

SPACE☆
NAVIGATION
宇航游戏 Game

每个游戏迷的心中，都有一个天堂般的回忆……

SHARK
SPIRITS
勇猛之地狱战士

Iselle Bright
EXTRA-CLASS

基本能力	
Level	3
HP	150 / 150
MP	20 / 20
CP	100
+ 10000000	
STR	12
INT	18
DEX	11
AGI	13
LUK	5
EXP	100

技能列表

1. 火球术
2. 冰球术
3. 风球术
4. 雷球术
5. 毒球术
6. 圣球术
7. 魔球术
8. 龙球术
9. 凤球术
10. 麒麟球术
11. 朱雀球术
12. 玄武球术
13. 青龙球术
14. 白虎球术
15. 黑龙球术
16. 金龙球术
17. 银龙球术
18. 铜龙球术
19. 铁龙球术
20. 木龙球术
21. 火龙球术
22. 火龙球术
23. 火龙球术
24. 火龙球术
25. 火龙球术
26. 火龙球术
27. 火龙球术
28. 火龙球术
29. 火龙球术
30. 火龙球术

游戏的回忆

经典游戏80种

RECALL THE GAMES

古集 / 编著

与老玩家分享最精彩的游戏
与全球玩家共享游戏的快乐

中国宇航出版社

游戏的回忆

经典游戏80种

RECALL THE GAMES

古集 / 编著



中国宇航出版社
北京

版权所有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

游戏的回忆:经典游戏 80 种/古集编著. —北京:中国宇航出版社, 2005. 1
(宇航游戏)

ISBN 7-80144-695-X

I. 游… II. 古… III. 电子游戏机 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 138092 号

责任编辑 王守兵 田方卿 封面设计 谭卫华

出版 中国宇航出版社

发行 北京市阜成路 8 号 邮 编 100830

(010)68768548

网 址 www.captbook.com / www.captbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)688371900

(010)68768541

零售店

读者服务部 (010)68371105

北京宇航文苑 (010)62529336

承 印 北京智力达印刷有限公司

版 次 2005 年 1 月第 1 版

2005 年 1 月第 1 次印刷

规 格 889 × 1194

开 本 1/24

印 张 11

字 数 280 千字

书 号 ISBN 7-80144-695-X

定 价 20.00 元

本书如有印装质量问题,可与发行部调换

序言

对于很多人来说，游戏是一种伴随着父母的禁令、老师的训斥一起进入童年回忆的奇怪产物。它总是在花花绿绿的颜色变幻中带给我们各种奇妙的体验。

起初，是一个大水胡子的水管工四处跳跃，将乌龟、小狗以及任何可能阻挡它的东西踩在脚下，去营救一个据说被怪物抓走的公主，虽然他认路的功夫实在不能让人恭维，但是在闯错了7个怪物城堡之后，他终于找到了真正的公主，当然，这个结果已经不重要了，它的最大意义就是在各条正确和错误的路之间穿梭。

之后，有了两个红红绿绿的人，手中拿着有无穷子弹的冲锋枪，一路向前，用各种各样的子弹消灭出现的所有敌人，当然，他同时也要躲开满屏乱飞的子弹，他的面前会有炮台，会有激光，会有机器人，会有飞碟和奇怪生物，还有深不见底的悬崖不知道他能不能跳过去，不过对于很多人来说，这个问题。

之后，是偌大的地图若干个城市，上面插着黄的蓝的红的旗。一个个名叫“关羽”、“曹操”、“吕布”、“诸葛亮”的小人在城市中间走来走去，慢慢地，城堡上面的旗子逐渐变成了一种颜色。如果你仔细看电视机前面的那个小盒子，也许还能在上面看到“Mega Drive”的字样。

之后，有了男孩子、女孩子，有了巨大的机械城市，有博士、美女、魔法和大型的机器人。这个时候，我们已经学会从屏幕上看故事了，故事里有爱情、有悲伤、有死亡，有的一切。当然，在故事的开始，我们会看到“Final Fantasy VII”，而那个小盒子，也已经写上了Play Station。

之后，我们开始放弃了电视，看一个名叫显示器的东西，我们看到了里斯本、汉堡、泉州。看到了一艘艘小帆船在蓝色的大海上行，满载着货物或者武器。新的大陆、新的航线、新的港口和新的奇迹被不断发现，哦，这是一个航海的时代。

之后，逍遥、灵儿、月如和阿奴的故事在我们眼前上演，虽然知道这些都是假的，但还是要忍不住感动，忍不住留眼泪，在看到他们的名字时会忍不住去联想，在听到《情怨》时会忍不住跟着去哼。看到逍遥忘却了和灵儿的初识会感到惆怅，看到彩依化蝶的情景会感到悲伤，看到月如的悲剧会呆呆地坐在显示器前，全然忘却了自己……

之后，有了《星际争霸》，Mengsk的野心，Kerrigan的悲剧，Tassadar自我牺牲的勇气和决心让我们动容。虫族、人族和神族的战争永无止境地在全世界上演，坦克的轰鸣伴随着雷兽的咆哮，刺蛇的口水迎战狂徒的光刀，一场场战争结束了又重新开始。从《星际争霸》开始，我们通过玩游戏认识了世界，

