

电脑游戏荟萃

DIANNAO YOUXI HUICUI

吴越 刘小兵 遇宏 编著



人民邮电出版社

电 脑 游 戏 荟 萃

吴 越 刘小兵 遇 宏 编著

人 民 邮 电 出 版 社

内 容 提 要

电脑进入家庭以后,除了用来管理家务、处理文字和辅导孩子做功课之外,还可以用来做电子游戏。

电脑游戏,色彩鲜艳,内容丰富,令人入迷。但若不知道怎么个玩法,不免眼花缭乱,望机兴叹,无计可施。

本书作者根据自己多年来做电脑游戏的亲身体验,写出了此书,介绍各种电脑游戏的操作方法。

本书对电脑游戏的分类细致,条理清楚,内容丰富,图文并茂。书中共介绍了益智类、技巧类、麻将扑克类、棋类、体育运动类、动作类、打斗类、经营治理类、角色扮演类等 63 种游戏的操作方法,讲解通俗,由浅入深,一看就懂,一学就会。有此一册书在手,能够利用电脑大大丰富业余文化生活。

电 脑 游 戏 荟 萃

Diannaoyouxi Huicui

吴越 刘小兵 遇宏 编著

责任编辑:赵桂珍

*

人民邮电出版社出版发行
北京市朝阳门内南竹杆胡同 111 号
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店科技发行所经销

*

开本: 787×1092 1/16 1995 年 11 月 第 一 版
印张: 13 1995 年 11 月 北京第 1 次印刷
字数: 320 千字 印数: 1—10 100 册

ISBN 7-115-05801-6/TP·231

定价: 15.00 元

前言

电脑发明于 40 年代,到今天已经半个多世纪了。这半个多世纪中,电脑又有了飞速的发展,先是应用于尖端的高科技部门,继而涉足于各行各业的计算管理,最终进入了千家万户,成为寻常百姓家的普通民用电器之一。

电脑进入家庭,当然是以工作与学习为主,但是也绝不排斥在工作与学习之余,玩玩电子游戏,放松一下,“换换脑子”。因为电脑不仅可以用来处理文字、运算命题,还可以用来做游戏。

我是最早使用电脑从事文学创作的作家之一,每天在电脑面前工作的时间不少于八小时。到了晚上,脑子疲倦了,写小说的灵感没有了,如果没有值得一看的电视节目,我就玩玩电子游戏。几年下来,我玩过的电子游戏,居然不下一二百种之多。

电脑游戏,是离退休人员休闲的好伴侣;是青少年锻炼思维、提高智力的工具。

在电脑游戏进入中国市场之前,电视游戏机早就已经在孩子们的手中玩开了。但是在电脑上玩游戏,和在电视机上玩游戏,却是很不一样的。

附接在电视机上玩的电子游戏机,价钱倒是不高:中等档次的,也不过二百块钱左右。但是游戏卡的价格相当贵,有时候一块卡的价格比一台游戏机还高。因此,常常听见家长们发出“买得起马买不起鞍”的感叹。

用电脑玩游戏,第一个优点就是不用买游戏卡,经济实惠。小型的游戏,一张 1.2M 的高密盘就能拷贝好几个,而软件一旦装进硬盘里,软盘又可以重录别的软件,所以经济上比较节省。如果机器配有光盘,一张盘就有 600M 的游戏容量,可玩大小游戏一百多个。近来光盘的价格一降再降,以每张盘 60 元计算,每个游戏的价格还不到五毛钱!

