## 前言

翻译：FQ

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，简称 CRPG）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，下面简称“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。

那时我已经接触过桌上角色扮演游戏（Tabletop RPG，即 TRPG，俗称“跑团”），着实被这个电脑版的 RPG 游戏惊艳到了。所以在 1998 年我买了《辐射》（Fallout），至今依然很喜欢这个游戏。不仅仅是因为这款出色的游戏给 CRPG 游戏带来了新的活力，也因为我能看得懂英语了。

可是我弟弟不懂英语。它并不能完成大多数的任务，所以他只是到处乱逛，见人就杀。重要的是这在游戏里是被允许的，而且我们很乐于讨论我们两个人所获得的迥然不同的游戏体验和在游戏中发现的新鲜玩意儿。

我想与更多的人分享这种乐趣，我在学校里也和朋友们谈论这个游戏，听听他们的故事，一同享受共同爱好所带来的快乐。然而，我的父母离婚了，之后我就搬到了巴西郊外的一个小镇子里。我父亲把他的旧电脑给我了，但别人并不知道我从此拥有了一台电脑。电脑在当时还是非常昂贵和复杂的机器。网吧（Cyber Cafes）也在那时出现，人们都在里面玩 CS（Counter-Strike，即《反恐精英》），而不是耗时上百小时才能完整体验的 CRPG 游戏。

除了我的弟弟，没有人可以和我讨论《博德之门 2》（Baldur’s Gate II）里的“会说话的剑”（the wize-cracking sword）[[5]](#footnote-5)，如何在《上古卷轴3：晨风》（Morrowind）[[6]](#footnote-6)中成为吸血鬼，或是其实可以在《杀出重围》（Deus Ex）中向安娜·纳瓦拉（Anna Navaree）开枪之类的事情。

在 2004 年我搬回了巴西最大的城市圣保罗（São Paulo）去读大学。这还有一个额外福利，就是我有生以来第一次接入互联网。从此以后一切都变了。

现在说到这个觉得稀松平常、理所当然的，但在当时互联网把我们从地域的限制中解放了出来。我可以在任何地点和任何人谈论任何事情！

终于，我发现了 RPG Codex[[7]](#footnote-7)，我可以和网友谈论我喜欢的游戏，而且一逛就是几个小时。不仅如此，我还能从中了解到我没接触过的 RPG 游戏，从来没有尝试过的完成任务的方法，炫酷的 mod[[8]](#footnote-8)，有趣的故事，强力的加点方案（build）等等。这里简直就是我的家。

在随后的 14 年里，我一直在尽可能多地了解这个令人惊叹的游戏类型。我玩了《创世纪》（Ultima），《巫术》（Wizardry），以及其他我曾经错过的游戏，还试图找到隐藏的宝石，在模拟器上体验我不曾拥有的主机，等等。因此，应该感谢那些老旧软件，模拟器开发者，机智的论坛网友们，以及 GOG.com 的出色表现[[9]](#footnote-9)。

该从哪里开始玩？什么是 C64？现在还能玩到《巫术1》（Wizardry I）吗？《阿尔比恩》（Albion）好玩吗？我应该按顺序玩《魔法门》系列（Might and Magic）吗？是我玩的太菜还是这游戏真的很难？《无冬之夜》（Neverwinter Nights）用什么 mod 比较好？

这些问题曾经让我头疼，除此之外还有很多。然而找到这些问题的答案不总是那么简单。

这么多年来，很多指南都已经过时了。当你试图询问身边的人的时候，你会发现有的人已经厌烦了回答这种低级问题，有的只是应付了事，也有的人恰好很讨厌你喜欢的某款游戏。一些比如“RPG 游戏 Top 10”这种排行榜确实有点用处，但他们大部分都仅仅关注于当下流行的游戏。

因此，本书主要涉及如下几部分内容。

首先，这是一本指南——刚刚入坑 CRPG 的新手都想要的书。这其中包含最重要、最流行、最有趣的游戏，并且会向你解释为什么他们如此特殊。你可以翻开这本书，读一读你觉得比较酷的游戏的文章，还可以看看截图，最后找到你想玩的下一款游戏。

