

游戏记忆

GAMEMORY

ISSUE 01, Vol 1-01, JAN - A, 2018



2018年1月上

INDIENOVA

大家好，这里是 **GAMEMORY** 《游戏记忆》的第一期。**GAMEMORY** 是由 indienova 出品的电子刊物，其实你也能看得出来，其中的大部分内容正是来自 indienova 网站首页右上方“游戏历史上的今天”专栏。

这是我们今年的一个实验性项目，希望能在“独立游戏”这个话题之外为大家带来一些新的内容。其实独立游戏本身并不是一种游戏类型，而独立游戏开发者中绝大多数都是玩家。我们在过去接触到了很多游戏历史上经典的作品，其中的一些也在我们对于游戏的理解上造成潜移默化的影响。为了不让眼光局限于眼前的游戏业界，我们做了这样一个回顾向的专题，在试图带领各位想起之前那些美好时光的同时，也能再次审视过去游戏作品中的一些经典设计。

为了让文章内容更直观化，我们对专栏内容进行了重新排版，做成现在你看到的 **GAMEMORY**，不仅可读性得到增强，而且我们也为每一篇文章中提到的游戏重新挑选了游戏截图、封面、设计图等等，内容更加丰富。同时 PDF 格式文件也便于您下载到电脑以及各种移动设备上查看收藏。

虽然专栏的名字为“[游戏历史上的今天](#)”，但其实一直关注我们的朋友会发现，有些时候我们介绍的游戏当天仅对应其在欧区、美区甚至某个平台上的发售日期，而不是它的誕生日。这是因为我们并没有刻意去凸显“xx 游戏在 xx 年前的今天诞生”这一历史意义，更多的是想借着这个话题与大家聊聊我们所熟悉的老作品。为了防止您感到混乱，我们会在末尾信息栏中标注出游戏的在历史上这一天的发售平台和地区，在意的朋友请不要忘了查看。

这是一个长期的项目，但 indienova 编辑们玩过的游戏毕竟有限，所以可能会有一些方面没有达到您的要求，比如游戏回顾中有重要事项遗漏（没有说到位），或者文章中存在着根本性的错误。这些问题目前我们没有办法独自解决，所以还需要各位的帮助。您可以在网站专栏中对应文章下方的评论区留言，或者通过站内私信直接联系[编辑](#)进行沟通，我们将非常欢迎各位的意见与斧正。

如果你喜欢 **GAMEMORY** 的话，也请将它分享给你的朋友们，我们希望有更多读者能看到 **GAMEMORY**，并与大家一同回顾这些经典的作品。

最后感谢 GameFAQs 和 Wikipedia 为这些文章提供了坚实的数据后盾。



目录

CONTENT

一月上
JANUARY A

01 斗神传



02 银河历险记



03 爵士兔子



04 火之鸟凤凰篇 我王的冒险



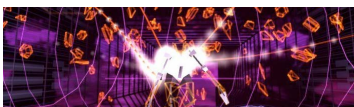
05 科乐美世界 2



06 召唤之夜



07 Rez



08 C 行动计划



09 电子浮游生物



10 塞尔达传说：缩小帽



11 生化危机 4



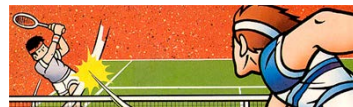
12 模拟城市 4



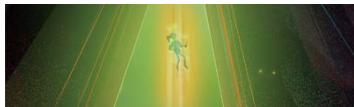
13 尼德霍格



14 网球



15 淡夜未央





《斗神传》在日本发售

《斗神传 (Battle Arena Toshinden)》这个名字对于现在的玩家来说可能有些陌生，不过在游戏刚发售的年代，这部作品有着非常大的名气和意义。它是早期真正 3D 格斗游戏（可以侧滑实现空间移动）的领军者之一，而且也是第一个武器向的 3D 格斗游戏。

发行商 Takara（2006 年已与 TOMY 合并）与开发组 Tamsoft 合作在日本地区于 1995 年 1 月 1 日推出了这个作品。其实就像当年世嘉推出《怒之铁拳》为了与《快打旋风》竞争一样，《斗神传》也有着自己的使命，索尼将它视为“土星杀手”，对抗世嘉土星上的《VR 战士》，并且初期在 PS 平台上独占。但可能是出于一些原因，《斗神传》也移植到了其他平台上，其中包括世嘉土星。



游戏一开始有八名人物可以选择，每个人物都有自己的专属武器，比如主角 Eiji 的白虎太刀以及其他人的匕首、长枪、双持短剑、铁爪、西洋剑等等。Eiji 为了寻找自己失踪的哥哥成为了一名冒险者，无意间找到一个传说中秘密举办的战斗竞技场“斗神传”，他需要在这里与其他七位各怀不同目的的选手战斗，并寻找真相。



Ellis 的透视装是不是很酷？



从这个胜利画面可以看到，多边形数量少得可怜，但是倒也惟妙惟肖。这在当年已经是非常令人惊艳了

TOHSHINDEN REPRESENTS THE FINEST THAT VIDEO GAMING HAS TO OFFER IN 1995
- ELECTRIC PLAYGROUND

游戏在初代发售之后的几年里也推出了一些续作（甚至还有动画 OVA），由于质量不及其他同类型作品，这个系列渐渐也就淡出了玩家们的视野。不过在 1995 年的时候名气和评价都不错，1995 年久多良木健在采访中被问到目前 PS 上哪个游戏给他留下的印象最深时，他的回答就是《斗神传》。

其实我可以想象当年人们第一次看到 3D 格斗游戏时的那种兴奋感，可惜现在除了铁拳以外其他作品都渐渐消失了踪迹（TGA 上公布的《刀魂》新作乐坏了一批老玩家）。不知道这个二十多年前发售的游戏系列是否还能以新的形象出现在我们面前，但不管怎么说，那个年代的老玩家们一定都忘不了这个颇具意义的作品。

名称：斗神传
日文：バトルアリーナ闘神伝
英文：Battle Arena Toshinden
平台：PlayStation
开发：Tamssoft
发行：Takara
日期：1995 / 01 / 01 (JP)

Sofia 显然是热门角色之一





《银河历险记》发售

随着《机械迷城》、《植物精灵》和《银河历险记 3》的圈粉，Amanita Design（也被亲切称为蘑菇社）的大名逐渐为人所知，但其时仅仅以简短的 Flash 游戏呈现的《银河历险记》一代作品作为 Amanita Design 的发家之作，其实有着非常重要的地位。究其原因，是因为它基本奠定了其后的游戏风格：清新灵动的配乐，精致细腻的画面，各种千奇百怪和奇思妙想。可以说，我们之后在 Amanita Design 作品之中看到的一切要素，在这款小品之中都已经有所呈现。我们可以将《银河历险记》看作是 Amanita Design 对于这种风格的试探和实验。与其后作品相比，《银河历险记》有着一种初出茅庐的创作者身上特有的粗粝气质，但也因此别有一番风味。

2018 年 Amanita Design 的新作《Chuchel（脸黑先生）》就上了，如果你想要借此机会回头尝试一下 Amanita Design 的处女作，可以直接去官方网站体验。

<http://amanita-design.net/samorost-1/>

另外，关于 Amanita Design 及其作品，我还想推荐一些站内文章供大家参考：

- ◆ 浅谈 Amanita Design 获奖独立游戏作品之创意模式
- ◆ Samorost 3：见证一个充满想象力与音乐的和谐世界
- ◆ 《银河历险记 3》梦幻作曲背后的 Floex
- ◆ 视频 | Samorost 3 音效设计与制作



名称: 银河历险记
英文: Samorost
平台: Browser / Windows
开发: Amanita Design
发行: Amanita Design
日期: 2003 / 01 / 02



2003 年的今天，《爵士兔子 (Jazz Jackrabbit)》在北美登上 GBA 平台。这款 EPIC 出品的平台动作游戏在 DOS 时代就已经是家喻户晓的经典之作，在国内，玩家们还亲切的称它为：《光速兔崽子》。

这款游戏 1994 年正式发行 (EPIC MegaGames)，由 Cliff Bleszinski 设计，Arjan Brussee 开发完成。在当时的电子游戏市场，平台动作游戏的表现都相当不错，这款 Jazz Jackrabbit 一眼看上去就能发现：它是很明显的受到了《索尼克》、《ZOOB》以及《洛克人》等热门游戏的影响。不过，它的制作可以说是相当的出色，无论是从画面表现还是操作手感上来看，都绝对不输于当时的其它平台动作名作，更别提还有动感十足的精彩配乐，很快就获得了玩家们的青睐。

“STILL, IT'S A FUN RIDE WHILE IT LASTS, AND IT CAN BE VERY ENTERTAINING.

