

电脑游戏经典系列

Windows游戏经典



中国致公出版社

电脑游戏经典系列

Windows 游戏经典

金 西 主编

江苏工业学院图书馆
藏书章

中国致公出版社

内容提要

本书是一本介绍 Windows 经典电脑游戏的实用指南,它首先介绍了电脑游戏的一些知识及 Windows 的特点,再较为详细地向读者讲述了中文 Windows 3.2/95 的快速入门方法,然后分别介绍了 Windows 3.1/3.2/95 下经典游戏的游戏规则、游戏玩法,并根据作者的实战经验给出攻关的策略和技巧。本书还就多媒体与网络游戏作了介绍,并详细地讲解了 Windows 下看影碟的方法。

本书内容新颖生动,可供电脑游戏爱好者以及广大电脑用户学习 Windows 使用。

电脑游戏经典系列

Windows 游戏经典

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:15.5 字数:217千字

1997年9月第1版 1997年9月第1次印刷

印数:1—5000册

ISBN 7-80096-305-5/TP·42

定价:18.00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使用法。

●《Windows 游戏经典》

本书是一本介绍 Windows 经典电脑游戏的实用指南，它较为详细地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	(4)
1.1.5 其它游戏	(5)
1.1.6 光盘游戏	(5)
1.2 游戏节目是如何制作的	(5)
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	(6)
1.3.2 游戏制作——艺术灵感与艺术责任心的结合	(6)
1.4 电脑游戏最新动态	(9)
1.4.1 电脑游戏目前的状况	(9)
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	(10)
1.5 玩游戏的注意事项和作者的话	(11)
1.6 Windows 游戏简介	(12)
1.6.1 Windows 游戏的趣味性	(13)
1.6.2 强大的开发环境	(13)
第二章 Windows 快速入门	(15)
2.1 中文 Windows 概述	(15)
2.1.1 术语约定	(15)
2.1.2 Windows 基本知识	(16)
2.2 基本窗口操作	(19)
2.2.1 移动窗口	(20)
2.2.2 窗口最大化	(20)
2.2.3 窗口最小化	(20)
2.2.4 改变窗口尺寸	(21)
2.2.5 图标恢复为窗口	(21)
2.2.6 移动图标	(22)
2.2.7 还原极大化窗口	(22)

2.2.8	窗口的滚动	(23)
2.2.9	关闭窗口	(23)
2.3	菜单、对话框、图标	(23)
2.3.1	菜单命令	(23)
2.3.2	对话框	(25)
2.3.3	图标	(25)
2.4	键盘与鼠标的使用技巧	(30)
2.4.1	使用键盘学习 Windows 的技巧	(31)
2.4.2	使用鼠标学习 Windows 的技巧	(37)
2.5	Windows 95 桌面与窗口操作	(38)
2.5.1	Windows 95 桌面组件	(38)
2.5.2	窗口组成	(39)
2.5.3	打开窗口	(40)
2.5.4	使用滚动条	(40)
2.5.5	窗口大小调整	(40)
2.5.6	窗口边框大小调整	(41)
2.5.7	移动窗口	(41)
2.5.8	关闭窗口	(42)
第三章	Windows 基本操作	(43)
3.1	安装 Windows 3.2	(43)
3.1.1	安装 Windows 3.2 所需的软、硬件	(43)
3.1.2	安装 Windows 3.2 的两套方案	(43)
3.2	启动 Windows 3.2	(45)
3.3	如何获取帮助信息	(46)
3.3.1	简介	(47)
3.3.2	如何使用帮助	(47)
3.3.3	命令和按钮	(54)
3.4	退出 Windows 3.2	(55)
3.4.1	利用文件菜单	(55)
3.4.2	利用控制菜单	(56)
3.5	安装中文 Windows 95	(57)
3.5.1	第一次安装 Windows 95 的注意事项	(57)
3.5.2	第一次安装 Windows 95 时需要做的工作	(58)
3.5.3	简化安装 Windows 95 的过程	(58)
3.5.4	如何从光盘上安装 Windows 95	(59)
3.5.5	在运行 Windows NT 的计算机上如何安装 Windows 95	(60)
3.6	启动 Windows 95	(60)
3.7	退出与卸载 WINDOWS 95	(62)

