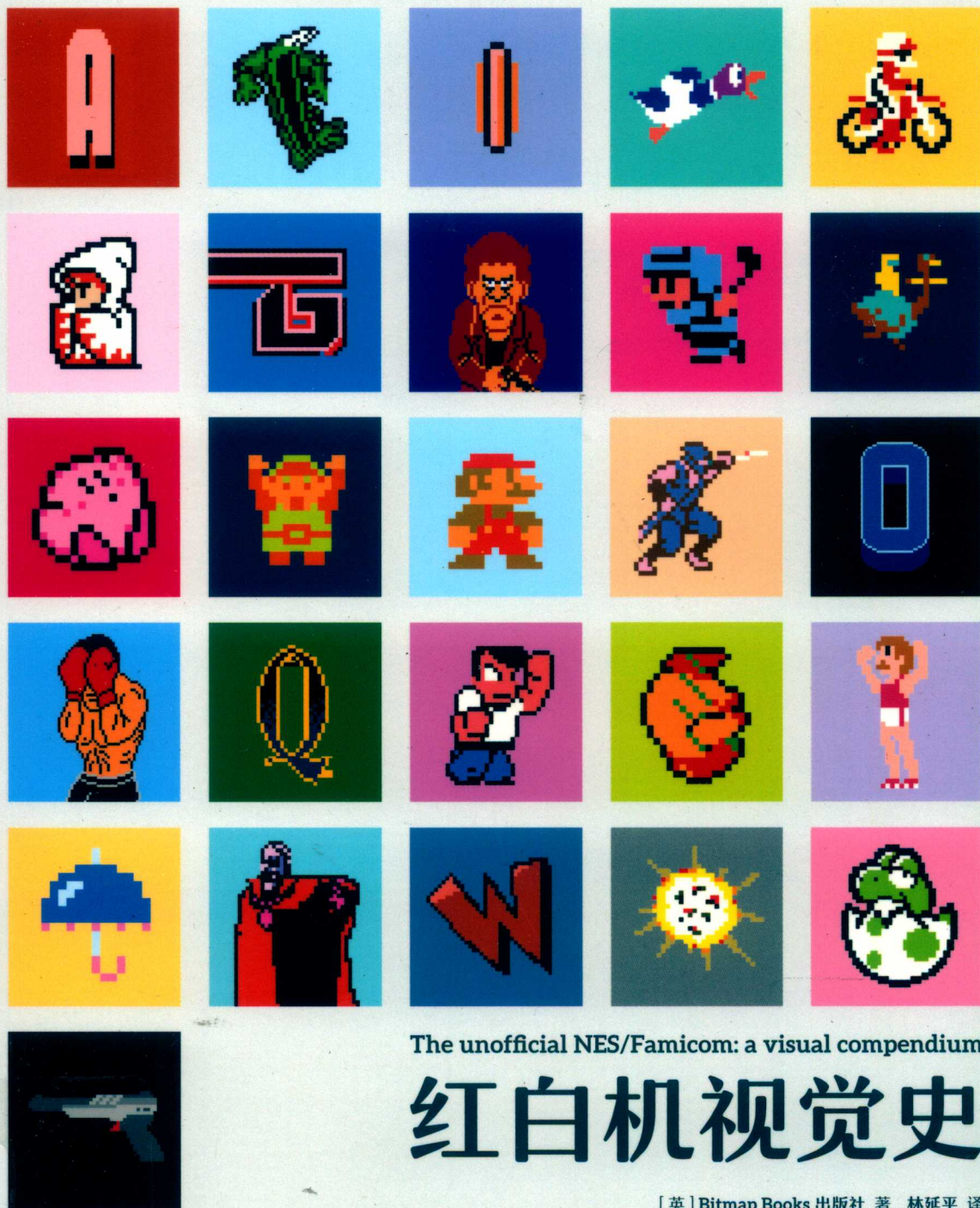


读库·御宅学 出品



The unofficial NES/Famicom: a visual compendium

红白机视觉史

[英] Bitmap Books 出版社 著 林延平 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

The unofficial
NES/Famicom: a visual compendium

红白机视觉史

[英] Bitmap Books 出版社 著 林延平 译



The unofficial

NES/Famicom: a visual compendium

Bitmap Books Limited. © 2018

The original design and copyright is the property of Bitmap Books Limited.

Simplified Chinese edition 2019 is published by DUKU Cultural Exchange Ltd. (Beijing).

All rights reserved.

本书的作者与出版方尽最大努力获得明确许可，使用书中出现过的所有第三方版权材料。
如果您能证明您对书中曾使用过的材料拥有版权，而我们又未能获得许可，请与我们联系。

著作版权合同登记号：01-2018-5681

图书在版编目(CIP)数据

红白机视觉史 / (英) Bitmap Books出版社著；林延平译. -- 北京：新星出版社，2019.3
ISBN 978-7-5133-3275-0

I. ①红… II. ①B… ②林… III. ①电子游戏机 - 介绍 IV. ①TS952.83
中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第244543号

红白机视觉史

[英] Bitmap Books 出版社 著 林延平 译

策划编辑：张立宪

责任编辑：汪 欣

责任印制：韦 舰

出版发行：新星出版社

出 版 人：马汝军

社 址：北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网 址：www.newstarpress.com