我们知道了 GmT，知道了 Slayerboxer，看到精妙的克隆操作，神奇的人族运输机和无穷无尽的虫族大军，从这里开始，游戏对于每一个人不再仅仅是游戏了。

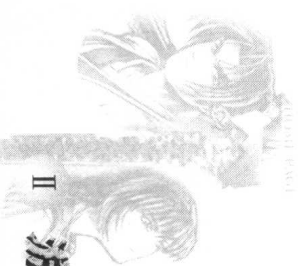
之后，有了《反恐精英》，特种部队和恐怖分子在无数个 Dust2 上展开追逐，Glock18，USP，AK-47，M4A1，AWP，HE，Flash 这些军事术语被全世界的玩家所熟悉，有了 Rush，有了 ECO，有了 3-2 或者 4-1 的战术分工。有了越来越多只为看别人玩的观众，有了 CPL，有了 ESWC，有了 WCG，有了电子竞技……

之后，还有了《UO》，有了《传奇》，有了《石器时代》，有了工会、有了 PK，有了攻城战，当然，同时也就有了点卡，有了陈天桥数十亿的财富神话。游戏究竟是颓废的代表？是娱乐的工具？还是交流的纽带？所有的人都在问自己。

游戏是一门正在形成的艺术，更是一种不断扩大的文化。我们在回忆它时，常常与童年的时光相纠缠而显得格外深情。写这一本书，不是为了介绍游戏的攻略，而是为了表达我们自己的情感。让所有有同感的人，在看到这些游戏的同时，也能重拾当年的感动。

作者

2004 年 12 月



目 录

第一篇 电视游戏

第一章 FC 游戏	1
【背景知识】	1
【游戏介绍】	8
一、《魂斗罗》系列	8
1. 《魂斗罗》/ 8 2. 《超级魂斗罗》/ 9 3. 《魂斗罗力量》/ 9	
二、误认的《魂斗罗》	10
1. 《最终任务》/ 10 2. 《赤影战士》/ 10 3. 《超级马里奥兄弟》/ 11 4. 《俄罗斯方块》/ 11 5. 《勇者斗恶龙》/ 12 6. 《最终幻想》/ 12 7. 《坦克大战》/ 13 8. 《赤色要塞》/ 13 9. 《双截龙》/ 14 10. 《恶魔城》/ 14 11. 《大金刚》/ 15 12. 《忍者龙剑传》/ 15 13. 《炸弹人》/ 15 14. 《霸王大陆》/ 15	
第二章 其他机种游戏	17
一、MD 游戏	17
1. 《乱世群英》/ 17 2. 《太平记》/ 18 3. 《幽游白书·魔强统一战》/ 19 4. 《音速小子 Sonic》/ 19	
二、SFC 游戏	20
三、SS 游戏	20
四、PS 游戏	21
1. 《最终幻想》系列/ 21 2. 《生化危机》系列/ 23	
五、N64 游戏	24
六、街机游戏	24
【卡普空简介】	24
【卡普空游戏介绍】	25
1. 《街头霸王》/ 25 2. 《三国志 II: 赤壁之战》/ 26 3. 《圆桌武士》/ 26	
七、SNK	27
1. 《侍魂》/ 27 2. 《格斗之王》/ 28 3. 《合金弹头》/ 29	
八、彩京	30
《1945II》	30
九、IGS	30
《三国战记》	31

第二篇 单机游戏

第三章 暴雪公司游戏 34

- 一、游戏神话缔造者——暴雪 34
- 二、暴雪公司游戏简介 35
 - 1. 《星际争霸》/ 35
 - 2. 《魔兽争霸》系列/ 41
 - 3. 《暗黑破坏神》系列/ 46

第四章 《反恐精英》 54

- 【公司背景】 54
- 【游戏介绍】 55
- 【电子竞技】 61

第五章 《魔法门》《英雄无敌》系列 64

- 【背景知识】 64
- 【游戏评论】 72
- 【游戏介绍】 75
 - 一、《英雄无敌II》 75
 - 二、《英雄无敌III》 77
 - 三、《英雄无敌IV》 78
- 【游戏相关】 79
 - 一、地图介绍 (在最高难度下) 79
 - 二、部分兵种来历 83
 - 三、同仁创作 84
 - 四、秘技 85

第六章 《文明》系列 87

- 【背景知识】 87
- 【游戏评论】 88
- 【游戏介绍】 95
- 【技巧总结】 113
- 【地图编辑】 116
- 【游戏秘技】 118

第七章 《盟军敢死队》系列 120

- 【游戏背景】 120
- 【游戏介绍】 121
 - 一、《盟军敢死队：深入敌后》 121
 - 二、资料片——《盟军敢死队：使命的召唤》 122
 - 三、《盟军敢死队II：勇往直前》 124
 - 四、《盟军敢死队III：目标柏林》 125
- 【Bug趣谈】 126
- 【游戏评论】 127
- 第八章 《博得之门》 128
 - 【背景知识】 128
 - 【游戏评论】 129
 - 【游戏介绍】 132