第四章 程序管理器	(64)
4.1 程序管理器概述	(64)
4.2 程序管理器的菜单命令	(67)
4.2.1 “文件”菜单命令	(67)
4.2.2 “选项”菜单命令	(68)
4.2.3 “窗口”菜单命令	(69)
4.3 程序管理器的基本操作	(69)
4.3.1 排列窗口和图标	(69)
4.3.2 更改图标	(70)
4.3.3 组织应用程序和文档	(73)
4.3.4 退出 Windows	(76)
4.3.5 启动应用程序	(77)
4.3.6 在应用程序之间切换	(78)
第五章 文件管理器	(79)
5.1 文件管理器概述	(79)
5.2 文件管理器菜单命令	(83)
5.2.1 “文件”菜单命令	(83)
5.2.2 “磁盘”菜单命令	(84)
5.2.3 “树”菜单命令	(85)
5.2.4 “查看”菜单命令	(85)
5.2.5 “选项”菜单命令	(87)
5.2.6 “窗口”菜单命令	(87)
5.3 文件管理器基本操作	(88)
5.3.1 使文件和应用程序相关联	(88)
5.3.2 改变显示选项	(89)
5.3.3 连接和断开网络驱动器	(91)
5.3.4 显示和改变文件特性	(92)
5.3.5 管理软盘	(92)
5.3.6 在文件管理器中移动	(95)
5.3.7 启动应用程序	(97)
5.3.8 关闭确认信息	(97)
5.3.9 文件和目录操作	(97)
第六章 控制面板	(104)
6.1 控制面板概述	(104)
6.2 控制面板菜单命令	(107)
6.2.1 “设置”菜单命令	(107)

6.2.2	控制面板选项	(109)
6.3	控制面板基本操作	(109)
6.3.1	改变键盘选项	(109)
6.3.2	改变定点设备选项	(109)
6.3.3	改变串行端口设置	(111)
6.3.4	改变交换文件设置	(113)
6.3.5	改变 Windows 外观	(114)
6.3.6	改变系统日期和时间	(119)
6.3.7	控制声音	(119)
6.3.8	根据国别自定义 Windows	(125)
6.3.9	安装和配置打印机	(126)
6.3.10	安装和删除设备驱动程序	(131)
6.3.11	安装和删除字体	(132)
6.3.12	386 增强方式下的 Windows 优化	(134)
6.3.13	指定网络选项	(135)
第七章	会说话的纸牌游戏	(136)
7.1	纸牌游戏的帮助	(136)
7.2	纸牌游戏的规则	(136)
7.3	纸牌游戏的基本操作	(139)
7.4	纸牌游戏的玩法与技巧	(141)
7.5	Icon Hear—It 软件提供的说话接龙纸牌	(143)
第八章	扫雷	(145)
8.1	扫雷的帮助	(145)
8.2	游戏规则	(147)
8.3	如何扫雷	(148)
8.4	策略和游戏技巧	(150)
第九章	中文 Windows 95 入门	(151)
9.1	中文 Windows 95 操作的新变化	(151)
9.2	中文 Windows 95 的键盘快捷方式	(156)
9.2.1	Windows 常规键	(156)
9.2.2	用于“桌面”、“我的电脑”和“Windows 资源管理器”的快捷键	(156)
9.2.3	用于“我的电脑”和“Windows 资源管理器”的快捷键	(157)
9.2.4	仅用于“Windows 资源管理器”的快捷键	(157)
9.2.5	用于“属性”对话框的快捷键	(158)
9.2.6	用于“打开”和“另存为”对话框的快捷键	(158)
9.2.7	用于“辅助选项”的快捷键	(158)

9.3 中文 Windows 95 使用技巧与诀窍	(158)
9.3.1 有效地设置桌面	(158)
9.3.2 维护计算机	(160)
9.3.3 运行程序	(160)
9.3.4 使用文件和文件夹	(161)
9.3.5 用于打印	(162)
9.3.6 用于网络	(163)
9.3.7 日积月累	(163)
第十章 中文 Windows 95 操作指南	(165)
10.1 如何运行程序	(165)
10.2 如何使用文件和文件夹	(166)
10.2.1 查找文件或文件夹	(166)
10.2.2 打开最近使用的文档	(166)
10.2.3 查看本机的内容	(167)
10.2.4 复制文件或文件夹	(167)
10.2.5 移动文件或文件夹	(167)
10.2.6 删除文件或文件夹	(167)
10.2.7 恢复删除的文件或快捷方式	(168)
10.2.8 将文件复制到软盘	(168)
10.2.9 创建文件夹	(168)
10.2.10 更改文件或文件夹的名称	(168)
10.3 如何打印	(168)
10.3.1 安装打印机	(168)
10.3.2 打印文档	(169)
10.3.3 查看待打印的文档	(169)
10.3.4 更改打印机设置	(169)
10.3.5 使用共享打印机	(169)
10.3.6 与其他用户共享打印机	(107)
10.4 如何使用网络	(107)
10.4.1 设置计算机与网络连接	(107)
10.4.2 查找网上的计算机	(107)
10.4.3 查看网络打印机和文件夹	(171)
10.4.4 打开其它计算机上的共享文件夹	(171)
10.4.5 与其他用户共享文件夹	(171)
10.4.6 从网络安装程序	(171)
10.4.7 备份代理程序: 用于 NetWare 或 Windows NT 服务器	(171)
10.4.8 使用“拨号网络”连网	(172)
10.4.9 使用电缆连网	(172)

