



即学即会电脑丛书

谢柏清 谢新洲主编

电脑游戏

江丛坤 高洋 吴涛 编著



東方出版社

即学即用电脑丛书
谢柏青 谢新洲 主编

电 脑 游 戏

江丛坤 高 洋 吴 涛 编著

东方出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏/江丛坤 高洋 吴涛编著. - 北京: 东方出版社, 1997.5

ISBN 7-5060-0811-4

I. 电… II. 江… III. 游戏卡-基本知识 IV. G898.2

电 脑 游 戏 江丛坤 高 洋 吴 涛

出 版: 东方出版社(北京朝内大街 166 号, 邮编 100706)
责任编辑: 吴 玉 萍
印 刷: 北京展望印刷厂
经 销: 新华书店
开 本: 787×1092 毫米 1/16 印张: 8.25 字数: 195 千字
版 次: 1997 年 5 月第 1 版 1997 年 5 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 7-5060-0811-4/T·12
印 数: 1-5000 册
定 价: 15.40

即学即用电脑丛书

前言

计算机的迅速发展,使其应用已经遍及到社会生活的各个方面。计算机不仅广泛应用于工业、农业、交通运输、银行、金融财会、新闻印刷等各行各业,而且已经开始普及到家庭。现在千家万户购买微型计算机已经形成热潮,出现了计算机热。目前我国使用计算机的人员不仅是专业人员或对计算机懂的较多的非专业人员,而且包括千家万户的普通使用者。这些人的专业各异,文化水平也有较大差别,正是这批人推动着电脑技术向家庭化、实用化、多用途的方向发展。

如何使千家万户的普通使用者快速、方便地掌握计算机的知识和计算机的使用,编写适合初学者学习的通俗读物,是非常迫切的任务。

目前计算机的书籍很多,大致可以分为以下几种类型:

第一类是计算机的使用手册,这是针对某种类型的机器或软件写的。对于没有接触过计算机技术的人来说,学习起来是十分困难的。大量抽象的概念、命令语句的格式和操作规程,不好理解,也不容易记忆和掌握。初学者对这种书往往望而生畏,即使买上几本厚厚的书,能看懂的也没有几页,使用电脑还是不知从何下手。

第二类是计算机的教材,这类书针对高等学校学生学习计算机的基本知识和基本操作系统地进行讲解,要求学习的人有一定的数学基础,如对数的进制、逻辑运算、国际单位制等有初步的了解,对于文化水平较低的普通用户甚至受过高等教育的读者学习起来也有一定的困难。

第三类是国外翻译的各类电脑书籍,有手册型的也有傻瓜型的,这类书是普通用户的参考书,但有些译者翻译时在专有名词上只引用原文,而不说明原意,使初学者还是不得要领。

第四类是普及型的电脑读物。这些书五花八门,但真正能快速引导读者入门和提高的书还不多见。

通过多年计算机教学的实践和接触各类人员学习电脑过程中发生的问题,我们认为学习计算机的使用有两种办法,一种办法是学习某个软件,如有的大专生想学习汉字编辑软件的使用,可以选择 WPS 软件也可以选择 Windows 的书写器或 Word 软件进行学习;有的人想学程序设计,可以选择 C 语言、Pascal 语言或 FORTRAN 语言进行学习和编程;又有的人想学习绘图,可选择一种绘图软件进行学习。这种学习是针对某个软件来学习。另一种学习方法是用电脑干工作,即学即用。譬如一个教师,要写讲义或教材,就要学会用电脑写作,如果家中只有一台 286 的机器,最好选择使用 WPS 软件进行写作,如果有一台 386 以上的电脑,又有 8M 以上的内存,就可以考虑使用 Windows 的 Word 软件来进行写作。于是就可以有针对性地学习这两种软件,这就是用电脑写作。若此教师要处理学生的成绩,就可以学习使用电子表格软件或数据库软件,也就是用什么学什么,即学即用。实践证明对于多数的在职人员或电脑的初学

467
AJS 83/57

者使用后一种方法进行学习,见效快,收获大,易产生兴趣,也能迅速见效,提高工作效率,产生效益。对于大、中、小学生学会用这种方法学习,可以作为前一种方法学习的补充,能增加对问题的深入了解,熟练地操作和使用计算机。

基于上述思想,我们编写这套丛书,能从完成某个任务入手,掌握电脑的各种软件及硬件的功能,力图能将软件的功能使用得巧妙、纯熟,举出生动的实例,给读者以启迪。同时可以按照书中的实例进行操作,学习并完成自己要用电脑做的事。

即学即用电脑丛书的选题的考虑是:一方面是要适应当前各类读者学习、使用电脑的需要,另一方面也考虑到较全面掌握和学习计算机的基础知识和技能的各个方向。目前先选择了十个有代表性的题目,今后还将不断地补充和扩展。这十个题目是:

- 一、电脑写作
- 二、电脑绘图
- 三、电脑游戏
- 四、家用数据管理——FoxBASE⁺数据库管理系统的使用
- 五、巧用DOS命令
- 六、即学即用Windows
- 七、实用软件工具
- 八、电子表格——Excel 5.0 中文版简明使用指南
- 九、家用电脑购买前后
- 十、中文输入 无师自通

