

WCG 王中王

世界电玩争霸全攻略

周京京 总策划
明日工作室 编写

STAR CRAFT 星际争霸

- 1. WCG电玩内幕独家全面报道
- 2. 完整剧情攻略、详尽数据资料
- 3. 经典战术指导使菜鸟成为对战高手
- 4. 经典游戏文化让您体验游戏之外的乐趣
- 5. 单机、联网模式尽在掌握当中
- 6. 高手对抗战术让您领略大家风范
- 7. 包含新版新增人物、武器、任务攻略精典指南

QUAKE III 雷神之锤

COUNTER-STRIKE 反恐精英



中国宇航出版社



北京希望电子出版社

目 录

◆ 第一部分 WCG（世界电子竞技大赛）简介

第1章 WCG（世界电子竞技大赛）概述	3
1.1 新世纪的电脑游戏	4
1.2 WCG的诞生	4
1.3 游戏玩家心目中的WCG	4
1.4 WCG对中国游戏界的影响	7

◆ 第二部分 StarCraft :Brood War（星际争霸之母巢之战）

第2章 剖析星际争霸	11
2.1 星际争霸简介	11
2.2 星际争霸的操作界面	13
2.3 星际争霸中的种族介绍	18
2.4 星际争霸中的经典地图	33
2.5 星际争霸中的积分	38
第3章 操控星际争霸	39
3.1 星际争霸的微操作	40
3.2 星际争霸各种族实战技巧	42
3.3 种族对抗	46
第4章 星际争霸周边	61
4.1 星际争霸中的密技	62
4.2 星际争霸战网命令	63
4.3 星际争霸的变异版本	64

◆ 第三部分 Quake III（雷神之锤III）

第5章 雷神之锤III概述	69
5.1 雷神之锤III简介	70
5.2 雷神之锤III的游戏界面	71
5.3 雷神之锤III的控制台	80
5.4 雷神之锤III的积分	84
5.5 雷神之锤III中的人物系统	84

第6章	雷神之锤III的操作技巧	85
6.1	雷神之锤III的基本操作	86
6.2	雷神之锤III的跳跃技巧	88
6.3	雷神之锤III武器的使用技巧	91
6.4	雷神之锤III 一对一战策略	96
6.5	能量补充物品策略	101
6.6	死亡竞赛地图策略分析	110
第7章	雷神之锤III周边	124
7.1	雷神之锤III的优化	125
7.2	雷神之锤III中的专业名词及语言	126

◆ 第四部分 Counter-Strike (反恐精英)

第8章	反恐精英概述	131
8.1	反恐精英 (Counter Strike) 简介	132
8.2	反恐精英的操作界面	133
8.3	反恐精英中的人物和武器	142
8.4	反恐精英中的任务	156
第9章	反恐精英的操作技巧	157
9.1	反恐精英的基本操作	158
9.2	反恐精英的高级操作	162
9.3	反恐精英中各种枪支的使用技巧	169
9.4	经典地图战术分析	181
第10章	反恐精英周边	188
10.1	战网常见名词解释	189
10.2	反恐精英中的无线电	189
10.3	反恐精英中的控制命令	190

◆ 第5部分 2002 E3 (Electronic Entertainment Expo 电子娱乐博览会)

第11章	2002 E3 大展简介	194
第12章	2002 E3 大展经典作品赏析	197
12.1	E3 2002 十大经典游戏	198
12.2	E3 2002 十大经典PC游戏	200
12.3	E3 2002 五大经典PlayStation 2游戏	206
12.4	E3 2002 五大经典XBOX游戏	209
12.5	E3 2002 五大经典Game Boy Advance游戏	212
12.6	E3 2002 五大经典GameCube游戏	214
附录	20个游戏网站	218

【 第一部分
WCG（世界电子竞技
大赛）简介 】



第 1 章

WCG（世界电子竞技 大赛）概述

21 世纪被称为 INTERNET 时代，通讯革命打破了地域和语言的障碍，使世界文化得以更好地交流。这不同寻常的变革创造的虚拟世界被称为“CYBER WORLD”，如今“CYBER WORLD”已融入每个电脑用户现实生活中的每一天，并且成为生活中不可缺少的部分。



