

直面电脑丛书

霸气十足

● 玩遍天下的 绝招秘技

姜连东 朱方 李蛮 编著

游戏大仙的手抄笔记

科学普及出版社

内附光盘

直面电脑丛书

霸气十足

姜连东 朱 方 李 蛮 编著

本书配有光盘，需要者请到网络光盘实验室拷贝。



· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

霸气十足/姜连东等编著. —北京:科学普及出版社,1998
(直面电脑丛书/姜奇平主编)
ISBN 7-110-04464-5

I. 霸… II. 姜… III. 游戏卡-基本知识 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 15876 号

科学普及出版社出版

北京海淀区白石桥路 32 号 邮政编码:100081

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

中国科学院印刷厂印刷

*

开本:787 毫米×1092 毫米 1/16 印张:11.5 字数:285 千字

1998 年 8 月第 1 版 1998 年 8 月第 1 次印刷

印数:1—10 000 册 定价:23.00 元

内容提要

本书主要包括两部分内容：第一部分是 20 多个热门游戏的攻略，如帝国时代、绝地风暴、极品飞车等；第二部分是数十个游戏秘技与密码。此外，本书附送配套光盘一片，盘中收录了十多个游戏精品的试用版本，如铁甲风暴、绝地风暴Ⅱ、古墓丽影Ⅱ、神话—堕落之神等。

“直面电脑丛书”编委会

主 编:姜奇平

执行主编:茹勇夫

副 主 编:姜 伟

编 委:(以姓氏笔画为序)

王弘毅 朱 方 张 祥

张奕滔 茹勇夫 姜 伟

姜光熹 姜连东 姜奇平

责任编辑:茹勇夫

封面设计:周瑞明

正文设计:秋 实

责任校对:林 华

责任印制:安利平

序

人们即将迈进的新世纪,是一个信息的世纪。

大家都知道爱因斯坦相对论公式: $E = mc^2$

有人把它作了一个信息化的解释:令 E 代表信息环境 (information environment), M 代表多媒体 (multimedia), 一个 C 代表计算机 (computer), 另一个 C 代表通讯 (communication)。意即未来信息社会中我们的数字化生存,就建立在多媒体的计算机与通信基础上。

我们必须直面数字化生存这个现实。在数字化生存中,电脑已不再仅仅意味着一门技术,而是意味着以信息为标志的新的生活方式。在 21 世纪,学会电脑,就是学会新的生活。90 年代是多媒体、电脑和互联网络发展与普及的年代,在我国也出现了“电脑热”。电脑正在从过去专业技术人员在洁净的实验室里研究的庞然大物,“流入寻常百姓家”,成为一种大众化的日常用品。

然而,对于电脑的进一步普及而言,最大的障碍还在于人们对技术的恐惧。其实技术并不神秘,比如说,不会汽车的人,觉得开汽车对操作者的技术要求很高。但美国小孩从小就开汽车,结果车开得随心所欲,汽车就像戴在他手上的手套一样;再比如说,有的外国人觉得中国人都会骑自行车,实在不简单。可我们习惯成自然,你甚至说不清右转弯,到底可以分解为哪几个技术动作,这时技术已成为潜意识的东西。电脑技术也是这样,它并不是只有专家才能掌握的东西,它本来就是发明给大家用的,是可以让大众熟练掌握的。因此对电脑,首先需要有直面它的勇气。

当然,对一门技术来说,不仅要有掌握它的勇气,还需要有一套好的方法。对实用的目的来说,掌握电脑要求的是操作,而不是理论。这一点很像外语,光背语法不行,要靠大量实践。实用地掌握电脑,最快、最好的方法,就是大量操作。强调实践,不是不讲科学。实战中总结出来的一些“招数”,在机器上行得通,能经受实践检验的,实际也都有它的机理在,不是胡来;只是对非专业人士来说,不必去深究理论罢了。让一些有丰富“实战”经验的电脑发烧友,现身说法,讲解“实战要领”,是直达电脑“前沿阵地”的捷径。这样做有助于消除对电脑的神秘感,更好地接受电脑普及技术。

“直面电脑丛书”是一套由电脑发烧友写给电脑爱好者的“实战”丛书,真正是“让老百姓讲述老百姓自己的故事”。这套丛书的主要作者都是电脑爱好者,他们从对电脑一窍不通,到成为实战好手,直至成为《中国计算机报》、《中国电脑教育报》等计算机报刊专栏作者或主持人,我是看着他们成长起来的。我相信他们业余能做到的,其他电脑爱好者同样做得到。科普出版社出版这套丛书的用心也就在这里。