即学即用电脑丛书的特点是突出实用性,强调通俗易懂、即学即用,提高读者学习使用计算机的兴趣,完整配套,形成系列。这是与目前的手册类或教材类计算机图书明显不同之处。我们力图从读者使用计算机要干什么入手,告诉读者怎样干,即包括应有什么样的硬件配置和使用什么软件,软件如何使用。若读者已经有了微机,由于机器的档次不同,建议使用不同的软件来达到完成工作的目的。在每个选题的讲解中举出大量的实例,说明如何使用各种软件,读者可以在学习这些实例的过程中举一反三,完成自己的工作任务,达到即学即用,掌握计算机的基本知识和技能。

本系列丛书的作者有的是具有多年计算机教学经验的、能熟练使用个人电脑的教授、副教授、讲师、工程师,也有的是熟练使用电脑的研究生和高年级大学生。书中讲到的各种问题和方法都是经过实验的,可供读者借鉴,并尽可能将实验的方法也教会读者。古语说得好:“熟能生巧”,这些作者在使用电脑的过程中,已经积累了丰富的经验,所写的内容是熟练使用电脑的结晶——技巧。将这些经验奉献给读者,和广大读者一起继续学习和使用电脑,达到更纯熟的境地。

欢迎计算机专家、学者以及各行各业的读者、电脑爱好者对本套丛书提出改进意见,提出批评。

主编 谢柏青 谢新洲

1997年1月

前 言

随着电脑的普及,电脑游戏也逐渐为广大电脑用户所接受。面对众多丰富有趣的游戏,不少玩家可能会觉得无法选择,本书的目的就是为了向大家介绍一些在电脑游戏发展中比较经典、值得一玩再玩的游戏。其中有些游戏虽然出品较早,但并不过时。本书的另一个主要目的是让那些还不十分熟悉电脑游戏的人或者还对电脑游戏有偏见的人获得更多有关电脑游戏的认识,所以本书所介绍的游戏可能有些是一些老玩家所熟识的。不过再温习一下也是有价值的。

考虑到国内玩家的喜好与机器配置的问题,本书没有过多介绍欧美公司所出品的容量很大、要求配置也较高的游戏。当然,这类游戏中也有大量精品,但对于国内的玩家来说,大量的英文说明,超前的配置要求,实在很难接受。

本书共分为三部分:

第一部分简单介绍了一些有关电子游戏和电脑游戏的常识,只是希望读者看过之后能对电脑游戏有些简单的认识。当然,这其中有些只是笔者一家之言,有不当之处,欢迎广大读者批评指正。

第二部分是本书的重点,主要介绍了一些经典游戏的攻略和密技。这部分有几十篇攻略,大约三十几篇做了重点介绍。这三十几篇也可说是精品中精品。所涉及的种类也较全,RPG,SLG 格斗类、射击类均有介绍。攻略一般是按照游戏发展的过程来写的。有一些游戏还附有几条秘技,为玩家们过关助一臂之力。同时在大多数的游戏中还附有部分插图,但考虑到其它的原因,缺少部分图片。另外,由于文件地址修改密技大多所占篇幅很长,只好忍痛割爱,望读者谅解。

第三部分是介绍几种常见的游戏修改工具的使用方法。这也是电脑游戏的大特色了。

另外最后还有一篇附录,介绍本书中一些常见的英文缩略语含义,以及其它一些游戏中可能会用到的知识。

笔者在编写游戏攻略时主要是依据个人攻关的经验,同时也参考了其他玩友的经验尤其是密技方面的经验。为了向读者负责,密技基本都由笔者亲自试过,以保证其正确性。

在本书编写过程中,有很多朋友给了笔者极大的帮助,无法一一列举,在此一并表示感谢。由于笔者水平及经验所限,书中错误之处在所难免,欢迎玩友们批评指正。

编著者

1997年1月

目 录

即学即用电脑丛书前言

本书前言

第一章 概述	(1)
§ 1.1 电子游戏的产生及其地位	(1)
§ 1.2 电子游戏中的文化现象	(2)
§ 1.3 电子游戏在中国	(2)
§ 1.4 电脑与游戏	(3)
§ 1.5 电脑游戏的发展趋势	(4)
第二章 模拟仿真类游戏(SLG)	(6)
三国志 IV	(6)
三国志 V	(10)
三国志英杰传	(13)
三国志孔明传	(17)
卧龙传	(20)
官渡	(22)
三国演义 II	(23)
信长之野望——天翔记	(23)
太阁立志传	(25)
太阁立志传 2	(27)
大航海时代 II	(30)
DUNE II	(33)
COMMAND & CONQUER	(34)
魔兽争霸 II	(38)
魔法门外传——英雄无敌	(42)
中国	(46)
银河英雄传说 4.EX	(49)
炎龙骑士团 2	(54)
运镖天下	(58)
兽乡之守护者	(59)
新世纪兴亡史	(60)
精武战警	(60)
绝地大反攻 II	(61)

