### 《仙境传说》（The Faery Tale Adventure）



Microillusions, 1987, Amiga, MS-DOS, C64 and Genesis

作者：ZD

翻译：FQ

“我觉得大部分时候我都是走一步看一步。这种做法我觉得是受到了 Jon Van Caneghem 开发《魔法门》（Might and Magic）的启发，从基本的引擎出发，然后加入亿点细节。很有趣的是，多年之后我在 Maxis 做《模拟城市 4》（SimCity 4）和《模拟人生 2》（Sims 2）的时候，也发现了同样的规律：在游戏制作完成之前，或者至少做到能玩的程度之前，你真的无法评估一款游戏有多好玩。”

— [David Joiner](http://www.abime.net/interviews/view/interview/id/71)

《仙境传说》作者

《仙境传说》由 David Joiner[[1]](#footnote-1)[[2]](#footnote-2)[[3]](#footnote-3) 一个人在七个月的时间里完成，应该是 Amiga 平台上的第一款 RPG。剧情用一种童话式的方式展开，背景是一个亡灵法师绑架了一位国王的女儿，而且在霍尔姆大陆（Holm）上降下灾祸，以至于怪物横行。

来自坦布里村（Tambry）[[4]](#footnote-4)的三位兄弟拿起武器准备拯救这个国家，但玩家每次只能控制其中一个人，首先是最年长的朱利安（Julian）。如果朱利安的运气用光了（运气值会随着死亡逐渐减少），玩家就开始操作第二年长的菲利普（Phillip），最后是最年轻的凯文（Kevin）。如果找到已故兄弟的遗物，玩家可以获得他们已经积累的财富。否则每个兄弟都是重新开始，而且操作体验一模一样，除了初始属性点有微小的差别。

探索是这个游戏的主要内容，也是做得最好的部分。大部分难题都是围绕着探清某个地方的东西，找到完成其它任务的各个先决条件，直至最终揪出恶灵法师并击败他。

A picture containing text, picture frame

Description automatically generated

图 1 游戏采用纯正的童话式叙事形式，以翻书一样的方式介绍这三兄弟。

《仙境传说》的开放世界甚至比“开放世界”这个词出现得还要早。游戏在一开始就让玩家面对一片广阔的土地，需要使用一万七千块屏幕才能全部显示。而且玩家可以几乎以任何顺序探索，自由跨越草原、冻土、农田、茂密又险恶的森林、沙漠、沼泽、以及火山废土。大陆上还点缀着各式各样的建筑物、洞穴、或者其它室内区域，其中一些地标的名字可以在随游戏附送的地图上找到。这张地图展示了世界的轮廓和散布其上的各个地点，不仅是相当有用的工具，而且也是版权保护的手段。在启动游戏的时候，你需要输入地图边缘的诗文中的三个单词进行校验。

游戏各方面的魅力为探索的乐趣增色不少。尽管配乐只有六首，但它们都充分发挥自己的价值，也充分利用了 Amiga 卓越的声音功能。白天和夜晚的主题曲都很棒，偶尔会被战斗乐曲打断，因为你可能会被在地图边缘刷出来的怪物围追堵截。

如果玩家厌倦了徒步旅行，可以获得一个召唤海龟的能力。它会和善地让玩家骑在背上跨越海洋，去到原来无法去到的位置。之后，玩家还可以使用魔法套索驯化一种巨大的天鹅，然后就可以真正意义上“扶摇直上九万里”[[5]](#footnote-5)了，就像诗文中说的那样。游戏中还有一些符合日常生活的设定，不仅有昼夜更替（一种绿色魔法宝石可以提供短暂的照明），而且角色还需要食物和睡眠。长时间不在酒馆购买任何食物会引发饥饿状态并损失生命值；而长时间不睡觉又会让角色醉汉般地走路，而不是走直线！