第二是画面美观。游戏机是借用彩色电视机的荧光屏作显示器的,由于彩电的荧光屏分辨率低,显示的图像粗糙模糊,屏幕越大,图像越模糊,看的时间长了,会引起头晕、恶心的反应;而电脑的彩色显示器,分辨率高,图像清晰而美观,即便距离在一米以内,看的时间稍长,也不会感到不适。

第三是软件丰富。有许多电脑游戏,是属于“益智型”的,能开发儿童智力;有一些游戏,则是属于“休闲型”的,适合于离退休的老人在家里“自得其乐”。

第四是功能强大。游戏机虽然也是一台电脑,但终究是最简单的电脑,其功能绝不能与 286、386 之类の中档电脑相提并论。现在世界各地都有许多功底深厚的电脑专家在从事电脑游戏软件的研究与开发,构思奇巧、内涵丰富、结构庞大的电脑游戏不断涌现。相对那些不过是拼拼凑凑、打打杀杀的儿童型电子游戏机而言,无异于大

巫小巫之别。

由于电脑游戏具有趣味性,缺乏自制能力的人,很容易上瘾。所以玩电脑游戏应该要有一个“度”;适度的玩玩,有利于开发智力,自得其乐。爱玩电脑游戏的读者,一定要发挥人的主观能动性,要做电脑的主人,不要做电脑的奴隶。

吴 越

1995年8月4日

目 录

第一章 电脑游戏常识及设备

一、单显电脑如何玩儿游戏	(1)
二、声效卡	(1)
三、光盘驱动器	(2)

第二章 益智类游戏

一、推箱子	(4)
二、搬箱子	(6)
三、搭积木	(10)
1. 背景搭积木(俄罗斯方块)	(10)
2. 决战俄罗斯	(12)
3. 立体俄罗斯积木	(14)
4. 立体积木	(17)
5. 色彩积木	(19)
6. 魔术彩球	(20)
7. 凑脸形	(21)
四、找图形	(24)

第三章 技巧类游戏

一、撞球	(27)
二、打伞兵	(29)
三、抓小鸟儿	(29)
四、打击太空入侵者	(30)
五、野猫进家	(32)

六、地道战.....	(33)
------------	------

第四章 麻将、扑克类游戏

一、麻将.....	(36)
1. 四人标准麻将	(36)
2. 麻将情趣屋	(39)
3. 麻雀学园	(45)
4. 超级学园麻雀及海外版	(49)
5. 香港麻将	(52)
6. 台湾麻将	(63)
7. 四川麻将(一至三代)	(65)
二、扑克.....	(67)
1. 奇人黑桃2	(67)
2. 拱猪大赛	(69)
3. 扑克	(73)
4. 标准桥牌	(76)
5. 简明桥牌	(86)

第五章 棋类、体育运动类游戏

一、棋类.....	(91)
1. 五子棋	(91)
2. 跳棋	(92)
3. 莲花棋	(96)
4. 中国象棋Ⅱ代	(98)
5. 中国象棋——将族之神	(102)
6. 国际象棋	(105)
7. 围棋大师	(106)
8. 牛津围棋	(109)
9. 中国围棋名家赛	(113)
二、体育运动类	(114)
1. NBA 篮球赛.....	(114)
2. 网球赛	(115)
3. 地滚球	(118)
4. 台球	(119)
5. 立体台球	(121)
6. 拳击	(123)

三、赛车	(124)
1. 公路赛车	(125)
2. 风景赛车	(126)
3. '93 赛车	(127)
4. 旧金山赛车	(127)
5. 大循环赛车	(129)

第六章 动作类游戏

一、波斯王子	(132)
二、野人世界	(133)
三、女人猿泰山	(135)

第七章 打斗类游戏

一、战斧	(139)
二、快打至尊	(141)
三、德军总部(3D)	(144)
四、命运(DOOM)	(148)

第八章 经营、治理类游戏

一、大富翁	(149)
二、大富翁环游世界	(152)
三、城市建设模拟	(155)
四、铁路 A 计划	(161)

第九章 角色扮演类游戏

一、卡兰迪亚传奇	(164)
二、大地传说之黑暗皇座	(176)
三、福尔摩斯探案	(178)

第十章 其它类游戏

一、电脑万花筒	(186)
二、动物着色	(187)
 附 录 “游戏克星”介绍	 (190)

