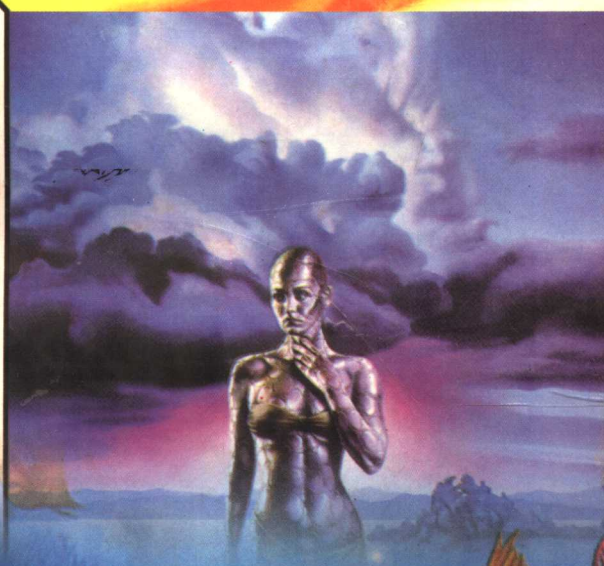


电脑游戏经典系列

电脑游戏 工具软件宝典



中国致公出版社

电脑游戏经典系列

电脑游戏工具软件宝典

金 西 主编

中国致公出版社

内容提要

各种游戏的密码修改、无敌修改是电脑游戏玩家最常用的方法。如何学习和掌握这些方法是本书致力解决的问题。本书概括介绍了 PCTools、GB5、CM386、FPE、游戏巫师以及部分压缩、解压缩软件,考虑到光盘及多媒体游戏的盛行,本书也详细地介绍了有关工具软件的使用法。

电脑游戏经典系列
电脑游戏工具软件宝典
金 西 主编

*

中国致公出版社出版发行
(北京市西城区太平桥大街4号 邮编:100034)
新华书店总经销
新燕印刷厂印刷

*

开本:787×1096 1/16 印张:14.125 字数:310 千字

1997年9月第1版 1997年9月第1次印刷

印数:1—5 000 册

ISBN 7-80096-306-3/TP·43

定价:16.00 元

前 言

游戏是人类的天性,从儿时起我们就在游戏这一特殊教育环境中一点一点成长起来,谁又能忘却诸如“官兵捉强盗”的游戏呢?模拟游戏能将许多知识灌输到人们脑海中去。我们不能依然同我们的先辈一样接受简单的游戏教育,二十一世纪是电脑时代,电脑已逐步深入人类生活的方方面面,掌握电脑、学习电脑当然可以从电脑游戏开始。据美国的一项权威调查,电脑中有 80% 以上使用文字处理,77% 使用电脑游戏,它们远远超过了用于科学计算等使用率,稳居第一、第二位。在中国,这个比例也十分恰当的。生活在电脑时代的人们有责任、有义务学好用好电脑游戏。

使用电脑的人没有不知道电脑游戏的,微软公司早在 Windows 3.1 中专门为游戏建立了一个程序组,附带了几个小游戏;NOVELL 公司也在 NOVELL DOS 7.0 中提供了一个很小的网络游戏——网络战争 (NETWARS),以作为工作之余的消遣;Windows 95 被称为多媒体操作系统,可见其为电脑游戏提供了更加优越的游戏环境,在网络盛行的今天,网络上的游戏如 MUD,不知迷倒了多少电脑用户。由此可见,现在的游戏已不同于 PC 游戏问世的初期,不仅仅是益智和娱乐,如果健康而正常地发展下去,完全有可能成为继电影之后的第八艺术。

电脑游戏可以融教学、科研和娱乐为一起,它以一种人们喜闻乐见的方式让青少年在轻松愉快中不断接受新知识、新思想。

电脑游戏已向多维化、多媒体和光盘化方向发展,其必将深入到我们生活的每一部分。

在多媒体时代和网络盛行的今天,介绍电脑游戏就不能不介绍多媒体的用法以及网络游戏等。为了使大家能更好更快更新地使用电脑进行娱乐和学习,我们特编写了符合多媒体与网络通讯发展的电脑游戏书籍,尽管本丛书还存在许多缺点,但这毕竟是目前国内第一套跨度大、覆盖面广的电脑经典游戏丛书。本丛书的第一辑包括有:

- 电脑游戏实用入门经典
- 电脑游戏爆机大全经典
- 电脑游戏攻略大全经典
- 电脑游戏工具软件宝典
- Windows 游戏经典

电脑游戏绝不是单纯的娱乐活动,它是融教学、科研为一体的一门高新技术。它以一种人们喜闻乐见的方式让青少年在轻松愉快中不断接受新知识、新思维。第一辑各分册的内容简介如下:

