

游戏记忆

# GAMEMORY

ISSUE 03, VOL 1-03, FEB - A, 2018



2018年2月上

INDIENOVA

大家好，这里是 **GAMEMORY** 《游戏记忆》的第三期。**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

二月上  
FEBRUARY A

01 G&W 游戏博物馆



02 弹珠台



03 龙虎之拳 2



04 成长家园



05 纸片马力欧



06 轰隆钻头



07 勇气默示录



08 弧光之源



09 密特罗德：零点任务



10 放浪冒险谭



11 异度装甲



12 花



13 大家的节奏天国



14 最终幻想战略版 A





## 《G&W 游戏博物馆》发售



任天堂第一款双屏掌机是什么？答案并不是大家熟悉的 DS，而是 Game & Watch 啦。其实就算你没见过 Game & Watch 真机的样子，也不会对它感到陌生。因为小时候学校门口卖的廉价游戏机、万紫千红以及风靡美国的 Tiger 掌机，本质上都是一样的。

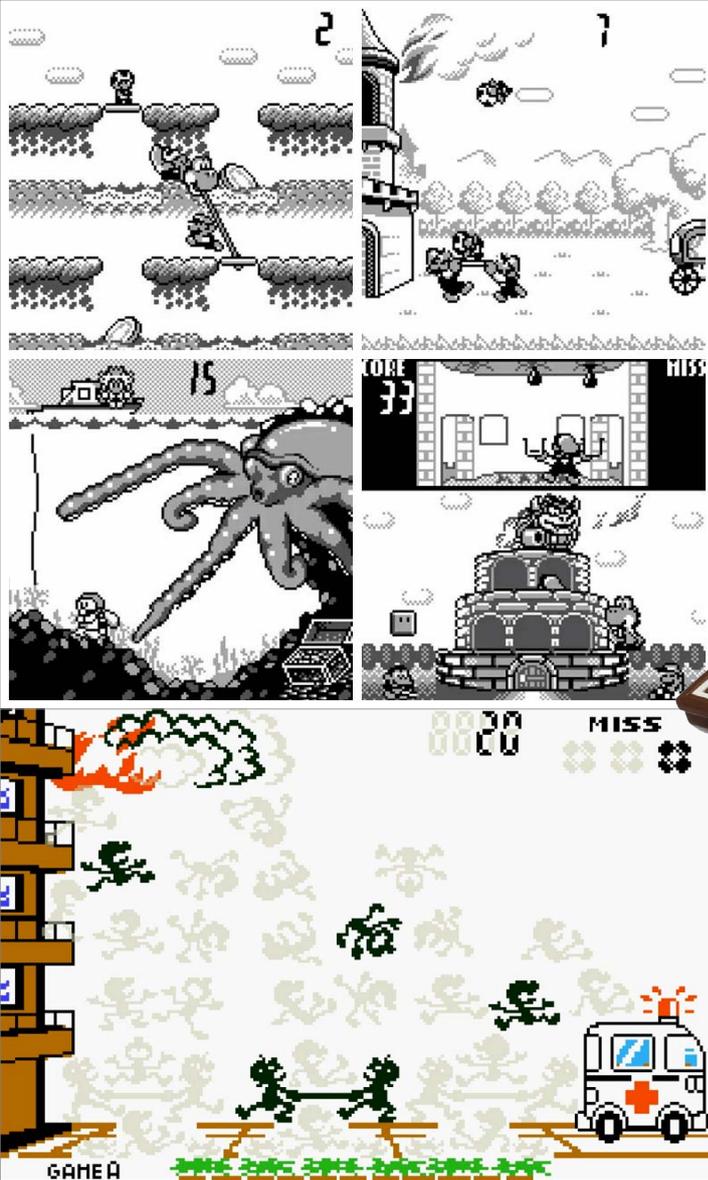
Game & Watch 游戏机形态各异，有的一块屏，有的两块屏，有的像个小桌面街机，不过一般屏幕均为液晶材质。上面预设了许多固定的图案，类似人物动作中的每一个姿势。本质上预设画面是不会动的，但预设图案的出现与消失的配合会给人一种动态错觉，原理简单但其实还挺好玩，而这种特性也决定了一台机器只能玩一个游戏（除了国产万紫千红的换屏科技）。

任天堂早期在 FC 上推出的 Donkey Kong Jr. 就曾经移植到了 Game & Watch 上，表现还不错。另外平时不玩游戏的时候它还能作为时钟显示时间，这也是 Game & Watch 这个名字的来历。



有关这台主机的故事我们以后可以写个专题文章再说。因为 Game & Watch 在后来的 GameBoy 时期画面表现有些过时，但经典的游戏内容还想再向市场推广一波，所以任天堂为 GameBoy 平台开发了 Game & Watch Gallery 系列，每一作中都包含了以前 Game & Watch 平台上的一些经典作品。这个系列的第一个作品是 1995 年仅在欧洲和澳洲发售

的 Game Boy Gallery，其中包含了五款游戏，而之后任天堂以 Game & Watch Gallery 为名（日本本地用 Game Boy Gallery）正式制作了这个系列。玩家可以选择用经典画面或重制画面游戏，而且随着游戏进程还可以解锁更多经典模式的作品。



GBA 上的 G&W 合集，越新越复古

四个游戏的重制画面

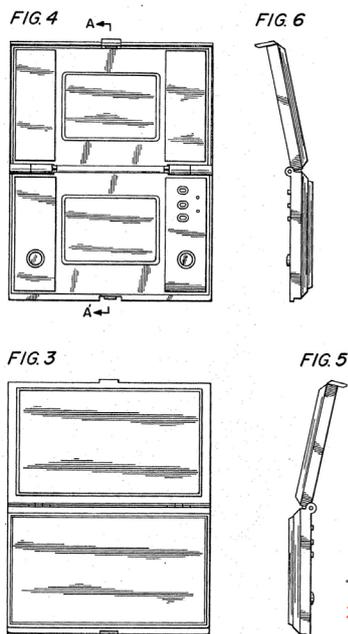


Game & Watch 的《大金刚 2》

Game&Watch Gallery 第一作于 1997 年 2 月 1 日发售,其中包含了四个主要游戏,分别是 Manhole(搭路)、Fire(救火队员)、Octopus(避开章鱼脚偷财宝)、Oil Panic(收集石油让耀西吐火搭砖块然后干掉库巴。随着成绩的提高,玩家还可以依次解锁 15 个其他不同的 G&W 游戏,不过只有经典模式而已)。

也许用现在的眼光来看,在 GameBoy 上玩这种简陋的游戏可能有点不能理解,但实际上这就跟用 3DS 玩老 VC 游戏的感觉差不多,可能对于当时的玩家来说,这就是一种怀旧的感觉吧。Game & Watch Gallery 一共出了四作,基本涵盖了 Game & Watch 上的经典作品。如果你感兴趣的话不妨也体验一下,毕竟现在找个 Game & Watch 来玩也不是一件很容易的事了。另外如果你真想回顾原汁原味的 Game & Watch,比如预设的残影和彩色背景,也许 GBA 上的 Game & Watch Gallery Advance 是个更好的选择。