Silent Hunter——沉默的猎手	(61)
第三章 角色扮演类游戏(RPG)	(63)
轩辕剑Ⅱ	(63)
轩辕剑外传——枫之舞	(64)
仙剑奇侠传	(67)
鹿鼎记	(70)
倚天屠龙记	(73)
金庸群侠传	(76)
楚留香传奇——血海飘香	(80)
绝代双骄	(80)
狂龙传	(81)
超未来少女	(82)
王子传奇	(83)
第四章 动作类游戏(ACT)	(84)
狮子王	(84)
镭射超人	(87)
铁血十字军	(88)
时空游侠	(89)
第五章 DOOM 类游戏	(90)
第六章 格斗类游戏(FTG)	(95)
第七章 桌上类游戏(TAB)	(104)
大富翁 2	(104)
大富翁 3	(105)
第八章 体育类游戏(SPG)	(107)
FIFA '96	(107)
NBA LIVE '96	(108)
第九章 其它类	(110)
美少女梦工场Ⅱ	(110)
模拟城市 2000	(112)
极品飞车	(114)
第十一小时	(114)
益智游戏	(115)
模拟器	(116)
第十章 常用游戏修改工具及使用方法	(118)
§ 10.1 PCTOOLS	(118)
§ 10.2 GAME WIZARD	(120)
附录 1 常用英文缩略语含义	(122)
附录 2 汉语拼音与注音字母对照表	(123)

第一章 概 述

电子游戏虽然产生的时间并不很长,但却迅速地推广开来,并已成为一种产业深深扎根于国民经济之中。一些著名的游戏机及软件厂商均拥有巨大实力,可与计算机产业中的世界知名的大公司分庭抗礼。曾有人问苹果总裁,他最害怕的公司是哪一家,他的回答是任天堂。电子游戏业的发达是和人们的喜爱分不开的。其爱好者不可计数,下至平民百姓,上至大学教授,不分男女老少,更别说什么种族差异了,在游戏面前一律平等。不知有多少机种,多少卡带都掀起狂购的热潮,其程度恐怕都超过了对明星的崇拜。

电子游戏进入中国也有几年历史了。从任天堂八位红白机开始,到现在的土星、PS 都看中了中国这片巨大的市场,纷纷杀入。在国人眼中,电子游戏仍是一种没有层次的娱乐活动,只有小孩子才喜欢,更有人将之视为洪水猛兽。不过,现在随着观念的更新,人们对于电子游戏的看法也在不断改变,而业内人士更看中了它所拥有的巨大潜力。

§ 1.1 电子游戏的产生及其地位

电子游戏的产生并不是偶然的,它并不只是商人谋利的工具。它能为这么多的人所喜爱,并能发展壮大是有其道理的。

从本质上说,电子游戏与电影、电视之类的娱乐方式没什么差别。游戏的多种形式正和新闻片、故事片的差别一样。一部好的影片固然可以催人泪下,发人深省,一个好的游戏节目又何尝做不到这点?而且有一点是电影、电视所无法相比的,那就是电子游戏的交互方式。玩者可根据自己的意愿,去决定游戏的发展方向(尤其是在多结局的游戏中更是如此)。现在西方正有人试验可由观众意愿来决定情节发展的影片,其实真人出演的冒险游戏早就出现了,其参与的程度更不是电影可比的。

如果说电影可以做为一种艺术形式而存在,电子游戏为什么不可以?而且游戏涉及到的学科门类更为广泛,天文地理、历史军事、音乐美术……这些都是它的优势,如能寓教于乐,岂不会收到更好的效果?一部优秀的游戏节目,从企划、创意到美工、音乐,到编程,无一不凝结着人类的智慧,绝对有资格在“高雅的殿堂”内占据自己的一席之地。当然,电子游戏毕竟才起步,现在还主要处于模仿和吸收的阶段,但随着计算机技术,尤其是软件技术的发展,它会逐步提高自己,完善自己,真正成为一门艺术。

§ 1.2 电子游戏中的文化现象

电子游戏的发展经历了不少阶段,从最初的益智小游戏,到后来的动作、射击游戏再到现在成熟的 RPG、SLG 和冒险 (AVG) 类游戏,可以说每一次变化都使其走向成熟,同时也能为更多的人所接受。它在成长中不停的吸收计算机发展的最新成果,同时也吸收了其它一些艺术形式的精华,因而变得更加丰富多彩。电玩的文化艺术含量已不容忽视了。

首先是游戏的内容。尤其在 RPG 和 SLG 游戏出现以后,一个游戏已经能充分表现一个故事的情节,在刻画人物性格和情感方面也有了长足进步。许多小说、民间传说、神话故事甚至电影故事都成为游戏的主题,而一些新颖的游戏创意也完全可以用来构思一部优秀的小说。由于制作者受地域文化的影响,游戏的风格也各有千秋。同是 RPG,美国、日本、中国便不相同,都具有自己的文化特色。而玩家选择游戏也是从这个方向出发,这一点从各处游戏排行榜的巨大差异就能看出。一些美版游戏虽然有超大容量,精美制作,可国内玩家并不买帐。一方面有语言的问题,另一方面也是文化和价值观的差异。