- 《电脑游戏实用入门经典》

电脑游戏也是电脑快速入门的最佳途径,在本书中较为全面地介绍有关电脑游戏方面的电脑知识,诸如适用于游戏的多媒体电脑选用指南,电脑防毒措施,日常使用及维

护，内存优化与配置。

●《电脑游戏爆机大全经典》

本书是一本介绍电脑游戏攻关爆机的实用读物，书中收集了上千个经典电脑游戏的过关技巧，读者通过这些游戏秘技去修改游戏，既可迅速领略到游戏爆机乐趣，又能在节约时间的前提下欣赏到游戏精华，这是进入交互式娱乐游戏的新阶段。

●《电脑游戏攻略大全经典》

本书介绍了大量经典的电脑游戏全攻略，对游戏发展场景、每一关过关方法以及可能发生的游戏复杂情节均作了较为详细描写。书中还评述电脑游戏作为一门艺术，一种文化的现状及发展趋势。

●《电脑游戏工具软件宝典》

各类游戏的密码修改、无敌修改是电脑游戏玩家最常用的方法。如何学习和掌握这种方法是本书致力解决的问题，在本书中包括有DEBUG、Pctools、GB5、CM386、FPE、游戏巫师以及部分压缩解压缩软件，另外考虑到光盘及多媒体游戏的盛行，本书也较为详细地介绍有关工具软件的法。

●《Windows 游戏经典》

本书是一本介绍 Windows 经典电脑游戏的实用指南，它较为详细向读者介绍了几十个经典游戏的游戏规则、游戏方法，并根据作者的实战经验给出攻关的策略和技巧。

本丛书内容新颖生动，可供电脑游戏爱好者以及广大电脑用户阅读参考。

作者曾著有《电脑游戏经典》一书，该书得到读者朋友们的厚爱。本套丛书将继续保持原有的特色的前提下，沿着系列化、潮流化和实用化的方针前进。相信在许多未曾谋面的朋友的支持下，在荟萃了大量的电脑游戏秘诀之类的内部资料后。

这套丛书将带给读者丰富的电脑及电脑游戏知识和技巧，成为大家的良师益友。

因时间仓促、水平有限，书中难免不当之处，敬请读者朋友批评指正。

丛书主编 金西

目 录

第一章 电脑游戏概述	(1)
1.1 电脑游戏的分类	(1)
1.1.1 港台游戏和 RPG	(3)
1.1.2 模拟和 3D 动作游戏	(4)
1.1.3 战略与策略类游戏	(4)
1.1.4 格斗和动作游戏	(5)
1.1.5 其它游戏	(5)
1.1.6 光盘游戏	(5)
1.2 电脑游戏节目是如何制作的	(6)
1.3 电脑游戏的艺术观	(6)
1.3.1 电脑游戏——一种新的艺术形式	(7)
1.3.2 游戏制作——艺术灵感与艺术责任心的结合	(9)
1.4 电脑游戏最新动态	(10)
1.4.1 电脑游戏目前的状况	(10)
1.4.2 电脑游戏进入 Windows 95 时代	(10)
1.4.3 电脑游戏将朝着互联网与虚拟现实的方向发展	(11)
1.5 玩游戏注意事项和作者的话	(12)
第二章 游戏克星 GameBuster	(14)
2.1 GameBuster 3.0 使用简介	(14)
2.2 GameBuster 4.0 概述	(15)
2.2.1 GameBuster 4.0 使用简介	(15)
2.2.2 GameBuster 4.0 基本配备	(18)
2.2.3 内存需求	(18)
2.2.4 程序驻留顺序	(19)
2.2.5 程序相容性	(19)
2.3 功能说明	(19)
2.4 控制键说明	(24)
2.5 实用问题解答	(25)
2.6 一个应用实例	(26)
第三章 整人专家 FPE 4.0~4.1	(30)
3.1 整人专家 FPE 概述	(30)
3.1.1 系统需求与构成	(30)
3.1.2 FPE 安装工作	(31)