【相关知识】	134
第九章 《王权:幻想王国》	137
【背景知识】	137
【游戏评论】	137
【亲身体验】	138
【游戏介绍】	142
一、建筑篇	142
二、英雄篇	144
三、怪物篇	148
【游戏秘笈】	150
【游戏拾趣】	150
第十章 《工人物语 IV》	151
【背景介绍】	151
【游戏评论】	151
【游戏介绍】	153
第十一章 《恺撒》	155
【背景知识】	155
【游戏评论】	156
【游戏介绍】	157
第十二章 光荣公司游戏介绍	161
【关于光荣公司】	161
一、《三国志英杰传》	163
二、《大航海时代》系列	165
三、《信长之野望:天下创世》	172
四、《太阁立志传 V》	175
五、《三国志》系列	175

第十三章 《英雄传说》系列	184
【背景知识】	184
【游戏评论】	185
【游戏介绍】	186
第十四章 《天地劫》系列	189
【背景知识】	189
【游戏评论】	190
第十五章 大宇公司游戏	197
一、中文 RPG 游戏的发展历程和特点	197
二、奇幻文学	200
《轩辕剑》系列	204
《仙剑奇侠传》	214
《仙剑奇侠传 II》	216
《天使帝国 III》	217

第十六章 智冠公司游戏	221
【背景知识】	221
【游戏评论】	222
【游戏介绍】	224
【游戏心得】	225
第十七章 万智牌	228
【背景知识】	228
【游戏评论】	229
【游戏介绍】	230
一、陆地篇	230
二、魔法篇	231
三、生物篇	231

四、游历篇	232
五、对战篇	234
六、战略篇	236

第十八章 小游戏

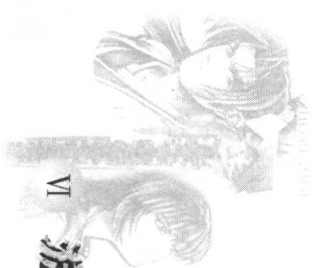
【背景知识】	238
【游戏介绍】	238
一、《扫雷》	238
二、《撞球》	239
三、《仓库番》	240

四、《连连看》	240
五、《贪吃蛇》	241
六、《密室》	241
七、《魔塔》	241
八、《泡泡龙》	242
九、《大家来找茬》	242
十、《是男人……》系列	243
十一、《不可思议的机器II》	244
【游戏评论】	245

