

单机游戏可以说是现代大部分游戏的起源，当我们说起单机游戏的诞生与发展时，又何尝不是在说整个游戏的发展呢？

### 温室中的第一款游戏

1961年夏天,波士顿麻省理工学院四位年轻的程序员为了在工作之余聊以解闷,在该校林肯实验室1956年研制的世界上第一台晶体管电脑上编写了一段太空射击模拟程序,并称之为《太空大战》。它允许两个人操纵自己的飞船,在太空中互相追逐射击,当然这都是在电脑上进行的,这就是世界上第一款真正意义上的单机电脑游戏。



《大富翁》 大字资讯 1989.11



《侠客英雄传》 精讯资讯 1991.7



《笑傲江湖》 智冠科技 1992



《大富翁2》 大字资讯/狂徒创作群 1993.1



经过十年大陆的第一款单机游戏《神鹰突击队》终于问世。

中国大陆游戏市场，经过多年的积累也终于开始爆发。



《轩辕剑2》 大宇资讯/DOMO小组 1994.2



《鹿鼎记之皇城争霸》 智冠科技 1994



《炎龙骑士团-邪神之封印》 汉堂国际 1994.5

仙剑奇侠传  
新仙剑奇侠传

仙剑奇侠传四

仙剑奇侠传三

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传三

仙剑奇侠传五  
前传

仙剑奇侠传三  
问情篇

仙剑奇侠传六

仙剑奇侠传七

### 《仙剑奇侠传》系列单机游戏历代LOGO

95年电脑技术中的大突破在美国VOODOO显卡问世，第一款支持3D技术的显卡，在E3上 15款3D游戏给了业内很大震撼.同样在95年，北京诞生了大陆游戏业的一家公司，他就是前导软件公司。

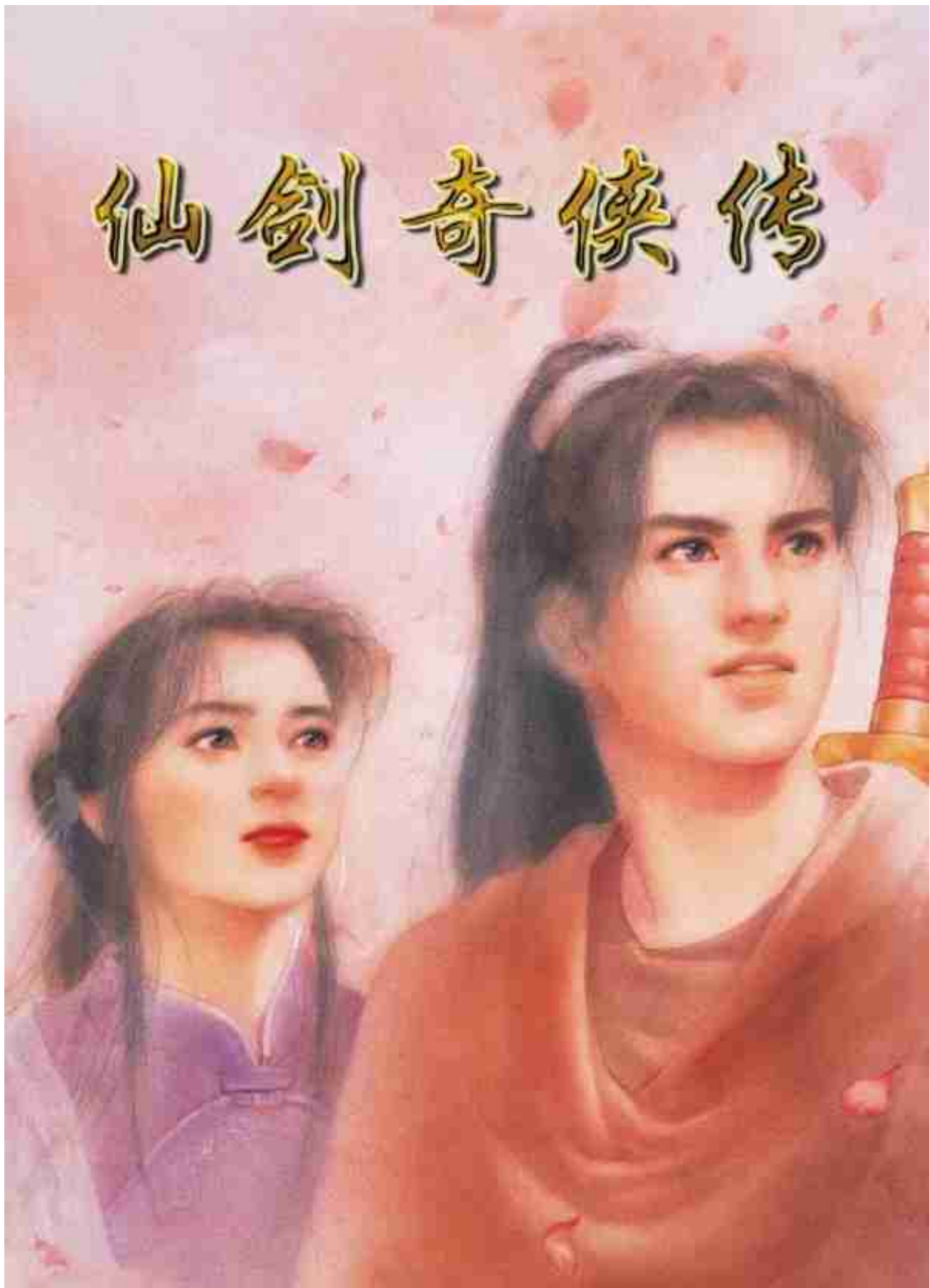
1995年，大陆游戏业尚不能拿出任何一款能够让玩家广为关注的游戏产品。但1995年却又是大陆游戏业的起跑之年，是大陆的游戏业启蒙之年。一些先行者和一些充满理想的人凭借着热血和对未来的憧憬投身于这个在境外正当壮年，而在大陆却一片混沌的行业。也是这一年3月，金山公司开始开发《中关村启示录》。同年5月，金山公司组建西山居创作室。