用勇敢的态度面对信息时代挑战,用实用的方式直接地掌握电脑,这就是“直面电脑”的含义所在。

中国科学院计算技术研究所
第二研究室主任、研究员

张祥

迎接中国游戏软件的春天

电脑游戏从诞生至今已经有二十余年了。最初谁也没有想到它会如此风行，只是作为一些才华横溢的程序的炫耀和演练。计算机本身超几何级数的发展速度为游戏软件的发展提供了广阔的空间，使其在娱乐业中迅速崛起，如今已俨然与影视业并驾齐驱，并时时有超越的迹象显露。多媒体技术使电脑游戏轻而易举就涵盖了文学、美术、音乐等多种艺术领域，并具备其他艺术门类所不可比拟的交互效果。现在国内外将游戏列为继影视之后的“第九艺术”的呼声越来越高。这一切都说明，在这个信息化时代，游戏制作业已经成为一项有意义、有价值的事业。

而在国内，情况就有了很大的不同。谈游戏而色变的还大有人在。深植于国民思想之中的“子不语怪力乱神”的传统和极左思潮仍在作怪，似乎非要国人一天到晚都绷起面孔才算正经。游戏也就自然而然地被拒于大多数人的生活之外。再加上其他主观或客观的原因，导致我国的游戏产业比国外落后了十多年，一个大的周期，差距就显而易见了。就在国外游戏厂商各携力作乘虚蜂拥而入之时，我们从中发现，具备诸多艺术门类特色的电脑游戏不可避免地成为意识形态的载体，此中太多的是有意为之的不良教唆，正在浸淫毒害着我们的下一代。我们拿什么来还击呢？

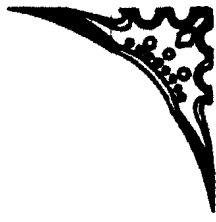
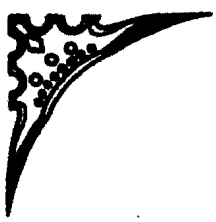
与其他民族产业一样，中国的游戏软件产业从蹒跚起步的那一天起，就注定了此后坎坷不平的发展道路。急于求成的躁进与人才的缺乏、土壤的贫瘠形成巨大的反差，反而导致中国游戏软件市场的进一步低迷徘徊。再加上盗版的猖獗，更使中国的游戏软件开发工作雪上加霜，中国的游戏软件产业似乎只有苟延残喘的份了。

正如肃杀的严冬往往就是春意盎然的前奏一般，在中国游戏产业毫不景气的表面之下，激荡着一股灼热的潜流。一批专门从事游戏软件制作的公司如雨后春笋一般，争相亮相；许多游戏工作室、制作小组纷纷成立。他们都是出于对游戏的热爱，并看到了游戏软件产业未来的美好前景，所以在最初就表露出巨大的热情和非凡的创造力。再加上多年以来在对外合作、制作应用软件等方面积累的经验，使他们的许多作品先声夺人。这说明我们的起点还是比较高的，此后的加速度发展，更是理所当然。

在国外，游戏软件从实验室走向市场，用了将近十年的时间；而在国内，游戏软件几乎是一出现便被作为一种商品。这当然有利也有弊。一方面，更早地立足于市场有利于游戏制作者去着意倾听用户的声，了解他们的需求心理而在制作中有所展现，便于形成从用户到厂商的良性循环；另一方面，激烈的市场竞争往往导致制作者的短期行为，容易急功近利。尤其是在中国现在的软件市场上，前有国外列强的围追堵截，后有国外盗版的迂回游击，游戏厂商冒的是巨额投资往往血本无归的风险。国外游戏软件的丰厚利润，在这里都成了遥不可及的奢望。这就要求我们必须有长久的打算、相应的深思熟虑的策略。

当然，游戏业的繁荣依靠的不仅仅是制作者们，而是他们赖以生存的土壤——用户以及众多的周边产业。放在中国信息产业的大环境下，我们欣喜地看到，游戏制作者已不复先前“孤独勇者”的形象。用户正版意识的全面萌生，政府的鼎力扶持，传媒的着意配合，这一切的一切，不都是中国游戏产业春意盎然的先声么？

