

WANGLUO YOUXI  
YIDIANTONG

# 网络游戏 一点通 3

高 晶 编

仙境传说  
红月  
热血传奇  
新天上碑  
无尽的任务

福建科学技术出版社

W  
ANGLUO YOUXI  
YIDIANTONG



# 网络游戏

江苏工业学院图书馆  
藏书章



高 晶 编



福建科学技术出版社

**图书在版编目 (CIP) 数据**

网络游戏一点通·3 / 高晶编著. —福州: 福建科学技术出版社, 2004.10

ISBN 7-5335-2456-X

I. 网… II. 高… III. 计算机网络-游戏-基本知识 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 092876 号

|      |                                    |
|------|------------------------------------|
| 书 名  | 网络游戏一点通·3                          |
| 作 者  | 高 晶                                |
| 出版发行 | 福建科学技术出版社 (福州市东水路 76 号, 邮编 350001) |
| 经 销  | 各地新华书店                             |
| 排 版  | 福建科学技术出版社排版室                       |
| 印 刷  | 福州晚报社印刷厂                           |
| 开 本  | 850 毫米×1168 毫米 1/32                |
| 印 张  | 7.125                              |
| 字 数  | 164 千字                             |
| 版 次  | 2004 年 10 月第 1 版                   |
| 印 次  | 2004 年 10 月第 1 次印刷                 |
| 印 数  | 1—4 000                            |
| 书 号  | ISBN 7-5335-2456-X/TP·93           |
| 定 价  | 13.80 元                            |

书中如有印装质量问题, 可直接向本社调换

# 前言

如今国内网络游戏产业风起云涌，各大游戏运营商之间的竞争已经进入白热化阶段，岂是一个“火爆”能够形容的。网络游戏业为中国经济带来巨大发展机遇和挑战，随着这个产业的多元化发展和不断创新，现在中国网络游戏业也日渐成熟。

网络游戏按大多数人的理解就是安装一个客户端程序，然后连接到厂商提供的服务器上玩的游戏。按照官方的定义应该是：网络游戏是利用 TCP/IP 协议，以互联网为依托，可以多人同时参与的游戏项目。

网络游戏有很多种，现在十分流行的《传奇》就是一款很典型的网络 RPG 游戏。还有像联众那样上网下象棋、斗地主的游戏，都是属于益智类网络游戏。从广义上来讲，《反恐精英》、《QUAKE》这样的可以联网对战的游戏也应该算是网络游戏，但因为它们都有单机版，不联网时单机也能玩，所以一般没有把它们划在网络游戏的范畴之内。由此，这里谈的网络游戏是没有单机版而必须在互联网上进行的 game。

其实网络游戏并不是什么新鲜事物，早在几年前国内就有好几家公司开始“吃螃蟹”了。中国网络游戏之初是《万王之王》，一开始公开测试就吸引了大量的玩家。联众则是独树一帜地走了棋牌娱乐的路子，几年下来也成为国内首屈一指的网络游戏运营商。从 2000 年下半年开始又先后有《石器时代》、《红月》、《千年》等数款不同类型的网络游戏进入国内市场，这时，网络游戏的市场已经粗具规模，但真正让网络游戏“疯狂”起来，

并建立起成功的运营模式的则是盛大公司代理的《传奇》。这款游戏也确实成为中国网络游戏产业的“传奇”，从公开测试到正式运行在短短一年的时间里，注册用户数量就超过 600 万。此后，国内网络游戏运营商开始把目光放到从国外直接代理高素质网络游戏的路子上。国内网络游戏的数量从 2000 年的 20 余种，迅速地发展到 2002 年的 110 种，目前已经达到近 200 种，这还不包括一些正准备运行的网络游戏。

网络游戏的火爆确实给我们带来了经济效益，但也给我们带来了新的社会问题。现在玩网络游戏的玩家，90% 以上都是 16 岁至 30 岁的青少年。他们中有人过度沉迷于网络游戏所营造的虚拟空间里，荒废了学业和工作。尤其是年龄小一些的玩家，本身缺乏自制力，长期沉溺于网络游戏，对他们的身心健康成长，对整个社会的发展都有着很大的影响。这个社会问题不是靠对网络游戏的一味禁止就能解决的，更多的是需要社会各界的引导和支持。

本套丛书无意为网络游戏叫好，只是想在引导读者正确玩网络游戏做点事情。因为世上所有的事物都是双刃剑，有好的一面也有坏的一面，凡事都有个度，过了某一限度，好事会变成坏事。大家玩网络游戏也得有个限度，如果玩到如醉如痴，恐怕不是好事。

