式“Super Disc”的许可权。这是个大错误。任天堂的财富大部分来自 NES 和 SNES 游戏的许可费。如果继续和索尼合作并使用索尼开发出的这个游戏机，任天堂将失去这笔收入：每个基于 CD 的游戏的授权费都将落入索尼的口袋。随着索尼的高层表态准备进入电子游戏这个数十亿美元的巨大行业，山内溥也意识到这个电子巨兽将会不分敌我，把各家厂商一起碾平。

有了这层铺垫，随后在消费电子产品展上发生的事情就好解释了。首先，霍华德·林肯和荒川实曾经两次背着索尼和飞利浦（来自荷兰的索尼的竞争对手）接触。而且任天堂还威胁索尼，说如果对此不满就终止合作。索尼忍了这口气，在消费电子产品展上宣称自己和任天堂的合作是“独家”的，但是就在索尼发布这个声明的第二天，大耍两面派的任天堂宣布：现在我们准备和飞利浦进行独家合作，开发基于 CD 的游戏机。

不过，任天堂与飞利浦的合作也不顺利，只维持了几周的时间。此时的飞利浦正忙着开发一种叫做 CD-i 的格式，并希望能够把这种格式变成游戏机的标准格式，就像 1982 年和索尼成功标准化 CD 格式那样。飞利浦认为，和任天堂的合作是一石二鸟。标准确立之后，随便哪家的游戏机都可以玩所有的游戏，信息技术的黄金时期指日可待！

可是任天堂过去从私有媒体格式身上赚到数钱手软，而且以后还打算继续这么做。任何基于标准 CD 格式的游戏都是可以私自复制的。任天堂曾经采取了加游戏卡锁这样的措施，让复制游戏变得非常困难。但是只要是 10 岁以上会用电脑的人都能把 CD 放到刻录机（此时刻录机的价格逐渐降到了可以接受的范围）里，然后只需花费一张空白 CD 盘的钱，就能完整地复制游戏。任天堂觉得，如果没有卡锁，基本上就等于被判了死刑，甚至可能比和索尼合作死得还要惨一点。

要死也不能死那么快。虽然任天堂在飞利浦这件事情上背叛了索尼，但是索尼还是找到了任天堂，三家同意游戏的许可费归任天堂，游戏将可以同时兼容飞利浦的 CD-i 系统和任天堂/索尼的游戏机。现在只剩一个问题了，那就是所有新

开发的基于 CD 的游戏都很垃圾，而且成本还很高。任天堂烦了，决定和两家决裂，并把这些正在开发的基于 CD 的游戏转成了普通的 SNES 版本。一山难容二虎啊，何况是仨。

在被抛弃之前，飞利浦获得了在刚刚推出的 CD-i 平台上发行《塞尔达传说》和《马里奥》系列游戏的权利。就像那些在分手之后还拿当年的情书来炫耀的人一样，飞利浦在 1994 年推出了这些游戏，呃，推给了那些凌晨三点半还在看电视的人——因为飞利浦没有渠道，无法把 CD-i 系统推向商店，只得在深更半夜的电视广告中做推销。飞利浦觉得这系统超值：游戏机、音响、卡拉 OK、视频播放器，多合一。但是这些夜猫子观众不这么觉得，他们只瞥了一眼，哦，700 美元的游戏机，换台。

飞利浦推出的唯一一个马里奥游戏《马里奥酒店》(*Hotel Mario*) 被骂得狗血淋头。游戏讲述的是库巴国王占领了蘑菇王国、抢走了公主的故事。嗯，看上去似乎是标准的马里奥游戏。但是后来的事情就奇怪了，库巴把蘑菇王国变成了一个不同主题的酒店。话说每个马里奥游戏都会引入新的特性，比如恐龙坐骑或者变成石头雕像的能力等，但是《马里奥酒店》啥都没有，只有一个版面，满屏幕都是开着门的酒店房间。马里奥的任务是把这些门全部都关上，在执行任务时必须避开各种阻碍和敌人，还得自己找到上下楼的道路。很明显，这个游戏和宫本茂没有任何关系。网上有段子说这个游戏其实就是《电梯行动》(*Elevator Action*) 加了个马甲。或者我们也可以说它是一个对智力毫无益处的益智游戏，因为玩家只需要傻乎乎地走过去，关门，完事。

更让人不能理解的是，《马里奥酒店》这种简单到 Atari 2600 都可以实现的游戏居然是一台号称图像华丽、玩法新颖、售价高达 700 美元的新游戏机的首发游戏。为了给这个游戏增加一点内容，设计师在关卡之间加入了动画。以前的马里奥都是像素堆起来的，在关卡与关卡之间最多也不过在他的头顶上加个对话泡泡，写上几个字，表示他在说话。现在这个游戏拥有了和电视节目一样华丽的高质量动画。在动画里，马里奥和路易吉在树林酒店、地下酒店和云端酒店之间跑来跑去，但是在这些动画过后，真正该玩游戏的时候，玩家们才发现这个游戏的质量

差得就跟做得很烂的 GB 游戏一样。

所谓墙倒众人推，这个游戏烂归烂，倒也没有烂到很多评论家口中那种程度。不过，它即便不是最烂的马里奥游戏，也至少可以跻身最烂的马里奥游戏之一。要是飞利浦把游戏机计划继续下去的话，倒是可能会有一些挺不错的马里奥游戏。《马里奥的奇异世界》(*Mario's Wacky Worlds*)是一款传统的横向卷轴游戏，讲述的是马里奥在古希腊、阿兹特克神庙、霓虹世界、格子世界等的冒险故事。《马里奥飞向美国》(*Mario Takes America*)则包括了美国多个城市和标志建筑的真实视频资料，并让马里奥在这些城市上空飞翔，就像超人那样。这些游戏都没能发行。

马里奥挺惨的吧？看看林克吧，人家才是真的惨！一出手就是三个烂游戏：《林克：罪恶之面》(*Link: the Faces of Evil*)、《塞尔达：盖米伦的魔杖》(*Zelda: the Wand of Gamelon*)，还有《塞尔达历险记》(*Zelda's Adventures*)。前两个游戏是同时开发的，使用的是《塞尔达传说 2》里的横向卷轴的游戏方式。该从哪里骂起呢？粗制滥造的动画效果？在续作中把公主弄成了动作游戏主角？还是花了整整两年的时间来做玩法测试？粗糙无味的关卡设计？也许只有游戏的剧情还有那么一点儿意思：《罪恶之面》开始时林克无聊至极，求爷爷告奶奶地想要去冒险，后来愿望实现，坏人绑架了塞尔达。而另外两个游戏则终于点了题——把塞尔达公主变成了游戏的主角。

可是，剧情从来都不是《塞尔达传说》系列的重点。如果你仔细分析一下，可能会觉得头大，因为所有塞尔达游戏的剧情都差不多，每次在游戏中林克和塞尔达都是初相识，和反派甘龙也是一样。这个可以参考一下詹姆斯·邦德，过了 40 多年，他还是 40 岁，只是外貌和头发颜色常常变。最好的办法就是接受这个现实，想明白，故事嘛，都是反复传诵的，不要纠结于连续性或者逻辑问题。自从有了马里奥，人们已经习惯了取笑库巴国王：这货啥都不懂，只懂抢公主——哎呀，这次又让他得手了！就像是以他可怜的 IQ 加 EQ，再也想不出其他办法了一样。当然，他也曾经搞过酒店管理这个副业（《马里奥酒店》嘛），这个我们不谈。

《马里奥酒店》的悲剧纯粹是任天堂自找的，谁让它在 CD 游戏机事件上那么

反复无常呢。这样的行为正常人都没法原谅。索尼很惨，手上抓着半吊子的 CD 版 SNES 游戏机。现在索尼的选择有二：一是哑巴吃黄连，忍了；二是把这个游戏机开发完，然后向世界上支配欲最强而又最爱打官司的公司进军。索尼的高层选择了后面这条复仇之路，决定继续游戏机的开发。他们认为，就算没有 SNES 作为后盾，应该还是能找到一些电脑光盘游戏来代替。

为了表示对 CD 游戏机华丽画面的不屑，任天堂和宫本茂大胆决定，立刻推出一款新的马里奥游戏……这次是 Game Boy 版的《大金刚》。啊？！这个版本的头四关忠实地再现了那个年代久远的热门街机游戏。然后，正当马里奥救回鲍林的时候，大金刚冲回屏幕，又把鲍林抢走了。要想和这个大家伙决斗，马里奥必须再过四个新的关卡。然后再过四关，再过四关，如此循环。总共需要过整整 100 关，其中 96 关都是全新的。

很明显，这是一款充满激情的游戏，宫本茂终于再次制作了他的处女作。他绝对有权利按着自己的想法来，正是因为有了这些天才的想法，山内溥才变成亿万富翁。但是这次的游戏一点也不牛，也不酷，也不“潮”。它是对 15 年前的经典游戏的致敬之作，但是任天堂的粉丝们太小了，对那个老游戏并没有太多美好的回忆。在其他公司的游戏都以“电影般的华丽画面”为主打的时候，任天堂还在炒《大金刚》这盘冷饭？任天堂的高层难道不明白未来是属于 CD 的吗？

在索尼和任天堂决裂之前，那台半成品的机器本来叫做 Nintendo Play Station，而现在，“任天堂”被去掉了，就叫 Play Station。任天堂告了索尼，称这个名字是属于自己的。在简单地测试过几百台可以玩 SNES 游戏的 Play Station 之后，索尼决定从头开始设计，这次的目标是去掉 SNES 的支持，只做一台纯粹的新游戏机。很快，名称响亮的 PlayStation 正式发布，支持 3D 多边形画面、大规模环境图片展示、动画视频，而且画面比街机更好。这样的组合完胜 SNES，就算是 Mode 7 也望尘莫及。

飞利浦和索尼恢复了哥俩好的合作关系。这两家公司再次联手，开发了一种新的 CD 光盘格式——DVD，并希望这种格式能成为国际标准。毫无疑问，这个目标达到了。而且，正如任天堂担心的那样，由于 PlayStation 的光盘复制起来很

简单，玩家得以自己刻录游戏光盘，只需在游戏机上焊一块芯片就可以玩这些盗版游戏。讽刺的是，这反而让 PlayStation 的销量大增。这不难理解，因为只要这样，玩家就能“免费”玩游戏了，就跟 Napster^①的音乐一个道理。任天堂最担心的盗版问题成了索尼的杀手锏。

① Napster 是免费搜索下载 mp3 的软件，后来被提起版权诉讼，之后关闭。

第 15 章 马里奥卡丁车

Virtual Boy和 3D游戏

20 世纪 90 年代初期,《辛普森一家》(*The Simpsons*) 的各种周边产品充斥着市场。巴特^①的造型经常被盗版商人印在 T 恤、马克杯和帽子上,有时还会做成玩偶。《辛普森一家》的作者马特·格罗宁(Matt Groening)就收藏了很多这类产品,他很喜欢这些盗版的廉价周边商品。像这样的卡通人物是真正的产品代言之王,因为是虚构的人物,所以不会像演员、音乐家或者体育明星那样受到诸多的限制。谁又能拒绝忍者神龟的魅力呢?

但是这春田镇^②里完全没有马里奥和他的伙伴们的影子。这不行,山内溥希望马里奥的脸能够出现在任何你可以想象到的地方,而且出现得越频繁越好。这个目的我们很能理解,但是他采取的方法却让人摸不着头脑——他禁止出品任何关于塞尔达和林克的周边产品。如果你想买个任天堂游戏人物的玩具或者马克杯,只有一个选择,那就是马里奥。任何你想象得到的周边产品上都出现过马里奥,比如棋类游戏、情人节贺卡、拼图游戏、床上用品、水枪、笔、玩具等。

你想要靠电池供电的东西吗? 那你的选择包括马里奥自行车防盗器、AM 收音机、对讲机、计算器、时钟,还有音乐牙刷。

① Bart, 辛普森家的儿子。

② Springfield, 辛普森一家居住的小镇。

这都算是简单的玩意儿，真正的创意在后头。谁曾想过拿马里奥的水管工背景来做文章，设计一款莲蓬头呢（授权正版哦）？这款莲蓬头的手持部分是塑料制成的马里奥举着路易吉，路易吉则是举着水管。“烫伤防护”，包装上用粗体写道。如果用它来配合马里奥香波、马里奥沐浴海绵，再来个马里奥沐浴玩具，哇塞，太完美了！（顺便提一句，这些都是买得到的哦！）

在你用这个可以防止烫伤的莲蓬头沐浴之后，再用马里奥浴巾擦干，然后戴上你那马里奥牌的墨镜，系上马里奥的皮带，打上马里奥领带，穿上马里奥背带裤，还有马里奥拖鞋、马里奥版的耐克运动鞋、T恤、外套、毛衣、运动裤、内衣，甚至还有万圣节的套装。饿了？别慌，这里有马里奥牌的水果小点心、柠檬汽水、功能饮料、糖果条、麦片、棒棒糖、冰激凌，还有冰激凌三明治。想到处走走的话，你可以把东西放到马里奥的文件夹、腰包、旅行箱、书包或者眼镜盒里。放些什么东西呢？比如马里奥的杯子、蒸蛋的小碗、取杯器、笔、糖果盒、曲奇饼罐子、曲奇饼切割器、餐具垫、刮刮卡、墙纸、不干胶、邮票、110相机、灯泡、图钉、高尔夫球、窗帘、鼠标、鼠标垫、奖杯、电话、遥控车载电话、音乐盒、睡袋、纹身贴纸、钱包、电话卡、雨伞、垃圾桶、3D眼镜、手指玩偶、皮球、优盘、银行卡、贺卡、涂色书、故事书、全息图卡，还有日历。

那些还不到驾驶年龄的马里奥粉丝还可以玩一下马里奥遥控车和遥控直升机。还可以试试马里奥的毛绒骰子、挡风玻璃贴纸、地板垫、车用空气清新剂、天线顶端装饰、汽车防晒遮盖。光是马里奥的钥匙扣都有100多种。

也不知道到底是谁决定推出马里奥的吊扇的。难道就为了给吊扇做一个马里奥的拉环吗？还有什么马里奥魔方、音箱、纸巾盒、绷带、电脑罩、借记卡、白板。谁知道呢，也许任天堂曾经决定给世界上所有的东西都出一个马里奥版。甚至可以开发新的产品，比如说做一种叫做“鞋弓咬合器”的装饰品，让你可以在鞋带上展示你的马里奥和路易吉。还可以出一款超级马里奥十字绣。或者一款价值6999美元的纯金制作，用红、蓝、白、黑四色钻石装饰的马里奥吊坠（上保险时估值超过了11000美元）？（幸好世界上还有黄色的钻石，让制作这个吊坠的人另外又做了一款巴特·辛普森的吊坠。）还有马里奥的花札牌，好歹也算是任

天堂的老本行。

新一轮潮流又来了。这次包括马里奥的豆豆娃、闪卡、便当盒、手办、软靠椅、交易卡、圣诞装饰、减压玩具、建筑玩具、Dots^①、Byggis^②等。本来没有任何收藏性质的东西也搭上了马里奥这班车。霓虹灯做成的玩具上写着“任天堂授权维修中心”，旁边是一个马里奥拿着一把平头螺丝刀，这样的玩具也要卖 400 美元。连老式街机游戏都能卖个好价钱，要知道这些虽然也算是计算机，却已经是 25 年以上的古董了，重得跟个保险箱似的。

马里奥的影响力逐渐延伸到了不太适合年轻人的层面，而任天堂肯定也发现了，并开始拒绝类似的马里奥产品。比如说，马里奥打火机。还有马里奥老虎机（虽然使用的是虚拟货币，但仍然是赌博机器）。还有甚者，不但未经授权，而且还把马里奥的形象用到了非法物品上，比如芬兰警方就曾经查获过印着马里奥头像的迷幻剂药片。在哥本哈根大学，你有时候可以喝到马里奥系列鸡尾酒，包括“超级马里奥”，由等量的石榴汁、波士蓝橙酒、白龙舌兰酒调配而成；还有“1-UP”，由生奶油、绿色冰沙、牛奶、伏特加和波士蜜瓜酒组成，看上去非常怪异，跟游戏中绿白相间的蘑菇一模一样。

任天堂发现，授权其他公司做周边产品不但自己得以长期获利，而且是个双赢的生意：其他公司自愿帮忙宣传马里奥，不但不要钱，还倒给钱。由于游戏人物并不真实存在，所以曝光率越高越好。这也是为什么任天堂在 1990 年决定换一家广告公司，把广告业务从麦肯广告（McCann Erickson）和 FCB 那里收回来，交给了广告业巨头李奥贝纳广告公司（Leo Burnett）。李奥贝纳在早期曾为任天堂的《超级马里奥兄弟 3》做过广告，这个广告并没有落入展示游戏玩法的俗套，而是展示了几百万欢呼雀跃的马里奥粉丝。广告结尾时，人们用卫星视角观看地球，可以看到由这些粉丝组成的马里奥的笑脸。此时此刻，马里奥不再只是一个风趣的卡通人物或者游戏明星，而是一个偶像，受万人敬仰和热爱。正是任天堂不惜余力地宣传才让这一转变成为了现实。

① 一种类似于乐高积木的日本玩具。

② 瑞士版的乐高积木。

孩之宝公司（Hasbro）花了几年的时间来开发一款代号“面包片”（Sliced Bread）的机器。这是一台虚拟现实游戏机，孩之宝希望能够借这台游戏机打入电子游戏行业。不过，1995年，孩之宝终止了这个已经花费了4500万美元的项目。任天堂的命运则没有那么惨。此时，在京都任天堂总部的研发人员也在开发一款头戴式游戏机。如果这台机器能成功，任天堂将可以开辟一个新的市场。不过，和前途未卜的任天堂网络相比，这个技术并没有得到太多重视，因为搞网络是山内溥的高见，是他老人家对任天堂未来的展望，不是荒川实或者其他人的。结果就是，荒川实这位岳父大人总是喋喋不休地宣称，啊，SNES网络游戏的时代要来了，而且还可以在SNES上炒股了，但是最后这些都没能做成。（实际上也不能说完全没尝试过，至少曾经就有一次大规模的任天堂网络测试，让玩家可以通过SNES购买明尼苏达州的彩票。这个计划后来被取消了，因为SNES那些十来岁的小孩玩家可能借此参与到赌博活动中来，而且花的还是他们父母的钱。）

把游戏推向虚拟现实对于游戏生产商来说，是一个绝佳的洗牌机会。有了这个技术，什么Genesis、PS、3DO游戏机，什么高多边形技术，全都变成了浮云。横井军平在他的回忆录里这样写道：“在电子游戏行业里，如果你实在没有什么创意……就只能去争谁的CPU厉害了。”任天堂将全力推动全3D技术的发展，这就像在20世纪50年代拍怪兽电影一样新潮。此外，任天堂已经在为SNES打价格牌了，世嘉的Genesis必须跟着降价。如果这次的3D游戏机能成功，那么其他公司绝对跟不上，只能破产倒闭。

在任天堂众多的成功之道中有一条很重要，那就是避开血腥暴力的游戏。这类游戏虽然在稍微年长一些的人群中卖得不错（好吧，说的就是世嘉），但是不管是家长还是国会议员都不太喜欢。世嘉提出的解决方案是在1993年推出自己的游戏分级体系，并希望任天堂能够采纳。任天堂没想过要自己推出分级体系，而是采纳了娱乐软件分级委员会的字母分级体系（此体系中的M相当于电影分级中的R，即限制级^①）。世嘉（还有同样推出自己分级体系的3DO）希望能够占领游戏

① 后来又增加了AO，为标准更高的纯成人受众的限制级。

业道德标准评判员的先机，但是这样一套统一体系的推出让这个美梦落空了。

在这个时候，不管限制不限制级，任天堂都该推出一些新游戏了。正如《纽约客》最近的一则漫画那样，圣诞老人正在约马里奥和路易吉吃午饭呢，所以任天堂也该为圣诞做下准备了。不管怎样，任天堂都打算走 3D 路线。1993 年时任天堂曾经推出过一款热门 3D 游戏，而这必须归功于两位英国设计师，他们设计了一块特殊的“马里奥芯片”，这块装载在游戏卡上的芯片扩展了 SNES 的性能。宫本茂和这二位合作，帮他们提高了 3D 飞行游戏的游戏性，并帮他们设计了高科技背景下的动物飞行员的故事情节。他们甚至还在游戏中加入了真实的语音对话，用来模拟这些宇宙王牌飞行员在对讲机中的对话。至此，《星际飞狐》(Star Fox)，一款新的任天堂系列游戏作品就诞生了。

有了这块“马里奥芯片”（在销售时也被称为“Super FX 芯片”）的帮助，《大金刚乡村冒险》(Donkey Kong Country)也诞生了。这是第一个不是由宫本茂制作，而是由一家名为 Rare 的第二方游戏开发商制作的大金刚游戏。这家公司曾经多次将热门街机作品移植到 NES 上，也设计过一些超现实主义的经典游戏，比如《青蛙战士》(Battletoads)。《大金刚乡村冒险》是一款好玩的横向卷轴动作平台游戏，和《大金刚》没什么共同点，倒是和《超级马里奥兄弟》很像。为了解释清楚这个问题，游戏一开始就介绍了原作中的那只愤怒的大金刚：现在它已上了年纪，被叫做“怪金刚”(Cranky Kong)。怪金刚的儿子小金刚现在已经长大了，他才是新一任的大金刚。看起来很混乱吧，这还不算，在续作里这种混乱更是变本加厉，这段本来已经改得稀里糊涂的历史又改了：怪金刚是爷爷，小金刚是爸爸，然后是新一任的大金刚，即怪金刚的孙子。嗯，确实像是那个为马里奥取全名为“马里奥·马里奥”，给塞尔达公主设计五个完全不同的身世的公司作风。

这些先不提，真正的重头戏在于 3D 图像。只需借助便宜的 Super FX 芯片就能达成，不用担心成本的问题。但是要想知道现在连 Pixar 都还没推出《玩具总动员》(Toy Story)呢，SNES 这样的旧主机到底是怎么做到全 3D 的游戏的呢？

秘密方法来自最近的一款图像效果超好的平台游戏《阿拉丁》(Aladdin)。这款 Genesis 游戏的画面看上去跟动画片像极了！实际上，不只是像，本来就是一

模一样：所有的图片都是迪士尼的动画师画的。Genesis 游戏的浮标分辨率足够高，让这些动画师用自己的风格来作画，而不是像老式游戏机上那种一个像素一个像素搭积木的画法。实际上，只要（像 Rare 那样）购买了硅谷图形公司（Silicon Graphics）的高端图形卡，无论哪家公司都可以自己制作数码图像，然后把每个动作的每一帧图片都保存下来，再引入到游戏中作为浮标。

这就是《大金刚乡村历险》的秘密所在，所有的图片都是预先渲染好了的。这种游戏图像的效果比那些 32 位游戏机上蹩脚的实时渲染 3D 游戏好太多了。谁还会去买雅达利的 Jaguar（虽然是市场上第一台 3D 游戏机，但是评价很低，而且手柄又大又复杂，像个接线盒一样）或者 700 美元的 3DO 游戏机呢，连 SNES 都有如此华丽的 3D 游戏啊。这个游戏迅速售罄，并掀起了 1994 年的圣诞玩具热潮，打败了世嘉的热门游戏《索尼克和纳科斯》（*Sonic and Knuckles*）。

对于 3D 图像的宣扬也有副作用，那就是人们开始希望每个游戏都变成 3D 的。在《星际飞狐》和《大金刚乡村冒险》推出之后，SNES 的明星就从马里奥变成了 3D 技术。也就是说，任天堂不管接下来推出什么游戏，都必须是 3D 的，这样才能继续保持 SNES 的吸引力。Rare 此时正在开发一款叫做《杀手本能》（*Killer Instinct*）的街机游戏。毫无疑问，这款游戏仍然沿用了之前的提前渲染式的 3D 技术，是一款结合了《街霸 2》（*Street Fighter II*）的深度和《真人快打》拳拳到肉的快感的游戏。这款游戏在移植到 SNES 之后，很多东西都删减了，而在移植到 Game Boy 之后更是把几乎所有特点都删除得干干净净，但是游戏性总归是保留下来了。但是《特技立体赛车》（*Stunt Race FX*）和 *Vortex* 的运气就没那么好了，这两个游戏虽然使用了 3D，但是由于帧率不高，并没能体现出真实感。

宫本茂绝不会允许同样的事情在马里奥身上发生。在做完《星际飞狐》之后，他就一直在制作一款叫做《马里奥 FX》（*Mario FX*）的 3D 游戏，但是图像和游戏性总是不能达标。就算永远不能达标也没关系，就当是又做了一次“根回”好了。关键是千万不能把马里奥的形象给破坏了。蘑菇王国必须是个伴随孩子们成长的美好世界，而不是一个个粗糙的几何图形。宫本茂每次都会为马里奥创造新的玩法，比如《耀西的探险》是第一人称射击，《超级马里奥卡丁车》是赛车，而

《马里奥绘画》则是艺术。虽然 3D 技术现在很热门，但是这并不意味着玩家可以接受有瑕疵的 3D 马里奥游戏。

马里奥就是宫本茂的宝贝，换句话说，这是设计师在保护自己创造出来的人物。这也是设计师的工作之一。实际上，保护“宝贝马里奥”（Baby Mario，即马里奥小时候）正好是他下一个马里奥游戏的主题。这个游戏叫做《超级马里奥世界 2：耀西的小岛》（*Super Mario World 2: Yoshi's Island*）。这个游戏的情节并没有按原来游戏的套路来进行，而是讲述了宝贝马里奥和宝贝路易吉乘着鸟在空中飞着，然后被宝贝库巴国王的宠物攻击了。宝贝马里奥掉到了耀西的小岛上，而耀西则成了这位可怜主角（此时马里奥的头还不足他的红帽子大）的坐骑。这让宫本茂得以尝试一种新的游戏模式：耀西收集恐龙蛋，然后这些蛋将会一跳一跳地跟随在他的身后，直到他使用这些蛋。他可以暂时变成各种交通工具，但是在变身的时候不能带着马里奥。宝贝马里奥可以变成超级马里奥，变身之后可以飞行，身上还披了一件可爱的红斗篷。宫本茂使用了 Super FX 芯片来增强游戏的画面效果，但是这个用法很巧妙：只有部分敌人是 3D 的。此外，他还用这块芯片提升了游戏的分辨率。

但让人意外的是，任天堂的营销团队驳回了宫本茂的这个游戏——这就像是在说教皇引用圣经引用错了一样。他们认为游戏玩法不错，就是画面还不够好。如果能接近《大金刚乡村冒险》就更不错了。能不能做到呢？

竟敢把宝贝马里奥丢到一边。宫本茂曾经一反常态地批评《大金刚乡村冒险》，说这款游戏的玩法“没有特色”，而现在让他把自己的游戏改成这个游戏的样子？他当然不会答应。他们想要华丽的画面？那好，就给他们华丽的画面。当然，是按宫本茂的方式。

就这样，《超级马里奥世界 2》成了第一个画面看上去像是手绘蜡笔画的电子游戏。宝贝马里奥看上去就像是政治讽刺漫画里的人物；耀西则像是中学生的涂鸦；背景的山和树被故意做成了潦草的蜡笔画的样子，完全不像是像素堆起来的，也不像是计算机做出来那种死气沉沉的感觉。这个游戏完全变成了一个动态的卡通图书。

《超级马里奥世界2》凭借着其全新的画面和标志性的良好操作性，成功地售出了400万套。虽说这个游戏并不如《大金刚乡村冒险》那么新潮，销量也只有《乡村冒险》的一半，但是却创造出了自己的特色。同时，Rare还推出了Game Boy游戏《大金刚乐园》（*Donkey Kong Land*），虽然画面比不上《乡村冒险》，却把“宫本博士”（很多业界人士这么称呼宫本茂）给调侃了一番。

这个游戏采取了反观式故事情节，开场讲的是怪金刚恭喜大金刚的SNES游戏取得成功。“当然了，现在这个时代，只要游戏的画面好看点儿，再加点儿新潮的音乐，小孩们就会前呼后拥地掏钱了……想想当年，我们虽然只有非常有限的颜色可以使用，但还是可以做出优秀的游戏……现在是不可能做到了，我的孩子！绝不可能！”然后，大金刚就开始想尽办法证明他那上了年纪又落伍还直接跟玩家对话的爷爷是错误的，而使用的办法就是在没有华丽的电脑图像的帮助下，进行一次和SNES上类似的横向卷轴冒险。（Rare后来曾向宫本博士示好。在《大金刚乡村冒险2》中，怪金刚有一个电子游戏英雄博物馆，里面展出了宫本茂的马里奥、林克和耀西。有趣的是，索尼克的红鞋子被扔到了垃圾桶旁边，上面贴着标签“没戏”。）虽然说开场很奇怪，但是《大金刚乐园》仍然不失为一个好游戏，销量不错（比《超级马里奥世界2》差点），而且后来还出了几款续作。

任天堂用了两个手段来跳过32位游戏机的这个阶段。首先，任天堂用技术手段提升了其16位主机SNES的画面，其次，任天堂一直在宣扬其代号为“Ultra 64”的64位系统。很明显，只需会小学算术，就能看出64位肯定比32位的东西更好。（而且要知道计算机位元不是呈直线，而是呈指数增长的，也就是说，2的64次方和2的32次方的差距是非常巨大的。）本来Ultra 64应该在1995年推出，但是由于当时机器还不是很成熟，只好推后。不过，在这一年任天堂却发布了另一个让游戏界震惊的消息，第二代Game Boy，一款32位的新掌机即将发布……而且是全3D的！

这台机器就是Virtual Boy，由任天堂的资深设计师横井军平设计。但实际上横井军平只是一个独具慧眼的买家而已。当时，有一家叫做Reflections Technology的创业公司找到了他，并给他演示了一款被称为“Red World”的头戴式机器。这

台机器使用了两块振动镜片和一颗 32 位的 CPU 来在飞行员头盔一样的眼镜中创造出 3D 效果。横井军平觉得，这是任天堂的新武器，这项新技术将会彻底颠覆人们对游戏的看法。

对于任天堂来说，3D 并不是什么新鲜的东西。早在 1987 年，任天堂就已经尝试过为 Famicom 的磁盘外设配备 3D 眼镜了，当时使用的是和今天有些 3D 眼镜类似的 LCD 快速闭合技术。对应这个眼镜的游戏不多，而且这个眼镜还必须配合磁盘系统使用，所以很快就被人们遗忘了。世嘉为 Master System 推出的 3D 眼镜的结局也差不多。

