

互联网络使用丛书

Internet

网络游戏大全

• 九一工作组 编著



电子工业出版社
ELECTRONIC INDUSTRY PRESS
http://www.eip.com.cn

出了巨大的努力。这里一并表示感谢！

鉴于时间关系和作者水平，本书的缺点和错误在所难免。另外，基于网络联机的新游戏不断推出，在许多游戏原有基础上厂家和发行商也不断有加强版和补充关卡问世，因此我们也只能做有限的介绍，书中涉及到的内容恐有疏漏及不当之处，或者一些读者喜欢的游戏而没有收录，对此希望读者朋友能见谅。

91_Group 工作组
1998 年 6 月于北京

内 容 简 介

本书把握当前联机游戏流行的大趋势,详细介绍联机游戏的发展情况、多人游戏(MPOG)的特点和Internet网络MUD服务站点。本书共分两篇,根据不同的游戏类别,如策略类游戏、战争类游戏、冒险类游戏、角色扮演类游戏等,分别类别地介绍了目前最流行的热门联机游戏。内容包括游戏安装的配置要求,游戏情节和特点的简介,以及游戏的攻略提示等,大部分游戏还配有精美的插图。下篇针对目前国内游戏市场的实际情况,精心筛选了最热门的游戏二十多个,依和上篇同样的类别顺序,介绍其详细的攻略技巧和过关提示,相信能给大多数电脑游戏爱好者以切实的帮助,使广大玩家玩起游戏来更加得心应手。

丛 书 名: 互联网络使用丛书

书 名: Internet 网络游戏大全

编 著 者: 九一工作组

责任编辑: 张 欣

印 刷 者: 北京京安达明印刷厂

出版发行: 电子工业出版社、发行 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱

邮编 100036 发行部电话 68214070

经 销: 各地新华书店经销

开 本: 850×1168 1/32 印张: 16.75 字数: 450 千字

版 次: 1998 年 8 月第 1 版 1998 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4565-6

TP·2154

定 价: 22.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。

版权所有 翻印必究

出版说明

近年来，互连网络（Internet）的兴起打破了传统的行业、地域等界限，形成了以信息为中心，跨国界、跨行业、跨文化和跨语言的全新的发展与竞争空间。入网即意味着您将拥有新的发展机遇。

随着国内网络应用环境的日益成熟，互连网络现在比以往任何时候更贴近人们的生活，它已成为一种时尚和文化。您可以自由地沉浸在 Internet 里，参加新闻组（Newsgroups）的讨论，在电子公告牌（BBS）里查看自己关心的消息，发 E-mail 问候您的亲朋好友，通过 WWW 访问世界上任何地点的多媒体信息，您还可以漫游国内一些在线服务网络，获取自己所需的信息。也许您对网络甚至计算机并不熟悉，但这并不重要，您同样可以做到这一切。我们推出的这套《互连网络使用丛书》就是针对广大没有计算机网络专业知识的互连网络用户编写的，侧重介绍互连网络 Internet 及其优秀的工具软件和在线服务网络，包括其基本功能、使用方法与技巧、信息资源等内容。这套丛书力求突出实用性、普及性和可读性；内容安排上精炼而实用，重点介绍基本使用方法、操作步骤及其技巧等内容，使读者花费较少的时间，就能轻松、快捷地掌握最基本、最有用的东西；讲解由浅入深、深入浅出、语言通俗易懂是这套书的又一特点，非常适合互连网络用户尤其是新入门的用户阅读参考。

在编写出版这套丛书的过程中，很多专家都付出了大量的心血和汗水，我们在此表示衷心的感谢。欢迎广大读者提出宝贵意见和建议。

电子工业出版社

1997年4月

前 言

初次接触联机游戏是在 1996 年，刚开始是几个朋友在局域网上网联机对打，再后来到了 Internet 上试着向从未谋面的玩家挑战，由此也真正喜欢上了电脑游戏，它给我们带来了太多的欢乐！我们也深深意识到：电脑正在不知不觉中走进了我们的生活，电脑游戏也成了我们娱乐生活重要的组成部分！

