

No.12

COMPUTER GAME

土人兄弟 / 编著

电脑游戏攻略宝典

魔法 游戏

典藏本



剑与魔法 —— 欧美角色扮演游戏杂谈

Diablo 的神话与历史

暗黑破坏神 II

暗黑破坏神

暗黑破坏神之地狱火

漫谈魔法门

魔法门 VII: 血与荣耀

魔法门 VIII: 毁灭者之日

魔法门英雄无敌 III: 埃拉西亚的光复

魔法门英雄无敌 III: 末日之刃

魔法门英雄无敌 III: 死亡阴影

魂

魂

魂

魂

魂

魂

柏德之门

柏德之门 II: 剑湾传奇

异域镇魂曲

冰风溪谷

光荣与梦想 —— AD & D 的回顾与展望

内蒙古人民出版社

PC
玩家
天堂

电脑游戏
攻略宝典
NO.12
土人兄弟 / 编著

魔法

游戏

典藏本

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏攻略宝典.12/土人兄弟编著. - 呼和浩特:内蒙古人民出版社,2000.8

ISBN 7-204-05302-8

I.电... II.土... III.游戏卡-基本知识 IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 68608 号

PC 玩家天堂·No.12

电脑游戏攻略宝典

土人兄弟 编著

*

内蒙古人民出版社出版发行

(呼和浩特市新城西街 20 号)

新华书店发行 中国电影出版社印刷厂印刷

开本:850×1168 1/32 印张:37.5 字数:980 千 插页:12

2000 年 10 月第一版 2000 年 10 月第一次印刷

印数:1-7200 册

ISBN 7-204-05302-8/G·1172

定价(全三册):60.00 元

PC 玩家天堂·No. 12

电脑游戏攻略宝典

——魔法游戏典藏本

土人兄弟 编著

内蒙古人民出版社



完全攻略

(2) ☪ 剑与魔法——欧美角色扮演游戏杂谈

(9) ☪ Diablo 的神话与历史

(23) ☪ 暗黑破坏神 II (Diablo II)

让人极度上瘾的游戏性,全新的武器与技能魔法,随机产生的地图使耐玩性更为提高,多种角色的加盟使游戏更具可玩性……

(50) ☪ 暗黑破坏神 (Diablo)

是它,第一个迈出了划时代的一步,是它,游戏发展史上的一块里程碑!

(74) ☪ 暗黑破坏神之地狱火

(Diablo:Hellfire)

(79) ☪ 光荣与梦想——AD&D 的回顾与展望

(105) ☪ 柏德之门 (Baldur's Gate)

在由于缺少优秀游戏的问世,AD&D 游戏领域即将消亡的关键时机,《柏德之门》的出现不啻于黑暗中的一道阳光。



目 录

(124) 卍 柏德之门:剑湾传奇

(Baldur's Gate:Tales of the Sword Coast)

(134) 卍 异城镇魂曲

(Planescape:Torment)

不同于一般的RPG,游戏中的主角不再是英俊挺拔的英雄,而是一具死而复生且面目不堪的行尸走肉;陪着主角一同冒险的也不再是美丽动人的少女,而是一具多话的骷髅头骨……

(158) 卍 冰风溪谷(Icewind Dale)

(180) 卍 漫谈魔法门

(187) 卍 魔法门VII:血与荣耀

(Might & Magic VII:For Blood and Honor)

游戏中,你可以创建一支4名角色的队伍进行冒险,你可以决定每个角色的职业、种族及属性,带领这些无畏的冒险者尽力完成主线和非主线任务,与以往不同的是,你可以选择正义的一方或是邪恶的一方……

(215) 卍 魔法门VIII:毁灭者之日

(Might & Magic VIII:Day of the Destroyer)

与《魔法门》系列前作最大的区别就是,《魔法门VIII》在若干方面限制了玩家对角色的创造。现在,玩家只能从游戏中限定的角色里选取,同时玩家也不能一次创建一支冒险队伍了,取而代之的是要在游戏过程中招募队友。



(237) 魔法门英雄无敌Ⅲ：埃拉西亚的光复
(Heroes of Might & Magic III:
Restoration of Erathia)

战乱中流传着一个传闻，说国王之死和亡灵族的入侵之间有某种未知的关系。为了调查出事实的真相，凯瑟林召集了王国的将军和部队为国王而战，同时，也为了恢复王国的荣耀而战！

