# 专栏文章与指南

翻译：LightningChris

图片包含 游戏机

描述已自动生成

图 1 《魔法门 4：星云之谜》（Might and Magic IV: Clouds of Xeen）的地图，由 Michael Winterbauer 绘制

在本章中我们提供了一份如何阅读此书的指南以及一些关于如何游玩老式 CRPG 的答疑，并精选了一系列文章介绍过去的游戏硬件、游戏历史，和 流行过的 CRPG。

好几位作者参与了本章的创作。第一篇文章是 Jay Barnson 所作，他是 Rampant Games[[1]](#footnote-1) 的开发者，同时也是一位高产的作家，对 RPG 游戏有许多见解。

第二篇文章是由 Michael Abbott 所作。他是一位游戏设计专业的教授，曾经是给 Brainy Gamer 的博客和播客[[2]](#footnote-2)撰稿的作家。他在本章节讲述了给年轻一代讲授老一代游戏的经历。

接下来的文章是 Scorpia 所著，她是游戏记者界里的一位匿名传奇[[3]](#footnote-3)。在上世纪 80 年代和大部分的 90 年代，她是 Computer Gaming World[[4]](#footnote-4) 杂志的写手，专精于 CRPG 领域。直到 2009 年她都在 Scorpia’s Gaming Lair[[5]](#footnote-5) 投稿，可惜现在她退休了。不过，她仍然很友善的为本书贡献了一篇文章以及几篇评述。

最后的文章是 Craig Stern 所作，他是心灵感应 RPG（Telepath RPG）系列和弥赛亚桌游（Messiah board game）的制作人。他在本章节写了一篇关于 RPG 那古老的起源的文章。

1. 译者注：此工作室便是 Jay Barnson 建立的工作室，专注于独立游戏开发。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：此论坛是由 Michael Abbott 所创立。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：其创作的写法后来成了游戏界的行规。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：此杂志为美国的重量级游戏杂志。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：此为 Scorpia 自己的论坛。 [↑](#footnote-ref-5)