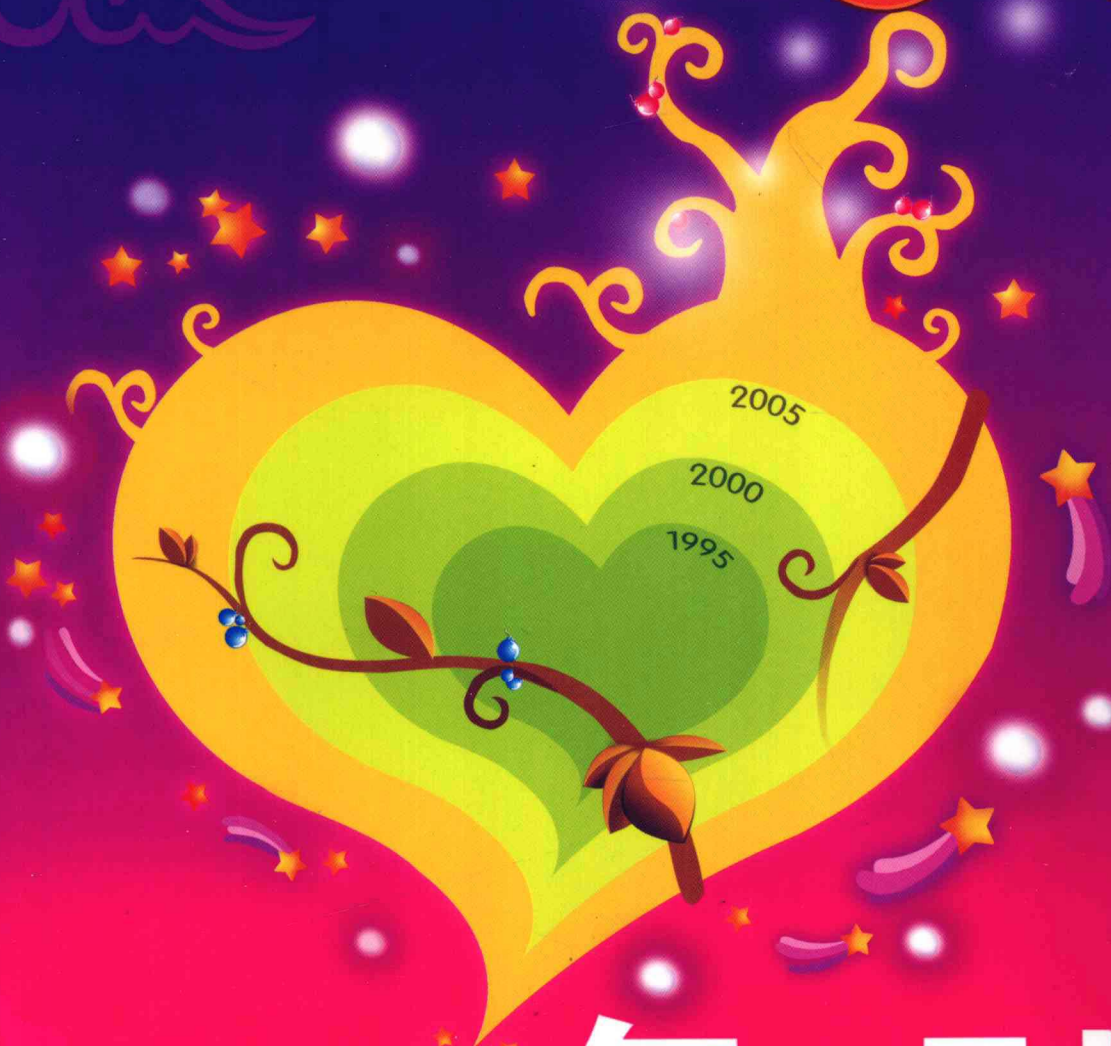


游戏天地

中国发行量第1的游戏周报

2005 精华



十年增刊



《游戏天地》与您重温过去，展望未来，让经验积淀，让精彩延续.....

ISBN 7-222-04598-8



9 787222 045989 >



2005 年游戏天地精华本

《电脑情报》社 编著

云南人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

2005 游戏天地精华本 / 电脑商情报社编. —昆明: 云南人民出版社, 2005.11
ISBN 7-222-04598-8

I .2... II .电... III.电子计算机—游戏 IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 141203 号

责任编辑: 西捷 王梅

特约编辑: 刘明涛 林海 丁一 吴弩 邹实 刘勃宏 刘翼 杨佳 刘果

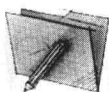
装帧设计: 顾丽 彭东

责任印制: 施建国

书名	2005 游戏天地精华本
作者	电脑商情报社
出版	云南人民出版社
发行	云南人民出版社
社址	昆明市环城西路 609 号
邮编	650034
电话	0871-4113185 4194569 4194559
E-mail	YNPPDZ@VIP.KM169.NET
开本	787×1092 1/16
印张	40
字数	1500 千字
版次	2005 年 11 月第 1 版第 1 次印刷
印数	1-20000
印刷	成都美蜀印务有限公司
书号	ISBN 7-222-04598-8
定价	35.00 元

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制和抄袭



游戏天地 目录 精华本

GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD

增刊

十年·玩龙茶坊(游者手记选)

神	2
决战	2
秘技的坟墓	3
游者的毛病	4
游戏、网络和我	5
MUD=RPG 吗?	6
老兵的黄昏	7
球场英雄	7
天使的大陆	8
感谢你,我的朋友	9
天籁	10
三国情结	11
步行者	11
悲壮与浪漫	12
枪林弹雨	13
遥远的大陆	13
燃烧的银河	14
魔法	15
感觉	16
让我走向死亡	17
江湖	18
都是最好——“97 年度十佳游戏”之我见	20
玩家性别论	22

十年·江湖夜雨

1997 年个人电脑游戏大赏	24
高中篇我的自述	27
大学篇(无题)	28

成家篇;戏说《侍魂》	30
关于游戏的乱想	31
左右为难?——我的游戏和我的朋友们	32
三国五的点点滴滴	33
菜狼的格斗故事	34
游戏的年纪	35
动物凶猛 游戏好玩	35
邪派高手	36
没有结论的论述	37
永远的恺撒	41
游戏乎 放弃也	43
一两银子	44
孰之过	45
电影不兼容的游戏	47
外面的世界	49
缕缕清风+毛熊三的报告	50
战士	51
阴云	51
从李逍遥到 Cloud	52
东逝的长江水 永远的三国四	53
江湖夜雨十年灯	55
“一场游戏一场”	57

十年·大杂烩

真我的风采 国人的骄傲	60
电脑游戏是第九艺术吗?	62
我看游戏中的“人工傻瓜”	
《疯狂医院》随感	63
PC 游戏界之最 IV	64
PC 游戏界之最 III	65
PC GAME 展望	65
CBI 游戏天地绝密档案拾粹——蚂蚁	66
CBI 游戏天地绝密档案拾粹——堕天使	66

十年·万般心思

炮在炫上	68
它们见证了游戏的发展	69
精灵游历	70
阿 SIR 讲话	71
迷梦	72
我的游戏生涯	72
圆梦三国	73
感动	74

十年·游戏小说

PK	76
HACKER……S	88
正规军与杂牌部队的战斗	98

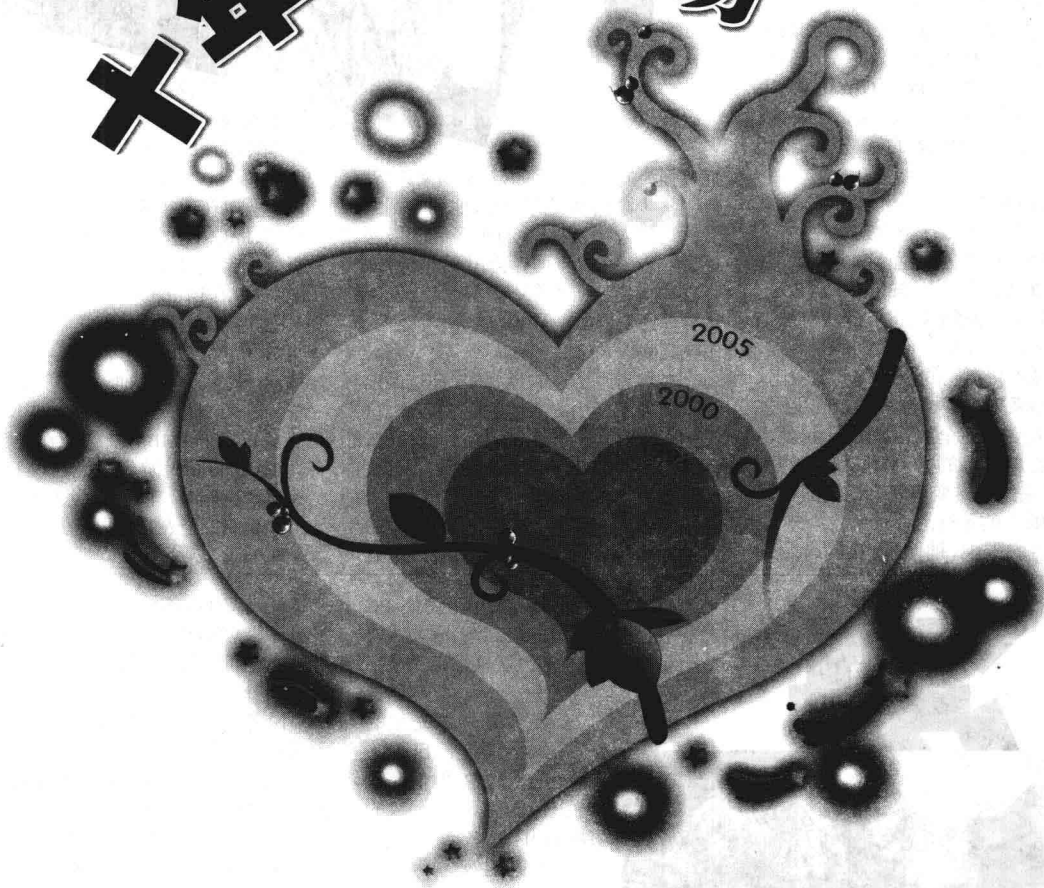
十年·一时无双

三国公孙氏	112
三国的诸葛一族	113
三国人口问题	114
战国史的迷团·之一	
武田信玄追放父亲信虎之迷	115
战国史的迷团·之二	
毛利元就“三矢之誓”背景及其实情	116
战国史的迷团·之三	
奇袭·桶狭间之战的真相	116
战国史的迷团·之四	
二雄单挑史上果有其事	117
战国史的迷团·之五	
松永久秀果真是“天下的大恶人”吗?	118
烽火话徐州 (上)	118
烽火话徐州 (中)	120
烽火话徐州 (下)	121
三国前期的一次未遂改变	122
AVG 在梦与现实之间	123