电 话：010-88310888

传 真：010-65270449

法律顾问：北京市岳成律师事务所

经销电话：010-57268861

官方网站：www.duku.cn

邮购地址：北京市海淀区万寿路邮局67号信箱 100036

印 刷：北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本：720mm×1020mm 1/16

印 张：33.5

字 数：400千字

版 次：2019年3月第一版 2019年3月第一次印刷

书 号：ISBN 978-7-5133-3275-0

定 价：228.00元

版权专有，侵权必究；如有质量问题，请与读库联系调换。客服邮箱：315@duku.cn

目录

前言	6	怪兽聚会	290	密特罗德	94
时代象征的诞生	8	冠军淘金者	48	描绘卫门	410
游戏		光神话：帕露蒂娜之镜	122	明星职业棒球 87	102
1943：中途岛海战	162	航空小英雄	442	魔法师大战	402
SD 快打旋风	512	虎穴行动（大使馆行动）	274	魔幻迷宫	106
爱战士尼科鲁	96	幻想空间	146	魔界村	62
暗影之门	282	魂斗罗	134	魔界村外传 II：红魔冒险	470
奥林匹斯之战	238	火炮侦探	450	木偶奇遇记	82
蝙蝠侠	350	火焰之纹章：暗黑龙与光之剑	324	男孩与泡泡怪：	
蝙蝠侠：小丑归来	454	火之鸟凤凰篇：我王的冒险	144	波洛波洛尼亚的大麻烦	312
冰球	232	机器人格罗	44	鸟人战队喷射人	444
超惑星战记	184	机械战警	240	泡泡龙	180
超级魂斗罗	342	鸡蛋迪兹的幻想冒险	448	霹雳神兵	254
超级间谍猎人	478	吉米克！	488	七宝奇谋 II：	
超级马力欧兄弟	54	加纳战机	460	弗雷特里斯家族最后的挑战	112
超级马力欧兄弟 2（美版）	172	加州运动	174	气球大战	52
超级马力欧兄弟 3	304	嘉蒂外传	276	拳击	156
超级沙滩排球	166	降落区	458	热带之星	322
超级星际力量：时空历的秘密	104	狡猾飞天德	492	热血高校躲避球部	270
超级战士	482	金属齿轮（燃烧战车）	192	热血物语	318
成龙踢馆	50	警技射击	42	忍者龙剑传	256
赤色要塞	100	科乐美冰上曲棍球	204	忍者龙剑传 II：暗黑的邪神剑	326
打猎（打鸭子）	46	科乐美超级足球	472	忍者神龟	292
大白鲨	78	骷髅 13：第一章诸神的黄昏	194	忍者神龟 II：街机版	316
大力水手	20	快打砖块	80	忍者蛙	430
迪士尼神奇王国大冒险	330	快乐机器人格斗	514	忍者蛙与双截龙	508
地球冒险	266	力量刀锋	452	任天堂高尔夫公开赛	446
帝国战机	418	烈火 92	498	任天堂战争	160
电击作战	404	领土之战	462	塞尔达传说	84
俄罗斯方块	252	洛克人	110	塞尔达传说 II：林克的冒险	178
恶魔城	148	洛克人 2：威利博士之谜	168	色拉王国的番茄公主	188
恶魔城 II：诅咒的封印	216	洛克人 3：威利博士的末期！？	320	森乐刚	22
恶魔城 III：德古拉的诅咒	302	洛克人 4：新的野心！！	480	森林王子	516
恶魔城外传：德古拉之子	344	绿色兵团	158	森喜刚（大金刚）	18
恶魔世界	24	马力欧兄弟	74	森喜刚 3	70
翻越冰山（敲冰块）	38	马力欧医生	340	沙罗曼蛇	142
疯狂大楼	334	迈克·泰森的击拳热斗！！	116	沙那多	272
疯狂攀爬者	64	麦当劳小子	486	神圣救世主	278
腐尸之屋：顽皮涂鸦	280	猫捉老鼠	30	生死滑板	264
高卢英雄传	506	梦工场悸动恐慌	128	圣铃传说	476
高桥名人的冒险岛	92	梦幻仙境	88	食尸鬼学院	422
公路之星	114	梦之勇士（睡梦英雄）	398	双截龙	226
功夫猫党	426	迷宫岛	356	双截龙 II：复仇	346
古巴战士（革命英雄）	170	迷糊蛋	468	双蛇城	362
		迷你机车	412	松鼠大作战（救援突击队）	348
		秘密行动（金雷先生）	66	所罗门之匙 2	510

太阳系喷气机：寻找黄金太空船	392	美版主机	190、248	力量刀锋	388
唐老鸭梦冒险	284	能量手套	332	罗罗大冒险	390
特救指令	434	日版 BASIC 键盘	34	洛克人 4：新的野心！！	381
特库摩超级碗	424	日版主机	16、68、90	马力欧高尔夫公开赛	382
特库摩美式足球	296	人物访谈		密特罗德	370
特洛戈（恐龙吃蛋）	360	戴维·达林	358	魔法师大战	384
天神之剑	314	蒂姆·格文	152	热血高校躲避球部	378
天使之翼（足球小将）	176	鹤田道孝	196	忍者龙剑传	389
田径	60	凯文·贝利斯	464	塞尔达传说	375
甜蜜之家	260	皮克福德兄弟	298	双截龙 II：复仇	391
铁板阵	182	汤姆·杜波依斯	220	太空立体战	372
屠龙剑 VI：屠龙家族	236	公司介绍		无赖战士	386
吞食天地	396	略普康	286	勇者斗恶龙 III：传说的起点	379
外星战将（宇宙野兔）	474	科乐美	200	越野机车磁碟版	374
未来战士（阿尔戈斯战士）	234	南梦宫	124	自制游戏	436
巫师与战士	150	任天堂	26	超级蝙蝠克星	438
希魔复活（生化尖兵）	218	珍奇	414	愤怒的小鸟	441
小蜜蜂	32	红白机 BASIC	36	荒野老城	438
新西兰故事	328	粉丝画作	206	凯蒂猫乐园	440
新捉鬼敢死队 II	408	范·奥尔登设计工作室	209	索力欧	439
星际弹珠台	400	盖布·斯瓦尔	213	星际对决	440
星之卡比：梦之泉物语	500	乔什·卡特	215	战地小子：致命要塞	439
雪人兄弟	310	速写技艺工作室	210	最终幻想 VII	441
亚当斯一家	484	索尔·托瓦尔森	211	未发售游戏	518
眼镜蛇快艇	262	太空郊狼	215	机械战警大战终结者	526
遥控赛车	108	乌贼小子喷墨工作室	214	鸡蛋迪兹的幻想世界	525
银河侵略者	456	无线电五社工作室	208	加州葡萄干：葡萄脱逃记	527
勇者斗恶龙	72	约翰·维克多·G. 科斯塔		太阳超人 / 超人	522
勇者斗恶龙 III：传说的起点	164	（别称“像素精灵”）	212	迅猛赛车	524
游记：新恶鬼岛	132	玩家记忆	242	异形 2	520
宇宙巡航机	76	封绘艺术	364	译名表	528
月风魔传	98	超级马力欧兄弟	376		
月光宝石	494	超级淘金者	373		
越野机车	40	俄罗斯方块	380		
重力大冒险	394	恶魔城	371		
重力装甲	420	古巴战士（革命英雄）	387		
最终幻想	140	光神话：帕露蒂娜之镜	377		
最终幻想 II	198	黑色包装游戏	366		
最终殖民地		火焰之纹章：暗黑龙与光之剑	383		
（未来战士 / 星际魂斗罗）	406	金属齿轮（燃烧战车）	385		
硬件照片					
HVC-101 型	496				
磁碟系统	130				
机器人	268				
美版卡带	428				

