

游戏开发经典丛书

世界著名的RPG游戏设计师
传授你开发惊险、刺激的商业RPG游戏的宝贵经验！
带你进入一片人迹罕至的领域，来到充满魔力的地方，世界的边缘！



Swords&Circuitry:

A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games

剑与电

角色扮演游戏设计艺术

[美] Neal Hallford, Jana Hallford 著

陈洪等译



清华大学出版社

游戏开发经典丛书

剑与电——角色扮演游戏 设计艺术

(美) Neal Hallford, Jana Hallford 著

陈 洪 等译

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书通过作者自己多年的游戏开发经验,从RPG游戏的制作角度对游戏的设计提出了自己独到的见解。作者用简单幽默的语言系统地介绍了“玩家的概念”、“获取灵感的方法”、“游戏设计及开发的全过程”等各个方面。更加珍贵的是作者采访了多位游戏业界知名设计人员,以访谈录的方式表达了各个游戏设计大师对游戏的见解。在本书的最后,作者将自己负责设计的商业游戏Nox的策划书拿出来与读者分享,并详细介绍了其中的设计思路。这些对于渴望进入游戏设计领域或已经在该领域工作的读者有着非常重要的学习和参考价值。

本书是游戏开发经典丛书系列之一,适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者学习,也可作为大专院校相关专业学生的参考书。

Neal Hallford, Jana Hallford

Swords & Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games, First Edition

EISBN: 0-7615-3299-4

Copyright 2003 by Premier Press, a division of Thomson Learning.

Original language published by Thomson Learning (a division of Thomson Learning Asia Pte Ltd). All Rights reserved.

本书原版由汤姆森学习出版集团出版。版权所有,盗印必究。

Tsinghua University Press is authorized by Thomson Learning to publish and distribute exclusively this Simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

本书中文简体字翻译版由汤姆森学习出版集团授权清华大学出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内(不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾地区)销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

北京市版权局著作权合同登记号 图字:01-2004-2810

981-265-871-8

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

剑与电——角色扮演游戏设计艺术/(美)赫夫特(Halford, N.), (美)赫夫特(Halford, J.)著;陈洪等译.

—北京:清华大学出版社,2006.4

(游戏开发经典丛书)

ISBN 7-302-12562-7

I. 剑… II. ①赫… ②赫… ③陈… III. 游戏—程序设计 IV. TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第011114号

出版者:清华大学出版社

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

社总机:010-62770175

组稿编辑:许存权

封面设计:范华明

印刷者:北京国马印刷厂

发行者:新华书店总店北京发行所

开本:185×260 印张:18 字数:381千字

书号:ISBN 7-302-12562-7/TP·8037

定 价:34.00元

地 址:北京清华大学学研大厦

邮 编:100084

客户服务:010-62776969

文稿编辑:李虎斌

版式设计:赵丽娜

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

版 次:2006年4月第1版 2006年4月第1次印刷

印 数:1~4000

致 谢

Jana 和我非常感谢以下友人的帮助，如果没有他们，这本书将不能顺利出版。将我们的衷心感谢献给他们。

感谢本书编辑 Emi Smith、Kelly Talbot、Keith Davenport 和 Laura Gabler，他们仔细处理了书中的大量细节，并且提出了很多宝贵的建议；感谢 Jon Gwyn、Jeff Perryman、Shawn Sharp 和 Jim Wible，他们为本书提供了友情帮助和宝贵建议，特别要感谢他们的精彩插图；同时也要感谢 Ellen Siders 为本书提出了许多短小精悍的建议；感谢 Gene Hallford，他从完全不同的角度挖掘出关于电脑游戏产业有趣的研究；感谢 Chris Taylor，当我和 Jana 将要完成这份书稿时，他从“地牢围攻”这款游戏的策划思路中给了我很多建议；感谢 Ken 和 Anji Mayfield，他们把我从无线电事业中解救出来，并且把我带入了游戏设计行业中；感谢 Jon Van Caneghem 和 Ron Spitzer，他们给了我第一份真正的设计者的工作，并且告诉了我一些秘诀；感谢 John Cutter，他一直以来对我的帮助，并且让我知道我并不是太笨；感谢 Ron Bolinger，他多次在我困难时给予援助；感谢 Chris Medinger，他在关键时刻关掉电脑，间接地挽救了我的生命；感谢 Raymond E. Feist，他允许我在 Midkemia 的游戏机上玩游戏，学习专业的幻想类游戏策划师如何构建游戏世界；感谢 Dynamix 公司的 Steve Cordon，编写了游戏“Kronador 的叛徒”，并找到了一份我以为丢失好久的设计文档；感谢 Mark 和 Valerie Tucker，他们在这个工程的早期提出了一些非常有建设性的意见；感谢 Samu 游戏公司的 David Michael，他提出了许多建议，做了许多研究，是一名全面的智囊；感谢 Katz&Worley 公司的 Arnie Katz，他在关于电脑游戏产业的历史发展上有许多独到的见解；感谢 Mike Greene，他为我调查了 D&D（龙与地下城游戏）的发展历史；感谢 Scorpia.com 的 Scorpia，他评论了我过去的游戏作品，他似乎总有魔力得出恰如其分、深合我心的评价；感谢 Andy Caldwell，他向我介绍了美国布卢克海文国家实验室的物理学家 Willy Higinbotham，Higinbotham 为了更好地向公众展示极其高深的物理学，于 1960 年用示波器制作了世界上第一个可以称之为视频游戏的东西。

