### 《希斯法尔[[1]](#footnote-1)》（Hillsfar）



Westwood Studios, 1989, MS-DOS, Amiga, Atari ST, C64 and NES

作者：CA

翻译：FQ

作为 SSI《高级龙与地下城》（AD&D）系列的一部分，《希斯法尔》是一款制作精良的支线作品，就像所有的支线作品一样，在这里，敢于探索的勇士绝不会空手而归。

正如《光芒之池》（Pool of Radiance）的角色数据能直接导进《青色枷锁的诅咒》（Curse of the Azure Bonds）[[2]](#footnote-2)，《希斯法尔》也能继承《光芒之池》的角色数据。你还能将《希斯法尔》的数据导入《青色枷锁的诅咒》。角色并不能在《希斯法尔》中升级，但是获取的经验值可以跟着一起转移。

A screenshot of a video game

Description automatically generated

图 1 你可以光明正大地进入工会、商店、酒馆，或者使用撬锁技能或破门戒指（Ring of Knock）[[3]](#footnote-3)来破门而入。

A screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence

图 2 要想撬锁，你必须找到形状与锁芯对应的钥匙。不仅时间有限，你还必须留意陷阱，小心不要弄坏锁头。

这款游戏玩起来和其他金盒子（Gold Box）系列游戏不太一样。你的队伍在希斯法尔城外驻扎，大法师马希尔（Maalthiir）在这里称霸一方，欺压百姓，城内禁用魔法。

你操作一个特定角色在城里做任务。根据角色各自的职业，玩家需要去对应的公会领取任务。任务种类小到寻回失物，大到调查绑架案，也许还需要你为了获得情报而去竞技场角斗，或者去酒馆打听最新的传闻。每个职业都有三个任务，奖励依次升高。

大部分操作都是以类似街机的分段形式完成的。要想去往边远地区就需要骑马穿越泥泞且布满障碍的道路。调查（或者闯入）地点时游戏切换成俯视角视图，有助于你在迷宫中寻找宝藏、线索，或者躲避警卫和魔法陷阱。地图中有一个靶场供你赢得一些奖金，还有一个竞技场（有时赌注不是金钱，而是性命）。

所有的战斗都在竞技场中展开，因为城内禁用魔法，依靠魔力的角色将无法施法。无论你选择何种职业，游戏中的小游戏[[4]](#footnote-4)大致相同，不过职业特性会对小游戏的判定造成影响。例如，你找到的大多数宝箱都是上锁的，你可以冒着中陷阱的危险暴力破锁，但如果你是个盗贼，会触发开锁小游戏，只要眼明手快，就能轻松开锁。

尽管本作作为一个独立的游戏没有一个主线任务显得有点乏味，但作为一款《光芒之池》和《青色枷锁的诅咒》的衍生作，《希斯法尔》打破传统游戏的升级机制，在角色成长上另辟蹊径，提供了一个值得探索的空间，算是一部不错的消遣之作。

1. 译者注：国内游戏论坛内也将Hillsfar意译为远山市。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：《青色枷锁的诅咒》是《光芒之池》的续作，支持角色数据继承。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：译者找到的资料显示这个物品叫做 Knock Ring 而非原文中所说的 Ring of Knock。该物品是消耗道具，可以用来开锁。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：以往的RPG游戏里，技能判定全靠摇点，但《希斯法尔》引入小游戏机制，即游戏中的游戏。类似设定可以参照《上古卷轴4湮灭》里的开锁小游戏，但《希斯法尔》先于后者近二十年。 [↑](#footnote-ref-4)