编者注：本书主角为任天堂推出的 8 位游戏机，日版名为“Family Computer”，意为“家庭电脑”，简称 Famicom 或 FC。美版名为“Nintendo Entertainment System”，意为“任天堂娱乐系统”，简称 NES。由于日版游戏机的配色为红白两色，中国玩家俗称“红白机”，故本书将以“红白机”统称日版及美版两种机型，仅在需要刻意区分版本时以“日版”和“美版”指代。

单个游戏介绍页面的资料部分根据时间先后列出了该游戏主要发行版本（包含日版、美版、欧版和磁碟系统四种）与发售时间。

本书注释均为编者所加。

The unofficial
NES/Famicom: a visual compendium

红白机视觉史

[英] Bitmap Books 出版社 著 林延平 译

撰稿人及致谢

相泽森 画家	戴维·沃霍尔 实时伙伴有限公司 (Realtime Associates, Inc.) 创始人、游戏制作人	糸井重里 ⁷ 游戏策划、程序工程师	杰瑞·百田 ¹⁷ 市场研究分析师
马丁·阿莱西 前《电子游戏月刊》 (Electronic Gaming Monthly) 杂志 资深编辑、艺术指导	戴维·达林 ³ 代码大师软件公司 (Codemasters) 创始人、游戏策划、 程序工程师	岩田聪 ⁸ 已故任天堂前总裁、 游戏策划、程序工程师	罗伯特·摩根 ¹⁸ 游戏程序工程师
兰斯·巴尔 ¹ 产品设计师	汤姆·杜波依斯 画家	岩田义明 ⁹ 游戏策划、程序工程师	马克·莫里斯 ¹⁹ 游戏程序工程师
凯文·贝利斯 美术师	安迪·戴尔 前《集合!》(Total!) 杂志评论员	史蒂夫·贾勒特 《集合!》杂志 及《任天堂官方杂志》 (Official Nintendo Magazine) 发行编辑	内藤时浩 ²⁰ 游戏策划、程序工程师
伊恩·贝尔 游戏策划、程序工程师	马克·埃里克森 画家	影山雅司 ¹⁰ 音乐家	韦斯·贰瓶 前《游戏专家》 (GamePro) 杂志主编
科莱特·本内特 资深极客写手	格雷格·福特 前《电子游戏月刊》杂志 责任编辑	加藤正人 ¹¹ 制作监督、美术师	菲利普·奥利弗 游戏策划、程序工程师
加里·布雷西 前海洋软件公司 (Ocean Software) 开发总监	蒂姆·格文 格文公司 (Girvin, Inc.) 创始人及负责人	山姆·肯尼迪 加命网站 (1UP.com) 创始人、 前《电子游戏月刊》杂志 编辑	大泽彻 ²¹ 游戏策划
勒内·布廷 游戏策划、制作人、美术师	阿尔贝托·何塞·冈萨雷斯 美术师、程序工程师、 音乐家	近藤浩治 ¹² 音乐家	贾里德·佩蒂 IGN 网站资深编辑
弗兰克·奇罗科 画家	广下宏治 ⁴ 游戏策划、制作人	木屋善夫 ¹³ 游戏策划、程序工程师	约翰·皮克福德 游戏策划、程序工程师
萨缪尔·克萊本 IGN 网站责任编辑	町口浩康 ⁵ 程序工程师、制作人	岸本好弘教授 ¹⁴ 游戏策划、程序工程师	斯蒂·皮克福德 游戏策划、美术师
韦斯·科普兰 《森喜刚》 世界记录保持者	稻船敬二 ⁶ 游戏策划、美术师	斯科特·马歇尔 ¹⁵ 游戏策划、程序工程师	朱利安·里格纳尔 《了不起的机器》 (Mean Machines) 杂志 发行编辑、前《电脑与电子 游戏》(Computer and Video Games) 杂志编辑
戴维·克兰 ² 游戏策划、程序工程师		宫本茂 ¹⁶ 游戏策划、程序工程师	安迪·罗伯茨 游戏策划、 程序工程师

佩里·罗杰斯
游戏策划、制作人、
前《电子游戏月刊》杂志
撰稿人

坂口博信²²
游戏策划、制作监督、导演

坂本贺勇²³
游戏策划

樱井政博²⁴
游戏策划、制作监督

涉谷贵子²⁵
游戏策划、美术师

戴维·希勒 (Sushi-X)
游戏策划、制作人、
前《电子游戏月刊》杂志
评论员

马特·斯尼普
美术师

艾于敦·索利
游戏记者

布鲁斯·施利克贝恩德
美术师

竹部隆司²⁶
游戏策划、
程序工程师

格雷格·塔瓦雷斯²⁷
游戏程序工程师

“魔术师”特里·明尼克
前《电子游戏月刊》杂志
“小窍门”栏目编辑

富江慎一郎²⁸
游戏制作人

鹤田道孝²⁹
游戏策划、
程序工程师、
美术师

上村雅之³⁰
软件工程师、设计师

上野雅弘³¹
游戏程序工程师

迈克尔·温特鲍尔
画家

戴维·怀斯
音乐家

山名学³²
游戏程序工程师、
制作监督

山下绢代³³
音乐家

吉沢秀雄³⁴
游戏制作人、制作监督

时田贵司
游戏制作监督

客座评测员
“游戏汝爱”网站
埃里克·贝利
查斯·潘本
达里恩·萨姆纳
达米安·巴特
达米恩·麦克费伦
戴恩·吉尔
戴维·吉尔蒂南
丹尼尔·梅杰
菲利克斯·里克
杰夫·威特
卡洛·萨沃雷利
罗斯·伯内特
马特·艾伦
瑞安·索洛比
约翰·什切潘尼亚克
扎克·斯科特