金山软件公司总裁 求伯君

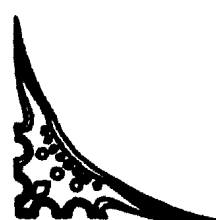


前言

当今社会处于飞速发展的信息时代，计算机无疑是这个时代的重要工具。电脑已逐渐走入社会，走入家庭。电脑除了帮助我们工作、学习、通讯外，还有一项重要功能——休闲娱乐。不可否认 PC Games 在计算机领域中的重要地位。这是一个精彩的虚幻世界，不仅孩子喜欢，许多成年人也乐此不疲。但玩游戏还是要有些节制的，切不可玩物丧志。为此，掌握必要的游戏常识与秘技，是克敌致胜、加速通关、缩短用时的关键所在。正是本着这种想法，我们编辑了这本《霸气十足》，收集了众多游戏高手经过长时间实战总结出的心得与技巧，愿它对您有所帮助。

本书在编辑过程中得到了金山公司、专联工作室 (www.procom.yeah.net)、吴雪辉等单位和个人的大力支持，在此表示感谢。由于时间与能力所限，书中定会有不可避免的错误，望读者朋友多提宝贵意见。

编者



目 录

第 1 部分 攻略篇

1-1	帝国时代	(3)
1-2	全说 KKnD	(21)
1-3	银河飞将——世纪预言	(27)
1-4	ATF 先进技术战斗机黄金版	(34)
1-5	长弓阿帕奇 2	(41)
1-6	极品飞车 II SE	(48)
1-7	炎龙骑士团外传——风之纹章	(52)
1-8	阿猫阿狗	(61)
1-9	钢铁雄狮 2	(70)
1-10	FIFA 足球经理	(72)
1-11	绝地任务	(81)
1-12	幻想时空	(89)
1-13	大唐诗录	(91)
1-14	地下城守护者	(92)
1-15	极速天龙	(98)
1-16	侠客英雄传 3	(105)
1-17	银河私掠者——黑暗之章	(108)
1-18	亚特兰第斯	(112)
1-19	装甲元帅 2	(117)
1-20	三国志孔明传	(119)
1-21	乌龙院	(125)
1-22	毁灭公爵	(134)

第 2 部分 秘技篇

2-1	FIFA 97	(141)
2-2	FX 战士	(141)
2-3	Hexen 邮件	(141)
2-4	MECHWARRIOR 2	(142)
2-5	POD 生死赛车	(143)
2-6	Terracide 秘技	(143)
2-7	Wiethaven 秘技	(143)

2-8	百战天	(143)	2-47	死星战将 2——绝地武士	(158)
2-9	超刚战神	(144)	2-48	太阁立志传	(159)
2-10	超级快打旋风 II TURBO	(145)	2-49	天旋地转	(159)
2-11	超时空英雄传说 2	(146)	2-50	天旋地转 II	(159)
2-12	超级卡曼奇 3	(146)	2-51	铁血联盟(Jagged Alliance)	(160)
2-13	飞龙战士无敌大法	(147)	2-52	武将争霸 II	(160)
2-14	飞鹰特战队	(147)	2-53	仙剑奇侠传	(160)
2-15	轩辕剑外传——枫之舞	(148)	2-54	新毁灭巫师 II	(161)
2-16	格斗杀神	(148)	2-55	血祭(Blood)——无敌大法	(162)
2-17	鬼屋魔影 3	(148)	2-56	炎龙骑士团 II	(162)
2-18	浩劫残阳 2	(148)	2-57	一线生机	(163)
2-19	毁灭大赛车(Destruction Derby)	(149)	2-58	银河霸主 II	(163)
2-20	毁灭公爵(Duke Nukem 3D)	(149)	2-59	银河飞将 IV	(164)
2-21	火爆赛车	(149)	2-60	影武者	(164)
2-22	机甲神兵大竞技场	(150)	2-61	幽浮二代	(164)
2-23	极速天龙	(150)	2-62	真人快打 II	(165)
2-24	1997 年职业棒球大联盟	(150)	2-63	执法悍将	(165)
2-25	绝地大反攻	(151)	2-64	中国	(166)
2-26	快乐天堂(Theme Park)	(151)	2-65	小兵总动员(Army Man)	(166)
2-27	立体狂飙	(151)	2-66	超级克拉鳄(Croc: Legend of the Cobbos)	(167)
2-28	烈钢狼传	(151)	2-67	神使之城(The Crow City of Fangels)	(167)
2-29	洛城警网(L. A. Blaster)	(152)	2-68	飞天幽梦岛 2(Pandemonium 2)	(167)
2-30	洛克人 X	(152)	2-69	核武风暴(Nuclear Strike)	(168)
2-31	麻将大师	(152)	2-70	暗黑大地(Dark Earth)	(168)
2-32	明星志愿	(153)	2-71	营造大亨(Constructor)	(169)
2-33	命令与征服之 Red Alert	(153)	2-72	烽火连天 2(War Wind 2)	(169)
2-34	魔法飞毯	(154)	2-73	2140(Earth 2140)	(169)
2-35	魔龙传奇	(154)	2-74	机甲奇兵(Heavy Gear)	(170)
2-36	摩托雷神	(154)	2-75	NBA 灌篮奇兵(NBA Hang Time)	(170)
2-37	妮姬发哥大冒险	(155)	2-76	奇幻世界:阿比逃亡记(Oddworld Abe's Oddysee)	(171)
2-38	叛变安塔拉	(155)	2-77	月球反抗军(Rebel Moon Rising)	(171)
2-39	喷射战斗机 III	(155)	2-78	最后武力(War Inc)	(171)
2-40	燃烧的野球 IV	(155)	2-79	三国群英传	(172)
2-41	三国 IV (DOS/V 版)	(156)	2-80	惊爆实感越野赛车(Speed Rally)	(173)
2-42	时空游侠(Time Commando)	(156)	2-81	帝国时代	(173)
2-43	十字军	(156)			
2-44	水浒传——梁山英雄	(157)			
2-45	水浒传——天导 108 星	(157)			
2-46	死亡赛车(Fatal Racing)	(157)			