- GAMESPOT

游戏分为 6 章，每一章有三个星球，而每一个星球又有两大关卡。不同的星球画面表现差异极大，而且还包含有丰富的收集和隐藏要素，每一关的 Boss 也都具有一定的挑战性——这些要素都吸引着玩家们不停的玩下去。而后续不断以 Shareware (共享软件) 形式推出的各种新关卡，更是将这款游戏的热度持续下去。

1995 年，PC Format 杂志将 Jazz Jackrabbit 评为 “Arcade Game of the Year”，给予了这款游戏相当高的评价。而桀骜不驯的兔子主角也时常出现在艺术家们的画作中。2005 年，一个开源版本的游戏也上线供大家游玩和自行开发。爵士兔子的魅力持续不减。

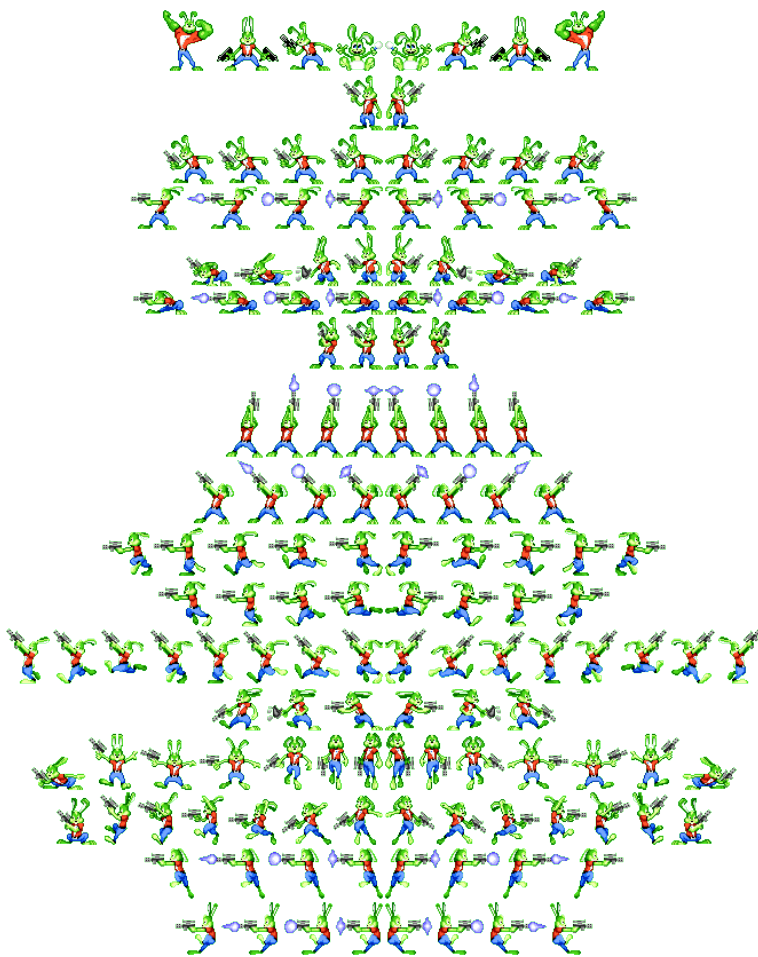
共享软件 (Shareware)

共享软件是以“先使用后付费”的方式销售的享有版权的软件。根据共享软件作者的授权，用户可以从各种渠道免费得到它的拷贝，也可以自由传播它。用户总是可以先使用或试用共享软件，认为满意后再向作者付费；如果你认为它不值得你花钱买，可以停止使用。(百度百科)

早期的很多游戏，比如 DOOM 等，都是靠这种形式广泛流传并取得成功的。



跟《爵士兔子》系列主角一贯的桀骜不驯、气势汹汹对比，这款 GBA 移植版本中的兔子看上去显然要友好温顺得多。不同平台间的差异还是蛮明显的。



GBA 版本的全套动作



商业上的成功也使得这款游戏的设计师 Cliff Bleszinski 在游戏领域越战越勇，他后来参与 Epic Games 的很多知名作品的开发，包括 Unreal 和 Gears of War 系列等。2014 年他离开 Epic Games，成立的自己的 Boss Key Productions，而跟他一起开发这款游戏的 Arjan Brussee 也成了联合创始人。2017 年的《不法之徒 (LawBreakers) 》就是他们的作品。

而 Arjan Brussee 也没有闲着，同 Cliff Bleszinski 联合创建 Boss Key Productions 之前，他也是 Guerrilla Games 的联合创始人，带队开发了 Killzone 系列的游戏。

名称: 爵士兔子 Advance
 英文: Jazz Jackrabbit Advance
 平台: Game Boy Advance
 开发: Game Titan
 发行: Jaleco
 日期: 2003 / 01 / 03 (US)

火の鳥

鳳凰編 我王の冒険



玩家于该游戏内,饰演一位叫做“我王”(がおう)的大鼻男子。在背景故事中,我王因长相备受歧视而沦为盗贼,后来一名不计较外貌和出身的善良女子嫁给了他,让他改邪归正,但某日因误会我王误杀了妻子,后悔莫及的他于是从事佛像雕刻来反省自己的罪孽。当我王煞费苦心完成了“火之鸟”巨型浮雕,浮雕竟被不明人士偷走并被拆卸成十六块……

引自 Wiki



《火之鸟 凤凰篇 我王的冒险》由科乐美研发，于1987年1月4日发行在FC平台。从游戏名字就能看出来这是一部改编作品，原作是漫画大家手冢治虫作品《火之鸟》中的《凤凰篇》。关于这部漫画能聊的实在太多，有人说手冢治虫最可怕的地方在于，他既是日本漫画开山鼻祖一般的存在，也在当时就创作出了几十年内后人无法逾越的高峰。《火之鸟》故事中对于生命、轮回的讨论与哲思，你很难在其他作品看到。在此强烈建议没有读过这部漫画的人去了解一下，相信会给你带来不小震撼。据说通关时会播放《火鸟》动画版主题曲的配乐，不过以前玩的时候并没有认出来过。

说回游戏，这是我个人很喜欢的一款FC作品，曾经一天之内连通两遍。游戏的剧情必然无法还原原作的深度与广度，所以也做出了相应调整。不过至少基本设定没有变。

小时候并不知道《火之鸟》的故事，吸引我的其实是它的玩法：玩家可以通过攻击敌人获得砖块（也是到了现在我才知道它叫做鬼瓦），而这个鬼瓦可以用来搭建地形，改变环境。现在看来，这其实具有一些

Emergence元素在其中。另外，玩家需要在普通的大和主题关卡中循环穿梭，找到秘密通道，才会开启来世和太古两种主题关卡，进而收集到足够的碎片。这个发现还是令人惊喜的。FC游戏的隐藏要素曾是我们的执着所在，但这也确实是那个时代才有的乐趣。

另外值得一提的是本作的音乐相当经典，个人非常喜欢“大和”以及“太古”两个主题，在此也[推荐给大家](#)（估计能引起不少人的回忆吧）。



卡带

名称：火之鸟 凤凰篇 我王的冒险
日文：火の鳥 鳳凰編 我王の冒険
英文：Hi no Tori: Gaou no Bouken
平台：FC
开发：Konami
发行：Konami
日期：1987 / 01 / 04 (JP)

ワイワイワールド2 SOS!! パセリ城

《科乐美世界 2: SOS 帕斯利城》在日本发售

《科乐美世界》是日本厂商 KONAMI 在早年间推出的一款“全明星”性质的游戏，国内玩家因为谐音也喜欢称之为《柯纳米世界》，不过官方的名字是コナミワイワイワールド (Konami Wai Wai World)。之前站内作者 [中古十字键](#) (@Leon Lee) 曾有篇文章详细介绍了系列作品一代中的登场人物，看过后你会对这个系列有个大概的了解：

千夫所指的科乐美当年可是 IP 大户——KONAMI 全明星之科乐美世界



选人画面

不过今天我们要说的是系列作品中的二代，同样发售在 FC 平台上的《科乐美世界 2: SOS 帕斯利城》。其实对于个人而言，本作跟我留下的印象比一代要深，其中最大的一个原因就是本作减少了很多一代中出现的探索解谜要素，不同角色之间的差异缩小，而且支持双人同屏幕游玩。

