## 参与人员 O-Z

翻译：LightningChris

Octavius (OC) 又称 PetrusOctavianus，是 RPG Codex[[1]](#footnote-2) 的老用户之一。

Oleg “Smiling Spectre” Bobryshev (SS) 一位狂热的玩家和游戏收藏者。他想把所有游戏都玩个遍，奈何在现实中无法做到此壮举。

Outmind (OU) 喜欢在战场上长时间散步，并且希望在《最终幻想：狮子战争》 (Final Fantasy Tactics) 续集出来之前机器人不会统治世界。

Patrick Holleman (PNH) 写了几本关于游戏设计的历史进程的书，不过他也不清楚自己为什么要这么干。 www.thegamedesignforum.com[[2]](#footnote-3)

Petr Hanák (PE) 是《龙穴》 (Dračí Doupě)[[3]](#footnote-4)的资深玩家，不得不为游戏里的队伍设计出一套原创的游戏系统。他默默希望自己能完成设计并动摇进阶龙与地下城系统[[4]](#footnote-5)的统治地位。

Prime Junta (PJ) 痴迷于系统，世界观以及故事，也因此觉得不管是线上还是线下的 RPG 游戏是能融合这些元素的最合适的介质。

Raggie Carolipio (RE) 自80年代起就在试图玩游戏时不去在走路时生硬的进行90°直角转弯，以及不带装甲去打野怪。[[5]](#footnote-6)

Ricardo Regis (RI) 自孩童时期起就爱上了 CRPG, 同时也很享受和朋友玩 TRPG 时发生的一切。

Richard Cobbett (RC) 只希望人们不要在游戏中用浑身都是血的巨大的蜘蛛了。除非那个蜘蛛能有副本大。[[6]](#footnote-7)

Richard Mitchell (RM) 在1988年用 Commodore 64[[7]](#footnote-8) 游玩《创世纪》（Ultima）[[8]](#footnote-9)而踏入了 CRPG的大门。他认为自从《创世纪》后所有东西都在走下坡路，除了 《星球大战》电影和其漫画。

Rob Parker (RP) 研究交互式小说以及类 Rouge 游戏，是 First Person Scholar[[9]](#footnote-10) 的主编。

Rob Taylor (RT) 自1991 年起就在深水城[[10]](#footnote-11)的酒吧玩乐了，个人很享受那里的气氛。他在另一个世界里是一个职业游戏记者。

Robert Bailey (RB) 是 RPG Watch[[11]](#footnote-12) 的一员并且仍在玩 C64 上的 RPG游戏。回忆起那些让他踏上伟大游戏征程的 RPG 游戏时会两眼湿润。

Rod “TronFAQ” Rehn (RTR) 有一个一直陪着他的蠢外号，以及不知为何的从给别人写问题解答发展到了给自己最喜欢的游戏做 MOD。

Rogueknight333 (RK) 曾经很难找到他喜欢的老牌 RPG游戏，于是决定用 《无冬之夜》[[12]](#footnote-13)（Neverwinter Nights） 里的工具组来自己做一个游戏，也就是现在持续连载的 Swordflight[[13]](#footnote-14) 系列。

Romanus “ZZ” Surt (ZZ) 在偶然认识《阿卡拉贝》（Akalabeth）[[14]](#footnote-15)和《摩多》[[15]](#footnote-16)（Mordor）之前在玩射击游戏。

Ryan J. Scott aka “Zombra” (RJS) 既不是僵尸也不是斑马，但是都很喜欢两者的一些品质。[[16]](#footnote-17)

