

游戏记忆

GAMEMORY

ISSUE 02, VOL 1-02, JAN - B, 2018



2018年1月下

INDIENOVA

大家好，这里是 **GAMEMORY** 《游戏记忆》的第二期。**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

一月下

JANUARY B

16 斑鳩



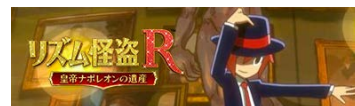
17 北京奥运会



18 世界树迷宫



19 节奏怪盗 R: 拿破仑的遗产



20 博德之门：黑暗联盟 2



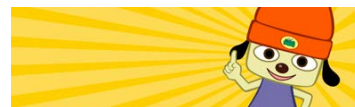
21 瓦里奥大陆



22 气球大战



23 啪啦啪啦啦 2



24 疯狂出租车



25 鬼武者



26 质量效应 2



27 凡人物语



28 浪漫沙迦



29 毁灭公爵 3D



30 敲冰块



31 寂静岭



斑 鳩

IKARUGA

《斑鳩》在 NGC 平台发售

弹幕射击游戏在今天来看虽然已经成为一个小众游戏类型，但这一类作品中却诞生出很多经典。比如早年的《1943》《兵蜂》、彩京的《打击者 1945》、《武装飞鸟》、Cave 的《怒首领蜂》、《虫姬》以及现在自成一派的东方系列，每一部作品都以极高的素质赢得了大量的圈内的粉丝。不过咱们今天要说的，来自 Treasure 的《斑鳩 (Ikaruga)》，算是其中与众不同而又十分经典的一作。



虽说《斑鸠》最早是 2001 年街机平台上的游戏，不过这个名号估计但凡对 STG 稍微有点了解的玩家都不会陌生，一方面是因为它的名气，一方面也是因为它至今依旧没有过气，后来也登陆了 DreamCast、GameCube、Xbox360 以及 Steam 等多个平台，Steam 上价格还很便宜，估计不少人都致敬性 +1 了吧。之所以说“致敬性 +1”，是因为很多人都是为了它的名号买的（比如我），玩儿的话嘛……这游戏实在是太难了。

游戏一共有 5 关，三个难度供玩家选择，也有双人模式。每一关开始时都有标题和一段话，然后看上去似乎和大部分 STG 游戏一样，3D 科幻系背景不错，音乐很好，亮点在哪里呢？这个问题估计在你开始游戏三分钟后就明白了。

一般的 STG 游戏难度基本都在弹幕躲避这一点上，《斑鸠》也不例外，不过《斑鸠》有它自己的独特之处。比如游戏中没有什么“Power-Up”火力增强道具，也没有什么炸弹和保险。取而代之的则是游戏中的“属性变更”和“力之解

放”系统。本作中所有的敌人基本可以分为黑白两种颜色，发售相应的子弹。而我们主角驾驶的战机“斑鸠”也可以在两种颜色属性之间来回切换。当斑鸠为白色时，它可以吸收白色弹幕不会受损，但碰到黑色弹幕时会瞬间爆炸，反之亦然，这就是属性变更系统（polarity system）。而在吸收敌人的子弹时斑鸠会积累能力槽，根据能力槽的量可以瞬间释放最多 12 道追踪激光，对敌人造成重创，这就是“力之解放”系统。玩家需要熟练切换属性以求在弹幕中生存，然后用子弹和激光予以还击。说起来简单，但切换属性这一点实际操作起来真的很复杂，这不是什么降低难度的系统，有时不及时切换属性只有死路一条。



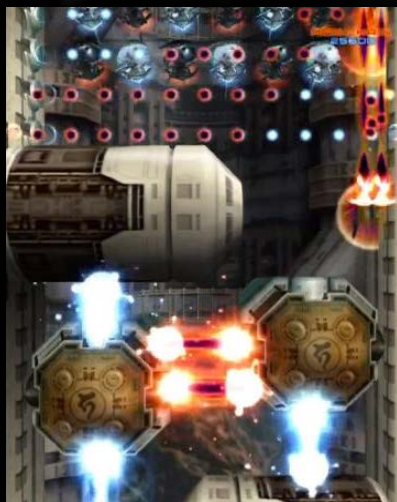
《侧影幻象》和《闪亮银枪》

其实《斑鸠》最早算是 Treasure 员工的个人项目，当时整个组在开发另一款游戏《罪与罚》，而制作人井内和程序中川则利用自己的闲暇时间将《斑鸠》的游戏的雏形做了出来。其中属性变幻的设计参考了 Treasure 在 1997 年推出的平台动作游戏《侧影幻象（Silhouette Mirage）》，而游戏中的一些元素和设定则继承了同样是本社推出的《闪亮银枪（Radiant Silvergun）》。当作品在社内公开后大家觉得这玩法挺不错的，于是《斑鸠》便作为正式项目推出。在最早的设计中，斑鸠的子弹并不是无限的，而是需要通过吸收敌人弹幕获得，测试时大家发现这么做的话难度实在是大过头了，所以才进行了修改。

对于高手来说，通关绝不是游戏的唯一目的。除了争取关卡评价 S 外，在每一关中拿到高分进入排行榜也是高手们一直玩下去的动力。游戏中有一套连锁计分系统，当玩家连着消灭几个同色敌人的时候，分数会有一个连锁提升。所以乱射一气只是初学者的做法，游戏深度还是有的。



这弹幕可不是闹着玩儿的



因为要一直思考移动路线，被许多玩家戏称为 Puzzle Game

然后来说说《斑鸠》的剧情。当我进入游戏画廊看到一堆人物设定图的时候一头雾水：这些人都是谁？其实《斑鸠》是有一个完整剧情线的。凤

的人们，当他们治好森罗并了解他的决心后，村里老人们将他们制作的战机“斑鸠”赠送给了他，而森罗再次踏上征程……另外故事中还有一些其他人物出现，比如斑鸠之里的村长风守老人、刺客少女篝等等，你能在游戏的画廊中看到他们的样子。



游戏中的主角森罗

来之国中有一个名为凤来天楼的人，经过长时间的研究，他从大地中获取了一种神秘的，如同神一般的魔法力量，并借着这股力量与他的党羽开始向其他国家进攻，企图征服世界。为了阻止他们，一个名为“天角”的反抗组织与他们进行了战斗，但几乎惨遭团灭，只有一个叫森罗的年轻人得以幸存。当他决定只身一人报仇时，被凤来的手下浅见影比佐打飞，落到一个名叫斑鸠之里的小岛上。这里的村民也是在凤来天楼力量下流离失所

最后值得一提的是游戏中战机的名字了。首先我方飞机以及敌方杂兵飞机一叫做“飞铁块”、而敌方首领们的战机被称为“佛铁块”。除此之外，所有的这些战机都是以鸟类的名字命名的。1P 主角机名为“斑鸠”，2P 战机名为“银鸡”。敌方杂兵战机有“虎鹌（虎斑地鸫）”“连雀（蜡翅鸟）”“朱鹭（朱鹮）”之类的，而敌方 Boss 战机有“乌帽子鸟（白梢冠蕉鹑）”、“佛法僧（三宝鸟）”、凤来天楼的“田鳧（凤头麦鸡）”等等，还是挺有趣的。

