

电脑游戏赏玩

侠客英雄传III

帝国时代

邪神
天帝之子

魔法门英雄无敌 II

古墓丽影 II

水浒英雄传

红色警报

勇者斗狂神

主题医院

红色警报之加强版

网络创世纪

新毁灭巫

乌龙院

前

言

随着科技的日新月异，多媒体电脑逐渐走入了平常人的家庭。其功用一般为学习、办公、娱乐等。而娱乐又分为：玩游戏、看VCD等，并主要以玩游戏为主。于是许多的电脑软件开发商投入了游戏开发的大潮中。

在众多开发商的努力下，游戏新品种不断的出现，又不断地吸引新的玩家加入，最终形成了一种新的文化：人类称之为第九艺术的“电脑文化”。

笔者从小就喜爱游戏，并且有幸参加了一些游戏的开发和制作。在闲暇时间里收集、写作了一些有关游戏的文章、功略、密技。有朋友对我说：“您有这么多的好‘东西’，只知自己享受，为什么不整理出来大家分享，让众多喜好‘杯’的大‘虾’们、玩友们也来体会体会呢？”

于是我把我接触的游戏分为两大类：“普通游戏”和“网络MUD游戏”进行了整理。又把“普通游戏”分成：即时战斗、故事战略、角色扮演、冒险、3D动作、模拟、体育、战略、3D射击等九种类型，并选取了最近几月最精典的游戏，编写了本书的“游戏功略”部分；在“网络MUD游戏”中收集编写了网络上最流行、最好玩、上网率最高的MUD游戏来介绍；又在本书第三部份“最新游戏密技”中，收集了最近几年以来，部分流行游戏的各种不同类型的密技、过关密码等。

笔者的意愿是让更多喜好‘杯’的大‘虾’们、玩友们共同分享游戏的乐趣、体会游戏的艺术。但由于水平有限，时间仓促等等原因，本书疏漏之处，请各位多多指正、不吝赐教。

目 录

前 言

第一章 游戏分类 (1)

第二章 游戏攻略 (3)

帝国时代 (4)

这是一个画面精美的即时战斗游戏。尽管其剧情设计不尽人意。但是网络对战的设计是不多见的——实在令人着迷。因此本文不想就游戏的剧情作任何介绍，只就有关的游戏过关条件、技巧、升级、密技以及有关资料进行介绍。其余的就任玩家自己去发挥了。

红色警报 (15)

《红色警报》游戏是 C&C 的改进版，消除了 C&C 一些缺点，实现了海陆空联合作战。要想顺利的完成这个游戏，玩家应注意以下几点……

红色警报之加强版 (26)

本游戏是红色警报的增强版，比红色警报的故事情节更精彩。本文中分别给出了红军、盟军每关的过关条件、每关的任务以及玩法。

勇者斗狂神 (32)

本游戏共分为四章：白之贤得；特斯卡的遗亦；兽王之国；狂神之都。分别记述了勇士莱茵、塞夫奇鲁等与邪恶斗争的故事。本文给出了游戏每一关的胜利条件、失败条件、过关要点等。

神奇传说 (46)

十多年前，失去了双亲的雷龙，被骑士布莱依收养，与布莱依和他的儿子拉鲁福生活在一起。一天，布莱依父亲和雷龙一起出发到王城去。路上，父子三人碰见怪物……

邪 神 (53)

塞外一个湖畔，一个少年和一个神秘老人相依为命……一天，老人说接到一个老朋友的信，说最近江湖上一些正派人士相继失踪。并说要莫邪去调查一下，顺便也增加些江湖经验……

新毁灭巫师 II (61)

“新毁灭巫师”II 中增加了相当多的冒险经历。游戏共由五章组成，在广阔的背景上展开，你将在游戏中面对一系列智力和战力的考验，面对一个个待解的谜和越来越强的敌人。因此，你只有尽量发挥你的智慧，增强你的战力，通过一个又一个的考验，才能取得最后的胜利。

天帝之子 (76)

本游戏中几乎是遍布迷宫，看来要想过关真得有耐心和用智慧才行；游戏主人翁身边的战友千万不可死去。不管在哪一关，只要队员有死去的，就只有重来了。

侠客英雄传 III (83)

本游戏以明朝中期衰败为背景，官官专

权，作威作福，残害忠良，引起群臣不满。国外的侵略者趁朝廷混乱之时，发动侵略战争……面对内忧外患，侠义人士结盟成党，对内反抗腐败的朝廷，对外抵御倭寇的侵扰，形成了东南沿海的清风庄，长江以北的丐帮为首的江湖大小门派。经过 20 年时间，江湖上除少林、武当、丐帮外，又新起了几个大的门派：以独门五毒灭绝神轻功与一诀三叹齐名的“五毒教”；以岭南剑法横扫长江以南的“岭南派”，与以上两派对立的“潮山派”；海西的“觅月门”；以及号称江南第一庄的“清风庄”。大敌当前，英雄辈出之时，武林展开了一场正义与邪恶的斗争……

乌龙院

(100)

乌龙院有两个顽皮师兄弟，一个叫“大师兄”，一个叫“小师弟”。这一天他俩正无所事事，闲聊着想下山去增长见识。被大师父发现了，罚他俩再去练轻功。在操场中站定位置后按【F】键展开轻功，跳到对岸去即可去向大师傅交差了……

水浒英雄传

(106)

本游戏是根据我国古典小说《水浒》经较大改编制作的游戏节目。本集游戏以上清宫五件宝物的丢失和寻找为中心，以鲁智深、武松、宋江遭遇为主线展开，浓缩了原作有关情节……

古墓丽影 II

(115)

古墓丽影历险游戏系列，是享誉国内外的著名游戏，主角（莉娜）也成为电脑玩家的偶像。古墓丽影 II 以中国为背景，故事围绕一马名为“西安匕首”的宝物展开。传说中的“西安匕首”是一柄具有神奇魔力的武器，被一名西藏武僧盗走，藏在万里长城的“长眠之地”。若干年过去了，一些神秘组织和宗教人士都想

得到这把匕首。冒险家莉娜为了找出真相，开始了寻找“西安匕首”的冒险……

主题医院

(145)