3.1.3	初始化工作	(31)
3.1.4	启动 FPE	(31)
3.1.5	激活 FPE	(32)
3.1.6	FPE 使用简	(32)
3.2	整人专家 FPE 4.1 主程序新功能	(34)
3.3	PE 问题解答	(36)
第四章	游戏巫师解拆软件	(38)
4.1	游戏巫师(GW PRO 2.0)使用说明	(38)
4.1.1	系统需求	(38)
4.1.2	软件特点	(38)
4.1.3	安装方法	(39)
4.1.4	使用说明	(39)
4.2	Game Wizard PRO 2.30	(42)
4.2.1	系统要求	(42)
4.2.2	使用说明	(42)
4.2.3	命令行选项	(45)
第五章	其它游戏拆解软件	(48)
5.1	拆解至尊 CM386	(48)
5.1.1	CM386 功能简介	(48)
5.1.2	一个具体应用实例	(49)
5.2	GAMETOOL 万用软件破解系统	(50)
5.2.1	运行要求	(50)
5.2.2	热键	(50)
5.2.3	输入数字	(50)
5.2.4	选项功能介绍	(51)
5.3	CrackerMate 2.0 使用说明	(54)
5.3.1	系统要求	(54)
5.3.2	操作指南	(54)
第六章	提高游戏效率内存管理工具软件	(56)
6.1	内存的分类	(56)
6.1.1	内存管理类型	(56)
6.1.2	六种常用内存	(58)
6.2	内存的检测	(60)
6.2.1	使用 MEM 检测内存使用情况	(60)
6.2.2	使用 MSD 检测内存使用情况	(63)
6.3	使用 HIMEM 管理扩展内存	(64)
6.4	使用 EMM386 管理扩展内存	(68)

6.5	内存虚拟盘 RAMDRIVE 的使用	(70)
6.6	清除内存驻留程序 RI 及其应用	(72)
6.6.1	RI 功能	(72)
6.6.2	RI 的特色	(72)
6.6.3	RI 安装与使用	(73)
6.6.4	使用 RI 的注意事项	(75)
6.6.5	RI 使用实例	(75)
6.7	内存管理与优化	(77)
6.7.1	内存管理工具	(77)
6.7.2	内存优化	(80)
6.7.3	多配置与系统优化	(81)
6.7.4	中文 Windows 95 下系统优化策略	(92)
第七章	部分游戏常用压缩解压缩工具软件	(95)
7.1	HD—COPY 2.3r	(95)
7.1.1	HD 软件功能概述	(95)
7.1.2	HD 软件使用方法	(97)
7.1.3	HD 法安装中西文 DOS 的特殊技巧	(100)
7.2	ARJ 2.4~2.50	(103)
7.2.1	ARJ 软件概述	(103)
7.2.2	命令格式	(108)
7.2.3	应用实例	(113)
7.2.4	文件压缩多卷操作的快速方法	(123)
7.2.5	自取档案文件的两种模式	(127)
7.2.6	将其它类型的档案转换成 ARJ 格式	(131)
7.2.7	关于 REARJ 的配置文件	(133)
7.3	LH 系列压缩工具软件	(136)
7.3.1	关于 LH 系列软件几个典型版本的说明	(136)
7.3.2	LHARC 软件的使用	(142)
7.3.3	LHA 应用实例	(145)
7.3.4	ICE 压缩软件处理带目录文件的方法	(146)
7.4	PKZIP/PKUNZIP/PKSFX 实用程序	(149)
7.4.1	PKZIP/PKUNZIP/PKSFX 文件压缩程序概述	(149)
7.4.2	建立与修改实用程序 PKZIP	(150)
7.4.3	解包实用程序 PKUNZIP	(158)
7.4.4	建立自释放文件的有关程序	(160)
7.4.5	.ZIP 文件修复程序 PKZIPFIX	(162)
7.4.6	PKZIP 和 PKUNZIP 的出错信息	(162)
7.5	PKARC 和 PKXARC 实用程序	(165)
7.5.1	PKARC	(165)

7.5.2 取档案实用程序 PKXARC	(168)
7.6 PKLITE	(169)
7.6.1 PKLITE 软件概述	(169)
7.6.2 PKLITE 命令格式	(171)
7.6.3 应用实例	(171)
第八章 多媒体游戏工具软件	(174)
8.1 声卡软件安装	(174)
8.1.1 DOS 下声卡软件安装	(174)
8.1.2 Windows 下声卡软件安装	(177)
8.2 CD-ROM 驱动程序	(178)
8.2.1 CD-ROM 驱动程序安装	(178)
8.2.2 MSCDEX(访问 CD-ROM)命令的用法	(179)
8.2.3 SMARTDRV.EXE 命令	(181)
8.3 检测声卡占用各种地址 QAPLus	(182)
8.3.1 QAPLus 的安装与启动	(182)
8.3.2 QAPLus 的 Diagnostics(诊断)	(183)
8.3.3 QAPLus 的 Reports(测试报告)	(189)
8.3.4 QAPLus 的 Utilities(服务程序)	(190)
8.3.5 QAPLus 的 Exit(退出)	(192)
8.3.6 QAPLus 的使用技巧	(192)
8.4 恢复映像文件的工具软件 IMG	(192)
第九章 集成工具软件 PCTOOLS 5.0	(194)
9.1 PCTOOLS 的基本操作	(194)
9.1.1 PCTOOLS 的启动	(194)
9.1.2 功能的选择	(195)
9.1.3 文件管理功能屏幕的操作	(195)
9.2 文件管理功能	(196)
9.2.1 文件管理屏幕说明	(196)
9.2.2 文件功能详解	(197)
9.3 磁盘管理功能	(201)
9.3.1 磁盘管理屏幕说明	(201)
9.3.2 磁盘管理功能详解	(202)
9.3.3 特殊功能的使用	(203)
9.4 PC SHELL 介绍	(205)
9.4.1 PC SHELL 界面	(206)
9.4.2 文件操作菜单	(206)
9.4.3 磁盘操作菜单	(210)
9.5 汉化 PC Tools 5.0	(212)