补充冷知识一条——主角的战机“斑鸠”日语中指的是黑头蜡嘴雀，跟汉语里的“斑鸠”并不是一种鸟哈。



主角的“斑鸠”和最终 Boss 的“田鳧”明显是最终 Boss 更可爱一点嘛！

IT'S REASON ALONE TO BUY A GAME CUBE

- DIEHARD GAMEFAN

名称：斑鸠
日文：斑鳩
英文：Ikaruga
平台：NGC
开发：Treasure
发行：Atari SA
日期：2003 / 01 / 16 (JP)





马力欧与索尼克在北京奥运会

这次游戏名字简单直接是不是？其实现在来看马力欧与索尼克的奥运会作品已经是一个系列了，除了北京，他们还一起去过伦敦和里约的奥运会，以及索契和温哥华的冬奥会，也算是体坛双星了。不过《马力欧与索尼克在北京奥运会》是他们俩奥运会题材的第一作，有很大的纪念意义。加之 NDS 在我国普及程度还挺高，而且北京奥运会很有话题，所以估计体验过这一部作品的国内玩家还不在少数。1月17号是日区 NDS 版本发行的日子(2008年)，Wii 版发售要更早一些。



美版的主标题没写北京，也许是名字太长了？

挂着“奥运会”的名号自然是得到了国际奥组委的授权，来头自然也不小。游戏登陆了 Wii 和 NDS 双平台，同时满足了体感家庭娱乐以及外出联机 Party 的需求。虽然看名字是任天堂世嘉联手推出的样子，但本作的开发主要还是由日本世嘉体育部门完成的。任天堂作为本作的日本地区发行方，世嘉则负责除日本外其他地区的发行，可谓双剑合璧了。说实话，当年索尼克的诞生多少有点世嘉抗衡任天堂的意味在里面，但自从世嘉渐渐淡出主机业务后，这两家的关系还是相当不错的。



嗯……估计是一开始没想到有这么多续作吧

人物正好是一家一半

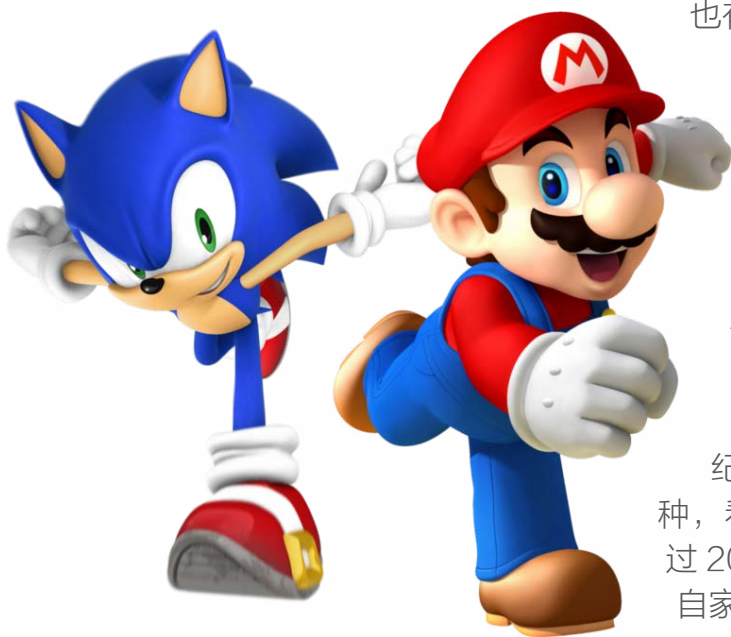
来中国的话乒乓不可避

游戏中提供了相当多的比赛项目可供玩家选择，多样性也是这种聚会游戏乐趣的基础之一。田径、水上项目、击剑、射箭等统统都有，不过为了对应主机特色，Wii 和 NDS 版本也分别独占一些特有项目，比如 Wii 上的接力赛跑、赛艇和 NDS 上的篮球、双向飞碟设计、拳击等等。而马里奥和索尼克两个系列中的各种角色也纷纷亮相，作为可选参赛选手以供玩家使用，看上去还是诚意十足的。

不过这样一个作品没有得到很高的评价，平均水平大概就是 10 分里的 6、7 分的样子吧。主要的问题在于游戏操作过于复杂，无论是 Wii 上乱挥手柄的同时按按钮还是 NDS 上按键触控笔齐上阵，都显得不是很简洁，而且说明

也有些冗长。随之带来的乐趣却不是很高。虽然两个著名系列的角色都出现了，但他们就单纯地像奥运会吉祥物一样，跟游戏玩法一点关系没有。玩家玩过后的感觉可能就是“哦，这样啊”，但不会让人觉得好玩，除非你的 party 比较热闹。当然，有几个项目还是不错的，比如乒乓球。

话又说回来，奥运会比赛项目本身就有一种严肃性质在里面，玩儿出花来的话说不定国际奥组委还有意见呢。这样的作品也许注定只能作为具有纪念意义的聚会游戏出现，毕竟热闹也是有趣的一种，看看《1, 2, Switch》，同样的道理对不对？不过 2020 年是东京奥运会，希望红帽子和蓝刺猬能在自家主场给我们带来更棒的作品吧！



名称：马力欧与索尼克在北京奥运会
日文：リオ & ソニック in 北京オリンピック
英文：Mario & Sonic at the Olympic Games
平台：NDS
开发：Sega Sports R&D
发行：Nintendo, SEGA
日期：2008 / 01 / 17 (JP)

世界樹の迷宮

《世界树迷宫》发售

DRPG (Dungeon Role Playing Game, 地牢角色扮演游戏) 可以说算是 RPG 的起源之一了, 从最早 1981 年的《巫术》向人们展示了地牢探索的玩法后, DRPG 便作为一个流派在早期的游戏市场中占有一席之地。耐玩度高、探索性强、有代入感等等都是它优于同时期其他类型游戏的特点。虽然在大部分人心中它与日式 RPG 有些格格不入, 但不可否认的它给日本游戏开发者们也带来了不小的影响。Konami 的 FC 名作《月风魔传》就是在最后插入一段 DRPG 感觉的地下迷宫流程, 也颇有点致敬的意思。

随着游戏行业的发展, 各种类型的游戏都有了更好的表现, 而 DRPG 虽然系统可以做得很深, 但第一人称探索地牢那种感觉有些过时, 战斗模式也略显枯燥。所以 DRPG 虽然没有淡出人们的视野, 但也该类型的佳作着实太少, 直到 2007 年《世界树迷宫》的出现, 才让一些玩家再次了解到这个传统游戏类型的魅力所在。

《世界树迷宫》虽然长着一副“二次元脸”，但是游戏深度继承了它的那些老前辈们，难度也着实不低。尤其是初代，很多新玩家由于不适应这种游戏模式而被劝退。实际上这也正是 DRPG 的魅力。游戏中提供 9 种职业供玩家选择，挑选不同的成员组成自己的小队，探索未知迷宫。不同职业的特性与技能都需要玩家进行合理搭配，不然团灭是经常的事。与此同时探索迷宫也有一定技巧，这又跟本作独创的地图系统有关。



