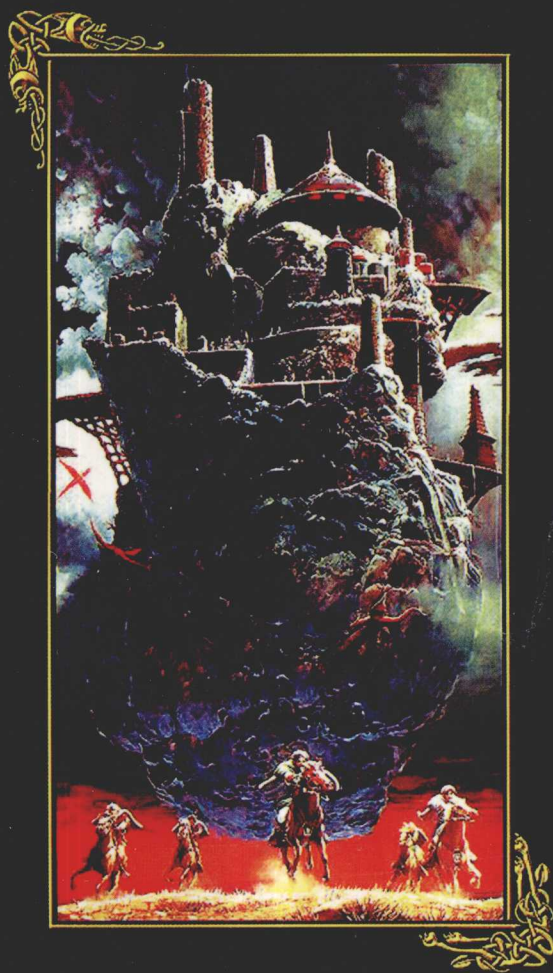


電腦商情報

遊戲天地

G A M E W O R L D

2001 精華本



海洋出版社

电脑商情报

游戏天地

2001 精华本

《电脑商情报·游戏天地》编辑部编



海洋出版社

2002 年·北京

内 容 提 要

本书是《电脑商情报·游戏天地》编辑部将 2001 年及往年报纸刊载的精彩内容整理编辑而成的。全书主要分为以下几个部分：纯银打造，包括哲学 NPC 等 9 个专题；卡氏天书，包括盟军敢死队等 5 个游戏的攻略；江湖夜雨，包括逍遥游等 4 个专题；游文戏字，包括若星汉天空下等 4 篇文章。

本书图文并茂，内容涵盖近年来《电脑商情报·游戏天地》之精华，为广大电脑游戏玩家之良师益友。本书适合广大电脑游戏爱好者、电脑游戏初玩者及菜鸟、大虾们。

图书在版编目 (CIP) 数据

《电脑商情报·游戏天地》2001 精华本/《电脑商情报·游戏天地》编辑部编. —北京：海洋出版社，2002.1

ISBN 7-5027-5472-5

I. 电… II. 电… III. 游戏卡—基本知识 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 096979 号

责任编辑：赵 觅

责任印制：严国晋

海洋出版社 出版发行

<http://www.oceanpress.com.cn>

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京蓝空印刷厂印刷 新华书店发行所经销

2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月北京第 1 次印刷

开本：787mm×1092mm 1/16 印张：25

字数：700 千字 印数：1~10000 册

定价：22.00 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

编 前 琐 语

民间传说，军阀韩复榘喜欢炫耀他的办学情结，经常到学校里去视察学情，其间闹了很多笑话，其中就有，在会议开始之前对大家说，请没有到的同学举手。这是个何其经典的幽默啊，已经被改编成在无数的场合，无数的主语名词举起他们的手。

虽然我的本意是说这本精华本集结了《游戏天地》2001年全部的精粹，但是作为编者之心，也常常会质疑自己的判断。因为篇幅限制，有没有更好的文章被漏选？文章不言，编辑做主，这正是编辑们在编选会上最费尽心思的地方。

在2000年，我们的出版商曾经拟订了庞大无比——至少现在看来是这样——的一个年度合订本出版计划。所有内容，全部重新编辑出版——这完全超出了编辑部的承受能力，结果不仅是合订本的编辑工作大大超出时间预算，而且在出版发行上也遇到诸多困难，最终导致全部出版计划只完成1/3，另外有1200多页制作完毕的清样不得不成为废纸。大半年的报纸内容于是没能以合订本的形式和读者见面。

鉴于2000年合订本工作的总体失败，在2001年我们选择了将全年报纸以精华本的形式推出，这样虽然在内容上有遗珠之憾，但至少在编撰的工作量上和多数读者的购买能力上来讲，应该是一个较佳的平衡。事实上，我们的不安还在于这一本2001年《游戏天地》精华本收录了部分2000年的内容，比如小说《海之相》；不管它如何精彩，总之等于挤占了本来就不大的空间，这也使得编辑们对好文章的遗漏更加紧张。

2001年马上就要过去了，它和2000年是不同的，和任何一个年头都不会一样；我们埋头编报，间或抬头看我们游戏事业取得的进步，报以苦笑；读者们过着他们各自的生活，读书、升学、恋爱、工作、买报；靠近或者远离他们游戏生活最热忱的时刻。

游戏是我们的圣经，游戏又恍若无物，这是《游戏天地》的精神内在。精华本的内容，比每周匆忙编辑出版的报纸，更体现出这一存在。

目次

纯银打造

哲学 NPC	2
制作者手札：纯银打造	20
天旋地转	22
在鞋面上盛装跳舞	34
游戏撰稿人手册 .TXT	48
2001·芭蕉扇风波	62
枪手无厘头	73
乱我心者	87
暴力·游戏·人	106
游戏的文化研究	120

卡氏天书

盟军敢死队 2	130
天之痕	147
樱花大战 2	167
武林群侠传	184
Diablo II：资料片	202

江湖夜雨

逍遥游	227
断章	227
夜风之啜	228
在没有游戏的日子	229
游戏以外的世界	230
睡在我上铺的——虫族	231
雷神 VS 狗圣	233
生活的寡白	234

语言的魔力	235
《再别康桥》神偷版	235
NPC 梧桐的 21 年	236
流动的经典	237
我们的星际	237
D2 毁灭之王中最变态的五件装备	239
当小狗遇到飞龙	243
《十国演义》B 组最强登场人物介绍	244
载誉归来——盟军 2 角色采访	245
大话盛唐星际	246

情 Q 一百

只是一个 NPC	247
似水流年	249
我是一个 PLM 的 GF	250
与星际无关	251

灭绝光年

我不是一个落单的机枪兵	253
义哥和他的面	254
游戏六年记	255
我在“厨房”的日子	258
昔日英雄今安在——阿猪访谈录	260
昔日英雄今安在之——“蚂蚁 JJ”的故事	264
玩得像个人样(上)	268
回忆似金	272

