

任遊天地  
系列2

如果說上期提到的瑪利歐是冒險類遊戲的翹楚，那麼本期盤點的「薩爾達傳說」系列，則是RPG遊戲（角色扮演類遊戲）的先行者和領先者。與瑪利歐的暢銷不同，薩爾達傳說系列（The Legend of Zelda，又譯塞爾達傳說）顯得有些「孤高」，除了近年爆火的《薩爾達傳說曠野之息》之外，該系列其他作品大多銷量平平。可是，從另一個角度看，該系列每個作品都或多或少在當時做出一定創新。

李磊澤

# 創意設計創新 「薩爾達」的奇幻冒險

## 由「真」RPG到「真」3D

薩爾達系列的歷史，與其說是一個遊戲的系列史，不如說是遊戲產業的革新史。幾乎每一款經典的薩爾達系列作品，都在遊戲的某個領域取得了創新。

薩爾達傳說是任天堂自1986年起推出的動作冒險遊戲系列，以虛構的奇幻世界為背景，描述林克的冒險經歷。雖然林克貫穿了整個系列，不過各作品間的背景、設定常有差異，基本上諸多作品可當作是不同時代或是平行世界發生的故事，彼此間並無絕對的關聯性。

遊戲的開山之作名為《薩爾達》，雖然是一款30多年前的遊戲，但其中的許多遊戲機制，放到現在也不算甚為過時。遊戲擁有9個經過仔細設計的地牢迷宮，多種多樣性能機制完全不同的武器和攻擊形式，數不清的隱藏要素（這個遊戲裏可能有數百個可以用炸彈炸開的牆壁和隱藏地點），以及以購買道具和「心」成長形式體現的RPG要素。但是整個遊戲是非線性的，很多關鍵道具都藏在解謎的道路上，需要經過反覆的探索才能獲得：炸開奇怪的地方，推動可疑的石塊，以特定順序消滅敵人。甚至現在日式遊戲中經典的「二週目」玩法（即在第一次通關之後可以以更高的難度進行第二次通關）也有了雛形。誠然，遊戲的難度及非線性設定，使得這款遊戲對於新手並沒有太多吸引力，但這不影響它作為一款出色的系列初作品而存在。

薩爾達系列真正開始令人印象深刻的作品，卻是《薩爾達傳說時之笛》（以下簡稱時之笛）。時之笛是薩爾達傳說系列的第一部3D作品，於1998年正式對外發售，遊戲的突破之處主要在畫面上。與之前的3D遊戲作品不同，同樣是360度的自由旋轉，時之笛卻並非俯視視角，而是平視。這樣一來，在原野上，玩家可以看到天空、看到夕陽、看到繁星。在山洞裏，這視覺效果就像玩家親自在探險一般。在水中，玩家可以透過褶皺的水平面看到水面上方被渲染成藍色的世界。

僅僅是畫面視角上的創新，不足以使時之笛成為史上最佳遊戲之一，主要是任天堂對於這個視覺機制的巧妙運用。例如，3D畫面所造就的地勢落差，讓跳躍、攀爬成為時之笛的一個要素。在之前的2D遊戲中，並不是沒有跳躍，但跳躍一直都不是遊戲中的要點。而在時之笛中，很多懸空平台的海拔高低差，直接決定玩家能否跳過這個坎，也增強了玩家對遊戲的沉浸感。可以說，在《時之笛》中，通過畫面的開創性突破，玩家有了前所未有的代入感，也讓玩家體驗到「遊戲生活」。

## 結語

從時之笛到曠野之息，薩爾達傳說系列致力於讓玩家在遊戲中體驗生活。縱使工作繁忙，但是僅僅是打開曠野之息這款遊戲，將背景聲音放到最大，空靈的鋼琴聲加上蟋蟀的叫聲，以及清風拂過樹梢的沙聲，便能把兒時在曠野中玩耍的體驗在遊戲中美妙地復刻出來。這種純粹的遊戲感，也是任天堂作為遊戲公司的成功之道。



▲《薩爾達傳說時之笛》遊戲標題界面

平台 GBC/N64 媒體評分（遊戲媒體名） 10 (IGN)