1.1> 新世纪的电脑游戏

电脑游戏,作为一种娱乐手段,诞生的时间只有短短的几十年,但是凭借其特殊的魅力已经拥有了庞大的爱好者,甚至有学者已经将电脑游戏列为人类的第9种文化。之后一批网络竞技类电脑游戏更逐渐发展成可通过互联网和局域网进行人与人之间的对抗与较量,自此电脑游戏已不再是简单的娱乐,而是类似于棋牌运动的一种人和人之间智力上的对抗,也就是说网络竞技类电脑游戏已具备了作为一个竞技活动的基本素质,从而诞生了一个新的理念:电子竞技——E-Sport。

1.2> WCG 的诞生

随着Internet的发展,各种新生的事物接踵而来,虚拟社区、虚拟主持人、互联网艺术、虚拟明星等才智与个性化构成的虚拟世界引来各种行业纷纷登陆互联网。为推动“CYBER WORLD”正常有序的良性发展,各种团体纷纷投入力量来催化“CYBER WORLD”的成长。就在Macromedia公司总奖金额超过8万美元的“WHAT THE WEB CAN BE”网络艺术设计大赛开始不久,韩国游戏界宣布:电子竞技大赛即将开幕。

电子竞技大赛——一个奥林匹克运动会形式的电子运动会,是一次规模盛大的电子竞技盛会,数十个国家的四百余名顶尖电子竞技选手将汇集在韩国汉城,争夺至高的荣耀和丰厚的奖金。三星电子作为数码革命浪潮的超一流企业,为了引导下一代数字革命,带动游戏产业的发展,促进网络游戏成为文化产业的核心地位,在韩国政府的支持下,三星电子投放了大量的资源来创造这样一个平台——WCG(World Cyber Game),以希望促成众多优秀的网络游戏在世界观众面前展示的机会,并让其通过此次比赛得到世界范畴的认可,从而引爆网络游戏浪潮,带动电子体育运动的发展。WCG为世界上数以千万计的电子竞技玩家提供了一个同场竞技并展示自己的机会,在这里与其他一切当今炙手可热的体育活动一样,有高额奖金和丰厚的奖品,有个人荣耀,当然还有更重要的——与所有竞技运动一样,它还代表着一个国家和民族的荣誉。

1.3> 游戏玩家心目中的 WCG

假如1896年的雅典让大家回想起了奥林匹克,那么2001年的汉城将让每个游戏玩家想起第一届WCG赛事。世界各地的选手来到汉城同场竞技并共同享受游戏的乐趣,通过他们的努力将为他们的祖国赢得荣誉。WCG不但秉承了“更高、更快、更强的奥林匹克精神,而且还赋予了她新的含义:更高的智慧、更快的速度、更强的技能,并且将通过电子竞技运动领导电子娱乐的潮流。

1.3.1 WCG(世界电子竞技大赛)会标

WCG(世界电子竞技大赛)的目的是通过电子竞技和“世界最大规模的电子竞技锦标赛”来促进人与人之间的和谐,并领导电子娱乐文化和为年轻一代创造新的时代文化。同时每个选手将在这里与来自世界各地的朋友建立深厚的友谊。充分利用各个国家的媒体网络以及商业网络将IT企业、游戏相关企业、社团、甚至是世界各地的游戏玩家和年轻人团结在一起,形成大规模的商业和文化推广活动,同时促进游戏开发者与游戏公司之间的交流发展,促进信息和创意的交流与分享。

WCG(世界电子竞技大赛)会标是由多名韩国设计大师共同设计的,如图1-1所示。前面的两个圆圈代表的是虚拟世界和真实世界,第三个则代表联系这两个世界的WCG。红色、绿色、蓝色,作为三原色,它们代表着电子世界、光明和人类世界的繁荣。三个圆圈的运动代表着不断的变化和革新,每个圆圈分别代表着

游戏锦标赛、游戏会议和游戏展览，这三个组织也是 WCG 最主要的组成部分。整个会标蕴涵了 WCG（世界电子竞技大赛）的宗旨和精神：a joyful challenge at a harmonious festival.



