

# THE CRPG BOOK



**A Guide to Computer Role-Playing Games**

---

《The CRPG Book》（原版）是一个免费获取的公益性项目。

如果你想拥有一本精装印刷版本，你可以在 Bitmap Books 购买。  
所有销售所得都将被捐赠给一家叫做 Vocação 的非政府组织以改善巴西的教育状况。

本书涉及的所有游戏的版权归属其所有者。  
相关图片仅用于评论用途。

封面由 Jan Pospíšil 设计  
([www.janpospisl.daportfolio.com](http://www.janpospisl.daportfolio.com))

本《CRPG 通鉴》（中文版）还未曾出版。  
如果今后有出版的可能，我们将采取类似的做法，将销售所得捐赠给中国慈善机构。

---

# CRPG 通鉴

## 计算机角色扮演游戏指南

编者：Felipe Pepe（巴西）

本书耗时五年由 119 位志愿者精心编纂

我们希望读者能够喜欢

v2.0  
2019 年 4 月



**要** 说哪一个国家会首先推出一本专门讲述计算机角色扮演游戏 (Computer RPG, 简称 CRPG) 的书, 一些人可能会说德国、加拿大、英国或者美国。抑或是法国、俄罗斯或者波兰。但绝对不会是巴西。这是有原因的。

在 20 世纪 70 年代, 第一台个人计算机和电子游戏出现的时候, 巴西正处于军事独裁统治时期<sup>1</sup>, 所有的计算机进口贸易都被禁止。我们不能买到一台像是 Apple II, C64 或者 IBM PC 之类的电脑, 只有龟速且做工粗糙的国产替代品。

一些人可以绕过管制用走私的方式把这些电脑产品运进国内, 这些人里就有我的父亲。然而光有了电脑还不够, 还需要弄到游戏, 而这在当时是稀罕玩意儿(尤其是 CRPG!)。你得托人去美国帮你带回来那些软盘, 然后盗版一份留着。在 90 年代早期, 我就是用这种方法搞到的《叛变克隆多》(Betrayal at Krondor, 下面简称“克隆多”)。就算搞到了电脑和游戏, 还有一个障碍: 语言<sup>2</sup>。尽管我很喜欢看我父亲玩游戏, 但其实我根本不知道屏幕里的那些着装精致的小人在说些什么。我花了几个月的时间玩“克隆多”探索庞大的虚拟世界, 但从来就没走出过新手村。我最大的成就就是暴力破解了一个解谜宝箱。

## 注释

<sup>1</sup>译者注: 1964 年至 1985 年, 巴西被军政府统治, 继续执行进口替代政策。在 70 年代中期, 受到石油危机的影响, 巴西发展陷入低迷。

<sup>2</sup>译者注: 巴西的官方语言是葡萄牙语, 而大部分游戏语言都是英语。

<sup>3</sup>译者注: Super Nintendo Entertainment System 是欧美市场对其的称呼, 简称 SNES; 在日本称作 Super Famicom, 简称 SFC。1990 年 11 月 21 日在日本发售, 1991 年 8 月 13 日在北美发售, 全球累计销量达 4910 万台。

后来我在日式角色扮演游戏(JRPG)中找到了慰藉。不仅仅因为它们更容易上手, 也因为我们终于在 1994 年走出了漫长的经济危机, 游戏主机开始在巴西流行起来。和我住同一栋公寓楼的朋友就有一台超级任天堂(Super Nintendo<sup>3</sup>)和《超时空之轮》(Chrono Trigger), 这款游戏让我着迷很久。在那时, 人们终于可以合法地拥有一台个人电脑了, 但是属于 CRPG 的时代似乎已经过去, 因为计算



机“注定要被毁灭”。<sup>4</sup> 几年后,我在看一本游戏杂志的时候发现了一个有意思的东西:有这么一款奇怪的游戏,你可以在里面教农民进行轮流耕作而获得经验值,但前提是你得创建一个足够聪明的角色。

那时的我已经接触过桌上角色扮演游戏 (Tabletop RPG, 即 TRPG, 俗称“跑团”), 着实被这个电脑版的 RPG 游戏惊艳到了。所以在 1998 年我买了《辐射》(Fallout), 至今依然很喜欢这个游戏。不仅仅是因为这款出色的游戏给 CRPG 游戏带来了新的活力, 也因为我能看得懂英语了。

可是我弟弟不懂英语。它并不能完成大多数的任务, 所以他只是到处乱逛, 见人就杀。重要的是不过这在游戏里也是被允许的, 而且我们很乐于讨论二人所获得的迥然不同的游戏体验和在游戏中发现的新鲜玩意儿。

我想与更多的人分享这种乐趣, 想在学校里也和朋友们谈论这个游戏, 听听他们的故事, 一同从共同爱好中得到快乐。然而, 我的父母离婚了, 之后我就搬到了巴西郊外的一个小镇子里。我父亲把他的旧电脑给我了, 但别人并不知道我从此拥有了一台电脑。电脑在当时还是非常昂贵和复杂的机器。网吧 (Cyber Cafes) 也在那时出现, 人们都在里面玩 CS (Counter-Strike, 即《反恐精英》), 而不是耗时上百小时才能完整体验的 CRPG 游戏。

## 注释

<sup>4</sup> 译者注: 译者认为原作者这里用了一个双关语。原文是: “computers were Doom machines”。Doom 指 1993 年由 id Software 开发的《毁灭战士》系列游戏; 而这个词本身在英语中也有“注定, 使失败”的意思。

<sup>5</sup> 译者注: 这把剑真名 Lilarcor, 即“利拉寇尔巨剑”

<sup>6</sup> 译者注: 英文全名为 The Elder Scrolls III: Morrowind

除了我的弟弟, 没有人可以和我讨论《博德之门 2》(Baldur's Gate II) 里的“会说话的剑”(the wise-cracking sword)<sup>5</sup>, 我是怎么在《上古卷轴 3: 晨风》(Morrowind)<sup>6</sup> 中成为吸血鬼的, 或是其实人们可以在《杀出重围》(Deus Ex) 中向安娜·纳瓦拉 (Anna Navaree) 开枪之类的事情。

在 2004 年我搬回了巴西最大的城市圣保罗 (São Paulo) 去读大学。这还有一个额外福利, 就是我有生以来第一次接入了互联网。从此以后一切都变了。

---

现在说到这个人们会觉得稀松平常、理所当然，但在当时互联网把我们从地域的限制中解放了出来。我可以在任何地点和任何人谈论任何事情！

终于，我发现了 RPG Codex<sup>7</sup>，我可以和网友谈论我喜欢的游戏，而且一谈就是几个小时。不仅如此，我还能从中了解到我没接触过的 RPG 游戏，从来没有尝试过的完成任务的方法，炫酷的 mod<sup>8</sup>，有趣的故事，强力的加点方案 (build) 等等。这里简直就是我的家。

在随后的 14 年里，我一直在尽可能多地了解这个令人惊叹的游戏类型。我玩了《创世纪》(Ultima)，《巫术》(Wizardry)，以及其他我曾经错过的游戏，还试图找到隐藏的宝藏，在模拟器上体验我不曾拥有的主机，等等。因此，应该感谢那些提供老旧软件的网站，模拟器开发者，机智的论坛网友们，以及 GOG.com 的出色表现<sup>9</sup>。

该从哪里开始玩？什么是 C64？现在还能玩到《巫术 1》(Wizardry I) 吗？《阿尔比恩》(Albion) 好玩吗？我应该按顺序玩《魔法门》系列 (Might and Magic) 吗？是我玩的太菜还是这游戏真的很难？《无冬之夜》(Neverwinter Nights) 用什么 mod 比较好？

这些问题曾经让我头疼，除此之外还有很多。然而找到这些问题的答案并不总是那么简单。

这么多年来，很多指南都已经过时了。当你试图询问身边的人的时候，你会发现有的人已经厌烦了回答这种低级问题，有的只是应付了事，也有的人恰好很讨厌你喜欢的某款游戏。一些比如“RPG 游戏 Top 10”这种排行榜确实有点用处，但他们大部分都仅仅关注于当下流行的游戏。

因此，本书主要涉及如下几部分内容。

## 注释

---

<sup>7</sup> 译者注：<https://rpgcodex.net> 著名 RPG 游戏爱好者论坛，每年会发布 RPG 游戏排行榜。

<sup>8</sup> 译者注：指游戏模组，来源于英语单词 Modification，可以理解为对游戏内容进行修改，或者加入新任务、剧情、道具的补丁包，一般都是游戏爱好者自发制作。

<sup>9</sup> 译者注：GOG.com 是《巫师》系列开发商，来自波兰的 CD Projekt S.A. 于 2008 年推出的游戏商城。GOG 即代表 Good Old Games，最初主要售卖老游戏，并解决了老游戏在新机器上运行的种种技术问题，这让很多老游戏重新焕发生机。该平台主要特点是简单易用且 DRM Free。

---

首先，这是一本指南——我希望当初我入门的时候就有的指南。这其中包含最重要、最流行、最有趣的游戏，并且会向你解释为什么他们如此特殊。你可以翻开这本书，读一读你觉得比较酷的游戏的文章，还可以看看截图，最后找到你想玩的下一款游戏。

我也加入了一些有关发展历史的资料，向读者展示在当时的游戏行业发生着什么。想要彻底搞清楚《创世纪 4》(Ultima IV) 和《地下城主》(Dungeon Master) 到底有什么深远的影响，就必须先搞清楚在他们之前和之后发生了什么。

这本书也是一个帮助手册。它会指导你该如何运行那些和现在的硬件不兼容的老游戏，在需要的时候告诉你要去找补丁包修复恶性 bug，甚至会推荐一些 mod。一切的一切，都是在帮你获得最佳的游戏体验。

最后，这也是给年轻时的我自己，以及其他孤独地探索 CRPG 乐趣的同道中人的一份礼物。在这里有来自世界各地的百余人与你为伴，他们都愿意坐下来慢慢给你讲述他们喜欢的 RPG 游戏，在游戏中的奇妙冒险，以及为什么你应该尝试这些游戏。

创作这本书是一个漫长且疯狂的事情。其最早开始于 2014 年，当时 RPG Codex 论坛上由玩家投票选出了 70 个最佳 RPG 游戏，并且给每个游戏都写了一份短评测。于是我们萌生了一个想法，我们想在这基础上出一份延长版的书籍，其中包含更长的评述和在历史上有名的（古董）游戏以及一些游戏界的奇珍异品。我用了两个月的时间完成了前 70 个游戏的编纂，以为最多再花六到十个月就可以完成全书。啊哈！

最后我花了四年。



---

然而，我没什么可抱怨的。在这段时间我学到了很多，怒玩了 300 余款书中涉及的游戏，和一些我小时候就知道的名人取得了联系，有克里斯·阿瓦隆 (Chris Avellone)<sup>10</sup>、沃伦·斯佩克特 (Warren Spector)<sup>11</sup>、Scorpia<sup>12</sup>、提莫西·凯恩 (Tim Cain)<sup>13</sup>，以及其他为本书创作伸出援手的人们。

现在回忆起当年的光景总会觉得很虚幻。那时候电脑还是又稀有又慢的古董，阅读一个简单的英文的任务描述都很费劲。在当时要想写一本这样的书是不可能的。我在 17 岁之前没有跟任何外国人说过话，但现在我住在日本。

艾萨克·阿西莫夫 (Issac Asimov)<sup>14</sup> 过去常说科幻的意义就在于预测未来，以便我们更好地迎接它。或许 RPG 以及所有游戏的意义就是在于帮助我们为以后的挑战和冒险做好准备。

## 注释

---

<sup>10</sup> 译者注：天才级 RPG 制作人，黑曜石工作室 (Black Isle Studios) 的创始人之一，参与创作《辐射 2》、《神界：原罪 2》、《消逝的光芒 2》等几十款知名大作。

<sup>11</sup> 译者注：传奇游戏设计师，曾参与创作《杀出重围》、《网络奇兵》、《创世纪》等

<sup>12</sup> 译者注：游戏行业著名的女评论家，曾为游戏杂志 Computer Gaming World 撰稿，以其犀利的言论和标志性的蝎子尾巴图标而令人印象深刻。

<sup>13</sup> 译者注：顶尖游戏设计大师之一，前黑曜石工作室成员，《辐射》系列的缔造者和首席设计师，Troika Studios 的创建者。

<sup>14</sup> 译者注：美国科幻小说家黄金时代的代表人物之一，其提出的“机器人学三定律”被称为“现代机器人学的基石”。

Felipe Pepe  
项目编辑

《The CRPG Book》项目是一个合作性的，非营利性的项目，致力于将计算机角色扮演游戏的历史汇编成便于阅读且有教育价值的书籍。本书由志愿者编写，他们来自各个大洲，年龄不尽相同，也有着不同的职业，比如：开发者、记者、mod 作者 (modders)、评论家、学者和粉丝，也可能是父母、夫妻、祖父、医生、教师、工程师、商人，等等。

本书的目的就是要把我们对于 CRPG 的热情广而告之，将分散在无数论坛、杂志、网站和脑海里的知识汇总起来并分享给大家。本书包含了 1975 年至 2015 年的 CRPG，以及几篇文章，一些 mod 推荐，开发者金句，和一些有趣的杂谈。这些无论是对于 CRPG 老手还是刚入坑的萌新都有一定的参考价值。

这个 PDF 是基于 Bitmap Books 在 2019 年出版的精装版图书而制作的<sup>1</sup>。那是一次限量发行，帮助我们对整本书都可以进行一次专业的校对和修订。即便如此，《The CRPG Book》项目依然保持非盈利的性质，那次发售的版税收入 (12,475 英镑) 都已经捐赠给 Vocação，一家帮助贫穷地区的孩子和青少年获得教育和工作机会的巴西非政府组织。

### 献给：

Claudia, Célia, Marco, Saphyra, Thais, Vanessa, Thiago, Carol 和 Caio。

### 鸣谢：

The RPG Codex, RPG Watch, Bitmap Books, Hardcore Gaming 101, Ultima Codex, The Internet Archive, Matt Chat, MobyGames, The CRPG

### 注释

<sup>1</sup> 译者注：指英文原版。中文版本也会尽力争取出版的机会，详情请关注本书中文化项目网站：crgbook.cn

Addict, Cyber1, CGW Museum, DJ OldGames, DOSBox, The Digital Antiquarian, Unseen64, Museum of Computer Adventure Game History, The LP Archive, Abandonia, My Abandonware, GOG, Gamasutra, Nautilus, Shane Plays, Hall of Light, Emuparadise, 以及在幕后默默奉献的每一位无名英雄, 是他们在维护网站, 开发模拟器, 移植到新系统, 制作 mod, 补丁, 制作稀有游戏合集并且把视频上传到 YouTube。这本书的完成离不开你们。

当然, 我们最应该感谢的就是这些游戏的创作者, 包括那些呕心沥血制作游戏但尚未被发掘的人们。这本书也将歌颂你们的奉献。



## 注释

<sup>1</sup> 译者注：在奇幻题材的设定中，巫妖是亡灵的一种延伸变化型态，是人死亡之后转化而成的架空生命存在形式。该概念在《魔兽世界》以及《龙与地下城》等游戏中都有广泛应用。

<sup>2</sup> 译者注：Abandonia 是一个民间粉丝自发成立的网站，用以交流和点评在 DOS 和早期 Windows 系统上游玩的绝版老游戏。

<sup>3</sup> 译者注：夸瑞克斯，《废土 2》中出现的一名角色，周身挂着很多老式游戏的零件作为装饰，包括脖子上挂着好几只手柄，额头上有吃豆人的纹身。他会收集旧版的家用娱乐主机。

<sup>4</sup> 译者注：软盘中间的盘片是由带有磁性图层的胶片圆盘制成，不断地读取数据会让软盘发热。3.5 英寸软盘的标准容量只有 1.44MB，在 21 世纪初便退出市场。现在软件中常见的“保存”图标就是软盘的造型，而非软盘是这个图标的手办。

**Alberto Ourique (AO)**

是一位经验丰富的撰稿人，然而对游戏产业和小说了解真的不多。如果他的文章哪里写错了，他打算变成一个巫妖<sup>1</sup>，以防被读者喷死。

**Andre Stenhouse (AS)**

直到上高中才买了第一款主机游戏，但和父亲玩过《荣耀任务》(Quest for Glory)，而且读了不少书。

**Andrea Marcato (AM)**

一个 Abandonia<sup>2</sup> 骨灰级老用户，能和克里斯·阿瓦隆 (Chris Avellone) 出现在同一作者名单上让他无比兴奋。

**Andreas Inderwildi (AI)**

自由游戏测评家，对《黑暗之魂》(Dark Souls) 和《异城镇魂曲》(Planescape: Torment) 的狂热到了有点不大正常的程度。没在玩游戏的时候他会读一些关于历史、民间传说和超自然现象的书，并且会写写相关的东西。

**Andrew “Quarex” Huntleigh (QX)**，江湖绰号“夸瑞克斯”<sup>3</sup>，是一位顾念家庭的博士。虽然表面上他是个正经的联邦政府工作人员，但私底下如果他有太多的鸡肋服装和武器不知道该扔还是该留着，就会非常痛苦。

**Arkadiusz Makiela (AR)**

在十岁的时候拿到了他的第一台电脑，一台雅塔利 65XE。于是这成了他追寻完美、终极的 RPG 之路的起点。而直到今天他都还没明白过来，这种 RPG 根本不存在。

**Árni Víkingur (ÁV)**

从 1986 年起就靠着电脑发热来躲避冰岛的风霜，所以对电子游戏相当当地懂行。

**B. “Mr Novanova” White (BW)** 江湖绰号“诺瓦诺瓦先生”，一位作家。还记得玩《传说骑士》(Knights of Legend) 的话，什么时候会让你的软盘融化掉<sup>4</sup>。欲询详情可联系此邮箱 [forbwhite@gmail.com](mailto:forbwhite@gmail.com)。

**BaronVonChateau (BC)**

的梦想是做出一款超现实主义的 RPG，尽管他不知道所谓“超现实主义”具体是什么样的。为了弥补此缺憾，他花了许多年时间给各种游戏做那些艰深晦涩的剧情 mod，还把它们以爵士金曲命名。

**Benjamin Sanderfer (BE)**

曾经帮一家知名的 RPG 发行商开发适用于他们的纸笔游戏<sup>5</sup>的软件，可惜那个游戏本身太菜了以至于公司最后因此破产。真的，没骗人。

翻译: Thunderplus (A-D)  
VitaminA (E-N)  
LightningChris (O-Z)

**Blobert (BL)** 从 C64 上的《幽灵战士 III》(Phantasie III) 开始接触 RPG, 超级喜欢《创世纪 V》(Ultima V), 一路玩 CRPG 到现在, 不过要在他的四个孩子大发慈悲让他空闲下来的时候。

**Branislav Mikulka (BM)** 住在爱尔兰小妖精的国度里。他还沉迷于 MS-DOS 游戏的时代, 私底下很推崇上世纪 50 年代前后的垃圾电影。认为 Philip K. Dick<sup>6</sup> 是最伟大的作家。

**Brian Stratton (BS)** 从三年级就开始玩 CRPG, 直到今天都还在和牛头人、飞龙、兽人和不死人怪物战斗。

**Brian “Psychochild” Green (BG)** 江湖绰号“精神错乱儿童”, 其实真人比这个名字友善很多。MMO 开发师, 因为文本多人地牢游戏(Text MUD)入坑<sup>7</sup>。

**Casiel Raegis (CR)** 现居北卡罗来纳州, 从事导演工作, 没写完的台本比这本书还厚。

**Casper “Grunker” Gronemann (CG)** 不大喜欢参加聚会, 除非是有六个或者更多人参加的那种<sup>8</sup>。

**Chester Bolingbroke (CHB)** 还在和他的瘾做斗争。

**Chris Avellone (MCA)** 据传是个友善的人, 没什么危

险性。虽然他的母亲到现在都不理解他一天到晚在干些什么, 但他还是很爱她。

**Christian Hviid (CH)** 从 80 年代开始接触游戏, 一直觉得 3D 游戏过于新潮和下作。

**Christian Hudspeth (CHR)** 一位丈夫、父亲和玩家, 三个角色都能玩得转。不信的话问他妈妈。

**Christopher Ables (CA)** 对游戏发展史有一腔热情。他和他妻子都是玩游戏长大的, 喜欢一起玩游戏, 无论新潮还是老派。

**Crooked Bee (CB)** 在《巫术 IV》(Wizardry IV) 里打败了 RPG Codex 的前一任主编, 成为了新的主编。这应该足够让你了解她是个什么样的人了。

**Daniel D’ Agostino (DD)** 为了做游戏而当上了软件开发工程师。然而讽刺的是, 他现在因为搞软件开发而匀不出多少时间给游戏了。

**Darktoes (D1)** 是一名学生、玩家, 以及自认为还算乐于助人的人。

**Darth Roxor (DR)** 喜欢《叛变克隆多》(Betrayal at Krondor)、打裸体排球, 还有在他的文章里不停地加副词, 越多越好。

## 注释

<sup>5</sup> 译者注: 指只使用纸与笔、而不需其他配件就可玩乐的单人或多人游戏, 是桌上游戏的一类。“○×棋”就属于其中之一。

<sup>6</sup> 译者注: 美国科幻小说作家, 代表作《仿生人会梦见电子羊吗》、《尤比克》。

<sup>7</sup> 译者注: 一类多人游玩的实时交互游戏, 融合 RPG、互动小说、PVP、线上聊天等多种元素, 玩家一般通过键入特定语言来进行游戏。

<sup>8</sup> 译者注: 原文使用了 parties 这个词, 这个词在游戏界有多种解释: 一、PlayStation 平台上可以创建一种类似于聊天室的群组, 可以用于联机 PS 游戏, 英文就叫做 party, 最多允许六个人加入; 二、很多游戏允许玩家操作自己的小兵或者英雄进行排兵布阵, 那么自己随从们所组成的队伍也可以被称作 party。

