



中国电脑教育报

系列出版物

经典游戏 英雄榜

- 游戏史上的 No.1
- 近期游戏 TOP 20
- 20世纪经典游戏 TOP 40
- 被遗忘的好玩游戏 TOP 10
- 续集游戏 TOP 4
- 回合制战略游戏 TOP 8

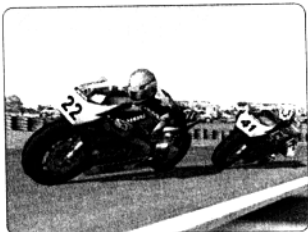


正版网络游戏

光盘手册



目 录 C O N T E N T S



第一章：游戏英雄榜

游戏史上的 No.1	1
近期游戏 TOP 20	6
20 世纪经典游戏 TOP 40	20
被遗忘的好玩游戏 TOP 10	42
续集游戏 TOP 4	51
20 世纪战略游戏 TOP 12	57
回合制战略游戏 TOP 8	74

第二章：游戏历史

漫谈 Westwood 和 Blizzard	78
二十世纪 id Software 的历史	88
G.O.D 公司诞生记	94
SFC 上 RPG 的黄金时代	100

第三章：游戏钻研

勇者之心——滚滚东逝水	107
RPG 研究	115
世纪末最具有革命性的电脑游戏制作技术	123

第四章：游戏经典赏析

动作类

《古墓丽影》系列回顾简介	132
《马克思·佩恩》赏析	139

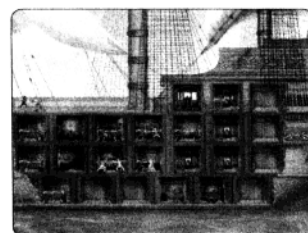
驾驶类

星际旅行：星舰指令 (Star Trek: Starfleet Command)	141
星舰迷航记：舰队 (Star Trek: Academy)	143
Falcon 4.0 捍卫雄鹰 IV 之最终印象	144



目 录

C O N T E N T S



极品飞车IV：孤注一掷..... 148

角色扮演类

暗黑破坏神 2 150

毁灭之王(Diablo II 资料片) 1、 153

剑湾传奇 157

魔法门 7 —— 血与荣誉的圣战 159

《银色幻想》赏析 162

幻想水浒传 165

冒险类

亚特兰蒂斯——失落的传说

Atlantis — The lost tales 166

《亚特兰蒂斯 II》(Atlantis II) 169

Nocture 171

愚蠢的入侵者 stupid invader 172

大航海时代 4 174

国王密使八：永恒面具 177

凯兰迪亚传奇 II 180

凯兰迪亚传奇 III 181

银翼杀手 182

模拟类

《要塞》赏评 184

模拟城市 3000 187

模拟人生 190

三国志 4 评析 193

三国志 5 评析 195

三国志 6 评析 198

三国志 7 评析 202

信长之野望 6 —— 天翔记 205

信长之野望 7 —— 将星录 208



CONTENTS

目录

信长之野望 8 —— 烈风传 211

重拾儿时的乐趣——《过山车大亨》赏析 213

射击类

《机甲战士 4》历史与回顾 216

体育类

《FIFA2002》赏析 221

养成类

《绫波丽育成计划》赏析 224

战略类

《银河创世纪 II》 229

傲世三国赏析 231

横扫千军之改朝换代 233

金属疲劳 (Metal Fatigue) 236

七大王朝 (Seven Kingdoms 2) 238

神话 III 苍狼世纪赏析 240

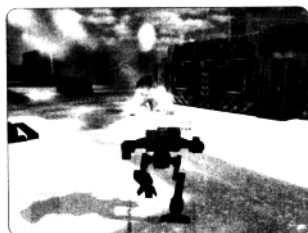
战术类

生存的技巧——《伊甸园计划》评析 242

SWAT 3: Close Quarters Battle 245

特工幻影队 (Shadow Company) 247

铁血联盟二 249





第一章

游戏英雄榜



游戏史上的 No.1

■ 文 / 雷鸣

游戏是什么？

商人眼里，游戏与任何可以卖钱的东西一样，只是一件商品；游戏制作人的眼中，游戏应该是自己的兴趣所在，但有时候也只是一个可以让自己赚钱糊口的东西而已；狂热的玩家眼里，游戏是新兴的第九艺术，甚至是自己生命中重要的一个组成部分；旁观者的眼里，游戏不过是消遣时间的玩意，情绪发泄的工具而已；在一些大人的眼里，游戏却是浪费时间的“毒品”，让儿女丧志的玩物；在其他人的眼里，游戏……

其实游戏就只是游戏而已，它的名字就是它全部的含义。不要以为游戏总是一成不变的或是应该顺着你的想法在将来走怎样的道路和趋势；不要以为我们中的任何人可以为游戏的将来做任何预言甚至下什么定义；更不要以为游戏的发展会有多大的规律可循。