战斗、探索、画地图

早期 DRPG 的玩家其实在玩游戏的时候是需要准备纸和笔的，由于游戏中不提供地图系统，玩家需要在探索过程中随时记录自己走过的房间，以防迷路的同时也有助于寻找出口。《世界树迷宫》最大的创举就是利用了 NDS 的特性，让玩家一遍探索迷宫时一遍用下屏自己绘制当前地图，并进行标注。准备纸笔是麻烦，但将其利用机能融入玩法便是加分点。多少该系列的粉丝都是因为“画地图”的乐趣而沉迷游戏中。当然了，精致的场景以及可爱的人设也是成功的关键。

《世界树迷宫》正统续作已经出到第五作，另外前两作还有重制版。因为其游戏玩法的限制（画地图），几作的平台都在 NDS 和 3DS 上。重制版加入了故事模式，相较初代《世界树迷宫》弥补了剧情方面的短板。第一作《世界树迷宫》刚推出时评价还不是很高，均分 7 分左右，问题在于剧情以及难度设计上。而后面的作品越来越好，3DS 上最新的《世界树迷宫 5》在 Fami 通拿到 35 分（8/9/9/9）进入白金殿堂，已经是相当优秀的作品了。如果你是个 DRPG 爱好者或者对这个类型的游戏感兴趣，不妨尝试一下。



《世界树迷宫 5》画面已经有很大进步

哦对了，本作的开发商是 Atlus，这么看来在众多日厂中它还真的是很有风格的一个存在。初代制作人是当年制作《超执刀》以及《勇者斗恶龙：创世小玩家》的新纳一哉、音乐由古代佑三负责，还是相当厉害的。

名称：世界树迷宫
 日文：世界樹の迷宮
 英文：Etrian Odyssey
 平台：NDS
 开发：Atlus Co., Ltd., Lancarse Co. Ltd.
 发行：Atlus U.S.A., Inc.
 日期：2007 / 01 / 18 (JP)



リズム怪盗 RTM

皇帝ナポレオンの遺産

《节奏怪盗 R: 拿破仑的遗产》发售



《节奏怪盗 R: 拿破仑的遗产》于 2012 年 1 月 19 日发布于 3DS 上，是 SEGA 与 Xeen 合作开发的音乐冒险游戏。这款游戏显然是颇为讨巧的小品，其后在移动端亦推出了重制版。后者增加了一些内容，但大幅氪金影响了口碑。



我萌吗？

说它讨巧，主要有以下几个原因：

以怪盗 R 为人设基调，辅以日式卡通风格，嵌套不过不失的情节，流程走过如同观看一部动画。虽然故事本身并不重要，怪盗 R 却是不错的亮点。

音乐游戏以迷你游戏 + 任务的形式穿插其中，虽然设计参差，但不显重复，与故事亦有结合。为了丰富形式，游戏之中还补充了若干特殊任务。《节奏怪盗 R》也补充了谜题。

SEGA 自称这款游戏是多样化的考虑，《节奏怪盗 R》的确不是重复设计，尽管只是类型混合，也让人眼前一亮。

其实从画风与玩法来看，《节奏怪盗 R》一定程度可以与《雷顿教授》比拟，皆是以某一类型游戏作为迷你游戏贯穿剧情。因此，也可以从这个侧面来考虑《节奏怪盗 R》的讨巧。游戏出现在 3DS，并不需要太高机能辅助，满足掌机游戏把玩小品的特点，也是其时 3DS 一款不错的新鲜小菜。



因为《节奏怪盗 R》有着种种优点，我也不能免俗地对它怀抱有一丝偏爱。但也不能不说，这款小品并没有够上传世佳作的名号，即使只是去看原作也是如此。在我看来，这款作品在某些方面代表了日厂的态度，它们不是不会去追求多样化的风格，可是显然还不够用力。相较于此，它们对于现状没有什么不满，也少了一些突破的动力。当然这也是玩家纵容的结果。《节奏怪盗 R》没什么过分的缺点，满眼望去都是招人喜爱的可爱，写完这篇回顾，也想起它陪伴我度过的快乐时光，还想把吃灰的 3DS 翻出来玩玩呢。

名称：节奏怪盗 R：拿破仑的遗产
日文：リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遺産
英文：Rhythm Thief & the Emperor's Treasure
平台：3DS
开发：SEGA Corporation, xeen Inc.
发行：SEGA of America, Inc.
日期：2012 / 01 / 19 (JP)

FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE™ III

《博德之门：黑暗联盟 2》发售

也许这部作品有点冷门，国内知道的玩家可能不太多，但《博德之门》这个名字还是挺有名的。1994 年的时候，加拿大的三个医生可能是有点厌倦了手头工作，一拍脑袋：咱们成立个工作室吧，然后 BioWare 就出现了。98 年的时候他们创造了《博德之门》，这个美式 RPG 中的佳作。游戏中的设定以及有深度的系统的到了当时大量玩家的喜爱，也让这个名字成为了一代经典。今天说的《博德之门：黑暗联盟 2》诞生与 2004 年 1 月 20 日，算是这个经典系列的外传性质作品，然而，它的开发组不是 BioWare，而是黑岛。

游戏从 RPG 变成了 ARPG，节奏自然会比原作更快一些，同时也更有一种冒险的感觉。从名字可以看出本作是一个续作，初代《博德之门：黑暗联盟》诞生与 2001 年，讲述了五个不同身份的冒险者试图从邪恶力量中拯救博德之门的故事，而本作则将继续讲述并完结了这段剧情，为《黑暗联盟》这个分支系列画上了句号。

游戏本身的素质相当不错，既有美式 RPG 中装备加点这些基础设定，也有新的武器锻造功能，战斗虽说没什么打击感，但至少也没什么大毛病。本作发售在 PS2 和 XBOX 双平台上，媒体评分 8 分左右，算是不错的成绩。



装备画面

“CHECK IT OUT, AND THEN THANK INTERPLAY, BLACK ISLE AND SNOWBLIND FOR ONE HELL OF A GAME

- PSX EXTREME



战斗中

不过有关这个游戏的故事可不仅仅在游戏本身。首先初代《黑暗联盟》的开发组是雪盲 (Snowblind) 工作室，它们自己开发了一套专门做这个游戏的引擎。等到黑岛来做续作的时候用的也是这个引擎，但没有得到雪盲的授权，这直接导致官司缠身。再加上当时黑岛已经处在岌岌可危的地步，《无冬之夜》的打击下他们指望的“杰斐逊”、“杰克森”、“范布伦”计划全部失败，这直接让黑岛工作室走向灭亡。《博德之门：黑暗联盟 2》发售的时候，黑岛工作室已经不存在了。所以这也算是黑岛工作室的最后一部作品。有关 BioWare、黑岛和 Interplay 的故事很长，感兴趣的朋友可以自行搜索了解一下。