十年·游戏文化

奇幻文学略谈	126
欧美魔法游戏的起源及魔法结构	129
游戏天地十年专刊收录	134
《电脑商情报·游戏天地》10 周年致辞	136
回忆——中国游戏年代记 1995—2005	137
游戏天地全家福	142
寻找绝密的航线——绝密档案十年谈	146
昔日英雄,十年聚首——《游戏天地》历任编辑回顾篇	147
游戏天地十年十大专题	150
擷众英以成芳——“游文戏字”栏目综述篇	152
星光十年:夜雨回顾	154
星光照耀十年:夜雨美文十年精粹	155
网游版栏目历史回顾	158
为了那些已然消逝的栏目游戏天地之《天外飞仙录》	159

十年·玩友茶坊



游者手记选

这世界原本就没有什么神，神是人类创造的。人类希望世界上处处充满正义、和平、自由与博爱的神。然而人类的生存历史中充满了战争和黑暗，所以人们便认为神的中间也分为邪神（魔鬼）和神，世上的灾难便是邪神在作怪，尤其当邪神打算动摇神的统治或者已经取得上风的时候，这世界就需要英雄的诞生。

英雄向来都是神的仆人，就比如是圣斗士们就是在为他们的主人——雅典娜而战斗，所以在无数的 PC GAME 中，英雄们便一再重复着自己的宿命，为了神而与邪恶战斗，因为神代表的就是正义和平。

不过，现在人们似乎开始明白，神是人创造的，所以人类有能力去战胜神，就比如《英雄传说》的《朱红血》这个篇章中，神之间的争执引来了人类的灾难，所以当英雄亚宾最后认识到这点时，他便对神也不客气起来，他成为一个背叛神的英雄，并且从地域中将自己的亲人和朋友救出。《英雄传说》系列的英雄从贵族走向平民，从神的仆人变成完全的自我，从而藐视神，并一心用自己的力量捍卫人类的和平，由此看来这种转变可能会逐渐演变成 PC GAME 中的无神论。

在游者的眼中，神似乎也是人，而且

神

拥有强大的能量。比如《封神演义》中就交代了不少中国神灵的来源，他们中不乏正义的英雄人物，当然也有很多穷凶极恶之徒，由此可见为何神界会出现邪神，因为野心和贪婪无所不在，包括人类想象中的神界。哪怕是如来圣地的真佛罗汉都会向唐三藏索取贿赂。

在游者经历过的世界中，神是最忙碌和眼睛最不好用的人，明明整个人类世界都陷入灾难之中，恶魔正在到处肆虐，而神居然无暇理会，或者干脆视而不见，他们大都不敢直接与恶魔交锋，所以神大都是懦夫。更有甚者，居然在那里说是由于人类的贪婪，所以恶魔才会肆虐，由此可

见，神还是个冷血动物。可怜我们无数的英雄，竟然为了神的尊严而陷入在荆棘满途的旅程和战斗中，不知胜利时游者的心中是否真的会有喜悦。

所以在成年人的童话中，神应该靠边站了，你总不能说鸦片战争是因为耶稣和玉皇大帝的争执而引起的。对成年人来说，神就在自己的心中，是非善恶也只是一念之差。记得台湾曾经制作过一款游戏叫做《上帝》，这次玩家就可以扮演各种神，有什么爱神、战神、美神等等。

近来市场上流行制作一些反派作品，很多 PC GAME 都提供反派角色让玩家尝试扮演，而对游者来说，我自己感觉这简直是场噩梦。即使这世界不再有神灵，但在我们每个人的心中至少会有一个。



决战

无论是看武侠小说还是玩武侠 PC GAME，决战大都是情节的最高潮，因为武侠的精神固然重侠，但大都以武来结束这个高潮。

我敬佩古龙先生的一个原因便是他自称不善于描写武功，但他在我的记忆中留下了无数的决战记忆。

月圆之夜，紫金之颠。一听到这八个字，我们便知道那是西门吹雪和叶孤城决战的时间和地点，两高手一招定胜负的气魄和激起的光芒犹如两道流星在夜空中撞击，却已永恒。

小李飞刀，例不虚发。然而例不虚发的飞刀又是如何洞穿上官金虹的咽喉，古龙没有写过，但这场决战却带给我含着泪光的想象。

又或者如孔雀翎般灿烂美丽，又或者如多情环般悲苦凄清，这些决战如火般燃烧天际，如大山般俨然如铁，带给我的只有唏嘘和激动。

说老实话，我欣赏金庸先生的文字，但关于武功则觉得一般。尤其决战的气氛金庸先生更注重历史的气魄和影子英雄的传奇——比如郭靖和成吉思汗这两位铁蹄奔腾四野。

金庸先生的决战大都写得很闷，比如成昆对谢逊等，而且大都虎头蛇尾化有为无，比如《笑傲江湖》、《连城诀》、《射雕英雄传》等，还有一些作品完全没有决战。而让人唯一有所记忆的决战就是《雪山飞狐》，至今让我在想胡斐和苗人凤的那最后一招到底如何收场。

和武侠小说相比，武侠 PC GAME 的决战大都是 PC GAME 的最后一战，而且绝不可能没有的。从《剑客英雄传》对魔教教主到《仙剑奇侠传》中李逍遥对拜月教主，决战就是爆机前的最后战斗。不过其发展结果便是以悲剧代替了喜剧。因为剧情的设计者希望玩家能够记住这款游戏的决战，所以便

游者手记选

用悲剧来结束。不过我说李逍遥最后一战如果不能扭转命运,让心爱的灵儿姑娘逃脱死亡的命运,那么决战结束后还不如马上拔剑抹自己的脖子,或者从此改名为李悲伤。

决战的力量是积蓄的,随着积蓄的力量而爆发出来的光芒便筑成记忆,这种积蓄的力量来自于愤怒和孤独。愤怒者是李寻欢全部精力化成的一刀,孤独者是西门吹雪在吹血时发出的无奈叹息。

在 PC GAME 中我们决战的对象大都是魔头,所以只有在 PC GAME 的过程中时时感到对魔头的愤怒,那么最后一战的决心才自然变得强烈,决战所爆发出来的力量会从游者的内心中发出,让人永远记住。否则当最后的魔头出场,我对他竟然感到非常陌生,那么一场战斗下来的结果便无法在游者的心中激起任何火花。

所以说,没有好的剧情就没有真正的决战。

《轩辕剑》系列是中文武侠 PC GAME 中的经典,在《轩辕剑》第一部作品中,我记得战斗的最后是发现小红姑娘被

恶魔的使者诅咒和操纵,令得小红姑娘时而善良如水,时而凶狠如狼。此时主角们遇到小红姑娘,善良的小红姑娘着急的让主角赶快离开,因为使者的诅咒马上要发作。此时主角们自然决不会放弃救小红的决心,终于看到恶魔使者出现,尽管初次见面,但由小红姑娘的遭遇使主角们心中燃烧起战斗的欲望和决心,所以这次决战使我不能忘记。

《轩辕剑 II》的决战就没有那么精彩,尽管发现最后的魔鬼反而是身边的化蛇,而原先处处阻挡众人的反而是主角的父亲,但决战时我似乎并没有多少感觉,只觉得敌人死了又活了,如此反复多次,只感到决战更加沉闷。

《轩辕剑外传枫之舞》的魔头时时出现在剧情中,坏事做绝,甚至连自己亲生的女儿都不放过。既然如此,主角们自然紧紧追赶,在挫败了魔头最后一次阴谋后,决战在所难免了。击败了魔头后,游戏安排了一段悲喜剧。魔头的女儿为父亲而受重伤,而魔头居然也愿意帮助主角救回自己女儿的性命,就在此时却被坏人所阻

挡,结果还是依靠主角的记忆才化解了这场危机。尽管游戏的高潮由于大悲大喜的戏剧性结局而获得提升,但决战的高潮却完全被 PC GAME 的流水般结局冲淡了,似乎变得可有可无。

