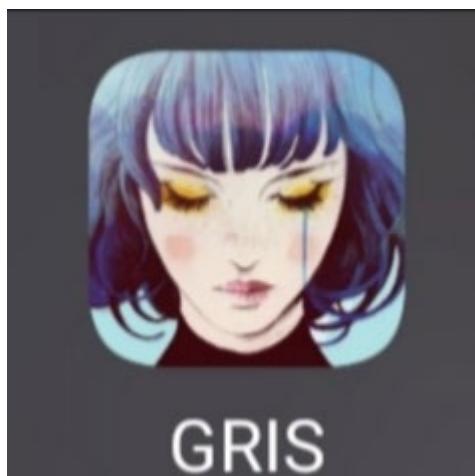
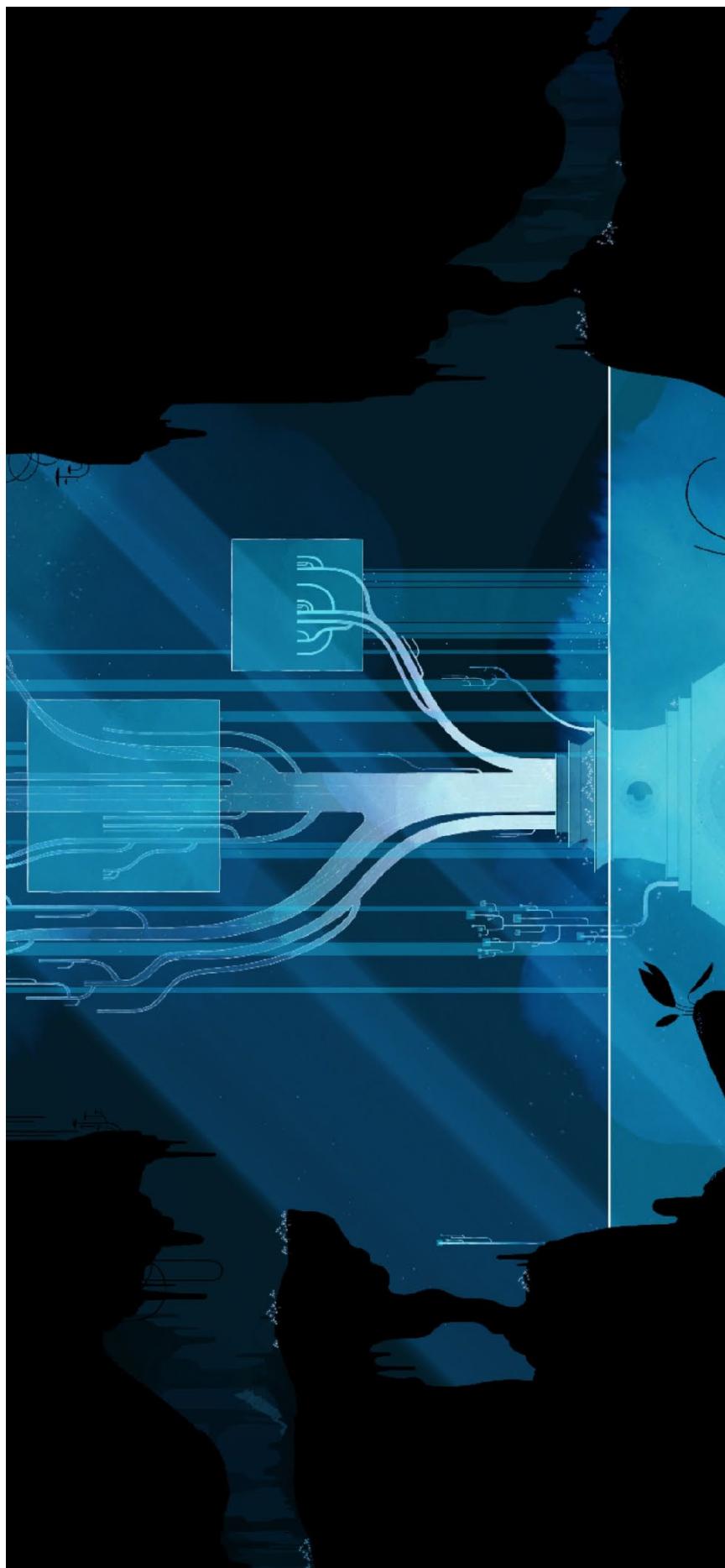