参加本书编写工作的还有林云安、高霖、舒震、高榕。由于编写仓促，谬误之处在所难免，请广大读者不吝指正。

编 者

2004.5

# 目 录

|                   |      |
|-------------------|------|
| C-A 热血传奇 .....    | (1)  |
| 一、游戏介绍 .....      | (3)  |
| 1. 背景故事 .....     | (3)  |
| 2. 主要角色 .....     | (7)  |
| 3. 其他角色 .....     | (7)  |
| 4. 格斗技巧 .....     | (8)  |
| 5. 升级所需经验值 .....  | (13) |
| 6. 传奇方位坐标一览 ..... | (14) |
| 7. 道具 .....       | (16) |
| 二、游戏操作 .....      | (27) |
| 1. 游戏界面 .....     | (27) |
| 2. 操作按键 .....     | (28) |
| 3. 创建角色 .....     | (30) |
| 4. 开始游戏 .....     | (30) |
| 5. 道士攻略 .....     | (31) |
| 6. 战士练级 .....     | (33) |
| 7. 组队和组队战法 .....  | (33) |
| C-B 红 月 .....     | (36) |
| 一、游戏介绍 .....      | (38) |
| 1. 背景故事 .....     | (38) |
| 2. 角色 .....       | (47) |
| 3. 武器道具系统 .....   | (61) |

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| 4. 村子说明 .....          | (64)        |
| <b>二、游戏操作 .....</b>    | <b>(64)</b> |
| 1. 操作用键 .....          | (64)        |
| 2. 操作界面 .....          | (66)        |
| 3. 游戏中用到的指令 .....      | (69)        |
| 4. 创建军团 .....          | (70)        |
| 5. 军团战争规则 .....        | (73)        |
| 6. 自由军战争系统 .....       | (75)        |
| 7. 自由军解散条件 .....       | (77)        |
| <b>三、新手操作 .....</b>    | <b>(77)</b> |
| 1. 技能点数的分配 .....       | (77)        |
| 2. 捡物品和钱的方法 .....      | (78)        |
| 3. 延长生命的方法 .....       | (79)        |
| 4. 在商店购买物品道具 .....     | (79)        |
| 5. 怪物 .....            | (80)        |
| 6. 银行 .....            | (80)        |
| 7. 新手活动场所 .....        | (81)        |
| 8. 技能（魔法）的使用方法 .....   | (81)        |
| <b>四、任务介绍 .....</b>    | <b>(82)</b> |
| 1. 任务 1 .....          | (82)        |
| 2. 任务 2 .....          | (82)        |
| 3. 任务 3 .....          | (82)        |
| 4. 任务 4 .....          | (83)        |
| 5. 任务 5 .....          | (83)        |
| <b>6-6 无尽的任务 .....</b> | <b>(84)</b> |
| <b>一、游戏介绍 .....</b>    | <b>(85)</b> |
| 1. 背景故事 .....          | (85)        |

|                      |       |
|----------------------|-------|
| 2. 属性解说 .....        | (88)  |
| 3. 信仰 .....          | (91)  |
| 4. 角色属性 .....        | (96)  |
| 5. 货币 .....          | (108) |
| <b>二、操作介绍</b> .....  | (109) |
| 1. 选项设置 .....        | (109) |
| 2. 进入游戏 .....        | (109) |
| 3. 创建角色 .....        | (109) |
| 4. 聊天系统 .....        | (110) |
| 5. 常见操作设定 .....      | (110) |
| 6. 常用命令 .....        | (111) |
| 7. 开始战斗 .....        | (124) |
| 8. 魔法的记忆和施放 .....    | (124) |
| 9. 设定热键 .....        | (124) |
| <b>三、新手任务</b> .....  | (125) |
| 1. 丛林密探衣物任务 .....    | (125) |
| 2. 德鲁伊的一套衣物任务 .....  | (125) |
| 3. 暗黑之子盔甲任务 .....    | (126) |
| 4. 生锈双手剑任务 .....     | (126) |
| 5. 烈焰奔袭任务 .....      | (126) |
| 6. 生锈双手战斧任务 .....    | (127) |
| 7. 瘟疫生锈小剑任务 .....    | (127) |
| 8. 火之漩涡任务 .....      | (127) |
| 9. 仆人之杖和冰霜之柱任务 ..... | (128) |
| 10. 烈焰奔袭魔法任务 .....   | (128) |
| 11. 生锈双手战斧任务 .....   | (129) |
| 12. 黑影外套任务 .....     | (129) |