(295) 魔法门英雄无敌Ⅲ：末日之刃
(Heroes of Might & Magic III:Armageddon's Blade)

相对于前作，这部资料篇有了新变化，加入了一个新种族——元素族，更多拥有不同特技的英雄的加入，以及崭新强力兵种的出现，都为这部资料篇增色不少。

(320) 魔法门英雄无敌Ⅲ：死亡阴影
(Heroes of Might & Magic III:Shadow of Death)

桑得罗，一个饥饿而残忍的恶魔，由于手中那两个充满魔法的神器，而得以统治 Antagarich 大陆。然而，四个英勇的战士出现了，他们必须找到预言中的神秘的天使之剑，才能对抗桑得罗手下人数众多并且力量强大的怪物……

(333) 亡魂 (Revenant)

魔头的身后，美丽的公主正安详地躺在祭坛上静候你胜利的佳音：此刻你已不再有丝毫的犹豫，握紧手中那把曾经尝遍无数恶魔鲜血的宝刃，以无与伦比的速度向 Yhagoro 刺去……



(344) 毒王 (NOX)

在暗黑破坏神问世数年后,以即时战略《C&C》系列及角色扮演《黑暗王座》系列等游戏起家的 Westwood Studios,也推出了同类型的游戏 NOX:毒王,掀起了另一个动作 RPG 的热潮。

(359) 暗黑之石 (Darkstone)

传说只要有一个有着纯洁之心的人找齐所有的水晶石,恶魔就会被消灭,时间之轮就能重建,日夜循环就能恢复常态。这个怀着纯洁之心的勇者,会是你吗?

(374) 银 (Silver)

故事发生在 JARRAH, 这是一个被邪恶的巫师 Silver 所控制的世界。为了能获得黑暗之神 Armageddon 的青睐,成为他在这个世界的代理人,他派他的儿子 Fuge 掠走了许多妇女,并把她们献给 Armageddon。这其中也包括了游戏的主人公 David 的妻子 Jennifer……

PC·玩家天堂 (No. 12)

魔法游戏典藏本



完全攻略

电脑游戏攻略宝典

剑与魔法

——欧美角色扮演游戏杂谈

当人们因劳碌的人生疲惫不堪、而又对美好的生活无限憧憬的时候，大致有三种做法：坚忍苦行、寻求变革和制造梦想。第一种人是宗教信仰者、隐士；第二种人是改革者、探险家和发明家；第三种人则可能是诗人、画家以及——游戏玩家。

出生在小城镇或乡村的人往往拥有丰富多彩的童年回忆，与城里孩子相比，青草和泥土的气息仿佛给了农村孩子更强的想象力。在城市里，公共空间极度狭小，孩子们的想象力也被挤压得变了形。他们在胡同和地下通道里踢球，在电线杆上绑个球网“扣篮”，在人行横道上练习滑板和溜冰……当然，他们还有电脑游戏和电视游戏，也许这是一件幸运的事。

假设时光倒流 30 年，那时的孩子们做些什么呢？一个逐渐被人们淡忘的词——户外游戏。站在今天的角度看，在旧日的街头巷尾、树林草地间，动作、模拟、角色扮演甚至冒险等一系列“专业术语”，早融在孩子们的欢声笑语中鲜活地体现出来了。即便墙壁隔开了天与地，室内一样是孩子们摸爬滚打的世界。什么东西能让他们像成年人一样安静地坐下来呢？糖果、画册、呵责（噢，别这样）或者……还是游戏。

传统的室内游戏主要包括各种棋类、拼图等桌上游戏。在国内常见的是一到两人玩的游戏，像著名的“华容道”、“九连环”和围棋、象棋，能让多人参与的游戏相对较少。过去的飞行棋可算一种，曾经风行的强手棋（《大富翁》）更是多人桌上游戏的代表。这两种游戏有共同的道具：代表“自己”的棋子和决定命运的骰子。然而这一幕若是发生在 70 年代的美国，那么他们一定是在玩图版 RPG——一种对于我们比较陌生的传统游戏。图版 RPG 并不同于普通的桌上游戏，因为自它出现之时起，角色扮演游戏作为一种新类型游戏宣告诞生了。

1974年美国TSR公司的《龙与地下城》上市,第一部图版角色扮演游戏(Roll Play Game—RPG)仿佛一夜间就风靡全美。随后其系列续作及其他公司的同类作品也相继登场,在青少年和成人之间广为流行。