而网络的发展则延伸了电脑游戏的生命，随着 Internet 的飞速发展，联机游戏越来越显示出其极大的玩家市场和发展潜力，越来越多的游戏具有了联机对战的模式，Internet 上的联机游戏服务站也成了玩家竞相光顾的热点，在游戏界最重要的 E3 大展上，1997 年获奖的游戏几乎全部具备联机功能。虽然相对于国外，我国提供 Internet 联机游戏的站点还比较少，但近一年来发展速度却非常快，北京、广州、上海等地的许多著名站点都开始提供这种服务。从目前国内游戏书籍市场看，缺少一本全面介绍网络联机游戏的图书，针对这一状况，我们编写了《Internet 游戏大全》，分为上下两篇。

上篇“网络篇”主要介绍 Internet 上著名的联机游戏服务站点及流行的网络游戏，根据我们玩游戏的实际感受，加上对目前全球 Internet 站点比较流行的联机游戏的了解，我们按通用的分类原则将精心搜集和挑选的游戏进行了分类整理，对单个游戏从系统配置和相关网址、游戏简介、攻略技巧等方面加以阐述，尽可能使读者在读过我们的书后能对书中讲过的游戏能有一个比较全面的把握，并在实际玩游戏的过程中有所帮助。

另外，考虑到我国游戏市场的实际情况和玩家的实际需要，我们也收集了二十几个国内比较流行的游戏，依同样的分类原则一起整理出来，放在下篇“实战篇”中献给读者。

参加上篇“网络篇”编写的人员有：李彭军、刘哲星、赵晨光、陈明、何昆、毛进亮、黄志聪等；参加下篇“实战篇”编写的人员有：徐保强、李少坤、罗奇伟、王进亮、黄志聪等。申蔚、史洪飞、周山青、李永全、刘爱荣、蒋雨霖、殷祈、刘晓勤、陆洪雨、曹艳艳、邓英英、宋苗云等也为本书的编写工作，提供了诸多宝贵的意见和帮助。另外，电子工业出版社的工作人员也为本书的出版付

目 录

上篇 网络篇	1
第一章 联机游戏总动员	3
第一节 MPOG 概述	3
第二节 MPOG 游戏分类	6
第二章 联机游戏服务站点	15
第一节 Mplayer	15
第二节 ENGAGE	21
第三节 TEN	26
第四节 其它 MPOG 服务站点	32
第三章 策略类游戏	71
第一节 Baldies	71
第二节 命令与征服系列 (C&C)	75
第三节 Castles II :Siege & Conquest	83
第四节 死亡封锁线(Deadlock)	86
第五节 帝国建造者(Empire Builder)	89
第六节 Imperium	91
第七节 银河霸主 2 (Master of Orion II)	92
第八节 网络风暴(Net Storm)	96
第九节 Stellar Emperor	99
第十节 魔兽争霸系列(Warcraft Series)	100
第十一节 War Wind	105
第十二节 Crush! Deluxe	107
第四章 战争类游戏	111
第一节 Achtung, Spitfire	111
第二节 Harpoon Online	114

第三节	Operation Market-Garden	116
第四节	Over the Reich	119
第五节	Panzer General Online	121
第六节	Panzer General II	123
第七节	东部前线(East Front)	126
第八节	近战(Close Combat)	127
第九节	近战 II (Close Combat II)	131
第十节	亚历山大之战 (Great Battle of Alexander)	133
第五章	冒险与角色扮演类游戏	137
第一节	AD&D Dark Sun: Crimson Sands Online	137
第二节	暗黑破坏神(Diablo)	140
第三节	Empiriana & Lords of Empyria	144
第四节	ENGAGE: Darkness Falls	148
第五节	Kingdom of Darkkar	151
第六节	Meridian 59	153
第七节	The Realm	157
第八节	Ultima Online	160
第六章	动作和迷宫类游戏	163
第一节	BattleTech Solaris	163
第二节	Blood	168
第三节	Captain Claw	170
第四节	天旋地转 (Descent I & II)	173
第五节	毁灭战士系列 (DOOM)	176
第六节	毁灭公爵 (Duke Nukem 3D)	179
第七节	毁灭巫师 (Heretic & Hexen)	181
第八节	机甲战士 II (NetMech and MercNet)	183
第九节	Minion Hunter	185
第十节	农人也疯狂	187
第十一节	Subspace	189
第十二节	雷神之锤 (Quake)	191

