

龙翔一族
王茂森

编著

DIAN NAO YOU XI BAO DIAN

The background of the book cover is a dark, abstract composition. It features several interlocking puzzle pieces in shades of brown, green, and black. A computer mouse is visible, partially obscured by the puzzle pieces. The overall aesthetic is technical and digital.

电脑 游戏 宝典

山东科学技术出版社

序 言

电脑游戏,一种能让世界上的电脑花上 70% 的工作时间为之运作的软件,一种以各种多媒体手段表现某种感性事物或事件,表达人类内心世界里隐藏着的理性思维的载体。

也正是因为这样,在电脑游戏世界里有着各种不同内容的游戏,或好或错。这就使得我们不由问自己:“如何去玩电脑游戏?怎样才能做到玩游戏,而不被游戏玩?”我觉得玩家首先要有健康的身心,能够在游戏的世界中明辨是非,其次要有锐利的眼光和成熟的思维,能够把握自身,不被某些游戏中的表现事物所左右。

如果你问我游戏画面谁能挤身第一,我会不加思索地告诉你——日本 PC98 游戏,我肯定它们制作严谨的精美画面。但是,我批评过日本 PC98 系列游戏,就因为它们这种游戏画面正一步一步毒害着我国的玩家,这已不能仅仅将受害者规为青少年一体,谁能真正的坐怀不乱?谁能轻易地驱驾欲望?

这一开始的序言就与大家谈了这么多,不觉有点失体,然而这也正是我近来压抑在心中欲向大家陈述的一点愚见:我们要做得是玩游戏,而不是被游戏玩!

思索,只有在不断的游戏旅程中不断的思索、学会、理解、看清些什么,这才是我们游戏的真正意图,或者你能将它说成是一种游戏的动力……

在策划写这本书时,我一直在自问该如何写,是一本收录经典游戏攻略的大全,还是来一部电脑游戏秘技的宝典?如何才能让这种得花数月时间完成的游戏书籍不至于失去可读性?朋友在一起商量的数种方案都不尽人意。然而正当我在这堆无头思虑中挣扎时,BBS 上一些网友对国产游戏的讨论与对游戏撰稿者的意见让我定下了大家现在所看到的形式,也就是一本可以给玩家参考和借鉴的书,因此我安排了第 2 章对游戏必备工具软件的介绍。随着网络时代的到来,以及越来越多的中国玩家已经拥有了 MODEM,而且都对一种新形态的游戏——MUD 很感兴趣,所以在第 3 章中,我对两个著名的 MUD 游戏作了详细的介绍。

《龙门茶楼》一章是我或中国电脑游戏制作公司想对国内玩家说的心理话、大实话,这也是我为本书读者尽力带来的黄金内容,欲借此将你我联系在一起,大家心与心直接交流。同时,“游戏小说”将给你讲述以十余个公认为经典的游戏攻略。为什么我用了“讲”这个字,评述游戏发展进程难以感谢大家对我的支持与厚爱,只得用尽我所有的文字表达能力将攻略与游戏故事情节联系在一起,“讲”几个有关游戏的故事小说,但愿它们能带给你游戏之余的情感。再加上收集了来自 Internet 的数百个游戏秘技,希望大家喜欢。

正如大家在翻开此书时的心情那样,由于种种客观原因,我没有为此书中的任一游戏附上本应属于它们的精美图面,这是我对这本书唯一的遗憾。

如果大家喜欢或不喜欢这本书,或者说对这书有某些看法和指正请写信给我,因为

你们的来信对我来说很重要,是我下次写作的动力与源泉。你可以用本篇末的通讯方法与我取得联系,在此先谢谢大家了!

最后感谢山东科技出版社全体同仁给我这样一个机会,感谢他们为出版此书所做的努力,感谢其他为出版此书排版、设计封面等工作的朋友。这一年多的时间里从商谈到最后的定稿大家从未谋面,但却合作得愉快彼此信任。

我能出得此书,还得到很多朋友无偿的援助,借此一一感谢(排名不分先后)。

感谢 DS 南城小组的夏一珂先生为本书第 2 章中“游戏音乐抓取工具”提供该著作权软件和相关资料。

感谢我的朋友秦新、袁欣等为本书的成稿所做出的一切。

感谢每一位阅读本书的朋友。

请让我们一起分享最后的签名……

编 者

目 录

第 1 章	龙门茶楼 (游戏风云杂谈)	1
第 1 节	群英谱——'96 游坛随记	1
第 2 节	国产游戏之路——中国游戏软件展望	8
第 2 章	游戏大师 (游戏工具介绍)	12
第 1 节	游戏克星 (GAME BUSTER) 4.0	12
第 2 节	玩家工具箱 (GAME TOOL) 3.0	19
第 3 节	常用游戏修改工具功能对应表	22
第 4 节	游戏玩家的最佳拍档——ANIMATION GRABBER	22
第 5 节	个体过滤器 INCIE V2.0	26
第 3 章	百战天龙 (电脑经典游戏全攻略)	29
第 1 节	纵横七海	29
第 2 节	运镖天下	31
第 3 节	双子星传奇	33
第 4 节	春秋争霸 I	37
第 5 节	三国英雄传	39
第 6 节	天煞——地球反击战	59
第 7 节	英雄传说 IV——朱红血	65
第 8 节	古墓丽影	74
第 9 节	粘土世界——NEVERHOOD	92
第 10 节	暗黑破坏神 (Diablo)	99
第 11 节	极速天龙	109
第 12 节	空降游骑兵	114
第 4 章	秘技档案	120
第 1 节	格斗游戏绝招详介	120
1.1	三国志武将争霸	120
1.2	三国志武将争霸二代	121
1.3	武林争霸之英雄帖	123
1.4	超级街头霸王 II 加强版	124
1.5	真人快打	128
1.6	真人快打 III	131
1.7	格斗悍将	136
1.8	VR 战士 PC 版	140