U.S. Patent Oct. 16, 1984 Sheet 2 of 4 Des. 275,971



在美国申请的外观专利

名称: G&W 游戏博物馆  
 日文: ゲームボーイギャラリー  
 英文: Game & Watch Gallery  
 平台: Game Boy  
 开发: Nintendo R&D1  
 发行: Nintendo  
 日期: 1997 / 02 / 01 (JP)  
 链接: [GameDB](#)

# PINBALL

FC《弹珠台》发售



真实的弹珠台

Pinball 直接翻译的话其实就是弹珠台的意思，虽然现在已经不多见了，不过这个装置在以前绝对是街机厅的当红小生。玩家投币后会获得一枚弹珠，用弹簧发射出去后，然后需要利用两个可动挡板让弹珠尽量不落入下方的洞中，尽可能地在台面上多得分。色彩鲜艳以及主题多样的弹珠台在欧美和日本都颇受欢迎，现在有些国外电影院候场区还会摆出几台供人玩耍。

所以将弹珠台做成电子游戏也是顺理成章的想法，在 Game & Watch 时代，任天堂就推出了 Pinball 的掌机，双屏让视野更大，而且从预设台面来看也做得像模像样。

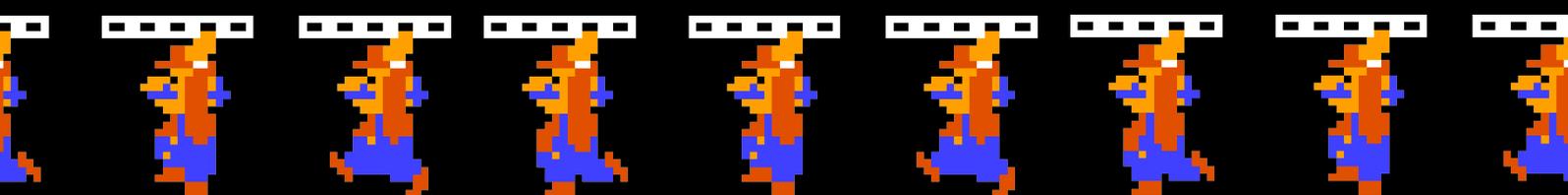
所以这台机器在发售当时也颇受欢迎，但是在 Game & Watch 这种动态表现极不流畅的游戏机上玩儿弹珠台并不是一个好的主意，所以在推出 FC 之后，任天堂半年之内便开发出一款全新的弹珠台游戏，名字还是 Pinball，简单直接。

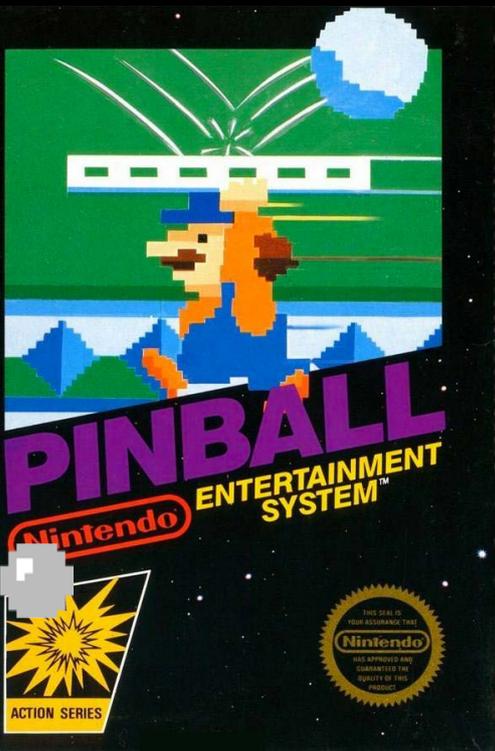
游戏中的弹珠台分为上下两个区域。在上面的区域中如果弹珠掉落的话并不会 GameOver，而但如果下面区域中弹珠再掉了就会失去一次机会。游戏目的就是尽可能地多得分，海豹、小鸡、企鹅等元素也让画面显得更加活泼。

除了这些基本信息外，其实还有一点要说。



Game & Watch 版本的弹珠台





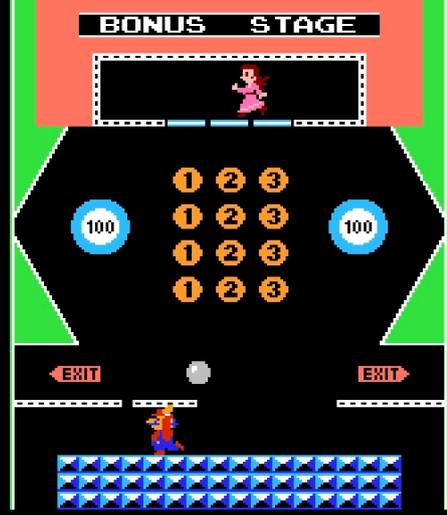
请看美版 NES 卡带封面（左图）：

是不是觉得这个拿块板子的人有点像马力欧？没错，作为《弹珠台》的奖励关，游戏还内置了一个类似《打砖块》的环节，而登场角色就是 Donkey Kong 中的马力欧与宝琳啦。如果新玩家不知道宝琳是谁的话……就是奥德赛中纽敦市的市长，马力欧的前女友嘛。当玩家将弹珠打到指定位置时，奖励关便会出现。玩家操纵的马力欧需要控制弹珠打中场景中的各个目标，然后宝琳会落下，这时玩家还需要用马力欧接住宝琳送到两侧的出口。如果成功的话便会获得大量的得分。

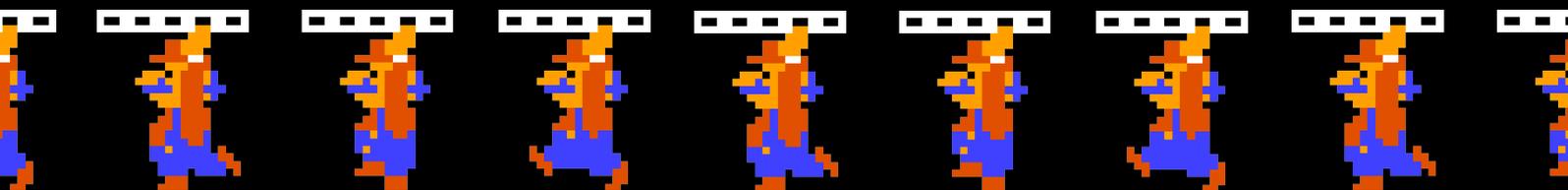
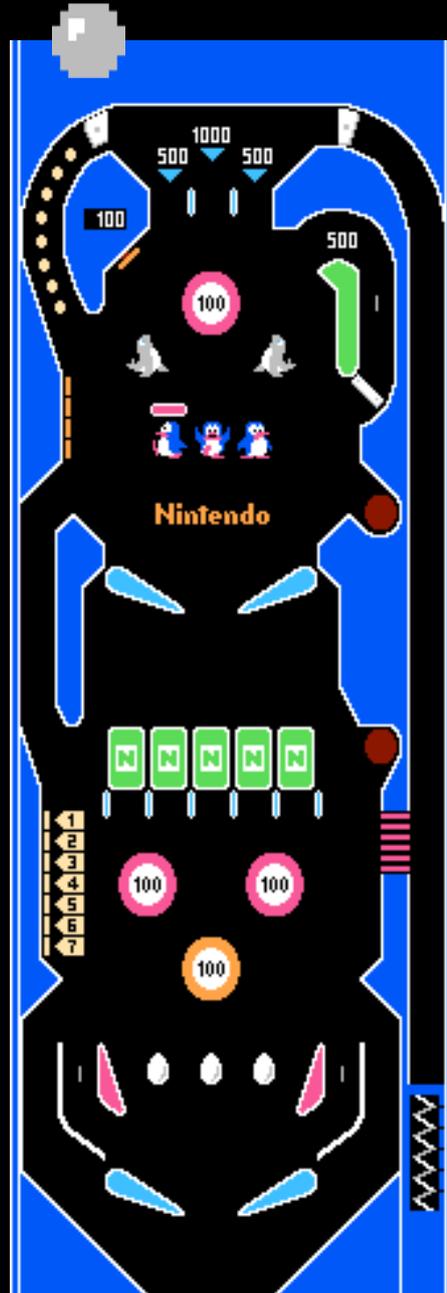
这个《弹珠台》游戏算是任天堂在 FC 平台上的经典游戏之一，后来也出现在 N64 的《动物森友会》当中。在任天堂推出 Virtual console（VC）后你也可以在 Wii 和 WiiU 上购买体验这个作品了。



