### 《星际传说：1 - 境界之外》（Star Saga: One – Beyond the Boundary）



Masterplay Publishing, 1988, MS-DOS and Apple IIGS

作者：FE

翻译：FQ

回想上世纪七十年代，第一个电脑 RPG 就是因为一个简单的理由被创造出来：桌面 RPG 有大量的规则、数字和百分数，相比人脑而言，电脑更加适合处理这些东西。由《巫术》制作者之一的 Andrew Greenberg 打造的《星际传说：1》则将这个思路又延伸了一步。

A picture containing text

Description automatically generated

图 1 《星际传说》的包装盒非常大，里面装有一个很大的地图、玩家徽章、游戏盘、以及二十本手册，加起来超过 700 页。

Text

Description automatically generated

图 2 游戏软件没有任何图形界面。在你输入指令之后，它会计算出结果，并且引导你去阅读手册中 888 条文本中的某一条。

这个游戏可以理解为是一个 CRPG、桌游、和游戏书（Choose Your Own Adventure book，CYOA）[[1]](#footnote-1)的结合体。这是一部允许 1-6 人在一张巨型地图中游玩的宇宙史诗（space opera）[[2]](#footnote-2)，不过所有的规则都由电脑来把控，相当于一位永远靠谱随叫随到的游戏主持人（Game Master）[[3]](#footnote-3)。

游戏一开始会让你从留个预设角色中选择一个，每个角色都有自己专属的手册，里面描述了他们的背景、初始资源、和秘密任务——比如找到并带回某件物品。然后打开区域地图选择一个星球展开搜索。

对于每个回合，玩家要输入指令到电脑中，然后电脑会回答一个文本编号，指引玩家阅读手册中对应的文本，以了解所做选择的后果以及可供下一步选择的选项。一个回合包含多个阶段，允许玩家执行多个操作，比如和 NPC 对话或者交易燃料或者资源。电脑会把控所有这些过程以及《星际传说》那种简单的基于物品的战斗。

这是一个很聪明的想法。多亏了电脑的帮助，这个游戏的深度是任何游戏书所不能达到的。另外，本作附送的纸质手册包含了大量搞笑且精心编写的文字内容，让每一个星球和遭遇都变得独一无二，这就超越了当时任何 CRPG 十万八千里。遗憾的是，技术上还差点。在电脑和手册之间来回切换非常笨拙低效，要说达成任务目标就更花时间了——你可能需要几个礼拜甚至几个月才能通关！

本作后来依然推出了续作《星际传说：2 – 克拉斯兰的威胁》（Star Saga: Two – The Clathran Menace, 1989）[[4]](#footnote-4)续写了六章主线剧情。实际上，这个系列当初计划要做一个三部曲，然而惨淡的销量提前终结了这个系列。

用今天的眼光来看，把所有的手册、地图、和用户输入都用一个手机 app 来实现是有多么简单[[5]](#footnote-5)。《星际传说》作为一款大胆尝试的游戏，唯一的缺点就是过于超前了。

1. 译者注：Choose Your Own Adventure 是一个书籍系列，从 1976 年至今已出版近 200 册。这种书在每一章最后会提供多个选择分支，读者可以根据自己的选择体验到不同的故事走向。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：又称“太空歌剧”，是科幻文学的一个分支。相比于强调科学严谨性的硬科幻，以及强调故事启发性的软科幻，宇宙史诗更强调故事的戏剧性。又可称作太空戏剧（space drama）或者太空幻想（space fantasy）。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：或许现代玩家会更熟悉网游中的 GM，其实都是一脉相承，只不过现代电子游戏所有的剧情和规则都由电脑程序控制，GM 的职责更倾向于游戏运营与维护。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：原创译名。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 在 21 世纪初，有一群来自 Home of the Underdogs 社区的粉丝制作了一个《星际传说》工具包（Star Saga Game Kit），其中包含了一份可交互式地图和《星际传说》中所有文本的 HTML 文件。 [↑](#footnote-ref-5)