	1.9 快打至尊	141
	1.10 激斗战士	143
第2节	飞行游戏操作详介	146
	2.1 AH-64D 长箭直升机	146
	2.2 傲气雄鹰	147
	2.3 F-15 II	149
	2.4 F19 隐形战斗机	151
第3节	电脑麻将游戏剖析	165
第4节	游戏作弊秘技	166
	4.1 魔法飞毯(MAGIC CARPET)	166
	4.2 魔法飞毯 I (MAGIC CARPET I)	167
	4.3 毁灭战士(DOOM)	167
	4.4 毁灭战士二代——炼狱之火(DOOM II)	168
	4.5 魔兽争霸(WARCRAFT)	169
	4.6 魔兽争霸 II (WARCRAFT II)	170
	4.7 雷霆战机(DEACENT)	170
	4.8 星球大战之绝地大反攻 (STAR WAR REBEL ASSAULT)	171
	4.9 星球大战之绝地大反攻 II (STAR WAR REBEL ASSAULT II)	171
	4.10 殖民帝国	173
	4.11 毁灭法师 (HERETIC)	174
	4.12 妖魔道	174
	4.13 奇门遁甲之九五真龙	175
	4.14 组织 (SYNDICATE)	175
	4.15 FIFA 世界杯	175
	4.16 一线生机	176
	4.17 末日宝典	176
	4.18 雷电威龙	176
	4.19 摇滚少林之七侠五义	177
	4.20 光速兔崽子	177
	4.21 爆笑三国志	177
	4.22 新七颗龙珠	177
	4.23 波斯王子一代 (PRINCE)	178
	4.24 波斯王子二代 (PRINCE II)	178
	4.25 工人物语 (THE SETTLERS/SERF CITY)	179
	4.26 威力战士	179
	4.27 幻象雷电	179

4.28 模拟城市 2000 (SIMCITY2000)	180
4.29 格斗拳王	180
4.30 死星战将 (DARK FORCES)	180
4.31 捍卫江山 (STRONGHOLD)	181
4.32 沙漠风暴 (DESERT STRIKE)	181
4.33 飞翔传说之武者之旅	181
4.34 炎龙骑士团	182
4.35 炎龙骑士团 II	182
4.36 吞食天地	182
4.37 七喜小子 (7UP)	182
4.38 圣兽传说	183
4.39 妙狐神探 (IN HER IT THE EARTH)	183
4.40 赤壁之战	183
4.41 暗杀希特勒 (WOLF3D)	183
4.42 坦克大决战	184
4.43 魔界召唤	184
4.44 美少女梦工厂二代	185
4.45 天使帝国	185
4.46 天使帝国二代	185
4.47 轩辕剑二代	186
4.48 三国志四代	186
4.49 非洲探险	186
4.50 魔法大帝 (MASTER OF MAGIC)	187
4.51 狮子王 (LION KING)	187
4.52 信长之野望六代天翔记	187
4.53 真人快打二代 (MORTAL COMBAT II)	187
4.54 真人快打 III (MORTAL COMBAT III)	188
4.55 诺瓦风暴 (NOVASTORM)	188
4.56 创世纪八代	188
4.57 玛莉赛车 (WACKY WHEELS)	189
4.58 沙漠风暴 (DESERT STRIKE)	189
4.59 龙霸三合会秘技篇 (RISE OF THE TRIAO)	189
4.60 蓝波王子 (BLACKTHORNE)	190
4.61 街头篮球 (JAMMIT)	190
4.62 机甲战士 (METAL MARINES)	191
4.63 银色弹球台 (EPIC PINBALL/SILVERBALL)	191
4.64 杀人月 (UNDER A KILLING MOON)	192
4.65 快乐天堂 (THEME)	192

4.66 乒乓弹珠台	192
4.67 雄霸天下三国篇	192
4.68 银河飞将三代之虎之心 (WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER)	192
4.69 银河飞将IV	192
4.70 TFX	193
4.71 求婚 365 日	193
4.72 叛变克朗多 (BETRAYAL AT KRONDOR)	193
4.73 极速天龙 (FULL THROTTLE)	193
4.74 仙剑奇侠传	193
4.75 超级医生 I 启动大法	194
4.76 A 列车IV	194
4.77 WICHTHAVEN	194
4.78 立体狂飙 (SLIPSTREAM 5000)	195
4.79 荒蛮战士 (SAVAGE WARRIOR)	195
4.80 魔法世纪 I	195
4.81 魔鬼推销员	195
4.82 幽浮 I (X-COM I)	196
4.83 远离地球 (OUTPOST)	196
4.84 丛林出击 (JUNGLE STRIKE)	196
4.85 CANNON FODDER(炮灰)系列	196
4.86 地狱战机 (INFERNO)	196
4.87 模拟大楼 (SIMTOWER)	196
4.88 浩劫残阳 I	197
4.89 梦游记	197
4.90 中国	197
4.91 天旋地转 (DESCENT)	197
4.92 小鬼逛迷宫	197
4.93 街头霸王 I	198
4.94 星世纪战将	198
4.95 爆笑保龄球	198
4.96 丛林风暴 (JUNGLE STRIKE)	198
4.97 冒险家 (DAEDALUS ENCOUNTER)	199
4.98 明星志愿	199
4.99 鬼屋魔影 II (ALONE IN THE DARK II)	199
4.100 铁血十字军 (CRUSADER; NO REMORSE)	199
4.101 中关村启示录	200
4.102 征服者 (TEKWAR)	200

