

# 《上帝掷骰子》

## 图书基本信息

书名：《上帝掷骰子》

13位ISBN编号：9787806768679

10位ISBN编号：780676867X

出版时间：2005年12月

出版社：文汇出版社

作者：陈灼

页数：272

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《上帝掷骰子》

## 内容概要

《上帝掷骰子:欧美角色扮演游戏史》主要介绍了欧美角色扮演游戏的历史和文化，书中材料丰富，文笔生动，激情洋溢，并融入了作者自己的游戏体验，令人感同身受。《上帝掷骰子》——让你重拾那些令人激动的日子，重温那曾让人血脉贲张的游戏杰作！

《上帝掷骰子:欧美角色扮演游戏史》从电脑角色扮演游戏的祖宗——桌面角扮演游戏的起源写起，一路写到完稿时（2004年年底）电脑角色扮演游戏再次陷入低谷的时期，跨越整个20世纪，特别详细地回顾了20世纪80年代和90年代两个十年中电脑角色扮演游戏的发展历程。全书按时间顺序讲述了“创世纪”、“巫术”、“魔法门”三大系列如何称霸一个时代，又如何逐渐泯灭；“金盒子”系列掀起怎样的电脑角色扮演游戏高潮；“上古卷轴”、“暗黑破坏神”、“辐射”在电脑角色扮演游戏困难时期的何等威风；“博德之门”、“异域镇魂曲”在世纪末引领的全新潮流。

书中对“龙与地下城之父”“不列颠之王”给予特别的独立篇幅进行介绍，亦对“博德之门”游戏中个性丰满的非玩家角色加以纪念，最后以崇敬之情为电脑角色扮演游戏历史上最具悲剧性的游戏小组“黑岛”撰写的小传作为全书结尾。

# 《上帝掷骰子》

## 作者简介

作为一个欧美RPG的资深玩家，他对于20世纪90年代中期以后出品的RPG有较为深刻的理解。他深入欣赏了近十年来RPG游戏中的绝大部分精品，从而对这批游戏从结构到画面，从音乐到制作风格都有深入了解。他对国内通晓此类游戏的玩家进行了长达3年的跟踪采访，掌握了玩家在进行RPG游戏心理方面的第一手资料。他从2003年初开始担任中文网络最大的欧美RPG游戏社群NTRPG首席新闻官。2003至2004年间他负责《电脑报》欧美游戏版面编辑。

在北京、重庆和上海，都留下了他和他的桌面角色扮演游戏同好们的欢笑。

# 《上帝掷骰子》

## 书籍目录

前言

第一卷 千亿个世界

第一章 来玩角色扮演游戏吧！ 分分钟入门

第二章 骰子，转起来！ 桌面角色扮演游戏诞生记

第三章 要游戏，不要游行 龙与地下城系列

第二卷 请上帝入瓮

第四章 骰子不见了 电脑角色扮演游戏诞生记

第五章 你没听说过的 爱冒险的祖宗

第六章 骑士往事 创世纪

第七章 用粉笔画出地牢 巫术

第八章 千门之门 魔法门

第三卷 潘多拉魔盒

第九章 金盒子的怎样炼成的 黄金时代

第十章 无敌英雄不寂寞 N元化的年代

第十一章 人生得意须尽欢 “金盒子”称霸天下

第十二章 笑傲江湖三剑客 创世纪、巫术、魔法门全盛时期

第四卷 十字街头

第十三章 是谁陷害了RPG？ 低潮来临

第十四章 辐射咋就热不过暗黑？ 新贵之争

第十五章 金盒子变成“垃圾堆”？ 名角谢幕

第五卷 光辉岁月

第十六章 江声浩荡 意料之中的大逆转

第十七章 百舸争流 五年菁华录

第十八章 You Point,I punch！ 博德之门与冰风谷

第十九章 我如何才能停止渴望穿着13号避难衣在印记城转悠？ 辐射2与异域镇魂曲

第二十章 夜色如此温柔 上古卷轴3与无冬之夜

第二十一章 杀出个黎明 类型融合角色扮演

尾声 愿你择日再死

又怎能忘了它：黑岛列传

附录1 欧美角色扮演游戏发展大事记

附录2 欧美角色扮演游戏专有名词对照表

附录3 欧美电脑角色扮演游戏列表

致谢

后记

# 《上帝掷骰子》

## 章节摘录

半个上帝：龙与地下城之父 我写书是因为我自己想读它们；我设计游戏是因为我自己想玩它们；我讲述故事是因为我从中得到乐趣。——加里·基格里斯 欧内斯特·加里·基格里斯

从5岁开始玩游戏，一直玩到65岁，百忙之中还抽空创造了有史以来最大的游戏系统。这个1938年出生在芝加哥一个德国移民家庭的人，从小就开始玩卡牌和象棋游戏，10岁时就开始阅读当时风头正健的奇幻小说《蛮王科南》。20世纪50年代的科幻浪潮将小加里卷入不可救药的收集科幻、奇幻杂志的读者行列。他早年从中学退学，在学院里念书不到一年。基格里斯与杰夫·派伦（Jeffer Perren）在20世纪60年代末合作撰写的微缩模型战棋游戏《链甲》成为世上第一款角色扮演游戏“龙与地下城”的前身。其后40多年中，加里总是在意图否认托尔金对他创造“龙与地下城”的影响，无论哪个时代，人们在采访他时总会问到这个问题。他往往会眯着眼睛告诉你，相对于乏味冗长的《魔戒》来说，他更喜欢童话性质的《霍比特人》，他还多次在床头给孩子们朗读过这本小书。但是，到了20世纪70年代中期他开始为“龙与地下城”设计种族、怪物时，他又绕不开《魔戒》的巨大影响力，毫无疑问，任何潜在“龙与地下城”用户都是科幻小说迷，没读过《魔戒》又怎么称得上是科幻小说迷呢？所以加里在“龙与地下城”最早的版本中，直接取材《魔戒》原著，加入了包括“炎魔”、“树人”和“霍比特人”等人物和种族。很快，随着游戏的影响力扩大，这些明显侵犯了托尔金版权的名称都被替换了，而至今仍是在“龙与地下城”中最受欢迎的种族“半身人”（Halfling），其前身就是霍比特人。

