

实用软硬件知识精解丛书

经典游戏攻略精解

宋悦 编著



**TOMB
RAIDER**



国防工业出版社



实用软硬件知识精解丛书

经典游戏攻略精解

宋悦 编著

国防工业出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

经典游戏攻略精解 / 宋悦编著. —北京: 国防工业出版社, 2001.2

(实用软硬件知识精解丛书)

ISBN 7-118-02372-8

I. 经.. II. 宋.. III. 游戏卡-基本知识 IV. TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 42439 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

三河市腾飞胶印厂印刷

新华书店经售

*

开本 850×1168 1/16 印张 12¼ 391 千字

2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月北京第 1 次印刷

印数: 1—3000 册 定价: 20.00 元

(本书如有印装错误, 我社负责调换)

序 言

计算机及计算机知识的空前发展与普及，造就了一支日益壮大的计算机图书读者与作者队伍，也给计算机图书出版业带来了空前的繁荣，甚至于有人怀疑又一种泡沫滋生了。

我们无意向泡沫里再吹一口气，我们希望做点实实在在的事情，希望给读者奉送真正用得上的知识。请不要急着购买我们的书，实际上不要急着购买任何一种计算机图书，先翻5分钟，比较一下定价和知识含量，再决定。

“用得上”有三层含义：

- 依据书中所讲述的某种软件（这套丛书侧重于工具软件）的知识就能掌握该软件的使用。

- 软件本身是个人电脑用户真正用得上的，学会使用它们对提高电脑的系统性能、提高工作效率很有帮助。

- 丛书中软件的挑选和硬件知识侧重点是根据个人电脑用户全面掌握电脑知识规划的，对没有多少时间学习电脑的家庭用户来说，可以以较快的速度使电脑综合水平上一个台阶。所选软件包括系统工具、网络工具、图形图像工具、多媒体工具、网页制作工具、游戏修改工具等。

国防工业出版社计算机编辑室

前言



电脑游戏是随着电脑推广而逐渐普及的一项娱乐活动。在电脑技术日新月异的今天，电脑游戏也越见精彩；更为真实的画面，更为刺激的过程，更为充实的内涵，更为丰富的内容，这一切都极大地吸引了广大的电脑用户，甚至不会用电脑的人也喜欢上了电脑游戏。相信不少电脑爱好者都有几天几夜不眠不休只为完成一个游戏的经历，也都曾经体验过费尽千辛万苦打通一个游戏的狂喜。就电脑本身而言，大多数的软硬件技术也都是直接服务于游戏的。可以说，没有游戏，就没有电脑世界如今的丰富多彩。要接触电脑，就不可避免地要接触电脑游戏。事实上，很多精通电脑的人也是从游戏开始接触这个多彩多姿的数字世界的。玩游戏能够教会人基本的电脑操作，因而往往成为认识电脑的终南捷径。本书作为电脑丛书的一部分，将向读者介绍一些经典电脑游戏的攻关办法，并对各类电脑游戏的优劣作简要评说。同时介绍一些基本的电脑常识，使读者对当今的电脑游戏有一个比较清楚的了解。

电脑游戏的发展经历了一个电脑、游戏机、电脑的过程。起初程序员从电脑入手，编制简单的游戏程序，并且受到了人们的欢迎。但由于电脑在当时还很昂贵，有机会接触到电脑的人还不多，电脑游戏因此不能普及，所以当时没有能够产生较为高级的电脑游戏，只是停留在最原始的阶段。后来精明的日本人从中看到了市场，他们在调查中发现过半的家用电脑的大多数时间都是用于游戏，于是做出了专用于游戏的街机 and 家用电子游戏机（电视游戏），因其相对于电脑而言价格低廉，游戏又做得十分精彩，引起了广大用户的注意，造就了广大的游戏市场。由电脑游戏衍生的电视游戏大行其道，许多游戏公司迅速成长起来。如任天堂、世嘉(SEGA)等。在游戏机的性能不断升级，从起初的8位机(如FC等)到16位机(如SFC、MD等)到32位机(如SS、PS等)一直到64位机之后，人们发现电视游戏的终极还是电脑游戏，电脑在运算速度、图像处理、声音合成等方面比家用游戏机有着极为巨大的优势。虽然电视游戏也有电脑游