Ryan Ridlen (RR) 自从游玩了《叛变克朗多》[[17]](#footnote-18)之后就沉迷 RPG 游戏。热爱故事驱动型游戏以及回合制战斗。

Scrooge (SR) 接触电脑游戏相对较晚，以前是主机玩家。自从接触电脑游戏后她就一直喜欢沉浸于回合制以及团队型游戏。

Shamus Young (SY) 一名程序员，一名作家，也差一点就是一名音乐创作家。一说起游戏他的嘴就完全停不下来。

Shanga@Bearpit (SH) 让人想抱抱的一只很凶的熊，不喜欢分享自己的食物，但是如果你人好的话会开心的让你吃完所有食物而让自己饿着。

Silver Girl (SG)

Sitra Achara (SA) 自2006 年起就在搜索所有和《邪恶元素神殿》[[18]](#footnote-19)有关的资料，目前还没被恐惧所吞没。

SniperHF (SD) 因为《辐射》系列和《暗黑破坏神》系列而开始游玩 RPG游戏，完全与他人的启蒙游戏相反。从那之后就沉迷于 RPG 游戏无法自拔。

SuicideBunny 本应该帮忙出版本书，但上帝有别的安排。安息吧，兄弟。

Suzie Ng (SN) 从游玩了《博德之门 2》后就沉迷于 CRPG 游戏，喜欢有很棒的 NPC 交互的团队游戏，希望日后能参与 MOD 的制作。

‘Tatty’ Waniand (TW) 会在悠闲地周日编程，看和工作无关的书，以及做血块[[19]](#footnote-20)和游戏的白日梦。

Thiago Fernandes dos Santos (TF) 一直都很喜欢 RPG 以及 战斗类的游戏

Thomas Henshell (TH) 在开始游戏前都会看一遍操作键位表，每次都是。总是希望关键时刻能用表上的操作起死回生。

Thomas Ribault (TR) 总是忍不住和他的手说话。他实在太爱 CRPG 了以至于他在为其写一份博士论文。

Théo “Izual” Dezalay (IZ) 写过一本关于《辐射》的书，这也证明他所有的人生抉择都多多少少有些问题。

Tilman Hakenberg (TI) 成功使所有人都以为他使一个作家，而不清楚他真正的职业。

Tim Cain (TC) 在游戏很受欢迎之前就开始制作游戏了。也就是上世纪80年代左右。

Tonya Bezpalko (TAB) 热爱各种各样的数值，即使回过头看会发现它们一点用也起不到，也热爱其他的老派的游戏设计元素。

Trevor “Trooth” Mooth (TM) 自称是类 rogue 游戏的权威人士，在你们出生之前就开始游戏和写作了。

Vadim Keilin (VK) 一个学者，其学术工作给了他绝佳的玩游戏借口。因为，你也知道的，做研究嘛。

VioletShadow (VS) 下辈子想当一个手指滑板滑手。在这辈子里，她经常逛有争议性的论坛以及玩 Bloodlines[[20]](#footnote-21)。

Vladimir Sumina (VL) 玩冒险游戏长大的。之后他发现了 CRPG 游戏，这也给了他很多游戏选择。随后他很快发现把一扇门炸开也可以和解锁一扇门一样有趣。

Werner Spahl (WS) 一名分析化学家，从未想过修理一款游戏有时候会比游玩一款游戏还有趣。

Wojtek “Mico Selva” Misiurka (WM) 一名失败的同人作家，后来该做的事情积攒的越来越多，使得他成为了一个世界级的时间浪费者。

Zed Duke of Banville (ZD) 自 1986 年起就开始游玩 CRPG 游戏。虽然他现在不太喜欢在 IBM[[21]](#footnote-22) 的电脑和主机上玩游戏，但是他私下会花时间建造一个时光机，所以他就能回到过去然后建立 Amiga 计算机[[22]](#footnote-23)的统治地位。