主题医院是一部经典的模拟游戏，玩家扮演一个新开医院的院长，除管理好自己医院外，还要帮助其它地区的十家医院，通过长期的经营成为国内最大的医疗中心，使国内的医疗业登上新的巅峰……

魔法门英雄无敌 II ——延续的战争

(151)

故事从《魔法门》第一代君主去世后，阿斯贝德和罗兰两个儿子为了争夺王位而引发的战争开始，阿斯贝德密谋杀害罗兰，罗兰查觉后，深夜逃出王宫，重新建立了自己的部队，反对邪恶的阿斯贝德。游戏中你将作为一名战将，选择加入正义或邪恶的一方，并将你选择的君主扶上王位。你也可以背叛你已选择的一方，而倒戈到另一方去……

MDK

(169)

这是一个动作、射击游戏。在国内发行时用《孤胆枪手》作为游戏名称，真是名副其实，其情节正是一个英雄孤身进入敌阵，与敌搏杀，最终取得胜利……

网络创世纪

(173)

本游戏是第一个在电脑网络上推出的大型多人网络连线游戏。故事来自创世纪一代之中。圣者打倒了魔王，并且把魔王的力量之源打碎。而每一块碎片，均作为一个世界存在，并保存这块大陆的阴影，也就是《网络创世纪》所存在的世界……

第三章 最新游戏秘技 (180)

第一章

(一)普通游戏

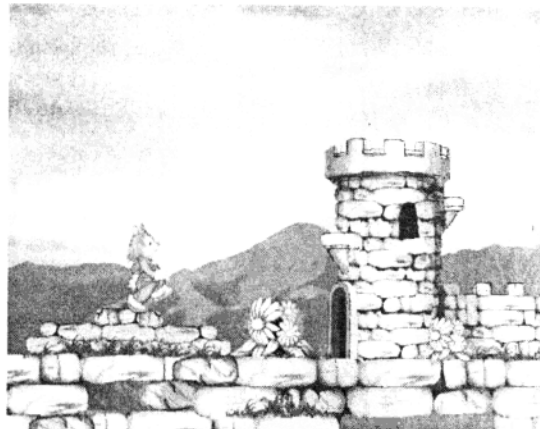
1、即时战斗

所谓的即时战斗游戏是指游戏在进行时,有时间概念,游戏者要与电脑或者对手进行分秒必争的斗争——在各方面都要“抢夺”的游戏。如:

有利地形的争夺、资源的争夺、进攻时间的把握、科技开发的进度、战术的利用等,而这些争夺往往成为制胜的先决条件。

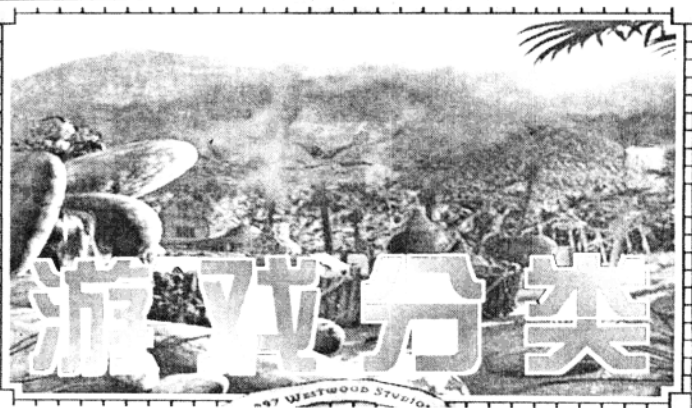
游戏主要通过修建基地、争夺资源、开发科技、消灭敌人的顺序来进行。现在国内外的即时战斗游戏非常丰富,主要代表作和精品有:《命令与征服》、《红色警报》、《帝国时代》、《第七王朝》、《黑暗殖民地》、《横扫千军》、《魔兽争霸系列》等。

这类游戏主要适合于 14 岁以上的玩家娱乐。



2、故事战略

故事战略游戏就是人们常说的一—R·SGL 游戏,其类型主要来源于日本,是日本风格的游戏。游戏侧重于以曲折动人的故事情节为主线,在其中穿插战斗任务,而完成这些战斗任务要通过开动脑筋,或调兵遣将,或行兵步阵,或运筹帷幄,以回合制的形式决定胜负。



目前市场上国内外的故事战略游戏节目繁多,主要代表作和精品有:《神奇传说系列》、《吞食天地 III》、《超时空英雄传系列》、《炎龙骑士团系列》、《古大陆物语系列》等。

这类游戏难度较大,耗时较多,适合于 12 岁以上的玩家娱乐。

3、角色扮演

角色扮演就是人们常说的——RPG 游戏。

游戏主要也是以动人的故事情节为主线,但在游戏进行中不时插入随机的战斗,并通过游戏让玩家扮演一个角色,刻划一个或多个主人翁的性格,描述一个感人肺腑的故事的结局。

国内外的角色扮演游戏非常丰富,主要代表作和精品有:《金庸游戏系列》、《侠客英雄传系列》、《轩辕剑系列》、《英雄传说系列》、《仙剑奇侠传》、《创世纪系列》等。

这类游戏故事性强,趣味性强,知识性也强,难度一般不大,适合于 15 岁以上的玩家娱乐。

4、冒险

冒险游戏是通过控制游戏中的主人翁进行一系列的解密、破案、探险等方面的游戏题目,让游戏者通过动脑动手,来完成游戏所给出的任务。

现在国内外的冒险游戏,主要代表作和精品有:《国王密使系列》、《幽魂系列》、《命运之手系列》、《双子星传奇系列》等。



这类游戏难度非常大,主要适合于18岁以上的玩家娱乐。

5. 3D动作

3D动作游戏是最近两年才兴起的新游戏类型,色彩丰富,画面逼真,音像俱佳。最早的游戏是《鬼屋魔影》,由于《鬼屋魔影》一炮走红,奠定了3D动作必然成为游戏的主流之一。