名称：弹珠台  
 日文：ピンボール  
 英文：Pinball  
 平台：FC  
 开发：Nintendo R&D1  
 发行：Nintendo  
 日期：1984 / 02 / 02 (JP)  
 链接：[GameDB](#)



奖励关卡中的马力欧和宝琳





## 《龙虎之拳 2》在 NeoGeo 平台发售

说起 SNK 推出的格斗游戏，估计大家的第一反应都是《拳皇》系列。不过《拳皇》其实是一个有着“大乱斗”性质的作品。其中出现的很多角色都源自 SNK 其他作品中。比如大家熟悉的麻宫雅典娜就出自同名横版动作街机游戏 Athena，克拉克和拉尔夫出自 FC 游戏《怒》（怒之队名字的由来），特瑞、不知火舞出自《饿狼传说》等等。而坂崎良、罗伯特则出自今天要介绍的作品《龙虎之拳》。

SNK 并不是以格斗游戏起家的，他们从《饿狼传说》初代才开始进入这个领域，《龙虎之拳》则是他们的第二款格斗游戏。其实这两个作品在故事上是有关联的。《饿狼传说》的故事发生在《龙虎之拳》大概十年之后，而两部作品中的吉斯·霍华德（多部《拳皇》中登场，最近还乱入了《铁拳 7》）都作为反派出现，其实游戏背后的剧情还挺多，感兴趣的朋友可以在网上查阅一下。





选人画面

简单来说，“龙虎之拳”指的就是坂崎良（无敌之龙）和罗伯特（最强之虎），两个极限流空手道的高手。一代主要讲述了二人从南镇黑帮老大 Mr.BIG 手中救回被绑架的坂崎由莉，并找到失踪的坂崎琢磨（坂崎良老爹）的故事，而二代的背景则是吉斯为抗衡 Mr.BIG，招揽人才，举办第一届 King of Fighter 大会（就是大家熟知的 KOF）的事。

作为早期的格斗游戏来说，《龙虎之拳 2》可能并不容易被现在的玩家所接受。不过这游戏还是有几个特点。首先，《龙虎之拳 2》是第一个引入了超必杀技系统的格斗游戏，气槽蓄满后便可通过一串指令施展。虽然“超必杀”在现今的 2D 格斗作品中算是标配了，但当年还算是一个创举。另外，《拳皇》

**“ AOF 2 PLAYS AND FEELS TONS BETTER THAN IT'S PREDECESSOR, BUT NEEDS A BIT MORE REFINEMENT TO GIVE IT THE LASTING VALUE OF, SAY, THE STREET FIGHTER II GAMES. STILL, THIS GAME IS SO RICH IN GRAPHICS AND SOUNDS, YOU SHOULD GIVE IT A TEST-DRIVE.**

- GAMEPRO

系列中人气颇高的坂崎由莉登场，成为了该系列中第二个女性格斗家（第一个是 King）。至此龙虎兄弟都有了各自的 CP（坂崎良和 King，罗伯特和坂崎由莉）。游戏的 Boss 为 Mr.BIG，但如果你在街机模式里一场不败的话，会见到幕后黑手吉斯。



那时的 Geese 还不是光着膀子的造型

另外，《龙虎之拳 2》中还有一些颇具魅力但是没有出现在《拳皇》系列中的角色。比如南镇唐人街的领导者李白龙，平时一直带着孙悟空的面具，来自台湾地区，喜欢听京剧，使用鹰爪功以及北少林拳法，造型比较夸张，给我留下了很深的印象。



李白龙 by hes6789  
on DeviantArt

名称：龙虎之拳 2  
日文：龍虎の拳 2  
英文：Art of Fighting 2  
平台：Neo Geo  
开发：SNK  
发行：SNK  
日期：1994 / 02 / 03 (JP)  
链接：[GameDB](#)

# GROW HOME



## 《成长家园》发售

小机器人 B.U.D 生日快乐！它诞生于 2015 年的 2 月 4 日，由 Ubisoft Reflections 孕育。最初 Grow Home 是 Ubisoft 团队内部项目，在测试之后赢得了大家认可，并且最终与玩家见面。在游戏之中，B.U.D 需要种植植物来为星球提供足够的氧气。因为受到广泛欢迎，2016 年，B.U.D 迎来了它的第二款作品 Grow Up，这一次他的任务是寻找陨石撞落的飞船 MOM 的碎片。

B.U.D 的形象是简单的 Low-Poly，他的拿手好戏是可以单独伸出左右手，并以之攀爬，这种动作看上去略显笨拙，与其呆萌形象相互辉映。说起来，这一程序生成动画的攀爬系统是基于物理的运动，与 Bennett Foddy 的作品有些许相似之处。但除此之外，B.U.D 还生活在一个充满奇异植物的开放世界之中，他可以影响植物生长方向，并且以此搭建自己的游戏世界。这是游戏当中的重要乐趣之一。

虽然由于设定的原因有些玩家会认为操控不便，但更多人认同这是一款相当具有创意的游戏。无独有偶，EA 也将于 2018 年推出创意游戏 Fe。无论如何，看到大厂能够投入资金与精力在更加有趣的原创游戏上面终究是一件好事。

顺便一提，Grow Home 由 Unity 引擎制作，无须 UPlay 即可游戏。



名称：成长家园  
英文：Grow Home  
平台：Windows  
开发：Ubisoft Reflections  
发行：Ubisoft  
日期：2015 / 02 / 04 (WW)  
链接：GameDB



*GROW HOME'S CHARMING PERSONALITY, FEEL-GOOD PHYSICS, AND SATISFYING CONTROLS MAKE FOR A BEAUTIFUL CLIMBING ADVENTURE.*

- IGN

# PAPER MARIO

## N64 《纸片马力欧》在北美发售



任天堂的当家 IP 中，有一些其实是来自第二方的作品，比如 HAL 研究所的《星之卡比》以及 GameFreak 的《精灵宝可梦》。而任天堂本部的项目，比如马力欧，也会授权让第二方或者第三方厂商做一些外传或者周边性质的作品，《纸片马力欧》就是其中之一。开发组来自任天堂第二方 Intelligent Games。他们不仅创造了《火焰纹章》系列，《银河战士》、《高级大战争》、《瓦力欧制造》也均有参与制作。