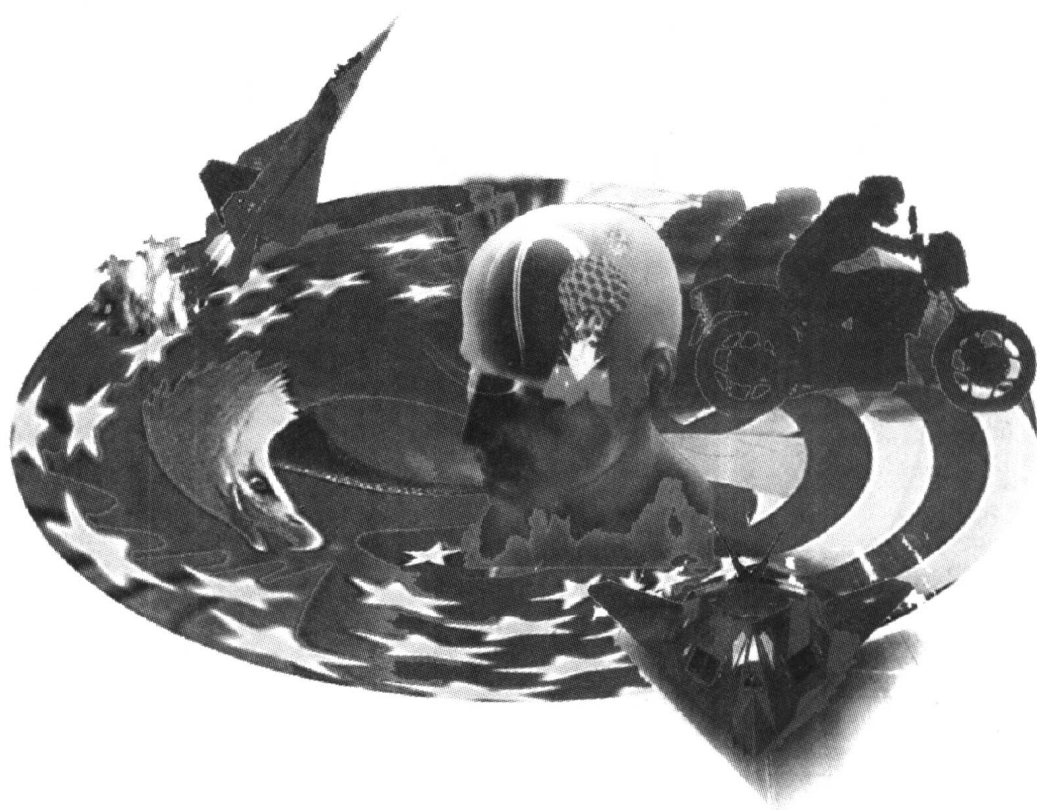


第 1 部分

攻

略

篇



1-1 帝国时代

微软也做游戏了！毕竟是大家风范，甫一出手，便名震天下。在去年美国 E3 大奖赛上，微软的巨作“Age of Empires”——“帝国时代”赢得了评委的一致好评。这是一款融合了“文明”与“魔兽争霸”全部优点的即时战略游戏，它刚一面市，就直逼 TOP 100 游戏排行榜首。下面我们一起来体验一下它的魅力。

