### 《光芒之池》（Pool of Radiance）



Strategic Simulations, Inc., 1988, MS-DOS, Amiga, Apple II, C64 and NES

作者：DO

翻译：FQ

《光芒之池》是以遗忘国度（Forgotten Realms）[[1]](#footnote-1)中月之海（Moonsea）区域为背景的四部曲游戏系列的第一部[[2]](#footnote-2)[[3]](#footnote-3)。也开启了大名鼎鼎的“金盒子（Gold Box）”系列——因为这些游戏都是用一个金色的盒子包装的。

这是第一款《龙与地下城》（Dungeons & Dragons，D&D）官方授权的电脑游戏，忠实地将著名的《进阶龙与地下城》（Advanced Dungeons & Dragons，AD&D）纸笔规则带到虚拟世界中来，为后面大量的游戏铺好了道路。游戏对庞大的规则集进行了非常仔细的实现，从咒语书、战斗机制、到数据准确的怪物图鉴，而这在当时是非常不可思议的。怪物的头像都可以在 AD&D 的第一版怪物手册（Monster Manual）中找到，只不过在游戏里变成了像素风。其他标志性的游戏机制也被包含在游戏中，比如休息机制，以及治疗和记忆法术是需要时间的。

在《光芒之池》游戏刚开始就可以体现出这是一款角色扮演类游戏。玩家需要创建一只最多六人的小队，可以使用 AD&D 中多个种族和职业进行组合。

Text

Description automatically generated

图 1 你可以创建一只最多包含六人的小队，也可以自定义他们的头像和战斗图标。然后一直使用他们到《黑暗之池》（Pool of Darkness），最终变得无比强大。

之后，英雄们就在港口城市菲兰城（Phlan）开始他们的旅程，将城市从昏庸的君主手中拯救回来，以换取财富或者荣誉。作为一个新功能，《光芒之池》中的冒险是基于任务的形式。角色可以从议会（Council）直接接受任务，或者接取可选的支线任务。这种开放的形式允许玩家以任何顺序完成任务，而且大多数任务目标都可以通过多种方式达成。

探索过程是以第一人称视角呈现的；通过一个窗口观察这奇幻的三维世界——类似《冰城传奇》（The Bard’s Tale）系列。界面有点过时而且反应缓慢，但每个角色的数据界面显示了玩家需要的所有重要信息。玩家必须要学会看血量、零级命中值[[4]](#footnote-4)、护甲类型，会使用背包和咒语书，这样才能获得沉浸式的体验，还原用纸和笔游玩的感觉。

当外交手段失败时，只能通过武力解决问题。玩家这时被转换成“等距”[[5]](#footnote-5)俯视角，就像《巫师神冠》（Wizard’s Crown）那样。角色会用图标表示（你可以自定义这些图标），走位和站位在这里至关重要。战斗以回合制的形式展开。游戏还宣称可以打造大规模战斗，所以有时你会看到几十个敌人同屏的情况。

另一大特点就是本作的大地图。在离开一座城市或者某一个郊区的地下城的时候，你的队伍就会用单个图标来表示以方便地在广阔的地图中穿梭。过程中会随机遭遇敌人，发现新的地点或者其他隐藏要素。

通关《光芒之池》之后，玩家可以把英雄们转移到续作当中，直到本系列第四部作品。类似桌游版本，你可以利用扫荡攻击（sweeping campaign）[[6]](#footnote-6)快速推进，达到更强的境界。

Graphical user interface

Description automatically generated

图 2 《光芒之池》有一个很大的主城以及周边的野外地带，其中隐藏着很多主线和支线任务。

Graphical user interface

Description automatically generated

图 3 《银色匕首之谜》（Secret of the Silver Blade）拥有比标准 16x16 的地图更大的区域，塞满了可以战斗的敌人。

续作《青色枷锁的诅咒》（Curse of the Azure Bonds, 1989）主打更加故事向的体验。主角被唤醒去寻找他们被偷的装备（调整平衡性的手段），以及可以让他们丧失自由意志的烙有神秘蓝色符文的护甲，之后就像 TSR 出版的小说《青色枷锁》（Azure Bonds）中描述的那样，追随着阿莱丝（Alias）[[7]](#footnote-7)和凡德 · 龙刺（Finder Wyvernspur）踏上了旅途。