你不妨可以试着根据现在游戏的模样来推断一下十多年甚至二十多年前电子游戏刚萌芽时的状况，看看现在电子（电脑）游戏身上所体现出来的东西是不是早在以前就埋下了伏笔……请你不要先急着望下看，先试着做个推断出来，然后再看看以下的这些电子（电脑）游戏史上的第一，结果自然就明白了。

第一个 3D 电子游戏——《夜行车手》(Night Driver)

现在的游戏制作，3D 已经是不可阻挡的一个趋势了。可是你知道第一个 3D 电子游戏的名字吗？这的确是个难以回答的问题。很多资料来源都表明 1977 年 Atari 2600 家用游戏主机上发行的篮球游戏是第一个 3D 电子游戏，这是一个允许两名玩家同时在一个被四条基线框死的篮球场内进行的电子游戏，但更确切地说，第一个 3D 电子游戏诞生的日子还要早上一年。不过相信任何在当时玩过这个游戏的玩家，都绝对无法预见到 3D 在今天电脑游戏中的大红大紫。但它确实是第一个制作出 3D 远景透视效果的电子游戏，尽管这样的 3D 效果现在看起来是如此的简陋和可笑。

现在该是揭晓谜底的时候了，1976 年的十月，Atari 公司发行了一个名为《夜行车手》的街机版本的电子游戏。这是一个只有黑白两色的电子游戏，玩家通过街机带有的方向盘、变速器以及脚踏板来控制进行游戏，游戏采用第一人称视角，玩家要控制自己的车子行驶在



弯弯曲曲、绕着圈子、难度越来越大的赛道上。游戏的赛道由两行连贯的白色圆点组成，而游戏画面采用最简单的近大远小的原理来表现出3D远景效果。（见图1）

也许除了第一个3D电子游戏的称号之外，《夜行车手》还应该获得另一项荣誉——“第一个第一人称视角画面电子游戏”。也许有很多玩家和笔者一样是从类似《巫师》之类角色扮演游戏中阴暗的地下城或是DOOM之类的动作射击游戏开始自己的第一人称视角游戏生涯的，不过《夜行车手》中那黑漆漆的天空才是属于第一人称视角的“第一个夜晚”。

《夜行车手》在推出之后取得了相当的成功，也许这也正预示了电子游戏二十年之后愈演愈烈的3D之风。“二十年河东，二十年河西”，看来无论在河的那一边，3D都是一条成功的“鱼儿”。



图1

第一个街机游戏——《电脑空间》(Computer Space)

相信大多数老玩家的电子游戏生涯都是从家里附近电子游戏厅中的街机开始的。那么你知道第一个街机游戏的名字吗？



图2

1971年，一个名为Nolan Bushnell的设计师《电脑空间》设计并制作了历史上第一个电子街机游戏（见图2）。这个游戏的设计灵感和基础有很大一部分都来自于一个更早的运行于大型计算机之上的名为《空间战斗》(Spacewar, 该游戏的设计者为一名大学生Steve Russell)的电脑游戏。《空间战斗》的设计完成于1962年，该游戏允许两名玩家各自控制一艘太空战舰向对方发射导弹以进行攻击，而游戏的环境设定则是让战舰绕着一个固定的具有重力吸引的星球进行飞行，玩家在战斗的同时还要注意不让自己的飞船遭重力吸引而坠毁。

Bushnell对于《空间战斗》的最大改变在于以下几点：由于是街机模式，所以额外增加了单打的时间限制（一至二分半钟）以及投币进入游戏的设置；用控制手柄来操作战舰的飞行旋转（但也有些版本只使用按钮）；采用黑白电视机作为游戏画面显示屏幕。

然而可惜的是，在当时而言极具创意的这个游戏却遭到非常惨痛的失败，究其原因，竟然是因为玩家认为这个游戏的操作太过复杂。看样子，那时候玩家对于电子游戏的概念和要求现在是截然不同的。而此类引入空间旋转、战斗概念的电子游戏直到1979年由Atari公司推出的《游星战斗》(Asteroids)才取得了成功。所以尽管《电脑空间》是历史上第一个电子街机游戏，但是它的失败使其无法成为街机游戏真正的开山之祖。

（后话：Nolan Bushnell在推出《电脑空间》失败后的第二年，1972年6月27日，和伙伴Ted Dabney用他们的积蓄五百美圆组建了自己的公司——Atari。其后Atari公司的推出的



电子街机游戏《Pong》才是第一个取得成功的街机游戏，而更有意思的是，《Pong》的成功不仅仅标志着整个电子游戏产业的开始，更成为了第一个卷入法律纠纷之中的电子游戏。）

第一个发声的电子游戏——《美国职业棒球联赛》(Major League Baseball)

电子游戏和电影这两者的各自发展过程有着很多极为相似的地方。尤其是两者都是先看，而后能听。那么第一个发出声音的电子游戏又是哪一个呢？也许很多玩家会以为 80 年左右出现的许多街机游戏应该是最早的又能看又能听的电子游戏，不过这一次，街机再一次与第一的荣誉擦肩而过，最早发声的电子游戏是 1979 年发行的 Intellivision 电子游戏主机系统的游戏《美国职业棒球联赛》(见图 3)，而电子游戏自呱呱坠地后学会的第一句话则是“Yer out!”



