



中文

RPG

卫易/编著

电脑游戏攻略精选

中文 RPG 电脑游戏攻略精选

卫 易 编著

江苏工业学院图书馆
藏书章

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文 RPG 电脑游戏攻略精选/卫易编著. - 北京:人民邮电出版社,1998.3

ISBN 7-115-06825-9

I. 中… II. 卫… III. 游戏卡-基本知识 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 00484 号

内 容 提 要

RPG 角色扮演游戏是电脑游戏中最能打动人的一种游戏类型。它情节曲折,富于知识性、趣味性,可以有丰厚的文化背景和文学色彩,因而老少咸宜,很受大家喜爱。本书介绍了 30 个经典的中文 RPG 电脑游戏攻略,所有游戏健康、益智,体现了弘扬正义的主题,很多还具有浓厚的中国民族文化色彩,可玩性较强。其中包括:《金庸群侠传》、《轩辕剑外传枫之舞》、《仙剑奇侠传》、《大航海时代 II》、《新蜀山剑侠》、《西楚霸王项羽》、《赤壁之战》、《绝音魔琴》,以及由作者参与剧情制作的国内第一部大型武侠 RPG 游戏《剑侠情缘》等。

本书适合广大电脑游戏爱好者阅读或收藏,也可供国内游戏制作公司参考。

中文 RPG 电脑游戏攻略精选

◆ 编 著 卫 易

责任编辑 贾安坤

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京崇文区夕照寺街 14 号

北京顺义振华印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:17.25

字数:434 千字

1998 年 4 月第 1 版

印数:1-5 000 册

1998 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN7-115-06825-9/TP·571

定价:23 元

前言

RPG 角色扮演游戏是电脑游戏中最能打动人的一种游戏类型。它往往叙述一个情节曲折感人的故事,让游戏者扮演故事中的一个主角,参与影响剧情的发展,而结局可能变化多样。除此之外,它还可以综合运用文字(文学和书法艺术)、图像(美术和摄影艺术)、声音(音乐、声效、配音艺术),甚至演员的表演等多种艺术表现手段。因而作者认为,从长远角度来看,电脑游戏和互动电影发展的最终结果,会产生一种新的艺术表现形式,其艺术感染力会超过我们目前的小说、电影和电视剧等,只不过它的制作需要艺术和高科技的高度结合,而且也依赖于作为参与者的作品欣赏人的文化和知识水平。

值得高兴的是,我们现在就可以玩到许多精彩的 RPG 游戏,参与到这种新的艺术形式的实验过程中。局限于目前的技术水平,RPG 游戏的题材还多是表现武侠、解谜、冒险等内容,但我们已可以感受到其中浓厚的民族文化气息,以及人物喜怒哀乐的真情实感。作者曾参与制作了国内第一部大型武侠 RPG 游戏《剑侠情缘》,我认为,玩一个好的游戏,同样可以受到艺术的熏陶感染,同样可以帮助我们塑造爱国、崇尚正义、弃恶扬善、不畏挫折勇往直前的优良品质,而且从中也可以学到历史、地理、军事、科学等知识。本书就精选了 30 个经典的中文 RPG 游戏攻略奉献给大家,这些游戏的主题都是积极健康的,而且像《剑侠情缘》、《仙剑奇侠传》、《大航海时代 II》等一推出就深受大家喜爱,成为所有电脑游戏爱好者不能不玩的经典之作。

作者在这里要强调的是,由于很多游戏来自海外公司制作,其游戏主题可能是颓废、不健康,甚至是反动的,所以一定要慎重鉴别选择。作为青少年朋友,还要由家长来帮助鉴别选择,再去玩。本书即可作为选择游戏时的参考。目前国内已有多家公司推出了不少爱国题材的游戏,相信在广大游戏爱好者的支持下,会有更多寓教于乐,更具民族文化特色的精品游戏出现。

另外,玩电脑游戏和进行其他娱乐活动一样,要掌握“度”,千万不要上瘾,沉迷其中。

作者

目 录

RPG 游戏概述	1
最优秀的十款中文 RPG 游戏	8
如何玩 RPG 游戏	12
笑书神侠倚碧鸳	
《金庸群侠传》攻略指导	17
指点江山少年心	
《侠客英雄传》完全攻略	27
正义之印总压邪	
《失落的封印》攻略指导	33
轩辕剑舞枫叶落	
《轩辕剑外传枫之舞》完全攻略	39
奴有梦中月如钩	
《仙剑奇侠传》完全攻略	45
大好男儿当自强	
《武状元黄飞鸿》完全攻略	57
我的理想在大海	
《大航海时代 II》完全攻略	63
游剑江湖儿女情	
《新蜀山剑侠》完全攻略	81
倚天屠龙刀剑笑	
《倚天屠龙记》完全攻略	91
嘻笑风云问鹿鼎	
《鹿鼎记之皇城争霸》完全攻略	99
善恶无涯是少年	
《绝代双娇》攻略指导	107
传说英雄亦永恒	
《英雄传说》完全攻略	113
星空万里传神话	
《英雄传说 II 屠龙战记》完全攻略	121
举泰山兮问苍天	
《西楚霸王项羽》完全攻略	131