4.103 洛克人 X	200
4.104 新异教徒 (HEXEN II)	200
4.105 嘻笑春松小秘技	201
4.106 格斗悍将	201
4.107 怪兽大战 (BATTLE BEAST)	201
4.108 大银河物语	202
4.109 大富翁 II	202
4.110 超级医生	202
4.111 魔域传说 IV —— 波斯战记	202
4.112 诞生	202
4.113 运输大亨	203
4.114 武将争霸 I	203
4.115 镇暴特遣队	203
4.116 双子星传奇	203
4.117 魔法门之英雄无敌	203
4.118 命令与征服 (COMMAND&CONQUER)	204
4.119 立体狂飙	204
4.120 一线生机 I	204
4.121 十字军	205
4.122 三国志 V DOS/V 版	205
4.123 超级医生	205
4.124 机甲神兵大竞技场	205
4.125 非洲探险	205
4.126 枫之舞	206
4.127 2050 海底战争	206
4.128 MECHWARRIOR 2	206
4.129 FX 战士	206
4.130 Wicthaven	207
4.131 宇宙冒险家 (The Daedalus Encounter)	207
4.132 铁血联盟 (Jagged Alliance)	207
4.133 百万迷宫 (Mega maze)	207
4.134 铁甲争霸战 I (Mechwarrior I)	207
4.135 极速赛车 (Superkarts)	207
4.136 苏洛传奇 (Zorro)	208
4.137 魔界之泉	208
4.138 魔城迷踪	208
4.139 火爆赛车	208
4.140 惊魂塔	208

4.141 鬼屋魔影 3	208
4.142 毁灭大赛车(Destruction Derby)	208
4.143 死亡赛车(Fatal Racing)	209
4.144 毁灭公爵(Duke Nukem 3D)	209
4.145 快光天堂(Theme Park)	209
4.146 PSY 幽记	210
4.147 斗神传	210
4.148 RayMan	210
4.149 魔眼邪神——塞儿特传说	210
4.150 上海麻将名人赛	210
4.151 机甲战士 I —— 31 世纪之战	210
4.152 运镖天下之四大镖局	211
4.153 魔法门之英雄无敌(中文版)	211
4.154 摩托英豪(MOTO RACE)	211
4.155 美国颈爆职篮(NEED LIVE 98)	211
4.156 极速快感 I SE 版(NEED FOR SPEED I SE)	212
4.157 F22 雷霆战机 I (F22 LIGHTNING 2)	212
4.158 横扫千军(TOTAL ANNIHI LATLON)	212
4.159 影子帝国(SHADOWS OF THE EMPIRE)	213
4.160 血魔传奇(BLOOK OMEN;LEGACY OF KAIN)	213
4.161 孤胆枪手(MDK)	213
4.162 帝国兴亡录(AGE OF EMPIRES)	213
4.163 雷神之锤 I (QUACK I)	214
4.164 新毁灭法师 I (HEXEN I)	214
4.165 双子星传奇 2(TWENSEN'S ODYSSEY)	215
4.166 影子武士正式版(SHADOW WARRIOR)	215
4.167 孤胆枪手(MDK 升级版)	215
4.168 冷血(BLOOD)	215
4.169 血与魔法(BLOOD AND MAGIC)	216
4.170 超级卡曼契 III (COMANCHE 3)	216
4.171 极速快感 I (NEED FOR SPEED I)	217
4.172 法外行(OUT LAWS)	218
4.173 POD 终级赛车	218

第1章 龙门茶楼

(游戏风云杂谈)

第1节 群英谱

——游坛随记

一转眼又是一年了,相信各位玩家们与笔者一样深感时间是否过到太快,是呀!现在的游戏软件多且个个精品,在我们还没有来得及过足瘾时就又有一款新 GAME 上市了;再加上我国各电脑软件制作公司对游戏软件的重视和国内电脑游戏软件事业的飞速发展,使得一个又一个的国产货与广大电脑游戏爱好者见面交友;国外各大型游戏制作发行公司纷纷立足中国,不仅带来了最新的游戏情报,同时还带来了以往难寻踪迹,只能一瞥的欧美经典游戏;号称亚洲游戏作坊的台湾地区各大哥级的老牌游戏制作公司也先后回到大陆寻找商业合作伙伴,熊猫、智冠、大宇、精讯、第三波等等,连以专门制作历史模拟类游戏而称雄世界的日本光荣公司也来到了中国设点,并将以往交给台湾第三波的汉化订单也抽掉部分到中国本土——即插即用……