现在国内外的3D动作游戏丰富多彩,主要代表作和精品有:《鬼屋魔影系列》、《魔域迷踪系列》、《古墓丽影系列》等。

这类游戏要求玩家技巧较高,同时对电脑要求配置也高,主要适合于16岁以上的玩家娱乐。



现在国内外的战略游戏,主要代表作和精品有:《三国志系列》、《信长之野望系列》、《魔法门英雄无敌系列》、《战神系列》等。

这类游戏有一定的难度,对玩家知识要求高,适合于各种不同层次的玩家娱乐。

6. 模拟

模拟游戏是电脑的主流产品之一,是和游戏机抗衡的游戏类型的拳头类游戏。

游戏主要以游戏者扮演游戏中首脑人物,对游戏里的城市、公园、建筑、实体、集团等等进行管理、经营。最后达到一个游戏所需要的要求。现在国内外的模拟游戏,主要代表作和精品有:《模拟城市建设系列》、《模拟经营系列》等。

此类游戏适合于16岁以上的玩家娱乐。

7. 体育

体育游戏在电脑上是非常流行的,主要以足球、篮球、高尔夫球等为主。

近来的体育游戏逐步受到人们的青睐,主要代表作和精品有:《FIFA足球系列》、

《NBA篮球系列》等。

这类游戏难度较大,竞争力强,适合于10岁以上的玩家娱乐。

8. 战略

战略游戏是游戏爱好者最喜欢的游戏种类之一,玩家通过对游戏里国家、国度进行内政管理、统治,军事管理、训练、战争等来达到游戏的目的,并锻炼玩家的思维能力和心理素质。

9. 3D射击

这是现在最流行的游戏种类之一,游戏目的非常单一,就是完成任务、消灭敌人。但是这类游戏非常血腥暴力,在国外属于限制性游戏类。

现在流行的3D射击游戏,主要代表作和精品有:《DOMM系列》、《QUAKE系列》、《DUKE系列》、《毁灭巫师系列》、《MDK》等。

由于这类游戏属于暴力性游戏,不宜于未成年人士娱乐。

(二)网络 MUD 游戏

网络 MUD 游戏是今后游戏的发展方向之一。它能够使无数的游戏者在网上进行同一个游戏,整个游戏就像一个社会一样,上面有游戏者的家,亲人,可以在上面做在世面上想做或不想做的事等。

现在 MUD 网络游戏有文字、图形两种:

文字类流行的有:《侠客行》、《西游记》等。

图形类流行的有:《网络创世纪》等。

这类游戏适合于成年的玩家娱乐。

游戏攻略

电脑技术和信息技术的发展,把人类活动带入了一个新的领域。国际互联网的建立,将人与人之间的距离从几千里缩短到近在咫尺,把过去需要很长时间才能进行的书信交流时间缩短成顷刻之间。

地球变小了,时间和空间的距离从来没有像今天这样短小。

人们在电脑上交流,在电脑上娱乐,在电脑上交友,“我们的朋友遍天下”在我们的时代,在电脑玩友中真的变成了现实。

网络 MUD 游戏不知吸引了多少玩友们,又不知把多少从未谋面的朋友们联在一起。

当你在游戏中与朋友竞技时,你一定希望自己是一个游戏中的强者。但是,随着科技的发展,电脑游戏的设计越来越新颖,越来越复杂,内容越来越丰富,从童话、传说、科幻、神化到名著、历史无所不包。而且可选择性越来越强,变化更加丰富多彩。你可以在这些游戏中自由的驰骋,施展才干。千变万化的游戏完全可以由你发挥想象力,运用你的智慧、技巧进行操纵。

但是,电脑游戏的难以预见性和复杂多变性,使游戏的难度也越来越大。为此,必须了解游戏设计者们在游戏中所设定的胜利(过关)条件、要求以及要想取得胜利必须掌握的技巧和达到胜利的途径。只有这样,你才能“知己知彼、百战百胜”。这些就是游戏攻略所要说明的问题了。

必须指出的是,掌握和了解了游戏攻略只是万里长征第一步——有了完成电脑游戏的基本知识和条件,仍然还是纸上谈兵。更重要的还是在于实践;在于对攻略的灵活掌握和运用;在于具有熟练的技巧。

本章中,按照各类游戏精选了一些具有代表性的,最好的,攻略复杂,篇幅较大,在报刊杂志上往往一次不能全载的国内外游戏节目。

这些节目中,有即时战斗游戏《帝国时代》、《红色警报》、《红色警报之加强版》;故事战略游戏《勇者斗狂神》、《神奇传说》、《吞食天地 III》;角色扮演游戏《神雕侠侣》、《侠客英雄传 III》、《乌龙院》;冒险游戏《水浒英雄传》;3D 动作游戏《古墓丽影 II》;模拟游戏《FIFA 足球经理》、《主体医院》;战略游戏《魔法门英雄无敌 II - 延续的战争》;3D 射击游戏《MDK》;网络 MUD 游戏《网络创世纪》。

最新

《帝国时代》

攻略

前言

这是一个画面精美的即时战斗游戏。尽管其剧情设计不尽人意,但是网络对战的设计是不多见的一一实在令人着迷。因此本文不想就该游戏的剧情作任何介绍,只就有关的游戏过关条件、技巧、升级、密技以及有关资料进行介绍,其余的就任玩家自己去发挥了。

一、过关条件

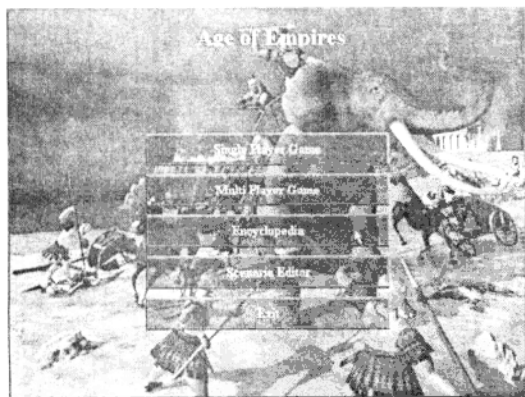
本游戏有四种过关条件,并由玩家自己在开始游戏前选择决定。它们是:

