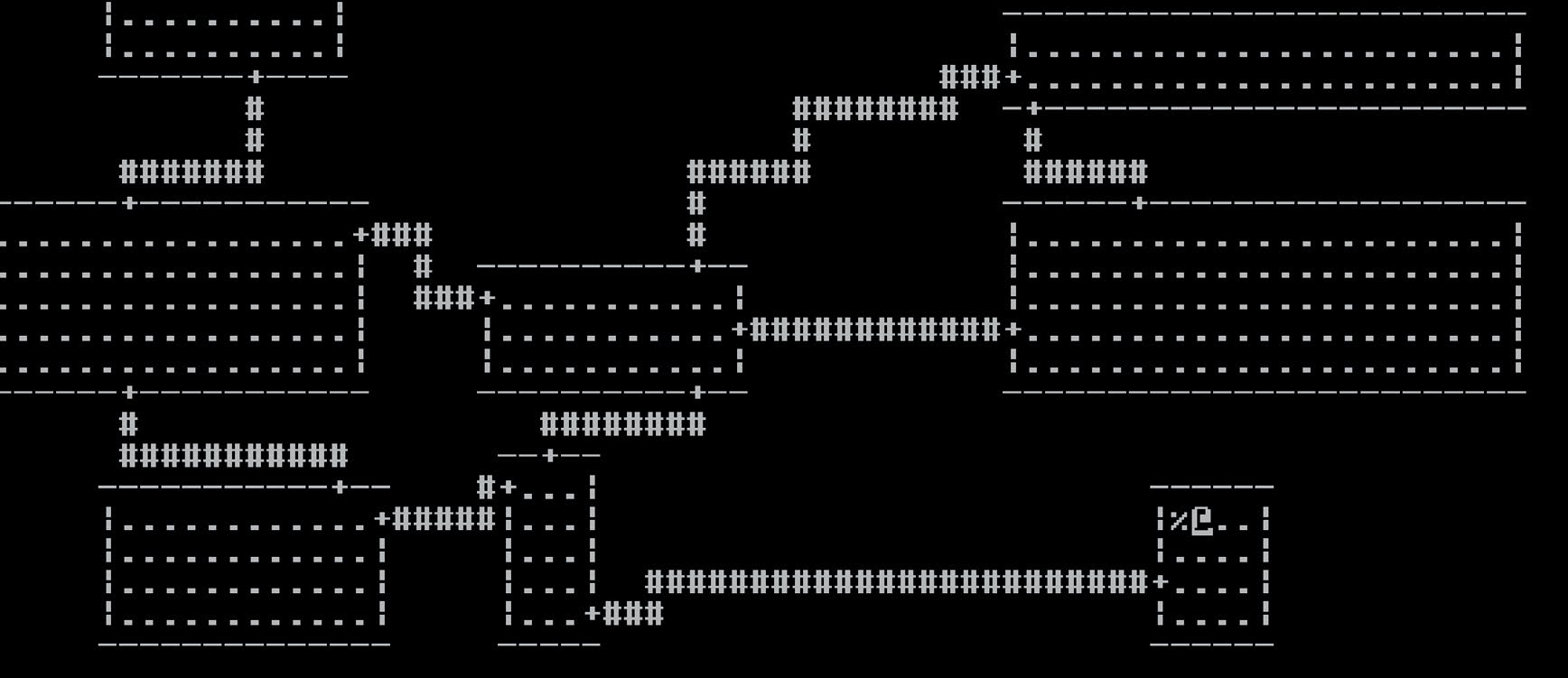
### Rogue



Michael Toy and Ken Arnold, 1980

UNIX (MS-DOS, Amiga, Atari ST, etc)

\*Rogue 一开始于 1980 年出现于 Unix 平台。在 1984 年其被 A.I. Design 移植到了 MS-DOS平台，并在 1985 年由 Epyx 移植到了多个平台。

作者：RP

翻译：LightningChris

“在大多数情况下，我认为玩 Rogue 和玩《暗黑破坏神》 (Diablo) 相比就像是看书和看电影的区别一样。当你在看书时，你看不到角色的样子，也看不到那些特效和特技，你只是在脑中想象它们，而最后书本和电影带来的效果是一样强烈的。二者区别只是在于你是否需要在脑中想象画面罢了。就像有些人依旧更爱读书而非电影一样，现在还是有很多人（也包括我自己）更喜欢玩 Rogue 而不是那些新的，画面更好的游戏。”

——[Glen Wichman](https://web.archive.org/web/20080131065358/http:/home.arcor.de/cybergoth/gamesc/rogueinterview.html)

Rogue 的联合创作人

就是 Rogue 这游戏让所有类 rogue 的衍生游戏有了姓名。Rogue 受到了很有名的文字冒险游戏游戏《巨洞冒险》（Colossal Cave Adventure）的启发，不过《巨洞冒险》着重于世界的塑造，手工谜题以及故事发展，而 Rogue 的主要目标则是可重复游玩性： 游戏的各种元素在每次游玩都会随机布局，使得玩家每次游玩都有着全新的体验。Rogue 的目标非常简单明了：活着取得位于地牢底层的 Amulet of Yendor 并将其带回地面即可。