1 感谢 www.nintendodojo.com 惠准引用兰斯·巴尔的发言。 2 感谢 www.g4tv.com/videos/37663/David-Crane-Interview-Part-2-Pitfall-and-A-Boy-and-His-Blob 惠准引用戴维·克兰的发言。 3 戴维·达林的采访授权转载自 www.nintendolife.com。 4 感谢 www.shmuplations.com/gradius-kouji 惠准引用广下宏治的发言。 5 感谢 www.shmuplations.com/gradius-machiguchi 惠准引用町口浩康的发言。 6 稻船敬二的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克的著作《日本游戏开发者秘史》(The Untold History of Japanese Game Developers)。 7 感谢 www.shmuplations.com/mother 惠准引用糸井重里的发言。 8 感谢 www.edition.cnn.com/2015/07/13/asia/gallery/japan-satoru-iwata-quotes 惠准引用岩田聪的发言。 9 感谢 www.siliconera.com/2011/05/04/an-interview-with-the-creator-of-blaster-master 惠准引用岩田义明的发言。 10 感谢 www.shmuplations.com/gimmick 惠准引用影山雅司的发言。 11 感谢 www.polygon.com/a/life-in-japan/Ninja-Gaiden-Nintendo 惠准引用加藤正人的发言。 12 感谢 www.usgamer.net/articles/koji-kondo-interview-nintendo 惠准引用近藤浩治的发言。 13 本屋善夫的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 14 岸本好弘教授的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 15 感谢 www.bogleech.com/article-ghoulschool.html 惠准引用斯科特·马歇尔的发言。 16 宫本茂的发言引用自 www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigerumiyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters 及 www.shmuplations.com/zelda。 17 杰瑞·百田的发言引用自《复古玩家》(Retro Gamer) 杂志第 135 期, 感谢惠准。 18 感谢 www.lostlevels.org/200308/200308-raisins.shtml 惠准引用罗伯特·摩根的发言。 19 感谢 www.lostlevels.org/hard-drivin 惠准引用马克·莫里斯的发言。 20 内藤时浩的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 21 感谢 www.metroid-database.com/m1/fds-interview-p0.php 惠准引用大泽彻的发言。 22 感谢 www.uk.ign.com/articles/2000/04/06/interview-with-hironobu-sakaguchi 惠准引用坂口博信的发言。 23 感谢 www.nintendoworldreport.com/translation/23982/yoshio-sakamoto-interview 惠准引用坂本贺勇的发言。 24 感谢 www.shmuplations.com/kirbysadventure 惠准引用樱井政博的发言。 25 感谢 www.shmuplations.com/kazukoshibuya 惠准引用涉谷贵子的发言。 26 竹部隆司的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 27 感谢 www.atarihq.com/tsr/special/gt.html 惠准引用格雷格·塔瓦雷斯的发言。 28 感谢 www.louraguse.com/2016/02/the-fathers-of-tecmo-super-bowl 惠准引用富江慎一郎的发言。 29 鹤田道孝的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 30 上村雅之的发言引用自《复古玩家》杂志第 155 期, 感谢惠准。 31 上野雅弘的发言引用自《游戏》(game™) 杂志第 118 期, 感谢惠准。 32 山名学的发言授权转载自约翰·什切潘尼亚克所著《日本游戏开发者秘史》。 33 感谢 www.squareenixmusic.com/features/interviews/kinuyoyamashita.shtml 惠准引用山下绢代的发言。 34 感谢 www.polygon.com/a/life-in-japan/Ninja-Gaiden-Nintendo 惠准引用吉沢秀雄的发言。

目录

前言	6	怪兽聚会	290	密特罗德	94
时代象征的诞生	8	冠军淘金者	48	描绘卫门	410
游戏		光神话：帕露蒂娜之镜	122	明星职业棒球87	102
1943: 中途岛海战	162	航空小英雄	442	魔法师大战	402
SD 快打旋风	512	虎穴行动（大使馆行动）	274	魔幻迷宫	106
爱战士尼科鲁	96	幻想空间	146	魔界村	62
暗影之门	282	魂斗罗	134	魔界村外传 II：红魔冒险	470
奥林匹斯之战	238	火炮侦探	450	木偶奇遇记	82
蝙蝠侠	350	火焰之纹章：暗黑龙与光之剑	324	男孩与泡泡怪：	
蝙蝠侠：小丑归来	454	火之鸟凤凰篇：我王的冒险	144	波洛波洛尼亚的大麻烦	312
冰球	232	机器人格罗	44	鸟人战队喷射人	444
超惑星战记	184	机械战警	240	泡泡龙	180
超级魂斗罗	342	鸡蛋迪兹的幻想冒险	448	霹雳神兵	254
超级间谍猎人	478	吉米克！	488	七宝奇谋 II：	
超级马力欧兄弟	54	加纳战机	460	弗雷特里斯家族最后的挑战	112
超级马力欧兄弟 2（美版）	172	加州运动	174	气球大战	52
超级马力欧兄弟 3	304	嘉蒂外传	276	拳击	156
超级沙滩排球	166	降落区	458	热带之星	322
超级星际力量：时空历的秘密	104	狡猾飞天德	492	热血高校躲避球部	270
超级战士	482	金属齿轮（燃烧战车）	192	热血物语	318
成龙踢馆	50	警技射击	42	忍者龙剑传	256
赤色要塞	100	科乐美冰上曲棍球	204	忍者龙剑传 II：暗黑的邪神剑	326
打猎（打鸭子）	46	科乐美超级足球	472	忍者神龟	292
大白鲨	78	骷髅 13：第一章诸神的黄昏	194	忍者神龟 II：街机版	316
大力水手	20	快打砖块	80	忍者蛙	430
迪士尼神奇王国大冒险	330	快乐机器人格斗	514	忍者蛙与双截龙	508
地球冒险	266	力量刀锋	452	任天堂高尔夫公开赛	446
帝国战机	418	烈火 92	498	任天堂战争	160
电击作战	404	领土之战	462	塞尔达传说	84
俄罗斯方块	252	洛克人	110	塞尔达传说 II：林克的冒险	178
恶魔城	148	洛克人 2：威利博士之谜	168	色拉王国的番茄公主	188
恶魔城 II：诅咒的封印	216	洛克人 3：威利博士的末期！？	320	森乐刚	22
恶魔城 III：德古拉的诅咒	302	洛克人 4：新的野心！！	480	森林王子	516
恶魔城外传：德古拉之子	344	绿色兵团	158	森喜刚（大金刚）	18
恶魔世界	24	马力欧兄弟	74	森喜刚 3	70
翻越冰山（敲冰块）	38	马力欧医生	340	沙罗曼蛇	142
疯狂大楼	334	迈克·泰森的击拳热斗！！	116	沙那多	272
疯狂攀爬者	64	麦当劳小子	486	神圣救世主	278
腐尸之屋：顽皮涂鸦	280	猫捉老鼠	30	生死滑板	264
高卢英雄传	506	梦工场悸动恐慌	128	圣铃传说	476
高桥名人的冒险岛	92	梦幻仙境	88	食尸鬼学院	422
公路之星	114	梦之勇士（睡梦英雄）	398	双截龙	226
功夫猫党	426	迷宫岛	356	双截龙 II：复仇	346
古巴战士（革命英雄）	170	迷糊蛋	468	双蛇城	362
		迷你机车	412	松鼠大作战（救援突击队）	348
		秘密行动（金雷先生）	66	所罗门之匙 2	510