图 1-1 WCG（世界电子竞技大赛）会标

1.3.2 第一届 WCG（世界电子竞技大赛）简介

1. 吉祥物

第一届 WCG（世界电子竞技大赛）的吉祥物也是由韩国的设计大师设计的，如图 1-2 所示。吉祥物由三种色彩组合而成，象征“虚拟、现实和团结”，代表着年轻的游戏玩家。这三种色彩表达了不同的情绪，如冷静、欣喜、好奇等等。吉祥物的下半部分伸展的左脚表明着向一个世界级的玩家挑战的自信和从容。



图 1-2 第一届 WCG 吉祥物

另外，在吉祥物的基础上，WCG（世界电子竞技大赛）组委会还提供了五种不同表情和动作的吉祥物，以供游戏爱好者收藏，如图 1-3 所示。



图 1-3 不同造型的吉祥物（开会、欢迎！、游戏中 1、消息通知和游戏中 2）

2. 口号

第一届 WCG（世界电子竞技大赛）是一个全面的数字文化盛会。语言和文化的障碍在这里将不复存在。这次大赛以及周边的讨论会和展示会将促进国际间的文化交流，所以用“Beyond the Game（超越游戏）”来作为第一届 WCG（世界电子竞技大赛）的口号是再贴切不过的了，如图 1-4 所示。



图 1-4 Beyond the Game（超越游戏）

3. 参赛情况

第一届 WCG（世界电子竞技大赛）共有 37 个国家和地区的 600 多名选手参加，每个国家和地区要先在本国内进行预赛。预赛中的优胜者代表本国参加在汉城 COEX（汉城传统艺术中心）进行的决赛阶段比赛。决赛中獲得不同名次的选手将会得到不同数目的奖金，第一届 WCG（世界电子竞技大赛）的总奖金额为 3000,000 美元。

4. 比赛项目

第一届 WCG（世界电子竞技大赛）共有五个比赛项目，分别为星际争霸、帝国时代 II 之征服者、雷神之锤 III 之竞技场、FIFA 2001 和反恐精英。

◆ 星际争霸

星际争霸是 Blizzard（暴雪娱乐）开发的一款基于科幻背景的即时战略游戏，如图 1-5 所示。游戏设有单人任务和联机对战两种模式。玩家可以使用神、虫、人三个种族中的任何一个，力求在最短的时间内将对方



消灭。游戏提供积分和征服两种对战模式。在一般情况下,大部分玩家使用征服模式。



图 1-5 星际争霸

◆ 帝国时代 II 之征服者

帝国时代 II 之征服者是 Ensemble Studio 公司开发的一款建立在历史背景下的独特的即时战略类游戏,如图 1-6 所示。这个游戏最大的特点就是有很多不同的国家,并且每一个国家都有他们独特的兵种。游戏中的至少有 18 个不同的国家。玩家可以随便选择 18 个国家(英国、拜占庭、中国、凯尔特、法国、哥特、日本、蒙古、波斯、阿拉伯、德国、土耳其、维京、韩国、玛雅、匈奴和西班牙等)。帝国时代 II 之征服者反映出了各个国家不同的历史和文化。



图 1-6 帝国时代 II 之征服者

◆ 雷神之锤 III 之竞技场

雷神之锤 III 之竞技场是 3D Software 开发的一款动作游戏,有很快的节奏,如图 1-7 所示。主要为多人游戏,玩家在地图上移动寻找对手,消灭对手。单人游戏模式可以用来学习怎样玩,熟习地图,练习对电脑的技巧。一共有 29 张地图,玩家可以选择多种模式,包括:死亡竞赛、自由模式、夺旗模式、比赛、组队死亡竞赛。



图 1-7 雷神之锤 III 之竞技场

◆ FIFA 2001

FIFA 2001 是 EA Sports (电子艺界) 开发的一款模拟现实运动的足球游戏,如图 1-8 所示。与以前的版本相比,所有关于美工的表现都更加鲜明、细致。特别是运动员的移动与现实极为相似,运动员的动作也得到了提高。

在 FIFA 2001 里,一共有 17 个真实的足球联赛可选择,既有新的希腊、以色列联赛,也有老牌的德国、意大利联赛。锦标赛模式是联系到球员真实生活的。不同的游戏模式均包括快速模式,即立刻开始一场比赛。所有这些元素都提高了游戏的现实性,使它十分引人注目。



图 1-8 FIFA 2001

◆ 反恐精英

反恐精英是 Counter Strike Team 开发的一款快节奏的射击游戏,内容是一些世界上的精锐部队与恐怖分子的战斗,如图 1-9 所示。游戏可以说是以多人游戏为主的,并且有一个训练模式,使玩家能够熟悉游戏。与其他游戏不同的是,训练模式更加交互,玩家在游戏中没有任何警告,都可能随时被击中。虽然反恐精英是第一人称射击游戏,但是要想成功,队伍的力量比个人的能力来说更为重要。



