### 《魔界神兵》[[1]](#footnote-1)（Questron）



Strategic Simulations, Inc., 1984. C64, Apple II and Atari 8-bit

作者：FE

翻译：VitaminA

“我最大的遗憾之一就是从来没有联系过 Richard（Garriott）\*，从来没有跟他正面谈过（《魔界神兵》与《创世纪》之间的相似性）。我的顾虑是他名声很响，而我不过是住在偏远中西部的一届无名小卒，而且 Brøderbund 和 SSI 都跟我说他对此很生气。我不知道要对他说些什么。”

—— [Chuck Dougherty](http://crpgaddict.blogspot.com/2015/10/questron-more-from-creator.html)

《魔界神兵》联合作者

\*译者注：《创世纪》的作者

早年的 CRPG 游戏风格各异，相差极大。每个游戏机制都不尽相同。那时，人们还在前线开拓，探索将 RPG 游戏搬上电脑的最佳方法。有些游戏的灵感来源是 PLATO 上的 RPG 游戏，但多数情况下，不过是某位程序员新买了一台 Apple II，参考自己最喜欢的桌游、小说和电影，试图为该平台创作一款游戏罢了。

《魔界神兵》诞生的契机则有所不同。Charles Dougherty 玩了《创世纪 I 》，沦陷其中，便有了《魔界神兵》。他先前从没玩过任何 RPG 游戏。作为一名优秀的程序员，他想尝试以自己唯一所知的一款 RPG 为原型，创造出属于自己的游戏。

游戏做完之后，他给发行商寄了过去，寻求合作。Brøderbund[[2]](#footnote-2) 在游戏展示会上摆出了这款游戏，但有一次，Richard Garriott 恰巧路过撞见展台，抱怨说这个游戏和他的《创世纪》过于相似了。Brøderbund 因此决定不发售该款游戏。不过， Strategic Simulations Inc. (SSI)[[3]](#footnote-3) 想要打进 CRPG 市场，并决心与 Garriott 达成协议。

最终，《魔界神兵》历经几次修整，于 1984 年发售上市。免责声明称：“本游戏的结构与风格均由 Richard Garriott 本人授权使用”。

如今看来，这样的举动有点小家子气了。那些有名的作品总会被各种“借鉴”，何况之后数年内涌出了大批深受《创世纪》影响的 RPG 游戏，如《春之碎片》（Shards of Spring）[[4]](#footnote-4), 《2400 A.D.》[[5]](#footnote-5), 《魔法之烛》（Magic Candle）[[6]](#footnote-6), 《死亡领主》（Deathlord）[[7]](#footnote-7), 《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）[[8]](#footnote-8), Exile等等。不过《魔界神兵》作为首当其冲的出头鸟，确实与《创世纪 I》和《创世纪 II》都有太多相像之处了。

《魔界神兵》没有创建角色的环节，你只需输入姓名就能进入游戏庞大的开放世界之中。你的首要目标是收集金币，提升实力，在不同的城镇里购买武器和装甲，去教堂里提升自己的 HP。

《魔界神兵》没有经验系统，你只能通过玩小游戏来升级属性——例如，玩飞碟射击游戏就能提升敏捷。这一设计很有新意，但换而言之，打怪基本就没有意义了。击败怪兽奖励的金钱很少，不给经验值，还会消耗血量。你最好还是去城里赌博吧，去玩玩二十一点或者轮盘赌，做些没那么有英雄气概的事情。

等你足够富裕、足够强大，国王就会召见你。你会被委以重任，要去邪恶之地（Land of Evil）击败邪恶巫师。新地图又是一片广袤的大陆，那边的敌人更加危险，多了一些第一人称视角的地牢，还给了你一只巨鹰，你可以骑在它背上飞来飞去。



图 1 抵达邪恶之地后，你就能探索那些第一人称视角的地牢了。大部分的 RPG 游戏都用直线勾勒出地牢框架，但《魔界神兵》的地牢更像是一个个洞穴。

《魔界神兵》的旅途过程鲜有创新之处，但却有一个颠覆性的结局。现如今，我们都习惯了在通关游戏前会有一段精美的结局动画，但在当年，画面上只会显示：“你赢了！”然后游戏就结束了。《魔界神兵》是史上第一款有结局动画的 CRPG 游戏，甚至可能是第一款这么做的电子游戏。你通关之后，游戏会播放一段很长的庆功典礼动画，小号手奏乐恭迎你归来，国王为你授勋，甚至还小小地暗示了一下续作。



图 2 这座城市有四个商店，一座赌场和一座监狱。我贿赂了守卫以和囚犯交谈，打听提示信息。和《创世纪》一样，商店里出售的物品会随时间刷新。

《魔界神兵》一炮而红，十分畅销，于是 Charles 和他的双胞胎兄弟 John 成立了 Quest Software，于 1987 年推出了他们的第二款游戏《古者遗产》（Legacy of the Ancients）。此作的引擎升级了，城镇变大、图像更好，还加入了物品耐久度设定，不过基本玩法还是和《魔界神兵》差不多——你要通过赌博或是战斗获得金钱，玩小游戏升级属性，最终击败邪恶反派。