## MY GAMES CHAPTER 1











2020.6.20 DONE

《GRIS》

Developer: Devolver Digital

如果要玩一款美到你动容的游戏，那就是 GRIS 了。

救赎，女性主题，都是游戏的一部分。任何主题，都是游戏精彩纷呈的体现。唯美，治愈。音乐，画面交相辉映。简约，华丽，交织这无与伦比的美丽。

《银河历险记 3》









2020.6.23.DONE

《Samorost3》

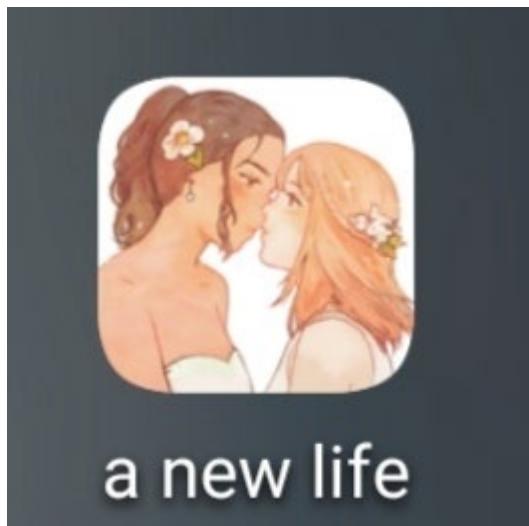
中译《银河历险记 3》

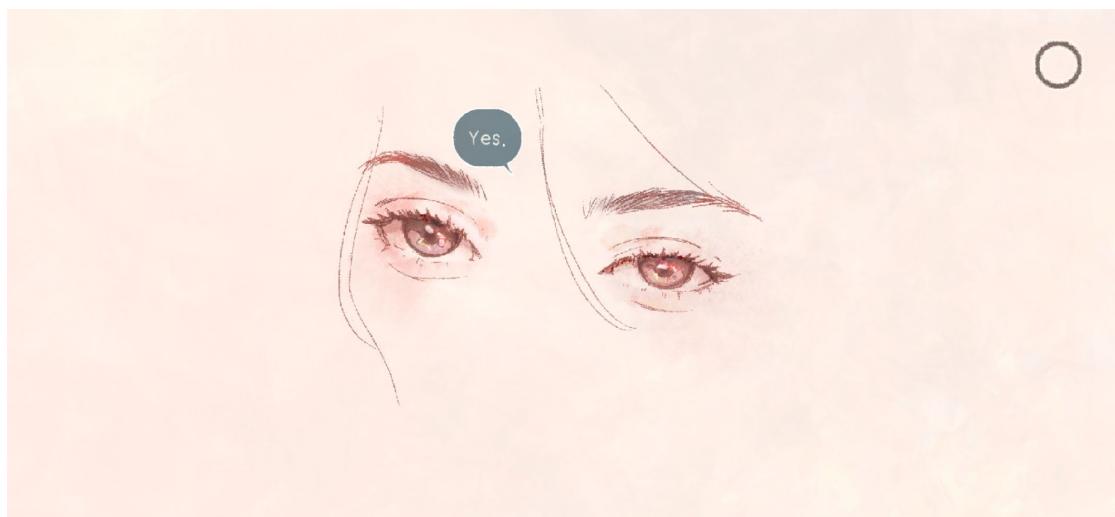
Developer:Amanita Design

孤独，冒险，迷雾，宇宙之中飘渺。

在刚开始玩的时候，有种孤独感，也有种感叹。宇宙之大，你我渺小如沙，但是我也愿做一粒沙飘零，去见识宇宙之大。

《a new life》

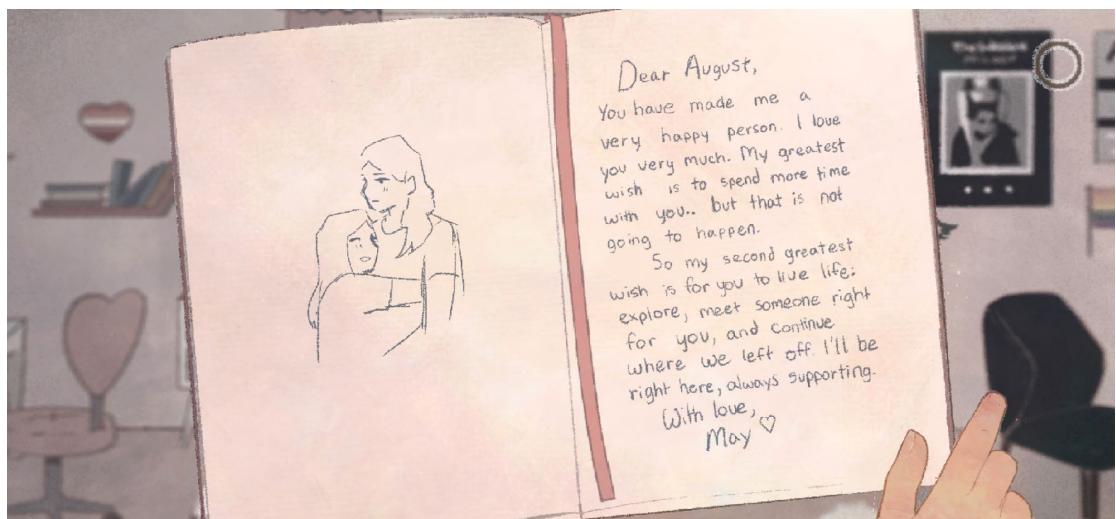






We stared into each others' eyes..





2020.10.30DONE

《a new life》

Developer:Angela He

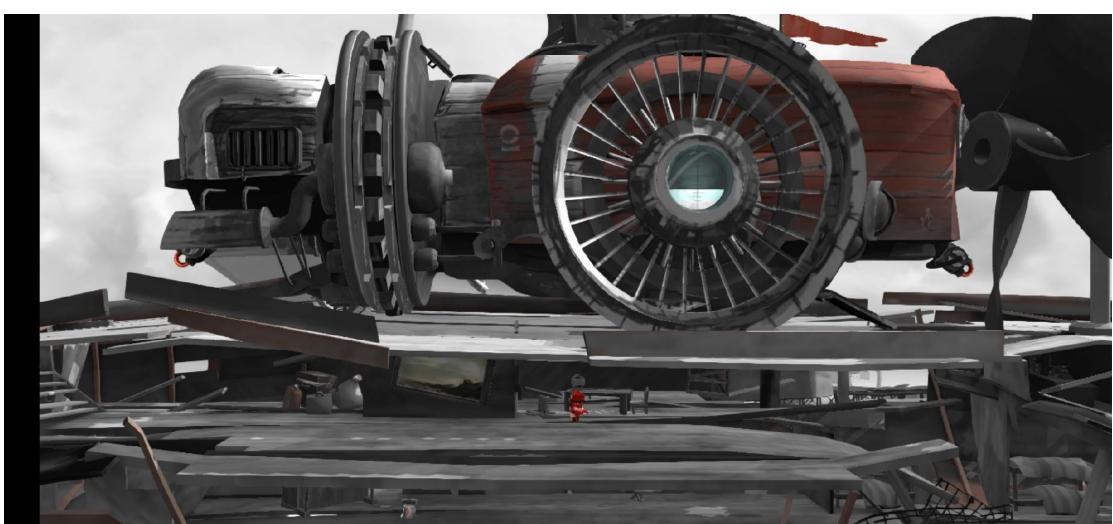
如果终将离去，那么就用你的全部去爱吧。

这种爱恋看起来很暖，很清新，又很长久，又可爱，就像一把文火煮的汤，悠长。如果可以，我也想成为这样的人。人生苦短，何妨一试啊。浪漫的语句不用多说，只是留存心底，脉脉流淌。

《Far:Lone Sails》

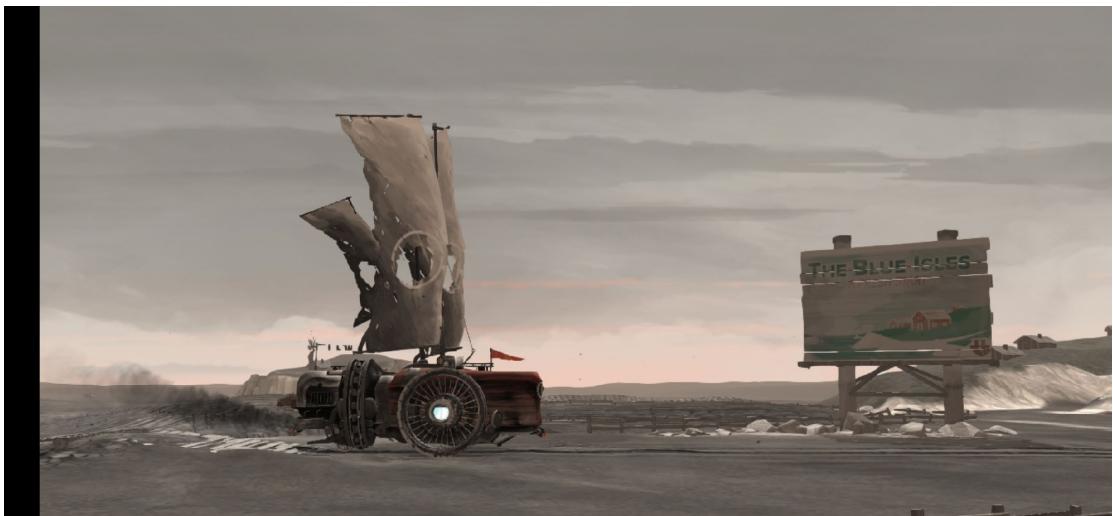














2020.11.10 DONE

《FAR:Lone Sails》

Developer:Mixtvision Mediengesellschaft mbH

不需言语，一切都在内心的宁静中回响。

游戏在开始就不知道该怎么操作，只在简单的试探后才知道如何行走。一人，一车，一段不知尽头的旅程。里面有很多画面让人震撼与狂热，有点病态的欢欣。我喜欢那个孤独的世界，我也害怕那个孤独的世界，但是我一直不能进入那个世界。感谢这么好的游戏。制作组也别有用心，让人也可以体味到，人与机器也是有感情的，而不是冷冰冰的废铁。如果有个字来表达我的想法，那就是：艺术。