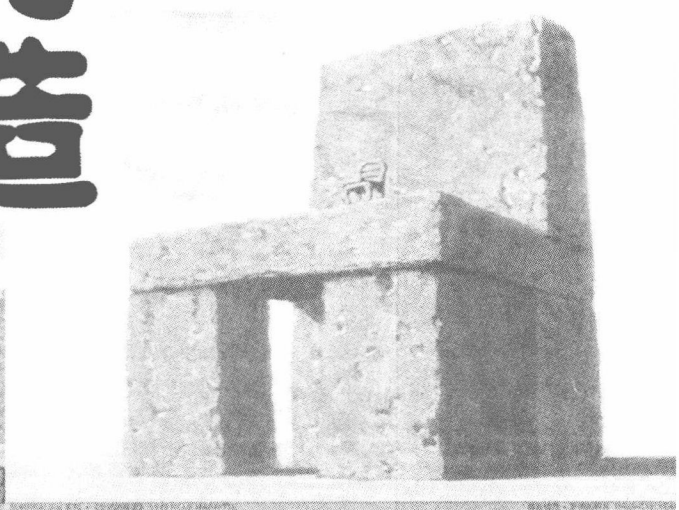
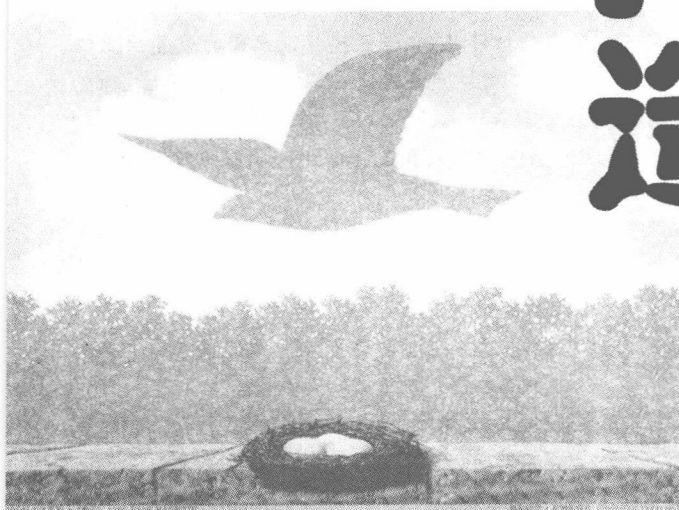
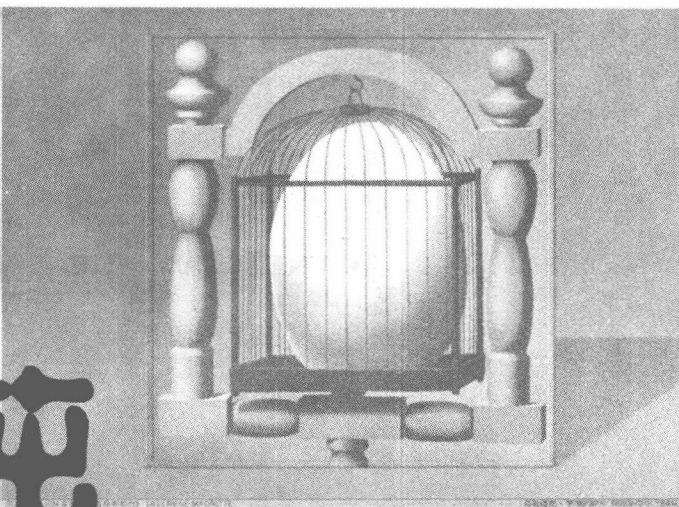
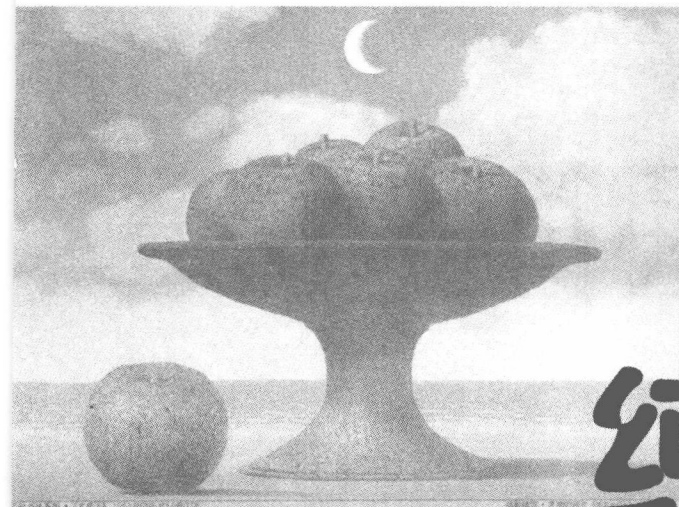
游戏评论

泡沫与垃圾	273
观中庸中的精品《古龙群侠传》	275
游戏的英雄情结	277

游文戏字

若星汉天空下	279
今何在先生谈《若星汉天空下》创作	345
海之相	346
光子列车	369
NOW LOADING	380

纯银打造



哲学 NPC

制作者手札

制作 NPC 专题那段时间我比较亢奋，莫名其妙地亢奋，在四周内连着推出了四个专题。可惜这个专题所耗费的精力实在太太大，制作完之后亢奋状态就人间蒸发了，甚至感到非常萎靡，我不得不休息了整整一个月不去碰任何专题。NPC 专题的策划案是我制作过的最出色的一个，颠覆、叛逆、另类、荒诞、调侃、黑色幽默、纯文学、恶搞，我想这些我所热爱的东西在专题中都能够看到。“对定势思维不屈不挠的反抗”，我把这个定作了专题的基调。

首先，我把存在挖掘价值的 NPC 分作了五类：1、商人型，2、佣兵型，3、敌 BOSS 型，4、敌杂兵型，5、闲人型。女主角型 NPC 因为在女性专题中已经有深入的阐述，这里就没有收录进去。其中商人、佣兵、敌杂兵型 NPC 素材还鲜有人触及，闲人与敌 BOSS 型 NPC 素材已经有过调侃的先例。

专题的前五篇文章分别对这五类 NPC 作出了各自的代入式的描述，风格结构手法各自不同，只有核心是相同的：颠覆定势思维。在一气笑过之后，第六篇文章稳住了专题的重心，从严肃的层面上对 NPC 进行了正统的剖析。第七篇文章建立在前五篇颠覆式文章的基础上，营造出一个荒诞的 NPC 国度。不管以传统社会的眼光来看，还是以游戏世界的眼光来看，单纯的 NPC 国度都是荒诞的，这正是该文的出众之处。并且这篇文章运用了先锋派文学的技巧，透出了游戏媒体中极其罕见的纯文学气息。第八篇文章以和缓的节奏收尾，同样也带

有淡淡的纯文学风味，对应着之前描述的五类 NPC，将它们一一代入现实中某人的生活里去。

这是我制作的第 10 个专题，用了整整六个版 2.5 万字来操作，在乱我心者推出前，它是最棒的专题，在创意、策划、作者阵容、制作、版式、配图上都堪称优秀。我对整个专题的个人评价是 A+，遗憾之处仅仅在于第三、四篇文章没能很好地表现出“颠覆”的特性而流于单纯的调侃，但客观来说，它们依然具有不错的质量。关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大约是 10:1，可以说获得了极大成功，一扫以前被读者乱骂的晦气。为数不多的批评之一：专题稿件彼此间的重复性比较大；批评之二：东东早就写过一篇颠覆 NPC 的文章，你又在炒陈饭；批评之三：乱七八糟，莫名其妙，故弄玄虚。

我把 NPC 专题放在最前面，作吸引眼球所用。◆

目次

- 1.《谁是最可爱的人》 □ 罪天使
- 2.《龙套的专业精神》 □ 老幺
- 3.《非玩家角色哲学讲义》 □ 鬼飞翔
- 4.《伙伴公会求职指南》 □ Norris
- 5.《魔王，又见魔王》 □ 沙罗曼蛇
- 6.《无人喝彩》 □ 圣约翰克利斯朵夫
- 7.《‘...and Chaos’ there...》 □ Olram
- 8.《我们都是 NPC》 □ 袁人

杂兵型 NPC

□ 罪天使

谁是最可爱的人

——解读杂兵型 NPC 的 18 个关键词

●**杂兵 (Mixed Soldier)** 杂兵的特点在于“杂”，“兵”的称谓只说明其具有一定的战斗力。杂兵的“杂”可理解为庞大、混乱，总的来说，杂兵的“杂”度和游戏类型密切相关，和游戏背景世界的设定范围大小成正比。而其是否具有“兵”的属性，则由玩家直感决定。