《纸片马力欧》于 2000 年 8 月 11 日在日本发售（日版名为《マリオストーリー（Mario Story）》），并于次年 2 月 5 日在北美发售。表面上来看，《纸片马力欧》就是一个画面风格有些别致的，以马力欧为主角的 RPG 游戏。这并不是任天堂发行的有关马力欧的第一个 RPG，与 Square 合作的，发售在 SFC 平台的 Super Mario RPG 从名字上来说才是正统。不过，《纸片马力欧》的乐趣与魅力也不仅仅在于它的游戏类型上。它的艺术风格、创意表现与谜题都是吸引玩家的重要因素。游戏中的所有角色都像纸片一样没有厚度，但是场景却又是 3D 的，给人一种在手工搭建的场景里游玩的感觉。



游戏流程大概可以分成三个主要部分，一个是营地里的自由 RPG 模式，马力欧可以随意与 NPC 们对话，购买道具等等。在进入关卡后，游戏



登场角色介绍

变成了一个有点像平台街机游戏的样子，在关卡中玩家需要探索与解谜。一些经典的敌人角色，比如朱盖木，会作为马力欧的伙伴帮他解决当场景中的难题。敌人与玩家相遇时，画面会进入战斗模式，看起来很像传统 RPG 的回合制。这种普通的介绍并不能体现游戏的亮点，因为能让你会心一笑并且倾心于这款游戏的点都藏于细节。比如当你在场景中走过过树洞的时候是这样：



**PACKED WITH CHALLENGE AND CHARM, ONE CAN'T GO WRONG PURCHASING MARIO'S LATEST ADVENTURE.**  
- THE NEXT LEVEL

在序章的与 Boss 酷栗宝王战斗时，如果你在战斗中不去直接攻击敌人，而是打背景中的树的话，敌人会被树上掉下来的果实砸成重伤。

这种轻松的气氛也延续到了后面的续作里，同样还有质量不错的谜题。玩《纸片马力欧》时卡关是太正常不过的事了，尤其是 Wii 上的《超级纸片马力欧》，当时我没有玩通的原因就是卡在一个地方又不想看攻略……不过每一代的《纸片马力欧》在延续传统的同时也在寻求自身特色。

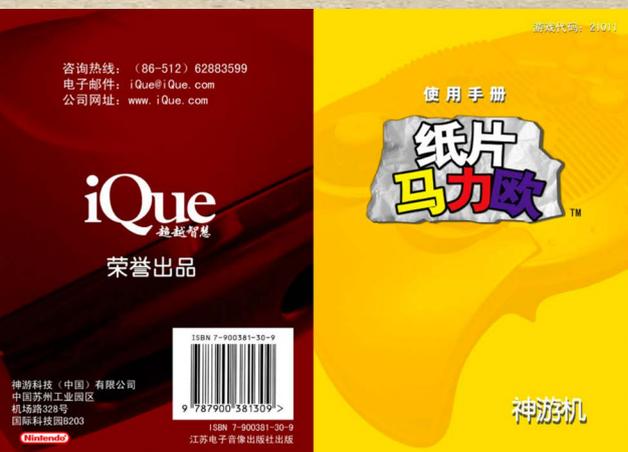


3DS 版引进了贴纸要素，WiiU 版加入了上色系统，质量也都维持在同一水平面上。所以如果你想接触这个系列的话，找方便入手体验的一作先玩起来就好，不会让你失望的。



我还是最喜欢 Wii 上的那作，视角转换太牛逼，以至于刚看到 Fez 时没什么感觉

哦，对了还有剧情。本作讲述了马力欧从酷霸王手中救回桃子公主，并帮助找回七个星之灵的故事。虽然是个 RPG，但剧情好像并不太重要（马力欧嘛）。而且本作当年可是有官方汉化的，发售于神游推出的神游机（算是一个不能插卡带的大陆特供 N64），估计对于一些老任粉们也是一段不错的回忆吧。



名称：纸片马力欧  
日文：マリオストーリー  
英文：Paper Mario  
平台：N64  
开发：Intelligent Systems Co., Ltd.  
发行：Nintendo  
日期：2001 / 02 / 05 (US)  
链接：GameDB

已成古董

# DRILL DOZER

《轰隆钻头》在北美发售

《轰隆钻头（Drill Dozer / スクリューブレイカー 轟振どりるれろ）》，国内也有人译作《螺旋粉碎机》，其实你能看出来这两个译名算是各取了那个超长日文原名的一半。这个作品发售于 GBA 末期，2005 年 9 月 22 日在日本发售，2006 年 2 月 6 日进入北美市场，发售时间均晚于 2004 年登场的 NDS，你可以想象作为一个 GBA 游戏来说它来得有多么迟。不过凭借着独特的玩法和不错的游戏素质，本作在世界范围内还是得到了一定认可的。

游戏的开发组大家也熟悉，就是制作《精灵宝可梦》系列的 GameFreak。但《轰隆钻头》可不是 RPG 游戏，它是一个融入了一定解谜要素的平台跳跃类作品。玩家在游戏中扮演一个名叫 Jill（日版名：ドリ・くるり）的女孩儿，为了找回被别人抢走的母亲的遗物——红色钻石，从而踏上了冒险的旅程。从游戏的名字你就能看出来，本作肯定和钻头有关系嘛，实际上题目中的名字 Drill Dozer（轟振どりるれろ），就是女主角驾驶的机械的名字，而这个像机器人一样的东西主要武器就是一个大型钻头。



钻头在游戏中有许多用途。首先它是主角的武器，清理版面上的杂兵随意钻，见到强力 Boss 看准弱点钻，这就是你主要的攻击方式。钻头还可以破坏场景中堵路的石块，为主角扫清障碍。另外，钻头可以与场景中的一些要素互动，比如在解谜过程中联动密码锁旋转，或者在跳跃平台上作为支撑。这就是为什么当我最近看到

Iconoclasts 时第一时间想到了《轰隆钻头》这款游戏，设定上有一点类似。人物对话不算多，但个性刻画得比较分明。

游戏中一共 17 个小关，每一关里都有两个钻头升级组件。钻头在每一关的初始状态都是一档，在得到升级组件后最高可以将上限提至三档，不仅攻击力更强，也可以钻开比较坚硬的障碍。升档颇有些赛车游戏手动挂挡的感觉，需要玩家在合适的时机按键。控制钻头正反旋转用的是 L/R 键，还挺有实际操纵感。

另外本作还有一个最最最特殊的地方我没有说，那就是——卡带本身自带震动功能！这是 GBA 所有游戏中唯二自带震动的游戏之一（另一个是《转转瓦里奥》）。所以当游戏中钻头旋转攻击时，你的手中也能感觉到嗡嗡地震动，这是本作最带感的地方，如果用模拟器的话就体验不到啦~为了装入这个震动装置，游戏卡带也跟一般 GBA 卡带不同。虽说现如今手柄随着游戏内容震动十分常见，但在哪个时代的掌机平台实现这个内容还是挺有趣的（不过这个并不新奇，GBC 上的《口袋妖怪弹珠台》卡带也自带震动）。