Jana 感谢 June Mott 夫人和 Margaret Doane 博士鼓励她进行创作，同时感谢 Ronald Johnson、Mike Shea、Anne Wallace 和 Ervin Wheeler 提供完善的医疗服务。

最重要的，要感谢我们的父母 Henry Hallford、Betty Hallford、Joseph Ondrechen Sr. 和 Jacqueline French Ondrechen，他们给予了我们最多的时间、爱心、耐心和理解支持，使我们变成了独一无二的个体。

关于作者

Jana Ondrechen Hallford

对我而言，游戏并不总是等于乐趣。作为大家庭中的年轻一员，想赢得棋牌类游戏，即类似于 *Monopoly*（强手棋）之类的游戏几乎是不可能的，因为它要求有很高的策略思想。而我聪明的大姐 Mary Jo 就知道哪些街区要买下，哪里又要建造旅馆。当她成功地构筑起一座雄伟的金融帝国时，我正哭着把我的苏格兰牧羊犬送进监狱去。在被兄弟姐妹们打击了好几年后，我终于在青年时期翻盘，赢了游戏 *Trivial Pursuit*（一种棋盘类游戏，译者注）（我无法用言语表达这次胜利所带来的深远影响）。但是在这几年玩棋盘游戏下来，街坊邻居的小孩在我们家都会习惯地问：“今天我们玩什么呢？”对我来说，提出环境、角色和故事情节从来都不是问题。很久以前我就听说过角色扮演游戏，并理解一个层层推进的故事情节具有多大的诱惑力，以及故事叙述者具有多大的魔力。

在我成长的过程中，以观察者的角度看到了许多流行的文化，在我周围几乎都是主流文化。至今，我也常常喜欢在镜头后看到的景象。当我在看电视时，广告会间接告诉我许多关于观众的想法。虽然我讨厌被惊吓，但我还是喜欢关于恐怖电影的记录片，特别是关于特殊事件的。著名人物的传记也是令人着迷的，因为它们不只告诉你，伟人做了什么，而且告诉你是怎么做的以及为什么做。

我在大学里主修的是艺术，不过更多的是靠写作为生。我第一次写作是作为一名艺术评论家，写一些大家感兴趣的综合性的素材。数年前，当我还是一名年轻的新闻记者在搜寻素材时，在圣地亚哥的喜剧书展上我找到了自我。我虽然对喜剧一无所知，但是这就是故事的高潮——我总是学习新东西。在书展上，我认识了一些赋有创造性的充满活力的艺术家、作家和出版商。喜剧是当时的主题，但也有其他主题存在，我并不是完全沉溺于喜剧中，但我当时出售小说构思，特别是关于科普小说和幻想类的小说。

当我开始在报纸这行工作时，我开始从事关于公共关系和市场营销的写作了。在出版公司长时间的限制中，我开始进行更有创造性的第二职业了。在我一生中很长时间都热爱看名著，现在新的兴趣是通过参考大量的书籍、古典音乐，甚至 CBS 电视剧“美女与野兽”，把幻想融入到一本创造性的指南手册中。我的代理人将它卖给了有许可证的出版商，但不幸的是，当手稿都已经在印刷机上排完版时，出版商却拒绝了我。不过幸好经验为我打开了另外一扇门，我向 Sci Fi 频道提供背景素材，于是他们邀请我去美国和英国演讲关于科普小说和幻想类的小说。

在我遇到 Neal 后，我才开始了解一些关于游戏产业的东西。由于我的经历，我立即认识到创作游戏的过程和出版业相似。我知道出售一个想法是首先需要被清除的障碍。一些主题名声在外，另外一些，即使是很有前途的，也卖得不好，只有少数的卖得好。

像其他娱乐产业的分支一样，制作电脑角色扮演类游戏的行业也充满了竞争和严格的

要求。同时，它也是一个欣欣向荣的产业，存在很大的创造性的发挥空间。如果你渴望去发展自己的风格和想法，并且有毅力去把梦想变成现实，这将是一份非常有成就感的工作。正如一款优秀的 RPG 游戏，提供多种方式来达到目标，你的职业生涯也有多种选择。并不是只有一种方式去创造一款成功的游戏，但是我希望，这种关键主题的探索，会在发展过程中帮助你找到适合自己的方向。