跟《科乐美世界》一代不同的是，本作中的主角不再是科乐美超人和科乐美小姐，而是换成了由在一代以及《兵蜂 (Twinbee)》中出现的シナモン博士制造的机器人 Rickle (リツフル)。而且不同于一代在游戏中获得新角色，本作使用的是变身系统，玩家在开始游戏时可以在几种预设角色里选择自己喜欢的组合进行游戏。可用角色比一代要少，但有 FC 一代中未出现的乌帕 (出自《超级宝宝》) 和比尔 (出自《魂斗罗》)。角色基本都是 Q 版形象，很符合本作休闲双打的气质。





在关卡设置上，本作与一代相比较为线性，不过主线中有几个分支可以选择。除了常规关卡中的横版卷轴平台游戏之外，你还能体验到赛车、拼图、纵版射击、青蛙过河等类型，这也是科乐美世界的一大特色。

总体来说，本作玩起来比较轻松，游戏标题画面中的选项设置里可以将默认生命数设置为 5，而每个关卡也又有简单好记的选关码方便玩家选择性游玩。感兴趣的朋友们可以尝试一下。



“...THE GAME JUST CONSTANTLY KEEPS SURPRISING YOU UNTIL THE FINISH LINE
- VIDEO GAME DEN

名称：科乐美世界 2：SOS 帕斯利城
 日文：ワイワイワールド 2 SOS!! パセリ城の鳥
 英文：Wai Wai World 2: SOS!! Parsley Jō
 平台：FC
 开发：Konami Industry
 发行：Konami Industry
 日期：1991 / 01 / 05 (JP)

SUMMON NIGHT

《召唤之夜》在日本发售



提到 45 度视角的 2D 战棋类游戏，相信战棋爱好者们能想到很多经典作品和系列，比如《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《魔界战记》、《弧光之源》，以及我们下面要提到的《召唤之夜》。

《召唤之夜》第一作在 2000 年 1 月 6 日在 PS 平台问世。游戏算是本格剧情向战棋游戏，剧情也算正统日式风格。一代的主角勇人是一名普通的高中生，虽然日常并不无聊，但他对这种“学习考大学找工作结婚”循规蹈矩的生活产生了一丝疑问，从而思考自己存在的价值。就在一天思考人生的时候他听到了谜之求救声音，在回应了这份求救后，他穿越（被召唤）到了一个新的世界。游戏讲述的就是他在这个世界中有关冒险与拯救的故事。





初代算是建立了整个系列的世界观，游戏中的世界既有“召唤术”这种强力魔法也有工业技术，有点蒸汽朋克的感觉。另外系列正传世界观和人物联系都比较紧密，初代出现的 NPC 小朋友在游戏世界十年后的《召唤物语 4》中也作为同伴登场。游戏性上来说，《召唤物语》的特点就是“比较稳”，作品由 AVG 一般带分支选项和好感度系统的过场剧情部分和战斗部分组成，多结局设定。在今天看来可能并不新鲜，但也依旧不算过时。本作在 NDS 平台有重制版，感兴趣的可以回顾一下。

《召唤物语》这个系列正作已经出到第六部，于 2016 年在 PS4 和 PSV 平台发售。除了正作这些战棋游戏外，该系列还有一些外传性质作品，比如国内玩家比较熟悉的《召唤之夜：铸剑物语》系列，回合制战斗的《召唤之夜 X：泪之皇冠》、即时战斗的《召唤之夜：孪生时代》等等。不过新作发布的频率越来越慢了，《召唤之夜 5》发售后三年才推出了历代角色大集合性质的《召唤物语 6》，而后面就再无消息了，希望这个系列能继续走下去吧。



名称: 召唤之夜
 日文: サモンナイト
 英文: Summon Knight
 平台: PlayStation
 开发: Flight-Plan
 发行: Banpresto
 日期: 2000 / 01 / 06 (JP)

Rez™

© UGA/ SEGA . 2001

《Rez》在北美 PS2 平台发售

Rez 诞生于 2001 年，在日本于 PS2 和世嘉 DC 平台发售，历时三年半打造完成，因为制作人水口哲也独特的音乐游戏创作理念而受到玩家一致好评。后来在 2002 年 1 月 7 日进军北美市场。

但对于水口哲也来说，其完全形态要到 15 年后以 VR 形式呈现的 Rez Infinite 才算完成。Rez Infinite 并不只是想要搭乘 VR 顺风便车的游戏，而是水口哲也当初设计 Rez 时就梦寐以求的表达，而 Rez Infinite 获得了 2016 年 TGA 的最佳 VR 奖也从侧面正面了其 VR 技术的拟合程度。

REZ IS A LUSH, EXCITING, ADDICTIVE, AND BEST OF ALL INNOVATIVE! PICK UP REZ, YOU ONLY OWE IT TO YOURSELF TO DO SO

- PSX EXTREME



PS2 版本的 Rez



2016 年发售的 Rez Infinite

那么，为什么 Rez 作为一款音乐射击游戏一定要以 VR 形式呈现才能达到最佳表现力呢？这还要从水口哲也的创作理念说起。水口哲也的创作理念可以用共感（Synesthetic）概括，具体说来则是“听到色彩，看到声音”，可上溯到 20 世纪表现主义艺术家 Wassily Kandinsky。Rez Infinite 之中，玩家在几何形体构成的简单、惊艳的空间之中飞行，射击与音乐结合，带来独特视听感受。VR 确实能够极大增强游戏体验。

其实，除了 Rez 之外，水口哲也的其他作品包括 Space Channel 5 与 Child of Eden 等也与现今存在的音乐游戏十分不同，带有制作人特色的独特气质。

如果你想体验 Rez Infinite 的非凡效果的话，除了 PS4 版本，现在 Steam 上也能够体验到。

名称: Rez
平台: PS2
开发: United Game Artists
发行: SEGA, SCE
日期: 2002 / 01 / 07 (US)



《Operation C》在日本发售

GIVE YOUR GAME BOY A TASTE OF COMBAT, CONTRA STYLE.

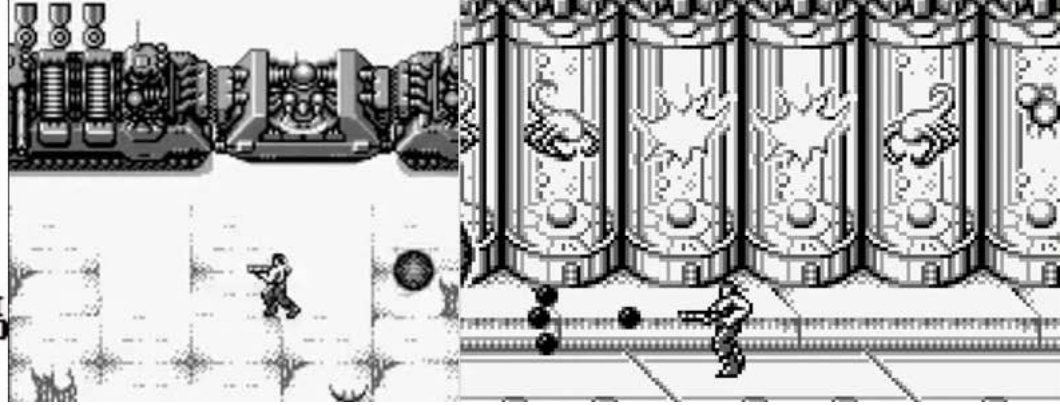
提到 Operation C 这个名字或许大家会有些陌生，不知道这是个什么作品。不过如果你看到游戏的封面中的那个“C”，是不是会想到什么呢？

没错，Operation C 就是魂斗罗系列中的一作，于 1991 年 1 月 8 日在 GameBoy 平台发售，也是魂斗罗系列中第一个掌机平台上的作品。日版的名字为《コントラ (Contra)》，仅仅是将 FC 版《魂斗罗》的名字变成片假名。而美版不能还叫 Contra，所以干脆学着 Super C 起了个 Operation C 的名字，在一个月后发售。

由于本作在《魂斗罗 (Contra)》和《超级魂斗罗 (Super C)》后发售，所以游戏中虽然有一些原创要素，但你能看到很多前两作的影子。本作共有 5 个关卡，其中一、三、五为普通横版关卡，

宣传画和封面 (美版)



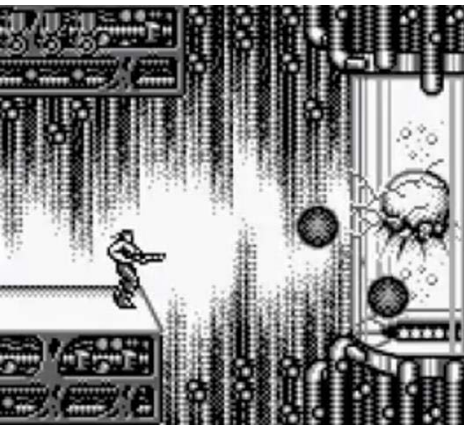


THE ACTION IS FAST AND THE CONTROLS ARE SPOT-ON, MAKING THIS A MUST-OWN FOR ANYBODY WHO LOVES THE FRANCHISE. DON'T BE FOOLED BY THE SIMPLE 8-BIT GRAPHICS, OPERATION C PACKS A REAL PUNCH!