●**生存目的 (Existent Order)** “为玩家服务”，是杂兵们到杂兵营报到时必须当作一种信念来记住的。当然，在很多游戏中，玩家们通常发现杂兵们的存在其实并没有让自己感受到被服务的快感，但问题不出在杂兵身上，而在于游戏设计者的变态和能力值低下。每个杂兵都以牺牲小我来为玩家提供不同的服务，“励精图治，曲线救国”是支持着杂兵生存的精神源泉。

●**混乱度 (Disordered Degree)** 混乱度即“杂”度，游戏中的设定世界越大越繁复，杂兵军团的混乱度也就越高。杂兵可以存在于一切主角能够达到的地方，但在事实上，主角不能达到的空间才是真正的杂兵诞生所。宇宙的一切生物和非生物杂兵，年龄跨度从负值（史前怪物）到正无穷（不死系），都在主角不能达到的空间里默默训练，随时准备填补因主角伤害而造成的空缺。

●**性别 (Sex)** 杂兵的性别有男（雄）性、女（雌）性、变态、人妖、无性、性别多变等若干种类以及其分支变种。这本是属于“混乱度”词条中的内容，但本文作者坚持将其分出，单独成条解释，目的在于强调杂兵们忽略性别差异，共同作战的崇高精神，以及向杂兵中若干具有“漂亮”、“性感”特点的 mmNPC 致敬。

●**勇者/主角 (Leading Actor)** 这是个不知好歹不辨真伪的败类、人渣！NPC 幸福生活的世界因为此人的到来而改变。由于玩家的多样性，使勇者更加喜怒无常，所作所为令人发指。有的勇者会在同一地点反复折磨同一个杂兵，令自己不断升级，满足他们对金钱和权力的强烈虚荣心，更以此为乐取悦身边的女性同伴。上帝保佑可怜的 NPC 杂兵。

●**少女 (A Girl)** 杂兵们通常很不情愿看着 bossNPC 在某些设计拙劣的 RPG 世界中反复欺凌着一个颇具姿色的少女，但是出于“曲线救国”的目的，不得不做观瞻状、参与状，并伴随着内心激烈的道德辩论。这种道德辩论是那么纯洁而激烈，最后多数杂兵会以大局为重维持现状，也有少部分杂兵一时冲动，诞生出“怎样让少女早日得救”的想法，全然忘记该少女在获救后很可能成为勇者的同伴屠戮自己。

●**传言 (Hearsay)** 当勇者得知了被困少女的地点时，笔者含热泪，激动而骄傲地告诉你，那正是可爱的杂兵们的功劳！是的，能够抛弃一切成见走到杂兵军团的杂兵都是在纯洁精神力感召下的好孩子，正是在“少女”词条中，那些“一时冲动”的杂兵们乔装为剧情 NPC，将少女的信息告诉了勇者，而毫不在乎自己的杀身之祸即将到来。

●**FPE** 这是个令人诅咒的单词，本来就没有半点高尚的勇者通过此咒语获得无耻的提升。此词条的同义词还有“GameMaster”、“金手指”等等，此咒语掐灭了杂兵们获得的仅有一星公正之火。在非公正时刻，杂兵们的行为更加可歌可泣。

●**命运 (Fate)** 杂兵们通常在夜晚到来的时候升起一堆火，围坐在火堆边静静地休息，或低声吟哦。这是游戏世界里最动人的一道风景，没有种族歧视、没有性别差异、没有高低贵贱，BOSS 们在远处的大树下慈爱地看着这些孩子。他们知道当白昼来临后自己很可能死于沙场，他们憧憬着完成了剧情的游戏世界封闭在“END”里，不要被再度打开。

●**谈话技巧 (Speaking Skill)** 不提那些老游戏，《奥秘》这款游戏对玩家的谈话技巧提出了要求。杂兵

NPC 并不是不讲道理的人,然而面对一个谈话粗俗、满嘴都淌着下流的主角,他们无法克制住自己满腔的怒火以及对玩家教养的失望,因此挥起武器,勇敢地给那个披着勇者外套的流氓以教训。

●范思哲 (Vensace) 范思哲是属于勇者和 BOSS 的,而杂兵微弱的军饷甚至买不起范思哲上的一颗扣子。BOSS 是他们的父亲、兄长、老师、偶像,但他们并没有机会离开自己的岗位到冰冷的 BOSS 殿堂,去满含憧憬地瞻仰自己所尊敬之人。当他们在战斗中突然发呆的时候,勇者们不要认为这是自己偷袭成功,或是对方开了小差,这只是勇者华丽的服饰品牌突然让杂兵想起了自己的 BOSS 大人。



●地雷 (Landmine)

在相当多的游戏中,杂兵们不得不埋伏在某个地方以等待勇者的到来。在那些平坦的路面上,杂兵们只能把自己当作地雷先埋起来,直到勇者一脚踩下,才能重见天日。当玩家们愤恨地诅咒着“踩地雷”式战斗的时候,没有人想过那些把自己埋在地下做地雷的杂兵们,而这种无怨无悔的悲剧性在惟美的 NPC 身上更是表现突出。至于后来的一些游戏使杂兵在地图上可见,这是 NPC 工会努力争取了数年之久才获得的一点小小权利。

●背叛 (Sellout) 这是杂兵们最悲哀的一刻,当勇者具有“炼妖壶”等器具时,某些杂兵将被收入,并被勇者洗脑,成为其战斗道具。于是,杂兵们不得不面对着昔日的战友,流着泪与之战斗,心中荡漾了莫大的悲哀。

●道具 (Item) 杂兵中的分队队长——不论他本身已经是多么的孱弱,都必须得带上超过本身需要的道具,包括武器、救生药、钱币以及食物。在一些拙劣的游戏作品中,甚至要求火系的 NPC 带着强烈自蚀的水属性物品——这比他们使用的武器还要高级。对他们自己有伤害或者有帮助的东西,却都是为勇者准备的。战斗后,勇者会在杂兵们的身上搜罗这些东西,在他们逐渐冰凉

的尸体边挑三拣四。

●金钱 (Gold) 良好家庭出身的杂兵家里不乏几个小钱,但当他们成为“杂兵”这一职业时,那些钱和他们微薄的军饷都会被勇者们夺去。而他们的尸体太多,BOSS 无法处理,只能靠其他杂兵拿出自己的军饷来掩埋。当玩家对金钱的追逐开始变得疯狂起来,BOSS 只有命令每个杂兵都带上一些金子;对不需要金钱的非人类杂兵来说,他们还得把自己的口粮通过二道贩子换成金子携带在身上。就这样,贪婪的玩家依然不满,他们总爱责怪为什么钱那么少,却不去想想,为什么一只刚出生的史莱姆身上都带着金子!

●经验点 (EXP) 和勇者一样,杂兵们也是通过获得经验点来完成升级。但一个杂兵一生很可能只有

一次攻击勇者的机会,更可能只能承受勇者的一击,并且规则不允许杂兵们在一场战斗里大打车轮战,于是你可以看到杂兵们无畏地唱着战歌前仆后继。终于有一个时候,勇者的 HP/MP 和道具都快完了,他跑了,滚蛋了,这批获得了一点或者两点经验值的杂兵成为了杂兵们的骄傲。

●勇者之死 (Ironsides' Dead)

还有比这更让杂兵们感到开心的事吗?那个不可一世的勇者在弹尽粮绝的时候依然不知死活地想挽回局面,结果——被某个杂兵的枪尖穿透了喉咙!勇者会很快复活在记录点上,如果是有即时记录功能的游戏更可能让勇者马上复活在英雄的杂兵面前。但是,这已经能够让杂兵们高兴一阵了,如果勇者在遥远的某个记录点复活,那么当天夜晚,

杂兵们将在树林深处纵情高歌。

●英雄 (Hero) 相对于 0 经验值的杂兵,1 经验的杂兵是英雄;相对于其他杂兵,打倒过勇者的杂兵是英雄。英雄或者死了,或者还活着,他们的实力也许只可能让勇者死上一次——但在杂兵军团,他们就是英雄。英雄明天可能就会战死,英雄可能在一个结束的游戏里成为自在 NPC 中的普通一员,但英雄的精神无论在任何时间或者空间,都是共通的荣耀!