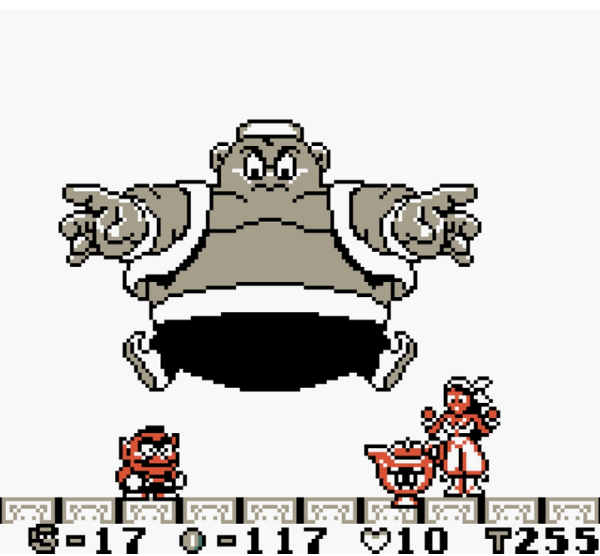
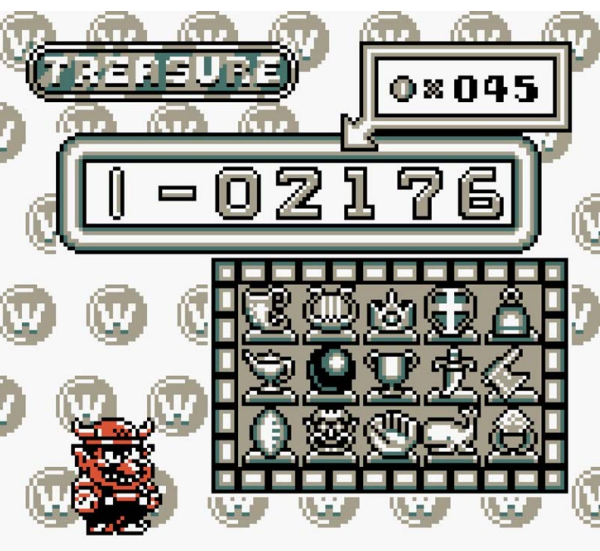
名称: 博德之门: 黑暗联盟 2
英文: Baldur's Gate: Dark Alliance II
平台: PS2
开发: Black Isle Studios
发行: Interplay Entertainment
日期: 2004 / 01 / 20 (US)



《瓦里奥大陆》发售



也许是因为国内山寨 FC 传播广度远远大于 GameBoy，人们对“超级玛丽”的第一印象都是 FC 上的《超级马力欧兄弟》。而实际上，《超级马力欧大陆》可以说是 GameBoy 平台的代表作，在世界范围内也有非常大的知名度。自 1989 年诞生后，《超级马力欧大陆》还在相同平台上有两个续作，一个是《超级马力欧大陆 2：六枚金币》，本作中引入了类似超任平台的道具和地图设计，而且还设置了一个名为瓦力欧的 Boss，这是瓦力欧第一次登场。另一个续作是《超级马力欧大陆 3：瓦力欧大陆》，主角直接从马力欧变成瓦力欧了，这是瓦力欧第一次以主角形象出现，看游戏名字颇有点篡位的感觉。



这个靠摇神灯进行战斗的最终 Boss 战给人留下了很深的印象

名称: 超级马力欧大陆 3: 瓦力欧大陆
 日文: スーパーマリオランド3 ワリオランド
 英文: Wario Land: Super Mario Land 3
 平台: Game Boy
 开发: Nintendo R&D1
 发行: Nintendo
 日期: 1994 / 01 / 21 (JP)

熟悉的人都知道，相比马力欧大叔正面阳光的形象，瓦力欧看着就有点又坏又蠢了（要不然民间译名怎么有“坏玛丽”一说呢）。不过这种蠢坏下还有一点可爱的感觉，任家反派向来都是如此。

《超级马力欧大陆 3: 瓦力欧大陆》可以说是奠定瓦力欧人物设定的一作。虽然他也可以向马力欧一样踩敌人，但是更有个性的攻击方式为冲撞以及抓投，本作中它也可以通过各种帽子变身从而获得变大、喷火、滞空飞行的能力，与前作《六枚金币》相似。而游戏流程中收集金币宝藏的细节也解释了其贪财的特点，可以说爱财程度堪比史高治叔叔了。每个关卡中都有一个宝物房，玩家需要在关卡中寻找开启它的钥匙，宝藏将作为收集品记录在存档中。而金钱还可以解锁 checkpoint，重要度远远高于马力欧系列。

另外《瓦力欧大陆》有 Boss 战的设计了，而且比起之前的作品相对来说会复杂一些，也更有乐趣。

虽然你能在本作中看到许多《六枚金币》的影子，不过从下一作开始，任天堂为《瓦力欧大陆》取消掉了“马力欧”前缀，推出了全新单独系列，二代和三代都是 GBC 平台的作品。不同于本作单纯的平台跳跃，后面的一些作品都有很多解谜要素，不动脑是过不了关的。可能任天堂也是希望将几个不同的平台作品系列做出一点差异化吧。



BALLOON FIGHT

《气球大战》在 FC 平台发售

提起《气球大战 (Balloon Fight)》这个名字，估计不少人都会回想起童年和小伙伴在红白机上合作，扎爆敌人气球的回忆。作为任天堂早期知名游戏之一，本作控制气球漂浮的感觉相当出色，而操纵的难度也是游戏最大的乐趣之一。

其实《气球大战》某种程度上来说并不算完全原创作品。1982年，美国游戏公司 Williams Electronics 在街机上开发了一款名为 Joust 的游戏，玩家需要在游戏中操纵一个骑着鸵鸟的骑士，在岩浆地形上通过煽动翅膀悬浮在空中，踩踏敌人完成关卡。如果你见过这个游戏的话会清楚它与《气球大战》相似度还是挺高的。



任天堂本来希望 Joust 也登陆自家平台，便与 Williams Electronics 进行了商谈并完成了初步协议。移植部分则交给了当时另一个小公司的来搞定，而当时正好有一个程序新人进入了这家公司。公司的名字是 Hal 研究所，而这位新人就是岩田聪。移植工作很快就搞定了，但是任天堂与 Williams Electronics 在授权问题上却没有谈妥。于是任天堂集结了一批人员，以 Joust 的玩法为蓝本，对场景、人物、细节进行了重新设计，最终创造出了《气球大战》。横井军平、岩田聪、坂本贺勇、冈田智都参与了游戏制作，现在看来还真是大佬阵容啊。《气球大战》问世后反响热烈，也许是因为这一点，Williams Electronics 同意了之前久久未敲定的授权问题，Joust 登陆了 FC 平台，但时过境迁，舞台上早已没有了它的位置。

《气球大战》最早登陆在任天堂的 VS 街机系统上，FC 平台算是移植，由岩田聪负责。当时横井军平在想，如果为这个游戏加入一个没有战斗的卷轴模式会怎么样呢？于是就有了 FC 独占的“气球之旅”模式，玩家需要控制主角躲开途中的闪电障碍，尽可能飞得更远。据说岩田聪在拿到这个“气球之旅”的策划案后只用了三天就将它做了出来，“天才程序员”的外号不是白叫的。

名称: 气球大战
日文: バルーンファイト
英文: Balloon Fight
平台: FC
开发: Nintendo R&D1
发行: Nintendo
日期: 1985 / 01 / 22 (JP)