横井军平和他的研发团队花了四年的时间来开发 Red World(此时已经改名为 Virtual Boy)，但是总是达不到想要的效果。Virtual Boy 一直都只能显示红色和黑色，因为要想能显示其他颜色就必须有绿色和蓝色的 LED 灯，而在当时二者的价格太贵了。(一直到这台游戏机发布的第二年，即 1996 年，价格才降下来。)而且即使只用红色这种最省电的 LED，这台机器依然非常耗电。此外，这台机器穿戴起来太重了。为了解决这个问题，工程师为其加上了一个架子，这下便携性更差了。虽然这台机器没有颈环，也没有使用头部动态捕捉技术，但还是会让人们觉得头痛。

所有强制式 3D 都会让人头昏，这不难理解。这种现象在日文里叫做 shoboshobo，即“朦胧眼”的意思。人类从出生开始，两只眼睛就不断地练习集中和调适两个功能，以便能一边追踪物体，一边变换焦点。如果使用了强制式 3D 来把影像投射在一个平面上，那么眼睛集中和调适两个功能就分离开了，即只能做集中，不能做调适，因为一旦眼睛开始调适焦点，物体就会变得模糊。这种违反本能的体验就像是在水下呼吸一样难受，人类身体的条件反射通常会排斥执行这样的动作。在发现玩游戏太久会导致头痛之后，横井军平为这台游戏机加上了玩 20 来分钟就必须暂停一下的特性。

最终的成品看起来完全不像是一副眼镜，更像是一个工具箱，而且媒体评论极差。首发游戏包括和主机绑定的《马里奥网球》(Mario's Tennis)，这个游戏非常不错，卖点也很明显，那就是感觉对方打过来的球会朝马里奥(也就是玩家)

的脸飞过来。其他首发游戏包括和《星际飞狐》类似的飞行缠斗游戏《红色警戒》(Red Alarm)，还有《银河弹球》(Galactic Pinball)以及一款《炸弹人》游戏。一款网球游戏就要卖180美元？似乎不太划算。Virtual Boy最大的失败也许不是红色的图像或者眼睛疲劳，可能也不是推向市场时太操之过急，而是首发游戏太差了。如果这台游戏机没有好游戏，甚至连即将推出的好游戏都没有，那买来何用？

最接近热门游戏的可能要算《马里奥大冲撞》(Mario Clash)了，这个游戏把《马里奥兄弟》的图片换成了3D的版本。马里奥必须把红色的乌龟壳扔过一列列的3D红色下水道，击退（同样是红色的）小动物。这个游戏的空间感让人印象深刻——如果你没有因为玩得太久而呕吐的话——但是游戏本身却并没有什么深度。一旦玩家习惯了远处和近处的马里奥，他们就会发现原来这个游戏和1982年的那个老游戏没有任何区别，只不过以前只用一个硬币就能玩，现在却需要花一大笔钱。

横井军平并不希望在1995年就推出Virtual Boy，他认为应该等到全彩版本研发出来之后再推出。（但是Virtual Boy彩色版的早期测试者发现，颜色变多只会让人产生复视觉，反而无法体现出3D的效果。）山内溥希望这台机器能够尽快在价格合适的时候推出，这样光靠卖机器也能赚钱。不过这和任天堂网络一样，虽然他的愿景很美好，但是愿景是一回事，做到是另一回事。

Virtual Boy失败了。任天堂曾经幸灾乐祸地看着别人承受的灾难，终于轮回到了自己身上：Virtual Boy的价格一跌再跌，第三方游戏开发商发现情况不妙都闪了。本来Virtual Boy还是行业的笑柄，但是后来人们完全把这台游戏机当做了空气，根本就不记得原来商店里还有它的存在。此时的任天堂就像是抢救室里无力回天的医生，摇头叹气，宣布终止第一方游戏，比如《马里奥卡丁车：虚拟杯》(Mario Kart: Virtual Cup)和《超级马里奥兄弟》等的开发。

如果再给横井军平一年，也许他可以推出彩色版本，或者至少再推出一两个品质更好的游戏。但是这台游戏机推向市场的时机太不成熟，因此落得如此下场。不仅如此，京都的高层开始抱怨横井军平开发出来的昂贵的游戏机没人喜欢玩，但却决口不提自己的责任，这无异于在伤口上撒盐。横井军平成了日本公司传统

中的“窗际族”(窓際族),即座位靠窗的人。成为窗际族意味着这个雇员被边缘化或者被放置在了离团体非常远的地方,而这种地方一般处于窗户边。有时候,这种惩罚会有一个终点,然后这些雇员得以重新回到大家的午餐桌上。

此时的横井军平可能正忍受着窗户上的刺眼反光。他开始开发一款新的 Game Boy,一款更小的、使用黑白屏幕(而不是绿色屏幕)的 Game Boy。这台掌机的电池续航时间也得到延长。但是临到推出的时候(此时 Game Boy 已经为任天堂赚了成百上千万美元),马里奥两位父亲之一的横井军平黯然决定离开任天堂。如果任天堂不是一家日本公司,横井军平很有可能早就被挖走、解雇或者自立门户了。但是这是日本,日本的文化是雇员应该忠于自己的公司,这让辞职一事变得尤为痛苦。(宫本茂曾经说过,他留在任天堂是为了钱。这不是指任天堂发给他的工资,而是指任天堂给他的开发经费。)

横井军平离开了任天堂,创立了自己的游戏公司 Koto。他的早期客户也包括任天堂(二者也没闹翻),后者雇他作为公司的顾问。横井军平还和万代(Bandai)合作,开发了一款全新的掌机。这台掌机总算用上了彩色的屏幕,但是没有 3D。这台机器被称作 WonderSwan,并且成为了日本地下流行的恩物。

这台掌机成了他最后的发明。1997 年 10 月 4 日,横井军平乘坐的一辆轿车在东京北部石川县的高速公路上出了点儿小状况。他下车检查轿车受损的情况,却被卷入了车流之中。两个小时之后,横井军平不幸离世,享年 56 岁。

虽然横井军平英年早逝,但是他的思想流传了下来。任天堂的传统和成功可以被精确地归纳为几个奇怪的字,那就是:枯萎技术的平行思考。任天堂每一次成功,靠的都是创新,而不是尖端技术。他的徒弟宫本茂把这一信条牢牢地记在了心里,现在,宫本茂也成为了世界首屈一指的游戏设计师。就算是 Virtual Boy 有诸多的失败,但是其仍然带来了世界上第一个拥有两个十字键的手柄,分别由两个拇指进行操作,而这样的设计后来也成为了行业的典范。

此外,也许是为了缅怀横井军平,任天堂在这一年在 Game Boy 上推出了一个新的马里奥系列。这款叫做《Game & Watch 合集》的游戏包括了横井军平的 G&W 经典游戏《八爪鱼》(Octopus)、《人坑》(Manhole)、《漏油》(Oil)等,只

不过把游戏的主人公换成了马里奥世界里的人物。这个系列卖了几百万套，而把老游戏新瓶装旧酒的做法也算得上是“平行思考”。由于这款游戏早在 1994 年就已经在欧洲市场推出了，所以横井军平曾经活着看到过这款游戏的成功。想必他一定很欣慰，因为这些游戏是他设计的，游戏角色的创造他也参与过，而且还被移植到了他设计的掌机上。

第四部分

第三名=出局

第 16 章 马里奥的世界

N64

任天堂总是混淆电子游戏机和电脑，其中一个原因可能是这两样东西都是比较新的发明。在一个家庭的两个房间中放着两台昂贵的机器，而这两台机器的作用几乎相同，这有点儿让人难以理解。为什么不把 NES 当做上网机器？为什么不用电脑来玩游戏？此时的任天堂还在向电脑游戏厂商提供马里奥的授权，好像只要保证别把游戏做得太有创意就行。最新的两个马里奥电脑游戏分别是一个棋牌类游戏（你可以和马里奥对局）和《马里奥寓教于乐》（*Mario FUNdamentals*）的移植版，和《迷魂岛》（*Myst*）差太远了。

人们总是宣扬电脑的多功能，说是既可以玩游戏，也可以做文字处理、表格处理或者上网。不过游戏机不同，虽然能力和电脑差不多强大，但是只要做了一点儿超出本质范围的事情，人们就不会买账。看看市面上那些失败的游戏机键盘吧，谁会想累了一天之后又在客厅里看到与工作相关的玩意儿呢。但是如果没有合适的界面，即鼠标键盘，那么拿游戏机上网就只能是纸上谈兵。

任天堂一直对游戏机上网的事情念念不忘，而世嘉则最爱开发外接设备。为 Genesis 开发的 Sega-CD 系统对应的游戏不多，但是设备倒是卖得很不错。现在世嘉又推出了一款新的外设“32X”，这个设备可以让 Genesis 变身成一台 32 位的机器。这让世嘉的游戏在原生 Genesis、Sega-CD 之后又多了一个种类。此外，还有

一种称为“CD32X”的游戏，必须同时接入两种设备才能玩。哦，忘了，世嘉还推出了儿童版的 Genesis，称为“Pico”，这台游戏机也有自己专用的软件。哦，还有，世嘉还要把 32X 打包到 Genesis 里，然后改个名字叫做 Neptune，之后再推出。当然不能忘了世嘉还有掌机，Game Gear。此外还有移动版的 Genesis，称为 Nomad。

重点在这里：所有这些都不是真正意义上的新主机。世嘉真正的新主机被称为“Saturn”，是一台真正的 32 位游戏机，而且还有一系列的热门 3D 街机游戏作为后盾，包括《VR 战士》(*Virtual Fighter*)、《梦游美国》(*Daytona USA*) 和《圆石滩高尔夫》(*Pebble Beach Golf*) 等。和 32X 不同，Saturn 上有一款索尼克的跑步游戏《索尼克 R》。这部游戏机以 399 美元的高价登场。世嘉使了个诡计，在当年春天的一个电玩交易展上，世嘉的高层（被众多游戏机弄花眼了）决定，放弃在 1995 年 9 月 2 日（当天是周六，所以他们称之为“Saturday”）发布 Saturn 的计划。但在 5 月 11 日，他们却又宣布要马上在指定商店推出这款新游戏机！

世嘉没有思虑周全。几乎所有的 Saturn 游戏都要等到 9 月之后才正式推出，因为 9 月才是原来选定的正式发布时间。所以那些很早就买了游戏机的玩家会发现没什么游戏可玩，也没什么游戏可供购买。那些没有得到 Saturn 的商铺气急败坏，而得到了 Saturn 的商铺则立马就售罄了，但是接下来的六个月都没补到货。所谓的正式发布时间，成了一纸空文。索尼迅速行动，在第二天就把 PS 的价格降了 100 美元，现在卖价 299 美元，让玩家有了充足的理由对 Saturn 继续保持观望，直到其正式发售为止。在这场主机大战中，世嘉的 Saturn 将会大比分落后，成为第三名，排在 PS 和任天堂的 Ultra 64 之后——如果 Ultra 64 真的推出的话。

不过 Ultra 64 一直没能真正推出，至少不是用这个名字推出的（这个名字是在向任天堂 20 世纪 70 年代的 Ultrahand 超级怪手致敬）。那时候，科乐美用“Ultra”这个名字注册了一家皮包公司（英文叫做“壳公司” shell company，这也算是应景，因为这家公司最早推出的游戏中就包括《忍者神龟》——壳嘛），用于推出更多的 NES 游戏^①。任天堂不得不让步，转而改用公司名称作为新主机的名字“Nintendo 64”。

① 任天堂当时限制了每家公司每年可以推出的游戏数量。

这主机牛啊！N64 的 CPU 是由硅谷图形公司制造的，特别考虑了成本和 3D 图形的问题。这块 64 位的 CPU 和一条 32 位的系统总线相连，这样的搭配和雅达利的失败主机 Jaguar 正好相反，后者使用几块 64 位（加上一块 32 位）的芯片，但是这些快速的芯片却全都把数据推给了一块 16 位的龟速 CPU，让 CPU 成为了系统的瓶颈。这块硅谷图形公司的 CPU 甚至让人感觉有些过于强大了，有些开发人员仍然只用了 32 位的数据来制作 3D 人物和环境。

手柄也很特别，看上去就像是三叉戟——专为三只手设计！游戏玩家可以捏着中间的叉来使用摇杆（这是由 N64 推广到现代游戏中的），也可以捏着边上的叉来使用传统的十字键。右边是四个排成菱形的黄色“C”按钮，这些按钮可以作为第三种操作方式，或者让玩家旋转视角。此外，手柄上还有可以插记忆卡的地方，不过用到这个功能的游戏很少，因为可以直接储存在游戏卡上。不过，这个插槽还可以用来插“Rumble Pak”，即让手柄有力回馈（振动）的功能，这个功能很快就成为了其他游戏机手柄的标准配备。所有的这些，都是围绕首发游戏《超级马里奥 64》（*Super Mario 64*）来设计的。

那么，到底是什么阻碍了这台神奇主机的推出？正是《超级马里奥 64》。在花了一年的时间开发《耀西的小岛》，并制作了一个粗制滥造的 Game Boy 益智类游戏《疯狂鼹鼠》（*Mole Mania*）之后，宫本茂终于可以开始制作 N64 上的第一个马里奥游戏了。他之前没能完成的 Mario FX 游戏将会在 N64 上获得新生：这一次，3D 版的马里奥将在 3D 版的世界中进行冒险。有一阵子他甚至想干脆不做成游戏，就做成一个开放的世界让马里奥来探险。

转换到 3D 是游戏设计师们面临的最大变革。每个游戏系列都必须在保持自己核心玩法和游戏性的情况下，找到一个升级的方法。赛车游戏终于不用再依靠过时的 Mode 7 了。那些希望做出电视转播平移镜头效果的体育游戏将可以使用多边形做成人物，让他们相互碰撞——不过你常常会发现手和手臂什么的会穿透身体。第一人称设计游戏将会如雨后春笋般出现。每个人可能都听说过恐怖谷理论，即绘画的东西越接近真实，其错误就越明显。你用一些桃红色和绿色的像素来表示拉里·伯德（Larry Bird）没问题，但是一个像照片一样真实的艾伦·艾弗森

(Allen Iverson)反而会像僵尸一样恐怖,尽管后者比前者要真实1000倍。^①

要做好《超级马里奥64》这个动作冒险游戏,宫本茂必须解决一个难题:如何处理视角?解决方案之一是把其固定成45度视角,那么这个游戏就会成为像《上帝也疯狂》(*Populous*)或者《波特Q精灵》(*Q-Bert*)那样的等角游戏。视角要么只能从固定位置中选择,但是玩起来就像是坐着火车冒险一样。要么视角随意设置,但是这样又会造成混乱,而且当玩家不小心把视角放大,设定在马里奥的膝盖上时,他们又会觉得奇怪:“为什么除了膝盖什么都看不到了?”宫本茂曾经在《超级马里奥兄弟》中奇思妙想地设计了吃蘑菇就会变大的马里奥,那么,他会不会有同样的好办法来解决这次这个问题呢?

让每个人都松一口气的是,现在SNES上只有一个3D马里奥的游戏正在制作,而宫本茂只担任这个游戏的指导,并不参与制作和设计,所以他有大概一年的时间可以全心投入到《超级马里奥64》上。这时候,宫本茂暂停发布一个已经开发完成的游戏《星际飞狐2》,原因竟然是这个游戏是3D的。宫本茂希望人们把3D和即将发布的新主机N64联系在一起,如果在SNES上推出太多的3D游戏,人们就很难产生这样的联系。不过,他还是破了个例,同意发布由史克威尔(Square,曾经推出《最终幻想》系列的著名公司)制作的一款马里奥的角色扮演游戏^②。史克威尔在雷德蒙设有办公室,正好和任天堂处在同一个办公园区。

这个游戏(这次有真正完整的剧情了!)讲述的是一个新的反派人物史密西(Smithy)攻击蘑菇王国,马里奥和库帕不得不联手抵抗的故事。游戏既有回合制的战斗(角色扮演游戏的标志),又加入了新的动作元素。比如说,在战斗中选择“跳跃”,马里奥就会跳到敌人头上,如果在马里奥跳的过程中把握时机再按一次按钮,就能对敌人造成更大的伤害。SNES再加上游戏卡上的Super FX芯片,使得整个游戏内容都可以用45度角的方式来显示,就像是从一个放在角落上的监控摄像头拍下来的一样。史克威尔把所有的游戏内容都进行了3D预渲染,包括所有角色的所有角度、背景、道具、墙壁、金币等。这些预渲染之后的模型还可以

① 拉里·伯德和艾伦·艾弗森都是美国篮球运动员。

② 即前文所述SNES上的3D马里奥游戏。

加特殊灯光效果，给人更真实的感觉。

这款名叫《超级马里奥 RPG：七星传说》（*Super Mario RPG: Legend of Seven Stars*）的游戏将是马里奥在 SNES 上的最后一次露面，也是史克威尔在 SNES 上的最后一个游戏。那些很早就买了 SNES 的玩家发现这台机器都已经开始发黄了——实在是够老的了。所有公司都在朝 N64 进发：史克威尔已经在为这台新游戏机开发第七部《最终幻想》和《勇者斗恶龙》（*Dragon Warrior*）了。史克威尔（总部设在忙碌的港口城市横滨）在过去十年中都只为任天堂制作游戏，但是最近这家公司和任天堂在一个问题上产生了冲突，那就是游戏卡。

虽然任天堂和世嘉都在 CD 外设的问题上遭遇了失败，但是，用便宜而且容量大的 CD 来储存游戏的好处仍然是显而易见的。当然，使用这样的新介质也可以帮助《最终幻想 7》这样的游戏达到小说一样的长度和深度。游戏卡确实有一些好处：读取数据比 CD 快，盗版困难，还可以升级成其他游戏。但是游戏卡只能容纳约十分之一张 CD 的数据量，想要在上面放动画视频或者细腻的贴图基本是不可能的。此外，游戏卡还比 CD 贵很多，重很多，而且制造起来也很麻烦。山内溥在 N64 上使用卡带的决定就像是让一个懂得世界上所有的颜料和画布的画家只拿铅笔在纸巾上作画一样。

要想解决贴图不够细腻的问题，有一个办法：Gouraud 贴图法。使用这种贴图法生成的图形给人一种活泼和卡通的感觉。宫本茂非常喜欢这种方法，他不但在《超级马里奥 64》中把 Gouraud 贴图法用得很好，而且还在他参与的其他首发 3D 游戏 [比如《飞行俱乐部 64》（*Pilotwings 64*）] 中使用了这种方法。但是这里就会有一个问题，如果 N64 上的游戏不使用这种卡通化的方法，就会变得很模糊。这样的状况又让人们觉得任天堂的游戏都是给小孩玩的。

《超级马里奥 RPG》采用了 45 度视角，而宫本茂在制作《超级马里奥 64》时可以选择其他的视角，但是首先他必须解决马里奥的动作问题。他和开发团队花了几个月的时间来测试马里奥和一只叫做 Mips（即 Microprocessor without Interlocked Pipeline Stages，是 N64 的 CPU 类型）的昏昏欲睡的兔子的各种动作。马里奥获得了多种新动作：后空翻、踩墙跳、两级跳和三级跳等。为了演示自己

心目中的马里奥在 3D 世界游泳的样子，宫本茂甚至爬到桌子上亲自示范给开发人员看。当马里奥可以动了之后，开发人员们让他追着兔子跑（可能是在向刘易斯·卡罗尔^①致敬），然后他们确定了视角移动的方法。

《超级马里奥 64》的故事采用了一个非常可爱的剧情道具：蛋糕。库巴国王占领了碧姬公主的城堡，城堡里有各种油画，这些油画是通向其他世界的出口。马里奥正好受碧姬公主的邀请来城堡品尝蛋糕，他必须打败油画世界中库巴国王的喽啰，拿到星星碎片，并最终打败库巴国王。到那时，他才能吃到碧姬公主给他烘焙的蛋糕。[动作益智游戏《传送门》(*Portal*)的故事也是从一个关于蛋糕的承诺开始的，到游戏中途你还会看到写着“蛋糕的事是骗你的”字样的涂鸦，这也许是在向《超级马里奥 64》致敬吧。]

宫本茂知道，若让玩家在偌大的 3D 世界中乱跑探险，他们肯定会疯掉，所以他把探险做成了胜利的必要条件。每一个世界中都有 100 个金币，找到全部的金币才能得到一颗星星，必须要得到七颗星星才能过关。另外六颗星星通过完成其他任务获得，而这些任务通常必须按顺序来完成。比如说，经常马里奥都会发现很高的悬崖上有颗星星，但是一直要等到入手“风之帽”之后才能拿到。也就是说，除了探险、动作，还有一个更大的谜题，那就是找出需要做的事情和做的顺序。

宫本茂让他的团队先设计有趣的环境，让马里奥可以在里头四处跑，然后再来想到底在这些环境里设置什么难题。这使得《超级马里奥 64》成为最早的“自由开拓式游戏”之一，在这个游戏中，没有时间限制，也没有咄咄逼人的敌人，只有一系列的支线任务。要想完成这些任务，只需在这个虚拟世界中四处走走就可以了。这样的探险在 2D 的马里奥游戏中是做不到的，因为在 2D 世界里所有的东西都是按顺序出现的，但是在这个新世界中，你可以选择任何你喜欢的路线，还可以在你开拓出来的路上面来个后空翻。

宫本茂希望这个游戏能有 40 关，每一关都充满了各种谜题和任务。但是，《超

^① Lewis Carroll，即《爱丽丝梦游仙境》的作者。

级马里奥 64》注定是一个首发游戏，任天堂不可能学世嘉，发布新机器的时候连自家的招牌作品都不首发。所以，如果宫本茂不能按时完成任务，整个游戏机的发布也将跟着向后延。而且他也确实没能按时完成——任天堂本来打算在 1995 年就推出 N64。计划的日期已经过了好几个月了，跳票可能让任天堂损失了数亿美元的利润，更别说宫本茂还封存了没有任何问题的游戏（比如《星际飞狐 2》）来等待新主机。虽然明知山内溥就在背后出着粗气紧盯着自己，但是宫本茂仍然在为容量的事情着急。最大的问题出在游戏卡上，其容量太小了。宫本茂做《超级马里奥兄弟》时的矛盾心情又回来了：这游戏够好了！不，不够好！够好了！

最后，宫本茂决定在游戏中包括 13 个高质量的关卡，认为这样应该够了。虽然关卡不如预想的多，但是这仍然是一个非常具有深度而且完整的首发游戏。此外，他当时还同时在制作 3D 的《塞尔达传说》，所以，很多没能用在马里奥身上的点子都用到《塞尔达：时之笛》（*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*）上了。（这也是 N64 上的马里奥和塞尔达感觉很相似的原因，即二者都融合了解密、探险和 3D 平台等元素。）1996 年 6 月 23 日，N64 在日本正式发布。三个月之后，这台新游戏机登陆美国，售价 199 美元。刚开始，N64 的游戏售价达到了令人咋舌的 69 美元。（不过有些 SNES 的游戏更贵，比如《超级马里奥 RPG》，就非常没有良心地卖到了 75 美元。）

《超级马里奥 64》是 N64 上卖得最好的游戏，共卖出了 1180 万份，也就是说粉丝们喜欢这个游戏。（《超级马里奥 RPG》卖了 200 多万份，也很不容易。）3D 的马里奥还出现在了“喝奶了吗？”（Got Milk?）^①的广告中，情节是他从电视里跑了出来，一口喝完一罐牛奶，而牛奶则成了他的升级道具。塔可钟（Taco Bell）也在一系列免费儿童餐的广告中使用了《超级马里奥 64》的画面。任天堂还在凯洛格（Kellogg）的麦片包装上搞了一个“每 64 人中就有一个能赢！”的比赛，共计送出了 140 万份奖品。任天堂甚至还和 Blockbuster 达成了和解，此前任天堂曾因为租赁游戏卡的问题而与之争执不休。直到 1996 年，Blockbuster 都是任天堂的

① 美国的一个牛奶宣传片系列。

“官方租赁点”，提供新的游戏机和游戏租赁，价格是三天 17 美元。

不过任天堂的快乐时光没能持续太久。曾是任天堂铁哥们儿的史克威尔公司宣布将退出任天堂的阵营。《勇者斗恶龙 7》和《最终幻想 7》都将转在索尼 PS 上发布。原因？就是游戏卡。虽然是 64 位的机器，但是 N64 的游戏卡容量太小，Square 认为这样的容量不足以制作出顶级的游戏。

索尼把这些逃离任天堂阵营的第三方游戏开发商纳入了 PS 的麾下。PS 使用的 CD 载体够便宜，对于游戏厂商来说这也就意味着可以赚更多的钱，而且编程也更简单，一举三得。每次有游戏开发商转换阵营，人们对任天堂的硬件、销售前景和公司本身的信心就降低一格。虽然此前任天堂一直嘲笑世嘉做错决定最后连饭碗都丢掉了，但是现在回想起来，任天堂当时和索尼的短暂合作无疑是引狼入室。

这三个竞争对手的新游戏机同时出现在了商店里。世嘉的 Saturn 是一台先进的主机，但是由于多年来经营乏善可陈，所以没什么起色。PS 看上去就像是一颗新星，它的每个设计都像是在招揽游戏商为其设计游戏。它没有前任，所以也没有什么无法割舍的坏传统。任天堂的新游戏机呢？与 Saturn 和 PS 相比，N64 很明显是为了任天堂的利益而设计的——游戏利润更高、没有盗版，还有很多制作精良的马里奥游戏——至于其他公司，任天堂就管不了那么多了。

第 17 章 马里奥的交流工具

Nintendo DD

当 NES 是游戏业的唯一选择时，任天堂发展迅速，而且需要第三方开发商低声下气才肯给其开发游戏的权利。不过，在 16 位游戏机的战争中，任天堂迟到了，这让 Genesis 得以和 SNES 平起平坐。现有技术上的创新让任天堂可以跳过 32 位游戏机（不算 Virtual Boy），抢先推出第一款 64 位游戏机。

但是现在任天堂却失去了第三方游戏开发商的支持，之前他们被当做苦力一样剥削。索尼的 32 位游戏机 PS 是游戏开发者的天堂——他们再也不用去学习任天堂那些奇怪的架构了。此外，对于游戏厂商来说，PS 游戏的单位利润比 N64 要高。任天堂最好的日本盟友也开始制作 PS 的游戏了，先是科乐美和南梦宫，然后是 Taito、Data East 和卡普空。Midway、Acclaim 和 EA 等美国公司也加入了索尼阵营。到史克威尔离开的时候，任天堂已经像是热锅上的蚂蚁——到底怎样做才能阻止大家离开呢？

如果光盘游戏机对于游戏厂商来说那么重要的话，那就为他们做一个好了。任天堂的 64DD（听上去像是女性文胸的名字）是一款扩展光盘驱动器（即 disc drive，也是 DD 这个名字的来历），可以接驳在 N64 的底部。这样的光盘容量是标准 N64 游戏卡的两倍。一款全新的 DD 程序 Creator 可以把细腻的新贴图、人物和关卡放到光盘上。这种光盘采用了可重复使用的私有储存格式，不但可以让玩

家下载游戏更新，还可以让他们试玩新游戏。有了它，N64 将像马里奥吃了星星一样，打遍天下无敌手。

当然这只是宣传语而已。但是，任天堂正式公布这个设备的时候正值 1994 年（当时 N64 的内部名称还叫 Ultra 64），这个设备的出现似乎让这台新游戏机向山内溥梦想中的任天堂网络迈进了一步。任天堂等待的时机已然成熟：“万维网”已经从纯文字的论坛变成了一个个孤立的网络，分别由 CompuServe、Prodigy 和美国在线等公司运营；每家公司都为用户提供丰富的杂志、游戏、聊天以及“社区”等功能。你可以查看体育比赛的比分，炒股，找菜谱，看新闻——这些都是十年之前任天堂网络在日本提供过的功能。

但是到 1996 年时网络公司越来越多。雅虎和 Alta Vista 这样的目录网站让网络不再孤立，成为了真正的“互联网”，而所谓的信息高速公路也逐渐成型。报纸和杂志开始在网上发布信息，每家公司都开始制作自己的“主页”，而个人也开始在 GeoCities.com 上创建自己的网站。购物网站也开始兴起：亚马逊卖书，eToys 卖玩具，E-Trade 则卖股票。

山内溥的梦想正在变成现实。普罗大众终于开始使用计算机来作为交流工具了。为此，全新的媒体形式被开发了出来：网页、电子邮件、即时消息。但是任天堂推出的几个网络服务的反响都很一般。和购买一台康柏牌或者 Packard Bell 牌电脑相比，只需花几分之一钱就能用任天堂的游戏机来上网，但是人们对此并不感兴趣。连荒川实自己都不感兴趣！

罪魁祸首是马里奥。马里奥实际上就是任天堂的使命所在。他意味着让家庭安心，让小孩开心。只要宫本茂和他的团队继续为任天堂的游戏机做好高品质的游戏，任天堂就会财源滚滚来。但是马里奥又是一个诅咒，让任天堂难以脱离娱乐公司的定位，无法变身成为一家通信公司。索尼的产品包括 PS、DVD 及 CD 播放器、随身听、录像机、照相机以及音响。而且索尼还购买了 CBS 唱片和哥伦比亚影业，这些都没有影响其品牌的“消费电子产品”定位。为什么任天堂无法让自己的玩家使用自家的便宜机器，来做一件所有人都想做的事情——上网？

傻瓜马里奥，还有他那在白胖的脸上、大胡子下挂着的傻笑。如果继续把马

里奥打造成公司的形象代言人，任天堂就相当于戴上黄金手铐，无法从游戏业脱身。在这个行业里，任天堂的市场份额每年都在下降。整个游戏行业都在衰退，以山内溥的才识，不可能看不到这一点。他知道，只需十年，互联网就会取代游戏成为新一代的主要娱乐方式，就像当初电视对电影公司造成威胁那样。抛弃电子游戏的人越来越多。

话说回来，如果任天堂无法割舍马里奥，就必须更加努力。所有第三方厂商都开始转移阵营了，所以任天堂自己开发的游戏就变得尤为重要了。在这方面，任天堂还是很在行的：几十年来，任天堂总是把新的游戏大作宣传和制作得像是暑期电影大片一样。游戏行业的收入分配和电影差不多：只有极少数的游戏能成为热门，每个人都会买，但是其他游戏的收入则要少很多。在游戏行业中，没有类似于“不咸不淡的小说”或者“小众电视节目”的说法：20世纪90年代的游戏要么大卖个100万份，要么就只能是烧钱。

只要好游戏足够多，任天堂还是有可能解决缺乏第三方游戏厂商的问题。就算刚开始的几年货架上摆的全是任天堂的游戏又如何？大部分其他游戏只是在当绿叶做陪衬而已，作用是让你感觉似乎有很多选择。实际的情况是，这些游戏的销量和7-11便利店中间一排货架上沾满灰尘的蛋糕粉或者斑豆差不多^①。N64的玩家和以前的NES、SNES玩家一样，喜欢任天堂的游戏。他们想要的是马里奥、林克，其他的并不太在意。