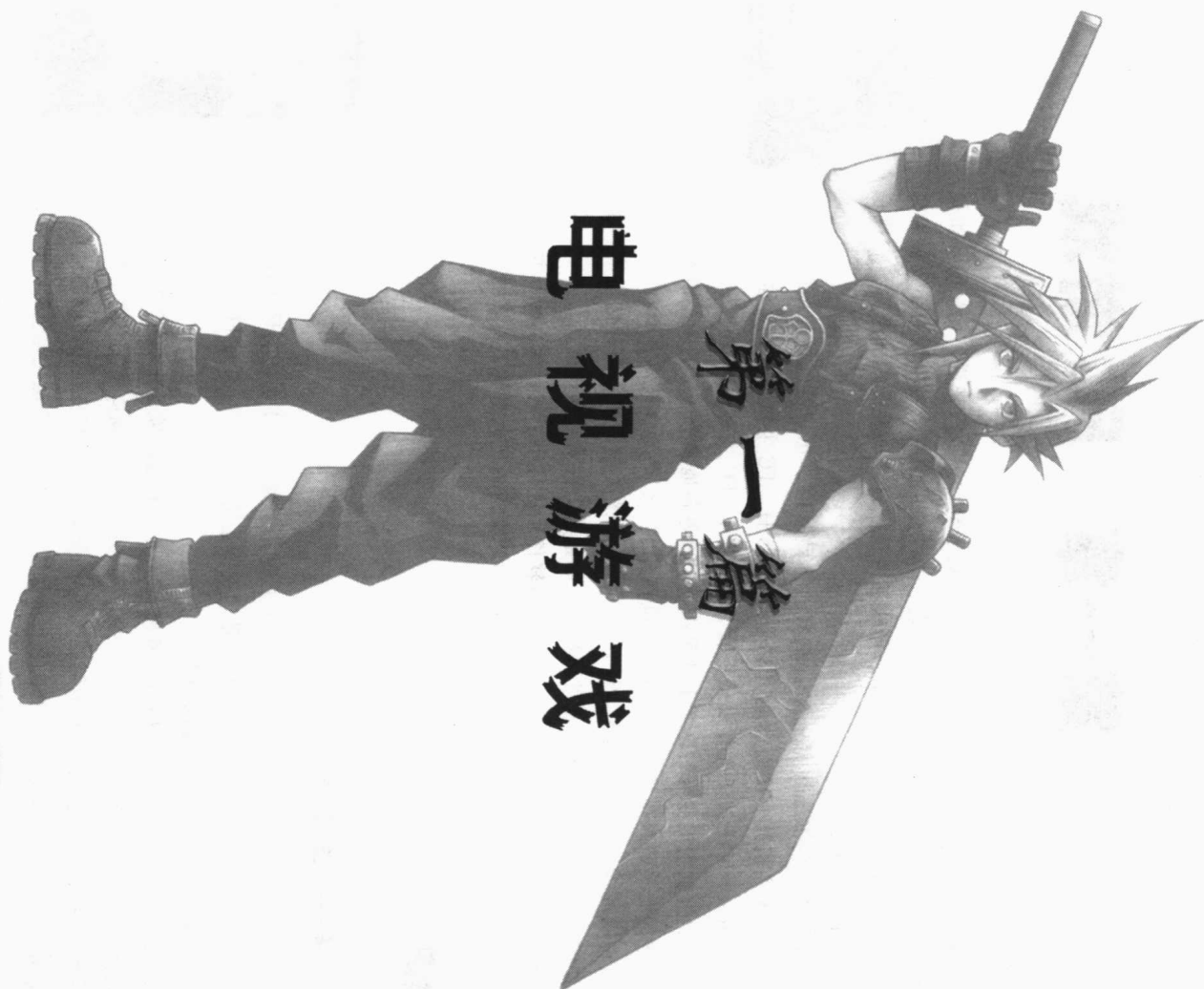
第三篇 网络游戏

第十九章 网络游戏

一、《网络创世纪》	249
二、《石器时代》	251
三、《传奇》	253



电视游戏
第一编



第一章 FC 游戏

说到电视游戏，很多人的思绪都会回到从前，对于绝大多数人来说，记忆的开始是一种红白相间的方块机器，另外一端是电视屏幕，方块般的坦克或者模糊的小人形象在各种子弹、怪兽中间穿来穿去，虽然简单，但决不单调，这是一种简单的趣味。它代表了许多人少年时的欢乐。

红白机就是任天堂的 Family Computer 机型，缩写为 FC，由于其红白相间的外形设计而得名。这款经典主机第一次面世是 1983 年 7 月 15 日。FC 主机在欧美又称 Nintendo Entertainment System（可译作任天堂娱乐平台，即 NES）。FC 主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知，这款主机在当时事实上几乎占领了世界各地多个国家的整个游戏市场，并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在 20 世纪 70 年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气，不过确实创造了一个令人惊叹的神话。FC 的出现是任天堂帝国建立的关键一步。要回忆当年的精彩岁月，不妨从任天堂和 FC 的发展说起，在这期间，有两个人的影响是不可估量的，那就是山内溥与宫本茂。

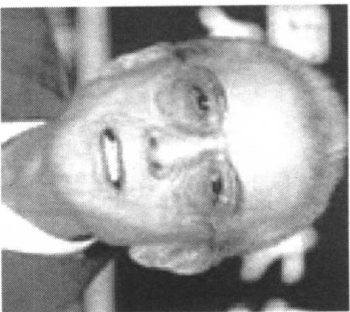
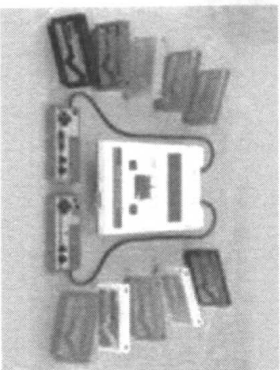
在现在的电脑上，广大玩家已经可以用模拟器软件来进行小游戏，像 Nestor 就是一款不错的模拟 FC 游戏的软件，很多模拟器软件还提供了录像功能，这为当年不能进行广泛交流的玩家提供了更多的交流平台。

背景知识

一、前传——老字号

1889 年，山内旁治郎在日本京都创立了任天堂。“堂”是日本老字号店铺的称呼，而“任天堂”的意思就是听天由命，山内的本意就是“将幸运交给老天”。其后 FC 的发售除了自身实力使然外，“幸运”也是不可忽略的因素。

山内旁治郎是日本明治时代颇负盛名的雕刻大师，他最精通的就是日本的“花牌”游戏。而创立任天堂的目的就是从事花牌的生产与销售。1907 年，山内旁治郎顺应潮流引进了西方盛行的扑克牌。入赘山内家的金田积良是任天堂的第二代领导，勤奋的金田积良在公司内部建立了严格的体制，并投资房地产、引入流水线生产，使这家京都老铺拥有了更多的现代化色彩。此后，金田的



外孙山内博(原名为山内溥)成为任天堂的惟一继承人。在金田积良逝世后,22岁的山内博当上了任天堂第三代领导。

二、开端——与视频游戏结缘

山内博上台之后,便随即开始了自己的铁幕统治,并推行一连串的现代企业改革。例如与迪斯尼合作进军儿童市场、进行大规模广告宣传等,不久后即跃升为日本第一大扑克制造商。但是市场潜力狭小的扑克牌市场远远不能满足山内博的野心,任天堂开始广泛投资各个领域。发明泡饭(跟方便面类似,开水冲泡的米饭)、开设钟点旅馆、进军出租车市场。不过这些投资都以惨败告终。上世纪60年代末,任天堂开设了R&D部门(研发部门),并广泛招募理工科人才。

掌机之父横井军平就在这一时期加入任天堂。横井军平在1965年正式加入任天堂,一天,他在休假无聊的时候,利用工具零件组合成了第一个玩具,由两个如同剪刀般的机械手,利用一个机器装置与开关将两根电线一接触,机械手就会接触在一起。这款1966年圣诞期间推出的小玩具卖出了120万个,任天堂从此开始将精力集中在电子玩具领域。例如源自西部牛仔主题的《西部枪手》,这是任天堂与夏普合作的一个光线枪,任天堂根据这种技术设计了《镭射飞靶射击场》等新娱乐方式,在当时获得了很大的成功。不过其后由于石油危机的出现,爆发了经济危机,任天堂也受到重创并面临倒闭的危机。