——我满含着热泪,用颤抖的笔,写下了如上文字。哑哑,我太感动了 ~ ~ ~ > - < ~ ~ ~ ◆

闲人型 NPC

文:老么

龙套的专业精神

——这里是 XX 城

游戏已经 LOAD 到 53% 了,身穿着卫兵甲和卫兵乙制服的废狗和老么坐在布景的一边美美地吃着鸡肉。一个身穿着路人丁制服的龙套跑过来问:“你好,请问装死人用的道具在哪里拿?”声音清脆得像铃声一样。满嘴油腻的废狗抬头看了看面前这个标致的新人,顿时眼睛一亮,立刻从老么手上抢过半只鸡,满脸豪爽地递给这位美女:“还没吃午饭吧,将就吃一点。”

美女迟疑地用食指拈起那半只油腻腻的鸡,脸上的笑容十分僵硬:“这是?”

“上个场景里放在屋子外走去的那群,我随便抓了一只,就着放屠城动画那场火烤的……对了,我叫废狗一条,你可以亲切地叫我废狗。”

“废狗前辈,我是来……”

废狗善解人意地说:“你是来拿装死的道具吧,你看这是我用的。”他掏出一条红色的绳子,“在肚子上一绑,远远的看上去就和肠子一样。”

“可是我……”

“是啊是啊,美女怎么能死得这样血腥呢?”废狗一脚把坐在箱子上咬手指的老么踢了下来,在里面掏了一会儿,掏出一个深灰色的面具。“戴上这个就是被毒死的,绝对看不出来。”

“我的意思是,这不会太假了吗?”美女小心地把鸡放好,接过面具。

“有谁关心那些闲人是怎么死的呢?随便把脸涂青,卧到一滩红色的东西上面就行了,实在不行就打马赛克。这个游戏前前后后已经死了 300 多个没名字的闲人了,谁会一个一个地研究 NPC 的死相呢?”

美女笑了,两排雪白的牙齿把废狗晃得眼花缭乱。“我叫阿奴,今天是第一次当 NPC,请多多指教。”

这时游戏已经 LOAD 到 77% 了,剧情动画中被魔王炸坏的房子却还没有搭好。场记 BOTTLE 忙得来回团团地转,不停地东指西指,一个工作人员走过来小声地说:“波导,待会儿魔王来屠城时要死的 53 人实在凑不齐啊,还差两个呢,你看是不是……”

BOTTLE 盯了他一眼:“我说你小子是不是没搞清地方——你知道死 53 人是谁规定的?是程序,程序啊!你要是不知道程序是什么东西就先回去看看那本《游戏中的上帝是谁》,私自改尸体数是会死机的,死机啊!你知道死机是怎么回事?”

“83%,NPC 闲人归位。”听到这句话,BOTTLE 停止了演讲,“还有谁没安排?”

“就是那个 LAY。”

BOTTLE 苦恼地拍了拍脑门:“叫他站城门吧,那里没有镜头。”

远远的后面,阿奴和废狗正坐在老么的肚子上双宿双栖。阿奴问:“波导找的那个人是谁?”“他就是 LAY,很麻烦的”,废狗说,“上次《神蕉夹鱼》最后一幕,他硬要在死亡士兵的性格里加一点忧郁,在死尸堆里竟然爬起来学那些交代剧情的 NPC 说:‘从前有座山……’就搞得死机了,从此被波导打入了死角。其实谁会认真听交代完剧情的 NPC 还想说什么呢?”废狗悲天悯人的样子。

游戏开始。主角纯银身体上华丽的衣服就像一个套在竹竿上的米袋,他大模大样地挽着貌美如花的 LULU 和 AYA 走过来,路过城门的时候向 LAY 这边望了望,但径直到了另

一个铺子里去买了一样什么物件。在十又四分之一秒后,游戏的命运终于发生了彻底的变化。纯银终于得到了玩家的命令,把手上饰物交给了 LULU,AYA 的脸色一阵阵地发白。

结局是和 LULU 了。BOTTLE 长出一口气,赶紧叫工作人员准备结局动画的布景,可是纯银忽然尖叫起来,声音就像架上了砧板的鹅。BOTTLE 马上反应过来:“赶紧打出‘非法操作’的窗口,停止游戏!”在工作人员手忙脚乱的动作之中,他不禁暗叹一口气:盖茨大哥万岁。

LAY 的角度看得很清楚,那是 AYA 避开了镜头在狠掐纯银的大腿。LAY 走过去对 AYA 说:“AYA 姐姐你怎么……”“我呸!滚一边去。”AYA 柳眉倒竖,LAY 只好悻悻地走开了。

游戏 LOAD 到 53%,废狗和阿奴坐在老么的大腿上继续双宿双栖。阿奴问:“噢,那个 LAY 走到波导身边想干什么?”

“这是最后一个城市布景,这座城里所有的 NPC 就快被魔王杀死,让勇者可以名正言顺地为民除害了;主角纯银很快就要带着他的两个红颜知己去扁魔王了;游戏马上就要结束了;英雄和美女就要站在杂兵、怪物还有魔王的尸体上快快乐乐地生活在一起了,我看他还是想说出一句台词吧!”废狗叹了一口气,“这样子执着有什么好?都站了 10 多个城的门口了,还不死心,有哪个玩家会注意一辈子站在城门口的 NPC 说些什么呢?”

LAY 走到 BOTTLE 的身边,没有说话。BOTTLE 抬头看了他一眼,厌烦地啧了一声,转身就走,LAY 急忙

跟上：“BOTTLE 大哥，我想知道这次到底能不能说句台词呢？那句‘这里是 XX 城’就可以了，我只想说一句……”

“上次的再上次也是这句话，玩家不让纯银来问你——我又有什么办法？”BOTTLE 加快脚步，LAY 赶紧跟上：“我找过纯银了呀，他说现在没有玩家问站城门的 NPC 话了，可是那套《永远的阿姨》就加了一句台词：‘我是一个只有一句话的 NPC，别再烦我’，结果还不是有很多玩家问了？我看我们是不是也跟着改一改？”

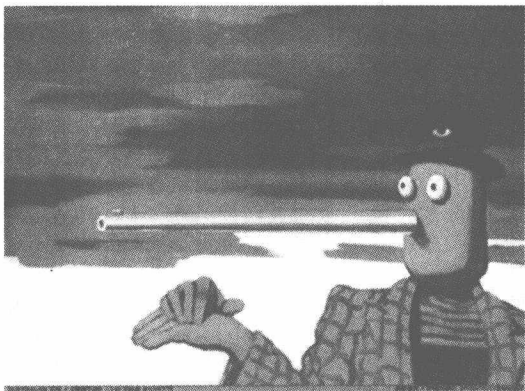
BOTTLE 转过脸来叉腰盯了 LAY 好一会儿：“我说你小子是不是走火入魔了！你知道那句台词是谁规定的？是程序，程序啊！你要是不知道程序是什么东西就先回去看看那本《NPC 的自我修养》，私自改台词是会死机的，死机啊！你知道死机是怎么回事？当初那套《烈火焖猪》如果不是死机太多，完全可以拿一个傲死卡奖嘛。再说小地瓜的那套《永远的阿姨》能和我们比吗？我们用的引擎技术是什么你知道不知……”

BOTTLE 还想再说下去，旁边的一个工作人员大声叫道：“LOAD 到 93% 了，所有的无关人员撤离。”BOTTLE 叹了口气，拍拍 LAY 的肩膀：“你看看老么和废狗，他们长期扮演龙套甲和龙套乙的角色，不要说台词了，在游戏中连个名字都没有。可是他们无怨无悔——这是什么精神？典型的闲人 NPC 精神嘛。你应该向他们学习，为中国的游戏事业添砖加瓦。”LOAD 到 98%，BOTTLE 从布景中跑开了。