如果在玩家中作一个“喜爱的游戏类型”的调查,就不难发现呼声最高的还是咱们的 RPG 了,所以我们不妨就看看 RPG 吧。

《仙剑奇侠传》,由大宇公司旗下最杰出的狂徒制作群多年精心制作而成。采用了多边形图形立体处理技术,游戏画面给人极真实可爱的感觉,当然这全归于狂徒美工的功劳,用 320X200X256 的低分辨率制作出了如此精美的画面,让人完全不敢相信这是真的,我们除了说这是鬼斧神功之外还能说出更好的形容词吗?说到这,我不得不想起咱们的国产货,我们采用了标准的 VGA256——640X480 的模式,可又能如何呢?我们的美工们,你们不觉得有点那个了吗?我们国内玩家是如此的支持和关心着国产游戏的发展,你们就不能让我们大大方方说句“哇!真精美的画面!”……《仙剑奇侠传》另一值得我们一再提起的就是它的 NPC 模式,可视的电脑角色是我们对 RPG 游戏长久以来的期望,以往那种踩地雷杀敌人的方式早以让我们烦了;浪漫情史性的故事情节当然也是它成功之处,动人的爱情故事,耐人回味迷一般的结局让玩家一次一次的通关再通关。谈起《仙剑奇侠传》就不得不说它的音乐效果,《情怨》、《桃花幻梦》、《蝶舞春园》、《云谷鹤峰》、《雨》、《蝶恋》、《白河寒秋》、《比武招亲》这八首游戏主题音乐相信各位玩家早已是“声声入耳、过耳不忘”的了!有可能你听的是游戏中的音乐,有可能你听的是光碟版的 CD 原声轨,但他们的音质、音效都是差不多的,我一直在研究游戏中的音乐制式,怀疑它采用了现在流行的 MOD 音乐格式,因为只有 MOD 音乐才有敢与 CD 原声轨相比较的实力。现在的我,每当撰写一篇文稿时,都会拿出《仙剑奇侠传》放入 CDROM 中,一边欣赏它那悠扬婉转的迷人音乐,一边用五笔字型敲打键盘……丰富华丽的法术、独特直观的战斗场景、逼真的过招动画、梦幻仙迹的过场动画……等等都不可表现出《仙剑奇侠传》长驻排行榜前三位的实力。

尽管《仙剑奇侠传》在玩家的心中成为一个不可超越的 RPG 颠峰,给玩家留下不可磨灭的好感,但台湾另一老大级的软件制作公司——汉堂,继《仙剑》之后又推出另一个搞笑的 RPG:《鬼马小精灵》。《鬼马》是一已多年不见的武侠剧情游戏,虽说她的游戏画面不及《仙剑》那样精美,但又有一番自己的 Q 版风味,各主人公的肖像采用了日本 98 系列表现方式,人物与人物之间对话时会发现人物肖像的口会一动一动的,还时不时的眨眨眼睛。“笑料”可以说是这游戏的特色,主角一出现所说的话到现在我还记忆犹新:“你不用说,肯定有什么大事等着我去完成或拯救谁,因为所有 RPG 游戏中的主角都是一起床就有人告诉他是天命所归,必须去做大事……。”这个游戏另一特色是剧情 NPC 的安排,玩家砍杀的不是怪物或魔王,而是一些特定场景特定的东西,如在森林里只可能大战鸟兽,在原野里就只能打蛇与走兽,而在阴森恐怖的老居旧宅等地才能遇见鬼怪僵尸,而主要的 NPC 是江湖各大门派。

《鬼马小精灵》的出现给广大已经厌倦了砍魔杀敌的玩家来说无疑是一个新的选择。紧接而来的《狂龙传》,则是玩家的另一个选择。

《狂龙传》大体上与《鬼马小精灵》一样,也是一个剧情式的武侠游戏,让玩家与游戏角色一起进入游戏世界抵抗外敌的侵略。如果讲这个游戏的特色,我想是它的 NPC 数,玩家可以带达十位之多的 NPC 一起畅游游戏世界。当然还有它的独特战斗表现方式,既然是武侠剧情 RPG,当然少不了“猛虎掏心”这样的武术招式了,而在这里的战斗表现方法是直接让角色在屏幕上一招一式的演划出来,让玩家在玩游戏的同时过上一把武侠瘾。

《鬼马小精灵》与《狂龙传》虽说别具特色,但由于游戏画面与音乐较《仙剑奇侠传》相差甚远,所以始终没上电脑游戏排行榜。而另一个 RPG 也是这样的情况,它就是智冠科技制作出品的《新蜀山剑侠》。《新》这个根据香港名著《还珠楼主》改编的游戏本来是可以看好卖坐的,但也是由于在画面、音乐方面输与了《仙剑》,所以仅仅上榜数周就被打下马,智冠也从此被套上欺骗玩家感情一帽。

但是,智冠毕竟是智冠,这个台湾四大游戏天王的他马上招集长期以来与大宇狂徒制作群一比高低的“河洛工作室”,决心要拿出一款能与《仙剑》一争 RPG 天下的游戏出来。终于,功夫不负有心人!一个新起的 RPG 天王降世了,它就是《金庸群侠传》。

近几年来,智冠与金庸先生相互合作,多次将金庸先生的名著先后请上电脑游戏世界,让玩家或金庸迷们再次以眼观、感观、视角等全方位地亲自享受金庸武侠世界里的恩怨怨、儿女情长。我们都知道,智冠已经将《笑傲江湖》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《鹿鼎记》等金庸巨著制作成电脑游戏,并一直期待着传闻已久的《东方不败》、《天龙八部》、《神雕侠侣》、《鹿鼎记》第二部这些武侠游戏。不想智冠这次干脆来个一锅炒,上演一部武侠大会聚,将金庸先生所著的“飞雪连天射白鹿,笑书神侠倚碧鸳”这十四部小说内容一起熔入《金庸群侠传》,并以这十四部书为线索展开玩家奇异的冒险旅程。

该游戏与《仙剑》一样,采取 320X200X256 的图形模式,与《仙剑》相比有过之而无不及,显示了智冠不凡的美工技术。相信各位玩家都对《金庸群侠传》有着深刻的体会和不可磨灭的好感,笔者在这里就不再多讲了。我们不难看出,在今后不久的日子里,长居游坛排行榜的将是《金庸群侠传》这个 RPG 大作。而玩家以前对智冠不良的指责也得重新再作一番评价了。