视频游戏的出现成为任天堂的救命草。1977年山内博迎来了自己的五十大寿,也迎来了自己人生的又一个阶段。他决定正式更名为山内溥,有突破自我、缔造任天堂帝国的深刻含义。山内溥意识到当时的半导体以及微芯片成本已经非常之低,可以大规模地应用到娱乐产品中。卓有远见的山内溥看中了当时在美国兴起的新产品——视频游戏。

在视频游戏领域,任天堂先是与Magnavox合作,在日本代理发行其“奥德赛”(Odyssey)主机。在三菱的帮助下,1977年任天堂发售了Color TV Game 6,这是当时火爆一时的《乒乓》的克隆产品。次年,任天堂又推出了Color TV Game 15、Color TV Block Kuzushi (Breakout的克隆产品)、Color TV Racing 112(赛车游戏)。尽管这几款电子游戏都获得了成功,前两个《乒乓》的克隆产品更是突破了100万台的销量,不过都无法达到山内溥保持长期销售势头的构想。另外,横井军平自己研发的Game & Watch于1980年发售,这是一款只有计算器大小的游戏平台,具备游戏机和手表两种功能。这种具有丰富想象力的产品设计让所有玩家眼前一亮,发售之后就开始了在全球范围疯狂热卖。任天堂在其后推出了多种版本的Game & Watch,各种版本对应不同游戏,这其中除了部分热门街机的移植之作外,多数都是任天堂自己的原创作品。由于Game & Watch这种版本的多样性,也使其保持长期热销,真正达到了山内溥“具备长期销售势头”的构想。Game & Watch推出的11年时间里总共卖出了3200多万台。

但是,山内溥觉得有两个问题亟需解决。他对部下说,他关心游戏主机制造后贩卖的价钱胜过关心技术。“消费者要深深爱上游戏机产品,首先他必须卖得起。要考虑到,我们的客户大多数是小孩子,他们没有经济收入。”

另外,任天堂在视频游戏的软硬件配合上也是先知先觉。山内溥曾感叹:“性能再优越的硬设备如果没有有趣的游

软件配合，那就跟废铁没什么两样。对于游戏这个商品来说，由于不是生活必需品，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃。”

任天堂还从事过很长一段时间的街机游戏开发。在早年的街机游戏开发历史中，任天堂并没有多少成功的作品，一款叫作 Radarscope 的游戏更是垃圾游戏的典型代表。1980 年美国任天堂出现大量街机机台闲置的尴尬局面，因此公司内迫切需要制作新作以使得大量闲置的 Radarscope 等机台能够得以重新利用。在各大开发部门都满负荷运转的情况下，山内溥决定将这一任务交给“闲人”宫本茂。1977 年宫本茂之父将其介绍给故友山内溥，他在三年的时间里一直没有什么表现机会，因此宫本茂对于此次开发任务十分珍惜。他决定以横井军平的《大力水手》为蓝本制作一款类似的游戏，这就是之后风靡全球的《大金剛》。此时谁也不会料到，这位日后的电子游戏业界第一人，将为任天堂带来数十亿美元的收入。

三、突破——开发 FC 机种

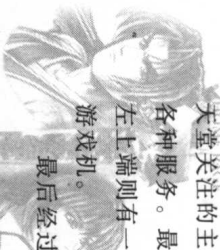
与此同时，山内溥也开始让他的 R&D 部门进行一个更为重大的项目——开发一款可更换卡带的游戏机。这样一款游戏机将会因为不断推出的新游戏卡带而保持长期的吸引力，而任天堂也将会在游戏发售上获得更大的收益。

在当时，这种可换卡带的游戏已经在日本市场上出现，雅达利的系列主机就具有很大的市场号召力，现在的玩家也许有人有过雅达利机型的游戏经历。当时山内溥提出了两个要求：小孩都买得起的低价格和竞争对手一年内无法模仿的技术。面对这样的严格要求，主设计师上村雅之将所有游戏之外的功能都通通砍去了。在主机核心 CPU 方面的性能固然重要，不过要控制在 2000 日元以内的价格确实十分困难。经过多次试验，上村雅之决定使用已经过时的技术——由 MOS Technology 在 1975 年开发的 6502 处理器，这种处理器已经足以处理所需的游戏代码，不过要想实现山内溥要求的画面表现，还得搭配一块图形协处理器。为此，开发组为其加入了一块“图像处理单元”（picture processing unit，缩写为 PPU）。最后这款主机可以同时显示 16 种颜色（总共 52 种），同时处理 64 个 8×8 像素的移动块，并有 16K/2K 的内存，是当时最流行的雅达利 2600 的 16 倍。

然而，任天堂没有必要的生产工厂，只能求助于其他公司生产其所需芯片。对于任天堂提出的超低价位多数厂家都毫无兴趣，最后任天堂找到了理光（RICOH），为了让理光接受自己的低价格要求，山内溥提出了一项极为大胆的条件——两年内给理光 300 万套的芯片订单。对于任天堂这无异于一次有关身家性命的豪赌，不过山内溥知道，要想获得这些厂商的支持，这样的赌注必不可少。当然，任天堂的豪赌得到了回报。几年后，多家类似公司都设立了专门为任天堂提供芯片的分部。截至 1991 年，单任天堂一家的芯片需求就占到了整个日本半导体产量的 3%。