- 一、消灭全部敌人。
- 二、占领所有古代遗迹,并达到 2000 年。
- 三、取得所有的古代文明产物,并达到 2000 年。
- 四、兴建一座世界奇迹,并防守到 2000 年。

下面,就如何完成以上四种过关条件尝试着进行说明。

一、消灭全部敌人。选择标准模式(STANDARD),打败并消灭所有的敌人,你就取得了胜利。但是要做到这点,并不是简单的事,你必须进行很多工作,拥有并控制自己的部队,正确的进行攻击,运用各种部队和武器、兵种相生相克的道理,正确的利用手中的实力和科技等,这些我将在下面加以阐述。

二、占领所有古代遗迹,并达到 2000 年。游戏中的遗迹是那些被一堆



巨石围着一个水池的建筑,占领的方法很简单,只要派一个部队去碰一下就行了,它就会变成你方的颜色。但要守到 2000 年可就费力了。因为,对方也想占领这些遗迹,会千方百计来夺取。如果被对方派出的部队碰上一下,遗迹马上会改变成为对方的颜色,你就失去了这块遗迹了。

遗迹数量少,目标大,占起来较容易,但由于遗迹是不能移动的,因此失去也较容易。



三、取得所有的古代文明产物，

并达到 2000 年。这些物品在游戏中是那些手推车一样的东西。它的数量比古代遗迹多得多，而且是可以移动的，一经占有(方法同遗迹)就被控制了。因此你可以把它移走——移到自己的基地去，守住它。

但是，由于数量多，要全部找到，费劲不小，而且一旦被移到基地集中，被对方一夺去，就前功尽弃了。因此，也不是一件容易的事。

四、兴建一座世界奇迹，并防守到 2000 年。你要从动手兴建基地，到把科技发展到最顶级。这样，必须耗费大量的资源，而且至少要有十个以上的村民动手修建，才能勉强看到修建的进度。

但是，自己修建奇迹，一是在自己的基地比较安全，二是自己可以控制修建进度，因此也是不错的胜利方法。

帝国时代攻略

二、关于资源和基地

需要说明的是，这里叙述的是标准模式下的一般情况。如果你选择的是死亡对决 [DEATHMATCH]，那么游戏一开始，你就已拥有几万木材、食物和几千两黄金、石头，你当然用不着“艰苦创业”了，你已经可以毫不保留地建造和发展科技，然后去大砍大杀了。

要从只有一个镇中心三个村民开始游戏，你必须了解以下几点：

1、食物的来源有四个方面：

* 兴建市场，然后种田；

* 用渔船捕鱼；

* 打猎；

* 采果实；

2、金钱来源有两种：

* 寻找黄金；

* 用贸易船将食物、木材、石头运到对方港口，进行交易。

3、居民和士兵、武器的来源：

* 需要粮食和金钱去造、去买、去采集、去建造。

下面较详细地叙述资源的采集和基地的建造：考虑吧。其中打猎要困难些，

A 资源的采集：

一开始，你只有三个村民。因此先建一到二座民居，让人民有安身之所，再把他们全部派出去找食物。按照食物的四个来源，这时第一个显然是不可能的，因此还是从后三个来源

因为动物都会跑或伤人。而最容易的当然是采集果实了。此外，还可以建造船厂，造捕鱼船捕鱼。

有了粮食，你就可以造村民了(每一个需要食物 50)。这样，一直造到有十几个村民后，就可以考虑采集其它资源和打猎等获得更

多食物了。

这时,要小心遭到对手的进攻(特别在小地图时)。为此,要立即建一个兵营,训练几名棍兵保护自己。

因为资源采集的多少将决定游戏后期的胜负。因此在保护好自己的前提下,要加快速度,争取拥有更多的粮食、木材、石头、金子。

这以后,十几个村民中的大多数去收集食物,其余的去砍树,准备建渔船(需木材 50)捕鱼。因为鱼是丰富而容易获得的食物,而渔船收集的食物比村民多一倍。

采集资源要注意:

① 探路:可以帮助你了解敌人的方位,资源的分布。

探路的方法有两种:一是派村民探路。好处是如果地图是以海洋为主,陆地被分割成小块时,可以很快了解到情况。但村民的速度不快,遇到敌人和猛兽就完了,而且不能骚扰敌人。另外派多了,还影响资源搜集。二是等基地升级到第二级以后[需食物 500]造一座马棚,训练一个侦查兵去探路。这样速度快、视野大,遇到敌人的村民还可以消灭他。但侦查兵不能主动去攻击敌人的部队。

② 怎样收集资源:所有的资源都可以送到镇中心去。食物和以后的农场收获物送到粮仓;木材、黄金、石头送到储藏室。

游戏一开始,就要注意派二到八名村民采集石矿、黄金。这是游戏中各种科技升级、武

器购买、士兵训练的关键。在游戏后期特别容易突出石头和黄金的作用。

B、基地的建造

基地是胜利的基础。基地建设包括:村民、农场、防御塔、船厂、粮仓等。

① 关于防御塔的建造。防御塔用石头修。游戏开始阶段要毁掉一座塔十分费力。因此,在开采金矿和石矿时,可以先在矿边修建一到二座防御塔和储藏室再开采。有能力时还可以把敌人围起来。

② 建粮仓和储藏室要注意位置。粮仓要靠近易获得食物的地方,周围还要应有建农场的位置。储藏室应建在树林最密集的旁边,最好离金矿和石矿近一点。这样可以节省运输时间、费用。

③ 建船厂和船:船厂应建在陆地的尖端,使周围的海域尽量开阔些,这样你的各类船只才容易进入。

渔船可以采集到食物。

商船可以载食物、木材、石头,即使在枪林弹雨中也很容易冲向别国的码头,进行交易(碰一下,把黄金带回来)。

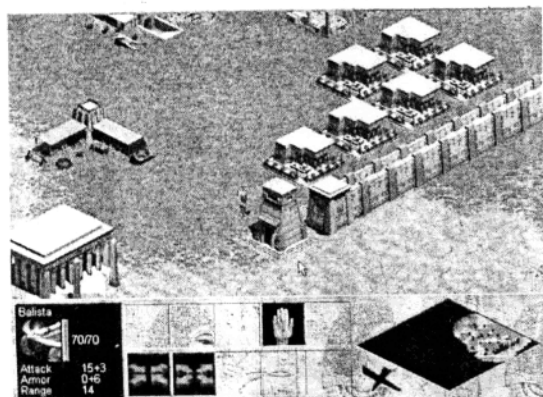
④ 城墙:便宜而坚固,可以阻挡敌人的进攻,方便自己的部队出入。可以用来保护基地和矿藏,也可以阻挡对方到矿藏。