图 1-9 反恐精英



1.3.3 第二届 WCG（世界电子竞技大赛）简介

2002 第二届 WCG（世界电子竞技大赛）现在已经在世界各国拉开战幕，参加这一赛事是世界电子竞技迷的梦想。来自 45 个国家的获胜选手将于 2002 年 10 月 29 日至 11 月 3 日在韩国汉城进行为期 6 天的总决赛。此次比赛分为四个项目：反恐精英、星际争霸、FIFA 2002 World Cup 和雷神之锤 III 之竞技场。

WCG（世界电子竞技大赛）和其他竞技比赛一样，都是在公平竞争的基础上进行的，所以在比赛期间任何作弊的行为都是被禁止的（包括使用游戏 Bug）。参赛选手一旦被发现作弊行为，将会立即取消比赛资格。这样才能保证比赛在公平的环境下进行。在参加 WCG 时，每个选手都会全身心地投入到游戏中，就像进行体育比赛一样，为了胜利而奋斗，如图 1-10 所示，参赛选手在规定的位



图 1-10 参赛选手在规定的位

1.4 WCG 对中国游戏界的影响

作为人口最多、发展最快的世界大国，中国是不会放弃这次展示本国游戏实力的机会的。由于 WCG 要求以国家为代表参赛，所以 WCG 中国地区选拔赛就成为有史以来国内级别最高的电子竞技盛会。国内的游戏顶尖高手将为代表中国参加 WCG 而不懈努力，同时这又会激励一些初级玩家向更高的境界迈进，从而促进中国的游戏事业的发展和游戏水平的提高。

1.4.1 WCG 中国赛区选拔赛

第一届 WCG（世界电子竞技大赛）中国赛区选拔赛创造了中国游戏史的九项之最。

1. 最大的规模：初步估计选手总数将达到 6 万名，超过世界上任何一次电子竞技大赛规模，可能创造新的 E-Sport 吉尼斯世界记录。
2. 最高额的奖励：总价值数十万元的奖金和三星数字产品，虽然远远不及大多数的传统体育比赛，但是在电子竞技尚在萌芽阶段的时候，却无疑可令每一个网络竞技游戏玩家为之心动。
3. 最广泛的宣传：上百家的报刊杂志、广播电视、互联网站将从 2001 年 8 月份开始直到 12 月份 WCG 结束进行长达接近半年的宣传报道。
4. 最正规的游戏赛事：尽管比赛项目与以前的游戏比赛一样，但不同的是，本次大赛从宏观到细节的工作都努力按照正规的体育赛事来办理。
5. 最科学的赛事组织：从大赛的整体框架规划到裁判管理、选手管理、赛程安排、场地布置、网站建设、数据系统开发等一系列组织工作都经过详细而周密的策划，并聘请国内最具有比赛经验的人士担任相关项目顾问。



第一部分 WCG(世界电子竞技大赛)简介

6. 最公正的电子竞技：本次大赛不但按照国际标准制定赛制和规则，而且建立了一整套裁判选拔、培训、管理、监督机制，从而实现了电子竞技比赛从人为管理赛事到按照制度管理赛事的过渡。
7. 最完善的基础设施：线下比赛赛场将使用高档的电脑、网络设备以及相关配套设施来建设，线上比赛得益于联众公司强大的技术实力而建成了 一个 10 万人规模的网上数字赛场；同时联众还建设了一个与之配套的赛事网站。
8. 最高技术水平的赛事管理：本次大赛将有数万名选手进行数十万场次比赛，有数百名裁判和数千名工作人员需要管理，从报名开始时间跨度两个半月，空间跨度遍布全国，期间还会产生大量的赛事资料和数据……。这用普通的手段几乎无法管理，因此联众公司开发了一套基于互联网的先进的赛事管理系统，以确保本次大赛高效、可靠地完成。
9. 最体贴的选手待遇：从报名开始，“赛事管理系统”即为选手建立了个人数据库，以保证选手接下来的各项赛事与活动有章有序地进行，而且参加全国总决赛的各地优胜选手还将获得全程提供差旅、待遇。

如此庞大的选手规模，如此高水平的竞技将使本次大赛成为中国电子竞技史上的一个里程碑，将极大地促进网络游戏的竞技化和体育化。并向国人展现网络竞技游戏那无与伦比的魅力，让人们明白电子竞技已经不再是一种简单的游戏，而是——Beyond the Game——超越了游戏境界的一种全新的体育。