## MY GAMES CHAPTER 2

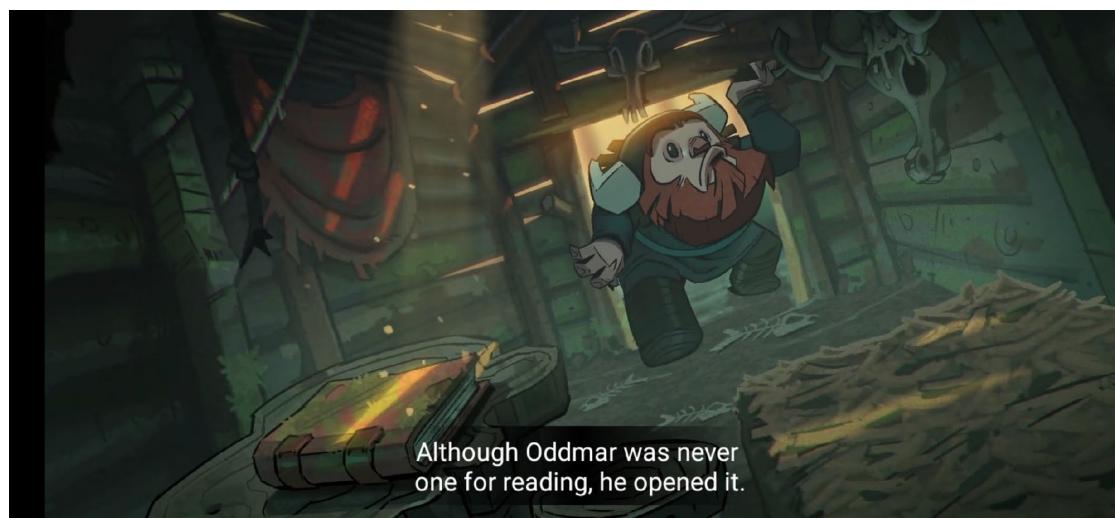
《Oddmar》



Oddmar



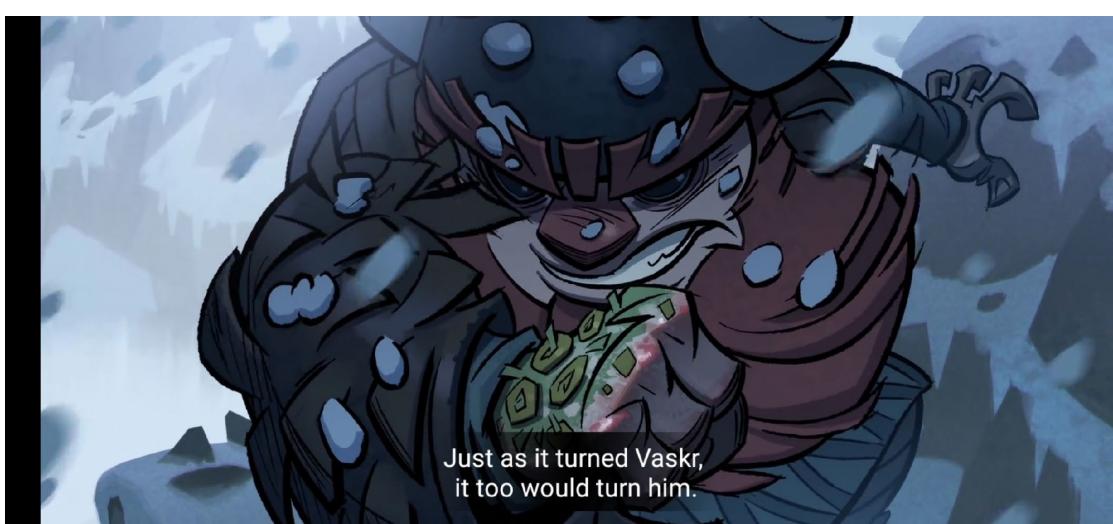
奥德玛



Although Oddmar was never  
one for reading, he opened it.

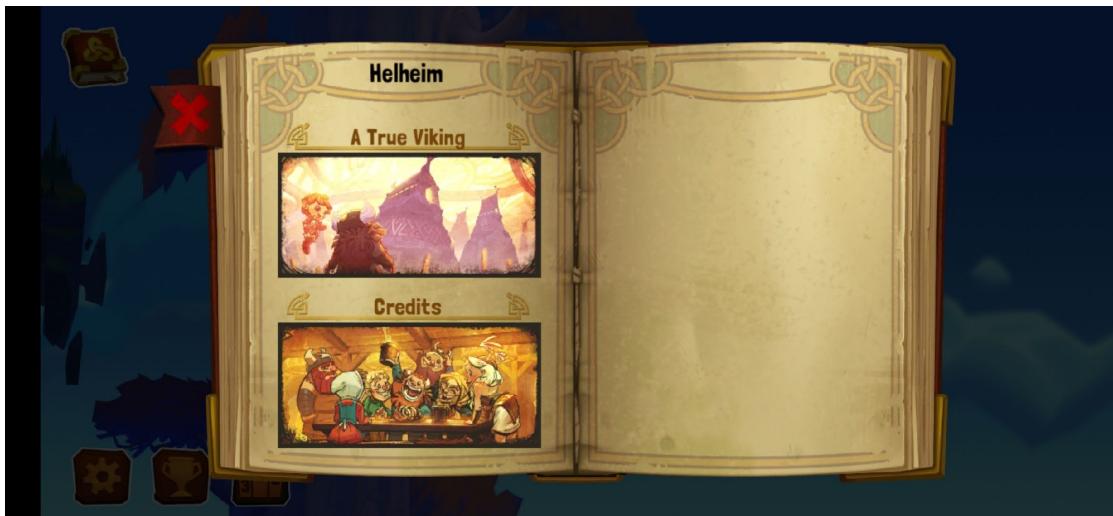








Oddmar had done it!



2020.11.11 DONE

《Oddmar》

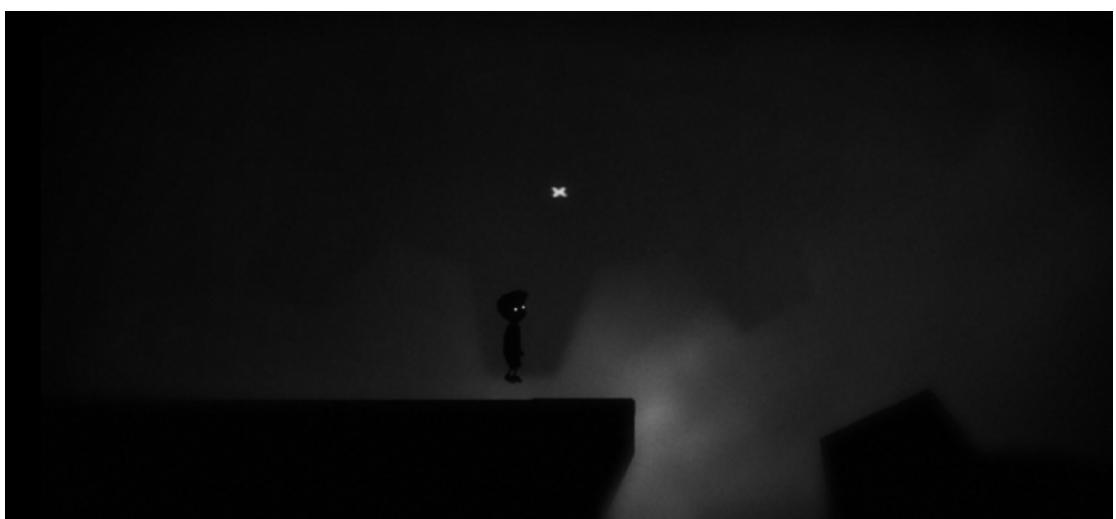
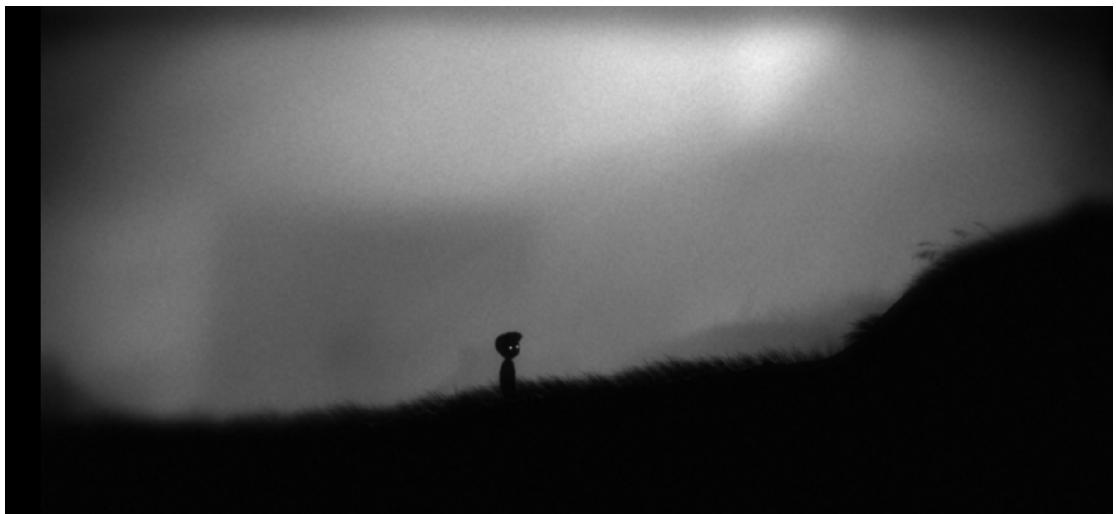
Developer:MobGe