对 RPG 说了这么多,但毕竟还有着这样、那样的 RPG 上市,但如果没有一定水准的制作,都会被《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》给埋得连骨头都不剩。不信?欢乐盒前段时间出品的《绝代双骄》不正是这样吗?虽说它引用了大量的电脑画面和港台明星肖像出演,但过于敷衍的 AVI 使得玩家大失胃口,模糊不清的游戏画面使得华仔与达叔面目全非,像这样的 RPG,笔者只看了一眼就不愿再玩下去了,马上回到 DOS,DELTREE。所以,96 年的 RPG 界给玩家的感觉只是大字狂徒制作群的《仙剑奇侠传》与智冠河洛工作室的《金庸群侠传》的世界,这我们又有什么办法呢?玩家的眼睛是雪亮的,什么好,什么不好,一眼就看出来了,而且我们又爱将一个新出来的 RPG 与上面两个经典 RPG 相比,这不是要其他 RPG 的命吗?不过,笔者深信,由于《仙剑》在战斗方式上的骗术让玩家大为不满和《金传》在音乐上的欠缺,不久的哪天,就又会出一个《仙剑》,又会上市一个《金庸群侠传》,不,应该说是一个又一个更完美的《仙剑》或《金侠传》,或是别的什么,这就不得而知了。因为,电脑游戏是在不断的发展过程中,没有绝对,没有最好。

现在让我们再来看看另一火爆的游戏类型——即时战斗游戏。先我们统计一下可以拿出来称之精品的即时游戏吧:

WESTWOOD 制作组出品的 《COMMAND&CONQUER》系列 BlizzandEntertainmentScitechSoftware 联合制作的 《WARCRAFT》系列 RadSoftware 以及《Z》、《殖民计划》、《文明》等等,这样的即时游戏真是太多太多,我们已经无法用数字去统计了,但是真真正正能做到火爆的,我想还应该算《COMMAND&CONQUER》和《WARCRAFT》了。毕竟 WESTWOOD 是制作即时游戏的开山鼻祖,想当年的《DUNE2》不知让多少热血志士疯狂,如今他们再凭自己的高水平技术制作出《COMMAND&CONQUER》,由于《C&C》与《DUNE2》本是两个完全不同的故事情节与内容,但是玩家们还是把二者联为一体,称《C&C》为《沙丘魔堡Ⅲ》,如果谁硬把《C&C》说为《命令与征服》的话,我想这结果是不难想像的。

而《WARCRAFT》,又称《魔兽争霸》。这是一个与《C&C》几乎同一天出世、游戏类型一样的游戏,却带给玩家与《C&C》不同的感受。虽说都是即时战斗游戏,但《WARCRAFT》在画面方面稍长于《C&C》,640X480 的图形模式让每一个玩家都能清楚看到每种建筑物和兵种长得是什么样,不同于《C&C》那种蒙蒙胧胧的画面。但是有一长必有一短,相信《C&C》那逼真的音质不会让你兴奋过度吧?现代化的战争武器所发出的音效一定让你过耳不忘。《WARCRAFT》也仅仅是在这方面没有吸引住玩家,好像 BE 的制作师们将重点放在《C&C》不足的地方上了?《C&C》中的雷达方式让你只需探索敌人一次就可以永远知道敌人在干什么,这显然是不符合现代化战争的,你有雷达,我就不能反雷达?《WARCRAFT》这方面做得让玩家都感到满意,探查虽说能将地图画出来,但是如果你想知道敌人在干什么那必须得派部队去看,或者用侦查机飞到敌人上空侦查,再不然就用巨人或骑兵的魔法,但这样的效果是短暂的。黑暗敌模式就应该这样(纯属个人意见,如有异同实属我错)。

对于《COMMAND&CONQUER》谁好,众玩家各有各的看法,但都不能一下肯定谁好。有人评:“《C&C》比《WARCRAFT》好,是因为《C&C》是现代战争。”有人评:“《魔兽》要好点,毕竟人家在画面方面强于《C&C》,”像这样的玩评还很多很多,也许他们都对,也许

他们都不对。但他们都能肯定一点，那就是：不论是《COMMAND&CONQUER》还是《WARCRAFT》都好玩！对！我们玩家嘛，只管哪个好玩就行了，至于游戏软件本身哪里做得不好，咱们提出来就行了，不必争论谁对谁错了。

我在这里只想说说《WARCRAFT》的人机对战。与《WARCRAFT》作人机对战有两个极端，当电脑或玩家被树木包围住时，电脑通常是找不到进攻路线的。在我与电脑对战时，只要我是在一块没有缺口的树林中，就是让我一人对七个电脑再加上 NPC 也不成问题。为什么呢？还不就是电脑的 AI！以“堆”为计算单位的电脑部队和农民在树林外呆站着，我的一排投石车和魔法师在树林内忙都忙不过来。而电脑的飞龙、飞鸟三下五去二的就被炮台轰下来了，不必几次电脑就没钱了，那时我想怎么 K 他就怎么 K 他！但是，当情况不是这样，而是在一片开阔地或什么的，只要有一个电脑走进我的基地中，那就有我忙的了……如果我选择 1 对 7，那就只有“投降输一半，虽败犹荣了”。

对了，《WARCRAFT》有一样不同于《C&C》任务版的人机对战方法，在 SinglePlayer-Game 档中选择 CustomScenario 就能进入人机对战模式，你可选择《WARCRAFT》的联机对战地图与电脑厮杀，只是对手不是玩家而是一个又一个的电脑了。我为喜欢与电脑对战而还没有网络设备的朋友们制作了大量的人机对战地图，感兴趣的朋友可与我联系，来信免费索取。

哦……差点忘了，上个月还出了个名为《风魔战》的即时战斗游戏。故事讲述的是四个种族为了“风”的资源而展开的一场战争，这个游戏可以支持 8 人联网，玩家可以扮演四个不同的种族进行游戏，分辨率是 640X480，音乐嘛……还可以，只是画面有点不清楚，而且好像只能运行于 WIN95，而且游戏方式极为类似《魔兽争霸》一代，所以只在我硬盘中存活了一天就被踢出了，从此也再没去关心过它，也不知这游戏到底在其他玩家心目中是怎么样的？听说有人评价还可以，但还是有人说“不行！不行！！”。