——Jana Hallford

Neal Hallford

“这里有一条龙”，这些字刻在我的书桌上，每天提醒自己是一名专业的游戏设计者。它是一种鼓励，鼓励我进入一片人迹罕至的领域，走到没人去过的充满魔力的地方，并从那里带回惊奇和财富。但是，这些字也是一种警告，去哪些从来没人涉足过的领域是冒险的。那些土著人很可能邀请你一起晚餐，或者把你当成晚餐。如果你发现自己正坐在一锅煮沸的胡萝卜兔肉汤里时，你才清醒就太晚了。你暂时所需要的是一名在这陌生地方幸存下来的导游，这就是我来到的地方，欢迎来到世界的边缘。

在 1970 年我开始踏上了游戏设计之路。在俄克拉荷马州的 Stilwell，我在 J.L 叔叔的卧室后面，啪的一声打开了 *Dungeons & Dragons*（龙与地下城）的盒子。我清楚地记得当我看到奇怪的多边形骰子、游戏规则手册，以及边界上的要塞模型时，我是多么的惊奇。而我非常困惑的是，它既没有预先印好的卡片，也没有引导标志来指引如何在游戏棋盘上绕行。这和我之前所玩过的任何一款游戏都不一样，我立刻被它迷上了。

在后来的几年里，我迷上了更难的、更让人上瘾的游戏。像 *Advanced Dungeons & Dragons*、*Traveler*、*Runequest* 和 *Call of Cthulhu* 变成了我生活的一部分。当我每周末都在玩策略游戏（如 *Starfleet Battles*）时，出现了许多传统游戏的变种，如 *Nuclear Risk*、*Zombies in Candyland* 和 *Super Powers Poker*。

而使我入门的游戏是 *Spacewar*，它使电脑游戏深深植根于我心中。在后来的几年中，我拥有了一台自己的 Atari 400 电脑，它能执行 BASIC 程序，为制作出优秀的游戏奠定了坚实的基础。惟一的问题是，在 1984 年，你没有地方可以去学习游戏设计。尽管电影描写了很多传奇故事，像 *Wargames* 和 *Tron* 都刻画了制作游戏的英雄们，但是我认识到，在这个行业中找到一份工作的机会实际上非常渺小。在当时，只有少数的公司才需要程序员，而我当时从事的基金规划，也不是我喜欢的工作。

像绝大多数人一样，我也曾认为编程能力是成为一名优秀的游戏设计师所需要的素质。与其浪费了整个大学时期来进行数学的研究，而那个并不是我的强项，我选择了从事新闻界的工作，做广播、电视和电影。1989 年从俄克拉荷马州立大学毕业后，我接到了一个艺术家朋友 Kenneth Mayfield 打来的关键性的电话，于是我打算从事于广播作品这个行业。我们是多年的朋友了，从高中时期就同属于一家科普小说迷协会。他问我是否有兴趣去应聘刚创建的 New World Computing 公司的一个管理层的作家/设计师职位，该公司制作了 Might & Magic 系列。这个机会让我很难拒绝。

一进入状态，我的第一份工作是为 *Crusaders of Khazan* 准备资料，这是一款根据 Flying Buffalo 创造的经典纸笔游戏 *Tunnels & Trolls* 再现的电脑版游戏。我研究着操作手册和游戏

攻略，很快连续剧导演 Jon Van Caneghem 让我去帮忙为两个新游戏出谋划策，这两个游戏就是后来的 *Might & Magic III: Isles of Terra* 和 *Planet's Edge*。经过数个月的深入思考和设计工作，我终于认识到我必须先集中精力于一个游戏上。于是叫来长期与我一起玩角色扮演游戏的好友 Ron Bolinger，让他接手 *Might & Magic III*。终于，我在另外一个新的机会到来之前几个礼拜完成了 *Planet's Edge* 的工作。

在俄勒冈州的 Dynamix 公司已经获得最畅销科幻小说作者 Raymond E. Feist 的授权，公司正在寻找一名新的设计师来创造出他流行小说中的世界，并且创造一种交互式的体验。项目主管 John Cutter 认为我是理想的人选，因为他知道我之前 *Planet's Edge* 的工作。经过一段较长的时间后，一阵急促的电话铃声又带给了我一个新的工程，于是我收拾好行囊，向我在 New World Computing 公司的朋友和导师们道别。在 1990 年万圣节的夜晚，我赶往北部，开始创作“Kronedor 的叛徒”——一款后来非常畅销、并且多次获奖的 FRP 游戏。

