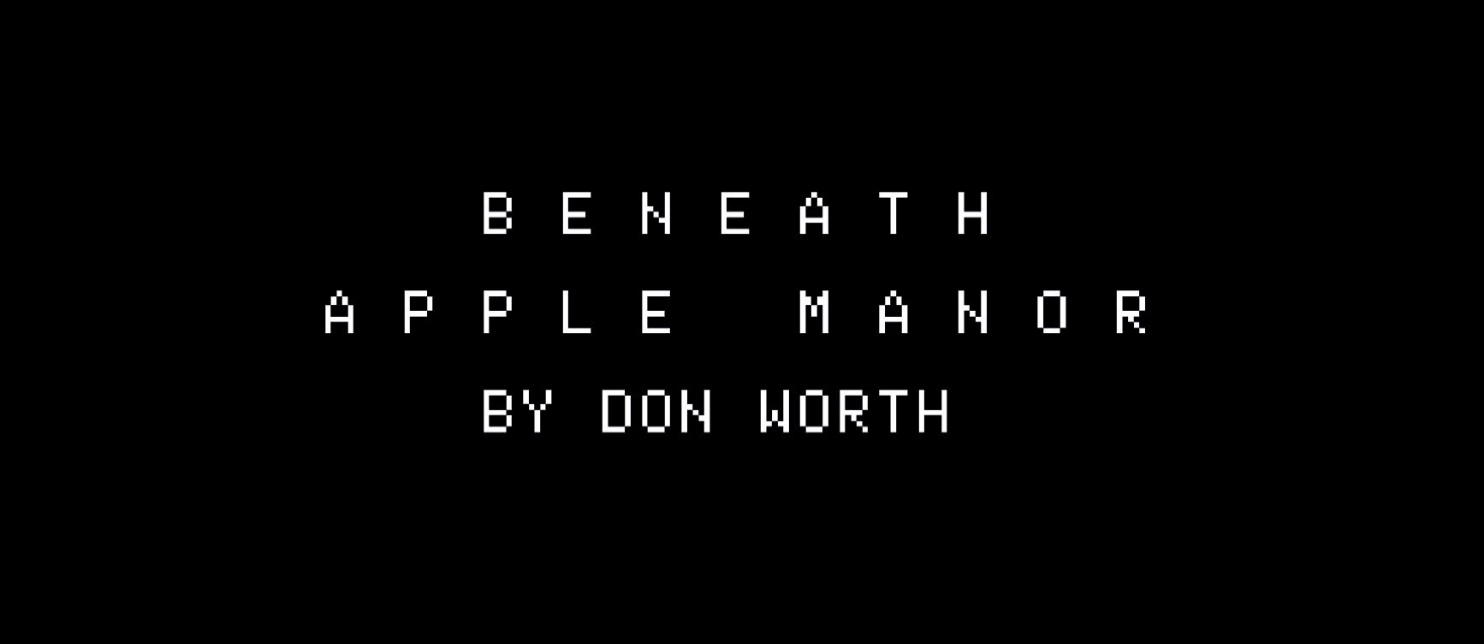
### 《苹果园之下》（Beneath Apple Manor）



Don Worth, 1978, Apple II (PC Booter, Atari 8-bit)\*

\*1982 年《苹果园之下》再发售了一个特别版，图像水平更高，而且可以多平台运行，也可以保存游戏进度，以便分多次游玩。

作者：SC

翻译：Thunderplus

“我在《Rogue》发售的两年之前公布了这个游戏。我没有受《Rogue》的影响（直到 1983 年我才知道那部作品），而且据我所知远在加州大学伯克利分校的《Rogue》团队也不知道我这部游戏。我们可能是各管各的有了一样的想法，但至少我可以说《Rogue》是‘类苹果园之下’游戏。”

—— [Don Worth](http://web.archive.org/web/20110715125304/http:/psittacine.com/beneath-apple-manor/)

《苹果园之下》作者

有些游戏是老游戏，还有些游戏得称为上古级游戏。《苹果园之下》（Beneath Apple Manor，以下简称为“BAM”）就是这么一款上古级游戏。它发售于 1978 年，是第一款在家用电脑上运行的类 RPG 游戏，或者说是最早的那一批之一。是的，个人计算早在很久以前就有了。