戏不可替代的地方，如操纵性等。但随着电脑成本的迅速降低和电脑价格的迅速下降，电脑游戏的普及已经成为不可避免的趋势。这期间很多大的电脑游戏公司也开始为电脑用户所熟悉，如电子艺界(EA)、暴雪娱乐(Blizzard)等。它们的游戏往往成为电脑用户的必备软件。当前的电脑游戏也正以其更为完美的表现征服着越来越多的用户。

由于当前电脑游戏众多，内涵丰富，很多游戏中包含了数类游戏的要素，给游戏分类带来了不少麻烦。当前的电脑游戏还没有一个统一的分类方法。本书将按照当前游戏的大致情况，将游戏分为以下12类分别介绍：即时战略类、策略类、经营类、运动类、桌上类、模拟器类、角色扮演类、冒险类、养成类、射击类、模拟类、其他类。其中模拟器类和模拟类有很大差别。读者在具体章节中可以自行了解（而角色扮演类、冒险类、养成类各种杂志和网站介绍颇多，本书不再赘述）。本书对于较易上手、内涵不多的几类游戏将简要介绍，而对较难上手、内涵丰富的几类游戏则作详细解说；在每类游戏中，本书将就最经典的游戏加以详细介绍，对其余有突出表现的游戏做相应说明。对于有秘技的游戏，秘技将在游戏末尾给出。在本书的最后，还会介绍一些游戏修改工具的使用办法，使读者面对较难的游戏也能够从容破关。

在介绍游戏时还有下面一类问题：很多游戏在发行不久又出现了扩展版本或很相似的后续产品。如《帝国时代》后面还有《罗马复兴》和《帝国时代2》，《星际争霸》与《母巢之战》比较相似，《魔法门之英雄无敌2》及其扩展模式后面又有《英雄无敌3》等。相比较而言，扩展版本或后续版本比原始版本更加完美，战术也更趋于丰富与完善。但是，后续版本一般更为复杂，而过于复杂的系统和操作方式往往给初学者带来更大的麻烦，使得上手更加困难。为方便上手起见，我们重点讲解原始部分。对于扩展模式或后续版本，我们将详细说明它与原始版本的区别以及由于这些区别带来的战术思想的变化。在后面的《帝国时代》系列、《星际争霸》系列、《二战特种兵》系列等许多游戏中我们将采



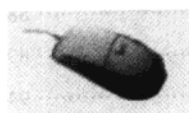
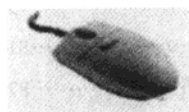
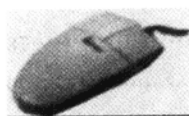
取这种做法。

在此要特别强调的是,由于游戏的产地不同,在游戏中会有不同的政治倾向和价值取向,希望广大玩家集中注意力于游戏与益智上,并对不良的价值观和错误的政治观保持批判态度。

本书主要由宋悦编写,同时参加编写的人员还有:蒙文荣、林章庆、刘元高、郑桂水、黄建森、康永宏、李春鹤、冯曙红、袁军、林振宁、周成福、陈培、邓冰、黄强、郑国鸿、薛小香等,在此表示衷心的感谢。