⑤ 关于“轮子”(Wheel),这是一种科技,开发了这种科技后,你就可以造出战车和车弓兵了,还可以把村民的移动速度提高 1/3。因此十分重要。

⑥ 没有控制制海权或确有把握敌人不能从海上攻击你,不要把建筑修在海边。

⑦ 技巧:需要一下子修好几个建筑,在建筑菜单上选择后按住 SHIFT 键,在一个一个的放好就行了。

用右键点一下需要维修的建筑,可以将需修的建筑和船修好。选择维修可以节约资源。



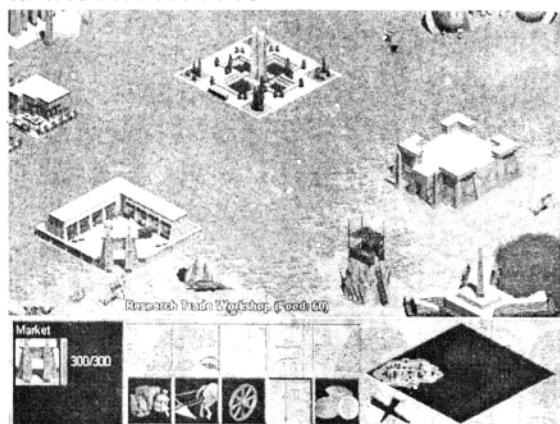
三、关于进攻和防守

本游戏有陆战、海战；有闪电战、持久战。有十二个民族，而且每个民族特性不同。有步兵、骑兵、弓兵、象兵；有战车、投石车；有牧师；有战舰等。

下面就有关情况简要介绍：

1、海战。岛形地图，必有广阔海域，要派出舰船，寻找敌人的海岸线，并判断敌人入海口位置。集中战舰，封锁敌人入海口。这时敌人如果想出海，只能成纵队往外冲，按照“以我横队、攻敌之纵队”的原则，敌人必然损失巨大。

不能封锁敌人入海口时，可以在自己的海岸线设伏，用防御塔、投石车掩护，伏击敌舰。也可以用少量战舰将敌舰引进伏击圈消灭。（在己方河流中，出现战斗时，海军可以攻击敌后方或火力支援己方陆军）。



2、陆战。陆军有步兵（牧师、短剑士、长剑士、宽剑士、斧兵、重步兵等）、弓兵（改良弓兵、混合弓兵、马弓兵、战车弓兵、象弓兵等）、骑兵（单骑兵、战车、象兵等）三大类及军械（投石车、弓弩车、战舰等）。

① 部队的生克关系。

弓箭手克长枪兵、长枪兵克骑兵、骑兵克投石车、投石车克弓弩车、战车克弓箭手、弓箭手克牧师、牧师克象兵。

② 士兵的升级。

步兵由用狼牙棒开始，以后升级为石斧兵（本游戏早期唯一可靠的军事力量）。以后又在军营中生产出剑兵、重剑兵、重步兵等。

③ 关于几个兵种的说明。

重步兵：杀伤力大，速度慢，主要用于防守。

骑兵：攻击力不如步兵。但速度快，主要用作突袭兵。

弓兵：攻击力不如骑兵。但攻击距离远。群体作战可以给敌大量杀伤。

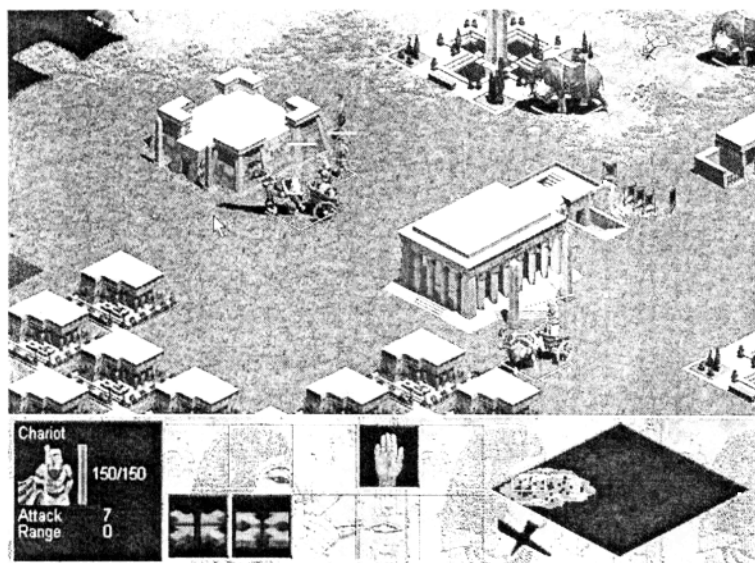
象兵：生命力达到 600 点。攻击力较高，而且每攻击一次，还会使身边敌人的生命损失 15 点。对付它的最好武器是牧师，他们可以把敌人的象兵转换成为自己的部队。另外，用已经升级的



投石车也可以对付象兵,或用战舰轰,用重步兵单挑。

牧师:价格昂贵(每个125金),速度慢,几乎没有防御力,全靠其它兵种保护。但他是说服敌人倒戈的唯一人选。包括象兵、投石车等,都会被说服反戈一击。牧师说服两轮战车和两轮弓箭车倒戈时要花很多时间。而这种车速度快,因此最宜于用来对付牧师。

投石车:攻击力强、防御力差、射程远、发射速度慢,主要攻击敌人建筑和密集的敌人。对没有兵种保护的投石车,可以派骑兵冲过去,就可以把它打趴。



对成堆的投石车群有两个方法对付:一是派一辆投石车打了就跑、又打又跑。只要有一发石头落在敌人投石车群里,肯定几架都会受伤。二是派几个骑兵强行冲进去,敌人的投石车就会自相残杀了。