第十三节 星球大战 (X-Wing vs.TIE Fighter)	197
第七章 模拟类游戏	203
第一节 空中战士 (Air Warrior)	203
第二节 空中战士 2 (Air Warrior II)	206
第三节 高级战术战斗机 (ATF)	208
第四节 古巴 A-10	212
第五节 EF 2000	215
第六节 F-22 闪电战机 II	220
第七节 苏-27 Flanker	222
第八节 WarBirds	227
第九节 卡曼奇 3 (Comanche 3)	231
第十节 铁狼 (Iron Wolves)	236
第八章 运动类游戏	239
第一节 BRR 赛车 (Big Red Racing)	240
第二节 MTM 赛车 (Monster Truck Madness)	242
第三节 云斯顿赛车 (NASCAR 2)	244
第四节 FPS 棒球 96	246
第五节 FPS 美式足球 97	249
第六节 FPS 高尔夫	251
第七节 Jack Nicklaus Online Tour	253
第八节 Ten Pin Alley	255
第九节 Virtual Pool 台球	256
第十节 Trophy Bass 2	258
第九章 智力类游戏	261
第一节 Backgammon	261
第二节 BattleChess 4000	263
第三节 抓词 (CatchWord)	265
第四节 国际象棋 (Chess)	266
第五节 飞龙骰子 (Dragon Dice)	267
第六节 垄断者 (Monopoly)	270

第七节 Risk.....	271
第十章 MPOG 游戏社会.....	275
第一节 游戏社会中的品行分类.....	276
第二节 游戏社会中的群体.....	277
下篇 实战篇.....	281
第十一章 策略类游戏.....	283
第一节 帝国时代.....	283
第二节 绝地风暴.....	297
第三节 地下城守护者.....	309
第四节 七个王国.....	320
第五节 魔法门之英雄无敌 II.....	327
第十二章 战争类游戏.....	333
第一节 三国志演义-赤壁.....	333
第二节 黑暗帝国.....	339
第三节 横扫千军.....	349
第四节 绝地人反攻 II.....	355
第十三章 冒险类游戏.....	361
第一节 荒诞世界.....	361
第二节 坏蟑螂.....	369
第三节 粘土世界.....	379
第十四章 角色扮演类游戏.....	385
第一节 天龙八部之六脉神剑.....	385
第二节 阿猫阿狗.....	393
第三节 福尔摩斯探案 II 之玫瑰纹身.....	405
第四节 超时空英雄传说 2.....	417
第五节 炎龙骑士团外传之风之纹章.....	423
第十五章 动作及迷宫类游戏.....	429
第一节 孤胆枪手.....	429
第二节 古墓丽影 II.....	441

第三节 般若魔界	463
第四节 VR 战警 II	476
第十六章 经营类游戏	485
第一节 FIFA 足球经理	485
第二节 主题医院	493
第十七章 运动及智力类游戏	501
第一节 足球 98	501
第二节 大富翁 4	506
第十八章 未来游戏发展预测	515
第一节 技术进步对游戏发展的影响	515
第二节 游戏发展的全球化趋势	517
第三节 视觉通讯技术在游戏中的应用	518
第四节 从游戏到虚拟现实世界	519
后 记	521

网络篇

91
Group



第一章

联机游戏总动员

自从有了对话屋（chat room）之后，多人联机游戏（MPOG）已经成为 Internet 上最有影响的一股娱乐浪潮。阅读本书，你不但可以跟上这股浪潮，展望未来的发展趋势，而且还可以追溯其根源，了解它的发展过程。