我也加入了一些有关发展历史的资料，向读者展示在当时的游戏行业发生着什么。想要彻底搞清楚《创世纪 4》（Ultima IV）和《地下城主》（Dungeon Master）到底有什么深远的影响，就必须先搞清楚在他们之前和之后发生了什么。

这本书也是一个帮助手册。它会指导你该如何运行那些和现在的硬件不兼容的老游戏，告诉你什么时候要去找补丁包修复恶性 bug，甚至会推荐一些 mod。一切的一切，都是在帮你获得最佳的游戏体验。

最后，这也是给年轻时的自己，以及其他孤独地探索 CRPG 乐趣的同道中人的一份礼物。在这里有来自世界各地的百余人与你为伴，他们都愿意坐下来慢慢给你讲述他们喜欢的 RPG 游戏，在游戏中的奇妙冒险，以及为什么你应该尝试这些游戏。

创作这本书是一个漫长且疯狂的事情。最早开始于 2014 年，包含了 RPG Codex 论坛上由玩家投票选出的 70 个最佳 RPG 游戏。然后我们又萌生了一个想法，想继续扩展这本书的内容，包含更长的评述和在历史上有名的（古董）游戏。我用了两个月的时间完成了前 70 个游戏的编纂，以为剩下的六到十个月就可以完成。啊哈！

最后我花了四年。

然而，我没什么可抱怨的。在这段时间我学到了很多，怒玩了 300 余款书中涉及的游戏，和一些名人取得了联系，有克里斯 · 阿瓦隆（Chris Avellone）[[10]](#footnote-10)、沃伦 · 斯佩克特（Warren Spector）[[11]](#footnote-11)、Scorpia[[12]](#footnote-12)、提莫西 · 凯恩（Tim Cain）[[13]](#footnote-13)，以及其他为本书创作伸出援手的人们。

现在回忆起当年的光景总会觉得很虚幻。那时候电脑还是又稀有又慢的古董，阅读一个简单的英文的任务描述都很费劲。在当时要想写一本这样的书是不可能的。我在 17 岁之前没有跟任何外国人说过话，但现在我住在日本。

艾萨克 · 阿西莫夫（Issac Asimov）过去常说科幻的意义就在于预测未来，以便我们更好地迎接它。或许 RPG 以及所有游戏的意义就是在于帮助我们为以后的挑战和冒险做好准备。

Felipe Pepe

项目编辑

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，而大部分游戏语言都是英语。 [↑](#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：译者认为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)
5. 译者注：这把剑真名 Lilarcor，即“利拉寇尔巨剑” [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：英文全名为 The Elder Scrolls III: Morrowind [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：<https://rpgcodex.net> 著名 RPG 游戏爱好者论坛，每年会发布 RPG 游戏排行榜。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：指游戏模组，来源于英语单词 Modification，可以理解为对游戏内容进行修改，或者加入新任务、剧情、道具的补丁包，一般都是游戏爱好者自发制作。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 译者注：GOG.com 是《巫师》系列开发商，来自波兰的 CD Project 于 2008 年推出的游戏商城。GOG 即代表 Good Old Games，最初主要售卖老游戏，并解决了老游戏在新机器上运行的种种技术问题，这让很多老游戏重新焕发生机。该平台主要特点是简单易用且 DRM Free。 [↑](#footnote-ref-9)
10. 译者注：天才级 RPG 制作人，黑曜石工作室（Black Isle Studios）的创始人之一，参与创作《辐射2》、《神界：原罪 2》、《消逝的光芒 2》等几十款知名大作。 [↑](#footnote-ref-10)
11. 译者注：传奇游戏设计师，曾参与创作《杀出重围》、《网络奇兵》、《创世纪》等 [↑](#footnote-ref-11)
12. 译者注：游戏行业著名的女评论家，曾为游戏杂志 Computer Gaming World 撰稿，以其犀利的言论和标志性的蝎子尾巴图标而令人印象深刻。 [↑](#footnote-ref-12)
13. 译者注：顶尖游戏设计大师之一，前黑曜石工作室成员，《辐射》系列的缔造者和首席设计师，Troika Studios 的创建者。 [↑](#footnote-ref-13)