所以如果你对这个游戏感兴趣的话，实体版还请考虑一下。



名称：轰隆钻头  
日文：スクリーブレイカー 轟振どりるれろ  
英文：Drill Dozer  
平台：GBA  
开发：Game Freak  
发行：Nintendo  
日期：2006 / 02 / 06 (US)  
链接：[GameDB](#)

THIS IS, HANDS-DOWN, ONE OF THE BEST GAMES ON THE GBA  
- NINTENDOWORLDPREPOT

# BRAVELY DEFAULT™

《勇气默示录》在北美发售

**“BRAVELY DEFAULT STANDS AS AN ABSOLUTE TRIUMPH OF BOTH GAME DESIGN AND THE REINVIGORATION OF OLD CONCEPTS, CLAIMING ITS RIGHTFUL PLACE AS A GIANT IN THE JRPG GENRE THAT WILL SURELY BE REMEMBERED AS A CLASSIC IN YEARS TO COME**

**- NINTENDO LIFE**

# BRAVELY DEFAULT™



《勇气默示录 (Bravely Default)》是由 Square Enix 制作的一款角色扮演游戏,它诞生于 2014 年,2 月 7 日发售北美版本。这是一款在许多方面都王道到一塌糊涂的 JRPG,无论剧情设定或其他,甚至让人感到 Final Fantasy 最初的气质,但与此同时,它的战斗系统又在延续了传统 RPG 回合制的基础上,增加了 Brave/Default 机制,可以提前花费或者储存攻击次数,即使保持回合制也不乏策略与爽快。——这种保持传统又加以改良的设计着重体现在 RPG 游戏机制繁重的战斗与育成部分,包括可以调整遇敌倍率与连续战斗等,极大优化了传统 JRPG 游戏的体验。但亦可说实际上这种思路贯穿在这款游戏的整体设计之中。譬如王道剧情基础上增加深度,美术与音乐设定着力表达华美等。

只说战斗本身,这套系统对于 SE 玩家应该并不陌生,从 FF 转向即时之后一路延续下来,我们完全可以看到出处。但这一思路却令人惊艳,它为我们展示了 JRPG 不是一种苟延残喘的游戏类型,只需要加以一定改动,就可以在全面延续传统的基础上悦动新的活力。《勇气默示录》受到的关注、好评与销售数字都为此提供了佐证。近年来,Persona 5 等作品的出现为 JRPG 带来新的机会,对这个长久存在的游戏类型,我们还有许多没有完成的期待。



名称: 勇气默示录  
日文: ブレイブリーデフォルト  
          フライングフェアリー  
英文: Bravely Default  
平台: 3DS  
开发: Square Enix, Silicon Studio  
发行: Nintendo  
日期: 2014 / 02 / 07 (US)  
链接: [GameDB](#)





战棋游戏同时融合策略与故事，无论玩法还是资源都比较适合掌机平台，是一种非常有趣的游戏类型。与此同时，这种类型包含了许多知名游戏系列，如《最终幻想战略版》、《皇家骑士团》、《超级机器人大战》等，这也是为什么战棋游戏一直有不少拥趸。

《弧光之源》（Luminous Arc）是诞生于 2007 年 2 月 8 日的一款 NDS 平台原创战棋游戏，以骑士与魔女的幻想世界为舞台，无论设定还是系统方面都做得中规中矩，不过不失，但也因为如此，受益于萌系设定，外加玩家对于这一类型的接受，尽管《弧光之源》只得到了《Fami 通》28 分的评价，却获得了足够支撑系列发展的销量，陆续推出了 2、3 代与 PSV 平台上的续作《弧光之源：无限》。另外，本作还支持线上通过 Wifi 与好友对战的功能，这也是当时来看的一个亮点。

即使如此，由于种种原因，2015 年，《弧光之源》开发商 IMAGEEPOCH 宣布破产。作为《弧光之源》精神续作的 STELLA GLOW 在这种情况下仍然登陆 3DS，但这款作品的时代还是离我们远去了。



名称: 弧光之源  
 日文: ルミナスアーク  
 英文: Luminous Arc  
 平台: NDS  
 开发: Imageepoch  
 发行: Marvelous  
 日期: 2007 / 02 / 08 (JP)  
 链接: [GameDB](#)

# METROID<sup>®</sup>

## ZERO MISSION

《密特罗德：零点任务》发售

《密特罗德》是《银河战士》的官方译名，音译的名字因为没有字面含义，很难给人留下深刻印象。其实 Metroid 是故事宇宙中的一种神秘生命体，FC 上的初代作品故事便是以主角萨姆斯带着 Metroid 样品回银河联邦本部，但被宇宙海盗攻击抢走，于是前去敌人母星 Zebes 抢回 Metroid 展开。而 GBA 上的《密特罗德：零点任务》便是 FC 初代的一个复刻作品，只不过制作组在初代剧情基础上又加入了一些新的东西。

任天堂第一开发本部于 2002 年在 GBA 平台开发了《密特罗德：融合》并获得了相当不错的成绩。玩过的人都知道，无论是叙事，战斗，解谜还是氛围（恐怖），本作都做得相当出色，MC 最终评分也达到了 92 分。于是组里有人提议要不要把 SFC 上的《超级银河战士》（啊还是这么说顺口一点）搬到 GBA 平台上。因为《超银》的质量和人气都很高，而且移植到 GBA 上也不会太困难。当时的项目负责人坂本贺勇在思考过后觉得要移植，但不是搬 SFC 上的《超银》，而是搬 FC 初代的《密特罗德》，他希望利用 GBA 上《融合》的框架将初代作品再次演绎一番，并让新的玩家明白什么才是《密特罗德》的根源。所以《银河战士：零点任务》就这样诞生了，本作于 2004 年 2 月 9 日于北美率先发售。

由于坂本不希望简简单单地照搬，所以相较初代他在这个作品里加入了很多新元素。比如前几作出现的能力，新道具，区域，敌人等等。比较有趣的是在进行完原版最终 Boss 剧情后，游戏又加了一段别的内容。那就是萨姐炸掉 Zebes 的敌人基地逃走，战机被宇宙海盗给击落了。



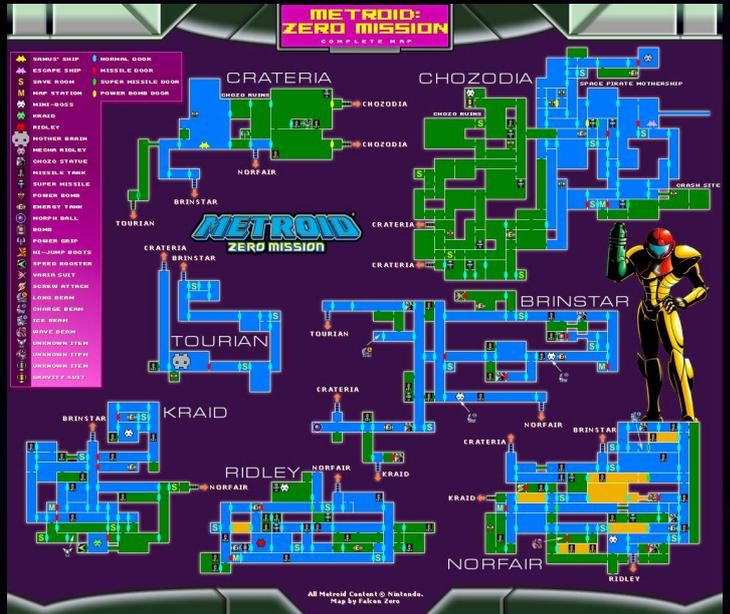


挺有创意的一段

然后萨姐掉到了 Chozodia 星上,需要在无装甲的情况下潜入敌人的老巢,夺回装甲,再把他们统统灭掉。不过无装甲那一段实在是令人印象深刻,我们的武器只有一把单发且充能巨慢的应急手枪,它只能让敌人麻痹片刻,而且还需要用它来开门。所以这个环节也有一定潜行要素在里面,当被敌人发现并追逐时无论是音乐还是视觉都相当刺激(小龙虾跑得也太快了)。最终结局的话必然是炸敌人老家后又一次逃出生天。