第一节 MPOG 概述

世界上几乎每一个人都玩过各种的游戏。游戏可以培养我们的分析能力，它们训练我们解决问题最起码的能力。在更复杂的游戏过程中，我们甚至可以培养自己把各种不同的因素组合成一个复杂的整体的能力。即便在最简单的情况下，游戏也可以教会我们怎样识别对手，和它们展开竞争。

在不同文化背景和地域差别面前，游戏是一个很方便的通用工具。游戏自身可能会发生变化，但是它的效果是不会改变的。这就是近几年来发展起来的、令人振奋的电脑游戏的唯一追求。不象所有以前的其它游戏，电脑游戏不需要多少社会交往就可以进行了，通过和机器的特殊交流代替了和其他人类的往来。从游戏的发展史来看，单一的电脑游戏能够如此迅速得到普及的确让人感到吃惊。但是从某个逻辑上讲，这和多人联机游戏能够迅速普及的原因是一样的。

虽然只有短短的不到 20 年时间，但回忆电脑游戏的发展进程（家用电脑）往往是比较困难的。在 20 世纪 80 年代初期塑料盒包装的第一个电脑游戏出现在零售市场上。很多早期的电脑游

戏都以战争为主题的。战争游戏在计算机上的应用主要是因为它解决了很多传统上的固有问题。通常，战争游戏使用的纸制地图太大了，而且所设定的游戏往往发生在很多地方。其次大多数游戏是很花费时间的，你当然不可能离开现场几天甚至几个星期，而且在离开游戏现场之前，必须小心翼翼地记录下现场中每一个环节的情况，这样当你准备再次进行游戏之前，还必须花费一个小时或者是更多的时间来重新恢复现场。最后，要想找到一个能在很长的一段时间里同你一起游戏的伙伴是很困难的，即便找到了，要制订一个双方都能接受的时间表也是一个棘手的难题。

计算机解决了所有这些问题：人工智能可以在任何时间里陪你进行游戏；地图存储在计算机里，而不必悬挂在你房间的中央了；计算机可以随时调出你所存储的所有记录。因此战争游戏就在计算机中安家落户了，并且很快成为电脑游戏的核心了。

几乎在同一时间，介绍 Dungeons & Dragons 的文章得到了广泛的关注。如果说，以前曾经出现过一个几乎完全是在玩家们之间进行交流的游戏，那么这就是 Dungeons & Dragons 的祖先了。自然，电脑游戏开发者们设法抓住了这个游戏种类出现的机会，于是角色扮演类游戏（role-playing games，简称 RPGs）就诞生了。

虽然 RPGs 在早期的电脑游戏中象它“表兄”——战争类游戏一样迅速得到普及，而且其中的一些游戏即便在今天也很流行（例如 Origin 的 Ultima 系列）。但是玩家们很快就注意到了它落后的交互方式，从而降低了对它的兴趣。同时游戏开发商们开始寻找新的解决方法。第一个结果就是产生了由计算机控制的交互特性，也被称为非玩家人物（non-player characters，简称 NPCs）。

开始，这个特性仅局限在简单地走向一个人物，如果它有一些信息要告诉你的话，就会弹出一个对话框显示信息。当再次和它相遇时，它会告诉你同样的事情。此后不久，又增加了选择菜单，这样玩家在询问 NPC 时就会有一组问题要你选择，不同的

情况会有不同的回答。后来，设计人员设计它们的 NPC 可以记忆玩家的谈话和行动，以及在不同的时间点根据玩家此时所处的情况来提供故事发展的各种线索。所有这些都极大提高了玩家们的兴趣。

1993 年 ImagiNation Network（当时仍叫作 Sierra Network）推出了 Sierra 的 Shadow of Yserbius。这是第一个真正允许玩家们彼此之间进行交流的实时角色扮演游戏。虽然它局限在一个联机游戏网络的专利限制中，但它的成功不能不说是巨大的，至少在当时它可以说是一个稍微超前的版本了。