一、胜利的条件

考虑了一下，笔者还是认为先让不太熟悉的朋友们弄清楚在什么情况下才算是胜利吧。在“帝国时代”中对战的胜利设定和别的即时战略游戏是有很大区别的，如果你没有弄清楚的话很容易莫名其妙地输掉。如果你选择的胜利条件是标准模式(standard)的话(也是缺省的模式)，那么在几种情况下你都可以取得胜利：第一当然是把所有的敌人都消灭掉；第二是你能占有所有的废墟(ruins)并持续 2000 年的时间(当然是指游戏中的时间，哈哈！)，废墟就是那些一堆巨石围着一个水池的建筑，占有的方法很简单：派任意一支部队去碰一下就行了，它会变成你方的颜色；第三是搜集到所有的古文明产物(artifact，虽然翻译得比较土，但是笔者实在找不到更好的译法了)，那些手推车一样的东西，再保持 2000 年的时间；第四是玩家自己修一个奇迹(wonder)，保持 2000 年的时间。在几种以“占有……”为目的的胜利条件中，一旦游戏中的某一方占有了所有废墟或古文明产物，在屏幕的右上角会出现一个给所有人的提示，并开始倒计时，2000 年一完就胜利。这时只要玩家派一支部队去碰到其中的一个废墟或古文明产物，则此条件就不成立，倒计时当然也就不存在了。废墟的数量较少，目标大，所以占有起来比较容易，但是它是不可移动的，很容易被敌人反占去。古文明产物的数量比废墟多多了，但是它们是可移动的，在占有之后就由玩家控制了，只要你把所有的古文明产物都移到自己的基地里去，再把基地守好，也是很好的取胜办法。至于自己修建奇迹，需要把玩家的主基地升级到最高级，而且耗费大量的资源，修建的速度又极慢，至少需要 10 个以上的村民一起行动才勉强可以看见修建工作有些进展。但毕竟是自己可以控制的，就在自己的基地里，所以也是不错的胜利办法。

如果你喜欢玩的是死亡对决(deathmatch)，就是那种一开始就有几万的木材、食物和几千的金子、石头的模式，那关于这一部分就可以略去不看。笔者觉得这种模式设计得真是很有意思，其实就是专门为那种一进入游戏就“食指大动”，急着要改游戏的玩家们做的：看！想作弊都可免了，要杀就杀个痛快吧！游戏给你的资源已经足够你毫不停留地造出一切你想要的建筑、再把所有东西都升到最高级了。但是如果你仅仅是从一个镇中心(town center)加三个村民(villagers)开始的话，那么就和我一起开始辛勤劳动吧！

霸气十足

先用三个村民建一座至两座民居(house),然后就把他们全都派出去找食物(food)。食物的资源有很多种,相信你一眼就可以发现的是鹿、象或狮子一类的动物,另外还有两种很好的资源:鱼和草莓树(berry bush)。通常笔者最喜欢的都是先挖草莓树(就是那种很矮的像个小圆球的树),因为它既不会一下子溜远(比如鹿),也不会咬你(比如狮子)。然后就一直造村民,造到大约十二三个左右,让大部分人都去搜集食物,剩下的则砍树。

探路也是非常重要的,除了让你了解到敌人的方位外,更重要的是你可以知道那些特殊的资源:金子和石头的分布情况。有的朋友喜欢在一开始造村民的时候就顺便派出两个去探路,这样可以在比较早的时候就知道大概的战场情况;另外的一种打法是在把基地升到第二级后先造出一座马廊(stable),训练出一个侦察兵(scout)去探路,因为侦察兵的速度快、视野广,而且发现敌人的村民后还可以杀上两个赚一笔。派村民出去探路真正的好处在于:如果地图是以海为主,陆地都是被分割成一个个小块的话,尽早了解到这一情况会直接影响到以后全盘的战略发展情况;这样不好的地方在于:村民的速度并不快,另外在遇到敌人、狮子后只有干挨打的份,发现敌人的村民也无法进行袭击,而且这样派出两个村民去探路当然会影响到自己的资源开采速度。侦察兵还有一个好处,就是绝对不会主动攻击任何敌人的部队(这……是好处吗?!),但是这样在对手玩家日理万机的忙碌中也不大容易发现它,简单地说,它不会“打草惊蛇”。