第一章

电脑游戏常识及设备

一、单显电脑如何玩儿游戏

游戏软件,大都是彩色的。有的软件在制作的时候就兼顾到单显的电脑,彩显、单显可以通用;有些软件则必须通过某种软件的处理以后,才能在单显电脑上玩儿;而有些软件则只能用彩显玩儿,单显电脑根本就不能运行。有一种单色显示器,配上 VGA 彩显卡,也能运行彩色软件(用灰度表示颜色),但在用于文字录入的时候,屏幕上模糊不清,不如配单色显示卡清晰。如果您的电脑是以文字录入为主,牺牲文字显示的清晰度来求得游戏软件的运行,似乎又不值得。

下面,介绍几种“帮助”单色显示器运行彩色游戏的工具软件。

1. MODE.COM

MODE.COM 是 DOS 命令之一,其功能是模拟改变显示器的分辨率,从而达到在单显上显示彩色图形的目的。各个版本的 DOS 中,都有这个文件(字节数各有不同,3.3 版为 15478B,5.0 版为 23537B,6.20 版则为 23567B),使用方法也最简单:开机以后,出现 C:\> 提示符,只要 CONFIG.SYS 文件中有 PATH=C:\DOS 这一条,则直接键入命令 MODE CO80 或 MODE CO40(注意:CO80 的前两位是字母,后两位是数字),回车以后,屏幕上的提示符明显变高变粗。这时候,就可以在单显下运行搭积木、推箱子、下象棋等一部分彩色游戏软件了(注意:只是一部分,不是所有的彩色游戏软件都能运行)。

2. MKF.EXE; SIMCGA.EXE; SIM1.EXE; SCREEN.EXE

这四组文件,装在一张低密软盘上,都是用来进行“仿 CGA 方式”操作的。使用方法:开机以后,在 A:盘插入这张软盘,键入上述文件名(不要扩展名)之一,前三种软件能把屏幕上的提示符变粗变大;SCREEN 软件虽然从提示符上看不出来,但却能运行某些彩色游戏软件。

二、声 效 卡

声效卡也叫“音效卡”。由于最常见的声效卡是“声霸卡”,因此也有人把一切声效卡都叫做“声霸卡”。这样叫不好。因为声效卡的牌子、型号很多,“声霸卡”只是其中的一种。

电脑里装了声效卡,在玩儿游戏的时候,能够获得优美的音乐和音响效果,从而大大提高

游戏的兴趣,因此几乎是每一个电脑游戏者所梦寐以求的。

声效卡的种类很多,基本上可以分为8位卡和16位卡两大类。8位卡的音质较差;特别是使用CD-ROM软件,速度可能会跟不上去。价格则因档次的高低而有很大的差异。最便宜的8位卡,只要一百多元,而高档的真16位卡,则要四百多元,中档的准16位卡,也要二百多元。因此,根据自己的经济条件和需要,选择什么样的声效卡,是值得认真考虑的。下面介绍一些声效卡的基本指标,供购买声效卡的游戏者参考。

第一是兼容性。不论购买什么样的声效卡,必须兼容声霸卡和Adlib声效卡的功能,才具有最好的软件兼容性。

第二是语音(数码声效)功能。凡是16位卡,都具有这一功能。中高档的8位卡,也应该具有这一功能。没有这一功能的8位卡,属于低档卡,这种卡现在已经被淘汰,建议不要购买。

第三是混音及合成方式。高档的8位卡也应该具有混合多种声源(指CD Audio、MIDI、话筒和有线输入立体声)的功能。高档16位卡还应该具有混合多种立体声的功能。FM合成是声效卡还原MIDI的标准方式,高档卡用波表合成能够产生更加丰富多采的音响,但是这种卡价格比较贵。

第四是采样率。声效卡的采样率应该有44.1kHz,低于此数的卡属于低档产品。

必须说明的是:音响效果的好坏,并不单单取决于声效卡一种配件的质量,音箱质量的好坏,也有很大的关系。特别是低音效果,如果所用扬声器尺寸很小,是很难体现出来的。如果采用小音箱,而又没有磁屏蔽功能,还要注意不要把音箱放在离显示器很近的地方。不然,喇叭的磁力线会使显示器的屏幕颜色变红,即便及时拿开,也要很长时间才能恢复。