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| 13. 短击刃任务 .....          | (129) |
| 14. 火炬任务 .....           | (129) |
| 15. 破烂皮装备任务 .....        | (130) |
| 16. 粗皮装备任务 .....         | (130) |
| 17. 盔甲和神刀任务 .....        | (130) |
| 18. 皮装备任务 .....          | (132) |
| 19. 牧师盔甲和森林学徒流星锤任务 ..... | (132) |
| 20. 残刃盔甲任务 .....         | (134) |
| 21. 阿巴托尔学徒衣物任务 .....     | (136) |
| 22. 圣堂装备任务 .....         | (137) |
| 23. 叶行者装备任务 .....        | (138) |
| 24. 黯淡弯刀和破损魔杖任务 .....    | (140) |
| 25. 木精灵战士装备任务 .....      | (140) |
| 26. 木精灵战士装备任务 2 .....    | (140) |
| 27. 木精灵游侠装备任务 .....      | (141) |
| 28. 怒击链甲任务 .....         | (141) |
| 29. 木精灵游侠装备任务 .....      | (142) |
| 30. 手鼓任务 .....           | (143) |
| 31. 静谧之歌盔甲任务 .....       | (143) |
| C-9 仙境传说 .....           | (146) |
| 一、游戏介绍 .....             | (148) |
| 1. 背景故事 .....            | (148) |
| 2. 游戏场景 .....            | (148) |
| 3. 角色介绍 .....            | (150) |
| 4. 角色属性 .....            | (169) |
| 5. 属性数值计算公式 .....        | (171) |
| 6. 各种补血食品 .....          | (172) |

|                 |       |
|-----------------|-------|
| <b>二、游戏操作</b>   | (173) |
| 1. 创建角色         | (173) |
| 2. 基本操作         | (174) |
| 3. 基本界面说明       | (174) |
| 4. 快捷工具栏的使用     | (176) |
| 5. 热键使用         | (176) |
| 6. 指令使用         | (177) |
| 7. 表情符号         | (178) |
| 8. 新手上路         | (179) |
| 9. 战斗           | (180) |
| 10. 战斗经验值分配     | (181) |
| 11. 吃饭          | (182) |
| 12. 买卖          | (182) |
| 13. 换装备         | (183) |
| 14. 聊天          | (183) |
| 15. 信息的颜色       | (184) |
| 16. 和导游说话       | (185) |
| 17. 升级          | (185) |
| 18. 公会          | (186) |
| <b>6-6 新天上碑</b> | (189) |
| <b>一、游戏介绍</b>   | (192) |
| 1. 背景故事         | (192) |
| 2. 武功           | (192) |
| 3. 帮派           | (196) |
| 4. 帮城           | (197) |
| 5. 帮派名声         | (200) |
| <b>二、游戏操作</b>   | (201) |

|                     |       |
|---------------------|-------|
| 1. 创建角色 .....       | (201) |
| 2. 角色属性 .....       | (202) |
| 3. 常用快捷键 .....      | (202) |
| 4. 常用命令 .....       | (203) |
| 5. 对话用命令 .....      | (205) |
| 6. 新手进入游戏后的操作 ..... | (205) |
| 7. 攻城战 .....        | (207) |
| <b>三、任务介绍</b> ..... | (208) |
| 1. 新手任务 .....       | (208) |
| 2. 变身任务 .....       | (211) |
| 3. 其他任务 .....       | (213) |
| 4. 草上飞任务 .....      | (214) |
| 5. 奇缘任务 .....       | (215) |
| 6. 千年金龟任务 .....     | (215) |



《热血传奇》原名是《世纪录三部曲之一：传奇世界》，是由盛大公司开发的一款基于互联网的在线角色扮演游戏（RPG）。《传奇》以 6000 万玩家数量谱写了第一个中国网游的神话。此时，盛大公司也成熟了，开发了属于自己的游戏《传奇世界》。《传奇世界》为了给玩家一个真实世界感觉，游戏中包括了白天、黑夜、贸易、物品等观念。游戏中可以通过采矿、打猎等来获得货币，利用这些货币来进行贸易。在这款游戏中，所有的情节的发生、经验值的取得以及各种打猎、采矿等活动，都是在网络上即时发生的。整个游戏充满了魔力、具有东方色彩的冒险性。

《传奇世界》先进的网络服务器技术，可以承受数以万计的玩家同时在线而不会使得游戏质量下降。与其他网络游戏相比，《传奇世界》所有的场景都是基于 2D 和 3D 的精密技术编制，整个游戏的服务器技术和客户端技术也采用了全新的程序设计，使得所有游戏的玩家和游戏中的所有怪物，都不会因为游戏本身程序上的设计而产生延迟现象。