## 注释

<sup>9</sup> 译者注：此处的原文是“pulp novels”，泛指在 20 世纪前半流行的一种通俗杂志上刊登的虚构故事，“pulp”指此类杂志使用的纸张由于廉价而非常薄脆。这些故事通常有浓重的幻想色彩和逃避主义，后世的探案和科幻小说都从此通俗文学的土壤中诞生。

<sup>10</sup> 译者注：一家美国的电视游戏开发商，由 Jason Anderson, Tim Cain, Leonard Boyarsky 联合创办，代表作有《奥秘：蒸汽与魔法》。该工作室于 2005 年关闭。

<sup>11</sup> 译者注：指玩《龙与地下城》。

<sup>12</sup> 译者注：原文：His Holiness the God-Emperor of All Mankind, Lord of the Heavens above and Master of the Hells Below. 出自《战锤 40k》

<sup>13</sup> 译者注：一所宗教学校。

<sup>14</sup> 译者注：一本西语杂志。

**David Ballestrino (DB)** 现在一看到棋盘样的地板就会开始想象怎么部署他的队伍，期待第一回合骰个好的结果。

**David Konkol (DK)** 是一位作家，也会开发游戏，而且他喜欢疯狂碎碎念这些事情。你想看的话可以去 [www.madoverlordstudios.com](http://www.madoverlordstudios.com)。

**David Walgrave (DW)** 一般会用他低沉而富有磁性的嗓音做三件事：组织电子游戏项目；在他的金属乐队里当主唱；还有和他可爱、毛茸茸的小狗们说悄悄话。

**David “dhamster” Hamilton (DH)** 网名叫作“D 仓鼠”，随时准备好加入一个队伍出发，就像 1999 年那会儿。

**David “mindx2” B. (M2)** 网名叫作“脑子乘以二”，他整夜整夜地对着他收藏的那些经典电脑游戏的盒子哀叹逝去的黄金时代不可再来。

**Deuce Traveler (DT)** 除了 CRPG 以外还有很多爱好。他还喜欢喝啤酒、锻炼身体、读故事会<sup>9</sup>、下棋，还有偶尔搞砸点什么，偶尔。

**Diggfinger (DF)** 热爱《辐射》(Fallout) 系列还有一切 Troika Games<sup>10</sup> 制作的游戏。你可以去 Jason D. Anderson 的维基百科求证此事。

**Dorateen (DO)** 在三十年前 roll 到一个矮人战士之后就陷入了这个爱好<sup>11</sup>，从它的桌游一直玩到电脑版。

**Drew Merrithew (DM)** 转行做了一个网络安全方向的工程师，因为做游戏根本赚不到钱。

**Durante (DU)** 白天扮演一位科学家，到晚上则是一位 RPG 玩家。他很擅长鼓捣精密的系统和模拟器，即便它们完全没有必要做成那么复杂。

**Eric Shumaker (ES)** 是一位喜欢打游戏的坏男孩，他为了理想而玩游戏。他花了很多时间在那些愚蠢到你从来没玩过的游戏上。

**ERYFKRAD (ER)** 那位大人，全人类之不朽神皇，天堂之统帅，地狱之真主。<sup>12</sup>

**Fairfax (FAX)** 是 MCA<sup>13</sup> 门徒，《文明》的 mod 作者，热爱关于游戏开发的故事，梦想着有一天也能参与制作 CRPG。

**Felipe Pepe (FE)** 就是那个以为自己只要六个月就能编完这本书的傻瓜。

**Ferhergón (FHG)** 先前主编过《地牢死忠粉》(Maniacos del Calabozo) 这本杂志<sup>14</sup>，并认为 RPG 的黄金年代已成过往云烟。



---

**Frank “HiddenX” Wecke (HX)** 上古间谍, 游戏监察员, RPG Watch<sup>15</sup> 的编辑, RPG Dot 资深用户, RPG Codex<sup>16</sup> 特邀大使。

**Gabor “J\_C” Domjan (JC)** 生在 90 年代, 有幸见证了游戏的黄金时期。他什么类型的游戏都喜欢, 尤其钟情于 CRPG 和飞行模拟器。

**Garfunkel (GA)** 在圣诞节时收到了一台 C64, 走了弯路用了一小会 Amiga 500, 最终在 90 年代弄了一台 PC, 之后再也没有偏移正道。

**Gary Butterfield (GB)** 是一位作者, 播客主持人, 也是那些令人失望的 CRPG 续作的忠实支持者。他觉得 THACO<sup>17</sup> 的设计其实还不错。

**Geo Ashton (GE)** 是一位狂热的作家, 他热衷于电子游戏, 也喜欢阅读和游戏文化有关的文章。

**George Weidman (GW)** 做的视频很少有人喜欢。他的大把人生都浪费在了玩《辐射》上, 无怨无悔。

**Ghostdog (GD)** 在 RPG Codex 中混迹太久, 理智堪忧。他在重玩他最喜欢的游戏《异域镇魂曲》(Planescape Torment) 的时候, 发现在宽屏模式下显示画面有问题, 于是他做了一个 UI mod 来解决这个

问题。

**Grant Torre (GT)** 住在密歇根州, 他把时间都花在打鼓、文学、电子游戏, 以及一切极客该做的事情上面。

**Guilherme De Sousa (GS)** 自从 1980 年代中期在 C64 上玩了《创世纪 IV》之后, 就一直很喜欢 CRPG 游戏

**Gustavo Zambonin (GZ)** 很可能是所有贡献者中最年轻的一位, 他自打出生起就在慢慢学习如何品鉴那些市面上最好的 CRPG 游戏。

**Hannah and Joe Williams (H&JW)** 是一对已婚夫妇, 正在真人角色扮演(LARPing)游戏制作人, 也是兼职隐士。

**Ian Frazier (IF)** 是一位游戏设计师, 平日爱好绘制迷你尺寸的画, 以及将未知的邪恶生灵驱逐到外层的黑暗之中。

**Ivan Mitrović (IM)** 是 PC 优越党的一员<sup>18</sup>, 2001 年的时候首次接触 RPG 游戏, 玩了《异域镇魂曲》, 时至今日, 这依然是他最喜欢的游戏。

**Jack “Highwang” Ragasa (JR)** 是一位 YouTube 游戏评论家, 因为废话太多而花了很多年玩电子游戏。

**Jaedar (JA)** 非常认真地

## 注释

---

<sup>15</sup> 译者注: <https://www.rpgwatch.com/>

<sup>16</sup> 译者注: <https://www.rpgdot.com/>

<sup>17</sup> 译者注: 出自《博德之门》, THACO 是 “To Hit Armor Class 0” 的缩写, 其值越小越好。

<sup>18</sup> 译者注: 原文是: Proud member of the PC master race. “PC master race” 全称 “Glorious PC Gaming Master Race”, 指的就是觉得用 PC 玩游戏比主机好的那种优越感。

想了想，意识到《无冬之夜 2》(NWN2) 是他玩过的第一部“正统”RPG 之一。自从那时起，他就一直在补课。

**Jakub Wichnowski (JW)** 玩游戏最看重的是剧情。他希望有一天自己能做出一款游戏，至少有《异域镇魂曲》一半那么好的那种。

**James McDermott (JM)** 是个玩了太多游戏的音乐家。他还在耐心等待《奥秘 2》(Arcanum 2)<sup>19</sup>

**James “Blaine” Henderson (JBH)** 觉得你喜欢的那些游戏都很糟糕，他都不喜欢。除非他碰巧也喜欢其中一些游戏；但即便如此，他可能也会找个理由把你批判一番。

**Jay Barnson (JB)** 是位作家，游戏开发者，程序员。在一个 C64 从未存在的平行宇宙里，他也是坐拥西半球霸权的真主帝皇。

**Jedi Master Radek (JMR)** 正在他的地下室深处谋划着要统治世界。梦想是将所有读者变成受他掌控的无脑傀儡。

**Joseph Coppola (JO)** 是一个程序员，喜欢 RPG 游戏、小说、以及其他和文字有关的事情。

**Jörn Grote (JG)** 必须要

做出抉择——是准备学校的期末考，还是玩《辐射》。好在最后结局还不错。

**John Harris (JH)** 为 @Pl - ay 供稿，也给复古游戏写点文章，有时候还会自己做电脑游戏。他竟然觉得《领国战役》(Rampart) 是有史以来最好的游戏，这个傻子。

**Kenneth Kully (KE)** 无意间建立了《创世纪》系列最大的资讯和粉丝论坛网站。他在奶爸和童子军领队的工作之余，竟然还能挤出时间玩这个游戏。

**Kurt Kalata (KK)** 迈出了踏向战争的第一步，并成功结束了战斗。他还负责运营《硬核游戏 101》(Hardcore Gaming 101) 这个网站<sup>20</sup>。

**Lev (LEV)** 喜欢 RPG 游戏，只是想和 Chris Avellone 出现在同一本书里。

**Ludo Lense (LL)** 用自己的理智换取了制作超长游戏视频的能力。)

**Luis Magalhães (LM)** 从医生到销售再到作家，Luis 一直在现实生活中不断转职，但他最喜欢的游戏类型自从 90 年代就没有变过。提示：不是 FPS 游戏。

**M. Simard (MS)** 夏天的时候更愿意待在地下室里，不过

## 注释

<sup>19</sup> 译者注：参考注释 25 可知，该游戏的开发商 Troika Games 已于 2005 年倒闭。

<sup>20</sup> 译者注：HardcoreGaming 101 是一家立志于推广电子游戏史的知名怀旧站点。

他的德国牧羊犬每隔一段时间就会带他出去散步。

### **Maciej Miszczyk (MM)**

很小的时候就是游戏玩家了, 喜欢一切种类的游戏, 尤其偏好 90 年代中后期的 RPG, 以及一切神神叨叨、超级复杂、难度很大或是独一无二的游戏。

### **Marc Hofstee (MHO)**

是有史以来最奇怪的 Ascaron<sup>21</sup> 死忠粉 (引用 M. Worsley 原话)。他还喜爱《最终幻想 7》(Final Fantasy VII), 一台雅达利 ST 电脑, 以及他的七个小孩。

### **Marko Vučković (MV)**

是一位资深策略游戏爱好者, 他花了太多时间在 C64 上玩《镭射小队》(Laser Squad)<sup>22</sup>, 但并不后悔。

### **Mathias Haaf (MH)**

是来自德国的业余写手, 狂热收藏家, 专玩 MS-DOS 上的 RPG 游戏。他有一个 YouTube 频道, 发一些和他爱好相关的视频。

### **Max Silbiger (MAS)**

是一位游戏开发者, 给古老的日本 PC 游戏做翻译。有时候, 他自己也会喜欢上这些游戏呢!

### **Michael Mils (MI)**

在一台法国产的 8 比特计算机上学会了读和写, 自此变得多愁善感。

### **Michel Sabbagh (MIS)**

白天是一位 bug 灭杀员<sup>23</sup>, 晚上是一位键盘侠。有对三文鱼的恋物癖。

**Neanderthal (NT)** 受了伤, 年事已高, 色心不改。

**Nicolas Hennemann (NH)** 是一位自由作家和自由译者, 他抓住了这个机会, 来跟你们聊聊他最喜欢的游戏。

**Nicole “Jaz” Schuhmacher (NS)** 跟着《乓》(Pong) 一起长大, 至今仍是多平台游戏玩家。她一想起 90 年代的游戏就几欲落泪。

**Nostaljaded (NJ)** 常潜伏于熊坑 (Bearpit) 之中。这位生性古怪的人更愿意躲在帷幕之后, 而不是站在聚光灯下, 除此以外信息不明。

**Nyaa (NY)** 是一位热忱的玩家, 他给小众外国游戏做翻译。他出于兴趣而做此事, 这也是他回馈他所热爱的游戏产业的方式。

**Octavius (OC)** 也被称作 Petrus Octavianus, 是 RPG Codex 的老用户之一。

**Oleg “Smiling Spectre” Bobryshev (SS)** 一位狂热的玩家和游戏收藏者。他想把所有游戏都玩个遍, 奈何在现实中无法做到此壮举。

## 注释

<sup>21</sup> 译者注: Ascaron Entertainment 是一家德国游戏开发商, 主打 PC 游戏, 于 2009 由于债务问题宣告破产。

<sup>22</sup> 译者注: 也译作《激光中队》。

<sup>23</sup> 译者注: 原文就是 bug smasher, 并不清楚是否为双关。



## 注释

<sup>24</sup> 译者注：Dračí Doupe 即《龙穴》，是捷克的一个很受欢迎的角色扮演游戏，由 ALTAR 公司出版，其大致是根据《龙与地下城》而设计的。

<sup>25</sup> 译者注：《龙与地下城》是现由威世智公司发售的奇幻桌面角色扮演游戏，也是此类游戏的始祖。而《高级龙与地下城》则是这个系列在 1977-1979 年出的续作。龙与地下城在桌面角色扮演游戏有着举足轻重的地位。

<sup>26</sup> 译者注：Commodore 64 也称 C64，是由 Commodore（康懋达国际）公司于 1982 年 1 月推出的 8 位家用电脑。

<sup>27</sup> 译者注：《创世纪》(Ultima) 是上世纪 80 年代由 Origin Systems 制作的角色扮演游戏。

<sup>28</sup> 译者注：First Person Scholar 是一家研究游戏的杂志。

<sup>29</sup> 译者注：深水城 (Waterdeep) 是《龙与地下城》中的一个重大战役背景被遗忘的国度 (The Forgotten Realms) 中的一座城市。被遗忘的国度是《龙与地下城》中资料最丰富，设定最完整的战役背景，同时也是 RPG 史上最富盛名的架空世界。

<sup>30</sup> 译者注：《无冬之夜》(Neverwinter Nights) 是 BioWare 公司开发制作的角色扮演类游戏，于 2002 年 6 月 16 日发行。它是一款基于第三版龙与地下城规则的电脑游戏，通过游戏自带界面友好的工具，玩家还可以创造自己的世界，设置自己的故事。游戏自带四个模块 (Modules)，每个都有不同的情节和 NPC，而总游戏时间大概是 60 小时。

**Outmind (OU)** 喜欢在战场上长时间散步，并且希望在《最终幻想：狮子战争》(FF Tactics) 续作出来之前机器人不会统治世界。

**Patrick Holleman (PNH)** 写了几本关于游戏设计的历史进程的书，不过他也不清楚自己为什么要这么干。[www.thegamedesignforum.com](http://www.thegamedesignforum.com)

**Petr Hanák (PE)** 是《龙穴》(Dračí Doupe)<sup>24</sup> 的资深玩家，不得不为游戏里的队伍设计出一套原创的游戏系统。他默默希望自己能完成设计并动摇《高级龙与地下城》(AD&D)<sup>25</sup> 系统的统治地位。

**Prime Junta (PJ)** 痴迷于系统，世界观以及故事，也因此觉得不管是不是电脑上的 RPG 游戏都是能融合这些元素最合适的介质。

**Raggie Carolipio (RE)** 自 80 年代起就在试图玩游戏时避免在走路时拐直角，以及不带装甲去打野怪。

**Ricardo Regis (RI)** 自孩童时期起就爱上了 CRPG，同时也很享受和朋友玩桌面 RPG 时发生的一切。

**Richard Cobbett (RC)** 只希望人们不要在游戏中用浑身都是血的巨大的蜘蛛了。除非

那个蜘蛛能跟副本一样大。

**Richard Mitchell (RM)** 在 1988 年用 C64<sup>26</sup> 游玩《创世纪》(Ultima)<sup>27</sup> 而踏入了 CRPG 的大门。他认为自从《创世纪》后所有东西都在走下坡路，除了《星球大战》电影和其漫画。

**Rob Parker (RP)** 研究交互式小说以及类 Rouge 游戏 (roguelikes)，是 First Person Scholar<sup>28</sup> 的主编。

**Rob Taylor (RT)** 自 1991 年起就在深水城<sup>29</sup> (Waterdeep) 的酒吧玩乐了，个人很享受那里的气氛。他在另一个世界里是一个职业游戏记者。

**Robert Bailey (RB)** 是 RPG Watch 的一员并且仍在玩 C64 上的 RPG 游戏。回忆起那些让他踏上伟大游戏征程的 RPG 游戏时会两眼湿润。

**Rod "TronFAQ" Rehn (RTR)** 有一个一直陪着他的蠢外号，以及不知为何从给别人写问题解答发展到了给自己最喜欢的游戏做 MOD。

**Rogueknight333 (RK)** 曾经很难找到他喜欢的老牌 RPG 游戏，于是决定用《无冬之夜》<sup>30</sup> (Neverwinter Nights) 里的工具组来自己做一个游戏，也就是正在连载的 Swordflight<sup>31</sup> 系列。

**Romanus “ZZ” Surt (ZZ)** 在偶然认识《阿卡拉贝》(Akabeth)<sup>32</sup> 和《摩多》(Mordor)之前在玩射击游戏。

**Ryan J. Scott aka “Zombra” (RJS)** 既不是僵尸也不是斑马,但是都很喜欢两者的一些品质。<sup>33</sup>

**Ryan Ridlen (RR)** 自从游玩了《叛变克朗多》<sup>34</sup>之后就沉迷 RPG 游戏。热爱故事驱动型游戏以及回合制战斗。

**Scorpia (SC)** 这么多年过去了依旧很疯狂(地玩游戏)。有时她希望她还在 8 位机时代。

**Scrooge (SR)** 接触电脑游戏相对较晚,以前是主机玩家。自从接触电脑游戏后她就一直喜欢沉浸于回合制以及团队型游戏 (party-based)。

**Shamus Young (SY)** 一名程序员、作家,也可以说是一位作曲家。一说起游戏他的嘴就完全停不下来。

**Shanga@Bearpit (SH)** 一只让人想抱抱却很凶的熊,不喜欢分享自己的食物,但是如果你很 nice 的话会开心地让你吃完所有食物而让自己饿着。

**Silver Girl (SG)**

**Sitra Achara (SA)** 自 2006 年起就在搜索所有和《邪恶元

素神殿》(Temple of Elemental Evil)<sup>35</sup> 有关的资料,目前还没被恐惧所吞没。

**SniperHF (SD)** 因为《辐射》系列和《暗黑破坏神》(Diablo)系列而开始游玩 RPG 游戏,完全与他人的启蒙游戏不同。从那之后就沉迷于 RPG 游戏无法自拔。

**SuicideBunny** 本应该帮忙编写本书,但上帝有别的安排。安息吧,兄弟。

**Suzie Ng (SN)** 从游玩了《博德之门 2》(Baldur's Gate II)后就沉迷于 CRPG 游戏,喜欢有很棒的 NPC 交互的团队游戏 (party-based),希望日后能参与 MOD 的制作。

**‘Tatty’ Waniand (TW)** 会在悠闲地在周日编程,看和工作无关的书,以及做关于血腥和游戏的白日梦。

**Thiago Fernandes dos Santos (TF)** 一直都很喜欢 RPG 以及格斗游戏。

**Thomas Henshell (TH)** 在开始游戏前都会看一遍操作键位表<sup>36</sup>,每次都是。总是希望关键时刻能用上面的操作起死回生。

**Thomas Ribault (TR)** 总是忍不住和他的手说话。他实在太爱 CRPG 了以至于他正在

## 注释

<sup>31</sup> 译者注: Swordflight 是《无冬之夜》里的一个经典模组。

<sup>32</sup> 译者注:《阿卡拉贝》(Akabeth) 为《创世纪》的前身,是其作者 Lord British 在打工时闲闲无事时写出来的东西。

<sup>33</sup> 译者注:这里原文用了谐音的手法, Zombra 是 Zombie (僵尸) 和 Zebra (斑马) 的合写,所以才有下文的说法。

<sup>34</sup> 译者注:叛变克朗多是由 Dynamix 小组设计的一款经典角色扮演游戏。

<sup>35</sup> 译者注:《灰鹰:邪恶元素之神殿》(Temple of Elemental Evil) 是 Troika Games 开发的一款角色扮演游戏。

<sup>36</sup> 译者注:原文是 manual,直译过来就是说明书、使用手册的意思。很多游戏都是有“说明书”的,大部分都是用来介绍操作键位以及健康警告的,而且有多种呈现方式,大部分都是内置在游戏里。

---

为其写一篇博士论文。

**Théo “Izual” Dezalay (IZ)** 写过一本关于《辐射》的书, 这也证明他所有的人生抉择都多多少少有些问题。

**Tilman Hakenberg (TI)** 成功使所有人都以为他是一个作家, 而不清楚他真正的职业。

**Tim Cain (TC)** 在游戏很受欢迎之前就开始制作游戏了。也就是上世纪 80 年代左右。

**Tonya Bezpalko (TAB)** 总喜欢堆数据, 即使回过头来发现它们一点用处也没有, 也热爱其他的老派的游戏设计元素。

**Vadim Keilin (VK)** 一个学者。学术工作给了他绝佳的玩游戏的借口。因为, 你也知道的, 做研究嘛。

**VioletShadow (VS)** 下辈子想成为一名花样滑冰选手。在这辈子, 她经常逛有争议性的论坛以及玩《吸血鬼: 避世血族 – 血脉》(Bloodlines)<sup>37</sup>。

**Vladimir Sumina (VL)** 玩冒险游戏长大的。之后他发现了 CRPG 游戏, 这也给了他很多游戏选择。随后他很快发现把一扇门炸开也可以和解锁一扇门一样有趣。

**Werner Spahl (WS)** 一名分析化学家, 从未想过修理

一款游戏有时候会比玩游戏还有趣。

**Wojtek “Mico Selva” Misiurka (WM)** 一名失败的同人作家, 随着该做的事情积攒得越来越多, 使他成为了一个世界级的时间浪费者。

**Zed Duke of Banville (ZD)** 自 1986 年起就开始游玩 CRPG 游戏。虽然他现在不太喜欢在 IBM PC 和主机上玩游戏, 但是他私下会花时间建造一个时光机, 这样他就能回到过去然后建立 Amiga 计算机<sup>38</sup>的统治地位。

