### 《传说骑士》（Knights of Legend）



Origin Systems, 1989, MS-DOS, Apple II and C64

作者：FE

翻译：FQ

《传说骑士》的游戏手册以一段简短的游戏创作历程作为开始：在 1981 年，四位桌面 RPG 玩家在一个餐厅里坐下来展开了一场争论。他们喜欢复杂的规则，但所需的各种计算过程是缓慢且累人的。

其中一个人，Todd Mitchell Porter，是一位程序员，回到家之后就设计了一款能够保留规则的复杂度，又能让游戏过程变得快速且简单的电脑 RPG。

他花了八年的时间开发这款游戏。在原型完成之后，他拿给 Richard Garriott 看，后者把他招进了 Origin Systems 的麾下并在 1989 年以《传说骑士》的名字发售了这款游戏。

这个简短的幕后故事帮助我们了解了将要讨论的是一款什么样的游戏。从那 150 页描述了奇幻国度埃斯特拉瑞亚（Ashtalarea）的手册（包含了一个时间轴和关于精灵语言的附录），到每一个 NPC 都有一个独一无二的头像和性格，这些都说明了《传说骑士》是一款充满了精心打造的细节和对游戏的激情的 RPG，惊艳了众人，展示了野心。[[1]](#footnote-1)

Graphical user interface

Description automatically generated

图 1 世界地图规模庞大且多种多样，但在里面除了偶然遇敌和搜索任务地点之外并没有什么可以做的事情。

游戏从创建一个六人小队开始。有人类（Humans）、精灵（Elves）、矮人（Dwarves），以及一种巨大的会飞的类人动物凯尔登（Keldens）等种族可供选择。然后你可以从 33 种背景描述中选择一种，替代了职业的选择，比如黑暗守卫（Dark Guard，黑巫师皮尔达 Pildar 曾经的守卫）或者乌西普（Usip，濒临灭绝的一个小型精灵部落）。这会影响角色的初始属性值、武器技能、和财富，以及 NPC 对待他们的态度，比如很多人会拒绝为黑暗守卫提供服务或者不太喜欢矮人。

魔法是基于精灵语言设计的，这种语言必须从巫师那里学习之后才能针对敌人的种类和属性值创建特定的咒语。例如，有一个咒语是 DAYNALON，它由 DAY（人类）、NA（身体）、L（中等）、和 ON（附近）几个部分组成，会对附近的人类敌人的身体造成中量伤害。使用 YR 替代 ON 就会使其成为一个远程法术，而使用 AR 替代 DAY 则会使其对精灵族有效。

这么说倒是感觉挺酷的，但是法术的代价很大而且针对性极强：对食人魔（Ogres）有效的法术在石化食人魔（Stone Ogres）身上就一点作用没有，这就让法术变得很难用了。

在你创建好小队之后，就会开始以俯视角探索城镇，用一种类似《创世纪》的关键词方式和 NPC 对话，直到发现某个任务。游戏中包含了 23 个任务，你必须完成这些任务才能解锁最终的任务，但这些任务大部分都没有关联而且高度同质化：一个 NPC 想要一个东西，你到处打听线索，得到一些模糊的提示（比如“在城北寻找”这种），然后去到世界地图里搜索——这就涉及到《传说骑士》的一大特色：战斗。

在战斗开始时，你会被一大堆选项搞得不知所措。战斗是回合制的，每个回合你的角色可以用三种速度移动（行走 Walk、跑动 Run、或者冲刺 Sprint），然后从几十种攻击组合中选择一种——劈砍头部、抽打腿部、冲撞身体、用头撞腿部等等——然后准备一种防御架势，比如闪避、跳跃、或者后退。

A screenshot of a video game

Description automatically generated

图 2 角色在数值上的成长会提升武器技能和社交排名，而这些对游戏影响很小。

A screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence

图 3 城里的每个 NPC 都有独一无二的头像和性格，对不同种族和背景的反应也不一样。

这些选项会影响伤害量、命中、还有疲劳值这个至关重要的属性。每一次行动都会积累疲劳，积累的量则根据所使用的装备、受伤状况、以及行动的类型而有所不同。

一个装备重甲的凯尔登会很肉，但需要数个回合从疲劳中恢复，在那之前它不能飞（甚至都不能跑）。因此装备的平衡就显得很重要，以及要搞清楚什么时候可以持续攻击什么时候需要休息。

关于战斗还有一个关键点，那就是拥有先知技能（Foresight）的角色可以预知敌人的行动，允许你看到他们要做什么并且采取适当的对策。如果怪物打算以它面前的角色的头部作为目标，你可以命令那个角色迅速低头来躲避攻击。

这是 RPG 中最复杂的战斗系统之一了，但它也有一个很大的缺陷：节奏慢到难以忍受。每一个回合，每一个角色都要你选择移动到哪、以多快的速度移动、如何攻击、攻击哪里、如何防御，而且每一个操作都要确认一下。不仅仅因为有这么多事情要做的同时操作界面反应也慢的要死，敌人还需要数个回合才能被打败。击杀一个半兽人就需要花费十多分钟的时间。

Graphical user interface, website, calendar

Description automatically generated

图 4 背包界面有一个很详细的“纸娃娃”系统，在当时的 RPG 中算是很新的技术。

A screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence

图 5 敌人的一只手臂受伤了，我能看到他将会攻击我的腿，所以我可以在下回合跳起来以躲避它的攻击。

另外，虽然随机遭遇的战斗总是在一个小型区域里，而任务战斗会发生在规模庞大的地下城中，这又使得上述问题变得更严重了。如果说让你的小队移动位置已经是一个很缓慢的动作了，那么大范围搜索任务物品并在敌人的围追堵截中幸存就相当于接受滴水酷刑那么难受[[2]](#footnote-2)——一场对抗数名敌人战斗可以持续三个多小时！

更糟糕的是，敌人的行动是可预测的而且你一次都只会遇到一种类型的敌人。不仅仅这种公式化的任务设计不会提供多少激励和成就感，最后一个任务还有个 bug，让你向一个错误的 NPC 汇报战果。

还有个压死骆驼的最后一根稻草：存档的唯一途径就是返回城镇，走进一个酒馆然后为每一个角色都付费去休息。这不仅意味着你在长达数小时的战斗中间不能保存并退出，你甚至不能在没有钱的情况下存档！

讽刺的是，《传说骑士》诞生于想要快捷游玩桌面 RPG 的渴望，虽然计算机的确处理了所有的计算工作，但游戏节奏还是太慢了，而且有太多的微观管理要做，还是回到桌面上更简单一些。

1. 《传说骑士》不仅有当时来说绝佳的美术水平，还随游戏附送一款编辑工具，允许玩家自定义角色的外观和盾牌。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：这就是原文的意思，原文有“Chinese water torture”。这里指的并不是用毛巾蒙脸倒水的水刑，而是指滴水刑，由中国古代纣王发明。行刑方式就是将人束缚后让水滴不断滴到额头上，对身体和心理造成慢性伤害，虽然看起来并不是酷刑，但实际上只需很短的时间人的心理防线即可被击溃。 [↑](#footnote-ref-2)