从游戏画面说，游戏场景相当不错，无论是树的阴影，地面的凹凸感，都很有 3D 的效果。特别值得一说的是，雨天时的场景，其十分逼真的声音，雨水滴在地上水花四溅的感觉，加上漂亮的花树，就让你如进入了人间仙境。游戏中的怪物类别很多，做得也很逼真，声音也颇生动。在《传奇世界》里可以选择性

别，可以选择发型，不至于每个玩家都一模一样。

《传奇世界》背景音乐邀请国际音乐大师全新制作。但在娱乐互动上并没有出现太多亮点，聊天系统主要有私聊、呐喊、队聊和会聊，这和一般游戏差不多。据说以后会加入好友系统，到时只要打开这个系统就可以很方便地和好友联系。从互动方面来讲，养马系统做得不错，让玩家在驯服了马后很有成就感。当骑着马匹奔驰在树林花丛间时，感觉到自己就像是一个大侠，一个英雄。

游戏的任务系统很少，目前为止只发现一个任务，即马鞭任务：背包中有3块“10”以上的肉，在中州新手村屠夫处领任务去王城交差，再回来就可以得到马鞭。

《传奇世界》继承了一“键”走天下的风格，这样玩家很容易上手。左键为普通攻击，而按住右键就可以跑动了，还是比较方便的。现在的游戏都有热键，但《传奇世界》的热键太过复杂，大部分是组合键，操作起来很不方便。再加上这个游戏是自由PK，就更显得热键的重要性了。操作界面都在下边，显得视野很开阔，看得更远。

《传奇世界》分为3种职业6个角色，有男女法师，男女道士和男女战士。法师主要用法术攻击，在7级时可以学第一个魔法“火球术”。道士主要以辅助魔法为主，在7级时学的“治愈术”，可以给自己或帮别人补血。战士主要以物理攻击为主，在7级时可以学“基本剑术”，以后逐步提高命中率。这几种攻击方法各有长处，战士擅长近身攻击，而法师擅长远距离攻击，道士却是很有钱的。这种安排让玩家觉得职业设计还算比较合理，比较公平。

盛大公司也认识到一个好的游戏不能没有好的客户服务，因此采用了手机绑定的功能。万一客户的账号被盗，可以用手机取

回密码。盛大公司为了吸引更多的玩家，选择了你提我改的方法。虽然许多人担心，如果这样改下去的话，不知游戏会变成什么样子。但毕竟与用户之间有很好的互动，在游戏中经常看到GM在提示大家一些游戏中应该注意的问题，并且盛大公司对游戏中的Bug也解决得很及时。

《热血传奇》的服务器系统允许创造数量庞大的场景，可以根据玩家以及其他的原因，不断地更新游戏的场景和规则。为了提醒游戏的公平性，不至于让老玩家和新玩家在游戏中产生不必要的争执，服务器之间不设置可通性，也就是说每个服务器的游戏信息是完全不能通用的。

## 一、游戏介绍

### 1. 背景故事

在这神秘的玛法大陆上曾经生活过各种各样的生物，而人类的力量在其中非常弱小，他们被迫建立各种组织，以便抵抗那些有着超自然能力的野兽和怪物。过了一段时间，出现了一个神秘的种族，改变了这个大陆的势力分配。他们迅速地学习各种能力，很快取得了非凡的能力，取得了这个大陆的领导地位。这个种族教会了人们使用火，并让他们学习和提高生存能力。当学习到了这些不同的技能以后，这些长期生活在充满恐怖和威胁的环境中的人类，也开始尝试建立文明社会。

人类在神秘种族的帮助下，开始了他们漫长的领土扩张和文明建立的过程，最终创造了一个巨大的国家。据说这个文明在当时已经拥有了超出我们想像的文明和能力，但是在后来的一次大爆炸中消失了。没人知道有关这个大爆炸的细节，也没有任何痕迹可以寻找到相关的信息，而那个帮助人类的神秘种族也随着爆

炸消失得无影无踪。侥幸生存者和他们的后代，开始着手重新建立他们的文明社会，甚至期望能够建立一个完全等同于以前的文明社会。但是，几乎没有人能够记得那个年代的事情了，资源的短缺和知识的贫乏，严重地影响了这个文明的重建。从那以后，人类经过漫长的发展阶段，逐渐形成了几个主要的城市。



尽管关于那个年代和神秘种族的传说都显得虚无缥缈，但人类一直没有放弃对过去的崇敬。他们一代一代地传颂着那个极度文明的年代，这个永恒的传奇也就这样留下来了。

传奇故事至少已经过去一千年了，人类已扎根在每一个部落，并发动了一场又一场的邪恶战争。在扩张领土、壮大自己族群的同时，他们毁坏了周围的森林植被、山川河流，并且开始驱逐原先居住在这里的兽民。