1.4.2 WCG 中的中国之队

一直以来，中国的游戏事业被混乱、盗版所占领。直到 WCG 的出现，才改变了中国游戏的一切。国内的玩家从个人作战转变为团队作战，大家的目标由娱乐消遣升级为要成为国内最优秀的选手（或战队），代表中国参加 WCG（世界电子竞技大赛）。很多职业游戏战队由此诞生，其中包括著名的 -A.G- 战队。

在第一届 WCG（世界电子竞技大赛）中，中国以 2 块金牌和 1 块铜牌列在韩国之后获得奖牌总数第二名。中国所获得的 3 块奖牌分别来自 FIFA 2001 和星际争霸。

在 FIFA 2001 的 Nation VS Nation 比赛中，代表中国比赛的 China_cn 战队的 Windboy FiFa_cn 和 Tianqi_cn 以 9 : 2 战胜了对手获得了冠军，如图 1-11 所示，Windboy FiFa_cn 和 Tianqi_cn 高举五星红旗。



图 1-11 五星红旗飘扬，选手的脸上露出微笑

在星际争霸的 Nation VS Nation 比赛中，中国的 -A.G-MTY_cn 和他的队友 -A.G=Deep_cn 在决赛中以 3 : 2 战胜了德国队，为中国夺取了 WCG（世界电子竞技大赛）中的第一块金牌，如图 1-12 所示，中国人站在了世界的顶端。



图 1-12 中国选手是最优秀的

在第一届 WCG（世界电子竞技大赛）中，中国队以优异的成绩赢得了世界众多游戏玩家的赞扬，这也激励了众多国内的优秀选手继续努力，为中国队在第二届 WCG（世界电子竞技大赛）中获得更优秀的成绩而奋斗。

第二部分

StarCraft :Brood War

(星际争霸之母巢之战)





诡秘心灵风暴



杀人于无形的潜伏者



初期的骚扰



铜墙般的防守



人族的进攻势不可挡



神族的反击威力无穷



小狗的先期进攻



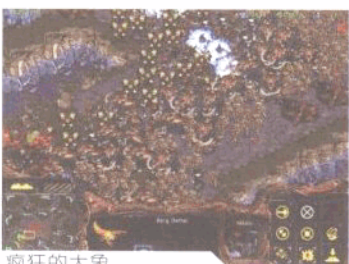
狂徒的先期进攻



狂徒比小狗威力更大



双基地开局



疯狂的大象



狂暴的吞噬者



围攻农民



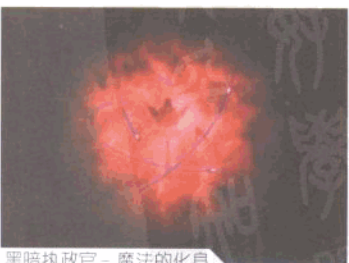
超级孵卵器



神秘的幽灵战士



充满愤怒的火焰兵



黑暗执政官 - 魔法的化身



医疗兵 - 漂亮的MM

第2章

剖析星际争霸

星际争霸 (StarCraft) 从诞生之日起开始就是网络游戏中的宠儿，每一个即时战略玩家的第一课就是星际争霸。在网吧里，在宿舍里总会听到有人在喊：“有人推星际吗？”。这样一个广受欢迎的游戏理所当然地成为 WCG（世界电子竞技大赛）的比赛项目。无数的星际争霸玩家为它疯狂，为成为顶尖高手而不懈奋斗。



2.1> 星际争霸简介

本已动荡不安、硝烟弥漫的星际里，一场世纪大战又在银河系边界波澜壮阔地上演了。三个不同的族群为了自己族人的生存，从浪人特伦斯族（Terran）的不毛之地和支离破碎的轨道空间，到神秘使者波罗托斯（Protoss）王国的莽莽丛林，不断播洒战争的瘟疫，挑起战端……这就是美国超级娱乐公司 BLIZZARD（暴雪）推出的一款世纪巨作——星际争霸，如图 2-1 所示。