太阳系喷气机：寻找黄金太空船	392	美版主机	190、248	力量刀锋	388
唐老鸭梦冒险	284	能量手套	332	罗罗大冒险	390
特救指令	434	日版 BASIC 键盘	34	洛克人 4：新的野心！！	381
特库摩超级碗	424	日版主机	16、68、90	马力欧高尔夫公开赛	382
特库摩美式足球	296	人物访谈		密特罗德	370
特洛戈（恐龙吃蛋）	360	戴维·达林	358	魔法师大战	384
天神之剑	314	蒂姆·格文	152	热血高校躲避球部	378
天使之翼（足球小将）	176	鹤田道孝	196	忍者龙剑传	389
田径	60	凯文·贝利斯	464	塞尔达传说	375
甜蜜之家	260	皮克福德兄弟	298	双截龙 II：复仇	391
铁板阵	182	汤姆·杜波依斯	220	太空立体战	372
屠龙剑 VI：屠龙家族	236	公司介绍		无赖战士	386
吞食天地	396	喀普康	286	勇者斗恶龙 III：传说的起点	379
外星战将（宇宙野兔）	474	科乐美	200	越野机车磁碟版	374
未来战士（阿尔戈斯战士）	234	南梦宫	124	自制游戏	436
巫师与战士	150	任天堂	26	超级蝙蝠克星	438
希魔复活（生化尖兵）	218	珍奇	414	愤怒的小鸟	441
小蜜蜂	32	红白机 BASIC	36	荒野老城	438
新西兰故事	328	粉丝画作	206	凯蒂猫乐园	440
新捉鬼敢死队 II	408	范·奥尔登设计工作室	209	索力欧	439
星际弹珠台	400	盖布·斯瓦尔	213	星际对决	440
星之卡比：梦之泉物语	500	乔什·卡特	215	战地小子：致命要塞	439
雪人兄弟	310	速写技艺工作室	210	最终幻想 VII	441
亚当斯一家	484	索尔·托瓦尔森	211	未发售游戏	518
眼镜蛇快艇	262	太空郊狼	215	机械战警大战终结者	526
遥控赛车	108	乌贼小子喷墨工作室	214	鸡蛋迪兹的幻想世界	525
银河侵略者	456	无线电五社工作室	208	加州葡萄干：葡萄脱逃记	527
勇者斗恶龙	72	约翰·维克多·G. 科斯塔		太阳超人 / 超人	522
勇者斗恶龙 III：传说的起点	164	（别称“像素精灵”）	212	迅猛赛车	524
游记：新恶鬼岛	132	玩家记忆	242	异形 2	520
宇宙巡航机	76	封绘艺术	364	译名表	528
月风魔传	98	超级马力欧兄弟	376		
月光宝石	494	超级淘金者	373		
越野机车	40	俄罗斯方块	380		
重力大冒险	394	恶魔城	371		
重力装甲	420	古巴战士（革命英雄）	387		
最终幻想	140	光神话：帕露蒂娜之镜	377		
最终幻想 II	198	黑色包装游戏	366		
最终殖民地		火焰之纹章：暗黑龙与光之剑	383		
（未来战士 / 星际魂斗罗）	406	金属齿轮（燃烧战车）	385		
硬件照片					
HVC-101 型	496				
磁碟系统	130				
机器人	268				
美版卡带	428				

编者注：本书主角为任天堂推出的 8 位游戏机，日版名为“Family Computer”，意为“家庭电脑”，简称 Famicom 或 FC。美版名为“Nintendo Entertainment System”，意为“任天堂娱乐系统”，简称 NES。由于日版游戏机的配色为红白两色，中国玩家俗称“红白机”，故本书将以“红白机”统称日版及美版两种机型，仅在需要刻意区分版本时以“日版”和“美版”指代。

单个游戏介绍页面的资料部分根据时间先后列出了该游戏主要发行版本（包含日版、美版、欧版和磁碟系统四种）与发售时间。

本书注释均为编者所加。



前言

像素，真是不可思议。往昔岁月中，这种独特的媒体形式在我们的见证下变得更加精细、更为绚丽多彩，组合出各种令人念念不忘的经典形象。

自从在那台 ZX81 型电脑上的《3D 怪物迷宫》(3D Monster Maze) 里，被一头棱角分明的恐龙追得到处乱跑后，我就迷上了像素。那头恐龙不会吼叫，周围也没有象征鲜血的红色粒子图案烘托氛围，但对我来说，它就是一头霸王龙。我想，自己就是从那时起彻底爱上了电子游戏中的各种计算机图形。

在我兄弟的光谱型电脑 (Spectrum)、我自己的橡子电气型电脑 (Acorn Electron) 以及深受人们喜爱的康懋达 64 型电脑 (Commodore 64) 上“鼓捣”了几年各种像素图形之后，我进入珍奇公司 (Rare Ltd.) 工作，与“像素之神”蒂姆·斯坦珀共享一间美术工作室。之后几年里，他作为导师，指导我为美版红白机的游戏做美术设计。对我来说，那是入行后最兴奋的一段时光，因为自己终于实现梦想，成了一名“专业人士”！

相较之前提到的硬件设备，在红白机平台进行开发真是无比轻松。工作中我有一位良师助阵，这固然不假，但红白机支持非常丰富的色彩，也提供更高的分辨率来创建人物角色和背景图案。这是个很好的起点，尽管之前并未接触过这种主机，但我没花多长时间便驾轻就熟。

① 在计算机图形学中，当一张二维图像集成进场景、成为整个显示图像的一部分时，就被称为“精灵图” (Sprite)，又叫“活动块”，多用于游戏中的人物和可移动物品。