游戏开始。主角纯银身体上华丽的衣服就像一个套在竹竿上的米袋，他一边揉着大腿一边挽着 LULU 和 AYA 走过来，路过城门的时候向 LAY 这边望了望，但径直到了另一个铺子里去买了一样什么物件给了 LULU，然后就打开了菜单，玩家在检查物品。至高无上的玩家大约是对一切的准备都满意了，开始操作纯

银向王宫走去，要和国王说话，接着启动了剧情动画。LAY 悲哀地看着这一切，张大了嘴巴却又说不出话来，不知不觉中竟然碰到了一个机关。

这时纯银已经走到王宫的入口处，马上就要问国王那个问题，身后的城门却轰然倒塌，腾起大片烟雾。各栋房子的烟火效果发动了，整个城市被笼罩在烟尘之中，纯银、两位女主角还有大群的 NPC 从火场中狼狽地飞奔出来。BOTTLE 被惊呆了，但是多年的职业经验让他马上反应过来：“赶紧打出‘非法操作’的窗



口，停止游戏！”在工作人员手忙脚乱的动作之中，他不禁暗叹了一口气：盖茨大哥万岁！

事情很快就查清楚了，LAY 被带到了魔王宫殿里——这是目前惟一完好的布景。BOTTLE 不停地在宫殿中央踱来踱去，他气愤地停下来怒视 LAY：“这部游戏本来今天就可以玩完，可是你干了些什么？这次我保不住你，你趁早走路吧。”

“我……”

“不要再说了，快滚！”这个时候 BOTTLE 腰里的手机响了：“AYA 姐姐啊，好的，好的，哦，是啊……”放下电话之后他用一种怜悯的目光看了看 LAY：“现在有一个角色，过场动画里的，你是给魔王报信的敌闲人，有台词，你干不干？”

“我干，我干……”LAY 激动得语无伦次地说。

“大王，勇者们来了。”LAY 用尽全部力气来喊这有生以来第一句正式的台词，愉悦占据了整个身

心。“妖魔少废话……”AYA 狠狠地将 100 吨大锤猛向 LAY 锤下、举起、锤下、举起。纯银立一个门户大叫：“你们这等祸国殃民的妖魔，留你何用”，举起两把“大爷”随即加入战团。LULU 尖叫着：“纯银哥，我来帮你”，手举七星狼牙棒向 LAY 直扑过去……

外围身穿妖魔丁制服的阿奴问身穿妖魔乙制服的废狗说：“那个挨揍的角色，剧本上不是说用纸人来做吗？”废狗摇摇头：“有谁会理一个 NPC 被扁的痛苦呢？对了，下次我会在《包青菜》里演那个恶霸某，那里还缺一个民女某，你去不去……”

衣服破烂的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝口水从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说：“LAY，刚才的镜头要重拍一遍。”

“为什么？”

“纯银他们没有打败魔王，玩家 LOAD 了。”

“大王，勇者们来了。”LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第二句台词。

“妖魔少废话……”AYA 狠狠地将 100 吨大锤猛向 LAY 锤下、举起、锤下、举起……

两脚石膏的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝白沫从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说：“LAY，刚才的镜头要重拍一遍。纯银他们又没有打败魔王，又 LOAD 了。”

“大王，勇者们来了。”LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第三句台词……

浑身绑带的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝鲜血从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说：“LAY，刚才的镜头要重拍一遍。纯银他们还是没有打败魔王……”

“大王，勇者们来了。”LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第八句台词……◆

商人型 NPC

教授:Dr. K.Lance【1】 注解:鬼飞翔

非玩家角色哲学讲义

——商业行为者

在非玩家角色(以下简称NPC)的群体中,商业行为者——或称为商人——是最具有表象单纯性的群落。以至于在大多数的游戏中,我们可以看到他们事实上和商业行为本身达成了最大限度的同构,从而失去了作为“人物”的其他方面特性。

从NPC分类学的角度来讲,尼采称这种单纯商业行为的NPC商人为“夏洛克式的(Shylockian)”;相对于这种最大多数的商人构成,他把任务型商业行为的商人称为“赫耳墨斯式的(Hermesian)”,而把人格型商业行为的商人称为“狄奥尼修斯式的(Dionysian)”【2】。

夏洛克式的商人,本身就是“钱—货”交易的人格化体现,我们可以把他直接看作是一个商店或者一个自动售货机,而他的脸完全被价目表所取代。他彻头彻尾贯彻着人的自利本性,正如贝克尔【3】在《NPC行为的经济学看法》中提到的那样,无论是什么情况:恶魔入侵或者国破家亡,他们依然可以丝毫不受干扰地有条不紊地进行商业活动;毫不打折地出售给玩家物品,并且转瞬间就用低于原价1/3以下的金钱面不改色地收购同一样物品。他们不会卖假货;他们身上永远有存货;在大多数情况下,他们甚至对所

有攻击免疫——是的,你可以攻击一个人,但是你不能攻击商业行为本体【4】。

针对这一现象,结构NPC主义者指出“规则即权力(Rule is Power)”,而夏洛克式的商人完全符合游戏世界的规则,其行为具有严密性和明确性,因此可以获得极大的权力:不可被攻击,不可被质疑,永恒存在等等。皮亚杰【5】在《结构NPC主义》一书中指出:一个夏洛克式商人在结构的整体性、转换性和自调性【6】中扮演极其重要的角色,它以其固定的行为模式帮助游戏者在杂乱无章的游戏世界体系中把握现象的结构。正如列维·施特劳斯【7】在《结构角色学》中所说的一样,“结构研究的目的在于借助模式去研究社会关系”,“商人是一个很好的模式”【8】。

事实上,这种商人模式在相当长的一段时间内占据主流地位,直到后结构NPC主义的福柯【9】把关注点从情节性角色身上彻底转移到了边缘角色身上,并且在商人这种模式化角色身上发掘出一些消解固定行为的方法为止——这就是赫耳墨斯式商人的滥觞。

在希腊神话中,商业之神赫耳墨斯往往并非用道具换取财物,而是用道具诱惑别人去完成

【注1:这是我的导师Dr. K.Lance在xx13学院的课堂讲义,这是一个喜欢故弄玄虚的年轻学者】

【注2:夏洛克:《威尼斯商人》中的犹太商人,认钱不认人。赫耳墨斯、狄奥尼修斯:希腊神话中的神祇。一般人把后者翻译成狄俄尼索斯】

【注3:贝克尔是经济学家,他认为人的自利行为是一切经济行为的基础】

【注4:很多时候,在老游戏中,你一进入商店就是一幅大图,商人和货物融为一体。在近期游戏中,商人依然是难以攻击的存在,特别是:即使你杀死他们,也难以得到他们卖的那些东西】

【注5:皮亚杰是瑞士人,结构主义者】

【注6:整体性、转换性和自调性是皮亚杰对结构性质的描述,但我怀疑导师在这里用这些是在耍花枪,他并没有具体写明如何应对】

【注7:列维·施特劳斯是法国的结构主义者】

【注8:很值得怀疑,导师引用的第二句话似乎查不到,疑为杜撰】

【注9:福柯是法国的解构主义者】

某任务,毕竟这个神同时也是盗贼的守护者,天性中具有狡猾的特质【10】。福柯针对结构主义者提出了著名的“话语即权力”,赋予单一行为模式的商人以游戏世界中最重大的话语权:“提供任务”,从而使游戏世界的结构产生了些微的混乱,商人的特性与其他类型 NPC 的特性被微妙地混合了。



