### 阅读指南

翻译：LightningChris

本书的目的不仅仅在于收集、保留并分享 CRPG 的历史，也旨在帮助人们找到隐藏的宝藏或者帮助他们更好地上手那些经典的游戏。本书中的游戏是从 1975 年开始按时间顺序排列的，不过你也不必拘泥于时间顺序，你完全可以从最后慢慢往前翻，或是直接翻到你最喜爱的游戏来探索那段时间发生了些什么。

本书收录了超过 400 个 CRPG，其中有些是传世经典，有些则是奇珍异品了。即使是书中最糟糕的游戏也有其被收录的理由，有的是表现糟糕但设计理念很棒，还有的是我们可以从它的缺点当中受到启发。

如果刚刚接触这个游戏类别，或者你还没有玩过很多老式 RPG 游戏的话，这里有一些帮助你的建议：

**多存档！！**直到 21 世纪初自动保存和检查点才开始普遍起来，所以你一定要记得多存档，要不然你可能会突然失去自己几个小时的劳动成果。在每场战斗结束后存档没什么可以感到羞耻的，请忽略那些说“存档狗毁了挑战”的人，因为真正具有挑战性的游戏是会在需要的时候限制你的存档次数的。

**慢慢来。**像《巫术 1：狂王的试炼场》（Wizardry I: Proving Grounds of the Mad Overlord）,《创世纪 4：圣者的传奇》（Ultima IV: Quest of the Avatar）以及《光芒之池》（Pool of Radiance）这样的游戏是永不会过时的经典，但是玩多了现代游戏再去玩这些上世纪 80 年代的游戏会让你震惊：这些游戏不支持鼠标，交互界面做的一团糟，有些设计非常的过时，然后你还要准备好记笔记和画地图。从这些游戏开始接触 CRPG 可能会让你感到抓狂。

**迷宫探索类游戏非常适合新手上手。**像《魔眼杀机》(Eye of the Beholder)，《大地传说》(Lands of Lore)，《黎明之砧》(Anvil of Dawn)和《地牢大师》(Dungeon Master) 都是很容易入门的游戏。它们很成熟，支持鼠标，并且还有一个设计良好的难度曲线，也就是说它们开局很简单，但到最后会非常的具有挑战性。

**建议的入门游戏：**

* **1980 年代的 CRPG：**《地牢大师》，《幽灵战士》（Phantasie），《废土》(Wasteland)，以及《荣耀任务》(Quest for Glory)。
* **1990 年代的 CRPG：**《魔法门 6：天堂之令》(Might and Magic VI: The Mandate of Heaven)，《辐射 1》(Fallout)，《博德之门 1》(Baldur’s Gate)，《叛变克朗多》(Betrayal at Krondor)，《星际管理 2》(Star Control II)，《暗黑破坏神》(Diablo)，《荣耀任务：黑暗之影》(Quest for Glory: Shadows of Darkness)以及《网络奇兵 2》(System Shock 2)。
* **2000 年代的 CRPG：**《杀出重围》(Deus Ex)，《晨风》(Morrowind)[[1]](#footnote-1)，《巫术 8》，《暗黑破坏神 2》，《哥特王朝》(Gothic)，《基因制造》(Geneforge)，《龙腾世纪：起源》(Dragon Age: Origins)，《战场女武神》(Valkyria Chronicles)以及《星球大战：旧共和国武士》(Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords)。
* **类 Rogue 游戏：**《地下城冒险》(Dungeons of Dredmor)，《马基埃亚尔的传说》(Tales of Maj’Eyal) 或是《地城探宝：石头汤》(Stone Soup: Dungeon Crawl)[[2]](#footnote-2)。

最重要的是，时刻记住要保持开心。有些游戏可能节奏比较慢，但持续不断地逼迫自己去玩一些不喜欢的游戏只会适得其反。

1. 译者注：游戏全名为：《上古卷轴 3：晨风》（The Elder Scrolls III: Morrowind） [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：这里原文出现了错误，正确的名字应该是：Dungeon Crawl: Stone Soup. [↑](#footnote-ref-2)