绘制红白机游戏的图形时，我会把提前画好的图案放在透明网格纸下，再用毡尖笔循着图案描出一个 8×8 像素的方块。通常一张精灵图^①上只会用到三种颜色，如果我打算添加其他颜色，可以通过增加额外图层来实现。蒂姆教我的这种手绘技巧，与现行的图形设计方法截然不同，甚至不同于后来为超级任天堂^②游戏设计图形时的手法。没错，使用像素编辑器或更为花哨的 3D 编辑器会让工作变得更加简单，但事先把自己设计的角色画在纸上，让我感觉更自然，也更有参与感。

去珍奇面试前，我压根没听说过红白机，第一次见到它时，心想：这家伙跟我那些带键盘的可爱电脑比起来简直丑到家了。当然，我也完全没料到它会改变自己的生活，更不会想到在之后那五年“玩像素”的日子里，我会跟桌上这个由单色塑料板组成的玩意产生强有力的情感联系。虽然其貌不扬，但它那灰不溜秋的塑料外壳^③包裹着堪称精美的内核。我对红白机充满敬意，和那些曾经拥有，或是依然拥有这款游戏机的人一样，总会在注视它时不由自主地露出微笑。

祝你阅读愉快！

凯文·贝利斯 美术师

2016 年 10 月

② 超级任天堂 (Super Famicom) 是红白机后续 16 位機種，美版名为“Super Nintendo”。

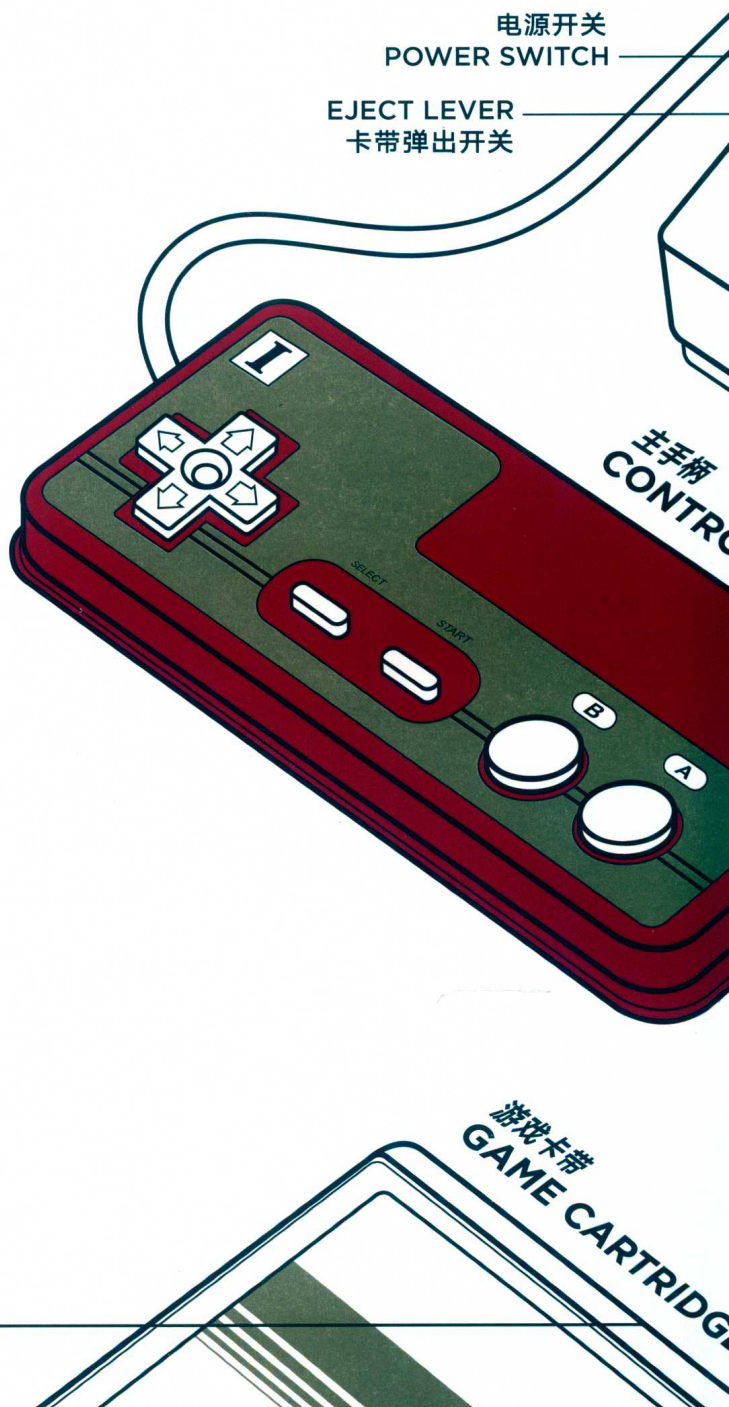
③ 红白机仅日版为红白配色。美版外壳上半部分浅灰、下半部分深灰。

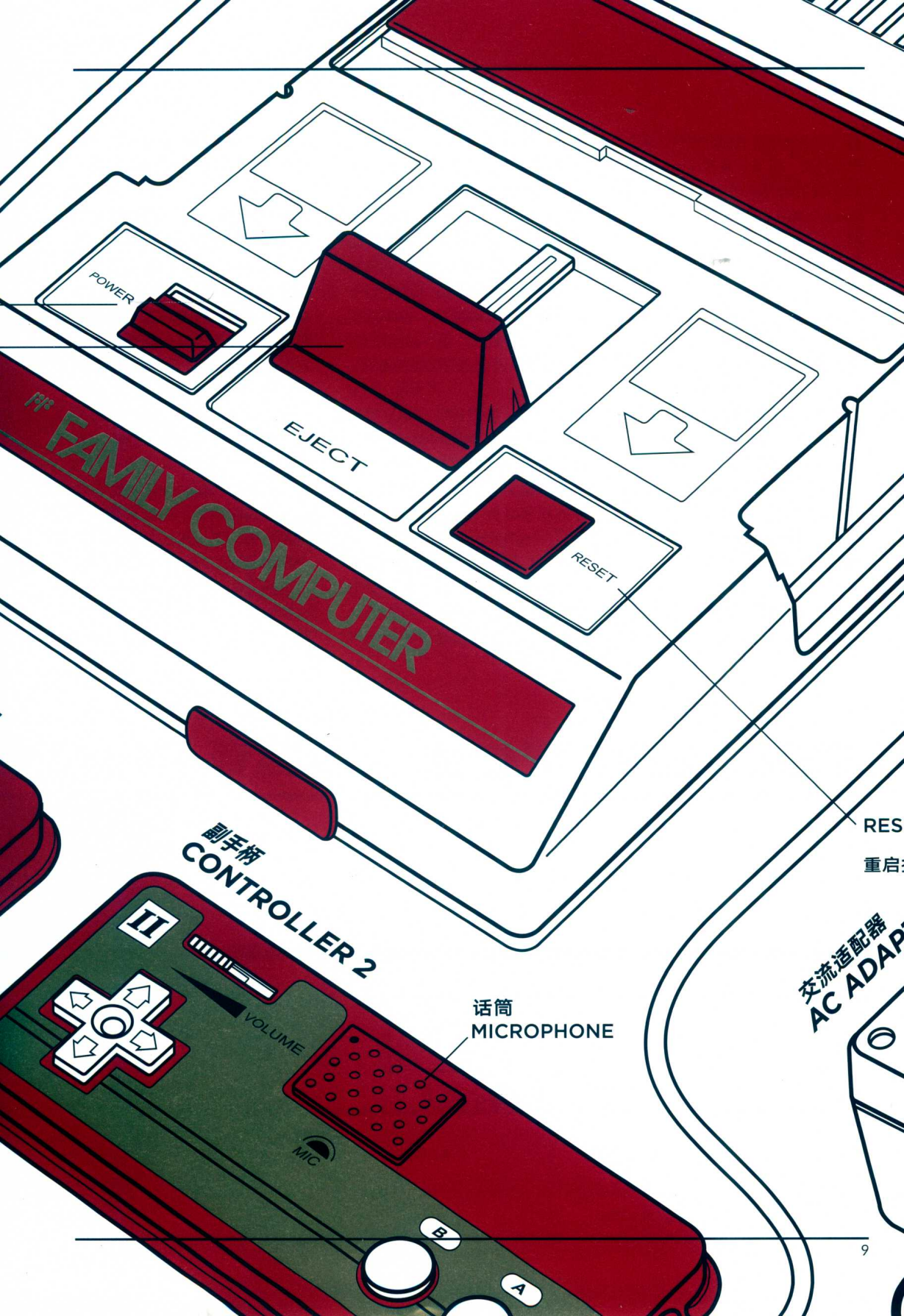
时代象征的 诞生

任天堂红白机问世的时间点微妙且特殊：它摆上日本零售店货架的同一年，大洋彼岸的北美游戏市场正处于崩溃边缘。

1983年，美国零售商拼命压低价格，以便处理掉库存的电子游戏。与此同时，雅达利（Atari）甚至将滞销游戏软件直接埋进新墨西哥州的沙漠——正是这家公司糟糕的商业运作导致整个产业不断滑向毁灭的深渊。北美洲已经开始为家庭互动娱乐产业草拟悼词，而在世界另一边的日本，任天堂正野心勃勃地策划着一场复苏，力图将游戏产业推上前所未有的高度。

