### 《创世纪 4：圣者的传奇》（Ultima IV: Quest of the Avatar）



Origin Systems, 1985 Amiga, C64, Apple II, MS-DOS and Atari ST

\* 粉丝制作了 DOS 版本的升级版。[此版本](http://www.moongates.com/u4/upgrade/Upgrade.htm) 修复了一些 bugs，优化了游戏画面，界面 UI 以及音乐。

\* 粉丝克里斯 · 霍普金斯（Chris Hopkins）制作的[《创世纪 4 第二段：兄弟，我的圣者呢？》](http://www.80sgaming.org/ultima-parody/)（Ultima IV Part 2: Dude, where’s my Avatar?）是对创世纪系列的模仿。故事发生在《创世纪 4》和《创世纪 5》（Ultima V）之间。

作者：SC

翻译：LightningChris

“重点不在于你是否有足够大的力量或是足够强的火力去通关，重点应该是：你学到了什么？从游戏的开始到最后你学到了什么东西使你成为了解决这些问题的合适人选？”

——[Richard Garriott](https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_102/563-Richard-Garriott-The-Escapist-Interview.2)

《创世纪 4》项目带头人

这是个挺老的游戏了，最初是给只有 8-bit 64K 内存和 1MHz CPU 的系统设计的。尽管如此，《创世纪 4：圣者的传奇》的成就也是超凡的。

游戏开始于一种新奇的角色创建方式：一个吉普赛女人拿着她的仿塔罗牌，并展示不同的场景，每种场景都有两个选项。没有所谓的正确答案。

这个角色创建系统是为了探测你内心深处的观点、你的伦理和道德倾向，最后给你一个最符合你内心的职业。每种职业都代表了 8 种美德中的一种：英勇 Valour（战士，Fighter），荣耀 Honour（侠客，Paladin），灵性 Spirituality（漫游者，Ranger），谦卑Humility（牧师，Shepherd），正直 Honesty（法师，Mage），自我牺牲 Self-Sacrifice（铁匠，Tinker），怜悯 Compassion（吟游诗人，Bard），正义 Justice（德鲁伊，Druid）。

对于其他游戏来说，角色创建就算是结束了。接下来你就用你创建好的法师、战士、吟游诗人或是别的任何职业继续玩下去就行了，无非就是打打怪，搜刮下战利品并顺便拯救下世界罢了。但在《创世纪 4》中，这仅仅是你角色创建的开始，后面还会有一段很长的旅程。这段旅程需要你在所有 8 个方面不断地去完善自己，最后成为圣者。

电脑屏幕的照片上有文字

中度可信度描述已自动生成

图 1 月亮门（Moongates）能让你快速传送；船能帮助你前往无法到达的地方。

从未有其他游戏有过这样的设计，前无古人后无来者。其他游戏都专注于让你成为一个更强的勇士或是法师，它们都只关注于发展战斗或是法术的高超技艺。而游戏中的战斗就是达到这个目的的一种办法，所以我们能很简单的看出为啥别的 CRPG 都有这么多的战斗环节。战斗是进步的主要方式，在有些情况下，它也是唯一的方式。

你当然会在《创世纪 4》中进行战斗。战斗是你证明你的英勇的方式，不过英勇只是八大美德之一而已。其他七种美德的提升取决于你如何对待他人和对他人的行为作出反应。

游戏也没有洗点可言。每个 “八分之一” （每种美德的达成）都很难得到并且不是永久的。《创世纪 4》观察着你的每一步举动。如果你决策失误的话，你就会失去这些 “八分之一”。只有真正的圣者才能通关本游戏。

而且《创世纪 4》是开放设计的。你可以在任何时间去到任何地方，游戏并不是线性的。游戏里有很多事可以干，而且还有很多物品可以收集，最重要的是，这些事都可以以任何顺序去完成。当然，最后一切都会引向终局。在那之前，玩家对于自己要干什么以及去哪里都有着很大的自主权。

虽然战斗不是游戏的重点，但战斗在游戏里还是蛮常见的。游戏里的战斗是回合制的。敌人的难度都被精心控制着，所以你不会觉得很困难，尤其是刚出新手村的时候。你探索的时候不用担心半路冲出一堆兽人把你干死。而且，如果敌人死伤惨重的话，他们会选择逃跑。

你在冒险旅程中也不会是孤身一人。渐渐的，你的团队会召集到 7 个人。他们代表了其他七种美德，你在日后的旅程中也会时刻需要他们帮忙。游戏里升级并不是很重要，你最多只能达到八级。

游戏机里面的人物

低可信度描述已自动生成

图 2 用吉卜赛式塔罗牌创建你的角色。你的选择永远是对的，至少对你来说是这样的。

对话一直都是《创世纪》系列的一大重点，即使前作对话数量也算不上多。游戏里很重要的一点是人们之所以给你提供信息是因为他们喜欢你、信任你或者是尊敬你。这些信任与尊重是你在游玩过程中慢慢积攒起来的。越当你接近“圣者”的定位人们就越会愿意告诉你重要的信息。

《创世纪 4》不像其他游戏一样有很多的“交易”[[1]](#footnote-1)。就是那种“你想知道 +30 的即死之剑（Sword of Instant Death）的位置吗？那你就先去恐惧之兔（Dread Funny Bunnies）的巢穴帮我把时代之鼓（Drum of Ages）拿回来（这个鼓不包括电池哦）。“在《创世纪 4》里你永远不会成为别人的工具人。

人们不会派你去取回一些遗失的或是被盗的物品，把你当成一只宠物狗一样。他们也不会让你“帮点小忙“。游戏里你学到的一切，你得到的一切，都是为你自己所用。

电脑屏幕的照片上有文字

中度可信度描述已自动生成

图 3 做任务不是为了奖励，而是它值得你这么做。

或许《创世纪 4》最反传统的部分还是结局。就如我一朋友所说：“只有这游戏的目的是让你读一本书了。”游戏的结局并不是打 Boss，也不是拯救世界（一次又一次地），而是打通一个地牢并且阅读终极智慧法典（Codex of Ultimate Wisdom）。也有其他游戏有着非暴力性质的结尾，但没有任何游戏像它一样有创意。

即使这样，有些现代的玩家可能会觉得这游戏根本玩不下去。游戏的画质很原始，游戏没有任务日志，没有自动地图，也没有丰厚的物品掉落，同时也没有新手教学。游戏很需要耐心和大量的笔记，因为要学的实在太多了。而且你最好全都要学会，游戏从头到尾都在考验你是否真正有资格成为一名圣者。

不过，如果你想玩一款独特的游戏，玩一款没有单纯的打打杀杀和工具人时光的游戏，《创世纪 4》依旧是你的甄选，即便过去了这么多年也一样。

图形用户界面

描述已自动生成

图 4 《创世纪 4》提供了7个可招募的同伴，他们在游戏中会成为重要的伙伴。

1. 译者注：原文这里的交易用的是拉丁文 quid pro quo，意为回报和补偿。 [↑](#footnote-ref-1)