### 1995年优秀国产游戏



《明星志愿》大宇资讯/NPC小组 1995.1

# 仙剑奇侠传





《仙剑奇侠传》 大宇资讯/狂徒创作群 1995.7



《中关村启示录》 金山软件/西山居工作室 1996.1



《超时空英雄传说》 宇峻科技 1996.4



《塔克拉玛干之敦煌传奇》 昱泉国际 1996



《龙腾三国》 智冠科技 1996



《超时空英雄传说2复仇魔神》 宇峻科技 1996.12

---

1997年



《剑侠情缘》 金山/西山居工作室 1997.4



《生死之间》 鹰翔软件工作室 1997.8



《炎龙骑士团外传风之纹章》 汉堂国际 1998.1



《超时空英雄传说2北方密使》 宇峻科技 1998.2



《铁甲风暴》 目标软件/奥世工作室 1998.4



《富甲天下2》 光谱资讯 1998





《明星志愿2》 大宇资讯/NPC小组 1998.8



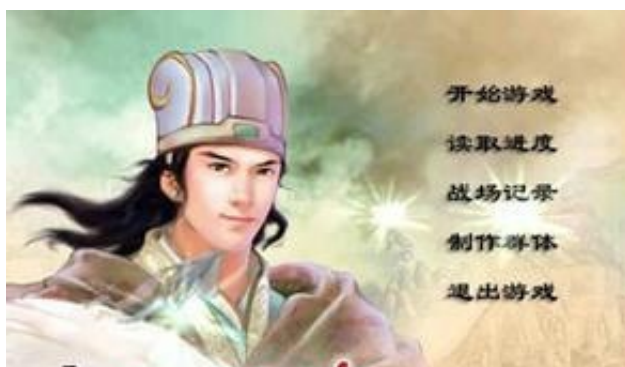
《生死之间2末日传说》 创意鹰翔 1998.12



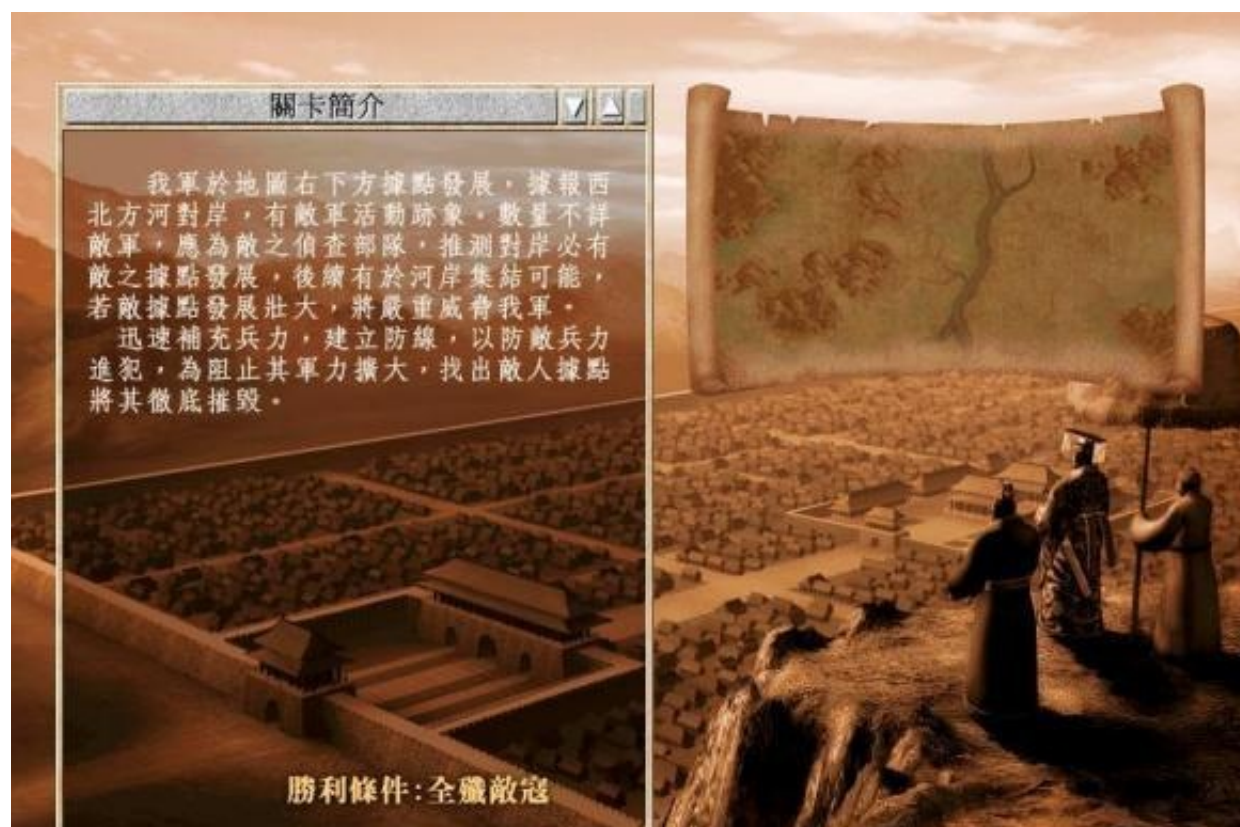
《守护者之剑外传-无尽的宿命》 TGL/风雷小组 1999.2



《三国群英传2》 奥汀科技 1999



《三国孔明传》 第三波 1999



《真命天子》 華義國際 1999



《烽火三國》 烽火工作室 1999



《春秋英雄传》 冈业科技 1999



《敦煌之大漠传奇》 新瑞狮 1999.6



《天地劫-神魔至尊传》 汉堂国际 1999.9



《轩辕剑3云和山的彼端》 大宇资讯/DOMO小组 1999.12

---

因为篇幅内容较大，所以拆分为两篇发布，这是第一篇。

(以上资料来源于网络整理)