第一章 电脑游戏概述

每一个学习计算机的人对电脑游戏都不会陌生，电脑游戏发展了几十年，世界上专门开发电脑游戏的公司有上万家，每年都要出品一些脍炙人口的经典游戏。紧张的工作学习与玩游戏矛盾吗？游戏真的会带来病毒吗？玩好游戏需要掌握那些技巧？在本书都能找到答案。

电脑游戏迷人之处在于：丰富、逼真的画面与极佳的音响效果及生动的故事情节。强烈的参与感，更是电脑游戏独到的优点，它能给游戏者提供其他一切娱乐方式都难以提供的“太虚幻境”，使游戏者可以在其中得到平时很难遇到（如战争）甚至根本无法遇到（如上古时代）的种种体验。玩电脑游戏也是一种学习，可以拓宽游戏者的观察力、逻辑推理能力、想象力、图形分析能力和方位认知能力，提高游戏者的反应速度，改善游戏者的手眼协调性，对培养游戏者的好奇心、竞争与合作意识等非智力因素也有很大帮助。

1. 1 电脑游戏的分类

不同的用户喜爱不同的游戏类型，电脑游戏随着游戏内容和形式的不同有着很多分类，如角色扮演类（RPG）、模拟仿真类（SLG）、动作类（ACT）、射击类（STG）、运动类（SPG）、桌上游戏类（TAB）、赛车类（RAC）、冒险类（AVG）和其他类（ETC）等等。随着游戏业的发展，游戏的分类变得越来越困难，因为游戏的种类层出不穷，现在已经有了综合上述两种或两种以上类型的复合型新品，如战略角色扮演类、动作冒险类、赛车射击类等等。连游戏生产厂商也无法严格界定所出品的游戏种类，估计以后的游戏会越来越倾向于综合性，而且肯定会有新的游戏种类出现。

表 1. 1

游戏类型	被喜爱游戏百分比
ETC	26. 0%
SPG	27. 9%
TAB	29. 0%
RAC	32. 2%
STG	34. 7%

游戏类型	被喜爱游戏百分比
ACT	48. 1%
AVG	58. 2%
RPG	78. 6%
SLG	80. 9%

从表 1.1 中可以看出,当今市面上最受欢迎的游戏类型为模拟仿真类,达到 80.9%。模拟仿真类是一个大类,其中包括战略类、生活仿真类等,可以说是包罗万象、无奇不有,而模拟仿真也正是电脑的强项,难怪成为最受欢迎的游戏类型。以 78.6%居次席的为角色扮演类,这也是一种让众多玩家乐此不疲的游戏类型,你可在这种游戏中体验不同的生活,作为一个勇者、救世主、恶魔等,在一个自成体系的奇异国度里完成你所有的梦想。冒险类有时和角色扮演类很难分清,只是有着不同的游戏规则,喜爱角色扮演游戏的玩家对于冒险类游戏多半是来者不拒,使冒险类游戏稳居第三位。

动作类游戏在美国很受欢迎,可能过于暴力和血腥,故而虽位居第四,但支持率已低于 50%。以上 4 种可以说是最受欢迎的游戏类型。在我们的游戏排行榜中也能看出这一点(1996 年 4 月上榜的 10 种游戏中,SLG 占了一半,RPG 占 4 种,ACT 占 1 种)。在剩余的其它几种类型中,支持率最低的运动类游戏也有 27.9%,一则说明了各种类型的游戏都有其支持者,另外也证明国情不同,风俗不同使得所喜爱的游戏类型也不相同。

电脑游戏有许多种分类的方法,如按直接参加人数来分,可以分为单人游戏,双人游戏和多人游戏几种;如果按表现的内容手法来分类,则可分为模拟游戏、抽象游戏、运动游戏等;如果按游戏这事件出现的特征以及它处理的方法来分类,则又可把游戏分为确定型和随机型两类。另外当今比较完整地将游戏分为:动作(格斗)、策略(战略)、历险(冒险)、体育(竞技)、智能(棋牌)、海陆空战模拟(太空模拟)、模拟金融(模拟政治)、其它模拟类、角色扮演类和其它类等。