在20世纪80年代初期“龙与地下城”高速发展时，主流社会开始蔓延一种将TRPG和神秘主义联系起来看法，家长和老师甚至视“龙与地下城”为洪水猛兽。由帕特·普林（Pat Pulling）创立的“龙与地下城烦死人”（Bothered About Dungeons and Dragons, B.A.D.D.）组织一时间影响颇巨。加里对这些事情抱以冷静和乐观的看法，冷静之处在于，他尖锐地指出，当帕特跟记者说“两年了，我居然不知道我儿子在玩龙与地下城……”时，就说明了孩子的问题本质出在父母身上，而父母往往将罪过转移到游戏上；乐观之处在于，他认为社会上对TRPG的围攻批判大大有助于游戏的宣传和推广，实际上也确是如此。

股权变动令加里在TSR的地位受到威胁，大股东决定让他去创办“龙与地下城娱乐公司”，以拓展业务。“龙与地下城娱乐公司”最大的成果就是与哥伦比亚广播公司达成合作制作相关系列卡通片的协议。加里格斯亲自为“龙与地下城”卡通片撰写剧本，该卡通片的受欢迎程度令投资方哥伦比亚广播公司欣喜不已。加里还抽空写了名为“无赖高德”（Gord the Rogue）的系列小说，主角高德在这套小说里从一个乞丐成长为代表中立神力的神使。事实证明，加里写小说的才华并不怎么样。

然而就在他离开TSR本部之际，公司里人心浮动，财政混乱，股权大变。为了保住公司，加里毫不犹豫地与合作伙伴凯文·布卢姆（Kevin Blume）踢出局，凯文的报复是，将所有股份卖给了罗琳·威廉姆斯（Lorraine Williams），加里情急之下闹到法庭。覆水难收，他永久地失去了TSR的控制权，他也就干脆把剩下的股份全都卖了了事。

离开TSR之后，加里并没有闲着，他很快就创办了名为“危险旅程”（Dangerous Journeys）的角色扮演游戏公司，1995年，他开始制作名为Legendary Adventure的角色扮演工程，加里在开发这个TRPG系统时尽力将其简约化，在他看来，以“龙与地下城”为首的TRPG对于游戏新人来说实在是太复杂了。在这之后，加里将多年来的TRPG制作经验撰写成“基格里斯幻想世界”（Gygaxian Fantasy Worlds）丛书交给Troll Lord Games发行。这套丛书涉及TRPG的各个方面，从世界构造到如何命名，加里一生的TRPG制作经验首次得到了完善系统的整理。

作为20世纪伟大的发明家之一，相对于他所创造的那些奇幻世界，加里在1985年发明的《龙棋》（Dragon Chess）显得小巧而可爱。《龙棋》由三块棋盘组成，最上面的棋盘代表天，中间是地，最下面的是地下世界。棋子自然来自“龙与地下城”，国王、魔法师、圣骑士、牧师、龙、狮鹫兽、独角兽等等，不一而足。

2004年5月4日，加里遭受了一场小难，轻度中风，这不得不让40年来不停工作、不停抽“骆驼”牌香烟的他开始了另；退休生活。9月，从蒙特利尔传来消息说，老加里又答应为“炼金术梦想”（Alchemic Dream）公司开发Legendary Adventure背景的网络游戏。此外，《灰鹰》这个长达30多年历史的冒险模组也被加里拿来在家里进行改善。

无论如何，人们认为，一生都在玩游戏并将他的知识和娱乐与每个人分享的加里，是永远的“龙与地下城之父”，或者干脆给他戴一顶“角色扮演游戏之父”的帽子。在我看来，就算是上帝，也只不过创造了我们这个世界而已，加里·基格里斯将人类的创造力大大激发，所创造的无数幻想世界丝毫不比我们的现实世界逊色，他至少也能称得上是半个上帝。

附：加里·基格里斯中短篇小说创作年表

1985年《古城传奇》（Saga of Old City） 1986年《邪恶神器》（Artifact of Evil） 1987年《猫头

## 《上帝掷骰子》

《鹰之城》（City of Hawks） 《黑暗邪恶作品集》（Night Arrant collection） 《死海》（Sea of Death）  
1988年《无尽黑暗》（Come Endless Darkness） 《恶魔之舞》（Dance of Demons）  
1992年《阿努比斯谋杀》（The Anubis Murders） 1993年《阴灵之道》（The Samarkand Solution）  
《死在德里》（Death in Delhi） P22-28 插图

# 《上帝掷骰子》

## 媒体关注与评论

欧美角色扮演游戏文化含量高，始终有一批忠实的拥护者。《上帝掷骰子》材料丰富，文笔生动，激情洋溢，并融入了作者自己的游戏体验，令人感同身受，特别适合像我这样的资深游戏者——看到自己熟悉的老游戏，有强烈的怀旧亲切感；看到自己陌生的游戏和信息，也会有“补课”的感觉。

游戏文化研究家 严锋 网络游戏大潮来临之际，很多人悲哀地发现，纯正的角色扮演游戏正在消亡，真正的角色扮演精神正在离我们远去。狂热的角色扮演玩家会为了感受矮人眼中的世界而特意将身体放低，会因为游戏中的角色左臂受伤而坚持用右臂掷骰子。那样的执着或许已一去不返，所幸的是，我们仍能透过这本《上帝掷骰子》，去重拾那些令人激动的日子，重温那些曾让我们血脉贲张的游戏杰作。

《家用电脑与游戏》杂志记者 赵廷 《上帝掷骰子》有潜力成为研究游戏文化以及游戏玩家心理学的学者们的参考读物，也有可能成为学校教授游戏历史的教材和参考书，更有可能成为一本“记录史书”，因为它将一个时代的梦想和几千万人为之贡献了青春的电子文化载体保存于纸媒体上。书中所选用的游戏截图和游戏背景图片，乃至各种衍生作品，具有独立的美术欣赏价值。

MTRPG站长 肖俊才

# 《上帝掷骰子》

## 编辑推荐

《上帝掷骰子:欧美角色扮演游戏史》从电脑角色扮演游戏的祖宗——桌面角扮演游戏的起源写起，一路写到完稿时（2004年年底）电脑角色扮演游戏再次陷入低谷的时期，跨越整个20世纪，特别详细地回顾了20世纪80年代和90年代两个十年中电脑角色扮演游戏的发展历程。

