

学生文体娱乐活动丛书

孟春燕 \ 主编

趣味游戏 (上)



● 沈 阳 出 版 社 ●

3999
MCT

学生文体娱乐活动丛书之十五

趣味游戏

(上)

孟春燕 主编

沈阳出版社

图书在版编目(CIP)数据

趣味游戏(上)/孟春燕主编. —沈阳:沈阳出版社,
1998.6

(学生文体娱乐活动丛书;15/孟春燕主编)

ISBN 7-5441-0981-X

I. 趣… II. 孟… III. 游戏—中小学—课外读物
IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 09012 号

沈阳出版社出版发行

(沈阳市沈河区南翰林路 10 号 邮政编码 110011)

北京市施园印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 字数:95 千字 印张:4.25

印数:1-5000 册

1998 年 6 月第 1 版

1998 年 6 月第 1 次印刷

责任编辑:潘晓翊

责任校对:沈 笑

封面设计:王 锋

版式设计:宋 工

定价:138.00 元(套)

目 录

第一章 趣味游戏概述.....	(1)
第二章 趣味游戏制作.....	(3)
第一节 趣味游戏的体能调查与设计.....	(3)
第二节 趣味游戏的组织与制作.....	(5)
第三章 电视游戏机.....	(8)
第一节 电视游戏机的产生和发展.....	(8)
第二节 家用卡式游戏机	(10)
第三节 大型电视游戏机	(12)
第四章 玩具类趣味游戏	(34)
第五章 民间常见趣味游戏	(90)

第一章 趣味游戏概述

游戏是人类最原始的娱乐消遣活动。人类社会的进步和发展、人体智能及素质的提高和进步，很大程度上归功于游戏。至于趣味游戏，完全是从游戏中纯化而来的。所谓纯化，就是将游戏中最重要的趣味性，加以集中、浓缩，达到一种艺术性和情节性的完善结合。

趣味游戏的兴盛，主要是现代工业化的产物。一方面，由于工业的现代化，使趣味游戏的设备和道具更加技术化和智能化。另一方面，由于现代化的进程，人们生活节奏趋于紧张，但对文化生活的需求却越来越高，故而，人们迫切需要一种高雅而富有现代趣味的游戏。于是，趣味游戏便在全世界，特别是经济比较发达的地区兴盛起来。

就我国而言，自中国共产党十一届三中全会召开以来，全国的工作重点转移到经济建设方面来了，从计划经济过渡到市场经济。我国人们的生活水平有了明显的提高，在这种前提下，趣味游戏便以各种方式普及到工厂、农村、学校，普及到千家万户。

趣味游戏有如下几个特点：

1. 趣味性的纯化。一般而言，游戏与趣味是密不

可分的。但就趣味游戏来讲，它的趣味性更加纯化了。

2. 现代化和智能化。由于游戏进入现代社会，便以现代化的形式表现出来，如电视游戏机、电子游戏器等。由于科学的进步与普及，人们（特别是青少年）的智能水平有了明显的提高，这就要求游戏具备一种智力的趣味性，如各种几何形的魔术拼盘、拼板等。

3. 组织性和趣味性的完善结合。现代工业化的组织管理特点，不但融汇到各个经济、行政组织，而且也影响到人们的集体性游戏。趣味游戏讲求组织性和趣味性的统一，用群体的密切配合达到一种趣味性的表现，这样会产生一种团结友好、情趣兼备的艺术效果。

按照趣味游戏的道具，可以将趣味游戏分为3类。

1. 电视游戏机。
2. 玩具类趣味游戏。
3. 组织类趣味游戏。

第二章 趣味游戏制作

趣味游戏的制作理论是一种综合性理论，它包括数学理论、物理学理论、运动学理论、工艺品制作理论、美术理论、生物学理论等。就理论难度来说，它不像那些专科理论那样，要求制作者具有较高深的专科理论水平和素质。由于趣味游戏的现行水准正处于中级理论水平，因此要求趣味游戏制作者具备一般综合性理论知识和基础。

第一节 趣味游戏的体能调查与设计

一、人体技能调查与设计

人体技能调查包括 5 个方面的内容：疾跑速度；原地起跳高度；原地跳远长度；负重跑的负重量及速度；身体转弯、移动的灵敏度及限度等。

调查分 4 个步骤：印制调查表格，表格上要列明调查项目及成绩。寻找调查人员，标准为 3 等体能的人员，即强壮者、一般者、较弱者。测试阶段和统计分析阶段。最终得到各个数据的平均值。这个平均值，就是游戏设计的重要参考数据。