就这样，一场声势浩大的3D转换计划在任天堂和整个游戏世界展开了。每个2D的游戏系列都在不停地尝试，希望找到一条理想的3D化道路。几乎每个游戏系列在此过程中都会栽一两个跟头。因为2D和3D游戏的玩法完全不同，所以3D化将会造就和之前风格迥异的游戏。虽然说《古墓丽影》就是《逃离险境》(Pitfall)，只是把主角换成了一个超级模特，但是游戏的玩法还是产生了很大的不同。二者的故事剧情虽然大同小异，但是对于《逃离险境》来说玩家只需要穿过充满障碍的路程，而3D的《古墓丽影》则混合了解密和动作冒险的成分。

① 意指卖得不好。

《恶魔城》(*Castlevania*)在一次失败的3D化尝试之后,又变回了2D。《洛克人》和《真人快打》也是一样:二者在3D化之后,由于游戏人物不再是在一条直线上过关冒险或者格斗,而是可以四处乱跑,游戏性大打折扣。外表可以改变,但是内容却还是和从前一样。

马里奥已经走上了3D化的道路,但是和他相关的游戏系列还有一大堆呢。除了经典的马里奥游戏系列之外,还有《大金刚》、《超级马里奥乐园》、《马里奥网球》、《马里奥卡丁车》、《Game & Watch 合集》、《耀西的小岛》、《超级马里奥RPG》和《马里奥医生》。要想让N64的游戏选择多起来,这些游戏都必须3D化,而且要快。

对于有些游戏来说,3D化不难:《马里奥卡丁车》的画面本来就是模仿3D效果的,所以要把其改成3D很容易。(这个游戏的宣传语是“Kick Asphalt”^①。)此外,《大金刚》也很自然地升级成了《大金刚64》——总算不用再预渲染了。还有一款新的体育游戏《马里奥高尔夫》(由Camelot Software Planning开发,这个开发商是任天堂从世嘉Saturn阵营挖来的),这款游戏在迷你高尔夫的趣味和真实高尔夫的技巧之间找到了平衡点。

宫本茂还用自己在《超级马里奥64》中学到的经验,来为任天堂的其他游戏设计真正的3D续作,比如《星际飞狐》、《零式赛车》和《水上摩托》(*Wave Race*)等。(修改这些游戏的名字很简单,在后头加一个64就行了。)他还制作了一个全新的游戏:《1080度滑雪》(*1080° Snowboarding*),这款滑雪作品比后来的滑板名作《职业滑板高手》(*Tony Hawk Pro Skater*)还早推出一年(而且Tony Hawk的成名招式也只有区区700度旋转而已,这游戏都已经1080度了)。

既然宫本茂在制作新游戏,为什么不做一个全新的马里奥游戏呢?(创造一个长得像马里奥的《塞尔达传说》新角色塔隆很有意思,但是不能算数。)所以,《马里奥派对》出现了,这是一个桌面游戏,马里奥和他的伙伴们作为棋子。游戏中包括了无数千奇百怪的小游戏,用于决定每回合谁先移动。和所有的桌面游戏

① 即kick-ass“牛叉”和asphalt“沥青”(游戏中的一种道具和障碍物)组合而成的词语。

一样，这个游戏只有和人一起玩才有意思。N64 总共可以连接四个手柄，而各种各样的小游戏让这个《马里奥派对》成为了家庭成员、兄弟姐妹或者任何没有过多的时间来玩长篇游戏的人们的理想之选。

另一个新的马里奥游戏是《任天堂明星大乱斗》(*Super Smash Bros.*)，这是一款回顾任天堂经典游戏的作品。《大乱斗》是一款简单的格斗游戏，甚至没有技术的人乱按按钮也可以赢，这一点对于普通的格斗游戏来说是绝对的禁忌。不过，游戏人物倒是超出了《马里奥卡丁车》或者《马里奥派对》的限制，你甚至可以选择卡比、林克、《银河战士》中的沙姆斯或者《星际飞狐》中的福克斯。不仅如此，这个游戏还有很多隐藏人物，包括《零式赛车》中的战隼队长、《地球冒险》(*Earthbound*) 中的内斯，还有路易吉。音乐和场景都和任天堂的游戏有关，而且道具会从天上落下来，就像电影《上帝也疯狂》里从天而降的可乐瓶子一样。看过马里奥拿剑，耀西拿枪吗？总的来说，这个游戏对任天堂经典游戏的演绎，就像是《女巫前传》(*Wicked*) 对《绿野仙踪》的改编一样，带着那么一点唐突和不敬。

这两个游戏都是由 HAL Laboratories (下称 HAL) 制作的，这个任天堂的子公司开发了《罗罗大冒险》(*Adventures of Lolo*) 和《星之卡比》(*Kirby*) 系列，还负责把《模拟城市》(*Sim City*) 移植到任天堂的游戏机上。(HAL 在《模拟城市》系列中加入了一个搞笑的元素，那就是当城市人口达到 50 万时，在城市中会立起一座马里奥雕像。) 其中，有一位叫做岩田聪的游戏开发组长，他在读大学的时候曾经在 HAL 做过兼职，而且从 NES 时代就开始为任天堂的游戏编程。这时候，任天堂让 HAL 把一款最近很火的 Game Boy 游戏移植到 N64 上，这款游戏的内容是收集可爱的小怪兽，然后像安排相亲一样让它们进行“战斗”。这个游戏就是《口袋怪兽》(*Pocket Monsters*, 简称 *Pokemon*)。

《口袋怪兽》已经开发了好几年了，在 1996 年刚刚在日本发售的时候，大家都认为这是一个纯日本式的游戏。游戏的是角色扮演类型的，画面很简陋，战斗之后怪兽只会“昏死”而不是真的死亡，而且还有一个强迫性的目标——在森林中跑来跑去，收集齐 150 种怪兽。这个游戏的设计师田尻智小时候曾经收集过昆

虫，并且很喜欢研究昆虫的种类和能力。他在跟随宫本茂学习的过程中，设计了这款游戏，而这个游戏看似简单的特性正是宫本茂的建议。由于田尻智希望玩家能够用连接线进行对战，所以他设计了两种不同颜色的游戏卡，分别是红色和蓝色。《口袋怪兽·红》的主角是 Satoshi（即“智”，美国版改作 Ash Ketchum），而《口袋怪兽·蓝》的主角则是 Shigeru（即“茂”，美国版改作 Gary Oak）。除了这个差别之外，二者几乎完全一样。^①

也许谁都没料到这个游戏在日本居然这么火。这个游戏发扬了这个时代的游戏哲学——完整性，并且把这种完整性（即收集全套怪兽）直接作为游戏的目标，不加任何其他花哨的东西。把这样的目标融合成一个游戏之后，“一定要全部收集齐！”就变成了“一定要全部买下来！”。注意力测试显示，孩子们根本就不关心什么 Ash 和 Gary：他们希望自己能成为怪兽训练师，而这个游戏正好满足了他们的愿望。这样的愿望又催生了一部收视率爆棚的动画片。（不过对于大部分美国人来说，第一次听到《口袋怪兽》这个名字还是在 1997 年，当时有一集动画片中的一个镜头让 700 多名日本儿童出现了抽搐症状。）这个游戏在美国发布的时候，Game Boy Color（彩色版的 Game Boy）仅剩几周就正式登场了，而且这个游戏还是黑白的。很明显，任天堂并不认为这个游戏会比《地球冒险》或者《马里奥方块》这两个失败作品的表现好多少。只有荒川实相信这个游戏有跨文化的潜力——而且想要做到这一点，还必须保留这种复杂的玩法和简略的图像。

其实任天堂完全没必要担心。这两款《口袋怪兽》不但成为了万人空巷的热门游戏，还帮助 Game Boy 在接下来的几年时间里坐稳了掌机一哥的位置。其他游戏机上的《口袋怪兽》游戏也随之跟上，首先是 N64 的《口袋怪兽运动场》。（马里奥还在其中一个游戏里客串了一把，这又是 HAL 的杰作，此外，岩田聪还把马里奥和他的朋友们悄悄地放到了《凯比超级巨星》中。）这个游戏把画面做得很简

① 据译者调查，此处有误，《红》和《蓝》的主角都叫做 Red，Red 的第一个对手叫做 Blue。在《口袋怪兽》日本版的动画片里，主角才叫做 Satoshi（美国版叫做 Ash Ketchum），而主角的第一个对手叫做 Shigeru（美国版叫做 Gary Oak）。此外，两个游戏之间也有一些差别，比如怪兽的种类有所不同，可以选择的初始怪兽也不同。

单，让玩家不得不把注意力放到策略上。《口袋怪兽》变成了一种新型的棋：小火龙是火系怪兽，在攻击冰系怪兽的时候很强，但是攻击其他火系怪兽或者水系怪兽的时候就很一般了。每个怪兽都有自己的派系，各个派系相生相克，各有强弱。如何排列你的六只怪兽，让他们按什么顺序来战斗，什么时候该浪费一轮来换一个怪兽，都有讲究。甚至连那些极具创意和双关语意味的怪兽名字（比如小火龙的英文名是 Charmander，这个名字就是 charcoal “炭”和 salamander “蜥蜴”组成的）都足以让 J. K. 罗琳汗颜。

《口袋怪兽》很快就会成为世界上第二大的游戏系列，销量达到两亿套，大部分的买家是八岁左右的儿童。（宫本茂曾经开玩笑说，他常常会收到粉丝寄来的零碎捐款，因为任天堂没有付给他任何的版税。宫本茂还说过，在他的下一个马里奥游戏推出之时，《口袋怪兽》的热度就会减退了。）大部分的口袋怪兽游戏都卖得不错，只有《你好，皮卡丘！》（*Hey You, Pikachu!*）卖得不怎么样。这是一款用麦克风操作的游戏，内容是玩家命令口袋怪兽们去执行诸如拔萝卜等无聊的任务。除了自身相关的游戏之外，怪兽们还出现在了《任天堂明星大乱斗》中。这些怪兽让任天堂更难摆脱娱乐公司的形象。和口袋怪兽相比，马里奥反而像是成年人才会喜欢的《罪与罚》，而孩子们对口袋怪兽的热爱，也会随着青春期的到来而结束。最过分的是，任天堂还推出了几款特别版的 N64，在主机上粘了一个塑料的皮卡丘——你在机器上贴这么一只卡通沙鼠（或者老鼠，谁知道呢），还指望人们把它看成电脑？

关于 64DD 的谣言流传了多年，和 SNES 发布之后的 N64 谣言如出一辙。不管谣言怎么传，其用意都只有一个，那就是保住现有的玩家（和游戏开发商），防止他们投靠“敌营”。但是这个目的并没有达到：在人们谈论 64DD 五年之后，1999 年 12 月，任天堂悄悄地在日本推出了 64DD，而且只通过其邮购部分发售。两年之后，由于使用人数太少，任天堂的在线服务也关闭了。

64DD 最成功（如果说非要用“成功”这个词的话）的游戏是《马里奥绘画》的续作——《马里奥艺术家》（*Mario Artist*）系列。这个系列的第一个作品是《绘画工作室》（*Paint Studio*），这个游戏是升级版的《马里奥绘画》，让玩家可以画画

和做图标，而封面则是带着贝雷帽^①的马里奥。后来这个系列又推出了《达人工作室》(*Talent Studio*)，这个游戏让玩家可以把 2D 脸的照片贴到预先做好的 3D 的身体上，然后做成《南方公园》(*South Park*) 式的动画。再后来又推出了《多边形工作室》(*Polygon Studio*)，这个游戏让玩家可以玩味各种 3D 物体和效果。最后是《通讯工具》(*Communication Kit*)，让玩家可以和他人分享自己的创作——当然，只能和 64DD 那寥寥无几的玩家分享。《马里奥艺术家》系列本来还会有《游戏制作器》(*Game Maker*)、《图画消息制作器》(*Graphical Message Maker*)、《音效制作器》(*Sound Maker*) 和《视频编辑器》(*Video Jockey Maker*) 等，但是这个系列还是被砍掉了。

传闻中，64DD 有十多个游戏在开发，但是最后真正推出的只有九个。其中，最引人注意的是《模拟城市 64》。本来打算在 64DD 上推出的游戏都改成了普通的 N64 版（其中有一款游戏被移植到了掌机上），包括《地球冒险》、《星之卡比》的续作，一款叫做《班卓熊大冒险》(*Banjo-Kazooie*) 的平台游戏，还有两个《塞尔达》游戏等。大部分其他游戏都没能推出。任天堂连自己的游戏都是这幅光景，第三方开发商就更不愿掺和进来了。

在 Satellaview 和 NES 调制解调器都因为无人问津而失败的情况下，换做一般的公司领导也许就不会再推出 64DD。但是山内溥的疯狂大脑在过去的几十年里曾经产生过无数个奇怪的点子，而且这些奇怪的点子很少有失败的。64DD 这个点子实在太过超前了，但是任天堂却拥有像石头一样的耐心。也许山内溥的真身是一只岩石系的口袋怪兽吧。

① 这是艺术家的标准装备。

第 18 章 马里奥出击

GameCube

世界上并没有马里奥游乐设施。这着实让人纳闷，因为不但马里奥拥有巨大的市场，而且任天堂也很乐意把马里奥的脸放到各种商品上——从真人大小的玩偶到内裤，都有马里奥的身影。迪士尼则不同，只要公司有新的动画电影推出，不论票房好坏，都会推出相应的新游乐设施。而那些迪士尼没有版权的热门作品，比如《终结者 2》、《大白鲨》和《回到未来》等，也由版权方环球影业推出了相应的游乐设施。

就连《南方之歌》(*Song of the South*)、《柳林风声》(*Wind in the Willows*)、《她书写谋杀》(*Murder, She Wrote*)和《沼泽异形》(*Swamp Thing*)这些小众电影都有各自的游乐设施。在明尼苏达州甚至还有 Trix Rabbit 和 Lucky Charms^①的主题公园。多莉·帕顿^②也有自己的主题公园——桃莱坞 (Dollywood)。就是没有超级马里奥的主题乐园。

这是怎么回事？任天堂的一众游戏明星们简直就是为大型主题公园而生的啊，每个区域正好对应一个游戏系列。还可以来一场 3D 秀，绿色的水管向观众

① 二者皆为食品品牌的卡通人物商标，前者是兔子，后者是个绿衣矮人。

② Dolly Parton，美国著名乡村乐歌手，她的一首 *I Will Always Love You* 在被惠特尼·休斯顿翻唱之后红遍了全中国。

们喷水什么的。更别说还有碧姬公主的漂亮城堡。《星际飞狐》、《银河战士》和《零式赛车》在高科技的Z区。星之卡比是儿童区的明星，这个区域里将铺满各种弹力十足的泡沫。Hyrule是少年的乐园，里头可以有一个塞尔达过山车，还可以有一个林克的地下城探险车。再加上一个口袋怪兽动物园。

任天堂不做主题公园的原因在于很多人都在做同样的事情，Kotaku.com的文章这样说道。任天堂的专长不在于迪士尼乐园那样的大型娱乐，而且现在还没有谁给他们推荐一个更具创新性的点子，谁也无法保证这个主题乐园做出来之后会不会成为另一个迪士尼乐园（仅仅是把主角换成了马里奥和路易吉）。这一类失败任天堂经历得太多了，比如教育游戏、电脑游戏、电影、上网服务，甚至还可以追溯到更早期的方便饭和情人旅馆。公司应该只专注于自己最擅长的事情。

任天堂也许还想起了世嘉世界（SegaWorld）。1996年，在世嘉和万代洽谈收购的时候，伦敦世嘉世界（SegaWorld London）开张了，这是一个包括了室内游乐园、街机、礼品店的综合场所，专卖世嘉的东西。随后世嘉在加拿大也推出了一系列世嘉游戏城（Sega City Playdium）。一年之后，悉尼世嘉世界（SegaWorld Sydney）也开张了，而且还开在了购物圣地达令港（Darling Harbor）。悉尼世嘉世界的建筑是一个巨大的红色方块，顶部伸出一个巨型的玻璃金字塔尖，被宣传为“澳大利亚的迪士尼乐园”。世嘉本来的计划是先用四年的时间积累人气，然后到2000年再抢了悉尼奥运会的风头。

但是即便是迪士尼这样的行家在巴黎推出了主题乐园之后，也经历了好几年的游客荒。即便是斯皮尔伯格也没能把游戏工厂（GameWorks）做成期待的大型综合娱乐休闲中心，最多也就是一个有啤酒卖的Chuck E. Cheese's而已^①。悉尼世嘉世界的游乐设施和《索尼克》或者世嘉的其他游戏（比如《忍》、《快打旋风》等）中的人物并无关系。这些都是没有任何名堂的游乐设施，只是放了世嘉的牌子，并宣传说会给乘坐者带来快速、“极致感官”和互动的感受，但是实际上并没有宣传的那么神奇。真正和世嘉有关系的只有《索尼索尼克真人秀》（Sonic Live in

① 斯皮尔伯格是梦工厂（DreamWorks）的创始人之一，而游戏工厂正是梦工厂和世嘉、环球影业等合作推出的。

Sydney), 一个基于索尼克动画片的舞台剧。

这个游乐场连续亏损了四年,甚至在将 100 多台游戏机免费供游客玩之后,仍然没有转机。(这样虽然吸引了一些游客,但是这点儿门票钱可能还抵不了游戏币的损失。)悉尼世嘉世界还是坚持到了奥运会,但是就算是这种旅客激增的良机也没能帮上世嘉的忙。就在奥运会期间,任天堂抢了世嘉的威风,在悉尼大学开展了一场口袋怪兽世界锦标赛。奥运会之后,整个达令港的经济(比如 IMAX 电影院、各种餐厅和时尚商店)就像高台跳水一样急转直下。悉尼世嘉世界也在奥运结束后两个月永远地落下了帷幕。曾经辉煌一时的方块加金字塔建筑沦落成了一个家具仓库,后来在 2008 年被拆除了。

从 2005 年开始,任天堂试着做了几个月的流动式口袋怪兽乐园,并吸引了 400 多万的游客。但是,马里奥却连这个待遇都没有,只有一个积木做成的“家”。在加拿大的乐高乐园中展出了一个乐高版的水管工,穿着蓝色的工装裤和红色上衣——对于一个从像素世界中走出来的游戏人物来说,倒是挺合适的选择。不过,这个水管工还随身带着一个在马里奥多年的水管穿梭生涯中闻所未闻的道具——抽水马桶。

最近,纽约大学的“Big Games”班(他们曾经制作了一集真人版的吃豆人)想出了一个点子,就叫做“任天堂休闲乐园”(Nintendo Amusement Park)。名字虽然好听,但是实际上他们想使用军用绞绳来做游乐设施,让游客们可以跳到四米高,然后安全地降下来。学生们穿上了马里奥和路易吉的服装(还戴上了帽子,粘上了假胡子),然后跳起来踩在纸糊的工巴和炸弹兵上。他们希望任天堂能够采纳他们的设计来做主题乐园的游乐设施,说到底,谁不想在蘑菇王国跳来跳去呢?

任天堂有一个使用了多年的秘密武器,那就是随时都吊足玩家的胃口。玩家们总是小心翼翼地选择游戏,在花了大价钱买了某个游戏之后,他们会祈祷自己的朋友们买不同的游戏,这样大家可以换着玩。只有发烧友才会每个游戏都自己买。大部分人都是几个月买一个游戏,而任天堂推出自家大作的频率正好与之相符。

世嘉就曾因为操之过急而连续遭受两次打击。首先,1996 年世嘉完全抛弃

Genesis 并推出了 Saturn^①，而现在 Saturn 又受到了冷遇。本该大力推销新游戏机 Saturn 的时候，世嘉却愚蠢地选择了公布另一台更新的游戏机（即后来的 Dreamcast）。人们当然就对 Saturn 提不起兴趣了，这和面包店的顾客不喜欢购买陈放在柜台上的面包，而更喜欢新鲜出炉的面包是一个道理。

1998 年 11 月 27 日，新鲜出炉的 Dreamcast 在日本正式开卖。一年之后，这台新游戏机登陆美国，并迅速售罄，此外还有 30 万台的预订。很快，这台机器的全球销量就达到了 100 万台。世嘉推出了一系列堪称典范的“2K”体育游戏，用来弥补由于 EA^②不愿和世嘉合作而带来的空缺。此外，世嘉还推出了一款风评极好的索尼克游戏《索尼克冒险》（*Sonic Adventure*）。每台 Dreamcast 都内置了调制解调器，让玩家可以上网和朋友或者世界其他地方的玩家一起连线玩《梦幻之星在线》（*Phantasy Star Online*）这类的 RPG 游戏。这台机器的画面在当时的游戏机中也是顶级的。

世嘉遭受的第二次打击不是来自任天堂，而是来自索尼。索尼宣布，第二代 PS，即 PS2，将在 2000 年春天开始在日本销售，再过半年登陆美国。PS2 将内置 DVD 播放器——单单是 DVD 播放器在当时就已经价值 300 美元了，所以买一台 PS2 基本上等于买一台 DVD 播放器，白送一台游戏机。正在为 Dreamcast 开发游戏的游戏商们向索尼的游戏机竖起了大拇指，然后发现形势不对，纷纷倒戈，转向 PS2 阵营。

在游戏界有一种说法，就是一山难容三虎——市面上的游戏机不能超过两台，才能保证大家都能生存下来。如果只有一台游戏机，生存当然不是问题：Atari 2600 和 NES 都曾经在没有竞争者的情况下独霸市场。如果是两台游戏机的话，也可以：SNES 和 Genesis 的发展都不错。但是当市面上出现第三台游戏机时，就开始拥挤起来了。这和汽水的品牌数量、政党的数量以及拥有核武器的超级大国的数量是一个道理，有两个，就可以相互制衡和竞争，但如果出现了第三者，则会显得格格不入。世嘉似乎成了这个另类的第三者——对家庭的吸引力很明显比不过任天

① 因为 Saturn 用的是光盘，而 Genesis 用的是游戏卡，相互不兼容。

② 大牌体育游戏公司。

堂，而对那些叛逆小孩的吸引力又不如 PS。

对任天堂来说，这些并没有什么，唯一的问题是现在它自己的处境也和世嘉差不多了。这两家公司都有大量的第三方游戏商转投索尼阵营，结果必须重点发展本家的游戏，甚至只有发展本家游戏这一条路可走。两家公司的游戏机都比索尼的更强大。两家公司都跟随了索尼炒冷饭的脚步，用“经典合集”（Greatest Hits）的名义来折价重新推出旧游戏，只不过任天堂的叫做“玩家尚选”（Player's Choice），而世嘉的叫做“全明星”（All Stars）。两家公司都在游戏业界摸爬滚打了多年，就像惊奇漫画^①和 DC 漫画^②一样，双方都已经适应了相互之间的竞争。马里奥和索尼克就像是两个性格完全相反，却又形影不离的老友。

世嘉的 Dreamcast 的发布促使任天堂也推出了新主机。这台代号为“海豚”（Dolphin，后来改称 GameCube）的游戏机预计于 2001 年推出。在正式发售的几个月前，任天堂还在努力为 N64 开发高质量的游戏。任天堂“随兴游戏发布哲学”的好处是可以随时推出新游戏，不必非得赶在十月份黄金季推出^③，而坏处则是有些游戏的画面看上去很老土，因为开发时间太长了，都已经过时了。

《纸片马里奥》（*Paper Mario*）就是一款结合了好处和坏处的作品。这个游戏是《超级马里奥 RPG》的续作，但是换了一个名字（也没有保留《超级马里奥 RPG》里的那些新人物，视角也不是固定 45 度），因为《超级马里奥 RPG》的版权由史克威尔和任天堂共有。为了摆脱版权方面的限制，开发人员（就是横井军平的旧研发团队，现在更名为智能系统部门）设计了一个游戏，风格故意做成了 SNES 的 Mode 7 的感觉，背景是 3D 的，人物是 2D 的，就像是用剪刀剪下来的纸娃娃一样。限时回合制战斗模式和之前一样，而随着马里奥的冒险逐步推进，他还会遇到很多新的帮手。剧情也有改动，库巴国王这次不仅绑架了碧姬公主，还把整个城堡一起拿下了。

任天堂发布新游戏机的目的似乎就是为了吸取经验教训。GameCube 终于放

① 旗下包括蜘蛛侠、钢铁侠、夜魔侠、绿巨人等系列。

② 旗下包括超人、蝙蝠侠、闪电侠等系列。

③ 十月份很多人会开始采购圣诞礼物。

弃了笨重而昂贵的游戏卡，改用光盘。一向热爱专用格式的山内溥找到了松下电器，为任天堂设计了一种专用的光盘格式，光盘直径也是8厘米，而不是常见的12厘米。使用小巧的光盘可以让机身也变小。直径的缩小意味着有些游戏将需要两张光盘才能装下，而有些游戏则不得不对视频和音频数据进行压缩。

使用专用光盘还意味着 GameCube 无法像 PS2 一样播放 CD 和 DVD。这样，其零售价倒是降到了 249 美元，而且盗版问题也解决了，但是让人感觉这台游戏机不如 PS2 那么强大。GameCube 还带了一个调制解调器接口（你懂的，山内溥从来都没有放弃过调制解调器这个点子），但是只有一两个无人问津的游戏才推出了网络联机的功能。

GameCube 翼型手柄的设计是为了容下多个按钮：其中有一个较大的用拇指按的绿色“A”按钮，它是为了体现单按钮简单游戏的概念而设计的；还有一个小一些的红色“B”按钮和两个灰色眉毛状的 A 按钮，顶部还有三个按钮。这让更多按钮的游戏设计师们有了足够的选择余地。除此之外，手柄上还有两个控制杆（一个灰色，一个黄色）和一个灰色的十字键。

GameCube 装载了一枚 IBM 专为任天堂设计制造的处理器 Gekko，研发这个处理器花费了 10 亿美元，设计目标是全面超越 N64 的性能。N128？不能这么算，这种用数字来命名的系统到了这个时候已经不太适用了，因为芯片设计的重要性已经超过了其运算速度。运行频率为 485MHz 的 Gekko 处理器只有一个 32 位的整数单元，但是却有一条 64 位的系统总线、一个 64KB 的缓存，以及一个 64 位的浮点运算单元，最后这个单元通常被用作两个 32 位的并行向量指令单元。这怎么算呢，128 加 32 位？这个先不提，看看其他游戏机：Dreamcast 使用的是日立公司的频率为 200MHz 的处理器，而 PS2 的“表情引擎”（Emotion Engine）处理器也不过是 64 位的总线加上约 300Mhz 的频率。在这个时候，游戏机的性能可谓立分高下。

这台新游戏机的外形是一个造型紧凑的紫色正方体，和之前所有的任天堂游戏机都不同。紫色是一个全新的颜色，在接下来的几年时间内，还将成为任天堂的重点宣传色。色彩理论一般把紫色和皇室的感觉联系起来——在这台游戏机面

前跪下吧，宝贝。Dreamcast的选择是白色机身加上亮橙色的品牌标识，橙色代表着快乐。索尼的PS是灰色的，但是PS2是全黑色的，上面印着独特的蓝色标识，蓝色代表着智慧。这些都是精心挑选出来的。

宫本茂为这台新游戏机准备了两个首发游戏，还有两个游戏将在游戏机上市几周之后推出。首发游戏之一的《蓝色风暴》(Wave Race: Blue Storm)是一款水上摩托竞速游戏，展示了流动起伏的海浪和阳光照射下的热带风情。另一个游戏是早前一款滑雪游戏的续作《1080° 白色风暴》(1080: White Storm，里头还有一个金色的傻乎乎的马里奥冰雕)，不过这款游戏推迟了几年时间，最终才悄无声息地改成《1080° 银色风暴》(1080 Avalanche)推出了。和以往的首发游戏一样，《蓝色风暴》的首要任务是展示GameCube的物理引擎，其次才是竞速游戏。

还有一个首发游戏是《皮克敏》(Pikmin)，这个游戏是从一次交易展上的演示程序“超级马里奥 128”发展而来的。这个演示程序后来成为了坊间热议的对象，因为宫本茂坚称这是一个完整的游戏，而不只是一个演示程序。该程序演示的内容是一个马里奥分裂成两个马里奥，然后不断分裂。这些马里奥站在一个球体上，他们非常小，充斥了整个球体表面。这展示了GameCube的两项新机能：首先是在同一屏幕内展示众多人物（如名称所说的，128个），还有一个星球重力系统，这个系统允许有些马里奥以倒挂的形式站在球体下方。

“超级马里奥 128”的游戏后来也没有推出，但是这两个最核心理念却保留了下来。多人同时存在于一个屏幕的概念被用在了《皮克敏》中，游戏讲述的是太空船迫降在某星球之后，一个微型的宇航员收集太空船零件然后重返 Hocotate 星球（Hocotate 即“铦立”，是任天堂的京都总部地址）的故事。为了寻求帮助，他从地上拔出了矮小的星球土著生物，这些生物都听他的命令。玩家不但需要操纵太空人奥里马舰长（这个名字是把马里奥反过来），还需要控制数十个从土里拔出来的生物——皮克敏。这是一个实时战略游戏，只不过是按照宫本茂的方式来设计的，也就是说，这是一种前无古人的设计。

宫本茂手上的第三个首发游戏是《任天堂明星大乱斗 DX》(Super Smash Bros. Melee)。这款续作中包括了丰富的音乐、人物和武器，还加上了 100 个奖杯，每

个奖杯都代表了任天堂的一段历史。这款游戏大获成功，因为数百万计的粉丝迫不及待地想能用《爬雪山》里的小人儿来攻击 Game & Watch 先生，然后再在口袋怪兽运动场用内斯打出一记漂亮的全垒打，最后赢取一个任天堂火箭炮作为奖品。

接下来是一款鬼屋游戏，主角必须亲自捉鬼。他使用手电筒来把鬼怪镇住，然后用控制杆旋转手电筒来攻击鬼怪。他选择的武器是一个吸尘器，这迫使另一个同样想用吸尘器作为主角武器的游戏放弃了这个想法。该游戏使用了丰富的光照效果和一个诡异的氛围——说白了就是任天堂版的《生化危机》。由于游戏讲述的是路易吉寻找被鬼怪抓走的马里奥，所以名字就叫做《路易吉的鬼屋》(*Luigi's Mansion*)了。这个游戏卖得不错，销量超过 250 万份，但是这并不代表人们对新游戏机有信心。任天堂之前的所有游戏机都因为推出了引人入胜的长篇马里奥游戏而热门，但是……一款路易吉的游戏？就这位蘑菇王国的弗兰克·史泰龙？（冷知识：弗兰克·史泰龙^①在电影《虎胆神偷》里倒是真扮演过马里奥的兄弟。）此时确实有一款马里奥游戏正在开发，但是这款路易吉的游戏却是个坏兆头，它预示着 GameCube 并不如以前的任天堂游戏机那么吸引人。