然而,在结构主义者看来,赫耳墨斯式商人依然没有脱离夏洛克式商人的根本,他们仅仅是用“任务”代替了“金钱”作为玩家所应该付出的代价。但是,这种非本质的变化却可以给玩家带来感受上莫大的变化,同时也给一些普通角色赋予了使用广义商业行为的能力【11】。我们甚至可以认为,用“公主”来换取“打倒恶龙”的国王就是一个赫耳墨斯式的商人,这样,整个游戏意义就被解构成成为一种商业行为。商人成为了游戏的主体。

存在主义者萨特【12】在研究过众多非玩家角色之后,对游戏中的商人提出了更高的要求,他希望能在表现上——至少是表面的表现上——使商人由传统的“自在的存在(being-in-themselves)”进入“自为的存在”(being-for-themselves)。而

事实上,在对商人角色研究的后期,他提出了第三种原始状态“为他的存在(being-for-others)”【13】。

我们知道,酒神狄奥尼修斯代表着迷狂的情绪,奔涌着自然的浪潮,尼采用 Dionysian 这个词来形容萨特带来的第二次 NPC 商人变革是有其意义的。萨特要求商人具有独立的

人格、有自己的非商业性行为、有自由选择的权利,并且把所有其他形式的 NPC 商人斥为虚无。这就丢给了人工智能领域一个巨大的难题,并且衍生

成为一条判定标准【14】。

在这种思潮下,商人开始脱离纯粹商业行为,而和其他 NPC 更加近似地融合在一起。商人和商业行为开始产生了脱节,或者说商人被分离为“商”和“人”两个概念。正如同酒神的狂欢一样,商人被剥离了严谨的外壳,显露出底下作为人的喜悦和悲伤。然而,必须指出的是,至今为止,狄奥尼修斯式的商人在游戏中极其稀少,作为商业机器存在的商人依然在游戏中占据着重要地位,并且极其自然地得到玩家的承认【15】。

也许,只有当商人不再具有明显的商人特征的时候,我们才可以得到一个纯粹的商人,一个是其所非,而非其所是(they are what they are not and not what they are)的商人【16】。

◆

【注 10:赫耳墨斯的“商业”行为大都带有欺骗和利用的性质,在希腊神话中可以找到大量例子】

【注 11:例子就是《暗黑 2》中的那些提供任务和酬劳的 NPC 们】

【注 12:法国的存在主义者——导师似乎对法国有好感】

【注 13:这些术语借用了黑格尔的“自为”和“自在”,“自在的存在”是指外化意识的对象,而“自为的存在”指知道其自身的存在。不过说实话,我怀疑导师又在耍花枪了】

【注 14:很明显,这指的是英国数学家图灵在 1950 年提出的“图灵测验”。他假设一个人与一台计算机同时接受另一个人的测试,测试者与被测者相隔离,只使用电传打字机相互联系。如果这个测试者不能根据他(它)的回答而分辨出何者为人类、何者为计算机,那么可以说我们已创造出了有“智慧”的机器】

【注 15:其实,Blackisle 的游戏中已经出现了一些很出色的商人角色】

【注 16:明显这句话在断章取义。然而导师说过一句话:“当我们从 A 事件中看出 B 理论的时候,往往并不是由于 A 事件的深奥,而是 B 理论的普适性强。”这倒可以作为这个奇怪讲义的结尾吧】◆

同伴型 NPC

文: Norris

伙伴公会求职指南

——节选版

职业:肌肉男

增强道具:光头、六管火神炮、
黑色皮肤、智力小于6

招牌台词:You point,I punch!

职业描述:

毫无疑问,这是所有 NPC 职业中历史最悠久而不可或缺的。从龙枪系列中的卡拉蒙,到《最终幻想VII》里的巴瑞特,到《博得之门》里的明斯克,主角身边总是需要这样的忠实同伴——在主角咏唱咒语时在前面充当肉盾,在主角发出致命一击之前把敌人打晕在地,在主角命悬一线时为他挡住子弹。尽管长期从事这一职业的 NPC 身上总是伤痕累累,但这个职业的好处之一是:你通常不需要为生命安全担心,编剧并不太经常让这种角色死掉。

扮演肌肉男同伴的必要条件是:你的肱二头肌至少是你大脑体积的两倍。假如不幸拥有正常水平或正常水平以上的智力,那么剧情(天啊,剧情!我恨它)可以安排一个邪恶阵营的牧师用钉头锤在你头上来一下,造成永久性的 Intelligence -4 处罚。许多游戏公司在招聘这类角色时往往倾向于光头和黑色皮肤这两个特征,因为他们觉得这样可以让人物看上去更加孔武有力。无论如何,你总是可以弄一个绝对个性的发型(有纹身更好),平时多做做日光浴,好让皮肤变成健康的古

铜色。在试镜的时候并建议选用重量超过 120 磅的武器,雷明登霰弹枪只能算是玩具,你的最低底线至少是 M249 班用机枪。

最后,让我们把这些要素加在一起:肌肉、光头、黑皮肤、机枪、单细胞生物式思维——我们得到了什么呢?没错,就是《珍珠港》里的小古巴·戈丁。事实上他已经被奉为这一职业的守护神,相应的护身符在本公会地下一层左拐走廊尽头挂着“肌肉男部”招牌的房间里售。

职业:贤者

增强道具:言不及意、遮住嘴的
白色胡子、长袍和
尖顶的帽子、魔法
师资格认证

招牌台词:少年的勇者啊,这是
你父亲留下的剑……

职业描述:

能够适应这一类职业的 NPC 可以说是凤毛麟角,因此,尽管这并不是一个需求量很大的职业,但选择这一职业的 NPC 总是能够获得极高的待遇。贤者在所有 NPC 同伴中最为特殊,他们负担着主角的教导和提供任务的责任,由于剧情需要,这些 NPC 也可能加入主角的队伍。他们总是住在冰封山顶的树洞或蘑菇小屋里,在意想不到的时候突然出现在主角面前,说出几句不明不白、

听上去似乎又非常深奥的台词。注意!言不及意是这类 NPC 的必备素质。有志从事贤者职业的同僚必须学会一句话只说前面一半,以及把毫不相关的两句话合在一起叙说的能力。建议你在应征之前学习拉丁语——在龙与地下城规则中,我们把它称为“无人知晓的古代语”,必须在等级大于 10 时才能购得。任何东西用拉丁语说出来都是晦涩难懂的,而晦涩难懂的总是深奥而优秀的。

许多人认为,贤者看上去都是仙风道骨的,其实这是一种错觉,不过这确实能够让你被更顺利地录用。假如自备长袍、假须等道具,以及送给主角的小礼物(推荐长剑+1,刻上主角父亲的名字),那就万无一失。

最后需要指出的是,一般只有魔法师能够胜任这一职业,因为战士型 NPC 往往活不了这么长的年岁。

职业:狗

增强道具:纯血统、通用语言、
落泊、迷样的家世

招牌台词:Grrr...

