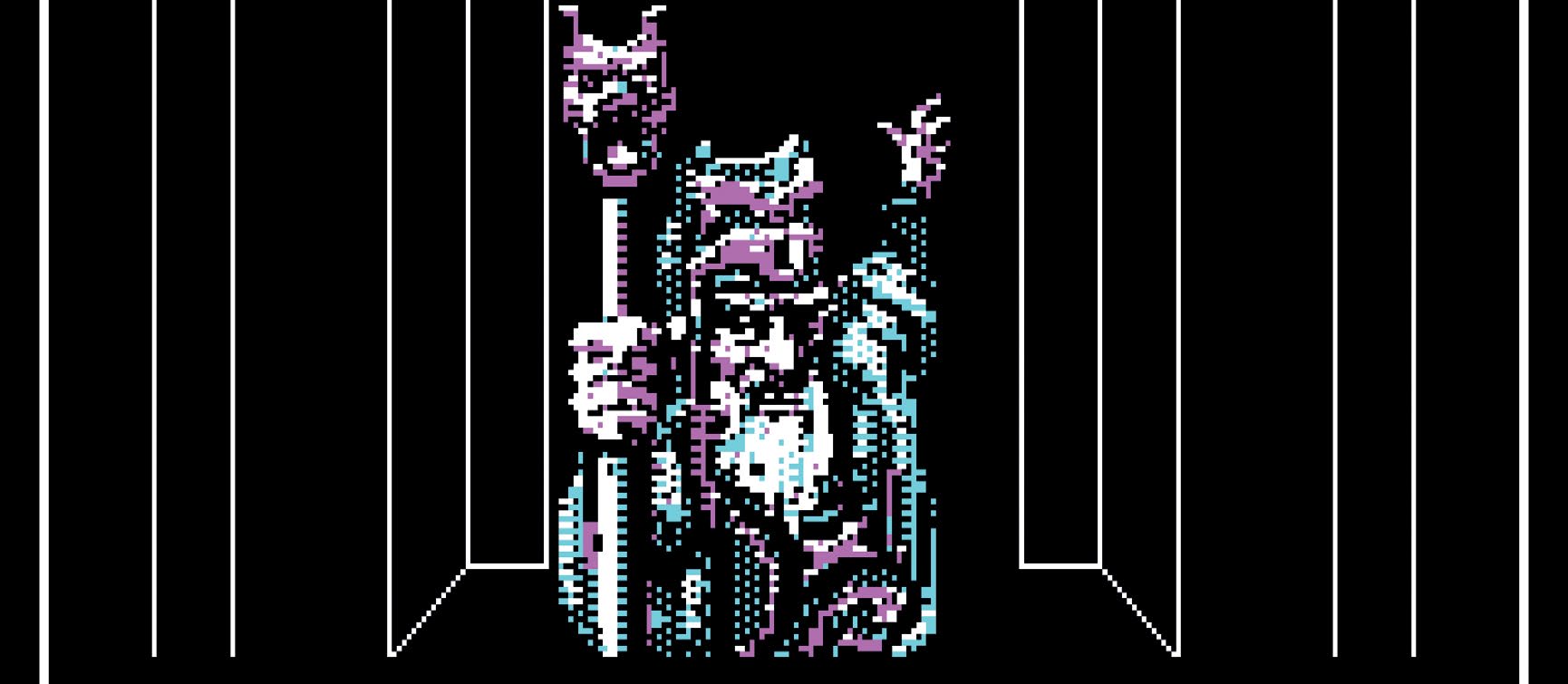
### 《巫术 5：漩涡之心》（Wizardry V: Heart of the Maelstrom）



Sir-Tech, 1988, MS-DOS, Apple II, C64, NES and SNES \*

\* 对于《巫术》前三作以及本作，我们更建议玩 SNES 上的重制版，因为有更好的画面和操作界面。

作者：DB

翻译：FQ

在第一部《巫术》发售的时候，有一位富有激情的程序员 David W. Bradley 开始创作一款野心勃勃的 RPG，叫做《龙之吐息》（Dragon’s Breath）[[1]](#footnote-1)。在 1984 年，他把这个游戏发送给了 Sir-Tech，后者同意发行，但有个附加条件：将其重制为第五部《巫术》。

然而，《巫术 5》陷入了“开发地狱”（development hell）[[2]](#footnote-2)，直到 1987 年才制作完成，导致 Bradley 的游戏延期了好几年发行。

这个曲折的过程解释了为什么《漩涡之心》尽管晚了七年，却和初代《巫术》如此地相像。

但是那几年的时间也并没有白费。《漩涡之心》在不断迭代的过程中对前作大多数有缺陷的方面进行了优化。比如说盗贼（Thief）之前就是一个没什么用的职业；现在玩家需要他去开启上锁的门以及搜索隐藏的秘密，还能使用弓箭在后排输出。

还有一些其他的新增内容，包括增加长柄武器的攻击范围，新增游泳的能力，还有会在地牢中漫游的 NPC。也加入了一些新的法术，包括召唤生物、魔法屏障、魅惑等。这些法术带来了新的策略性。

虽然这些游戏玩法上的提升让这款游戏变得更好了，但《巫术 5》真正出彩的地方还是 D. W. Bradley 的文案和设计。幽默无处不在，每一段对话或者描述文字对玩家来说都是一种享受。游戏也允许玩家和很多令人难忘的 NPC 交互，比如烦人的金罐子（Pot of Gold）[[3]](#footnote-3)、可怜的跺跺怪（Mad Stomper）[[4]](#footnote-4)、闪闪鸭（Duck of Sparks）[[5]](#footnote-5)、以及那位喝醉的巫师[[6]](#footnote-6)。其中很多角色都可以被收买、偷窃、甚至攻击。

地牢本身也被打造得富有生气。仅仅用几句话，Bradley 就将仅用线条勾勒出的墙壁变成了盗贼隐藏的窝点[[7]](#footnote-7)、黑店、甚至迪斯科舞厅。

游戏中的每一个图形都有存在的意义；在前作当中场景被限制在 20x20 的网格中，但是现在关卡的规模已经大到无法预测了，这给手绘地图带来了挑战。

《漩涡之心》对我来说是最后一部保持童心的《巫术》。之后的作品越来越高阶，客观上发展成了“更好的”RPG，但我总觉得有什么东西随着这个系列的“成熟”而被丢掉了。

Text

Description automatically generated with medium confidence

图 1 在地牢中漫游的友好的 NPC 是《巫术 5》最重要的新增内容之一。他们对于解决游戏中的很多谜题也至关重要。

Text

Description automatically generated

图 2 制作《巫术 5》的艺术家们显然是有水平的，但游戏使用的 CGA 图形界面相比于同时期的《地牢大师》（Dungeon Master）和《魔法门 2》（Might and Magic II）来说就显得相当落后了。

1. 译者注：原创译名。后文中一些专有名词也使用了原创译名。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：好莱坞电影术语，用来描述电影企划长期被搁浅的状态。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：喂给它钱币就可以告诉玩家一些情报。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：因为脚很难受所以一直在跺脚。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：一只亮闪闪的鸭子。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：似乎指的是红巫师（The Ruby Warlock），被害人的妖精附身了（这个妖精就是酒“精”）而找过路人讨酒喝。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：原文是 dens of thieves，可能指的是第四关 The Den of Thieves。 [↑](#footnote-ref-7)