A picture containing map

Description automatically generated

图 2 已故兄弟的亡魂会催促下一位兄弟去找他的遗物。

其他 RPG 元素在游戏中的体现就非常有限了，所以只能算是“轻度 RPG”（RPG Lite）。每个兄弟只有四种属性：勇气（Bravery）、幸运（Luck）、友善（Kindness）、和生命力（Vitality）。战斗的胜利取决于勇气值，它会随着战斗中不断取胜而增长（生命力也是，只不过更慢一些）。这就形成一个良性循环，成功的角色会变得越来越强大而碾压一切战斗。

在大多数情况下，你只能看到三种敌人：骷髅、食人魔（ogres）、和看起来很像戒灵那兹古尔（Nazgûl）[[6]](#footnote-6)的幽灵（wraiths）。这些怪物会随机出现，让角色指向正确的角度并按下攻击键即可击败。

另一件需要玩家持续做的事情就是收集金子和物品。游戏中有几样很有用的道具，例如：蓝色石头可以在石阵中进行快速传送，而鸟图腾可以点亮自己周围的地图，以及黄金指环可以短暂冻结时间。

Text

Description automatically generated

图 3 巨大的天鹅可以让你在地图中快速穿梭到新地点，并且避免了很多战斗。

即使《仙境传说》销量不错，但它对于其他当时的 RPG 影响有限，而且直到 1997 年才出了续作。《亡者大厅：仙境传说 2》（Halls of the Dead: Faery Tale Adventure II）[[7]](#footnote-7)的核心仍然是无缝式的探索体验，但大幅修改了玩法，让三兄弟组成一个小队，而且把战斗改成了回合制。遗憾的是，这种野心勃勃的鼠标控制方式，和漏洞百出的寻路算法使得最基本的移动操作都无比艰难。由于是在开发商 The Dreamer’s Guild 破产之后发售，《亡者大厅》的内容体量在最后关头被大幅削减，并消失在历史长河中[[8]](#footnote-8)。

尽管如此，《仙境传说》的基础设计为后来开放世界“步行模拟器”类游戏提供了指引。在对这种魅力不太感冒的人看来，《仙境传说》是枯燥乏味的。但尽管有种种瑕疵，如果你能足够幸运在当年首发平台上玩到《仙境传说》，它依旧能勾起你的怜爱和怀念之情。

1. David Joiner 作为游戏设计师的第一部作品是在美国战略空军司令部（U.S. Strategic Air Command）的大型机平台上偷偷摸摸写的“太空战争”游戏，而他最后为 EA Maxis 工作室制作了《模拟城市 4》和《模拟人生 2》。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：美国战略空军司令部建立于 1948 年，负责监控外来武器侵犯，并制定初步应对策略的军事指挥机构。2009 年 8 月 7 日改名为空军全球打击司令部（Air Force Global Strike Command），拥有对所有美国空军轰炸机和洲际弹道导弹不对的控制权。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：Maxis 最早成立于 1987 年，于 1997 年被 EA 收购。代表作品有《模拟城市》系列、《模拟人生》系列、《孢子》等。2015 年 EA 宣布关闭 Maxis 总部所在的 Emeryville 工作室，《模拟城市》和《模拟人生》的开发工作转移给 EA 在 Redwood 的工作室，原有 Maxis 员工可以选择转移到 EA 移动部门（EA Mobile），并随后重组成为 EA 全球工作室（EA Worldwide Studios）的一部分。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：本文部分游戏专有名词使用的是原创翻译。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：原文是 wing forth in flight，即节选自游戏中的诗歌。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：《指环王》（《魔戒》）中的人物。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：原创译名 [↑](#footnote-ref-7)
8. 在游戏附送的使用手册当中包含了很全面的背景故事介绍，包括三兄弟和他们的父亲、村庄的护符、甚至还有红武士（Red Knight）的描述，但这些都和实际游戏玩法无关。（译者注：使用手册可以在 [这里](https://www.mocagh.org/miscgame/fta2-manual.pdf) 看到） [↑](#footnote-ref-8)