在“Kronedor 的叛徒”发行后的几年里，我变得非常忙碌了。我成了一名自由设计师和故事情节顾问，为很多公司服务过，有 7th Level/Sierra 的“重返 Kronedor”、Westwood 工作室的 *Nox*、Kinesoft 公司的 *Crimson Order*，以及在 Stormfront 工作室包装下的 *Playstation 2* 的新主题。1997 年，我和 John Cutter 重新组队开始设计对话式的 RPG——*Elysium*，但悲哀的是，这是在西雅图的 Cavedog 娱乐公司的几款本来非常有前途但最终失败的游戏中的一个。在 2000 年的 8 月份，我和 Cavedog 的毕业生，*Total Annihilation* 的作者 Chris Taylor 达成协议，为 Gas Powered Games & Microsoft 公司即将发行的“地牢围攻”设计故事情节和对话。这是一款伟大的 FRP 游戏，在同一时间它的书被抢购一空。

在将近十年里，我从事制作畅销的 FRP 游戏，我才知道了哪里会有恶龙出现。我也应该知道了，我也被它们打败过一两次。但是比简单地告诉你哪里有恶龙要躲避更好的是，告诉你哪些是可以被驯服的！现在，抓紧你的剑，预习一下你的咒语，开始冒险，我们将去一个充满疯狂事物的世界。

——Neal Hallford

可以通过以下方式联系 Neal 或者 Jana。

- ❑ E-mail: swordsnccircuitry@aol.com
- ❑ Web 网站: <http://members.aol.com/swordsnccircuitry>

关于插画家

SHAWN SHARP

Shawn 作为一名插画家在经历了数年送垃圾邮件、画公司标志、编书目、制作商务情节串联图板、为喜剧书配插画的工作后，在 1990 年他退出了广告界，开始从事电脑游戏的艺术指导。在 Dynamix 公司的 9 年半时间里，他工作的范围非常广泛，从冒险类和角色扮演类到飞行类和教育类游戏，包括 *Heart of China*、*The Adventures of Willy Beamish*、*Space Quest 5*、*A102*、*Aviation Pioneers*、*Cyberstorm*、*Red Baron 2*、*Outpost 2*、*Tribes*、*Starsiege* 和 *Tribes 2*，其他至少还有 8 个。

自从离开 Dynamix 公司后，Shawn 又继续他的自由职业，为科幻小说配插图以及进行产品设计和网站设计，目前在 Austin 为 KalistoUSA 从事 PS2 的游戏艺术指导。在他有空的时候，他花时间和家人在一起，骑摩托车、远足、玩游戏，并且有支持民族咖啡产业——喝浓咖啡的习惯。

如果读者有兴趣，想了解更多关于 Shawn 的工作情况，可以访问他的个人网站 <http://home.austin.rr.com/imaginaria/>。在他的工作室里有上百件原创的作品，整个工作室充满了文件夹、盒子、素描本和文件。也可以用 E-mail 联系他：ssharp5@austin.rr.com。

JON GWYN

在过去的 10 年里，Jon Gwyn 在电脑游戏这行中创作出了很多具有极高质量的艺术品，到目前为止，他拥有 6 个不同的荣誉头衔。刚开始在声名狼藉的 Cinemaware 公司（在这行中人们公认的），他吃惊地意识到，人们愿意付钱给他，是因为喜欢他在课本背后乱涂乱画的东西。1991 年，在 New World Computing 公司为游戏 *Planet's Edge* 配插图时认识了 Neal Hallford。在 1990 年中期，Jon 和 New World Computing 公司的另外一个人——Andy Caldwell 合伙创办了 Screaming Pink，一家为 Shiny 娱乐公司的游戏 *Earthworm Jim 2* 制作 Playstation 和 Saturn 两种版本的游戏发展公司，同时为 Disney、Squaresoft 和 Upper Deck 等公司处理业务。最终，Jon 在 Shiny 娱乐公司把自己的经验投入到工作中来，在公司关键的受欢迎的游戏 *Sacrifice* 中担当高级角色画家一职。

若想了解更多关于 Jon 的目前情况，可以访问 <http://members.aol.com/swordscircuitry>。

JIM WIBLE

Jim 从事商业配画和设计已经有 26 年了，为各种不同的项目贡献了许多素材。在他职业生涯早期，曾是一名原画艺术家，为 NASA 的“空间往返”和“哈勃空间望远镜”项目服务，后来为海陆空三军提供各种技术性的插图。由于长期热爱喜剧作品和连环画，Jim 从事线描业务和给主要的喜剧作品着色，包括 *Black Thorne* 和 *Dark Horse*。最近几年，Jim 作为一名出色的艺术家出席了多个大规模区域性的 SF 会议，并且为圣地亚哥的 Podmaker 公司创作了一个恐怖的幻想雕塑品。Jim 目前在 Mad Catz 公司工作，为他们设计视频游戏。