三、光盘驱动器

光盘是“光盘只读存储器”(Compact Disk Read-Only Memory)的简称,电脑书上也经常写作CD-ROM。一张普通唱片大小的光盘上,可存储500至680M字节信息,具有存储量大、制作成本低、便于保存、使用寿命长等特点。由于电脑游戏的程序容量有越来越大的趋势,一个游戏动辄几十兆,用软盘储存,即便经过压缩,用盘量仍然太大,拷进硬盘里使用,一个小点儿的硬盘,也拷不了几个游戏。因此,软件出版商们都热衷于把游戏软件储存在光盘里,并在光盘驱动器中直接运行。

光盘可以分为“可记录型”和“预记录型”两大类。最常见的可记录型光盘是WORM(一次写/多次读)光盘和MO光盘(磁性光盘);最常见的预记录型光盘是ROM光盘。

WORM光盘的规格从3.5英寸到14英寸不等。12英寸WORM光盘的容量达4360MB,寿命为100年,数据传输率为每秒600KB,数据存取时间为180ms(毫秒)。现在个人微机所用硬盘最高一般为420MB,存取速度为17ms。也就是说,光盘的容量,要比硬盘大十几倍,存取速度则只有硬盘的十分之一。

WORM光盘只能写一次。写数据的时候,激光在盘上烧出一个小坑,写过的地方,就不能再写了,以后只能供读出用。这一特性,使这种磁盘最适合于在法律或类似的部门使用。因为这些部门只允许对已有的文书档案进行补充、追记或者销毁,绝不允许任何人更改。

MO光盘可以在擦除了原有数据之后重写,有3.5英寸和5.25英寸两种规格。MO光盘的盘片越大容量越大:3.5英寸的为128MB,5.25英寸的为500MB以上。

ROM光盘的制作工艺近似于唱片:把金属母盘压在加热的聚碳酸酯盘上,使其表面复

制出与母盘成镜像对称的小坑。这些小坑,就是预录制的数字。再在复制片的表面覆盖一层一微寸厚的铝膜,最后用塑料密封起来,就是 ROM 光盘了。

最常见的光盘就是大家很熟悉的 CD 唱片,直径 4.72 英寸,可以存储 683 MB,能播放 72 分钟音乐。

用于保存数字式数据的 ROM 光盘叫做 CD-ROM,格式与 CD 唱片略有不同:数据从盘心开始记录,按螺旋线形式向外扩展,转速可在每分钟 200~500 转之间调节,寿命为 10~50 年——另一种用玻璃做盘基上面又覆盖有金属的,寿命为 100 年。

CD-ROM 的读取时间约 0.5 秒,与硬盘的速度比是 1:20,但仍能赶上人眼阅读的速度,加上它的造价低,又便于邮寄,所以最适合于制作电子出版物。美国最近出版了“一本”全国性的 CD-ROM 电话号码目录,一共才两张盘,却记录了一亿多美国居民的电话号码和地址,只要给出城市名或街区名再加上姓氏,甚至只给出一个姓,电脑就能显示出有关的人名和地址来。

用于存储游戏软件的光盘,就是这种 CD-ROM。使用 CD-ROM 的前提,是必须在电脑上安装 CD-ROM 驱动器。CD-ROM 驱动器分内置型和外置型两种。内置型驱动器安装在电脑里面,外观就和一个软驱相似;外置型放在机箱外面,用电缆线与并行口连接。内置型的价格,大约在 800 元左右,而外置型的价格比内置型的要贵得多,大约在 1000~1700 元之间。因此如果不是特殊原因,以配内置型为好。配用内置型驱动器,要配一块接口卡。接口卡有通用与专用两种。例如 SCSI 接口卡,可通用各种牌号的驱动器,如果是专用接口,要注意与驱动器配套(一般都是成对儿出售的)。