相比《融合》的线性和剧情设计,本作因为移植自初代所以自由度更大,大量暗道和物品对于喜欢挑战速通或收集的玩家们来说是个能一直玩下去的作品。可能是因为创新性不高,媒体口碑本作虽然不如《融合》,但整体分数也不低。可以说 GBA 上两作《密特罗德》都相当优秀,它们也是许多国内玩家认识这个系列的契机。神游当时做了这两个作品的官方中文,也可见其地位之高。

另外关于本作也有两个冷知识。一个是《密特罗德:零点任务》是很多人曾经认为的最后一个 2D 银河作品。因为后来基本都是 Prime 系列了,从 2004 年到 2017 年,Metroid 竟然没有 Metroidvania 作品了!好在去年任天堂公布了《密特罗德:萨姆斯归来》,让粉丝等了好久。另外,本作是任天堂第一开发本部制作的最后一款游戏,之后任天堂进行了部门重组,R&D1 不复存在了。不过大部分人到了重组后的任天堂企划开发本部(后来的情报开发本部),其实也就算是换个名字吧。



**“WITH ZERO MISSION, NINTENDO HAS TAKEN AN ALREADY CLASSIC GAME AND REFINED IT TO NEAR PERFECTION.**

**- THE VIDEO GAME CRITIC**



名称: 密特罗德: 零点任务  
日文: メトロイドゼロミッション  
英文: Metroid: Zero Mission  
平台: GBA  
开发: Nintendo R&D1  
发行: Nintendo  
日期: 2004 / 02 / 09 (US)  
链接: [GameDB](https://www.gamesdb.com/)



ベイグラントストーリー

# VAGRANT STORY Ⅷ

《放浪冒险谭》发售



松野泰已

提到《放浪冒险谭》，你就会知道随之而来的是一系列响亮的名头：它来自于《最终幻想：战略版》、《皇家骑士团》与《最终幻想 12》的制作人松野泰已，是 PS 上唯一被《Fami 通》评为满分的作品，在之前 IGN 列出的史上 100 款最佳 RPG 排名第九……如是等等。



做一个不那么恰当的比喻的话，这是游戏史上的另一部宏伟巨著，如同《红楼梦》，没有用力读过是一件遗憾的事情。然而，也恰如任何宏伟巨著，《放浪冒险谭》在口口相传之中并没有得到大多数人的认识，这是因为它很难读。即使在发售当时，《放浪冒险谭》因为其晦涩难解（系统与剧情皆是如此）也未能获得好的销量，如果我们考虑到重新体验老游戏的困难程度可比辨识文言更加严峻，那么，这部作品被埋葬在故纸堆之中的可能性更大。

尽管在今天看来，《放浪冒险谭》的低多边形几乎不可忍受，但在 PS 时代，这部作品的美术简直可以用美轮美奂形容，在仅有 103 M 的容量之下，游戏展现了肌理、光影等多重图像细节，而且在叙事上亦学习了电影化演出与镜头语言。



《放浪冒险谭》的优点和缺陷集中于高复杂度而充满独创性的游戏系统。战斗发生在人物周围的球形区域，玩家可以自行选取攻击目标，不同地方可以造成不同的影响。这在敌人攻击玩家的时候也是一样的。RISK 系统可能会令人困惑，这个数值在玩家战斗时随每次攻击积累，数值越高，可造成的伤害越大，但玩家角色也会越脆弱。

这是一个壮美的故事，机核的[这篇回顾](#)可以帮助您了解英译如何努力为这款作品营造一种“圣经感”。另外，虽然《放浪冒险谭》并没有被冠以《最终幻想》的名号，但其发生地点却与 1 代有关。

**“ACTION/RPG FANS ARE IN FOR THE ADVENTURE OF A LIFETIME WITH THIS MEDIEVAL ROMP. HOPEFULLY THIS IS ONLY THE FIRST INSTALLMENT OF A FINE SAGA.”**  
- GAMEPRO

名称：放浪冒险谭  
日文：ベイグラントストーリー  
英文：Vagrant Story  
平台：PlayStation  
开发：Square Product Development Division 4  
发行：Square Soft  
日期：2000 / 02 / 10 (JP)  
链接：[GameDB](#)





## 《异度装甲》发售

有一种说法，在国内游戏圈子里第一个被玩家冠以“神作”的游戏，不是《马里欧64》《塞尔达时之笛》这些，而是《异度装甲（Xenogears）》，这种说法是否准确已很难考证，但也从侧面说明了《异度装甲》这个游戏与众不同的优秀之处。本作最先于1998年2月11日在日本发售，也算是进入3D时代后的第一批早期RPG了。



主角黑化了，游戏中许多过场都是用了 2D 动画的方式

《异度装甲》的出色之处主要体现在剧情上，高桥哲哉在学生时代就开始构思这个游戏的故事和世界观，也许是因为这个原因，本作的故事堪称史诗，前后跨度一万年，既有传统的文化风物也有尖端科技的体现，细节中透露的圣经等宗教文化、弗洛伊德理论以及大量心理学背景均是有迹可循的。剧情很难用几句话概括，因为它太宏大且深邃了。主人公 Fei（全名黄飞鸿）小时候被母亲折磨产生了人格分裂，后来被一个村子收养后情况才慢慢好转，三年的时间他也成为了村民们亲人一般的存在，但可是就在他准备参加亲友婚礼的时候，故事展开了……

提到“异度”的名字就不得不说说它的制作人高桥哲哉，高桥之前在 RPG 大厂 SQUARE 工作，参与过《最终幻想 6》和《超时空之轮》的制作，《异度装甲》是他第一个整体负责的作品。本作当时与《最终幻想 7》同时立项，可能是因为项目管理经验不足，也可能是《异度装甲》制作真的太花时间，本作于 FF7 发售后一年才得以问世，而且赶工现象极其严重。这一点体现在 DISC2 部分，宏大的故事用大量文本叙述带过，而结束滚动字幕还有错字出现。不过就算这样，它依然是许多人心中的神作，当时有关游戏剧情的分析讨论贴数不胜数。



