### 来自普鲁士的爱：RPG 的起源

作者：[Craig Stern](https://twitter.com/sinisterdesign)

翻译：FQ

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）[[1]](#footnote-1)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）。

图片包含 桌子, 室内, 家具, 木

描述已自动生成

图 9 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。

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）[[2]](#footnote-2)。就像 Kriegsspiel 一样，《简式战舰大全》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[[3]](#footnote-3)，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 · 吉盖克斯雪地上的人

描述已自动生成（Gary Gygax）[[4]](#footnote-4)用于他的《链甲》（Chainmail）中，那已经是《链甲》发售的第三年了。

图 10 《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。

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）[[5]](#footnote-5)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）[[6]](#footnote-6)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[[7]](#footnote-7)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 2》（Vampire: Bloodlines）[[8]](#footnote-8)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[[9]](#footnote-9) 的创始人；

创造了《传心策略》（Telepath Tactics）[[10]](#footnote-10)和

《真正的弥赛亚》（True Messiah）：

[www.truemessiahgame.com](http://www.truemessiahgame.com)

1. 译者注：时任普鲁士宫廷战争顾问。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 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。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：可能是 [这个](https://www.google.com/books/edition/Jane_s_Fighting_Ships/C2RCxi8jZwYC?hl=en&gbpv=1&dq=jane's%20fighting%20ships&pg=RA3-PA17&printsec=frontcover)。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 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。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：全称是 Generic Universal Role Playing System。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 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。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 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）。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：全称为 Vampire: The Masquerade – Bloodlines。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 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。 [↑](#footnote-ref-9)
10. 译者注：又译作《心灵感应战》。 [↑](#footnote-ref-10)