在了解到胜利的条件之后,相信玩家应该明白了尽早派人出去探路还有一个好处:可以发现和占有废墟或古文明产物。不过笔者还是很偏爱把敌人置于死地的胜利办法,所以发现了古文明产物后都喜欢把他们派出去一起探路。

鱼是一种资源非常丰富且容易得到的食物。如果渔场就在岸边的话,村民就可以直接进行捕鱼,不在岸边的话就只有用渔船了。你的探路者们会使你了解到最大面积的海域在哪儿,以及哪里是修码头(dock)的好位置。要注意修码头也是越早越好,因为渔船在搜集食物方面要比村民的效率高上一倍,但成本却略低于村民(一个村民需食物 50,而一艘渔船需木材 50,木材是比食物更易得的资源)。在采草莓树(berry bush)的时候,通常它们都离镇中心比较远,所以在旁边修一个粮仓(granary)是必须的。

说到这里,顺便给大家说明一下所有资源的搜集规则:在村民采集了某一种资源后,所有种类的资源都可以送到镇中心(town center)去;草莓和后来的农场(farm)的产品可以送到粮仓去;但是村民捕鱼和打猎这类得到的动物类食物要送到贮藏站(storage pit)去;木材可以送到贮藏站去;金子和石头都可以送到贮藏站去。玩家要根据这些来安排修建各种建筑的位置,把它们记熟,对于提高开采资源的速度非常关键。另外还有一个小小的技巧,就是如果你要让村民去猎鹿的话,先绕到它的外围再开始打猎,这样它逃跑的时候会跑向镇中心或贮藏站的方向,打死的时候也离镇中心更近,便于更快地送回。

在有了 12 个左右的村民后,必须小心是否会遭到别的对手的进攻,特别是在小地图里的时候。所以要立即建一个兵营(barracks),训练几个石棍兵(clubmen),虽然差了点,但是这是游戏开始时唯一的军队种类了。另外顺便派两个村民开始开采石矿,因为它们是修塔(tower)所必须的。这时如果一切正常,你的镇中心已经或可以升到第二级了(需食物 500)。除了修一

个马廊,用侦察兵来探路以外,先在建筑菜单中翻页,修一个市场(market),因为只要它一修出来,你就可以造农场了,再也不用为食物发愁了!农场就是一种把木材转化为食物的工具!

如果你的对手是比较保守的那种类型的话,那么还可以再多训练几个村民,因为搜集资源的情况几乎就决定了游戏后期的胜利。相信到了这个时候你应该对于地图上的金矿和石矿有一个大概的了解了。注意!在开采这些东西的时候要从离敌人最近的开始!!而且是先在矿旁边修上一到两个箭塔,然后再修一个贮藏站。在游戏开始不太长的时间里要想毁掉一座箭塔是件很累的工作。即使最后对手终于把箭塔干掉了,那么你一定已经赚了,因为对手的资源搜集已经肯定落后于你了。去开采的时候至少要派两个以上村民去,另外跟上几个士兵保护。

同时进行的还有另外一项工作。造上两只(不能多!)侦察船(scout ship),派出去骚扰一下敌人的渔船。这样做的目的不仅仅是让敌人用更多的木材来造渔船,而且他们必须造上几艘有攻击力的船,使敌人的木材开采大为滞后。笔者喜欢在击沉敌人的渔船后就撤回来,有一次我和一个比较冲动的玩家对战,他几乎气疯了,一下子造了10艘战舰到处找我的船来发泄愤怒!

告诉大家一个修建筑的技巧:有的建筑常常需要一下子修上几个,比如民居(house)、农场(farm)、塔(tower)和城墙(walls)等,你可以在建筑菜单中选择后按住 Shift 键,在你要修的地方放好就行了,这样能一下子放很多个,可以节省不少时间。

村民可以维修建筑和船。维修方法很简单:直接用右键点一下需要修的建筑就行了,维修需要的资源比修一个新的单位要少,所以要尽量维修各种建筑(特别是塔!)