# 《上帝掷骰子》

精彩短评

# 《上帝掷骰子》

## 精彩书评

1、这本书很快看完了，如果没有游戏的记忆的话，这本书读起来会感觉有些陌生，毕竟是游戏历史方面的，作者很明智，在这本书中没有很多的观点大多是事实的陈述，这样感觉不错，起码不会误导，RPG游戏的发展阐述的很仔细，看了作者对资料的收集整理确实下了功夫了，但是作为一个发展高速的产业来说，05年的出版现在再读的话就显得有些久远了，毕竟又是一个5年过去了，所以只能是一个RPG游戏的一个检索数目，帮你温习下游戏早期的历史！

2、欧美角色扮演游戏文化含量高，始终有一批忠实的拥护者。《上帝掷骰子》材料丰富，文笔生动，激情洋溢，并融入作者自己的游戏体验，令人感同身受，特别适合我这样的资深游戏者——看到自己熟悉的老游戏，有强烈的怀旧亲切感。看到自己陌生的游戏和信息，也会有“补课”的感觉。——游戏文化研究家 严锋网络游戏大潮来临之际，很多人悲哀地发现，纯正的角色扮演游戏正在消亡，真正的角色扮演精神正在离我们远去。狂热的角色扮演玩家会为了感受矮人眼中的世界而特意将身体放低，会因为游戏中的角色左臂受伤而坚持用右臂掷骰子。那样的执着或许已一去不返，所幸的是，我们仍能透过这本《上帝掷骰子》，去重拾那些令人激动的日子，重温那些曾经让我们血脉贲张的游戏杰作。——《家用电脑与游戏》杂志记者 赵廷《上帝掷骰子》一书有潜力成为研究游戏文化，游戏玩家心理学的学者的参考读物，也有可能成为学校教授游戏历史的教材和参考书，《上帝掷骰子》一书更有可能成为一本“记录史书”，因为它将一个时代的梦想和几千万人为之贡献了青春的电子文化载体保存于纸媒体上，《上帝掷骰子》一书更有可能成为一本画册，其中包含的游戏截图和游戏背景图片，乃至各种衍生作品具有独立的美术欣赏价值。——NTRpg 站长 肖俊才

3、这本书06年刚出的时候就买了，当时很受震动，因为我也曾是TRPG玩家。第一次让我萌生做游戏研究的念头就是得益于这本书，谢谢作者！这本书涵盖的信息量大，语言客观，作者明显在搜集资料上是下了功夫的。按时间顺序从桌面角色扮演游戏开始梳理RPG的历史，点明RPG的源流，这一点是国内首例。以创世纪、巫术、魔法门、上古卷轴、暗黑、辐射、博德、异域等游戏划分阶段，具体介绍每个游戏，也为游戏的发展和传承提供了清晰的脉络。这一点，即使是在今天看起来也还是有价值的。这本书的缺点也是有的。简单概括来说，就是描述有余，分析不足。虽然是书，但是读起来感觉更像杂志。在本书论坛里看到有些网友说这本书是编译，这不一定是事实，不过从阅读体验来说确实有这种感觉。比如讲到博德之门的那一章，介绍了博德之门的背景和剧情，摘录了游戏中作者印象深刻的部分，然后就结束了。像这种史诗类的经典游戏本可以有更多发挥的，不过也不必苛责作者，因为这本书本来就产生于对Gamespy网站上《欧美电脑角色扮演游戏简史》一文的编译。总的来说，这本书与其说是一本严肃的学术著作，不如说是一本和同好分享游戏乐趣，推荐好游戏的信息类图书。

4、上个月在北京实习时上网无意中看到了这本书，看了作者，看了介绍，毫不犹豫的定了下来，尽管只有五折，一方面想自己占了便宜，一方面感叹这样一本书必然在国内不会有太好的销量，游戏在国内大多数人眼中还远远达不到文化的高度。回到武汉第二天到货，立刻拿去教室看了一晚上，第二天晚自习又看了一晚上终于看完，一路跟着欧美游戏走过这忐忑的三十年，既会感叹其文化的博大精深，又会为那一个个天才工作室的消失唏嘘不已。同样的感觉只有在《DOOM启示录》中感到过。我不是一个什么资深玩家，甚至都没有通关过一个RPG游戏，我只是一个很普通的对游戏背景，游戏设计感兴趣的普通人，对于书本的内容的好坏不做太多评论。因为我觉得如果你喜欢欧美角色扮演游戏的文化，想了解游戏的背景，游戏开发的那个年代的故事，你没有理由不去喜欢这本书，倘若你只是一个完全意义上的玩家，他可能并不适合你。陈灼讲述每一段历史的方式我很喜欢，开始把那个年代的时代背景简要的描述，让读者真切的感受到，任何事务都是时代的产物，为什么会有欧美RPG，为什么会有辐射，为什么会有博德之门，他的年代给出了答案。看得出作者本身对博德之门有着特别的感情，花了专门的篇幅来介绍其中的人物，看了那一段墓志铭我也对这个游戏有了几分敬意，把游戏做到这个地步，已经算是一件艺术品。作者的文笔还是非常不错，感觉是受过很好的国学教育，他的博客上的文章就可以看出来。书中仍然有些地方的措词有待商榷，可能因为作者本身对欧美游戏感情太深，或者对有些日式游戏了解不太多，在一些问题的看法上我并不赞同，但这也没关系，毕竟，“一千个玩家就有一千个无名氏”（听着好别扭），能在大学的最后一年里读到这样的一本书，对于我来说，也非常满足了。想到游戏目前在国内的这种状况，想想国内优秀的一些游戏制作人都在做着只卖到欧美的游戏，其中有细胞分裂，彩虹六号，甚至BIOSHOCK，但是却没有为我们自己做的东西。希望国内这样的书能更多，也非常期待作者的下一本书（MS你现在很忙啊）。小弟文笔拙略，大家见