1. 译者注：RPG Codex 是一个专门为痴迷于老 RPG 游戏玩家而建立的论坛。此论坛的主要特点是其用户会花大量时间游玩非主流的老 RPG 游戏，同时对现代的主流 RPG 游戏嗤之以鼻。 [↑](#footnote-ref-2)
2. 不太确实这个网站是放脚注好还是正文好。 [↑](#footnote-ref-3)
3. 译者注：Dračí Doupě 即《龙穴》，是捷克的一个很受欢迎的角色扮演游戏，由 ALTAR 公司出版，其大致是根据《龙与地下城》而设计的。 [↑](#footnote-ref-4)
4. 译者注： 《龙与地下城》是现由威世智公司发售的奇幻桌面角色扮演游戏，也是此类游戏的始祖。而《进阶龙与地下城》则是这个系列在1977-1979年出的续作。龙与地下城在桌面角色扮演游戏有着举足轻重的地位，所以此时原文希望打破这个统治地位。 [↑](#footnote-ref-5)
5. 原文是or (A)ttack stray monsters without armour since the 80s. 不太明白那个括号。 [↑](#footnote-ref-6)
6. 这里不确定翻译是否正确，搜不到RAID的意思， [↑](#footnote-ref-7)
7. 译者注：Commodore 64 也称 C64，是由 Commodore（康懋达国际）公司于1982年1月推出的8位家用电脑。 [↑](#footnote-ref-8)
8. 译者注：《创世纪》（Ultima）是上世纪80年代由 Origin Systems 制作的角色扮演游戏。 [↑](#footnote-ref-9)
9. First Person Scholar 是一家研究游戏的杂志。 [↑](#footnote-ref-10)
10. 译者注：深水城 (Waterdeep) 是《龙与地下城》中的一个重大战役背景被遗忘的国度（The Forgotten Realms）中的一座城市。被遗忘的国度是《龙与地下城》中资料最丰富，设定最完整的战役背景，同时也是 RPG史上最富盛名的架空世界。 [↑](#footnote-ref-11)
11. 译者注：RPG Watch 是 Steam 游戏平台上的一位鉴赏家。 [↑](#footnote-ref-12)
12. 译者注：《无冬之夜》（Neverwinter Nights）是 BioWare 公司开发制作的角色扮演类游戏，于2002年6月16日发行。

    游戏基于第三版龙与地下城规则的电脑游戏，通过游戏自带界面友好的工具，玩家还可以创造自己的世界，设置自己的故事。游戏自带四个模块（Modules），每个都有不同的情节和NPC，而总游戏时间大概是60小时。 [↑](#footnote-ref-13)
13. 译者注：Swordflight, 《无冬之夜》里的一个经典模组。 [↑](#footnote-ref-14)
14. 译者注：《阿卡拉贝》(Akalabeth) 为《创世纪》的前身，是其作者 Lord British 在打工时闲闲无事时写出来的东西。 [↑](#footnote-ref-15)
15. 摩多我只搜得到魔戒的那个，不知道是不是。 [↑](#footnote-ref-16)
16. 译者注：这里原文用了谐音的手法，Zombra 是 Zombie（僵尸）和 Zebra （斑马）的合写，所以才有下文的说法。 [↑](#footnote-ref-17)
17. 叛变克朗多是由Dynamix小组设计的一款经典角色扮演游戏。 [↑](#footnote-ref-18)
18. 《灰鹰：邪恶元素之神殿》（Temple of Elemental Evil）是TroikaGames开发的一款角色扮演游戏。 [↑](#footnote-ref-19)
19. 不太清楚 gore 是否有别的释义。 [↑](#footnote-ref-20)
20. 不太清楚这个游戏具体是哪款游戏。 [↑](#footnote-ref-21)
21. 可能不是那个 IBM。 [↑](#footnote-ref-22)
22. Amiga计算机为高分辨率，快速的图形响应，多媒体任务，特别是游戏方面做了专门设计。处理器是摩托罗拉的680x0系列处理器。是第一代具有真彩显示的计算机之一。自带Amiga操作系统。1985 年在Commodore Business Machines中出现后，Amiga就成为了高分辨率，快速用户响应接口，以及适合游戏的计算机的同义词。 [↑](#footnote-ref-23)