目 录



第1篇 即时战略类游戏 1

第1章 命令与征服 2

1.1 游戏简介 2

1.2 战斗实例 3

1.3 其他说明 4

第2章 魔兽争霸2 5

2.1 游戏简介 6

2.2 战斗实例 7

2.3 其他说明 10

2.4 游戏秘技 10

第3章 帝国时代 11

3.1 游戏简介 11

3.2 战斗实例 16

3.3 战役介绍 19

3.4 有关《罗马复兴》 22

3.5 有关 AOE2 22

3.6 游戏秘技 25

第4章 星际争霸 25

4.1 游戏简介 26

4.2 游戏操作 27

4.3 战役介绍 27

4.4 后续版本 50

4.5 星际对战 52

4.6 星际秘技 53

本篇小结 55

第2篇 策略类游戏 56

第5章 三国英杰传 57

5.1 游戏简介 57

5.2 战斗实例 58

5.3 将领、单挑一览 59

5.4 游戏指导 60



第6章 炎龙骑士团 II	61
6.1 游戏简介	61
6.2 操作详解	61
6.3 道具一览	62
6.4 相关常识	64
6.5 几点意见	65
第7章 魔法门之英雄无敌 II	66
7.1 游戏简介	67
7.2 内容详解	67
7.3 单场战斗介绍	72
7.4 特殊建筑、物品一览	74
7.5 战役介绍	74
第8章 魔法门之英雄无敌 III	78
8.1 独特的地图地形	79
8.2 完备的魔法体系	79
8.3 新的建筑、兵种体系	81
8.4 新的技能	87
8.5 新兴种族	88
8.6 “探索”的世界	89
8.7 战役介绍	94
8.8 轻松秘技	104
第9章 三国志 V / VI	104
9.1 游戏简介	105
9.2 游戏操作	105
9.3 征战历程	107
9.4 《三国志 VI》	109
第10章 盟军敢死队	111
10.1 游戏简介	112
10.2 游戏操作	112
10.3 过关介绍	114
10.4 《敢死队》新作	121
10.5 轻松秘技	123
本篇小结	123

第3篇 经营类游戏..... 125**第11章 主题医院..... 126**

11.1 游戏简介..... 126

11.2 细节介绍..... 126

11.3 过程示范..... 128

11.4 攻关简介..... 130

11.5 秘技介绍..... 131

第12章 足球经理系列..... 131

12.1 足球经理..... 132

12.2 足球经理98..... 136

12.3 冠军经理..... 137

第13章 铁路大亨II..... 138

13.1 游戏简介..... 138

13.2 控制简介..... 138

13.3 过程一览..... 139

本篇小结..... 141

第4篇 体育类游戏..... 143**第14章 FIFA..... 144**

14.1 FIFA 98..... 144

14.2 世界杯98 (World Cup 98)..... 147

14.3 FIFA99..... 148

14.4 FIFA2000..... 149

14.5 《FIFA》系列综述..... 151

第15章 NBA LIVE..... 151

15.1 NBA LIVE 98..... 152

15.2 NBA LIVE 99..... 154

15.3 NBA2000..... 156

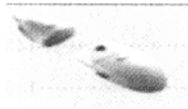
本篇小结..... 157

第5篇 桌上类游戏..... 158**第16章 大富翁..... 159**

16.1 大富翁3..... 159

16.2 大富翁4..... 164





第 17 章 TIM2	168
17.1 游戏简介	168
17.2 游戏详解	168
17.3 游戏小评	171
第 18 章 其他桌上类游戏	171
18.1 撞球游戏	171
18.2 拼图游戏	172
18.3 推箱子	172
18.4 棋牌游戏	172
本篇小结	173

第 6 篇 模拟器游戏..... 174

第 19 章 街机模拟器	175
19.1 Callus	175
19.2 NEORACE	178
第 20 章 电视游戏模拟器	179
20.1 最古老的 FC 机.....	180
20.2 MD 游戏的重现.....	180
20.3 难以忘怀的 SFC	181
20.4 N64	181
第 21 章 其他模拟器	182
21.1 街霸 ZERO2	183
21.2 真侍魂	183
21.3 VR 特警.....	184
本篇小结	185

附录 游戏修改工具简介..... 186

F.1 FPE	187
F.2 Game Master	189
F.3 其余修改软件	190
F.4 小结	191

第1篇 即时战略类游戏

即时战略类游戏的英文全称是 Real Time Game, 简称 RTG。主要特征在于游戏的即时性。即时战略类游戏的基本模式是, 玩家通过一定的手段获取一定种类的资源, 并将这些资源按游戏需要生产出具有一定特征的战斗力, 最终击溃敌人或者达到特定的目标。



本篇具体介绍以下游戏

- 命令与征服
- 魔兽争霸 2
- 帝国时代
- 星际争霸

即时战略类游戏中, 玩家随时可以进行控制和操纵而无须等待电脑方的行动, 敌我双方的行动永远是同步的, 如同一场真实的战斗一般, 因此称之为即时战略类游戏。即时战略类游戏是电脑游戏的一个大类。它与策略类游戏有很多共通之处。就本质而言, 这两类游戏其实是一样的, 但这两类游戏的产品太多, 精品层出不穷, 如果归为一类的话, 可能要占据电脑游戏的一半以上。因此将其中即时特征比较明显的游戏列出来, 单独归为一类。