- DEFUNCT GAMES

很多地形类似《超级魂斗罗》，而二、四关则像《超级魂斗罗》的第二、六关那样为俯视平面视角，内容也基本一致，不过许多新登场的敌人和 Boss 还是有点意思的。音乐上基本沿用了初代《魂斗罗》中的曲子，所以……总体而言，这部作品中你能感受到一种传承与融合吧。另外，

Homing Gun（跟踪弹）也在本作中第一次出现，算是手残玩家的福音了。



这个最终 Boss 让我想起了原版《密特罗德》

游戏剧情很简单：有个敌对势力偷偷藏了一份外星细胞，想用它来制造武器和战力。玩家则控制 Bill Razer（FC《魂斗罗》中的 1P，

穿蓝裤子那位），只身一人深入敌方腹地，消灭那个细胞。无论是剧情设定、人物造型还是武器装备，本作素质与 FC 两作基本类似。不过你要知道游戏平台是 GameBoy，上世纪 90 年代初能从兜儿里掏出一游戏机玩儿魂斗罗，那你肯定是孩子群里的焦点。



如果你是魂斗罗系列粉丝的话，这一作可千万别错过了。本作曾被收录在 GameBoy Color 上的 Konami GB Collection Vol.1 中，如果你想玩彩色画面的话不妨选择这个。

至于 GameBoy 上另外一个魂斗罗作品《魂斗罗 3：外星战争》，那个其实是超任版同名作品的移植，有机会我们以后再聊。



结局跟之前一样，把别人老家炸了后开着直升机溜了

名称：C 行动计划
日文：コントラ (Contra)
英文：Operation C
平台：Game Boy
开发：Konami
发行：Konami
日期：1991 / 01 / 08 (JP)

ELECTROPLANKTON

《电子浮游生物》在北美发售

《电子浮游生物（Electroplankton）》可以说是 NDS 平台上相当早期的作品，2005 年 4 月 7 日于日本发售，第二年 1 月 9 日登陆北美市场。可能比起“游戏”而言，“音乐交互作品”更符合它的形象，不过能给玩家带来快乐的“交互作品”不就是游戏么。《电子浮游生物》凭借这它独特的玩法在当时受到很多玩家的欢迎。

以我们现在的目光来看，多媒体艺术家岩井俊雄先生的游戏作品《电子浮游生物》不但是跨界的先锋，亦是相当具有独立精神的创作。哦，它甚至也可说是一个独立游戏，因为它的确由岩井俊雄一人完成（he alone had created it）。对于当时（2005 年）的玩家来说，分辨这部作品究竟是游戏还是软件颇是问题，但很快也就无需分辨，因为他们爱上了它。这也成了“任天堂真会玩”的评价佐证。游戏大厂与艺术巨擘的合作成就了这部作品，不知我们什么时候才能再次看到类似的尝试呢？



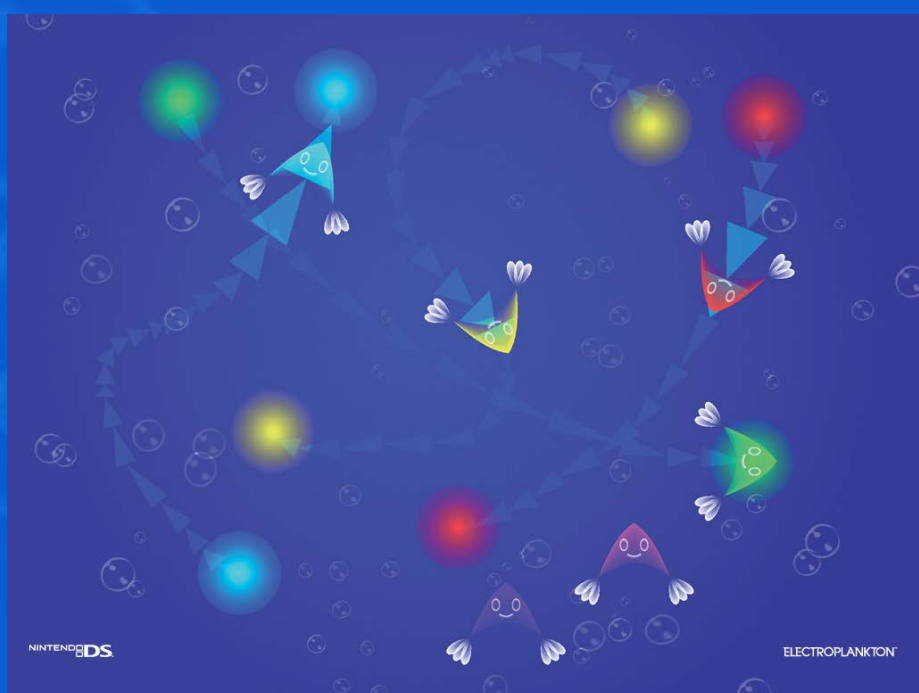
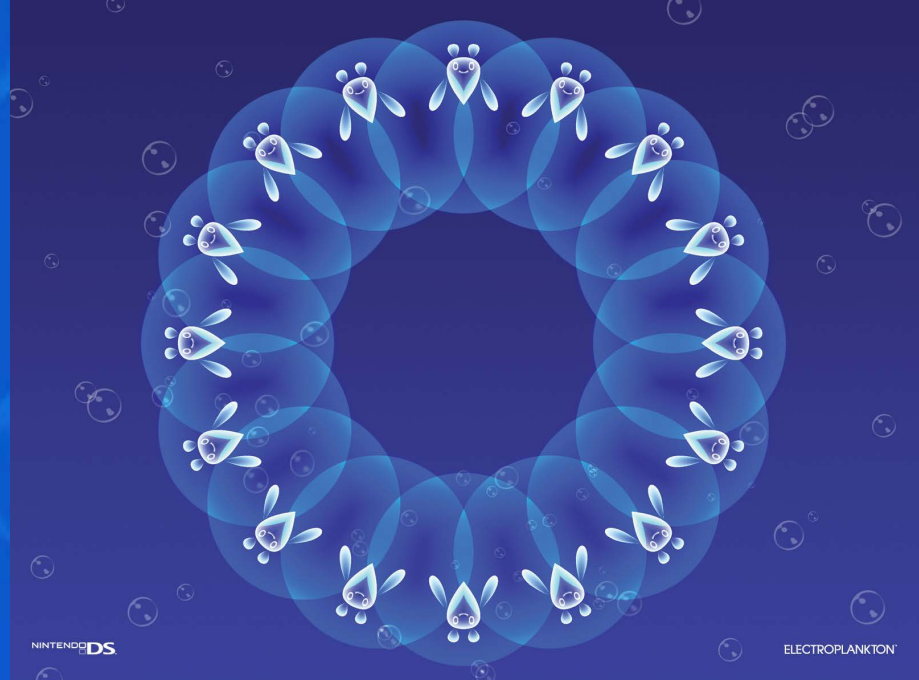
独特的封面设计以及包装盒



具体说来，玩家需要使用 NDS 独特机能与十种浮游生物互动，而它们各具特色，能够以不同方式发出奇异音色。《电子浮游生物》的确更像是互动玩具，其特有的空灵氛围亦令人着迷。十年之后，类似的音乐应用早就不计其数，并在这款作品之上有了更多发展，音乐交互创作的门槛亦趋近于无。我们不能忘记的是，《电子浮游生物》更倾向于令玩家沉醉在其所营造出的世界，而这对我来说，就是它的确是游戏而非其他的最好证明。

当然任天堂自己也很喜欢这个作品。在 Wii 平台的《任天堂明星大乱斗 X》中，《电子浮游生物》作为隐藏战斗舞台出现在游戏里，也算是一种怀念与致敬了。

名称：电子浮游生物
日文：エレクトロプランクトン
英文：Electroplankton
平台：NDS
开发：indieszero Co., Ltd.
发行：Nintendo
日期：2006 / 01 / 09 (US)