另外一个重要的考虑因素就是主机外形。尽管这款主机拥有电脑的核心部件，山内溥希望其造型更像个玩具。儿童是任天堂关注的主要市场，而在主机上设置扩展槽也为未来准备了更多的可能性，只要任天堂愿意，还可以为其加入电脑那样的各种服务。最后，任天堂决定采用红白两色的塑料外壳，手柄的右端设计两个按键，左端有指示方向用的十字键，2P 手柄左上端则有一个小小的麦克风，玩家可以借此与系统对话。毫无疑问，任天堂的这部主机才是历史第一部真正意义上纯粹的游戏机。

最后经过无数的技术试验，以及幕后无名英雄们默默的努力，任天堂的这部主机即将准备发售了。山内溥将这款主



第一章 FC 游戏

机命名为“任天堂家庭电脑”（Nintendo Family Computer，缩写为Famicom）。经过实际研究证明，山内溥要求的1万日元以内的超低价位根本不可能实现，但是作为FC，14800日元（美国发售时的售价仅为65美元）的零售价已经具有足够的吸引力，甚至仅仅只有其他竞争对手成本的一半。1983年7月15日，任天堂在日本正式发售了Famicom，首发软件有10款。包括《大金刚Ⅲ》、《大金刚Jr.》、《马里奥兄弟》以及《棒球》等。在当时人们并未意识到，电玩新时代诞生了！

四、辉煌——FC时代的到来

任天堂定位准确的广告攻势在FC的发售上起到了推波助澜的作用，FC的销售势头一发不可收拾。在其发售两个月内，FC的销量就突破了50万台。事实上，在游戏业的“乱世”20世纪80年代初，主机种类多得惊人。仅在1983年，就有十几部主机同时在日本推出。不过，当时各厂商对于游戏机的市场定位与今天是截然不同的。诸如卡西欧的PV-1000、百代的Vectrex等都仅仅将自己的产品定位为普通电子玩具，还有一些厂商甚至没有明确的市场定位。因此有备而来的FC远远超过了竞争对手们的目标销量，事实上在任天堂的压倒性优势前，这些所谓的“竞争对手”根本无法造成威胁。1983年世嘉与任天堂的持久战就已经展开，不过在FC面前，世嘉的SG-1000根本就是望尘莫及。

任天堂在对FC精益求精的态度上也让人叹服。在FC刚刚开始发售的时候，不断有玩家致电任天堂称FC游戏中途死机的情况。横井军平等连夜检查，发现出现这一问题的原因是一个极为细微的Bug导致在游戏中处理大量数据的场面时，因通路阻塞而发生死机。解决问题的方法就是改变线路。对此，山内溥采用了又一个极端的方式：“把所有的东西都弄回工厂，越快越好。”圣诞节前，当所有厂商都忙着出货的时候，任天堂却将所有的FC撤下柜台，与销售高峰期擦肩而过，这让任天堂直接损失了15亿日元以上。尽管如此，这些小小的损失却为任天堂换回了消费者的信赖，至今任天堂的产品在广大消费者心中依然保持着耐用和高质量的形象。新年过后FC重新上架，广大焦急等待的玩家报以热烈反应，1984年FC的销售量达到了165万台。

当硬件上的问题解决之后，任天堂面临的下一个重大的挑战就是提供高质量的软件阵容。当时的电子游戏设计又是一门新职业，任天堂不得不广泛招聘刚刚毕业的大学生，以吸收游戏开发所必须的新鲜血液。此时，在之前一系列游戏中大显身手的宫本茂就理所当然地当上了新成立的R&D第四部门的主管，这就是其后的EAD（Entertainment Analysis and Development，娱乐分析及开发）。在其后的20年里，任天堂开发了不少的经典名作，FC帝国的时代终于到来。

作为第四研发部的主管，宫本茂以一大批的经典名作向世人证明了自己的价值。《超级马里奥兄弟》重新定义了平台动作游戏，《塞尔达传说》是史上最伟大的冒险游戏之一，宫本茂的这些作品不但拥有极佳的口碑，同时也是销量的保证。横井军平的第一研发部也开发了不少的经典游戏，最著名的就是《银河战士》（Metroid）。而其余两个研发小组经常帮助他开发商制作突破主机性能极限的游戏。这其中最有名的就是其MMC系列芯片。首个MMC芯片是由任天堂R&D第三部门的竹田玄洋设计的，他可以让游戏获取更多的内存空间，因而显示出更加细致的画面和特效。1986年之后MMC芯片就大量应用到游戏中，MMC系列芯片一直升级到MMC 5，美版的《恶魔城Ⅲ》就采用了MMC 5芯片。不过，传说中的MMC 4芯片从未出现过。任天堂还授权第三方厂商制作同类芯片，KONAMI的VRC系列芯片就相当成功，其中甚至有专门提高音乐表现的音效增强芯片。

五、霸权——任天堂与FC的专横统治

在FC一统世界视频游戏市场的时候，近乎垄断的地位使任天堂有足够的发言权严格要求第三方的游戏内容。任天堂当时专横的规定在今天看来简直是不可思议：第三方制作的FC游戏必须在两年后才能在其他平台上出现，第三方每年只能发行有限的几款游戏，任天堂全权控制卡带生产和供应。在FC游戏高收益的诱惑下，广大的第三方也只能同意这种苛刻的规定。