《古者遗产》倒是有其独特亮点：游戏始于 Galatic 博物馆，里面的展品都有魔力。它们可能会把你传送到某座城市或者秘密地牢里，或是给你装备、升级属性。你需要在探险中找到特殊金币才能与它们交互。本作依然没有经验值系统。取而代之的是，你要完成博物馆管理员发布的任务，解锁新关卡和博物馆内的新区域。

在美国艺电（EA, Electronic Arts）名下发行了《古者遗产》之后，兄弟俩又和 SSI 合作，通过其旗下西木工作室（Westwood Studios）的帮助推出了《魔界神兵 II 》。



图 3 《古者遗产》最为标志性的 Galatic 博物馆。这里的展品都是通向远方大陆的传送门。

《魔界神兵 II》于 1988 年发售，画面升级了，图像花哨了，但本质上还是《魔界神兵》的重置版。和前作一样，它依然还是单人 RPG 游戏，目的是收集金币、购买装备、升级属性。续作不像《古者遗产》那样有创新性的 Galatic 博物馆，游戏机制也依然原始，风格停滞不前。1988 年还出了不少游戏，比如《废土》（Wasteland）[[9]](#footnote-9)、《创世纪 V》（Ultima V）和《光芒之池》（Pool of Radiance）[[10]](#footnote-10)，与这些同期发售的名作相比，《魔界神兵 II》只能算作平平无奇。

兄弟俩在 1988 年还制作了另一款游戏——《黑银传说》（The Legend of Blacksilver）。本作是《魔界神兵》与《古者遗产》的集大成者，但本质依然与前作如出一辙。更糟的是，《黑银传说》的发行商 Epyx 破产了，没能好好地为游戏做宣发。至此，种种原因促使这对双胞胎兄弟从游戏开发产业引退了。

这可谓是一段轶事。Charles 和 John 先前都没有任何 RPG 游戏相关的经验——他们只是太爱《创世纪》了，决定做出类似的游戏而已。他们牢牢抓着这一理念不放，几次更新换代，但最终没能推陈出新，因而土崩瓦解，被时代所淘汰。



图 4 《魔界神兵 II》的图像更加精美了，但与《创世纪 V》和《废土》相比，其游戏机制过于简朴单调。

1. 《魔界神兵》是 SSI （Strategic Simulations, Inc）发售的第一款 RPG 游戏。公司先前以策略游戏著称，但这款游戏很快名声大噪，一举超越了之前所有的作品。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：Brøderbund 原本是电子游戏和教育软件制造商，以首创发行游戏《神偷卡门》（Carmen Sandiego）著称。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：SSI 是一间电子游戏开发公司，于 1979 年成立。在 1994 年，SSI被Mindscape买下，一度成为美泰的一部分，最后在 2001 年 1 月并入育碧软件。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：《春之碎片》是由 TX Digital Illusions 开发，于 1986 年由 SSI 发售的一款角色扮演游戏，经常被拿来与《创世纪 III》相比较。Tim Bailey 评价此作：“如果你有闲钱，等不及《创世纪 IV》发售，那可以先玩玩这部略次一些的仿品。” [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：《2400 A.D.》是由 Origin Systems 于 1987 年发售的一款轻量级角色扮演游戏，以世界末日为题材，风格非常类似于《创世纪》系列。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：《魔法之烛》是由 Mindcraft 在 1989 年发售的一款角色扮演游戏，与《创世纪 II》风格类似，荣获电脑游戏世界 1989 年年度最佳角色扮演游戏。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：《死亡领主》是由 EA 在 1987 年发售的一款日本舞台的角色扮演游戏，风评较差。Richard Garriott 认为此作是对《创世纪》系列的拙劣模仿，因此不再与 EA 合作，还在之后的《创世纪》游戏中加入了一位海盗角色 Pirt Snikwah ，以此暗讽Trip Hawkins，EA 的创始人。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：《勇者斗恶龙》是由日本艾尼克斯（现为史克威尔艾尼克斯）研发的角色扮演游戏系列，其作为游戏史上最畅销的长寿游戏系列之一，在日本具有“国民RPG”之称，最初设计受到《创世纪 III》影响。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 译者注：《废土》是由 Interplay 开发并于1988年初发售的科幻开放世界角色扮演游戏。作为公认最具影响力的 RPG 游戏之一，《废土》影响了后世许多游戏，包括广为人知的《辐射》系列。 [↑](#footnote-ref-9)
10. 译者注：《光芒之池》是由 SSI 发行的一款奇幻题材角色扮演游戏，是“金盒子”系列中的第一作，其游戏机制影响了后世许多“龙与地下城”题材的游戏，包括《无冬之夜》等。 [↑](#footnote-ref-10)