

《超级马里奥》

图书基本信息

书名：《超级马里奥》

13位ISBN编号：9787115302649

10位ISBN编号：7115302642

出版时间：2013-1

出版社：人民邮电出版社

作者：JeffRyan

页数：239

译者：张玳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

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》（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（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。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

《超级马里奥》

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，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）、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。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。

《超级马里奥》

内容概要

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？瑞安编著的《超级马里奥：任天堂美国市场风云录》将一一为你揭晓答案。

《超级马里奥：任天堂美国市场风云录》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》

作者简介

Jeff Ryan

铁杆游戏玩家，曾为Salon.com和All Things Considered写稿，评测过500多款电子游戏。在为Katrillion网站担任游戏编辑期间，曾四次负责新主机的上市报道。他现在和妻子以及两位小公主一起住在美国新泽西州的布卢姆菲尔德。

《超级马里奥》

书籍目录

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

《超级马里奥》

媒体关注与评论

“ 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

《超级马里奥》

编辑推荐

追随超级马里奥的精彩足迹

揭秘任天堂背后的传奇故事

领略世界游戏场的百变风云

《超级马里奥》

精彩短评

- 1、创新和窘境。
- 2、写的很一般，翻译再减一星
- 3、获益良多
- 4、译者很专业也很细心；书本身写的也相当有趣；唯一遗憾的是居然只字未提火焰纹章
- 5、又一部以马里奥为核心的任天堂史。由于错误过多（连famicom都被误称为famicon），该作的原版在美国亚马逊上恶评如潮，"...poor writing, cliches, misspellings, and bad jokes"。译者十分尽职，以译注的形式纠正了原作的不少错误。所以，原作三星，译作反倒能得四星，十分吊诡。此书总体OK，起码我了解到了以下几点：荒川实不是上门女婿..... Kirby那个可爱的粉球意在致敬为任天堂打赢与环球影业有关大金刚形象的版权官司的律师..... 任天堂曾经有过把红白机包装为学习机的念头，后放弃了，不过我们的小霸王做到了.....最后，谁能告诉我这个文盲，拉什迪（对，就是写《撒旦诗篇》的那个）以超级马里奥兄弟为背景创作的小说叫什么名字.....
- 6、宫本茂软件+横井军平硬件的任天堂多美好，一切随着后者的意外去世而变成了任地狱。
- 7、有趣有料，作者自带刷屏吐槽功能。史实错误虽略多，但译者都已在注释中更正，很用心
- 8、前半部分怀旧，后半部分略为尴尬，向竞争对手们礼貌的致敬，但大家的存在感像珠穆朗玛峰上的空气一样稀薄，特别是这几年的对手们。
- 9、任天堂的成长史。
- 10、还不错，了解了很多之前不知道的
- 11、迷之感动，真的只能说迷之感动。里面提到的GBA-DS时期的经典游戏都是我童年的回忆，Wii虽然我只在小学去一个男同学家里玩了一下午，但体感和那种一起笑出来的感觉让我这辈子都不会忘记。再看看新推出的PokemonGo还有Switch，老任真的一直在强调快乐和分享...作为一个创意驱动的公司，它真的令人肃然起敬。
- 12、没想到塞尔达传说的名字真来自菲茨杰拉德的老婆

章节试读

1、《超级马里奥》的笔记-第79页

马里奥游戏的核心在于“玩”，就是Mihaly Csikszentmihalyi（克罗地亚心理学家）所说的“心流”。所谓“心流”，是指全身心投入一件事情的状态，心流的乐趣在于其带来的满足感和成就感。任何花上几个小时开心打牌，逛街血拼，和朋友聊天或者玩音乐的都感受过这种“心流”状态。

《超级马里奥》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com