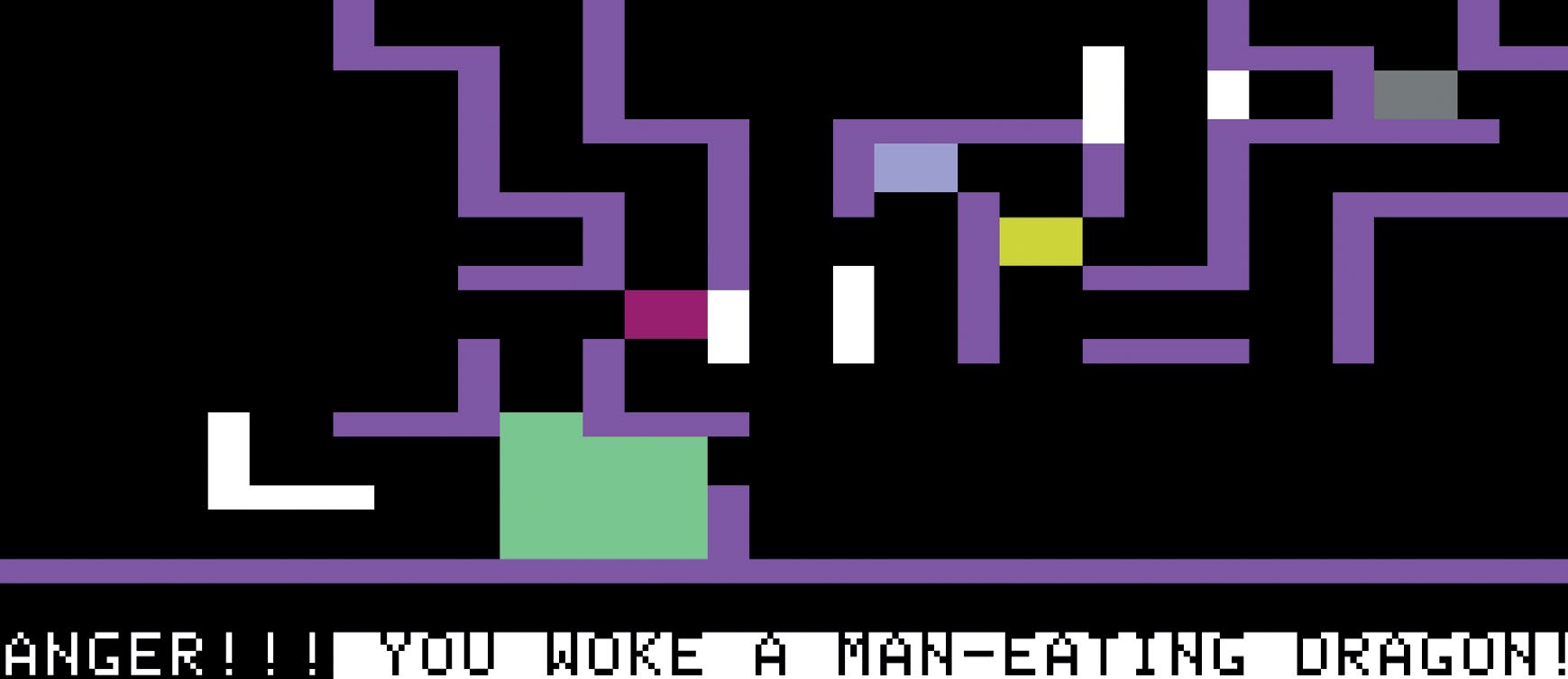
### 《地牢战役》（Dungeon Campaign）



Synergistic Software, Inc., 1978, Apple II and Atari 8-bit

作者：FE

翻译：FQ

“我是从纸笔时代的《龙与地下城》的世界过来的人，觉得任何需要掷骰子的东西，跟着规则走，做点算数，记录并描述游戏事件结果等等都棒极了。地下城主终于可以参与游戏了，而不仅仅是当一个主持人。即使只有 40x40 的像素和四行文字，这依然是个很酷的游戏。呃，玩过《光环》（Halo）之后真是觉得难以置信……”

—— [Robert Clardy](http://crpgaddict.blogspot.com/2013/01/game-83-dungeon-campaign-1979.html?showComment=1358910135018#c1784146838235694813)

《地牢战役》作者

说起上世纪七十年代的第一款电脑游戏时，人们经常会忽略技术演示，指南，和技术杂志所扮演的重要角色。例如，Apple II 会附带一本参考手册用来解释这台电脑是如何工作的，并且包含了一些小游戏的 BASIC[[1]](#footnote-1) 源码当作教程。

其中一个游戏就是 Gary J. Shannon 制作的《巨龙迷宫》（Dragon Maze，1978），它可以随机生成一个简单的俯视角的迷宫。玩家需要用 U(p)、D(own)、L(eft)、R(ight) 四个按键在迷宫中移动，尝试在被巨龙抓到之前逃离迷宫。