要想了解更多关于 Jim 的情况，可以访问 <http://members.aol.com/swordscircuitry>。

JEFF PERRYMAN

Jeff 是 Tulsa Illuminati 游戏设计小组成员，为好几款受人喜爱的电脑游戏创作过艺术形象，包括 *Nuclear War*, *Arena*; *The Elder Scrolls*、*Terminator 2029*、*Aeon Flux*、*Aftermath*、*Ares Rising*、*Fading Suns*; *Gunboat Diplomacy* 和 *Might & Magic Crusaders*。他目前正在制作 *Warriors of Might & Magic*，这款游戏由德克萨斯州的 3DO 公司出品。读者可以在 jeffperryman.com 网站上了解到更多关于 Jeff 和他工作的情况。

来自丛书编者的信

作为本游戏丛书的编者，我的目标之一是，不仅要出版关于游戏编程、3D 图形、人工智能等领域的读物，而且还要告诉大家设计师和开发者所需具备的惊人的性格、精神和创造力。我非常高兴地说《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》是一本极为珍贵的书，它不仅引领读者完成一趟激动人心的游戏设计世界（主要是 RPG 游戏）之旅，而且将与你分享世界上几位最成功最有才华的游戏设计师们的心得经验，其中包括作者本人 Neal Hallford！

本书同时适合游戏设计师和游戏开发者，从中可以学习到游戏策划的精髓思想方法以及从零开始进行真实 RPG 游戏设计的基础原理。我想我们正在经历一场 RPG 游戏的革命和进步，很多游戏业内人士，包括不少玩家都希望得到这方面的信息。原因之一是，历史上第一次我们的电脑有了这样的技术，可以在屏幕上如实地创造出活动的实体，比照片更真实。从设计者角度来说，如果由一个人来完成的话，RPG 游戏是最复杂的游戏类型。《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》就是这么一本书，它不仅教你制作 RPG 游戏的基本过程，还回顾了全世界经典的游戏设计案例、思想方法，以及设计文档。

在《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》的创作过程中，我发现在这本书的前半部分讲了 RPG 设计本身。Neal 能非常完美地处理好在设计 and 开发 RPG 游戏中所碰到的数以万计的细节问题，并把它们全部记录下来。他成功地阐述了什么是 RPG 游戏、RPG 游戏的历史、RPG 游戏的设计细节，然后开始详细阐述在现实中，如何与一个庞大的设计小组制作一款游戏。我认为在游戏设计中，如何组建一支队伍并让它开始运作，是一个非常重要的因素，无论这支队伍是两个人还是 200 个人。在文档设计方面应该保持 RPG 游戏的“有趣”和“吸引人”的风格。

本书剩下的部分将重点放在了 RPG 游戏设计的坚实基础以及一些实际的问题上，比如融合小组、时间表、设计文档等，并且采访到了几款在市场上非常成功的游戏的设计者，介绍他们是如何把理论变为现实的。我不得不说这部分内容是我们决定要出这本《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》的主要原因之一，换句话说，这是一个平台，能让你直接从源头了解游戏设计，而不经任何转化。这些人都像是有魔法似的，而且他们自我更新，他们知道秘密的公式，如果你能吸收到他们的一点点知识，那么你就能从刚进入这行的大多数设计师中脱颖而出。

结尾是这本书中你将读到的关于游戏设计的最酷的部分。它不仅是一部包含 RPG 游戏设计的入门技术书籍，而且是一部关于真实人物、真实游戏以及他们在开发过程中神奇经历的技术性传记。我推荐这本书给那些想要了解 RPG 游戏设计的人们，以及那些想了解游戏设计师在开发这些庞大的交互式游戏时的经历的人们。

真诚的，
André LaMothe
丛书编者

序

“电脑角色扮演”是一种矛盾的说法，你怎么能自己“角色扮演”自己呢？谁是你的观众？你给谁留下了印象？如果我们回顾一下纸上的角色扮演游戏，最著名的例子是 *Dungeons & Dragons*，你就感到和朋友们玩成人游戏“我们来伪装”时更快乐。你所控制的角色是被战利品或武力驱动着的，可是你是和朋友们一起玩时才快乐的。在游戏中角色的发展之所以那么重要，是由于它能给你带来荣誉以及快乐。

早期的电脑角色扮演类游戏（CRPGs）是模拟纸片游戏的基础类型，但是他们无法在游戏中模拟出实景和人类。贯穿整个 20 世纪 80 年代的电脑角色扮演类游戏（CRPGs）大部分都是解谜类游戏，通常还混合了大量的格斗。背景是某个地方存在着一个阴谋（通常是一个邪恶的巫师想要统治全世界），但是通常阴谋的惟一真实目的是让人物角色杀光充满整个世界的怪物即可。与纸片游戏不同的是，没有庄家或玩伴会对你的才智或技巧留下深刻的印象，这里只有你和 CPU。到最后，你控制的角色几乎都会失去性格。为什么角色的观念和感觉那么重要呢？因为它们为玩家与世界交互的化身。