在街机市场试水多年之后，红白机顺理成章地成为任天堂的下一步棋。它紧随1977年发售的家用主机“Color TV-Game”游戏机，以及开创性地搭载了液晶屏幕和超前十字键（D-Pad）的“Game & Watch”系列掌机出现。红白机的研发代号是“游戏电脑”（GameCom），原始设计方案是一台功能强大的16位家用电脑，配有键盘和软盘驱动器，与后来发售的雅达利ST（Atari ST）及康懋达阿米加（Commodore Amiga）并无太大区别。但当时的任天堂总裁山内溥否决了这个方案，他认为这样的配置尽管显得用途更广，但对那些没有相关知识的消费者来说却过于复杂。最终，以运行游戏为核心功能的8位机成为任天堂的新一代家用主机。





POWER

EJECT

RESET

FAMILY COMPUTER

副手柄
CONTROLLER 2

话筒
MICROPHONE

交流适配器
AC ADAPTER

RES
重启

小巧玲珑的红白机由上村雅之负责带队开发，首发游戏是在街机平台大获成功的《森乐刚》(Donkey Kong Jr.)和《大力水手》(Popeye)。红白机体积小，两只漂亮的手柄通过线缆与主机连接，整套机器展示的美学魅力，使其从雅达利 2600 (Atari 2600) 及美泰尔 (Mattel) 出品的“Intellivision”等同时代主机中脱颖而出。此外，它还有一些十分独特的功能，比如副手柄内置话筒，可以将玩家的声音与游戏的声音一道从电视中输出；机身还有一个专门的弹出开关，用以取出游戏卡带。著名的红白双色外观则是山内溥的要求，因为他发现使用这种配色的广告牌非常引人注目。

红白机早期销量相对疲软，还出现过质量问题，导致山内溥不得

不召回全部主机。如此不尽如人意的开局可能会直接导致公司破产，但在解决这些初期问题后，红白机于发售第二年年年底成为全日本销量最高的游戏主机。《最终幻想》(Final Fantasy) 和《勇者斗恶龙》(Dragon Quest) 等角色扮演游戏登陆后，日本近乎人手一台红白机，任天堂彻底主宰了这个凭一己之力建立的市场。

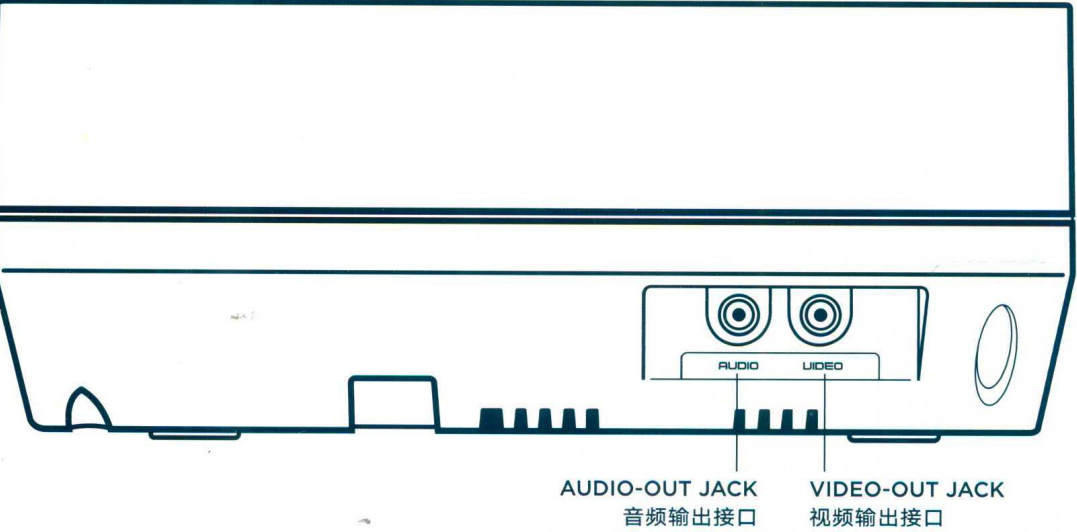
到 1985 年，红白机在日本已售出二百五十万台，下一步自然是将其推往北美市场。与雅达利的授权谈判破裂后，任天堂决定单干，并将红白机更名为“尖端娱乐系统”(Advanced Entertainment System)，后又改为“任天堂娱乐系统”。和日版红白机一样，美版最早也被设计成带有键盘与磁带机的电脑式设备，不过最终