如果说世嘉选择了任天堂的道路，放弃 Dreamcast 的第三方支持，那么任天堂应该算是选择了索尼的道路，它希望能把第三方开发商拉回 GameCube 阵营。GameCube 的 11 款首发游戏分别来自 8 家不同的公司，其中不乏重量级的 EA、Activision 和 LucasArts 等。此外，任天堂还签下了一些独占游戏，而且还把从 PS2 向 GameCube 移植游戏的流程简化到了极致。游戏商当然非常愿意被任天堂拉拢：总比之前被压榨要好。

任天堂拉拢的其中一个游戏商开发出了两款街机类佳作作为首发游戏：《疯狂出租车》(*Crazy Taxi*)和《超级猴子球》(*Super Monkey Ball*)，而且《超级猴子球》还是 GameCube 独占的。这个游戏的缩写是 SMB，和传奇游戏《超级马里奥兄弟》的缩写是一样的。但是这个游戏的主角，即猴子们，看上去却不像马里奥，

^① 弗兰克·史泰龙是我们熟知的史泰龙的弟弟。

而更像是世嘉曾经的吉祥物 Alex Kidd。这很正常，因为《超级猴子球》就是世嘉做的游戏。

很明显，在困难面前，世嘉终于还是放弃了 Dreamcast。2001 年初（此时 Dreamcast 在美国上市还不到两年），世嘉宣布《NHL 2002》将是 Dreamcast 的盖棺之作。其他全部游戏都将转换到更流行的游戏平台上。这是个聪明的做法。世嘉真正的厉害之处在于像设计《索尼克》系列的中裕司以及设计《快打旋风》的铃木裕等创意高手，还有像 Visual Concepts 这样的工作室（这个工作室创造了世嘉的 2K 热门体育游戏系列）。现在，不管玩家选择哪个主机，他们都可以玩自己喜欢的《NHL 2K2》和《索尼克》游戏了。《刺猬索尼克》也成为了 GameCube 独占的游戏。世嘉的游戏机和街机游戏还是有前途的，只是和任天堂竞争的这些年世嘉已经投入了太多钱，它不得不放弃。

任天堂为 GameCube 的发布做的准备工作可谓天衣无缝。再加上对手是刚刚升起的索尼和步入夕阳的世嘉，所以任天堂也是有机可乘的。但是此时，第四家公司也投身到了游戏业的腥风血雨之中。这家公司手握超强的游戏机，有点石成金般的营销能力，还有几十上百亿的现金，它可能才是吓得世嘉退出竞争的真正原因。连索尼都被吓了一跳，开始花钱让《侠盗车手 III》和《合金装备 II》这样的大牌游戏成为 PS2 的独占游戏。

这家游戏业的新公司就是任天堂在华盛顿州雷德蒙市的邻居：微软。微软是这四家游戏公司中唯一一家美国公司，就在 GameCube 发布前三天，微软的 Xbox 发布了。微软收购了五家游戏工作室来开发第一方游戏，其中最著名的是 Bungie 开发的射击游戏《光晕：战斗进化》（*Halo: Combat Evolved*）。此外，微软还说服了 EA、科乐美、Midway 和 Tecmo 等多家大型游戏商帮忙推出首发游戏。任天堂和索尼的作为从某种程度上说算是帮了微软的忙：任天堂没能及时发送 GameCube 开发软件，而索尼的 PS2 出现了缺货的情况。这些都让 Xbox 成为了更合适的选择。Xbox 首先在美国开卖，这是经过精心安排的，因为美国的高科技在日本这片游戏乐土上从来都得不到青睐。

微软对这台新主机可谓是全身心投入，根据迪安·高桥（Dean Takahasi）在

Opening the Xbox 一书的记载，微软甚至接触过任天堂，希望能把任天堂买下来助其开发游戏。荒川实把这个口信带给了山内溥，山内溥直接否决了这个建议。微软还曾想过收购世嘉和史克威尔，但是最后还是决定收购一些小的游戏商来做第一方游戏，暂时不去动这些行业大亨。钱根本不是问题：内部估计显示，微软愿意在游戏行业先烧 50 到 60 亿美元，然后再谈赚钱的事情。

说白了，这就是美国版的 PS 故事：镇上新来了一个小孩，这小孩有钱，还有最好的玩具，所以变成了最讨人喜欢的人。什么玩具？Xbox 搭载了一颗 733MHz 的英特尔芯片、一个 DVD 播放器，然后还有一大堆电脑零件，堆在一个大黑色盒子里，像一座塔一样。（黑色和少许绿色相搭配：绿色代表新生。）它包含了 8GB 的硬盘，这样的配置在当时需要花不少钱。手柄非常大，为了不被绊倒，手柄连接线是可以断开。最牛的是 Xbox Live 服务，让玩家可以戴上耳麦一边和朋友或者陌生人聊天，一边玩多人游戏。（绕了一大圈，又回到了原点：Xbox Live 的数据中心之一就在华盛顿州的塔奎拉——任天堂曾经的驻地。）

虽然任天堂有很多和调制解调器相关的创新，但是其中并不包含在线游戏。任天堂的主要关注点是单人游戏（比如马里奥），再加上一个多人游戏的选项（比如路易吉）。但是微软是从计算机世界过来的，在那个世界里，热门的游戏是局域网对战的《反恐精英》（*CounterStrike*）、《雷神之锤》（*Quake*）和《虚幻》（*Unreal*）系列。对于微软来说，多人游戏是重中之重，所以每个 Xbox 都有一张免费的网卡。微软后来还要求发布的游戏中必须有网络内容。Xbox Live 成了一个一站式消费的网店，足球、抢旗、格斗、赛车等，你和你的朋友想要什么都能买到。

只能说任天堂的运气太差了：它花了几十年的时间来推行一个理念，却总是不能成功，就像是面对一个宝箱，无论怎么扔砸都打不开，就在它准备放弃、扔掉箱子的时候，微软跑过来捡了起来，打开了，然后拿到了宝藏。等等，是任天堂把箱子盖弄松的！PS2 发布的时候也带有调制解调器，但是在每个游戏中使用网络服务的方法都不同（而且有时候还超麻烦）。Dreamcast 的调制解调器倒是很火，但是这把火只持续到了 PS2 和 Xbox 发布就完了。此时，每年都有成百上千万的新网民开始接触网络，网络游戏的机遇也终于到来了。

任天堂曾试水网络游戏。但是要想开发网络内容，就必须有足够的钱，还必须有足够的光盘空间，1.5GB（PS2 和 Xbox 都是 8.5GB）的容量实在是不够用。第三方游戏商也不愿意蹚这个浑水。此前曾经让世嘉落败的怪圈在任天堂身上也开始体现了出来：第三方游戏商因为游戏不好卖纷纷离开，这意味着第三方游戏越来越少，总体销量会下降。如果你想玩网络连线，就会选择 Xbox。如果你想要丰富的游戏选择，就会选择 PS2。只有喜欢任天堂游戏的人，才会选择 GameCube。

大部分玩家都作出了选择，要么是 Xbox（售出 2400 万台），要么是 PS2（销量达到了令人震惊的 1.41 亿台，到今天仍是历史之最）。GameCube（接近 2200 万台）只是第三名而已。任天堂的游戏仍然很火，但是如果其他公司想要发布新游戏，尤其是 M 级的成人游戏，就会选择微软或者索尼。坊间开始传出流言蜚语，说微软正在崛起，加上索尼第二台主机的火爆局面，任天堂将会被逼入死角。人们似乎觉得，任天堂应该跟随世嘉的脚步成为第三方游戏开发商，比如为 PS2 开发马里奥游戏，为 Xbox 开发塞尔达游戏。利润确实会比以前少，而且还掉份儿，但是公司总归能生存下来。在经历了高科技泡沫和 9·11 的双重打击之后，经济一直都不怎么景气。人们不想买一个游戏机之后，只能玩可爱有趣的游戏。他们也想要血腥，也想要射击，也想要恐怖，还有死亡和破坏。任天堂不再是游戏的代名词。任天堂的游戏甚至无法成为一个专门的类别，而是被扫到了市场的边缘。

第 19 章 马里奥的时间机器

Game Boy Advance

Game Boy 在漫长的岁月里经过多次升级换代。任天堂曾经推出过彩色外壳的“Play It Loud”版，推出过缩小版“Game Boy Pocket”，还推出过带背光的版本“Game Boy Light”，此外还有彩色屏幕版“Game Boy Color”。除了这些，任天堂还专门推出过对应 Game Boy 的照相机和迷你打印机，在 1995 年试验过 16 位的版本^①，另外还在 1998 年试验过一块外接触摸板配件^②。虽然有这么多尝试，但是这台掌机最终还是停留在了 8 位的阶段，让 1999 年和 2000 年的游戏看起来就像 1983 年那么老土。^③

就像是飞蛾难以抵抗火的诱惑一样，各大公司总是前仆后继，希望能够推出自家的掌机来和画面还停留在《默克与明蒂》（*Mork & Mindy*）^④时代的 Game Boy 竞争。世嘉的 Game Gear，雅达利的 Lynx，万代的 WonderSwan，NEC 的 TurboExpress，还有中国的“超级小子”（Gamate）等，这些都是不错的游戏机，但是它们都没有多少对应的游戏，也没有得到玩家的支持，市场份额也从来没有

① 这里作者也许把 Virtual Boy 看做 Game Boy 家族的一员，但实际上二者并无关系；作者也有可能指的是 1995~1996 年间任天堂的一款并未推向市场的便携式原型机，但是这台没有名字的原型机是 32 位的。

② 也没有推向市场。

③ 这里的 1983 疑为 1989，即 Game Boy 推出的那一年。

④ 1978~1982 年间播放的科幻情景喜剧。

达到过两位数。Tiger 公司甚至推出了 Game.com, 这台机器可以从网上下载游戏, 还支持触控笔和触摸屏。主意不错, 但是 (连山内溥都从 64DD 悲剧身上明白了) 时机不对。它们都败给了同一台掌机, 这台掌机上最热门的游戏是《超级马里奥 DX》(*Super Mario Bros. Deluxe*), 而这个游戏只不过是把 14 年前的老游戏拿来回了一下锅而已。

在这些竞争者中, 最有希望的是 1999 年发布的 Neo Geo Pocket Color。这款掌机很便宜 (还不到 70 美元), 还有多种颜色供选择 (任天堂后来也学习了这个策略, 做了一些彩色外壳的版本来哄发烧友)。这台机器在 eToys.com 上独家发售之后, 又走进了各大卖场的展厅之中。它可以和世嘉的 Dreamcast 通信, 而当时 Dreamcast 正是当红的新机器。不过, 任天堂还是粉碎了这台掌机的美梦, 适时地高调宣布了一台全新升级版的 Game Boy。玩家们知道任天堂值得期待, 所以大都保持观望态度, 没有出手。

12 年了——猫的平均寿命也不过如此——也该推出一款真正的升级版掌机了。横井军平口中的“枯萎”一词实在是很适合 Game Boy Color 这台掌机: 8 位? 这台机器都快成老古董了。它现在之所以还存在, 甚至还很火, 仅仅是因为没人愿意把自己多年积累的《马里奥医生》和《口袋怪兽》等卡带都扔掉。

而任天堂下一台掌机的核心理念正好在于“传承”。这台新主机的开发代号是“亚特兰蒂斯”(Atlantis), 包括了一颗 Z80 协处理器, 这意味着这台新掌机将可以完全兼容所有以前的 Game Boy 游戏。它的屏幕将会更宽, 整个机体将更加圆润, 就像是水果派一类的垃圾食品。它还具备两个前端按钮, 可以在保持机身简洁的前提下, 让游戏的难度倍增。玩家只需两节五号电池, 就能玩上 15 个小时。这台掌机还搭载了一颗 32 位处理器, 这意味着它几乎可以完美地展示 16 位的图片^①。你可以把它想象成“便携版的 SNES”。

这正是任天堂希望的结果, 它希望第三方游戏商把这台掌机视作 SNES。十年之前, 这些游戏商都曾推出过各类精彩的 SNES 游戏, 只是后来才转投阵营,

① 意即可以显示 65 535 种颜色, 但是实际上这台掌机的屏幕由于硬件限制, 最多只能显示 30 000 多种颜色。

选择了3D效果更好、使用摇杆的竞争对手主机。这些SNES游戏只需要进行一些小小的修改，就可以装入苏打饼干大小的黑色亚光游戏卡中。每个在1990年之后推出的游戏都可以在这台叫做Game Boy Advance的新掌机上以简装版的方式重获新生。

为了证明这一点，任天堂玩了一个小把戏，当然一旦玩不好就可能被说成不思进取或者吝啬。这个把戏就是把旧游戏的移植版作为首发游戏中的重头戏。《零式赛车》(*F-Zero: Maximum Velocity*)实际上就是宫本茂在SNES上的Mode 7首发游戏，只是做了一些美化。《超级马里奥进化版》(*Super Mario Advance*)更是夸张，因为这个游戏竟然是NES上的《超级马里奥兄弟2》的移植版！严格地说，这个游戏实际上是把《超级马里奥全明星》合集里包括的《超级马里奥兄弟2》的升级版移植到了掌机上，但这只能让这个移植版显得更没诚意，因为《超级马里奥全明星》本身是四五个马里奥旧游戏的合集，而现在却只把它们中的一个单独拿出来做游戏，这算什么？可能是为了安慰一下玩家，任天堂把游戏中的一个《马里奥水管工》时期就存在的道具^①进行了升级。

2001年6月11日，这些游戏和另外十多个游戏一起参与了Game Boy Advance的首发式，盛况空前。这些游戏中很多都是SNES游戏的移植作品，此外还有很多游戏正在制作之中，比如《马里奥卡丁车：超级赛道》。就算这些炒冷饭的作品卖得不好，至少也不会造成太大的损失。实际上这些游戏并没有承载太多希望，粉丝们津津乐道的只有Xbox、PS2和GameCube之间的三国大战。在没有竞争对手的情况下，GBA就像是赛马比赛中的押金。

但是，只要有钱投资赛马，就能赢得比赛取回押金。Game Boy Advance在其“职业生涯”中共售出了8100万台。这可以用“‘糖果乐园’现象”来解释：孩之宝发现，如果需要预测本年桌面游戏《糖果乐园》(*Candy Land*)^②的销量，只需看看三年前人口出生率的数据即可，而且准确度极高。每个小孩儿都有一套自己的游戏棋。对于Game Boy系列掌机来说道理是一样的：每隔几年，新一代的小

① 即巨型POW方块，在此作中加入了可以震动屏幕多次的巨型POW方块。

② 专为儿童设计的简单游戏棋。

孩儿们都会得到一台作为礼物。

当然，这一代的孩子没有玩过旧的马里奥游戏，对他们来说，炒冷饭的游戏就是全新的游戏！在其他行业，把旧作重新推出是很常见的事情，但是对于任天堂和电子游戏来说，炒冷饭还意味着全新的机遇。任天堂在《超级马里奥进化版》上的试验让其他游戏也看到了新的摇钱树榜样。《超级马里奥世界》及其续作《耀西的小岛》（按顺序分别是第四和第五个马里奥游戏）都被炒了冷饭，以《超级马里奥进化版 2》和《超级马里奥进化版 3》的名义推出，这不由得让玩家困惑：“到底哪个游戏在前？”，能与之匹敌的可能就只有小说《纳尼亚传奇》了^①。在发现反响最好的马里奥游戏《超级马里奥兄弟 3》还在坐冷板凳之后，任天堂又把它重新打包做成了 GBA 游戏，称作《超级马里奥进化版 4》。

当然，新游戏也不是没有。《马里奥和路易吉：超星传说》（*Mario & Luigi: Superstar Saga*）从某种意义上来说就是《超级马里奥 RPG》和《纸片马里奥》的续集。《超星传说》更重视的是时机的把握和有趣的玩法，而不是华丽的画面。这次，马里奥是路易吉的副手，两个人有很多组合动作，在战斗和冒险的过程中都起着重要的作用。两兄弟这次来到了豆豆王国，抗争女巫卡克雷塔。库巴国王因为得了失忆症，所以对马里奥兄弟俩并无敌意——他完全忘了自己是反派。

为了继续推动这种复古风潮，任天堂又推出了 eReader 游戏卡，可以插在 GBA 的游戏卡槽里。和 eReader 一起销售的还有五张一包的卡片，每张卡片都编了号，可以用来玩早期的游戏，比如《越野机车》、《大金刚》和《挖雪人》等。每张卡片上都有一个灰色的长条，这实际上是用黑白两种颜色的点来表示的二进制数据。把五张卡都拿到 eReader 上划一道就能玩游戏了。任天堂实际上把旧式的打孔机又拿来炒了一次。GameCube 上的《动物之森》（*Animal Crossing*）是一个画面可爱的小镇生活探索游戏，这个游戏让玩家可以从 19 个经典 NES 游戏中选一个作为奖励，其中包括 7 个马里奥游戏，玩家可以自行寻找，也可以和别人交换。玩家还可以在现实世界中收集 eReader 卡片，然后通过专用的传输线将卡片的内容

① 这部小说的写作顺序、故事发生顺序以及出版的顺序都有不同，而粉丝们也对到底应该按照什么顺序来阅读有着多种不同的看法。

传输到 GameCube 上。

任天堂早期游戏那些节奏明快而又趣味十足的玩法也回归了。这主要归功于《马里奥派对》和《瓦里奥工厂》系列中的小游戏。科乐美、南梦宫和 Tecmo 等公司都跟随任天堂的脚步，推出了自家 20 世纪 80 年代的怀旧作品集。还有一些老掉牙的游戏，包括《吃豆人》和《青蛙过河》，现在都做成了 3D 版。任天堂还把 4 个旧的塞尔达游戏塞到了一个 GameCube 游戏中。EA 也把早前的 Madden 美式足球游戏系列全部拿出来重新推出，而且还特意把当年的球队队员名字保留了下来。《毁灭战士 3》(Doom 3) 推出的时候也附送了《毁灭战士》和《毁灭战士 2》两个旧作。雅达利的老式摇杆也开始拿出来卖了，只是不叫雅达利这个名字，共计有 10 个经典游戏，就存放在手柄中的芯片上。简直就像是考古学的盛宴！

这些是只有任天堂才能走的一步棋。索尼不可能拿自家 1990 年的游戏来炒冷饭——这家公司在 1990 年还没做游戏呢。微软也是一样。说是为了顾及人们对老式游戏的怀念和传承，实际上也是为了防止人们忘记马里奥。不过，从另一个角度来说，这也意味着任天堂承认自己能拿出的最好的干货也就是炒了无数次的冷饭而已。

2003 年，任天堂推出了一款新造型的 GBA，因为他们觉得这款掌机看上去比较像老式的 Game Boy。新推出的型号叫做 Game Boy Advance SP (SP 即 Special，特别版的意思)，这款掌机看上去就像是一台微型手提电脑，屏幕被移到了上半部分的盖子上，而下方则是操作按钮。这台方方正正的新机器看上去就像是世界上最小的影音播放器，又或者是一个 PDA。这次跟 Game Boy 就完全八竿子打不着了。重点就在这里：只要不把它做得像一个游戏机，成年人就会买账。果然，此机器一出，销量倍增。

讽刺的是，GBA SP 的设计实际上是模仿了 1980 年就推出的 Game & Watch。实际上，随后发行的限量版 Game Boy Micro 更是把 G&W 的理念推行到了极致，还涂上了复古的金色和深红色（即 Famicom 的手柄颜色）。任天堂还在 GBA 上推出了一系列的 NES 游戏，以作为 Famicom 的 20 周年纪念。这样的复古风潮确实可以满足任天堂自恋的心理，但是创新到底在哪里？

这种自我宣传到极点的作品是一款叫做《马里奥对大金刚》(*Mario vs. Donkey Kong*) 的原创 GBA 游戏，这款游戏中包括了几乎所有马里奥、大金刚系列的元素，甚至还有 1994 年的 GB 版《大金刚》的影子。(这款游戏是对 GB 版《大金刚》的致敬之作，而 GB 版的《大金刚》又是对街机版《大金刚》的致敬之作，如此，我们可以知道其创新性何其不足。) 这个游戏的故事讲述的是小气的大金刚到工厂里偷走了马里奥玩偶，而马里奥则需要通过和 GB 版《大金刚》类似的关卡，把这些玩偶夺回来。

这样的游戏根本就不应该通过前期的审核。创意大师们跑哪儿去了？宫本茂一直都没有在 GBA 上推出原创马里奥作品，直到三年之后才推出了《马里奥和路易吉：新星传说》这个角色扮演游戏。这是因为宫本茂有更重要的作品正在 GameCube 平台上开发，所以他不时地把自己的经典作品拿来回个锅，以便安抚 GBA 上的马里奥粉丝。其他的游戏商也同意这种做法：GBA 不就是移动版的 SNES 吗，在 1993 年我们就已经设计了很多 SNES 游戏了。所以他们也开始不断地把旧作打包推出，或者把新电影和新动画做成不入流的游戏。想要新游戏？没门。虽然说销售很火爆，但是 GBA 在大部分玩家的心目中，还只是一台排名第四的游戏机。

第 20 章 马里奥传说

阳光和黑暗

“歌剧”这个词总是让人想起很多优秀的意大利人名作，比如蒙特威尔第^①、卡鲁索^②、帕瓦罗蒂，还有歌剧《帕格里亚希》、《托斯卡》等。歌剧这种混合了演唱和表演的艺术形式并不一定需要传统意义上的正派主人公，如莎乐美、唐·乔望尼等。也许这就是为什么加利福尼亚艺术大学的研究生乔纳森·曼恩（Jonathan Mann）把他的视线投向了下水道中的那位明星。

从剧情上来说，每个马里奥游戏都是一部歌剧。我们都知道发生了什么——库巴国王又绑架了公主——但是不知道具体过程。但是，这场歌剧的主要演员是我们，不是穿着夸张外套的歌后。每次演出这场歌剧的时候，都由我们来表现生与死的纠葛，而每次演出总会带给我们一些不同的感受。

曼恩的歌剧《马里奥歌剧》（*Mario Opera*）的开始，正好是很多歌剧的结尾——一场婚礼。马里奥从水管中爬出来，找到了碧姬公主，他们相爱了，然后结婚了。后来库巴国王来了，抢走了公主。在被一只工巴嘲笑之后，马里奥踩死了它，然后突然发现，踩死别人的感觉太爽了。他一路冲锋，从老实巴交变成了冷酷无情，疯狂地杀出了一条血路。

① 意大利歌剧作曲家。

② 意大利著名男高音歌剧歌唱家。

然后剧情开始变得奇怪起来。库巴国王和马里奥突然先后意识到，这并不是他们第一次、第二次甚至第一百万次交锋。他们只是玩家手中的棋子，自己并没有自由意志。那么，马里奥到底是什么样的英雄？库巴国王又是什么样的坏蛋？第一幕结束的时候，马里奥死在了魔法库巴（为了押韵魔法库巴又被称为 Lizard Wizard）的手中，等待复活。（曼恩一直没能写完这部歌剧，但是他现在每天都写一首新歌，然后发表在 songatron.com 上，所以他还是很忙。）

马里奥总是出现在与音乐相关的东西中，最近的一次是在 2010 年华盛顿特区巨型的“超级克劳迪兄弟”（Super Claudio Bros.）搞笑音乐会上。任天堂一直在为马里奥的游戏打造高品质的音乐，从宫本茂为《大金刚》编写的简单音符，到近藤浩治那脍炙人口的马里奥主题曲。这些都是经常炒的冷饭，除了一般的游戏音乐大碟之外，还有混音版的舞曲碟，比如 1993 年的《超级马里奥紧凑迪斯科》（*Super Mario Compact Disco*）。（少年 R&B 歌手马里奥·巴瑞特常被简称为“马里奥”，但是他和任天堂没有任何关系。）

马里奥经常出现在游戏玩家们喜欢的音乐作品中。这种作品被称为宅男嘻哈（nerdcore）、极客摇滚或者进行曲，通常包括了一些一次性的简短音乐（即电视主题曲，广告音乐），用来吸引节目间隙的观众。马里兰大学帕克分校甚至还有一个多达百人的玩家交响乐队。有个叫“14 岁女孩”的乐队出了一盘专辑《Zombies In, Robots Out》^①，在封面上，她们把自己画成了《超级马里奥兄弟 2》里的角色，只不过组成了一个乐队。她们的歌包括 *Castlevania Punk*、*Run Lolo Run*，还有《1-800-255-3700》（即任天堂的客服电话）。另外一个乐队则自称 Minibosses^②，他们有一首歌就叫做《超级马里奥兄弟 2》。饶舌歌手 Benefit 也写了一首歌《超级马里奥兄弟》。另外一些用马里奥来命名的乐队包括“失落的关卡”（Lost Levels）、“3-1 关”（Stage 3-1）和“化狸重生”（Tanooki Rebirth）。

① 意即“进来是僵尸，出去变机器人”。

② 即（游戏关卡中的）小首领。

这并不是最近才流行起来的。早在20世纪90年代初期，雷鬼歌手Shinehead就推出过歌曲《电子游戏的世界》(*The World of the Video Game*)，这首歌使用了《超级马里奥兄弟》的音乐样本。任天堂对近藤浩治的音乐表现出了浓厚的爱意，不仅推出了“超级马里奥兄弟”乐谱，还出品了一款名为“马里奥和耀西音乐中心”的合成器。可能有一些现代音乐家的音乐生涯就是从马里奥开始的。又或者音乐家和玩家之间本来就存在着某种联系。比如宫本茂就有一句为人所熟知的名言：“电子游戏会害了你？当年他们也是这么说摇滚乐的！”

宫本茂在GameCube开发中的角色类似于竞选快要失败时的政治家助手。他在世界各地飞来飞去，和研发人员讨论GameCube的硬件、软件和运输问题。他要求设计团队尽量跳出任天堂雇员的框子，把自己的思维拓展到全新的境界。他自己也为马里奥翻开了新的篇章。所有的这些都是为了拯救任天堂岌岌可危的公关形象，虽然并不怎么成功。

这一切的起源要追溯到几年前的一个游戏人物“孔卡”(Conker)。孔卡是Rare公司设计的一只可爱的松鼠，首次登场的游戏是1997年的《大金刚赛车》(*Diddy Kong Racing*)。(它的名字是由一种英国的小孩游戏Conkers改编而来，这种游戏的玩法是用绳子绑上坚硬的猴板栗，然后甩起来打另一个猴板栗，直到一方的猴板栗破掉。)两年之后，孔卡有了自己的Game Boy Color游戏《松鼠大冒险》(*Conker's Pocket Tales*)。后来Rare又开发了一款N64的孔卡游戏，并准备在2001年推出，作为N64隐退之前的最后一批作品。

最后推出的作品名为《松鼠大战》(*Conker's Bad Fur Day*)，这款作品后来被称为《超级3K党兄弟》，是一款臭名昭著的游戏。比如，有一个谜题是孔卡需要找一个开关，而要到达开关所在的地方必须用牛粪填满一个巨大的坑，然后从中游过去。要想跳到很难够到的地区，他必须利用一位女性角色巨大的胸部来弹上去。这些角色还骂人，而且因为他们都是英国人(Rare是英国公司)，所以骂人的本事还不小。还不止这些，游戏里还有一种长得像泰迪熊的邪恶角色，这些熊完全是纳粹的作风，而且在被击中之后内脏都会爆炸出来。还有一个角色是一坨会说话的屎。孔卡可以朝敌人撒尿来造成额外的伤害，这是他喝醉时的特殊技能。

这个游戏的开场基本上就是在向《发条橙》(*A Clockwork Orange*)^①致敬。

和大部分名声不佳的游戏不同,《松鼠大战》虽然让人恶心,却是一款制作精良的游戏。严格地说,这款游戏可以算是 N64 上最好的游戏。这个游戏的设计师们从《南方公园》这个卡通中找到了灵感,而这个卡通正好是以调戏观众为乐。此外,这个游戏还包括了海量的同步口型语音对话,3D 贴图也很好,而且几乎没有读取等待。这个游戏就像是用兰迪·约翰逊^②的手在课堂上朝黑板扔湿纸团一样,达到了超一流的水平。Rare 必须选择一条恶心人的路线,才不至于成为另一个以可爱动物为主角的平台游戏,比如说 Rare 自己的班卓熊系列就是这样。(实际上班卓熊系列也曾有沦为另一个孔卡游戏的倾向,比如有一款班卓熊游戏中就有一个会说话的马桶 Loggo: 有一次他堵住了,然后叫人去叫某著名水管工人[你懂的]来帮忙。)《松鼠大战》卖得并不好,但是却得到了任天堂的关注。

在《松鼠大战》后,任天堂改变了游戏规则。《松鼠大战》是很粗俗,但是宫本茂知道这款游戏真正吸引人的地方在于其精心制作的画面和游戏性。从此,每个游戏系列都必须为 GameCube 准备一些新东西。如果一个游戏无法保证做出最精致的画面和音乐,那么至少它应该有足够的新意来吸引眼球。有时候,宫本茂会告诫设计师,如果他们有一个点子但是目前无法实现,就把这个点子放到抽屉里,因为随着技术的发展,总有能够实现的一天。现在是时候把这个柜子里的点子拿来过一遍了。

最先被拿出来的点子是《银河战士》,这个游戏一直没能推出 N64 的版本,几乎已被遗忘。这个游戏的最新版被设计成了一个 3D 科幻探险游戏,背景是黑暗的太空船和居住着敌对生物的遥远星球。用“球形态”^③四处探险本身就已经够好玩的了。另外,一款新的《星际飞狐》飞行对战游戏和一款新的《塞尔达传说》都在开发之中。

① 导演斯坦利·库布里克拍摄的一部电影,由于其中有大量的暴力和性的内容而被美国电影审查委员会评定为 X 级电影。——编者注

② Randy Johnson, 美国著名棒球投手

③ 在这款《银河战士》中,主角可以变身为球形态

这些都不错，但是宫本茂的要求并未停止。让人意外的是，就在《银河战士》开发到一半的时候，宫本茂突然宣布，这个游戏将改成第一人称射击游戏。《星际飞狐》保留了飞行对战这个基调，但是 Fox 将可以离开飞船四处探索。而《塞尔达传说》则将采用一种新的卡通渲染技术，这种技术将让林克和卡隆看上去就像是手绘的 3D 卡通。