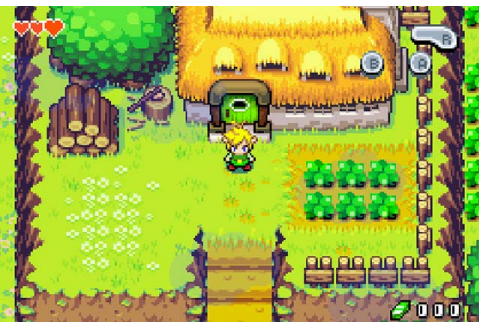
THE LEGEND OF
ZELDA
The **Minish Cap**



《塞尔达传说：缩小帽》在北美发售

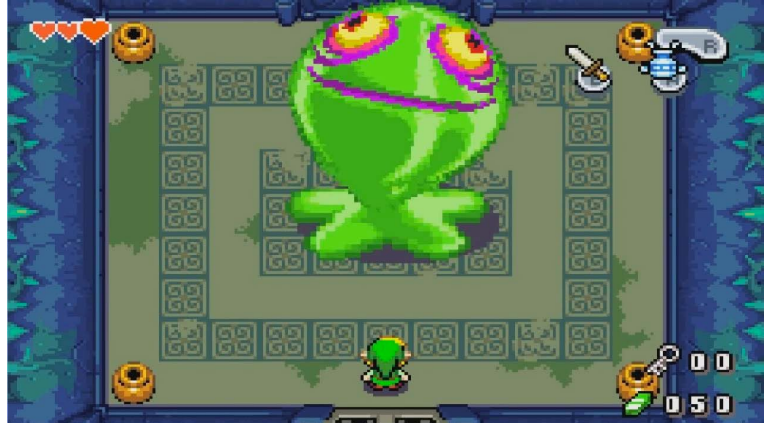


今天要介绍的这款游戏相信许多玩家都不会陌生，那就是 GBA 平台上的《塞尔达传说：缩小帽》。其实这并不是 GBA 平台上唯一或者第一个塞尔达系列作品。早在 2002 年年末，任天堂与卡普空合作在 GBA 平台推出了《塞尔达传说：众神的三角力量与四支剑》，除了将 SFC 上的名作搬到掌机以外，还添加了多人联机“四支剑”部分（需要 GBA 连接线）。不过对于国内玩家来说，可能《塞尔达传说：缩小帽》留下的印象会更深一些。本作在 2004 年 11 月在日本和欧洲地区发售，北美的玩家等得则久了一些，2005 年 1 月 10 日才看到这个游戏。



这画面在 GBA 上算养眼的了

其实有一些塞尔达系列粉丝对本作评价不高，一方面是因为本作的谜题难度与系列其他作品相比不仅低了不少，而且缺乏了一些灵气（或者说惊喜感不足），另一方面则是因为本作基本由卡普空负责开发（稻船敬二有参与开发哦），任天堂仅仅是监督。这么说其实有一点道理，不过从历史的角度上来看，《塞尔达传说：缩小帽》亮丽的画面以及有趣的设定确实吸引到了许多玩家，而较低的难度也减小了劝退的可能性，这恰恰是非常关键的优点。迷宫设计不说非常出彩，但整体来看也能称之为优秀（小时候已经觉得很厉害了），所以本作特别适合第一次接触塞尔达传说系列的朋友们（所谓系列启蒙作品就是它啦）。本作发售当年即获得 2005 年 Gamespot 评选出的最



也算是一个经典 Boss 了吧

佳 GBA 游戏，之后亦位列 IGN 最佳 GBA 游戏之内，可见实力不俗。

剧情其实比较传统，公主被抓，林克四处收集修复圣剑的材料，打倒加农，救出公主。不同的是本作中林克拥有了一个同行的朋友，也就是那顶会说话的帽子——Ezero。它可以帮助林克缩小成皮克罗一族（小精灵）的体型，从而在微观世界中解谜冒险。这种改变视角的设定非常新鲜，尤其当你看到游戏中的第一个 boss 就是森林中的杂兵，仅仅因为林克身体变小才觉得危险时，肯定能体会到这种设定的妙处。

本作中林克需要四处学习剑技以提高战斗技能，回旋斩碎石斩绝光斩等应有尽有，这也算是本作以及《四支剑》的一个特色了吧。另外值得一提的是，虽然目前任天堂官方已经有点放弃了塞尔达传说系列时间线的排序问题，不过在之前的资料中，《缩小帽》是时间线从前往后排的第二款作品（第一作是《天空之剑》）。而本作结局中，Ezero 解除诅咒变回精灵贤者后送给了林克一顶绿色的帽子，这也被认为是林克头上绿帽的起源。

FOR A GAME ABOUT SHRINKING, IT GROWS ON YOU QUICKLY

- UGO

名称：塞尔达传说：缩小帽
日文：ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
英文：The Legend of Zelda: The Minish Cap
平台：Game Boy Advance
开发：Capcom
发行：Nintendo
日期：2005 / 01 / 10 (US)



resident evil

《生化危机 4》诞生（NGC 美版）

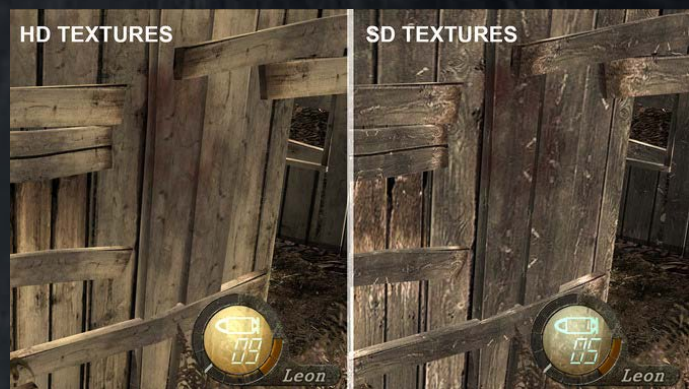
如果要在众多游戏中评选出一位“冷饭之王”的话，估计《生化危机 4》一定能获得提名。这部作品自 2005 年问世以来至今已经登陆了 10 个以上的平台，版本更是多得数不胜数，不过这也说明了本作相当经典，也颇受玩家群体的喜爱。

说起《生化危机 4》最早的版本，估计许多新玩家不知道它其实首发在任天堂 GameCube（NGC）平台上，PS2、PC 都是后来的事了。本作的开发耗时 5 年，而且期间有各种改动，早期神谷英树曾担任过本作的制作人，但因为设计理念有些不同，而且动作要素太多，最后还是由三上真司亲自负责了（神谷之后做出了《鬼泣》）。作为卡普空 NGC 五连发之一，《生化危机 4》在决定好开发路线后决定在 NGC 平台独占，作为第三方厂商对任天堂做出支持。三上真司也以录像的形式出现在 2003 年 E3 任天堂发布会上，放出了《生化危机 4》的早期宣传片。三上曾立下誓言，如果《生化 4》不是 NGC 独占他就把自己脑袋砍下来。可惜当时卡普空高层不太看好 NGC 前景，之前 NGC 上的《生化危机 1 重制版》和《生化危机 0》销量也不够理想，所以在游戏发售前卡普空宣布，他们会将这部作品移植到当时市场表现火热的 PS2 平台上。这导致了三上真司离开卡普空，也是卡普空被称为“卡婊”的原因之一。

不过说实话，在当时 NGC 的硬件机能要高于 PS2，再加上三上真司在 NGC 版本投入大量心血，《生化危机 4》在各个版本中评价最高的恰恰是这个最初的 NGC 版本！Edge 10 分满分、IGN 9.8 分，Gamespot 9.6 分，这种成绩定义了什么才是经典。同期版本中 NGC 的动态光源最好，就算跟今天的 PS4 重制版以及 PC 终极 HD 版比，NGC 画面虽然只有 480P，但依旧是材质纹理最好的一作（因为后来重制的都是纹理阉割



版本)。所以这也有了老生化玩家口中“NGC上的《生化4》才是真《生化4》”的说法。



PC 高清版对比 NGC 版，不谈清晰只比纹理你说谁精致

补充说一句，NGC 上最早发售的是美版，2005 年 1 月 11 日发售，日版则晚了 16 天。两个版本有一定差别，美版中敌人的攻击欲望更强，游戏难度更高，而且血腥部分没有和谐，所以都说“NGC 美版《生化4》最值得一玩”。还真是越早的版本越经典……