在 20 世纪 90 年代早期，这种情形随着日本 CRPGs 的出现而有所改变。这些游戏有很好的故事基础，人物角色间有复杂的关系，并且具有鲜明的个性特色，通常还非常热衷于格斗。与美国游戏相比，有些东西不怎么强烈，比如武士精神。在一段时期里，美国的 CRPGs 游戏非常衰落，许多公司都停止了制作。而日本的游戏，例如 *Final Fantasy* 或者 *Lufia*，提供了比老款的角色扮演游戏更多的元素，游戏中的人物相互关心、坠入爱河甚至组成家庭。

例如，大概到 1995 年时，大部分美国 RPG 游戏的主角还是没有背景故事，他只是冲入这个世界，然后去战斗，赢得胜利。而大部分的日本 RPG 游戏，主角有父母、房子，甚至有孩子和兄弟姐妹。几乎所有的日本游戏都刻画得很浪漫，例如，你的角色有个女朋友！（和当时的美国游戏完全相反。）

但是一旦最初的困惑过去后，日本游戏在标准的定义下还不是真正的角色扮演游戏——虽然你的角色可以和其他人交谈，但是你不能控制它和谁交谈。在角色的交互中，你呆呆地看着电影镜头的展开，只能有极少选择或者根本没有选择。当真的开始玩游戏时，会发现在重复其他 CRPGs 中都会出现的动作。在这些游戏中刻画出来的复杂人物性格和关系只是另外一种形式来证明角色杀死怪物，掠夺战利品的正义性，至少这比以前的其他形式有趣得多。

美国的角色扮演游戏最后又开始回归，例如 *Daggerfall* 或者 *Diablo*，都是非常受人尊敬的游戏，然而无论日本还是美国的游戏都保持着各自的特色。一般情况下，日本游戏重点在于故事情节，而美国游戏重点在于交互性，以及充满选择的冒险。如果设计的好，二者都会很有趣。

在近几年中，通信已经发达到可以通过调制解调器轻松地与其他玩家一起玩游戏。现

在，至少真正的角色扮演游戏已经可以实现了。当你正在玩 *Balur's Gate*、*Asheron's Call* 游戏或者线上 CRPGs 游戏中的某一款时，在你冒险队伍中的其他成员都是另外的人类玩家在控制着。他们可以选择行动或者选择不行动，但是这些游戏中玩家已经有了新的驱动力，这在以前的 CRPGs 中是没有的。

在现代的在线游戏中，玩家的目的和游戏发展之间的关系被颠倒了。直到现在，在一款 CRPG 游戏中，情节还是驱动游戏发展的工具。同时，游戏发展支持着情节与玩家间的交互。

为什么我的朋友们都喜欢玩 *Everquest* 呢？并不是因为杀死怪物或冲破地牢，而是因为可以和其他人一起玩。在游戏中，他们努力使自己的角色升级，这样他们（指玩家，不是游戏中的角色）会变得更加重要，能成为行动指挥，能在自己的团队中受到更大的尊敬。这些游戏又回到了最初的状态，你和其他人一起玩并且从其他人那里赢取报酬，这正如我们以前玩的纸片角色扮演游戏一样。

Sandy Petersen

（Sandy Petersen，一名优秀的角色扮演类游戏设计师，无论是电脑的还是非电脑上的。他与人合作为 Chaosium 公司设计了经典纸笔角色扮演游戏 *RuneQuest* 和 *Call of Cthulhu*。在 1998 年，他开始进入电脑游戏行业，为 Microprose 公司工作，稍后又跳槽到 ID Software 公司，在那里他参与设计了游戏 *Doom*、*Doom 2* 和 *Quake*。）

简介

在你进入未知世界之前，我作为一个旅行向导的第一反应是要你知道前面将会出现什么。我讨厌带你坐着皮筏冒险通过黑暗的 Zhul 死亡沼泽，而你只是希望寻找一辆进入 Tulsa 的马车，当然这些都是很危险的运输方式。但是你本身是谁更重要——你正努力去何方——何时选择自己的方式从 A 点到达 Z 点。

当你真的拿起这本书时，我敢打赌你对角色扮演类游戏感兴趣。你可能玩过，也可能想要设计它们，或者你只是想知道最近出版的 *Baldur's Gate* 这个游戏到底有什么魔力能迷住你的配偶。假如以上有一条或者全部和你相符，那么你找对地方了，接下来你只要确定在你要去的方向上搭上一辆公交车就行了。