确定型游戏类是指游戏中的事件以确定的方式出现,只要按照一定方法做下去,总会达到结果,至于结果的好坏,则与游戏者选择的难度有关。这类游戏可系统地、分层次地提高游戏玩家分析和解决问题的能力。

随机型游戏则是指游戏中事件的出现是随机的、事先无法确定的。竞赛游戏、冒险游戏大多属于这种。这类游戏主要是用来训练游戏者的策略和战术处理能力。

游戏分类比较流行的英文代码分类法归纳如下:

(1) 通用英文缩写法 在电脑游戏界用英文缩写来区别各种游戏的类型,这些缩写都是游戏类型在英语中的意思,由每个单词或词组的第一字母组成。

(2) 英文缩写代码的含义如表 1.2 所示。

表 1. 2

缩写代码	含 义	举 例
ATC	动作类游戏	笑傲江湖
PZG	智力类游戏	奇妙大百科
FPG	格斗类游戏	街霸
RAC	赛车类游戏	莲花赛车
STG	射击类游戏	都市警察
AVG	冒险类游戏	凯兰迪亚传说
SLG	模拟类游戏	三国演义
RPG	角色扮演类游戏	仙剑奇侠传
A. RPG	动作角色扮演类游戏	鬼屋魔影
TBG	棋类游戏	将族
MJG	麻将类游戏	麻将幻想曲
QZG	解谜类游戏	魔障
ETC	其它类游戏	赌徒

电脑游戏已将最新的高科技融入其中，目前正在向多维化、多媒体、多元化、高智慧、高科技方向发展。下面就几个方面来简介一下。

1. 1. 1 港台游戏和 RPG

港台游戏的最大优势就在 RPG 上，因为它用的是中国本民族的语言，所以市场上的港台 RPG 游戏至少比外国的 RPG 游戏领先一个周期。游戏公司全力以赴，整个港台市场像春秋战国一般。智冠和大宇的 RPG 之争有目共睹，1994 年初，智冠的倚天屠龙记和大宇的轩辕剑二代打得热火朝天，结果轩辕剑二代小胜半招。年末智冠的“鹿鼎记之皇城争霸”又和大宇的“妖魔道”针锋相对，胜负难分。这两家公司的制作风格却自成一派，各有千秋。大宇的产品以中国文化为基础保持传统 RPG 的情节，所采用画面仿佛是一幅幅的山水风光画，让中国人相见分外亲切，音乐也十分民族化。

1994 年两个游戏经典的差别只在单线或多线进程上，另外“轩辕剑二代”已被翻译成日文在日本发行，能在以画面精美为第一的日本市场占有一席之地，证明大宇公司发展民族路线是正确的。而智冠的“笑傲江湖”、“黄飞鸿”及“倚天屠龙记”走的是 3D

动作 RPG 路线,走到“倚天屠龙记”已非常成熟,而且情节生动给人耳目一新的感觉,如不是“轩辕剑二代”太中国化了,“倚天屠龙记”完全可以成为武林至尊的。但是“鹿鼎记之皇城争霸”却又走回了传统 RPG 模式,虽然对话夸张幽默,却没什么新意。

在两雄并力下,其它公司想在 RPG 上占有一席之地就必须有自己的特色,1993 年突然出现在游戏界的天堂鸟公司在 1994 末推出了又一个 RPG 游戏“八女神物语”,它全部采用高解析度 $640 \times 400 \times 16$ 的精美画面,许多 3D 的战斗画面非常新颖。港台 RPG 厮杀虽已如此激烈,占尽天时、地利、人和的优势,却无法遏止外国 RPG 的挑战,一个日本的教育 RPG 游戏“美少女梦工厂”出台的那一年,在八、九、十、十一月四度蝉联排行榜冠军。另外“黑暗王座”虽然是外国 1993 年的 RPG 作品,但实在是很精采。而“命运之手”同样让人感到外国 RPG 游戏的魅力所在和领先之处。

1. 1. 2 模拟和 3D 动作游戏

这是个让人疯狂的世界,黑暗大帝的杀人工具钛战机在银河肆无忌惮地横行霸道,雇佣兵陆空战将又踉跄举步,黯然人生,好在勇敢的勇士在 DOOM I 的炼狱世界中回到地球,将所有的妖魔鬼怪全部消灭,这才让人觉得解恨解痛又解渴。