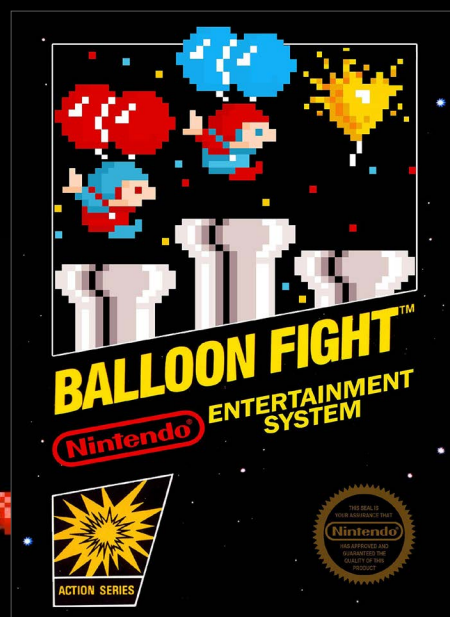
这是岩田聪接触的第一个主机项目，也是他与横井军平以及任天堂结识的最初契机。有关《气球大战》背后的故事、研究和访谈网上有不少，感兴趣的朋友可以进一步查阅。

最后附赠一个豆知识：你有没有觉得 FC《超级马力欧兄弟》水下关卡中马力欧的移动方式与《气球大战》中角色们乘气球飞行的样子有些类似？因为这就是灵感来源。

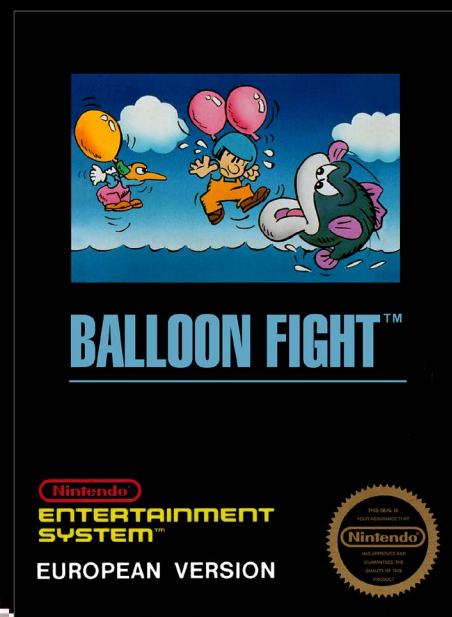
日版封面



美版封面



欧版封面



IT'S NOT THE DEEPEST OF GAMES BUT IT'S AGED AMAZINGLY WELL AND IS STILL AN ENJOYABLE WAY TO SPEND 30 MINUTES, ESPECIALLY IF YOU HAVE A FRIEND TO PLAY WITH

- RETRO GAME REVIEWS



《啪啦啪啦啪 2》在北美发售

PaRappa the Rapper 2 于 2001 年 8 月 30 日在日本发售，第二年 1 月 23 日登陆了北美市场，作为 PaRappa the Rapper 的正统续作出现。其实要介绍 PaRappa the Rapper 的话可能还是从一代说起比较好，毕竟用一个卡通形象将 Rap 以音游的形式呈现，在当时还是非常新潮的。



游戏画面

续作与第一作在各方面都保持一致，新鲜的东西第一次见到会让人惊喜，第二次见时人们便会更加理智，或许这就是为什么续作的评分整体没有前作优秀，毕竟从游戏性上来看 PaRappa the Rapper 做得还不够好。但是在我看来，对于一个喜欢童话、嘻哈乐以及那个时代日本潮流文化的人来说，这两作都十分值得让人亲自去体验。

游戏玩法依旧是按照音乐节拍输入按键指令，让主角 PaRappa 完成关卡中的 Rap 表演，推进剧情。但是要问游戏的特色在哪儿的话，一是本作音乐风格偏嘻哈，标题中也说了，主角是个 Rapper 嘛。另一点就是，游戏的原声真的相当不错，编曲十分用心，同时听起来还带点迷幻色彩，跟画面上的纸片状各种扭曲变形的角色形象相得益彰。在 Loading 画面时你甚至能听到很好的带有打碟音效的 beats，用一个字形容就是“酷”。



游戏中主角富有表现力的动作就是通过这些简单的贴图表现出来的

Ripper: haoasakuro@lazymail.com

“ THERE SHOULD BE A SPOT IN YOUR LIBRARY AND YOUR HEART FOR THE ALWAYS DELIGHTFUL HIP-HOP HOUND AND HIS CAST OF OFFBEAT FRIENDS

- GAMEPRO (US)

名称: 啪啦啪啦啪 2
 日文: パラツパラツパー 2
 英文: PaRappa the Rapper 2
 平台: PS2
 开发: NanaOn-Sha
 发行: SCEI
 日期: 2002 / 01 / 23 (US)

CRAZY TAXI™

《疯狂出租车》 在 Dreamcast 平台发售

也许今天介绍的游戏现在的大部分玩家都不太熟悉，但是《疯狂出租车》曾经是世嘉手上一个特别火热的 IP。1999 年，世嘉的子公司 Hitmaker 制作出了这款开出租车拉客赚钱的游戏并放到了街机平台上，引起广大玩家的热烈关注。既然街机表现良好那家用机自然也不能落下嘛，当时正值世嘉在推 Dreamcast 主机，于是《疯狂出租车》便在 2000 年 1 月 24 日顺理成章地登陆了世嘉这个家用机平台。正如他们所料，这个游戏夸张有些潮的出租车游戏在北美地区相当受欢迎，累计卖出了一百多万份，成为了北美 DC 平台上销量第三的游戏。



路边揽客，相当新鲜

玩家在游戏中的主要目的就是挑选一位司机，然后扮演他出去拉活儿，并且在规定时间内尽可能拿到最高分。每位乘客的目的地远近都不相同，你需要规划好时间选择合适的乘客。拉客行驶途中，玩家还需要做出一些所谓“crazy stunt”的动作，比如漂移、飞跃、擦边等等，怎么风骚怎么来，这样才会赚到更多钱。当然了，每个乘客也有自己的时限，如果到时间了没把乘客送到位，你一分钱也拿不到。

游戏没有什么接关手段，每局就那么长时间。“100 日元 3 分钟”的机制非常契合街机平台，而主机上面用这个方式也能给玩家以紧张感并反复进行挑战。大地图、大量随机的乘客、短暂的时间给了这个游戏一种奇妙的魅力。加之摇滚与朋克的配乐，《疯狂出租车》用非传统赛车的手段赢得的大众的赞赏。DC 平台上的一代在 gameranking 上得到了 90% 的评分，二代 83%，都相当不错。



72
game time



TOTAL EARNED \$ 296.87
FARE \$ 594.60

\$0.50x3

Crazy Jump!