第二章

益智类游戏

一、推箱子

智力游戏软件“推箱子”(SOKO-BAN),是 Sphere 公司在 1984 年推出的。这是一个老少皆宜的“热门游戏”,曾经风行一时,令许多游戏者着迷。游戏虽然有五十层之多,共有 86 个文件,但是程序编得很精巧,总的字节数并不多,一共只占 305K,存在一张低密软盘里,可以装进硬盘里玩儿,也可以直接在软驱里运行。而且单显、彩显都可以显示。用单显方式运行,先要用 MODE CO80 命令或 SIMCGA 软件做 CGA 仿真。

在当前驱动器下键入命令 SO,回车,屏幕即显示:

```
S-O-K-O-B-A-N
***** SYSTEM TYPES *****
C: IBM - CGA MODE
T: TANDY MODE
ENTER YOUR SYSTEM:
```

凡是 IBM 兼容机,不论是单显还是彩显,彩显也不论是 CGA、EGA,还是 VGA,一律键入字母[C]。回车以后,屏幕继续提示:

```
PRESS: J <JOYSTICK> or K <KEYBOARD>:
```

如果用操纵杆,键入[J],如果用键盘,则键入[K]。回车以后,屏幕下方显示封面和版权,上方有一个小人儿在一幢大楼的门厅前徘徊,不得其门而入。击回车键,片刻之后小人儿进入大门,门厅两旁各有一张沙发,小人儿则面对电梯叉手而立。电梯一共有两个门,一个门楣上标有 PLAY 的,是游戏入口;一个门楣上标明 EDIT 的,是编写游戏程序的入口,旁边还有一个小门,门楣上标有 EXIT 的,是退出游戏的出口。击回车键,游戏入口打开,小人儿进入电梯间,门儿关上。

这时候,屏幕显示六个格子,左面四个格子标有 1~4 号号码,每格内一个镜框,镜框里面各有一个小人儿,下面各有一个空白长条,用来填入游戏者的姓名,表示可以由四个人共同游戏。光标停留在第一个长条上,键入姓名后光标移到 2 号镜框下面,如果是一个人玩儿,回车就行,如果是两人、三人或四人游戏,键入各人姓名后回车,屏幕即显示电梯内上升到第几层的

电门开关,如图 2-1 所示。

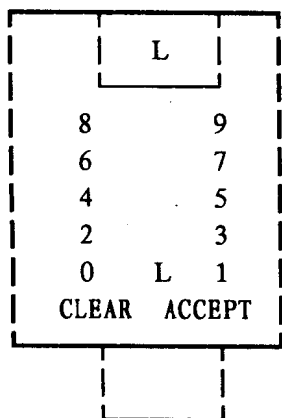


图 2-1 推箱子游戏选层画面

大楼一共有 50 层,新接触此游戏,当然要从第一层开始循序渐进。按键的方法:进第一层,就按[1]键,然后按[A]键认定,进第五十层,先按[5]键,再按[0]键,然后按[A]键认定。如果按错了,可按[C]键消除。每按一数字键,电门下方的小方格内即相应地显示该数字。按[A]键后,电门上方小方格内原来的 L 消失,动态地从 1 显示到所选的数目,立即进入所选的那一层。

整个屏幕显示的是一座迷宫式建筑物,主要分为两部分:一部分散放着若干个箱子,一部分是仓库,里面有若干个菱形方块儿,表示要把所有的箱子都推到菱形地位。推箱子的原则:只能往前推,不能转弯,一次只能推一个,千万不能推到墙脚,不然就无法推出来了。

屏幕的下方,有一行提示行,显示如下:

01 | MOVES:0000 PUSHES:0000 TIME:0:00:01

从左至右,01 表示是第一层,MOVES 表示走了多少步,PUSHES 表示推了多少下,TIME 表示时间。三个数目字,都以越小越好。不论几个人比赛,都以数字小者为胜。