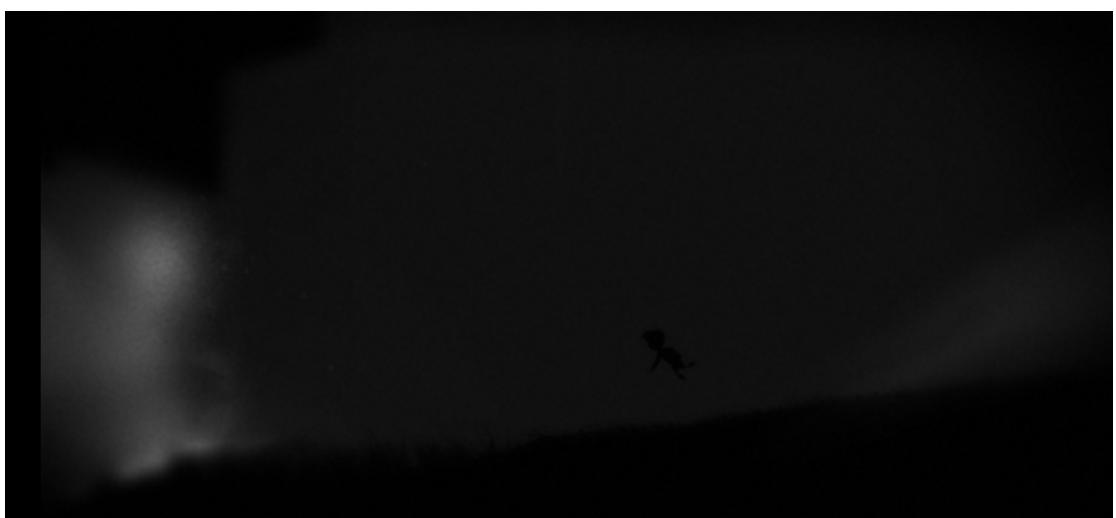
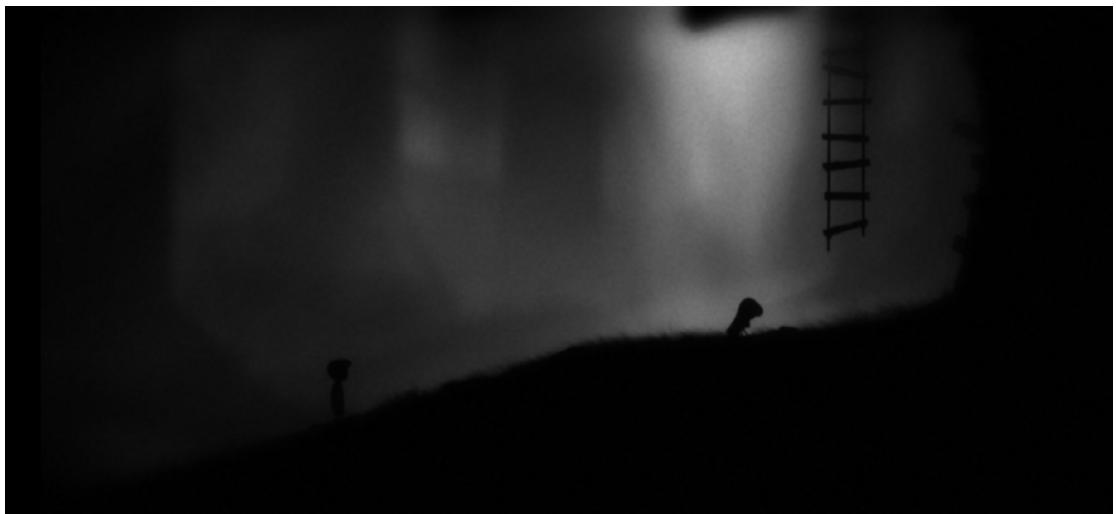
前有马里奥，后有奥德玛，就一个字：爽 😊.

正如某些玩家说的你可以闻到原始森林的泥土气儿，真的，这个游戏简直了，画面与操作都是一级棒的，特别是还有插画的剧情，真的是太舒服了，五星好评。同时，游戏传播的都是正能量的东西，真的是很让人喜欢，主人公也特别可爱，讲真的这其实就如一部童话，在成年人的世界里保持纯真，整部游戏:nice！











2020.11.20 DONE

《Limbo》

Developer:Playdead

向死而生，是勇气。

第一次玩与通关应该要有几年了吧，期间下了，删了，挺闹心的，最后还是终于把它通关了。游戏就是丧的本身，其实也不是，他只是黑色色调，但是，游戏也没有多么的丧，因为，小男孩本身就是在无尽黑夜中最后的顽强挺进者，前方千难万险，但是，在没有任何情绪，就是你只知道向前，然后一无所有，只是单单的，纯粹的目的，前进。就像《西西弗神话》中所说的，当你以无意义去对抗世界的荒诞时，这本身就充满了意义。所以说他本身可能是无奈，但是坚信，我们不知道，但是只是一个目的，就是前进。仿佛看到了阿甘，生如逆旅，一苇一航。**Limbo**: 词汇来源自基督教术语，原指地狱边缘的中间地带。来到这里的灵魂既不能入天国也不能下地狱，只能游荡着等待救世主拯救。虽然表面如此，因为纯粹，他却充满力量。对自己的目标坚持，不含杂念，结局就显而易见。





2020.12.14 DONE

《donut county》

Developer:Ben Esposito

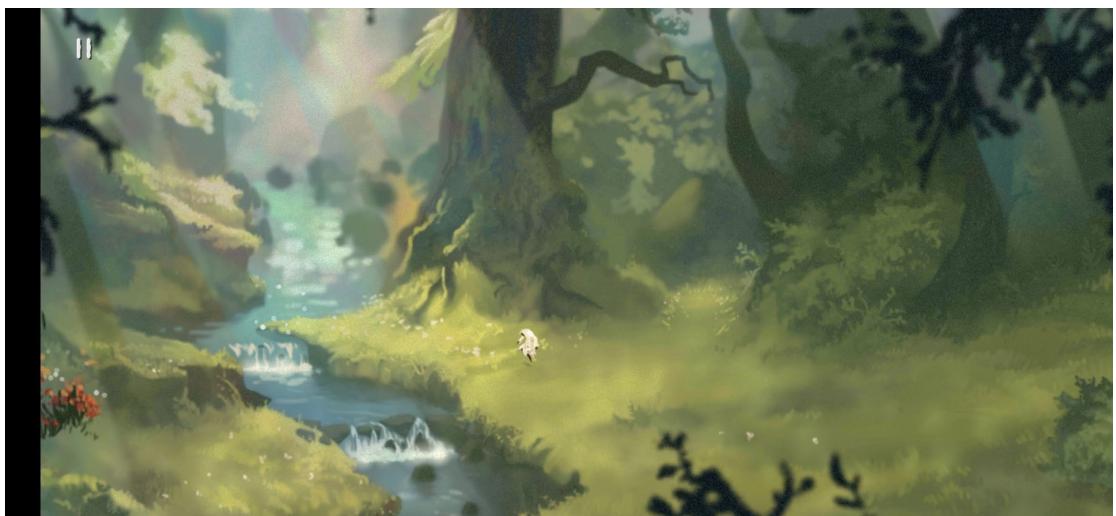
清新，轻松，很可爱与休闲的一款游戏。本身适合放松与休闲，但是最后在传送的时候，那些话语却给了人一点惊艳与改观，给冗长的游戏带来了一点新鲜。最后的游戏画面都很有意思，思路也很清奇，不错，游戏玩法看似单一其实用画面语言来转换方式，让玩家玩的时候又会觉得也还不错，转换了思想，游戏值得一试。