然后在大宇公司最精彩的神话式武侠篇章《仙剑奇侠传》中,决战成了一场生离死别的序幕,而不是褒扬正义和善良的凯歌,所以这场决战是不堪回首的。

决战是武侠作品(小说、电影、电视、PC GAME)的最终高潮,是对正义的肯定和召唤,就象西门吹雪那样怪癖的剑客,在面对叶孤城的天外飞仙那一剑时,他所看到的破绽对方剑法上的,而是在对方的内心——是因为对方的心中有了邪恶的念头,所以才招致了致命的杀机。

所以真正精彩和永恒的决战往往是内心的较量,对 PC GAME 来说,这也是不变的道理。



秘技的坟墓

到说明书中。

现在的媒体和 Internet 是秘技的乐园,不少玩家喜欢在里面寻找秘技,然后在 PC GAME 中摇身一变成为无敌金刚,于是冲入敌群杀个痛快淋漓,就象是《Doom》中的毁灭者眼睛中冒出金光,又或者如《Warscraft II》中不死的

战士群,冲入敌人的基地将一切夷为平地。这就是游者喜欢的一种感觉——霸气。

其实秘技不一定是游者的无敌符咒,相反早期 PC GAME 制作时由于需要调试的缘故,所以一般都设置有让 PC GAME 主角自杀后摆脱进退两难境地的热键。所以我们在《Doom》、《Quake》等 PC GAME 中都会看到自杀的 Cheat 热键。

不过现在可能更多玩家对秘技已感到厌烦,因为秘技的存在干扰了玩家的正

常 PC GAME 过程,比如在早期玩《三国演义》中,开始扮演刘备,兵不过三百,被敌人驱赶到海角天涯后才勉强立足,然后在提心吊胆中度过艰难时期,在敌强我弱的战场中展开持久战、破袭战、最后发动突击和掠夺,最后凭借关键的大决战决定战争的胜负,而大决战结束后,PCGAME 最后部分的统一战就如行云流水般流畅。这样的 PCGAME 感觉真的就经历了一场王者之战,其创业的艰辛,百战的险恶——品尝,所以才成为永恒的篇章;又比如《终极动员令》,没有秘技的 PCGAME 自然得让游者计较战斗的策略性、建筑的合理性、战士的宝贵性等难题,行军举止小心翼翼、步步为营。否则修改它数万金钱后,马上建造一群战斗单位冲锋陷阵,哪管部下死活。于是玩家马上由智勇双全的指挥官成为草菅人命暴徒。

不过有人说,如果你不喜欢用秘技大可不用。比如玩《魔法门英雄无敌 II》你大可用 32167 呼唤一群黑龙来相助,也可以不用任何秘技坚持到底。但问题是如果你在某一关遭受挫折十次以上,而你又知道秘技,那么我保证十个玩家起码有九个会

曾经象在戈壁的淘金者寻找宝石一样寻找着 PC GAMW 中的秘技,然而当淘金者寻找到宝石而发现生命即将不在时,那么对游者来说,秘技往往是游者在 PC GAME 的世界中挖掘的坟墓。

早期的秘技大都是作为调试 PC GAME 的工具而产生的,而更早的 PC GAME 由于制作相对简单,所以秘技也就很少,如果那时我们想在 PC GAME 作弊的话,可能更多地需要动用 PCTOOLS 这法宝。现在倒好,不少 PC GAME 连 CHEAT(作弊)菜单都给了,或者干脆制作

游者手记选

输入秘技密码,然后面对曾经强大的敌人将他们打个落花流水,然后才觉得稍微能够平衡一下饱受挫折的心。

其实现在的 PCGAME 都面临一个十分困难的难题,虽然 PCGAME 界有条不成文的标准:一款推出的 PCGAME 必须起码能够让玩家玩 20 个小时能算及格。但事实上不少 PCGAME 又的确没有这魅力和容量,所以就有了难度这个难题,让玩家面临多大的难度也是制作者的难题。如果没有难度,PCGAME 就不堪一玩;但如果太难了,玩家又会知难而退,所以不少 PCGAME 有超出人类能力的英雄角色,于是那些原本提供给调试用的后门便成了所谓的秘技。秘技便成了 PCGAME

可玩性的杀手和延续。因为使用秘技可以让玩家完成整个

PCGAME,领略 PCGAME 的所有细节。而另一方面,使用秘技使 PCGAME 丧失了很多的乐趣,并使玩家可以迅速地完成 PCGAME。

我个人玩 PCGAME 有个习惯,一般首先用秘技或者修改吃个快餐,如果发现这款 PCGAME 的确有值得一玩的地方,那么自然会很老实地在没有使用任何秘技和修改的情况下将 PCGAME 打爆。在技艺中,让人心动和永恒的回忆大都来自后者。

现在有些 PCGAME 流行在推出后不久推出秘技,制作者的意思是先让玩家用正常的途径玩一次,然后在兴趣减弱时用秘技再来刺激玩家的兴趣,说穿了,便是想增加一款 PCGAME 的耐玩性。不过,一

款真正有内涵的 PCGAME 是不需要这样的方式来增加耐玩性的。

现在的 PCGAME 很精彩,但耐玩的 PCGAME 却不多,当 PCGAME 世界的潮流正走向家庭时,我们看到大量的没有耐玩性的格斗、动作、射击作品出现,它们大都有不错的声光效果和震撼力,但它们却绝对不耐玩,甚至在不少经典的格斗、动作游戏中,对秘技的追求几乎成为其耐玩性的全部内涵。

终有一天,人们会认识到,秘技可能是 PCGAME 的一个坟墓,这是数量和质量不和谐的产物,是数量泛滥的结果,游戏制作者用秘技来吸引、帮助玩家来玩完他们的制作,秘技的流行却成为 PCGAME 中暴力现象的伴随者,就象《Wolf3D》逐步演变成《Doom》一样,一个勇敢的刺客终于成为一个疯狂的屠杀者。



都说我这个入特别挑剔,我承认我有点唯美主义的毛病,但既然大家都说我是 一个 PCGAME 的游者,一个大玩家,所以自然得有些毛病,以下是一些病状。

一、最不喜欢游戏长期跳票,三个月内我

还可以忍耐,如果长达半年或者一年那就肯定会让我恼火,明明没有那个本事,就不要吹那么大的牛,策划和监制的任务就是预计出一套游戏的制作时间和投资环境,如果与实际相差太大,那倒真不知道策划凭什么敢将时间钉在白纸上,让玩家伸长脖子在等待和失望中煎熬。

二、不喜欢 PCGAME 的广告画和游戏本身的图形相差太大。

三、不喜欢 PCGAME 的操作过于繁琐,玩家是玩游戏的,不是学习操作的。

四、最不喜欢 PCGAME 频繁死机,这样的游戏推出来还不如继续跳票。

五、不喜欢游戏的过程中得到指定地点,或者回合结束后才能存盘,如果这款游戏还有死机现象的话,那么我会很快有放弃游戏的冲动。

六、不喜欢 RPG 中庞大的迷宫,再加上黑暗模式我马上就有放弃游戏的冲动。

七、不喜欢战略游戏中庞大的战斗部队,而且还不能下达统一命令。

八、不喜欢普通敌人强大得比我方主将还要厉害的难度,想想赵云等名将竟然面对敌人一个士兵不能

横枪跃马,这哪还有英雄的气概和享受?

九、不喜欢游戏的包装简单,尤其是引进版的说明书被简化,彩色换成黑白等等现象,中国玩家买游戏多少有些保存意义,保存当然得是最好和最完整的。

十、不喜欢得让玩家尝试数十次才能继续的动作游戏,即使有存盘大法,但还是会让玩家感到挫折感的,而且现在的大容量硬盘质量都相当一般。

十一、不喜欢即时战斗策略游戏中迷雾索敌模式,明明探索过的地区又会变成黑暗,说是增加真实感,倒不如说是人为地制造难度。

十二、最恨拖沓,敌人死了一次活过来,再死再活,简直是虐待玩家。

十三、不喜欢幼稚的剧情。

十四、不喜欢过多的跟风游戏,比如 Doom Too 现象真的差点让我发誓再也不玩这类游戏。

十五、非常不喜欢限制级游戏,好的游戏不用限制级的包装一样会为玩家喜欢和接受,看看《七英雄物语 II》就应该明白这点。

十六、强烈憎恨替军国主义粉饰的游戏。

十七、不喜欢没有新意和激情的三国游戏,这点智冠公司的三国游戏已可以用箩筐来装了,其实其中有些作品不乏新意,但数量实在太多,每一款作品的整体质量参差不齐,所以大都被我枪毙在抽屉中。象《三国演义》这样的作品应该是有分量的大作,而不是滥竽充数。

十八、不喜欢和朋友打联机游戏而不欢而散,其实除了对战,合作对抗电脑也是不错的选择。

十九、不喜欢丑化中国文化,历史中英雄人物的游戏,比如将历史中的英雄放到爆笑类的游戏中,实在非常无聊。

二十、不喜欢过分暴力的游戏。

其实我的毛病还有很多,不过我觉得这些毛病并非是从鸡蛋中挑骨头。

游者就是带着这些毛病在 PCGAME 的世界中旅行。

游者的毛病

游者手记选

游戏、网络和我

王林 BOSS



玩是我的天性,从读书时起,我就和游戏和杂志结成朋友,由此对电脑发生兴趣,既而考上大学,专业也是电脑,毕业后又和网络泡在一起。

读书时,电脑是稀罕物,有关的读物也是凤毛麟角,难得一见。我不懂电脑,但对街头游戏厅的“坦克兵团”却记忆犹新,因此当时我是把电脑和街头游戏机看成同一类事物的。迷上街边游戏,我的学习成绩却没有下降,反而在常年累月的考试中一直名列前茅,现在我也在怀疑我是否特别聪明。在高考填志愿时,计算机专业是第一志愿,我觉得没有其他的专业能象计算机一样激起我的学习兴趣了。