# 《上帝掷骰子》

笑啦~

5、如今的游戏越来越复杂了，功能齐全，系统完备。可是，这些系统，设计是如何出现，进化和继承。了解的人也许并不那么多，特别是对于国内的广大才刚刚起步的游戏从业人员来说。也许，有人只是把它当故事来读，当流水帐来读。但是，我认为它的价值却在于启示。当你用联系的观点来看全书。就好像看见一颗小树苗，在众人手中如何一点点变成参天大树。每一次改变，设计，技术，拓展和成熟。都让它变成更加的庞大的包容，所以，游戏才可以承载那么多人。它这是一个世界啊。同时，了解世界的构成过程，原理，对于我们改变世界和创造世界都提供了更强大的能量。要改变规则首先要了解规则，要跳出规则同样要了解规则。以下为摘录： - - - - -

- - - - - 人人生来就有模仿之天性，通过模仿，逐渐成长。人人生来又有扮演之冲动，通过扮演，体会不同的人生。儿童喜欢在自编自演的纯朴戏剧（比如：过家家）中扮演成人。根据维基百科的解释，“角色扮演游戏是一种游戏，在游戏中，玩家扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色在特定场景下进行游戏。角色根据不同的游戏情节和统计数据（例如力量，灵敏度，智力，魔法等）具有不同的能力。有些游戏的系统可以据此而改进。”这个解释简明而富有内涵，它指出了角色扮演游戏的两个关键点：其一是扮演，其二是系统。桌面角色扮演游戏在20世纪60年代的美国诞生绝不是偶然的，无论是时代背景的准备还是文化氛围的滋润，以及战棋游戏的发展带来游戏技术上的进步，都为桌面角色扮演游戏的最终产生提供了一个具备充分养料的土壤。回到20世纪60年代，当时在美国各地流行一种叫做战棋游戏的玩意儿。战棋游戏的前身是大家常玩的象棋，国际象棋，甚至围棋。《小小战争》是提出当代战棋游戏的一些最常用和广泛的规则，比如：回合制，比如投掷骰子，比如双方采用大量人物和器械模型来增加战场逼真感和提升游戏乐趣等等。《小小战争》从原始规则层面上为战棋游戏的发展奠定了根本性的基础。日内瓦湖战术研究协会。独自创建了城堡与十字军会社，并设计了一款名为《链甲》的战棋游戏。《链甲》最引人瞩目的地方在于，当它发行到第二版的时候，包括精灵，英雄，矮人和巫师这些幻想世界的常见元素在游戏中出现了。他们共同将《链甲》改良成史上第一个桌面角色扮演游戏。“龙与地下城”从最初的一个带有幻想色彩和规则非常宽松的世纪战争游戏，最后发展成为一个由数量庞大的游戏规则附录，咒语书，怪物手册组成，为成百万计的游戏迷所喜爱的大型角色扮演游戏巨作。一个新的游戏形式产生了，它深深扎根于社交与互动，想像力，友谊和对人们讲述故事的热爱。 - - - - -

- - 加里在1985年发明的《龙棋》，由三块棋盘组成，最上面的棋盘代表天，中间是地，最下面的是地下世界。棋子自然来自“龙与地下城”，国王，魔法师，圣骑士，牧师，龙，狮鹫兽，独角兽等等。不一而足。最早一款电脑游戏《太空大战》1961年由麻省理工学院的学生斯蒂夫·罗赛尔在DEC公司生产的PDP1大型机上编写。人们尊称拉尔·拜尔为“电视游戏之父”，因为他拥有以下专利：电视游戏设备和方法。将电视接收器用作激活共享的方法，交互式游戏及其相关的控制方法，家用主机和街机几乎必备的工具——光枪也是他的众多专利产品之一。1978年，26岁的斯考特为当时流行的一台PC主机TSR80开发了史上第一款个人电脑游戏——《冒险岛》。《冒险岛》是一个纯粹的文字冒险游戏，一段一段的文字向玩家描述环境和人物，玩家则通过几个简单的单词来控制游戏的进程。1982年，雪乐山公司设计出第一款图形冒险游戏《国王密使》；1981年《创世纪1》和《巫术1》先后登场。《汽车大战》中的车手需要积攒金钱，需要积累名望，这一切都靠在城市中完成各种任务得来。《冰城传奇》继承了《巫术》开创的3D迷宫，并且在PRG发展历史上多有创新，发展了新的人物职业，更强调室内，室外场景的差异，更注重使用大胆的色彩来表现幻想空间，等等。《废土》不像其他电脑角色扮演游戏那样深受TRPG系统尤其是“高级龙与地下城”规则的影响，它的游戏系统是独特的“技能系统”，《废土》是10年后诞生的最伟大的角色扮演游戏《异尘余生》（辐射）毫无疑问的前身。《创世纪III》是第一款拥有活动角色的电脑游戏，游戏中的怪物和冒险者不再是僵硬移动的色块，他们也有了“肢体语言”。同时，《创世纪III》也是“创世纪”系列中第一个把玩家控制单一人物改为控制多人冒险队伍的游戏。在玩家这边成为多人的同时，敌方的怪物也不再是单一的个体。团队对团队的作战大大增加了游戏的战术性和趣味性。在《创世纪IV》中，玩家与NPC之间的对话变得无比重要，游戏设定了一种“关键字”谈话系统，令玩家与游戏中的各种角色的谈话不再是死板一块，每个角色都能跟他们聊上半天，换句话说，都能从他们口中套出一些东西。《创世纪IV》从表面上看和3代没有什么不同，但是玩家将不能再胡乱做事，玩家的所有行为都将对八项美德产生影响——对待NPC们说一不二以示诚实；队伍战斗后获得的宝箱要在所有队员之间轮流开启以示公平。 - - - - -