它的卡带版可以在仅仅 16K 大小的内存上运行，但如果是磁盘版（也就是我手上这种）就需要 32K 以上的内存。关卡是随着一边你探索地牢一边由系统生成的。怪物只有五种：绿色的史莱姆、鬼魂、山精、紫色的蠕虫还有红色的龙。随着你越深入地牢，它们也会变得越厉害。

每一种怪物都有它们各自难对付的点。史莱姆会腐蚀你的护甲，山精会再生，鬼魂会永久降低你的力量值，蠕虫可以秒杀你。龙也可以，而且防御很高。

BAM 里支持自定义功能。你可以选择每一层的地牢房间数（一般在 4 到 7 个，取决于你的计算机 RAM 大小），也可以选难度，还有黑白或者彩色模式。在彩色模式里每个个体都是以不同颜色显示的方块。

我更喜欢 ASCII 黑白模式，在这个模式中怪物和玩家都是以字母表示，而宝藏以“＄”表示。

你的角色有四种属性：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体质（Body）、智力（Intelligence）。战斗会消耗力量值，所以战斗之后一定要休息一段时间来回复它。同样地，行动消耗敏捷，施展魔法消耗智力。休息可以恢复，但只有治愈的魔法能恢复生命值。所以这个游戏里你不用想着赶路，也不用速战速决。你需要的是谨慎。



图 1 我的角色（Y）找到了一个宝箱（＄），同时正在躲一只史莱姆（S）。而且我被诅咒了。

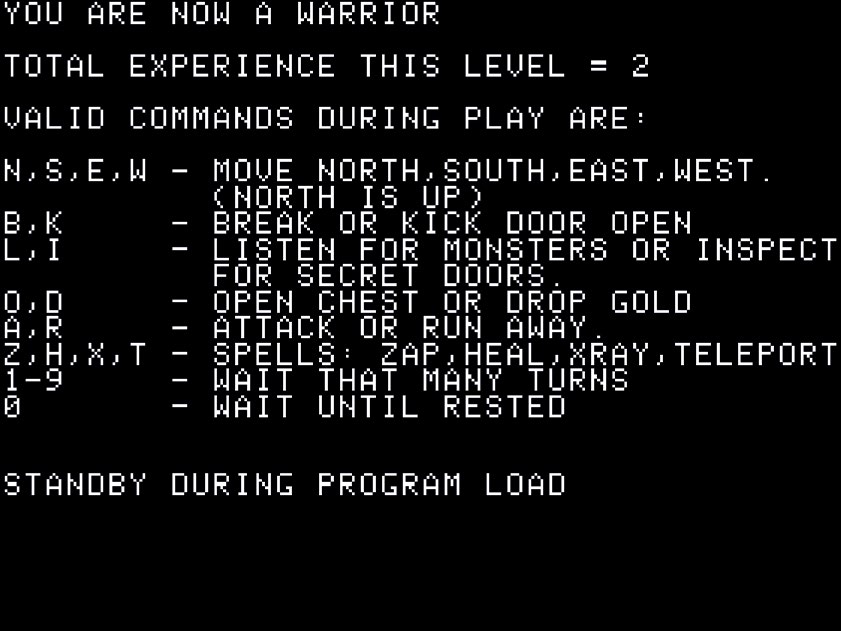


图 2 游戏命令几乎用到了所有键盘按键，每一种行动都会消耗你的一项属性数值。

击杀怪物或者把宝藏带回主楼梯口——每一层的起始点——都能获得经验（但是起始点不显示在地图上，所以最好还是把它的位置记下来）。

同样在入口你可以用 10 点经验兑换 1 点永久属性值。金子可以用来购买武器和护甲的升级。最重要的是，你可以购买一个“脑部扫描（brain scan）”，也就是游戏里的存档功能。

图片包含 图示

描述已自动生成

图 3 彩色模式下的某个大型地牢区域。我们（蓝色方块）在门后听到对面有一只地精潜伏着。

如果你的角色死亡的话——肯定会的，这是早晚的事——角色会以上一次扫描时的状态在楼梯口复活。当然所有你得到的金钱都会丢失，但你的小命保住了。所以当你重新攒够了钱，就赶紧去扫描吧。只不过每复活一次，你所有的属性都会下降 10%。噢！复活太多次的话你的角色会变得非常非常弱。