说起探险，我们就不难想起了角色冒险类游戏——AVG。角色冒险游戏之所以还能在如今的电脑游戏世界里独占一角，我想还是因为它有着别的游戏难以比美的玩后成就感。玩家为什么会花几年时间去等待 WESTWOOD 的《凯兰蒂亚传奇——玛尔寇复仇记》呢？要知道，这样的游戏往往在音乐方面并不如《仙剑》、《C&C》，这还不是为完成游戏后的那一份满足。丰富的故事情节，美丽动人的传说，一个又一个的谜题……总是给玩家留下深深地印象。

中文版的《绝地》，一个受众神诅咒的大地，却要我这个平凡的玩家向诸神发起挑战，用我自己的力量去解救这个毫无生机的王国。几天下来，虽说大地因我而解救，但在这几天中给我的压力还是令我后怕的。人类自己破坏掉自己的生存世界，然后再一切从头开始，这是多么可怕的事情，也许玩家在玩通这游戏之后，会有与游戏毫不沾边的感受。

纯英文的《玛丽莲梦露死之谜》让玩家扮演不同的角色去调查这位好莱坞超级影视巨星离奇死亡之谜，同时用丰富的多媒体方式再现了该巨星一生的发展史，这无疑成了影迷们不可不玩的游戏。只是纯英文对我们来讲还是有一定难度的，全程语音无文字显示的英文对话让过 8 级英文的高手们也难以应付，可尽管如此还是有个别的疯子还是在夜深人静的时候一遍又一遍地听着、记着、玩着……直到自己能对自己有个很好的交代为止。

其实，在 AVG 的世界里，没有精品，没有庸品，也没有哪个好玩，哪个不好玩，毕竟她

带给玩家们不只是一个游戏。她的降世是游戏制作大师们通过多方面的调查和想像,然后给游戏注入新的灵魂,通过完美的故事故事情节向大家讲述着一个又一个平凡却又不平凡的往事或对未来的期望。我仅仅期望着在以后的日子里,游戏制作公司能有更多更多的平凡故事带给玩家。

如果说 AVG 带给我们的是一一个个不平凡的故事,那么模拟类游戏带给我们的就是过去、现在、未来,在模拟类游戏里玩家所能做的事只是运用自己丰富想像力去改变历史、把握现在、创造未来。

模拟类游戏又分为战棋类、经营管理类、战略类等等,所以如果说模拟类游戏就太大了,但是如果一一分细了再回顾恐怕说它个三天三夜也说不完,所以我们还是从实际出发,看看模拟类游戏吧。

中国古代的三国史事好像成了战略类游戏永恒的开发话题,一个又一个的三国游戏走上电脑游戏舞台。当然,说起三国游戏我们还是得先看看老大——日本光荣公司的《三国志》系列。

光荣制作的《三国志》系列是玩家心目中的经典,就连即时游戏横扫游坛的今天,《三国志》系列依然能立足排行榜,这足以显示日本光荣公司精湛的制作水平。到现在为止,光荣《三国志》已经出了第五代升级产品了,如光荣《三国志》以往一样,新的升级产品刚一上市就在玩家中造成一片不可替代的轰动效应。每一次光荣《三国志》升级版出现,总会带给玩家一种新、特、奇的感觉,这次《三国志 V》也不例外,我们先不忙说其他的什么,光是光荣的徽标——KOEI 的出现方式也大变特变了!在我们的印象里,KOEI 是永远的红色,毫无任何修饰地出现游戏前,而这次变了:银白色的 KOEI 在屏幕深处旋转着飞了出来。

还记得我们以前对光荣公司《三国志》的期望吗?人家的游戏画面是没得说的,但是只有两个地方是我们长期以来最期望光荣能做得更好的,一是游戏的音乐,一是游戏中电脑的人工智能。曾有某玩家在玩《三国志 IV》时将《仙剑》的 CD 片放入光驱中,然后用 CD 声轨代替《三国志》的原声 MIDI,这无疑是对光荣音乐设计师的不屑,所以光荣决定给今后每一个光荣游戏制作 CD 原声轨。在 CD 原声轨的支持下的《三国志 V》变得更加多彩多姿。虽说第五代《三国志》的人工智能还是不尽人意,玩家总觉得电脑 AI 太低了,自己完全不费吹灰之力就能一统江山,天下归一,万民甚幸,玩家大喜,但是朋友们别忘了电脑毕竟比不过人脑,它的智能程序只有一二,玩家的智商是 FF 级的,何况我们还有 FPE、PC-TOOLS 这样的镇山之宝,任凭电脑做个什么我们都无后顾之忧。

《三国志 V》带给玩家们的是最好的,是最优秀的,是最经典的,那么把那个我们等待数年之久的《三国演义 I》放在哪儿呢?还是让我们看看第一拿到的台湾地区的玩家是如何说的,如何做的:就在《三国演义 I》发行的第二天,在智冠所属的“软体世界”杂志收到数百份 E——MAIL,全是说他们将向有关部门上述,说他们被智冠骗了,《三国演义 I》是个大烂货……等等。回到我们大陆地区再看看内地的玩家是如何评价的吧:“虽说我为它等待了二年,但是它能不负众望的上市,还能从实际出发,将价格定为 89 元的低层消费价,让每一个等待着的玩家都能一睹芳容,这已经很不错了!”“虽说不如智冠宣传上的那么火爆,但其制作水平也不是很低,至少武将单挑时的三维动画没有让我失望。”……也许是大陆地区的玩家较为朴实点吧,在对《三国演义 I》作出评价时多少在为《三国演义 I》