Ada Wong 真的太迷人了

不过有关《生化危机4》能说的可不仅仅只有这些，其实本作算是系列中的一个分水岭，《生化4》之前的作品跟它后面的作品完全不是一个风格。玩过《生化危机》前三作或者维多妮卡的朋友们一定知道，之前的生化危机并不是第一/三人称射击游戏。一般人物所在的场景只有一个视角、射击也就是抬起枪来上下射，没有瞄准这一说。而且游戏中有大量解谜成分，玩家需要解决很多机关谜题才能继续进行游戏。而从《生化危机4》开始，游戏至少做了以下调整：

- ◆ 移动为第三人称视角，射击为越肩视角（最大改动，不过依然是站桩射击）。
- ◆ 减少解密环节，流程比较爽快。
- ◆ 射击有“瞄准”概念，击中位置不同效果不同，可以打落敌人武器。
- ◆ 匕首为常备武器，战斗中加强近战攻击。
- ◆ 敌人掉落道具增加（“李三光”外号来源）。

- ◆ 加重 QTE 成分，演出效果变强、
- ◆ 从大地图探索制改为章节关卡制。

《生化危机4》为三上真司负责的最后一部《生化危机》，但这一部的改变直接影响了后来的5、6、启示录等作品。这些革命性的变化确实赢得了当时玩家们的认同，让《生化危机》系列得以生存（卡普空曾表示卖得不好就砍了这个系列）。

本作剧情上也有突破，故事直接拉到了《生化2》的6年之后，安布雷拉公司倒闭了，里昂也从小警察升级为总统身边的一名资深特工。结果有一天总统女儿艾什莉被一个神秘组织绑架，在得知西班牙一个小村庄里出现了艾什莉的身影后，里昂只身一人前去营救。本作中的敌人不再是之前被病毒感染的僵尸，而是被寄生虫“普拉卡”



火爆、爽快是本作的一大特点

寄生的村民们，比起之前只会拦路的僵尸他们攻击欲望更强且有策略性。具体情节不多说了，最后肯定是里昂救出小公主嘛，但游戏过程中艾达王的戏份也不少，整个故事还是很精彩的。

如果你还没玩过这部作品的话，找时间补一补还是值得的。听说卡普空又想炒一份《生化危机4》“中文版”的冷饭，不知道你买不买账呢？

名称：生化危机 4
日文：バイオハザード 4
英文：Resident Evil 4
平台：NGC
开发：Capcom Production Studio 4
发行：Capcom
日期：2005 / 01 / 11 (US)

An aerial view of a city under construction. A large yellow crane is lifting a concrete slab. In the foreground, a red '4' is prominently displayed. The city features various skyscrapers, some under construction with visible steel frameworks, and a multi-level highway system. A white and yellow helicopter is flying in the sky. The background shows a blue sky with white clouds and a body of water.

SIMCITY 4

《模拟城市 4》在北美发售

众所周知，《模拟城市》系列是 Will Wright 的模拟经典之作，也是其设计理念的集大成者。由于 Will Wright 本人自幼接受蒙特梭利教育，信奉玩中学习的理论，《模拟城市》就是以游戏展现蒙特梭利教育的案例。这一系列的成功足以为后来严肃游戏、教育游戏提供启发：因其对于城市系统的真实模拟，不少学校选择使用《模拟城市》辅助教学。事实上，笔者接触《模拟城市 4》还是由于城市规划课程的作业。

关于《模拟城市》系列还有另一个趣闻。这款作品实际诞生于 Will Wright 设计的另一款直升机射击游戏。在测试时 Will Wright 忽然萌生出“尽管这样飞行也很有趣，但是为初始关卡搭建城市的过程本身更加有趣”。这样的想法为《模拟城市》的诞生埋下了伏笔。



《模拟城市》系列最初出现于 1989 年，甫一推出就受到玩家追捧，亦为 Maxis 带来巨大收入。虽然如此，2003 年推出的《模拟城市 4》以集大成者的经典格外受到推崇，即使是之后的《模拟城市（2013）》也由于种种问题而难以望其项背。《模拟城市 4》加入了都会区设计，分为上帝、市长与市民三种模式，系统设计坚实牢靠，确为一代经典。随着 Maxis 解散，这款作品也成为绝唱。

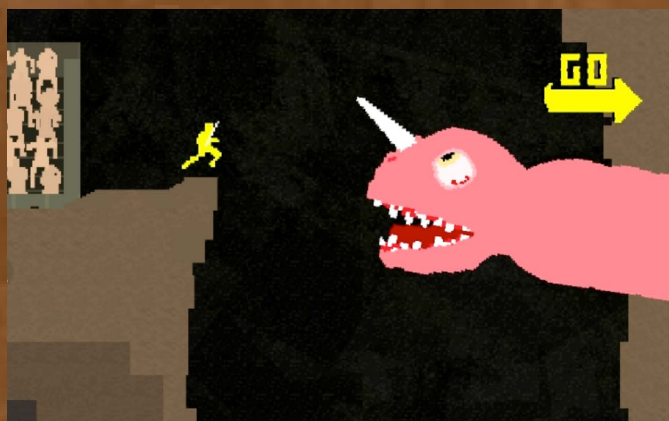
但城市模拟类型仍在推陈出新，譬如《城市天际线》等后来者的设计之中仍旧能够看到《模拟城市》系列的巨大影响。

名称：模拟城市 4
英文：SimCity 4
平台：Windows
开发：Maxis
发行：EA
日期：2003 / 01 / 12 (US)

