

所谓内涵是指一个概念所反映的事物的本质属性的总和。FF（最终幻想）、DQ（勇者斗恶龙）也好、Fallout（辐射）、博得之门也好究其内涵都是RP（角色扮演），每一个角色扮演游戏都讲述了一段传奇的经历，其中夹杂者肝胆相照的豪气和谈情说爱的浪漫。

美式RPG的优势在于它将欧美崇尚“自由”的文化融入到传统的英雄救世，并深度的发掘自我，游戏的主旨其实是对自我的探寻。欧美文化有着不在乎结果，只关乎过程的特制，这也很好的被加入到游戏当中。战斗并不是为了战斗，因为战斗只是你经历历程中的一小部分，其体现在于结果，在于你做了什么、得到了什么、失去了什么、升华了、堕落了、选择了还是被选择了。这一点大家可以将FF（最终幻想）历代与Fallout（辐射）简单的有些简陋的战斗系统和华丽的有些奢侈的特长系统对比一下便会发现。

美式RPG无疑是成功的，它的成功在于它完成了——我做我，而非我扮演我或他人。所以说，美式RPG所带有的高自由度这一特质，正是制作人所追求的，是文化所决定的。创造，是对美式RPG最好的总结。

日本文化，由于其兼容性和并存性的特点，不仅具有东方民族特有的浪漫风情，还具有西方的开放的现代化特质，所以日本文化是一种开放性多元化的文化复合体，日本可以称为世界先进文化最优秀的继承者和实践者。轻思辩重是日本式实用的文化心理，日本人的文化心理是重现实、重实用、重结果。

在日式RPG中，我们可以看出制作人注重细节，注重人与人之间感情的表现。与美式RPG中的主角不同，日式RPG的主角性格是固定的，游戏经历虽然是在给定的框架之中，但是这却是比拥有更高自由度的美式RPG更好的表现剧本的条件。当主角下一步行动的进行权完全交给导演的时候，导演才能彻底的表达自己想要展示给观众看的全部，这正式美式RPG在内容上欠缺的。日式RPG大多具备有深度的思想基础，游戏过程的情节中常能看到对人性的思考，皇家骑士团是很好的例子，很完美。

日本文化中还有一个比较特殊的小人物文化，通过对小人物命运的描写来达到励志的效果，这与日本社会压力巨大有密切关系。当然，这不是本文所应该涉猎的话题。不过，在日式游戏中，这种励志的例子也很常见。这也是日式RPG吸引人的独一无二的特点之一。

综上，日厂制作人通常将重点放在对剧情的开发中，而回避自由度也是由其文化所决定的。与游戏的重复性和耐玩度相比，日式RPG更加追求剧本的完美与人物刻画的鲜明，它的中心是让玩家去体验。

三、游戏系统的差异

前面说过，欧美RPG的主旨在于“做我”而非扮演某个既定的角色，因此游戏系统的重心便放在了“我”这个词的身上。让每个人都和他人不同，是欧美游戏系统的宗旨。技能树、技能点，对话系统的引入便是证明。而战斗方面相对简化、快速化，也是老美追求爽快的一种体现。

而追求剧情精髓的日式RPG，由于需要战斗部分来体现主人公的性格，展示故事的唯美与浪漫，所以将战斗系统的复杂和华丽作为开发重点，相对弱化除战斗之外的其他系统，传说系列的战斗系统是很好的证明。

二十余年来，二者依照自己的开发理念推陈出新，不断进步，似乎是在独立的发展，但是也在悄悄的互相影响，互相学习。虽然制作人所追求的目标依然不同，但是我们能看出二者在游戏系统等很多环节上有了对方的影子。

四、融合

在线游戏在经历了MUD（文字游戏）时代之后，在97年UO（网络创世纪）的带领下走入了现在这个绚丽的时代。由于针对玩家群的扩大，制作者需要尝试改变一些自己认为固有的东西来迎合另一种文化的玩家，系统以及世界观的融合在所难免。被PC玩家和TV玩家所熟知的两个例子便是FF11（最终幻想11）和WOW（魔兽世界）。在这两款游戏中，可以看到日式和美式RPG虽然保留着原有的色调，但是文化的色彩已经完美的融合。

在魔兽中，你不仅仅做着你自己，而且也享受着导演剧本中宏大而细腻的剧情，你既拥有丰富的日常系统又拥有复杂的战斗系统，你不仅仅是在创造，同样是在体验。

魔兽世界在亚洲的疯狂成功不仅说明了Blizzard的眼光，也说明了日式RPG与美式RPG两者优点互相融合的趋势。

十年之后，如果你拿到一款RPG，也许你已经难以辨认其中日式或者美式的影子，只需要去玩，去创造你想成为的你，去体验导演的阴险和狡猾。