COMBO 3

\$1.50x3

63

CRAZY TAXI IS DEFINITELY THE FIRST "MUST HAVE" DREAMCAST TITLE FOR THE YEAR 2000

- GAME INDUSTRY NEWS



够疯狂不？

二代开始游戏里加入了一些新特性，比如可以一次拉去往不同目的地的多位乘客，以及增加了考验玩家驾车技巧的迷你小游戏等等。不过后来各种各样的续作都失去了初代的感觉和精髓，这个系列也渐渐淡出了人们的视野，多少有些可惜。之前世嘉免费发放了一批《疯狂出租车》的 Steam 激活码，才勾起了一些老玩家的记忆，难免让人有些感慨。

不过这个 IP 对世嘉来说，已经算是利用比较充分了，现在在移动平台上你也能玩到这款游戏。当然，游戏的概念已经不再新鲜，也很难再度创新。毕竟：现在在 GTA 中随手抢下一辆出租车，就可以拉活儿了…

名称：疯狂出租车
英文：Crazy Taxi
平台：Dreamcast
开发：Hitmaker
发行：SEGA
日期：2000 / 01 / 24 (US)

出租司机们



ONIMUSHA

Warlords

《鬼武者》发售

可能现在想找到《鬼武者》的身影，你只能去日本街机厅找该主题的老虎机，或者在线玩一个莫名其妙的建造网游了。不过要知道 PS2 那个年代，《鬼武者》绝对是一个风格优秀且独特的动作游戏系列。

第一作的故事发生于日本战国时期及安土桃山时代。虽然游戏中引用了大量历史故事及人物，不过也有许多架空成分。西方幻魔企图占领凡世，便看中了日本战乱时期实力强大的织田信长，当他在战乱中死亡后将其幻魔化并复活，收为自己的战力。为了对抗这股邪恶的力量，鬼之一族希望在凡间找到一个正义之人继承鬼武者的力量，与幻魔战斗。当时明智光秀的侄子明智左马介正准备从幻魔手中救出斋藤家的雪姬，于是便被鬼之一族选中，成为了新的鬼武者。故事也便从此展开了。

游戏不仅设定优秀，画面表现力强，而且动作系统也相当不错。打败敌人会获得魂的设定有点《战神》的感觉，玩家可以用得到的魂强化自己。另外战斗中“一闪”的设定也让游戏有了节奏感，深受玩家们的喜爱。作为 PS2 初期游戏，初代《鬼武者》卖出了上百万份，已经上相当不错的成绩了。

据说最早的游戏本来是为了 PlayStation 开发的，而在后期才决定为新主机开发，而原始的版本就丢弃了，不知道 PS2 这一版的优异程度是否跟放弃了一版有一定的关系。



PS2 版画面在当时还是相当惊艳的

WINDOWS



PC 版的画质有不小的提升

游戏系统其实跟同时期的生化危机、鬼泣有点类似。而背景因为采用了东方历史与西方魔幻结合的题材，从而变得更具有吸引力。鬼武者前三作的故事都与明智左马介和织田信长的战斗有关，被玩家们称为“信长三部曲”。而这些作品的制作人正是大名鼎鼎的洛克人之父——稻船敬二。不知道你是否觉得游戏中左马介的形象有点像现实里的金城武？像就对了，因为这个形象就是照着金城武做的，配音也是他。在《鬼武者 3》中出现的主角之一，法国警察杰克·布朗则由让·雷诺扮演，这么做多少也有点明星代言的意思吧。

除了这三作鬼武者以外，GBA 上还有战棋玩法的《鬼武者战略版》，以及主机平台上有关新故事的《新鬼武者》。可惜这个系列在《鬼武者 3》时达到巅峰后成绩越来越差，所以现在你已经看不到有关这个经典系列新作的消息。之前的鬼武者页游也仅仅是借鉴了设定而已。不知道今后卡普空是否会让鬼武者再度与玩家们见面呢？我猜机会很大，毕竟冷饭还是很好做的。

“NOT ONLY DOES IT LIVE UP TO THE HYPE, BUT IT ALSO SETS A NEW STANDARD FOR THE ADVENTURE/HORROR GENRE

- GAMEZILLA

名称：鬼武者
 日文：鬼武者
 英文：Onimusha: Warlords
 平台：PS2
 开发：Capcom
 发行：Capcom
 日期：2001 / 01 / 25 (WW)



《质量效应 2》发售

随着三部曲完结之后的“多结局”事件，以及《仙女座》的失利，《质量效应》系列似乎也早已走下神坛。但是在 2010 年《质量效应 2》发布的时候，事情还远远不是这样。这是一个从诞生伊始就预计有三部曲长度的宏伟系列，你几乎无法拆分成单独篇章，也是美式角色扮演的接棒作品。

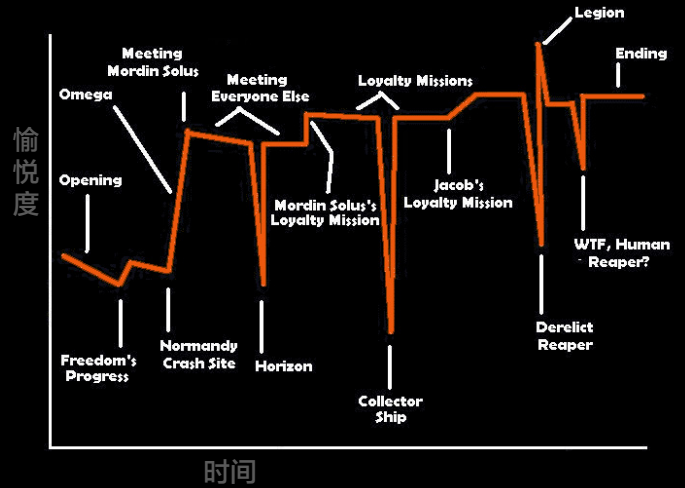


《质量效应》带来了许多令人惊叹的设计：BioWare 向来擅长的多线叙事，TPS 与 RPG 的完美结合，栩栩如生的 NPC 设计，庞大完备的科学幻想太空歌剧，令人惊叹的世界设定。

这些都令它成为一个杰出的系列，受到了科幻、RPG、战斗等爱好者的喜爱，甚至不止如此。因为《质量效应》天然是一个跨媒体世界。这个世界不只存在于官方推出的小说、漫画，而且活跃在玩家的同人作品之中，虽然它们的出发点有些奇怪。（参见触乐楼老师的这篇《[一个薛帕德 x 任何人的粉丝帝国](#)》）——或者并不奇怪。数年的陪伴足以让玩家对这个系列之中的人物产生深厚的感情，而他们显然对其也有着自己的理解。



每个玩家对于系列作品的评价不同，但是 2 代的意义不可抹杀，它几乎是最完整的一作。在 1 代的基础上大幅调整战斗系统的冗长，延续并丰富前作剧情。玩家对它的感情没有收官之作那么复杂。经典无法延续，或许是因为无需延续。三部曲已经结束，角色扮演游戏却永远是我们内心需要的宏大叙事。下一个会是谁呢？



名称：质量效应 2
 英文：Mass Effect 2
 平台：Windows, Xbox 360
 开发：BioWare
 发行：EA
 日期：2010 / 01 / 26 (US)

"I COULD JUST SAY THAT ME2 IMPROVES UPON THE ORIGINAL IN NEARLY EVERY POSSIBLE WAY, BUT IT'S FAR MORE THAN THAT

- GAMESPY



RADIATA STORIES™

《凡人物语》发售



2017 年《异度神剑 2》发布，虽然亦有诸多无可忽略的细节问题，但成熟完整的内容与别出心裁的系统还是令无数玩家重新感受到王道日式角色扮演游戏的魅力。相较于异军突起的 P5，经典总有一种牵扯回归的力量。

诞生于 2005 年 1 月 27 日的《凡人物语》也是 PS2 上一款内容王道但亦有独特气质的日式 RPG。出身 SE 旗下的 Tri-Ace，《凡人物语》自带光环加持，但真正让它拥有拥趸的还是自身品质。