趣味游戏的游艺对象是一般群众，这便要求趣味游戏制作者了解该游戏参加者的平均人体技能水平，只有如此，才可以进行游戏的设计。

趣味游戏的人体技能设计是与游戏内容密不可分的，这要求设计者根据已得到的平均数据设计游戏具体内容的各项动作的难易度，设计偏高或偏低均不能达到趣味游戏的要求和目的。

二、人体智能调查与设计

人体智能调查包括 3 个方面的内容：综合理论常识，这包括数、理、化、语文、历史等自然和社会两方面的常识；逻辑判断常识；应变能力。最主要的是综合理论常识。因为综合理论常识涉及的内容较广泛、庞杂，这就需要调查者进行针对性的选择，根据游戏参加者的素质和知识水平来决定。比如，游戏参加者大多数为初高中学生或具备同等学历的工人等，综合理论常识的调查就应该侧重于实际使用常识，而将专科理论常识弱化。反之，就应该侧重专科理论常识，而将实际使用常识弱化。逻辑判断常识，不需要调查专业逻辑学常识，应调查游戏参加者的逻辑判断、推理能力和习惯。调查的题目应该循序渐进，其标准是浅、适中、较难。应变能力的调查主要是采用提问的方法，先为回答者设计一道有关应变的题目，要求回答者立即回答。回答的正确与错误（或无法回答）的程度，便是应变能力的数

趣味游戏的人体智能设计与游戏的具体内容是密不可分的。设计者应在考虑游戏内容的同时考虑人体智能的情况。如，经过调查，设计者发现多数游戏参加者在逻辑判断、推理方面均比较弱，那么，设计者在游戏设计中，应该减低或取消有关逻辑判断、推理的内容。反之，经过调查，设计者发现多数游戏参加者在应变能力方面均有较出色的表现，那么，设计者在游戏设计中，应该增加或提高应变能力在游戏中的成分或难度。

第二节 趣味游戏的组织与制作

一、趣味游戏的情节制作

一般来说，趣味游戏均有一定的情节。与大型团体竞赛游戏相比，趣味游戏能有一个简单的情节，如“盲人打锣”：在一棵树或一根埋于土中的长木杆上悬挂一面锣。游戏者距树若干距离，蒙眼，持槌，再转上几圈，要求用最少的时间打响铜锣。在这个趣味游戏中，“盲人”→持槌→转若干圈→打响锣，就形成了一个情节。这个情节中最有趣味的情绪是什么呢？就是“盲人”打锣与常人打锣的区别点。摸摸索索，欲速则不达，又急人又恼人又喜人。使观众和游戏者都达到一种趣味盎然、身心愉悦的境地。

综上所述，趣味游戏的情节有3个要求：游戏者与观众；游戏方法或规则；游戏目的或效果。对于第一要

素——游戏者与观众，情节制作者要善于挖掘两者之间的情绪关系，挑动游戏者与观众情绪反差，达到一种趣味效果。对于第二要素——游戏方法或规则，情节制作者要善于制定一些限制游戏者或促进游戏者的规则，使他们尽可能地发挥身体技能或智能，达到趣味性的效果。对于第三个要素——游戏目的或效果，则完全溶于前两者之中，只要处理好第一、第二要素，第三要素也必定处理得当了。

二、趣味游戏的组织方法

按照趣味游戏进行的顺序，其组织方法有两点要求。第一，组织者对游戏者宣讲游戏方法及规则，其中要领是：凡能够体现游戏的趣味性之处，要详细申说明白，要求游戏者严格地去做，不许有丝毫走样或犯规。第二，组织者向游戏者示范。示范的目的，是要求游戏者不但会做而且会正确规范地做。因为，趣味游戏一旦离开要求或规则，便失去了一定的趣味性。

三、趣味游戏的制作材料

趣味游戏在一定程度上，需要一定的道具和设备。有的道具和设备是现成品，如篮球、绳索、木杠、锣鼓等。但有的道具和设备则是半成品（即经过改制或加工的现成品，如给乒乓球上颜色等）和自制品。