- - - - - 1980年，安德鲁和罗伯特一起合作制作过一

## 《上帝掷骰子》

个简单的地下城探险游戏：《绝望地下城》，这个游戏完全是一个地牢探险游戏，简单又粗陋。《绝望地下城》确立了“巫术”系统的若干重要标准：“三维概念”的迷宫，不断重生的敌人，在探险中充实队伍，在战斗中强化自我。所有：“巫术”游戏都有一个套路，那就是你控制一个最多6个成员的小队，进入三维迷宫，然后一边和各种稀奇古怪的怪物战斗，一边寻找财宝。然而就是这样一个小小的，由白色线条组成的方块冒险队伍，其游戏理念开创了一门新的电脑游戏类别——电脑角色扮演游戏。《巫术I》里的迷宫，20年后看来简单的难以置信，一切仿佛是由粉笔在黑板上画出的白色线条。它的迷宫固然简陋无比，它的剧情固然索然无味，在当时却具备了一个角色扮演游戏的所有元素：宝物，BOSS，探险，以及创新的迷宫系统。《魔法门1》即没有“创世纪”那种天马行空的想象，也没有像“巫术”那样过于强调“学院派角色扮演风格”。它在游戏形式上具有三大特点：自由性，世界观的独立，庞大，开放，强调“解谜基础上的情节展开”。《阿卡拉贝斯》作为第一款电脑角色扮演游戏，它和同时代那些冒险游戏最大的区别在于，玩家角色有一个成长系统，角色的自建和成长是角色扮演代入感的前提，而模仿“龙与地下城”所建构的一个简单的地牢游戏，它恰恰就有这些元素。建筑学，机械工程学，航空学和电脑科学样样都感兴趣的杂家威尔·赖特创办Maxis，制作了一款让人去建设和经营一个城市的游戏——《模拟城市》——1989年；策略类游戏源远流长，但只有1990年席德·梅尔的《铁路大亨》才将这一市场启动起来。《铁路大亨》之后，席德·梅尔又在1991年推出了《文明》，这款以人类文明史为题材的回合制策略游戏将电脑游戏自身的品位又提高了一个台阶，同时还培养了一大批忠实的策略游戏玩家。《克莱恩英豪》是一款具有标志意义的产品，它完美地将“龙枪”桌面角色扮演游戏世界的种种设定在电脑游戏中还原出来。《魔眼杀机》是“金盒子”游戏中中兴时期的关键作品，它第一个全面支持VGA，令游戏画面水准达到了当时电脑屏幕所能支持的最高画质。1991年，SSI开发《无冬之夜》，《无冬之夜》是第一款支持网络的“龙与地下城”游戏，它让世界各地的玩家在同一个模组中冒险成为了现实。《命运战士》除了道德反思和人文诉求之外，在游戏本身也有多方面的提升，比如完善的昼夜交替的世界。《黑门》在游戏性上的改变不小：回合制战斗被抛弃，迎来了即时制战斗；键盘被抛弃，迎来了全鼠标操作。《巫术7》中庞大的迷宫，史诗般的世界设定，完美整合进剧情的谜题设计，绝对经典的“关键词”对话系统以及多重结局都是针对游戏本身挖掘的乐趣。在《魔法门4》中，VGA技术下256色解析度的画面表现令人叹为观止，当时电脑平台上任何一款游戏都无法与之媲美。从4代开始，“魔法门”接替“创世纪”等游戏成为电脑角色扮演游戏的代名词。除了画面之外，大量人物语音和游戏音效的加入也让游戏大为增色。1995年年底3DFX推出的Voodoo显卡则获得空前成功，成为将电脑带入3D时代的最大功臣。阿尔法透明处理，贴图过滤，抗锯齿等名词开始为电脑用户和游戏玩家所熟悉。1991年2月1日，id Software公司创立。34个月后，《毁灭战士》（DOOM）发布，1500万份的共享版本通过各种途径通向全球。约翰·卡马克的技术天赋与id公司美工和关卡设计人员的通力合作让游戏的环境渲染效果达到某种极致；此外，在一个基于平面图像的3D化游戏场景中，只要屏幕够大，出现再多角色也不影响游戏运行速度，这种撕杀的爽快感让那些被RPG迷宫折磨了近10年的玩家出了一口恶气。这些因素为未来10年第一人称射击游戏定下了若干标准，或者说成了FPS游戏的实际上的特性。如爽快的射击感，武器切换系统，瞄准系统，动作模式等等。-----20世纪90年代中期电脑游戏界最重要的事情莫过于即时战略的诞生。创造RTS概念的是前面提到的“西木”公司，1992年“沙丘2”中的即时，资源采集，兵种升级等让人耳目一新的设定开创了这一流派。真正让“西木”踏上王者之路的作品是1995年的《命令与征服》；1993年岁末，威世智推出了世界上第一款“集换式卡牌游戏”魔法风云会，很快风靡全球，十几年源源不断地给WotC带来丰厚利润。“魔法风云会”这种集收藏，替换，对战乐趣于一体的游戏很快风行世界，大大挤压了原本被TRS牢牢控制的RPG市场。相对于20世纪90年代早期电脑角色扮演游戏界百花齐放的景观，电脑角色扮演游戏产品的整体数量和质量在20世纪90年代中期都有所下降。造成这种情况的原因是多方面的，即有电脑游戏潮流转向的原因，也有“非核心玩家”数量增加的原因，但归根结底，没能跟上时代步伐，不注重简化游戏形式，无法活用新技术是造成电脑角色扮演游戏衰退的根本原因。在新技术泛滥，新游戏类型称霸的形势之下，“上古卷轴”系列大胆加强在3D方面的技术，让游戏图像拉住玩家挑剔的眼光，同时还发挥了RPG游戏故事性强的特性，开创了一个史无前例，规模空前的RPG世界，成为奇幻题材RPG在20世纪90年代中期真正的中流砥柱；《暗黑破坏神》另辟蹊径，吸收众家之长，将传统RPG系统加以最有效的简化，大大降低了RPG游戏的进入门槛。在此基础之上，《暗黑破坏神》强调游戏角色之间战斗的快感，暴雪公司不惜巨资建立网络平台，供玩家对战，开动作RPG一代风气之先

## 《上帝掷骰子》

；Interplay的RPG制作小组在经过十余年的人才与经验积累之后，一方面他们在“龙与地下城”题材上摸索，一方面对1987轰动一时的后启示录风格巨作《废土》进行重新开发。前者要到1998年《博德之门》出现才开始从成功走向成功，后者则一出手就大获喝彩，那就是历史上第一款具有艺术价值，也是历史上最具人文深度，闪烁着废土之光的电脑角色扮演游戏——“辐射”。