这游戏是由迈克尔·托伊以及格伦·威克曼所开发的，后来被加州大学伯克利分校的肯·阿诺德所投放到系统中。因为是用伯克利分校的 Unix 终端所开发的游戏，Rogue 变得无比受欢迎并且还被囊括进了伯克利软件套件中，伯克利软件套件是一个开源的操作系统，也因此 Rogue 就传播到了别的大学里。

由于游戏很受欢迎，游戏的两位制作者非常激动，并成立了一家公司叫 A. I. Design，并与 Epyx[[1]](#footnote-1) 订下了协议将此游戏商业化发行。可一切已经太晚了。人们早已将 Rogue 看作一种公有领域游戏[[2]](#footnote-2)了，并且不断地在制作和分享他们自己的 “类 Rogue 游戏“，因此产生了一个全新的游戏分类。

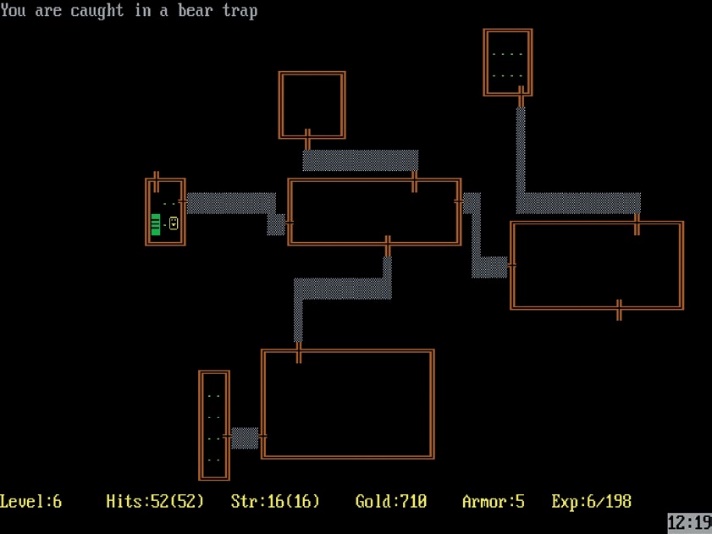


图 1：怪物随时都在重生，同时你还需要注意陷阱和密道。

在真正接触到 Rogue 之前我花了几年的时间对一些有着近乎荒唐的复杂度和乖僻的机制的类 Rogue 游戏而打脑壳，这些游戏有 NetHack，ADOM，以及 Angband。我对这游戏的简单程度感到有些惊讶：这游戏甚至都不需要角色创建。你给你的世界起名然后游戏就把你放到地牢的第一层开始游戏了。

地牢的设计相比起其他类 Rogue 游戏也很极简主义。每层地牢就是由几个 3x3 格的房间构成。每层地牢唯一改变的地方就是房间的多与少，走廊的连接方式，或者是房间的形状罢了。到了更深层次的房间，走廊会变得越来越复杂，很难再去辨别方向，有些房间还会变黑，限制玩家的视野范围。每层地牢只有一个楼梯让你下去。在拿到 Amulet of Yendor 之前你无法回到之前的地牢。

这样的结果就是，Rogue 的结构比起像 NetHack 这样的游戏更加的线性化，同样也使得游戏更加容易上手：对玩家来说那种生死攸关的抉择就更加的少，且不会猝不及防。

但这并不意味着 Rogue 就没有让人着迷的深度。就像大部分类 Rogue 游戏一样，这游戏也有药水、魔杖、法杖[[3]](#footnote-3)、戒指以及卷轴等元素，而这些东西的效果都是随机的，你必须拿它们试验一下才能得知效果。对于类 Rogue 游戏来说通过实验这些道具来尝试不同的策略并以此降低死亡风险是其最大的乐趣之一，可是 Rogue 在这方面难度比起后来的游戏大大降低，对新人非常友好。

在很多方面上来说，把长得像 Rogue 的游戏叫做类 Rogue 游戏是有些不恰当的。后来的这些吸收了地牢探险元素、过程生成技术[[4]](#footnote-4)，以及不可复活机制的游戏都在各种方面进行了创新，和最初的 Rogue 相似度实际上很低。



图 2：图为 MS-DOS 版本的 Rogue。战斗非常的简单，是回合制的战斗，你靠近敌人就进入作战。同样游戏里也有各种各样的道具和卷轴，以及有特殊能力的怪物。

很多类 Rogue 游戏社区的人提起 Rogue 仅仅是回望一下现在的游戏在 Rogue 的核心玩法的基础上增加了多少随机性和复杂度。我觉得这个行为真的看低了 Rogue 这游戏，并且过于看重那让人脑壳疼的复杂度了。恰恰是玩 Rogue 告诉了我简洁和自律的重要性。