龙腾江湖说痴狂

《狂龙传》攻略指导	143
-----------------	-----

倒转时光和人生

《魔武王》完全攻略	149
-----------------	-----

侠客如风戏风尘

《风尘三侠之金箭使者》攻略指导	157
-----------------------	-----

智勇双全战恶龙

《勇者斗恶龙Ⅲ》完全攻略	161
--------------------	-----

夕阳无限说英雄

《赤壁之战》完全攻略	171
------------------	-----

神与英雄共传说

《英雄传说Ⅳ：朱红血》完全攻略	181
-----------------------	-----

生离死别都是情

《魔神战记Ⅱ》攻略指导	187
-------------------	-----

英雄挽弓射大雕

《射雕英雄传》完全攻略	197
-------------------	-----

神剑有道择正义

《神剑传说Ⅱ》完全攻略	203
-------------------	-----

古龙已去香犹在

《楚留香之血海飘香》完全攻略	211
----------------------	-----

少年勇灭天地火

《妖魔道》完全攻略	219
-----------------	-----

黄金岁月好飘泊

《邪神大地》完全攻略	227
------------------	-----

千年宿命战妖魔

《圣兽传说》完全攻略	233
------------------	-----

神灵最后启明示

《神示录》完全攻略	243
-----------------	-----

仙魔有缘音尘绝

《绝音魔琴》完全攻略	253
------------------	-----

剑侠情缘传千古

《剑侠情缘》剧情书	263
-----------------	-----

附录 流行 RPG 游戏索引(94.6~97.6)	269
---------------------------------	-----

RPG 游戏概述

角色扮演游戏(Role Play Game,以下简称 RPG)可以说是电脑游戏中最能打动人的一种游戏类型,它让游戏者充当故事中的一个主角,历尽千辛万苦,去完成各种各样的任务。情节的发展取决于游戏者的参与,结局可能千变万化。游戏者在游戏过程中饱尝成功的喜悦,失败的挫折,体验到现实人生的种种真实感受。角色扮演游戏相对其他游戏类型来说在操作上非常简便,剧情基本上也是固定,而且这类游戏的题材大都以武侠方式来表现。侠肝义胆,匡扶正义,是我们许多人少年时的梦想,几乎没有人没有读过金庸、古龙的武侠小说,所以我们很容易将游戏主角幻想成是自己,去完成一段幻想中的英雄传说。

一、典型的 RPG 游戏

我们以前主要将 RPG 游戏分成两类,日式和欧美式,产生 RPG 游戏这种区分的原因我觉得主要是两种文化和硬件的对抗造成的,但无论是日式 RPG 还是欧美 RPG,都有 RPG 游戏共同的特点:重复的练功和让人晕头转向的迷宫。

日式 RPG 游戏在文化内涵上接近中国武侠文化,侠客在这些 RPG 作品中体现出浓厚的侠客精神,他们行侠仗义但又带着多多少少的儿女情怀浪迹天涯。他们有伙伴的相聚和浓厚的友情,但又不乏无奈的分离和惨痛的牺牲,所以不少作品就显得非常惆怅和悲壮。其中最著名的作品我想应该是《勇者斗恶龙》系列、《英雄传说》系列、《魔域传说》系列等等。这些故事大都发生在一些幻想的大陆,而且战斗的双方主要是来自邪恶的魔鬼和正直的人类英雄间的斗争,魔鬼为了霸占世界而伸出黑暗之手,而英雄的诞生自然是阻止魔鬼的阴谋和捍卫大陆的和平。

在硬件上,日本 PC98 机对电脑游戏的影响非常大,因为早期 PC98 机的画面主要以处理 $640 \times 480 \times 16$ 色见长,所以使日式游戏以相对精美的画面而闻名,虽然颜色只有 16 种,但日本方面的美工将游戏色彩处理得出神入化,很多以画面精美见长的游戏让人几乎看不出是用 16 色制作的。比如在《英雄传说》系列中我们可以看出 90 年代初期日本美工的绘画功力。日式的画风干净、细腻,色彩鲜艳但不失柔和,缺点是层次感和立体感不强。

日式 RPG 作品的战斗大都是采用画面切换回合制的,也就是在 RPG 游戏中主角在大陆或者迷宫中行走一定的时间,游戏程序就会随机产生一些怪物狙击主角,画面立即会转换成交战的双方,双方轮流出手,看谁先被击败。游戏者一定要忍受这样频繁的战斗,因为对手会在游戏时逐步加强,而你的能力必须不停的战斗中随着经验的累积而得到提升,同样金钱这东西也往往要在不停的战斗中获得。