至于游戏中越来越多出现的大段动画和独立成篇的优美音乐,更有后来居上之感,它们已快成为游戏中不可缺少的成分。

而且游戏还在向其它领域渗透,现在已有了多部由游戏节目改编的电影,而游戏音乐也可以象电影音乐一样脱离游戏单独发行。游戏中经典的形象,更成为一种标志,代表着某一时期电玩文化甚至成为企业的标志。

与其他文化现象一样,电子游戏中不可避免的有精华,也有糟粕。尤其在当今许多游戏都还是舶来品的时候,其中必然有着不少问题,有很多错误倾向是国人无法接受的,如前一段的《提督的决断》事件。对于这类情况就应该采取坚决的手段,决不允许这种游戏在中国大地上传播。

不过对于另外一些问题有时也不应求全责备。如三国内容的一些游戏。玩家们也都知道,这类游戏或者由于题材的限制(SLG 类)或是构思不同(如《英杰传》),尤其是现在技术的限制,往往不会完全按照史实发展,但基本上还是尽可能的去体现那一时代的风貌。这就如同电影电视中的戏说一样。对此实在不应该说是歪曲历史。相信大多玩家不会因为在游戏中玩到过就认为关羽投降了曹操,刘备统一了天下吧!毕竟游戏的主要目的是娱乐,而不是教育,它不是,也不应该是获得某些知识的主渠道。假设一下如果一个游戏真的一丝不苟的按照历史的发展去进行,玩者还能获得什么乐趣,倒不如去看历史书了。游戏就是游戏,不是所有的游戏都要作成 CAI。

§ 1.3 电子游戏在中国

游戏已不仅是一种文化现象了。对于圈内人士,更多是看到它所代表的产业及其在国民经济中所占份额。如果说刚开始,还有人把游戏机当做计算机的小弟弟,不值一提的话,现在世界各国无不重视游戏业。在美国,游戏业的产值早已超过了电影业。连好莱坞的巨头们也不愿错过这机会,纷纷投资其中,往往是电影刚出,相应的游戏也立刻跟上。日本企业界中任天堂、世嘉等公司的地位更是举足轻重。各国之所以重视和发展游戏业就是因为其利润丰厚。95 年甲 A 风光一年总收

人是八百万元,而任天堂很早以前推出的游戏《勇者斗恶龙 III》,首发当月挣的就远不只这个数了,而象这种游戏已不知出过多少了。随着游戏业的发展,各大软件、硬件公司,像 Microsoft, Intel... 纷纷加入,他们的参与虽然是为了谋利,但也充实了游戏业的力量,使得游戏的质量逐步提高。

十几年前当任天堂开始向世界推出 FC 时,中国对于电子游戏这个词还一无所知。不过中国的市场是任何一家公司都不会放过的。于是,FC 几乎一夜之间红遍了中国。孩子们口中也越来越多的谈论起《魂斗罗》《超级玛莉》。起初,人们还在好奇地注视着这一切,但游戏很快让人们感受到了它的魔力。于是“为了孩子”,全国上下几乎一致的对电子游戏开始了声讨,但人们更多是把注意力集中在孩子身上,也有的谈到了文化的侵略,但却很少有人把它和经济联系在一起,眼睁睁地看着 FC、MD、SFC 一点点的吞食中国这个大市场,而中国唯一能与之抗衡的只有学习机这种真正有中国特色的产品。而且,虽然购买学习机的家长们也许目的是为了学,而它们的使用者孩子们的目的是大多仍是为了它能玩任天堂的卡带。现在随着技术进步,游戏的水平也不断提高,新款的游戏机不断出现,计算机的价格也不断下降,学习机的前景并不乐观。

如果说在硬件业中国还有一点能力的话,软件方面,则中国几乎还是一片空白。而这方面正是游戏业中比重最大,而利润也最丰厚的部分。虽然有一些国内公司开始投身于其中,但根本无法与经验丰富、力量雄厚的外国公司抗衡。

但并不是说中国的游戏业就没有希望了。中国游戏业现在需要的是关注、投入和参与。随着国内经济发展,各大公司纷纷进入中国,中国在计算机方面完全能跟上国际,国内成功的开发出《中文之星》、WPS 等受欢迎的软件也表明了在这方面的实力,缺少的只是经验,这当然要靠时间来积累。不过在这方面是有成功的先例可循的。港、台在几年前游戏软件业也不发达,主要是汉化日本游戏和制作一些简单的小游戏,但他们并不满足于现状,经过几年努力,大宇、智冠等公司已脱颖而出,而其作品因其特色更易为国内玩家接受,成为外国公司有力的竞争者。国内现在也陆续有一些作品如《中关村启示录》、《官渡》等问世,其制作水平也相当不错,而《官渡》还要出口日本,可说是为国内游戏软件业的发展开了个好头。在大家的共同努力下,国内游戏业腾飞的日子并不遥远。

§ 1.4 电脑与游戏

现在要把话题转回到本书的主要内容——电脑游戏上。这里所说的电脑游戏即 PC GAME,与 TV GAME 相对,指的是个人计算机上的游戏。个人计算机在本书内只指 IBM PC 及其兼容机,不涉及其它种类。