10.5	如何与其他用户通讯.....	(172)
10.5.1	Microsoft Exchange: 用于收发邮件	(172)
10.5.2	Microsoft 传真程序: 用于收发传真	(172)
10.5.3	电话拨号程序: 从本机拨号.....	(173)
10.5.4	安装调制解调器.....	(173)
10.5.5	The Microsoft Network: 使用 Microsoft 联机服务.....	(173)
10.6	如何保护您的工作.....	(173)
10.6.1	备份硬盘内容.....	(173)
10.6.2	设置屏幕保护程序.....	(173)
10.6.3	设定屏幕保护口令.....	(174)
10.6.4	关闭计算机.....	(174)
10.6.5	控制对文件夹或打印机的访问.....	(174)
10.7	如何更改 Windows 设置	(174)
10.7.1	更改 Windows 外观	(174)
10.7.2	定制“我的电脑”或“Windows 资源管理器”	(175)
10.7.3	更改任务栏设置.....	(176)
10.7.4	添加或删除字体.....	(176)
10.7.5	更改键盘设置.....	(177)
10.7.6	更改鼠标设置.....	(177)
10.7.7	更改多媒体设置.....	(178)
10.7.8	为多个用户设置 Windows	(179)
10.8	如何安装硬件.....	(179)
10.9	如何维护计算机.....	(180)
10.9.1	备份硬盘内容.....	(180)
10.9.2	磁盘空间管理: 用于增加磁盘容量.....	(180)
10.9.3	定期整理硬盘提高硬盘访问速度.....	(180)
10.9.4	检查磁盘错误.....	(180)
10.9.5	格式化软盘.....	(181)
10.9.6	更改计算机的日期.....	(181)
10.9.7	更改计算机的时间.....	(181)
10.9.8	清空回收站.....	(181)
10.10	如何在 Windows 下使用便携机.....	(181)
10.11	如何设置 windows 的辅助特性	(183)
10.11.1	安装辅助选项	(183)
10.11.2	使用辅助选项中的快捷键	(183)
10.11.3	使用声音	(184)
10.11.4	在指定时间后关闭辅助特性	(184)
10.12	如何使用帮助	(185)

第十一章 空当接龙	(187)
11.1 空当接龙简介	(187)
11.2 空当接龙玩法	(188)
11.3 空当接龙的游戏策略与技巧	(189)
第十二章 红心大战	(190)
12.1 红心简介	(190)
12.2 红心的玩法	(191)
12.3 红心的游戏策略与技巧	(192)
第十三章 多媒体与网络游戏	(193)
13.1 多媒体游戏平台现状	(193)
13.2 网络游戏基础知识	(194)
13.2.1 如何使用电子邮件 (E-mail) 存取	(194)
13.2.2 什么是网际网络	(195)
13.2.3 使用 E-MAIL 存取环球网 (World-Wide Web)	(195)
13.2.4 使用 E-MAIL 做 WWW 查询	(196)
13.2.5 一些与游戏有关的 WWW 地址	(196)
13.3 网络泥巴 (MUD) 简介	(198)
13.4 网络泥巴 (MUD) 操作精华	(198)
13.4.1 如何进入 MUD	(198)
13.4.2 8888 有何特点	(198)
13.4.3 什么是东方故事	(198)
13.4.4 泥巴该怎样才能尽快成长	(199)
13.4.5 不能常来泥塘怎么办	(199)
13.4.6 泥巴能管理泥塘吗	(199)
13.4.7 MUD 经验谈	(199)
13.5 XING 的安装及使用	(206)
13.6 金山影霸使用指南	(209)
13.6.1 金山影霸简介	(209)
13.6.2 运行环境	(209)
13.6.3 软件安装	(209)
13.6.4 使用方法	(209)
13.6.5 使用技巧与注意事项	(211)
13.6.6 软 VCD 播放器	(211)
13.6.7 金山影霸使用问题解答	(214)
13.6.8 软声霸	(215)