对于零式赛车系列的新作《零式赛车 GX》来说，变化则没那么多，只是增加了速度和挑战性。对于竞速游戏来说，不存在“难度过高”这种问题，所以宫本茂和他的设计师们放手设计了困难重重的关卡，还展示了霓虹灯爆炸特效，让这个游戏的画面可以和 PS2 及 Xbox 上最好的游戏媲美。真正的变化在幕后：宫本茂的团队和世嘉旗下的游戏制作工作室 Amusement Vision 一起合作完成了该游戏的设计。可能是为了拿自己来开玩笑，宫本茂还在游戏中加入了一个身形硕大又长着胡子的人造人 Mr. EAD（EAD 就是宫本茂带领的研发部门的名称），这个人造人皮带上还有个无敌星星，设计者是一种叫做“Shiggs Mopone”^①的生物。Shiggs 最喜欢的食物是什么？当然是意大利美食。

然后是《永恒的黑暗》（*Eternal Darkness*），任天堂的第一个生存恐怖游戏，也是宫本茂第一个 M 级游戏。故事讲述的是女主角亚历山德拉·洛伊瓦斯发现了一本古代的魔书，这本书不但会招来怪物，还会让持有者变得疯狂。她会产生关于历任魔书持有者的记忆，而玩家必须在这些记忆中生存下来，然后找出到底亚历山德拉和魔书会发生什么事情。这个游戏有一个理智指数表，看到很多怪事之后，虚幻的怪物就会出现在你周围。在玩家被吓住之后，连 GameCube 都会像是被上了身一样，开始不断弹出虚幻的错误信息。

是的，这些游戏都很不错，但可惜的是它们都不是宫本茂的马里奥游戏。从 1996 年推出《超级马里奥 64》之后，他就再也没有推出过正经的马里奥游戏。现在，除了马里奥之外的所有人，包括他的弟弟路易吉都有自己的 3D 平台游戏了。游戏厂商们也已经适应了用 3D 技术来做游戏。马里奥就像是一个富有的电影明

① 即拿宫本茂的名字开玩笑。

星，每拍完一部电影都嚷嚷着要退休，因为如果继续拍下去收获不会太多，而且可能晚节不保。

当然，这并不是说就完全没有马里奥的游戏。任天堂曾宣布将在 64DD 平台上推出《超级马里奥 64 II》，但是最后未能发行。还有《超级马里奥 128》，但是这个游戏又变成了《皮克敏》。新的马里奥需要新的元素，需要与众不同的东西。与此同时，宫本茂手下的一位设计师小泉欢晃正在设计一款水枪游戏。正如《水上摩托：蓝色风暴》所展示的那样，GameCube 可以做出非常逼真的水流特效，而小泉欢晃则想出了一个玩法，用高压水枪来清洗涂鸦，让人像穿了火箭推进器一样飞来飞去、停在空中，或者用它把门砸开。

这些元素对于一个超级马里奥游戏来说已经足够了，所以这次的马里奥不再换新套装，而是换新的水枪喷嘴。任天堂已经积蓄了多年的 3D 经验将让这个游戏综合探险和动作两种成分。和《水上摩托：蓝色风暴》一样，这款马里奥游戏的背景也设定在热带小岛上（小岛名叫 Isle Delfino，取自 GameCube 的开发代号“Dolphin”），和《超级马里奥 64》里的蘑菇王国的感觉有很大的不同。新的敌人是影子马里奥，这样的设定和索尼克及其宿敌（一只叫做“影子”的刺猬）很相似。当然，影子马里奥还是会绑架公主，并最终变成库巴国王的儿子。这就是所谓的万变不离其宗吧……

宫本茂曾经和小泉欢晃密切合作，设计了很多塞尔达游戏，他很了解这位年轻人，也很相信他的眼光。宫本茂做管理多年，已经达到了一种境界，那就是只要他相信项目有前途，他就会放手让后辈们按照自己的灵感来做游戏，不去过多干扰。比如说，宫本茂曾经允许小泉欢晃在塞尔达游戏的故事剧情中加入自创的元素。不过，说到超级马里奥系列游戏，宫本茂总是亲自担任督导的角色。但这次不同，宫本茂决定把《阳光马里奥》（*Super Mario Sunshine*）指挥权交给小泉欢晃。宫本茂还是会继续游戏制作人的工作，但是他已经做了 22 年的马里奥了，是时候寻找继任者了。也许正是因为这次退居二线的行为，业内竟然谣传“宫本茂已经死于心脏病发作”。

任天堂宣传《阳光马里奥》的方法是在旧金山的小意大利^①煮了一锅勇夺吉尼斯世界纪录的3265磅的意大利粉，并取名为“马里奥意粉”（Pasta a la Mario）。在这堆意粉里藏着奖品，而6位装扮成马里奥的粉丝奋不顾身地跳到了这堆意粉中，希望找到这些奖品。《阳光马里奥》共卖出了550万份，在GameCube的游戏中仅次于《任天堂明星大乱斗》和《马里奥卡丁车》（二者都卖出了700万份）。但是，即便是卖得最火的GameCube游戏的销量也比不上Xbox和PS2上的大作，比如《最后一战》、《GT赛车》和《最终幻想》等。此外，PS2上的3款《侠盗车手》的销量也都超过了马里奥。这个时代的大趋势就是如此。

2002年还是山内溥交接权力的一年。山内溥谈退休已经谈了10多年了，他也考察过不少接班的人选。看起来最自然的选择是荒川实，美国任天堂的总裁。他既是山内溥的家人，又是日本人，还和美国有着深刻的渊源，而且没人比他更了解公司的运营。山内溥这位时年73岁的亿万富翁确实考虑过他这位女婿。

但是在过去的两年，山内溥和荒川实之间发生了很多的不愉快。山内溥从《福布斯》杂志的日本富翁排行榜首位上跌了下来，他拒绝去西雅图和女儿女婿见面，也不去看望自己的外孙，甚至连到他们共同的家（在日本和美国中间的夏威夷）看看自己的家人都不愿意。山内溥认为，荒川实并没有成长为任天堂需要的那种充满干劲的领导。有一次，荒川实居然当着客户的面睡着了，合作也差点泡汤。不仅如此，山内溥的要求也非常高，常人难以达到。

从20世纪90年代初期开始，山内溥就曾经很不屑地说过，不管选谁做接班人，都不会考虑自己的女婿。也许是为了挽回面子，荒川实也同意了这种说法，说山内溥才是任天堂社长的最佳人选，还公开对岳父另招贤才的说法表示支持。实际上，在2002年初，55岁的荒川实就正式从美国任天堂退休了，对他这位岳父来了个先发制人。

君岛达曾任任天堂旗下口袋怪兽分公司首席财务官，时任总裁，并且做过银行高管，他被提升为了美国任天堂的社长。君岛达是一个成熟稳重的人，就像打

① 即北滩，是意大利人聚居区。

出生就很老成一样，而他现在运营的是任天堂最大的一个分部。不过，金融类人才的作风对于游戏公司来说可能还是太过保守了。

四年之后，君岛达被很闹腾的瑞吉·费沙梅（Reggie Fils-Aime）所取代。这位新社长开了一个新闻发布会，宣称：“背黑锅我来，送死我来，做游戏我们一起来！”瑞吉很快就得到了一个外号“瑞吉终结者”（Regginator），而且他不只是美国人，还是个黑人。美国任天堂的老大从老爷爷突然变成了威尔·史密斯！瑞吉有着强壮的体格，再加上他有点儿马虎但又精力十足的作风，活脱脱就是一个从任天堂游戏中跑出来的人物。

但是谁又能坐上京都总部山内溥的那把交椅呢？绝对不能是其他行业的人，因为山内溥认为任天堂需要一位业内人士才能应对与索尼和微软的主机战争。任天堂的哲学，游戏性才是王道，不能改变。有没有这样一个人，他既有几十年的业内经验，又有着丰富的软硬件背景，而且还知道怎么用任天堂受伤的王牌来取得最终的胜利呢？

确实有。对于继承人的选择充分体现出了山内溥的管理艺术——还有围棋水平。围棋是一种极其复杂的游戏，对手的黑子明明摆满了棋盘，但是只需要几着妙手，形势就会发生逆转。山内溥是出了名的围棋迷，NES设计出来之后他首先想玩的游戏就是围棋。他下棋几乎从未输过。如果没有对博弈和计算的热爱，光凭对金钱的欲望，是无法成为亿万富翁的。山内溥即将摆下最后几颗棋子，而这几颗棋子将会把黑压压的棋盘变成一片雪白。

山内溥的最终选择是岩田聪。43岁的岩田聪是HAL Laboratories（下称HAL）的游戏开发人员，也是任天堂的第二方游戏开发商之一。从1993年开始，岩田聪开始担任HAL的社长，并把HAL从破产的边缘顺利拯救了回来。（山内溥很看好担任社长的岩田聪，所以出手帮助了HAL。）在成为社长之前，岩田聪是一位游戏设计师，参与设计了《星之卡比》系列游戏。2000年，山内溥把岩田聪调到任天堂总部，让他担任公司企划部部长。现在看来，这其实是一次考验，山内溥想看看岩田聪怎么当好社长。

岩田聪的信条和任天堂（还有山内溥）相同，即越大并不意味着越好。他的

《星之卡比》游戏就是为初级玩家设计的，但是仍然很好玩。口袋怪兽系列游戏在画面上并没有什么突破，但还是火了。要知道，这个时期的游戏商正狂砸成百上千万美元来做史诗级大型游戏。这样的游戏对于铁杆游戏玩家来说自然很好，但是这个世界上并不只有玩网络游戏玩到凌晨两点的小年轻这一种人。玩法上的创新将让那些造价低廉、设计简单而又制作精美的游戏比《真实犯罪：洛城街头》（*True Crime: Streets of LA*）或者《战场：1942》（*Battlefield: 1942*）这种巨兽级游戏卖得更好。

山内溥将继续担任董事长的职位，而在日本，董事长实际上只是个荣誉职位（即所谓“橡皮图章”）。他没有领退休金，而是让任天堂拿这笔钱来进行投资。“溥”确实有“宽广”的意思，但是心胸再宽广，这位亿万富翁放弃的也是高达1000万美元的退休金啊——说不定他太有先见之明了，所以明白这笔钱放在任天堂的话，还能为他生出钱来^①。他还为GameCube的游戏商提供免抵押贷款，以笼络他们。在担任董事长三年之后，75岁的山内溥终于退休，并把西雅图水手队的董事长和CEO的职位交给了霍华德·林肯。在离任后，他仍然持有任天堂百分之十的股份，但是随着日本经济的复苏，他不再是《福布斯》杂志日本富人排行榜的前五名。不过，山内家族的辉煌将由另一位新的领导人延续下去。

在随后的几个月里，宫本茂、荒川实和山内溥似乎都从任天堂的新闻中消失了。宫本茂正忙着为GameCube设计一套GBA连线器，以便新的GameCube游戏可以和掌机互动。山内溥不得不慢慢习惯不再大摇大摆地走进位于鸟羽铦立町11-1的任天堂总部，而荒川实则终于摆脱了山内溥在家族和职业上带给他的阴影。

这是一个时代的终结。在接下来的几年，任天堂就像是打了兴奋剂一样，卯足了劲要出点儿成绩。《马里奥派对》系列的第4、5、6、7部纷纷推出，其中很多迷你游戏都大同小异。《马里奥高尔夫》出了GameCube版——《马里奥高尔夫：碧姬公主巡回赛》（*Toadstool Tour*），可以和GBA上的《马里奥高尔夫巡回赛》（*Advance Tour*）进行互动。类似的还有GameCube上的《马里奥力量网球》（*Mario*

① 山内溥持有很多任天堂的股份。

Power Tennis) 和 GBA 的《马里奥网球: 力量巡回赛》(*Mario Tennis: Power Tour*), 这些游戏中加入了《马里奥卡丁车》里的道具, 让网球有了一些躲避球的感觉。《马里奥医生》被重新包装推出了几次。还出了一款 GameCube 版的《马里奥卡丁车》和一款《纸片马里奥》。《马里奥派对》中有一款被改成了街机版, 然后《马里奥卡丁车》也改成了街机版。拿 Jan Brady 的话来说, 就是: “马里奥啊马里奥啊马里奥!”^①

这些游戏中不乏佳作, 但是它们最多也不过是延续了马里奥这款招牌, 并没有将其发扬光大。游戏是 GameCube 的, 但是玩法却还停留在 N64 的时代。这些新的马里奥游戏类似于《麦登美式足球》, 每年都推出新作, 但是所谓新作只不过是提升了一下游戏的外在而已。

马里奥的市场开拓之作也还是有的, 但是却遭遇了市场的阻力。在《马里奥弹子球乐园》(*Mario Pinball Land*) 中, 马里奥变成了弹子球来阻止库巴国王。这种混合了探险和打滚的玩法明显更适合《超级猴子球》。《劲舞革命》(*Dance Dance Revolution*) 推出了马里奥混音版, 让人们可以跟着马里奥和其他经典的游戏音乐来跳舞。此外, 马里奥的体育天赋也被发扬了一番, 除了《马里奥超巨星棒球》(*Mario Superstar Baseball*, 马里奥懂棒球) 之外, 还有《超级马里奥前锋》(*Super Mario Strikers*, 马里奥还懂足球), 这些都是为了吸引体育游戏的玩家。

与此同时, PS2 和 Xbox 则朝着高大全的方向行进着。两台游戏机上都推出了巨无霸类的游戏, 比如《战神》、《星球大战: 旧国骑士》、《侠盗车手 3》等。此外, 索尼、微软和多家第三方游戏厂商都推出了自家的马里奥式平台游戏。《杰克与达斯特》(*Jak and Daxter*)、《霹雳酷炫猫》(*Blinx*)、《瑞奇与叮当》(*Ratchet and Clank*)、《狡狐大冒险》(*Sly Cooper*)、《袋狼》(*Ty the Tasmania Tiger*)、*Tak*, 这些都是新一代的以马里奥为奋斗目标的游戏。除了这些以外, 还有一些旧的马里奥追随者, 比如《小龙斯派罗》(*Spyro*)、《古惑狼》(*Crash Bandicoot*)、《雷曼》(*Rayman*)、《巴比斯》(*Bubsy*)、《超级杰克龙》(*Gex*), 当然还有《索尼克》。这

^① Jan Brady 是美国一部情景喜剧中的人物, 她有一句口头禅 “Marcia, Marcia, Marcia”, 这里借用来指全是马里奥的游戏。

些游戏之中，只有少数几个，即《古惑狼》、《杰克与达斯特》、《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》和《索尼克》，存活了下来。

当然，这意味着在 PS2 和 Xbox 的游戏阵营中，还有一个巨大的马里奥市场是空缺的。此外，两台主机都即将迎来各自的强力继任者：PS3 和 Xbox 360。GameCube 上的第三方游戏越来越少。另外，两台主机的玩家数量都非常多，而且还在增长。世嘉倒是做了一件好事，那就是同时在三个游戏机上发布其明星游戏《NFL 2K3》（现在改名叫《ESPN NFL》）。不过世嘉最近的索尼克游戏的日子并不好过，因为这些游戏是 GameCube 独占的。难道任天堂快要日落西山了吗？

对于局外人来说，为别家的游戏机开发游戏似乎是任天堂的最佳出路，销售额也会大增。每个人都喜欢马里奥游戏：从 Xbox 的科幻游戏《救世主降临》（*Advent Rising*，一个秘密的房间中有 3 个水管），到暴雪娱乐的《魔兽世界》（*World of Warcraft*，里面的 Larion 和 Muigin^①总是争吵不休），再到《刺客信条 2》（*Assassin's Creed II*，里面有一位马里奥大叔），都有马里奥的影子。这家京都的老牌公司还是能生存下来，并跟着时代一起发展。让其他公司来做剃须刀架这种亏本的事情吧，任天堂只需卖刀片即可。这确实是一种退步，但是至少任天堂能活下来。如果山内溥所说的玩家数量正在减少是事实，那么还有什么别的办法可以保住任天堂呢？

任天堂的船舵现在握在岩田聪手上，这双手自然不比老船长山内溥那双长满了老茧的手。当山内溥把岩田聪叫到办公室，并任命他为社长的时候——岩田聪说他以为自己会被炒掉——我们几乎可以肯定地说他要求岩田聪不要放弃硬件生意。任天堂不但卖软件赚钱，卖硬件也赚钱，业内的其他公司没有一家能长期做到这一点。任天堂一直在推动玩法的创新，但是正是因为所有的这些硬件，这家公司才得以向玩家展示这些创新。这才是任天堂的精髓所在：不是马里奥，而是宫本茂和横井军平。（还有竹田玄洋和上村雅之，这两位知名度稍低，但也是任天堂的设计天才和部门领导。）越大并不意味着越好，而游戏的乐趣也绝不取决于

① 名字是从 Mario 和 Luigi 修改而来，外观也像马里奥。

CPU 的频率高低。

岩田聪并不打算在自家主机之外的机器上推出游戏。他和瑞吉都是横井军平思想的支持者。这种思想最近在管理大师克莱顿·克里斯坦森（Clayton Christenson）的“破坏性科技”（disruptive technology）理论中又被重提了一次。这种理论称，新的发明——想想数码照相技术吧——可能会颠覆柯达这样的传统巨头。任天堂确实是巨头，但是面对索尼和微软时，也只能屈居下风。不过，到底谁才能抓住这个破坏性的科技？岩田聪和瑞吉总是在谈论颠覆和革命。其他人可能觉得这两人脑子秀逗了，才会相信这个理论。不过，鹿死谁手尚不可知。

第五部分

老虎发 Wii

第 21 章 马里奥革命

NDS

2001 年，在 GBA 推出之前的几个月里，HAL 设计了一个 GBC（Game Boy Color）的游戏《星之卡比翻斗乐》（*Kirby Tilt'n'Tumble*）。游戏的卖点在于玩家不用方向键来移动卡比，而是倾斜 GBC 掌机来引导弹子一样的卡比通过迷宫。

这个游戏并没有引起玩家的兴趣，这是面向儿童的卡比游戏系列从没出现过的问题。但是每个半透明的粉色游戏卡中都装载了一个性价比很高的加速感应器，名为微电机系统（micro-electromechanical system），简称 MEMS。这种 MEMS 芯片实际上就是一个微型的弹簧，上面放了一个小称砣，只要移动 MEMS 芯片，芯片上的弹簧就会记录下移动的数据，然后游戏读取这些数据并转换为卡比的移动。加速感应器的应用很广泛，桥梁、汽车和医疗设备中都有它的身影。

但是加速感应器和游戏似乎并不搭。Game Boy 的玩家习惯了用各种随性的方法来拿掌机，而现在这个卡比游戏却像是荷叶上的露珠，它们必须保持平衡，而且还要照顾到光线的问题^①。岩田聪总结经验时说，要想做好这样的游戏，必须有一只特殊的内置加速感应器的手柄。如此，不管怎么倾斜翻滚手柄，也不会影响玩家看电视屏幕。嗯，对于掌机来说实在太勉强了。而任天堂接下来这台掌机也不需要这个噱头——它的噱头已经够多的了。“很多玩家都放弃电子游戏了，”岩

^① GBC 没有背光。

田聪在一次展会上说道，“我们必须把他们都找回来。”

2004年，继承了山内溥志向的岩田聪向玩家推介了一台新掌机。这是他攀上权力巅峰的第三年，而GBA发布也才仅仅三年。这是他面临的第一个真正的挑战。他的管理方式和山内溥不同，他让各大部门的领导相互合作，而不是相互争斗。他无时无刻不在和下属交换意见，还常常使用大量的图表来证明自己的观点。他尽自己所能地学习着山内溥的作风和眼光。

虽然他没有像山内溥那样总是对别人怒目而视，但是他却和任天堂那些几十年如一日辛勤工作的员工一样，继承并发扬了任天堂的核心理念。他为任天堂赚进了大把的现金，将员工数量保持在了较低的水平，而且也拒绝发展游戏以外的业务。此时的山内溥还是董事会的成员，他在采访中表达了对岩田聪的支持……勉强算是支持吧。“如果NDS不能成功，我们也不会破产，但是会被彻底击垮，”在接受《日本经济新闻》的采访时山内溥说道，“接下来的两年对于任天堂来说至关重要。”换句话说就是，我们看看这小子会不会把事情搞砸吧。

NDS的外观采用了GBA比较成熟的那个版本的造型。DS就是“双屏幕”（Dual Screen）的意思，每台掌机上都装备了上下两个三英寸的液晶屏幕。马里奥可以在一个折叠的世界中冒险，天空将会是原来的两倍高，而且当面对很高的障碍时，他还可以从下屏幕跳到上屏幕。他还可以在一个屏幕上固定展示他的冒险地图、道具和各种能量指标。玩家还可以把NDS横着拿，这样马里奥就可以在一个长方形的世界里冒险了。此外，还有很多新奇的玩法可以发掘。NDS重新启用了横井军平的古董级游戏机G&W的双屏幕设计。这个金点子是哪位年轻有为的设计师想到的？原来是山内溥，就在退休之前，他将这个点子告诉了岩田聪。

为双屏幕再加一分的是触摸屏。NDS的下屏幕有一层电阻触摸板，这让整个画面变成了一个数字按钮。只要施以压力，两个电阻层就会通电，传输出一个电脉冲，这和按实体的A、B按钮是一样的。自动取款机上使用的也是这种技术。“摸到才是王道”（Touching is good），NDS颇有挑逗意味的宣传语如是说道。每台NDS都搭配了一根触控笔，以防止用户弄脏屏幕。

NDS向后兼容GBA，但是设计师们并没有花心思去兼容老式Game Boy和

GBC 的游戏，因为这两者的游戏卡要稍微大一些。唉，1989 年的经典版《俄罗斯方块》再也玩不成了。NDS 还搭载了两个喇叭，可以发出真正的立体声。让人不解的是，机身上居然没有耳机插口，如果你想在喧闹的地铁上听清楚游戏的声音，必须再买一个耳机连接器。^①而且屏幕的分辨率和高端手机相比也还是不太给力。机身的角落上内置了一个小麦克风，可以玩语音类游戏——有些《口袋怪兽》游戏早就预备要使用这个麦克风了。

DS 的主要内核是一颗 67MHz 的 CPU，专为 3D 渲染而设计，还有一块性能稍弱的 33MHz 芯片，用于在一个屏幕上显示 2D 图像以及模拟 GBA 游戏。这些数字意味着虽然 NDS 的频率不高，却有着运行 N64 游戏的能力。如此说来，这不正好又是一次展示的机会嘛，只要把 GBA 推出时的招数再使一次就行了——推出马里奥的移植版！

在考虑 NDS 的首发游戏时，研发团队很明智，没有选择《超级马里奥兄弟 2》，而是选择了玩家更加喜爱的 3D 版《超级马里奥 64》。宫本茂终于有机会在这个移植版游戏中加入所有在原版中没能实现的功能了。不过，当初大部分没能实现的点子都被放到了《塞尔达传说》和《星际飞狐》中，所以他想了一些新的修改。NDS 的 CPU 可以显示更丰富的多边形，而且无需依赖压缩技巧来保证游戏空间。游戏的玩法也有改变，这次不再是马里奥独自一人到各地冒险然后收集各种帽子，而是由他、路易吉、耀西和亦敌亦友的瓦里奥轮流闯关。每个角色都有专属的能力，所以原来马里奥需要使用金属帽子的地方，现在需要换成瓦里奥才能通过。

上屏幕是 3D 的游戏，下屏幕则是 2D 的地图，还用图标来显示四个人物的相对位置。玩家需要一些时间才能适应使用触控笔来玩游戏，有些人宁愿使用油腻的指头来操作。这个触摸屏用在了一系列《马里奥派对》式的迷你游戏中，要想赢就必须抓到游戏中的兔子。多人对战也成为了可能，使用的是 NDS 的新功能“下载游玩”（Download Play）。这个功能可以让最多 4 台机器联机对战，不仅需要连接线，而且只需一张游戏卡。

^① 根据译者的查证，NDS 配备了 3.5mm 标准耳机插口，所以此处可能有误。

NDS使用的是一个数码式方向键，这一点很多人都不喜欢。数字式的操作器只能传输0和1两个信号，无法捕捉二者之间的任何细微差别。与此不同的是，模拟式的摇杆能把一个拇指的推按分成256个等级。几乎每个3D游戏都使用模拟式摇杆来操作，如果退而使用数字式的按键会让操作“拖泥带水”。所以这个版本的马里奥移动起来总是一副很困难的样子。

这台掌机最让人惊奇的创新可能不是双屏幕，也不是触摸屏，而是包括了一套在线游戏的机制——任天堂真是屡败屡战啊。技术和社会的发展终于跟上了山内溥的愿景。人们不仅使用14.4K的调制解调器来连接美国在线的网络，而且也不局限于快速的T1宽带，他们每年都会购买新的电子产品，并且非常关心这些产品的外观、尺寸和功能。无线通信是一个非常重要的功能。能把3英寸的触摸屏收拢成眼镜盒的大小，还能连无线网？还能玩任天堂的游戏？只要150美元？成交！

有趣的是，岩田聪执掌任天堂之后的第一台游戏机居然是在美国首发的。美国的发售日为2004年11月21日，而日本的发售日则为同年12月2日。日本首发的策略被改变了，但是仅限这一台游戏机。日本的电子产品消费者数量可不少。也许任天堂希望能在这台掌机的首发站大获成功。岩田聪改变例行的发布规则，并且提前为这台掌机造势的做法也正好说明了他的紧张心情。从结果来看，刚开始DS确实在日本卖得不温不火，在日本便携电子设备都必须经过比美国痛苦得多的考验期。但是再怎么说明这也是一个便携电子产品中毒很深的国家。这个国家不久前才诞生了一种新的文学形式——手机小说（keitai shousetsu），即用手机短信写成的小说。任天堂为一台升级版的Game Boy增加上网功能的做法可能只会受到这些新人类的鄙视。

NDS的目标群体并不是那些喜欢玩《口袋怪兽》的小孩子们，当然如果他们想玩更好。这台掌机的目标人群是成年人，那些拿着智能手机和MP3的成年人。成年人有大把的钱来购买各种外接设备，比如蓝牙耳机、镀铬的外壳等。他们更喜欢简短的游戏：不要长篇式的冒险，只需要能够在等待预约时玩个5到10分钟，消磨消磨时间就可以了。他们不会把自己称为“玩家”，但是会经常花上个把小时

来玩扫雷或者蜘蛛纸牌。

除了《超级马里奥 64DS》(这个名字不怎么样,但是原定的名字更糟,叫做《超级马里奥 64 × 4》),DS 的首发游戏还包括大批面向成年人的游戏。有来自《索尼克》的设计师中裕司的小游戏合集《愿为你死》(*Feel the Magic: XX/XY*),还有《上流社会》(*The Urbz*),一个以获取“名声”为目的的模拟人生类游戏。还有《麦登美式橄榄球》、《蜘蛛侠》和一款赛车游戏《沥青都市 GT》(*Asphalt Urban GT*)——感觉到这些游戏的“都市”气息了吗?