这个游戏的道具简单得使人瞠目:游戏说明书、卡片、铅笔和骰子,当然它玩起来不会那么简单了。游戏前,玩家要确定自己扮演的角色,然后掷骰子得出能力值,无外乎力量、智力、敏捷、运气等;再根据能力特点确定种族或职业,把这些记在角色状态卡上之后,演出可以开始了。如今这一切已被电脑RPG的开篇MENU完全继承,只是能力和职业的设置因游戏不同而有所差别。

没有也不可能被电脑RPG继承的是图版RPG的一个重要特点:参加游戏者不全是玩家,必须有1人担任游戏的主持,以便随机提供事件、判断行动结果等——有点像玩强手棋时负责银行管理和抽取卡片的那个人,但任务复杂得多。例如玩家到达某一地点后主持提示“遭遇蛇发女妖美杜莎”,开始战斗后玩家掷出骰子,主持按点数对照规则宣布“很不幸你被石化了”之类。而图版RPG的主持更要解说剧情或者创造剧情,扮演非玩家角色(NPC)和敌人等等。当游戏主持讲起故事,玩家便走进了一个想象的世界,寻找伙伴、购买装备、探听情报、云游四方、降妖除怪……游戏的情境能否引人入胜,关键就在于主持的表现。

图版RPG的主持虽然没有直接扮演主角,但同时有着多种身份——编剧、导演、“龙套”和裁判。他的发挥只受两种东西的限制:游戏规则和自己的想象力。

厚厚的图版RPG说明书中有十分细致的规则,内容包括角色构成、魔法说明、探险顺序、战斗方式、怪兽说明、道具物品以及主持心得等等,比起当前任何一部电子游戏的规则都要繁琐得多。然而高度自由的游戏进程却与复杂的游戏规则形成鲜明对比,因为图版RPG允许游戏玩家创造属于自己的剧情。在图版RPG说明书中,确定了RPG三个要素中的两个:时空和人物,对于剧情只是提供了基本资料。在游戏过程中,游戏主持承担着展开剧情的任务。只要符合那个幻想世界的历史背景和人物性格、种族特征,主持大可“戴着镣铐跳舞”,在游戏规则的严格约束下,与众玩家一起步入海阔天空的梦想旅程。

像《龙与地下城》,与中世纪文明有关的事物都可以加进它的剧情。游戏主持可以根据平素不经意间的积累,把传说故事、小说电影中的情节

段落穿插组合到一处,构成只此一家的游戏剧情。当三五个伙伴沉浸在自己营造的,同时也是自己熟悉和喜爱的故事氛围中时,那种满足感或许能令今日的玩家们艳羡不已。

这一套小说中最早、最著名的是1984年出版的《龙枪编年史》,它曾经登上美国《纽约时报》的畅销书排行榜,发行数量达250万。一位景况窘迫的失业者和一位初出茅庐的游戏企划——该书的作者借此转瞬成为畅销书作家,完成了他们人生角色扮演的一次成功“转职”。

《龙枪编年史》的体裁被称为“奇幻小说”,在中国小说史上并无准确的对位关系,大致与明朝神魔小说(《西游》、《封神》等等)和现代武侠小说稍有相似。对于游戏玩家来说它的内容倒是一点也不生疏,剑与魔杖、光明与黑暗、勇者斗恶龙……诸如此类,是参照中世纪欧洲的文明背景,加入来自神话传说和想象中的多种元素组成的幻想故事。这一类故事,那些钟情RPG的玩家简直可以自己编了,但是别忘了这本小说成书的时间。

有许多东西我们都见到得太晚了,《龙枪编年史》也不例外。由于故事内容在今日看来已不算新颖,它的文学性和资料价值反而凸显出来。这本小说虽出自名不见经传的作者手笔,但颇具可读性(就像我们说某游戏颇具可玩性);结构严谨、构想奇绝、笔调幽默,堪称是英国作家托尔金的《魔戒之王》后又一部奇幻小说杰作,对日后电子游戏的创作有举足轻重的影响。

初读《龙枪编年史》可能会感觉像在看一篇精彩的“攻略”,这也难怪,它原本就是为当年的图版RPG玩家准备的。不过攻略是玩后的记叙,它却是玩前的参考,是为玩家酝酿梦想提供的原材料。如果说有一千个读者就有一千个莎士比亚,那么每个读者(玩家)在图版RPG中的经历也是举世无双的。