《凡人物语》画风清新，音乐出色，战斗系统为 Leader 领导的即时系统，世界设定为童话风格的幻想世界，尽管如此，这一设定并没有影响剧情深度，后期反转至深邃。丰富的同伴系统是《凡人物语》的特色之一，177 名能够成为伙伴的角色带来丰富互动。除此之外，真实时间流动等细节也为这款作品增色不少。

《凡人物语》的细节有些令人诟病之处，不过，这并不影响它的追随者，而这也是一款 PS2 不可错过的 JRPG 佳作。

"RADIATA STORIES IS A PERFECT EXAMPLE OF MANY ELEMENTS COMING TOGETHER SEAMLESSLY TO CREATE A COMPELLING WHOLE

- GAME INFORMER MAGAZINE



名称: 凡人物语
日文: ラジアータストーリーズ
英文: Radiata Stories
平台: PS2
开发: Edgeworks, tri-Ace
发行: Square Enix
日期: 2005 / 01 / 27 (JP)



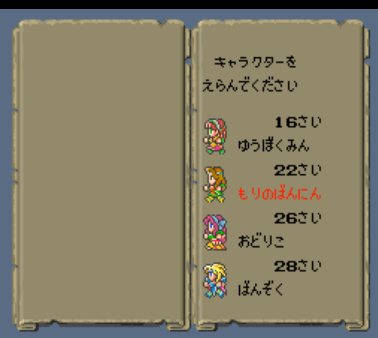
Romancing SaGa

ロマンシング サ・ガ

《浪漫沙迦》发售

SaGa 系列虽然名气不如 Final Fantasy 响亮，但实际上同是 Square Enix 的 JRPG 经典系列。事实上，SaGa 的设计者是参与过 FF 两作的河津秋敏，这也是为什么 SaGa 沿用了一些 FF 的系统。与 FF 相比，SaGa 以开放世界与非线性叙事著称，角色成长也更自由，同时在系统上亦时有奇思。这种独特的气质使它看起来不像是正统的 JRPG，而是充满了试验色彩。

SaGa 诞生于 1989 年的 Game Boy，是 GB 亦是掌机第一款 RPG（维基百科）。有趣的是，当时 SaGa 被翻译为英文时，为了销售便利，被赋予了《最终幻想》之名，称为 SaGa The Final Fantasy Legend。这种状况持续到 GB 三代完结之后，直到 1992 年才有了今天将要介绍的《浪漫沙迦（Romancing SaGa）》的全新系列。这一系列在 SFC 推出，与《最终幻想》，《圣剑传说》一起被认为是这一时期 Square 的 RPG 佳作。除此之外，SaGa 还有 PS 衍生系列《沙迦开拓者（SaGa Frontier）》两作、PS2 《无限：沙迦（Unlimited SaGa）》等作品。其后亦推出过不少移植与重制作品。但以上作品情节均相互独立。



SFC 版本的画面

PlayStation 2



PS2 美版封面

SaGa 继承了 FF2 的熟练度系统，并且增加了许多全新要素。在自由度上，《浪漫沙迦》比前作更加强，玩家可以使用多名角色，各自有其初始情节与不同结局，玩家能以任何顺序完成游戏，而任务的参与也会影响结局。玩家在对话中的选择会影响故事情节，2 代之后，甚至游戏行为也会影响情节。可以说这一系列在非线性系统上历代都有所发展。这样的设定为后来者，包括一些美式 RPG 带来了许多启发与影响。

名称：浪漫沙迦
日文：ロマンシング サ・ガ
英文：Romancing SaGa
平台：PS2
开发：Square
发行：Square
日期：1992 / 01 / 28 (JP)





《毁灭公爵 3D》发售

早在上世纪九十年代初，游戏开发者们开始了对 3D 游戏的尝试，其中 FPS（第一人称射击）便是一个非常受欢迎的类型，其中比较有名的有《德军总部 3D》、《DOOM》等等，虽说只是视觉上的伪 3D，但效果还挺不错的。当时 Duke Nukem 还是 DOS 平台上一个比较普通的 2D 平台游戏系列，也许出于市场的考虑，开发组决定在二代后开发一个 3D 作品。于是，1996 年 1 月 29 日，《毁灭公爵 3D》诞生了，以脱胎换骨的姿态获得了大量玩家的关注与好评。



初代《毁灭公爵》

游戏有很多优秀的地方，首当其中的便是色彩鲜艳的伪 3D 画面效果了，对于当时玩家来说劲爆血腥的场面带来的视觉冲击还是相当大的。其次游戏中的关卡地形设计也比较精细，复杂的关卡中藏着很多秘密等着玩家去探索挖掘。不过让这部作品成为经典的最大原因其实是游戏风格，游戏中的主角 Duke Nukem 放荡不羁的形象非常有魅力，在血腥、色情以及搞笑要素的陪衬下，公爵的硬汉形象可以说在当时游戏界是一个超酷的形象。



初代《毁灭公爵》和《毁灭公爵 3D》差别相当大了

最初的《毁灭公爵 3D》只有三章，以击败外星人头目之一 Cycloid Emperor 为结束。同年 11 月开发组 3D Realms 推出原子版本，增加了第四章，目的是打到外星女王。而在 2016 年 10 月份推出的二十周年纪念版中，玩家能玩到第五章，再次与 Cycloid Emperor 进行战斗。正如上面所提到的，《毁灭公爵 3D》在推出后更新了很多不同的版本、扩展包，也在不同平台发售，每个版本都有一些区别。生命力如此之强的《毁灭公爵》最初仅仅由 10 人左右的工作室 3D Realms 开发完成，三十万美元的开发成本不算低，而 350 万份的销量证明了它的优秀。



如果你还没有玩个这个经典作品，可以试试 Steam 上的 20 周年版本，还是比较原汁原味的。另外敖厂长做了一期[相关视频](#)，可以简单带你了解一下这部作品的魅力所在。

名称：毁灭公爵 3D
英文：Duke Nukem 3D
平台：DOS
开发：3D Realms
发行：GT Interactive
日期：1996 / 01 / 29 (US)

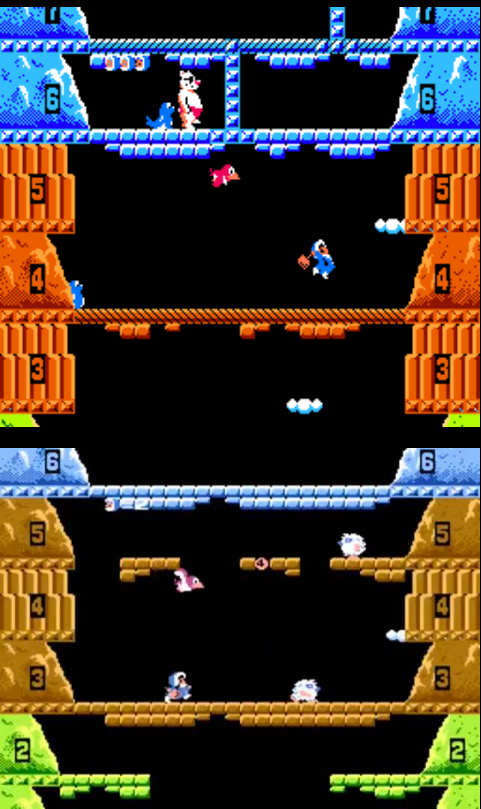
DUKE NUKEM 3D IS AND SHOULD BE CONSIDERED AN ALL TIME CLASSIC IN THE WORLD OF VIDEO GAMING