第十四章 俄罗斯方块	(216)
14.1 游戏规则	(216)
14.2 游戏的玩法	(216)
14.3 记分	(217)
14.4 游戏菜单	(217)
14.5 键盘设置	(218)
14.6 策略和技巧	(219)
第十五章 夹子棋	(220)
15.1 夹子棋简介	(220)
15.2 游戏规则	(220)
15.3 菜单	(221)
15.4 游戏玩法	(222)
15.5 策略和技巧	(223)
第十六章 国际象棋	(225)
16.1 国际象棋简介	(225)
16.2 游戏规则	(226)
16.2.1 棋子与它们的移动	(226)
16.2.2 国际象棋的基本规则	(226)
16.3 菜单	(228)
16.3.1 游戏菜单 (Game)	(228)
16.3.2 移动菜单 (Move)	(231)
16.3.3 练习菜单 (Practice)	(231)
16.3.4 帮助菜单 (Help)	(231)
16.3.5 编辑菜单 (Edit)	(232)
16.4 游戏玩法	(233)
16.5 策略和技巧	(234)

第一章 电脑游戏概述

每一个学习电脑的人对电脑游戏都不会陌生，电脑游戏伴随着电脑已发展了几十年，世界上专门开发它的公司就有上万家，每年都会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？如何玩好游戏，需要掌握那些技巧？这些在本书中都能找到令人满意的答案。

电脑游戏的迷人之处在于：丰富、逼真的画面，出色的音响效果，生动的故事情节，使人爱不释手。而强烈的参与感，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于提供的“太虚幻境”，使游戏者可以在其中安全地领略到平时很难遇到（如战争）甚至根本无法遇到（如上古时代）的种种体验。玩电脑游戏本身也是一种学习，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。更何况，电脑游戏中还专门有一类益智游戏，Windows 环境中的“挖地雷”，就是这样一个让人百玩不厌的游戏。

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	玩家支持率
ETC	26.0%
SPG	27.9%
TAB	29.0%
RAC	32.2%

游戏类型	玩家支持率
STG	34.7%
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，作为勇者、救世主、恶魔等等，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，可能是过于暴力和血腥，不适合中国国情，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）。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，玩家所喜爱的游戏类型也不相同，如运动类游戏在美国就大受欢迎。

电脑游戏还有许多种分类的方法，如按直接参加人数来分，就可以分为单人游戏，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；如果按游戏中事件出现的特征及其处理方法来分类，则又可把游戏分为确定型和随机型两类。

确定型游戏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、逐渐地提高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。

综上所述，游戏界流行的英文缩写代码的含义如表 1.2 所示。

表 1.2

英文代码	中文名称	典型游戏
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

英文代码	中文名称	典型游戏
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

当前电脑游戏已将最新的高科技融入其中，正在向多维化、多媒体、多元化、高智能、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，因为中国人的眼睛毕竟喜欢看中国人的文字，所以市场上港台的RPG游戏至少比外国的RPG游戏领先一个周期。既然有这样一块肥肉，游戏公司自然会全力以赴，因而将整个港台市场搞得像春秋战国一般。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。但这两家公司的制作风格却各有千秋。大宇的产品以中国文化为基础，保持传统RPG的情节，其画面仿佛是一幅幅的山水风光画，音乐也十分民族化让国人相见分外亲，1994年两个经典游戏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，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，如果不是“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。但令人奇怪的是，“鹿鼎记之皇城争霸”却又走回了传统RPG模式，虽然对话夸张，但却令人趣味索然。

在两雄争霸下，其它公司想在RPG上占有一席之地非得有自己的特色。1993年突然出现在游戏界的天堂鸟公司在1994年末推出了又一个RPG游戏“八女神物语”，其全部采用高解析度640×400×16的精美画面，令人怀疑自己在玩日本游戏，许多3D的战斗画面非常新颖。

港台RPG虽然占尽天时、地利、人和的优势，却无法遏止外国RPG的挑战。一个日本的教育类RPG游戏“美少女梦工厂”就曾四度蝉联排行榜冠军之位；“黑暗王座”虽然是外

国 1993 年的 RPG 作品，但实在是令人叹为观止；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，好在无畏的勇士在 DOOM II 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，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，于是你将在枪林弹雨间体会出生入死的感觉，最后将你也变成冷血动物。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。此游戏给 1995 年的策略游戏开了好头。至于欧美的“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，让他们彼此切磋较量。

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。