3、关于种族的选择。游戏中12种族各有特色,正确选择,这是至关重要的。

《亚述人》:弓兵等远距离攻击部队攻击

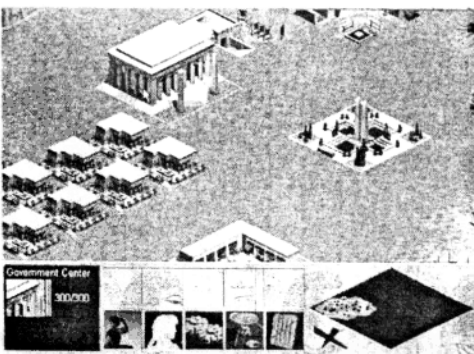
速度快40%;村民速度比其它种族快30%,但舰船不强,适合快攻。

《巴比伦人》:墙和防御塔的耐久度加倍,拥有高级的防御塔;牧师使用魔法后倒戈时间少30%,开采石头的能力加30%,但骑兵太弱,舰船不强。

《高丽人》:长剑兵和重剑兵生命力加80点;防御塔发射距离加2;训练牧师价格便宜30%;军团最高级。

《埃及人》:金矿开采能力加20%;战车和弓箭车的生命力加33%;牧师攻击距离加3,会全部法术。

《希腊人》:长枪兵及升级后各种高级的长枪兵移动



速度加30%;战船移动速度加30%。但牧师太弱。

《希泰人》:投石车及升级后其生命力加倍;弓兵类远距离攻击兵种攻击力加1;战舰攻击力加4。

《米诺人》:船类价格便宜30%;弓兵

射击距离加2;农场产量加25%。

《波斯队》:打猎能力加30%;农场产量减少30%;象兵和象弓箭手价格便宜25%;投石战船射击快65%。象兵速度最快。

《殷商队》:村民价格便宜30%;城墙耐久力加倍,骑兵防御力最强,投石车投射速度最

快。

《闪族队》:村民生命力加15点;投石车投石速度快50%;农场产量加倍。

《大和队》:骑兵和弓兵价格便宜25%;村民移动速度加30%;船的生命力加30%;骑兵防御力最强;枪兵系攻击击力最强。

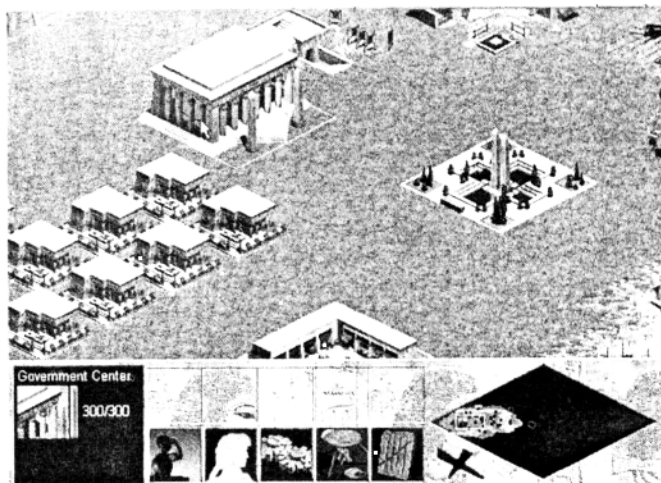
四、游戏控制

按【ENTER】后,再按数字1~25,就会出现音效。

按【F4】后,可以看到其他玩家的进度。

按【F10】选择(Achievement)可以看到其它民族的进度。

Ctrl+数字键为编组,Alt+数字键显示这组部队编号。



五、经验点滴

1、开始造船时,造两个侦察船派出去攻击敌人渔船,迫使敌人多造渔船和造有攻击力的船,使敌人大量消耗木材,而使其木材储藏量减少、落后。

2、注意占领高地,这样投掷武器视野广,近距离战斗时步兵和骑兵高的一方比低的一方攻击力提高50%。

3、盖建筑物时,将同样的建筑盖在一起,以利同类部队的生产和集结。

4、怎样使自己拥有的人数超过50人(游戏设定,每一个种族最多拥有的人数——包括战舰、投石车等所有兵种的总数不能超过50)?

当人数达到49人时,让所有生产单位都从事兵源生产;用牧师去倒戈敌人的部队;使用PATCHV1.0a档案,多人连线时可以使自己的部队达到200人。

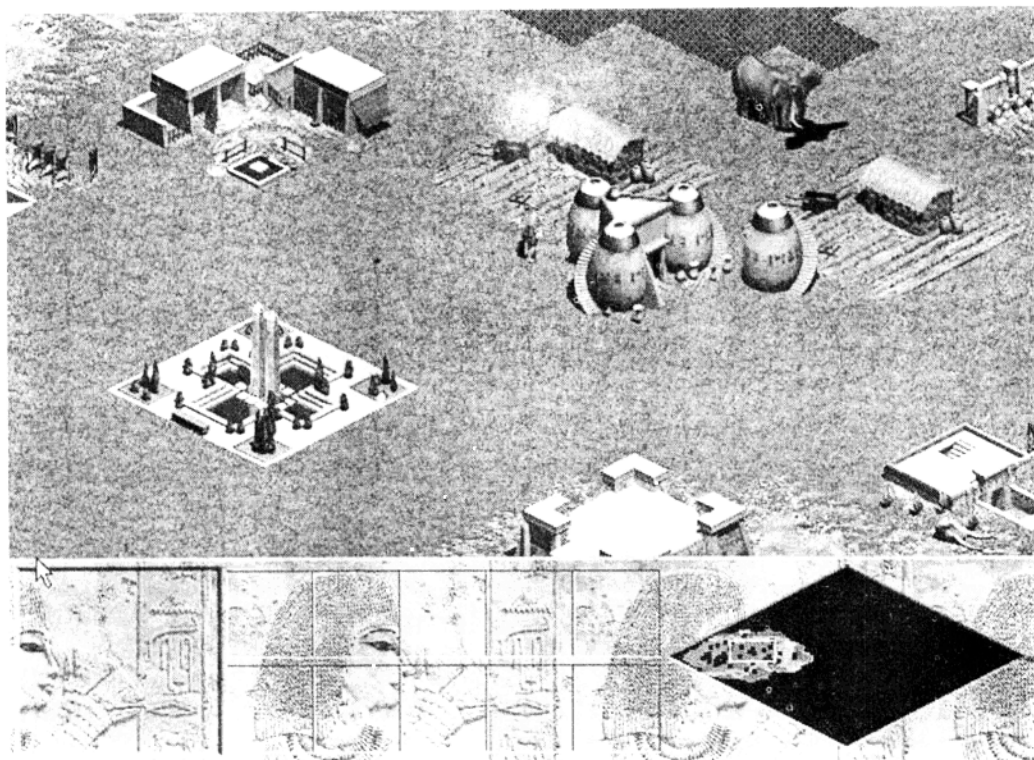
5、为保护已到手的古代文明产物,将它放进运输船,躲到偏僻的海中。(如被击沉,等一会儿古代文明物会在原地出现)。