《上古卷轴：竞技场》真正令人敬畏的地方在于制作者在游戏中建立了一个空前规模的“虚拟世界”，一个可以毫不顾及主线任务的角色扮演游戏，一个对玩家行为几乎没有任何限制的史上最具开放性的电脑角色扮演游戏。除了自由度极高的游戏方式让人赞不绝口之外，《竞技场》还有一些让人疯狂的要素，比如它第一次意识到第一人称视角对于角色扮演游戏动作化的重要。Bethesda投资开发3年之外的《上古卷轴2：匕首雨》不仅仅有更为庞大的地下城，更为出色的画面，而是在游戏深度上《匕首雨》大大超越了前作，其主要表现在玩家可以加入各大“家族”和各大“公会”，相关的支线任务自然是多如牛毛；当玩家提升等级到一定程度，甚至可以吸收怪物的灵魂来给自己的武器提高特殊属性；骑马与骑车也成了时髦的事情，游历庞大的世界显得并不是那么恐怖的事情了。如果《暗黑破坏神》遵循一开始的方案设计一个回合制角色扮演游戏，那么它后来所有的辉煌都将不复存在。《暗黑破坏神》最大的优势在于它是一个注重砍杀，忽视情节，极大简化游戏系统，拥有无限可能的随机生成地图，纯即时制动作化角色扮演游戏。之所以称《暗黑破坏神》还是电脑角色扮演游戏，是因为它那严谨完备的人物“技能树”系统叫人爱不释手。《暗黑破坏神》创造了一个新的游戏类型：动作角色扮演游戏。1997年暴雪投资为所有暴雪正版游戏玩家提供“战网”《暗黑破坏神》蕴含的团队合作精神以及“人与人之间互斗”的价值一瞬间释放出来。《暗黑破坏神》在商业上的巨大成功令同时代的CRPG精英之作《辐射》相形见绌。“辐射”在世界范围内热不过“暗黑”的根本原因在于，前者在系统上比后者更为复杂，前者的游戏剧情深度比后者要高出很多；但后者比前者更容易上手，后者的联机对战模式也是前者所没有的。没有一个游戏能像《辐射》那样，通过它的图像风格，音乐氛围，人物设计，剧情搭配从多方面营造出一种核战世界的“感觉”。“辐射”迷人之处首先在于其复兴并大大发展了电脑角色扮演游戏中的角色扮演内涵。长久以来，电脑角色扮演游戏迷失于“战斗”，“升级”，“杀怪”之中，直到将整整一代玩家丢失掉，也没有停下来好好想一想，角色扮演游戏的定义核心：角色扮演已经被忽视了多少。《辐射》重新审视并将“角色扮演”精神发扬光大，玩家为何能在“废土”中感觉到那个奔跑的小人就是自己？因为他需要做出抉择，是慷慨激昂的战斗，还是畏畏缩缩的逃跑？是客客气气与人交谈，还是趾高气扬地叫嚣？是捍卫所谓的普遍正义，还是我行我素地生活？是道德至上，还是自我膨胀？每种抉择都会带来不同的后果，而所有这一切后果都需要玩家自己来承担。《辐射》迷人之处最后在于它的S.P.E.C.I.A.L.系统。与以往绝大部分以职业为基础的电脑角色扮演不同的是，《辐射》是一个以技能为基础的角色扮演游戏，它决不将玩家的角色固定为“魔法师”，“枪手”之类的职业，《辐射》中没有职业这一概念，有的只是几十种技能和几十种天赋。换句话说，每一次玩《辐射》，你所建立的人物才是这个游戏系统的核心，而不是这个人物的职业。

SSI大胆的制作了一款名为《无尽的地牢》的“金盒子”游戏，没有剧情，没有“意义”，建立一个人物，把你扔到地牢里去战斗，如果你的人物死了，游戏自动将它删除，你要重新来过——这次进去的是完全不同的地牢，结构不同，怪物不同，能拣到的宝物也不同。谁能说三年之后暴雪公司的《暗黑破坏神》没有借鉴《地尽地牢》呢？它们都获得巨大的成就，只不过后来者的成功比前辈大了几百倍而已。因为SSI没有在这种毫无深度，纯娱乐的RPG类型上持续挖掘，它反而走上了另一条道路——在“龙枪”和“被遗忘的国度”之外尝试更多的“龙与地下城”题材。SSI当时考虑到另一层问题，那就是如何简化历来复杂的RPG系统，以跟游戏界的新形势适应。新形势是1994年家用游戏机市场随着索尼的加入空前的膨胀。《阿拉丁：妖怪之诅咒》抛弃了电脑角色扮演游戏中大量复杂的战斗，强化了解谜和动作成分。最终的结论是，它没有成功，而且很快被人遗忘。SSI比后来在“龙与地下城”领域大展宏图的Bioware早十年就推出过RPG制作工具。《魔域传奇II：石之预言》比前一部有所进步，从狮身人到僵尸怪，都能加入玩家的队伍。老玩家们谁也忘不了《蛇岛》的反拷贝技术。如果你没能正确回答游戏一开始的保护问题，当你进入游戏后就会发现不管跟任何人对话，他们都会发出“呼噜呼噜”的声音。《创世纪》游戏，增添了一些不必要的动作元素，比如让角色可以“跳”起来，“爬”过去。《网络创世纪》从1997年9月份游戏正式上市到年底，游戏共卖出6万份拷贝，同时在线人数达到3万人，OSI不得不采用所谓的“碎片系统”，将玩家分散到不同的“平行宇宙”中去，以减少日益严重的网络延迟问题。“第三版龙与地下城”的成功并非偶然，它有宽广的胸襟

## 《上帝掷骰子》

和不凡的气质支撑这，WoTC的开放游戏许可系统，将龙与地下城核心规则完全开放给公众去开发基于任何背景的游戏。这个系统的野心在于一旦大多数游戏开发公司采用了它去设计游戏之后，玩家只要熟悉了其中任何一款游戏，在接触到基于该系统的所有其他游戏时都能立即上手。1998年圣诞节推出，由黑岛和加拿大游戏公司Bioware合作制作的第一款游戏《博德之门》，从些电脑角色扮演游戏正式复兴，“黑岛时代”来临。

