### 《创世纪 2：女巫的复仇》（Ultima II: Revenge of the Enchantress）



Richard Garriott, 1982, Apple II, C64, Atari 8-bit, DOS, MAC, etc.

\*1983 年，Sierra On-Line 发售了一款在 VIC-20 上游玩的地牢探索游戏《创世纪：德拉什山逃亡》。游戏制作粗糙，而且与《创世纪》本身没有关联，但是加里奥特同意把系列抬头借给 Sierra On-Line 使用。

作者：FE

翻译：Thunderplus

初代《创世纪》成功之后，理查德·加里奥特花了一年的时间来开发续作。在此期间他自学了用汇编语言写程序，所以第二作里图像的多样性和丰富性也有相应提升。

但真正为《创世纪 2》提供了整体灵感的是特里·吉列姆在 1981 年导演的幻想喜剧电影《时光大盗》（Time Bandits），讲述一个男孩与一群矮人相遇，并借由一张魔法地图穿越若干时空的故事。

加里奥特看了这部电影之后深受启发，把《创世纪 2》的舞台从索沙利亚这片魔法大陆搬到了地球。前作中的蒙丹法师被打败之后，他的学徒兼情人米纳丝学会了时间旅行，她的邪恶仆从肆虐在地球的过去、现在与未来。不列颠之王发出呼吁，一个新的英雄需要站出来，摧毁米纳丝的奸计。

英雄通过魔法大门在五个时空穿梭，这种魔法大门也在后续作品中成为了《创世纪》系列的一个标志。所有大门的位置以及它们通向的时间地点都会显示在一张地图上，就像《时光大盗》的剧情一样。游戏的盒子里真的有一张一模一样的布制地图。当时大多数游戏都是用拉链塑料袋简单地一包完事，但加里奥特想用纸盒包装，而且附赠地图。他的要求被多家开发商回绝，最后只有 Sierra On-Line 同意这么做。

如果时间旅行还不够过瘾，《创世纪 2》里你还能上太空，去到我们太阳系的九大星球（那会儿冥王星还在行星之列）。但遗憾的是，这些区域都没有什么游戏内容，也没有故事，除了几个彩蛋和意义不大的第一视角地牢。

你游戏的大部分时间其实还是打怪，获取它们随机掉落的关键物品。游戏中平衡性搞得很差的角色系统会让你很抓狂，你得不停地刷级，直至强大到能去攻略米纳丝的城堡。

今天没什么人讨论《创世纪 2》的另一个原因是后续作品推翻了这一作中的很多重大事件，解决了关于为什么索沙利亚人会来到地球的问题，还有时间旅行这个设定造成的不少剧情漏洞

《创世纪 2》有很多好的想法，对当时的玩家来说是很出众的。然而时至今日，其单调的游玩体验和空洞的游戏内容让《创世纪 2》变成了系列中最过时的作品。不过没关系，真正的佳作还在后头。



图 1 这是公元前 1423 年的欧洲大陆，你要打败一头兽人。游戏地图并不大，但在游戏中不同的时间段里会有所变化。



图 2尽管《创世纪 2》与前作十分相似，游戏中还是有不少改进，可以探索更大的城镇，还加入了水面波纹的动画。