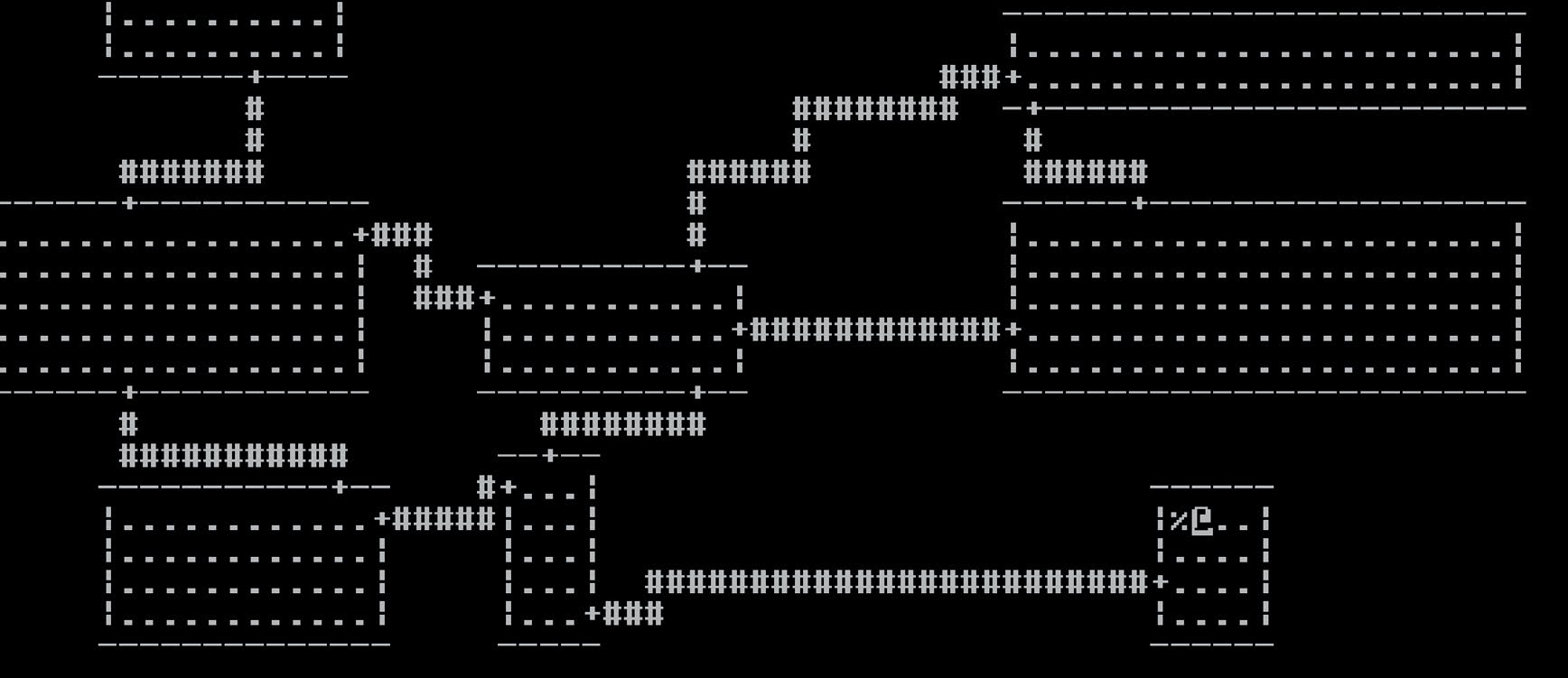
### Rogue



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。

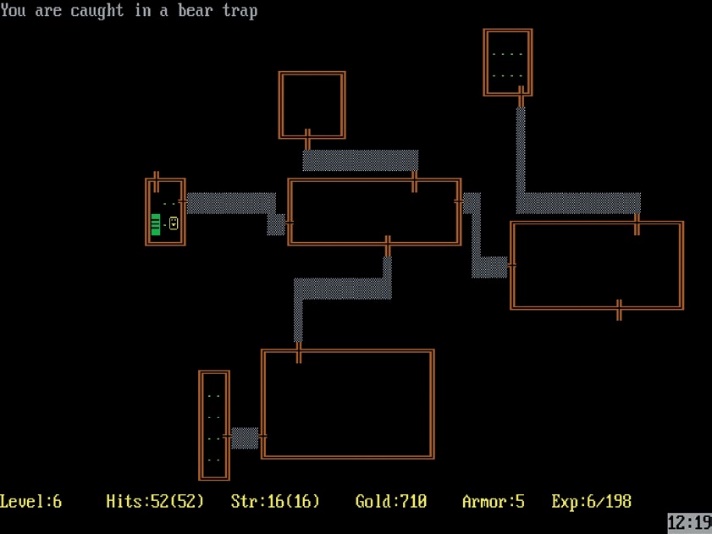


图 1：怪物随时都在重生，同时你还需要注意陷阱和密道。

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。

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)