职业描述:

宠物这个 NPC 职业最早出现在东方主角身边,随着主角随身携带宠物成为一种风气,这一职业也逐渐流行起来。在众多的动物种类中,

除了某些稀有物种外,毫无疑问狗类 NPC 最受欢迎。它们可爱、忠诚,同时也拥有不弱的战斗力。像德国牧羊犬这样拥有纯净血统和显赫家史的角色,显然在求职中具有无可比拟的优势;而斑点狗可选择的范围就狭窄的多,它们往往只能胜任女主角的宠物。当然,在这方面也有例外,比如出身不明的赤红十三,同样凭借尖锐的爪子和火红的毛发成为最受欢迎的 NPC 同伴之一。也许我们可以把这解释为 NPC 同伴选择上的新潮流——另类。

优秀的狗类 NPC 同伴应该能听说通用语,至少能听懂主角的命令。这样当主角说“上”的时候,你才会明白你的目标是前面的灰熊,而不是背后的骷髅,尽管它们身上的骨头看上去的确诱人无比。

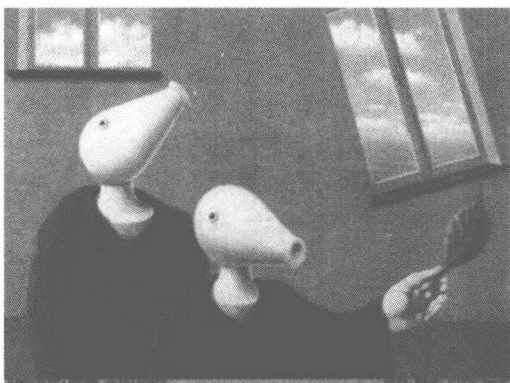
你上一次洗澡是什么时候?你身上长虱子了吗?喔,没关系,既然奥贝斯坦这样酷酷的人物都选择一只老流浪狗作同伴,那么清洁就不再是美德,而颓废却是今天的主流。有着叛逆性格的流浪王子和忠诚而邈邈的狗伙伴——多么般配的一对。

【以上文献节选自伟大的典籍:《伙伴公会求职指南》】

作为主角的同伴,NPC 的生活其实是很辛苦的,我们总是做那些最苦最累的活,却不一定能得到报偿。商人和铁匠可以出售武器和药水来换取小费,在街上走来走去的路人可以用这样那样的任务使唤着主角东奔西走,就连大魔王身边也总是有成群结队的手下捧场,而我们呢?我们只能跟着主角、为了那个倒霉的宝藏、跑到某个鸟不下蛋的地方、去挑衅一条危险的龙;或者在情节

不够精彩的时候被弄死几个同伴,制造恶性煽情。在地下城里我们总是走在最前面踩陷阱,总是由我们来背战利品——却从来都不能优先挑选装备。

但是,从今天开始,所有不合理的一切都要改变。因为伙伴公会已经建立起来了,我们就是为主角担任同伴的 NPC!这个群落里囊括了各个领域的专家——长久以来,我们缺乏的都不是人才,是一面能够团结



我们的旗帜。公会的宗旨是:“All for one, one for all”。All 指的是我们这些同伴,而 one 指的是主角。公会的目的是最大限度地维护同伴型 NPC 的利益,以便更好地为主角的冒险服务,但是在此之前,这个世界的一切不合理之处都必须改变,所有违反劳工法令的恶意者都将被送上火刑架。

首先,我们要求同伴的善恶观念在队伍中得到应有的尊重。你能想象一名善良阵营的 NPC 同伴会坐视主角屠杀同族吗?你能想象邪恶阵营的 NPC 同伴待在满口正义的主角身边,是如何的不自在吗?你能想象热爱自然的德鲁依在主角屠杀动物时,还必须在旁边为他祝福加持的感受吗?

《NPC 独立宣言》第一款第一条:“所有人(包括有机人、玩家角色、NPC)生来平等。所有人按照自己的

准则和方式行动的权利应该受到尊重。”在争取民主权利方面,我们的同伴 Keldorn 和 Viconia 已经作出了杰出的榜样。他们两位经常为了各自拥护的党派大打出手,完全无视主角的存在,这种个性的张扬才是我们 NPC 的本色。

其次,我们要求剧情设计更加关注我们的生存目的。每一个同伴都是为了某个目的而加入冒险队伍,比如为了拯救自己的部落、为了营救一位朋友、为了寻找上古失落的卷轴。但是当我们加入队伍后,主角经常忽视我们原本的目的,而仅仅把我们当作他练功升级破关的工具。伙伴公会认为,应该对这种忘恩负义的行为作出惩罚。

而在达到目标之后,我们有权选择离开队伍,或是留下来继续协助主角。正如摩根福里曼在实践了救主誓言之后自由地离开罗宾汉一样,每个人都有着自己的未来,在没有誓约关系约束下,同伴关系应该是一种双向选择的过程。

除此以外的丑闻主要指向劳动权利和保障方面的问题,例如严格执行八小时工作制、加班费标准等等。目前游戏中广泛存在主角拒付同伴工资的现象,冒险途中获得的财富也全归主角所有,可是这合理吗?

更有甚者,某些主角在酒吧里调情时完全不顾身边同伴的感受,小气得连龙舌兰酒都舍不得请一杯;甚至于没吃晚饭就把队员赶去睡觉的行为也非常普遍。关于这些恶劣行为,公会将另外开列条目,强迫游戏制作者设身处地地为我们考虑。

正如我们的先驱者、来自埃拉西亚的哈尔爵士所言:“He whose considers the partners will conquest the future(谁顾念同伴,他就将赢得未来).”◆

Boss 型 NPC

□ 沙罗曼蛇

魔王, 又见魔王

——讲述六道魔王自己的故事

· 魔王, 又见魔王

昔日, 在每一个会出现四处播撒正义种子的勇者的游戏世界里, 就会有許多敌魔王陡然出现。很少有游戏能够说清楚魔王们的生平, 他们就像是雨后森林里的蘑菇。事实上魔王具有平衡游戏世界的力量: 勇者的入侵, 最后都是以魔王的牺牲而结束, 这是一种自残意识和牺牲精神的象征。这种力量当然也是至大至刚, 所向无敌的, 就像小×飞刀一样。

然后勇者封神, 游戏反安装, 魔王们也跟着消失, 就好像巨浪消失在和平宁静的海洋里。

· 关于魔王

魔王不仅是一种 NPC, 在五类十八属三百科一万种 NPC 中, 其重要性排名第一。

可是从某一方面来说, 魔王 NPC 是比不上同伴 NPC 的, 他们没有同伴 NPC 那么多充分表现自我的机会, 通常也不像同伴 NPC 那样被设计得招人喜爱。

同伴型 NPC 有时候只是一只华丽的花瓶, 有时候只是一块能动的血包或者鲜活的肉盾。

魔王不是。

同伴 NPC 是优雅的, 是属于玩家的; 魔王 NPC 却是普遍化、平民化的, 属于 NPC 本身的。

魔王是和 NPC 的本身生活息息相关的。

· 楔子

公主 NPC, 女, 现年 17 岁, 1 米 69, 体重保密。

腰缠万贯、学贯中西、明眸善睐、大家闺秀/小家碧玉。

关于完美公主的传言被刷屏传颂, 事实也确实如此, 她左右保镖投鞭可断流, 她前后拥者挥汗就下

雨, 她的影响力持续影响到现实世界之中。

(传闻: 现实世界中已有扮演公主的 Cosplay)

可是她却在年满 18 岁的前一天, 遇到了一件非常奇怪的事。

几乎没有人会相信的事。公主居然在那一天莫名其妙地消失。

排除了一切的意外事故可能。

魔王会飞是基本公式, 魔王抢公主是基本公式——魔王莫名其妙就抢走了公主, 这在游戏里当然不能算是意外事故。

于是游戏中又见魔王。

· 我坦诚我的卑鄙, 我抄袭了我朋友古龙《飞刀, 又见飞刀》的开头, 有些段落连标点用法都一样。

· 三恶趣

【地狱道】

三月初十。

阴。局部地区有小雨。冲剂煞感冒。

宜懒觉, 宜发呆, 宜给漂亮妹妹送伞, 忌晒衣服。

地狱道的魔王 Mr. 拜月是个脾气暴躁的家伙, 天气预报刚出现, 他就抓起旁边一个杂兵的脖子, 砰地一声掳进显像管。炸雷一般的, 他因为还没有等到勇者而发怒了, “某逍遥怎么还不来呢?”

杂兵在显像管里战战兢兢地申诉: “回教主, 某逍遥正在参加某辣椒千金的比武招亲, 还早着呢。”

Mr. 拜月听了这话更是烦躁, 他踢了杂兵一脚, “老子还不晓得呀? 要你娃多嘴。”

这一脚踢上去之后, 他感觉心

情舒服多了。显像管里的杂兵又道: “是是是, 小的愚笨。不过小的不明白, 难道教主希望某逍遥早点来么?”

