### 《死亡领主》（Deathlord）



AI Escudero and David Wong, 1987

Apple II and C64

\*《死亡领主》最初灵感来源于北欧神话，但在发售前五周 EA 却要求制作人把游戏背景改成日本风格的。

作者：CB

翻译：LightningChris

有人说《巫术 4》（Wizardry IV）是那种对玩家最不友好的游戏，但那些自视为“高玩”者则对《巫术》这样的主流游戏不屑一顾，而认为《死亡领主》才是对玩家最不友好的游戏。

结合了《创世纪》（Ultima）系列的垂直探索系统和《巫术》系列的战斗系统，《死亡领主》的故事发生在一个以日本为主题的东方虚幻世界。在这个世界里你可以扮演一个妖灵[[1]](#footnote-1)、变形者、术士、以及浪人。

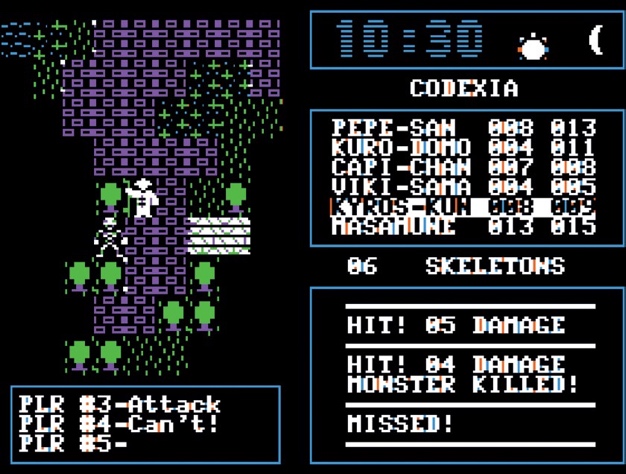


图 1 游戏的探索和战斗界面是像《创世纪》一样自上而下的垂直视角，但是游戏的战斗系统却和《巫术》更为相似。

文字图案

中度可信度描述已自动生成

图 2 除非你精通日语，否则想要理解游戏里的种族、职业和咒语的话，你还是需要翻翻手册。就比如 Yabanjin 就是一种野蛮人。

游戏里有 8 个种族，16 个职业，其中包括 4 种法师职业，每一种都有自成一派的强大法咒。游戏的角色系统设计的很充实可靠，每一次升级都会带来巨大的增益。因此你就可以在升级之后去勇敢地探索那些之前不敢探索的区域。

再说了，《死亡领主》有着 17 个大陆和群岛，你可以探索的地方实在是太多了。这个世界有时看起来过于空旷，但游戏的可探索地点却设计的都很精良。这些地点里会有陷阱、线索以及秘密在等着你。根据地点附近的环境和里面 NPC 的行为，你还会发现有些地点会透露出除了明摆着的线索之外的信息。比如游戏里对魔戒堡[[2]](#footnote-2)和恶魔密布的火山之城——马卡斯城之间的永恒且动荡的对立进行了惟妙惟肖的刻画。

游戏里没有任务目标，或者说它甚至连任务都没有。自始自终你只知道在开局时游戏的反派死亡领主给你的线索。后续的线索通常晦涩且罕见。有些像监狱和民居的地方你显然无法直接进入；你唯一进入的方法就是强闯而入，但这样做也会让全城的守卫都戒备起来。

但是这样高风险行为也有着高收益，这风险尤其之高因为游戏的“永久死亡机制”，游戏里只有一次自动存档槽。

《死亡领主》的精巧之处就在于其巧妙的结合了《创世纪》的探索模式和《巫术》的战斗模式，因为在《创世纪》这样的垂直视角下再融入那些传统的地牢障碍例如滑道、暗门、传送门等东西是很困难的。大多数地牢都有着独一无二的主题，在具有想象力的同时也非常的反人类。如果你不亲手画一份地图的话你是走不出这些地牢的，而且如果你不仔细研究地图的话你会错过一些线索。

对于地牢探索类游戏上瘾的同志们，《死亡领主》一定是款完美的游戏。

1. 译者注：由于游戏的种族和职业是原创的日语，本段的职业和种族均为原创翻译。此处的妖灵原文为 Toshi，根据 [WLau](https://gamefaqs.gamespot.com/appleii/574838-deathlord/faqs/1565) 的指南可知妖灵是一种高智商的生物，善于使用魔法，却物理抗性低。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：魔戒堡和马卡斯城为原创翻译。原文分别是 Fort Demonguard 和 Malkanth, the volcanic city of demons. 从原文中也可以看出，魔戒堡或许是一个由专门猎杀恶魔的猎魔人所建立的堡垒，而马卡斯城则是恶魔聚居的城市，由此可以看出两个城市之间的对立。 [↑](#footnote-ref-2)