## 苹果园之下



作者/发行商：Don Worth

发行时间：1978年

平台：Apple II（PC Booter，Atari 8-bit）[[1]](#footnote-1)

作者：SC

翻译：Thunderplus

有些游戏是老游戏，还有些游戏得称为上古级游戏。《苹果园之下》（Beneath Apple Manor，以下简称为“BAM”）就是这么一款上古级游戏。它发售于 1978 年，是第一款在家用电脑上运行的类 RPG 游戏，或者说是最早的类RPG游戏之一。是的，家用电脑早在很久以前就有了。

它的卡带版可以在仅仅 16 K 大小的内存上运行，但如果是光盘版（也就是我手上这种）就需要 32 K 以上的内存。关卡是随着一边你探索地牢一边由系统生成的。怪物只有五种：绿色的史莱姆、鬼魂、山精、紫色的蠕虫还有红色的龙。随着你越深入地牢，它们也会变得越厉害。

每一种怪物都有它们各自难对付的点。史莱姆会腐蚀你的护甲，山精会复活，鬼魂会永久降低你的力量值，蠕虫可以秒杀你。龙也可以，而且防御很高。

BAM 里支持自定义。你可以选择每一层的地牢房间数（一般在 4 到 7 个，取决于你的计算机 RAM 大小），也可以选难度，还有黑白或者彩色模式。在彩色模式里每个个体都是用不同颜色显示的一个方块。

但我更喜欢 ASCII 的黑白模式，在这个模式中怪物和玩家都是以字母表示，而宝藏以“＄”表示。

你的角色有四种属性：力量、敏捷、体质、智力。战斗会消耗力量值，所以战斗之后一定要休息一段时间回复它。同样地，行动消耗敏捷，施展魔法消耗智力。休息会让它们回复，但只有治愈的魔法能恢复生命值。所以这个游戏里你不用想着赶路，也不用速战速决。你需要的是谨慎。



图 1 是我的角色（Y）找到了一个宝箱（＄），同时正在躲一只史莱姆（S）。那只史莱姆被诅咒了。

击杀怪物或者把宝藏带回主楼梯口——每一层的起始点——都能获得经验（但是起始点不显示在地图上，所以最好还是把它的位置记下来）。

你可以在主楼梯口用 10 点经验兑换 1 点角色数值，增长是永久的。金钱可以用来购买武器和盔甲的升级。最重要的是，你可以购买一次“脑部扫描”，也就是游戏里的存档功能。



图 2 是所有以键盘控制的指令，每一种行动都会消耗你的一项属性数值。



图 3 是彩色模式下的某个大型地牢区域。我们（蓝色方块）在门后听到对面有一只地精潜伏着。

“我在《盗贼》发售的两年之前公布了这个游戏。我没有受《盗贼》的影响（直到 83 年我才知道那部作品），而且据我所知远在 UC 伯克利的《盗贼》团队也不知道我这部游戏。我们可能是各管各的有了一样的想法，但至少我可以说《盗贼》是‘类苹果园之下’游戏。”

——Don Worth

《苹果园之下》作者

一些游戏历史研究者认为 BAM 是第一款商业电脑游戏。它只在相关商店里出售，包装在塑封袋里。

如果你的角色死亡的话——肯定会的，这是早晚的事——角色会以上一次扫描时的状态在楼梯口复活。当然所有你得到的金钱都会丢失，但你的小命保住了。所以当你重新攒够了钱，就赶紧去扫描吧。只不过每复活一次，你所有的属性都会下降 10 %，呃噢。在同一地点复活太多次的话你的角色会变得非常非常弱。

所以你要在地牢里小心谨慎地前进，在门前聆听对面的动静，调查墙壁看有没有隐藏门，把堵住的那些门砸开。打不过的时候你得跑路，但同时祈祷自己不会又直接跑进怪堆里。

所有这一切都有一个目标，就是找到传说中的“金苹果”。据传，龙把一堆财宝藏在了地底洞窟，而这个宝贝就在其中。游戏里当然确实是有苹果的，看，这不就拿到了！有这么简单吗？你知道那句话，真苹果只有一个（不过这次不是戒指）。

游戏里每一个宝窟里都设置了一枚苹果，但是有真有假，拿到一枚假的你就重新读盘了。但你怎么知道哪个是真苹果，哪个是假苹果呢？呵呵，只有你拿了才知道。所以玩这个游戏即使不用进行高强度的战斗，你也可以紧张到手心冒汗。

BAM 必须一次性通关，扫描角色只能保存当前游戏的进度。退出再重进就得从新游戏开始。不过它的流程设计得也不长。如果每层是五个房间的话，你基本可以在四小时左右把它打通。

于是 BAM 成为了《盗贼》（Rogue）以及其诸多变种的原型。遗憾的是它在这一游戏分支的历史中常常被忽略提及，尽管比《盗贼》本身的出现时间 1980 年还要早两年。

在那个年代，《苹果园之下》可以说是一个非常有意思的新产物，尽管有时候让人抓狂。游戏很简单，但需要你的思考和策略，更加展现了在不宽裕的内存条件下，紧凑精良的代码能达到怎样的效果。



图 4 是《苹果园之下：特别版》中新增的所谓“高分辨率图像”，但你还是可以在 ACSII 模式下游玩。

1. 1982 年《苹果园之下》再发售了一个特别版，图像水平更高，而且可以多平台运行，也可以保存游戏进度，满足多次游玩的需求。 [↑](#footnote-ref-1)