即时战略类游戏这几年来取得了长足的发展。自从《命令与征服》获得巨大成功之后, 各游戏公司纷纷推出自己的力作, 其间精品不断涌现。对此感兴趣的玩家也迅速增加。细分下去, 即时战略类游戏也可以分为两类, 一类以 Westwood 公司推出的《命令与征服》系列为代表, 此类游戏一般以一辆基地车为基础, 有了基地就可以制造相应的建筑, 然后生产相应的战斗力。资源的获得一般以矿车收集矿产为主要形式。资源种类较为单一。另一类以暴雪娱乐 (Blizzard) 公司的《魔兽争霸》系列和《星际争霸/母巢之战》系列为代表, 它与上面一类的主要区别是资源的获得和建筑的制造都是工兵 (在有些游戏里也称农民) 为基础的。资源种类也比较多。在有的情况下, 从事生产的工兵可以成为进攻力量的一部分。很多战术甚至是在工兵的基础上设计的。这一点在《星际争霸/母巢之战》里体现得尤为明显。下面我们将分别介绍这些游戏, 重点介绍代表当前即时战略游戏巅峰的《帝国时代》系列和《星际争霸/母巢之战》。

第1章 命令与征服



图 1.1 命令与征服

1.1 游戏简介

说到《命令与征服》(Command And Conquer, 简称 C & C), 就几乎到了即时战略类游戏的源头。虽然说最早出现的即时战略类游戏是同样由 Westwood 公司制作的《沙丘 2》(Dune2)。但《沙丘 2》实在太过于原始了。不仅图像十分粗糙, 最重要的是《沙丘 2》不能方便直接地对部队下达行走和攻击的命令, 没有编队的功能。因此难以实现最为基本的战略和战术意图, 实在不能算是一个基本的即时战略类游戏, 只能作为一个雏形。真正的即时战略类游戏的出现, 可能就要算《命令与征服》了。

《命令与征服》的故事背景主要是两派之争。一方是地球正规军, 简称 GDI, 其徽标为老鹰。GDI 拥有强大的正规军事力量, 终极武器为卫星激光攻击(又称为天光)。另一方为一个叫做诺瓦兄弟会的组织, 简称 NOD。其徽标为蝎子。NOD 其武器虽然从强度上不如 GDI, 但其武器系统自成体系, 别有所长, 足以与 GDI 抗衡。其终极武器为原子弹。总的来看, 双方实力还算均衡。

《命令与征服》是典型的矿车型即时战略类游戏。其控制系统、资源采集、建筑制造和兵力生产都是该类游戏的代表。《命令与征服》采用的是鼠标控制系统。也就是说一个鼠标左键就可以完成将近所有的功能。最主要的控制就是选定单位后, 对另一处或单位进行单击。随选定单位的不同和所到

处的不同, 鼠标状态和所下达的命令会有不同变化。如果用鼠标选定某单位后, 左键单击某空处, 则鼠标指针为白绿相间的方型, 该命令为让该单位到达该处。如果选定的是矿车, 单击在矿上, 鼠标指针则为红色圆形, 该命令为让矿车在此采集香料。如果选定的是战斗单位, 单击在敌人身上, 鼠标指针也是红色圆形, 该命令为对该敌人进行攻击。选中机械单位, 单击修理厂, 鼠标指针则是三个绿色三角, 该命令为让该机械单位进入修理厂修理。选定机械师, 单击敌人建筑, 鼠标指针则为三个红色三角, 该命令为让机械师占领该建筑, 单击本方建筑, 鼠标指针为三个绿色三角, 则为让机械师进入该建筑修理。此外还有一个编队命令, 就是 Ctrl + 数字键, 将一群部队补编进一个已经形成的部队可以先选定待补编部队, 然后用 Shift + 该编队数, 然后再按 Ctrl + 该编队数。如要将两辆坦克补编进 2 队, 可以先选定这两个坦克, 然后按 Shift + 2, 再按 Ctrl + 2 就可以了。不要小看这个命令, 只有集群的部队才有强大的战斗力, 玩家的战略意图也才能较好地实现。这些指令在其后的游戏中也是一脉相承的。