我顺利地考上了武汉的一所重点大学,来到了风景如画的东湖之滨。四年专业的学习,使我从对电脑的一无所知变成“电脑大师”(毕业时同学送我的雅号)。现在回顾,大学期间,我对游戏的喜爱越来越浓,学业却没有因此荒废,这是我对自己最感到满意的。在大学电脑房有限的上机时间里,我总是能抽出部分时间甚至全部时间来玩游戏,由此也练成了不少和管理员“打游击”的技巧,使我能轻而易举地在贴有“禁止玩游戏”的机房独享游戏带来的乐趣。记得当时最令我兴奋的就是从机房结交的“玩友”中拷贝到一个新游戏,至今我还清楚地记得我拿到“CO-MANCHE”和“轩辕剑”时的那份满足感。现在我还搞不明白:为什么学校的老师问题把游戏视为洪水猛兽?他们不但严禁玩游戏,而且还把一切罪过推到游戏的身

上:凡是机器有什么不正常或有了个病毒什么的,罪魁祸首肯定是游戏。

我最记得教我们 C 语言的那个王老师最爱找我的麻烦:一到上机,我的磁盘他一定要先检查才让我使用,机房的机器出问题,最大的嫌疑人就是我!搞得我在机房里是“臭名昭著”,其他

老师看机房时也特别留意我屏幕上的内容,一有会动的画面就快步走来,使我觉得自己象个危险人物般受到监视。最后没办法,我的“游戏基地”就搬迁了,临近大学的机房就成了我经常光顾的地方——因为我的“臭名”还没有“远扬”到这里,我觉得很“安全”。因为我

是外来者,经常找不到好机子,286 是有的,386 和 486 就常常被他们本校的学生占领了,因为他们有优先进入机房的权力。每当我看到那些低年级的学生用高档的 486 机子来编写那些简单的 BASIC 程序时,我就愤愤不平:这么简单的应用 286 就够了嘛,何必占用 486? 简直是浪费资源!于是我干了件有点“卑鄙”的事:我编了个程序,在某台 486 上面运行了以后,这台机器就不能启动了,而且屏幕没有任何提示,这样下次我来上机时这台机子总是空的!当然这种事干多的时候,最终是逃不出有经验的管理人员的眼睛的,我还要想方设法地变换着不同的手段和他们“周旋”,久而久之,我的编程能力大有提高!“战争”出“英雄”就是这个道理,现在回想这段日子,特别令人怀念,是最令我开心的大学趣事之一。

从最原始的 8086 机型到 80486 机型,

我伴随着学校机房机器的更新换代感受着技术的进步,我玩游戏也从“挖金子”进化到了“笑傲江湖”。课余时间,学校的科技阅览室是我常去的地方,里面有大量的报刊杂志,是我获取外界信息的最佳渠道,在这里我能了解外面出现的新技术和新游戏。那时候,因特网(INTEIRNET)在国内还是新事物,在杂志里我惊奇地发现:网络的天空原来是如此广阔,但当时几乎所有的大学都没有入网,我想看看因特网究竟有多神奇的心愿一直未能实现。

转眼间就毕业了,我的工作也是和电脑打交道,自己也有了电脑,玩游戏不再需要偷偷摸摸了,但我对游戏的热情却逐渐被另一样新东西所取代——因特网。这也说明游戏如果没有了创新,玩多了也没劲!我发觉自己对新游戏也越来越挑剔(这可能是老玩家的通病),除了寥寥可数的几个精品,能激起我热情的游戏实在不多。为此,我开始寻找生活的新“热点”,恰巧,我所在的地方开通了因特网的接入点,我马上申请了一个帐号,开始了我的网上生活。

上网到现在已经大半年了,我从一个网络“菜鸟”慢慢变成现在的“老鸟”,网络带给我生活的变化确实不少,最值得一提的是我交友的方法和方式生了改变。我可以足不出户走遍天下朋友。我先是在西屋(WESTWOOD)的聊天室用文字交谈结交了一些西方的游戏玩家,然后又用软件 IPHONE 提供的语音交谈功能认识了一些五湖四海的朋友,接着又到国内的 BBS 上游览一番得到很多从未谋面的“大虾”的“教诲”,最喜欢的还是到国内的实时聊天室去海阔天空不着边际的“侃大山”,或者利用“伊妹儿”给女友写封情深意长的情书然后再用 ICQ 上留言约她出来吃个饭不亦乐乎,有闲情的时候也可以和邮局的棋友利用电话线来个不见面的棋局或者上网去观看那些真正的高手的决赛,烦闷的时候本想上网找些国外的“菜鸟”用 DUKE3D 或 QUAKE 把他们杀个精光,不料因为网络速度太慢反而自己是九死一生,大跌眼镜!

现在网络和游戏已经融入我的生活,它们虽不是我生活的全部,但我又不能离开它们,它们是我的良师益友,我们的关系就象平常的“君子之交”历久而弥新,也许,这就是以后信息社会的一种经验?

游者手记选

MUD = RPG 吗?

RPG 是什么呢?战斗,升级,解谜题加走迷宫?大家在玩了 N 个 RPG 游戏会得出这个答案吧。玩久了 RPG 游戏的您觉得有点千篇一律,觉不觉得烦了呢?有人能玩上几个月而乐不思蜀吗?有能让您玩翻版 N 次后还有兴趣玩的 RPG 游戏吗?应该没有吧。而 MUD 呢?不也是有些这些东西吗?战斗,升级,解谜题加走迷宫,但它能让千千万万的人玩上几百个小时(尽管 ISP 的费用那么贵)。原因是什么呢?我们来数数条吧。

MUD 中有很多人在一起玩游戏,就不是大侠您孤独地在险恶的江湖中闯荡了,落难的时候朋友会伸出援助的手,给你很大的支持。MUD 中常常有游戏管理员在(就是我们说的巫师),他们能在你遇到 BUG 或被卡在什么地方时帮您。各位在玩 RPG 的时候我想都有过这样的经历吧,(电话)“XXX,喂! 什么什么游戏你玩过吗?我在 XXX 地方遇到个 XXX,然后我就怎么怎么也过不了了,该做什么了呢?”;(回答)“哈!你还玩这游戏啊。哎!现在你向南走到 X 去拿一个 Y,再把 Y 交给 Z 换一个 D,用 D 打开 G,就可以进去看到一个 H,然后在 H 后面有个机关,你按顺序打开 ABDEDF 等开关,就看到……”(“扑通”晕倒);(另一种回答)“啊!那个游戏,很简单嘛!……怎么过呢?……我忘了!”(“#@!&%!%臭鸡蛋^#\$!@?@\$@烂番茄”)。在 MUD 就好多了,找个资深的玩友跟着他走就可以了。《仙剑奇侠传》中可能大家最讨厌的就是它的迷宫设计了吧。在 MUD 中迷宫就能被大家接受,因为 MUD 中您要是常常走的路线就可以把它存下来,下次再走的时候发个命令就能到那个地方了。在 MUD 中就算是迷路了也没什么,您有张嘴啊!可以去问啊!还可以叫您的 MUD 朋友来救您,毛毛虫(因为毛毛虫是个方向痴,那是玩 WOLF3D 后遗症“永远只朝一个方向转弯”)就常常这样乱叫“大虾子,快来救我!S.O.S!! 迷路啦!!!”突然一个身影出现在毛毛虫身后,朝毛毛虫的屁股上猛踢一脚,说“看你下次还记不记路!”毛毛虫唱到:“嘿嘿!只想一生跟你走。”(“扑通”大虾子口吐白沫倒在地上)

有句歌唱到“爱拼才会赢”。说明人天生就是爱比赛较量的。RPG 的游戏我们怎么比的呢?“啊!我玩‘XXX 传’一个星期就翻版了”,“什么?这么慢啊!我们只要 48 小时就搞定了”,“我还更快呐!才 XX 小时”。这样的比赛好像是很没意思,好象就是在光说不练。MUD 中就做了让大家比

拼的功能。“毛毛虫,把我刚刚丢的剑还我。”“嘻嘻!有本事的话自己来拿啊!”“毛毛虫你别在那儿嘴硬。来比划比划!”“好!到武当来我们单挑。”(“乒乒乓乓……”过了一会安静了)看到毛毛虫缠着绷带(一副被海扁后的样子)走过来,还在说“嘿嘿!那家伙更惨呢,他被抬回去。”(剧本纯属虚构,如有雷同不胜荣幸)。那种能笑傲江湖的感觉肯定很棒,能做一代旷世大侠或做个称霸一方的大魔头想必是各位玩 RPG 的玩家的宿愿吧。可 RPG 游戏中能行吗?大侠就您一人,其他全是 NPC(真正正的独孤大侠了)。