计算机在最初发明时完全是为了军事用途,而其性能和价格也无法与现在的微机相比。没有人会把那时的计算机和娱乐游戏联系在一起。而随着计算机技术的发展和微机进入家庭,电脑与游戏的结合又几乎成了一种必然。

首先是因为微机性能的提高。计算机所能做的事情当然要比游戏机多得多,但游戏机毕竟是为游戏而专门设计的,其对图像、音乐等的处理能力,对游戏的表现力,同档微机(相同字长和接近主频)是无法望其项背的。但随着计算机技术的成熟,尤其是多媒体技术的发展,使这些方面已不存在问题。而电脑更有游戏机所不及之处,在游戏机还是群雄混战之时,电脑已经是 IBM PC 及其兼容机的天下。只要性能够,一机在手即可玩各种游戏。各大软件公司不需考虑支持谁的问题,优秀的节目层出不穷。玩家们也第一次领略到了世嘉、任天堂一起玩的乐趣。

其次,是由于微机进入家庭的用途。微机当然不是专门来玩游戏的。但学习、工作并不是生活的全部,闲下来又做什么,对大多数人来说,答案恐怕只有一个了——那就是玩游戏,既消遣了,又可学点简单的电脑知识。学习机进入家庭后的经历即是证明。

另外电脑软件易复制也起了不小的作用。虽说软件盗版绝对是违法的,但它对游戏的普及起了不可低估的作用。最初游戏软件的价格并不是每个人都能接受的,只有这样才使得陌生的电脑游戏能够在短时间内迅速为人们接受。不过相信这只是暂时的情况,以后随着认识以及对电脑游戏的喜爱程度的提高,正版软件会占据主流地位的。而现在正版电脑软件的价格也越来越能为玩家们所接受,这也是对盗版软件的沉重打击。

玩电脑游戏恐怕要比玩游戏机复杂多了。尤其在前些时候,机器性能并不很好,有时想法让一个游戏动起来所花的时间恐怕不会比玩的时间少。也正因如此,可以说玩电脑游戏不仅仅是娱乐,也有学习的收获。这一点恐怕大多数玩家都有体会。DOS下的游戏学习DOS命令,Windows下的游戏也少不了学点Windows,联机对打又对网络有了点认识,想修改游戏、解密,最好知道点汇编,染了病毒又要学会杀毒,在游戏的督促下一点点去武装自己。电脑游戏是通往电脑世界的捷径,这话还是很有道理的。

现在各大计算机软硬件公司纷纷加入游戏业中,相信以后会有更多精品问世,电脑游戏玩家们的前途一片光明。

§ 1.5 电脑游戏的发展趋势

展望一下电脑游戏的发展,在未来若干年内又会有什么变化呢?就近期看大概有这样几个趋势:

1. 大容量、多媒体、真人出演

多媒体现在在计算机领域内已成了不可阻挡的潮流,无论从硬件还是软件方面,都不愿错过这个机会,每个游戏都尽可能的运用各种声、像效果使它更受欢迎,在这种情况下大容量就不可避免了,无数的声像信息即使通过压缩其容量也不是以前的磁盘游戏所能想象的,3D技术的引入更起了推波助澜的作用,不论什么游戏都要3D。这自然意味大量的数据,同时又带来了高配置的问题。

2. 网络游戏

Internet经过各大媒介的爆炒几乎一夜之间就红了起来,但真正使其受到如此的欢迎还是因为用户们地喜爱。网络也成了媒介上最常见的名词,其火爆程度远远超过了以前对于多媒体的宣传。不过网络的作用确实是无法估量的。于是各大公司推出的游戏纷纷加入联网对战功能,开始是动作游戏,接着是即时战略游戏。现在在网上最热门的话题是MUD,这才是真正的RPG网上游戏。至于下棋、玩牌就更不用说了。

3. 多种游戏形式的结合

如果说当RPG、SLG刚推出时各种游戏形式还算泾渭分明的话,现在的游戏越来越不拘泥于一种形式。而这种形式也确实比单纯的某种形式更受欢迎。RPG与SLG的结合已不少见,而动作

类、养成类也纷纷加入。而玩家们对此也司空见惯,不再有初时的新鲜感了,但这种形式更受欢迎是毫无疑问的。

4. 多分支多结局

这也是游戏形式变化的一种,不过主要指的还是 RPG 游戏。SLG 游戏玩起来可随心所欲,不必拘泥于一种方式。养成类的多结局更是天经地义,RPG 则不同,其流程往往是线性的。如果只有一个结局,恐怕不会有几个玩家反复地去玩同一个游戏。可以说多分支多结局是提高 RPG 游戏可玩性的重要手段,但其中又要涉及极多的技术问题,在目前水平上所能做到的也极有限。