其实 RPG 游戏中练功并不是十分合理的因素,比如在我国台湾省早期制作的日式 RPG 游戏《侠客英雄传》中,你无法想象各地的练功对象武功相差竟然如此之大,堂堂武当、峨嵋掌门的武功居然还不如河南地区的一个强盗。但让游戏者感到痛快的是,经过苦练后你再回到故地,那些曾经让你频繁吃药的家伙忽然变得不堪一击,仿佛真正感受到了武侠文化中对武的追求会当凌绝顶,一览众山小的豪情。

在这类作品中,大量的迷宫会时时困扰游戏者。和练功一样,迷宫也是令游戏者在 RPG 游戏中一筹莫展的噩梦之一。RPG 游戏其实就由反复地走迷宫、练功、找人对话、寻找物品、打倒魔头等一系列任务组成的。而在迷宫的设计上,日式 RPG 作品的迷宫大都是设计成平面的,或者以一定数量的迷宫让游戏者怯而止步,或者以庞大的迷宫让游戏者疲于奔命,更有的增加机关和减少能见度让游戏者焦头烂额,我们可以从《英雄传说》系列中成倍增加的迷宫数量和难度中明白迷宫的可怕。

而欧美 RPG 作品中的主角更多的是一些胆量过人的勇士,因为欧美 RPG 游戏所依赖的文化大都是欧洲中世纪的骑士文化。在这些作品中的主角似乎表面上对侠义的感觉非常模糊,但内心却有着自己的执着,他们或许有些狡猾和贪慕虚名、金钱,但在选择黑暗和光明之时他们都能马上选择光明,因为他们能够在自己的内心击败黑暗的诱惑,所以才能成为拯救世界的英雄。游戏的环境多数定义在类似中世纪的欧洲舞台,一个充满魔法、诅咒、魔鬼的世界,时空在那里会显得变幻无穷,而游戏中男主角的爱情故事几乎是可有可无的。让我记忆犹新的有《魔眼杀机》系列、《创世纪》系列、《黑暗王座》等。

欧美游戏公司很早就在 PC 个人电脑上制作 RPG 游戏。VGA 虽然很早就成为一种标准,但欧美方面的美工可能更注重色彩的真实,所以在早期制作的大量游戏中他们都放弃了 $640 \times 480 \times 16$ 的模式而更倾向于使用 $320 \times 200 \times 256$ 模式来制作 RPG 游戏,使欧美华丽的油画效果能够较为真实地在电脑游戏中展现。所以虽然欧美画风没有日本画风细腻,但层次感和立体效果更强。

如果现在才因为《终极动员令》而喜欢 WESTWOOD 公司游戏产品的游戏者,可能不知道他们曾经是以制作 RPG 游戏闻名的。他们 1992 年在制作 RPG 游戏《魔眼杀机 II 之隐月传奇》时大胆地运用了立体迷宫,即以游戏者的目光所见作为迷宫的当前位置,这样的迷宫难度非常大,游戏者往往要用笔来画迷宫图才能顺利过关。所以 WESTWOOD 在以后制作《大地传说系列之黑暗王座》这款游戏时就提供了自动画地图功能。而在战斗上,同样是由于这款游戏使用了立体迷宫,所以游戏采用了即时战斗模式,各种怪物会在前后左右出现,他们的攻击是不会停顿的,你必须面对面地将对方击杀,或者在被敌人前后夹击时逃避。这种迷宫模式和战斗模式被欧美其它游戏公司争相效仿,不久就成为欧美 RPG 游戏的制作主流风格。

无论是日式 RPG 还是欧美 RPG 游戏,作品剧情的好坏对游戏的成败来说非常关键,一个完整的故事大都是邪恶的复活、英雄的诞生、颠沛的旅程、缠绵的情感和最后的决战。游戏者在游戏中扮演的英雄能够完成拯救世界的使命,对游戏者来说会有极大的成功感。游戏的进展大都在一些关键点上,如和某些关键人物进行对话,到达某关键地点,完成关键任务等等。

二、中国的 RPG 游戏

中国游戏界制作 RPG 游戏是从 90 年代开始,而风格以日式 RPG 为主。

我一直认为,由于武侠文化的熏陶,武侠角色扮演游戏是中国人最喜欢的游戏类型之一,如果能够大胆尝试,一定会有无穷的潜力可待挖掘。

在我记忆中,中国最早的 RPG 游戏作品应该是台湾省的《神州八剑》和《侠客英雄传》,但前者给人的感觉更像是 SLG(模拟策略)+RPG,而后者才是不朽的名作。而即使放在今天来看,《侠客英雄传》都是相当优秀的。这是款有着很浓的日式风格的武侠作品,游戏讲述的是一热爱武学又好打抱不平的平凡少年,如何辗转江湖最终成为武林盟主,扫荡魔教的故事。在游戏中,主角的感情路途上会有五位少女走入少年的旅程,如何取舍是游戏者的选择,但游戏安

排罗芳芳与主角的感情风波时起时伏,让人叹息红尘误红颜之余也同时令游戏的情感达到高峰。但游戏最失败的便是当游戏者的情感达到高峰时,游戏还要继续较长的时间。而这点遗憾也是当时游戏的制作能力有限造成的,游戏甚至不能让游戏者在旅程中加入伙伴。