除此之外,NDS 还尝试开拓另一个乏人问津的市场——女性,推出了《超级碧姬公主》(*Super Princess Peach*)。在这个游戏中,碧姬公主终于摆脱了被绑架的命运,换成马里奥和路易吉被绑了,由碧姬公主来承担救援任务。此外,这个碧姬公主的副手是一把会说话的阳伞,这也进一步增强了这个游戏的女性氛围。碧姬的能力是通过她的心情状态来体现的。在平静的时候,她可以自我治愈;在开心的时候,她可以飞翔;在悲伤的时候,她可以用眼泪来浇灌植物;在生气的时候,她会发火——真正的全身发出火焰。使用心情来作为游戏的玩法这个设计非常大胆,或者你也可以说这是对女性的冒犯,褒贬因人而异。不过,玩家们并没有特别在意这个设计,因为从各种细节(比如粉红色的阳伞和无限生命的设定)可以看出,这个游戏并非为铁杆玩家准备——真正的玩家绝对不愿意玩主角永远不会死的游戏。

另外一个展示 NDS 新操作方式的游戏是《触摸耀西》(*Yoshi Touch & Go*)。这个游戏基本上就是一个 G&W 的游戏,耀西必须穿过蜡笔画风格的关卡到达关底,找到马里奥宝宝。玩家既不操作耀西,也不操作马里奥,而是需要用触控笔来画一条云彩之路,让耀西踩着到达关底。要想移除一朵云彩,玩家必须朝麦克风吹气。这是一个非常纯粹的游戏,实实在在地展示了 NDS 是如何改变传统玩法的。但是这样的卡通造型和讨小孩喜欢的设定让任何 8 岁以上的玩家,亦即 NDS 的目标人群,都提不起兴趣。

宫本茂并没有参与《超级碧姬公主》或者《触摸耀西》的开发,他正在忙着遛狗。几年之前,他开始在家养宠物狗,品种是舍德兰牧羊犬,长得像一般的牧

羊犬，只是前肢短一些。宫本茂给这只舍德兰牧羊犬取名为 Pikku，即（班卓琴的）“拨片”的意思。游戏是好玩，但是狗也需要人照顾。狗和人玩闹的时候完全没有章法。它们有自己的生活天地，有自己的喜好，也有自己喜欢的玩耍方式。这让宫本茂开始思考。虚拟宠物的概念并不新鲜，早在1996年，拓麻歌子^①就曾红极一时。但是那时候和虚拟宠物的互动只是简单地按按钮而已，比如每隔几个小时给它吃一次东西，每隔几个小时给它洗澡。

宠物狗需要的不只是狗粮和散步，还需要宠爱和安抚：嘿，这儿正好有个触摸屏。你可以教狗听懂你的命令：嘿，这儿正好有个麦克风。你可以带狗去宠物狗乐园：嗨，这儿正好有“下载游玩”。你可以选择想要的宠物狗品种，所以这个游戏将会有4个品种：吉娃娃、大麦丁、腊肠犬和拉布拉多犬。你还可以解锁多达15个品种，还有一个隐藏的人物“Shiggy”和他的舍德兰牧羊犬 Pikku。这将是一个宠物狗模拟器，而不是真正意义上的游戏。但没有关系，因为任天堂对NDS的目标人群定位就不是游戏玩家，而是想要休闲娱乐的普通人。在为男孩儿们做了几十年的“少年”游戏之后，任天堂终于开始为女孩儿们制作真正的“少女”游戏了。

就这样，以女性为对象的《任天狗》（*Nintendogs*）发布了，并在世界范围内狂卖了2100万份。这个游戏除了获得游戏界的奖项（比如GameSpot、IGN）之外，还意外地获得了美国善待动物组织（PETA）和美联社的嘉奖。这就是女性玩家的力量。在这个游戏成功之后发生了一件奇怪的事情，那就是任天堂开始禁止宫本茂在公开场合过多谈论自己的私人生活。他在做园艺的时候想出了《皮克敏》，在和宠物玩的时候想出了《任天狗》。如果全世界都知道他的爱好是（举例来说）滑翔翼或者游泳，你可以想象会造成多大的恶性竞争。对于任天堂来说，很不幸的是宫本茂对音乐的喜爱已是众人皆知，所以音乐游戏自然是势在必行。

宫本茂所热爱的事物中还有一个为人熟知的，就是他的化身——马里奥。他的马里奥游戏新作《新超级马里奥兄弟》听上去像是又把1989年的那款经典游戏

① 即电子宠物鸡，此怪异的名字是其官方中文名。

拿来炒了个冷饭，但实际上确是一款完全不同的作品。这次的马里奥有了新的关卡和新的道具，新道具包括蓝库巴龟壳（可以让马里奥像个受惊的乌龟一样躲起来）、超级蘑菇（可以让他变成巨型马里奥），还有一个迷你蘑菇（可以让马里奥变得像蚂蚁一样小）。游戏的视角会随时根据情况拉近拉远，下屏幕则显示每一关的进度。新的物理引擎让马里奥可以在一个弹性且不断变化的世界中冒险。这是一个倾注了巨大的心血和预算的经典作品复刻版。

这是自 1992 年以来马里奥首次回归传统的横向卷轴游戏。这个游戏的制作人手冢卓智为马里奥做的事情，就和音乐制作人里克·鲁宾（Rick Rubin）和戴·本内特（Dae Bennett）分别为他们的签约歌手约翰尼·卡什（Johnny Cash）和汤尼·本内特（Tony Bennett）做的一样：去掉花哨的部分，只专注于展示他们最擅长的东西，让他们在漫长的艺术道路上重获新生。手冢卓智为宫本茂原创的横向卷轴玩法注入了新的活力。

千万不要以为只有这一个新推出的马里奥游戏。几乎所有你能想到的马里奥游戏，包括《马里奥卡丁车》、《马里奥和路易吉 RPG》、《耀西的小岛》，甚至《马里奥对大金刚》都推出了续作，有的甚至推出了两个续作。除了这些续作之外，在一些原创的新游戏中也出现了马里奥的身影，比如《太鼓达人 DS》（*Taiko Drum Master*）、麻将游戏《役满 DS》（*Yakuman DS*）等。而《马里奥街头篮球 3 对 3》（*Mario Hoops 3-on-3*）的推出又为马里奥系列增加了一款篮球游戏，此外，马里奥还在《NBA 街头篮球 V3》（*NBA Street V3*）中展示了他的特殊技能，而在《极限滑雪巡回赛》（*SSX on Tour*）里他又是一个滑雪高手。

2005 年 3 月，曾经让成千上万的玩家乐此不疲地追逐无敌星星的宫本茂终于有一颗自己的星星了。在旧金山的 Metreon 商城有一条新开的“游戏星光大道”（Walk of Game），首批有两名游戏制作人在这条大道上得到属于自己的星星，宫本茂是其一，另一位是雅达利的诺兰·布什奈尔（Nolan Bushnell）。在布什奈尔的照片中，高大的他穿着灰色的丝绸衬衫，没有打领带也没有穿外套，最上面的纽扣也是松开的，整个就是一副软件精英的造型。宫本茂的照片中则满是各种布娃娃，包括马里奥、瓦里奥、耀西、大金刚，还有一个库巴国王躲在他后面。他

穿着一套蓝色的运动衫，里面是淡黄色的高领毛衣，这样的穿着加上凌乱的头发，让他看上去就像刚刚从《三人行》(Three's Company)^①中的 Regal Beagle 酒吧走出来一样。在星光大道上还放着 4 个游戏系列的星星，其中宫本茂的占了两个，分别是《马里奥》和《塞尔达》。《最后一战》和《索尼克》系列是另外两个。宫本茂并没有参加授星仪式，但是送上了一个用泡沫塑料做的胡子大使替他领奖。从第二年开始，Metreon 商城就不再颁发新的星星了，但是宫本茂的钢制星星仍然保留了下来。这是他在旧金山留下的印记。

离他的星星不远处就是索尼的 PS 商店，销售的不外乎是 PS2 相关的产品。从 2005 年开始，这家店以及美国其他所有电子游戏商店都开始储存 PlayStation Portable（下称 PSP），这是迄今为止任天堂掌机霸权的最强挑战者。

在和 NDS 的正面交锋中，索尼的掌机似乎并没有什么弱点。PSP 有着一块超大的 4.3 寸宽屏。它的容量也大，使用的是光盘储存，这种被称为通用媒体光盘 (UMD) 的光盘上能够存下一整部电影。它的内存也很大，包括了 16G 的闪存。^②它的操作方式也很大气，使用的是一个修改版的 PS2 手柄，分散在屏幕两旁，还有一个模拟式摇杆。它的游戏也很不错，可以玩完整的 PS 移植过来的游戏，而且首发游戏中包括了一些极为热门的游戏，比如《蜘蛛人》、《极品飞车》(Need for Speed)、《托尼·霍克滑板》(Tony Hawk)、《泰格·伍兹高尔夫》(Tiger Woods)、《NBA 街头篮球》、《合金装备》、《烈火战车》(Twisted Metal) 等。它的附加功能也很不错，支持无线网络。啊哈，任天堂的粉丝们回击道：但是它的电池续航可不怎么样！充一次电只能玩 4 到 6 个小时。而且价格也很“可观”——达到了 250 美元。

2005 年，PSP 迅速火了起来。除了索尼承诺将为其加上和 PS3 互动的功能之外，PSP 还能看宽屏电影、运行软件，再加上热门的游戏系列，PSP 绝不会失败。

① 美国 20 世纪七八十年代的情景喜剧。

② 此处有误，作者把 2009 年推出的 PSP Go 的闪存加到了 PSP 上。PSP 本身是没有可供用户使用的闪存的，必须使用索尼的 Memory Stick 记忆卡；而 PSP Go 拥有 16GB 的闪存，但是不能读取 UMD，只能通过网络下载游戏。

然而，就在此时，也许是对 PS 系统历史的一种传承，盗版来了，而互联网的兴盛和大容量的记忆卡更是推动了 PSP 盗版的发展。虽然索尼不断地发布安全补丁来防止 PSP 的破解，但是玩家仍然可以找到方法来下载他们想要的几乎所有游戏，包括那些根本没有在 PSP 上推出过的 PS 游戏。这导致第三方游戏商纷纷开始打退堂鼓，而索尼则很过分地宣布自己对此根本不在乎。在一年之内，人们对 PSP 的印象就从游戏机变成了影音播放器，因为实在是很少看到有人在公共场合拿着 PSP 玩游戏。

PSP 总共卖出了 2500 万台（主要在日本售出，而且现在依然很受欢迎），而 NDS 的销量则接近其两倍。^①要知道，NDS 的（如果你已经听够了下面这些话，请帮忙把我这张嘴捂上）技术不如 PSP 强大，做工也不比后者，但是却提供了更长的电池续航时间，而且还有各式各样的游戏可供选择。为了反击 PSP，任天堂推出了改良的 NDS Lite，这次销量几乎又翻了一倍。PSP 也不甘示弱，推出了经过改良的 PSP 流线轻量版和 PSP Go，后者和滑盖手机一样，把操作按钮隐藏在了屏幕下方。然后任天堂再次回击，推出了 NDSi，为掌机加上了两个摄像头，后来又推出了大号的 NDSi XL。PSP 存活了下来，成为了一部中规中矩的游戏机，每年都会为索尼创造不少营收。但是它就像是被流放到厄尔巴岛上的拿破仑，是一位被征服的征服者，只能等待下一次翻盘的机会。

^① 这些应该是当年的数据，或者是旧款 PSP 和旧款 NDS 的数据，二者至今的总销量分别约为 7130 万台和 1.51 亿台。

第 22 章 马里奥的公主

Wii

人们常常拿电影和电子游戏做比较。当然，游戏设计师自己也经常这么做。他们把自己称为督导（即 director，对应电影中的导演）和制作人，雇用配音演员来为游戏配音，在游戏中加上全动态视频，而且还精心地调整镜头的摆放，以达到最佳的剧场效果。但是拿电影来类比游戏也许并不合适。是的，它们都带给受众以视听感受，但是电影是被动的，而游戏不是。玩家的想象力和他们手头的资源将决定游戏的走向，也将决定他们能够从游戏中得到多少快乐。

也许拿游戏和书籍比更加合适。你可以想象有一个大盒子形状的书店，两层高，里面摆着各种各样的书。几乎历史上所有的游戏都可以归到下面几个书架上：科幻、幻想、青少年读物。确实，如果把游戏看做小说的话（比如马里奥的小说），估计也会放到这些书架上。但是这些只是一小部分，在很多的书架上我们还无法看到电子游戏的身影。商业和金融？菜谱？参考书？人物传记？地址簿？日历？人们有着各种各样的爱好，所以不管是哪一个类别，都会有粉丝希望能用游戏的方式来享受自己的爱好，不是吗？大部分游戏都是让人忘却现实的幻想冒险类游戏，但并不是每个人都喜欢或者需要逃避现实。

换句话说，电子游戏实际上成了幻想类小说的一个子集。甚至连益智类游戏都有背景故事——玩家就是不能接受一个纯粹的消砖块游戏，他们必须假装是在

和海盗搏斗，而海盗使用的武器是俄罗斯方块。为游戏加上故事情节实际上反而限制了游戏的体验。不仅如此，很多时候这些故事还编得很糟糕，不但情节老套，人物的刻画也很肤浅，对白更是拙劣。所有这些空着的书架正好代表着一个未经开发的庞大市场。

GameCube 继任机型的开发代号为“革命”(Revolution)，而任天堂对这台主机的愿景也很简单，就是让它名副其实，在游戏业界掀起一场革命。这台主机将和强力对手 PS3 和 Xbox 360 交锋。这台主机的最强武器是一个名字缩写为 SM^①的男人，他是全世界玩家眼中的优质游戏代言人。他并不是一个意大利裔的水管工，而是宫本茂，这台新游戏机背后的功臣。2006 年 3 月 13 日，宫本茂被法国文化部授予艺术与文学骑士勋章，这时候，他的日程表上排满了各种终身成就奖的颁奖典礼。

2006 年推出的 PS3 成为了史上最强大的游戏机，而且还自带蓝光播放器。(这一点帮助索尼打败了竞争对手的 HD-DVD 格式，二者的价格都是数百美元，但是只有索尼的蓝光播放器还自带游戏机功能。)最先上市的是 Xbox 360。这台在 2005 年 11 月推出的游戏机输出的画面非常精致，其细节复杂到只有当时最先进的平板电视才能完整地展示。索尼和微软已经全力投入了主机性能竞赛的热潮之中。两台游戏机的画面都能达到暑期大片那种特技效果。

而与之相反的是，任天堂的“革命”游戏机却并不想成为最大或者最差的游戏机。实际上，这台游戏机的机能很一般，有个游戏商大感失望，甚至宣称这台新主机实际上就是把两台 GameCube 拿胶布缠在了一起。它使用了英特尔的 Broadway 处理器芯片，这块芯片是 GameCube 所用的 Gekko 芯片的第二代产品，能耗降低了两成，但是速度快了五成。这对任天堂来说是个好消息，但是对于那些希望这台 2006 年的主机能超过 2001 年推出的 Xbox 的人来说，就没什么意义了。(任天堂新游戏机的频率为 729MHz，2001 年的 Xbox 频率为 733MHz。)这台主机小而薄，只有不到 3 个 DVD 包装盒那么大，而且由于效率很高，连降温风扇都不

① 作者想说的是 Super Mario 和 Shigeru Miyamoto，超级马里奥和宫本茂的名字缩写都是 SM，请勿误解。

需要。这让任天堂的第三方游戏开发商们备感挫败，因为他们为 Xbox 360 和 PS3 制作了画面精致的游戏，如果要移植到任天堂的新主机上，画面就不得不大打折扣。最后的结果就会像是在网络电视上看限制级电影一样：时间被缩短了，为了公开播放而进行了剪辑，分辨率被降低了，而且蹩脚的剪辑随处可见。谁愿意做这种吃力不讨好的事？

任天堂从来没有对“枯萎技术”如此坚定过，或者说从来没有那么大胆过。这家公司几乎是故意跳出了和对手做性能竞赛的圈子。在硬件上赚钱是任天堂成功的秘诀之一。就让他们把 Xbox 360 卖到 300 美元，把 PS3 卖到 499 美元吧（要想联网对战还得再付 100 美元哦）。任天堂首先将在价格上和他们竞争，新主机定价仅为 250 美元。任天堂放弃了每年两亿美元的在线游戏市场，宣布将为新主机玩家免费提供在线游戏服务。

这台主机是岩田聪的《雷达阵地》，其成败将决定整个公司的命运。不过，这并不意味着任天堂很冒失地把全部家当都押在了速度最慢的那匹马上。首先，任天堂的战略一向是不走寻常路。要说尝试的话，GameCube 就是任天堂曾经尝试加入高性能俱乐部的作品，只不过失败了。岩田聪和宫本茂发现 DS 竟然如此成功，特别是这种新的游戏方式如此受欢迎，所以他们认为这次新主机能够提供的新游戏方式玩家也一定会喜欢。

说到这个新的游戏方式，他们必须感谢一个人，一个山内溥曾经痛恨的人：马里奥。因为马里奥的存在，任天堂一直无法摆脱娱乐公司的称号。然而任天堂现在的使命不再是突破娱乐公司的身份，而是重新回到为大家提供娱乐上，这就是新社长的命令。不是要最大最快，而是要做最好的游戏。必须要有新的发明，才能提供新的娱乐方式，如果今年推出的发明被追随者们抄袭了，任天堂就必须为来年继续推出更多的发明。

要找到这种革命性的新游戏方式并不容易。任天堂曾经考虑过把“革命”游戏机的手柄做成一块触摸屏，但是那样就又回到 DS 了。^①用相机来捕捉动作？^②太

① 这个创意被用到了任天堂最新一代的游戏机上。

② 这个创意被用到了微软的 Kinect 上。

复杂了。网上有人做了一个非常逼真的假海报，上面画着一个和 Virtual Boy 有几分神似的头盔，名字叫做 Nintendo On。这个所谓的 Nintendo On 倒是离真相不远。

2006 年 4 月 26 日，距离这台主机正式发布还有几个月，任天堂公布了它的正式名字。任天堂的新主机叫做……Wii。啥？字母“W”在日本常用来代表微笑的表情，两个小写的“i”则代表两个玩家并排站着。而发音和“we”一样，意味着这台游戏机更适合全家娱乐。最初的广告讲述的是两个友好的日本人走遍美国，将 Wii 带到美国的 50 个州。

历史总是在不停地重复。当年任天堂为《大金刚》选了一个搞笑的英文名“Donkey Kong”，这次它选择的游戏机名称和英文里的“wee”（即撒尿）发音一样。这台主机很小，性能不高，而且还是失败的 GameCube 的继任游戏机。11 月 19 日，任天堂正式在美国推出 Wii，比日本还早了两周（日本是 12 月 2 日首发）。感觉不太妙。

压死 Wii 的最后一根稻草是什么？和 GameCube 一样，Wii 的首发游戏中没有马里奥（《任天堂明星大乱斗 X》里倒是有马里奥，但是在 Wii 首发时这个游戏并没有开发完成），反而充斥了一些毫无特色的改编自电影的游戏，如《疯狂农庄》（*Barnyard*）、《汽车总动员》（*Cars*）、《打猎季节》（*Open Season*）。此外还有很多小游戏合集，如《雷曼疯狂兔子》（*Rayman Raving Rabbids*）和《瓦里奥制造：手舞足蹈》（*WarioWare: Smooth Moves*）。

宫本茂在设计这台游戏机的时候有一个基本原则，那就是让妈妈们高兴。妈妈们一直都对游戏机这种东西怀有敌意，因为游戏机不但会让孩子沉迷，有时候连孩子他爸也会被吸引进去无法自拔。而当妈的则纯粹是采购员，不但要负责购买这些昂贵的浪费时间的机器，每逢节假日和孩子生日还得购买游戏软件作为礼物。不仅如此，她们还必须详细准确地写下那些稀奇古怪的游戏名字——不能只写“《星球大战》”，而必须写成“《星球大战绝地武士 II：绝地放逐者》的 Xbox 版”——生怕买错了受责怪。

让妈妈们开心的方法之一就是给这台游戏机一个简单而阳光的名字：Wii。方法之二则是低价，越低越好。然后是游戏：必须要有全家人都喜欢的游戏，让弟

弟妹妹们即使不玩也愿意留在房间里观看。为了让妈妈们适应这个转变，任天堂还和麦当劳合作推出了“马里奥欢乐套餐”，希望能鼓励更加健康、更加活跃的生活方式。（你想笑就笑吧。）最吸引妈妈们的东西是什么？每台 Wii 都白送一个游戏。

《Wii 运动》（*Wii Sports*）包括 5 个不同的游戏：网球、保龄球、拳击、高尔夫和棒球，五合一，太划算了。另外一个游戏是 *Wii Play*，这个游戏也是类似的合集，包括了飞盘射击、气垫球、台球和钓鱼等。这个游戏免费随机赠送，还送你一个零售价 40 美元的手柄，夫复何求？

再来说说 Wii 的手柄。这个手柄的设计初衷可能是为了避免长长的连接线把客厅弄得很乱。任天堂曾经为 GameCube 推出过无线手柄 Wavebird，并且取得了成功。Xbox 360 和 PS3 的手柄也都是无线的。不过这两台游戏机的手柄使用了传统的排列，即左边是控制杆，右边是大量的按键，食指部位也有按键，总之就是一堆东西。面对这样一个手柄，妈妈们可能会担心万一按错了会引爆核弹。

如果想要手柄更加人性化，就必须改掉脑海中对于游戏的刻板印象。玩家用左手来移动，右手来做动作。这和流行文化中的大脑学说正好相符：左边大脑的逻辑和空间感很强（擅长移动位置一类的操作），而右边大脑则更富艺术气息（要有什么有创意的手法来放倒那个卫兵？）。这个印象或多或少地把游戏定义成了马里奥式的第三人称冒险，而所有的游戏设计都以这个为基础。尝试新型操作方式的游戏很少，而且对于玩家来说第一次接触这种游戏还会感到别扭。

宫本茂回到了草稿纸上，开始思考游戏的本质。游戏本来是消磨时间的方式，是娱乐，是为了在虚拟世界复制现实世界中你常常会做的事情。它们是工具，获取快乐的工具。与操作游戏角色相比，快乐的含义要宽广得多。

在《大金刚》推出的前几年，任天堂曾经销售过一款光电枪游戏。玩家拿着玩具枪，用虚拟的子弹进行射击。从那之后，游戏的定义开始变得狭窄。但是在那之前，人人都玩游戏。到底游戏业界发生了什么，才让妈妈们不愿意承认自己曾是“游戏玩家”？她们不是很喜欢玩《空当接龙》（*FreeCell*）吗？不是很喜欢

Sorry!^①和《蛇梯棋》(*Chutes and Ladders*)吗?不是还曾经在茶话会上假扮公主吗?不是还打孩子的屁股吗?可能在看完了一本诺拉·罗伯茨^②的书之后,她们还声称自己“不看书”,只因为她们看的是诺拉·罗伯茨,而不是弗吉尼亚·吴尔夫^③。当然,她们实际上是看书的,而且她们也确实玩游戏。所以,任天堂只需要做好一件事就行了,那就是让她们能乐在其中。

宫本茂和同事们一起浏览了各种带有按钮的设备,不只是手柄,还有手机和电视遥控器等。他们希望为新游戏机的手柄找到合适的蓝本。他们先是实验了一个和手机类似的手柄,效果不理想,所以又把手柄做成遥控器的形状。和一般的遥控器不同,这个手柄上只有几个白底灰字的按钮。这些按钮的不同大小和位置正好代表了各自不同的重要性。单手操作,没有摇杆,就跟一个车库门遥控器一样简单。当任天堂正式公布新游戏机的名字 Wii 时,这个官方名称为“Wii remote”(即“Wii 遥控器”)的手柄也相应地得到了一个昵称“Wiimote”。

由于使用了 HAL 几年前就开始研究的一项加速感应器技术,Wiimote 可以感应到手柄的运动。三个加速感应器分别可以感应横向、纵向和偏转运动。此外,Wii 还配备了一个红外线 LED 感应条,可以置于电视的上方或下方,用三角函数来把屏幕上的点和 Wiimote 的指向对应起来。在 Wiimote 上还有一个小喇叭和一个震动马达,这样一来,手柄不但可以发出声音,还可以增加震动效果,增强了人们在挥舞 Wiimote 时的临场感。

任天堂花了数年的时间来完善 Wiimote 的设计。刚开始的时候,如果房间内使用白炽灯(甚至蜡烛),都会对 Wiimote 造成干扰。但是,当这些问题全部都解决了的时候,Wii 就成了一台真正的新式游戏机,不但提供新的操作方式,扩展了人们对于游戏的定义,还吸引了那些对游戏机本无兴趣但又数量巨大的非玩家群体。任天堂曾经考虑过把这种新的设计变成 GameCube 的外接附件来推出,但是 GameCube 的生命已经终结。用商业术语来说,现在的游戏行业是一片血染的

① 一种游戏棋。

② Nora Roberts, 美国浪漫小说家。

③ Virginia Woolf, 英国女性主义和现代主义的先锋作家。

红海，遍布鲨鱼。任天堂已经被鲨鱼追咬了多年，现在正是拿出更有新意的 Wii 来开拓新的市场、进入蓝海的好时机。

Wii 确实有很多亮点，比如向后兼容 GameCube 的光盘和手柄，使用标准的 12 厘米光盘，内置了 512 MB 的闪存。Wii 使用的扩展储存媒体是 SD 卡，这种和口香糖差不多大的记忆卡通常被用在数码相机中。此外，Wiimote 自己也有储存空间。但是 Wii 最大的亮点是它的界面。打开游戏机之后，屏幕上首先展示的是 Wii 菜单，菜单包括了很多迷你屏幕，供玩家点击。这些迷你屏幕中包括了插入游戏机的游戏，还有一个新闻频道，那些连了无线网的玩家可以看看新闻、本地天气和体育比赛结果。不是想上网吗？现在可以了。

Wii 菜单的设计有很强烈的苹果风格，这不仅仅是因为这个菜单使用了柔和的白色系。^①苹果的 MP3 播放器很贵，而且还受到各种数码专利的保护，但是其直观简单的界面却受到了很多人的喜爱，尤其是那个按键式滚轮，几乎没有什么晦涩难懂的按钮，还能自动帮你找到专辑的封面。任天堂的设计与此类似，但是价格却非常实惠。接招吧，史蒂夫·乔布斯。

在苹果的在线音乐商城中，用户可以毫不费力地浏览和购买本不需要却很喜欢的歌曲，而在 Wii 上，也有一个类似的“Wii 商城频道”。这个商城销售一些旧游戏，让玩家可以在 Wii 上用模拟器来玩 NES、SNES 甚至 N64 时代的游戏。《马里奥兄弟》是 Wii 商城的首发游戏之一，后来其他一些著名和非著名的马里奥游戏也迅速跟上，包括《大金刚》、《超级马里奥兄弟》和《马里奥超级十字图》等。Wii 商城还销售 WiiWare 游戏，即不进零售店，而仅以数码格式来销售的 Wii 原创游戏，比如分别对应 Wii 和 DS 的《马里奥医生：在线处方》（*Dr. Mario Online Rx*）和《马里奥医生速递》（*Dr. Mario Express*），以及对应 DS 的《瓦里奥工厂：照一张！》（*WarioWare: Snapped!*）。^②所有这些数码版的游戏都用 Wii 充值点（即任天堂推出的虚拟货币）来购买。大部分 NES 游戏的售价都是 5 美元。

① 实际上，Wii 主菜单的设计灵感源于电视频道选择器，即在同一个屏幕显示多个电视频道，然后由用户选择具体看哪一个，这和 Wiimote 的遥控器设计遥相呼应。

② 这里有点问题，作者在写 WiiWare，但是写着写着又混入了 DS 上类似概念的 DSiWare。

虽然任天堂在几十年前就尝试过数字游戏下载服务，但是现在这种服务已经很普遍了。Xbox Live 的在线内容就比 Wii 丰富得多，而且 PS3 的 PlayStation 网络服务也提供经典热门的游戏下载。真正让 Wii 与众不同的是“Mii 频道”。^①点击这个频道，Wii 就会开启一个人脸设计程序。这个程序的设计非常简单，而且着重强调眉毛部分。这个程序在内容上有很多奇怪的限制，没有红色的头发，没有深色的皮肤，而且除了高度和宽度之外无法对身体部分做进一步的设计。虽然有这些限制，但是几乎每个人的脸都可以设计到令人惊讶的相似程度。（Wii 玩家之间会定期举行著名人物设计比赛，比如设计唐吉诃德或者马里奥。）Mii 的设计蓝本是日本传统的木芥子（こけし），即没有手的圆柱形木制娃娃。

Mii 并不只是为了给玩家提供类似于《马里奥绘画》的娱乐。每个家庭成员都可以设计自己的 Mii，而这个 Mii 将成为设计者的游戏人物化身。这些 Mii 将会出现在各种游戏中（比如《马里奥卡丁车》），作为观众。人物设计曾经是一种非常难用的功能，但是 Mii 设计程序既包括了大量内容又易于使用，因此把人物设计变成了像游戏一样轻松的体验。说到底，游戏设计师在设计游戏人物的时候不也是很快乐的吗，为什么不让玩家也分享一下这种快乐呢？从 1981 年开始，任天堂就只有一张脸，那就是马里奥。Wii 的出现让我们自己也有机会露一把脸了。

Wii 越来越火，越来越多的人开始关注这台新游戏机。人们口耳相传，又让其吸引力倍增，导致 Wii 多次脱销。大部分游戏机刚刚推出几周的时候都会断货，也有的游戏机一直到圣诞都销售火爆，但是 Wii 每个月都会卖断货，并且连续三年都是这样。商铺根本就不担心存货过多的问题，买家们几乎是冲到仓库里直接拿货。在福利院和疗养院里，Wii 成了必备品，和历史频道的影片以及开塞露什么的放在一起。游轮上也有 Wii 的身影。商场和主题乐园有专门的“Wii 地带”，让游客可以和林克一起射箭或者和碧姬公主一起赛车。铁杆玩家们对 Wii 嗤之以鼻，就像他们看不起温馨的家庭电影一样。但是，猜猜票房排行榜上的常客是谁？

^① Mii 不但是将 Wii 的“W”上下颠倒，还和英文“me”（我）的发音一样，这也和 Wii 的“我们”对应了起来。

史蒂夫·马丁，蒂姆·艾伦，罗宾·威廉姆斯。^①Wii 以破纪录的速度迅速卖出了 8400 万台。

马里奥系列游戏仍然会在 Wii 上定时推出。《马里奥派对 8》终于找到了一个新的卖点：虽然画面很差，内容也是新瓶装旧酒，但是这个包含了众多迷你游戏的桌面游戏因为有 Wiimote 的加入而成为了玩家的新宠。（就在这一年，马里奥和伙伴们还从虚拟走向现实，因为任天堂推出了授权版的“大富翁”桌面游戏。）《任天堂明星大乱斗 X》在开发多年之后终于发布了，而且很快就占据了排行榜首位。2007 年，在 Wii 的 Virtual Console 上发布了 6 款马里奥游戏，而且之后每年都会推出更多。

有一款以 2008 年北京奥运会为背景的《Wii 运动》类游戏几乎就是数码世界的诸神大乱斗，简直就是拼得你死我活，鸡飞狗跳。这款游戏的名字？《马里奥和索尼克的奥运会》（*Mario & Sonic at the Olympic Games*）。这款游戏由世嘉体育开发，但是由宫本茂监制，游戏中充满了各种奥运类的小游戏。Q 版的索尼克军团（艾米·萝丝、纳克尔、泰尔斯等）和马里奥军团在各种奥运赛事中一争高下。这个游戏的电视广告把索尼克的个性弱化了，把他变成了一个实诚的人，本来正在接受采访，但是马里奥突然闯入，干扰了采访。随后，《马里奥和索尼克的冬季奥运会》（*Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*）也发布了。

《超级纸片马里奥》的故事和《新超级马里奥兄弟》类似。这个游戏开始是一个普通的横向卷轴游戏，后来会变得天旋地转。《超级纸片马里奥》让马里奥可以转动画面，展示用 2D 画面无法看到或者会被遮挡住的 3D 部分。聪明！不过，由于开发的时间过长（这个游戏本来该在 GameCube 上发布来着），这个游戏也有一大缺点：作为一款 Wii 游戏，竟然不支持动作感应。还有一款奇思妙想的游戏是《马里奥与路易吉 RPG》系列的最新作品，NDS 上的《库巴国王的秘密》（*Bowser's Inside Story*）。马里奥和路易吉必须打败一个体型巨大的库巴国王，在他的身上冒险，和他的细胞战斗。

① Steve Martin, Tim Allen 和 Robin Williams, 均为美国著名喜剧和家庭电影演员。

最后，终于有一款大家都期待的马里奥游戏了，这次是正宗的宫本茂的马里奥续作，每一代游戏机上都会有一部。这次的《超级马里奥银河》并没有让人失望，游戏中使用了《马里奥 128》这个演示作品中的引力场概念，还加上了一个外太空的背景。马里奥从一个星球弹射到另一个星球，每个小星球都只需几秒钟就能环游一周。可能是因为宫本茂刚刚成了法国骑士，他对法国文化燃起了兴趣，所以这次把《小王子》^①做成了游戏。

不管人们曾经对《超级马里奥阳光》多么失望，都已经过去了，大家都喜欢《超级马里奥银河》，而且到今天这款游戏的销量已达到了 900 万份。在这个游戏中，马里奥得到了一种新的攻击方式——滚动撞击，只需要摇晃 Wiimote 即可使用。而且游戏的视角完全不会出问题。近藤浩治为这个游戏谱写了交响乐版的背景音乐，以配合其冲击性的科幻感觉。此外，游戏中还出现了一些新的套装（幽灵套装、弹簧套装和蜜蜂套装），还有一种简单的双人配合模式：一个人控制马里奥，另一个人控制马里奥的星星朋友，用 Wiimote 指向屏幕来收集宝贵的星星碎片。

宫本茂不但为这个游戏倾注了大量心血，还在几年后推出了续作《超级马里奥银河 2》，其中包括了所有当时无法放到第一个游戏中的玩法。此外，他还帮忙推出了一个全新的卷轴式游戏《新超级马里奥兄弟 Wii》（*New Super Mario Bros. Wii*），发布两个月销量就达到 1000 万份。

2006 年末，宫本茂登上了《时代周刊》的“亚洲英雄榜”。他不是和黑泽明、宫崎骏、萨曼·拉什迪^②等一起放在“艺术家和思想家”一类，而是被归到了“商业领袖”中，和开创了“小额贷款”的默罕默德·尤纳斯（Mohammad Yunus）、雅虎的杨致远和方便面的发明者安藤百福等列在了一起。宫本茂在照片中双臂平伸，让一堆皮克敏站在上面，看上去实在是像个傻瓜。这个“傻瓜”在次年又被《经济学家》杂志授予了“消费产品创新奖”。