ELECTRIC PLAYGROUND

ICE CLIMBER

アイスクライマー

《敲冰块》发售



FC 版本与街机版本

砸开头上的砖块、敲掉碍事的海豹、躲开冰锥、在滑溜溜的山路上一直向上爬，最后收集蔬菜，抓住老鹰……这么一套流程对于曾经玩过小霸王的玩家肯定不陌生，因为《敲冰块》这个游戏实在是够经典。发售于1995年1月30日的本作的原名为Ice Climber，指的就是1P和2P两个角色Popo（ポポ）和Nana（ナナ）。



游戏中玩家的目的其实是爬上山取回被秃鹰偷走的蔬菜。流程不用多说，利用大木槌和精巧的跳跃技巧登上八层是每一关的最低要求。最早的FC版本中一共有32个关卡，而任天堂VS.街机版本则多出了16个关卡，同时增加了刮风天气效果以及新的敌人，算是进阶版本了。

游戏监督三木研次是任天堂早期重要开发成员之一，曾经参与过NGC上《任天堂明星大乱斗》的开发。有趣的是游戏中两位主角Popo和Nana也在这部作品中登场了，好奇的同学可以看看他们的样子。



名称：敲冰块
日文：アイスクライマー
英文：Ice Climber
平台：FC
开发：Nintendo R&D1
发行：Nintendo
日期：1985 / 01 / 30 (JP)



SILENT HILL

《寂静岭》发售

没有人可以否认《寂静岭》这个系列在恐怖游戏这个领域带来的贡献。虽然如今你可能很难再看到一个优秀《寂静岭》新作的出现，但整个系列，尤其是前四作，带给太多玩家以震撼。作为科乐美想开拓欧美市场的重点作品，1999年1月31日，初代《寂静岭》首先在北美地区上市，登陆平台为PS1。发售后游戏凭借这出色的剧本以及优秀的心理恐怖氛围引爆口碑，最终卖出两百万套并让大家记住了 Silent Hill 这个名字。

但是你知道吗？寂静岭开发团队中的成员，其实都是当时因为其他项目失败准备从科乐美离开的人。当时这些人被集中在一起组成 Team Silence，被委以“创造出具有好莱坞氛围的恐怖”作品。但是由于科乐美在游戏设计以及资金上给出了一些限制（原计划是制作一个低成本 2D 游戏），团队人员并没有什么好的主意。后来科乐美渐渐对这个项目失去了信心，不再重视。而得到了创作自由的成员们则无视了“低成本”的要求，开始了他们心中“寂静岭”的创作。

游戏草案由外山圭一郎完成（《死魂曲》、《重力异想少女》的监督），这是一个融合了西方背景与东方心理恐怖的故事。哈里·梅森与他的妻子曾在高速公路上捡到一名女婴，将其取名为雪柔（Cheryl）并当做自己的女儿抚养。后来妻子在一次事故中逝世，哈里开始独自照顾雪柔。雪柔七岁时不停做噩梦，而且脑海中一直浮现出“寂静岭”这个名字。为了让女儿安心，哈里带着女儿前往寂静岭度假散心，结果在快抵达目的地的时候不幸遭遇车祸。哈里从昏迷中醒来后发





血腥肮脏的恐怖场景

现女儿消失了，心急如焚的他便像被指引一样进入寂静岭，寻找自己的女儿。这便是故事的开端了。

游戏形式上偏向于战斗和解谜的结合，玩家需要在寂静岭中的不同场所探索，寻找女儿的下落。敌人大多数为丧尸和恶魔形态，主角可以通过开枪射击战斗。为了推动剧情的，玩家也需要寻找收集一些道具和密道。这样来看的话《寂静岭》确实和当时正火的《生化危机》前两作有些类似，也被一些人认为是科乐美用来与卡普空抗衡的作品。不过因为游戏的剧情设定

和恐怖氛围渲染太过出色，《寂静岭》优秀的独特性证明了它不是一个“追随者”。游戏涉及的宗教、神与恶魔、神秘学、毒品、意识创造的里世界等话题非常深刻，雾蒙蒙的表世界与血腥肮脏的里世界形成的对比十分强烈，大量现实中有源可寻的要素也是该系列粉丝津津乐道的部分。

SILENT HILL IS A LEGITIMATE CLASSIC, AND PERHAPS THE MOST TERRIFYING VIDEO GAME EVER MADE
- THE VIDEO GAME CRITIC



初代《寂静岭》取得的成功是后来系列作品的出现的基础，另外还于 2006 年被改编成电影，评价也很不错。但是这个系列的命运却充满了坎坷。四代的失利导致科乐美将后来作品的开发工作交给了其他小组，作品水准开始参差不齐。最近的一作《寂静岭 PT》曾由小岛秀夫接手并制作出一个相当出色的 Demo，但小岛随后离开了科乐美，这部作品也不了了之了。

本作有两个相关作品，一个是 GBA 平台上电子小说版的《寂静岭》，纯 AVG 游戏，有分支选项，但剧情跟初代基本一致。另一个是《寂静岭：破碎的记忆》，虽然开头设定与初代类似，但剧情发展和主题完全不同，非常优秀。

另外值得一提的是，《寂静岭》这个系列的音乐基本都由山冈晃负责，算是系列御用作曲人了。他在初代创作的这支主题曲也曾在《寂静岭 PT》中出现过，不知道各位有没有印象（可能还是二代的 Promise 更有名一些）。



《寂静岭 PT》

如果你想快速了解初代《寂静岭》故事的话，在此推荐由 B 站 UP 主魂斗嘴制作的一个[剧情详解视频](#)。不过这个作品恐怖的氛围是一大特点，如果想完整感受《寂静岭》魅力的话还是亲自体验一下吧！



名称：寂静岭
日文：サイレントヒル
英文：Silent Hill
平台：PlayStation
开发：Team Silence
发行：Konami
日期：1999 / 01 / 31 (JP)

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。

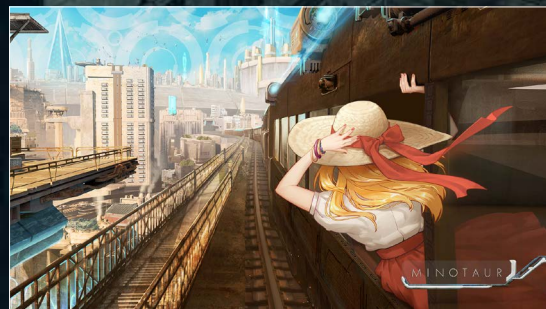
故事分别由五位不同的角色的视觉展开，尽管你只能连锁揭开剧情线路，但你的行动和选择都会对故事的发展产生效果，最终导致四种结局中的一种。

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 世界背景的系列游戏的首部作品。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

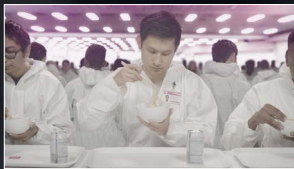
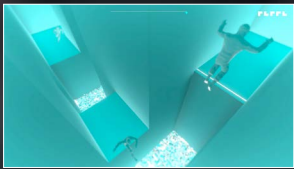


回音倒影

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 02, VOL 1-02, JAN - B, 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