按照趣味游戏的制作理论原则，道具和设备的制作程序与趣味程序成正比，即道具和设备越复杂，成本越高，则其中的趣味性越浓郁。但要根据具体的经济状况

来确定，没有必要在趣味游戏中花大额资金去设制道具和设备，因此，一般来说，趣味游戏中的道具和设备的制作，要求使用成品，即使需要专用道具和设备，也应注意资料 and 材料的使用，尽可能地在情节制作方面的组织方法上面达到趣味游戏的效果。

四、趣味游戏的制作技术

按照趣味游戏的分类，趣味游戏的制作技术有 5 大类：情节制作技术、规则制作技术、电工制作技术、木工制作技术、美工制作技术。前两者为趣味游戏制作技术，后三者为趣味游戏的道具设备制作技术。

第三章 电视游戏机

第一节 电视游戏机的产生和发展

一、电视游戏机的产生

游戏自古以来就是少年成长中不可缺少的活动项目，其内容随着科学技术的发展而不断更新和发展，成为人类文明进步的标志之一。20 世纪 70 年代，由于电子技术、彩色电视技术和计算机技术的高速发展，世界上出现了电子电视游戏机，因其游戏内容丰富多彩，形象逼真变化无穷，趣味性远远超过了传统玩具，从而为广大青少年和成年人所喜爱，目前已风靡全球，成为最时尚的娱乐器具和开发智力的工具。近年来，电子游戏机在中国的发展也非常迅速，成为人们业余最喜爱的消遣方式之一。

二、电视游戏机的演变

市场上初期出现的电视游戏机仅有黑白图象，游戏内容比较单调，图型设计尚处于原始阶段，如飞机、坦克、人物、动物的图像仅能显示大概的轮廓，屏幕上多为固定图形，没有什么变化。伴音也仅能发出一些单调

的响声。随着电子工业、彩色电视特别是计算机技术的高速发展，大规模高集成电路的产生，游戏机也同时得到发展。用计算机设计的游戏程序、图案、色彩均显得真实，人物富有智能，事物的造型非常逼真，特别是在游戏程序的设计上更富有故事情节，游戏的技巧难易程度等更趋巧妙。

三、电视游戏机的发展

电视游戏机的发展方向主要是游戏程序的不断更新变化和游戏形式的多样化，以及游戏内容更加妙趣横生。在工艺制造方面则要求能使游戏者具有身临其境的立体感觉。

由于大型电视游戏机很多程序都是按历史或现实的故事情节编排设计的，图象逼真、生动，具有很强的逻辑性，使游戏者能收到扩大知识面对对各种程序作出快速反应的效果，因而它对于开发青少年的智力尤其是对提高思维和应变能力是非常有益的。

但电视游戏机也有一定的副作用。无论是家用小型游戏机或娱乐场所的大型游戏机，它的显示器都会放射出 X 射线，这种射线对人的健康是有一定影响的，尤其是游戏者如长时间地在游戏机前娱乐不歇，视力就会受到损害。其次，由于电视游戏机的独特魅力，使一些青少年（特别是少年儿童）迷恋于此，给本人的学习和生活带来了不良的影响，同时给家庭带来了经济上的负担。因此，把握玩电视游戏机的程度是每个游戏者必须

注意的问题。

目前国内流行的电视游戏机，主要有家用卡式小型电视游戏机与娱乐场所大型电视游戏机两种。家用卡式游戏机必须与家用电视机配套才能游戏。大型电视游戏机则是一部全功能的机器，不需要其他辅助设备。分立式与卧式两种机型，款式造型因生产厂家的设计而有所不同，立式机与卧式机仅区别于图像显示器的安装形式。

电视游戏机的娱乐内容极为丰富，厂家每年都有上千种新的游戏内容推出，但大体上均离不开一些基本内容和类型的不断翻新，即趣味性游戏、战争游戏、功夫游戏、科幻游戏、智力游戏、竞争游戏、模拟游戏、神话游戏、娱乐游戏等。