在《命令与征服》里只有一项资源, 即香料。由矿车进行收集并送回香料厂就可以换得相应的钱。一般香料被采集后是不能再生的, 但当地图上有香料树时, 在香料树的周围会缓慢地出现少量的香料。由于香料具有辐射性, 所以一般的士兵是不能在香料区域长时间滞留的, 否则其生命值会逐渐降低直

至死亡。当香料受到炮火袭击时,香料会被炮火所毁灭而无法再进行开采。香料的重要性对于战斗是不言而喻的。所有建筑和兵力的生产制造都要消耗相应的钱。因此香料源源不断的供应是战斗胜利的基础。

《命令与征服》里建筑和兵力的制造生产都是靠右边的控制条实现的。控制条中的左边一列是建筑的建造,只要基地还在,就可以制造相应的建筑。右边一列为兵种的制造,主要有士兵和车辆两种。只要在建造了相应的建筑之后就可以进行兵种制造了。

1.2 战斗实例

下面我们先以 New Mission 中的第一个任务:BAD NEIGHBOURHOOD(坏邻居)来看《命令与征服》。

此关的任务背景:在一块军事要地上,我们(NOD方)准备建立起一个军事基地,但不幸的是,我们发现了一个邻居:GDI。我们决定扫除对方,显然对方也是这样想的。

游戏刚开始时,玩家只有一个基地车(Mobile Construction Yard),选中它后命令它到希望的地点,当然也可以是原地再双击它,就可以将其展开成为基地。

现在我们发现右边的工具条多了很多选项。首先我们建造一个小电厂(Power Plant),只要先单击该电厂图像,等到其变亮并出现 Ready 字样后选定建筑地点就可以了。然后是香料厂(Tiberium Refinery)、兵营(Hand of NOD)。这时右边出现了很多可以制造的士兵。依次为机枪兵(Minigunner)、导弹兵(Bazooka)、火焰兵(Flamethrower)、机械师(Engineer)。机枪兵最为廉价。导弹兵对付对方的机械部队很好用,且能够对抗对方的空军,但价格就比机枪兵要贵很多了,而且在士兵之间的战斗中不占优势。火焰兵在士兵的近身战斗中很有威力。机械师可用于修理我方的建筑和占领对方的建筑。现在我们要一面发展一面不断地生产战斗力了。

一个香料厂不够我们的需要,先造一个新的香料厂,这样资源的采集就快多了。造一个通信中心(Communications Center),这样我们在右上方就有了一张小地图让我们明白大致的局势。不过可要注意你的电厂。玩家在建筑条的左边会看到一个细长条,那就是你的电量状况。绿条是你的供电量。而那道小横杠则是用电量。当用电量高于供电量时,供电条将变为黄色。此时己方的制造速度将大大变慢,如通信中心之类的用电设备将不能工作。随着

建筑的增多用电量会越来越大,因此我们必须多多制造发电厂以保证电量供应。

与此同时我们让两三个最廉价的机枪兵向不同的方向探路以明白战局的形势。很快一个机枪兵发现了对方的重型坦克并丧身于对方的炮火之下。我们这就去为阵亡的士兵报仇。造出七八个导弹兵来,编成一队,对方的重型坦克很快就在我们导弹兵的轰击下爆炸了。整个地图为之一震,真是厉害。但我们的机枪兵和火焰兵也因为太靠近敌人被碾成了肉泥,真是沉痛的教训。

三个探路的士兵都牺牲了。一个死于对方的重型坦克,一个闯入了对方基地,还有一个在上方的香料区域里呆了太长时间。但三个士兵的牺牲是值得的,我们现在知道在我们的右方和上方有不少的香料。敌人就在地图的最右上方,见图 1.2。我们现在制造空间带(Airstrip),这是制造坦克的建筑。这时突然空中降下一道光将香料厂打得破烂不堪,没错,这就是 GDI 的卫星攻击。单击香料厂,上面的蓝条就是其耐久度。现在已经只剩了一半,变成了黄条。修吧!单击右边控制条中的 Repair,鼠标变成了扳手的形状,再单击香料厂,几分钟内香料厂就焕然一新了。

