### 什么是老派的 RPG？

作者：[Jay Barnson](https://twitter.com/rampantcoyote)

翻译：FQ

我将要进行一次忏悔。这是一次认真的忏悔，来自一名“老掉牙”的 CRPG 设计师，一个总是在念叨老派游戏多么好的人。

我是真的不知道到底什么才算是“老派”。

是的，我在那些老旧的经典游戏还很新的时候就开始玩了，而且我至今还在玩其中的一些（嘿，我刚刚在几个月前重玩了《创世纪 3》（Ultima III））。我清楚地记得《冰城传奇》（The Bard’s Tale）还刚推出就爆火的年代[[1]](#footnote-1)。当时我还会去读杂志或者书籍上的讲述幕后故事的文章，那时候很多游戏业巨头都在疯狂地推出 RPG 好像直到时间尽头也不会停止——然而现在早就没了当年的盛况。我曾经在 GDC（当时还叫做 CGDC）[[2]](#footnote-2)的最后和几位当年的大佬交流过。但那并不意味着我知道我在说什么。

是的，我曾经有一点自己的小想法，但他们明显和别人的想法冲突，所以显然我不知道那意味着什么。或者说，“老派”这个词只存在于旁观者的眼里。

我们用回合制和即时制的对比来做例子。动作类“即时”RPG 已经伴随我们很长很长时间了。说到这我想提一下《阿帕莎之门》（Gateway to Apshai），一款发售于 1983 年（没错，比《暗黑破坏神》（Diablo）早了 12 年）的纯动作街机类游戏。它具有 RPG 游戏该有的元素，用摇杆进行动作类战斗打败像素组成的坏蛋，同时收集战利品并提升等级。

我们也可以追溯到《创世纪 3》和《泰伦嘉德》（Telengard），它们是我玩过的最早的两款 CRPG。如果必须要说的话，这俩算是“即时回合制”的。选择动作的时候有时间限制。有时候更甚，唯一可以用来暂停的机会就是游戏问你进一步指令或者确认动作选择的时候。

说实在的，就我个人而言，虽然我喜欢将“回合制”游戏说成是“老派”的，然而事实是这两种类型几乎都和 CRPG 行业同样长寿。

对于动作游戏而言，并没有什么东西是全新的，有所提升的，或者更好的。而且，也没有什么技术方面的东西阻止 RPG 往即时制或者动作游戏方面发展，更何况已经有很多动作 RPG 了。

游戏总是多种多样的。按照视角来分的话，我们有俯视角[[3]](#footnote-3)、第一人称视角、45°斜视角[[4]](#footnote-4)、横版卷轴、混合视角，以及其他多到爆的变种。甚至有的游戏会在进入战斗的时候切换视角类型。

从复杂程度上来说，过去有一些特别简单的游戏。和它们比起来，即使最“简单”的现代游戏也和开宇宙飞船一样复杂。

我们还有一些非常优秀的策略游戏，像是 SSI[[5]](#footnote-5) 出品的《巫师神冠》（Wizard’s Crown）。以及那些由动态生成的内容以及丰富的派系组成的细节爆炸的游戏系统，像是《匕首雨》[[6]](#footnote-6)这种。这还是比较极端的例子，中间还有大量此类游戏。老派游戏让你探索一个开放的地牢，或者一个开放的世界，又或者是指引你沿着一条路走下去，过关斩将。

我们甚至都没法达成一致到底哪段时间才算是“老派”。或许就是我出生的年代，但我仍然会绞尽脑汁地思考某些发行在 2 开头的年份的游戏也可以说是“老派”的。

就像你在整个商业电脑游戏的历史的开头和现在的中间点做个标记，说这就是是否“老派”的分界线。对我来说这段历史是从 1979 年开始的，那么中间点就是 1996 年左右。

1. 译者注：《冰城传奇》发售于 1985 年。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：Game Developers Confierence（GDC）是一年一次的游戏开发者盛会，在 1999 年之前称作 Computer Game Developers Conference（CGDC）。详情可以浏览会议官网：https://gdconf.com/ [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：top-down，也称“鸟瞰视角”，使用这类视角的游戏有《侠盗猎车手 2》和《全面战争》等。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：isometric，也称“等距视角”，2.5D 视角。中国人熟知的《仙剑奇侠传》第一代就是使用该视角的代表之一。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：Strategic Simulations, Inc. 创建于 1979 年，发行超过 100 款游戏，代表作有《龙与地下城》的电脑版。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：全名《上古卷轴 2：匕首雨》（The Elder Scrolls II: Daggerfall） [↑](#footnote-ref-6)