▲《薩爾達傳說時之笛》遊戲畫面



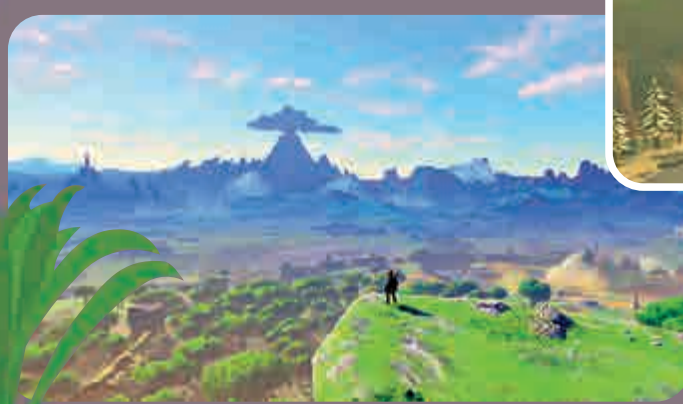
## 2011 薩爾達傳說天空之劍

平台 wii 媒體評分（遊戲媒體名） 10 (IGN)

## 2017 薩爾達傳說曠野之息

平台 wii 媒體評分（遊戲媒體名） 10 (IGN)  
(獲得年度最佳遊戲稱號)

◀▶《薩爾達傳說曠野之息》的色彩堪稱是遊戲藝術



▲《薩爾達傳說曠野之息》可以用滑翔傘翱翔在天地之間

## 重新定義「開放世界」

在時之笛之後，薩爾達傳說系列沉寂了一段時間，在接近20年的時間中，雖然持續創新，但是該系列沒有推出具有變革性意義的作品，直到《薩爾達傳說曠野之息》（以下簡稱曠野之息）的面世。在筆者看來，這款遊戲可以說是薩爾達傳說系列迄今為止的巔峰之作。曠野之息是任天堂開發的系列重啟作品，是真正的全開放世界，而非在種種限制「開放地圖」，玩家可以從任何方向到遠想去的。本作中，林克從一開始就獲得了所有道具能力，並且可以和世界中的各種要素進行互動。大自然的風火雷電都可以被

利用，讓林克的冒險有層出不窮的玩法。事實上，在2017年曠野之息發售之前，並不乏經典的開放世界作品，例如《巫師3》、《俠盜獵車手5》等等，但是曠野之息是在底層遊戲邏輯上改變了開放世界的遊戲。如果說，歐美系的開放世界是提供了一個自由的環境，供玩家在地圖中暢遊的話，那麼曠野之息則不僅給玩家提供了自由的環境，更提供了無限的思考空間。例如，玩家可以在需要用有限的金屬箱子來導電解謎的神廟裏，用金屬武器來「作弊」。可以用炸藥桶炸、用電劈、用石頭來打敗一群遊戲中的怪物。給玩家提供的開放的思考空間與開放的可能性，令玩家不再嘗

試僅僅用操作來越過遊戲中的一個個難關，而是嘗試用「開腦洞」的形式通關整款遊戲。其次，這款遊戲弱化了在以往遊戲中被特別強調的數值系統，並加入了武器的耐久系統。這樣就使得玩家不再嘗試在遊戲的前期苦於沒有強力裝備，在後期又不會因為遊戲裝備與自身屬性的固化，使得遊戲淪為枯燥的數字遊戲。可以說，曠野之息的革新之處，除了開放世界之外，更在於它盡可能最大程度地弱化了用數值定義的能力，玩家不是通過機械地重複打怪物獲得屬性值的提升，而是在遊戲過程中，通過關卡的精妙設計，一點點讓玩家在思路上變得強大。

## 薩爾達系列 經典遊戲（部分）



▲初代薩爾達傳說的遊戲界面現在看來已頗簡陋

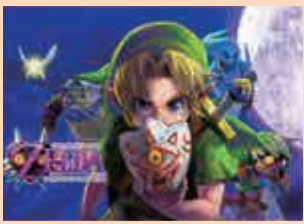
## 1987 薩爾達傳說

平台 FC 媒體評分（遊戲媒體名） 36/40 (Fami通)



## 1991 薩爾達傳說眾神的三角力量

平台 GBA 媒體評分（遊戲媒體名） 10 (IGN)



## 2000 薩爾達傳說穆修拉的面具

平台 N64 媒體評分（遊戲媒體名） -