## 注释

---

<sup>37</sup> 译者注: 全名 Vampire: The Masquerade Bloodlines, 是 Troika Games 在 2004 年开发的一款动作 RPG 游戏。

<sup>38</sup> Amiga 计算机为高分辨率, 快速的图形响应, 多媒体任务, 特别是游戏方面做了专门设计。处理器是摩托罗拉的 680x0 系列处理器。是第一代具有真彩显示的计算机之一。自带 Amiga 操作系统。1985 年在 Commodore Business Machines 中出现后, Amiga 就成为了高分辨率, 快速响应, 以及适合游戏的计算机的同义词。





《魔法门 4：星云之谜》（Might and Magic IV: Clouds of Xeen）的地图，由 Michael Winterbauer 绘制。

## 专栏文章与指南

### Articles & Guides

翻译：LightningChris



在本章中我们提供了一份如何阅读此书的指南以及一些关于如何游玩老式 CRPG 的答疑，并精选了一系列文章介绍过去的游戏硬件、游戏历史，和 流行过的 CRPG。

好几位作者参与了本章的创作。第一篇文章是 Jay Barnson 所作，他是 Rampant Games 的开发者，同时也是一位高产的作家，对 RPG 游戏有许多见解。

第二篇文章是由 Michael Abbott 所作。他是一位游戏设计专业的教授，曾经是给 Brainy Gamer 的博客和播客撰稿的作家。他在本章节讲述了给年轻一代讲授老一代游戏的经历。

接下来的文章是 Scorpia 所著，她是游戏记者界里的一位匿名传奇。在上世纪 80 年代和大部分的 90 年代，她是 Computer Gaming World 杂志的写手，专精于 CRPG 领域。直到 2009 年她都在 Scorpia's Gaming Lair 投稿，可惜现在她退休了。不过，她仍然很友善的为本书贡献了一篇文章以及几篇评述。

最后的文章是 Craig Stern 所作，他是心灵感应 RPG (Telepath RPG) 系列和弥赛亚桌游 (Messiah board game) 的制作人。他在本章节写了一篇关于 RPG 那古老的起源的文章。

## 注释

<sup>1</sup> 译者注：此工作室便是 Jay Barnson 建立的工作室，专注于独立游戏开发。

<sup>2</sup> 译者注：此论坛是由 Michael Abbott 所创立。

<sup>3</sup> 译者注：其创作的写法后来成了游戏界的行规。

<sup>4</sup> 译者注：此杂志为美国的重量级游戏杂志。

<sup>5</sup> 译者注：此为 Scorpia 自己的论坛。



**本**书的目的是不仅仅在于收集、保留并分享 CRPG 的历史，也旨在帮助人们找到隐藏的宝藏或者帮助他们更好地上手那些经典的游戏。本书中的游戏是从 1975 年开始按时间顺序排列的，不过你也不必拘泥于时间顺序，你完全可以最后慢慢往前翻，或是直接翻到你最喜爱的游戏来探索那段时间发生了什么。

本书收录了超过 400 个 CRPG，其中有些是传世经典，有些则是奇珍异品了。即使是书中最糟糕的游戏也有其被收录的理由，有的是表现糟糕但设计理念很棒，还有的是我们可以从它的缺点当中受到启发。

如果刚刚接触这个游戏类别，或者你还没有玩过很多老式 RPG 游戏的话，这里有一些帮助你的建议：

**多存档！！**直到 21 世纪初自动保存和检查点才开始普遍起来，所以你一定要记得多存档，要不然你可能会突然失去自己几个小时的劳动成果。在每场战斗结束后存档没什么可以感到羞耻的，请忽略那些说“存档狗毁了挑战”的人，因为真正具有挑战性的游戏是会在需要的时候限制你的存档次数的。

**慢慢来。**像《巫术 1：狂王的试炼场》(Wizardry I: Proving Grounds of the Mad Overlord)，《创世纪 4：圣者的传奇》(Ultima IV: Quest of the Avatar) 以及《光芒之池》(Pool of Radiance) 这样的游戏是永不会过时的经典，但是玩多了现代游戏再去玩这些上世纪 80 年代的游戏会让你震惊：这些游戏不支持鼠标，交互界面做的一团糟，有些设计非常的过时，然后你还要准备好记笔记和画地图。从这些游戏开始接触 CRPG

可能会让你感到抓狂。

**迷宫探索类游戏非常适合新手上手。**像《魔眼杀机》(Eye of the Beholder),《大地传说》(Lands of Lore),《黎明之砧》(Anvil of Dawn)和《地牢大师》(Dungeon Master)都是很容易入门的游戏。它们很成熟,支持鼠标,并且还有一个设计良好的难度曲线,也就是说它们开局很简单,但到最后会非常的具有挑战性。

### 建议的入门游戏:

**- 1980 年代的 CRPG:**《地牢大师》,《幽灵战士》(Phantasie),《废土》(Wasteland),以及《荣耀任务》(Quest for Glory)。

**- 1990 年代的 CRPG:**《魔法门 6: 天堂之令》(Might and Magic VI: The Mandate of Heaven),《辐射 1》(Fallout),《博德之门 1》(Baldur's Gate),《叛变克朗多》(Betrayal at Krondor),《行星控制 2》(Star Control II),《暗黑破坏神》(Diablo),《荣耀任务: 黑暗之影》(Quest for Glory: Shadows of Darkness)以及《网络奇兵 2》(System Shock 2)。

**- 2000 年代的 CRPG:**《杀出重围》(Deus Ex),《晨风》(Morrowind)<sup>1</sup>,《巫术 8》,《暗黑破坏神 2》,《哥特王朝》(Gothic),《基因制造》(Geneforge),《龙腾世纪: 起源》(Dragon Age: Origins),《战场女武神》(Valkyria Chronicles)以及《星球大战: 旧共和国武士》(Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords)。

**- 类 Rogue 游戏:**《地下城冒险》(Dungeons of Dredmor),《马基埃亚尔的传说》(Tales of Maj' Eyal)或是《地城探宝: 石头汤》(Stone Soup:

---

### 注释

<sup>1</sup> 译者注: 游戏全名为:《上古卷轴 3: 晨风》(The Elder Scrolls III: Morrowind)

<sup>2</sup> 译者注: 这里原文出现了错误, 正确的名字应该是: Dungeon Crawl: Stone Soup.

---

Dungeon Crawl)<sup>2</sup>。

最重要的是，时刻记住要保持开心。有些游戏可能节奏比较慢，但持续不断地逼迫自己去玩一些不喜欢的游戏只会适得其反。

## DOS, Apple, C64, Amiga……我该玩哪个版本？

DOS 版本的游戏通常都是最常见的；这些游戏大多都可以在 [GOG.com](http://GOG.com) 上找到并且还有个强大且易上手的模拟器：[DOSBox](http://DOSBox)。

在 1985 年到 1990 年期间发行的 Commodore Amiga 版本的游戏有着更好的画面和音效，但是让 Amiga 的模拟器运行起来会相对更复杂一些。

对于 1985 年之前发行的游戏，Apple II 的版本会是最好的选择，因为 [AppleWin](http://AppleWin) 模拟器超级无敌好上手。

## 在玩这些游戏的时候我手边应该有什么？

我强烈建议在玩老式 RPG 的时候手边常备纸笔，以方便记笔记和画地图。

对于查看游戏规则来说，说明书非常的重要，不过有些 RPG 会把说明书当作一本咒语书，让你在游戏里每次施法的时候都要打出法咒的正确拼法。

再者，大部分上世纪 80 年代的 RPG 都有一本快速参考指南，这本指南把所有游戏命令都放在一个很顺手的列表里。它们非常有用所以我建议把它打印出来。

## 我在玩游戏前该不该把说明书看一遍？

对于大部分上世纪 90 年代前的游戏来说这是需要的，因为它们基本没有游戏内教程并且自创角色的时候就

需要你对游戏的规则有所了解。

此外, 像《创世纪 4》(Ultima IV) 这样的游戏有着一个精妙的说明书来介绍游戏的世界观和传说, 你在游玩时会用到这些知识的。

### 我该记笔记吗?

直到上世纪 90 年代任务日志都不是很常见, 很多老式 RPG 通常都有关键词, 密码甚至全部魔法的咒语, 没有他们你无法通关游戏。而且这些东西一般只会在对话中说一次, 所以你一定要把它们记下来!

### 我需不需要自己画地牢的地图?

对于很多老式地牢探险 RPG 来说, 这正是它们想让你在体验游戏时经历的事。设计者会加上传送门, 诱饵, 黑暗的区域以及其他的陷阱来迷惑玩家并考验他们画地图的能力。

如果你不想用铅笔和格子纸来画地图的话, 你也可以用一些好用的软件比如 [Grid Cartographer](#) 来作图。有些游戏甚至有粉丝制作的画地图工具, 比如《魔眼杀机》(Eye of the Beholder) 的 [The All Seeing Eye](#)。

### 我要不要 Roll 角色数据? <sup>1</sup>

像《巫术》(Wizardry) 这样的游戏, 技能点决定了你的角色的职业。举个例子, 想要成为一个盗贼的话, 你的角色应该至少有 11 点的敏捷, 所以你想当盗贼的话你当然需要不断 Roll 直到出现 11 点敏捷。

其他游戏, 像《博德之门》(Baldur's Gate) 可以

---

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注: 很多 RPG 游戏在创建角色的时候, 初始数据是随机生成的, 所以如果让自己的初始状态比较好, 可能需要不断随机, 直到刷到满意的数据为止。这个随机生成的过程其实就是扔骰子, 英文用 Roll 这个单词, 玩家也习惯直接说 "Roll 点", 所以保留中英混搭的说法。



---

让你随便选职业，但是垃圾的数据会让你的角色很弱。所以，还是那句话，多看说明书。

### **我很怕我的角色会很菜，怎么办？**

确实，对于一些 RPG 来说，创建了一个很菜的角色会让游戏体验无比艰难，甚至无法通关。

如果你看了说明书后还是很担心的话，可以去网上查查适合萌新的人物搭配。你可以完全照搬，或者就借鉴一些，这些在未来一定会帮助你少走弯路的。

### **我的游戏不能运行，怎么办？**

去 [PC Gaming Wiki](#) 看看，这个神仙网站可以帮助玩家运行并优化各种 PC 游戏。如果在这上面你找不到你遇到的问题的话，可以去 [Vogons](#) 论坛上看看。

我 将要进行一次忏悔。这一次是认真的，来自一名“老掉牙”的 CRPG 设计师，一个总是在念叨老派游戏多么好的人。

我是真的不知道到底什么才算是“老派”。

是的，我在那些老旧的经典游戏还很新的时候就开始玩了，而且我至今还在玩其中的一些（嘿，我刚刚在几个月前重玩了《创世纪 3》(Ultima III)）。我清楚地记得《冰城传奇》(The Bard's Tale) 还刚推出就爆火的年代<sup>1</sup>。当时我还会去读杂志或者书籍上的讲述幕后故事的文章，那时候很多游戏业巨头都在疯狂地推出 RPG 好像直到时间尽头也不会停止——然而现在早就没了当年的盛况。我曾经在 GDC（当时还叫做 CGDC）<sup>2</sup> 的最后和几位当年的大佬交流过。但那并不意味着我知道我在说什么。

是的，我曾经有一点自己的小想法，但他们明显和别人的想法冲突，所以其实我并不真正理解这个概念意味着什么。或者说，“老派”这个词的意思实在是因人而异。

我们用回合制和即时制的对比来做例子。动作类“即时”RPG 已经伴随我们很长很长时间了。说到这我想提一下《阿帕莎之门》(Gateway to Apshai)，一款发售于 1983 年（没错，比《暗黑破坏神》(Diablo) 早了 10 年) 的纯动作街机类游戏。它具有 RPG 游戏该有的元素，用摇杆进行动作类战斗打败像素组成的坏蛋，同时收集战利品并提升等级。

我们也可以追溯到《创世纪 3》和《泰伦嘉德》(Telengard)，它们是我玩过的最早的两款 CRPG。如果必须要说的话，这俩算是“即时回合制”的。选择下一

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注：《冰城传奇》发售于 1985 年。

<sup>2</sup> 译者注：Game Developers Conference (GDC) 是一年一次的游戏开发者盛会，在 1999 年之前称作 Computer Game Developers Conference (CGDC)。详情可以浏览会议官网：<https://gdconf.com/>

步行动有时间限制。更过分的是,唯一可以用来暂停的机会就是游戏问你下一步指令或者确认行动选择的时候。

说实在的,就我个人而言,虽然我喜欢将“回合制”游戏说成是“老派”的,然而事实是这两种类型几乎都和 CRPG 行业同样长寿。

对于动作游戏而言,并没有什么东西是全新的,有所提升的,或者更好的。而且,也没有什么技术上的限制阻止 RPG 往即时制或者动作游戏方面发展,更何况已经有很多动作 RPG 了。

游戏总是多种多样的。按照视角来分的话,我们有俯视角<sup>3</sup>、第一人称视角、45°斜视角<sup>4</sup>、横版卷轴、混合视角,以及无数个变种,只有想不到没有做不到。有的游戏甚至会在进入战斗的时候切换视角。

从复杂程度上来说,过去有一些特别简单的游戏。和它们比起来,即使最简单、最傻瓜的现代游戏也和开宇宙飞船一样复杂。

我们还有一些非常优秀的策略游戏,像是 SSI<sup>5</sup> 出品的《巫师神冠》(Wizard's Crown)。以及那些由动态生成的内容以及丰富的派系组成的细节爆炸的游戏系统,像是《匕落》<sup>6</sup> 这种。当然这是游戏光谱上的一个极端,中间还有许多其他作品。老派游戏让你探索一个开放的地牢,或者一个开放的世界,又或者是指引你沿着一条路走下去,过关斩将。

我们甚至都没法达成一致到底哪段时间才算是“老派”。不过我可能是老了,我到现在都很难将任何发行在 2 开头的年份的游戏算作是“老派”的。

就像你取整个商业电脑游戏历史的开始到现在的中

---

#### 注释

<sup>3</sup> 译者注: top-down, 也称“鸟瞰视角”, 使用这类视角的游戏有《侠盗猎车手 2》和《全面战争》等。

<sup>4</sup> 译者注: isometric, 也称“等距视角”, 2.5D 视角。中国人熟知的《仙剑奇侠传》第一代就是使用该视角的代表之一。

<sup>5</sup> 译者注: Strategic Simulations, Inc. 创建于 1979 年, 发行超过 100 款游戏, 代表作有《龙与地下城》的电脑版。

<sup>6</sup> 译者注: 全名《上古卷轴 2: 匕落》(The Elder Scrolls II: Daggerfall)



《阿帕莎之门》：1983 年的动作类战斗



出色的俯视角游戏《巫师神冠》



《创世纪 3》引入了决策时的时间限制



《阿拉丁传奇：精灵的诅咒》是不是 RPG？没人不在乎。

---

间点，说这就是判断是否“老派”的分界线。对我来说这段历史是从 1979 年开始的，那么中间点就是 1996 年左右，在这之前的是“老派”游戏。

是的，我可以稍微放宽一点要求，但也很难将《湮没》(Oblivion)<sup>7</sup> 这种游戏称为“老派”。这些游戏都还很年轻。而且，我现在还会初体验一些比《湮没》更早发行的游戏（这几天我才刚通关了《星球大战：旧共和国武士 2》(Star Wars: KotOR II)<sup>8</sup>），所以很不能认同它们真的有那么老。

当我说“老派”时，一般指的是我玩过的一些经典游戏，当然这其中也会包含一些垃圾游戏。以前我并不担心《阿拉丁传奇：精灵的诅咒》(Al-Qadim: The Genie's Curse) 是不是符合“真正”的 RPG 的定义。几乎没有人关注这个，直到 90 年代前半段 RPG 成了一个产业，爆发式增长到了巅峰。但随即开始走下坡路。

当然，那时候你偶尔会看到一篇文章试图解释 RPG 和冒险类游戏这两大流行分类的区别。现在人看来，这种宽容是多么稀罕。不管是 RPG 还是冒险类，它们都很棒，除非做得实在太差。到底从什么时候开始我们非得给游戏分门别类贴上个标签？这一切到底是怎么回事？

所以你真的想知道“老派”是什么意思吗？或许指的是所有那些过去大卖过的出色游戏，只不过如今已经不再为主流发行商青睐。

#### 注释

---

<sup>7</sup> 全名是《上古卷轴 4：湮没》(The Elder Scrolls IV: Oblivion)，发售于 2006 年。

<sup>8</sup> 英文全名是 Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords，发售于 2004 年。

发行商们把自己的眼光缩窄到仅关注那些能够取悦大众的少数游戏上并力求做到最好。但随着“主流发行商”整体日渐没落（至少对于 PC 市场来说），我甚至已经不明白纠结于此还有什么用。

我今后还会做一些“老派”的事情，但就像“独立”



---

(indie) 这个词一样, 真的只是个让潜在玩家降低期望的一个手段罢了。但其实旧的就是新的。反正类似这个道理。

但说实在的, 我还是不知道我自己在说什么。

2013 年 3 月 18 日

---

Jay Barnson 从《吃豆人》(Pac-Man) 和《巫术》(Wizardry) 还很火的年代就开始玩游戏了, 有十几年制作独立游戏和 3A 顶级大作的经历。

不同平台的移植版本在普遍都是跨平台发售的今天来看区别已经非常小了，比如（PC 有）更好的视觉效果，更平滑的帧率或者更高的分辨率，尤其是与索尼和微软家的主机相比而言更是如此。PC 移植版有更多的讲究，比如 4K 分辨率，像是视野范围（Field of View）这种额外的选项，以及对 mod 的支持。

显然，现在的技术和上世纪八十年代相比简直是天壤之别。那时候很多不同的平台使出浑身解数互相竞争消费者，每一家的硬件配置都有自己的利弊。哪怕是最基本的色彩和声音方面厂家都得去争取先机——1986 年推出的麦金塔电脑（Macintosh）<sup>1</sup> 配备了声卡，但只能渲染黑白画面，而同年发售的 IBM PC 可以显示彩色但只能用内置喇叭发出哔哔的声音。

就算是都可以显示彩色的电脑之间还会有很多不同的色彩配置和短板。同样是蓝色，在 Commodore 64，Amstrad CPC 和 NES 上就有完全不同的色调，经常使得为这一种硬件设计的画面放到另一台机器上看起来就很奇怪。

然后你还会发现其他硬件上的区别：有的电脑使用磁带读取数据，有的则使用 5.25 英寸或者 3.5 英寸软盘。有的支持鼠标，有的甚至都没有配备硬盘。而且所有的这些又可以按照速度和容量分成若干种。

另外一个因素就是不同移植版本的推出时间不同。《地下城主》(Dungeon Master) 在 1987 年发售了 Atari ST 版本，1988 年发售了 Amiga 版本，而直到 1992 年才有了 MS-DOS 版本。有些公司会随着时间推移而更新移植版本的功能，比如 1985 年首发于 C64 平台的《幽灵战

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注：由苹果公司在 1984 年推出，从 1998 年更名为 Mac。

士》(Phantasie) 只有粗糙过时的界面, 而 1987 年的 Amiga 版本则使用了新的色彩丰富的艺术风格并且支持鼠标控制。

这样的移植一直持续到 21 世纪初期, 之后受到一些因素的影响, 游戏开始多平台发售了。当时游戏主机盛行, PC 游戏开发者经济状况愈发艰难, 几个发行商巨头开始主宰市场, 以及 Xbox 的发售等等一系列因素都促成了这个趋势。

对于那些疑惑到底老游戏的哪个版本是最好的玩家而言, MS-DOS 版本通常是最容易找到并且能成功运行的——它们一般可以在 [GOG.com](#) 上获取到, 并且有一个非常好用的强大的模拟器: [DOSBox](#) ([DOSBox Daum](#) 版本提供更多的选项控制, [DFend](#) 则有一个非常友好的界面)。

在 1985 年到 1990 年间发售的一些 Commodore Amiga 游戏有更好的画面和音效, 但是让 Amiga 模拟器 [WinUAE](#) 跑起来稍微有点复杂。你也可以试试 [Amiga Forever](#) 这一款模拟器, 这个是需要付费的, 但它已经提前帮你做好了配置。

至于 1985 年前发售的游戏, Apple II 版本一般是最好的选择, 因为 [AppleWin](#) 模拟器非常容易使用, 甚至在 [Virtual Apple II](#) 可以在线游玩。

下面的几页将向你展示一些游戏在不同平台上的画面对比, 以此来说明它们能有多么大的差距。

---

## 《王冠守护者》 (Defender of the Crown)

---



Commodore Amiga



Apple IIGS



Atari ST

《王冠守护者》(1987) 是为了展示 Amiga 出色的图形性能的，而它的 16 位的竞争对手——Apple IIGS 和 Atari ST——也可以表现出相似的画面，但它们都丢失了一些细节。这个对比也体现了各个平台的特点，比如 C64 独有的那种深沉的颜色。



Commodore Amiga



DOS (EGA Mode<sup>2</sup>)



Amstrad CPC

---

### 注释

<sup>2</sup>译者注：Color Graphics Adapter (CGA) 是由 IBM 在 1981 年随着 IBM PC 一同推出的显卡及显示接口标准，最高分辨率 640x200 (2 色)，最多 16 色 (160x100)。后来在 1984 年推出了增强版 Enhanced Graphics Adapter (EGA)，最高可以输出 640x350，16 色的画面。在 1987 年推出了一直沿用至今的 Video Graphics Array (VGA) 标准，(原始版本) 最高支持 640x480 (16 色) 和 256 色 (320x200)，现在还在用的 VGA 接口就是来源于此，只不过经过若干代的改进，VGA 接口可以传输的分辨率和色彩数量都得到了提升。