第二节 家用卡式游戏机

一、家用卡式游戏机的基本结构

目前市场上出售的家用卡式游戏机品种繁多，但基本原理和游戏规则都是相同的，如图 1。

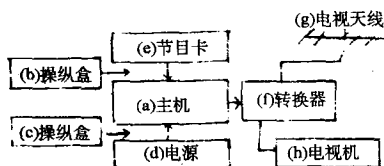


图 1

(a) 主机。主机上有多路输入输出插孔：RF 射频输出插孔连接电视机上的天线插孔。AV - DIO 音频输出插孔，VZDED 视频输出插孔，这两个插孔做游戏的声音和图像分开输出用。有的电视机上备有音频和视频两个输入插孔，游戏机用音频和视频连接，游戏机的声音与图像要比有 RF 射频做输出的好。DCJACK 直流电源输入插孔，主机的供电全靠此插孔输入。RESET 复位按键，也叫“清零”，它是游戏过程图像与伴音从头开始的按键。EFEET 是退出节目卡的按键。

(b) (c) 操纵盒。操纵盒有两个。是供单人和双人同时游戏的。盒上标有 (1) 表示单人操作。单人操作盒上有不同功能的 5 个按键，分别操纵游戏内容的方向以及节目的选择、单人玩或双人玩与发射和保护按键。双人操纵盒和单人操纵盒使用方法相同，仅少一个选择按键。直流电源盒。家用卡式游戏机都配备一只电源盒，输入插头接 220V 民用电，输出插头至主机的 PC-JACK 插孔。转换器。转换器是用来切换电视接收信号与游戏信号的。转换器有两个插孔 (AWTENNA) 天线和 (GAME) 游戏机 (RTOWT) 射频输出及一个 (TOTV) 输出至电视机天线插孔，转接方式由转接器上的开关来选择。

二、游戏图像的调谐

一般游戏机的 RF 射频输出频率都在电视机的 SHF (甚高频) 上，只要把电视机的频道选择在 VHF 档位上

加以微调，像收电视节目那样就可以找到游戏图像，精调至声音图像最佳状态。

三、家用卡式游戏机一般故障的处理

家用卡式游戏机故障分操纵失灵和声音图像异常两类。操纵系统失灵，主要检查操纵盒，操纵盒上的任何一个按键失灵，都要打开操纵盒，检查每个按键连接的导电胶接触面是否由于频繁使用按键造成导电胶磨损而接触不良，只要换上同型号的导电胶即可恢复正常。如导电胶完好无损，故障可能出在操纵盒里的接口电路集成块上，此集成电路的输出连接于主机内中央处理器，可换一块同型号集成电路试一试。无声无像判断与处理：若游戏机出现无声无像现象，首先应检查各有关的连接线、插头，看是否有接触不良的因素。如连接完好，可换一块节目卡试一试，仍无声无像，判断故障在主机内部。检查主机内的中央处理器、视频处理器及射频调制器，发现损坏以同型号的集成电路替换。

第三节 大型电视游戏机

大型电视游戏机分经营性与非经营性两种。主要见于公共娱乐场所的游艺厅和游戏机室等。这两种游戏机的款式是一样的，区别在于非营业性的游戏机只要接通电源即可无数次循环游戏，而经营性的游戏机则需要投入与游戏机相配套的铜质硬币才能起动游戏程序，游戏

过程中游戏机的计时、计数，一次硬币投入游戏时间的长短，就要凭游戏者的技巧熟练程度了。

一、大型电视游戏机的款式

大型电视游戏机分单人游戏、双人及3人游戏，即在同一台机器上可以1人、2人或3人同时操纵。游戏机的操纵面板是根据游戏程序来制作的。双人游戏程序的操纵面板上有两副操纵手柄和相应的按键。3人游戏则有3付操纵手柄和相应的按键。

二、大型电视游戏机的结构

机壳均为木质，外表加以装璜。款式各个厂家大同小异，显示器和彩色电视的显像管一样，面幅尺寸18"~28"不等。投币器各个厂家安装于机壳上的位置略有不同。扬声器一般安装在机壳顶部，亦有的厂家在每台游戏机上安装两只扬声器作为立体声输出。操纵面板的构造决定于主机程序电脑板的游戏内容。机壳内部的结构主要设有游戏主机程序电脑板、供给主机电脑程序的电源盒、显示扫描电路板、整机供电电源隔离变压器。

三、大型电视游戏机基本部件的用途及电器参数

1. 投币器的作用：投币器为硬币输入装置（可调整输入不同规格的硬币），其上装有一只微电门开关，与主机程序电路板的硬币输入接口相连，当硬币投入，触动电门开关时，程序电脑电路便记存新投硬币的数量，遂使游戏程序处于等待初始状态，如图2。