Mr. 拜月瞪眼, “怎么不希望, 他来把我给切了, 然后存个档; 接着把其他五个弟兄也杀了, 关机睡觉, 免得整天都有闲人在我背后指指点点。”

杂兵又道: “但是某逍遥杀了教主之后, 万一不存档又遇上停电死机, 那大王又会被杀一次。”

Mr. 拜月怒道: “打打架, 那也总比整天都窝在这里强。”

杂兵又道: “小的算是明白了。但是如果某逍遥用了修改工具, 飞快地就把教主干掉了, 然后存档, 教主岂不是很没有面子?”

Mr. 拜月想想, 那倒也是, NPC 总不能跳出来让玩家无耻吧。即使跳出来了, 甚至导致一个异常结局, 那也不过是个制作上的噱头, 对游戏性没有任何帮助, 无聊的厂商才干那事儿。

Mr. 拜月再叹了一口气, 对那个杂兵道: “那你还是像昨天一样, 爬到电视那边去吓唬吓唬那边的闲人好了。”

【饿鬼道】

古老的宅邸, 重门深锁, 高墙头已生出芜杂的马塞克, 每道门上的钥匙都被藏起。

无论谁都看得出这所宅院昔日的安详已成过去, 就像是一个被护士强行唤醒了打针灌药的病人。因为今天从这里经过了两个勇者, 情况发生了变化。

这两个勇者着鲜衣, 开飞车, 挎手枪, 从浣熊市中区踏月而来。

饿鬼道的魔王 G 异常慈祥地看着她的孩子, 用巨大的触手轻轻地拍

着他们的头，“乖，怎么了，怎么都哭了？”

趴在地上的女僵尸说话了，她泣不成声地说：

“他，他们玩我……”

女僵尸说：“流氓……”顿时脸红不再说话。

另一只僵尸接上话头说：“我们很饿，但他们都不让我们吃一口，变着速度挽着圈儿躲我们，还故意走得很近，等我们要抓的时候就突然躲开，害我们撞一起，或者是失去重心跌倒……”

G发怒了：“尸可杀，不可辱，看我替你们报仇！”

僵尸们却哭得更厉害了：“奶奶……我们被玩儿没什么，但您那么一把年纪了，速度还没我们快，我们是想着您就快被他们像耍猴一样玩儿，所以才伤心痛哭哇……”

【畜生道】

一只 Zergling 突突突地跑着，后面跟了一大群机枪兵，一边追还一边大叫：“女人，要有女人！没有女人，机枪兵就打不过口水，更打不过叉子兵！”带头喊的那个肩章上铭着 [= A.G. =] 字样，胸口的铭牌赫然是“Jeeps”字样。

畜生道的魔王呜呜刚完成了从宿主到虫脑的进化，真正成为万能的魔王了。他冷静地分析了局势并下达任务，于是两个柱孢子开始转化为地刺，一队 Zergling 在真菌毯外埋伏起来。孢子炮这时刚好进化完毕，原本漂浮在真菌毯外沿的宿主缓缓往后退，最外围的潜伏者从地下提起来，在外圈飞龙塔和雷兽穴后重新埋下。

“嘿嘿，真是万无一失呀”，呜呜用了10数根神经纤维得意洋洋地沉思，“我仇恨职业玩家，都不肯多写点稿给我，以推动游戏业的繁荣发展……”

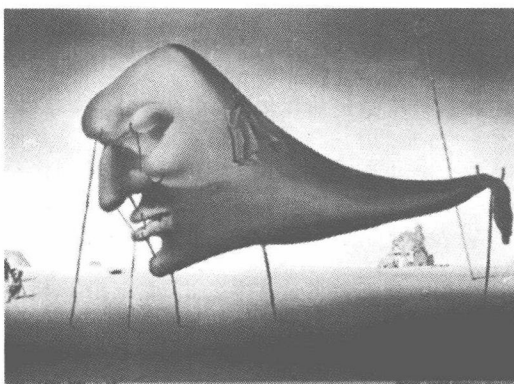
巨大的痛苦陡然来袭，地刺、孢子炮、飞龙塔和地刺瞬间就全军覆灭！这怎么回事？刚刚侦察发现只有6个机枪兵，怎么可能突破自己的防线？呜呜连忙透过那只宿主的眼睛看出去，刚一接通就觉得眼前一片

漆黑，宿主在天空中被枪弹撕得四分五裂。还没有连上另一只宿主，一个机枪兵已经跳在他的面前，大喊着：“天要亡你，我也只是奉命行事……唧~~”士兵突然发出奇怪的响声并颤抖了一下，接着在“啊啊啊啊”的号叫声中抓狂般扫射。

呜呜在子弹扫射中痉挛，“天要亡我？”他看看天，天幕的左下角赫然显着“CHEAT ENABLE”。

腊月十八，呜呜崩。

——从此，魔王呜呜不再认为游戏中的自己具有万能属性了，因



为他无法使用“power overwhelming”或者是“show me the money”。他同时还记得那个士兵“唧”的一声怪叫，之后就是疯狂的“啊啊啊啊”的吼声，并坚持认为那是一个比Jeeps更无耻更会耍诈的人类勇者名字，英文标识应该是写作 Grrr...

• 三善趣

【阿修罗道】【人道】【天道】

（因为版面不够，当笔者赶到的时候，战斗已经结束了）

“三善趣也都被打将下来了，你还呆在非非想天做什么。”人道的魔王、那个被自己的本体打败的库利扎里德（俗称魔头K）打电话问天道魔王董卓。

天道有三界二十八层天，呆在最高天非非想天的董卓说：“我被绑在城门上，小兵的箭就嘻嘻哈哈的一支一支向我射过来，吕布那小子尤其可恨，拍马过来大喝‘看我辕门射日’。我这时能这么心平气和地和你说话，算是不错了——对了，你是怎么输的？”

魔头K抱怨说：“实在窝火。他们一贯耍无聊三个打一个也就罢了，这次居然在我面前出来的有四个人！要说四打一也就罢了，但是那个红头发、裤子中间扎皮带的，居然一直就在版边发波。程序！那就是程序！我硬是被程序摁在原地不许跳——你说我要是就这样被程序漏洞耗死也就罢了，可那家伙在最后一秒发出一个八稚女，把我完全不能动弹的尸体一阵暴打……”

“有我惨？”阿修罗道的魔王萨非罗斯完好无损地走过来。“那玩家在新浪直接下了一个结局存档，摁过了片头字幕，直接读档就看结局动画，然后把游戏删除干净。我的名字他根本不知道，我还没有出场就已经被宣判死翘翘了，什么世道？D版多了连魔王名字都进不了玩家眼睛。下次我得申请作为游戏的标题，就像地狱道的前任魔王DIABLO一样。”

“哇哈哈……”董卓笑起来，“本来我还郁闷，现在也轻松了。”

“你怎么死的？”魔头K和萨非罗斯一起问，“说说。”

“还好还好”，董卓在电话里微笑，吕布飞矢破空的声音清晰可闻。“我的身边都是预先被玩家‘说得’的NPC，我的大将、雄兵、城池等等等，一下子都没有了——我广纳天下贤良反覆之才，却求得一个做倒吊男的果报。”

• 尾声

“警报，警报，勇者入侵，勇者入侵。各NPC请做好准备，各NPC请做好准备。”天空被撕开了一条长长的口子，圆形的光盘状UFO飞了进来，上书大大的“盗亦有道”，旋转着，把一系列的服装、脚手架、灯光器材空投下来，宁静的NPC世界顿时被炸得一片狼藉。

“六道要轮回一下么？”董卓问Mr.拜月，“你这次负责天道，多少有趣一些。”

“还不是一样。”呜呜把桌面上未下完的棋子儿一一拣到怀里，“不就是陪他们瞎折腾！”◆