Macintosh



DOS (CGA Mode<sup>2</sup>)



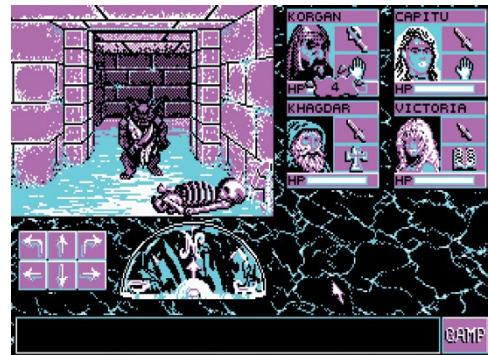
NES

---

## 《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）

---

即使在相同的平台上游玩也会有非常不同的体验。SSI 的《魔眼杀机》(1991) 是面向 MS-DOS 平台出色的 VGA 图形设计的，但它也支持更老的显卡。现在在模拟器上玩或者 GOG 的再发售版都是默认使用高级一点的 VGA 模式，不过对于当年只有老款机器的玩家们就不得不在 EGA 甚至 CGA 模式下游戏。



CGA (4 色)



EGA (16 色)

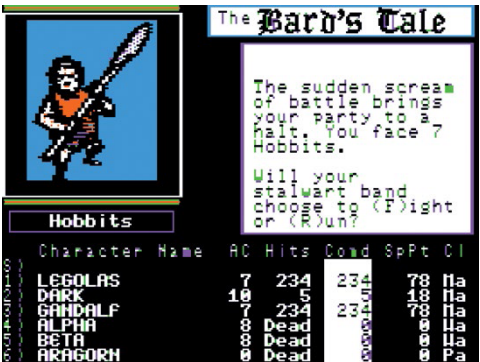


VGA (256 色)



《冰城传奇》（The Bard's Tale）

最初在 Apple II 上发售的《冰城传奇》画面令人印象深刻，直到诸如《巫术》(Wizardry) 等地下城探险类游戏都开始使用线框图形界面。然而，仅在一年之后发售的 Amiga 版本则加入了鼠标支持和画面质量的飞跃，让前面所有的版本都显得逊色。因为 16 位计算机昂贵的价格，在随后的几年内，针对性能更弱但更便宜的像是 ZX Spectrum 和 Amstrad CPC 这样的机器的移植版本还在不断涌现。



Apple II (1985)



Commodore Amiga (1986)



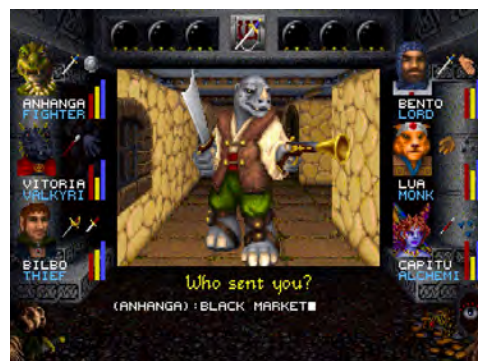
ZX Spectrum (1988)

---

## 《巫术 7：失落的迦地亚》（Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant）

---

不是所有的再发售版本和移植版本都会有所提升。《巫术 7》有一个日本限定的 PlayStation 平台的重制版本，但是全 3D 的画面却显得比原来像素风还要过时。更甚的还有《巫术 黄金版》（Wizardry Gold），这是一个给 Windows 和 Mac 系统做的一个重制版<sup>3</sup>。但是这个版本加入了很多新的 bug、模糊的像素、和不一致的画风，而且只能在一个窗口里运行。有时候最初的版本才是最好的。



DOS (1992)



PlayStation (1995)



Windows (1996)

### 注释

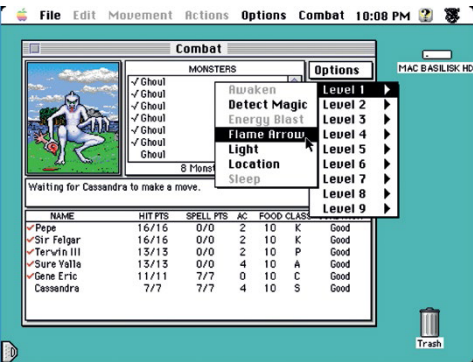
<sup>3</sup> 译者注：《巫术 黄金版》就是对《巫术 7》的重制。

《魔法门 2： 异世界之门》（Might and Magic II: Gates to Another World）

在《魔法门 2》的大多数版本中，战斗界面都很相似，使用键盘控制并且一次只显示一个敌人。Mac 版本完全使用鼠标控制，并且利用了 Mac 原生图形界面可以一次展示多个窗口。但实际上有点华而不实，很多玩家发现还是使用键盘快捷键管理六个人的小队更方便。日本的 PC-98 版本也是鼠标操作，但它用了一种完全不同的战斗界面可以同时显示自己的队伍和敌人，而不是使用多个窗口。



DOS (1988)



Macintosh (1990)



PC-9801 (1988)

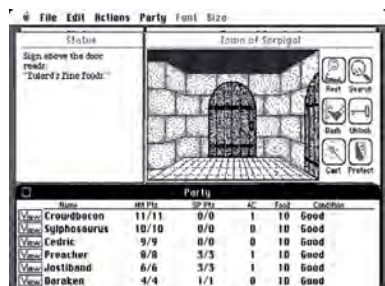
《魔法门 1》（Might and Magic I）——探索界面对比



Apple II 原版（1986）



DOS 移植版（1987）



麦金塔移植版（1987）



PC-8801 移植版（1987）



NES 移植版（1990）



PC Engine<sup>4</sup> 移植版（1991）<sup>5</sup>

注释

<sup>4</sup> 译者注：PC Engine（北美版称为 TurboGrafx-16），是由日本电气公司（NEC）和 Hudson（隶属于 Konami 集团）两家公司联手开发的游戏机，与 1987 年由 NEC 推出。

<sup>5</sup> PC Engine 的重制版可谓野心勃勃，由著名日本艺术家安彦良和设计角色，以及因吉卜力电影闻名的久石让配乐。



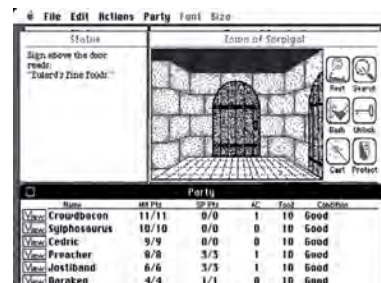
## 《魔法门 1》（Might and Magic I）——战斗界面对比



Apple II 原版（1986）



DOS 移植版（1987）



麦金塔移植版（1987）



PC-8801 移植版（1987）



NES 移植版（1990）



PC Engine<sup>4</sup> 移植版（1991）<sup>5</sup>

《魔法门 1》最早发售于 Apple II 平台。DOS 版本紧随其后而且相当忠于原版，仅仅改变了一些颜色和字体。Mac 版本则充分利用了原生的鼠标支持和高分辨率画面（尽管是黑白的）打造了一个非常先进的界面。日本造的那些机器都比较擅长处理颜色方面的事情，所以他们的版本有着 PC 中最好的画面。

NES 版本有一些很大的改变——界面是基于菜单设计的，有小地图而且画面更好，这让它成为了英语版本中最好的。最后，PC Engine 版本实际上是一个重制。它是针对日本用户定制过的，有一个固定的六人小队，一个炫酷的开场动画，加入了常显示的小地图，以及有完整的配音。让人难受的是，它只发售于日本国内。



两年前，我作为教师的职业生涯里迎来了一个非常具有成就感的时刻。[我之前也写过这件事](#)，我班上有 15 名学生，他们所有人都克服自己刚开始的迷茫和抵触，玩通了初代《辐射》(Fallout)。之后我也一直拿那些学生们不熟悉、不在他们舒适圈里的老游戏去挑战他们：比如《防卫者》(Defender)、《星陨》(Planetfall)、《盗贼》(Rogue) 等，他们各自属于经典的街机游戏、互动小说式游戏和早期地牢爬虫游戏。

但其实在我从教的过去六年里，我发现学生对这些游戏的掌握呈现逐渐下滑的趋势。特别是《创世纪 4》(Ultima IV，以下简称《创 4》)，我的学生几乎是越来越玩不来这款游戏。

他们一开始觉得《星陨》很难上手，但是掌握游戏的句法之后（以及听取了我让他们画地图记录进度的建议之后），后面基本上只剩下解谜了。他们本来也不太玩得来《防卫者》，但很快他们把从现代游戏中锻炼出来的快速反应技巧应用在玩这个游戏上，熟练之后玩得也不差。

然而《创 4》就是另一个情况了。这是我从特意为课后讨论这个游戏而搭建的论坛中挑选出的一些帖子：

“我玩的时候全程都非常迷惑，坐在那儿几个小时都不知道接下来该干嘛。根本搞不懂这游戏想要什么。”

“我玩游戏一般不喜欢查攻略的，但是《创 4》不查就玩不下去。我问了朋友，看一些答疑和流程攻略，还在 Youtube 上找实况视频看，但现在还是不知道该怎么继续下去。”

“是的,我还不知道这游戏的主要目标是什么。我觉得可能是找出来生命之符 (Ankh) 的作用吧。但我也不知道之后该怎么办。”

“我没看任何流程攻略自己先玩了一会儿,因为想要那种所谓完整的游戏体验,对吧。但这个奇怪的操作还有晦涩的故事最后还是让我在一小时之内就放弃了。玩下来我感觉就像一局打得不咋样的《江湖》 (Runescape) <sup>1</sup>。”

“我不太理解这个游戏的概念。我觉得最让人迷惑的就是控制方式,显示方式,以及移动方式。我其实不太熟悉 RPG,也不是很喜欢玩。我希望能找到推进流程的方法,但到目前都没有什么结果。”

“死亡之后我到底要怎么离开这个区域啊?”

我给了他们五天时间来玩《创 4》,让他们在这段时间里尽可能去推进游戏进度。后来我们在课堂上讨论的时候,有一些学生讲了他们怎样克服游戏里的一些困难,但大部分人还是被《创 4》搞得很抓狂。有一个学生的说法是这样的,“对我们这代玩家来说,像《创 4》这种 RPG 真的很无聊,而且基本没法玩。”虽然这话让我挺受伤的,但我还是让他们讲讲产生这种感受的原因。

总结下来,他们感觉到的问题大体集中在界面设计、导航、战斗系统上,还有缺乏一个清晰的引导,告诉他们该做什么和怎么去做。我之前给学生们发了《神秘主义哲理之书》和《不列颠尼亚历史》的 PDF 版本,但是显然他们没有一个人去读这两本书。有一个学生还说:“我以为这就是他们随游戏附送的一赠品。”

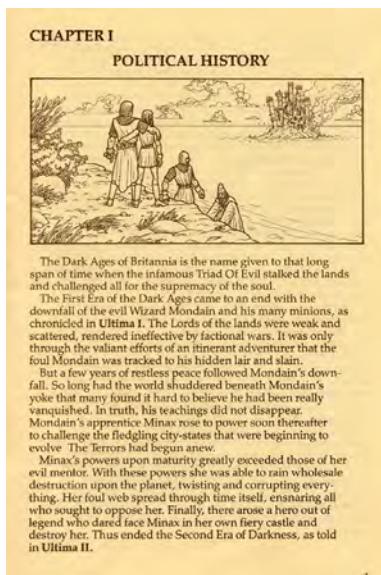
“对,”我说,“制作组送给你是希望你能读一下。”他说:“哇噢。”

---

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注: Runescape 是游戏公司 Jagex Games Studio 于 2001 年发行的一款大型多人在线 RPG,在欧美游戏界非常有名,其人气在 2020 年的 MMO RPG 排行榜上位居第二,仅次于《魔兽世界》(World of Warcraft)。但目前尚未发行中文版本,因此无官方中文译名。

这是《创世纪 4》游戏附赠的手册《不列颠尼亚历史》中的两页。



他们遇到的一部分困难终是归咎于我失败的教学。在布置下去这个作业之前, 其实我应该让他们准备得更加充分一点。我比较抵触手把手地教学, 因为过去我觉得给他们踹到不列颠尼亚自己挣扎去更有效。自己领会游戏系统, 懂得利用游戏机制才能不断进步。对于一个常年玩《使命召唤》(Call of Duty) 的 19 岁的年轻玩家来说, 《创 4》可能是一作难以攀登的高山, 但是值得付出努力。

至少以前这种想法是挺有用的。但是我发现对现在的学生来说, 游戏所要求的读写能力他们确实不具备。这些热忱的玩家希望尝试一些新的东西, 然而像是《创 4》这种游戏需要玩家具备的技能树, 还有游戏基于的一些隐含知识对我的学生而言太过陌生, 以至于他们几乎玩不下去这种游戏。

即使后来他们学会制作药剂、和每一位村民对话、把对话内容抄下来——他们还是体验不到多少乐趣。他们还是想要屏幕角落里像雷达一样的地图, 想要任务列表, 想要有趣的战斗, 想要新手教程, 想要一个玩起来不那么累的游戏。这些话听起来刺耳, 但是事实。

---

以后我肯定还会继续在我的课上介绍《创 4》。这个系列是业界的奠基石之一，不能简单一笔带过，而且我可以试试新的教学方法。只是我觉得我们这一代会在网格纸上画地图的玩家和新世代之间的代沟已经到了无法弥合的程度。

当然所有的老游戏依然有它们的价值，我不是说要把它们弃如敝履。

但我想，如果我们还想让学生知道为什么这些游戏曾经在历史上闪光，还想要把这些东西传承下去，就不能再像我过去那样，把游戏扔给学生之后就撒手不管了。那么现在我需要关心的是，如何达到一种平衡，既能让学生在游戏中的有个人独立的学习和发现，又能适时提供给他们一些基本的帮助。

尽管我深爱像《创 4》这样的老游戏，但时至今日我意识到，要让人们重新领会它们的伟大不仅靠它们自身过硬的品质，同样也需要外界的助力。

2010 年 9 月 22 日

---

Michael Abbott 是 Brainy Gamer 播客的主持人，也为同名博客撰文，专注于电子游戏及玩家社区。

现在的玩家已经非常习惯于游戏里自带的小地图，可能很难想象哪个厂商会不在游戏里做地图和导航。不过我们“老玩家”吧，确实玩过这样子的游戏。所有经历过电子游戏发展“黄金年代”的人应该都记得，手绘地图在以前是游戏体验里非常有意思的一部分。

我很早就意识到要认真对待这件事。当时，我在玩《巨洞冒险》<sup>1</sup>(Colossal Cave) 和《魔域帝国》<sup>2</sup>(Zork)，我发现我从打印机里随手顺走的一两张白纸根本不够我把整张错综复杂的地图详细画下来，我需要一些更加专业的工具。然后我就去买了一打方格纸、一包铅笔，还有最重要的东西——一整盒橡皮。

对基于文本的冒险类游戏来说，画地图不算特别难。虽然有时候会碰到一两个比较烦人的谜题和迷宫，但大多数时候，路线都是很直白明了的，而且没有小怪和敌人一直追在你屁股后面。但是嘛，一边在玩 RPG，一边还要画地图，那就完全是另外一回事了。

虽然以前都是用 8 位计算机玩 RPG，但很多 RPG 的体量还是相当大的，而且你一画它们的地图就更加会感受到这一点。你一边小心地一步一个脚印记路线，一边还要留心身后各种敌人，它们随时准备跳上来把你的角色开膛破肚，做个满汉全席（准确来说，这个就是我当时的经历）。

一般来说，你必须马上解决这些敌人，然后你就忘了画地图这件事。直到二十分钟之后，你才意识到：虽然你已经很仔细地画了，但图还是错了。而且二十分钟还是保守估计呢。你玩一个游戏要用掉的橡皮数量之多，恐怕自己都要惊讶。

## 注释

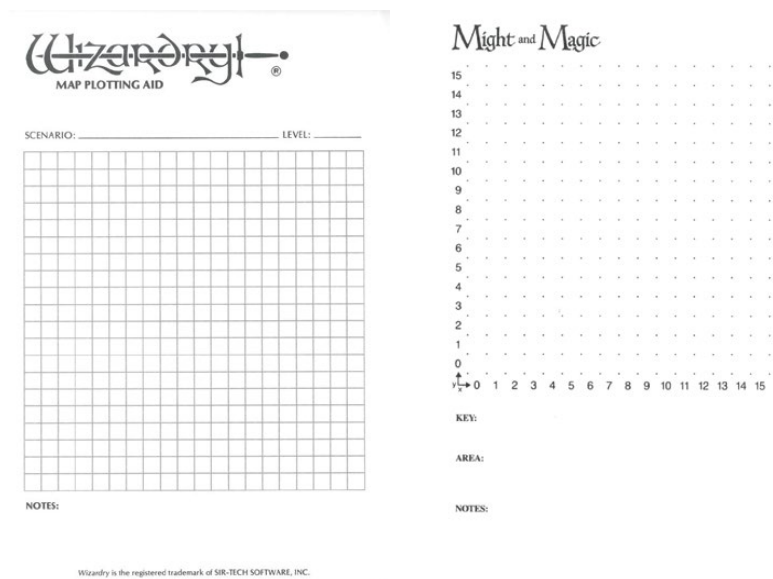
<sup>1</sup> 译者注：《巨洞冒险》，英语全名“Colossal Cave Adventure”，被认为是史上第一款互动小说式游戏，在八十年代初到九十年代末非常受欢迎，游戏内容全部以文本形式体现，最初是为一类历史悠久的大型计算机开发，而后被移植到家用台式电脑上。

<sup>2</sup> 译者注：《魔域帝国》是《巨洞冒险》的一款早期后继，制作组四人皆为麻省理工动力模型组的成员。后被动视（Activision）收购，仍然推出许多款续作，由文字界面进步到图形界面。



作者: [Scorpia](#)  
翻译: Thunderplus

有些游戏公司会在出品的游戏包装盒里附赠方格纸，比如 Sir-Tech 和 New World Computing。



我玩初代《魔法门》(Might and Magic, 玩家之间一般通称“M&M”)的时候画了五十多张地图，真的，一点没夸张。现在再看那些泛黄的纸张，回忆当时画地图投入的时间和精力，一步一步地把走过的路记下来，实在是令人感叹。

但唯一一点好的就是这个游戏里所有地下城的地图大小都是一样的，形状也是。当然不同游戏里地图大小肯定不同，但至少在《魔法门》里，每个野外区域，每个城镇和每个地下城都是同样的 16×16 大小。

这也就意味着每一关都有 256 步，每一步都得仔细记在地图上，还得把可收集物品位置、陷阱位置、可以留言的地方、留言的内容等等详细写在旁边。当然几乎每走一步都得打怪，我感觉每一款 RPG 里都是这么些怪，你说游戏公司得给它们出场费吧？

《魔法门》算是在地图方面为难玩家的了，但其他游戏也不遑多让。比方说，《冰城传奇》(The Bard's Tale) 里虽然只有一个小镇，没有野外区域，但也要玩家在地图

一张《冰城传奇》的地图，全都是旋转机关和没有光照的区域，但好在还没有传送门。



上下功夫。我当时是画了 17 张地图，每张都是 22×22 的大小，而且这地图上遍地都是怪。

我不知道这么写能不能让现在的读者感受到当年边玩边画是多费神的一件事，但绘制地图的工作量真的非常大。你只知道地下城的大小，把它的形状画下来，标好坐标轴。然后你有一个起始点，比如说是 (X3,Y5)，前面有一个楼梯出去，但你完全不知道地图其他部分每个地方有什么东西。

你出发，走一步，把这一步的方向画在方格纸上。如果你碰到了个旋转机关，你的队伍就会被转到完全相反的方向上，而你只能心里祈祷不会发生这种事情。更恐怖的是，如果你这时候踩到的是个传送门，这会儿你已经被传送到了整个地下城的另一头，你还不知道具体是哪一头。

地下城里到处都是坑，有些区域整个队伍走过去全员扣血，或者不能用魔法，或者没有光照，或者是窟窿和流沙坑，或者以上都有。小怪也会出现在我们走的每一步上，

---

真是不离不弃的小伙伴。

但是当时的我们还是继续坚持玩下去，坚持画地图，画错就擦掉，死了就重来，一边问候游戏制作人的家人，但一边还是要继续玩。

可能因为我们都是受虐狂吧，这些来自游戏的虐待我们都能承受下来，而且我们愿意付出，愿意去攻克它。我们都是硬核的玩家，这是唯一推动着我们的原因。每当通关一个 RPG，我们就把所有画完的稿纸推到一边，马上去拿一打新的纸，开启一场新的征程。

可惜就没有什么“美国游戏军”<sup>3</sup>来给我们颁发“最佳地图绘制”的奖章。当时的玩家没有一位拿到这种东西，但我们手上握笔握出来的茧子足以证明我们的资格。

说实话，过去那些年确实是游戏的黄金时代，想起来总让人怀念，不过如果说真心话，有些部分我也是完全不想回忆起来的。

---

版权所有 © 2006 Scorpia。原书经授权重印

Scorpia 是一位享誉游戏界的撰稿人，从 80 年代一直到 1999 年的 4 月，她都一直活跃在《电脑游戏世界》(Computer Gaming World)杂志上，发表冒险和 RPG 游戏的测评和攻略。她也负责运营一些网站上面的游戏板块，比如 Compuserve（第一个游戏 SIG4）、Delphi（游戏 SIG）、AOL (Scorpia's Lair) 和 GEnie（“游戏圆桌”）。