## MY GAMES CHAPTER 3



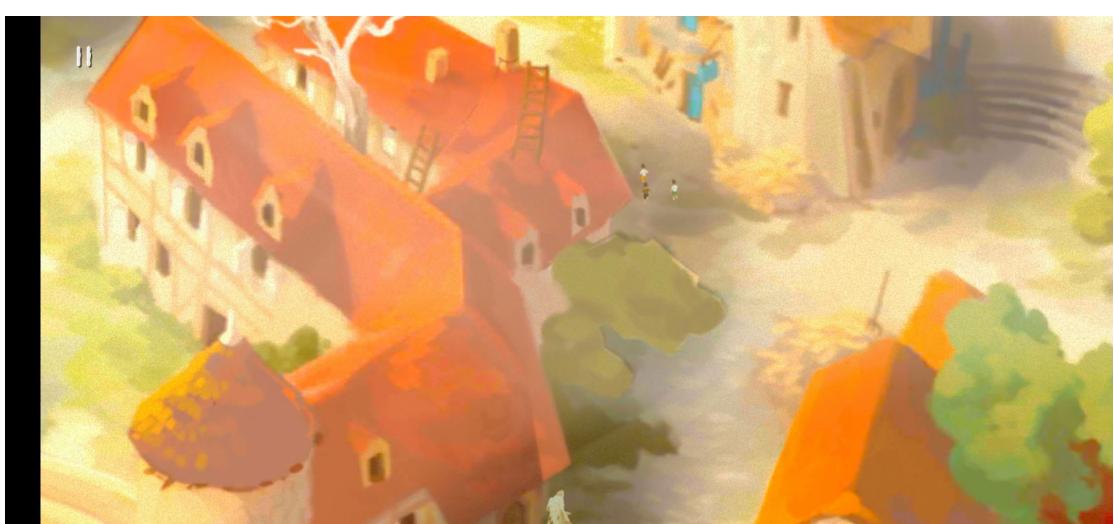
Frankenstein



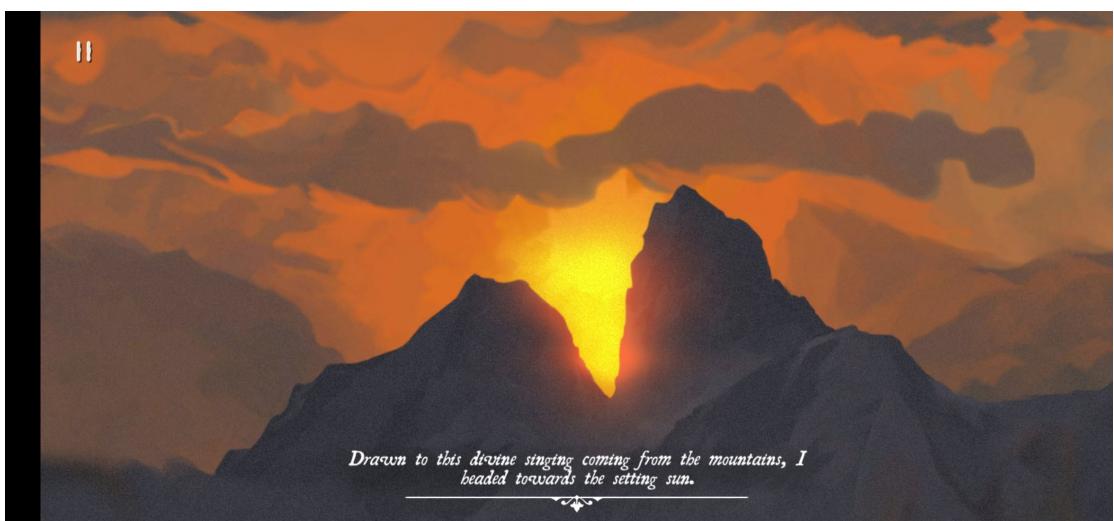
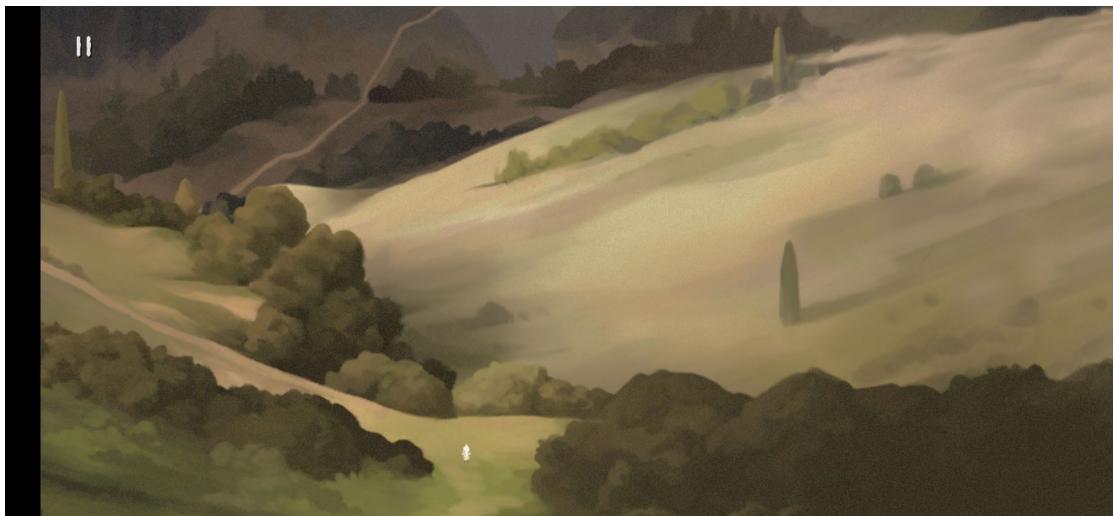


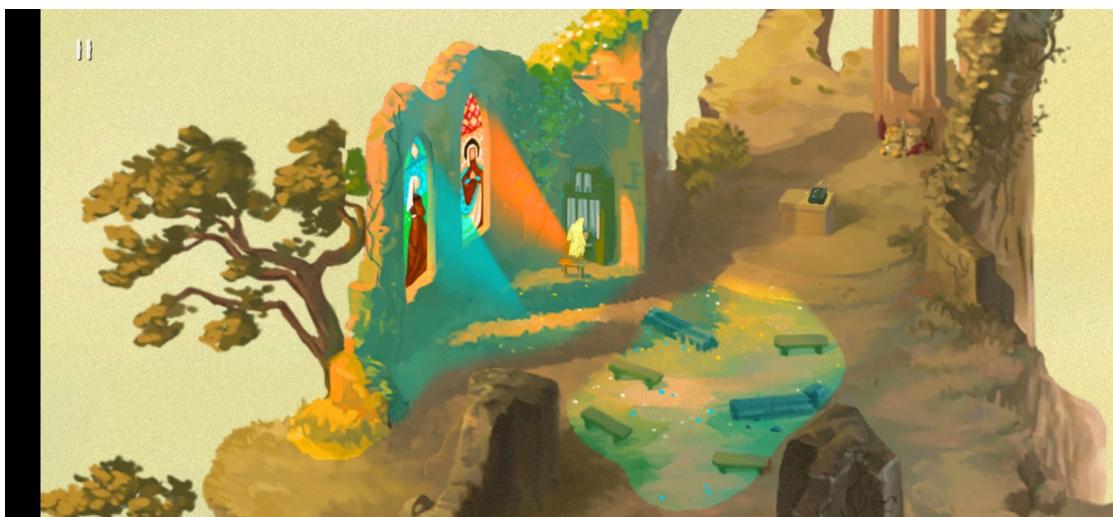


*I followed them, overjoyed at not being alone.*







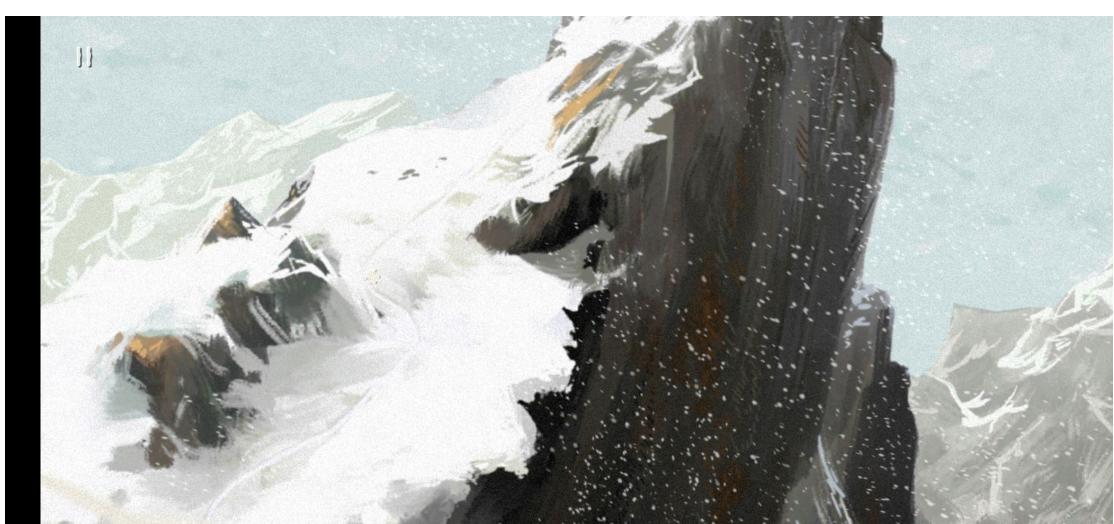
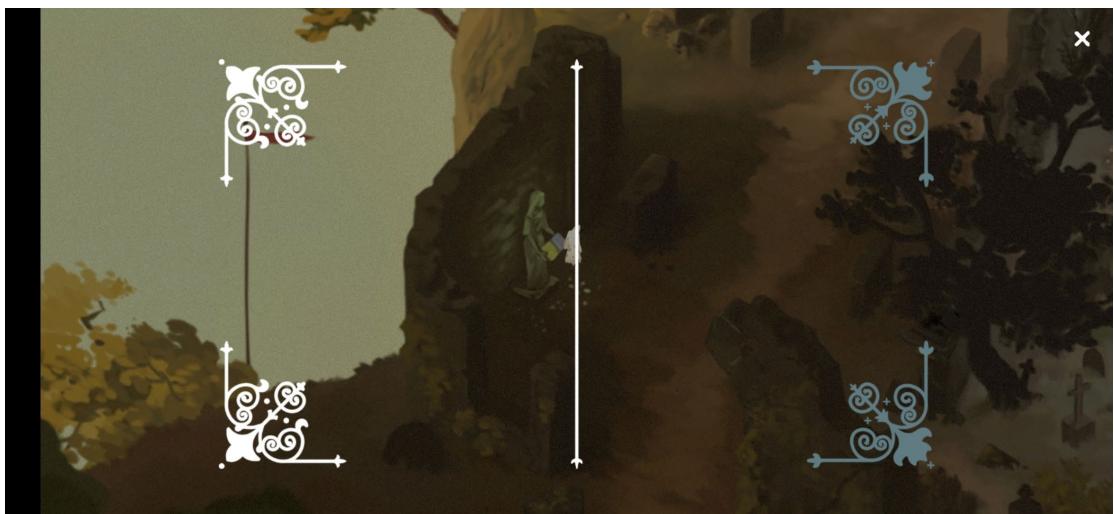