图 3

《美国职业棒球联赛》是当时出现的一个极为出色的体育类游戏，玩家能通过 Intellivision 系统的数字键盘来控制游戏屏幕中棒球赛场上己方所有的九名球员，由于该游戏系统复杂但出色的游戏控制能力，所以这个游戏在当时受到了许多成年人玩家的喜爱，他们更多的将其作为一场模拟真实的棒球游戏来进行。

由于《美国职业棒球联赛》联赛的成功，游戏的发行公司 Mattel 试图为电子游戏建立起一个发声的标准。1982 年，该公司推出了自己的声音模型——Intellivoice。但很明显在当时的环境下意图一统天下，这无疑是一个错误的战略方针，很快的，随着其他公司所推出的有声游戏的日益普及，Intellivoice 也渐渐被玩家所遗忘。

不过，“Yer out!”，这电子游戏历史上的第一声还是值得所有玩家纪念的。

第一个仿真游戏附件——“遥控机器人伙伴 (简称 R.O.B. 见图 4)”

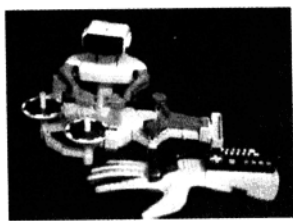


图 4

“遥控机器人伙伴 (简称 R.O.B.)”的英文全称应该是“Robotic Operating Buddy”，该模拟人行动的仿真游戏附件是由日本的任天堂公司于 1985 年在美国市场推出的，不过如果光从名字上来看，很难有人会想到这会是任天堂公司的产品。任天堂推出这个仿真机器人时的宣传口号是“具有真正的人类性格”，不过从这个十英寸高、笨拙的机器人实际表现情况来看，这个口号应该换成“让你随时乐不可支的塑料伙伴”更为恰当。

R.O.B.在当时是作为“任天堂娱乐系统 (NES)”的附件一起出售的，85 年的时候，美国的电子游戏市场很不景气，那个时候，电子游戏的零售市场很小，顾者寥寥。任天堂鉴于这种情况而为自己的 NES 标上“遥控机器游戏系统”使其看上去并不仅仅是一个简单的电子游戏系统，从而达到吸引消费者注意的目的。

R.O.B.主要具有以下仿真功能：抓起和释放物体；抬高和降低物体；旋转并运载物体左右移动。使用者可以通过遥控来操作 R.O.B.进行以上这些简单的行为，它主要是通过接受电视信号来告诉自己对于物体的操作方法。

NES 最终大获成功，不过 R.O.B.在其中并没有什么很大的功劳，相反当 NES 在占领了相当的市场份额之后，任天堂便毫不犹豫地放弃了 R.O.B.这个可有可无的游戏系统附件，可以使用该附件进行的游戏一共只有两个足以证明它处境的“凄凉”了。最后 NES 彻底放弃了 R.O.B.，于是一份所谓的“操作警告”成为了 R.O.B.棺材板上最后钉下的一粒钉子。

第一个原创的网络电脑游戏——《火速进攻》(Flash Attack)

事实上很难真正确定出第一个网络电脑游戏，主要原因在于有太多的个人或公司根据已有经典老游戏而改造电脑游戏传播在网络之上，以至于根本无法进行确切的统计。为此得首先为这个标题的定义做个具体的解释。首先这要是一个完全原创的游戏，然后该游戏还必须运行在具有独立处理芯片的单个电脑之上，最后也是极为重要的一点，这必须是一个可以供多人同时进行的。而只有具备了这些条件才能称之为目前茁壮成长的网络多人游戏的真正雏形。

《火速进攻》(见图 5)是 Mach 1 软件公司在 1980 年为“Commodore PET”电脑所发行的一个游戏软件，这是一个黑白显示的坦克战斗游戏，作者为 Ken Wasserman 和 Tim Stryker。两名玩家可以在不同的机器上同时进行游戏互相竞争。游戏的多人连接方式是这样的：两台 PET 电脑通过电缆连接彼此的平行串口。而游戏目的则是用自己的坦克、地雷以及导弹去破坏敌人的坦克和基地，游戏的画面以 40X60 像素大小的