1995 年与广大玩家见面的模拟和 3D 世界是最无人性的世界(首先它最有可能掏光你的腰包,将花花绿绿的纸变成冷冰冰的东西,最后将你也变成冷血动物),然后靠你自己的双手去左右你的命运,原先惨不忍睹的模糊场面会变得一清二楚,天空更加明朗,大地更加清晰,你的敌人也将他的所有展现在你面前,于是枪林弹雨间你连怎么回事都不知道就完蛋了。我们期望 ID 公司的全力之作能超越几乎无法超越的 DOOM 世界,我们已知道“飞飙车”的世界已能将 $640 \times 400 \times 256$ 色、时速 300KM 以上的流畅场景奉献在你的面前。虽然此游戏也支持 $320 \times 300 \times 256$ 色模式,但劝你千万不要看前者,否则你会恨不得砸烂它。

1. 1. 3 战略和策略类游戏

战略游戏历来是日本光荣公司的世界,“三国系列”出到四代中文版,“项刘记”、“元朝秘史”、“水浒传”、“大航海时代二”、“美国独立战争”、“信长之野望”等等,十足一套百国历史教材。光荣公司 1994 年的一系列战略游戏都在尝试不同的操作界面,但它总让人觉得不完善,且很繁杂,需耗费我们太多时间。

策略游戏方兴未艾,“天使帝国”的威风大家已见过,“炎龙骑士团”也是好评如潮,“天使帝国二代”上榜即成为亚军。但日本 94 年冠军游戏之一“特勤机甲队”中所显露的高度策略性,在中国市场上还难得一见,“天使系列”往往只靠不公平地夸张敌人的强大和数量来制造难度未免使人不服,而“特勤机甲队”对每个任务的策划、执行、互相之间的配合、撤退的路线和支援的合理安排都非常严谨,没有精密的计划和时间的掌握是无法完成任务的。所以此游戏给 1995 策略游戏开了好头。但欧美的“玄冥部队”更是将画面制造得华丽无比,气势磅礴,加上 3D 动作的攻击操作,令人叹为观止。

1. 1. 4 格斗和动作游戏

1994 年的动作和格斗游戏以“三国”为题材的就有两个，“三国志武将争霸二”和“三国风云篇”，640×480 的解析模式终于进入格斗游戏中，三层卷轴的立体背景加上立体声的音响效果让人“一饱手福”，真是打得天昏地暗、日月无光才罢手。1994 年末和 1995 年初智冠推出的“金庸快打”等，将金庸笔下的不少高手跨世纪地集于一堂，让他们彼此磨拳擦掌。

动作游戏可能会面临悲哀的结局，因为大量的 RPG 游戏采用真 3D 实时战斗模式，所以动作游戏会慢慢地被 RPG 消化，像“鬼屋魔影二代”就是一个非常成功的例子。

1. 1. 5 其它游戏

其它游戏首先要提到的是“极道枭雄”这个充满血腥味的游戏。它既是动作，又是射击、战略和策略并重，而且 3D 的表现细致无比，声响的效果更是爆炸般的强劲，1994 年那个难上百倍的资料片真打得人都要发疯了，也许是这种游戏制作困难的缘故，极少有类似的作品出现。

扮演的游戏在父亲和美少女的刺激下，大行其风，扮演父亲、成功者、校长、推销员、求婚者、侦探、医生等，从当总统到竞选议员什么都有，其漂亮的画面可以让人在闲余时轻松一番，顺便体会一下各种职业的快乐和烦恼。

射击游戏的光荣已让位给模拟游戏，要想重现昔日的光辉，看来必须走 3D 之路，再加上超强的音响和画面使它再现一次辉煌。

棋牌类游戏仍是港台方面一枝独秀，“爆笑三国志”和“三国志之富甲天下”将我们熟悉的三国英雄拉出来热闹一番。牌类游戏随着电脑的运算速度的提高而使其智商大为改观，而采用网络技术使大家可以坐在家中与好友计算得失。

建设类游戏以“铁路 A 计划”、“模拟城市 2000”、“巴士帝国”等都给人们留下深刻印象。

1. 1. 6 光盘游戏

光盘游戏带来了游戏界的一场革命，虽然由于不少限制，使游戏的画面和速度无法尽情发挥，但只支持双速以上光碟机的游戏正酝酿着新的飞跃，看过“星球大战之绝地大反攻”的人都难以相信单速光碟机能达到如此流畅和真实的画面，这是磁盘游戏永远无法比拟的，同时，完全立体声的音乐和多人配音的真实语音效果给了我们更多的临场真实感。