一系列可以生成无穷无尽可以探索的迷宫的代码曾经是 RPG 粉丝的宝藏，Robert Clardy[[2]](#footnote-2) 就是其中之一。受到《巨龙迷宫》的启发后，他创造了自己的地牢探索类游戏：《地牢战役》。

《地牢战役》一开始会生成四个地牢关卡，这个过程在 Apple II 上可能需要几分钟的时间，这也让玩家有时间用纸和笔把地图画下来，如果他们想这么做的话。在这个过程完成之后，玩家会被传送到地牢中开始探索。

这个游戏没有角色生成系统；你的队伍在一开始总会有 15 位无名小兵，包括一个精灵和一个矮人。现在看来有些奇怪，但是《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）在 1978 年可是一款完全不同的游戏——精灵和矮人没有职业，而且关注于更大的团队。

图片包含 游戏机, 绿色, 钟表

描述已自动生成

图 1 自己的队伍是粉色的方块，宝藏是黄色的，敌人是深绿色，楼梯是白色，灰色则代表坑洞。

每一种团队成员都有自己的功能。精灵可以对危险发出警告，比如附近的陷阱或者敌人，而矮人可以绘制地图——如果他死了，屏幕上的地图就不再随着探索更新了。队伍中其他成员就是你的生命值和力量——如果他们都死了游戏就结束，但是每一次胜利都会提升他们的力量。就是说，你的 15 位勇士在开始的时候有 15 点力量，第一场战斗胜利后就拥有 30 点力量，之后是 45 点，但是如果有一个成员死亡则会掉到 42 点。他们早晚会死的。

战斗系统很简单，只需要扔骰子获得的点数和力量值相加来决定是否命中敌人。游戏里的每个敌人在命中两次后死亡；它们只是随着探索的深入越来越难打中罢了。你也需要扔骰子来决定敌人的攻击，如果它命中了你就会损失 1 ~ 3 名队伍成员。

地牢中还有一些其他的危险，比如可以将你随机传送到其他关卡的陷阱，以及充满毒气的房间。所有四个关卡都拥有一个守关 boss，它会追着玩家跑，一旦被抓住就它就会杀死 1 ~ 2 名队伍成员。它们有着不同的行动方式——第三关的巨蛇可以实时在迷宫中穿行，而第四关的幽灵则可以穿墙。

无论如何，《地牢战役》是一款低难度游戏。而且流程很短。游戏目标并不仅仅是通关，还要尽可能拿到高分，并且在完成地牢之前收集到更多的金子——这个分数驱动的玩法反映了当时流行的街机游戏的样子。

图片包含 游戏机, 物体, 钟表, 画

描述已自动生成

图 2 我的小队在第四层地牢和一群蜘蛛战斗（粉绿相间的方块）。白色方块是幽灵，追到我就会杀死我队伍中一名成员。

在简单但令人满意的《地牢战役》之后，Robert Clardy 又迅速推出了三款游戏，不断突破自己。

发售于 1979 年的《荒野战役》（Wilderness Campaign）是一款更具野心的 RPG。在其中你可以探索一大片野外区域，和敌人战斗并且在遗迹中搜寻宝藏，然后在村庄中雇佣更多的队伍和购买装备——这一切都为了跨越整个地图，到达城堡并击败亡灵巫师。

电脑屏幕的照片

描述已自动生成

图 3 《荒野战役》的地图是固定的，但兴趣点（points of interest）是随机放置的，比如我所在的这个小镇（粉色方块）。

战斗系统依然是建立在队伍人数的基础上的，但是现在你可以雇佣数百名雇佣兵而且可以购买更好的装备了。有些装备可以对特殊的敌人有额外效果，比如银匕首可以对付狼人，还有一些可以用于跨越崎岖地形——绳子可以用于登山，砍刀可以帮助你穿越丛林。

紧随其后，在 1980 年发售了《奥德赛：完全冒险》（Odyssey: The Compleat Apventure，这个名字玩了个 Apple 和 Adventure 的梗[[3]](#footnote-3)）。地图更大了，但被切分成了一块一块的。

1. 译者注：一种解释型高级编程语言，英文全称是“Beginner’s All-purpose Symbolic Instruction Code”。 [↑](#footnote-ref-1)
2. Synergistic Software 由 Robert Clardy 和 Ann Dickens Clardy 在 1978 年创立。他们在上世纪八十和九十年代推出了几款其他游戏，包括《圣剑之魂》（Spirit of Excalibur）和《暗黑破坏神》（Diablo）的《地狱火》（Hellfire）拓展包。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：Compleat 是 Complete 的古代拼法，Apventure 就是将 Adventure 中的字母 d 替换成了 p 以表示该作是在 Apple II 平台上发售的。 [↑](#footnote-ref-3)