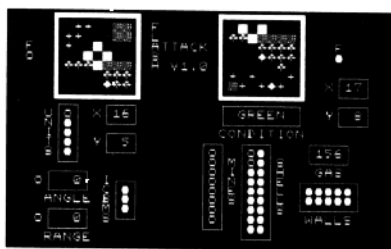


图 5

地方描绘出整个的战场，相对同时期的电子游戏，这是个画面极为简单的游戏，不过也难怪，它吸引玩家的地方并不在画面，而是充满竞争性的对战乐趣。相比这个游戏的小“体积”而言，它的内涵就要复杂的多了，游戏需要通盘的战略考虑、武器使用安排，并且一切都是即时发生的，也许我们还能称《火线攻击》为“第一个多人模式即时战略电脑游戏”。

第一个立体 3D 系统——“虚拟男孩 (Virtual Boy)”

和 R.O.B.一样，这又是任天堂公司在对于游戏概念的一次全新尝试，1995 年才推出的“虚拟男孩”算不得第一个在游戏中引入立体 3D 感觉的电子游戏，不过它确实是第一个将整个游戏完全建立在虚拟感觉之上的系统。我们不得不承认任天堂的对于游戏新概念的尝试以及付之实现的勇气，可惜有想法、有勇气并不一定就能成功，事实证明，“虚拟男孩”是任天堂的又一次大错误。

立体 3D 系统主要是通过播放 3D 电影（我们小时候常说的“立体电影”）来给玩家带来身临其境的感觉，其主要原理是通过为不同的图片修正来为两维的平面图片增加深度以达到



欺骗观看者视觉的立体效果。早在“虚拟男孩”出现前的十几年，已有不少的公司在不同的游戏机平台上推出了多款引入了立体 3D 效果的电子游戏，不过其主要游戏附件一般都是最简单的蓝红透镜。

“虚拟男孩”与之不同，它的模样看起来好象是一个巨大的虚拟现实头盔外加一个游戏操作控制台。玩家通过顶部头盔内的小窗口看到立体 3D 的游戏内容（游戏只有两种颜色，其主色调为红色，见图 6），然后通过控制台的操作来做出自己的反应。“虚拟男孩”不但没有取得任天堂预期的成功，相反很快就被市场所淘汰了，1997 年，该系统推出后仅仅两年，所有对其有关的支持计划完全停止开发。“虚拟男孩”的失败原因有很多，比如使用起来比较麻烦、玩家必须坐着玩游戏、机器相当笨重等，但是最主要的一条就是它的软件制作和支持跟不上玩家的要求，在“虚拟男孩”两年的寿命中，任天堂一共为其开发制作了二十个游戏，这个数量太小了而且游戏的可玩性都一般。所以它的售价也从最初风光登场时的 179 美元一直跌到了最后被扫地出门时的十美元。



图 6

第一个支持实时语音的个人电脑游戏——《攻击炮塔》(Assault Rigs)

首先要提到的是这个游戏的制作开发公司 Psygnosis，Psygnosis 一向致力推动于各个平台游戏开发制作技术的发展，其在图象技术发展方面所做出的贡献有目共睹。不过第一个实时语音技术的电脑游戏也是出自 Psygnosis 之手却是很多人没有想到的。1996 年，该公司根据 PS 同名游戏制作了 PC 游戏《攻击炮塔》（见图 7），这是一个使用多重视角技术的坦克射击游戏，而实时语音技术则只有在 PC 版本中才有，这主要是因为限于 PS 游戏主机的网络能力。但不幸的是，虽然这是个有着创新技术的游戏，但其乏善可陈的可玩性令得《攻击炮塔》并没有获得过多的注意力。

要不是游戏的可玩性实在太差，那么《攻击炮塔》实在是一个值得大书特书的具有历史突破意义的电脑游戏，这一点在多人游戏模式中体现的尤为明显。游戏需要 IPX 协议的网络支持才能进行多人对战，玩家可以在游戏中直接交谈，尽管声音听上去并不十分清晰，但在分秒必争的多人游戏中，可以毫不影响游戏进行而直接通过实时语音进行彼此之间的交流，这的确令人兴奋。

《攻击炮塔》之后直到目前为止，技术和网络带宽的局限性使得实时语音还无法成为游戏中一个普遍的特性，不过一些新的公司正在努力的尝试之中，也许在一个新世纪的开始，我们将看到真正出色的支持实时语音的电子（电脑）游戏。

看完了这些第一，有多少被你言中，又有多少出乎你的意料呢？反正就我而言，最大的心得在于：看了外国佬在电子（电脑）游戏发展史的道路上一部一部的走过来，突然之间对于中国游戏产业的未来充满了信心。

相信我，不要过多在意现在国产游戏的成功和失败，一切的希望都孕育其中。



近期游戏 TOP 20

巴尔度之门 II



游戏名称:《巴尔度之门 II》
(Baldur's Gate II)
游戏类型:角色扮演 (RPG)
制作公司: BioWare
发行公司: Interplay

《巴尔度之门》的出现无疑为逐渐流于形式和浮夸的角色扮演类型游戏注入了一针强心剂,复杂但合理的AD&D内在规则、华丽的画面、简易的操作、巨大的游戏世界,使得这个由 Interplay 公司发行的角色扮演游戏很轻易就成为了 98 年里最引人注目的游戏之一。由于游戏的成功,随之而来的便是一大群的跟风之作,《Pool of Radiance 2》(暂无译名)、《冰风溪谷》(Icewind Dale)等,另外,当然还有《巴尔度之门 II》(Baldur's Gate II)。