兽民就是居住在古老的玛法大陆的各种巨大的怪兽。他们拥有生存的特殊技能。兽民开始袭击人类聚集地，试图毁灭他们的生存环境。但他们的小规模攻击还不会威胁到有系统组织、具备各种战斗技巧的人类。兽民被大量屠杀，留下来的那一小部分也尽量避免被人类发现，于是迁移到边缘地带。

人类开始为了自己的利益，不管其他种族的生存环境，不断

地扩张领土，而建设城市消耗了大量的资源。由于资源的缺乏和减少，战争再一次在人类的各个不同的派别中爆发。在战争漩涡和派别斗争中，他们开始分为3个大国，分别被哈根纳、吉巴科和圣奥这3个大城市所控制。

就在三国鼎立局势相对稳定的时候，尼耳和奥玛种族发展起来了。尼耳创造了一个相当大的社团，并且很快地发展了他们独有的各种技巧，使用各种工具。他们拥有非常高的智慧，制定了有序的社会等级制度。奥玛种族在技能、智慧和社会组织等方面都不如尼耳，但是他们创造了一种非凡的能量。他们都被自然界局限隔绝在外。但人类打破了这种界限，大规模的冲突终于发生了。

人们凭借记忆和经验，简单地判断兽民，以为他们只是低等动物。在这一次系统化、大规模的袭击中，人类遭到了致命性的惨败。在人类不断遭到失败后，各国君主停止了内讧，团结起来，联合对付兽民。最终他们成功地驱逐了尼耳和奥玛，收复了失地，但是已经失去了许多生命和财产。与此同时，兽民也在为了生存处心积虑地策划着侵略行动，以扩大他们的领土。

人类每年都遭受尼耳和奥玛兽民成千上万次的袭击，蒙受了巨大损失。但是，没有内战的时候不注重防卫和维持所有积蓄的资源 and 能量，直到在与奥玛的战争中才开始注重这种资源的积累。

与尼耳相反，奥玛居住在玛法大陆以东。奥玛非常强大，经常越过边界，屠杀无辜百姓。在这种情况下，3个国家不得不联盟起来，和奥玛进行了一场大决战。在决战中，奥玛再一次败下阵来。

在战争初期，由于奥玛的力量巨大无穷，人类遭受了多次失败。后来，人类发现了奥玛的致命弱点——他们的智商很低，只

是凭直觉行动，依靠各种蛮横的战术获得了成功。于是，联盟扫荡了奥玛的集聚点，占领了主要的基地、建立了边区前哨，彻底驱逐了奥玛和残留的兽民。

人类士兵士气高涨，他们认为在清理完兽民后就可以回家了。然而在玛法大陆东部的一场突如其来的大地震打乱了整个人类的进程。这个灾难改变了大陆的形状，巨大的山脉的形成，使得盟军胜利的希望成为了泡影。在土地突然变形的灾难中，逃生的人恍然不知所措，因为他们不能翻越过山脉，而且大部分人被石块和泥土碾压而失去了生命。很快地，他们就接受了命运的安排，开始重新建设一个新的城市。幸运的是，新的材料和工具可以很方便地用来建设新的城市。许多女人都留在了军事强盛的哈根纳，等到孩子们长大的时候，他们又一次投入到与兽民的战争之中。新一代人类把他们的首都取名为“比奇”。

当他们用 20 年完成村庄和首都的建设，恢复了宁静和平后，被人类驱逐到偏远地带的奥玛与其他兽民又重新出现了。不过他们只是分散、偶尔地发动攻击，并未对人类造成严重威胁。但是，人类开始被隐藏的兽民屠杀，从此人类又开始为赶走兽民而进行长期艰苦的战斗。兽民凭着强大的繁殖能力，渐渐改变了防守局势，采用攻击性的战略。人们意识到凭借自身的力量还不能保护自己，于是决定从他们的旧日国度寻求帮助。他们投入大量人力搜寻山脉中的每一个角落，发现在奥玛部落的洞穴中有地道可以通向山的另一边。因为可以得到帮助，他们急忙派人将信息传递出去，但是这些传递信息的人都死在了路上，因为在那个洞穴里有非常多而且能量也非常大的兽民。

人类开始四处召唤英雄，许多年轻小伙子自愿去完成这个伟大的任务。这个任务关系到比奇城人们的命运，有 6 个男女，他们准备书写传奇大陆的英雄历史新一页。但是没人知道这是不是