在美国，敢于挑战这种权威的只有一家公司——TENGEN。TENGEN本身也是由任天堂正式授权的第三方，不过该公司却在暗地里制作未经授权的非NES游戏。此外，TENGEN还向法院申请独立生产自己游戏的权利。两家公司还准备发行当时的热门游戏《俄罗斯方块》（TENGEN并未取得该作版权）。这个事件以TENGEN的败诉告终，不过却预示着FC帝国的最终瓦解。

一家独大的FC时代造就了任天堂高傲、心胸狭窄的个性。任天堂对胆敢挑战其权威的TENGEN十分震怒，并开始全面封杀TENGEN所发行游戏，强迫各大零售商抵制TENGEN出品的所有游戏和其他主机。基于利益关系，多数零售商也接受了任天堂的这一过分要求。任天堂的这一商业霸权行为引起了整个业界的强烈不满，并很快惊动了联邦贸易委员会（Federal Trade Commission，缩写为FTC），FTC对任天堂展开了全面调查。最后任天堂为了维护公司形象决定庭外和解，“惩罚措施”就是任天堂必须为玩家提供每款游戏5美元的折返优惠券。对于任天堂而言，这样的惩罚措施几乎无法造成任何影响，大致相当于一次官方规定的降价促销活动。

任天堂的这种霸权行为在FC以及SFC时代都屡试不爽。其中影响最为深远的当数史克威尔（SQUARE）事件。由于史克威尔在1995年帮助SCE制作PS版《妖精战士》，任天堂故伎重施全面封杀史克威尔的游戏软件。可惜的是，此时的环境已经今非昔比，索尼这个商界老手借机辅助史克威尔度过难关，并顺利地挖走了这个任氏帝国的主要基石。当1997年FFⅪ在PS上推出时，任天堂恐怕已经追悔莫及了。

六、完结——淡出历史舞台

1987年，FC第一次碰上了真正具有杀伤力的对手。日本电子行业巨头NEC发布了PC-E主机（在美国名为TurboGrafx-16），尽管主处理器依然是8位元，而其16位图形芯片却使该主机的画面表现力大大超越了FC。这款主机是HUDSON与任天堂关系交恶之后与NEC联手研制的，凭借自身的开发实力以及在业内的影响力，HUDSON为PC-E的首发准备了相当诱人的对应游戏。该主机的发售相当成功，并从FC旗下吸引了不少的玩家。世嘉也趁这样的混乱局面在次年发售了Mega Drive，这款真正的16位主机尽管在当时无法再现PC-E的成功，不过却在之后的几年时间里对任天堂构成了相当大的威胁。

竞争越来越激烈，人们纷纷猜测任天堂将会放弃FC而公布自己的16位主机。然而几个月过去了，任天堂依然没有任何动静，FC不管是硬件还是软件都没有任何的疲软势头。来自R&D第三部门的MMC芯片依旧不断增强FC的技术表现力。在《超级马里奥兄弟Ⅲ》上使用的MMC 3芯片就令人印象深刻，这款游戏实现了双层独立图形和对角线卷轴效果，大大丰富了画面表现力。此外，第三方厂商也在积极开发自己的图形效能增强芯片。例如KONAMI在其《恶魔城Ⅲ》中就使用了



第一章 FC 游戏

VRC 6 芯片，增强了背景画面的华丽效果，其音乐表现力更是堪称 FC 上的巅峰。

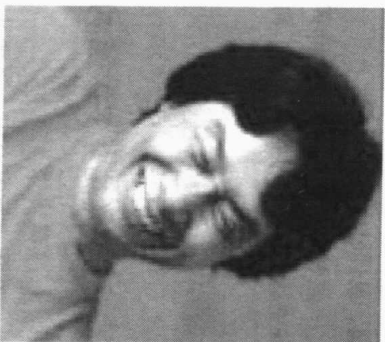
NES 在 1990 年和 1991 年达到了巅峰时期，其后在 NEC PC-E、世嘉 MD 等的冲击下开始急剧滑落。另一方面，任天堂也确定了自家 16 位机的美国发售日：1991 年年末。该主机发售之后，任天堂就逐渐降低了对 NES 平台的软件支持。1994 年，《瓦里奥森林》(Wario's Woods) 发售之后，任天堂正式停止 FC 游戏开发。

不管任天堂的商业策略是否成功，在 1990 年之前，这家公司毕竟取得了美国游戏市场 90% 的份额，并使濒死的美国游戏市场再度焕发出惊人的光芒，为开创这个每年数百亿美元的巨大市场立下了汗马功劳。

FC 的顽强生命力整整持续了 10 年。尽管任天堂在 1990 年推出了 16 位后继机 SFC，不过依然没有放弃 FC 平台。1993 年的时候，任天堂还推出了一款重新设计的新版本 FC：AV Famicom。直到 FC 诞生 20 年后的 2003 年 5 月，任天堂才宣布将停止 FC 的生产，至此才为游戏史上的这个重要一章划下了句号。在 1993 年之后，游戏业界发生了天翻地覆的变化，不过这款开创了整个任天堂帝国、并衍生出每年数十亿美元庞大市场的梦之主机，将会永远活在游戏者的心中。