箱子是否能够在最短时间内顺利地全部推进仓库里,关键在于第一步是否走对。不然,即便全部箱子都推进仓库里去了,因为走了弯路,时间上和推的次数上也都失败了。

如果推到半路发生了“死角”,无法再推,只好退出重来。退出的方法:先按[ESC]键,让屏幕返回电梯电门,然后重新选择第几层,再次进入。

如果要结束游戏,也是先回到电梯电门,然后按[0]键,再按[A]键,让小人儿走出电梯,站在电梯门口。这时候按左箭头键,小人儿往左走,在 EDIT 门口站住;再按一次左箭头键,小人儿又往左走,在 EXIT 门口站住。这时候按回车键,小人儿就从门中走出,系统回到了提示符。

推箱子的层次,开始几层比较简单,越高越难。一般的智商,又是晚上的业余时间,第一天推到第十层大都没有问题,二十层以内,就要花费两三天甚至四五天时间了。二十层以后,一天能顺利地爬上两三层,就算是智商不弱。因此,这样一个软件,中等智商的人,也足足可以玩儿两个月。智商稍差的人,也有两年之后,还没有爬到第五十层的呢!

不过人能终究是有的,而且很不少。例如著名学者吕嘉民先生和他的夫人张抗抗,只在短短的一个多星期内,就把五十层箱子全推到头了。

爬上了第五十层以后,系统还为高智商的游戏者准备了第五十一层、第五十二层,直到第一百层以上。不过那就要自己动手编了。

自编节目的办法:先从 PLAY 门出来,进 EDIT 门。里面也是一个电梯的电门。按第五十一层(五十层以下不认),屏幕显示的是一层新的迷宫,有仓库,还有许多箱子,但是没有小人儿。这时候按[ESC]键,屏幕上显示八个图像,可以用上下左右箭头键使其中一个反白,其功能分别是:墙、箱子、仓库、测试、擦除、拷贝、存盘、电梯。例如把墙反白,认定建墙功能后,按回车键,回到迷宫画面,就可以用箭头键在任何地方建墙了:选择好地点,按回车键,一垛墙就建立起来。同样,认定擦除功能,就可以把不需要的墙消除。箱子的移动、擦除,也用同样方法进

行。

第五十二层,还有个墙框及几个箱子供参考,第五十三层以后,屏幕上就什么也没有了,所有一切墙、箱子、仓库等等,都要自己去建立。

已经爬上了第五十层“顶峰”的胜利者,自己编写几个更难的迷宫,以此来难倒朋友们,也许并不是什么难事吧?

祝您“更上一层楼”,从顶峰到达更高的顶峰!

二、搬 箱 子

搬箱子(BLOCKS)是智力和技巧相结合的电脑游戏。软件和另四个小游戏合装在一张高密软盘里,软件编得相当精练,只有一个.EXE文件,占41.5K。是自然码中文环境7.20版的随机游戏软件之一。要求彩显,在软驱中也能正常运行,但是写保护纸必须揭开,因为在游戏的进程中系统会自动生成高分记录文件BLOCKS.HSC。

在当前驱动器提示符下键入命令BLOCKS,屏幕最上面有一个人推着一只大箱子从右往左走,周而复始,如果不按任何键,永远不会结束。下面一行BLOCKS VERSION 2.51(Un-registered)是软件名称及版本号,括弧里的Unregistered,是不保留版权的意思。屏幕最下面一行Press <SpaceBar> or <N> to Start Game是“按空格键或[N]键开始游戏”的意思。在这两行字之间,轮流显示功能键用法及历届高分记录。功能键的用法如下:

Up	Speed Up	加速
Down	Slow Down	减速
Left	Move Left	向左走/向左推
Right.	Move Right	向右走/向右推
Backspace.	Repeat Level	重复原级(某一级未通过时用)
S.	Sound Off/On	音响开关
F1	Dos Shell	进入DOS(可用EXIT返回原画面)
Space.	Start Game/Jump	开始游戏/向上跳起
N.	Start New Game	开始新的游戏
ESC.	.Quit	退出程序