所以你要在地牢里小心谨慎地前进，在门前聆听对面的动静，调查墙壁看看有没有隐藏门，把堵住的那些门砸开。打不过的时候你得跑路，但同时祈祷自己不会又直接跑进怪堆里。

所有这一切都有一个目标，就是找到传说中的“金苹果”。据传，龙把一堆财宝藏在了地底洞窟，而这个宝贝就在其中。游戏里当然确实是有苹果的，看，这不就拿到了！真有这么简单？你知道那句话，真苹果只有一个（不过这次不是戒指）[[1]](#footnote-1)。

游戏里每一个宝窟里都设置了一枚苹果；拿到一枚假的你就重新读盘了。但你怎么知道哪个是真苹果，哪个是假苹果呢？啊哈，只有你拿了才知道。所以玩这个游戏即使不进行高强度的战斗，你也可以紧张到手心冒汗。

BAM 必须一次性通关，扫描角色只能保存当前游戏的进度。退出再重进就得从新游戏开始。不过这也意味着它的流程不算长。如果每层是五个房间的话，你基本可以在四小时左右把它打通。



图 4 《苹果园之下：特别版》中新增的所谓“高分辨率图像”，但你还是可以在 ACSII 模式下游玩。

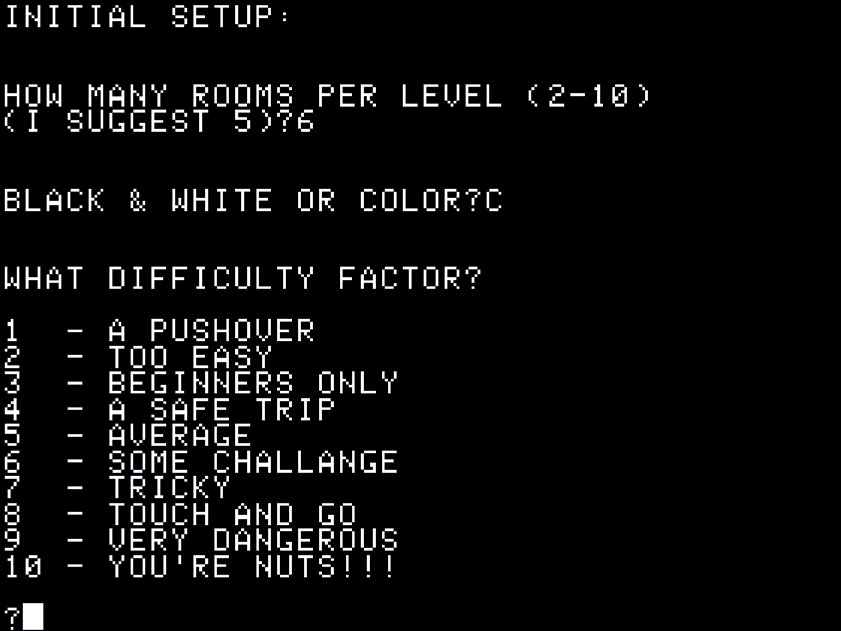


图 5 BAM 允许玩家自定义关卡的大小、显示模式和 10 种难度设定。

于是 BAM 成为了《Rogue》及其诸多变种的原型。遗憾的是，它在这一游戏分支的历史中常常被忽略，尽管比 1980 年《Rogue》的发售时间还要早两年[[2]](#footnote-2)。

在那个年代，《苹果园之下》可以说是一个非常有意思的新产物，尽管有时候让人抓狂。游戏很简单，但需要你的思考和策略。它展现了在不宽裕的内存条件下，紧凑精良的代码能达到怎样优秀的效果。

1. 译者注：这里原文是：“there can be only one”，而“There can be only one Lord of the Rings, only one who can bend them to his will. And he does not share power!” 是《指环王》中的一句话。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 一些游戏历史研究者认为 BAM 是第一款商业电脑游戏。它在相关商店里有售，用塑封袋包装。 [↑](#footnote-ref-2)