

# 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.janpospasil.daportfolio.com](http://www.janpospasil.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



# 前言

翻译：FQ

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。

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

<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。

<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。

CS (Counter-Strike, 即《反恐精英》), 而不是耗上百小时才能完整体验的 CRPG 游戏。

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, 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。

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。

<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

<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。

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 以及所有游戏意义就在于帮助我们为以后的挑战和冒险做好准备。

Felipe Pepe  
项目编辑

<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”。

---

## 关于本书

翻译：FQ

---

《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 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。

---

<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：crpgbook.cn



---

## 关于本书（中文版）

作者：FQ

已经记不清是多久之前，经过同学的介绍知道了某国外大神写了一本很全面的讲述 CRPG 游戏历史的书。当时读了一小部分，觉得这本书很有价值。这本书可不是简单的游戏推荐或者游戏评论的罗列，也包含了对于当时游戏行业的描述，看完整本书会对过去半个世纪间电脑游戏的发展有一个并不粗略的了解。因为是很长的英文书，就在网上搜了搜中文版但发现没有，所以就萌生了一个翻译本书的想法，不为利，只为名。

然而这个项目长期以来甚至都没有迈出“创建文件夹”这一步，直到 2019 年 5 月 18 日，终于决定了要开始翻译，然后下载了当时最新版的 PDF 版本准备开始精读。为什么要说“准备”？因为这个“准备”阶段就花了一年多的时间……又到了今年(2020)的 7 月 28 号，在通关了《对马岛之魂》(Ghost of Tsushima)之后决定先不急着玩下一款游戏，来做点正事吧。正处于博士黑暗期的我又怎么会选择放下游戏立地科研呢，于是想到了这本书。

当然我是不想自己一个人搞定这个“超级工程”，我在程序员常用的“社交网站”GitHub 上建立了一个仓库作为备份仓库以及招募成员的渠道。但在 GitHub 上多如繁星的仓库中被人发现的机会少之又少，我同时也在我曾经服务过的“柚子木字幕组”旗下的游戏分频道“柚Game”的群里发了两次小广告。之后没几天，现在的创始团队就形成了。截止本文写作时，初始共 4 人，成员介绍请移步下一小节。

实际上，目前本书的中文版在网上也已经不算罕见，但尚未发现全本译本流传，我们则致力于完整翻译整本原著（2.0 版），向华人传播稍微严肃的游戏文化。同时我们在翻译的过程中还会以“译者注”的形式加入更多的补充知识点，让本书更具教育价值。我们是否能完成目标，似乎也只能交给时间去证明了，敬请读者期待。

本书中文版的创作符合原作者签署的[知识共享 署名-非商业性使用 4.0 国际许可协议](#)，并同时以相同的协议开放，公众可以随意复制、传播、修改本书内容，但必须提供署名和指向上述协议的链接，并且不能用于商业目的。

因此，即使我们计划在不太遥远的未来就会开始寻求在大中华地区的出版机会，按照作者惯例，我们将会把所有出版销售所得收入捐赠给大中华地区的慈善组织。如果您正是出版行业相关人士，我们渴求您的帮助，您可以在阅读到本文的平台或者[中文版项目官网](#)联系到我们。另外，我们还在继续寻求擅长排版、中文文学等方面的人才加入我们的团队，加入方式请移步[这里](#)。

本项目现阶段目标是完成全本的翻译工作，保证文字的质量，美化排版会在下一阶段进行。随着翻译过程的不断推进，本书将会在中文版项目官网，以及其他游戏相关社区/媒体/平台上进行连载。

《The CRPG Book》中文化项目组

# 贡献者

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

**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>16</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>17</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《异域镇魂曲》(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>18</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>19</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>20</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。

**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>21</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>22</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。

<sup>16</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>17</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>18</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>19</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。

<sup>20</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>21</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>22</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。

**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>23</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。

**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《叛变克朗多》(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。

**David Ballestrino (DB)** 现在一看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>24</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>25</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>26</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 and 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>27</sup>

**Fairfax (FAX)** 是 MCA<sup>28</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)

<sup>23</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。

<sup>24</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>25</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>26</sup> 译者注：指玩《龙与地下城》。

<sup>27</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>28</sup> 译者注：一所宗教学校。



这本杂志<sup>29</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>30</sup> 的编辑，RPG Dot<sup>31</sup> 资深用户，RPG Codex 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 THAC0<sup>32</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>33</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>34</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 @Play 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