为什么 RPG 不能做成 MUD 形式的呢?在游戏开始的时候加个“多人游戏”的选项,让大家能在 INTERNET 上来个一比高下。做游戏的时候把图形,音乐,剧情,人物造型啊等等的东西放在游戏光盘上,把这些放在各人的 PC 上,然后把每个人的人物属性,能力值放在 INTERNET 的 SERVER 上。这样不就成了网上的 RPG 的多人游戏了吗?在 INTERNET 的 SERVER 上还应该常常增加对游戏的修改数据,比如:武林“爬行”榜(看看自己现在排名世界第几名),一些新的谜题(能让游戏永远有新异),对 BUG 的修改啊等等。这些修改数据可以在进这个游戏之前让大家必须先 DOWNLOAD 新数据(当然最好是小到只有几十 K 的数据,我想是应该够了)然后才让进,这样的好处是能节省网络的信息传递量;如果有用户 DOWNLOAD 不下来这个东西,那就说明他的网络现在的速度太慢了,建议他现在暂时不要上。如果这样都还不能解决网络塞车的问题的话,就还有一个办法是,限制每个人每天上网的时间,比如每天只准上两小时(要知道有些 MUD 迷们的电脑是 24 小时开着玩 MUD 的,人休息机器也不休息);限制后就不会令各位玩得太上瘾了(实际上是吊大家胃口的好办法,玩家才会更天天的来玩这游戏)。MUD 玩久了也挺枯燥的,没有美丽的画面,没有好听的音乐,没有战斗时华丽的动作(因为它没能在客户端存放任何数据,全靠的是 MUD SERVER 上的信息,要有这些东西的话,嘿!那数据量,天那!大家去普及光纤吧)。所以要开以这种游戏靠国内的 ICP (Internet Content Provider, internet 内容提供商)来完成几乎是不可能的,据说国内已经两家 ICP 做过这方面的尝试,可惜的是他们都因为种种原因而失败了,只能是要我们的游戏软件制作公司来完



成这种 MUD 的 RPG (或者叫 RPG 的 MUD)。制作这种游戏的难度对常常做 RPG 游戏的公司来说应该不算什么,但对于一个 ICP 来说就是一个全新的工作,肯定是缺乏人力物力技术的。

毛毛虫在这儿大胆的草拟了一个方案,其实就只是在做一个 MUD 的客户端程序为思想的。在这个 RPG 中分两种模式,一个是普通的单人玩的 RPG 游戏(让大家在单机上熟悉环境),一个是多人 RPG 游戏(上 internet 玩的 MUD)。开场动画,音乐当然是少不了的,给 MUD 的每个动作配上声音和相应的动画。把东西南北方向换成相应的键盘控制或是变成鼠标的点击。控制命令就复杂了,用平常的 RPG 的方式来选或点击的话太慢,要不就是太烦琐了;用 MUD 的方式呢,又要需要我们记住太多的命令。上次写了《泥巴大虾入门教材》后,很多 MUD 大侠都在说我,毛毛虫你还得写续哦!太多的命令都没能写进去,可能那篇文章还没写出了那个 MUD 的十分之一的命令吧(一点儿也不夸张),多得太恐怖了……怎么解决呢?很难图形化那么多的命令,只有把常用的命令变成按键,期他的命令用下拉菜单方式(可能都不可能做完所有的命令),只有继续保留输入命令的方式,让两种方式共存。屏幕不要只用一个窗口,多开几个,分成动画的窗口,命令的窗口,文字的窗口和可以和好朋友密谈的窗口。窗口用分屏和叠加两种格式,让大家自己喜欢用哪种就用哪种,就是让各位能调节出自己的用户界面。不知道大家是否同意的想法,如果您想给毛毛虫来个温柔的电击的话,请 MAIL: nmcc@myownemail.com

我们国内的游戏公司敢于向现在流行的即时战斗这种高难度的游戏挑战(虽然令我们很伤心,但给我们带来了希望啊!),为什么就不能在我们熟悉的 RPG 上做些这方面的尝试呢?在国外图形的 MUD 已经有了,中文的图形 MUD 难道要外国人来吗?还是到时候我们去汉化人家早玩过的东西呢?我们拭目以待……



老兵的黄昏

游者手记选

硝烟已将老兵的面庞染黄,老兵看着远方的夕阳,看着那些通红的金属在冰冷的寒风中冷却,这又是一场战争让老兵火热的心慢慢安静下来。

战争题材的 PC GAME 不少,在无数的战场上我扮演过过河的卒子,也扮演过指控家,无论是面对面地厮杀肉搏还是讲究艺术和诡计的指挥,我都感到心里有一些骚动,无数次武力的决断结果似乎只能证明胜利才是一切。

非常喜爱《终极动员令》的音乐,摇滚乐便是骚动的心,我无法明白自己尽管痛恨战争,但又为何如此热衷在 PC GAME 的战争兴风作浪;交响乐是对战争的揭示,当悲壮的音乐点燃战火时,我会感到热血沸腾,悲伤和壮烈本身就是战争的内涵之一。而我必须在这场战争中完成自己的宿命,因为战争选择了我,我也选择了战争;空灵的音乐让我感到安静,就象一个真正战场上的老兵在休闲的时候注视着路旁的野花,享受的只是片刻的平静;诡秘的音乐在定义着战争和人类的灵魂,杀机四伏的战场中各种阴谋和策略才是其展现魅力的花朵。

玩《大战略》系列多少有些玩数字游戏的感觉,我甚至可以计算出彼此的力量对比和行动规律,但在《终极动员令》中,在你完全控制局面前你无法预料一支部队出发后的命运,所以指挥家的眼里,悲壮的音符便是这些过河的卒子,而旋律便是它们毁灭或者征服的过程。

战争一直伴随着文明的进程,秦始皇几次出兵六十万征伐赵,楚才让中国初步统一,汉武帝和康熙数次的征讨才让中国的领土统一得到捍卫,而欧亚大陆的一系列板块挤压式战争让中国的文明传播到西方,至于近期的三大战役为中国的解放奠定了基

础,所以我们每个人身上可能都有祖先遗留下来的经过战火洗礼的血脉。

然而我深深地喜欢和平,我厌烦不少 PC GAME 中的战争是为征服新大陆而战,这就好比新大陆发现后带给印第安人的灾难,欧洲人称那些土地的真正拥有者为红毛魔鬼,然后用火药枪将他们成批地屠杀,然而这样可耻的战争最后还是诞生了现在最强大的帝国,我甚至在 ENIGMA2 的《SILENT WARRIOR》歌声中听到对这场战争的控诉:在以上帝的名义的战争中,白人改变了一切,告诉我,那是否是对的?他们为黄金而战,他们改变了时空,告诉我为什么?(上帝英文 GODS,黄金 GOLD。)

当然就象电影《天煞》中花旗国总统时髦地领袖地球文明,他说我们将为人类的生存而战,所以很多的 PC GAME 战争游戏就一直围绕这个主题作文章。在《魔鬼争霸 II》中人类和魔兽双方都在为自己的生存而战,为了自己的生存,就一定得将对方完全从大地上消灭,然而捍卫人类命运的使命感在游戏中非常薄弱,从这点来看《魔鬼争霸 II》不如《终极动员令》,而且它的音乐过分单调,欧洲中世纪的军乐尽管激昂有力,但缺少更多的旋律来演绎这场战争的内涵。

我们在现在还在时时谈论战争,从美国的航空母舰、隐形战斗机谈论到中国的长征火箭,甚至曾经有朋友建议制作些八年抗战的 PC GAME,但如果制作战争游戏我们就无法躲避厮杀、鲜血,我清楚地看到那个太阳旗的国家一再在制作的 PC GAME 中幻想改变失败的历史,他们在年青人的精神上希望通过 PC GAME 让他们忘记失败的那段过去,让他们麻醉在 PC GAME 的胜利中,那么我们这个胜利的国家又应该让我们的少年如何在 PC GAME 中来认识战争?难道仅仅是杀几个鬼子解解气吗?

我们的文化记载了无数的战争,翻开《史记》或者是《资治通鉴》,里面更多的记载便是战争,而英雄们曾经对战争有过辉煌的演示和解说,就象汉朝将领陈汤说的:“谁敢欺负强大的中国,距离再远,也必诛杀!”

噢,又是黄昏,看到蝴蝶被坦克的履带声吓得惊慌飞起,看到火焰坦克向居民喷射出毁灭的火焰,我想我又准备战斗了。



球场英雄

我最喜爱看的体育比赛应该是足球和网球,我喜欢古力特那种冲锋陷阵的气势,就象 GID 的长毛象坦克一样横冲直撞,也喜欢巴斯滕抽射出一道犹如 NOD

的激光武器一样让人心寒的冷电。当然如果仅以个而言,我更欣赏桑普拉斯全面的网球技术和他坚韧不拔的意志,这么多年来,一旦四大满贯的网球比赛开始,我就跟随着世界各地的时钟坐在大厅的沙发上看着他的脚步和抽击。

有时总在想,如果人生重新再来,说不定我会立志成为一个足球或者网球运动员,前者能够为国家杀敌立功,后者能够找到自己的价值,当然那不只是黄金。而 PC GAME 总在为我们提供这些人生的体验,尽管它

游者手记选

并非完全真实。

其实我个倒是非常欣赏 96 年的《中国

球王》这套体育 PC GAME,因为它能够为玩家提供一段足球人生,尽管游戏的整体设计不是那么好,但你还是能够从中找到当一个足球运动员的感觉。而相对来说,无论是热了一年的《FIFA96》,还是刚刚刮起旋风的《FIFA97》,这种实现个人人生梦想的体验就薄弱很多,毕竟一款成功的体育游戏不能有太多的养成成份。《FIFA》系列追求的是更真实的动作效果、各种高超技巧的应用、各种球艺流派风格、各种综合效果的处理。《FIFA》系列游戏追求整体的真实,反而忽略了个人的真实,试想谁能够时而成巴雷西稳如泰山般防守在后场,又时而化身为罗马里奥锐不可挡地冲击对方的防线,不过玩家们还是觉得这样的角色转换实在过瘾。

每次看到中国队输球,都会在 PC GAME 中将这员名将统领在自己麾下,然后带领他们将巴西、意大利等队教训一下才能心里平衡。再看看报纸上各个行家都在那里指手划脚大有恨不得自己上场一试的欲望,这才体会鲁迅先生笔下的阿 Q 所指。

我喜欢打网球,96 年有款非常出名的网球游戏《VR TENNIS96》,制作的风格类似 EA 的《FIFA》系列。多赛程(包括四大公开赛)、多战术、多人连线、多选手选择的设计至少不能让我玩得很开心,原因是我清楚每一次真实抽击中的力量和速度,

那种快感绝非轻按键盘可以代替的。忽然想,如果人生真的能有一段类似武侠小说中的旅程,那么这位旅行者还有没有兴趣坐在 PC GAME 旁玩 RPC?