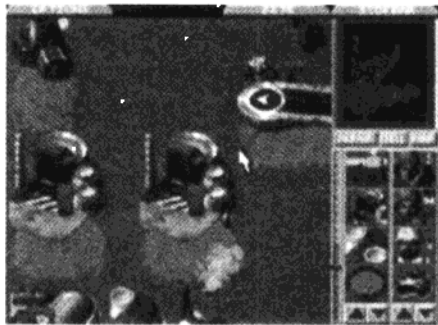


图 1.2 当前局势已明

现在我们可以制造坦克了。但资源开始变得不够。再制造两个香料厂吧。靠上或靠右一些,因为这样离香料更近。我们的钱来得更快一些。千万记住不断地制造坦克。当然坦克也有几种:第一种是轻型坦克(Light Tank),是 NOD 的主战坦克;第二种是偷袭坦克(Stealth Tank),普通情况下是隐藏在地下的,敌人发现不了,但攻击时会露出地面,因而会被对方看到并受到攻击,偷袭坦克威力不大,可作为奇兵偷袭,不能作为主战部队;第三种是火焰坦克(Flame Tank),对付对方士兵有巨大威力,但对付

机械部队就差一些了；第四种是自走大炮(Artillery)，放在部队的后方对前面进行轰击威力极大，但自身的防御极其薄弱，可与主战坦克配合使用；第五种是轻型车(NOD Buddy)，速度极快，但威力小，防御弱，可作为奇袭部队。一般要大量生产轻型坦克配合自走大炮。

敌人发现了我们，他们开始不断地进攻了，现在的压力是不是很大？一面要照顾基地一面要照顾矿车是不是很烦？可以制造炮塔(Gun Turret)来帮助防守。见图 1.3。



图 1.3 用炮塔帮助防守

如果对方有空军，可用 Sum 防空塔防御。战斗的时候一定要不断地制造部队，修理炮塔。坚持住了这几次进攻，敌方力量就弱很多了。将手上的坦克集结，编队。当有 15 辆以上的坦克时就是一支很强大的力量了。将轻型坦克放在前面，自走大炮放在后面，堵住对方的兵力出口，不要贸然进攻，对方的防御可是很强的。堵住对方的主要出口后，建一个修理厂(Repair Bay)。将受损的坦克送到修理厂里修理，可以省下不少资源。

现在屏幕终于清净了不少。不断地制造坦克，现在可以省一些钱制造 NOD 神庙(Temple of NOD)。有了它 NOD 的最终武器——原子弹终于出来了。同时我们也可以制造一个新的基地车，建立自己的第二个坦克群。护送基地车在上方香料较多的地方开一个新的基地，同时切断对方的采矿路线，就算是胜券在握了。等原子弹造好后，派一辆坦克冲进对方基地内部。这个代价是绝对值得的。朝着对方防守最密集的地方放原子弹吧！见图 1.4。

原子弹的威力实在太大了，可惜的是只有一颗。相比之下，GDI 的卫星攻击要弱得多了，但它可以无限次地使用，只要玩家有足够的耐心。喜欢哪一样，就要看玩家个人爱好了。原子弹之后就是



图 1.4 这里的一切都将毁灭

大军冲锋。对方可能会有武装直升机，不用怕，干掉对方的直升机厂，其直升机就无法补充弹药了。多造几个导弹兵，对方的直升机会像蚊子一样毁灭在导弹之下。相信通过玩家的努力一定会迎接胜利的到來，见图 1.5。



图 1.5 胜利了

1.3 其他说明

为了玩家上手的方便，《命令与征服》还提供了任务模式，只要在开始玩家选择 Start new game 即可。玩家可以选择 GDI 或 NOD 任何一方按照剧情过关。见图 1.6。开始敌人都很弱小，玩家能够建造的建筑和能够生产的兵种都很少。随着剧情的发展，玩家的任务难度越来越大，可以生产的建筑和兵种越来越高等。直到最后掌握所有科技，面对对方的所有力量，决一死战并获得最终的胜利。提供任务模式也是几乎所有即时战略类游戏所共有的特点。由于篇幅所限，我们就不再赘述每一关的具体过程，毕竟这个游戏实在太老了。

