### 来自普鲁士的爱：RPG 的起源

作者：[Craig Stern](https://twitter.com/sinisterdesign)

翻译：FQ

电子 RPG 游戏从 1970 年代开始出现，差不多和纸笔角色扮演游戏处于同一个时代，而它们又都是由原来的战争游戏演化而来。因此 CRPG 只发展了几十年的时间，但它的历史可以一直追溯到 19 世纪。

冯 · 莱斯维茨男爵（Baron von Reisswitz）[[1]](#footnote-1)被认为是创造真正的战争游戏的第一人。那是一款具有一定还原度的以模拟战斗为目的的游戏，而不仅仅是一种棋。这个游戏发明于 1810 年代，叫做《兵棋》（Kriegsspiel，在德语中的意思是“战争游戏”）。它里面的单位都是在当时的军队中实际出现的，就是为了模拟战斗。角色创建也忠实地还原了现实当中相应类型的士兵的特点，然后用扔骰子的方式来模拟战斗中的无法预料的因素。

冯 · 莱斯维茨的儿子在 1824 年发明了一个改进版的兵棋。因为普鲁士军队的总参谋长想让这个游戏成为一种军事训练，改进过后的《兵棋》更加关注于准确性。普鲁士国王也下令每一个兵团都配备一套此游戏。

1876 年，尤里乌斯 · 艾德里安 · 弗里德里希 · 威廉 · 冯 · 凡尔第 · 迪韦尔努瓦上校（Colonel Julius Adrian Friedrich Wilhelm von Verdy du Vernois）发明了第三版《兵棋》。凡尔第可能提出了战局可以根据固定的规则事先决定的想法，并且将扔骰子替换成了由公正的“裁判”进行裁决，裁判会根据他们的知识和经验对各种交战结果进行判定（没错，第一位地牢大师是来自 19 世纪的普鲁士军人）。

图片包含 桌子, 室内, 家具, 木

描述已自动生成

图 1 在 1811 年，一张满是抽屉的桌子被制造出来，好让威廉三世国王玩《兵棋》。这个桌子现在完好地保存在柏林的夏洛滕堡宫。

美国军队在这个时候也做出了他们自己的战争游戏，紧随其后的是 1898 年的《简式战舰大全》（Jane’s Fighting Ships）[[2]](#footnote-2)。就像《兵棋》一样，《简式战舰大全》用惊人的细节非常详细地描述了游戏中大量单位各自的特点。（Google Books 收录了一份电子版的规则书[[3]](#footnote-3)，你可以自己看看它有多复杂。）

就连著名作家赫伯特 · 乔治 · 威尔斯（H. G. Wells）也在 1913 年发明了《小战争》（Little Wars）。《小战争》的规则远比其他战争游戏简单，它基本上遵循了模拟大规模战斗的做法，不同的单位的特性严格依据对应的真实军队的类型来确定。

直到 1970 年代早期，战争游戏才开始考虑使用一个人当做基本单位。这种游戏演变成了“man-to-man wargames”（不要与 Steve Jackson 的同名作品相混淆）。现在看来可能觉得理所当然，但在当时这种聚焦于个体的方式和战争游戏的传统做法相差甚远，以致于它直到 1971 年才被加里 · 吉盖克斯雪地上的人

描述已自动生成（Gary Gygax）[[4]](#footnote-4)用于他的《链甲》（Chainmail）中，那已经是《链甲》发售的第三年了。

图 2 《伦敦新闻画报》（Illustrated London News）在 1913 年的图片，展示了威尔斯在他的房子里用一根绳子测量游戏单位的移动距离。

即使那样，《链甲》中的“man-to-man”规则也只能是个强行加入的元素，在 44 页的规则书中只占据了可怜的 2 页空间。而且，角色的创建依然保持了在事先准备好的表格中查找数值的做法。

一切都随着 1974 年《龙与地下城》（Dungeons & Dragons，下面简称 D&D）的发售而产生了翻天覆地的变化。它保留了许多《链甲》中的规则，把角色创建简化成了在三个主要职业中做出选择：战士（Fighting Man）、法师（Magic-Users）和牧师（Clerics）。