《巴尔度之门 II》是一个典型意义上的承接传统的游戏续集,游戏的引擎是《巴尔度之门》的增强版本,游戏的整体结构也基本没有很大的变动,只是不少的局部都做了改进。不过即使如此,依然有不少理由促使《巴尔度之门 II》成为 2000 年里最值得人期待的游戏之一。首先,《巴尔度之门 II》允许玩家接过《巴尔度之门》中的“遗产”,也就是说玩家可以把《巴尔度之门》中的角色引入《巴尔度之门 II》中继续使用。同样,为了使选择新角色开始的玩家不至于吃亏,《巴尔度之门 II》设计了比前作中更为厉害的角色,这意味着玩家将可以在游戏中看到威力更大的武器、魔法甚至于与你为敌的怪物。更为重要的是,除了《巴尔度之门 II》外,你将不再有机会探索神秘的被遗忘的国度。游戏的背景将更具有吸引力,任务将更多,规则将更复杂。在《巴尔度之门 II》中,玩家将要对抗邪神——凶杀之主的 Bhaal,邪恶的神 Bhaal 期望在人世得到重生,为此他把自己的后裔散步到被遗忘的国度之中以等待让自己复苏的机会……

在“魔法门”系列、“辐射”系列的最新作品尚都“行踪未明”,“创世纪”系列又已经落下帷幕的情况之下,崛起不久的《巴尔度之门 II》自然就成为了千禧年里角色扮演游戏的当家小生了。



黑与白



游戏名称：《黑与白》

(Black & White)

游戏类型：即时战略 (RTS)

制作公司：Lionhead Studios

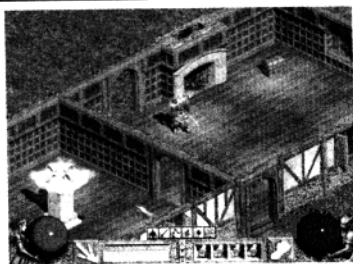
发行公司：Electronic Arts

说到《黑与白》这个游戏，就不得不提及它的制作人 Peter Molyneux。如果光从外表来看，Peter Molyneux 是一个典型的具有英国绅士风度的男子，他说话沉稳，语调抑扬；举止守礼，有教养，Peter Molyneux 给人的第一感觉应该是一位教师、医生或者是律师。外人恐怕很难猜到他竟然是一位杰出的游戏设计师。即使在游戏设计制作领域，Peter Molyneux 的作品也依然保持和流行游戏风格的巨大差异，《魔法飞毯》、《地下城守护者》，这些都是出自他手下的特征鲜明但却极具可玩性的游戏。而《黑与白》则是他离开牛蛙公司自组狮头公司之后的又一杰作。

Peter Molyneux 的游戏总是喜欢是高高在上的统治者有关，《地下城守护者》中的地牢大魔王、《上帝也疯狂 III》中的部落祭司，《黑与白》也不例外，玩家依然将在游戏中扮演伊甸园中具有至少无上权利的万能的部落之神。为此要想在与其他部落之神的争斗中获得胜利，玩家就必须获得更多的信徒。而这些只是最基本的东西，真正吸引人的原因存在于游戏中的环境将能与你的个性互动，真实的反映出玩家的个性来。同样这一点也反映在游戏中的怪物之中，在游戏中，玩家将可以培养出用于战斗的巨大怪兽，这些怪兽由你的训练方式决定他的成长，但同时他能很快学习你处事的方式并开始具有自己的个性，因此玩家并不能直接的控制他。

关于《黑与白》要说的还有很多，但限于篇幅，这里只能把其最具有吸引力的地方凸显出来，无论如何，《黑与白》应该是你在今年里始终留心关注的一个战略游戏大作。

暗黑破坏神 II



游戏名称：《暗黑破坏神 II》

(Diablo II)

游戏类型：角色扮演 (RPG)

制作公司：Blizzard Entertainment

发行公司：Blizzard Entertainment

Blizzard 总能给人以信心，即使是漫长的等待也是如此。尽管《暗黑破坏神 II》一再宣



布延期推出，最终的发行日期已经落后于预定计划整整一年了，但恐怕没有任何玩家会对此而失去信心或是感到厌倦。因为所有的玩家心里都清楚这种等待的价值。没有人会去争论什么，因为这棵迟到的“大菠萝”一定会是一个更好的“大菠萝”，暗黑大魔王一出，所有游戏的锋芒都被其掩盖。这一点，也只有 Blizzard 能做到。