SQUARE 对本作可以开发续作的要求是销量达到 100 万份，但当时的统计数据为 89 万份左右。所以 SQUARE 终止了《异度装甲》续作的开发计划。这时不仅《异度装甲》后期赶工的问题无法弥补，高桥也无法继续完成自己心中的作品，因为异度这本该是一个融合了游戏、动画、电影等全方位平台的企划。于是他辞职离开了 SQUARE，在南梦宫的支持下成立了 Monolith 工作室。后来开发的《异度传说》三部曲以及《异度神剑》系列，虽说口碑都还不错，但因为设定版权在 SQUARE 的缘故，高桥创作一直有些限制。《异度装甲》除了一本设定集外可能再也没有与之相关的作品了，无论对于玩家还是高桥本人来说都是一种遗憾。

游戏的优点除了剧情以外还有音乐，光田康典出手一般不会让人失望的。要说本作缺点的话一是赶工痕迹严重，二是游戏系统可玩性有些单调，遇敌率也有些问题。但这不妨碍你去体验一下这个许多人心中真正的“神作”，网上有很完美的汉化版镜像，其中还修改了一些原版的问题，值得一试。

最后送上《异度装甲》片尾曲 [Small Two Of Pieces](#)，也算是游戏历史上的经典原声之一了。

**"I'M NOT THE ONLY ONE WHO THINKS XENOGEAR'S TO BE THE BEST, OR ONE OF THE BEST RPG'S TO DATE."**  
- HONESTGAMERS

名称: 异度装甲  
日文: ゼノギアス  
英文: Xenogears  
平台: PlayStation  
开发: Square Enix Product Development Division 3  
发行: Square Soft  
日期: 1998 / 02 / 11 (JP)  
链接: [GameDB](#)



# Flower

Flower 发售

“THE FREEDOM OF MOVEMENT MAKES THE GAME FEEL AS RELAXING AS A GENTLY WAFTING BREEZE. THE CHALLENGE IS THERE FOR THOSE WHO SEEK IT, BUT FLOWER IS SOMETHING EVERYONE CAN ENJOY.”

- IUP



在 Sky 即将发售之际，对 Flower 进行回顾是个不错的选择。回头去看，令人惊讶的是，即使禅派游戏的概念不再新鲜，情感体验也早就成为了无新意的老生常谈，但是陈星汉在事实上却从来没有真正重复过自己。从 fIOW 到 Flower，情感体验大幅提升，而从 Flower 到 Journey，多人游戏的引入成为可能，现在，经过国内媒体的流量至上的渲染，我们都知道，Sky 将在收费模式上有所突破。

如果我们回到 2009 年 Flower 登陆 PS3 的那刻，就会发现，这是一款前所未见的游戏，玩家只是作为风而存在，操作其动向，以之追随花的舞动。与 Journey 一样，Flower 的画面虽不华美，但却灵动，展示了花朵舞动的特点。不包含任何竞争要素，Flower 以其恬静淡雅的风格打动了无数玩家，唤起了他们对于故土的怀恋。游戏曾打破 PSN 北美地区下载记录，斩获多个奖项，并作为历史上第一个被收藏的游戏艺术品收录于史密森尼美国艺术馆（Smithsonian）。

尽管后来出现了众多模仿者，Flower 仍然是情感体验游戏之中无可替代的经典之作。同时，它作为陈星汉的早期作品本身而珍贵。Flower 是一款具有长久生命的游戏，2017 年登陆 iOS，它仍然如昨日令人感动，因为它与陈星汉的任何一款游戏一样，具有普世价值。如果你愿意，可随时打开，重新回味。

名称：花  
英文：Flower  
平台：PS3  
开发：ThatGameCompany  
发行：SCEI  
日期：2009 / 02 / 12 (WW)  
链接：[GameDB](#)

# RHYTHM HEAVEN™ FEVER

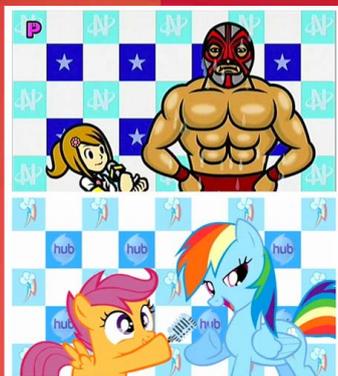
《大家的节奏天国》在北美发售



《节奏天国》是任天堂自己开发的一系列音乐游戏，从 GBA 平台上开始，几乎覆盖了后来任天堂所有主机和掌机平台，而且一般会在平台生命周期的中后期发售。不同于以往有谱面的音乐游戏，《节奏天国》的特色便是将打拍子结合到各个场景中，除了画面有趣以外，还在其中融入了许多并没有详细说明了乐理知识。对于大部分玩家来说基本没有门槛，可以说是真正意义的“寓教于乐”了。《大家的节奏天国（みんなのリズム天国）》是该系列的第三作，平台为 Wii 及 WiiU，最先在日本于 2011 年 7 月 21 日发售，次年 2 月 13 日在北美地区发售，名字为 Rhythm Heaven Fever。

最一开始个人还有些担心本作会像 NDS 上的《节奏天国：黄金版》一样刻意凸显平台特色（NDS 的甩笔操作劝退了一些玩家），因为《节奏天国》系列节奏判定比较严格，而体感注定会影响体验。事实证明开发组并没有强用体感，操作只用 A、B 键即可搞定。也许本作节奏判定更加严格了（不确定），玩家普遍反映难度有所提升。不过个人觉得本作的曲子整体素质相当出色（旋律性很强），所以这也是整个系列中我最喜欢的一作。





原版与东方和小马的改版对比

《大家的节奏天国》与前后作品有一点不同就是，本作每个关卡中的画面美术风格都比较统一，采用了粗线条卡通风格，视觉上非常讨喜（十分想吐槽 3DS 精选新关卡狂放的画风）。而且因为场景设置比较有趣，本作也常常被拿来当成其他 MMD 或者搞笑视频的素材。

跟系列传统流程一样，本作流程中共有 10 个大关，每大关有 4 个小关和一个 Remix 关卡。另外还有一些有着无尽模式的迷你关卡可供游玩。Remix10 作为最后一关，整合了游戏中的所有关卡，编排非常优秀。



*RHYTHM HEAVEN FEVER'S CATCHY TUNES AND SURPRISINGLY VARIED TWO-BUTTON GAMEPLAY COMBINE INTO AN EXPERIENCE THAT'S AS WONDERFULLY SILLY AS IT IS FREQUENTLY CHALLENGING.*

- GIANT BOMB



迷你游戏“漫才”

另外要说明的一点是，日版中的迷你游戏“漫才”在其他版本中被换掉了，因为漫才里有大量的日式谐音冷笑话，其他语言根本无法表现。如果你还没有见过的话不妨来这里看一下（需要翻墙）。

最后送上我最喜欢的“羽毛球”关卡音乐以及 Remix10 的音乐。如果你曾经玩过本作的话，一定会想起一些有趣的回忆。



名称：大家的节奏天国  
日文：みんなのリズム天国  
英文：Rhythm Heaven Fever  
平台：Wii  
开发：Nintendo SPD Group No.1  
发行：Nintendo  
日期：2012 / 02 / 13 (US)  
链接：[GameDB](#)



# FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

《最终幻想战略版 Advance》发售

IF YOU'RE LOOKING FOR A GREAT RPG STRONG ON REPLAY VALUE WITH GREAT VISUALS AND ART STYLE TO MATCH, THERE'S NO NEED TO LOOK FURTHER THAN FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