以上几个趋势可说使电脑游戏进入了前所未有的繁荣的境界,但这些往往都是建立在硬件发展的基础上或者是现有几种软硬件技术的结合,对游戏设计的核心并没有什么影响。从核心技术上说现在大受欢迎的《仙剑奇侠传》和早年的《勇者斗恶龙》并没有什么差别,画面越来越精细,声音越动听,可这并不能使游戏有质的飞跃。人与游戏(或者说计算机)仍是一种命令与执行的关系,一切都已事先确定,只是在人的命令下,依次显示出来就是了。网络游戏虽然使你面对了人的智能,但只是因为对手确实是人而不是机器的缘故。而要达到理想的人与机器交互的境界恐怕只有期待着人工智能技术的发展了。也许不久的将来,你也会在机器上找到称心的对手。

当然,电子游戏既然是游戏,其根本作用就是娱乐。玩家们仍要分清这方面的主次关系。尤其是现在还在学校中的学生们,娱乐虽不可少,但学习仍应是第一位。另一方面,对于家长们也应该考虑到自己的教育方式,不要盲目排斥电子游戏,使孩子们能在学与玩中健康成长。

总之“玩物益志”才是最终目的,希望玩友们能尽情享受电子游戏的乐趣,也希望中国的游戏业蓬勃发展,让属于我们的游戏世界更加丰富多彩。

第二章 模拟仿真类游戏(SLG)

《三国志 IV》

继《三国志 III》之后,光荣公司又推出了其三国系列的第四作——《三国志 IV》,此游戏一经推出,立刻使广大玩家为之着迷,茶饭不思,成为名符其实的战略SLG的王者。

《三国志 IV》的画面,比起前几代作品来说有了很大的提高。全国的大比例地图,比《三国志 III》增大了数倍,画面上山、河、平原等地形历历在目,刻画精细的城池,以及城头上书写着君主姓氏的大旗,都让玩家感受到其气势的磅礴。随着四季的变化,整个画面的色调还会相应变化。人物的头象描绘更加细致,而且可以从中看出该人物的性格特点,与玩家心目中的形象应该比较接近吧。



《三国志 IV》为玩家提供了一个十分友好的操作环境。各项指令都配以图标,一目了然。在政治方面,《三国志 IV》中,玩家可以随时给领土内每一座城池下指令,如果嫌麻烦,可以运用“委任”,将其委任成“军事”或“生产”两种类型。委任的效果还不错,如果太守的能力足够的话,每月可下达的指令数很多,对于大多数指令来说,只要玩家手下有武将会该项能力,就可执行该项指令。比如要想选拔人才,必须要有会“人才”能力的人,要搞外交,必须要有会“外

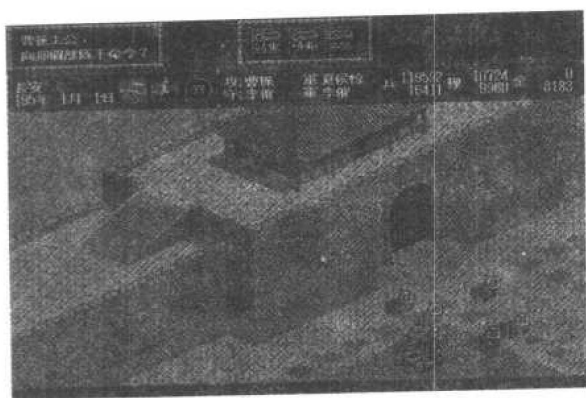
交”能力的人。在战争方面,一改《三国志 III》中的“敲门”方法,将重点放在了城头的厮杀中,还设计了攻城车,投石车等精良的兵器,使战斗更加激烈有趣。

《三国志 IV》中的指令众多,下面作一介绍

1. 军事:分为移动、运输、战争、征兵、训练、



制造、侦察等项目



移动可以将武将移至相邻城市，同时可带去士兵、钱、粮等等。运输则可以将士兵、钱粮运至领土范围内的城市，哪怕是相隔数千里之遥，不过距离越远，遭到强盗打劫的可能性就越大，有时会被抢去一半，甚至全部被劫走。政治力越强的人运输越安全。训练可以提高城内士兵的训练度和士气，派出武将的统御力越高，人数越多，时间越长，训练效果越好。当城内的技术力达到一定值，就可以让会“制造”的武将去制造各种武器如连弓、攻城车、投石车等等。技术力越高，制造的时间越短，耗费的钱越少。

要获得别国的情报，必须动用“侦察”这一项，侦察可在全国各个范围内进行，最多可进行六个月，政治力越强的人去进行侦察，可得到的情报就越多，有时甚至可以探出敌方武将的忠诚度。

2、人事：分为搜寻、录用、赏赐、施舍等项目

搜寻与侦察相仿，也是在全国的各个地区进行。搜寻可以找到人材，还可能找到宝物。录用是任用本城的在野或俘虏的武将及邻近的敌城武将。赏赐可以提高部下的忠诚度，如果只对一个人进行赏赐，还可以赏给他宝物。《三国志 IV》中的宝物很多，每件宝物都有双份，一份真，一份假。其中，如果在看宝物的情报时，上面列出了“攻击力+??”(武器)或“提高撤退的成功率”(战马)等字样，则表示此宝物是真的。如果将假的宝物赏给部下，其忠诚度照样会提高，不过他的各项指数(如武力)表面上增加了，实际上却没有改变。施舍是将军粮发放给老百姓，千万不要吝啬，特别是当城内的民忠比较低的时候，派魅力越高的人施舍的效果越好。