还是回到游戏中来，在《暗黑破坏神 II》中，游戏的图象更为出色，支持了 3D 硬件加速之后，战斗中，魔法施展的效果和动态光影的感觉能更好的烘托出“恐惧”（Diablo 的原义）的感觉。而更加吸引人的多人游戏能力则更是《暗黑破坏神 II》手中所持的一把无可匹敌的利刃。

而至于“大菠萝 II”究竟有多大，我们不妨这样来比较：《暗黑破坏神 II》的故事由三个部分组成，而其中最小的一个章节也要比原来的“大菠萝”大。所以如果想要尽快再次见到 Diablo 的玩家朋友最好备足了干粮与水再踏上征程，否则因为体力不支而半途躺下实在可惜。

永远的毁灭公爵



游戏名称：《永远的毁灭公爵》

(Duke Nukem Forever)

游戏类型：第一人称射击游戏 (FPS)

制作公司：3D Realms

发行公司：GT Interactive

这是一个原本预定在 1999 年初就要发行的动作游戏，由于前作《毁灭公爵 3D》(Duke Nukem 3D) 的成功，因此当时所有喜爱第一人称射击游戏对《永远的毁灭公爵》的期望可谓是空前的高涨，可惜游戏竟然神秘的“失踪”了，游戏制作公司 3D Realms 甚至不多解释为什么会延期推出游戏。而随着该公司制作的另一个同类型游戏《捕猎》(Prey) 的开发被取消，一些玩家开始怀疑《永远的毁灭公爵》是否也被 3D Realms 给“毁灭”了。

为此，等到了 10 月份的时候，3D Realms 公布了该游戏最新的开发画面，从画面来看非常的具有吸引力。而从画面的表现力来看，3D Realms 并不仅仅局限于新调换的“虚幻”游戏引擎，而是在此基础之上做了大量的改进，因为仅仅依靠“虚幻”引擎恐怕是无法达到被公布的游戏画面中的效果的。

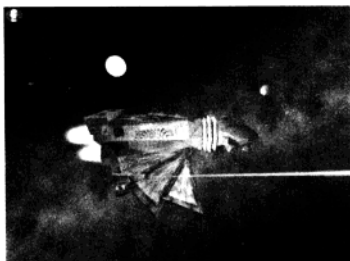
在《永远的毁灭公爵》中，叼着雪茄、爱说俏皮话的公爵将再次重游属于他的城市，对抗 Proton 博士与他的外星联盟并拯救世界。而在游戏中，除了能使用各种火力强大的武器之外，公爵将还能进入各种车辆进行作战。

随着《雷神之锤 III》与《虚幻竞赛》的推出，第一人称射击已经兴起了多人游戏之风，不知道以单人游戏取胜的毁灭公爵这次是否还能“力抗强敌”。不过直至今日，《永远的



毁灭公爵》仍旧没有出现，在 TOP 20 中，《永远的毁灭公爵》能排到第几我们无法判别，但它一定是跳票的 No.1。

自由骑士



游戏名称：《自由骑士》
(Freelancer)

游戏类型：空间战斗模拟

制作公司：Digital Anvil

发行公司：Microsoft

有天才并不代表就能什么做好？即使象Chris Roberts这样了不起的游戏制作人，也是一样。Chris Roberts 为“银河飞将”系列游戏加入了真人拍摄的过场电影而使游戏大获成功。受此启迪，他在 98 年推出了“银河飞将”的电影版本，结果却遭到了惨败。所以该干什么还得干什么，电影上的失意迫使Chris Roberts又再次回到了游戏制作的老本行。而《自由骑士》也果真出手不凡，很轻易的就杀出重围，在激烈竞争中获得了 99 年度 E3 展的最受期待游戏大奖。

从游戏风格来讲，《自由骑士》类似于“银河飞将”系列的旁支“银河私掠者”，游戏允许玩家玩家在商人和走私者之间选择身份从而开始游戏。事实上，“银河私掠者”中相当部分被保留并移植到了《自由骑士》之中，包括星际探索、空间战斗和商业贸易。

在《自由骑士》中，你将扮演一名自由的星际“浪”人，你将探索广袤的星际、为了赏金而捕捉星际通缉犯、在各个星球之间贩运贵重的原料和货物。游戏将没有十分明晰的故事主线，因此你完全可以按照你的节奏来控制游戏的过程。

以上所述的都是似曾相识的东西，因此《自由骑士》中最吸引玩家的地方既不是你可以自由探索的星际空间，也不是外部空间那华丽的游戏画面，而是Chris Roberts和他的设计小组为游戏所设计的战斗控制方式。你再也不需要一个专用摇杆来进行游戏了，事实上，游戏的操作非常的简单，《自由骑士》的操作方式主要通过键盘和鼠标。这也意味着《自由骑士》中出现的将是星际战斗机在外太空的第一人称视角战斗。太空中的 QUAKE，是不是很令人着迷呢？