正如你看到书名中的“电”字，这本书主要涉及的就是电子游戏的制作。包括电脑上的游戏，像 *Planescape: Torment or Everquest*，也包括控制台游戏，像 *Final Fantasy*，这个游戏需要在 Sega Dreamcast 或者 Sony Playstation 机器上玩。如果你有兴趣写类似于 *Dungeons & Dragons* 和 *3rd Edition* 的游戏，那么你会发现一些关于构造游戏世界的章节非常有帮助，但是你在哪里不可能找到任何关于如何阻止你的角色停止暴乱的建议。

另外一件你需要知道的关于这本书的重要的事情是，它不会涉及到很多具体的编程细节。由于一些奇怪的原因，对于游戏开发陌生的人来说，他们会以为一名游戏设计师就是一个整天坐着编程的人。虽然对设计师来说有时候兼作一名程序员是很平常的事情，但是并不是必须要做程序员。可以这么说，在我们的旅程中，你不会发现一句单纯的 C++ 语句，但是你会发现设计师所需具备的各种坚实的基础。

在开始这次奇特的旅行前，假设你已经具备了大部分求生的技能，你必须非常热爱游戏，即使你不是一名专业的玩家。尽管我们更多的是讨论游戏原理，而不是特别的某种类游戏，但如果你熟悉一些电脑游戏或者控制台游戏就更有帮助了。最重要的是，你要非常关心在虚拟现实人们是怎样或为何交互的，以及现实中被称作娱乐的活动是怎样运作的。

这里就有 RPG 游戏……

现在旅行刚开始，我并不是想让你感到害怕，但是我想有些重要的事情你必须要知道，你将要深入研究电脑游戏产业中最难的一种游戏类型。角色扮演类的游戏比其他任何一种游戏类型需要更多的要求、更多的资源、更复杂、更多花费、更难制作。它真的是从零开始建立一个新的世界，而这将是你的责任。听起来很恐怖？但它就是这样的。甚至有的在其他类型游戏中非常有经验的游戏设计师，由于低估了 RPG 游戏的地位，而犯下了错误，达不到预先的期望。关于这点，我愿意与你分享一堂短小的德育课，使你在陷入危险境地之前，了解为什么需要研究这个类型的游戏。

我们的故事开始于最近一千年来的一年，其实它是 1995 年，如果我们不讲一些术语

的话，一路上还有什么乐趣呢？在星光闪闪的好莱坞王国里，有一家致力于游戏制作的公司。公司是由一名多才多艺的摇滚乐制作人建立的，由电影行业中许多有才华的明星充当职员。在成功地制作了他们的第一款游戏后——一个解谜类游戏——他们决定接着去制作一款高质量的成功的 RPG 游戏，RPG 游戏的许可证很容易得到。这家公司为了版权付了相当可观的现金后，开始征集关于设计和故事情节的建议。

在向我展示了令人眼花缭乱的充满活力的样片后，他们询问我对于这个项目的看法。我告诉他们，这个游戏有巨大的潜力，日后很可能一鸣惊人，但是我觉得惟一的障碍是，他们并没有足够的准备来应付这款 RPG 游戏。

一开始，他们坚持认为，向这款游戏中投入他们全部人力的话，将在 10 个月内轻松完成这个项目。而我告诉他们，像他们这样没有一个现成的游戏引擎的话，能在 24 个月里完成就很幸运了。他们举出许多他们在好莱坞取得成功的例子，而我指出他们仍旧需要学习真正交互性的许多规则。他们吹捧起自己开发的解谜游戏的成功处，我解释说，一款融合玩家间关系的游戏远不及创造一个游戏世界困难，你创造的游戏世界，是要可以让玩家随意探索，或者可以让他们做任何他们想做的事情——通常他们想做的事情，设计师们从来没想到过。

事实上，公司的高层一直未认识到制作一款角色扮演游戏最复杂的不是面对大量金钱的耗费。他们不会解散，因为制作人有百老汇的经验，他们甚至不会离开，因为这个团队里有非常有经验的程序员，他们制作了非常有趣的解谜游戏。如果一开始高层就有人具备制作一款特别的角色扮演类游戏所必需具有的经验的话，他们就可能省掉许多发生在自己身上的痛苦的教训了。

最后，这个好莱坞公司几乎花了 48 个月来完成这款 RPG 游戏，它成了一个成功的产品，而在这款游戏上市之前，已经有两家电脑游戏公司倒闭了。这本书是有用的，它能教一些我想与你们分享的东西，而人们也可以在混乱的情况下更加谨慎，在游戏开发这个令人惊奇的领域，这里就有 RPG 游戏。