其实无论是《FIFA》系列还是《VRTENNIS96》,其最失败的地方就是没有英雄,无论是闪电般照亮天地又瞬息间消失的英雄,又或者是宛如明星般永恒不变英雄,在这些体育游戏中你都无法找到了无法将自身融在其中。

听说在漫长的七年中,我们将无法玩到由中国人设计的关于甲 A 题材的足球游戏,也想过这七年之后会不会是十七年、七十年,更想过当我们年少或者年老的球员成为英雄时,也许在 PC GAME 中,我们只能是在《FIFA》系列中的角色中看到他们,不过我倒更觉得这次事件中我们丢失的只是一块招牌,而不是文化和精神。

体育的焦点在于英雄,体育的精神在于英雄们创造奇迹的瞬间,我很欣赏日本人在体育卡通片上的想象力,一部《男儿当人樽》的确看得我非常激动,也看到这部卡通片播放后,成群的小学生在篮球框下抱着大篮球投篮。也许我们这代人的确不能成为英雄,但这些孩子中的某一个将来或者会成为耀眼的明星。

如果说体育游戏的内涵是一种体验和激励的话,那么我想无论哪家公司用多少美金也无法将这种体验和激励的内涵买下。

我是个徒步的旅行者,我总爱看着英雄的传说飘扬在风中夕阳中,我想他们一

定非常喜欢对自己说:“是,我能做得到!”无论是巴斯滕的临门劲射还是桑普拉斯的强力发球,在他们的潜意识中已肯定了这一击的结果。

从技术来看,《FIFA97》、《VRTENNIS96》的确显示了高超的技术,我的一位朋友甚至认为它已是无懈可击了,但我什么也没有说。

人的感情真是奇怪,尤其将这种情感放到游戏中时就更加奇怪,有时候你希望自己能够无所不为,有时又希望自己无所不能,而更多的时候是希望自己能够成为英雄。而英雄的概念在 PC GAME 中是最模糊的,象《DOOM》、《DUKE3D》中的英雄就比较有争议,当然你可以说如果人类到了生存线的边缘,我们在无从选择的情况下只能这样残酷地进行厮杀和反抗。然而事实上如果任何国家敢侵略我们领土的话,我们也会拿起武器和他们厮杀,但是否应该让我们现在就体验这种厮杀的感觉?从这点来说,我觉得在体育游戏中寻找英雄感觉相对来说健康得多,这是这个星期玩了几款球赛游戏后的感觉。

昨天晚上玩了几个小时的《VRTENNIS96》,今天早上便起个早找几个朋友到网球上较量真格的,结果发现自己失误率猛然增高许多。朋友诧异地看着我,可能奇怪我为什么敢于做那么凶猛和高难度的抽击和发球,我想在《VRTENNIS96》中做这样的动作实在太简单了,毕竟那只是游戏。

如果人生可以重新选择,我真的很想成为一位网球运动员,成为英雄。



天使的大陆

够你慢慢享受几个星期了。

《天使帝国》实在太精彩了,尽管一修女性的大陆所产生的战争不外乎两者的争

介绍我玩《天使帝国》的是一位女性,那是在很久前我去一家电脑公司拷游戏(说出来有些不好意思,但我现在的私人收藏中已有这款游戏的正版),一位小姐推荐最新的《天使帝国》,那时自己好象刚刚将《三国演义》和《侠客英雄传》玩得不能再玩了,所以就看看这款《天使帝国》如何。

那时的 PC GAME 大都支持黑白单显,《天使帝国》也不例外,尽管现在回头来看单显的效果和彩显相比简直是天壤之别,但如果你手上只有单显,那么你会为发现一款支持单显的游戏而手舞足蹈的,当时我就是如此,尤其是发现一款精彩的好游戏,那么足

霸过程,善良的国家弱小、凶恶的国家强大,但《天使帝国》的剧情非常美丽和悲壮,图形的制作即使在单显上都是不错的。

开始很不幸的是我似乎从未接触过这种战棋类型的游戏,所以第一场战役结束后我被对方击败,但游戏第一关的剧情无论胜负都可以继续,所以我的天使们主尽管身处险境,但依旧在玛姬骑士兵团的救援逃出了险境,以后每一场战役对我来说都非常吃力,我无法协调部队的速度,也无法让天使战士们获取更多的经验,结果几场战役下来我的天使部队中除了几个强大的战士外,其余的都是非常脆弱。当我的天使军团和玛姬的骑士

游者手记选

军团回合后,战争更加残酷,最让我难忘的是当玛姬为了国家而去行刺敌国国王,结果失手被擒,当时我已战斗到凌晨三时,但为了将玛姬救回来我再次投入战斗,然而经过一场血仗后,胜利的我发现玛姬被敌人杀害了,此时我只觉得怒火中烧,于是一口气将战火伸展到敌国的都城,那场最后的战役简直是场噩梦,我尝试无数次攻击都失败,最后研究地形才找到一块狭窄通道用来构筑防线,结果我在连续十多个小时的战斗后将敌人击退,让天使的大陆获得了光明和和平,当时看着爆机画面时,心中充满了对那个天使世界的留恋。

现在想想十分喜欢那段旅程的光明,因为我可以反复在一段旅程中寻找更多的东西和感觉,第二次玩《天使帝国》的感觉就不同了,有了些经验后我在第一场战役就取得胜利,结果获得了敌人弓箭手拉朵娜的加入,随后的战役我开始学习战术和阵形的运用,研究战斗时机和速度的辅助,再琢磨职业的分配方案和升级途径,结果我在半个月的时间内将游戏的所有分支线路全部打完,很多剧情是多线式发展的,而所有的失败我都会尝试过,当然,最后的胜利肯定还是属于我的,但唯一感到遗憾的是无论如何,玛姬都无法复活。

那时我使用的是 286-1MB RAM

的 PC,没有声卡,靠 PC SPEAKER 发出一点声音,但效果还不错(当时的《侠影记》、《三国演义》中 PC SPEAKER 处理语音的效果非常惊人),由于战棋游戏对 PC 速度有一定的要求,因为游戏的进程是等我布局完成后再等敌人布局,敌人的数量非常庞大,所以她们布局的时间也非常漫长,当时我玩这款游戏时开始是拿本书放在身边看,不过在《天使帝国》最后关中敌人布局一轮的时间够我洗个澡回来,但问题是我不能反复洗澡,所以便想了个方法——抄写宋词,这样总算让等待变得不是那么痛苦。在彩显的 386-4MBRAM 的 PC 上复习一遍就爽快多了,在 486-8MBRAM 的机器上再复习一遍更加痛快,但随之而来的问题是发现显卡有过热现象,以致于电脑频频死机,于是我就在夏天打开机箱盖让风扇朝着显示卡吹,这样总算延迟了死机的周期,最后将显示卡升级后我也再没有玩过《天使帝国》,不知 PENTIUM-133 下的速度又如何。

由于《天使帝国》中的传说如此美丽,所以《天使帝国 II》同样吸引了我,故事的情节发展按照这些传说故事的惯例来到异次元时空,但我始终不明白为什么那个冒失的魔法师要将女王带到更加危险的异次元大陆中去,尽管如此,在天使的大

陆上平息战乱已成为我的使命,所以我便带领着偷懒的战士(说她们偷懒是因为她们在以前战役中的经验和职业全消失了)再次投入战斗,而且这次的战役出奇地漫长,当我战斗到异次元的世界中经历了无数残酷的战役后,游戏便发展成步步为战的情况,无论登上一层塔或者跨越一个山谷,都是一场恶战,如果没有冰封术的存在,我的天使军团在敌人的人海战术下简直无法招架,当异次元的战役结束后我以为游戏会结束,但战火再次燃烧到天使的大陆,而且女王也成为战斗的对象,在大陆的战斗结束后我想这次总算该偃旗息鼓了,谁知在祭奠玛姬的陵园中,敌人的灵魂以数倍于我的兵力前来复仇,同样这是一场噩梦般的大型战役,能够在没有失败的情况下解决战斗,我想真的不是那么容易,后来发现游戏完全没有分支,单线的剧情比不上前作精彩,而且很多细节存在不合理的现象,但《天使帝国 II》还是合格的。

在这里我回顾《天使帝国》的旅程是因为怀念那种感觉,那种在游戏中挖掘内涵的感觉,很可惜现在这种感觉越来越少。

感谢你,我的朋友

曾经在《老兵的黄昏》中提到过《Command & Conquer》(简称 C&C) 这款即时战斗游戏,中文中无论是将它翻译成《征服与毁灭》还是《终极动员令》,而对我个人来说,《Command & Conquer》就是《Command & Conquer》,而且不要当我面对我说《魔兽争霸 II》比《Command & Conquer》精彩,那样会爆发一场争论。