#### 注释

---

<sup>3</sup> 译者注：原文此处是“Game Scouts of America”，一个和美国童军 (Boy Scouts of America) 的双关。

<sup>4</sup> 译者注：SIG，英语全称“Special Interest Group”，是国际计算机协会 (ACM) 在 1961 年引入的一个行业术语，指大型组织中以特定兴趣或研究方向建立的社区，彼此交流学习与研究成果。此结构后来在 Compuserve 公司，一家早期的线上服务供应商，首次实现。

电子 RPG 游戏出现于 1970 年代，差不多和纸笔角色扮演游戏的诞生与兴起在同一时间。而它们又都是由过去的战争游戏演化而来。因此 CRPG 虽只发展了几十年的时间，其历史却可以一直追溯到 19 世纪。

冯·莱斯维茨男爵 (Baron von Reisswitz)<sup>1</sup> 被认为是第一款真正的战争游戏的创造者。这是一种具有一定还原度的以模拟对战为目的的游戏，而不仅仅是棋类游戏的衍生物。这个游戏发明于 1810 年代，叫做 Kriegsspiel (在德语中的意思是“战争游戏”)。它里面的单位都是在当时的军队中实际出现的，就是为了模拟战斗。角色创建是为忠实地还原了现实当中相应类型的士兵的特点，然后用扔骰子的方式来模拟战斗中的无法预料的因素。

冯·莱斯维茨的儿子在 1824 年对游戏进行了改良。改良后的版本非常注重准确性，以至于普鲁士军队的总参谋长认为这个游戏应该成为军事训练的一部分。于是普鲁士国王下令为每一个兵团都配备一套此游戏。

1876 年，尤里乌斯·艾德里安·弗里德里希·威廉·冯·凡尔第·迪韦尔努瓦上校 (Colonel Julius Adrian Friedrich Wilhelm von Verdy du Vernois) 发明了第三版 Kriegsspiel。迪韦尔努瓦怀疑军事结果不能基于固定不变的规则来预判，将骰子改成了公正的“裁判员”。裁判员会根据他们的知识和经验对各种交战的胜负结果进行判定 (没错，史上第一批地下城主正是来自 19 世纪的普鲁士军人)。

美国军队在这个时候也设计了他们自己的战争游戏，在 1898 年紧随德国脚步发行了《简式战舰大全》(Jane's Fighting Ships)<sup>2</sup>。就像 Kriegsspiel 一样，《简式战

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注：时任普鲁士宫廷战争顾问。

作者: [Craig Stern](#)  
翻译: FQ

在 1811 年，威廉三世国王用这张有很多抽屉的特殊桌子玩 Kriegsspiel。这张桌子现在仍然保存在柏林的夏洛滕堡宫。



《舰大全》以惊人的详细程度描述了游戏中诸多对战单位各自的特点。(Google Books 收录了一份电子版的规则书<sup>3</sup>，你可以自己看看它有多复杂。)

就连著名作家赫伯特·乔治·威尔斯 (H. G. Wells) 也在 1913 年出版了《小战争》(Little Wars)。《小战争》的规则远比其他战争游戏简单，它基本上遵循了模拟大规模战斗的做法，不同对战单位的特性严格依据对应的真实的兵种类型来确定。

直到 1970 年代早期，战争游戏才开始考虑以个人作为一个基本单位。这种游戏演变成了“人对人战争游戏”(“man-to-man wargames”，不要与 Steve Jackson 的同名规则书相混淆)。现在看来可能觉得理所当然，但在当时这种对个体战斗的注重和战争游戏的传统做法相去甚远，以致于它直到 1971 年才被加里·吉盖克斯 (Gary Gygax)<sup>4</sup> 用于他的《链甲》(Chainmail) 中，那已经是《链甲》发售的第三年了。

即使那样，《链甲》中的“人对人”规则也像是个强行加入的部分，在 44 页的规则书中只占据了可怜的 2 页空间。而且，角色的数值依旧只是简单地跟随原先定好的表

## 注释

<sup>2</sup> 译者注：由 John Fredrick Thomas Jane 最早于 1898 年发行的一本战舰图鉴，目的是辅助他设计的一款战争游戏。此书原名 All the World's Fighting Ships, 1905 年后更名为 Jane's Fighting Ships。

<sup>3</sup> 译者注：可能是 [这个](#)。

<sup>4</sup> 译者注：加里·吉盖克斯 (1938 ~ 2008)，是划时代的经典游戏《龙与地下城》的发明者之一，与另一位作者 Dave Arneson 一起被称作角色扮演游戏之父。



《伦敦新闻画报》(Illustrated London News) 在 1913 年的图片，展示了威尔斯在他的家中用一根绳子测量游戏单位的移动距离。



格中各单位的数值来而已。

一切都随着 1974 年《龙与地下城》(Dungeons & Dragons, 下面简称 D&D) 的发售而产生了翻天覆地的变化。它保留了许多《链甲》中的规则，让玩家在三个主要职业中做出选择：战士 (Fighting Man)、法师 (Magic-Users) 和圣职 (Clerics)。

但是在选择职业之前，D&D 会首先让玩家投掷三个六面骰子来决定属性值：力量 (Strength)、智力 (Intelligence)、感知 (Wisdom)、体质 (Constitution)、敏捷 (Dexterity) 和魅力 (Charisma)。这些属性会反过来影响你的角色与所选职业的适配程度，根据职业的主要属性会给予一定的加成（或者减益！）。

直到那时，这种完全颠覆传统的创建角色的方式才刚刚被接受。属性值不再由职业决定：取而代之的是，角色都有自己的属性值，然后玩家可以从属性值允许的范围内选择职业。这种方式后来成为了很多经典电子 RPG 游戏的基础。

RPG 游戏和它们的角色创建系统，随着不断发展而进一步与战争游戏独立开来。对于角色的独特和个体性越发

---

受重视，角色自身的能力与限制也越发受到关注。甚至，这些考量最终会完全替代角色职业的设置。

在 1986 年，史蒂夫·杰克逊 (Steve Jackson) 推出的泛用无界角色扮演系统 (GURPS)<sup>5</sup> 代表了即将到来的以发展技能为主的 RPG 时代。GURPS 中的角色根本没有职业之分——然而它们拥有四种主要属性以及一系列丰富的可以独立升级的技能。

某种程度上，它代表着以个体为中心的角色创建系统的巅峰。旧系统的残留痕迹都消失了：在以技能为主的模式中，角色变得独一无二，成为完全发展起来的个体，而不仅仅是模拟战争的沙盘上一个模子刻出来的士兵单位。

这种方式在纸笔角色扮演玩家中变得相当流行，不仅仅是 GURPS，还有后来的由白狼游戏 (White Wolf)<sup>6</sup> 发行的 RPG 游戏，比如《法师：超凡入圣》(Mage: The Ascension) 和《吸血鬼：避世血族》(Vampire: The Masquerade)。GURPS 对用于《辐射》(Fallout) 的 SPECIAL 系统<sup>7</sup> 有着强烈的影响；《吸血鬼：避世血族》的规则又成为了《吸血鬼：避世血族 – 血脉》(Vampire: Bloodlines)<sup>8</sup> 的基础。

我们一直在超越自己——即使纸笔角色扮演游戏可能还会在很多年里直接影响 CRPG，但 CRPG 也有自己的一段发家史，从 1970 年那会儿一群无聊的大学生简陋的摆弄研究中起步。

---

Craig Stern 是 Sinister Design<sup>9</sup> 的创始人；创造了《传心策略》(Telepath Tactics)<sup>10</sup> 和《真正的弥赛亚》(True Messiah): [www.truemessiahgame.com](http://www.truemessiahgame.com)

#### 注释

---

<sup>5</sup> 译者注：全称是 Generic Universal Role Playing System。

<sup>6</sup> 译者注：一家美国游戏公司，靠发行 RPG 规则书起家。2015 年被 Paradox Interactive 收购。

<sup>7</sup> 译者注：SPECIAL 是《辐射》中的一套属性值规则，以主要属性的首字母而得名：力量 (Strength)，感知 (Perception)，耐力 (Endurance)，魅力 (Charisma)，智力 (Intelligence)，敏捷 (Agility)，和运气 (Luck)。

<sup>8</sup> 译者注：全称为 Vampire: The Masquerade – Bloodlines。

<sup>9</sup> 译者注：一家位于芝加哥的独立游戏设计公司。代表作就是后文提到的 Telepath 系列。

<sup>10</sup> 译者注：又译作《心灵感应战》。

随着家用电脑在我们生活中的普及，有时意识到电脑只是几十年前的技术会让我们感到惊奇。上世纪 70 年代的时候家用电脑才开始出现，在那之前我们只有那种几吨重并且占据一整层楼的大家伙。

不过有些巨型计算机完全地超越了它们所属的时代。在 1986 年道格拉斯·恩格尔巴特 (Douglas Engelbart)<sup>1</sup> 著名演讲 [“Mother of All Demos”](#) 中，他演示了鼠标和窗口化图形用户界面的使用，点击超链接，并且还通过视频会议和一个同事聊天，与此同时他还在同步编辑一个线上的文本。

这样前卫的计算机系统之一就有柏拉图计算机系统 (PLATO: Programmed Logic for Automatic Teaching Operations)。创造于 1960 年，这是一个巨大的主机，带有便于使用的终端，用于大学生的虚拟化教学。

在 1972 年推出的第四代柏拉图系统，甚至先进到可以显示矢量图形，配备有触摸屏，以及一个可以连接全球成百上千个终端的和因特网差不多的网络。

学生们很快就意识到这个系统还可以用来制作游戏，于是像《帝国》(Empire, 1973) 和《太空模拟战》(Spasim, 1974)<sup>2</sup> 这样的游戏出现了。其中《帝国》尤其优秀：这游戏可以让最多 30 名玩家在一个俯视角的太空竞技场中战斗，射爆别人的飞船并掌控银河系，这可是 1973 年的游戏！

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注：美国发明家，最广为人知的成就是发明了鼠标。

<sup>2</sup> 译者注：中文名为原创翻译。此为世界上第一个 FPS 游戏。其英文名字是 “space simulation” 的缩写。

当 1974 年《龙与地下城》(Dungeons & Dragons) 发行的时候，引燃烈火的所有要素就都齐了：性能强大的计算机配上无聊的学生，以及亟需自动化的数据驱动型游戏。所以，计算机角色扮演游戏就这样诞生了。

作者: [Felipe Pepe](#)  
翻译: LightningChris

这是一个柏拉图系统的终端，以及它的橘色等离子屏幕。截至 1976 年世界上共有 950 个这样的终端。



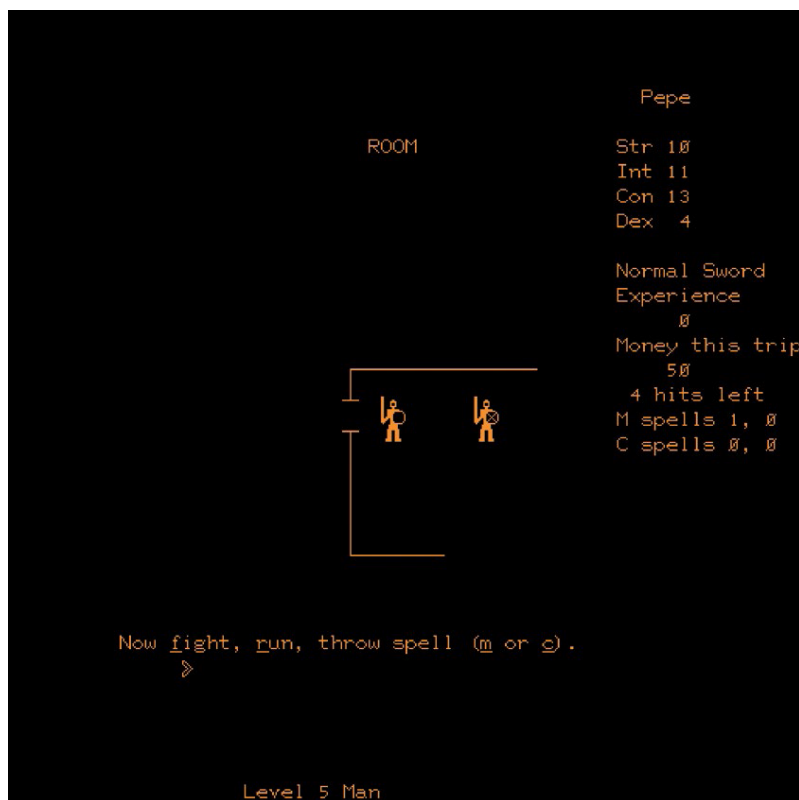
可惜的是，当时的游戏没有全部流传下来。柏拉图系统终究还是一个用于教学的系统，它的管理员会把所有无权限的游戏都删了。因此，我们失去了《m119h》，一款 1974 年出现的史上第一款 CRPG。不过它后来的游戏有逃离被删除的命运——使用诸如 pedit5 这样极其普通的名字，或者被学生保存了一份。这些流传下来的游戏被成百上千的人玩过，同时它们也影响了后来的许多游戏。

感谢 [Cyber1](#)，一个致力于保留柏拉图系统游戏的社区，这些最初的 CRPG 还能免费游玩。不过要注意的是，有些游戏是上世纪 70 年代之后有过更新的，比如《地下密牢》(Oubliette) 的主菜单界面甚至有其 iPhone 重制版的广告，所以这些游戏并不都完全是当年的那个版本，但是游玩它们还是能让我们了解到当年的游戏是怎样的。

---

如果你想了解更多有关柏拉图系统的话，我强烈推荐 Brian Dear 于 2017 年写的 [The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the PLATO System and the Dawn of Cyberculture](#)。虽然这篇文章游戏的方面提的很少，但是其依旧是了解柏拉图系统及其影响的最好的资料。





## The Dungeon / pedit5 (1975)

这是目前还能玩到的最古老的 CRPG，由伊利诺伊大学的 Reginald “Rusty” Rutherford 所制作。这游戏的正式名称是《地牢》(The Dungeon)，它当时是以 pedit5 作为文件名隐藏在柏拉图系统中以免被管理员发现并删除。

抛开它的年龄不谈，这游戏还是蛮不错的。最初你需要输入一个名字。接下来游戏为你随机属性值：力量、敏捷、体格以及智力，然后你就可以进入地牢探险了。

这游戏看起来很像一个 Roguelike 游戏<sup>3</sup>，不过它是早于《Rogue》(1980) 的。你会在一个迷宫式的俯视角地牢里探索宝藏并与怪物战斗，如果你死了的话，你的角色就被抹去了。你的目标是积累 20,000 经验值并且返回

### 注释

<sup>3</sup> 译者注：Roguelike 是角色扮演游戏的一个分支类型，它以一系列随机生成关卡的地牢、回合制战斗、基于磁贴的图像 (tile-based graphics) 和角色永久死亡为特点。大多数 Roguelike 游戏都创建在高度幻想的故事背景上，这是因为桌面角色扮演游戏（如《龙与地下城》）的影响。

---

入口。如果成功的话你的分数就会被列入名人堂。

地牢的设计是固定的并且只有一层，不过它相当地大并且还有很多密道。在探索的过程中你会随机碰见很多怪物，可以选择战斗、施法或是直接逃走。

关于施法，这游戏也蛮有深度的，它总共有 16 种咒语。这些咒语有些是龙与地下城 (D&D) 的经典法咒，比如魔法飞弹 (Magic Missile, 用于造成伤害)、隐形 (Invisibility, 逃离战斗)、治愈 (Cure, 回血) 以及魅惑 (Charm, 结束战斗)。敌人甚至也有不同的法咒免疫：你不能对不死人 (Undead) 施放睡眠咒 (Sleep)。

因此, pedit5 不仅是游戏史上一款重要的遗物，同时它也是一款好游戏，尤其是在那个时代。它是一个快节奏的地牢探险游戏，有足够多的敌人和咒语让你重复游玩追求高分的过程不会感到枯燥。对于家用电脑上的 CRPG 来说，它们还要花上几年时间才能带的动这么复杂的游戏。



## dnd (1975)

尽管 pedit5 聪明地隐藏了自己，但它最终还是被从柏拉图系统中删掉了（不过好在有一名学生留下来一份副本）。就在这个阶段，雷·伍德（Ray Wood）和加里·怀森特恩特（Gary Whisenhunt）制作的《dnd》诞生了。<sup>4</sup>

由于伍德是柏拉图系统的管理员之一，他的游戏是公开的并且火了很长一段时间，还会根据玩家反馈保持更新。

### 注释

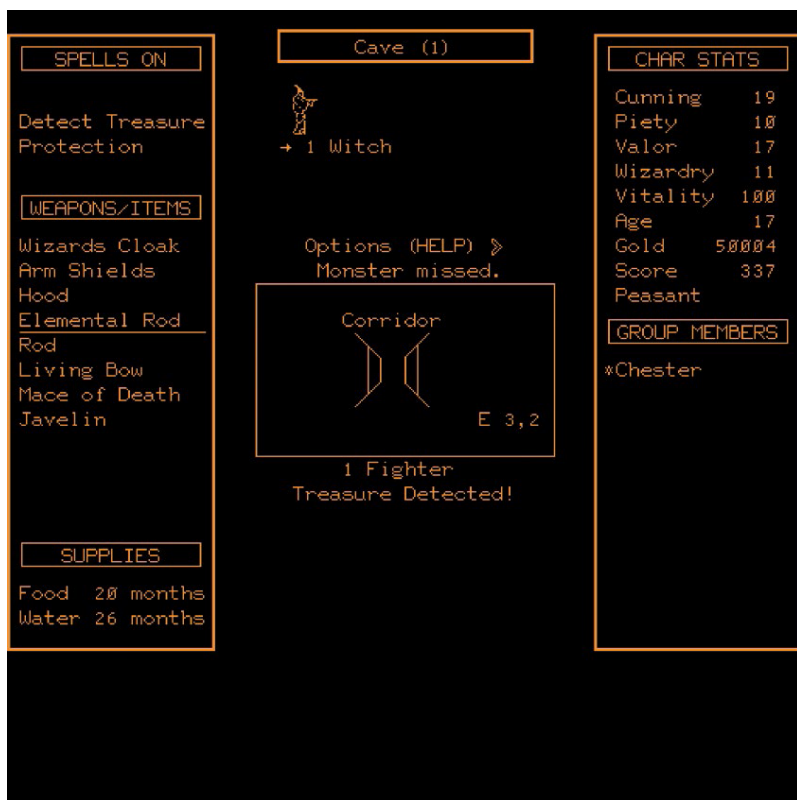
<sup>4</sup>2012 年的时候 RPG Fanatic 做了一个很长的视频，是 dnd 制作者的采访。[你可以点这个链接进行观看。](#)

---

最初这游戏只有一层地牢，不过制作者一直都在扩展地图。受弹球机的启发，他们决定添加高分排行榜。从那时起玩家们就争相找金币并通关，希望自己能当最高分，因此制作者加入了一个最终目标：取回魔法球。不过这个魔法球是被一条龙保卫着，这是电子游戏史上的第一场 BOSS 战。

制作者后来把游戏托付给了 Dirk Pellet，让他继续改进这游戏。他添加了很多新的魔法道具、魔药、装东西的背包，甚至还有一个自动战斗系统，用于应对比较弱的怪。他所创造的物品中最具有代表性的是精灵魔灯 (Genie Lamp)，你可以用它来许愿，而且真的可以给游戏管理员写一个请求，然后他会亲自读你的请求，或许还会帮你达成愿望。

这些额外的内容让 dnd 比 pedit5 要复杂得多，不过也难得多，流程也长得多。在后期的版本中 dnd 有 15 层地牢，绝对会让你晕头转向。



## Moria (1975)<sup>5</sup>

不论是 pedit5 还是 dnd 都有着相似的结构，但是《摩瑞亚》(Moria) 却大相径庭。或许是受到了《迷宫战争》(Maze War, 1973) 的启发，《摩瑞亚》运用了一种线框型画面以第一人称视角展现地牢。

以及，虽然这游戏名字起的是《摩瑞亚》，但是作者实际上对《龙与地下城》(D&D) 以及《魔戒》并不熟悉<sup>6</sup>。他们只是简单的玩了下 dnd 并决定做一个类似的游戏。也因为如此，这游戏舍弃了《龙与地下城》传统的数据，敌人以及法咒。

### 注释

<sup>5</sup> 译者注：1982 年有一款同名游戏，请读者注意区分。

<sup>6</sup> 译者注：“摩瑞亚”是龙与地下城里的一个场景，同样也是中土世界里位于迷雾山脉之下的一个地下城。

《摩瑞亚》的四个属性：聪明 (Cunning), 虔诚 (Piety), 勇气 (Valour) 以及巫术 (Wizardry) 都是在 0-100 的范围内，并且每次使用相应技能就会增加相应属性。每



---

一种属性也和一个公会绑定在一起，比如勇气就被骑士公会运用。你不需要赚取经验值来升级，你必须加入一个公会，不断提升在其中的段位以获得额外的奖励。

每个属性在战斗中都有其用处——勇气影响你的攻击，巫术用于施法，而聪明会用来迷惑对手露出破绽以让你打出暴击，虔诚则对一些敌人种类有奇效。这游戏里面钱也有了用处，因为商店里会卖很多种武器（你甚至可以讲价）。当然你也别忘了买吃的和喝的，要不然你会饿死的。

更重要的是，《摩瑞亚》实际上是一个多人在线 RPG。整个世界可以让 10 个玩家一起游玩，这 10 人可以组成一个团队。《摩瑞亚》的世界非常庞大，有着一个巨型城市以及超过 200 个区域。缺点就是它没有一个最终目标，并且里面的区域也仅仅是啥都没有的迷宫，只有一些超难打的敌人。