说好话,说知心话,说大实话,说我们自己心中的寄望话!不知智冠科技有没有听见玩家们对他们的这些话,他们有着这样一批关心着他们、支持着他们的忠实玩家,他们是否有所想,有所做呢?相信不久的将来,我们应该可以看到智冠的三国游戏能让国人高声为之称赞。

台湾地区的《三国演义Ⅰ》成功与否我们不用去多想,中国人需要对自己的三国游戏多一点的关心和支持。再次回到大陆地区看看另一个中国人自己的三国战略游戏——北京前导软件公司制作的大型三国系列游戏第一部《三国之官渡》。本来这应该算是一款即时战略游戏,但是我将它放在这里,目的也是把它与其他的三国游戏作比较。《官渡》在总体设计上还是不错的,主题构思还能算是一流的,将长期的回合式战略模式变化为即时的战争,真真正正体现出作为三军统帅的难处,不是随随便便什么人都能胜任这个角色的,也从侧面表现出战争的残酷。但是,作为中国大陆第一个三国游戏,而且还是即时性的,起点也许高了些,所以难免有一些程序上的BUG存在,玩家可以利用这些BUG在一小时之内就能打败对方。之所以要把它放在这里与其他的三国游戏作比较,是希望前导公司另两部三国能再上一层楼,多以国内外的三国游戏为比较对象,将更好一点的《三国之赤壁》、《三国之祁山》献给玩家。

通过我们对这些三国游戏的回顾,我们已经不难体会得到,如今的三国游戏已经向WIN95靠拢了,这是不是意味着我们的玩家们又该掏腰包升级自己的计算机了呢?还好不是“ONLY RUN FOR WIN95”!

好像在模拟世界里除了三国游戏我们还真说不出还有什么值得回味的游戏了,不知《春秋争霸Ⅰ》、《世纪末商业革命》、《模拟农场》、《马场大亨》、《大银河物语》、《银河英雄传说Ⅳ》、《银河英雄传》、《文明Ⅰ》……等等其他模拟游戏在玩家们的心目中又是什么样呢?96年,我们迎来了第一个中国游戏,它也是模拟类的,《中关村启示录》!这个由求伯君先生亲自监制的中国第一个游戏让玩家等待了近两年时间,以北京中关村电子一条街为游戏背景,让玩家回到83年的中国,请玩家一起加入中国电脑市场发展大军中,进行自己的理想事业。《中关村启示录》的确也给了我们玩家一个游戏世界外的启示:中国的电脑游戏软件事业正走上更为完善、更为精良的阶段。虽说《中关村启示录》的人为BUG很多(真的是太多了!)但是笔者还是以中国人玩第一个中国游戏的心情玩上一段时间,直到游戏的BUG不能让游戏继续下去为此,我能说什么呢?只希望,只愿今后的中国游戏能更好,少一点BUG就行了!

更多玩家认识到了网络的魅力,一时间中国游坛里无形中有了一个庞大的MODEM游戏族,毕竟一个人孤军奋战不如几个朋友一起上网来场虚拟的你砍我杀的战斗过瘾。现在的即时战斗游戏多数已经进入网络,通常我们拿到一个游戏时首先感兴趣的是它支持多少人上线对战,《C&C》支持4人上线,《WARCRAFT》支持8人上线,《风魔战》支持8人上线,《ATF》支持8人……这些游戏支持上线,但是它们对玩家施展的上线魔力远不如另一种游戏类型来的火。因为MODEM时代的强盛,使得这种游戏如雨后春笋般的上市,它就DOOMTOO类游戏!

DOOMTOO类游戏?这本不是游戏界所定的游戏类,在96年前我们还只称它为射击类游戏,可是随着网络时代的到来,中国玩家对网络有了更深刻的认识,使得这个原在欧

美国称霸一时的游戏种族越来越受中国玩家的青睐。相信大家对 id 公司的《DOOM》系列游戏并不陌生,由于《DOOM》在这种游戏种族中扮演先驱者、老大哥的角色,而且《DOOM I》在目前同样具备一定的魅力,所以在全世界的玩家形成了一条不成文的规定:将凡是类《DOOM》的游戏统统定为 DOOMTOO 类。

DOOMTOO 游戏的生存空间是有限的,它们只能在网络空间里强盛的生存着,当它们来到单机世界里,通常会被单机玩家爱抚一两天就踢出硬盘。而且在 DOOMTOO 的世界里只有流血、暴力,所以一些自命正直不凡、上天有好生之德的玩家根本就不屑这类游戏,我目前还不想去反驳这种 XX 的说法,只想好好的将这样的火爆游戏介绍回顾一下就行。

我们可以说 DOOMTOO 的发展是因为 IPX 在中国的飞速发展和 MODEM 进入千万个玩家电脑而发展起来的,它的最大功臣还是《DOOM I》,它使玩家第一次体会到不同于《C&C》类的那种直接对战、热血沸腾的感受。

3DRealms 公司的《DUKE3D》则是 96 年 DOOMTOO 的经典游戏。真三维全方位的作战环境让长期在《DOOM》二维世界冲杀的玩家们耳目一新,一时间那些 DOOMTOO 的爱好者、玩腻了《C&C》、《WARCRAFT》的战争分子、一些受《DUKE3D》联机快感诱惑的非 DOOMTOO 玩家等这样的战友都入了《DUKE3D》联机行业。更有甚者,国内某些 BBS 站还为这些发烧友们开辟了“《DUKE3D》比武排行榜”,那真是各路豪杰尽显身手。也正是这种盛况造成了越来越多的人加入网络世界,就与笔者当年为了联《DOOM》而买 MODEM 卡一样(对 DOOMTOO 游戏感兴趣的网络战友,不知有没兴趣与我这菜鸟玩家联机玩玩《DOOM2》或《DUKE3D》?如想找杀戮、火爆的感觉不妨打电话:023-63604753 试试)。