可能是因为这种类型的游戏比较容易制作,而且得到游戏者的支持,所以1993年我国台湾省游戏公司制作的大量RPG游戏如雨后春笋般涌现,但其中并没有多少好的作品,因为要制作出一款质量上佳的RPG游戏确实并非一件容易的事。这时大宇公司开发了《轩辕剑》。《轩辕剑》在其地图、场景的描绘手法中已可以看到一些国画的味道,而在战斗部分依然用日式的 $640 \times 480 \times 16$ 色模式表现,而且出现了在游戏中可加入同伴的概念,加上游戏的剧情设计严谨并带有浓厚的中国神话色彩,所以给游戏者不错的印象。而游戏并没有全部完成,所以不少游戏者都在1994年等待着《轩辕剑II》的推出。

1994年当《轩辕剑II》将完全中国民族化的崭新风格展现在游戏者面前时,顿时引起了轰动。本来同年台湾省智冠公司开发的改编自金庸同名武侠小说《倚天屠龙记》也是精彩之作,但一场较量下来后最终还是《轩辕剑II》稍胜一酬。原因在于后者拥有非常民族化的音乐和画风,加上缠绵的情感故事,一波三折的情节,虚无缥缈的神话时空,的确让中国人玩得舒服。而且此时传统RPG模式还未被游戏者所厌倦,还有潜力可以挖掘。

1994年度末,大宇和智冠的较量再次在RPG游戏上展开,前者用类似《轩辕剑》引擎制作了多线式RPG作品《妖魔道》,但尝试改变的多线情节、即时战斗都严重影响了游戏者玩RPG游戏的习惯。而相反智冠公司推出的《鹿鼎记之皇城争霸》虽然走向日式RPG的模式,但依然以忠于原著的幽默风格让人喜爱。

1995年台湾省RPG游戏市场的风头几乎被大宇占尽,先是《轩辕剑外传之枫之舞》在寒假期间推出,虽然和《轩辕剑II》相比没有太大的进步,但也足够让RPG迷再次乐一乐。而大宇公司倍受中文电脑游戏界瞩目的RPG作品《仙剑奇侠传》也终于上市。

《仙剑奇侠传》在中文RPG游戏中的震撼力将会延续三到四年,它将中国RPG游戏的传统模式发挥到了极限,虽然斜45度的地图和战斗模式多少有些新意,但直线的剧情和传统的迷宫、练功模式几乎毫无变化。游戏最大的成功在于情感的运用非常成熟,使游戏者时时在情感的漩涡中挣扎。游戏刻意安排生死别离的情节让游戏者投身到游戏中难以自拔,然而也由此使自身的价值在游戏中显得格外渺小。当游戏走向高潮时,游戏中主角和几个少女的情感忽然变得有些模糊不清,这也是游戏的另一个败笔。但《仙剑奇侠传》至今都是最优秀的一个中文RPG游戏。

原本以为1996年推出的《新蜀山剑侠》会是款可以和《仙剑奇侠传》相比较的作品,结果让人失望。《新蜀山剑侠》虽然有不错的剧情框架,但粗糙的图形、沉闷的音乐、平淡的情感线索、海阔天空的提示再加上草草收尾的结局使游戏在游戏者的心中留下了失败的一笔;当游戏者们将目光放在《奇门遁甲之刘伯温传奇》时,这款游戏更加糟糕;而欢乐盒推出《绝代双骄》虽不但采用3D引擎,而且采用了大量的电影动画,但还是令游戏者们有些失望。我们期待着更多更好的中文RPG游戏问世。

三、伤心的RPG游戏

如果一款RPG游戏不能让人感到悲伤,那么这一定不是一款成功的RPG游戏。

如果你比较《仙剑奇侠传》和《新蜀山剑侠》,你就会发现两者在情感上最大的区别便在于前者时时让你感到一丝淡淡的悲伤,哪怕你心急火燎地走在迷宫中,又或者你暂时和心爱的人

团聚在一起时,这种悲伤都会让你时时感到一阵莫名的恐惧。而《新蜀山剑侠》在这方面就差多了。

RPG 游戏中让人悲伤的大都是分离,其中包括感情的分离。记得自己最早接触 RPG 游戏是《侠客英雄传》,当时我在苗疆遇到一位可爱的姑娘,我为救他父亲进入遍布蛊毒的洞穴,将里面的恶魔消灭,而这位姑娘也愿意以身相许,那时我便匆忙地答应了她。但当在以后的情节中,当我和魔教天王之一的罗芳芳姑娘几度生死患难后,才发觉自己更加喜欢罗芳芳。在和她生死一战后虽然将她救活,但她还是离开了我,因为我已娶了妻子。所以我便在第二次玩时怀着失落的心情到处找她,而最后也终于能够和她终成眷属,这是第一款让我感到悲伤的 RPG 游戏。