6、选择海战时,尽力造投石车和防御塔保护自己,躲起来造世界奇迹。



7、随部队前进的进度,不断建造城墙和防御塔保护自己。

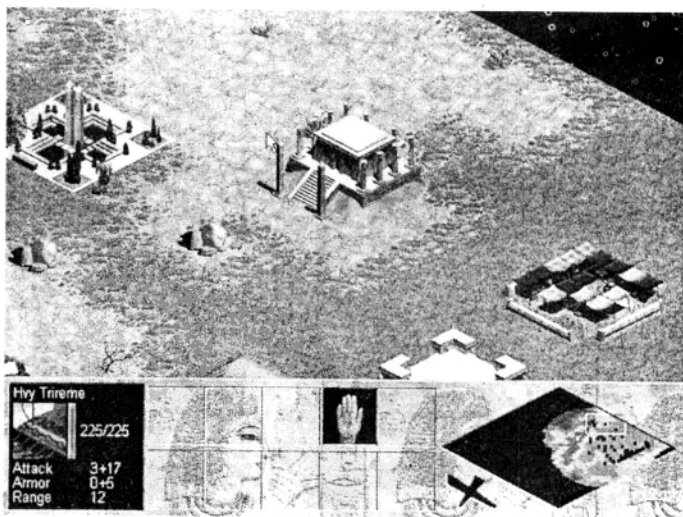
8、在部队后面用牧师使法恢复部队战斗力,配合进攻。



六、游戏升级

这个游戏有种类繁多的升级。因此,给那些军队、器械、设备升级的时候要好好考虑。建议选自己成败的关键进行升级,但是“轮子”和“弹道”的升级极为重要。因为“轮子”关系着速度;而“弹道”升级能使投掷系武器的攻击更准确。

对牧师升级的最高项(Jihad)千万要小心。因为这样虽然大幅度提高了村民的生命力、攻击力、防御力,同时也大幅度降低了村民开采资源的能力。所以,如果不是游戏已经进入最后决战,千万不可使用。

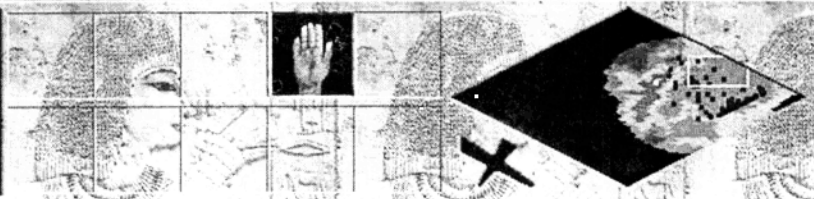
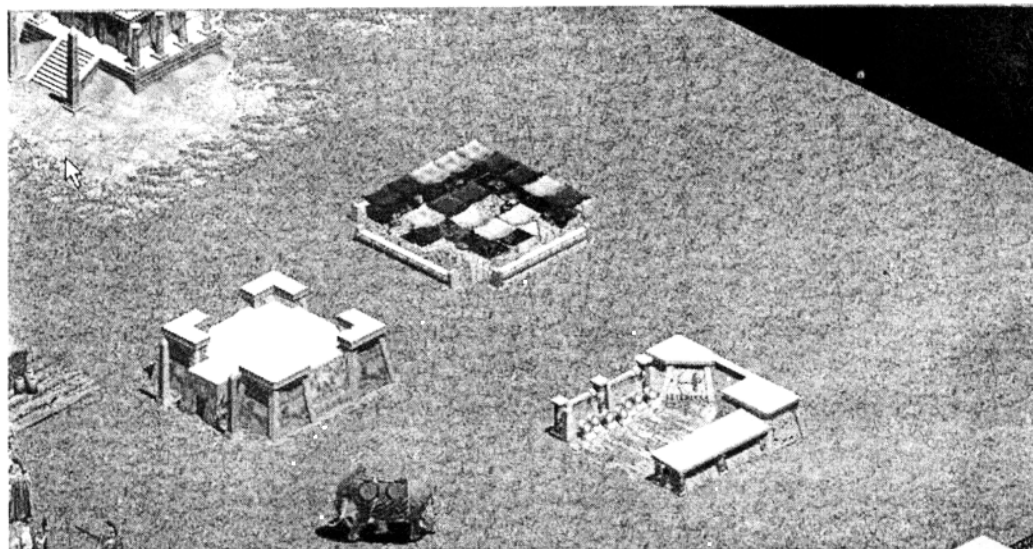


七、游戏资料

1、游戏单位介绍:

(A) 【村民】

年代	生产地	需要	HP	攻击力	速度
Stone age	Town Center	TownCenter	25	3	中



(B) 【军事单位】

名 称	生产地	由升级	HP	攻击	防御	距离	速度
Clubman(棍棒兵)	军营	—	40	3	—	—	中
Axeman(斧头兵)	军营	棍棒兵	50	5	—	—	中
Bowman(弓兵)	靶场	—	35	3	0	5	中
Scout(赤侯)	马厩	—	60	3	0	—	快
Priest(牧师)	神殿	—	25	—	—	10	慢
Short Swordsman(短剑士)	军营	—	60	7	1	—	中
Broad Swordsman(宽剑士)	军营	短剑士	70	9	1	—	中
Long Swordsman(长剑士)	军营	宽剑士	80	11	2	—	中
Hoplite(重步兵)	学会	—	120	17	5	—	慢