七、宫本茂——游戏世界的大师

从 1990 年的日本文化艺术设计大奖到世界首个 Interactive Achievement Award 终身成就奖……自电子游戏产业诞生以来，没有一个制作人的成就和荣誉能够望及宫本茂大师的项背。在全世界游戏制作人和玩家的心目中，宫本茂已经被神化，其亲手创造的不朽名作《马里奥》系列达到了累计销售约两亿套的天文数字！宫本茂就是任天堂游戏文化的缔造者，由他亲制的产品 20 多年来为任天堂创造了 50 亿美元以上的直接利益（这个数字还不包括《口袋妖怪》等宫本茂间接参与制作的游戏软件）。正如在撰写 TvGame 发展史时无法回避任天堂那样，宫本茂数十年游戏制作的传奇生涯为我们留下了大量珍贵的文化财产，他是游戏制作业界当之无愧的大师，他对于游戏敏锐的感受能力、完美的视觉与声音效果表现、游戏流畅度与难易度设定的高度平衡，使得他所制作的游戏达到了惊人的可玩性，无数玩家在他构筑的游戏世界里疯狂。



1952 年 11 月 16 日出生在日本京都的宫本茂和很多游戏制作人类似，从小就爱画画及观察周遭环境事物。大学毕业后，在 1977 年由于宫本先生的父亲与当时日本任天堂公司的山内博社长是好朋友，所以宫本茂顺利地进入任天堂公司担任美工，并在企划部门学徒。这个热爱漫画，对“甲壳虫”钟爱有加的嬉皮青年最初只是作为“故人之子”寄居于山内博门下。很快，这个充满天分的年轻人的才华得到了充分的体现：幻化自《大力水手》动画的作品《大金剛》获得巨大的成功，宫本茂的工作也不仅仅局限于美工，而是真正地成为了任天堂的首席游戏制作人。而真正使宫本茂成为业界天王的，当然是《超级马里奥兄弟》的问世：游戏拥有可以移动的卷轴背景，可以顺滑地从一个场景移动到另一个场景；主人公，拥有滑稽造型的英雄水管工马里奥可以跑，可以跳，可以从上方踩扁敌人——这些动作要素后来被当作了平台游戏的设计准则：吃到蘑菇后马里奥会变大，并且可接受一次攻击，吃到花朵后能发射火球，吃到绿色蘑菇能够奖一条命；宝物都藏在那些神秘的砖块里，其中打着问号的方块还可以连续顶出金币，积攒到一定数量会得到作为奖励的

一条命；有些砖块是隐藏的，需要玩家凭直觉去寻找；游戏中还有很多隐藏地点，不但能够得到大量金币，还可以当作过关的一条捷径——总而言之，《超级马里奥兄弟》是想象力和革命创新完美结合的产物，随后成为了每个平台游戏争相模仿的样本。

创新，在1986年诞生的《赛尔达传说》上再次体现：正如《超级马里奥兄弟》一样，宫本茂为那些好奇的，努力探索整个游戏世界，专心攻略的玩家准备了很多秘密地点和隐藏物品，而最终救出赛尔达公主所获得的可以说是无与伦比的成就感，但并没有就此结束，宫本茂还给了玩家一个惊喜，就是完全不同的二周目游戏，即所谓的“里世界”。就像《超级马里奥兄弟》那样，《赛尔达传说》也成为了后代动作RPG游戏的范本作品。

近年，宫本茂大师已经将工作重点逐渐转向了监制，即便如此，他特有的灵感和丰富的创造力依然影响着他所负责的作品。

“游戏产品要想长盛不衰，必须坚持发扬趣味性和耐玩度，刻意追求华而不实的声像效果只能使游戏的本质完全扭曲。”这是宫本茂的理念，同时也是任天堂的理念：将游戏的游戏性放在首位，而不是刻意地追求声像效果。这样的理念，无论在过去、现在还是将来，都将是游戏制作业的金科玉律。从宫本茂大师的理念上，我们不难看出，任天堂与史克威尔决裂，或许是一种必然。

这就是游戏制作大师——宫本茂，一个被神格化的游戏制作人。在各大游戏展上，年过半百的宫本茂的出场总会得到在场全体人员的热烈鼓掌欢呼，向这位传奇人物致以最高的敬意——这是他应得的荣誉。

游戏介绍

一、《魂斗罗》系列

1.《魂斗罗》

在国内玩家心中，《魂斗罗》（*Contra*）的地位恐怕比《超级玛丽》都高。“魂斗罗”是指具有崇高战斗精神和掌握极高游击战略的人，该作就是讲述两个“魂斗罗”超级英雄比尔和兰博的战斗故事。1986年，《魂斗罗》最先出现在JAMMA街机机版上。有趣的是作为一款横版射击游戏，该作的街机版显示器却是标准的纵版屏幕。KONAMI将飞行射击游戏的创意完美地与动作游戏相结合，满屏幕纷飞的子弹、打落胶囊以获得各种强化武器的设定都有着飞行射击游戏的感觉。其丰富的玩法、多变的敌方攻击方式，以及大魄力的Boss设定等均让人印象深刻；尽管仅仅采用了加强型单声道的粗糙效果，而在开发人员的巧妙安排下，游戏的音乐以及音效与整体游戏感觉融合得天衣无缝。

尽管魂斗罗的难度不大，经过简单练习的玩家都可以很快打过前几关，而经