游戏开始,进入第一级。屏幕左上角动态地显示得分,右上角显示本画面为第几关。第一关的画面示意图如图2-2所示。

第一关是最容易的等级。画面上一共有八个箱子(为明显起见,第一、二关示意图箱与箱之间留有空隙,实际画面上是紧挨着的),分A、B、C三种类型。其中A型的四个,B型的两个,C型的两个,都是双数。规则只有一条:只要同类型的箱子挨在一起,不论是上下、左右或是擦肩而过,都会消失(等于搬走了)。全部箱子搬走,这一关就算通过。画面的上方,还有一顶皇冠和一个救生圈,把它拿下,可以加500分和100分。

第一关的搬法,“搬运工”先走到A2的旁边。按空格键跳起来,再按左箭头键向左推,把B2推到B1的上面。按规则:同类的箱子重叠,两个箱子都消失,在A1与A2之间形成一个空档,“搬运工”则站在A2箱子上。按规定,每“搬走”一个箱子,加1500分,所以屏幕显示得3000分。A2箱子上面还有一个救生圈,这时候如果不把它消掉,一旦A2消失,“搬运工”可就跳不

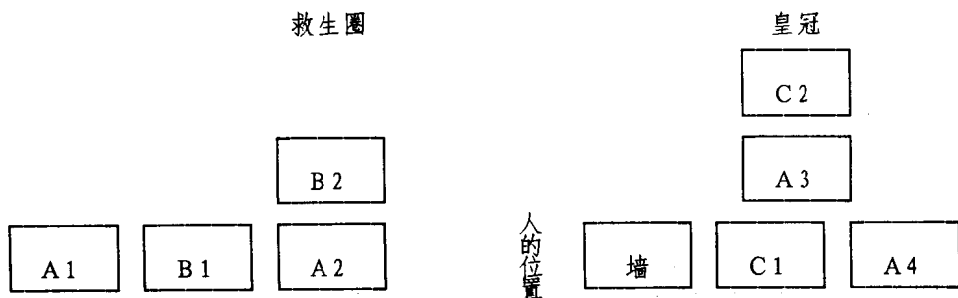


图 2-2 搬箱子游戏第一关画面示意

了那么高,再也无法把它消去了。按空格键,“搬运工”跳起来,碰一下救生圈,救生圈消失,屏幕记分加 100 分。回到中间的空地,按左箭头键向左推,把 A2 推到 A1 的旁边。同类箱子相连,两个箱子都消失,再加 3000 分,屏幕显示得 6100 分。左边四个箱子就都搬完了。

向右走到“墙根儿”底下,按空格键加右箭头键,“搬运工”跳起来爬上了“墙头”。按右箭头键,把 A3 推到 A4 上面,两个箱子都消失,屏幕记分为 9100。这时候 C2 在“搬运工”的头顶上。按左箭头键,“搬运工”退回到“墙头”上,C2 往下掉,同类箱子上下重叠,两个箱子都消失,屏幕显示 12100 分。这时候“搬运工”站在墙头上,墙头右上方还有一顶皇冠。按空格键加右箭头键,“搬运工”跳起来,碰到了皇冠,皇冠也消失,加 500 分,屏幕记分为 12600 分。

这时候“墙根儿”底下出现一扇门,门上有 EXIT 字样。按空格键加左箭头键,“搬运工”跳过了墙头,从门里出来,进入第二关。过第一关,加 30000 分,屏幕记分为 42600 分。第二关的画面比较复杂,箱子仍为八个,也和第一关一样,分为 A、B、C 三类:A 类两个,B 类四个,C 类两个。但是屏幕中间增加了两座升降机,不停地上下升降,而且两座升降机的速度并不一样。示意图如图 2-3 所示。