- 1998年的电脑角色扮演游戏在《战锤：暗黑预兆》，《巫师之怒》及其次年的续集《巫师2》等游戏上体现出有趣的即时战略游戏风格倾向，电脑角色扮演游戏设计师们开始注意吸收即时战略游戏的某些精华，让延续了几十年的回合制战斗有了一个富有生气的转变方式。1996年《暗黑破坏神》将即时战斗提升到“动作化”水平，角色扮演中的战斗本身所具有的“即时”技巧性获得了空前成功。即时战斗带来的主要负面因素在于它在增加刺激感的同时会大大降低角色扮演的策略性。如何平衡好动作性和策略性两者之间的关系？某些游戏从RTS角度做了一些努力，获得了不错反响，但真正在这方面拥有重大突破的是1998年年底的《博德之门》。《诺克斯》创新之处在于它让玩家选择三个不同的职业：战士，法师，术士，选定不同的职业就会经历不同的故事剧情，支线剧情，获得不同的装备物品，与不同的人交谈。这么一来《诺克斯》至少有重玩三次的必要性。《诺克斯》创新的另一点在于西木开发了一个名为“真实视线”的系统，该系统让游戏主角只能看到他那双大眼睛正常视力范围内可以看到的扇面。这纯粹是为了让更多人游戏更加具有策略性所做的设计。设计人员让《诺克斯》中所有的瓶瓶罐罐，桌子椅子箱子都能被玩家随意地移动至任何地方，这种设计也显得十分有趣。另一方面，这种做法也让游戏中出现了一些需要你亲自去“动”的“动作”才能完成的简单谜题，比如将墙角的大水桶推到横亘在路中央的火墙边，然后踢翻水桶浇灭火墙一省得自己被烫得哇哇大叫。《诺克斯》有简易上手的魔法体系，几乎所有魔法都是“所见即所得”，拿起来就能用。《阿瓦隆之围》采用章节式结构，将整个游戏分为六章，每章都有不同主题。《奥秘》的世界中有一个名为“失望之岛”的地方，是专门关押囚犯的魔法岛，那里的囚犯一个也别想逃跑。在《黑与白》那个美丽的世界里也有角色扮演成分，玩家扮演“上帝”掌控旗下子民的生死。上帝的法力也靠子民崇拜得以加强。上帝还要在人间抚养一个小动作，让它代替自己去和其他上帝打架。《黑与白》最大的优势在于那些由玩家一手养大的宠物，它们具有极高的人工智能，具有自我学习的能力。

- 《巫术8》的世界以混合了科幻和高度奇幻元素闻名。阿瑟·克拉克著名的诊断：任何高级的科技都近似于魔法。在《博德之门》诞生之前，所有的CRPG无非有两种游戏方式，一种是传统的回合制，在规定回合和时间内，你或者对手，必须完成自己的所有动作，然后进入下一轮，是桌面角色扮演游戏的忠实反映；另一种是由《暗黑破坏神》发扬光大的即时战斗方式，对手不会等你，你也不必等它，仇人见面，分外眼红。关键在于“空格键”，在《博德之门》以及所有“无限”引擎开发的游戏中，玩家可以随时随地按下空格键“暂停”游戏。当然，绝大部分时候，我们“暂停”了游戏，忙碌起来的则是自己的脑袋，我们要立即研究如何面对即将发生的战斗。《辐射2》最核心的优点仍然是继承自《辐射》的开放式游戏性，在这样一个犹如真实的，高度细节化的后启示录风格世界中，你几乎可以干任何你想干的事。所有的RPG都需要打打杀杀，但是除了《辐射2》，因为它给予玩家近乎无限的可能性就包含了让人兵不血刃，完全通过三寸不烂之舌到达最终场景英克雷基地的方式。《异域镇魂曲》，1999年11月30日由黑岛出品，它以高度哲学化的游戏故事线，在界面和图像效果上大幅改良过的“无限”引擎，超凡脱俗的个性化NPC，全面在电脑平台上展示的“异域”风景而被誉为最哲学也最接近艺术品的电脑游戏。除了《异域镇魂曲》之外，绝大部分电脑角色扮演游戏和电脑游戏的设计目的是为人们提供娱乐，而《异域镇魂曲》的真正意图却不是给予人们娱乐，而是给予人们思考。《晨风》采用的双层技能系统与庞大的游戏规模相得益彰。主技能根据玩家级别而提升，次要技能则根据玩家练习频率而改变。随着电脑普及，角色扮演游戏由纸笔时代过渡到光电时代。设计成FPS游戏的“魔法门”是什么样子呢？相对于《反恐精英》中的警察和匪徒，《魔法门传奇》中就有正义和邪恶；相对于《反恐精英》中的拯救人质，《魔法门传奇》中就有“拯救公主”的任务；相对于《反恐精英》中的各种火力武器，《魔法门传奇》中就有各种奇形怪状的魔法和魔法道具。

- 5年前，我曾写下一首小诗《献给黑岛》，现在将全诗献给电脑角色扮演游戏这30年。北地的寒风，撩动剑湾的琴声。默默镇守无冬城的我，想念远在异域的爱人，想念废土的那些双头牛，想念渴望冒险的青春。一起宿营一起数星星，地下城里没有黄昏，灰尘和悔恨。

6、网上各书店好似全面缺货，发现新浪共享资料有本书PDF版下载（我系图书馆借来睇既）。如果本

## 《上帝掷骰子》

书由西方人来写，会唔会比中国人要写得好呢？思路同背景知识上西方人会占优势，但系由于对本国国情唔了解，会照顾唔到阅读习惯。我想知有无英文既类似作品（肯定会有），你地可以睇下对比下差异。因为作者水平既原因，本书主要差在历史观同背景知识。全书基本系根据时间顺序写成，但考虑到玩家现实情况，重点应在后期，因为前面既前电子时代既游戏好多人都未玩过，边有兴趣睇，相反后面既游戏大家想睇详细啲，又无够深入。后面部分比前面写得好（第五卷系全书写得最好既），估计系因为前面部分作者经历少，而且存世资料少，所以只系流水账记录同翻译，后面部分则相反。玩过晒入面游戏既玩家先会觉得本书好睇，但系类似既玩家只系凤毛麟角，一般既玩家都只系玩过一部分，所以作者无照顾到普通玩家，书中有唔少阅读障碍，令人无法细读无法共鸣。入面大部分游戏我都未玩过，只系玩过Diablo同Starcraft等少数几个，仲有好多游戏要补补课。不过书中既插图做得几好。附录3系全书精华。睇下咁既书扫下盲亦都几好。