此外，游戏庞大的多人游戏部分也相当的引人注意，在多人游戏中，玩家将和数以千记的竞争者公共探索星空。而由于游戏的多人部分实在是结构庞大，因此《自由骑士》的多人游戏部分将会脱离于游戏之外单独出售。或许这也算是微软搞垄断的一个辅证吧！



晕轮



游戏名称:《晕轮》(Halo)

游戏类型:动作

制作公司:Bungie

发行公司:Bungie

每个时代总有各自的领袖人物,《命令与征服》塑造了Westwood的辉煌,而之后《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》又将 Blizzard 送上了宝座。那么 Blizzard 之后呢?我想 Bugnie 应该可以算是一个候选人吧。不过空口无凭是没有说服力的,而 Bugnie 能够依仗的就是这个名为《晕轮》的游戏。

在今年早些时候的 Macworld 展会上,Bugnie 公司的 Steve Jobs 向公众演示了《晕轮》的一段动画。如果有机会的话,建议有条件的玩家一定要观看一下。动画中一位士兵从一个沙丘的外星人基地中脱逃出来,他乘坐的未来交通工具在起伏不平的沙地上颠簸着,而士兵的身体则随着车辆的震荡而在座位中颠起跌下。这段动画的画面非常华丽,但令人吃惊的是这看起来更象是 CGI 过场动画的片段竟然是游戏的过程画面。仅仅因为这一点,该游戏就足够排入这篇文章的名单中了。

如此华丽的游戏画面,需要的配置也并不很高,PII 400 和一块标准的 3D 加速卡便足够运行游戏了。Bugnie 的游戏设计人员是如何做到这一点的令人惊异。关于游戏本身,是一个类似于 Sierra 公司发行的《星际围攻:部落》(Starsiege: Tribes) 的动作游戏,故事背景是一群星际航船失事的士兵来到了一个奇怪的环形的世界,他们必须逃脱外星人的追杀,逃出生天。

鱼叉 4



游戏名称:《鱼叉 4》(Harpoon 4)

游戏类型:海战模拟

制作公司:BUltimation

发行公司:SSI

究竟即时战略的始祖是哪个游戏,国内比较一致的说法认为是 Westwood 的《沙丘魔堡 II》(Dune II)。不过这个答案也许并不正确,实际上真正的第一个即时战略游戏应该是《鱼



叉》(Harpoon) 这一以美国参谋部 Larry Bond 所负责的著名微型游戏为基础美国海战游戏。但《鱼叉》并不象现在的即时战略游戏所采用的流行做法，在游戏中，玩家不需要进行建筑、搜集资源再聚集一大堆的部队进行总攻。或许这就是它被遗忘了是最早的即时战略游戏的关系。但《鱼叉4》是一个真实反映现代海战的即时战略游戏，游戏包括对潜水艇的攻击、美国航空母舰对苏联空军的战斗，由于游戏做的非常真实，因此美国海军军官学校甚至拿《鱼叉》来做为训练学员的工具。

《鱼叉4》将重新让海战回到电脑游戏的第一线，和它的前作一样，游戏依然将建立在美国海军参谋部的基础之上。游戏将漂亮的3D画面与简易上手的结合在一起，因此即使是初入门的玩家也能很快操纵起复杂的现代海战，而老手也能依旧在《鱼叉4》中找到当初那令他们心血澎湃的东西。在《鱼叉4》中，游戏将提供超过600中军事平台（术语：意指战舰和战机等军事设施）的详细资料，包括数百种武器和传感系统的特殊信息等。

游戏中还将出现军事计划帮助的AI助手，以帮助玩家制定完整的军事计划。

无论从哪一方面来看，《鱼叉4》都将是一个近乎完美的军事模拟游戏。

团队要塞 II



游戏名称：《团队要塞 II》

(Team Fortress 2:
Brotherhood of Arms)

游戏类型：动作

制作公司：Valve Software

发行公司：Sierra On-Line

对于《团队要塞 II》这个游戏无须说的太多，只要一句话：“这是那个制做了《半死不活》(Half-Life) 的 Valve Software 的第二个游戏。”仅此应该就足够吸引人了。而如果你看过了《团队要塞 II》的制做现状的话，那么你一定认为，即使没有《半死不活》的名声在前，《团队要塞 II》也同样应该成为 2000 年最好的十个电脑游戏之一。《团队要塞 II》将为多人动作游戏带来革命性的突破。

《团队要塞 II》从本质上看，将是一个以合作为主的多人团队战斗动作游戏，在游戏中，每个队员都必须找到恰当的平衡点以赢得游戏。值得关注的一点是 Valve 将在游戏中引入语音即时沟通的设计，这将使这种强调合作的团队战斗游戏的乐趣大大增强。除了新技术以外，就游戏原有的特长来看，《团队要塞 II》将具有华丽的图象与动画。

网络游戏渐成大势已是无可争议的事实，而《团队要塞 II》无疑代表了 this 新世纪游戏潮流中的一个发展方向。



模拟人生



游戏名称:《模拟人生》(The Sims)