- IUP

其实今天说的游戏国内民间普遍翻译成《最终幻想战略版》，但是这个名字同时被两个游戏拥有，一个是PS1上的Final Fantasy Tactics（也就是后来移植到PSP平台和移动端的《狮子战争》，简称FFT），另一个是GBA平台上的Final Fantasy Tactics Advance（简称FFTA）。我们今天聊的便是后者。（日文名字是《ファイナルファンタジータクティクスアドバンス》，超长片假名有没有！）

FFTA在日本于2003年2月14日情人节发售（今天你们都送巧克力了吗），虽然后缀多了Advance，但并没有比前作高级，仅仅是对应GBA中的Advance而已。其实FFT和FFTA虽说系统比较类似，都是有地形高度差的战棋游戏，但是风格完全不同。FFT比较严肃，故事有点中世纪的感觉，难度相对来说比较大。而FFTA走的是幻想风路线，几个主要角色还都是

小学生，有点童话的气息，战斗难度适中而且更有趣一些。

游戏开篇是几个孩子在雪地里打雪仗，画面场景的表现以及优秀的音乐让我感到了一丝带有童真的



的浪漫。剧情的设定比较有趣。主人公马修因为家庭矛盾等原因回到了田舍，除了上学以外还要照顾有残疾只能坐在轮椅上的弟弟。女同学利茨



希望能用魔法摆脱残疾的主角弟弟

个性开朗乐于助人，却因为自己的一头白发而感到自卑。另一个同学缪特母亲病故、父亲酗酒，性格懦弱的他整天被班上的同学欺负。这些人在现实中都有各自的烦恼。一次机缘巧合下，当马修跟弟弟翻看魔法书时，这些小伙伴们被传送到幻想世界，在这里似乎每个人的问题都被解决了。但他们是否会因为幻想世界中的满足而舍弃掉现实生活呢？这就是游戏的主线故事。

本作的另一大特点就是耐玩，这与系统设计密不可分。转职系统相当出色，高级职业需要一些低级职业作为前置条件，当玩家拥有一个高级职业角色的时候，强力的特性绝对会让你欣喜。另外学习技能需要通过装备不同的武器战斗（十九种



同一件衣服可以让三种职业学会不同的技能

武器大类，每类也有十几种不同的选择，防具就更不用提了），这种设计在其他游戏中也很难见到。所以分支丰富的职业和技能交错在一起时，角色培养方面就非常有趣了。而且游戏中玩家会遇到不同种族的队友，每个种族能选择的职业也都不相同，组成一支怎样的队伍也是玩家需要自行考虑的。另外，当时在买的掌机杂志上也看到了很多数据研究、邪道玩法以及隐藏队友加入攻略（其中有一个叫Quin的角色），可玩性相当高。

战斗中还有个法律系统，每场战斗里都会有裁判出现并宣布一个额外规则，比如“不能使用魔法”、“伤害数值不能低于30”等等，一共有七个等级82条法律。如有违反规则者会被当场移出战斗，送往监狱。这也给每场战斗增加了一些额外的挑战乐趣。



扎实的表现让这款游戏得到了大量玩家的喜爱，MC评分87相当出色。所以后来在NDS平台上SE又推出了续作FFTA2，素质依然不错，不过比起一代还是少了一点灵性，评价稍有下降。

另外，FFTA有一首主题歌，是日本女子组合Zone（就是唱Secret Base的）演唱的《[白い花](#)》，歌本身很好听也很经典，但在游戏中存在感相当之低，仅在存档界面时能隐隐听到这段旋律。其实这首歌的意义主要在于当时FFTA的[电视广告](#)上面（也没几秒），所以许多玩家通关之后都不知道还有这事儿，也算是个豆知识吧。

名称: 最终幻想战略版 Advance  
日文: ファイナルファンタジータクティクスアドバンス  
英文: Final Fantasy Tactics Advance  
平台: GBA  
开发: Square Enix Product Development Division 4  
发行: Square Soft  
日期: 2003 / 02 / 14 (JP)  
链接: [GameDB](#)

# I AM THE HERO

英雄就是我!

今夏登陆

PS4 和 Nintendo Switch!

I am the hero 《英雄就是我》是一款横版 2D 像素动作格斗游戏。讲述了一位身世离奇的“英雄”，以自述的方式回忆当年辉煌过去，但殊不知这一切的背后还有另外的故事……这个游戏诞生有多维度的因素：有自己童年时对现实世界的一些偏差认知，也有早已断层的模糊记忆，当然还有对格斗游戏的挚爱。

◇ 高度自由的连击格斗系统，从地面到浮空到倒地，多种技能组合方式，还有怒气爆发、暴击一闪，拳打脚踢根本停不下来。

◇ 动画像素风格，或许能让你找回曾经童年游戏的回忆。

◇ 我们为每个关卡制作了原创热血配乐，有电子乐，金属乐，8-bit 音乐等多种风格，并将音乐和动作的节奏紧密结合。

◇ 游戏目前提供单人 and 双人本地合作通关模式，也有标准到碰瓷多种难度选择。好上手但不简单，也许一不留神就会被路边流氓打死，一个人打不过就喊人吧。



Original developer: Crazyant, Feiyu  
Porting and publishing: indienova and Ratalaika Games

All Rights Reserved © Crazyant, 2018



NINTENDO  
SWITCH™

# 雨·纪

即将登陆 Nintendo Switch



披着雨衣的神秘女孩，来到一座被雨水淹没的城市。

她用手中小小的光，点亮灯和石碑，让雨水退去，拯救这座城市。

在游戏中，你将扮演这位神秘的女孩。

随着城市中的雨水逐渐退去，她的真实身份也将慢慢展现你的面前。

本作包含十分丰富的游戏内容：9个篇章，包含超过60个精心设计的关卡，超过20种独特的机关或元素。在全新的Nintendo Switch特别版中，我们还加入了新年特别篇的关卡。并且活用Nintendo Switch技能，针对手柄摇杆操作进行了特别适配的同时，加入了HD振动等特有要素。

## 核心特色：

- ◇ 独特的解谜玩法：给你全新的、前所未有的解谜体验。
- ◇ 层层递进的解谜过程：随着游戏推进，你的光控能力将被增强，可以控制更多不同类型的光、见到更多精巧的机关、解开更复杂的谜题关卡。
- ◇ 精致细腻的2D手绘场景：手绘场景彼此联通，构成一个精细完整的雨之城。
- ◇ 隐藏要素：集齐特殊的“芯”，揭开隐藏在城市中的秘密。
- ◇ 柔美细腻的音乐，搭配连绵的雨声，营造清新舒缓的解谜环境。



IRISLOFT  INDIENOVA

Original developer: Irisoft  
Porting and publishing: indienova

All Rights Reserved © Irisloft - 虹静阁 (北京) 科技有限公司, 2018

# 游戏记忆 GAMEMORY

ISSUE 03, VOL 1-03, FEB - 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: 2018-05-15  
邮件: [info@indienova.com](mailto:info@indienova.com)

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

<https://indienova.com>



游戏历史上的今天



[indienova.com](https://indienova.com)



indienova 微信公众号