7、毛遂自荐一下：下面是这本书的前言。在电脑游戏的诸多独特类型之中，冒险游戏以推理见长，足以使人头脑敏锐；模拟经营游戏以理财见长，足以使人增长才干；回合策略游戏以战略性见长，足以培育人的大局观；第一人称射击游戏以激烈见长，足以使人宣泄自我；即时战略游戏以管理见长，足以使人明了资源调配之重要；角色扮演游戏则以体验见长，足以使人经历不同人生。在所有的电脑游戏之中，我最喜欢角色扮演游戏，独爱欧美角色扮演游戏。因为我爱自由。那是各种人生的探索自由，是各色世界的游历自由，那是无所羁绊的表演自由，是追求自我的发展自由，那是静心赏玩、无人能扰，自得其乐的自由。嗨！平生最愉快的事情莫过于在桌面角色扮演游戏中和朋友们一起挥洒想象力，在电脑角色扮演游戏，尤其是从《辐射》到《上古卷轴3：晨风》一脉相传的那种高自由度游戏中不能自拔。爱屋及乌，我对角色扮演游戏的历史产生了浓厚兴趣。2002年5月，我和刘迪合力编译了原载于Gamespy网站上的《欧美电脑角色扮演游戏简史》一文，幸得黄曙辉兄慧眼赏识，鼓励我将其内容进行充实。于是便有了这本《上帝掷骰子：欧美角色扮演游戏史》。书的标题，得益于El\_nino兄。首先声明，这个标题和爱因斯坦无关。骰子，其实是角色扮演游戏的核心所在，无论是桌面角色扮演游戏中众多的掷骰检定，还是电脑上隐藏在屏幕后由电脑计算的掷骰程序，可以说，骰子是我们玩角色扮演游戏所依赖的那种无穷的随机性的源泉。托尔金认为，不甘于现实世界的人类拥有一种特殊的秉赋，就是用他们的心灵和头脑去创造新的宇宙，所谓的第二世界。当我们有幸扮演魔法精灵弓箭手，铁匠矮人狂战士时，当我们有幸进入缤纷的世界观中体验酸甜苦辣的人生时，冥冥之中是谁在决定我们进入得到底是哪个第二世界？既然有无数个心灵创造无数个第二世界，那我们就拥有无数个上帝，你进入谁的世界，就得听命于它的摆布，你带着好奇、兴奋之情从现实跨入虚幻，你就会聆听到那个上帝掷骰子时的骨碌声。本书名为“欧美角色扮演游戏史”，可谓一沙一世界，一个游戏就是一个世界。我从电脑角色扮演游戏的祖宗，桌面角色扮演游戏的起源讲起，之至本书付梓年代的2004年年底电脑角色扮演游戏再次陷入低谷时，跨越了整个20世纪。我在书中回顾了20世纪80年代和90年代两个十年中电脑角色扮演游戏的发展历程。全书按时间顺序讲述了“创世纪”、“巫术”、“魔法门”三大系列如何称霸一个时代，又如何逐渐泯灭；“金盒子”系列掀起怎样的电脑角色扮演游戏高潮；“上古卷轴”、“暗黑破坏神”、“辐射”在电脑角色扮演游戏困难时期的何等威风；“博德之门”、“异域镇魂曲”在世纪末引领的全新潮流。书中对“龙与地下城之父”“不列颠之王”给予特别的独立篇幅进行介绍，亦对“博德之门”游戏中个性丰满的非玩家角色加以纪念，最后以崇敬之情为电脑角色扮演游戏历史上最具悲剧性的游戏小组“黑岛”撰写的小传作为全书结尾。与电脑角色扮演游戏相互辉映的内容包括近半个世纪以来桌面角色扮演游戏的发展历程，我还将整个电脑游戏与电子游戏史作为角色扮演游戏故事的背景为你织就，此外，在更大范围之下，我将20世纪后半叶的社会历史，时代风情作为全书的总轮廓，借以说明即使是一个小小的游戏门类，它的发展也有源可循。角色扮演游戏从未停下它的脚步，玩家们也从未停下手中的骰子，可以说，这是一部动态的书。历史终将过去，一代代人的品味不断改变，但只要游戏的心不变，你就会和我一样，从这些故事中发现角色扮演游戏的真谛：自由。@陈灼

8、这是一本关于一部分游戏历史的书目，即便是多年后也难得找到类似的。这本看似平常的书，认真翻看就可以感受到里面充满了强大的能量立场，尽管它比起很多商业炒作的书籍稍显暗淡。期待和作者、众多朋友们一起合作，写出其他游戏的历史书。

## 章节试读

### 1、《上帝掷骰子》的笔记-第1页

这本书很快看完了，如果没有游戏的记忆的话，这本书读起来会感觉有些陌生，毕竟是游戏历史方面的，作者很明智，在这本书中没有很多的观点大多是事实的陈述，这样感觉不错，起码不会误导，RPG游戏的发展阐述的很仔细，看了作者对资料的收集整理确实下了功夫了，但是作为一个发展高速的产业来说，05年的出版现在再读的话就显得有些久远了，毕竟又是一个5年过去了，所以只能是一个RPG游戏的一个检索数目，帮你温习下游戏早期的历史！

### 2、《上帝掷骰子》的笔记-第六章

### 3、《上帝掷骰子》的笔记-前言

学好培根《人生论》，从此妈妈再也不用担心我的排比句

### 4、《上帝掷骰子》的笔记-第六章

这剧本编的.....

### 5、《上帝掷骰子》的笔记-第48页

游戏来源科幻小说，奇幻小说  
Hp来源《龙与地下城》&gt;&gt;

### 6、《上帝掷骰子》的笔记-全书

欧美rpg史

### 7、《上帝掷骰子》的笔记-第五章

# 《上帝掷骰子》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)