作为一款极具创造力的游戏，《摩瑞亚》基本上是一个让玩家相遇、探索并不断成长的巨大的沙盘。现在的每个 MMOPRG 都要对它致敬。



## Oubliette (1977)

如果说 dnd 是 pedit5 的精神续作的话，那么《地下密牢》(Oubliette) 就是《摩瑞亚》的精神续作。同样作为一个多人游戏，《地下密牢》基本在《摩瑞亚》的基础上做了全方位的拓展。

《摩瑞亚》通过设置了 4 个公会对应 4 个职业，但《地下密牢》将其拓展到了 15 个种族以及 15 个职业，每个职业都有自己独特的属性要求！你可以选择常见的托尔金式以及龙与地下城式的职业和种族，同样也有一些新奇的种族职业比如忍者 (Ninja) 和花魁 (Courtesan)，还有一些职业是取自于《Lord Foul's Bane》，一本在 1977 年由史蒂芬·R·唐纳森 (Stephen R. Donaldson) 所著的奇幻小说。

---

Oubliette 让你在一个位于十层地牢之上大的型城堡中开始游戏，城堡里有买装备的商店，一个可以玩赌博小游戏的赌场，一个可以让死亡的角色复活的神庙（如果其他玩家取得了它的尸体），甚至还有商店可以让你买一些随从怪物，你可以带着它们进地牢和你一起战斗。

游戏里的施法功能也进行了拓展，现在它运用的是一套成体系的法咒。比如，为了施放“光”（Light）的咒语你需要打出 DUMAPIC。

读到现在的话《巫术》（Wizardry）系列的老玩家一定会觉得有的东西听起来好熟悉。确实，安德鲁·格林伯格（Andrew Greenberg）和罗伯特·伍德海德（Robert Woodhead）<sup>7</sup> 就是柏拉图系统的用户，并且他们很明显从《地下密牢》借鉴了很多东西，当然这也使得很多柏拉图用户都在抱怨他们的剽窃行为。

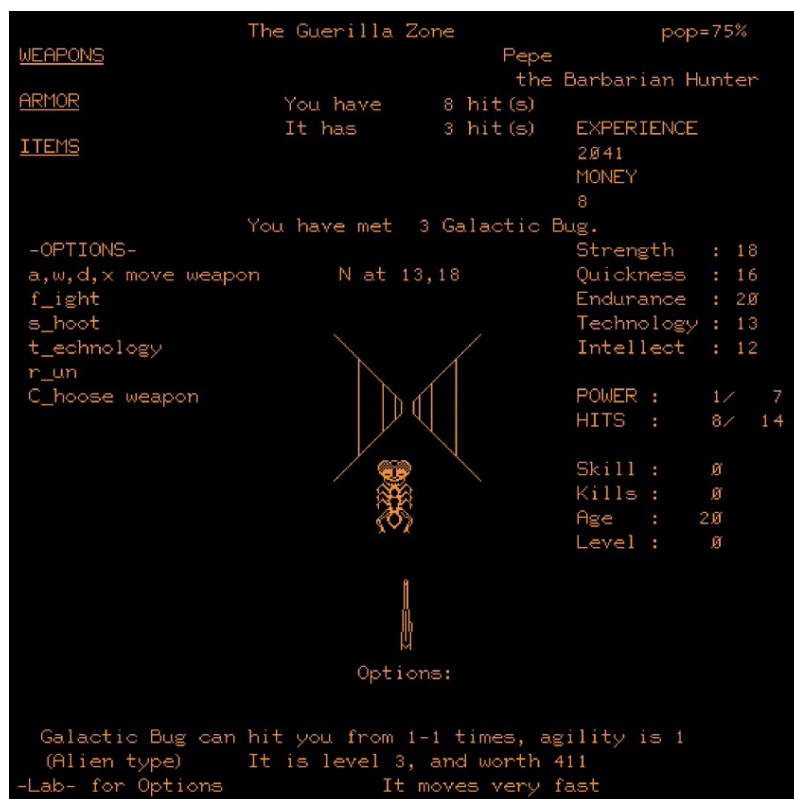
《地下密牢》也同样影响了《魔多：丹杰诺儿之幽》（Mordor: Depths of Dejenol, 1995）以及《崩溃边缘》（Demise: Rise of the Ku' tan, 1999）<sup>8</sup>。只有很少的游戏能在发售 20 年之后还在继续影响着后来者。对于想要尝试下这款游戏的人来说，《地下密牢》在 2010 年推出了 iPhone 以及安卓机的移植作品。

## 注释

---

<sup>7</sup> 译者注：二者便是《巫术》系列的制作人。

<sup>8</sup> 译者注：名字翻译取自《大众软件》2000 年第 16 期。



## Futurewar (1977)

柏拉图系统里有的不仅仅是玄幻类 RPG 游戏。像《帝国》这样的游戏表明了学生也很爱宇宙飞船，于是像《旅行者》(Traveller) 这样的桌面科幻 RPG 以及《星球大战》(Star Wars, 1977) 也开始出现了。而《未来战争》(Futurewar) 则是柏拉图系统里的第一款科幻 RPG 游戏。

这游戏带玩家穿越到了“遥远”的未来，也就是 2020 年，那时核战争摧毁了地球，并且意外制造了一支变种人军队。在游戏的开始你可以选择阵营：美国人 (Americans)、叛军 (Guerrillas)、野蛮人 (Barbarians)、火星人 (Martians) 或是机器人 (Cyborgs) ——每个阵营都有自己的出生点以及加成。接下来会随机生成你的属性值并且从 8 个职业中选择自己的职业，比如士兵 (Soldier)，医生 (Medic)，间谍 (Spy) 或是圣人 (Holy Man)。

---

《未来战争》也是一款基于探索地牢模式的多人 RPG，不过它新增了一些变量比如环境的危害：你可能会踩到地雷，或者被放射性废料毒死。它还有一个雷达功能，用它你可以发现附近的玩家和敌人。

虽然这游戏依然是基于属性值而设计的，而且有很多不同种类的武器可供选择，但它也是一款相当早期的 FPS 游戏。当遭遇战斗的时候，你的枪会出现在屏幕上，然后你必须瞄准并射击。每回合都会有一个非常短的时间限制，这会让人感觉这是实时战斗。

因此，从某种程度上来说，《未来战争》算是第一款 FPS 和 RPG 结合的游戏。这游戏另一个新奇的地方是它开创了一个士兵在迷宫里射爆恶魔的设定，这个设定后来会被一款史上最伟大游戏之一的游戏所沿用<sup>9</sup>。

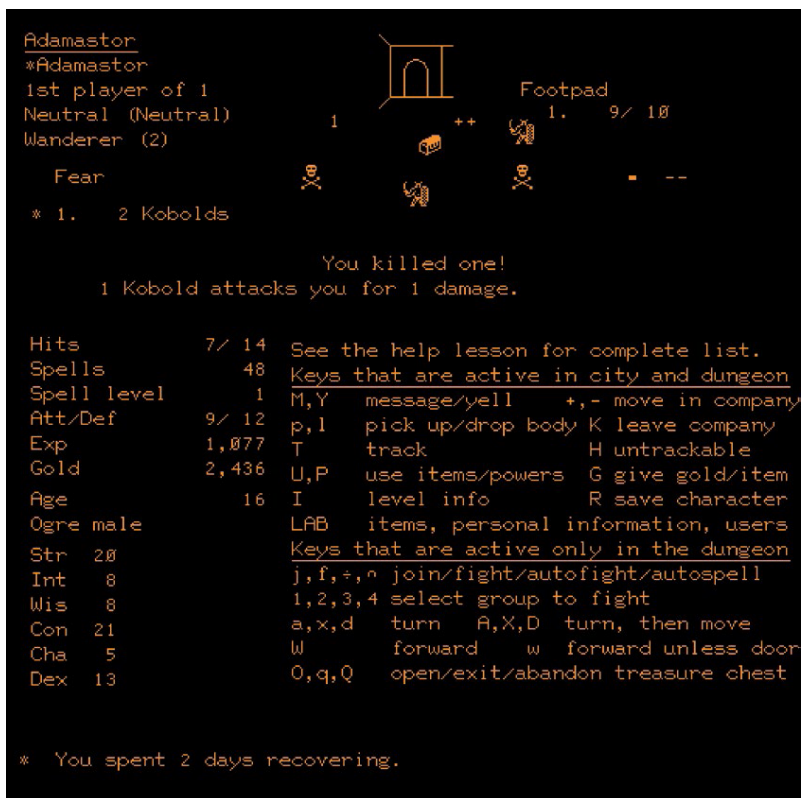
当然，《毁灭战士》(Doom) 的作者都没用过柏拉图系统，而且在上世纪 70 年代《未来战争》甚至都不是一款很火的游戏。不过有趣的是，看起来大家都很爱射爆恶魔嘛。

---

#### 注释

<sup>9</sup> 译者注：这里指的游戏便是《毁灭战士》(Doom) 系列了。





## Avatar (1979)

《阿凡达》(Avatar) 是柏拉图系统里最后的一部大作了，它的出现就是为了超越之前的所有柏拉图 RPG，在所有方面都做到最好。

这游戏有 10 个种族和 11 个职业，同样也和城镇里的公会所绑定。就像《地下密牢》一样，你一开始是在一座城堡出身，城堡下面有一个巨大的 15 层的地牢，不过，你无需在城镇中走动，取而代之的是一个菜单（后面《巫术》(Wizardry) 也这么干了）。这游戏另一似曾相识的地方在于地牢内新增的很多威胁，比如深坑、黑暗区域、滚轴以及反魔法区域。敌人也变得更加致命，甚至能影响你的状态，比如让你中毒、睡眠或是麻痹。

注释

<sup>10</sup> 译者注：理查德·巴特为著名英国作家、游戏研究学者。

据理查德·巴特 (Richard Bartle) <sup>10</sup> 所说，《阿凡

---

达》很快就成为了“柏拉图系统里最成功的游戏——在1978年9月到1985年5月期间, 这游戏占用了柏拉图系统6%的使用时间”。这游戏复杂到有一群志愿者来帮助运营, 就像现在MMORPG游戏里管理员(GM)一样。这也允许为玩家提供自定义任务, 比如要求玩家去某一层去猎杀某一种怪物。

甚至还有报告说有玩家试图贿赂管理员来获得强力道具, 或是在传送失败卡进墙里后帮他们复活角色, 还有准毕业生在不能访问柏拉图系统之前出售他们的角色。

《阿凡达》在那几年里一直都在不断更新, 现在都还在Cyber1服务器里运营着<sup>11</sup>。它最新的版本是1995年发布的, 到现在都很受欢迎。

#### 注释

---

<sup>11</sup> 译者注: 关于Cyber1系统的详细信息可以访问: <https://www.cyber1.org/>



《创世纪 6：虚伪先知》（Ultima VI: The False Prophet）中不列颠国王与石像鬼一起在阅读《究极智慧之典》。

## 游戏鉴赏 The Reviews

翻译：Thunderplus



这一部分是全书的主体，参与写作的有游戏粉丝、mod 制作者、开发者和记者。在接下来的 450 页里，我们会介绍超过 400 款 RPG 游戏，按发行年代顺序排列，并包含丰富的游戏截图和开发者语录，甚至会为你推荐一些 mod。我们的目标是让它既能成为一部 RPG 游戏的大事年表，也能作为一份指南供玩家查阅，帮助玩家获得最好的游戏体验。

此部分将以五年为间隔分成若干章节，各自回顾在那几年时间里游戏世界中发生的大事，简要地概述整个行业的变化，让读者了解当时的游戏环境和背后推动其发展的技术革新。

## 注释

---

<sup>1</sup> 译者注：此工作室便是 Jay Barnson 建立的工作室，专注于独立游戏开发。

<sup>2</sup> 译者注：此论坛是由 Michael Abbott 所创立。

<sup>3</sup> 译者注：其创作的写法后来成了游戏界的行规。

<sup>4</sup> 译者注：此杂志为美国的重量级游戏杂志。

<sup>5</sup> 译者注：此为 Scorpia 自己的论坛。



## 1975-1979 数码侵袭之始

翻译：VitaminA

要精确定位电子游戏的诞生年代绝非易事。常见说法有以 1958 年推出的《双人网球》(Tennis for Two) 为开端, 也有提名 1962 年的《太空大战! 》(Spacewar!), 或是 1950 年的《大脑伯蒂》(Bertie the Brain)。以上说法都各有千秋。

鉴于最早一批流传至今的 CRPG 游戏是于 1975 年在 PLATO 系统上开发的, 本书便以此时间点作为开端。这样做会便利不少, 毕竟 70 年代的后半部分正是电子游戏革命的高峰, 其影响波及家用电脑、电子游戏机及各色街机。

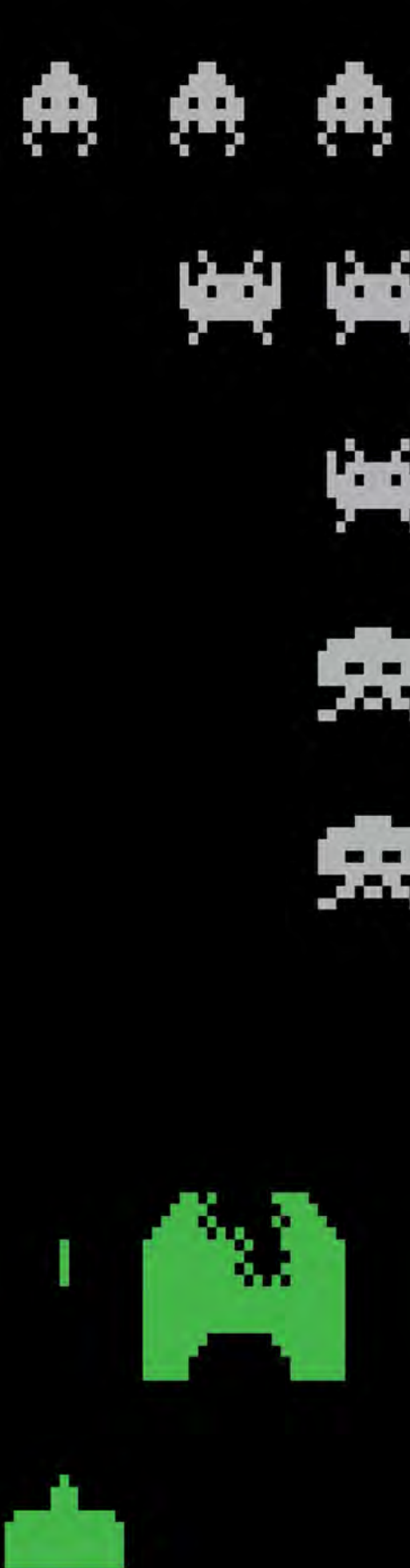
电子游戏机最早出现于 1972 年, 率先推出的是美格公司 (Magnavox) 的奥德赛 (Odyssey)<sup>1</sup>。这些机械非常简陋, 多数只能用来游玩《乓》(Pong), 或是一些类似的、预装在硬件里的游戏。

第二代电子游戏机引入了 ROM<sup>2</sup> 卡带的概念, 厂商得以源源不断地为自己的机器开发新的游戏, 这一模式与今天的主机和掌机也有几分相似。雅达利 2600 早期起步缓慢, 但很快,《耐力赛车》<sup>3</sup> (Enduro)、《运河大战》(River Raid)、《陷阱》(Pitfall) 和《太空侵略者》(Space Invaders) 相继问世——这批经典游戏使得雅达利 2600 名声大噪。

而在当时, 电脑仍是大块头的主机, 一般只在大学校园、大公司和研究中心出现。虽然也有小一些的类型, 但它们要么身价高昂, 要么慢到连 BASIC 都运行不了。不过, Altair 8800 的出现改变了这一局面。

Altair 8800 个头小, 价格 (相对电脑来说) 较为低廉, 性能也足够实用。它因此得以卖出上千份, 成为了史上第一台取得了商业性成功的家用电脑。紧随它的步





伐，Apple II，Commodore PET 以及 TRS-80 也相继问世——这便是著名的“1977 三柱神”（1977 Trinity）。

Altair 8800 是为爱好者所打造，而之后的三部机器则是为了大批量生产而设计，目的便是吸引非技术用户群体。然而，尽管家用电脑功能繁多，胜过了普通的电子游戏机，但它们价格昂贵、操作复杂，并且除了简单的应用程序和游戏之外，很难再为用户提供一些其他的体验。

家用电脑利润丰厚，但它们的受众群体依旧以商业客户、游戏玩家和科技产品爱好者为主，说其人气火爆也只是相对而言——TRS-80 仅卖出了 20 万台，雅达利 2600 则卖出了 3000 万台之多。

电子游戏本身也可以说是小众奇珍了。有一小部分的商业作品是装在密封袋里出售的，但这种情况十分罕见，大多数的游戏都跟着科技杂志一起卖的——通常来说，杂志中会有几页写满了 BASIC 代码，人们将其输入到电脑之中，就能将游戏复现出来。

街机在当时也仍是小众产业，还没有弹球机受欢迎。在接下来几年内，街机产业稳步发展，并随着 1979 年《太空侵略者》问世而一炮走红，至此迈入街机的黄金年代。

短短五年内，电子游戏便从《乓》开始，发展出了一套丰沃的生态系统——种类繁多、平台多样、受众各异。而这才刚刚开始罢了。

#### 注释

<sup>1</sup> 译者注：奥德赛是全球第一款商业家用电子游戏机，使用媒体为印刷电路板，配件有光线枪。美格公司于 1974 年被飞利浦公司收购。

<sup>2</sup> 译者注：ROM（Read-Only Memory）即只读存储器。所以使用卡带的游戏大多数不能存档，后来才出现了可以装电池保留存档功能的卡带。

<sup>3</sup> 译者注：原创译名

<sup>4</sup> 译者注: PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) 由伊利诺伊大学设计并创建, 用于教学。

<sup>4</sup> 译者注: PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) 由伊利诺伊大学设计并创建, 用于教学。

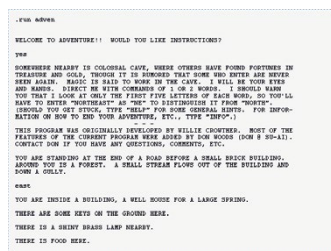
<sup>5</sup> 译者注：1983 年美国游戏业大萧条（Video game crash of 1983）是美国电子游戏历史在 1983 年至 1984 年间的市场萧条。它终结了第二世代的电视游戏市场，使部分北美地区开发电视游戏的公司被迫宣告破产，对美国 and 加拿大的游戏市场影响深远。

## 1975 年



**Altair 8800** 发售了。作为早期的先驱，它是第一台取得了商业成功的家用电脑，证明了市场对这一产业有所需求。

## 1976 年



《巨洞冒险》(Colossal Cave Adventure, 又名《冒险者》(ADVENT) 或《大冒险》(Adventure)) 是由威廉·克罗塞 (Will Crowther) 以 PDP-10 主机为平台制作的游戏。它是史上第一作冒险游戏，对 RPG 和 roguelike 游戏都影响深远。

## 1977 年



**雅达利 2600** 发售了。它是至今为止最为成功的早期电子游戏机，卖出了超过三千万台，且推广了 ROM 卡带的概念。这一壮举为后面游戏界的百家争鸣做出了不小的贡献。



**Apple II** 是第一台量产的家用电脑。与其同时期的竞争对手相比，它是唯一一台彩色电脑，因此成为了当时流行的游戏设备。

在美国发售，同期市场竞争对手包括 Betamax<sup>6</sup> 和激光视盘 (LaserDisc)<sup>7</sup>。VHS 笑到了最后，直到 2000 年初才会退出主流市场。



**TRS-80** 电脑问世在这一年问世了。它由大型连锁电子设备商 Radio Shack 的老板坦迪 (Tandy) 设计制作，多年以来都卖得比 Apple II 要好上许多。

### 注释

<sup>6</sup> 译者注：Sony 的 Betamax，简称 Beta，是一种年份较早的专业用 19.1 毫米 (0.75 英寸) U-matic 录像带演进而来的 12.7 毫米 (0.50 英寸) 家用录像带格式。

<sup>7</sup> 译者注：激光视盘 (LaserDisc)，是种于 1980 至 90 年代中流行的影像存储媒体，主要用作存储电影，后被 VCD 或数字多功能影音光盘完全代替。



**VHS** (家用录像系统, Video Home System) 开始



**Commodore PET** 随后发售。最初的型号因键盘区过小而遭到批评，但后续的型号取得了极大的成功。

## 1978 年



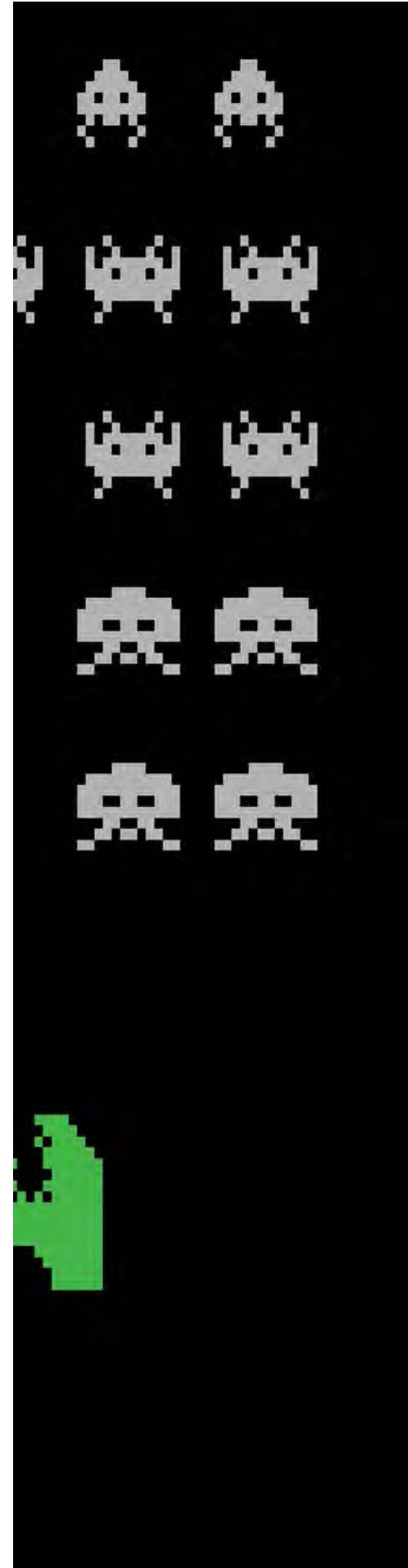
《太空侵略者》发售。作为一部开创性的经典之作，它带起了街机以及电子游戏整体的流行风尚。它在雅达利 2600 上的移植版也取得了巨大成功，是史上第一部销售逾百万份的电子游戏。




