### 什么是老派的 RPG？

作者：[Jay Barnson](https://twitter.com/rampantcoyote)

翻译：FQ

我将要进行一次忏悔。这一次是认真的，来自一名“老掉牙”的 CRPG 设计师，一个总是在念叨老派游戏多么好的人。

我是真的不知道到底什么才算是“老派”。

是的，我在那些老旧的经典游戏还很新的时候就开始玩了，而且我至今还在玩其中的一些（嘿，我刚刚在几个月前重玩了《创世纪 3》（Ultima III））。我清楚地记得《冰城传奇》（The Bard’s Tale）还刚推出就爆火的年代[[1]](#footnote-1)。当时我还会去读杂志或者书籍上的讲述幕后故事的文章，那时候很多游戏业巨头都在疯狂地推出 RPG 好像直到时间尽头也不会停止——然而现在早就没了当年的盛况。我曾经在 GDC（当时还叫做 CGDC）[[2]](#footnote-2)的最后和几位当年的大佬交流过。但那并不意味着我知道我在说什么。

是的，我曾经有一点自己的小想法，但他们明显和别人的想法冲突，所以其实我并不真正理解这个概念意味着什么。或者说，“老派”这个词的意思实在是因人而异。

我们用回合制和即时制的对比来做例子。动作类“即时”RPG 已经伴随我们很长很长时间了。说到这我想提一下《阿帕莎之门》（Gateway to Apshai），一款发售于 1983 年（没错，比《暗黑破坏神》（Diablo）早了 10 年）的纯动作街机类游戏。它具有 RPG 游戏该有的元素，用摇杆进行动作类战斗打败像素组成的坏蛋，同时收集战利品并提升等级。

我们也可以追溯到《创世纪 3》和《泰伦嘉德》（Telengard），它们是我玩过的最早的两款 CRPG。如果必须要说的话，这俩算是“即时回合制”的。选择下一步行动有时间限制。更过分的是，唯一可以用来暂停的机会就是游戏问你下一步指令或者确认行动选择的时候。

说实在的，就我个人而言，虽然我喜欢将“回合制”游戏说成是“老派”的，然而事实是这两种类型几乎都和 CRPG 行业同样长寿。

对于动作游戏而言，并没有什么东西是全新的，有所提升的，或者更好的。而且，也没有什么技术上的限制阻止 RPG 往即时制或者动作游戏方面发展，更何况已经有很多动作 RPG 了。

游戏总是多种多样的。按照视角来分的话，我们有俯视角[[3]](#footnote-3)、第一人称视角、45°斜视角[[4]](#footnote-4)、横版卷轴、混合视角，以及无数个变种，只有想不到没有做不到。有的游戏甚至会在进入战斗的时候切换视角。

从复杂程度上来说，过去有一些特别简单的游戏。和它们比起来，即使最简单、最傻瓜的现代游戏也和开宇宙飞船一样复杂。

我们还有一些非常优秀的策略游戏，像是 SSI[[5]](#footnote-5) 出品的《巫师神冠》（Wizard’s Crown）。以及那些由动态生成的内容以及丰富的派系组成的细节爆炸的游戏系统，像是《匕首雨》[[6]](#footnote-6)这种。当然这是游戏光谱上的一个极端，中间还有许多其他作品。老派游戏让你探索一个开放的地牢，或者一个开放的世界，又或者是指引你沿着一条路走下去，过关斩将。

我们甚至都没法达成一致到底哪段时间才算是“老派”。不过我可能是老了，我到现在都很难将任何发行在 2 开头的年份的游戏算作是“老派”的。

就像你取整个商业电脑游戏历史的开始到现在的中间点，说这就是判断是否“老派”的分界线。对我来说这段历史是从 1979 年开始的，那么中间点就是 1996 年左右，在这之前的是“老派”游戏。

电脑屏幕的照片

描述已自动生成

图 1 《阿帕莎之门》：1983 年的动作类战斗

电视游戏的萤幕截图

描述已自动生成

图 2 出色的俯视角游戏《巫师神冠》

是的，我可以稍微放宽一点要求，但也很难将《湮没》（Oblivion）[[7]](#footnote-7)这种游戏称为“老派”。这些游戏都还很年轻。而且，我现在还会初体验一些比《湮没》更早发行的游戏（这几天我才刚通关了《星球大战：旧共和国武士 2》（Star Wars: KotOR II）[[8]](#footnote-8)），所以很不能认同它们真的有那么老。

当我说“老派”时，一般指的是我玩过的一些经典游戏，当然这其中也会包含一些垃圾游戏。以前我并不担心《阿拉丁传奇：精灵的诅咒》（Al-Qadim: The Genie’s Curse）是不是符合“真正”的 RPG 的定义。几乎没有人关注这个，直到 90 年代前半段 RPG 成了一个产业，爆发式增长到了巅峰。但随即开始走下坡路。

当然，那时候你偶尔会看到一篇文章试图解释 RPG 和冒险类游戏这两大流行分类的区别。现在人看来，这种宽容是多么稀罕。不管是 RPG 还是冒险类，它们都很棒，除非做得实在太差。到底从什么时候开始我们非得给游戏分门别类贴上个标签？这一切到底是怎么回事？

图片包含 游戏机

描述已自动生成

图 3 《创世纪 3》引入了决策时的时间限制

图片包含 装饰, 蛋糕, 大, 桌子

描述已自动生成

图 4 《阿拉丁传奇：精灵的诅咒》是不是 RPG？没人在乎。

所以你真的想知道“老派”是什么意思吗？或许指的是所有那些过去大卖过的出色游戏，只不过如今已经不再为主流发行商青睐。

发行商们把自己的眼光缩窄到仅关注那些能够取悦大众的少数游戏上并力求做到最好。但随着“主流发行商”整体日渐没落（至少对于 PC 市场来说），我甚至已经不明白纠结于此还有什么用。

我今后还会做一些“老派”的事情，但就像“独立”（indie）这个词一样，真的只是个让潜在玩家降低期望的一个手段罢了。但其实旧的就是新的。反正类似这个道理。

但说实在的，我还是不知道我自己在说什么。

2013 年 3 月 18 日

Jay Barnson 从《吃豆人》（Pac-Man）和《巫术》（Wizardry）还很火的年代就开始玩游戏了，有十几年制作独立游戏和 3A 顶级大作的经历。

1. 译者注：《冰城传奇》发售于 1985 年。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：Game Developers Conference（GDC）是一年一次的游戏开发者盛会，在 1999 年之前称作 Computer Game Developers Conference（CGDC）。详情可以浏览会议官网：https://gdconf.com/ [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：top-down，也称“鸟瞰视角”，使用这类视角的游戏有《侠盗猎车手 2》和《全面战争》等。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：isometric，也称“等距视角”，2.5D 视角。中国人熟知的《仙剑奇侠传》第一代就是使用该视角的代表之一。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：Strategic Simulations, Inc. 创建于 1979 年，发行超过 100 款游戏，代表作有《龙与地下城》的电脑版。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：全名《上古卷轴 2：匕首雨》（The Elder Scrolls II: Daggerfall） [↑](#footnote-ref-6)
7. 全名是《上古卷轴 4：湮没》（The Elder Scrolls IV: Oblivion），发售于 2006 年。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 英文全名是 Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords，发售于 2004 年。 [↑](#footnote-ref-8)