在选择职业之前，D&D 会首先让玩家投掷一个六面骰子来决定属性值：力量（Strength）、智力（Intelligence）、感知（Wisdom）、体质（Constitution）、敏捷（Dexterity）和魅力（Charisma）。这些属性会反过来影响你的角色与所选职业的适配程度，根据职业的主要属性会给予一定的奖励（或者惩罚！）。

直到那时，这种完全颠覆传统的创建角色的方式才刚刚被接受。属性值不再由职业决定：取而代之的是，角色都有自己的属性值，然后玩家可以从属性值允许的范围内选择职业。这种方式后来成为了很多经典电子 RPG 游戏的基础。

RPG 游戏和它们的角色创建系统继续随着不断发展而从战争游戏中分离出来。对于独特的单个角色的进一步关注使得我们也更加关注于角色的能力和限制。甚至，这些考量最终会完全替代角色职业的设置。

在 1986 年，史蒂夫 · 杰克逊（Steve Jackson）推出的泛用无界角色扮演系统（GURPS）[[5]](#footnote-5)代表了即将到来的以角色技能为主的 RPG 时代。GURPS 中的角色根本没有职业之分——然而它们拥有四种主要属性以及一系列丰富的可以独立升级的技能。

某种程度上，它代表着以个体为中心的角色创建系统的巅峰。旧有系统的残留都消失了：在以技能为主的模式中，角色变得独一无二，完全反应了个性，而不仅仅是战斗沙盘上一个模子刻出来的士兵单位。

这种方式在纸笔角色扮演玩家中变得相当流行，不仅仅是 GURPS，还有后来的由白狼游戏（White Wolf）[[6]](#footnote-6)发行的 RPG 游戏，比如《法师：超凡入圣》（Mage: The Ascension）和《吸血鬼：避世血族》（Vampire: The Masquerade）。GURPS 对用于《辐射》（Fallout）的 SPECIAL 系统[[7]](#footnote-7)有着强烈的影响；《吸血鬼：避世血族》的规则又成为了《吸血鬼：避世血族 2》（Vampire: Bloodlines）[[8]](#footnote-8)的基础。

我们一直在超越自己——即使纸笔角色扮演游戏可能会在若干年内直接影响着 CRPG，但 CRPG 也有它自己的历史，一段由 1970 年代中期那些无聊的大学生胡乱搞出来的历史。

Craig Stern 是 Sinister Design[[9]](#footnote-9) 的创始人；

创造了《传心策略》（Telepath Tactics）[[10]](#footnote-10)和

《真正的弥赛亚》（True Messiah）：

[www.truemessiahgame.com](http://www.truemessiahgame.com)

1. 译者注：时任普鲁士宫廷战争顾问。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：由 John Fredrick Thomas Jane 最早于 1898 年发行的一本战舰图鉴，目的是辅助他设计的一款战争游戏。此书原名 All the World’s Fighting Ships，1905 年后更名为 Jane’s Fighting Ships [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：可能是 [这个](https://www.google.com/books/edition/Jane_s_Fighting_Ships/C2RCxi8jZwYC?hl=en&gbpv=1&dq=jane's%20fighting%20ships&pg=RA3-PA17&printsec=frontcover)。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：加里 · 吉盖克斯（1938 ~ 2008），是划时代的经典游戏《龙与地下城》的发明者之一，与另一位作者 Dave Arneson 一起被称作角色扮演游戏之父。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：全称是 Generic Universal Role Playing System。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：一家美国游戏公司，靠发行 RPG 规则书起家。2015 年被 Paradox Interactive 收购。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：SPECIAL 是《辐射》中的一套属性值规则，以主要属性的首字母而得名：力量（Strength），感知（Perception），耐力（Endurance），魅力（Charisma），智力（Intelligence），敏捷（Agility），和运气（Luck）。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：全称为 Vampire: The Masquerade – Bloodlines。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 译者注：一家位于芝加哥的独立游戏设计公司。代表作就是后文提到的 Telepath 系列。 [↑](#footnote-ref-9)
10. 译者注：又译作《心灵感应战》。 [↑](#footnote-ref-10)