还是变成我们熟悉和喜爱的那个方方正正、类似烤面包机的模样。

对美国零售商而言，1983 年那次毁灭性冲击的记忆仍清晰如昨，许多人都严重质疑任天堂是否有机会获得成功，这家公司的日本血统也加剧了这种怀疑。任天堂最初采取一系列看似和过去推广家用主机时不太一样的措施，例如向人们介绍“机器人”(Robotic Operating Buddy, 简称“R.O.B.”) 和“光枪”(Zapper) 等外设。

这些举措让红白机比之前的游戏主机更具吸引力。任天堂使用的相关术语，也与雅达利和科莱克 (Coleco) 等主机厂商不同——将美版红白机称作“娱乐系统”，这是一种通过“控制台”玩“游戏卡”的机器。由任天堂产品设

SIDE VIEW 侧视图



美版红白机图解 亚当·鲁菲诺 绘 / 2016

计师兰斯·巴尔修改后的美版外形看上去不再像儿童玩具，更接近某种高科技产品。有趣的是，在美国市场上，任天堂的目标人群恰恰是孩子，反倒是在日本本土的目标人群涵盖所有年龄层。

1985年底的试发售结果喜忧参半，部分零售商认为红白机会一败涂地，另一些则表示顾客反响热烈。1986年正式发售时，任天堂表现得更加积极，他们创作高质量游戏的才能让每个有机会在商店里玩到红白机的人彻底折服。主机首发时所有的护航游戏，包括《十码大战》(10-Yard Fight)、《棒球》(Baseball)、《转转乐园》(Clu Clu Land)、《打猎》(Duck Hunt, 又译“打鸭子”)、《高尔夫》(Golf)、《越野机车》(Excitebike)、《机器人格罗》(Gyromite)、《警

技射击》(Hogan's Alley)、《翻越冰山》(Ice Climber, 又译“敲冰块”)、《成龙踢馆》(Kung-Fu)、《弹珠台》(Pinball)、《足球》(Soccer)、《机器人方块》(Stack-Up)、《网球》(Tennis)、《荒野枪手》(Wild Gunman)、《拆屋工》(Wrecking Crew)及《超级马力欧兄弟》(Super Mario Bros.)，都在1986年初上架销售。

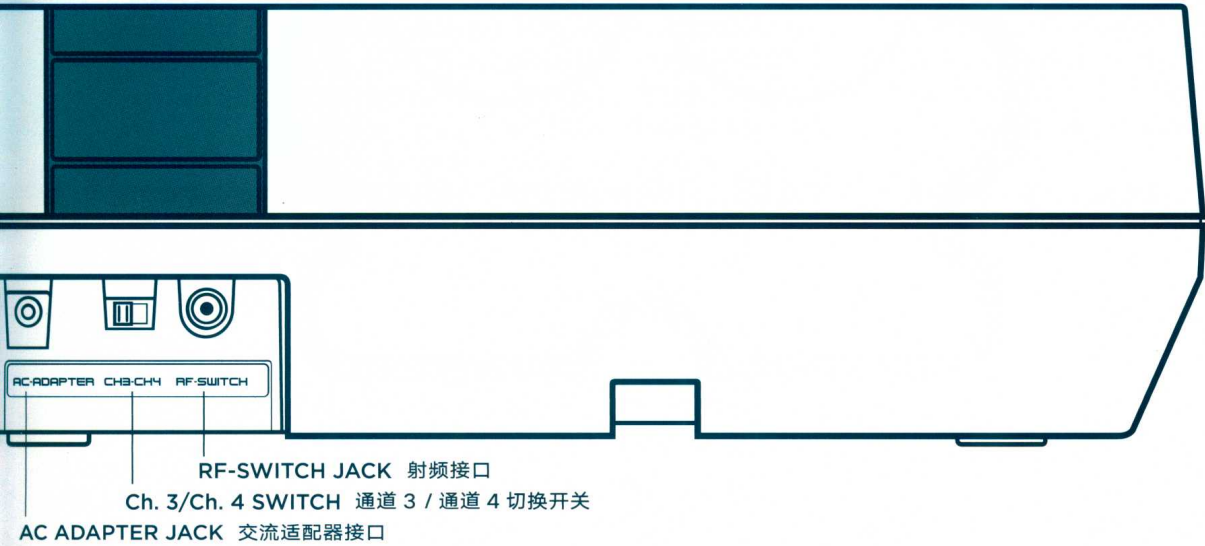
任天堂小心翼翼地避免雅达利在1980年代初犯下的错误，更注重软件质量而非数量。内部开发团队由宫本茂和横井军平等人领衔，不断推出经典之作，成为其他公司竞相效仿的榜样。《密特罗德》(Metroid, 又译“银河战士”)、《塞尔达传说》(The Legend of Zelda)及《光神话：帕

“红白机展示的美学魅力，使其从雅达利 2600 等同时代主机中脱颖而出。”

露蒂娜之镜》(Kid Icarus: Angel Land Story)等作品不仅巩固了任天堂业界一流开发商的地位，也确立了诸多直至三十年后依然为公司盈利的经典系列。

有趣的是，其中一些游戏诞生在日本发售的红白机磁碟系统上，如《塞尔达传说》与《密特罗德》。这种磁碟设备通过红白机底部的接口与之连接，以运行存储在磁碟中的游戏。如果玩家身在日本，还可以到特定店铺将磁碟中的旧游戏擦去，写入新游戏。

AR VIEW 后视图



红白机磁碟系统

FAMILY COMPUTER

DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

