## 前言

要说哪一个国家会首先推出一本专门讲述计算机角色扮演游戏（Computer RPG）的书，一些人可能会说德国、加拿大、英国或者美国。亦或是法国、俄罗斯或者波兰。但绝对不会是巴西。这是有原因的。

在 20 世纪 70 年代，第一台个人计算机和电子游戏出现的时候，巴西正处于军事独裁统治时期[[1]](#footnote-1)，所有的计算机进口贸易都被禁止。我们不能买到一台像是 Apple II，C64 或者 IBM PC 之类的电脑，只有龟速且做工粗糙的国产替代品。

一些人可以绕过管制用走私的方式把这些电脑产品运进国内，这些人里就有我的父亲。然而光有了电脑还不够，还需要弄到游戏，而这在当时是稀罕玩意儿（尤其是 CRPG！）。你得托人去美国帮你带回来那些软盘，然后盗版一份留着。在 90 年代早期，我就是用这种方法搞到的《叛变克朗多》（Betrayal at Krondor，下简称“克朗多”）。

就算搞到了电脑和游戏，还有一个障碍：语言[[2]](#footnote-2)。尽管我很喜欢看我父亲玩游戏，但其实我根本不知道屏幕里的那些个小人在说些什么。我花了几个月的时间玩“克朗多”，探索庞大的虚拟世界，但从来就没走出过新手村。我最大的成就就是暴力破解了一个解谜宝箱。

后来我在日式角色扮演游戏（JRPG）中找到了慰藉。不仅仅因为它们更容易上手，也因为我们终于在 1994 年走出了漫长的经济危机，游戏主机开始在巴西流行起来。和我住同一栋公寓楼的朋友就有一台超级任天堂（Super Nintendo[[3]](#footnote-3)）和《超时空之轮》（Chrono Trigger），这款游戏让我着迷很久。后来，终于可以合法地拥有一台个人电脑了，但是 CRPG 的时代似乎已经过去，因为计算机“注定要被毁灭”。[[4]](#footnote-4)

几年后，我在看一本游戏杂志的时候发现了一个有意思的东西：有这么一款奇怪的游戏，你可以在里面教农民如何进行轮流耕作而获得经验值，但前提是你得创建一个足够聪明的角色。

1. 译者注：1964 年至 1985 年，巴西被军政府统治，继续执行进口替代政策。在 70 年代中期，受到石油危机的影响，巴西发展陷入低迷。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：巴西的官方语言是葡萄牙语。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：Super Nintendo Entertainment System 是欧美市场对其的称呼，简称 SNES；在日本称作 Super Famicom，简称 SFC。1990 年 11 月 21 日在日本发售，1991 年 8 月 13 日在北美发售，全球累计销量达 4910 万台。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：原作者这里用了一个双关语。原文是：“computers were *Doom* machines”。Doom 指 1993 年由id Software 开发的《铁血战士》系列游戏；而这个词本身在英语中也有“注定，使失败”的意思。 [↑](#footnote-ref-4)