

<<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

出版时间：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，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.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

陈灼，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。

## &lt;&lt;上帝掷骰子&gt;&gt;

## 书籍目录

前言 第一卷 千亿个世界第一 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——魔法门上天入地的男人：为列  
颠之王 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——  
类型融合角色扮演剑湾风情画：博德之门众生相 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

## &lt;&lt;上帝掷骰子&gt;&gt;

## 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（Jefr 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”用户都是奇幻小说迷，没读过《魔戒》又怎么称得上是奇幻小说迷呢？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“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，加里毫不犹豫地将合作伙伴凯文·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“基格里斯安幻想世界”（Gygaxian Fantasy Worlds

## &lt;&lt;上帝掷骰子&gt;&gt;

) 丛书交给Troll LordGames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”牌香烟的他开始了半退休生活。

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>>

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:<http://www.tushu007.com>