① 法国著名短篇小说，其背景设定和《超级马里奥银河》很像。

② Salman Rushdie，英国印度裔著名作家。

第 23 章 马里奥的派对

任天堂历史上的三天

为了说明马里奥有多火，我们不妨先看一种吃的东西：蛋糕。各种各样的蛋糕上都有马里奥和他朋友的身影。结婚蛋糕、生日蛋糕、方块蛋糕、多层蛋糕、马里奥脸形状的蛋糕、马里奥从中间跳出来的蛋糕、碧姬公主城堡造型的蛋糕、游戏机造型的蛋糕，甚至还有复制一整套游戏关卡的巨型蛋糕。他甚至出现在了蛋糕界的掌机——纸杯蛋糕上：聪明的蛋糕师把各种颜色的纸杯蛋糕或巧克力糕饼仔细排列成了像素版的马里奥。（那种用烤得半干和烤糊了的面包片做成的褐色马里奥也很可爱。）还有的巧手师傅在蛋糕的酥皮上画出了不同的马里奥角色。如果用谷歌搜索“马里奥蛋糕”（Mario cake）图片的话，你会找到 149 万个结果。

再来说说塑像。米开朗基罗的“圣母怜子像”（*Pieta*）就有马里奥的恶搞版本，真人大小，只不过是由碧姬公主怀抱死去的马里奥。还有一个用成千上万块的乐高积木堆积成的马里奥塑像，高达 6 英尺。马里奥的乐高雕像还有很多。还有真人大小的纸糊食人花。在红色的消防栓上有马里奥，保龄球瓶上也有马里奥，腊肠犬也被打扮成了马里奥，还有用 4000 盒罐头堆成的马里奥，以及用冰做成的马里奥蘑菇。

马里奥的起源是一堆像素，后来又发展出了多种不同的设计和造型，这使得人们可以在各种媒介上用各种方式来重塑马里奥，而这一点，其他的人物，比如

索尼克，就做不到。想要马里奥十字绣？没问题。用扑克筹码摆成马里奥？没问题。用图钉来摆？一个个按就行了！子弹？当然没问题！织个马里奥毛衣？帅气！软盘？也可以！瓶盖？来就来！把魔方方块取出来重新排列？说做就做！在超市里用 1000 套 12 瓶装的汽水来摆放？可能需要一整个周末才能摆成，但是绝对值得一试。

印花的 T 恤？每个星期都有新的图案推出。比如在绿色水管上头站一个食人花，下面写上马格利特^①的名言“这不是一个烟斗”^②。又比如印象派画风的《大金刚》第一关。一件模仿 NES 卡带的灰色 T 恤。一个带翅膀的马里奥，下书“飞人”。一个红色的蘑菇，下书“变大”^③。一个绿色的蘑菇，下书“奖励一条命”^④。一个金币，下书“老式掘金人”^⑤。一个问号方块，下书：“我要撞这个！”。一个金币，一个星星，然后是碧姬公主，下书：“你要有钱，有能力，才能得到心爱的女人。”

你想把自己的汽车装扮一番，让它看上去像是从蘑菇王国中开出来的吗？已经有人做过了。想把你的低音吉他打扮成子弹比尔的样子吗？有人做过了。自制搞笑的安全套包装，上书“巨金刚”或者“俄罗斯硬块”？让路易·阿姆斯特朗（Louie Armstrong）的模仿者把 *What a Wonderful World* 的歌词改成“Super Mario World”？用喝了一半的啤酒或者红酒瓶子来演奏《超级马里奥兄弟》的主题音乐？做一个马里奥风格的舞台秀？在指甲上画上马里奥？想象瓦里奥小时候的样子，然后画在草稿本上？马里奥的色情作品？路易吉机器人？把这个机器人碳化冷冻一下？马里奥、库巴国王和耀西一起以武士形象出现在日本海报中？肢解马里奥？碧姬公主假扮圣母玛利亚？马里奥和路易吉变成僵尸？在马里奥游戏中求婚？制作超级马尾辫兄弟？把马里奥想象成男妓？设计马里奥家具？马里奥套

① Magritte，比利时超现实主义画家。

② 即“ceci n'est pas une pipe.”，英文中烟斗和水管是同一个单词，这句话写在马格利特的名画《图像的背叛》之中。图中画的是一个烟斗，下面写这句话的意思是告诉观看者，这只是烟斗的图像表现，不是真正的烟斗，所以不能说“这是烟斗”。

③ 即 Grow Up，双关，又有“成熟点行不行！”的意思。

④ 即 Get a Life，双关，又有“给我认真地生活下去”的意思。

⑤ 即 Old School Gold Farmer，双关，又指网络游戏中靠打装备赚钱的人。

娃？马里奥涂鸦？为慈善捐款 10 万美元而玩一场马拉松式的马里奥游戏？这些全部都有人做过了。还有人把他永久性地刺在了身上。不信的话，可以在谷歌图片中搜索一下，你会找到 50 万条搜索结果。^①

一直以来，评论家们都在讨论一个问题，那就是游戏算不算艺术。电影评论家罗杰·厄伯特（Roger Ebert）说不算，因为游戏过高的自由度掩盖了作者想要传递的一切信息。（宫本茂虽然不一定同意这个理由，但是同意这个结论。他说游戏带给人们享受，也让人们思考，但是绝对算不得艺术。）另一方面，*Extra Lives* 的作者汤姆·拜瑟尔（Tom Bissell）又说游戏是艺术，但前提是：第一不能照搬电影；第二必须给玩家一个虚拟的世界，让玩家可以去那些现实生活中绝对不会做的事情。这个争论还将继续，但有一点很明确，那就是反对者们最重要的一个论点是游戏的互动性：我观看黑泽明的电影，我欣赏达利的画作，但是我却参与了宫本茂的游戏。

问题就在互动性上：所谓艺术的最高追求，即作者与受众之间的联系，对于游戏来说简直是不费吹灰之力就能达到的。从这个意义上来说，游戏比任何其他艺术形式都要先进——如果艺术的终极目标是“联系”的话。艺术希望受众通过被动的观察来产生这种联系。拿普通的画作和一幅你可以置身其中的画作对比可能确实不公平。不管怎样，有一点是大家都同意的：就算马里奥不算是艺术，他仍然为很多艺术家提供了创意的源泉。

每年六月的第三个星期，洛杉矶都会举行一年一度的电子娱乐交易展（Electronic Entertainment Expo），简称 E3。游戏开发商们对此是又爱又恨。不管他们做的是什么游戏，不管准备什么时候发布，都必须在六月中旬之前准备好一个可以试玩的游戏演示，还得为其配上一段制作精美的宣传片。如果时间没安排好的话，可能你一整个月都得忙着为展会上那一小群人制作华丽的广告，而这些人却满眼只有那些完成了的产品。宫本茂也常常抱怨，展会上的人总是不厌其烦地向他介绍自己，但是却不花一点时间来试玩游戏和给他反馈。

① 实际上远不止 50 万。

但是不参加 E3 又好像比赛弃权一样，所以游戏业的每家公司都会参加，说上一堆漂亮话，然后下半年抓破脑袋地工作，以避免食言。在经过了多年的发展之后，E3 的情况已经比以前好一些了，规模也缩小了一些，主要是为了避开同期的动漫展（Comic Con）的那一大群粉丝。但是 E3 仍然还是一个雷声大雨点小的展会。

微软对游戏行业的进军非常成功。Xbox 360 是一台性能强劲的游戏机，而 Xbox Live 这个业内最先进的对战平台则开创了一个新的网络游戏世界。有的玩家玩了 100 小时的《最后一战 3》，但从来都是多人对战，而且没有和现实中的人一起玩过，都是上网玩。和游戏业的前辈世嘉和索尼一样，微软也把自己视作为铁杆玩家服务的公司。据《商业周刊》估计，光是 Xbox Live 的使用费每年都能为微软进账 10 亿美元。微软当时是拿卡车载着一车钱来投身游戏世界的，现在，卡车又把钱给拉了回来。问题只有一个：微软的地位正在下滑。

索尼和微软的竞争非常激烈，二者差距很小。双方都希望能占领铁杆玩家这个群体。索尼的 PS3 的架构也许比 Xbox 360 要先进一些，但是对于游戏开发商来说二者没什么差别。索尼的很多问题都是自己造成的，在刚刚发布的时候索尼的总裁就吹牛说这台主机每个商铺都卖断货了，这无疑是一个很容易就被揭穿的谎言。不过，制作精良的游戏倒是挽回了游戏迷们的心，像《神秘海域》（*Uncharted*）、《抵抗》（*Resistance*）、《小小大星球》（*LittleBigPlanet*）和《刺客信条》都是史诗级的游戏。问题也只有一个：索尼是老三。

微软和索尼面临的问题和 J.K.罗琳出版《哈利波特》系列时出版行业面临的问题类似。各种“成年人”畅销书排行榜都把《哈利波特》排除在外，并称这些书是给小孩子看的，所以不能上算。这么一操作，很容易就把第一名的位置空出来留给其他作者。这个策略看上去很不错，所以有 5 年左右的时间，微软和索尼都宣称自己在竞争业内销量第一的位置，因为他们并不把 Wii 当做竞争对手。

可惜这个鸵鸟策略并没有什么效果：把三台游戏机的销量柱状图并排的话，你会发现这个图看起来就像是铅笔标注的小孩身高，分别是 5 岁、6 岁和 19 岁。任天堂的平民游戏机甚至连高清输出都没有，但却是唯一一台改变游戏规则的游

戏机。它找到了一个新的市场，发掘了新的需求。这台游戏机的销量比索尼和微软的游戏机加起来还要高。如果任天堂还是和微软、索尼正面交锋，肯定就只能当一辈子老三了。

对于任天堂的高管来说，这次 E3 的目标是恢复信心。他们刚刚经历了低迷的一年：好游戏很少，股价下挫，竞争也越发激烈了。这一年，高管们把销售预估降低了 10 亿美元还多，主要是因为日元走势强劲，扼杀了出口利润。他们还是胜利者，但是每年的营收再不会以火箭一般的速度增长。任天堂学习了其他公司以往的成功案例（特别是 20 世纪 90 年代的微软），明白了一定要谦卑做事，决不能坐吃山空。他们本可以把销售额的低迷归罪于盗版或者日元走势，但是他们没有这样做。岩田聪称，任天堂的当务之急是“让更多的消费者愿意花钱购买任天堂产品。”

所以，他们开始在东京的麦当劳设置“任天堂地带”无线宽带。他们为那些把 DS 带到西雅图水手队主场的玩家们提供实时棒球数据。他们邀请了一堆世界知名的游戏设计师来为马里奥的 25 周年庆助阵。在 E3 之前的一个月，宫本茂的《超级马里奥银河 2》获得了全世界的赞誉。就连 GameStop 赞助的 NASCAR^① 赛车上也喷上了《超级马里奥银河 2》中马里奥和耀西的图案，而且这部车首战告捷——是个好兆头。

任天堂已经把一手抓休闲游戏粉丝，一手抓铁杆游戏粉丝的艺术做到了极致。第三方游戏开发商花了很多年才明白如何做好 Wii 游戏，不过现在他们终于纷纷推出了热卖大作，比如 EA 的《EA 运动活力》（*EA Sports Active*）和 Tecmo 的《家庭滑雪》（*We Ski*）。不过，休闲游戏粉丝的钱包还很鼓，所以他们不但会买 Wii，还会买一块平衡板 Wii Fit，甚至还会买温迪汉堡店（Wendy's）送出的 Wii 玩具，但是买了从来不用。他们还会购买越来越多的只对应一个游戏的附件，比如台球杆、厨具、十字弓、头盔、方向盘、画笔等。而三台机器都有同一个罪状——由于《吉他英雄》和《摇滚乐团》这样的音乐游戏的存在，人们才不得不花上百美

① 即美国全国运动汽车竞赛协会，是美国最大、最受认可的汽车竞速团体。

元买一块破塑料假吉他。不管是随兴玩游戏的粉丝，还是狂热的游戏粉丝，谁的钱不是钱呢？

岩田聪说，Wii 的新目标是打破 PS2 的销售纪录，成为史上最热门的游戏机。这可不是一件容易的事。在正式发布 5 年之后，Wii 已经卖出了 8400 万台，2009 年的降价更是为其助了一把力。这个数字很漂亮，是 Atari 2600 的两倍还多，但是比起 PS2 的 1.43 亿台（还在增加）就逊色多了。直到 2009 年，PS2 的销量偶尔还会超过 PS3。世界上的 PS2 数量比日本人的数量还多。在推出四五年之后，Wii 的销量还能翻番？看到这个，谁还敢说岩田聪的野心比山内溥小呢？

每一年，三大游戏机厂商的产品演示和顶级游戏发行商（比如 EA 和育碧软件）的新游戏展示都像舞台剧一样精彩。微软找来了太阳马戏团。索尼找来了喜剧新星乔尔·麦克黑尔（Joel McHale）来做主持。任天堂也不能免俗，它曾把马里奥和巴兹·奥尔德林（Buzz Aldrin）^①一起放在了失重飞机上，用来宣传《超级马里奥银河》的第一款作品。但是在 E3 上，任天堂并没有找明星或者演员来助阵，而是启用了公司内部的名人。不，你猜错了，不是马里奥，也不是林克。

任天堂的总裁岩田聪走上舞台，作自我介绍，然后一个白色的屏幕缓缓落下。屏幕中的岩田聪（穿着同样的西装）拿起了一个 NDS 掌机，然后突然发现马里奥的手从里头伸了出来。马里奥给他贴了一个假胡子，然后岩田聪就像《捉鬼专家》里一样被很夸张地吸到了这台掌机里。宫本茂（刚刚才在 2008 年的《时代》杂志评选中当选世界上最有影响力的人）走了过来，拿起掌机，然后一只任天狗从屏幕中伸出爪子，紧接着他也被吸了进去。最后，美国任天堂的总裁兼首席运营官瑞吉·费沙梅来了，他看着屏幕笑了：泡在岩浆地牢中的库巴国王正在追赶前面两位任天堂明星。然后库巴国王从 NDS 中伸出头来，向瑞吉喷出了卡通式的火焰。屏幕升起，真人瑞吉就站在那里，穿着一套被烧过的西装。鼓掌。这就是任天堂每年都会玩的一个花样。

他们所演示的这台掌机就是 3DS，是历史悠久的 NDS 系列的最新产品。（瑞

① 曾是一名美国飞行员和美国国家航空航天局的宇航员，以在执行第一次载人登月任务阿波罗 11 号时成为第二名（在尼尔·阿姆斯壮之后）踏上月球的人而闻名。

吉随后又坐飞机到纽约去参加脱口秀节目，宣传这台机器。宫本茂则来到洛杉矶做宣传，但是他仍然坚持不上日本电视台的节目，因为他不想在遛狗的时候被人抓着要签名。)NDS已经奇迹般地超过了 Game Boy 全系列的销量，不管男女老少，世界各地的人们都喜欢它。而 3DS 正如其名，可以显示 3D 图像（下面的屏幕还是 2D，但是可以触控操作）。这个掌机的首发大作是一个从很老的游戏脱胎而来的新游戏系列《光之神话》(*Kid Icarus*)，上一部作品（《任天堂明星大乱斗》里的不能算）可以追溯到 1991 年。3DS 不需要 3D 眼镜，具体的技术就像可口可乐的神秘配方一样，受到任天堂的严密保护，不过很快就会被人们挖出来。最可能的技术是视差屏障式液晶屏，这种技术没有用到电影院的原因是它只能对一个方向的一个座位有效。索尼的 PS3，永远的老三，也可以展示 3D 图像，但是必须配合眼镜，而且还得购买一台昂贵的 3D 平板电视。

3DS 还让任天堂得以兜售一个全新的产品——3D 电影。随着科技的发展，3D 电影迅速增加，影院业主们很高兴，因为 3D 电影的票价更高。电影公司也忙着把 2D 的电影转换成 3D。但是，你很难在家里获得看《阿凡达》这种大片的体验，即便你有 52 英寸的等离子显示器，还有六声道的音响，效果仍然很一般。

任天堂的掌机屏幕比较小，比 YouTube 的视频窗口还要小（但是分辨率更高），有那么一点儿电影院的感觉。玩家可以在玩《纸片马里奥》（首发的 3D 游戏之一，其他还有《任天狗+猫》、《飞行俱乐部》和《星际飞狐 3D》，当然还有《马里奥卡丁车》^①）的间隙试试那些第三方开发的游戏（比如《DJ 英雄》、《生化危机》、《王国之心》），或者观看一部热门 3D 电影，比如《驯龙记》。任天堂还是保持了一贯的作风，E3 都过去 6 个月了才宣布宫本茂在同时制作两个 3D 马里奥游戏。一个是传统的横向卷轴游戏，一个是另一种风格的 3D 游戏。宫本茂说为 3DS 制作游戏让他想起了 Virtual Boy，这也许正好是一个把 Virtual Boy 的回忆带回游戏界的契机。

3DS 可以播放 MP3，可以上网，还可以用 3D 的方式聊天。它的功能非常丰

① 可能有误，3DS 推出已经一年，但是这个游戏暂时还没推出，前面的《光之神话》也是最近才推出的，可能任天堂有跳票的行为。

富，丰富到就算你不玩游戏，也想买一个。任天堂在这个事情上做出了重大的让步，打破了原来不让任何其他好技术染指自家游戏机的传统，比如 Wii 不能放 DVD。任天堂正在朝非玩家倾斜：最近它才同意 Netflix 在 Wii 上推出在线电影，此时 Xbox 360 和 PS3 已经支持这个功能很多年了。任天堂对此的解释是，这些新加入的功能只是为了避免人们忘掉这台游戏机。

任天堂和游戏渐行渐远的做法可以看做是对“全功能机”梦想的追求，这也是所有电子产品公司都希望做到的：一台机顶盒式的主机，可以提供宽带、音乐、电影、游戏和任何你能想象到的功能。随着技术的发展，制作这样的主机开始变得现实。不过，让第三方游戏开发商为一台带游戏手柄的卫星电视开发游戏？让电影公司在无线路由器上提供在线大片？让用户拿他们的 GPS 接收器来打电话？当一体化的思想让每个产品都变得全能的时候，公司的追求（或者说使命）及其有别于其他公司的特别之处将是制胜的关键。

这里有一个例子。微软 2010 年的拳头游戏产品 Kinect，一种体感操作器，基本上就是一个没有 Wiimote 的 Wii。（索尼 2010 年的拳头产品是 PS Move，一个 Kinect 和 Wii 的奇特结合体。）如果你想开赛车，只需假装手里握着看不见的方向盘即可；想要打网球，挥手就行了。此外，这个设备还支持语音控制，就像《星际迷航》一样。它虽然走的是模仿任天堂的路线，但是提供了 Wii 无法实现的玩法。为了宣传 Kinect，一位设计师甚至号称这个设备是和《超级马里奥兄弟》一样的创举。微软似乎看到了游戏业的未来，而未来属于马塞尔·马索^①。现在看来，“任天堂做的不能算游戏”这样的鸵鸟战术是没用了，所以微软和索尼的态度发生了 180 度的转变，变得比任天堂还要任天堂。

微软和索尼二者与任天堂有所不同。微软和索尼希望用尽一切办法来占用你的全部空余时间，让你的生活完全沉浸在他们的游戏和产品之中。一家是销售电脑软件的公司，一家是销售电子产品的公司，两家都曾经创造过辉煌的销售纪录，所以采取这样的商业模式也不足为奇。任天堂曾经也以此为目标，但是现在不同

^① Marcel Marceau，法国著名默剧演员，这里指玩 Kinect 游戏时手舞足蹈的样子就像在演默剧。

了。任天堂明白了一个道理，那就是它的产品不是硬件或者软件，而是娱乐。不管是让你保持身材的游戏，还是养宠物、打理花园、玩音乐、打台球和钓鱼的游戏，其目的都是用游戏的方式来展现玩家的生活。说白了，Wii 就是一个生活模拟器。

在设计 Wii 的时候，任天堂曾经研究过一个只需双手的操作方式，但是后来并没有采纳。如果没有实体的按钮来按，没有实体的手柄来握着，玩家们将不得不从头开始学习怎么来玩游戏。更不用说技术方面的问题了：有传闻称微软的体感设备在玩家坐着的时候无法检测手的动作。而索尼则早就尝试过体感操作了，它曾经推出一款带有动作检测功能的“Sixaxis”手柄，但是随后又将其废弃，因为对应的游戏太少。¹就算这些技术实现得很完美，谁来玩呢？那些喜欢 Wii 的人会在这台游戏机推出多年之后，再花双倍的价钱去买一个跟风的游戏机吗？在2010年的E3上，人们传说 Kinect 和 PS Move 不但抄袭了任天堂的创意，而且还抄得很差劲。不过，任天堂在否认了将在当年圣诞推出 3DS 的消息后，坐失了数百万美元的商机。不好意思了，请明年再来。

对于做移动设备的人来说，“全功能机”的情结更严重。任天堂的 NDS 现在不只和索尼日渐势微的 PSP 竞争，还需要和苹果那如日中天的 iPhone 竞争。iPhone 提供了触摸屏、可供通话和上网使用的 3G 高速网络，还有一个小巧的屏幕键盘。最引人注意的是那个超级可靠的 App Store（应用商城），这个商城提供了成千上万种的软件供下载，要么免费，要么只需寥寥几美元就能买到。这款手机又催生了一大堆其他的触摸屏手机，每一个都有一大堆与之对应的程序和游戏，而且还在飞速地增长。从表面上看，他们和 NDS 几乎没有任何差别。如果手机也能玩游戏的话，任天堂的 NDS 该怎么来竞争呢？

任天堂参考了苹果的做法，推出了自己的 NDS 迷你游戏在线商城。任天堂还把很多普通的 NDS 游戏加上了“触感世代”（Touch Generations）的标签，并宣称

① 此处有误，首先 Sixaxis 被废弃是因为索尼在获得了力反馈科技开发公司 Immersion 的授权之后，重新回到了 Dual Shock 这个手柄品牌；其次，Sixaxis 的继任手柄 Dual Shock 3 仍然保留了动作检测功能

这些游戏是“每个人都会玩的好游戏”。(马里奥并不属于触感世代游戏,但是在《俄罗斯方块》里客串了一把。)此外,任天堂还王婆卖瓜,为玩家提供了 Flipnote Studio 免费下载,这个程序让玩家可以自己做简易动画电影,还有一款《瓦里奥制造》(WarioWare D.I.Y.)游戏,这款游戏的唯一目的就是免费让玩家自己在线制作和传播小游戏。这难道是在发掘下一位宫本茂?(任天堂非常害怕宫本茂会遭遇横井军平那样的惨剧,所以最近他们禁止宫本茂走路或者骑车上班。)还是在外包新的马里奥关卡设计?也许任天堂应该让最有才华的 DIY 设计师来帮他们改善一下游戏关卡。

任天堂主要担心两点,即市场份额和忠诚度。如果人们的口袋里还有一个东西可以拿来玩游戏,NDS 还能这么火吗?在任天堂看来,不管是无线网还是相机功能,都只是为了让用户多用掌机来玩游戏。这就是 3DS 的奇妙之处:它提供的功能与其游戏机的定位完全吻合,并且为人们提供了一系列的新体验,而这些体验都是 3DS 独有的。这样一比,那些“全功能机”的功能立马就黯然失色了。

2010 年,21 世纪的第一个十年结束,后面还有 9 个十年。所有的科技和所有的生活方式都会随着新的沟通方式和文化的发展而改变。这些改变已有不少:音乐迷们可以在网上下载或购买新歌,而不必跑到音像店去买下整盘专辑。人们可以用谷歌在 0.0007 秒内找到需要的信息,所以图书馆乏人问津。我们不得不忍受生活中无处不在的广告,这种痛苦只有来一杯冰镇啤酒才能解决。新沟通方式的标志是互动性。换句话说,我们生活的方方面面都在朝着电子游戏的方向前进。

这会对游戏本身造成什么影响?实际上它已经造成了各种各样的影响。比如 Xbox Live(Wii 和 PS3 也有相应的服务)就是一个在线社区,你可以和朋友或陌生人进行对战或者合作。任天堂在这个事情上反应比较慢,总是在强调其独有的互动性。岩田聪和宫本茂都承认,在在线游戏方面任天堂还做得不太到位。

但是所谓沟通并不只有这么一点。Facebook 的低分辨率小游戏《抢车位》(Parking Wars)就是一个美化了的邮件博弈游戏,每次你登录的时候都可以看到你的朋友是怎么走的,然后你再来应对。还有其他一些新瓶装旧酒的小游戏:《开心农场》(Farmville)和《虚拟人生》(Sim City)类似;《黑帮战争》(Mafia Wars)

则是一款等宽视角的过关游戏，你可以把它想象成《文明》+《教父》。在 2009 年的 E3 上，微软宣布 Facebook 和 Twitter 将登陆 Xbox Live 平台。Facebook 的普遍性和平台性让它成为了秒杀一切其他附加服务的杀手锏。虽然这个事情并没有引起人们的广泛关注，但就在 E3 的过程中，传出了谷歌为 Zynga（Facebook 很多热门游戏的制作公司）注资两亿美元的消息。此外，还有 OnLive，一个云端计算服务，让玩家可以用老掉牙的笔记本来运行刚刚推出的顶级电脑游戏，比如《刺客信条 2》。科技在飞速发展，这个世界似乎很快就要发展到有用不完的带宽和处理能力的时代，人们不再需要一台专门的游戏机来玩游戏。

要说到这些“专门的机器”，新游戏机都跑哪儿去了？三大游戏机中最年轻的也有 5 岁了，E3 应该早就淹没在 Xbox 720 的发售日期或者 PS4 的价格谣言之中了。不过，索尼和微软并没有新动作，而是推出了各自的 Wii 克隆体设备，就好像这些是新的平台而不是主机配件一样。不过，任天堂似乎不太认同这种模仿 Wii 的做法，还是在研制新的游戏机。这是因为微软和索尼做的都是十年计划，把游戏机的换代日期设定到了 2015 年。这难道是基于枯萎技术的平行思考？！看来他们又从任天堂那里学了一招。

第 24 章 马里奥传奇

任天堂的未来

马里奥就像卡在了一个卡通版的《土拨鼠日》(*Groundhog Day*) 电影里，反复地从库巴国王手里救回公主。就算情节有些改变，故事大纲却总是一样：马里奥打败坏蛋救公主。想象一下，如果每集福尔摩斯讲的都是莫里亚蒂从伦敦塔中偷走皇家珠宝的故事，这个系列肯定很快就会过时了。但是对于福尔摩斯来说，我们做的只是阅读他，通过他的动作和与人的互动来理解他这个人物。而对于马里奥来说，我们要操作他，这是一种完全不同的关联。从某种意义上来说，我们就是马里奥：有个陷阱没有过去时，他觉得沮丧，我们也觉得沮丧；拿到金币时，他觉得开心，我们也开心。为什么他（或者任何其他的游戏角色）在游戏中遇到的那些艰难困苦很难触动我们的情感，原因就在于他们是帮助我们放松的，就像比赛时的中场表演一样。

实际上，马里奥这种简单重复的故事有很多好处。这让马里奥不用像肥皂剧一样不停换人翻拍，比如“这次的马里奥由古惑狼扮演”。不用像塞尔达系列那样，每次推出新作品，所有人物就好像集体失忆一样，上一集发生了什么全不知道。不用像《沙丘》(*Dune*) 那样担心一部不如一部。同样的故事讲了很多次之后——就算是《007》或者《蝙蝠侠》这种可以不断换主演的电影——就应该推陈出新了。正如拉尔夫·艾默生 (Ralph Emerson) 所说的那样，这种固步自封的行为就像是

“围绕在头脑不够用的人身边的小魔鬼”，让他们不敢去改变和创新。

这样看来，马里奥没有什么固步自封的地方：宫本茂对马里奥的要求只有一个，那就是和玩家联系起来，仅此而已。他就像是在进行一场拔河比赛，马里奥在中间，绳子的这头是休闲娱乐，另一头则是长达半小时的故事剧情动画。但是宫本茂只是一个人，所以有时候团队里的其他人会提出一些非常有创意的新故事。

比如说，在《纸片马里奥：千年之门》的最后，谜底揭开，原来库巴国王和马里奥一直在苦苦追寻的大宝藏是……一个阴谋。马里奥一直被蒙在鼓里，做了坏事，而他收集来的水晶星星组合成了影子女王——一个在千年之前就已经被消灭的邪恶力量。而影子女王附在了碧姬公主的身上。现在，马里奥必须攻击他已经拯救了一万次的公主——麻烦大了。在马里奥和同伴们把她的生命值降低了75之后，女王变成无敌状态。不管怎么打，不管扔什么，都没用。玩家此时也将经历和马里奥一样的尴尬：无论怎么都是输。

不过，这可是马里奥，事情不会那么糟的。一段过场动画出现，碧姬公主进行了反击并成功逃脱，马里奥满血原地复活，然后下一场战斗则是非碧姬公主版的女王。马里奥（还有电视机前的你）终于可以不用踌躇，干掉她。

大部分其他游戏都使用更加真实的游戏人物，即使用的是成年人的身体比例而不是大头娃娃，但是大脑袋的马里奥却符合卡通研究者斯科特·麦克克劳德（Scott McCloud）的“简化式同理心理论”（*simplistic empathy*），即画面越简单，人们就越容易和这个人物产生心灵上的联系。如果 Funky Winkerbean 和查理·布朗^①同时心碎，我们肯定更同情后者，因为后者的画风要简单得多。我们和马里奥的感情深于那些按真实比例打造的英雄们，比如士官长^②或者劳拉·克洛芙特^③。（当然，我绝不是想说丰满的劳拉是真实人物比例的最佳范例哦。）

几乎所有其他游戏的主人公都面临一个问题，那就是如何才能创造出角色的个性。Crash^④是傻乎乎的，索尼克喜欢调侃两句，Jak 则是得过且过。马里奥则不

① 均为漫画人物，后者为《史努比》中的小男孩。

② Master Chief，《最后一战》中的人物。

③ Lara Croft，《古墓丽影》中的人物。

④ 《雷神之锤3》中的人物。

存在任何问题，因为他根本没有个性，这也是查尔斯·马丁内特的意大利风味的配音总能引得我们大笑的原因。当马里奥开口说话时，他变成了一个独一无二的人，但是当他闭上嘴，又成了我们自己的化身。借用约瑟夫·坎普贝尔（Joseph Campbell）的话来说，马里奥就是一个“千面英雄”。