即时战略类游戏的一大魅力就在于人和人之间的对战。可以说《命令与征服》开创了即时战略网络对战的先河。只要在游戏开始选择 Multiplayer

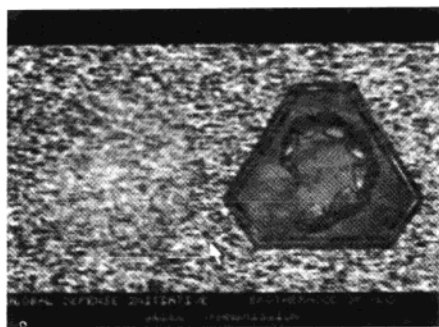


图 1.6 GDI 与 NOD,你选谁?

game 就可以了。玩家可以加入别人创建的游戏,也可以自己创建新的游戏,决定初始单位和科技值的高低,但游戏的各方一定是平等的。和人对战的乐趣是难以言说的。战术更加灵活,敌人的战略战术也变得可以揣摩。游戏的网络化,给电脑游戏提供了更大更多的乐趣。不过在《命令与征服》里网络对战也往往会陷入一套固定的模式中,常常成为初期的小兵大战或后来的坦克大战。谁的手快,谁在对战中的操作好,谁能在坦克对战中避开对方的齐射并用齐射有效地打击敌人,谁就能获得战争的胜利。这一缺点,在后来的《红色警戒》(Red Alert)等游戏中没有也无法做到更多的改善。这也是此类游戏一个很大的弊病。直到《魔兽争霸》系列游戏的崛起才改变了对战中常见的坦克大战局面。当然此类游戏也有自己的优点。由于其基地的制造不是太难,而资源又遍布屏幕。因而玩家的基地位置更为灵活,

玩家可以随时建立新的基地,从任何一个方向出兵逐鹿天下。因而这类游戏显得更为轻灵飘逸一些,而魔兽争霸类游戏,玩家看到后面关于它们的介绍就会更为清楚。

《命令与征服》开创了即时战略类游戏先河。从其后即时战略类游戏的兴盛就可以看出这个游戏的成功之大。应该说将即时战略类游戏推上巅峰的是 Westwood 公司后来推出的《红色警戒》。但《命令与征服》的先驱之功,毕竟是不可磨灭的。而且从《红色警戒》当中,我们可以很清楚地看到《命令与征服》的影子。从资源的采集、兵种的设置到整个游戏的操纵系统,可以说《命令与征服》影响了后期的一大批即时战略类游戏。由于政治原因,影响最大的即时战略类游戏《红色警戒》没有在国内得到正式发行。我们也不再做正式的攻略介绍。同时《红色警戒》的要点在《命令与征服》中也大致包括了。相信玩家对这些游戏已经有了一定的认识,这就够了。

附:《命令与征服》中还有一个秘技。可以不用钱造出大量的兵来,方法如下:

GDI:小塔楼	可卖兵数:3 人
高级塔楼	5 人
NOD:小红炮	3 人
激光炮	5 人
萨姆防空	4 人

卖兵方法:按住 S 键,单击 Sell 按钮,移到上述单位上,迅速按鼠标左右键——顺序为左、右、左、右即可。

第2章 魔兽争霸2



图 1.7 魔兽争霸(之黑潮)

2.1 游戏简介

《魔兽争霸2》(Warcraft2)是由著名的暴雪娱乐公司(Blizzard)继《红色警戒》之后发行的一款即时战略类游戏,当时《命令与征服》之类即时战略类游戏单调的弊病已经开始体现出来。很多玩家已经厌倦了《红色警戒》里连绵不断的坦克大战,希望在战斗过程和战略思想上有一些新的创新。尽管后来的《绝地风暴》等游戏在这些方面力图创新,在资源采集、兵力生产等方面作出了很大的改进,就游戏本身而言也达到了很高的水平。但最后还是无法从根本上改变小兵或坦克大战的模式。《魔兽争霸2》的推出正好弥补了这一空缺。由于《魔兽争霸2》在包括资源采集、建筑制造、兵力生产、兵种特性、战斗过程、操纵系统等许多方面都与《红色警戒》等游戏有很大的差别。因此给了很多即时战略迷耳目一新的感受。由此引发的魔兽热潮更是经久不衰。只要看看现在最流行的《帝国时代》、《星际争霸》等游戏,再回顾当年《红色警戒》之类游戏的如日中天,就不难明白在这转变中《魔兽争霸2》所起的巨大作用。