笔者无法想象一个人不在第一时间进行“轮子(wheel)”研究的结果。轮子太重要了,除了你可以造出战车(chariot)和战车弓兵(chariot archer,笔者认为他们是游戏中最让人着迷的部队,实在是太漂亮了!)外,更重要的是它可以使你的村民移动速度提高30%,这对资源的搜集至关重要。另外派更多的村民修建筑可使速度大幅度提高。

可别胡乱放你的建筑!粮仓(granary)除了上面说的要放在草莓树旁边外,还要使周围有足够的空地使你以后有空间来放农场。贮藏站(sotrage pit)应放在最密集的树林旁边,另外还要照顾到石头和金矿的距离。

在游戏开始一段时间后就各派两个村民去开采石头和金矿是很明智的。塔所需要的唯一资源就是石头,要是你能尽量多地在各个资源旁边修上塔,或者是用塔把敌人的基地围起来的话……而金子在你进入到铁器时代(iron age)后是升级所必须的。

建修码头的地方应该是在陆地的尖端,这样周围的海域才够开阔,你的渔船和商船才能很容易地回码头。在海边的渔船和其他船很容易就造成交通堵塞,这的确是件很烦人的事,所以要把码头修在开阔的地方。别把码头修在一个狭窄的海域,除非你只是想搞点堵车来玩玩……

你知道商船是干什么用的吗?它的主要作用是和别的国家进行交易,用食物、木材或石头来交换金子。就是说,它只能用来得到金子。这种交易和国家之间的关系无关。商船的速度很快,而且它的行走算法写得很好,很容易在敌人的枪林弹雨中找到一条路,冲向别国的码头,交易完(就是碰一下)再带着金子回来。而且这种交易还有一个很有意思的地方,就是玩家这

边其实没有消耗任何资源、交易国也没有减少任何金子,这每艘船 20 点的金子是凭空多出来的!

在开始进行激动人心的攻防战之前,首先给大家介绍一些通用的操作。如果你熟悉“魔兽争霸 2”的话,那么会对“帝国时代”中的“右键”和“热键”感到很熟悉。在选定单元后,大多数的操作都是用右键就可搞定,无论是部队的攻击、村民的维修、以及牧师(priest)的转化(conversion),都直接用鼠标右键就行。另外在游戏中如果你想让修建足够快的话,还是用上“左手键盘右手鼠标”的动作吧,每个单元的每个动作都有一个热键,特别是村民修建各种建筑,用热键要方便得多,比如修一个民居(house),选一个村民,按“B”、“H”即可。游戏中的编组则和“C&C”完全一样,“Ctrl+数字键”为编组,“Alt+数字键”为立即显示这一组部队。

除非你确定自己要控制游戏中的制海权,或者是敌人无法从海上攻击到你,否则不要把建筑修在海边。当然,塔是可以的。投石船(catapult ship)这样的武器要毁掉农场和民居这样的建筑几乎不花什么时间的,即使是别的更坚固的建筑也没好到哪里去。至于你的镇中心么,相信在你已经发展到可以在另外一个地方建一个新的镇中心之前,没什么人会有兴趣去打它的。

城墙在“帝国时代”里是非常便宜而坚固的(除了敌人用投石车),能给人以安全感。你可以很容易地建造一道很好的城墙,既挡住了敌人的进攻,也不影响自己部队的出入。不过笔者并不习惯于用城墙把自己的基地围起来,我喜欢在地图比较中间的位置看清楚了哪里是对手比较容易通向石头和金矿的地方修城墙。有趣的是,城墙不仅仅是给你一种安全感,其实在心理上也给了对手一种安全感。因为城墙的意思往往意味着你不会从这里向他们进攻。这样你就可以放心地采金子和石头了!

投石车(catapults)攻击力强大,但是防守却很脆弱。在你的敌人学会弹道学(ballistics)之前,毁掉对手没有防护部队的投石车是很轻松的一件事。只要你训练一队快速移动的部队,比如骑兵(cavalry)放在那儿,敌人的投石车来了冲上去砍就行了。投石车在海战的时候作用不是很大,因为它发射的速度慢了一点。在岸边修上几个塔,后面加上几个牧师转换敌人的部队,效果要好得多。当然,最好的情况还是自己把制海权拿在手里!在大多数的对战地图里,掌握了制海权的一方往往取得了最后的胜利。

投石车有些笨,因为它们可不管什么好歹,只要发现目标就是一顿猛打,再加上有时攻击得不是很准,常常把自己的部队和建筑毁掉。另外你的部队发现敌人后总是要紧追不舍,这时候按一下命令中的原地守护(stand ground)就行了。利用投石车的这个毛病,如果敌人是一堆投石车进攻的话,你只要派一个骑兵冲进敌人的阵营里,它们会自己互相打起来。