**Intellivision** 问世。这台游戏机由玩具大厂美泰 (Mattel) 制造，主打更加优质的图像及正版游戏，甚至还内置声音模块。它是雅达利 2600 最大的竞争对手，卖出了大约三百万台。



雅达利 8-bit 家用机系列开始发行。它是一台价格低廉的家用电脑，还有一处可以放游戏卡带的卡槽，这一设计使它成为入门电脑的首选。



---



B E N E A T H  
A P P L E M A N O R  
B Y D O N W O R T H

# 苹果园之下

## Beneath Apple Manor

Don Worth, 1978  
Apple II (PC Booter, Atari 8-bit)<sup>1</sup>

“我在《Rogue》发售的两年之前公布了这个游戏。我没有受《Rogue》的影响（直到 1983 年我才知道那部作品），而且据我所知远在加州大学伯克利分校的《Rogue》团队也不知道我这部游戏。我们可能是各管各的有了一样的想法，但至少我可以说《Rogue》是‘类苹果园之下’游戏。”

—— Don Worth  
《苹果园之下》作者



作者: SC  
翻译: Thunderplus

我的角色 (Y) 找到了一个宝箱 (\$), 同时正在躲一只史莱姆 (S)。而且我被诅咒了。



有些游戏是老游戏，还有些游戏得称为上古级游戏。《苹果园之下》(Beneath Apple Manor, 以下简称为“BAM”)就是这么一款上古级游戏。它发售于 1978 年，是第一款在家用电脑上运行的类 RPG 游戏，或者说是最早的那一批之一。是的，个人计算早在很久以前就有了。

它的卡带版可以在仅仅 16K 大小的内存上运行，但如果是磁盘版（也就是我手上这种）就需要 32K 以上的内存。关卡是随着一边你探索地牢一边由系统生成的。怪物只有五种：绿色的史莱姆、鬼魂、山精、紫色的蠕虫还有红色的龙。随着你越深入地牢，它们也会变得越厉害。

每一种怪物都有它们各自难对付的点。史莱姆会腐蚀你的护甲，山精会再生，鬼魂会永久降低你的力量值，蠕虫可以秒杀你。龙也可以，而且防御很高。

BAM 里支持自定义功能。你可以选择每一层的地牢

#### 注释

<sup>1</sup>1982 年《苹果园之下》再发售了一个特别版，图像水平更高，而且可以多平台运行，也可以保存游戏进度，以便分多次游玩。

游戏命令几乎用到了所有键盘按键，每一种行动都会消耗你的一项属性数值。

```
YOU ARE NOW A WARRIOR
TOTAL EXPERIENCE THIS LEVEL = 2
VALID COMMANDS DURING PLAY ARE:
N,S,E,W - MOVE NORTH,SOUTH,EAST,WEST.
          (NORTH IS UP)
B,K      - BREAK OR KICK DOOR OPEN
L,I      - LISTEN FOR MONSTERS OR INSPECT
          FOR SECRET DOORS.
O,D      - OPEN CHEST OR DROP GOLD
A,R      - ATTACK OR RUN AWAY.
Z,H,X,T  - SPELLS: ZAP,HEAL,XRAY,TELEPORT
1-9      - WAIT THAT MANY TURNS
0         - WAIT UNTIL RESTED

STANDBY DURING PROGRAM LOAD
```

房间数（一般在 4 到 7 个，取决于你的计算机 RAM 大小），也可以选难度，还有黑白或者彩色模式。在彩色模式里每个个体都是以不同颜色显示的方块。

我更喜欢 ASCII 黑白模式，在这个模式中怪物和玩家都是以字母表示，而宝藏以“\$”表示。

你的角色有四种属性：力量 (Strength)、敏捷 (Dexterity)、体质 (Body)、智力 (Intelligence)。战斗会消耗力量值，所以战斗之后一定要休息一段时间来回复它。同样地，行动消耗敏捷，施展魔法消耗智力。休息可以恢复，但只有治愈的魔法能恢复生命值。所以这个游戏里你不用想着赶路，也不用速战速决。你需要的是谨慎。

击杀怪物或者把宝藏带回主楼梯口——每一层的起始点——都能获得经验（但是起始点不显示在地图上，所以最好还是把它的位置记下来）。

同样在入口你可以用 10 点经验兑换 1 点永久属性值。金子可以用来购买武器和护甲的升级。最重要的是，

彩色模式下的某个大型地牢区域。我们（蓝色方块）在门后听到对面有一只地精潜伏着。



你可以购买一个“脑部扫描 (brain scan)”，也就是游戏里的存档功能。

如果你的角色死亡的话——肯定会，这是早晚的事——角色会以上一次扫描时的状态在楼梯口复活。当然所有你得到的金钱都会丢失，但你的小命保住了。所以当重新攒够了钱，就赶紧去扫描吧。只不过每复活一次，你所有的属性都会下降 10%。噢！复活太多次的话你的角色会变得非常非常弱。

所以你要在地牢里小心谨慎地前进，在门前聆听对面的动静，调查墙壁看看有没有隐藏门，把堵住的那些门砸开。打不过的时候你得跑路，但同时祈祷自己不会又直接跑进怪堆里。

#### 注释

<sup>2</sup>译者注：这里原文是：“there can be only one”，而 “There can be only one Lord of the Rings, only one who can bend them to his will. And he does not share power!” 是《指环王》中的一句话。

所有这一切都有一个目标，就是找到传说中的“金苹果”。据传，龙把一堆财宝藏在了地底洞窟，而这个宝贝就在其中。游戏里当然确实是有苹果的，看，这不就拿到了！真有这么简单？你知道那句话，真苹果只有一个（不过这次不是戒指）<sup>2</sup>。

BAM 允许玩家自定义关卡的大小、显示模式和 10 种难度设定。

```
INITIAL SETUP:

HOW MANY ROOMS PER LEVEL (2-10)
(I SUGGEST 5)?6

BLACK & WHITE OR COLOR?C

WHAT DIFFICULTY FACTOR?

1 - A PUSHOVER
2 - TOO EASY
3 - BEGINNERS ONLY
4 - A SAFE TRIP
5 - AVERAGE
6 - SOME CHALLENGE
7 - TRICKY
8 - TOUCH AND GO
9 - VERY DANGEROUS
10 - YOU'RE NUTS!!!

?■
```

游戏里每一个宝窟里都设置了一枚苹果；拿到一枚假的你就重新读盘了。但你怎么知道哪个是真苹果，哪个是假苹果呢？啊哈，只有你拿了才知道。所以玩这个游戏即使不进行高强度的战斗，你也可以紧张到手心冒汗。

BAM 必须一次性通关，扫描角色只能保存当前游戏的进度。退出再重进就得从新游戏开始。不过这也意味着它的流程不算长。如果每层是五个房间的话，你基本可以在四小时左右把它打通。

于是 BAM 成为了《Rogue》及其诸多变种的原型。遗憾的是，它在这一游戏分支的历史中常常被忽略，尽管比 1980 年《Rogue》的发售时间还要早两年<sup>3</sup>。

在那个年代，《苹果园之下》可以说是一个非常有意思的新产物，尽管有时候让人抓狂。游戏很简单，但需要你的思考和策略。它展现了在不宽裕的内存条件下，紧凑精良的代码能达到怎样优秀的效果。

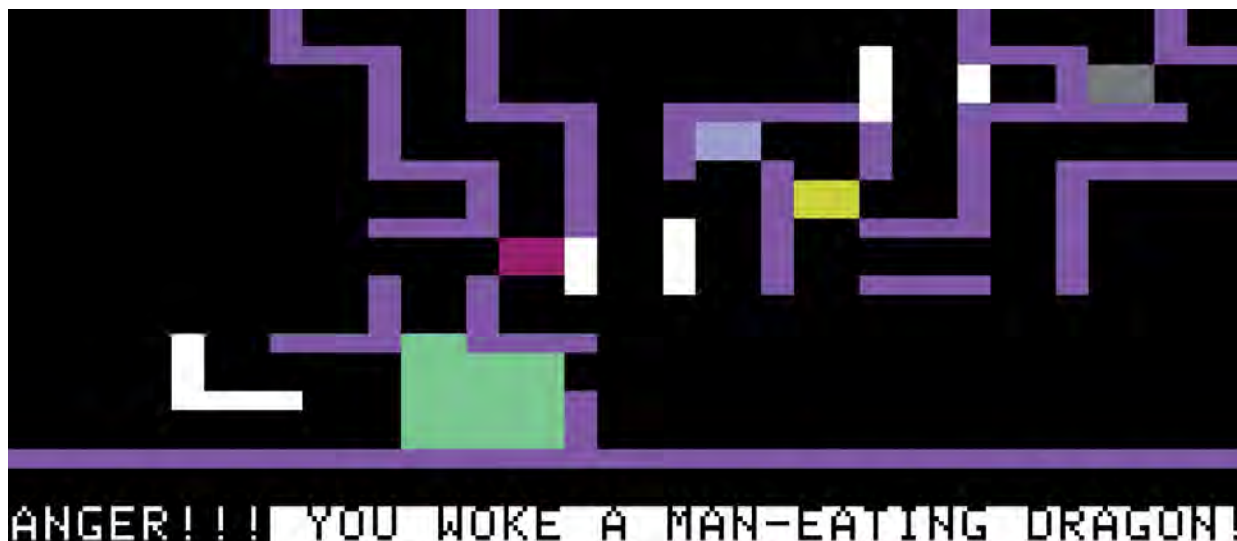
#### 注释

<sup>3</sup> 一些游戏历史研究者认为 BAM 是第一款商业电脑游戏。它在相关商店里有售，用塑封袋包装。

《苹果园之下:特别版》中新  
增的所谓“高分辨率图像”,但你  
还是可以在 ASCII 模式下游玩。







# 地牢战役

## Dungeon Campaign

Synergistic Software, Inc., 1978  
Apple II and Atari 8-bit

“我是从纸笔时代的《龙与地下城》的世界过来的人，觉得任何需要掷骰子的东西，跟着规则走，做点算数，记录并描述游戏事件结果等等都棒极了。地下城主终于可以参与游戏了，而不仅仅是当一个主持人。即使只有 40x40 的像素和四行文字，这依然是个很酷的游戏。呃，玩过《光环》(Halo) 之后真是觉得难以置信……”

—— [Robert Clardy](#)  
《地牢战役》作者

作者: FE  
翻译: FQ

自己的队伍是粉色的方块，宝藏是黄色的，敌人是深绿色，楼梯是白色，灰色则代表坑洞。



说起 20 世纪七十年代的第一款电脑游戏，人们经常会忽略技术演示、指南，和技术杂志所扮演的重要角色。例如，Apple II 会附带一本参考手册用来解释这台电脑是如何工作的，并且包含了一些小游戏的 BASIC<sup>1</sup> 源码当作教程。

其中一个游戏就是 Gary J. Shannon 制作的《巨龙迷宫》(Dragon Maze, 1978)，它可以随机生成一个简单的俯视角迷宫。玩家需要用 U(p)、D(own)、L(ef)t、R(ight) 四个按键在迷宫中移动，尝试在被巨龙抓到之前逃离迷宫。

对 RPG 粉丝来说，一系列能够无限生成可以探索的迷宫的代码是他们的宝藏，而 Robert Clardy<sup>2</sup> 就是这些人之一。在受到《巨龙迷宫》的启发后，他创造了自己的地牢探索类游戏：《地牢战役》。

《地牢战役》一开始会生成四个地牢关卡，这个过程

## 注释

<sup>1</sup> 译者注：一种解释型高级编程语言，英文全称是 “Beginner’s All-purpose Symbolic Instruction Code”。

<sup>2</sup> Synergistic Software 由 Robert Clardy 和 Ann Dickens Clardy 在 1978 年创立。他们在上世纪八十和九十年代推出了几款其他游戏，包括《圣剑之魂》(Spirit of Excalibur) 和《暗黑破坏神》(Diablo) 的《地狱火》(Hellfire) 拓展包。

我的小队在地牢第四层和一群蜘蛛战斗（粉绿相间的方块）。白色方块是幽灵，追到我就会杀死我队伍中一名成员。



在 Apple II 上可能需要几分钟的时间，同时也让玩家有时间用纸和笔把地图画下来，如果他们想这么做的话。在这个过程完成之后，玩家会被传送到地牢中开始探索。

这个游戏没有角色生成系统；你的队伍在一开始总会有 15 位无名小兵，包括一个精灵和一个矮人。现在看来有些奇怪，但是《龙与地下城》(Dungeons & Dragons) 在 1978 年可是一款完全不同的游戏——没有精灵与矮人这两种出身，而且关注于更大的团队。

每一种团队成员都有自己的功能。精灵可以对迫近的危险发出警告，比如附近的陷阱或者敌人，而矮人可以绘制地图——如果他死了，屏幕上的地图就不再随着探索更新了。队伍中其他成员就是你的生命值和力量——如果他们都死了游戏就结束，但是每一次胜利都会提升他们的力量。就是说，你的 15 位勇士在开始的时候有 15 点力量，第一场战斗胜利后就拥有 30 点力量，之后是 45 点，但是如果有一个成员死亡则会掉到 42 点。而且这是肯定的事。

战斗系统很简单，只是以扔骰子获得的点数和力量值

---

相加来决定是否命中敌人。游戏里的每个敌人在命中两次后死亡；它们只是随着探索的深入越来越难打中罢了。你也需要扔骰子来决定敌人的攻击，如果它命中了你就会损失 1 ~ 3 名队伍成员。

地牢中还有一些其他的危险，比如可以将你随机传送到其他关卡的陷阱，以及充满毒气的房间。四个关卡各自都有一个守卫，它会追着玩家跑，一旦被抓住它就会杀死 1 ~ 2 名队伍成员。它们有着不同的行动方式——第三关的巨蛇会在迷宫中实时移动，而第四关的幽灵则可以穿墙。

无论如何，《地牢战役》是一款低难度游戏。而且流程很短。游戏目标并不仅仅是通关，还要尽可能拿到高分，并且在完成地牢之前收集到更多的金子——这个分数驱动玩法与当时流行的街机游戏相呼应。

在简单但令人满意的《地牢战役》之后，Robert Clardy 又迅速推出了三款游戏，不断突破自己。

发售于 1979 年的《荒野战役》(Wilderness Campaign)是一款更具野心的 RPG。在其中你可以探索一大片野外区域，和敌人战斗并且在遗迹中搜寻宝藏，然后在村庄中雇佣更多的队伍和购买装备——这一切都是为了跨越整个地图，到达城堡并击败一位邪恶的亡灵巫师。

战斗系统依然是建立在队伍人数的基础上的，但是现在你可以雇佣数百名雇佣兵而且可以购买更好的装备了。有些装备可以对特殊的敌人有额外效果，比如银匕首可以对付狼人，还有一些可以用于跨越崎岖地形——绳子可以用于登山，砍刀可以帮助你穿越丛林。

紧随其后，在 1980 年发售了《奥德赛：完全冒险》(Odyssey: The Compleat Adventure, 这个名字玩了

《荒野战役》的地图是固定的，但兴趣点（points of interest）是随机放置的，比如我所在的这个小镇（粉色方块）。



个 Apple 和 Adventure 的梗<sup>3</sup>)。地图更大了，所以被分割成了各个区域。

首先你需要探索一个岛屿收集资源，这有点像《荒野战役》。然后你需要购买一艘船，跨越海洋，在搜寻魔法球的同时还要和怪物、饥饿和疾病作斗争。找到魔法球之后，你要去到一个强大的巫师所在的城堡，解决一系列文字谜题并解救巫师。

Robert Clardy 的第四款游戏《亚特兰蒂斯冒险》(Apventure to Atlantis, 1982) 接续前作的故事，但更像是一个冒险游戏了，因为不再强调角色数值，还加入了若干基于文字解析的谜题。现在你是城堡的主人，你必须防御从亚特兰蒂斯来的入侵者并找到一个可以彻底铲除他们的方法。

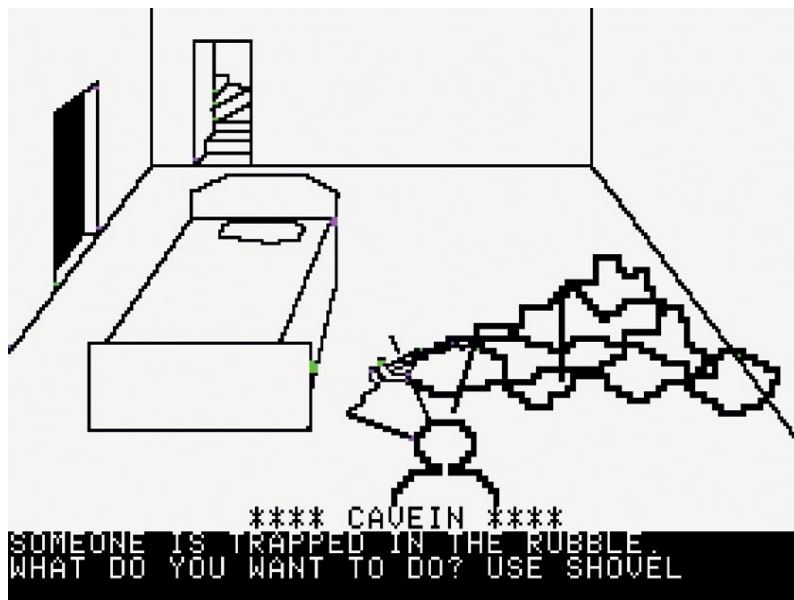
#### 注释

<sup>3</sup> 译者注：Compleat 是 Complete 的古代拼法，Apventure 就是将 Adventure 中的字母 d 替换成了 p 以表示该作是在 Apple II 平台上发售的。

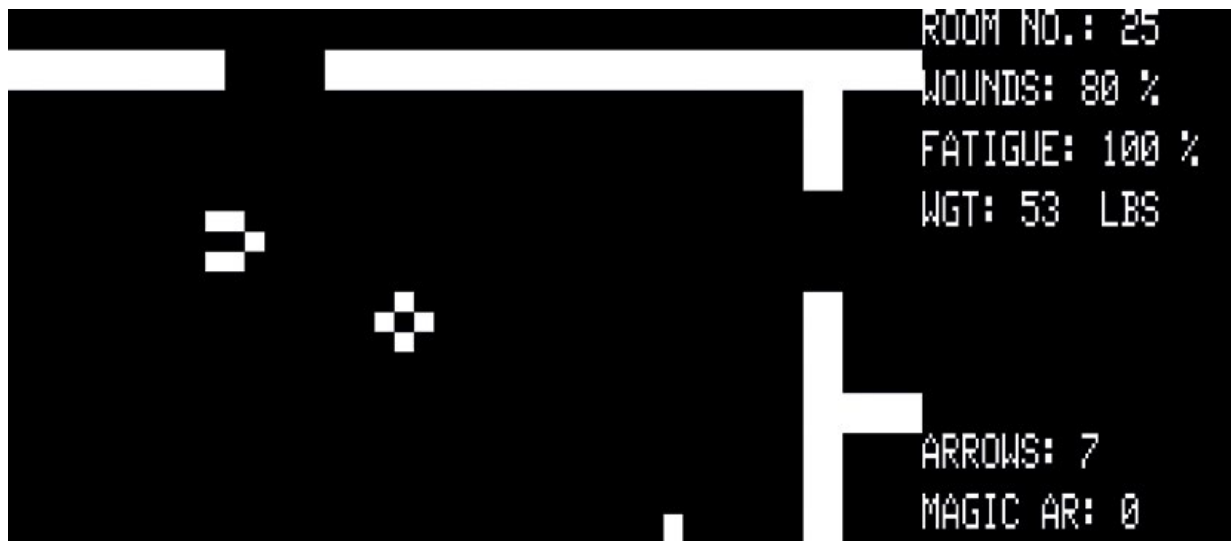
大约 40 年之后，这些游戏看起来有点“史前文明”的样子，而且和现在我们称作 RPG 的游戏完全不一样。但这正是他们吸引人的地方——不受传统的约束，这些游戏的作者运用了他们能想到的一切新颖机制，诉说着他们脑



《亚特兰蒂斯冒险》加入了文字冒险游戏的元素，比如物品谜题、静态图片和文字解析功能。



海中那个史诗般的冒险征途。电脑只是这些地下城主手中的一个工具而已。



# 地牢任务： 阿帕莎神庙

## Dunjonquest: Temple of Apshai

Automated Simulations, 1979  
TRS-80, Atari 8-bit, Apple II, MS-DOS, etc.

