### 移植：不仅仅是分辨率和帧率

作者：[Felipe Pepe](https://twitter.com/felipepepe)

翻译：FQ

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）[[1]](#footnote-1)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](https://www.gog.com/) 上获取到，并且有一个非常好用的强大的模拟器：[DOSBox](https://www.dosbox.com/)（[DOSBox Daum](http://ykhwong.x-y.net/) 版本提供更多的选项控制，[DFend](http://dfendreloaded.sourceforge.net/) 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](http://www.winuae.net/) 跑起来稍微有点复杂。你也可以试试 [Amiga Forever](https://www.amigaforever.com/) 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很多配置。

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](https://github.com/AppleWin/AppleWin/releases) 模拟器非常容易使用，甚至在 [Virtual Apple II](http://www.virtualapple.org/) 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）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 图片包含 游戏机, 女人, 男人, 船  描述已自动生成  Commodore Amiga | 图片包含 游戏机  描述已自动生成  Apple IIGS | 图片包含 游戏机  描述已自动生成  Atari ST |
| 图片包含 游戏机, 标志  描述已自动生成  Commodore 64 | 图片包含 游戏机  描述已自动生成  DOS (EGA Mode[[2]](#footnote-2)) | 图片包含 游戏机, 标志  描述已自动生成  Amstrad CPC |
| 图片包含 户外, 人, 照片, 男人  描述已自动生成  Macintosh | 图片包含 游戏机, 房间  描述已自动生成  DOS (CGA Mode2) | 图片包含 标志  描述已自动生成  NES |

《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。

**《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 图片包含 游戏机, 钟表  描述已自动生成  CGA（4 色） | 图片包含 游戏机, 钟表, 街道  描述已自动生成  EGA（16 色） | 图片包含 建筑, 照片, 女人, 覆盖  描述已自动生成  VGA（256 色） |

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。

**《冰城传奇》（The Bard’s Tale）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 手机屏幕的截图  描述已自动生成  Apple II (1985) | 一些文字和图片的手机截图  描述已自动生成  Commodore Amiga (1986) | 图片包含 游戏机, 文字  描述已自动生成  ZX Spectrum (1988) |

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。

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人的照片上写着字  描述已自动生成  DOS (1992) | 图片包含 男人, 干, 空气, 年轻  描述已自动生成  PlayStation (1995) | 图片包含 不同, 贩卖, 显示器, 桌子  描述已自动生成  Windows (1996) |

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[[3]](#footnote-3)。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。

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 一些文字和图案  描述已自动生成  DOS (1988) | 手机屏幕的截图  描述已自动生成  Macintosh (1990) | 图片包含 游戏机  描述已自动生成  PC-9801 (1988) |

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一样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。

**《魔法门 1》（Might and Magic I）——探索界面对比**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 图片包含 游戏机, 电路  描述已自动生成  Apple II 原版（1986） | 图片包含 游戏机, 建筑, 电路, 吉他  描述已自动生成  DOS 移植版（1987） | 手机屏幕的截图  描述已自动生成  麦金塔移植版（1987） |
| 屏幕上有字  描述已自动生成  PC-8801 移植版（1987） | 图片包含 游戏机, 建筑, 窗户  描述已自动生成  NES 移植版（1990） | 图片包含 游戏机, 钟表  描述已自动生成  PC Engine[[4]](#footnote-4) 移植版（1991）[[5]](#footnote-5) |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 图片包含 游戏机, 文字  描述已自动生成  Apple II 原版（1986） | 一些文字和图片  描述已自动生成  DOS 移植版（1987） | 图片包含 游戏机  描述已自动生成  麦金塔移植版（1987） |
| 屏幕上有字  描述已自动生成  PC-8801 移植版（1987） | 一些文字和图案  描述已自动生成  NES 移植版（1990） | 图片包含 游戏机, 钟表  描述已自动生成  PC Engine 移植版（1991） |

《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。

1. 译者注：由苹果公司在 1984 年推出，从 1998 年更名为 Mac。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 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。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：《巫术 黄金版》就是对《巫术 7》的重制。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 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。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 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。 [↑](#footnote-ref-5)