Rogue 专注于地牢探险的机制让这游戏更加的纯粹。对于新玩家而言这就意味着他们不太容易死亡。虽然新玩家还是容易因为计算失误和对游戏理解不深而死很多次，但是这游戏给予的信息和需要玩家理解的知识比起其他类 Rogue 游戏已经少了很多了。

虽然很少见，但是 Rogue 的这种简洁有时也被更现代的游戏所引用，比如布莱尔·沃克的 Brogue （2009）沿用了 Rogue 的无论什么职业血量都一致的设定，甚至其更简化一步，玩家不再需要通过杀怪来升级了。

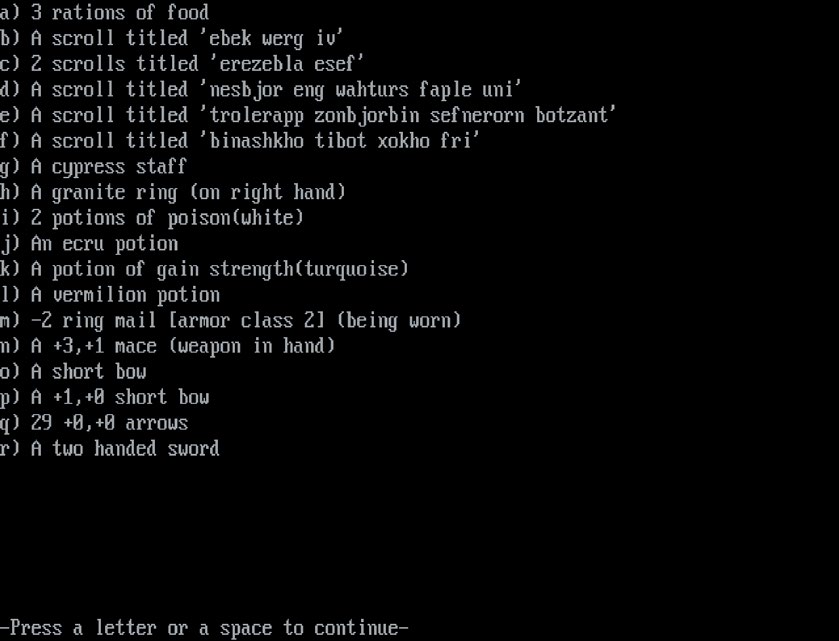


图 3：这是游戏的道具库，里面有些已知效果的药水，不过还有一些魔法卷轴我依然不知道其效果。

同样，《地城探宝：石头汤》（Dungeon Crawl Stone Soup）的设计哲学也是强调简洁，以及避免让玩家去肝和一些很迷惑的死亡机制。制作者在遇到和这些理念相悖的机制或角色创建过程的时候，是会毫不犹豫地删除它们的。

现在来游玩 Rogue 还值得吗？这个问题还蛮难回答的。我曾经经常游玩 Rogue，现在也依旧没变。可是现在玩它也仅仅是因为念旧情结以及自己已经陷入了类 Rogue 的巨坑无法自拔了。

在很多程度上来说，现在人们不再像讨论 ADOM 或是 NetHack 一样频繁地讨论 Rogue 实在有点可惜。它那简洁的设计使得其游戏体验比起其他类 Rogue 游戏来说更加丝滑，其他类 Rogue 游戏相比起来设计简直又乖僻又难以通关，这经常让新玩家难以理解以及弃坑。所以总结一下，我认为 Rogue 依旧是一个值得探索的类 Rogue 入门之作，你在这游戏里获得的教训一定能帮你更快的上手那些更复杂（甚至是不可原谅的复杂）的游戏。**RP**

1. 译者注：Epyx是1970、1980年代活跃的电子游戏开发、发行商，总部位于美国旧金山。公司由吉姆·康纳利和乔恩·弗里曼创办于1978年，原名自动模拟（Automated Simulations）。Epyx起初为公司动作向游戏的品牌名，1983年改为公司名。公司1989年宣告破产[[1]](https://zh.wikipedia.org/wiki/Epyx#cite_note-ferrell198912-1)，最终于1993年结业。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：公有领域（Public Domain）是在现代知识产权法体系下，一种由不适于私人所有权的知识财产要素组成的真正的公地，或是不适合于知识产权保护的思想和作品的总体。对于领域内的知识财产，任何个人或团体都不具所有权益。这些知识发明属于公有文化遗产，任何人可以不受限制地使用和加工它们。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：魔杖（Wand）指的是那种短的魔杖，类似《哈利波特》里的道具。而法杖则是长的柱子，类似《指环王》里的甘道夫所用的道具。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：过程生成技术是一种可以广泛应用的媒体制作技术，它的程序能够自动生成内容，而不是设计者之前就设计好的，这意味着必须有一个创造的过程。应用过程生成技术的游戏是一种让电脑实时或按要求的生成宇宙的技术，而不是预先制作好。 [↑](#footnote-ref-4)