1988年,著名的SSI公司经TSR公司授权获得了《龙与地下城》等图版RPG的背景与设定来制作游戏。此后不少公司都与TSR合力开发游戏,从快被人遗忘的《魔眼杀机》到现今广受好评的《魔法风云会》,佳作迭出。TSR公司丰富的图版RPG设计经验和大量游戏制作素材俨然成了一座“金矿”。

至今TSR公司的《龙枪》系列小说已出版了50余种,这些小说为电脑RPG奠定了坚实的文学基础。但是物极必反,欧美游戏由于与图版游戏

和奇幻小说的渊源极深,RPG 的设定在相当一段时期内总是徘徊在欧洲中古文明加神话幻想的世界里。日本和中国台湾的游戏又受欧美影响,制造出无数金发碧眼的“骑士”和“魔法师”。中世纪近乎成为浪漫主义和英雄主义的代名词,同类题材在游戏开发者的造梦车间里被一次又一次送上流水线。

中世纪的历史被称作“黑暗的一千年”,但中世纪又总是让人联想起饰有羽毛的头盔,因为那的确是一个充满梦想的骑士时代。贡布里希在《游戏的高度严肃性》中谈道:“中世纪后期贵族生活的全部内容就是企图‘玩梦’,并且总是玩那同一个古代英雄和圣人、骑士和女人、简朴而又心满意足的牧人生活的梦。”中世纪文明背景确是上佳的游戏题材,但在无数次的重复之间终会令人倒了胃口。无论是玩游戏还是阅读《龙枪编年史》这样的小说,我们也都在“玩梦”;谁都知道这不是真实的,惟一希望是我们的梦想没有边缘,没有人为的界限。

图版 RPG 的流行如同本世纪的种种流行风潮一样没有持续很久,在《龙枪编年史》出版的 1984 年,《巫术》、《创世纪》等电脑 RPG 的经典系列已初具规模,一个新的时代即将开始。

巫术系列(WIZARDRY)

由于 1970 年 SIR-TECH 公司推出的《巫术 I》是电脑史上第一个角色扮演游戏,它曾使得无数《龙与地下城》的爱好者们争相购买 APPLEII,因此《巫术》系列在众多的电脑游戏中占有了举足轻重的地位。时至今日,这一系列已出到了七代。在这些作品中,《巫术 IV》以其刁钻、变态的谜题而最令人头痛。《巫术 VI》的故事则最为出色,它是以创世神笔的诅咒为主干,而这些被诅咒的故事都可以从 NPC(NONE PLAYER CHARACTER 非玩者人物)口中渐渐得知,而作者精心设计的气氛也随之慢慢的感染了玩者。尽管从一代到七代已有了无数的变化与改进,但《巫术》系列对主角自身的职业、属性、技能磨练方面的注重却始终没有改变,这恐怕也是《巫术》系列能屹立至今的重要原因吧。

创世纪系列(ULTIMA)

与《巫术》系列一样,《创世纪》系列也是游戏界公认的经典角色扮演游戏,同时也是游戏史上作品最多、最长寿的系列。除了九个正传外,《创

世纪》系列还包括了《地下创世纪 I、II 代》,《创世纪外传 I、II 代》以及 Internet 上的《线上创世纪(ULTIMA ON LINE) I、II》,这样洋洋洒洒十多个作品便构成了游戏史上最为庞大的家族。