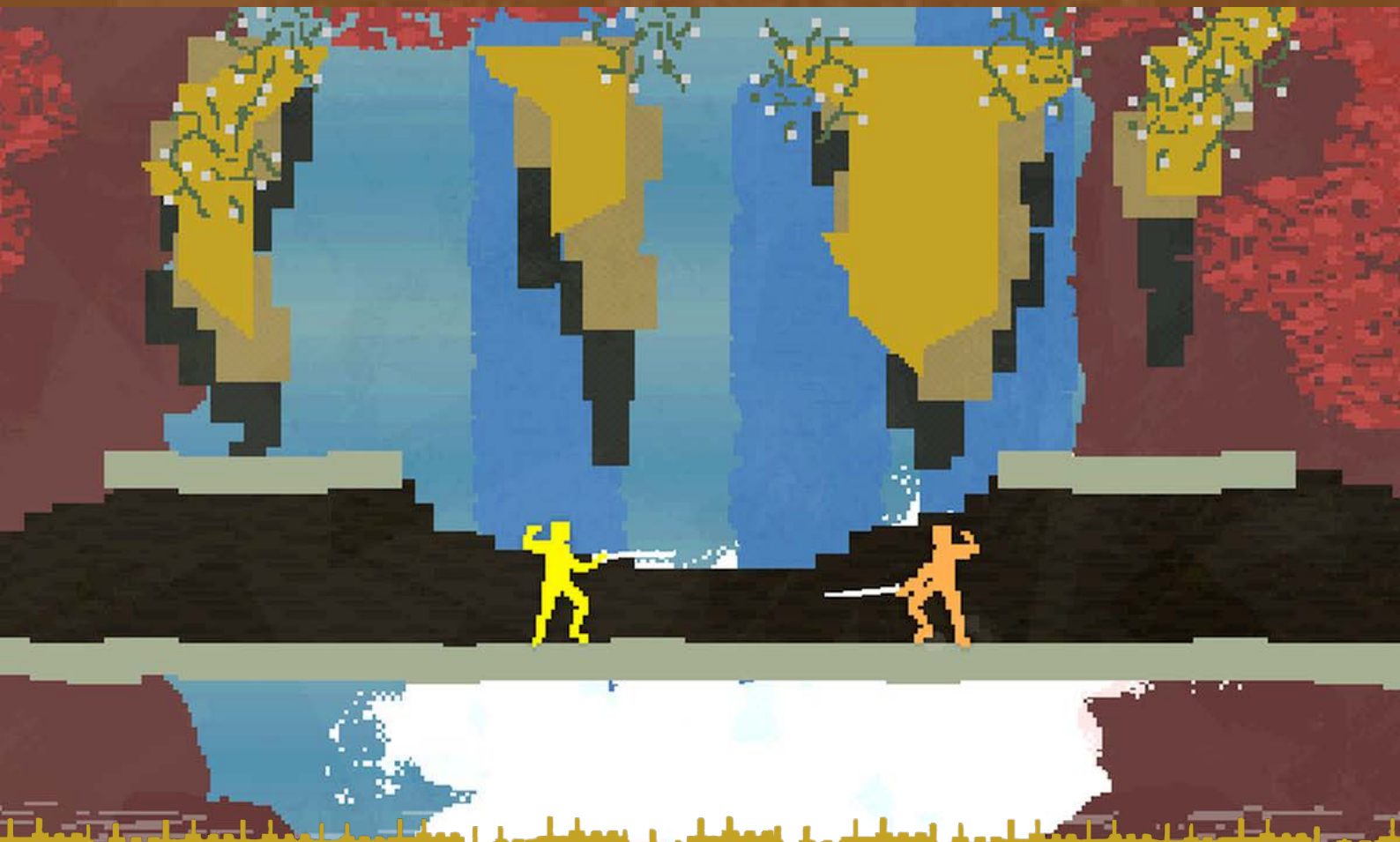
nidhogg

《尼德霍格》在 Windows 平台发售

终于咱们得说说独立游戏了。《尼德霍格 (Nidhogg)》在 2014 年 1 月 13 日发售，想想已经过了四年了，时间还真快。当年这个画面看似简陋的像素游戏卖相上相对来说并不太好，但所有接触过它的人都能深切地体会到这个游戏的乐趣所在，所以游戏销量极高。标题名字中的尼德霍格原本是北欧神话中的一条黑龙。它一直在啃食世界树的根部，啃穿之时，诸神之黄昏就会到来，而世界也将迎来毁灭。可惜本作并没有这么深刻的剧情，尼德霍格就是吃掉胜利者的那条肉色大虫子，至于为什么……谁知道呢。



长得也太难看了





颜料一样的鲜血特效也是加分点

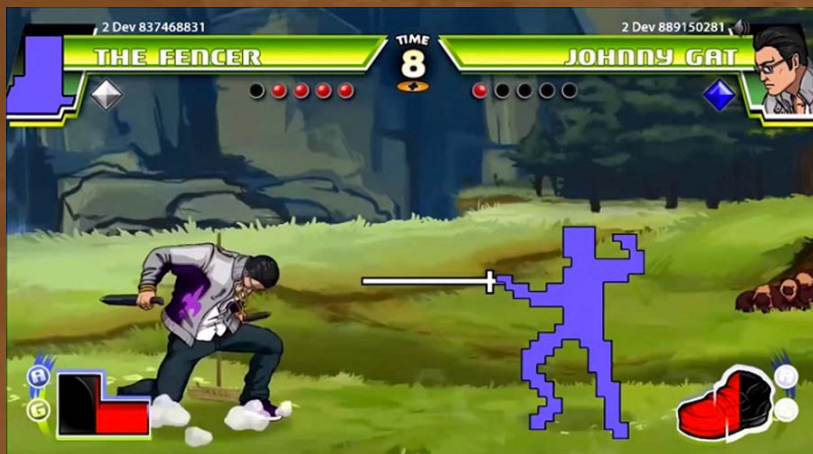


二代的画面更加丰满，但是一代更加经典

游戏的开发组名为 Messhof，最初只有 Mark Essen 一人，Messhof 也是他的网名。当时他在在纽约大学游戏中心学习时想参加 NYC 的 No Quarter 年度多人游戏展，于是便以早期街机游戏 Great Swordsman 为灵感来源，用 GMS 编写了一个双人击剑游戏。当时它的名字叫做 Raging Hadren（狂暴强子？），改成 Nidhogg 是后来的事了。因为当时他无法同时兼顾个人项目，学业项目以及工作（在南加州大学教课），所以游戏开发一度搁置，直到 Kristina Norindr 出现，与他组建了 Messhof 工作室，并负责一系列工作后，游戏才得以于 2014 年问世。

游戏内容相当简单，就是两个人进行击剑对决。当一方干掉另一方后需要向对面方向不停跑，而另一方也会在一段时间后复活并加以阻拦，谁先向跑到对手第三个房间即获得胜利。游戏优秀之处就在于动作简洁流畅有力，而攻击手段有上中下三段刺、掷剑、飞踢和肉搏，简单的系统下玩家的心理博弈部分会投射得相当透彻，而利落的动作与相互追赶的情形也会显得比较有趣。虽然前阵子《尼德霍格》出了续作，但我依旧更喜欢画面简洁（古老）、规则简单、但却乐趣无穷的一代。可能这种反差也是游戏的魅力所在吧。

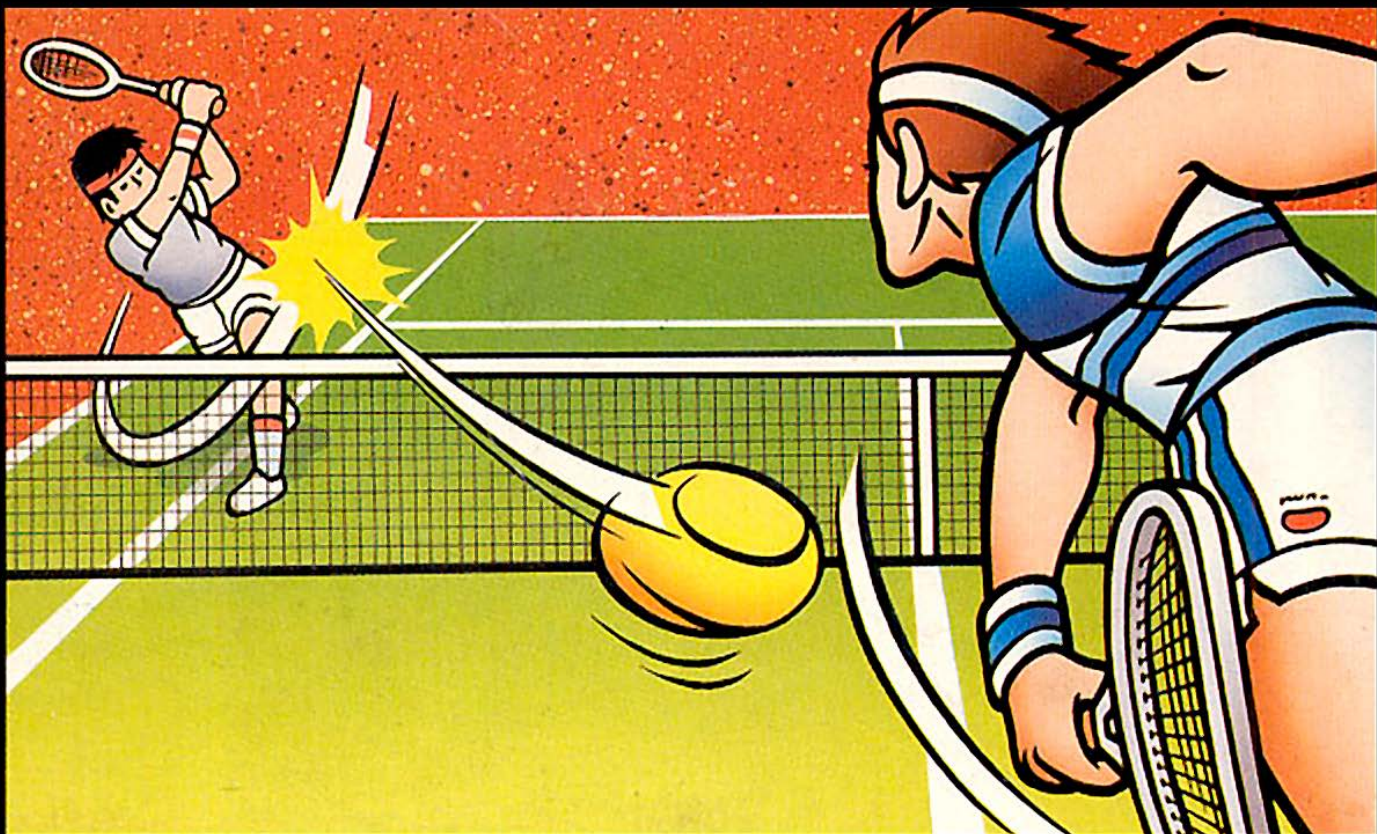
值得一提的是，本作中的角色还在另一个独立对战游戏《双键格斗（DiveKick）》中登场，作为一个客串选手画风不同也是很正常的嘛。