1. 2 游戏节目是如何制作的

人们很难将电子游戏那鲜艳的图像、动人的情节和悦耳的音乐同简单的数字与符号联系起来，然而，最复杂的游戏也是由计算机语言一句一句写出来的。制作电脑游戏是一项非常浩大、复杂的工作。早期的游戏多数是由一位编程技艺高超的程序设计者制作的，他要在几个月时间内，花费大量钱，耗费很大的精力，完成一部电子游戏的构思、绘画、编程、调试等繁琐的工作。现在这类游戏已不多见了，其主要原因在于节目制作质量难以保证。进入 80 年代，任天堂、NEC 和世嘉等公司在游戏机硬件上取得了巨大成功，并且极大地推动了游戏业的发展。至此，制作一部电子游戏的过程大致有以下几个步骤：

1. 编剧

电子游戏编剧工作的重要性是不言而喻的，编剧不仅要挑好题材，设计好构思，还要写出游戏过程从头到尾的脚本。这项工作比动画电影的编剧还要复杂而且诱人，有时还必须为游戏进程设想几种情形，来增加趣味。一部游戏是否新颖、独特、合理，全靠编剧工作。

2. 导演

导演也是电子游戏制作过程中极为重要的，他要负责整个制作过程中的指挥和协调，比如什么地方什么角色应当出场，角色的速度该多快，什么地方应当安排强敌或体力、武器补偿等等，甚至于操作者使用哪些键更顺手，都由导演考虑。游戏完成后，主管部门要检查该节目导演得如何，有没有漏洞。

3. 绘画

目前电子游戏采用的都是动画人物，首先绘画工作人员必须设计出主角、配角和敌角色的形象，通过导演认可，然后根据动画形象设计一系列连贯的姿势，形成动画的动作。绘画工作人员另一大工作是设计背景。因为一部游戏是否成功很大程度上取决于背景是否丰富。绘画工作比起编剧和导演似乎较单一，但也是相当重要的。

4. 作曲

电子游戏与作曲家的工作也是分不开的，为了使游戏每一个进程都配上格调一致的音乐，作曲家要设计许多种方案，以供导演选择。

5. 程序设计

上述的一系列工作必须最后编成由数字和符号构成的程序，然后调试。制作游戏虽有上述严格分工，但每项工作必须与其它工作紧密配合。设计完成后，还必须经过主管部门的认真检验，最后提供给生产部门制成游戏软盘出售。

1. 3 电脑游戏的艺术观

电子游戏诞生于计算机上，后来发展成街机，在 70 年代中后期进入了千家万户。电

脑游戏包括在电子游戏中，在本书中电子游戏主要指电脑游戏。

1. 3. 1 电脑游戏——一种新的艺术形式

每一种艺术，都有区别于其它艺术的内涵。与小说、戏剧、音乐、影视等艺术形式相比，电子游戏有其显著的艺术特点。

电子游戏最基本的艺术特点是参与，即，游戏者与游戏内容、游戏进程、游戏中的其他角色组成一个整体。没有游戏者的参与，电子游戏就不再是游戏，而成为电子小说、电子音乐、动画、电影等等。可以说，设计游戏，就是为游戏者及其所扮演的角色进行的。而其它艺术的服务对象，则大都是观众或听众，而不是艺术活动本身的参与者。

1. 游戏者不同的参与方式，形成不同的游戏类型

(1) 游戏者推进情节的发展。在一部引人入胜的故事中，游戏者扮演的角色总要经历千难万险才能到达胜利的彼岸。故事的情节是逐渐展开的，主人公要做完一件事才能知道更多的线索。这就是角色扮演类游戏。此类游戏讲究错综复杂的情节、光怪陆离的道具、形形色色的敌人、变幻莫测的谜团，三维主动视角的移动更增添了现场感。游戏者靠自己的聪明、胆识、机敏获得一次又一次成功，使自己扮演的主角不断发展壮大，从而得到巨大的精神满足。

(2) 游戏者指挥主角的工作。主角可能是军队统帅、国家首领、公司老板、平民百姓。他们都有自己特定的任务：歼灭敌军、统一国土、建设发展。这就是仿真类游戏。此类游戏讲究场面宏大、环境真实，使游戏者充分施展智慧，强调层次的成功感受。

(3) 游戏者控制主角的动作：移动、跳跃、攻击、防守。这就是动作类游戏。此类游戏讲究逼真的形体动作、火爆的打斗效果、良好的操作手感、复杂的攻击组合。新近加入的三维视觉、主动视角等，都是为了强化游戏者的参与感受。此类游戏的主角若是孩子，就要求表现出浓厚的儿童情趣、适当难度的技巧和鲜明生动的游戏环境。