既然 DOOMTOO 是因联机而火爆,当然也反作用了其他的联机 DOOMTOO,但在如今的 DOOMTOO 中还真很难找得出能与《DUKE3D》相提并论的游戏,像笔者这样热衷《DOOM I》的人也不由自主的迎接《DUKE3D》,而带着一份惜别心情地将《DOOM I》请出了硬盘。

就像前面我所说的那样,现在各类的游戏正一步一步地进入网络世界,这样的特征是越演越烈,越来越明显,除了 DOOMTOO 这样的射击游戏之外,飞行射击游戏正努力成为其中的一员。

《ATF》、《飞狼 VS 卡曼奇 I》、《F117》等等飞行射击游戏都支持了网络设备。其中较为夸张的是《飞狼 VS 卡曼奇 I》,我想先问大家一个问题,在如今的联机人数中,你们所见到的什么游戏能支持 8 个人以上?在我没有碰见《飞狼 VS 卡曼奇 I》前我也不知道,可是在一次偶然的时机里,我到朋友的电脑游戏室去,同时从仅有的九台机器中调出这个游戏,然后我惊奇地发现在九台显示器上都出现“已经进入联机状态,正等待其他玩家的加入……”的英文字样,天啦,游戏之中九驾飞狼直升机对战,还可以再加入?!这、这才是真正的飞行战斗游戏!

让我们再转过来看看格斗游戏和卷轴射击游戏。今年的格斗游戏绝大多数都移植于 3DO、世嘉、超任等电子游戏机上的名著,像《VR 战士》、《饿狼传说》、《斗神传》等等,据说不久后像《士魂》、《真士魂》这样的新一代热门游戏也将被移植上电脑,但是这样的游戏到

了电脑世界后成功与否玩家们各有各的说法,热爱其道的当然就不说了,但普遍的都不在意这样的游戏存在,顶多玩过后就不再去关心她了,最后几天的时间就将她忘得一干二净。这众多的格斗游戏中生存下来还算是《斗神传》了,也不过是仅靠着她支持多人上网对战而活着罢了。别的同类就惨了,一个接一个的来,又一个接一个的被玩家无情的踢出硬盘,然后又一个接一个的来……就在笔者写本文时,又有一些格斗游戏来了……

卷轴类游戏比格斗类游戏还惨,自从95年迪斯尼推出《狮子王》以来就没有一个游戏能在电脑游戏界一展身手,只看到《JAZZ》第四代任务版还在年初稍露头脚,虽说现在迪斯尼另一新作《唐老鸭历险记》终于赶在圣诞前面市,尽管该游戏再次展示出迪斯尼动画大家手笔之外,我想已经再难掀起95《狮子王》般的迪斯尼高潮了。也许他们忘了任何东西都得不断变化才能适应正在不断发展的大千万物!

我们不难看出,像RPG、AVG、SLG……都有着显著的发展,但有种游戏在悄然发展,并不时受到玩家好评。体育,人类最喜爱的一种运动,当然体育类的游戏也是玩家的最爱。随着各种体育赛事的开幕,这样那样的体育游戏也一个一个的到了玩家手中。

NBA96——97赛已经开始了,体育类游戏的老大——EA理所当然地得推出《NBA96》了,让蓝球迷玩家们在欣赏了NBA精采球赛后也亲身与电脑或朋友来一场超高水准的球赛。但是EA可能没料到96NBA队容会有如此大的变化,没想到迈克·乔丹会继续为芝加哥公牛队效力;奥尼尔会转会到洛杉矶湖人队;巴克利会与奥拉朱旺一起为休斯顿火箭队力拼97NBA总冠军……EA没料到NBA的变化,玩家也没料到EA会在96年就将《FIFA97》嫁给自己,由于笔者很遗憾的不是一位足球迷,否则一定会因《FIFA97》而感到兴奋。连笔者这样的假足球迷也曾在《FIFA97》上大花功夫,一圆中国队世界冠军梦。记得笔者一位电子游戏机狂的朋友对电脑上的体育游戏从来都不屑一顾,但当他们看到《FIFA97》、《NBA96》后也不由自主的放下手中3DO,来到笔者家里一起对战97世界杯。

尽管今年我国有自己的体育游戏——北京吉耐斯出品的《甲A风云》、《中国球王》初显身手,但毕竟与其他的体育游戏相比还稍显年青,程序还不成熟,笔者还真不太好多说什么,只要这些国内游戏制作公司明白中国有着千千万万个热心支持者在为他们加油打气就行,我们深信他们是不会让我们国内玩家失望的。

体育游戏界另一大类就是赛车游戏。相信大家对《极品飞车》、《狂野飙车》、《顶极赛车》这样的游戏不会感到陌生吧?各种赛车游戏让玩家过足了飙车瘾,时速340公里,冲、冲、冲……在玩赛车时不仅领略了世界各地风光,还一睹当今世界名车真我的风采,保时捷、法拉利、蓝保基尼……一想起笔者就又有了一种狂飙冲动,是不是你也想买个仿真方向盘试试“开”车了呢?可是我劝大家不如先买个MODEM然后找朋友一起参加“联机杯”机车大赛,毕竟现在的赛车游戏都已支持多人联机参赛了,借某广告词一用:“心动不如行动!”

第2节 国产游戏之路 ——中国游戏软件展望

首先在本文开始之前得感谢《电脑商情》娱乐版的编辑们给我们这个共同谈论“我们