《轩辕剑》是款没有结局的游戏,小红姑娘被恶魔的诅咒所困扰,这使我和她在一路的冒险生涯中无时不感到惊恐,同时为她的身世感到悲哀,所以我当时渴望《轩辕剑 II》的心情在梦中都会得到表现。在《轩辕剑 II》中我再次面临分离的哀伤,一位朋友为救小红姑娘而牺牲了生命,而我也为了让他复活而到处奔波;在《轩辕剑外传枫之舞》中,我又和纹锦经历了分离,尤其游戏最后的结局安排了纹锦被父亲错杀而死的一段,将故事推向最高潮,但也只是一段过场。

最让人感到悲哀的还是《仙剑奇侠传》,我是连续 16 个小时一口气玩爆机的,原因便是我无法摆脱那份哀伤。当赵灵儿姑娘和主角数度离合后,天晓得林月如姑娘忽然惨遭不测,那时我正打算关机休息,但忽然的打击令我无法离开这游戏的世界,于是我一路奔波希望能挽回月如的性命,但最后连赵姑娘都在终极之战中和敌人同归于尽。当伤心欲绝的浪子告别空托一片柔情的阿奴姑娘后,连云南这样的地方天空都下起了雪。当我看到林月如忽然出现在远处时,我忽然百感交集,我无法忘记赵灵儿或许就是我无法摆脱哀伤的原因。我再也没有玩过一次《仙剑奇侠传》,我甚至不敢再次面对彩依姑娘的宿命。

我喜欢在 RPG 游戏中扮演一些特别的角色,喜欢在 RPG 游戏中的人物角色情感上体验人类拥有的喜怒哀乐,有生离,有死别。当然我个人可能更喜欢大团圆的结局,因为这样的结局没有过多的遗憾。人生本来已有很多遗憾,游戏又何必再徒伤悲?

其实最让我感到奇怪的是《魔域传奇 IV 之波斯战记》这款改编自 PC98 的角色冒险游戏,因为这款游戏的过程和结局中本不该有太多的哀伤。我扮演一位年青的国王如何团结各方的力量来探索大陆黑暗力量的根源,没有爱情故事,也没有太多的牺牲,但故事叙述得异常优美。尤其是完全没有固定的行进方式,当经历无数的战斗和挫折后我更加感到悲壮的气氛笼罩在这大陆上。当游戏结束时,我忽然发现自己已进入了传说之中,尤其当即将和英雄的勇士们一同告别这段难忘的经历时,我想我那丝淡淡的悲伤来自这份依依不舍的牵挂。

1996 年台湾省没有一款能让我感到哀伤的 RPG 游戏,即使《西楚霸王项羽》中那段原本感人的霸王别姬都让我麻木。我想可能是因为来自个人情感的悲哀需要过程的积累,而来自英雄经历的悲哀需要坎坷的旅程来铺垫,《西楚霸王项羽》在这两方面都没有做得很好。而弥补这份遗憾的是来自 PC98 的《英雄传说》系列,尤其在《白发魔女》中,我再次陷入悲欢离合的情感漩涡中叹息。

除了 RPG 游戏本身的悲哀主题外,我也在为中文 RPG 产品开始没落的现象感到悲哀。本来这种类型的游戏是最能发挥中国文化特点的,然而现在的游戏制作者在这最拿手的项目上都无法下笔,原因是这种类型的游戏正在发生变化。你可以看到欧美的 RPG 游戏一早就和 ACT 游戏纠缠不清,而 RPG 和 MUD 游戏的靠拢又是另一种出路,而中文 RPG 游戏制作方面这么多年来在框架结构上几乎一直未变,而改变的只是图形和音乐,结果造成巨大的工作量。

所以中文 RPG 游戏一定要变,我们有理由期待新风格的 RPG 游戏。

四、现在的 RPG 游戏

如果早期的游戏者还记得《魔界召唤》这款游戏,那么你一定会被游戏的特色所吸引,那是款带有 ACT(动作)味道的 RPG 游戏。随后整个世界的 RPG 游戏都在变,ACT 成分的增加,SLG 成分的加入,即时战斗的兴起,然后是 MUD 游戏的尝试。台湾省公司曾经制作过《笑傲江湖》、《魔道子》等带有 RPG 成分的动作游戏,但如果再往 RPG 游戏方向迈出一大步的话,我相信效果会更好。

在 RPG 游戏中加入 SLG(模拟策略)成分的典型作品是来自 PC98 的日本吴氏软体工房作品《魔域传说Ⅵ波斯战记》。《魔域传说Ⅳ波斯战记》中有即时战斗成分,习惯了其简便但不熟悉的新颖操作方式后,就会深深地被游戏所散发出来的魅力所吸引。这款游戏的 RPG 成分很浓,而且去除了 RPG 游戏中的不少毛病,比如迷宫太繁杂、练功太频繁等,而且剧情紧凑,战斗方式热闹和简单,让人久久不能忘怀。至于吴氏另一款更加倾向于 RPG 成分的《黑暗天使》则没有前作那么优美。虽然如此,在这个系列游戏中看到整个画面的小人到处跑来跑去混战成一团,除了觉得他们可爱外,忽然发现自己对他们已有了种感情,任何一个都不想失去。