(4) 游戏者操纵现代化设备，如飞机、赛车、飞船，或者是手中的模拟枪，这就是操纵类游戏。此类游戏讲究真实的操纵感觉、逼真的移动效果、攻击效果，强调操纵时强烈的感官刺激。

(5) 游戏者与电脑对局，可能是棋局、牌局，可能有电脑扮演的对手，也可能没有对手而只有电脑发牌，这就是棋牌类游戏。此类游戏讲究高超的人工智能、新奇的玩法、舒适的操作环境。游戏者在此自得其乐，逍遥自在，也是一番享受。

(6) 游戏者参与体育比赛，可能有指挥世界杯足球赛中的巴西队，也可能有指挥 NBA 中的公牛队。这就是运动类游戏。此类游戏讲究逼真的比赛场景和动作、简捷有效的操纵方法，玩起来也是很有意思。

2. 游戏环境——多种艺术形式的综合体

一部好的游戏节目应当有好的游戏环境，即给游戏者好的视觉效果和听觉效果。

游戏画面通常分为背景和角色两部分。早期的任天堂 8 位游戏机以 64 色中的 13 色为背景色，硬件支持背景的纵向、横向移动。角色由 64 个活动块组成，每个活动块是 8×8 的 4 色点阵。在这种硬件条件的限制下，画出好的画面相当困难。有了好的画稿，未

必就有好的屏幕画面。16 位游戏机的硬件条件有了很大改善,颜色 64 色、背景至少 2 层,画面质量也随之有了很大提高,美术师们已不再感到有多少限制了。到了 32 位游戏机,专用图形芯片已支持至少 32000 种颜色、真正的三维图形,美术师已经派生出计算机图形这一新的分支,这些艺术家将在制作游戏节目的巨大挑战中充分发挥自己的艺术天才。

玩过《阿拉丁神灯》的人无不叹服那维妙维肖的动画公司迪斯尼的佳作。日本 CAPCOM 公司的《街霸》之所以能一炮打响,也主要得益于主角火爆而逼真的动画效果。为了实现《侏罗纪公园》中恐龙动画的高质量,动用了多台 SGI 图形工作站。可以说,电子游戏集中了当代最先进的动画艺术和技术。

好莱坞从 1993 年起大规模涉足电子游戏节目制作,直接在游戏画面中采用实拍镜头。CD-ROM 的大存储量(600MB)和低生产成本又使得在新一代游戏中大量使用实拍镜头成为可能。因此,电影导演或电视导演大量介入游戏节目制作不会是太远的事了。

如今的多媒体电脑或高档游戏已经取代了字幕而成为新版 RPG 节目的主要信息发布手段。有些节目已经聘请交响乐团为其制作音乐。高档 MIDI 已成为制作游戏配音的主要工具。

电子游戏不仅是多种艺术形式的综合体,而且还会成为推动这些艺术向前发展的强大动力。

3. 电子游戏还远未达到艺术巅峰

任何一种艺术形式都有其发生、发展和巅峰期。电子游戏作为一种艺术,尽管已经使千百万人爱不释手、尽管已经带来巨大的经济效益,但它还刚刚进入其发展期,远未达到其顶峰。

电子游戏的技术环境还在飞速发展。电子游戏的发展一直紧随电脑技术的发展,或者说,电子游戏的需求是推动电脑技术发展的主要动力之一。任天堂公司的老板在谈到为什么不开发 32 游戏机而直接开发 64 位游戏机时说,最主要的原因是,要给游戏节目设计者们一个没有硬件资源限制的设计平台,以充分发挥他们的艺术想象力。换句话说,迄今的游戏节目大都受到技术条件的限制而留下很多缺憾,更好的节目将在新的硬件环境中诞生。

电子游戏节目的内容还较肤浅。电视在国外刚刚出现的时候,或许是出于商业目的,或许是因为比较容易制作,暴力、黄色节目充斥屏幕,引起社会舆论的强烈不满。电子游戏节目的普及不过 10 年,应当承认,以暴力内容吸引游戏者的节目一直占相当大的比重,其它类型的节目也是“游戏”色彩浓厚,基本上是针对青少年的。内容较为深刻的、取材严肃的正剧或悲剧基本上未曾出台过。

电子游戏节目的设计手法还在发展之中。造成电子游戏节目内容较肤浅的原因之一,是缺乏设计手段。RPG 和 SLG 的出现是游戏节目设计方法的一大创新,但还不够。RPG 能够表现复杂的情节,但很多作品的情节的发展显得比较呆板,很多难关的设置过分强调技巧而脱离情节;SLG 能够表现宏大的场面,但总带有很多数值计算的痕迹,留给游戏者发挥的空间也不够大。32 位游戏机的出现使动作类节目的画面效果好了许多,但设计方法似乎未见创新。