## 作者名单

翻译：

Alberto Ourique（AO）是一位经验丰富的撰稿人，然而对游戏产业和小说的了解真的不多。如果他的文章哪里写错了，他打算变成一个巫妖[[1]](#footnote-1)，以防被读者喷死。

Andre Stenhouse（AS）直到上高中才买了第一款主机游戏，但之后就开始和她爸爸一起大玩《荣耀任务》，而且读了不少书。

Andrea Marcato（AM）一个Abandonia[[2]](#footnote-2)骨灰级老用户，能和Chris Avellone出现在同一作者名单上让他无比兴奋。

Andreas Inderwildi（AI）自由游戏测评家，对《黑暗之魂》和《异域镇魂曲》的狂热之情到了有点不大正常的程度。没在玩游戏的时候他会读一些关于历史、民间传说和超自然现象的书，写写相关的东西。

Andrew Huntleigh（QX）网名叫作“夸瑞克斯[[3]](#footnote-3)”，顾念家庭的博士后。虽然表面上他是个正经的联邦政府工作人员，但私底下如果他有太多的鸡肋服装和武器不知道该扔还是该留着，就会非常痛苦。

Arkadiusz Makieła（AR）在十岁的时候拿到了他的第一台电脑，一台雅塔利65XE。于是这成了他追寻完美、终极的RPG之路的起点。而直到今天他都还没明白过来，这种RPG根本不存在。

Árni Víkingur（ÁV）从1986年起就靠着一台暖和的计算机主机躲避冰岛的风霜，所以对电子游戏相当相当地懂行。

B. White（BW）网名叫作“诺瓦诺瓦先生”，开始写文章那会儿，他的电脑一运行《传说骑士》，那块破驱动就会烧焦掉。欲询详情可联系此邮箱forbwhite@gmail.com。

BaronVonChateau（BC）的梦想是做出一款超现实主义的RPG，尽管他不知道所谓“超现实主义”具体是什么样。为了弥补此缺憾，他花许多年时间给各种游戏做那些艰深晦涩的剧情mod，还把它们以爵士金曲命名。

Benjamin Sanderfer（BE）曾经帮一家知名的RPG发行商开发适合他们的纸笔游戏[[4]](#footnote-4)系统的软件，可惜那个系统本身太菜了以至于公司最后因此破产。真的，没骗人。

Blobert（BL）从C64上的《幽灵战士Ⅲ》开始接触RPG，超级喜欢《创世纪Ⅴ》，一路玩到CRPG到现在，不过要在他的四个孩子大发慈悲让他空闲下来的时候。

Branislav Mikulka（BM）住在爱尔兰小妖精的国度里。他卡在全都是MS-DOS游戏的时代，私底下很推崇上世纪50年前后的垃圾电影。Philip K. Dick[[5]](#footnote-5)是最伟大的作家。

Brian Stratton（BS）从三年级就开始玩CRPG，直到今天都还在和牛头人、飞龙、兽人和不死人怪物战斗。

Brian Green（BG）网名叫作“精神错乱儿童”，其实真人比这个名字友善很多。MMO开发师，玩过文本多人地牢游戏[[6]](#footnote-6)。

Casiel Raegis（CR）现居北卡罗来纳州，从事导演工作，没写完的台本比这本书还厚。

Casper “Grunker” Gronemann（CG）不大喜欢出席多人场合，除非是和六个及以上角色一起。

Chester Bolingbroke（CHB）还在和他的瘾做斗争。

Chris Avellone（MCA）据传是个友善的人，没什么危险性。虽然他的母亲到现在都不理解他一天到晚在干些什么，但他还是很爱她。

Christian Hviid（CH）从80年代开始接触游戏，一直觉得3D游戏过于新潮和下作。

Christian Hudspeth（CHR）一位丈夫、父亲和玩家，三个角色都能玩得转。不信的话问他妈妈。

Christopher Ables（CA）对游戏发展史有一腔热情。他和他妻子成长生涯中都有游戏相伴，而且新潮老派游戏都一样喜爱。

Crooked Bee（CB）在《巫术Ⅳ》里打败了RPG Codex[[7]](#footnote-7)的前一任主编，成为了新的主编。这些信息应该足够让你了解她是个什么样的人了。