其实来自 PC98 的 RPG 游戏数量繁多,其中 FALCOM 公司大名鼎鼎的《英雄传说》系列就为我们展示了其发展过程,从 1991 年的《英雄传说》开始,经过《屠龙战记》、《白发魔女》、《朱红血》,我由衷地欣赏制作者在制作《英雄传说》系列时的执着和在剧情上投入的精力。在我完成游戏后,我曾经在夜晚看着黑色的天空而怅然若失,仿佛在宇宙中真的有这样一段神话。尤其能够在 RPG 世界中接触《英雄传说Ⅲ白发魔女》无疑让我感到欢喜,也许在这部作品中分离的主题一直萦绕在游戏的整个剧情中,所以我时时为彼此的分离而感动。这次我们的英雄也终于归于平凡人,而游戏表现的分离是一种永恒的美丽,完成英雄传说的终极之战则是这份美丽中的火花。从平凡人成为英雄,又从英雄回归到平凡人,从相遇到分离,再从分离到相遇,英雄的传说便是这样让人叹息。

其实一个系列的游戏能够制作到第三部、第四部并非是件容易的事情。当不少公司都为寻找 RPG 游戏新的题材、内容而奔波时,一个成功的 RPG 系列游戏已可以让一大群制作者长时间地发挥他们的想象力和制作力,将一个个梦化为现实并让游戏者们一同翱翔,这种成功的最关键处便在于一开始的努力和执着的创新。而游戏者对往事的记忆和回味使他们成为这些经典作品的永恒支持者。

到了 1996 年,RPG 游戏开始面临最大的转折点,同样是经过改编的、带点 MUD 味道的《侠客游Ⅱ》已开始尝试为 RPG 游戏重新下定义。不久台湾省智冠公司成功推出 RPG 游戏《金庸群侠传》,在《金庸群侠传》中,MUD 和 RPG 的初步结合让不少游戏者大呼新鲜过瘾,但其还没有突破 RPG 的传统框架;而《侠客游Ⅱ》虽然在 MUD 方面的表现征服了不少游戏者,但由于游戏中游戏者所表现的文化差异太大,我们甚至无法接受游戏中的某些意识和判断,所以游戏者的个性很难在游戏中得到体现,所以《侠客游Ⅱ》并没有取得应有的反应。

不过尽管如此,我们已在呼唤未来的 RPG 游戏。

五、未来的 RPG 游戏

我对未来 RPG 游戏充满希望,我期待看到更多更好的 RPG 游戏。我们会像看一本小说或一部电影、电视剧一样记住那些精彩的情节、对白、画面、音乐,体验其中人物的情感经历。

我认为,今后 RPG 游戏应当具备以下特点:

(1) RPG 游戏必须有民族特点,因为 RPG 游戏表现的是一个国家、一个民族、一种文化的特点,其本身的是非道德观念很可能会给游戏者很深刻的印象。我们的文学文化、历史文化、武侠文化、神话文化等都能在游戏中得到很好的体现。此外,在图形、文字、音乐、场景等环节上注入民族文化的血液也更能让游戏者感到游戏的亲切,这样的 RPG 游戏才是游戏者喜欢的。

(2) RPG 游戏必须更有人性,但我并不喜欢在 RPG 游戏中表现过多的人生悲剧,因为我们所说的“善有善报、恶有恶偿”在游戏中应该得到体现和补偿,我们可以努力尝试让游戏者尽量在游戏中将自己的个性融入其中。

(3) RPG 游戏的多线路多结局将成为新的游戏形式,甚至 RPG 会出现更多的类似《侠客游 II》这样的无主题类型和养成类型的 RPG 作品。

(4) RPG 游戏的表现手法会逐步多样化,比如动作、即时战斗等。

(5) RPG 游戏的练功、迷宫、机关部分会日趋合理,纠缠游戏者的应该是 RPG 游戏的情节而不是这些无聊的练功、迷宫和机关。

(6) RPG 游戏的剧情会日趋庞大。

(7) RPG 游戏的耐玩度会提高。

1997 年,中国除台湾省外也会有不少 RPG 作品推出,其中北京、珠海都有公司推出 RPG 游戏,其中有传统类型的,也有尝试新类型的,但这些尝试或许能够多少得到一些经验。我相信未来的 RPG 游戏是一部多结局的小说,也可能是一段无需亲身尝试的人生。

最后我列举一些经典的和较新的角色扮演游戏,并给出分数来作出比较。其中剧情满分为 35 分,画面满分为 20 分,音乐满分为 15 分,战斗为 10 分,其它(动画、片头、结局、创意、操作)20 分,总分为 100 分。

	剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
侠客英雄传	30	15	8	5	12	70
魔武王	25	12	8	5	12	65
轩辕剑 II	30	18	12	8	15	83
倚天屠龙记	25	12	12	8	12	69
大地传说之黑暗王座	30	18	12	9	19	88
鹿鼎记之皇城争霸	25	12	10	5	12	64
魔界召唤	25	12	8	8	12	65
妖魔道	25	12	8	8	12	65
轩辕剑之枫之舞	25	12	8	6	12	63
英雄传说	25	12	10	7	12	66
英雄传说之屠龙战记	25	15	12	8	14	74
英雄传说之白发魔女	30	18	12	8	15	83

魔域传说之波斯战记	30	18	10	9	16	83
仙剑奇侠传	32	18	15	9	12	86
新蜀山剑侠	25	12	8	6	10	61
绝代双娇	20	10	5	5	10	50
奇门遁甲之刘伯温传奇	20	10	5	3	10	48
西楚霸王项羽	25	12	10	6	12	65
金庸群侠传	25	12	8	6	16	67
黎明之砧	25	15	10	8	14	72

最优秀的十款中文 RPG 游戏

一、《侠客英雄传》

剧情(35)	画面(15)	音乐(20)	战斗(10)	其它(20)	总分(100)
30	15	8	5	12	70

由于金庸先生的功劳,使武侠文化被承认是中国现代文化中的一部分,而我们这一代的青年中又有哪一个没有读过金庸的武侠小说?所以武侠角色扮演游戏肯定是中国人最喜欢的游戏类型之一,而且它有着无穷的潜力可待挖掘和延伸。《侠客英雄传》是早期经典的 RPG 游戏。关于它的评述前面已有介绍,这里不在赘述。

现在《侠客英雄传Ⅲ》即将推出。

二、《轩辕剑》系列

	剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
轩辕剑Ⅱ	30	18	12	8	15	83
妖魔道	25	12	8	8	12	65
轩辕剑之枫之舞	25	12	8	6	12	63

大宇的《轩辕剑》系列可以说是不朽的名篇,我喜欢《轩辕剑Ⅱ》甚至比喜欢《仙剑奇侠传》还要多,这个系列包括《轩辕剑》、《轩辕剑Ⅱ》、《轩辕剑外传枫之舞》,如果算上制作的引擎和题材背景等因素,《妖魔道》也可以看作是其中的一篇外传。

大宇公司的《轩辕剑》一出来就以曲折的情节和感人的故事、略带悲伤和没有结束的结局吸引了游戏者,小红姑娘被恶魔种下的诅咒一直让我渴望在《轩辕剑Ⅱ》中为她解开。《轩辕剑Ⅱ》和《轩辕剑外传枫之舞》中,游戏突出强调民族化的音乐和画风。1994年末,大宇推出类似引擎制作了多线式作品《妖魔道》,尝试多线情节、即时战斗等新形式。

大宇的游戏剧情设计趋向于中国神话的色彩,而在后面的作品中,游戏的画风全部采用类似国画的画风,非常精美,而且在日本被翻译后推出。

三、《仙剑奇侠传》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
32	18	15	9	12	86

《仙剑奇侠传》保持大宇游戏的特点,更加民族化和精美的画面,更加动听的音乐,更加神奇的故事,更加遥远的神话加上更加深沉的悲哀,从而使原先在《轩辕剑》系列中只是过场的悲哀成分成为游戏中贯彻始终的主题。

它一上市,即引起轰动,至今仍是最优秀的 RPG 游戏之一。

四、《大地传说之黑暗王座》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
30	18	12	9	19	88

《黑暗王座》在美工上很有当时欧美游戏的特色,VGA(320×200×256)模式在 WEST-WOOD 公司的手中所描绘出来的油画效果异常精美,层次感和立体效果非常好。

《黑暗王座》的游戏框架非常大,如果你想在三、两天内解决游戏几乎是不可能的事。游戏的动画非常细致,音效惊人,情节曲折,游戏的整体制作水平在当时完全无懈可击。1997 年《黑暗王座 II》也即将推出。

五、《英雄传说》系列

	剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
英雄传说	25	12	10	7	12	66
英雄传说之屠龙战记	25	15	12	8	14	74
英雄传说之白发魔女	30	18	12	8	15	83
英雄传说之朱红血	30	18	12	8	15	83

《英雄传说》系列是日本 FALCOM 公司的作品,包括《英雄传说》、《英雄传说之屠龙战记》、《英雄传说之白发魔女》、《英雄传说之朱红血》四部。

从 1991 年推出的《英雄传说》开始,依斯鲁哈萨大陆就为我们展现了一个英雄的时代,由地面的世界走向地下,从王子的传奇变成凡人的遭遇。

六、《倚天屠龙记》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
25	12	12	8	12	69

《倚天屠龙记》是根据金庸先生的同名名作改编,游戏在 1994 年上市就以超越传统 RPG 的 3D 引擎而让电脑游戏迷们喜欢,可以说是智冠改编得最成功的金庸 RPG 武侠作品。尽管游戏的剧情远远不如原著那么宏大,但情节很生动,较完整地展示了原著的风采。游戏的动画细节处理得相当不错,各种谜题的制作也十分巧妙,在战斗中采用战棋斜 45 度模式在当时同样引起游戏者的喜爱。同时游戏的音乐制作也相当出色,尤其在 CD 版本中的主题曲,听了后犹如英雄的雄心和儿女的私情交错在一起,让人觉得百感交集。