尽管我的英文能力很差,但我还是无数次在《Dune II》的战斗中得到洗礼,这得感谢我的位朋友对我的鼓励,他对我说玩《Dune II》这类游戏并不需要太好英文能力。我相信没有他的鼓励,我起码得在数年后才能来到这个战场。

随着时间的推延,我们的战场越来越激烈和辽阔,我们可以用各种通讯、网络



工具和遥远的伙伴进行战斗,但慢慢的我在这咱无止境的战斗中多少感到有些疲惫和疑惑,尤其是看到某些曾经喜欢找我谈论 PC GAME 的朋友渐渐因为害怕与我战斗而避开我时,这种心情就特别失落。

我在自己的家中铺设了一个非常简

易的 PC GAME 网络,这些都是近两年来升级淘汰的产物,四部 Pentium-90 以上级别的 PC 放置在四间房间中,曾经这个网络带给我们多少话题和快乐,但看着它现在渐渐被冷落。有人说自己特别喜欢竞争,这就像大学生时代的辩论会,有些雄心勃勃的少年会说自己感到竞争才能让他不断进取,但我现在相信这种竞争是多么累;曾经以为击败朋友是一件让人感到开心的事,但现在才发现自己完全错了。

现在想起那位曾经将我带入《Dune II》的战场的朋友,我曾经在一个小时内用非常霸道的野狼战术将他连续击败了五次,那时尽管我十分兴奋和得意,但从此他再也没有和我玩过《Command & Conquer》。所以当我终于明白了一些做人的道理后,我便约他来一同加入《Command & Conquer》。

游者手记选

REDALERT》的战场，也许是因为老朋友好久没有见过面了，所以就有一场让我永远无法忘记的战役。

那次我和我的朋友在尝试一种新的战斗形式，以两个人的力量对抗三股电脑的势力，那是场非常残酷的战争，我希望大家可以尝试一下其中的滋味，当你遭受到电脑两、三方的力量夹击时，你会感到特别地孤独和无奈，而那时你可能会渴望看到朋友的援助出现在你的阵地。

在这场人机对战中，我们的配合非常好，也许我们都明白速度的力量，所以我们的力量始终能够保持集中，然后痛击敌人。当我看到朋友的二十辆坦克慢慢靠近我的基地时，我便向他发出了守卫我的基

地的请求，他也答应了。于是我带领我的坦克群向敌人某方的基地发动攻击。

战斗是非常残酷的，进攻注定要付出代价，所以我在经过两轮攻击后才取得一个战役的胜利，消灭了一个敌人，而当我再次聚集力量攻击第二个目标时，忽然发现了敌人的基地非常空虚，几乎没有什么机动部队。这下我知道不妙，因为敌人的机动力量肯定在攻击我们，我看我自己的基地，一切都是风平浪静，朋友的二十辆坦克还是帮我防守着空虚的基地，但我已隐约知道了危机已经产生。

这是我至今玩过的最惨痛的战役，我向敌人的基地发动一轮轮攻击，力图将它的攻击力量牵制住。当我最后将它消灭后，再沿着敌人曾经一路战斗的痕迹赶到朋友的基地时，才发现他现在只剩下一座

建筑和两、三辆坦克。我再看自己的基地，朋友的二十多辆坦克还是帮我防守着基地，至始至终他就没有撤回过一辆坦克来防守自己的基地，在这刹那间，我感到一种从未在 PC GAME 的世界中有过的感动和感激，这是我终生难忘的一场战役。

我似乎隐约明白了什么是真正的友谊，什么是承诺，什么是帮助，什么是无私的奉献，那一刻我想得特别多，我忽然发现那个曾经年少轻狂的小子在自己的朋友面前是那么渺小。

现在我几乎很少和其它玩家和朋友玩对抗性的对战模式，如果你还怀念那个战场，那么为何不保留一些合作的记忆给自己？外国人老是说我们中国人不会合作，但我绝不会承认。在这里我想对我的朋友说：“感谢你，我的朋友！”

有时也有这样的兴致，就是一边一写有关 PC GAME 的文章，一边将 PC GAME 的音乐放来听。现在有不少 PC GAME 直接支持 CD 播放功能，这样就为我播放音乐带来方便；但如果某些游戏的音乐实在精彩但又不提供 CD 音轨，那么只能动用磁带这样的东西了。好在我的 PC 连接在卧室的 AIWA 组合音响上，我只要在《Command & Conquer》的战役中将敌人打得毫无还手之力，然后就可以播放音轨，然后将游戏的所有音乐录在磁带上，但我这里所谈论的只是 CD 音轨。

在我们的游戏生涯中，有四款 PC GAME 的音乐带给我极大的震撼，那就是《倚天屠龙记》、《仙剑奇侠传》、《Command & Conquer：重回杀戮战场》以及日本光荣的《三国志》系列。

如果你曾经在 1993 年购买了 CDROM，如果你曾经在 1994 年拿到《倚天屠龙记》的光碟版本，那么你一定深深地喜欢上游戏光碟中所刻录的主题曲音轨。那时我真的为这段音乐而感动，激昂但又夹着哀婉的旋律，顿时将张无忌这个角色的悲剧性格入木三分地刻画出来，那是我第一次在 CDGAME 上接触到 CD 音轨，而且又是那么感人。

很遗憾《Command & Conquer》是没有 CD 音轨的，否则我保证我一定会在 2 张的基础上再多消耗几张光碟。在《Command & Conquer：重回杀戮战场》我们可以听到 7 首可以直接播放的 CD 音轨。然而弟弟告诉我说感觉上反而不如前作的音乐，但我的意见却恰恰相反。其实不知大家有没有感觉到游戏中最紧张的不是战斗的场面，而是安静的时刻，那种平静的感觉让人感到呼吸都是热的，所以我反而非常喜欢 CD 音轨中所表现出来的那种宁静和深沉的气氛，那会给我带来无限的遐想，尤其在夜深人静的时候。也许在那时我的嘴角正带着一丝笑意——战斗即将开始。此外这张光碟中的音乐在摇滚乐上显得比较急促和随意，可能象征着对未来的迷茫和骚动。所以我觉得七首音轨都非常优秀，同样证明 Westwood 突破自身的能力。

在这里谈论《三国志》的音乐（包括《三国志 V》和《三国孔明



传》实在有些很特别的感觉，《三国志》系统的 CD 音轨质量参差不齐，有时写得非常动听，有的则显得一般，而且有偷工减料的嫌疑。如果和《三国演义 II》相比，我认为后者的主题曲和战斗曲写得很有气势，但其它曲子形如儿戏，我曾经对朋友笑说游戏在菜单模式下的音乐更像是逛菜场，这对游戏的整体来说是非常致使的。《三国孔明传》表现的是孔明鞠躬尽瘁的戎马一生，所以游戏的音乐主题应该是积极进取的雄心、残酷命运的冷笑、几分浪漫的幻想所交织在一起的。而在《三国志》系列的不少 CD 音轨上，我的确能够感觉到与诸葛亮先生接近了几分，所以一口气苦战两天完成了恢复汉室的宏愿。此外让我感到可惜的是游戏采用的音轨播放方式实在有些可恨，由于菜单的转换而经常更换曲子反而减少了音乐的魅力。

至于《仙剑奇侠传》的 CD 音乐，我在很我文章上都谈论过了，我最喜欢曲子中那首《雨》的音乐，那是游戏中鲜有的带有几分快乐的曲子，就像溪流在山涧中欢快地流淌，又像是少女坐在屋前聆听着春雨，思想的是美好而又短暂的时光。



三国情结

游者手记选

读小学时,时常留连在回家路上的新华书店橱窗,望着里面摆放整齐的《三国演义》连环画册,全套 48 册(当时精简了 12 册)。价格是 8.48 元,那对当时没有一分零用钱的我来说,这几乎是天文数字般的价格,所以我只能每次路过书店时奢望着它们,盼望着什么时候可以拥有一套……

小学四年级时,翻开家里的书柜,发现有父亲托亲戚从香港带回来的《三国演义》、《水浒传》、《西游记》和《红楼梦》,虽然是直版繁体字,但我还是将它啃了无数遍,以至于我以后的学生生涯中经常被语文老师批评:“梁怿伟,为什么你又写繁体字了,这,这,这,全重写……”

学业结束后的我开始拥有了一部 PC 机,8088 的 CPU,一个星期后升级到 286,三个月后花千把块加个 20MB 的硬盘,那时玩的 PC GAME 大都是无聊,至少那些类型游戏不是我所喜欢的,直到 1992 年我在单色显示器上运行了《三国演义》。记得当时买不到正版的游戏(相信也买不起),所以每次启动都得对密码表,天晓得手中的密码表是复印多少版后的产物,所以有部分看不清想,所以往往得尝试启动多次才能在清晰的密码区找到密码进入游戏,但即使如此,我还是将这款游戏介绍给朋友,于是我的密码表又给复印了一次。

现在我已玩过数十款的三国游戏,自己也拥有多达十多套的正版三国游戏,同时单只中国台湾地区每年就能生产十款以上的三国游戏,我只能感叹这些英雄如此跑场演出,是否感到疲劳。

其实中国人向来是喜欢失败的英雄的,比如关羽,他硬是能

以一个因狂妄而招致失败的将领形象成为中国人的武者灵魂,而一生谨慎大业未成的诸葛孔明也成为中国人的智者之神,而那些建立盖世功绩的英雄比如陈汤、王猛、张居正反而被人遗忘,这其中到底是什么原因呢?我在每次进入三国这个特定的旅程中都在反复问自己。

