## 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](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)，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](https://crpgbook.cn) 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](http://crpgbook.cn/contact/)。

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