3、内政

《三国志 IV》的内政系统有了很大改进。设置了“开发”、“治水”、“商业”、“技术”四项，每项可选派两人担当并可拨款 1 - 9999 金。搞内政并不影响武将的行动，他每月照样可以进行其它活动，一般给每项分配 1200 - 1500 金就可以一年不用管了。“技术”达到 100 之后，就可以制造攻城车、投石车了。



4、外交：分为同盟、共同、进贡、劝降、俘虏、毁约、邀请等项目

结成同盟是外交工作的重点，特别是在玩家力量还比较弱的时候。劝降十分困难，即使是非常弱小的国家往往也会顽抗到底。俘虏一项是向敌国索回被俘的武将，当然得付出一定的代价。邀请可以请南蛮王、羌王、山越王去攻击敌方城池，可以不费己方的士兵而消耗敌军。



5、商人:分为卖米、买米、弓、强弓、军马等项目

在与商人进行交易的时候最好先看清物价,听听军师的意见。买的指数越低,卖的指数越高,进行交易最好。一般来说,两项指数都为9时物价最合适交易,有钱的时候购进一批强弓、军马也是不错的事。可惜没有连弓、攻城车、投石车可买,还是老老实实自己造吧。

6、计谋:分为埋伏、反间、煽动、造谣、火攻、间谍等项目

埋伏是最容易成功,也是效果很好的计谋,派几个忠诚度高的而且又比较厉害的武将去埋伏,再在战场上将他们反叛回来,可以毫不费力地得到许多士兵,埋伏的武将还可以送回该城的情报。反间和煽动是两个削弱敌方阵营的计谋,不过成功率很低。造谣可以降低民心及武将忠诚度。火攻可以烧掉敌方城内的粮、武器。间谍可以盗取敌人的内政开发各个项目的技术。这些计谋都应该灵活运用,使其发挥最大的作用。

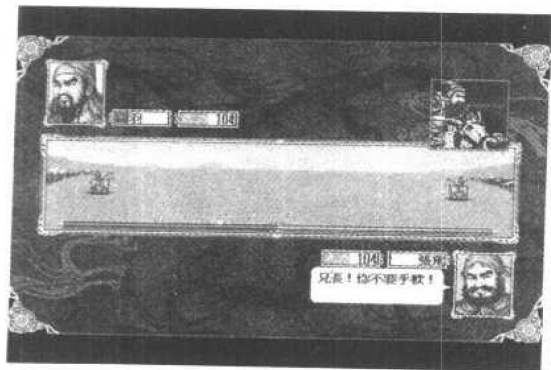
7、助言:分为访问和助言两项

访问可以探访经过本城的名人,如华佗、司马徽等等,有时可以增加探访者的寿命或某项能力,有时也可获得许多有用的情报。另外,对于刘备,在一定的时候,在新野还可访问出孔明。助言则是听取手下的意见,至于采用与否决要看玩家自己了。

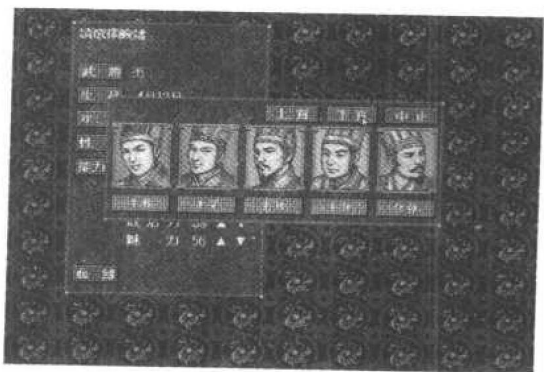
在命令菜单的上方,还有六项指令,如“功能”、“休息”等,这些指令玩家一看就懂,就不介绍了。其中有一项“君主”,是比较常用的指令,它包括委任、任命、命名、处置、流浪等项目。委任是决定是否由电脑帮你治理部分城市,可以减轻玩家的负担。任命是任命手下武将为将军、军师、侍中等官职,要成为军师、将军的武将,得有一定的能力,庸材当然是担不了大任的。命名是给将军们取

一个名号、头衔。处置可以解除某武将的职务或下野,没收某武将的宝物,这会使其忠诚度下降。流浪是放弃原来的领土,四处流浪,在某空城伺机起事。

此外,在最上方还有一排按钮,包括“军”、“民”、“将”等,分别可以在地图上显示出军队、民众及钱粮、武将数等情况。右下方也有一排按钮,包括“城”、“内”、“军”、“财”、“将”等等,它们可以将命令菜单下方换成有关的各项数据,这些设计都十分便于玩家的操作。