其实现在的我较玄德公更喜欢孟德先生,他狡诈但不失坦诚,他好疑但不失谋断,他狂妄但不失谦逊,他横戈但不失文采,他一生雄心勃勃但对君王之位又视若等闲,这样的胸襟才是真正的英雄,也只有他才能在三国赤壁对月长歌。而我总在想,如果在这场战役中他能够获胜的话,那么历史的笔可能会对他作出完美无暇的评价,从这点来看,他反而是三国中最大的悲剧。

然而我喜欢刘备、关羽、张飞、赵云、诸葛先生这样一个整体,我认为三国的最大魅力就在于这几个人之间的友情,尽管我们可以理解成忠君思想,但我相信《三国演义》的最大成功之处是在细节处刻画出英雄的感情。关羽长过五关斩六将,张翼德击鼓战古城,赵子龙血战长坂坡,刘备掷儿慰将军等情节将他们的感情和他们的个性完全地表露了出来,此外三顾茅庐、白帝托孤、五丈落星等情节都写得催人泪下。

然而,我在 PC GAME 中有关三国旅程中似乎无法体会到任何的情感,在我眼里的将领通常只代表一串数字,战斗 95、谋略 90、政治 80、魅力 80 等等,于是他们不再是血有肉的人物,而只是一串特定的数字,这些过分数字化的过程便是三国游戏的最大致命弱点。所以我们不用期望《三国志 VI》还能够有什么进步,只要它还是一款过分依赖的数字的游戏的话,那么他注定进步有限。从这点来看,三国游戏的魅力还远远没有被制作者开发出来,所以大家不妨继续三国三国。

忽然想起自己在这旅程中仿佛经常被一些大型的海报吸引,上面写着三国某某游戏,于是我便会过去看看,原来《三国演义》早成为共享的广告牌,不管战棋、策略、即时战争、战棋、棋盘、动作、格斗都可以挂这块招牌。

现在我很少会在广告牌停留,因为我对《三国演义》的感情已经被埋在了心里的一个角落,也许有一天,有一款三国游戏能够将它挖掘。



步行者

步行者大都身手矫健,比如 1992 年的《波斯王子》中的王子,就得依靠超人的跳跃功夫在迷宫的世界中解救公主,相信不少玩家都没少练习一下身手。不久在《归来的闪电》中我们的步行者又以潇洒的滚翻着实迷倒了不少步行者玩家。然而从此,步行者的脚步便从 2D 的平面向 3D 立体的空间。

《鬼屋魔影》系列倒不失为步行者喜欢去的地方,不过偏重于谜语成分,大大挫折了步行者潇洒的步伐,我们不得不在常常在冥思苦想中寻找一些莫名其妙的物品,即使偶尔想挥动一下拳脚,但也马上被敌人无穷的火力打得一肚子怨气,于

游者手记选

是祭起整人专家的番天印,拿着火枪到处找人(鬼)出气,再像一只无头苍蝇一样到处乱撞乱抄,全没一点步行者应该有的沉稳、冷静的气质。

这时我们忽然看到一个非常有趣的步行者,他的样子有些呆傻,步伐也有些蹒跚,但就是这样一路福星高照居然杀透重围,这个小哥大的历险创造了《双子星传奇》的辉煌,同时也让步行者进入另一个世界。

《归来的闪电》续作《神出鬼没》(遁入黑暗)中的步行者依旧以翻滚来躲避敌人的火力,我们的步行者这次进入豪华的3D空间中施展他多面的才华,我们可以从他疲惫的身影中发现,这种步行方式还真的够累。

《十字军》中那位永不知悔的战士同样也是一名步行者,尽管他有不错的弹跳能力而且经常会露上一手,但似乎他在前进的道路上依仗的是更多、更强、更科技的武器,声光十足的爆炸掩盖了步行者的呼吸,摧毁取代了前进,从这点来看这位

步行者似乎更像是一名毁灭者。

《时空特遣队》中的步行者在身手和脚步上都达到登峰造极的高度,无论是在原始的山颠,还是在现代的废墟,或者是遥远的未来和苍茫的大海,我们的步行者时时让人感觉到他的力量,他的脚步不但走过历史的种种文明,而且将文明的历史永远挽留,这是步行者的执着。

现在我们或者更欣赏《古墓丽影》中的那位美丽的女士,她的身手异常灵活,进入的空间也更加真实和华丽,然而这段旅程无法让人特别心动的是游戏的外在表现将内涵完全掩盖,我们会为山水的刻画技巧而惊叹,但却没有多少着急的忧虑,这也就是说我们无法将自己投入到步行者身上去感觉她的脚步。

至于《暗黑破坏神》中的步行者实在有太多的战斗像噩梦一样缠绕着他,他似乎陷入了无止境的战斗中而无法自拔,当然为了强大,他也似乎愿意以这样的方式来锻炼自己,但步行者的脚步下如果全是鲜血的话,那么这段步行者的旅程便显得有些无奈。

其实步行者也是蛮孤独的,阴森的迷宫、万丈深渊、杀人的陷阱都是步行者时

时得提防的敌人,至于枪林弹雨的厮杀和刀光剑影的搏斗,那更是家常便饭,更要命的是有时时间更像是阎王的催命钟一样让你焦虑万分,也许此时你会想到一个同样是步行者的朋友会出现在你面前。

现在在网络路上我们可以,遭遇到这样的一些步行者,然而人类为利益而互相杀戮的丑恶一面同样在这些步行者之间展开,为了生存,《暗黑破坏神》所在网络上已有吸血鬼那样的恶魔存在,他们在其它同伴的身上榨取经验和力量,然后让自己成为暗黑中最强大的破坏神,像这样的步行者,已走进了黑暗中,他将自己人性中最暴力、啊贪婪的一面释放,他从一个保步行者变成一个魔头。忽然想到不久的将来步行者的确可以在网路上的世界中考验自己,但这个世界应该有善良和正义的一面,如果这个世界只追求数字和力量的话,那么我相信更多的步行者会拒绝进入这个只有邪恶的世界,不是因为恐惧,而是因为不屑。

步行者虽然孤独,但他的脚步永远都是迈向光明和正义,而光明和正义的根源还是在每个玩家的心中。



悲壮和浪漫

欢里面的主人公“天才的”杨威利,他是一位天才的少年军事家,但却从心底深处憎恨战争。在故事的原背景中“常胜的天才”莱因哈特和“不败的魔术师”杨威利针锋相对,在广阔的银河系中一较胜负,这情节不正和《三国演义》一样,只是其剧情的发展时空在未来。

总觉得东瀛的少年文化(包括卡通、漫画、GAME)中有很多东西能够激励少年的斗志,我常常为《男儿当入樽》的情节和插曲感动,并且在那时告诉自己我一定会做些什么的。当你看到他们的少年文化中那种英雄的悲壮故事,无论是胜或者是负,无论是生或者是死,他们已经完成了自己的使命,就像《八大侠义传》一个个倒下的英雄一样,死得其所。

我们喜欢《三国演义》是因为这是中国难得一见的悲壮和浪漫相结合的故事,虽然如悲剧人物吕布,但也有凤仪亭的爱情故事,有辕门射戟的智慧和义气;然而不久我们的历史就成了一部胜者为王的御书,上面只记载了胜者的功勋,而败

者如竇建德、陈友谅、张士诚者尽管在反抗暴政、驱除外寇的战斗中出过力,但到头来就成为贼寇之流,永远在史书中不见天日。

所以我非常喜欢《三国志英杰传》,这套游戏充分体现了东瀛文化中浪漫的一面,让玩家用自己的谋略改变历史。同样在《三国志孔明传》中,当我驾驶着历史战车出祈山来到五丈原时,游戏安排了孔明病逝的历史悲剧情节,但我相信东瀛人一定会在这里发挥他们的浪漫想象力,果然死诸葛吓死活司马的一段被人改编成一段浪漫的幻想,当时我忽然感到热血沸腾,顿时整顿军马连夜爆棚。

经常会为东瀛的一些PC GAME而感到感动,比如《三国志》系列、《银河英雄传说》系列、《魔域传说》系列、《特勤机甲队》系列,这些PC GAME制作严谨,时能够在游戏的细节中制作出感人的东西。比如《银河英雄传说》系列中的战斗就是勇气和胆略的较量,而《特勤机甲队》则是一段艰难的战斗岁月,其实对一款成功的PC GAME来说,悲壮和浪漫始终是它的灵魂,没有付出代价的成功和没有情感的岁月又是谁愿意享受的。

中国向来喜欢悲壮的英雄,比如关羽、岳飞、诸葛亮等,尤其每个改朝换代的断层,往往会涌现无数的悲剧性英雄,所以让更多的龙的传人常常为之唏嘘。而《三国演义》便是悲剧英雄聚集的时空,早期的刘关张到最后的姜维、邓艾、钟会等人无论胜负,都以悲剧的下场而告终,而复兴汉室的梦想也最终在悲壮的旋律中化为少多了泡沫被长江之水冲去。

华夏历史长河中不乏浪漫者,然而盛唐的太白浪漫文化对龙的传人来看实在过于飘渺不可及,所以现在我们似乎谈论的更多的是现实。

然而有个民族,他的文化虽然和汉唐相连,他同样在自己的文化中书写着一个悲壮的故事,但他们似乎更善于浪漫地去幻想。

我小时候喜欢《银河英雄传说》这个在东瀛几乎无人不晓的故事,而且非常喜