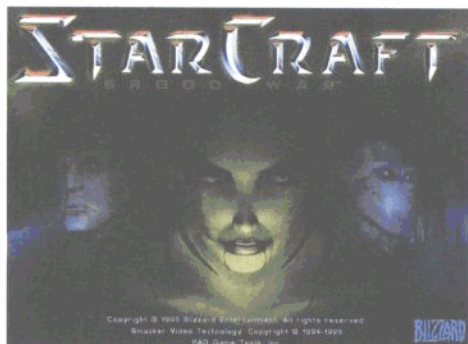


图 2-1 星际争霸

为了使星际争霸成为惊世杰作，BLIZZARD（暴雪）公司的制作小组可谓费尽心思，匠心独具地重新策划了整个人物的创意及造型，使这场星际中的战争更加动魄心扉，扣人心弦。

游戏中参战的三个种族极具魅力。梦幻者泽格尔族（Zerg）是一群长着一对像刀锋一样的大爪子，有着一对锋利的刺刀和一身坚硬外壳的族群。它们骁勇善战，掌握着外星生物的灵魂，其强大的适应能力以及量致胜的“同化”魔力，让敌方步步为营，小心防范，犹如惊弓之鸟，如图 2-2 所示；武器精良的实力战将神秘使者波罗托斯族（Protoss）则是星际中最古老和最具魔力的一个种族，它们具有严密的组织，极富攻击力，并拥有可怕杀伤力的秘密武器，而且还具备制造幻象的能力，当部队移动时，还会升起强劲的“防护盾甲”，疯狂的火力，冲天的战气，足令你的对手触目惊心，魂飞魄散，如图 2-3 所示；浪人特伦斯族（Terran）是在很久以前的一场犯罪中从地球被流放到太空的一小群人类后裔，是一种兼备其他两个种族优势但又并非十分突出的“中性种族”，战斗力强，既可远攻、又可近守，他们依靠强大的可移动的工业基地争夺有限的土地资源，从而保证族人的生存权利，如图 2-4 所示。当然，这三个种族中每个都具备极其完善的攻、防、生产等不同工种、兵种的士兵和丰富多彩的装备、道具。



图 2-2 残忍的虫族

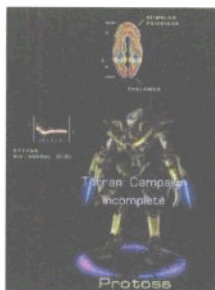


图 2-3 神秘的神族



图 2-4 强悍的人族

星际争霸游戏采用 3/4 固定视角，图形极具立体感，令玩家有身临其境的感觉，如图 2-5 所示。另外在游戏中，使用的 SVGA 图形显示，数字化音响和声音，逼真的电影特技效果，将会把玩家带入真实的生活空间。在操作方面，星际争霸与其他的即时战略类型的游戏并没有什么区别，如果玩家能够善用队形，依照各部队不同的特点编排的话，将达到事半功倍的效果。同时，星际争霸为玩家提供了一个可在 30 个不同的太空场景中攻城略地的空间。此外，游戏人数在 Battle.net 网上可加到 16 个人联机游戏。如果玩家想知道自己的水平到底有多高，Battle.net 网将特别建立一个等级分和阶段评比系统，那么玩家会很清楚地比较自己与来自世界各地的玩家的水平了。



图 2-5 制作精良的视觉效果

2.2> 星际争霸的操作界面

运行星际争霸的方法和运行其他应用程序一样，只需双击其图标即可，如图2-6所示。运行星际争霸后，玩家可以在第一个界面中选择游戏模式，如图2-7所示。星际争霸为玩家提供两种游戏模式，分别为Single Player（单人模式）和Multiplayer（联网模式）。

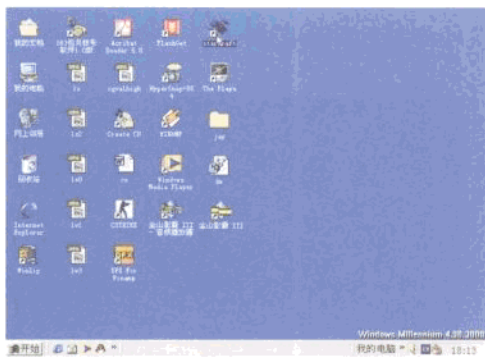


图2-6 运行星际争霸



图2-7 选择游戏模式

2.2.1 Single Player（单人模式）

单击Single Player（单人模式），系统会弹出一个窗口，让玩家选择一种游戏进行方式，1.08B版本的星际争霸提供两种游戏进行方式，分别为Original（标准方式）和Expansion（扩展方式），如图2-8所示。选择Original（标准方式），系统会进入最初版本的星际争霸，如图2-9所示。如果选择Expansion（扩展方式），系统会进入最新1.08B版的母巢之战，如图2-10所示。两种版本的星际争霸的基本情况是一样的，只是在一些兵种的造价、制造时间、攻击强度和建筑物方面有些不同。通常情况下，玩家均选择Expansion（扩展方式）。这主要是因为1.08B版的母巢之战中各个种族之间的实力更加平衡，更有利于不同种族之间的对抗。