嗯，每个人都带地图了吗？

如果你到现在为止都没有尖叫过的话，那么你不是半疯就是有令人惊奇的勇气了，我对两种情况都很称赞。游戏设计师必须是那种人，他走过的地方连天使都不敢走，但是，即使是最有冒险精神的人也明白，预先了解一下你即将进入的环境的情况是非常有价值的。老朋友 Scout 的座右铭“时刻准备好”一直回荡在我的脑海里，我想最好有一张完整的地图，是关于我们将要去探索的地方。

本书可分为 4 个部分，每一个部分都是开发一款角色扮演类游戏时不同的重要阶段。

第 1 部分为“过去的阴影”。在这部分中，我将会拆分细说什么是 RPG 类型游戏并且确定什么是一款成功的角色扮演游戏的关键特性。你也有机会看到这个类型的游戏是如何发展的，从 Gary Gygax 在一个星期六下午玩纸笔游戏的业余爱好开始演变成现在涉及众多领域的数百万美元的产业。

第 2 部分是到“策划的领土”，在这部分你将近距离地观察游戏设计师的真实工作，并且认识一些重要人物，没有他们这个工作将会困难无数倍。在这里，我还会引导你看到一个游戏是如何从 Denny 的餐巾纸上的想法变成一款完整的、充满活力的、上架销售的 RPG 游戏的整个过程。

一旦我们平安地走过了所有基础的部分，我们就可以进入第 3 部分了，叫做“神的工场”。在这里，我会向你展示一些令人羡慕的专业工具，同时让你了解所有游戏从基础——游戏性的理论到构建故事情节和游戏世界，吸引玩家入迷的秘密。我也会向你展示撰写一份专业设计文档的要素，并且解释在不同的机器上或者不同的市场上，设计文档是如何影响 RPG 游戏的。

最后，你将会闲庭信步般走过第 4 部分，这一部分是附录。我最尊敬的一些同事中的 5 位，不辞辛劳地与我们分享他们在创作 RPG 游戏时积累的经验教训，并且向你展示他们是如何在制作伟大的游戏时，处理好艺术和技术的。你也有机会来研究一些现在刚形成的技术，并且预测一下在将来哪些技术会在角色扮演类游戏制作中发挥重要作用。

朋友，你没有看懂这标记吗？

在你的旅程中，如果看一下主路的两边，你有时就会看到一些特殊的路标，这些路标如果没有帮助是很难解释的。这里有一些在本书中的关于记号的简短纲要。

背景

除非你已经玩电脑游戏很长一段时间了，否则你会对看到的人名和产品感到非常陌生。背景提示框说明了一些信息，用来帮助你理解在游戏产业中这些人和事的出处。

术语

这里有大量的行话，有官方的和非官方的，都在游戏行业中使用到。术语提示框会正确清楚地解释一些特定技术术语的意思。

重点

尽管在这本书中所有的东西都是帮助你了解角色扮演游戏的，但是有一些重点对于你的理解和思考非常重要。你会发现这些信息将会用重点提示框来标记。

痛苦

游戏设计师们和其他人一样会犯一些傻傻的错误。痛苦标记就是要提醒你小心一些东西，有时是突出一些经验教训。

嗨，上车！

现在，你已经大致了解了在这本书中你会学到些什么，你有两个选择，一是回去玩游

戏，并且付给本地的软件商 50 美元来玩那些冒险的设计师们设计的角色扮演游戏；二是可以戴上眼镜与我一起来研究制作一个属于你自己的交互世界，那可以让你与全世界成千上万的人们一起分享。游戏世界的大门已经打开，穿过这道门和我一起……如果你敢的话！

目 录

第 1 部分 过去的阴影

第 1 章 一日王君——角色扮演的吸引力所在	2
1.1 谁是个戴面具的人	4
1.2 探索伟大的美国游戏玩家	6
1.3 他们的饥饿	8
1.4 两个阵营，同一目标	9
1.4.1 铁杆玩家	9
1.4.2 普通玩家	10
1.5 寻常（不寻常）的需求	11
1.5.1 破坏者	11
1.5.2 问题解决者	12
1.5.3 探宝家	13
1.5.4 故事追踪者	13
1.5.5 自我中心者	14
1.5.6 旅游者	15
1.6 玩家的事	16
练习	16
第 2 章 常常期待的部分——游戏类型简史	17
2.1 微型战争，王朝的回归	18
2.2 龙与地下城：与世界的抵触在何方	19
2.3 每个人都可以玩的网球游戏：新技术诞生了	20
2.4 空间大战	21
2.5 盒式磁带和控制台：游戏找到第一个家	22
2.5.1 Pong 的王者之道	22
2.5.2 十字路口的冒险	24
2.5.3 Don Woods 探索碳素世界	24
2.6 Zork 游戏，一个地下帝国	25
2.7 Mystery House：可视游戏	26
2.8 Ultima：Rule Britannia	27
2.9 巫术和部分游戏线索	29