《创世纪 I:第一个黑暗时期(THE FIRST AGE OF DARKNESS)》与《创世纪 II:女巫的复仇(THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS)》都只是简单的杀坏人游戏,其中没有什么伦理道德,因此也就没有什么内涵了。《创世纪 III:依达克斯(EXODUS)》中加入了较为具体的剧情因素,而《创世纪 IV:圣者传奇(QUEST OF THE AVATAR)》的出现却使得人们耳目一新,它不再是一个像以前那样打打杀杀的作品,游戏中没有坏人,主角要做的就是完成多项美德,并因此而荣获“圣者”的称号。在《创世纪 V:命运战士(WARRIORS OF DESTINY)》中,好人与坏人的界线不再那么明显,有些看起来的好人暗地里却做着坏事,有些虽是坏人却能被感化成好人。总之,《创世纪 V》在人性方面的刻画是十分成功的与真实的。《创世纪 VI:虚伪先知(THE FALSE PROPHET)》则在 V 代的基础上加入了两种不同文化之间的磨擦。《创世纪 VII:黑月之门(THE BLACK GATE)》以及《创世纪 VII 第二集:巨蛇之岛(ULTIMA VII PART TWO: SERPENTISLE)》则是所有创世纪作品中最受欢迎的作品。不因为别的,就因为它极具人物互动上的深度并创造了一个真实的世界,而这个世界中的每个单项物品都可以使用或产生互动的关系。令人遗憾的是《创世纪 VIII:异教徒(PAGAN)》并没有得到预料中的掌声。虽然它的画面极为出色,但所有的批评都认为《创世纪 VIII》失去了对世界描述的精确度与人物的互动性。创世纪的缔造者 ORIGIN 公司及其老板理查·盖洛特(RICHARD GARRIOTT)决定使《创世纪 IX》成为具有 V 代故事的精彩、VII 代世界的真实以及 VIII 代画面的出色,同时《创世纪 IX》也将成为整个不列颠尼亚(BRITANNIA)与圣者故事的最终完结篇。然而这部作品让玩家大大失望,《创世纪》的辉煌时代就这样草草结束了。

魔法门系列(MIGHT AND MAGIC)

这个由 NEW WORLD COMPUTING 出品的角色扮演游戏以其独特的剧情构架吸引了不少玩家,可说是该公司的招牌大作。I 代的故事重点在于精神圣地(INNERSANETUN),同时它也是少数几个如同《创世纪 IV》一般没有大魔王的游戏。而 II 代、III 代与外传都是关于 CORAK 与邪恶的

SHELTEM之间的斗争,所不同的只是Ⅱ代发生在 CRON 大陆、Ⅲ代在 TERRA、外传则在 XEEN。尤其值得一提的是两部外传《星云之谜》与《黑暗魔君大反扑》固然各自独立成章,但玩家也可将两者合二为一成为《星云世界(WORLD OF XEEN)》一个游戏。它不仅包括了两个外传的所有内容,其结局也有所不同。从《魔法门 VI》起,故事情节与 NEW WORLD COMPUTING 的另一部大作——策略类游戏《魔法门英雄无敌》(Heroes of Might & Magic)连在了一起,一时间,魔法门的狂潮席卷了整个世界。

魔眼杀机系列(EYE OF BEHOLDER)

总共只有三集,SSI 公司在宣布Ⅲ代的制作计划的同时也宣布了这将是《魔眼杀机》系列的最终作,令人颇为扼腕叹息。因为它活生生的怪物、精彩的故事以及刁钻的谜题与迷宫的设计曾吸引了无数角色扮演游戏的爱好者为之废寝忘食。另外,值得一提的是这套系列的缔造者是现在游戏业界里红得发紫的 WESTWOOD 制作室。

黑暗王座(LANDS OF LORE)

WESTWOOD 小组当时推出的这个力作把第一人称的 3D 迷宫型角色扮演游戏推上了此类游戏的巅峰。平滑的移动、即时的战斗、完美的地图系统以及惊人的法术特效,再加上包括城堡、森林、废墟、洞窟在内的广大的冒险区域使得《黑暗王座》成为 93 年最畅销的角色扮演游戏之一。《黑暗王座Ⅱ:命运守护神(GUARDIANS OF DESTINY)》中主角扮演的是女巫司蔻霞(SCOTIA)的儿子,努力摆脱命运的不公。暂不说这部作品偏重动作忽略剧情而遭到许多玩家的批评,但就其能够从人性的角度思考,将个人英雄主义提高到对世界的质疑而反抗,也应算 RPG 游戏中内涵较深的一部。《黑暗王座Ⅲ》则继承了 RPG 游戏的所有特点,在图像、声音、剧情、操作上中规中矩,没有太大的突破。

上古卷轴系列(The Elder Scrolls)

这部角色扮演游戏的历史文化背景的设置尤其完善与庞大,在西方,它的玩家甚至超过了《魔法门》系列。上古卷轴系列的第一部作品是 1993 年发行的《ARENA》。这款游戏一上市就引起了轰动,游戏中极高的自由度和到处都是的 Bug 成为了当时 RPG 迷们口边最为津津乐道的话题。