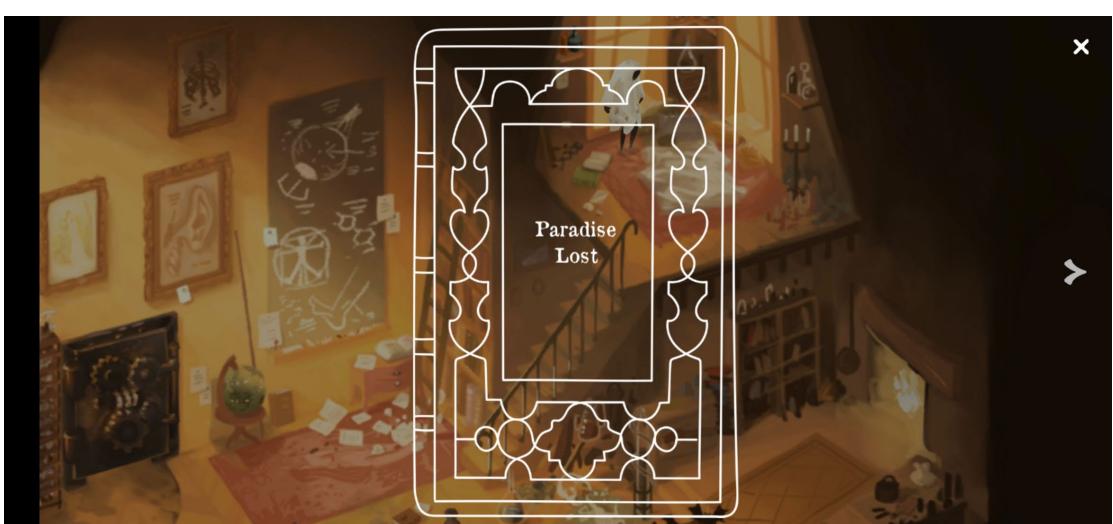
Song for Easter mass.  
The Lord is risen, Hallelujah!  
Like spring over us a new day is dawning,  
like spring, Christ is risen!

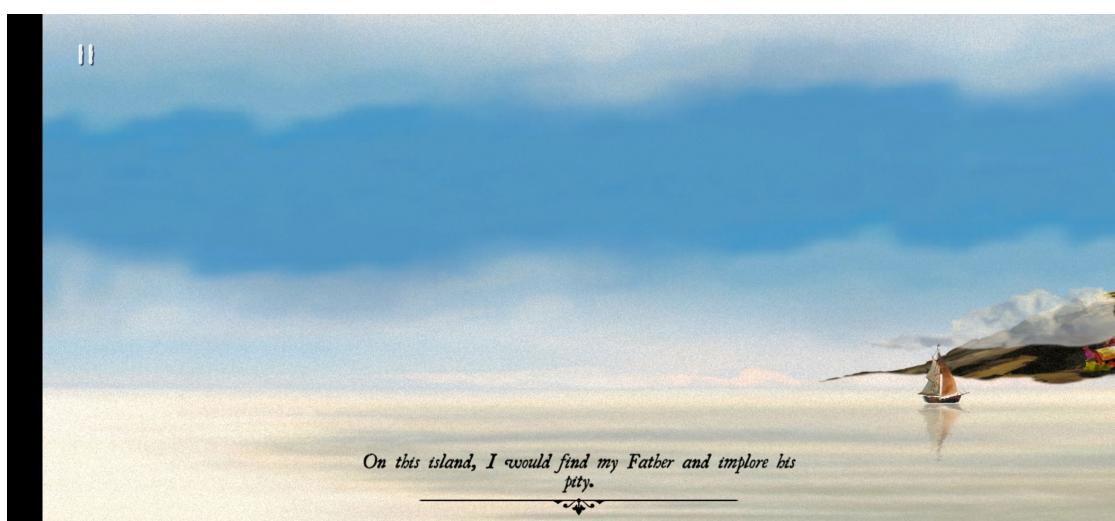
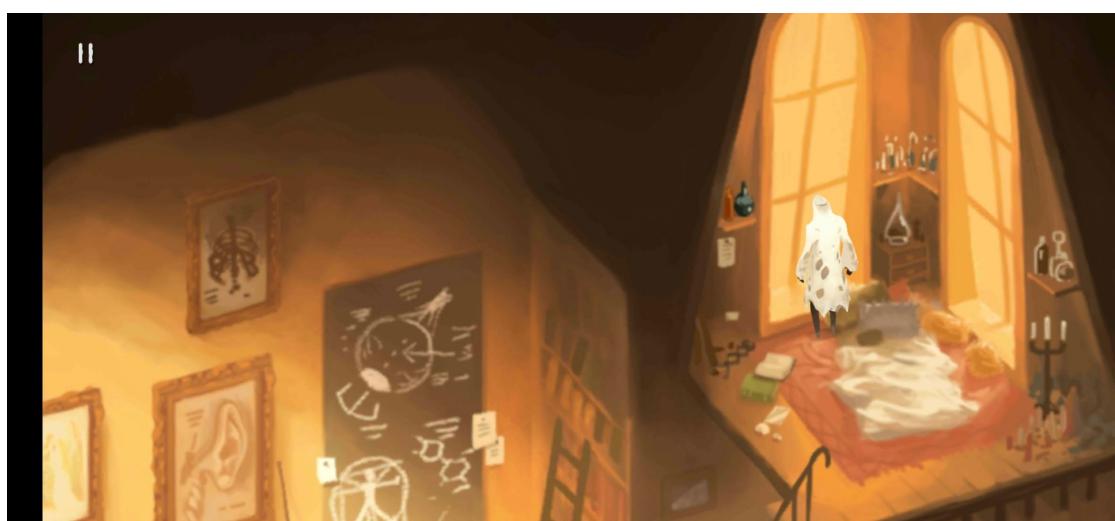
Joy of the world, Oh Christ, man's  
friend,  
joy of the world, we are delivered!  
God has opened the gate of the garden  
wide for us again.  
God has opened it again and told us to  
enter.