这一作基于金盒子（Gold Box）引擎[[8]](#footnote-8)开发，引入了圣武士（Paladin）和巡林客（Ranger）两种新职业以及加入了一个“fix”命令用于营地菜单中的治疗功能。大地图中也加入了一些小的功能性城镇，里面有神殿、酒馆、以及商店，他们都只通过一个菜单为玩家提供服务。还加入了一些迷你地下城供玩家探索，奖励的内容倒是和主线剧情没什么关系。

本系列的第三部作品《银色匕首之谜》（Secret of the Silver Blades，1990）将主角小队带到了一个完全不同的地区——一座名为新铜锈镇（New Verdigris）的矿业城镇，不过情节上还是和大的故事线交织在一起的。原来的开放式大地图被砍掉了，取而代之的是以神秘的知识之泉（Well of Knowledge）为中心封闭的多个区域，使用传送门穿梭其间。

Graphical user interface, application

Description automatically generated

图 4 《青色枷锁的诅咒》带来了多方面的提升，以及续写了小说《青色枷锁》的故事情节。

A screenshot of a video game

Description automatically generated

图 5 《黑暗之池》跨越到了 VGA 画面的时代，从新的维度带来高品质的冒险体验。

不幸的是，《银色匕首之谜》不仅仅被认为是这个系列最次的一部，还是所有金盒子游戏里最差的。故事情节简单且线性，只有一点点角色扮演的元素，遇敌过于频繁也让人感到疲惫。

最后在 1991 年，SSI 发布了系列终章《黑暗之池》，给整个故事带来了一个史诗级结局。角色们的等级会达到 40 级之高，然后在邪恶之神的围追堵截中杀出一条血路。

大地图回来了，也被增强了，现在玩家可以在新的维度上进行探索。令人印象深刻的是发生在六臂蛇魔卡里斯特斯（Marilith Kalistes）的蜘蛛王国的那一段剧情，任何玩过 AD&D《深坑魔网女王》模组的都能找到熟悉的感觉。在通关后依然留有一个由 Dave Shelley[[9]](#footnote-9) 设计的高等级地下城。

《光芒之池》系列游戏是一个巨大的商业上的成功，也是具有里程碑式意义的作品，不仅在于它们将《龙与地下城》的体验带到了电脑上，更在于给了玩家一个通过四部精心打磨的游戏体验英雄传说的机会。

1. 译者注：用《龙与地下城》规则创造出来的世界设定，或者称为战役设定（campaign setting）。可以通俗地理解为世界观设定。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 在发售了两款针对 Intellivision 主机的游戏之后，TSR 于 1987 年打算将 D&D 授权给一家电脑游戏公司。Origin、EA、和 SSI 是最后入选的投标人。最后 SSI 用一个庞大的覆盖多种游戏类型的开发计划成功中标。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：TSR, Inc.，全称 Tactical Studies Rules，由《龙与地下城》的联合作者之一 Gary Gygax 和其好友 Don Kaye 于 1973 年创办，是《龙与地下城》的发行商。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：即 THAC0（To Hit at AC 0），《龙与地下城》游戏规则术语，表示当攻击一个防御等级（Armor Class，AC）为 0 的目标时，不考虑必然命中的情况，要想命中目标所需的最低点数。简言之，它可以用来衡量一个角色命中率的高低。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：尽管名字里有等距（isometric）这个词，但实际上也可以不等距，即 x、y、z 三轴的夹角不等于 120°。也因此原文中加了引号。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：原文使用的是 sweeping campaign，在 D&D 5e 规则下有一个叫做 sweeping attack 的机制，可以使用额外的骰子（superiority die）打击额外的敌人。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：部分专有名词为原创翻译。 [↑](#footnote-ref-7)
8. [金盒子助手（The Gold Box Companion）](http://personal.inet.fi/koti/jhirvonen/gbc/)是一款免费的民间工具，用于增强金盒子游戏，提供一些新的功能，比如小地图、抬头显示（HUD）、以及金手指。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 译者注：SSI 的游戏设计总监和制作人，本文中的游戏系列就是他的作品。 [↑](#footnote-ref-9)