图2-8 选择游戏方式

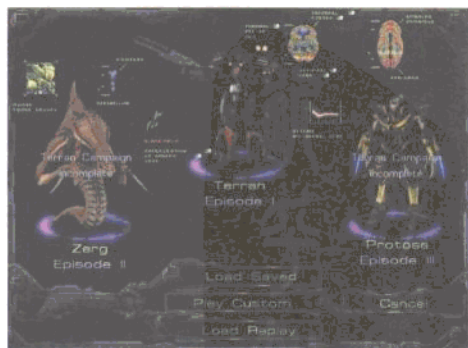


图2-9 Original（标准方式）



图2-10 Expansion（扩展方式）



单击 Expansion (扩展方式) 后在出现的界面中选择一种种族, 然后系统就会自动调出该种族的相关任务, 如图 2-11 所示。玩家可以通过这些任务来熟悉星际争霸的相关操作及各个兵种, 建筑物的作用。

如果玩家对星际争霸已经有了一定程度的了解, 就可以单击“Play Custom”按钮进入“模拟战网”与电脑进行对战, 如图 2-12 所示。在“Play Custom”模式下, 玩家在左上方的对话框中选择地图和设置游戏类型, 在左下方设置自己和电脑所使用的种族, 和不同的种族进行对战所使用的战术不同。玩家只有经常使用不同的种族和电脑进行对战, 才能真正掌握每个种族的精髓。一些设置完毕后, 单击“OK”按钮就可以开始游戏了。

另外, 玩家可以通过输入秘籍来获得超常的能力。在初期, 通过秘籍可以使玩家尽快地进入角色, 体验星际争霸带来的无穷乐趣。



图 2-11 神族的任务

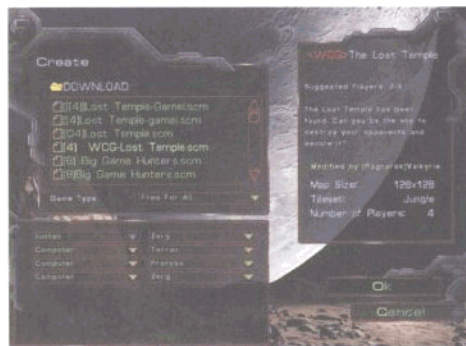


图 2-12 模拟战网设置

2.2.2 Multiplayer (联网模式)

Multiplayer (联网模式) 是星际争霸一类的网络游戏所特有的一种模式。在这种模式下, 玩家可以通过局域网或广域网与其他玩家进行切磋以提高自身的水平。选择 Multiplayer (联网模式) 后, 与 Single Player (单人模式) 一样也会出现一个游戏进行方式, 如图 2-13 所示。在现今的所有星际争霸比赛中, 均要求玩家使用 Expansion (扩展方式), 所以这里只介绍该模式。

在选择了 Expansion (扩展方式) 后, 系统会进入联网模式界面, 如图 2-14 所示。在这个界面中一共有 4 种模式, 分别为 Battle.net、Local Area Network (IPX)、Modem 和 Direct Cable Connection。下面就分别介绍这 4 种联网模式。



图 2-13 选择游戏方式

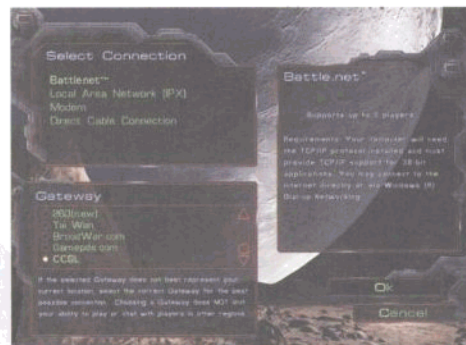


图 2-14 联网模式

1. Battle.net

Battle.net 是 BLIZZARD (暴雪) 公司的一个官方战网服务器, 玩家可以通过修改注册表来添加一系列的战网服务器, 这些战网服务器名称被排列在左下方的列表中, 不同的注册表文件所添加的战网服务器也不同。