七、《魔域传说之波斯战记》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
30	18	10	9	16	83

日本吴氏软体工房作品《魔域传说VI波斯战记》是款在RPG游戏中加入SLG(模拟策略)成分的典型作品。

八、《金庸群侠传》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
25	12	8	6	16	67

1996年,台湾智冠公司成功推出了《金庸群侠传》这款游戏。在《金庸群侠传》中,MUD和RPG的初步结合让不少游戏者大呼新鲜过瘾,但事实上它还是没有突破角色扮演游戏的传统框架,缺点是自由度不够,而且情节有些空洞无聊。

游戏中游戏者的任务是寻找金庸先生的武侠小说,当然你得和金庸笔下的侠客、魔头、浪子等打交道,游戏虽然提供解决问题的多种方法(最多好像也只有两种),同时你的行为会影响自己的品德,到最后你必须面临两种抉择,要么成为圣人上天堂,要么成为恶魔下地狱。

但游戏安排的任务实在太多,而且不是随机发生的。我认为一款自由的角色扮演游戏应该只有一、两个主要任务,甚至可以没有主要任务的成分,所有任务都是随机发生的,毕竟人生不可能同时涉足同一条河流,而《金庸群侠传》中正是由于过多的指定任务而将游戏的自由度破坏了。

对于玩《仙剑奇侠传》的游戏者来说,如果再次重新开始游戏,那么你所扮演的还是那个懦弱、苍白的李逍遥,而且走的是同样的一条断肠路。而在《金庸群侠传》中你起码可以从大侠变为魔头,这正是游戏者日趋需要的角色扮演的转换。

九、《黎明之砧》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
25	15	10	8	14	72

《黎明之砧》是NEW COMPLETE WORLD公司推出的游戏,并且被汉化,甚至在汉化的过程中连全程语言都是中文的。

《黎明之砧》的界面和故事情节非常类似《黑暗王座》,同样采用第一人称的方式和3D立体迷宫,即时的战斗和施展魔法让不少没有玩过《黑暗王座》的游戏者感到非常新鲜。同时《黎明之砧》拥有比《黑暗王座》更加庞大的迷宫,使游戏者即使在地图攻略的指导下都无法顺利地完成游戏,这是非常考验人的设计。但我认为单线式的过于庞大的剧情和庞大得有些恐怖的迷宫和机关不能不说是一个缺陷。

《黎明之砧》使用SVGA640×480×256模式,这在3D引擎的RPG游戏中可以说是非常

新颖和迷人的设计,至于全程语音的配音配得非常好,虽然有拖慢游戏节奏的嫌疑,但却能让游戏者感到非常真实。

总体来说,《黎明之砧》的整体制作非常精彩。

十、《大航海时代 II》

剧情	画面	音乐	战斗	其它	总分
30	13	8	5	14	70

将 1993 年的《大航海时代 II》放到今天来看,如果和《金庸群侠传》相比的话,依旧在很多方面处于优势。如果《金庸群侠传》能够在多线多任务的设定上达到《大航海时代 II》的水平,那么《金庸群侠传》会得到更高的评价。

《大航海时代 II》这么多年一直吸引着无数游戏者留恋在游戏中不能自拔,可能是感动于大航海时代中那些水手对世界的渴望和执着,或是游戏多个主角完全不同的人生考验和爱情故事;也可能是游戏庞大的结构和完全的自由开放空间给游戏无穷的乐趣;也可能是源于周游列国去寻找那些不为人知的宝藏时的快感。其实《大航海时代 II》是款较早带有 MUD 味道的 RPG 作品,它提供多位性格、追求、背景都不同的人物提供给游戏者选择,但即使你选择其中的角色后,其余的角色一样会在游戏中出现,而且大都对你的航海生涯有所帮助。事实上你可能无法重复在上次游戏中所碰到过的情节,比如航行的路线,和海盗间的战斗等。

《大航海时代 II》的任务较为自由,在次要任务的设定上和现在大量的 MUD+RPG 游戏相似,大都以一些赚钱的工作作为目的。然而游戏提供给游戏者完成任务的方式却过于单调,游戏者在游戏中的个性非常被动,仿佛游戏一开始就赋予游戏者所扮演的主角很多命运的安排,所以你只能做好事而不能做坏事,除了在游戏的航海旅程中对当地土人的掠夺。《大航海时代 II》非常适合少年玩,一来可以增加很多书本上没有介绍过的地理知识,二来可以从中挖掘更多的人生哲理和求知欲望,这些都是非常难能可贵的。