现在让我们看看《魔兽争霸》类游戏与《命令与征服》有什么不同。

首先,进入《魔兽争霸2》后,我们首先看到的不仅仅是市政大厅(Town Hall,相当于《命令与征服》中的基地车),还有一个农民。不要小瞧这个农民,他可是全部发展的基础。游戏中的各种资源都需要农民来采集。换言之,游戏中的建设单位不再是矿车而是大批的农民,但还有一些不同之处:农民除了采集资源之外还可以建造和修理建筑,因此农民同时还是建设单位,这在以前的《命令与征服》和《红色警戒》里是看不到的,在那些游戏中只要有基地车就可以制造出一切建筑了。在《魔兽争霸2》中农民还有一定的攻击力,在特殊情况下还可以作为战斗单位使用。连一个生产单位都有如此功能,游戏的多样化就可想而知了。

其次,在资源设定上《魔兽争霸》类游戏要比《命令与征服》类更为多样化。在《命令与征服》、《红色警戒》中资源都只有一项,即香料。《红色警戒》里虽然设计了宝石矿,但其本质还是一样的。最后都是化为金钱计算。在《魔兽争霸》类游戏中就大大不同了。《魔兽争霸2》中资源有三项:金子、木材、油矿。《帝国时代》中有四项:食物、木材、石头、金子。《星际争霸》中缩减为两项:水晶、瓦斯气矿。随着玩家

的战略战术不同,需要生产不同种类的兵种,各种资源的消耗量也随之不同。因此玩家要根据自己的战术按比例合理地调配农民采集不同资源,这也使得游戏更加富有挑战性。以《魔兽争霸2》为例,金子是一切建筑和兵种所不可缺少的来源。如果玩家只要大量的飞鹰,那么多派人手采集金子吧。如果玩家要大量的箭手的话,木材供应是必须跟上的。如果要打一场海战,一定要记得多采油才能保证战舰的不断生产。这些都是玩家要注意的。

另外,在《魔兽争霸》类游戏中一般还设计了人口的概念,任何单位都要记作一个或数个人口,而人口的增长是受到供给限制的。具体到《魔兽争霸2》中,每个单位占用一个人口供给量。供给建筑为农场(Farm),所能生产的单位数目为农场数量的四倍加一。在后来的《帝国时代》系列和《星际争霸/母巢之战》里还出现了人口上限的限制,即不管有多少供给建筑,人口数最多只能到限定值(《帝国时代》为50,《星际争霸》为200)。人口上限的设定限制了玩家的部队规模。只能向兵种有效性和配合上下工夫,在一定程度上限制了兵海战术的运用,丰富了游戏内涵。

《魔兽争霸2》的故事背景是人族和兽族之争。人族自然是正义的了,兽族是通过黑暗之门到达这个世界的邪恶力量。但从力量上来看,两个种族比较平衡,甚至兽族更强大些。在兵种的设定上,《魔兽争霸2》的兵种系统与前面的《命令与征服》和《红色警戒》等等游戏中的小兵加坦克都大大不同了。在这个游戏里,兵种最主要有步兵、箭手、骑兵(兽族为胖子)、弩车(兽族为投石车)、魔法师、敢死队、空军有飞鹰(兽族为飞龙)、侦察机、海军为战舰、大战舰、隐形战舰。每个兵种特点极其鲜明,各有妙用。

在《魔兽争霸》类游戏中在视图设计上还添加了雾化效果。在开始玩家的视野范围很小,其余的地方都是黑色未知区域。这和《命令与征服》是一样的。但当玩家用某一单位探开地图之后,在《命令与征服》里这一块区域对玩家将始终可视区域,对方在这里的行动都可以看清楚,但在《魔兽争霸》类游戏中探过的区域如果没有单位保持观测的话,该区域将被雾化,对方在这里的所有行动都不可看见。这样玩家不可能通过一次探路就始终保持对地图的了解,因而情报的工作就显得格外重要了。

最后,在控制系统上,《魔兽争霸》类游戏也与前面有很大不同。在这类游戏里一般采用的鼠标双键