用城墙把塔围起来是个不错的办法,这样敌人只有用投石车一类的大型投掷武器才能攻破,这对于那些特别喜欢用士兵的玩家来说是个很恼火的事。

上面已经提到,如果你有幸占有了所有的古文明产物,那么只要你能把他们保持 2000 年之后将赢得胜利。把它们推到你的基地里用墙保护起来,这样敌人是很难靠一两个人冲进来“摸”一下这些“手推车”来把时间延长的。一种比较卑鄙的做法是把所有的古文明产物都装到运输船上去然后开到一个极偏僻的角落,谁也找不着……如果这时你的运输船被敌人找到然后击沉了,古文明产物将过一段时间后随机地出现在地图上。

只要你的石棍兵(clubmen)能升级到石斧兵(axemen)的时候就立刻升级,训练出五六个人时候冲往敌人的基地。第一目标当然是敌人的村民,使他无法迅速发展;然后再拆掉他的民居,如果你这时还剩下几个人的话。为了使效果更好,把你的部队分成两个组控制会使敌人更加难以兼顾。

如果你的石头足够多,还有另外一种打法:从敌人的基地附近开始,修上一条“箭塔之路”冲向敌人的基地。在“帝国时代”中的塔变得很聪明,它们会首先攻击敌人的移动单位,然后才是敌人的建筑,就让敌人头疼去吧!!

要注意对“高地”的争夺。在较高的位置上你的投掷类武器有更宽广视野,同时在近距离的步兵和骑兵战斗中高位的一方将比矮的一方攻击力提高 50%。在山丘上安排上几个投石车和弓兵,在他们身后放上几个象兵或骑兵——真是个可怕的组合。

在部队前进时注意把远距离和近距离攻击武器混杂起来使用。让一些步兵保护你的投石车和牧师。另外别忘了部队前进时带上几个村民,他们随时可在很短的时间里造一个塔出来,特别是你要去和敌人抢夺金矿或石头矿的时候,这是非常有效的战法。

象兵(war elephants)是近距离攻击部队中很特殊的一个。它有一种“攻击群体”的属性,就是说如果有一群部队围住一个象兵战斗,象兵每攻击一下它周围的所有敌人都会同时被攻击,所以让一群步兵去杀一个象兵是非常不划算的战法。对付象兵最好的武器是用牧师,他们把象兵转化为自己的部队非常快;其次是一架已经进行了弹道升级的投石车。把敌人的象兵转化过来的感觉相当爽,你一下子少了一个大威胁,同时还得到了一个强有力的武器!

把几个牧师编组后一起行动会使转化的速度加快,但是每一次转化后所有的牧师都必须休息,以使法术恢复,进行下一次转化。牧师可以在远距离转化敌人的部队,但是要转化敌人的建筑的话就必须走到建筑面前去。要是让一个牧师去转化敌人的塔显然是不可能有什么用途的,但是三四个牧师一起行动就很有希望了,最好是再加上一二个步兵吸引塔的攻击目标。

派出两支部队,一支是几个投石车再加上两个步兵或骑兵保护,用他们来攻击敌人的基地,如果他们能把敌人大部队吸引出去的话,那么就看我们另一支部队的:一大堆象兵、高级的步兵或是弓兵,总之是任何可以在短时间内造成巨大伤害的强力部队,冲进去!等到他意识到自己的错误时已经来不及了!

如果你玩的是死亡对决(deathmatch)的话,资源就应该不是问题了,争取要第一个造出奇迹(wonder)来,把敌人的命运掌握在你的手里!

在“帝国时代”中提供了种类繁多的升级,几乎很少有玩家会把所有的升级都升个够的。首先要对自己的这场战争有个总体上的设计,然后再有针对性地进行升级。如果船是你取得胜利的关键,那么就升级那些提高它们的命中率、“预测”敌人行动的能力以及攻击力。如果你认为牧师是更重要得角色,就着重升级他们的生命点、速度和转化能力。如果骑兵是主攻部队就别再费心思去升级弓兵的防御力了,这只是一些例子,总之就是这个原理。

在所有的升级中笔者认为只有两种技术是绝不能省略的,一种是轮子,它会提高村民的移动速度。另外就是弹道(ballistic),它会让所有的弹道类武器,特别是投石车和战舰(war ships),可以跟踪判断目标的移动路线并计算出提前量,然后准确地发射。如果一种远距离投掷武器