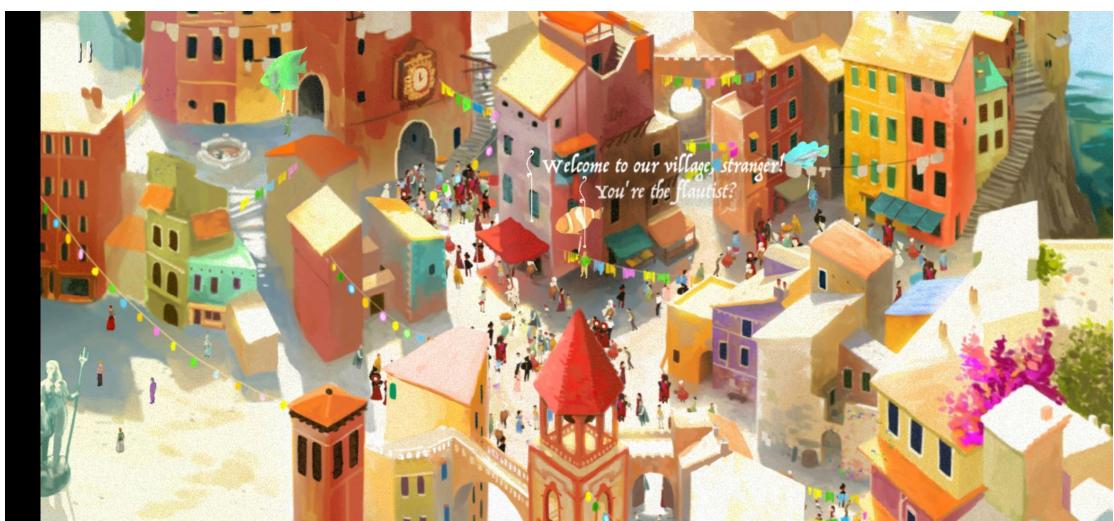
III

II2

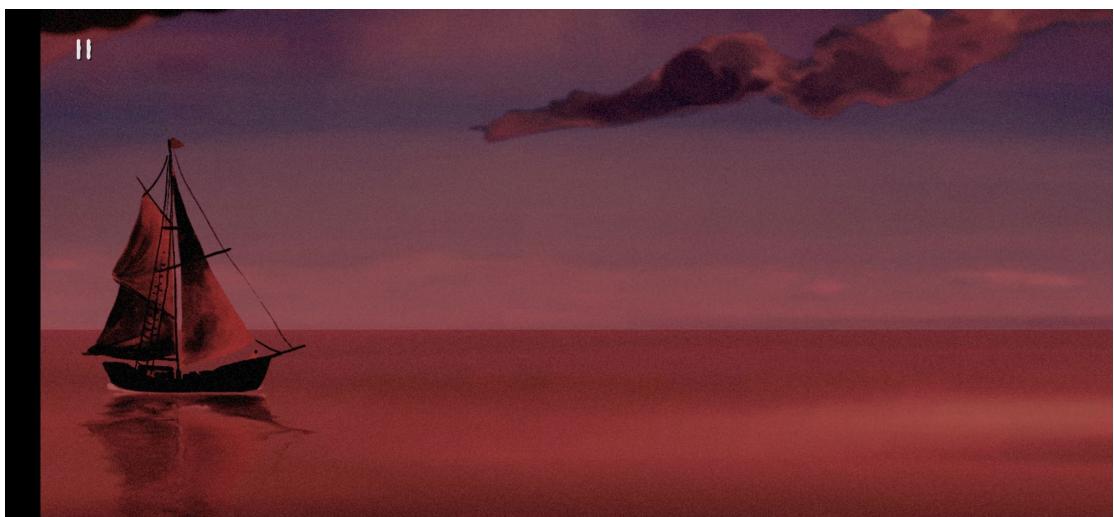








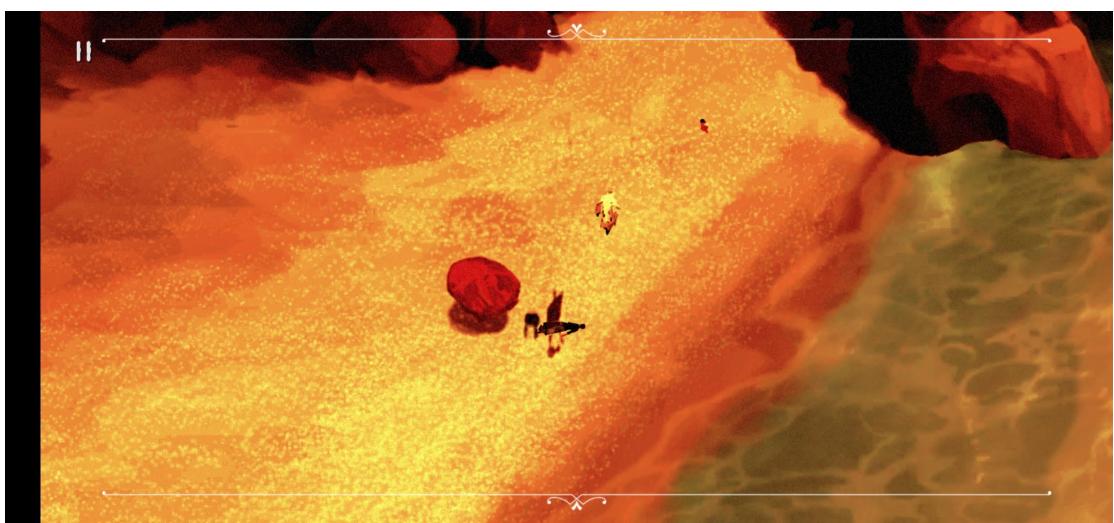






我们在这世界的边缘，  
就像一对不幸的夫妇。

有你的地方就是天堂。  
终于！







2020.12.28 DONE

《The Wanderer: Frankenstein's Creature》

Developer: ARTE Experience

这不是一个游戏，这就是艺术本身。

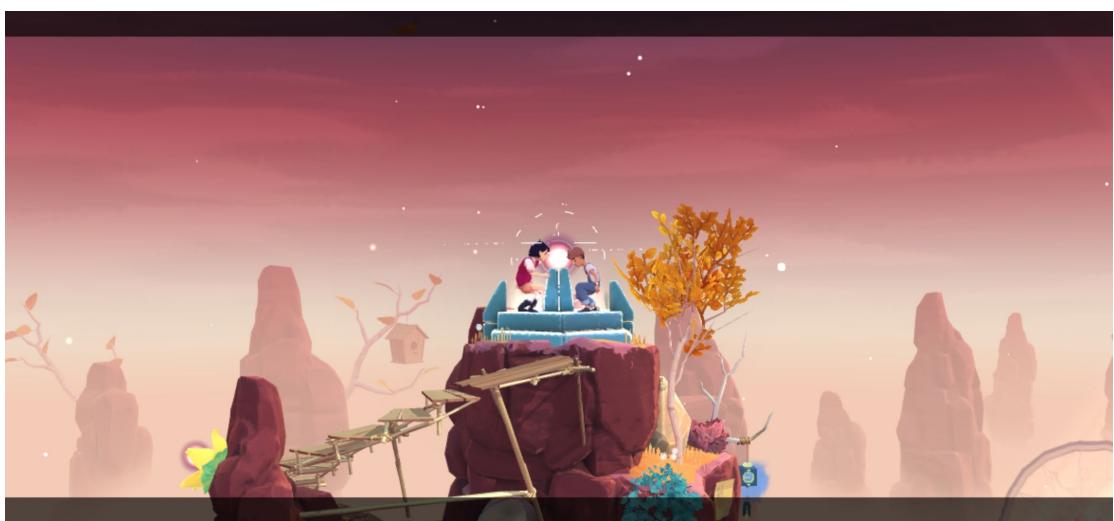
故事本身就足够让人无数遍回想与咀嚼，每次结尾都不一样，这本身就让人足够多刷（但是太累了，我就刷了三遍），每一个结局都给人不同的冲击。我去思考，为什么人一定要对自己恐惧的事物报以仇恨，难道丑陋就不配活？那么人类本身其实就是这样东西吧，我已经看到过人性的丑恶，所有的美丽也其实不过是人性丑恶的面具，当你想脱下的时候却发现那就是长在脸上的虚伪。我也非常震惊为何国外的作家可以提出如此发人深省的问题，我创造了人，那么人又会怎样，创造的人又会怎么思考呢。就像《银翼杀手》，仿生人和人，《西部世界》，我发现西方世界一直都会有这样的想法，也让人深思。但是世界到底是无奈还是幸福，这不取决于这个世界，只取决于自己，那么过好，过不好，都是自己。