1996年发行的《DAGGERFALL》是《上古卷轴》系列的第二部作品。这部作品可以说是RPG史上里程碑式的作品,在此之前从来没有任何RPG能提供给人如此之大的角色扮演吸引力。事实上很大一部分玩家都不理会游戏的主线故事,而是“生活”在这片由30,000余座城市和数不清的其它地点组成的区域中。而这一切在其它的RPG中是极为少见的,所以《DAGGERFALL》拥有了很多铁杆爱好者。《上古卷轴》系列的第三部作品是《BATTLESPIRE》,和《DAGGERFALL》不同,《BATTLESPIRE》更加偏向于战斗和解谜,而整个游戏也发生在一座塔中。《上古卷轴》系列的第四部作品是《红衣卫士(REDGUARD)》,一个动作/冒险游戏。这部作品虽然定位在动作/冒险方面,但是其中角色扮演的成分也相当的高,大量的对话选择让很多标榜自己为RPG的游戏都自愧不如。

暗黑破坏神(DIABLO)

96年底,因制作了成功的即时战略游戏《魔兽争霸II(WARCRRAFT II)》而红极一时的Blizzard公司推出了其首个角色扮演类游戏——《暗黑破坏神》。由于采用了45度鸟瞰视角与高解析度画面以及即时计算的光影效果,你能清楚的发现游戏在诸如主角身上盔甲的点点闪光等各种出色的细部处理。其最具突破性的特点在于它的地形创造系统,每开始一次新游戏《暗黑破坏神》就会开始生成全新的迷宫地图,它使得游戏的耐玩度大大的提高。而且这套系统最主要的诉求是使联线游戏具有无穷无尽的丰富变化,Blizzard公司为此特意在Internet上设立BATTLE.NET让世界各地的玩家一同探索DIABLO的奥秘。当《暗黑破坏神》仅用三周的时间就冲上了Internet TOP 100的榜首之位时,就足以说明其来势汹汹的魅力。资料篇《地狱火》以及最新推出的《暗黑破坏神II》(DIABLO II)在国内外的震撼和冲击力都是无与伦比的。在《暗黑破坏神》之后出现的一系列类似作品,使得上个世界末的角色扮演类游戏成了“暗黑”的世界。

进入二十一世纪,角色扮演游戏更一发不可收拾,各种大作不断出现,《柏德之门》、《暗黑破坏神II》……好了,讲了这么久,让我们一起进入角色扮演游戏的世界吧,这里,将是梦想的发源地。

“我是昨天、今天和明天，我拥有再生的力量。我的灵魂创造了天神，创造了人间、地狱、还有天堂……向我欢呼吧，我就是屹立于地球中心的神殿之王！”

——古埃及《死亡之书》

DIABLO 的神话与历史

DIABLO 狂想

自从《暗黑破坏神》上市后，在游戏界便出现了一种可怕的病症“恐惧症”。专家初步诊断，此种病症是由于患者长时间受到某种软体的刺激而产生的一种幻想综合征，这种病症已对社会造成了强烈的影响。据某冷饮店售货员说：“自97年以来，本店出售的瓶装饮料十分抢手，特别是红色饮品与蓝色饮品已经供不应求，而购买者大多以50元或150元付费”，为此一些饮料厂商受益匪浅。当然“恐惧症”对社会也造成了一些负面的影响，下面就来听听珠宝店老板的哭诉吧：“这种现象不能再持续下去了，我的神经已经崩溃了，每天都有许多人站在柜台前用奇特的眼光盯着那些戒指和项链，他们什么也不买，只是自己站在那默默的叨念着，‘哦，这个不错，4个属性全加，三防各加40%’，甚至有的人还身披重甲，手持利刃。为此我不得不花费巨额来购买先进的保安系统以防万一。”正当医学界对此症状做进一步研究时，它却突然偃旗息鼓消失不见了。从非正当渠道获悉，这是由于在互联网上出现了大批的自编程序，致使此种软件对使用者受到的刺激大幅度降低所造成的。

当年暴雪开发的著名RPG游戏《DIABLO》对游戏界来说不啻于卷起了一场暴风雪，可以说《DIABLO》的出现树立了游戏界一个新的里程碑。《DIABLO》发布之日起，游戏业界又多了一种游戏形式A-RPG，无数的游戏制作公司不断推出DIABLO like作品，声称可以赶上或超过DIABLO I /