像素怪登场！

“A FRANTIC SWORD-FIGHTING GAME BUILT ENTIRELY WITH MULTIPLAYER IN MIND”
- GAMEZEBO

名称：尼德霍格
英文：Nidhogg
平台：Windows
开发：Messhof
发行：Messhof
日期：2014 / 01 / 13



TENNIS

《网球》在 FC 平台发售

游戏名字起得这么直接，在现在的游戏市场中怕是再也不会出现了。不过在 8 位家用机刚刚发展的那个年代来说，这样一个名字倒是简单易懂一些。1983 年 7 月 15 日，任天堂在日本推出了 Family Computer (Famicom，简称 FC)，也就是大家熟悉的红白机，并首发了《大金刚》、《大金刚 Jr.》和《大力水手》三款游戏。《网球》在隔年 1 月 14 日发售，也算是 FC 游戏阵容的先头军了，当 NES 在 1986 年欧洲发售时它也作为首发游戏之一出现。体育游戏嘛，这可是一个大类。

游戏内容非常简单，就是正常网球比赛，玩家可以选择单人或者双人模式进行游戏。不过这里的双人不是玩家之间对决，而是两位玩家组队与电脑进行双打。在这两个模式中，玩家可以在五档难度下进行选择，最高难度确实不容易。



没错，裁判员就是马力欧

本作对于现在玩家的一大难度体现在网球与球拍接触判定上，现在大多数网球游戏为了让玩家容易上手，这个判定相当松，但是在 FC《网球》中，拍子没打中就是没打中。而且游戏节奏挺快，人物移动速度也高，整体而言还是很有挑战性的。不过当你适应了游戏的节奏，它是一款没有任何毛病的网球游戏。高球扣杀都有，合理的进攻选择是制胜的关键。

《网球》之后还在其他平台上推出了各种版本，除了跟 FC 上一模一样的磁碟机版，还有：



任天堂 VS (街机) 版本，支持 4 人双打对战



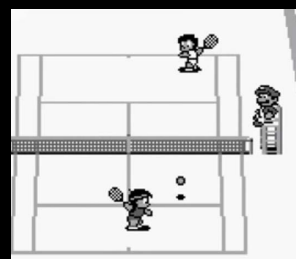
夏普 Sharp X1 版本



Nintendo e-Reader 版本 (GBA 外设，也可以算 GBA 平台)



Hudson 移植的 PC-8801 版本



Game Boy 版本，相当出色。击球判定有所改善容易上手，音乐很棒，人物形象也进行了重制

除了这些移植版本外，它也在任天堂其他一些作品中客串过，比如：



GBA《转转瓦里奥制造》中九伏特的一个小关卡



初代《动物之森》中的内置游戏(画面与 FC 版完全相同)

名称：网球
 日文：テニス
 英文：Tennis
 平台：FC
 开发：Nintendo R&D1
 发行：Nintendo
 日期：1984 / 01 / 14 (JP)

OXENFREE

《淡夜未央》发售

“IF IT WAS ME I'D BE SOBBING IN A CORNER SOMEWHERE
- PC GAMER

这款游戏可一点也不古老，它诞生于 2016 年 1 月 15 日，登陆 PC，Mac 与 Xbox One，后来又发布了 PS4，Linux 版本，去年（2017）也上架 Nintendo Switch eShop。

虽说如此，由 Night School Studio 开发并发行的 Oxenfree 依旧是一款颇有影响的独立作品，尤其在冒险游戏并不景气的现在。

Oxenfree 的成功似乎从它的团队成员就能初见端倪：他们来自 Telltale Games，Disney，剧本由 Tales from the Borderlands 作者负责。这些背景解释了 Oxenfree 出色的故事叙述以及动画表现。

说实话，Oxenfree 并没有展露出来过于宏大的野心，无论是承载叙事的对话选项与“调频”，或者是时空背景的惊悚故事本身。但 Oxenfree 却在这样看似平淡的叙事之中表达了人物群像之间细腻的张力。或许就像 GameSpot 评语之中指出的那样：Oxenfree 是一款宏大的小品佳作。

关于游戏内容其实很难在几句话里讲清，如果你还不太了解这款游戏的话，可以看看 Red 韵[对这款游戏的介绍与赏析](#)。

如果你对于游戏幕后比较感兴趣，可以收听一下我们在这期 [Supply](#) 中推荐的电台节目，开发组中有一位台湾朋友担任概念美术，将与你分享一下有关这个游戏的故事。当然了，还有这个 [Oxenfree Documentary](#) 系列，由 Skybound 推出的访谈纪录片，也非常值得一看。



Probe
2017-10-28
谁这么有才把游戏名翻译成《淡夜未央》.....实在是贴合这个游戏

Humble Ray
2017-12-16
淡夜未央真是好名字

GAMEDB

名称：淡夜未央
英文：Oxenfree
平台：Windows, Mac, XBI
开发：Night School Studio
发行：Night School Studio
日期：2016 / 01 / 15

MINOTAUR

米诺陶

密室逃脱 × 冒险解谜 × 视觉小说

2018 年第一季度 第一章即将发售

作为一款采用了视觉小说风格的叙事手法的冒险游戏，《米诺陶》(Minotaur) 讲述了一则发生全新科幻世界中的黑暗神秘故事。它是一款深受《极限脱出》(Zero Escape) 和《弹丸论破》(Danganronpa) 系列影响的作品，将音画小说类型与 LucasArts, Sierra 这些老牌冒险游戏工作室开发的传统点击冒险游戏的特点融为一体。

故事背景

《米诺陶》(Minotaur) 讲述的一个关于九人组的故事(其中五位角色可玩)，他们突然发现无法离开自己的家。伴随着紧张的开始，局势急转直下，他们很快确认，这种不幸的局面并非出于意外，而是由于精心设计的阴谋。找出背后的主事者，并洞察他们的动机成为了攸关性命的当务之急。

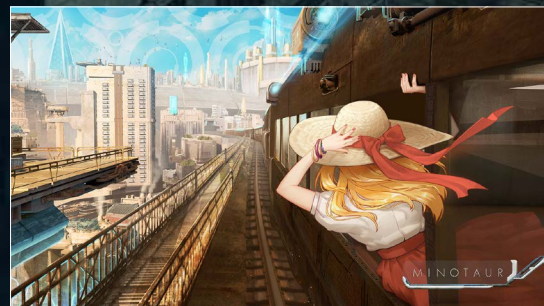
故事分别由五位不同的角色的视觉展开，尽管你只能连锁揭开剧情线路，但你的行动和选择都会对故事的发展产生效果，最终导致四种结局中的一种。

游戏特色

- ◇ 操作简便，只需鼠标点击即可探索和解谜
- ◇ 精美的原画，丰富的场景，生动的人物形象
- ◇ 人物对话全程配音，业界知名配音演员参与
- ◇ 多条故事线，多个可玩人物，玩家抉择影响故事走向
- ◇ 完善细致的架空科幻世界观设定

设定

我们自己创造了一个独特的世界观，一个混杂着黑杰克，妓女……对不起，是恶魔和帝企鹅的宇宙。我们称其为 U7 世界。它是一个设定上巨细靡遗的科幻世界，有着自己的历史，地理，法规和人物。我们希望《米诺陶》(Minotaur) 能成为 U7 世界背景的首部作品。围绕这个世界观设定我们还在进行中的另一个项目是《红冠》(Red Crown)，一部计划于 2017 年完成的小说，作为《米诺陶》(Minotaur) 的前传作品。此外还有一款桌面游戏。



Developed by the Universe of Seven (U7 committee)
Published by U7 committee, indienova



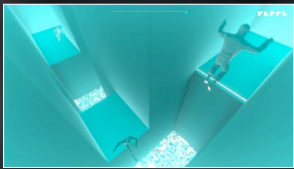
All Rights Reserved © The Universe of Seven, 2018



回音倒影 ECHOPLEX

回音倒影是一款发生在近现代背景下的”赛博恐怖“题材解谜游戏。在回音倒影中，你将被一个不断重复你自己动作的复制品所追逐着，同时还需要解开众多谜题。你的目标是如何巧妙地利用自己的倒影，然后收回那些留有自己过往秘密的记忆碎片。

回音倒影将极简的画面和真人拍摄的镜头结合起来构成了这个真实又令人后背发凉的游戏世界。



Developed by Output Games
Published by Output Games, indienova

All Rights Reserved © Output Games, 2018

游戏记忆 GAMEMORY

ISSUE 01, Vol. 1-01, JAN - A, 2018

版本: 1.0
出品: indienova
编辑: Mr.Up, ayame, eastecho
制作: eastecho
校对: indienova 内容部
出品: indienova
开本: A4
上架: 2018-03-30
邮件: info@indienova.com

<https://indienova.com/history/today>

<https://indienova.com>



游戏历史上的今天



indienova.com



indienova 微信公众号