弗兰肯斯坦是一个被创造之人，他是通过利用生物电创造出来的肉身缝合怪物，而在最后意识觉醒，思考自己和人的关系，到底怎么去定义自己和那些人。故事本身就足够让人无数遍

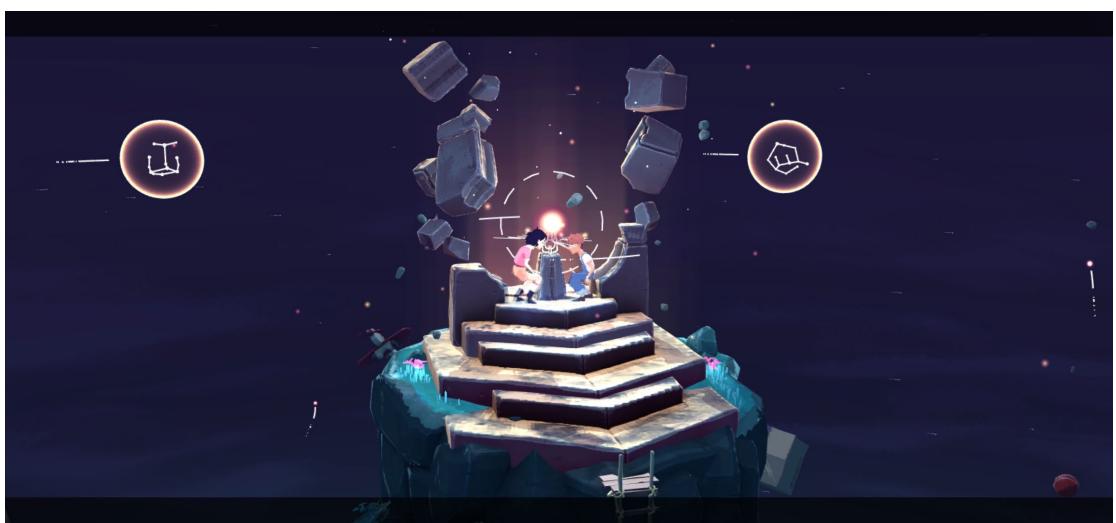
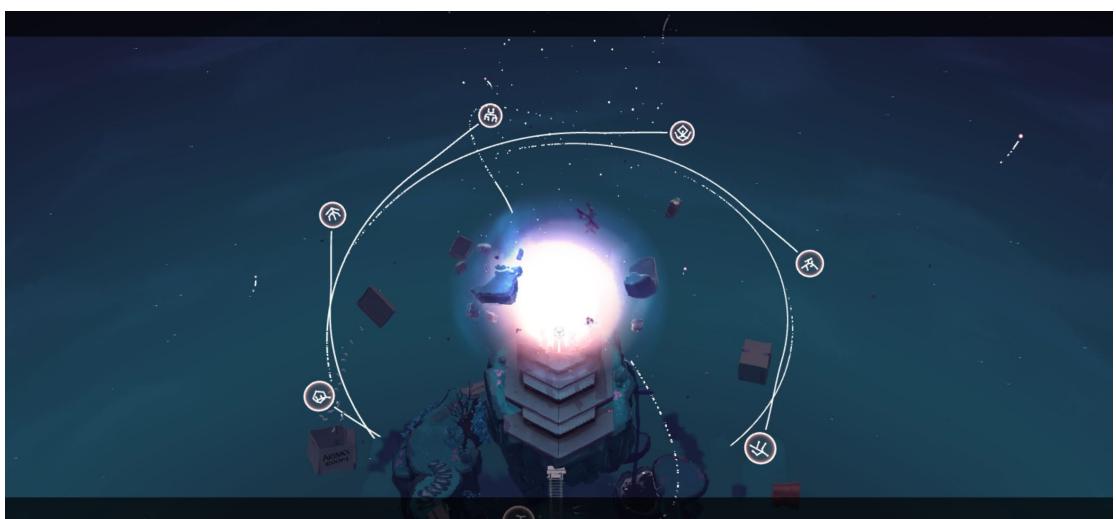
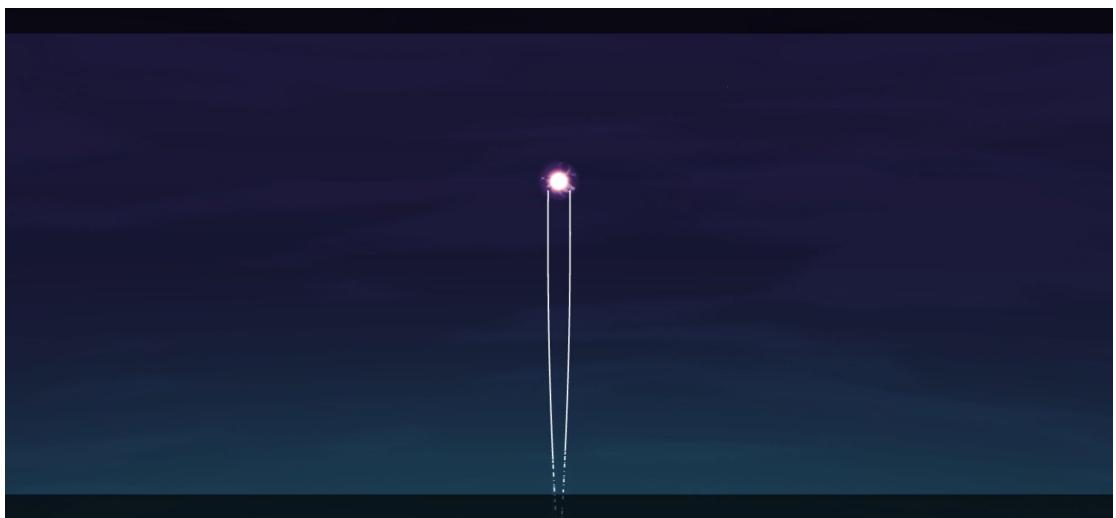
回想与咀嚼，每次结尾都不一样，这本身就让人足够去一遍又一遍地理解游戏，而每一个结局都给人带来不同的冲击。我去思考，为什么人一定要对自己恐惧的事物报以仇恨，难道丑陋就不配生存？那么人类本身其实就是这样东西吧，我已经看到过人性的丑恶，所有的美丽也其实不过是人性丑恶的面具，当你想脱下的时候却发现那就是长在脸上的虚伪。我也非常震惊为何哲学家可以提出如此发人深省的问题，我创造了人，那么被创造的人会怎样生存，被创造的人又会怎么思考。就像《银翼杀手》，仿生人和人的关系，《西部世界》里皮套人的创生也让人深思。我们是不是也是被创造出来的造物，我们也无从得知，但是世界到底是无奈还是幸福，这不取决于这个世界，如加缪所说的，西西弗斯每日推动石头上山，再滚下，本身就没有意义，当我们不去寻找意义的时候，这才是对荒诞的最好挑战。

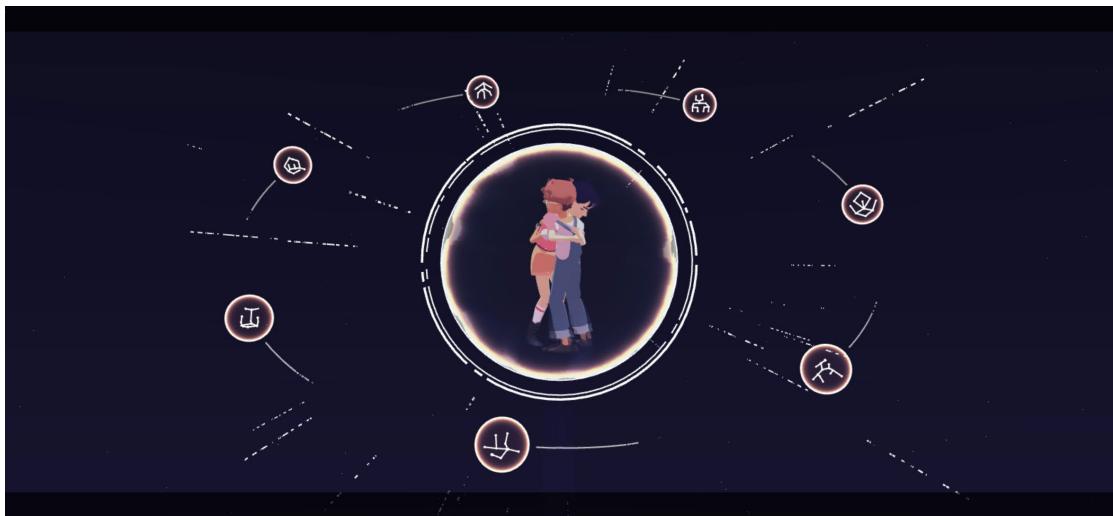
## MY GAMES CHAPTER 4













THE  
GARDENS  
BETWEEN





IN LOVING MEMORY

Alice Mattsson

2021.1.5 DONE

《The Gardens Between》

Developer: The Voxel Agents

郎骑竹马来，绕床弄青梅。同居长干里，两小无嫌猜。

中国有很多描述那些最开始的单纯的情愫的诗篇，故事的结局也往往是分离。这个故事也是分离，但是结局不只是故事的结束，而故事本身却不会停止，世界是永恒运动的，虽然惋惜，但是那份记忆却让人一直回味，人生也大概是这样的吧，有不断的发生，有不断的回忆，人生就是未来和过去的组合，我们面对过去，不是感伤，而是要活好当下，坦面未来。

游戏本身的玩法与脑洞都特别的棒，很喜欢那个虚构的世界，那种充满未知的世界，游戏也特别的有意思，我觉得它也有和纪念碑谷同样的几何视觉效果，很不错。