下面谈一谈《三国志 IV》的战争。在《三国志 IV》中,破除了武将单独领兵的传统,具有创新意义地采用了各城市统一拥有士兵,在开战时再分配给武将的作法。士兵在城市之间的运输也是快捷而方便的,只要灵活运用“移动”和“运输”指令,可以轻易地集中大量士兵到前线。战争分为野战和攻城战两种。野战需要运用各种策略,合理地利用各种地形,一般可采用骑兵进行冲杀。在有些地方进行野战,战场将是一些著名的关隘,这时可以据险固守,躲在关后猛射攻关之敌。如果守方在野战中撤退,则转入攻城战。攻城战重点刻画了在城头上的场面,不同的城市,城墙的形状,高矮均有不同,攻方必须架起云梯,爬上城头,守方则可以将敌人堵在城头,运用弓箭、落石来消灭敌人,尽可能阻挡敌方爬上城墙。而各式新的武器,如攻城车、投石车、连弓等都可发挥重大的作用。武将

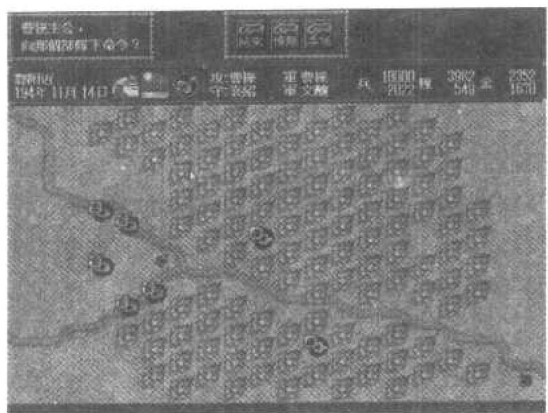


单挑仍然不能由玩家操纵,不过单挑的时候,各个武将说出来的话都很符合其身份,但临阵逃跑的人很多,可以射箭追杀,也有的会佯装逃跑然后回马一箭的,总的来说相当有趣。具体可采用的战术如下:

攻城战

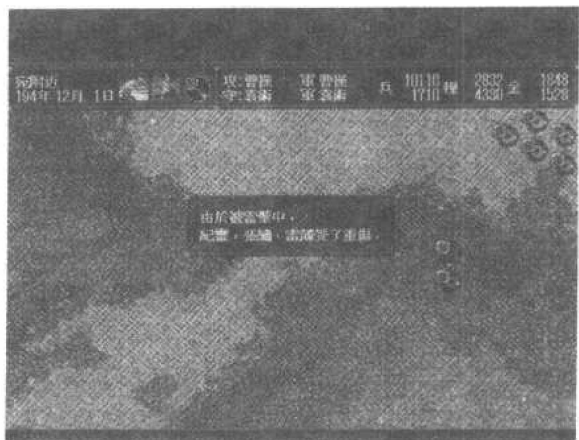
1. 攻方:攻方的目标是迅速地爬上城去打击敌人,千万不能被敌人堵在城墙上。要爬上城头,尽可能从城墙的两边上,因为两边的城墙往往较矮,而且敌人不易及时前来堵截,爬上城之后,就要靠玩家自己的战术了。如果敌军比较密集,可多用“内哄”计,给予敌人沉重的打击。如果制造出了攻城车、投石车等攻城的利器,则更容易了,投石车攻击距离极远,威力极大,攻城车可以轻易将敌方城门打开,城门打开后,将选择用“武决”或“兵决”进行决战。武决是各派大将进行一番、三番或五番单挑。若攻击方失败,则退回原地,若守方失败没有可以撤退之城,则全部被俘,军队全部投降攻方。兵决则是靠兵力决定胜负,往往即使胜了也损失惨重。所以带一批勇猛的武将和攻城车去打一座已无退路的城,撞开城门后武决,可以使自己的兵力迅速增加。

2. 守方:作为守城的一方,不要轻易出击,要多派几个会落石的将领出战,最好是将敌人堵在城墙上,不要让他爬上来。这样攻击敌人的效果很好,再配合弓箭及落石,以少胜多是完全有可能的。



野战

野战最好是带骑兵和弓箭部队出战。骑兵可以来回冲杀,突击效果也很好。弓箭部队特别是连弓部队,更是可以狠狠地打击敌人。在野战中,各种计谋显得特别重要,火计、落石、混乱、内哄等计应灵活运用。而当几支部队围住敌军一支部队后,可以“一齐”攻击,效果很好。游戏中有的人会使用“天变”、“风变”、“雷击”等威力巨大的计谋,特别是在玩家自己登录的武将中,会这几个计的人相当多。“天变”和“风变”配合火计,可以烧得满屏幕红艳艳,让敌人无处藏身,迅速被烧光,当然先得给自己的部队留出一块无火之地。暴雨的天气里可用的“雷击”,更可以将敌方几万人的军队打得只剩几百人,主将重伤,不过有可能击中自己的部队,那只有看运气如何了。



《三国志 IV》作为 SLG 的经典,其优点是毋庸置疑的,但是,笔者认为它还存在着一些不足之处。在内政方面,还可进一步缩减,毕竟吸引玩家的是战争。在外交上有诸多的指令,但玩家通常很少利用这些指令,种种外交手段,盟国之间的战略配合,还有待加强。在战争方面,把那么多的士兵缩成小小的部队,有一种下棋的感觉,当玩家看到一队两万人的军队沿着一架云梯爬上城墙,是不