<sup>29</sup> 译者注：一本西语杂志。

<sup>30</sup> 译者注：<https://www.rpgwatch.com/>

<sup>31</sup> 译者注：<https://www.rpgdot.com/>

<sup>32</sup> 译者注：出自《博德之门》，THAC0 是“To Hit Armor Class 0”的缩写，其值越小越好。

<sup>33</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。

<sup>34</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。

Gaming 101) 这个网站<sup>35</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>36</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>37</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>38</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 PetrusOctavianus,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。

**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 Doupě)<sup>39</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《进阶龙与地下城》(AD&D)<sup>40</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

<sup>35</sup> 译者注: HardcoreGaming101 是一家立志于推广电子游戏史的知名怀旧站点。

<sup>36</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>37</sup> 译者注: 也译作《激光中队》。

<sup>38</sup> 译者注: 原文就是 bug smasher,并不清楚是否为双关。

<sup>39</sup> 译者注: Dračí Doupě 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>40</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《进阶龙与地下城》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。

年用 C64<sup>41</sup> 游玩《创世纪》(Ultima)<sup>42</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>43</sup> 的主编。

**Rob Taylor (RT)** 自 1991 年起就在深水城<sup>44</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>45</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>46</sup> 系列。

**Romanus “ZZ” Surt (ZZ)** 在偶然认识《阿卡拉贝》(Akalabeth)<sup>47</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>48</sup>

**Ryan Ridlen (RR)** 自从游玩了《叛变克朗多》<sup>49</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。

**Scorpio (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。一谈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>50</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>51</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。

<sup>41</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>42</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>43</sup> 译者注: First Person Scholar 是一家研究游戏的杂志。

<sup>44</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>45</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。

<sup>46</sup> 译者注: Swordflight 是《无冬之夜》里的一个经典模组。

<sup>47</sup> 译者注: 《阿卡拉贝》(Akalabeth) 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>48</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>49</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>50</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>51</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。



---

**Tilman Hakenberg (TH)** 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。

**Trevor “Trooth” Mooth (TM)** 自称是类 rogue 游戏的权威人士，在你们出生之前就开始玩游戏和写作了。

**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》(Bloodlines)<sup>52</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>53</sup>的统治地位。

---

<sup>52</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>53</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。

---


## 贡献者（翻译团队）


作者：FQ

---


截至今天（2020.8.18），翻译团队共有 4 人。我们身处全球多个国家和地区，来自多个行业，有着完全不同的人生，但我们因为同一个目标而聚在一起。我们今后还将吸收更多的能人志士加入我们的队伍，为传播有点儿严肃的游戏文化而做一些微小的工作。


翻译团队成员有（按首字母排序）：

**FQ** , 理性的工科男，偶尔也会不太理性，比如打算写这本书的时候，尤其是本书里的游戏只玩过几个的情况下。另外玩过上百款本书没有提及的游戏，在他的博客中都有记录：blog.funqtion.xyz

**LightningChris (LC)** , 一名英语专业本科在读大学生，暗自希望自己在本科阶段能独自拍一

部短片。时常因为没有优秀的游戏玩而感到无聊。

**Thunderplus** , 截至此书的翻译工作完成之时，我仍在等待Elden Ring发售。欢迎洽谈英语翻译合作事宜。

**VitaminA** , 希望未来一直能为自己喜欢的单机游戏做中文本地化工作。



# 专栏文章与指南

翻译: LightningChris



图 1 《魔法门 4：星云之谜》(Might and Magic IV: Clouds of Xeen) 的地图，由 Michael Winterbauer 绘制

在本章中我们提供了一份如何阅读此书的指南以及关于如何游玩老式 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<sup>54</sup> 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<sup>55</sup>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<sup>56</sup>。在上世纪 80 年代和大部分

的 90 年代,她是 Computer Gaming World<sup>57</sup> 杂志的写手,专精于 CRPG 领域。直到 2009 年她都在 Scorpia's Gaming Lair<sup>58</sup> 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。

---

<sup>54</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>55</sup> 译者注:此论坛是由 Michael Abbott 所创立。

<sup>56</sup> 译者注:其创作的写法后来成了游戏界的行规。

<sup>57</sup> 译者注:此杂志为美国的重量级游戏杂志。

<sup>58</sup> 译者注:此为 Scorpia 自己的论坛。