除了库巴国王，马里奥可能从来没有和其他人战斗过，但是任天堂却开始面临新的敌人。让我们放眼全球。任天堂长期占据绿色和平组织每年提出的不良电子产品厂家的首位。和其他的硬件生产商不同，任天堂没有启动回收计划来消除老式 GameCube 和 Game Boy 中的有毒物质和重金属。绿色和平组织开展了一项竞赛，希望看看哪家公司能最先开始照顾环境，但任天堂是唯一一家连做一下样子都不愿意的公司——虽然说 Wii 使用的能源还不到竞争对手游戏机的五分之一。

按照任天堂的风格，也许正在开展这样的计划，只是还需花上数年的时间来安排，当然任天堂绝不会为了满足绿色和平组织提出的期限而赶工，所以就被列为了最不负责任的电子产品厂家了。从另一方面来说，如果任天堂没有开展这样的计划，或者甚至根本没考虑过这个问题，也很正常，因为竞争对手们做的任天堂都不做。不过或许任天堂还是有长进的：所有新出厂的 Wii 都改为了环保包装。

苹果此时正冉冉升起，准备成为任天堂的强力竞争者。在 PC 玩家们对所谓“苹果机上的游戏”嘲笑了几十年之后，苹果移动设备上的触摸式游戏正卖得如火如荼。苹果和任天堂其实很像，两家都是出了名的封闭式软件生态体系，都有多个年龄层的男女粉丝，都追求独特的风格和娱乐。从设计哲学上来讲，3DS 和 iPod 的最大区别也不过是一台机器有开关，另一台没有而已。

苹果和微软、索尼一样，从本质上说是一家电子产品公司。其产品的质量很高，价格更高。你会潜移默化地患上“苹果中毒症”，对这些产品难以割舍。如果你有一台 iPod，那么可能不得不用 QuickTime，因为每隔一周苹果就会问你是否在安装升级 iTunes 时把 QuickTime 也一起安装了。也许你还不得不时刻开着 iTunes，因为只有这样才能保证下载到最新的 podcast。而且还不得不把你刚买半年的 iPod 扔掉，因为苹果的新操作系统不知道为什么不能识别它。另一方面，岩田聪则考虑在 3DS 上加入父母控制程序，这样小孩就不能玩太久。这样的东西近

期应该是不可能出现在苹果的移动设备上出现了。

还有一个新竞争者是华尔街，或者应该说是“兜町”，也就是日本的金融中心。在东京证券交易所，任天堂的股票一直都是很稳妥的选择。但是 2009 年初，由于经济不景气，任天堂宣布下调盈利预期，这是从 NDS 重振公司声威以来的头一遭。如果你会玩桥牌，就知道这不是好事——而股票市场就是一场马拉松式的连续不断的合约桥牌^①，能获得奖励的不仅是赚得最多的，而且还有那些能够准确估计盈利的公司。任天堂的股票遭遇了危机，股价也从 78 美元的高位跌到了 35 美元。不过微软和索尼的股票比任天堂还多亏几十亿美元，平均股价差不多在 16 美元左右。

任天堂的新对手分别是苹果、绿色和平组织、富士康和华尔街。当然，还有社交平台以及这些平台上那些让人上瘾的小游戏。更不用说还有微软和索尼。此外，还有一个纠缠任天堂 20 年之久的问题：年轻人慢慢地长大了，把那些孩子气的东西都扔到了一边。任天堂现在并没有在铁杆玩家身上花太多心思，这要多亏微软和索尼，他们像饿狼扑食一样撕扯拼抢着这块市场。对任天堂来说，最大的战场是占领午休时间和休闲玩家们零碎的空闲时间。

任天堂吸引休闲玩家的计划有一个巨大的漏洞，那就是休闲玩家本身。如果任天堂的路线过于休闲，就无法吸引他们，因为他们会选择免费的游戏玩，比如 Facebook。（岩田聪坚决否定了任天堂会制作浏览器游戏或者手机游戏的传闻：不花钱买游戏机，就不给你“枯萎”的游戏！）但是他们也无法使用过去 30 年来一直都有效的王牌——马里奥，因为害怕马里奥会把新的玩家吓走。比如说“触感世代”的游戏里就没有马里奥。马里奥是铁杆游戏，不是休闲游戏。他不得不让任天堂独自进行这场战争。

任天堂自己不做浏览器版的马里奥游戏，却无法阻止一波又一波的山寨 Flash 马里奥游戏。《超级马里奥 Flash》、《新超级马里奥兄弟 Flash》、《无限马里奥》，还有令人惊叹的《超级马里奥混合版》，让你可以用《恶魔城》、《越野机车》、《忍者外传》等游戏里的人物来玩《超级马里奥兄弟》。[如果你喜欢这种风格的话，

① 即赢得的钱不能超过开盘时自己预估的钱数的桥牌竞赛。

可以试试《阿波波大冒险》(*Abobo's Big Adventure*)。]还有很多免费但未经授权的马里奥游戏,马里奥时而骑摩托车,时而带一把散弹枪到蘑菇王国,时而徒手搏斗,时而替代索尼克,时而又被放到《吃豆人》的迷宫里,甚至还有马里奥的换装游戏。这些游戏的开发人员并没有受到任天堂那以严格著称的法律部门的警告。为什么没有呢?岩田聪的解释很简单:人们出于对任天堂的喜爱而做了这些东西,如果我们还把他们看成罪犯,就太不应该了。这也是那些把瓦里奥丑化成皮条客的服装商也从来没收到警告信的原因。

任天堂最近的成功已经让大家明白:马里奥不再是任天堂最大的杀手锏。Wii和NDS的生活休闲类游戏现在占据了这座宝座,而且任天堂还尽量把这些游戏设计得与众不同。马里奥仍然是世界上知名度最高的人,但是由于他有他的受众,所以其表现也难免受到限制。休闲粉丝们可以接受少量的马里奥——一个赛车,一个格斗,一个迷你游戏集锦,都没问题。但是他们并不需要再来一个新的马里奥故事,就跟Xbox 360的玩家不喜欢可爱的迷你游戏一样。(对不住了,Kinect!)马里奥和这些纯休闲玩家最亲密的接触也只是《大脑练习》(*Big Brain Academy*)中的匹配游戏里的一张配图。如果时间倒退5年,这个游戏肯定会以他的名字来命名。

马里奥的游戏,不管是平台类型还是其他类型,都卖得非常好。《超级马里奥银河2》是近几年来风评最好的游戏之一,多家游戏网站都极为少见地给出了满分的评价。而且他永远都会是万圣节时孩子们最喜欢装扮成的对象。但是他不再是游戏界的王者,也不再是物理引擎的皇帝。任天堂游戏的新面容就在镜子里:那就是你。你——《时代》杂志把“你”列为了2006年的年度人物,所以你不用谦虚——已经把马里奥的饭碗抢了。他仍然可以跳来跳去,踩到工巴的头上,而且只要是他的作品,就算很烂也能卖到上百万份。但是他仍然属于最早那一批电子游戏。

按照现在的分类法,电子游戏有七个“世代”。七个世代的王者游戏机分别是:雅达利的Pong(第一代)、Atari 2600(第二代)、NES(第三代)、SNES(第四代)、PS(第五代)、PS2(第六代)、Xbox 360(第七代)。当然,这个列表假设Wii还

不够资格做第七代游戏机，因为在功能上，Wii 和 Xbox 360 以及 PS3 这样的高科技怪兽完全不可同日而语。

不过，从任天堂和马里奥的角度来说，电子游戏只有三个时代。第一个时代当然是从《乒乓》开始，直到 1983 年电子游戏崩盘以至 Famicom/NES 早期的几年。你可以叫它摇杆时代。游戏都是完全原创的，每个都是从头设计，每个都会变化（而且常常是独一无二的）操控方法。它们经常是固态的：没有计算机，只有专门的电路，相互按照规则缠绕一起，做成一个打球的游戏。很多游戏都是模仿现实生活中的趣味活动：运动、赛车、射击练习、迷宫探险。游戏本来和讲故事没有什么关联，要说有什么“故事”的话，也就是老头和游戏对手争吵一类的琐事。

随着 NES 的兴起，尤其是随着一个穿工装裤的水管工人广受欢迎，第二个时代到来了。这是马里奥的时代，从《大金刚》开始。你可以叫它十字键时代。新的游戏使用了第三人称，让几乎每个游戏都变成了一场木偶戏，木偶主角寻找宝藏，然后踩死敌人。换句话说，这些游戏都是狩猎食物—采集者的模拟器。不管是马里奥、索尼克、士官长，还是 Niko Bellic^①，其实都是在扮演远古山洞人，都是为马斯洛需求金字塔最底端的“生存”而奋斗。十字键带给人们的是第三人称游戏。即便是后来摇杆回归时，也被缩小成了拇指大小，而用法也和十字键完全相同。计算机键盘？只不过是附加按钮比较多的十字键而已。

这个时代仍在继续，但是它和第三个时代同时存在。我们现在正处在体感时代的初期，这个时代从 2004 年 NDS 发布开始。（这种新的操作方式在过去的几十年中一直都在萌芽，但是也仅有部分街机和那些只针对一个游戏的专用外接附件而已。）越来越多的人开始接触电子游戏，并使用新的简易操作方式：点击屏幕、摇晃手柄、弹塑料吉他。游戏的意味少了，而活动（activity）的意味增加了。有一点可以确定的是，动作感应将成为第八代游戏机的标准配置。

① 《侠盗车手 4》中的人物。

这些活动类的游戏实际上就是摇杆时代的游戏。说白了，虽然画面和声音等进步了很多，但是原理其实是一样的：玩射击，玩体育，和朋友联机，也就是非常纯粹的玩乐。用来控制游戏人物的十字键太麻烦了，是时候退一步了，不要再讲什么世界处于危险当中，正等英雄救援的陈词滥调，赶紧直接活动开来。

现在看来，铁杆玩家基本上都是十字键的忠实粉丝，而休闲玩家则非常喜欢体感操作。二者有重叠，相互之间也有转换，但是和游戏分类一样，大部分的玩家都可以被简单地分到某一类中去。你可以放心，在接下来的几年里，任天堂会同时为两种玩家推出很多马里奥游戏。只有马里奥才能完整地实现这种角色的转换，因为《马里奥绘画》、《马里奥网球》和《马里奥高尔夫》这类游戏已经把他打造成了一个多才多艺的绅士。

不得不说，几乎所有其他的游戏角色都像是真实的人物。他们都有着自己的独特个性，还有专门的故事情节。他们常常会被设计得非常具体：有时会被换成非洲式发型，有时会被配上稀奇古怪的武器（比如《战争机器》里的链锯刺刀），有时被穿上脱衣舞女的服装（不幸的是，几乎所有女性角色都曾经遭受过此种待遇）。所有的这一切，都是为了把自己和马里奥的毫无特色区分开来，为达目的几乎可谓不择手段。而这种用尖叫来吸引眼球的方式让他们永远也无法跳出自己那一个游戏分类。

体感时代的标志是重回摇杆游戏的那种玩法。比如说那个时代的 Swing 音乐和喇叭裤一样，早期那些游戏设计师的基础设计功力又回来了。哪里是什么迷你游戏，明明就是摇杆时代的游戏，现在以很经济的价格，几十个打包一起卖。有些游戏很垃圾，就跟当年的那些垃圾游戏一样。（还记得科幻作家赛奥多·司徒基恩[Theodore Sturgeon]总结的宝贵经验吗：不管是哪一类东西，其中都有九成是垃圾。）不过游戏商们正在学习设计有创意的小游戏，设计不那么激烈的体育游戏，以及新型的益智游戏。

从《乒乓》教会我们“不要漏接球，才能得高分”开始到现在的 40 年中，电子游戏已经改变了整个世界。一种新的媒体产生，其背后则是一个几十上百亿美元的庞大行业。它和电脑同时兴起，现在很多家庭都有一台游戏机、一台电脑。

它改变了人们的行为模式：资深商业研究者们声称游戏玩家雇员的自我推动力更强，前提是你要让他们完成任务，而不是单纯地要求他们服从指令。游戏将那些本属于小众的科幻小说和幻想故事推向了主流市场。娱乐的定义从我们一群人一起观看的东西，变成了我们可以独自体验的东西，而现在潮流又变回了群体式互动。毫无疑问，全世界人民的生活质量都因为这种新型的娱乐方式而提高了。游戏——不管是摇杆、十字键，还是体感——生来就是为了带给人们快乐。是它们把这个世界变成了一个更加快乐的地方。

第四个电子游戏时代将会到来，我称之为大一统时代。这意味着新的游戏将会混合体感时代的易操作性，和十字键时代那些史诗般的故事带来的投入感，以及对游戏分类的重新定义。也许新游戏还会混合当时流行的新科技，比如意念控制的游戏。拿电视剧来打比方的话，这个时代就是《山街蓝调》(*Hill Street Blues*)，将警察的办案程序和传统的肥皂剧剧情合二为一，而观众也对两者都很关心，既想知道案子是如何破的，又对执勤警官的个人生活感兴趣。如果拿小说来打比方的话，这个时代就是《雾都孤儿》，一方面在讲述一个底层社会的故事，另一方面又对孩子们在社会中遭受的不公待遇提出了震撼人心的控诉：既有信息含量，又提供了娱乐。要拿喜剧来说的话，这个时代就是莎士比亚，用同一支笔写出了雅俗共赏的作品。如果拿电影比的话，这个时代只能是《公民凯恩》，融合了与电影院完美搭配的情节和独特的镜头技巧，让人们知道，这可不是拿胶片在拍电视剧，而是实打实的电影。

大一统的游戏时代十年内可能都不会到来，因为社会的阻力非常强。但是新的游戏将会既有十字键游戏令人上瘾的特性，又有体感游戏的易操作性。想象一个橄榄球游戏，你的视角不会随着传球而变化，而是一直都只专注在一个队员身上：跑位总是在寻找空挡，四分卫一直向前冲锋，后卫在每次比赛时都会拦下看似无法拦截的敌人。（虽然没有谁会在乎体育游戏里的人物，但是为了这个想象你就委屈下吧。）还可以想象一个格斗游戏，你受的伤不会轻易愈合，每个角色最后都变得一瘸一拐，浑身是伤。或者还可以想象一个赛车游戏，你很关心其他的手，所以就算不参加比赛，你也愿意上网做观众，为自己喜欢的车手加油。

这些绝不会是近期的热门游戏。我不是游戏设计师，可能你从我举的这些蹩脚例子中就能看出来。但是现在有两个相互隔阂的群体在玩游戏，他们之间的隔阂其实完全没有必要。还需数年时间，双方才会向彼此抛出橄榄枝，届时，休闲玩家能够接受有故事情节的游戏，而铁杆玩家也将能接受纯粹的活动类游戏。想要结合两者，肯定免不了各种尝试和惨败，比如任天堂的 64DD 系统。

但是，我在此愿意拿这本书的内容作为旁证，慎重地预告大一统时代的第一部万人空巷的游戏作品的设计师是谁。宫本茂将利用他在休闲和铁杆游戏粉丝之间游走得到的经验，在任天堂创造出他职业生涯中最后的辉煌。他将会明白，什么样的玩法两种类型的粉丝都喜欢，以及这种玩法将需要什么样的结构。岩田聪将会遵循传统，向公众展示一台新主机，而这台主机和 Wii 及 3DS 一样，都需要用创意来弥补性能上的不足。瑞吉·费沙梅将继续融合推销员和总裁两个角色，推销公众想买的东西，而不是他想卖的东西。

任天堂的新主机需要一个卖点，一个特别的游戏，其他任何的平台都不能玩，甚至不能想象——无论这些平台是否有体感操作，也无论这些平台是否具备超级计算机的处理能力。但也许他们早就已经把明星阵容排列好了。宫本茂、岩田聪和瑞吉将会再次召唤任天堂最著名的明星，再次把他推向幕前。超级马里奥将会回归。这次他仍将会是最耀眼夺目的明星，并在这个新游戏里把两个阵营融合起来。也许需要几年，也许还会经历失败，但是这个水管工终将重返他的王座。

谢谢，马里奥，但是我们的感谢信在另一个城堡

开个玩笑。^①

如果我说这本书的内容量本来还可以翻倍，希望你不会觉得我是在吹牛。关于马里奥的事情有很多，但并不是每一件都推动了任天堂的发展。我删减了很多语句和段落，甚至有两章被彻底删除了，因为这些向马里奥致敬的东西和我们的主线偏离得太远了。如果你对日本任天堂发展初期的故事，以及那个有趣而神秘的马里奥·西盖尔（马里奥就是以他的名字来命名的）感兴趣，可以到我的网站上阅读这删掉的两章（www.supermariobook.com）。用游戏术语来说，你可以把它们当成额外下载内容。

我在“参考文献”中列出了我参考过的几乎所有书籍，但如果要列出我浏览过的网站，恐怕得再写一本书了。我对任天堂历史的所有疑问以及想做的分析，几乎之前都已经有人提问、分析过了。感谢他们，让我学到了很多电子游戏方面的历史和小知识。比如说，在写第 23 章开头的时候，几乎每天我都会往里面加内

^① 这句话是《超级马里奥兄弟》中打败第一到第七个世界的库巴国王后，马里奥在城堡中只找到蘑菇人时，他对马里奥说的话。原话是：“谢谢，马里奥，但是我们的公主在另一个城堡。”

容。虽然我知道有 100 种马里奥 T 恤，但这并不意味着我必须把它们全部列出来。

维基百科的用户似乎有一个共性：他们都阅读维基百科，但又不好意思承认。我非常荣幸地承认我不只阅读，还打印并反复翻阅了（每次都会花上数小时）维基百科的两篇文章：一篇是马里奥的年鉴，一篇是宫本茂的游戏年鉴。在维基百科上我几乎没有找到什么错误——我是马里奥和任天堂方面的专家，但是我只发现了少数关于发售日期的错误。不过，维基百科的恶名还在，所以只要能在其他媒介上获得相关信息，我就不会去浏览维基百科。^①

我搜集资料的其他网站包括 1up.com、businessweek.com、slate.com、newyorker.com、vintagecomputing.com、oxfordamericanmag.org、industrygamers.com、kotaku.com 和 joystiq.com。任天堂粉丝的网站（miyamotoshrine.com、gonintendo.com、zeldauniverse.net 等）让我可以找到很多旧的或者被谷歌忽略的相关资料。我必须特别提一下 GameSpot.com，这个网站详尽地介绍了马里奥系列；还有 VGChartz.com，本书的几乎所有销售数据均从此网站获得；还有任天堂自己的 Iwata Asks 栏目，有了这个栏目，我才得以窥见任天堂的高层为研发中的得失做的各种总结。

人常常是信息的重要载体和来源。有些人借书给我，有些人帮我翻译，还有一些（好吧，其实只有一个）则粘上假胡须、穿上红色工装裤，义务帮我做宣传视频。我想感谢 Justin Brennan、Philip Jan、John Merriman、Kristin Linsday、Benj Edwards、Deanna Talamantez、Alison Holt Brummelkamp、Candace Smart、Mikkel Paige Mihlrad、Konstantin Karpenyuk、James Brennan 和 Vinnie Nardiello。Jeannette Fee、Sean Ryan 和 Cynthia Ryan 是前期审读者，他们为我做了很多文字编辑工作。这些修改非常好，我为自己没有一开始就这样写感到脸红。此外，我还想感谢商场里 Gamestop 零售店的工作人员，还有同一个商场里另一个 Gamestop 的另一个工作人员……事实上，当人们知道你在写马里奥的书之后，他们会主动找你交流。

① 由于维基百科完全开放的特性，学术界和研究人员对其嗤之以鼻，并且一般不愿拿维基百科的条目作为旁引。

如果我的父母知道我会写这本书的话，他们 1987 年需要缴的税可能会勾掉 200 美元^①。感谢父母 Dennis Ryan 和 Katheleen Ryan，他们忍住了给我买 Atari 5200 作为圣诞礼物的冲动，让我走上了写作的道路。也感谢 Brendan Ryan、Bridgette Parker 和（再次感谢）Sean Ryan，我可爱的兄弟姐妹们。

为了不让 Portfolio Penguin 出版社后悔出版一本电子游戏方面的书籍，我尽了最大的努力。感谢 Emily Angell、Christy D'Agostini、Maureen Cole、Faren Bachelis、Linda Cowen、Daniel Lagin、Dan Donohue、Jennifer Tait、Eric Meyers 以及我的编辑 Courtney Young。如果不是你们的付出，世界上可能不会再有人记得《马里奥酒店》这样的游戏。同时我想感谢我的代理人 Lynn Johnston，在签定了出版合同之后，他很快为我安排了第一个采访——对象是她上五年级的女儿。

我想把这本书献给 Bill Rudowski。他是谁？他是本书慈善拍卖活动的最高出价者，我们的拍卖所得都捐给了 Child's Play 组织，用于给儿童医院捐赠玩具和游戏。感谢他，还有 Laura Whalen、Ed Byrne、Jimi Cullen、Andrew Melzinek 以及其他所有在 eBay 上出价支持我们的人。

在这几年中，我认识了任天堂（包括京都和雷德蒙分公司以及 Golin Harris^②的任天堂公关部）的很多人，他们都非常热心地帮助了我，为我安排各种访谈，为我提供审读文稿，带我参观公司的各个部门，甚至还为我安排了一次采访宫本茂的机会。但是任天堂是一家与众不同的公司，它不愿意和出版社合作以出版关于任天堂的书籍。所以当他们知道我要写的不是杂志文章而是一本书的时候，他们立刻停止了我的参观和访问。我好不容易得来的进入蘑菇王国参观的机会泡汤了。

① 即计算所得税的时候，会从收入中扣除与工作相关的开销，而由此少缴的税就叫做 write-off 或者“勾账”。比如一个作家的年收入是 10 000 美元，由于写作需要而买了一台 100 美元的打字机，则作家需缴税的收入为 10 000 减 100 等于 9900 美元。而假设作家的税率为 25%，则作家只需缴 $9900 \times 0.25 = 2475$ 美元的税，比起原来的 $10\,000 \times 0.25 = 2500$ 少缴 25 美元，这 25 美元就叫做 write-off。此处的 200 美元即指这个，因为如果购买游戏机是为了写作，则这部分开销不用缴税。

② 美国著名的公关公司，任天堂是其客户。

我之前感谢过 Cyndi Ryan 为我做编辑工作，在我们结婚之前她就一直帮助我写作。她还给我买了一台 Wii，还打通了“百层地窖”^①，而且不用任何红龟壳就能赢我^②，甚至还在《动物之森》的 Qwerty^③村里赢了好几个 NES 游戏。她还为我生了两位小公主，Sylvia 和 Holly，所以她是比马里奥还强的英雄。我还想多称赞她几句，可实在是找不到合适的电子游戏术语来做比喻了。再说最后一句吧：因为有你，我的生活才变得“超级”美好！

① Pit of 100 trails，《纸片马里奥：千年之门》里的一个地下迷宫，有 100 层。

② 作者这里指的是《马里奥卡丁车》。

③ Qwerty 是作者为《动物之森》的城镇取的名字，这个游戏可以解锁很多 NES 上的旧游戏。

参考文献

- Ashcraft, Brian, with Jean Snow. *Arcade Mania: The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*. Tokyo: Kodansha International, Inc., 2008.
- Beck, John C., and Mitchell Wade. *The Kids Are Alright: How the Gamer Generation Is Changing the Workplace*. Boston: Harvard Business Press, 2006.
- Bender, Jonathon. *LEGO: A Love Story*. New York, Wiley, 2010.
- Bissell, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books, 2010.
- Burnham, Van. *Supercade: A Visual History of the Video Game Era, 1971–1984*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Bloom, Steve. *Video Invaders*. New York: Arco, 1982.
- Christensen, Clayton M. *The Innovator's Dilemma: The Revolutionary Book That Will Change the Way You Do Business*. New York, Harper Paperbacks, 2003.
- Cohen, Scott. *Zap: The Rise and Fall of Atari*. New York: McGraw-Hill Company, 1984.
- Compton, Shanna, ed. *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasure of Pixels*. Brooklyn, NY: Soft Skull Press, 2004.
- Dear, William. *The Dungeon Master*. New York: Houghton Mifflin, 1984.
- DeMaria, Rusel, and Johnny L. Wilson. *High Score! The Illustrated History of Video Games*. New York: Osborne/McGraw-Hill, 2002.
- Detweiler, Craig, ed. *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Louisville, KY: Westminster John Knox Press, 2010.

- Donovan, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. London: Yellow Ant Media, 2010.
- Friedman, Thomas L. *The World Is Flat 2.0: A Brief History of the Twenty-first Century*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2006.
- Gilsdorf, Ethan. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*. Guilford, CT: Lyons Press, 2009.
- Grann, David. *The Lost City of Z: A Tale of Deadly Obsession in the Amazon*. New York: Doubleday, 2009.
- Halberstam, David. *The Reckoning*. New York: Morrow, 1986.
- Heath, Chip, and Dan Heath. *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. New York: Random House, 2007.
- Herz, J. C. *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston: Little, Brown, 1997.
- Inoue, Osame. *Nintendo Magic: Winning the Videogame Wars*. Tokyo: Vertical, 2010.
- Johnson, Steven. *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books, 2005.
- Juul, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Kent, Steven. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Kim, Chan W., and René Mauborgne. *Blue Ocean Strategy: How to Create Uncontested Market Space and Make the Competition Irrelevant*. Boston, Harvard Business Press, 2005.
- Kohler, Chris. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. New York: Brady Games, 2004.
- Kidder, Tracy. *The Soul of a New Machine*. Boston: Little, Brown, 1981.
- King, Brad, and John Borland. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New York: McGraw-Hill, 2005.
- Kushner, David. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.
- Klein, Naomi. *No Logo*. New York: Picador, 2000.
- Leguizamo, John. *Pimps, Ho, Playa Hatas, and All the Rest of My Hollywood Friends*. New York: Ecco/Harper Collins, 2006.
- Lewis, Michael. *Pacific Rift: Why Americans and Japanese Don't Understand Each Other*. New York: W.W. Norton Press, 1993.

- Loftus, Geoffrey R., and Elizabeth F. Loftus. *Mind at Play: The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books, 1983.
- Mezrich, Ben. *The Accidental Billionaires: The Founding of Facebook: A Tale of Sex, Money, Genius, and Betrayal*. New York: Doubleday, 2009.
- Miller, G. Wayne. *Toy Wars: The Epic Struggle Between G.I. Joe, Barbie, and the Companies That Make Them*. New York: Times House, 1998.
- Oppenheimer, Jerry. *Toy Monster: The Big Bad World of Mattel*. New York: Wiley, 2009.
- Poole, David. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000.
- Sheff, David. *Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*. New York: Random House, 1993.
- Stross, Randall. *Planet Google: One Company's Audacious Plan to Organize Everything We Know*. New York: Free Press, 2008.
- Sullivan, George. *Screen Play: The Story of Video Games*. New York: Frederick Warne, 1983.
- Takahasi, Dean. *Opening the Xbox Inside Microsoft's Plans to Unleash an Entertainment Revolution*. Roseville, CA: Prima Publishing, 2002.

欢迎加入

图灵社区 it-ebook.com.cn

——最前沿的IT类电子书发售平台

电子出版的时代已经来临。在许多出版界同行还在犹豫彷徨的时候，图灵社区已经采取行动拥抱这个出版业巨变。作为国内第一家发售电子图书的IT类出版商，图灵社区目前为读者提供两种DRM-free的阅读体验：在线阅读和PDF。

相比纸质书，电子书具有许多明显的优势。它不仅发布快，更新容易，而且尽可能采用了彩色图片（即使有的书纸质版是黑白印刷的）。读者还可以方便地进行搜索、剪贴、复制和打印。

图灵社区进一步把传统出版流程与电子书出版业务紧密结合，目前已实现作译者网上交稿、编辑网上审稿、按章发布的电子出版模式。这种新的出版模式，我们称之为“敏捷出版”，它可以让读者以较快的速度了解到国外最新技术图书的内容，弥补以往翻译版技术书“出版即过时”的缺憾。同时，敏捷出版使得作、译、编、读的交流更为方便，可以提前消灭书稿中的错误，最大程度地保证图书出版的质量。

优惠提示：现在购买电子书，读者将获赠书款20%的社区银子，可用于兑换纸质样书。

——最方便的开放出版平台

图灵社区向读者开放在线写作功能，协助你实现自出版和开源出版的梦想。利用“合集”功能，你就能联合二三好友共同创作一部技术参考书，以免费或收费的形式提供给读者。（收费形式须经过图灵社区立项评审。）这极大地降低了出版的门槛。只要你有写作的意愿，图灵社区就能帮助你实现这个梦想。成熟的书稿，有机会入选出版计划，同时出版纸质书。

图灵社区引进出版的外文图书，都将在立项后马上在社区公布。如果你有意翻译哪本图书，欢迎你来社区申请。只要你通过试译的考验，即可签约成为图灵的译者。当然，要想成功地完成一本书的翻译工作，是需要有坚强的毅力的。

——最直接的读者交流平台

在图灵社区，你可以十分方便地写文章、提交勘误、发表评论，以各种方式与作译者、编辑人员和其他读者进行交流互动。提交勘误还能够获赠社区银子。

你可以积极参与社区经常开展的访谈、乐译、评选等多种活动，赢取积分和银子，积累个人声望。

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):

```
{
  "filename": "\u8d85\u7ea7\u9a6c\u91cc\u5965\u4efb\u5929\u5802\u7f8e\u56fd\u5e02\u573a\u98ce\u4e91\u5f55_how Nintendo
conquered America_13152169.zip",
  "filename_decoded": "\u8d85\u7ea7\u9a6c\u91cc\u5965\u4efb\u5929\u5802\u7f8e\u56fd\u5e02\u573a\u98ce\u4e91\u5f55_how
Nintendo conquered America_13152169.zip",
  "filesize": 41794251,
  "md5": "f2dd44fb14059554d8b1d478c5c1e70a",
  "header_md5": "f25f2d1d5fdb87026a2859c58744aeb0",
  "sha1": "958c69d81f73c89746ebfb47cbb9fb3d9fc9918d",
  "sha256": "d49907de73401d191e1eec4f09ada435a4f16ea070beace7f31379e10e3c6210",
  "crc32": 1305643139,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 43084315,
  "pdg_dir_name": "\u2502\u00bc\u255d\u2562\u252c\u03c6\u2514\u2229\u2591\u252c\u255a\u256c\u2560\u221e\u2560\u251c\u25
1c\u2514\u2563\u00b7\u2569\u2568\u2502\u00ed\u2556\u03c4\u2558\u255e\u252c\u255d_how Nintendo conquered
America_13152169",
  "pdg_main_pages_found": 240,
  "pdg_main_pages_max": 240,
  "total_pages": 253,
  "total_pixels": 1338693888,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}
```