Daniel D’Agostino（DD）为了做游戏而当上了软件开发师。然而讽刺的是，他现在因为搞软件开发而匀不出多少时间给游戏了。

Darktoes（D1）是一名学生、玩家，而且自认为还算乐于助人的人。

Darth Roxor（DR）喜欢《叛变克朗多》、打裸体排球，还有在他的文章里不停地加副词，越多越好。

David Ballestrino（DB）现在一看到棋盘样的地板就会开始想象怎么部署他的队伍，期待第一回合骰个好的结果。

David Konkol（DK）是一位作家，也会开发游戏，而且他喜欢疯狂碎碎念这些事情。你想看的话可以去www.madoverlordstudios.com。

David Walgrave（DW）的声音低沉而富有磁性，他一般会用这漂亮嗓音做三件事：组织电子游戏项目；当他的金属乐队的主唱；还有和他可爱、毛绒绒的小狗们说悄悄话。

David Hamilton（DH）网名叫作“D仓鼠”，随时准备好加入一个队伍出发，就像1999年那会儿。

David B.（M2）网名叫作“脑子乘以二”，他整夜整夜地对着他收藏的那些经典电脑游戏的盒子哀叹逝去的黄金时代不可再来。

Deuce Traveler（DT）除了CRPG以外还有很多爱好。他还喜欢喝啤酒、锻炼身体、读故事会[[8]](#footnote-8)、下棋，还有偶尔的乱搞，偶尔。

Diggfinger（DF）热爱《辐射》系列还有一切出现三人行的游戏。你可以去Jason D. Anderson的维基百科求证此事。

Dorateen（DO）在三十年前与一个矮人战士初遇之后就陷入这个爱好，从它的桌上形式一直玩到计算机上的变种。

Drew Merrithew（DM）转行做了一个网络安全方向的开发师，因为做游戏根本赚不到钱。

Durante（DU）白天扮演一位科学家，到晚上则是一位RPG玩家。他的癖好是精密的系统和模拟机制，即便它们完全没有必要做成那么复杂。

1. 在奇幻题材的设定中，巫妖是亡灵的一种延伸变化型态，是人死亡之后转化而成的架空生命存在形式。该概念在《魔兽世界》以及《龙与地下城》等游戏中都有广泛应用。 [↑](#footnote-ref-1)
2. Abandonia（目前暂无官方中文译名）是一个民间粉丝自发成立的网站，用以交流和点评在DOS和早期Windows系统上游玩的绝版老游戏。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 夸瑞克斯，《废土2》中出现的一名角色，周身挂着很多老式游戏的零件作为装饰，包括脖子上挂着好几只手柄，额头上有吃豆人的纹身。他会收集旧版的家用娱乐主机。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 指只使用纸与笔、而不需其他配件就可玩乐的单人或多人游戏，是桌上游戏的一类。“○◊棋”就属于其中之一。 [↑](#footnote-ref-4)
5. Philip K. Dick，美国科幻小说作家，代表作《仿生人会梦见电子羊吗》、《尤比克》。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 多人地牢游戏，是一类多人游玩的实时交互游戏，融合RPG、互动小说、PVP、线上聊天等多种元素，玩家一般通过键入特定语言来进行游戏。 [↑](#footnote-ref-6)
7. RPG Codex，一家游戏论坛和杂志，专注测评、讨论和介绍那些经典怀旧的中古RPG。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 此处的原文是“pulp novels”，泛指在20世纪前半流行的一种通俗杂志上刊登的虚构故事，“pulp”指此类杂志使用的纸张由于廉价而非常薄脆。这些故事通常有浓重的幻想色彩和逃避主义，后世的探案和科幻小说都从此通俗文学的土壤中诞生。 [↑](#footnote-ref-8)