名 称	生产地	由升级	HP	攻击	防御	距离	速度
Improved Bowman(改良弓兵)	靶场	—	40	4	0	6	中
Composite Bowman(混合弓兵)	靶场	改良弓兵	45	5	0	7	中
Chariot Archer(战车弓兵) (对牧师 攻击力 X 3; 不易被倒戈)	靶场	—	70	4	0	7	快
Chariot(战车) (对牧师 攻击力 X 2; 不易被倒戈)	马厩	—	100	7	0	—	快
Cavalry(骑兵) (对步兵攻击力 + 5)	马厩	—	150	8	0	—	快
Stone Thrower(投石机) (每 5 秒 1 发; 最小两格伤害)	攻城工厂	—	75	50	—	10	慢
Legion(军团)	军营	长剑士	160	13	2	—	中
Phalanx(方阵部队)	学会	重步兵	120	20	7	—	慢
Centurion(百人部队)(长枪兵)	学会	方阵部队	160	30	8	—	慢
Elephant Archer(象弓兵)	靶场	—	600	5	0	7	慢
Horse Archer(马弓兵) (对弓箭机, 弓箭车, 射击武器 防 + 2)	靶场	—	60	7	2	7	快
Heavy Horse Archer(重马弓兵) (对弓箭机, 弓箭车, 射击武器 防 + 2)	靶场	马弓兵	90	8	0	2	快
Heavy Cavalry(重骑兵) (对步兵攻 + 5 对弓箭机 弓箭车, 射击武器 防 + 1)	马厩	骑兵	150	10	1	1	快
Cataphract(重甲骑兵) (对步兵攻 + 5 对弓箭机 弓箭车, 射击武器 防 + 1)	马厩	重骑兵	180	12	3	—	快
War Elephant(战象) (附近敌人皆踩伤; 力量无法再提升)	马厩	—	600	15	0	—	慢
Catapult(投石车) (每 5 秒 1 发 最小两格伤害)	攻城工厂	投石机	75	60	—	12	慢
Heavy Catapult(重投石车) (每 5 秒 1 发 最小两格伤害)	攻城工厂	投石车	150	60	—	13	慢
Ballista(弓箭机) (每 3 秒 1 发 最小三格伤害)	攻城工厂	—	55	40	—	9	慢
Helepolis(弓箭车) (每 3 秒 2 发 最小三格伤害)	攻城工厂	弓箭机	55	40	—	10	慢

(C)【船】(不易被转换阵营)

名 称	由升级	HP	攻击	防御	距离	速度
Fishing boat(捕鱼舢舨)	—	45	—	—	—中	—
Fishing Ship(捕鱼船)	捕鱼舢舨	75	—	—	—	快
Trade boat(贸易舢舨)	—	200	—	—	—	快
Merchant Ship(商船)	贸易舢舨	250	—	—	—	快
Light Transport(轻运输船)	—	150	—	—	—	中
Havary Ship(重运输船)	轻运输船	200	—	—	—	快
Scout Ship(侦查船)	—	120	5	—	5	快

名 称	由升级	HP	攻击	防御	距离	速度
War Galley(狭战船)	侦查船	160	8	—	6	快
Trireme(三桨战船)〔每2秒1发〕	战桨帆船	200	12	—	7	快
Catapult Trireme(投石战船)〔每5秒1发〕	—	120	35	—	9	快
Juggernaught(巨型战舰)〔每5秒1发〕	投石三桨战船	200	35	—	10	慢

2、游戏生产单位路线

军队发展路线

▶(A)牧师◀市中心→农仓
→市场→神殿→牧师

▶(B)步兵◀

市中心→军营→升级木棒兵→斧头兵

市中心→军营→升级短剑兵→升级宽剑士→长剑士→发展“狂热”→军团

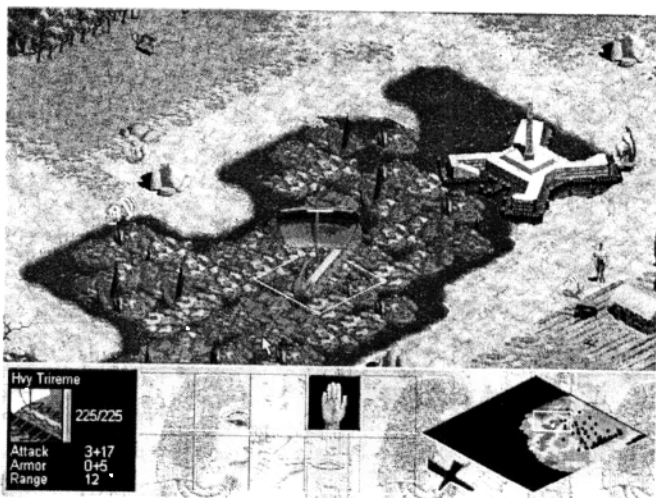
市中心→军营→马厩→学会→升级重步兵→升级方阵步兵→发展“贵族政府”(会增加这一系列的速度)→百人步队(长枪兵)

▶(C)弓兵◀

市中心→军营→靶场→弓兵

市中心→军营→靶场→升级改良弓兵→混合弓兵

市中心→军营→靶场→发展“车轮”→战



车弓兵

市中心→军营→靶场→象弓兵

市中心→军营→靶场→发展“骑兵锁子甲”→升级马弓兵→重马弓兵

▶(D)骑兵◀

市中心→军营→马厩→赤侯

市中心→军营→马厩→车轮→战车

市中心→军营→马厩→骑兵→重骑兵→发展“冶金术”→重甲胄骑兵

市中心→军营→马厩→战象(铁器时代)

▶(E)攻城武器◀

市中心→军营→靶场→攻城工厂→发展“攻城技巧”→升级投石机→升级投石车→重投石车