游戏类型:模拟

制作公司:Maxis

发行公司:Electronic Arts

在今年所有的游戏中,也许最难定义界限的游戏就是《模拟人生》了,不过同时最具有吸引力的游戏也可能就是《模拟人生》了。该游戏的制作人 Will Wright 因为著名的“模拟城市”系列而闻名遐迩,不过这次他把自己的目光转移到了与每个人关系更亲密的普通家庭与生活之上。《模拟人生》将从日常生活的每一点每一滴汲取灵感,玩家将可以在游戏肆意把自己对于生活的理解和追求模拟出来。而这无疑是《模拟人生》最最迷人的地方。

在《模拟人生》全部游戏过程其实也就是你模拟的虚拟游戏人物完整的一生。从独身到坠入爱情再到缔造家庭,人生的主线在诸多的生活琐事串联之下被连接了起来。玩家在游戏中要寻找工作以养活自己、也要和邻里处好关系使生活和睦、还要在社会活动处理正确的交际关系以获得良好的发展机会。游戏中,每个人生的重要决定完全由玩家自己做出,因此,如果说《模拟人生》这个以模拟人生为主题的游戏还不能吸引你对游戏的“胃口”的话,那恐怕也就没有其他任何的游戏能引起你的兴趣了。

魔兽争霸 III



游戏名称:《魔兽争霸III》(Warcraft III)

游戏类型:角色/即时战略

制作公司:Blizzard Entertainment

发行公司:Blizzard Entertainment

这是 Blizzard 公司预计在 2001 年发行的又一个大作,另一个当然就是《暗黑破坏神 II》了。不过《魔兽争霸 III》是否能在 2000 年如期推出值得怀疑,尽管游戏的品质我们不必有丝毫的担心。

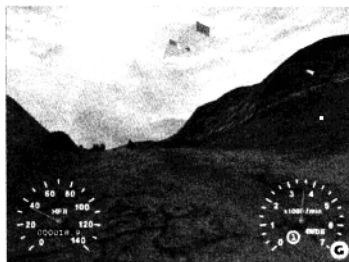
《魔兽争霸 III》的出现或许就是现在所有的即时战略游戏的终结了,因为这就是 Blizzard 制作这个游戏的意图,游戏制作小组觉得现金的即时战略游戏已经走到一条死胡同的底,而要继续让即时战略游戏能吸引住玩家,那么必须要有创新。因此他们计划在《魔兽争霸 III》



中引入全新的概念。而新概念的集中体现则是战略游戏中的角色扮演要素，这也是为什么《魔兽争霸 III》的代表了一个新的游戏类型：角色 / 即时战略的原因。

那么这个新名字究竟是 Blizzard 在玩文字游戏还是真的有什么不同呢？选择自然是后者。首先，对于传统的即时战略游戏，游戏的主旨在于控制你的军队并确保当你和你的敌人相遇时，你所控制的军队的数量和力量要大于你的对手。或许这样的战斗是激烈的，但是之前的过程则过于雷同和无趣了。但《魔兽争霸 III》不同，角色概念的引入使得游戏中将出现诸多独一无二的单位，而游戏的过程中还需要玩家完成各种任务和冒险以获得足够的战斗资本。如此新颖的设定加上“魔兽争霸”中 Azeroth 世界的魅力加上完全 3D 的虚拟世界再加上 Blizzard 的品质保证，对于《魔兽争霸 III》我们唯一需要担心的就是是否能在 2000 年与其见面。

4x4 大进击



游戏名称：《4x4 大进击》

(4x4 Evolution)

发行公司：制作者联盟 (Gathering of
Developers)

制作公司：Terminal Reality

这是个什么游戏？告诉你，这将是一个让你弹出眼珠的具有精美图象与丰富地形对额野外竞赛游戏，同时该游戏还将同时具备 PC、MAC 和 DC 版本。呵呵，准备好从不断的擦拭溅到你脸上的泥浆吧！

该游戏的制作公司 Terminal Reality 对于竞赛游戏的制作并不陌生，在《4x4 大进击》之前，该公司曾经为微软制作过两个类似的野外赛车游戏。在《4x4 大进击》之中，将包括 16 条赛道、真实的天气效果、可自定义的是赛车时间，一切的一切都将令你体会在野外飚车的疯狂进击滋味！

通过对游戏 DEMO 的试玩，游戏的图象和物理模型给人留下了深刻的印象！另外游戏中的赛车模型也非常之酷，游戏的时候你能真实的感受到在泥浆里颠簸的滋味，那种时时方向盘失控的驾驶感觉在别的游戏中难得一见。

你很容易就为游戏的图象所迷倒，细致的细节令沿路风景栩栩如生，每辆赛车模型也经过足够数量的多边形构建而成，而最刺激的是，游戏的赛道并不能限制选手的行驶路线，你大可以偏离赛道开始自己的赛程。