Origin 的 Ultima Online——第一个专门开发供多人游戏的单独盒装类型的产品，随时准备对那些全球范围的 Dungeons & Dragons 玩家们的梦想做出一个最终的答案。事实上，当 Richard Garriot——Origin 的缔造者，在最初检测 Ultima Online 时，他遇到的第一个人是来自另一个国家。显然，我们目前能够达到的信息交流的范围与以前相比已经得到了极大的提高。更重要的是，玩家们的需求已经促使计算机 RPG 不仅仅朝着技术方向，而且要作为社交媒介的方向发展。

战争游戏的发展趋势正处于主流时期，它们现在的目的已经发生了改变。在早期的设计中，计算机帮助战争游戏解决了很多技术上的问题，但是与此同时也带走了游戏中最好的内涵——人类的感情。无论在探索 AI（计算机人工智能）与人类的智力之间的竞争中二十年的进程里做出了多大的努力，但它的目标仍然难以接近。虽然“深蓝”战胜了卡斯帕罗夫，但这决不意味着 AI 将超过人类的智力。

在策略游戏（不是战争游戏）激战中不要忘记外交和联盟的重要性。即便是设计出来的最好的 AI 工具在 4 到 6 人的激烈竞赛的“危险”游戏中也不能完全做出类似人类的反应。

相反，战争游戏在调制解调器技术在“面对面（Head To Head）”游戏中应用之后，已经意识到并且已经开始占据了统治

地位。在提供这些技术的第一个游戏主题推被出的那一年里，游戏者和软件发行商认为这是一个 A 类游戏设计因素的标准，就象它已经成为可行性技术一样，将这个特点扩展为覆盖局域网（LAN）的多人联机能力。但事实上，在所有的游戏里面，只有非常小的一部分，也甚至需要一个 LAN 网才能进行工作或者娱乐。

为什么 LAN 游戏在它几乎还没有成为一个商业产品的时候就已经成为如此盛行的一个设计标准了呢？这是因为游戏设计人员首先是一个玩家，并且他们都有机会接触 LAN。然后他们很快就想起以前常常意识到但又经常忘掉（在很多情况下也一样）的事情——和其他人一起玩比和 AI 玩有意思得多。

正因为 MPOG 设计利用 Internet 提供了彼此沟通的另一个途径而变得更重要了，这就是游戏本身的目的。通过 Internet 网我们彼此沟通的范围已经延伸到整个世界的各个角落。展望未来，这一切多么激动人心呀。

第二节 MPOG 游戏分类

本书的读者中可能有很多的玩家新手，但即使是玩家高手也很难根据自己的理解区分某些游戏是策略游戏还是战争游戏。在本书中我们将介绍一下我们是如何给游戏分类的，这也许会帮助你减轻一些混乱，当你寻找你想玩的游戏时就会轻松一些了。

一、策略类游戏

策略类游戏在玩家的所有特征里注重强调发现和分析问题的能力，而且不基于历史进程。这个衡量标准是很重要的，因为战争游戏在其它很多方面和我们使用策略游戏的定义是相符的，但是战争游戏都是基于历史冲突的。

大多数策略游戏都围绕着矿藏的控制而展开故事情节的。玩

家们拥有一个或一系列要达到的目标，从简单的养活他们统治的人民到更高的统治整个星系。为了达到这些目标，他们通常很少使用这种矿藏，而且必须小心保护着这些矿藏，并且考虑如何获得更多的矿藏。在 Sistine Chapel 中，玩家常常感到很盲目，自己好象在被要求用一盒蜡笔和一根枯枝来绘制天花板一样。但是在这类游戏中大多数会教你如何去做的。而且在多人舞台上和几十个玩家为了一个相同的目的一起奋斗，不是更有挑战性吗？

第三章里将介绍一些最好的策略游戏，从有战役标志的主题游戏，例如魔兽争霸 2 (Warcraft II) 和命令与征服之红色警报 (Command & Conquer: Red Alert)，到 Civilization (文明) 和 Master of Orion。每一个都侧重于矿藏的控制，只是实现的方式有所不同罢了。



二、战争类游戏

如果一个人以一个历史上的失败者重新开始，或者作为历史上的胜利者重新追求更大的功绩，战争游戏将是策略游戏的最终挑战者。没有什么比在舒适的家中重写历史更令人满足的了。这