《阿帕莎神庙》之后还有一个“迷你任务”系列 (“MicroQuests”), 是“地牢任务”大系列下面相对简单、游戏流程相对短的作品, 有更多街机游戏的元素。真正的续作是在 1980 年发行的《地狱之火战士》(Hellfire Warrior), 在机制上有所进步, 而且有两个 DLC, 但并未像第一作一样成功。

作者: JY  
翻译: Thunderplus

《阿帕莎神庙》无法在卡带上进行保存, 每次开始新游戏你都能创建新角色, 或是把上一个角色的加点、装备和经验值直接输入进去。

```
CHARACTER SUMMARY FOR PEPE

INTELLIGENCE      11
INTUITION         6
EGO               10
STRENGTH          8
CONSTITUTION      16
DEXTERITY         12
WEAPON: SHORTSWORD      ARMOR: LEATHER

ARROWS: 5          MAGIC ARROWS: 0      SHIELD: LARGE
SALVES: 1          ELIXIRS: 0           SILVER: 26
EXPERIENCE: 0      WEIGHT CARRIED: 29
ENTER DUNGEON LEVEL? _
```

**地**牢里有着淡淡的香草味。这是我在早年的探险时光中, 深入阿帕莎神庙底下时学到的许多重要的人生教训之一。

## 注释

<sup>1</sup> 《阿帕莎》的引擎之后在十数部游戏中被重复使用。Automated Simulations 拒绝进行技术更新, 最后致使其在新一代游戏推出后失去了市场, 也使得 Jon Freeman 离开了公司。

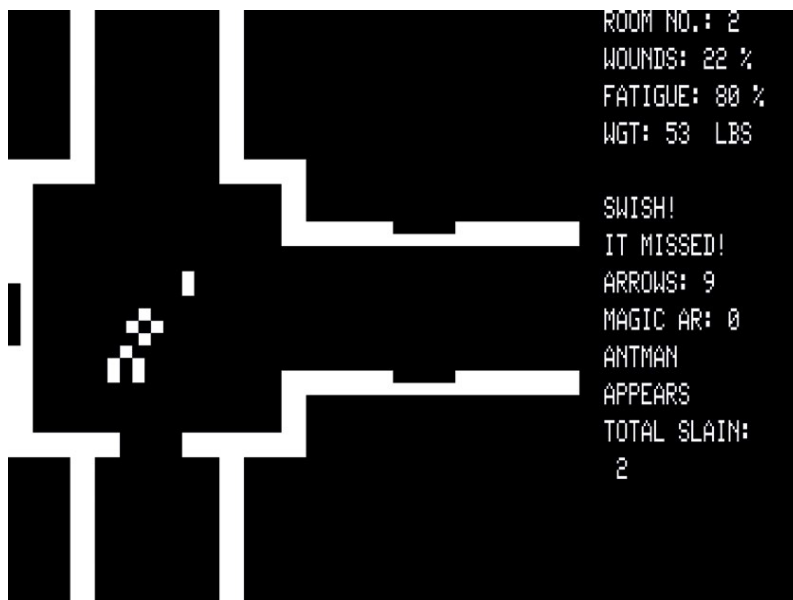
<sup>2</sup> 译者注: 在《阿帕莎神庙》的背景设定中, 阿帕莎是一位蚁族之神, 而当游戏中蚁族居民出现时文本经常描述为“伴随着一阵香草的味道”。

<sup>3</sup> 译者注: 该系列的英语名称“Dunjonquest”中“dunjon”是古英语及法语中“地牢”(dungeon)一词拼写的变形, 而非笔误或错字。

《阿帕莎神庙》(Temple of Apshai) 由热忱的地下城主 Jim Connelley<sup>1</sup> 与他的两位《龙与地下城》游戏伙伴 Jon Freeman<sup>2</sup> 和 Jeff Johnson 一同构想。游戏最初发行是为了实现他们做一个“有图像的”冒险游戏的愿望。它会需要策略和一些运气才能通关, 与当时充满想象力但是解法相对固定的文字冒险游戏 (比如《巨洞冒险》(Colossal Cave) 和《魔域帝国》(Zork)) 正相反。

《阿帕莎神庙》是后来被称作《地牢任务》(Dunjonquest<sup>3</sup>) 系列的第一作。虽然如今鲜有人记得它, 但这个系列曾经有过数部游戏正作、续作以及 DLC, 并且是早年的电脑游戏中最为畅销的作品之一, 早期销量甚至超过了《巫术 1》(Wizardry I) 和《创世纪 1》(Ultima I)。

《阿帕莎神庙》采用一种即时回合制的系统，当你（即图中箭头）移动或行动时，敌方（即图中十字）也会行动。



尽管 TRS-80 方方正正、黑白分明的图像在 1979 年饱受赞誉（也是因为选择本身就不多），《阿帕莎神庙》的成功背后真正的秘密是它的策略系统、精彩的文本以及地牢鲜明的特性。

像是所有优秀的冒险故事一样，玩家在旅店开始游戏。旅店里可以给角色加点（或者让店长掷骰决定），也能购买装备。受《龙与地下城》启发，《阿帕莎神庙》的角色创建页面选用了一样的核心属性，可以自由地进行编辑。这样一来，既能方便玩家把桌面 RPG 中使用的角色继承过来，也能解决在原始的 TRS-80 卡带版本上不能存取角色信息的问题。

当你装备齐全（不齐全也没办法）之后，冒险就要开始了。最初的地牢，也就是阿帕莎的神庙，是一座被世间遗忘，遍布野生植被的庙宇。庙中布满机关、暗门和珍贵的宝石，同时是各种恶心生物的栖居地——巨型软泥怪、各种大得离谱的昆虫，还有死了好一会儿但不愿意承认这个事实的乱七八糟的东西。

创建完角色之后你可以在旅店店主这里购买装备，还可以讨价还价让他给你便宜点。

```
TYPE          WEIGHT    OFFERED PRICE
LEATHER       9         30
RING MAIL     22        100
CHAIN MAIL    31        150
PARTIAL PLATE 47        250
FULL PLATE    63        1000
WHAT SORT OF ARMOR WOULDST THOU WEAR? CHAIN MAIL
WHAT OFFEREST THOU?
? 80
NOT SO CHEAP MY FRIEND! BUT FOR THEE JUST 112
WHAT OFFEREST THOU?
? 105
HMM...BUT SUCH FINE WORKMANSHIP. I COULD NOT PART WITH THIS FOR
LESS THAN 109
WHAT BE THY OFFER PEPE?
? 108_
```

《阿帕莎神庙上层》(The Upper Reaches of Apshai)是发行于 1981 年的 DLC，增加了一个新的地牢。这一作相当地具有娱乐性质。故事发生在正作中旅店的后花园和旁边的屋子里。主角要去调查植物园中发生的怪事，还要与暴怒的主妇还有杀人番茄干架。不过如果够幸运，能找到一锅鲜美的鸡汤或是几件根本穿不上的洗完的衣服。

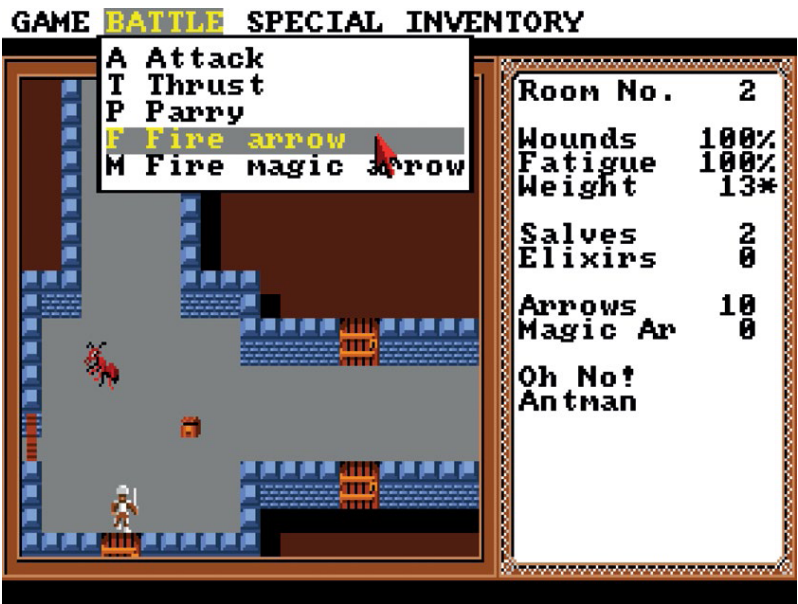
第二个 DLC 是发售于 1981 年的《拉的诅咒》(Curse of Ra)。这一作的舞台位于沙漠正中一座受诅咒的金字塔。地图过道狭窄、九曲十八弯，几乎每走一步都有陷阱，石块还经常堵住出口，带来很多麻烦。除此以外，主角还得击退一些画风很有异域特色的敌人，比如狮身人面兽、木乃伊，还有最最可怕的——野骆驼。

每一个地牢有四层，难度逐层加大，不过玩家可以随意选择探索哪一层。游戏没有所谓的真结局，玩家随时都可以回去探索地牢，固定位置和游荡在外的怪物都会重新刷新，也会生成新的宝藏。

进入一个房间后，玩家可以寻找陷阱和隐藏门，带走



在 1985 年的《阿帕莎神庙》三部曲重制版中包括全三个地牢，图像质量和 UI 设计也有大幅提升。



宝藏，或者贴在门边探听隔壁房间的动静。如果探索者的智力和自尊属性加点足够高，甚至能用三寸不烂之舌把致命的敌人忽悠走。而如果动口没什么作用，当然也可以选择动手。

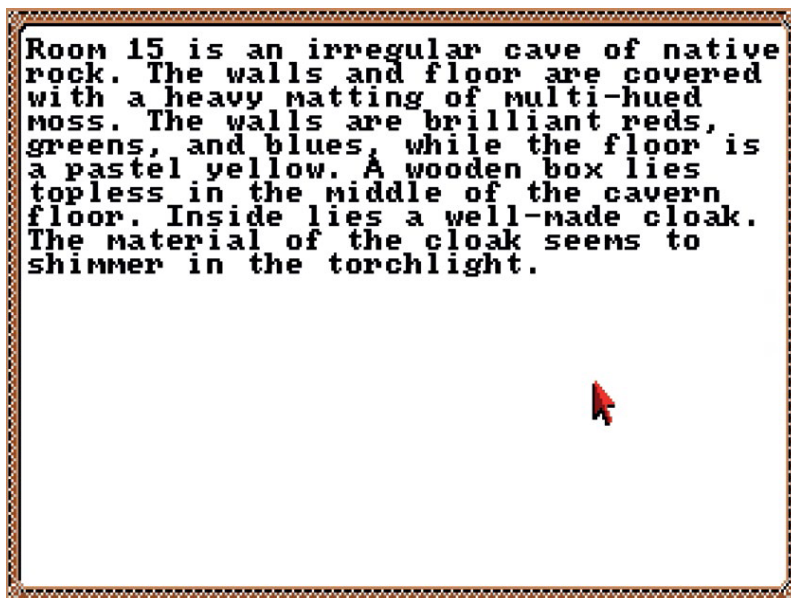
应对敌人，玩家有四种选择：长剑的普通挥砍攻击；强力的突刺攻击，伤害很高，但会让角色更容易受到反击；更偏重防守而非进攻的格挡；以及可以远距离攻击的弓，前提是手头有箭。角色的装备和经验也对伤害有一定影响，而且玩家要注意别消耗完所有疲劳度<sup>4</sup>以至于无法行动。

优秀的文本为整个游戏营造了合适的氛围。《阿帕莎神庙》正作中共有 233 个房间，加上 DLC 一共超过 500 个，每一个房间都有一个编号，玩家能够在游戏附赠的一本绘制精美的手册中查阅到他们进入的各个房间的描述（该手册显然是桌上 RPG 热衷者们的手笔）。想象用一个很恶意的旁白音把这些描写读出来，你就会感觉到地牢仿佛真的有它们各自的性格。

注释

<sup>4</sup> 译者注：游戏里引进了“疲劳度”系统，当角色消耗完所有“疲劳度”就无法行动或移动，直到恢复至一定值。该消耗程度取决于装备重量、体力加点以及受伤程度。角色附近的敌人有几率在此时发起攻击。

重制版中一个最大的优点是  
把地牢房间的描写直接展示  
在了游戏中，玩家不需要去翻  
看游戏手册。



洞穴中弥漫着香草的气味，随着探险者朝一个方向深入，模糊不清的吼叫声愈来愈响，一声清脆的、没有装弩箭的机关空射一发的弹簧震动声划破空气——这些描写不仅为玩家构想自己角色的故事时提供了一个环境，也给游戏那朴实无华的图像带来了引人遐想的细节。

而除了营造氛围，房间描述里也低调地藏进了一些线索，去引导玩家找到隐藏门、机关、宝藏或是敌人。看到东边墙壁上的抓痕了吗？那边很可能有一扇暗门。地上有骷髅？可别直接无视它，说不定它还没死透呢。看到一些刚洗完准备去晾起来的衣服？赶紧准备好面对暴跳如雷的家庭主妇的怒火吧。

让人浮想联翩的文本，富有策略性的战斗系统，这些让《阿帕莎神庙》成为了一个不朽的经典，直至今日依然有它的可玩之处。就算玩家对每个地牢的地图烂熟于胸，一读到那些房间的描述，就仿佛重读最爱的小说一样。而对于战斗，即便是老手也不一定能保证全身而退。



# 阿卡拉贝： 末日世界

## Akalabeth: World of Doom

Richard Garriott, 1979  
Apple II, MS-DOS and iOS<sup>1</sup>

“《阿卡拉贝》设计之初就不是要拿去发售的游戏。我只是给我自己和我的朋友做了个游戏而已。我在 Computerland<sup>2</sup> 打暑假工，电脑城经理 John Mayer 鼓励我，让我花上一笔巨款‘发售’这款游戏，于是我花 200 美元（对当时高中生而言是笔巨款）把它放到了商店货架上。”

——[Richard Garriot](#)  
《阿卡拉贝》制作人

作者：SS  
翻译：VitaminA

游戏中只有六种道具。有了食物才能存活下去，斧和盾是初始装备，弓和刺剑是战士专属装备，魔法护符是法师专属装备。

```

STAT'S                                WEAPONS
HIT POINTS.....15                28-FOOD
STRENGTH.....14                  0-RAPIER
DEXTERITY.....17                   1-AXE
STAMINA.....8                     1-SHIELD
WISDOM.....20                     0-BOW AND ARROWS
GOLD.....1                        0-MAGIC AMULET
                                Q-QUIT

WELCOME TO THE ADVENTURE SHOP
WHICH ITEM SHALT THOU BUY *

PRICE      DAMAGE      ITEM
1 FOR 10   N/A        FOOD
8          1-10       RAPIER
5          1-5        AXE
3          1          SHIELD
3          1-4        BOW AND ARROWS
15         ??????     MAGIC AMULET
```

注释

<sup>1</sup> “阿卡拉贝” (Akalabeth) 之名来自 Akallabêth，是由 J.R.R. 托尔金所著的《精灵宝钻》(The Silmarilion) 中的章节标题之一。游戏中还有另一处向托尔金致敬的地方：每一关的最终敌人都是一只炎魔 (Balrog)。

<sup>2</sup> 译者注：80 年代美国最火爆的连锁电脑零售商城。

<sup>3</sup> 译者注：理查德·加里奥特 (Richard Garriott)，出生于 1961 年 7 月 4 日，是一位著名的电脑游戏设计师与制作人。

<sup>4</sup> 译者注：不列颠之王 (Lord British) 是《创世纪》中不列颠尼亚的统治者，也是理查德本人的化身。

<sup>5</sup> 译者注：电传打字机 (Teletype) 是随着计算机的发展而出现的一种远距离信息传送器械，现在基本已被传真机或因特网取代。

如果说理查德·加里奥特 (Richard Garriott)<sup>3</sup> 是游戏界有史以来最重要的大佬之一，以一己之力在游戏史上留下浓墨重彩的一笔，那一点儿也不夸张。他作为独立程序员起家，靠着自己的努力在业界快速崛起，成为这一行当最知名的人物之一。

《创世纪》(Ultima) 系列，Origin Systems 游戏软件公司，声振寰宇的“不列颠之王”<sup>4</sup>——这些早期业界标杆都与加里奥特密切相关。

成功人士都有自己的发家史。对于加里奥特来说，《龙与地下城》(Dungeons & Dragons) 是他踏上游戏之路的起点。作为该款游戏的狂热玩家，他与友人齐心开地图，联手打 Boss，这些经历给他带来潜移默化的影响。于是，到了高中，他发展出了另一项爱好——游戏编程。学校只提供原始的电传打字机<sup>5</sup>，少年时代的加里奥特使用它设计一款简单的游戏，称之为 D&D。经过无数次版本迭代后，D&D 最终改良为 D&D #28。

---

1979 年,加里奥特决定发行这款游戏。为了让它在 Apple II 顺利运行,加里奥特重新编写游戏程序,将其命名为《阿卡拉贝:末日世界》,并塑封销售,附赠彩印说明书,还有一张由他母亲亲手绘制的封面海报。

最终,加利福尼亚太平洋电脑公司(California Pacific Computer Company)给出橄榄枝,愿意收购这份初版游戏,并扩大发行范围。对年纪轻轻的理查德而言,这无疑是天降福音。他因此赚得盆满钵满,为未来的事业奠定经济基础。

可惜的是,虽然这个游戏刚发售时的确风生水起,但后期屡遭恶评,最终晚节不保。其原因之一在于情节平平无奇,乏善可陈。不列颠之王命你接受试炼,证明自己足以胜任皇家骑士这一光荣头衔。虽然有些游戏的剧情设定比这更加敷衍,但无论如何,《阿卡拉贝》的剧情终究没有打破空洞平淡的俗滥套路。

整个游戏流程就是进地牢,杀怪物,拿奖励,周而复始,几轮过后,即可通关。

如果只是情节俗滥,那《阿卡拉贝》还不至于惨淡收场。毕竟,在此之前的 CRPG 的套路也都是简简单单地杀怪夺宝而已,从这个角度来说,《阿卡拉贝》已经有所突破。但不幸的是,由于机制薄弱与玩法单一,整部作品难以独当一面。

每次开局,玩家都可以选择一个“幸运数字”,这与接下来随机生成的地下城世界有所关联。但不管选何种数字,生成的世界都千篇一律,枯燥透顶。城镇里没有 NPC,地牢之外也无怪物流窜。

角色创建与成长系统形同虚设。角色初始属性点数由系统随机生成。战士还是法师的职业选择听上去对游戏体



玩家以第一人称视角探索系统随机生成的地牢。回合制的战斗机制十分简单，不过盗贼等敌人能偷走你的武器和食物，让你手无寸铁，无法防身。



验影响极大，但实际结果令人失望。前者能多领几把利刃，而后者可利用魔法护符施展两三个小法术，除此之外，再无差别。至于战斗系统，虽然的确有施展策略的空间，但总体而言，玩家只需疯狂点击攻击键，直到敌人毙命即可。所以，《阿卡拉贝》有 CRPG 的皮囊，但缺乏 CRPG 的灵魂。

《阿卡拉贝》也有自己的闪光点。这款游戏饱受热捧之时，玩家认为这几乎是一款简单的 roguelike 游戏。稍不留神，玩家就形神俱灭。这样一来，努力争取更久的存活时间也是游戏的乐趣之一。不过，游戏中食物机制的惩罚性太苛刻，有时让这种乐趣变成一种折磨。

食物就是玩家的命，甚至比命还重要。你的角色要消耗大量食物，一旦食物耗尽，角色就会立即死亡，没有任何回旋的余地。如果能提前筹备，倒是还好，但不幸的是，由于地牢和城镇位置都是随机生成，想把控好每次冒险的食物补给实在是难于登天。

地牢的布局也是完全随机，玩家很容易就会在线画式

《阿卡拉贝》是第一部有  
大地图的 CRPG。此图中有一  
座城堡，一座临近的城市，还  
有一座山。



走廊中迷失方向。如果以法师开局，那你还能用魔法护符安全传送出去。但如果你是个战士，那就别无选择，只能沿原路返回。每走一步，都得消耗更多食物。

你的死因十有八九会是食物匮乏，这大大扼杀了游玩乐趣。虽然每局游戏时间一般不长，但如果连第一个地牢影子都没摸着，就饿死在半路，实在令玩家抓狂。后来，只要食物告急，我就直接退游，重新开档。

这些缺点并不意味这款游戏就该束之高阁，相反，我们要用正确的心态去对待这款游戏。如果你想找一款经典的老式 CRPG 好好享受一下，那这款游戏可能会让你大失所望。老式 CRPG 千千万，你大可以选择其他游戏。

如果你抱着瞻仰博物馆藏品的心态去玩《阿卡拉贝》，那再好不过。它是《创世纪》的雏形，是经典 CRPG 元素（世界地图和任务推进的游戏流程等）的发源地，也是理查德·加里奥特的试验田，《阿卡拉贝》中的奇思妙想在后来的《创世纪》系列游戏里大放光芒。

每次你按照不列颠王的旨意猎杀怪物，他都会提升你的属性值并给你一个任务。

```
WELCOME PEASANT INTO THE HALLS OF  
THE MIGHTY LORD BRITISH. HEREIN THOU MAY  
CHOOSE TO DARE BATTLE WITH THE EVIL  
CREATURES OF THE DEPTHS, FOR GREAT  
REWARD!
```

```
WHAT IS THY NAME PEASANT ?PEPE  
DOEST THOU WISH FOR GRAND ADVENTURE ?
```

```
GOOD! THOU SHALT TRY TO BECOME A  
KNIGHT!!!
```

```
THY FIRST TASK IS TO GO INTO THE  
DUNGEONS AND TO RETURN ONLY AFTER  
KILLING A(N) CARRION CRAWLER
```

```
GO NOW UPON THIS QUEST, AND MAY  
LADY LUCK BE FAIR UNTO YOU.  
ALSO I, BRITISH, HAVE INCREASED  
EACH OF THY ATTRIBUTES BY ONE!
```

```
PRESS -SPACE- TO CONT.
```