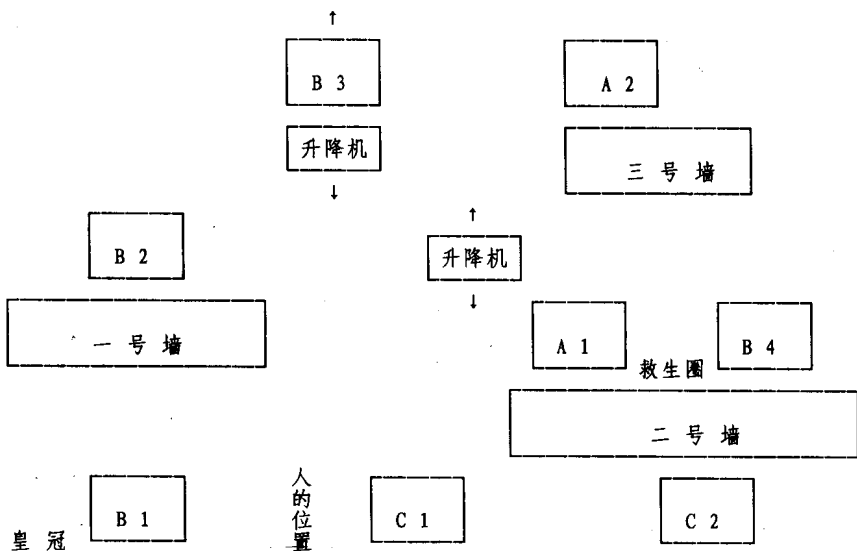


图 2-3 搬箱子游戏第二关画面示意

第二关的搬法,首先,趁右边的升降机上升的时候,把 C1 推到 C2 旁边,消去,屏幕记分为 45600 分。然后等左面的升降机把 B3 降到底的时候,迅速按空格键加左箭头键把 B3 推下升降

机,B1 和 B3 相连后消失,屏幕记分变为 48600 分。这时候,“搬运工”把箱子推下升降机,自己却留在升降机上。趁左面的升降机比右面的升降机高的时候,按右箭头键,“搬运工”转移到右面的升降机上。趁升降机的高度和 A1 平的时候,速按右箭头键,“搬运工”即一步迈到 A1 箱子上面。再走一步,跳到 A1 与 B4 之间的救生圈上,救生圈自动消失,加 100 分,屏幕记分为 48700 分。

趁右面的升降机降到底的时候,按左箭头键,把 A1 箱子推到升降机上。升降机往上升,A1 和 A2 一并肩,两个箱子都消失,加 3000 分,屏幕记分为 51700 分。

现在屏幕上还剩下 B2 和 B4 两个箱子,但是都在墙上,中间还隔着两座升降机。这时候“搬运工”还站在二号墙的左端,按空格键和右箭头键,让“搬运工”跳上 B4 箱子,再往前走一步,跳到 B4 箱子的右边。趁升降机降到底的时候,把 B4 推到升降机上(注意 1),再趁升降机降落到和二号墙平的时候,赶紧再推,于是 B4 箱子落到了地上(注意 2)。

“搬运工”走到屏幕的左下角,捡起皇冠,加 500 分,屏幕记分为 52200 分。

“搬运工”跳到左边升降机上,趁升降机升起,按左箭头键,跳到了 B2 箱子上,再往前走一步,回过头来,趁升降机升起,把 B2 也推到地上。同类型箱子一并排,两个箱子都消失了。屏幕记分为 55200 分。

这时候屏幕左下角出现一个门,从门里出去,就进入第三关。

注意 1:跳上 B4 的时候,千万不能把箱子往右推,哪怕只移动了一点儿,箱子右边的空档缩小了,“搬运工”挤不进去,就无法再往左推。如果发生了这样的事情,仍有办法解决:先把 B3 推到左边的升降机上,趁左边的升降机在上面,右边的升降机在下面的时候,“搬运工”站在墙上用力一推,由于两个升降机高低悬殊,能把箱子从左边的升降机上推到右边的升降机上。趁右边的升降机比二号墙略高而左边的升降机又比右边升降机略高一点儿的时候,“搬运工”站在左边升降机上用力一推,能把 B3 箱子推到二号墙上去。“搬运工”再站到右边的升降机上,把 B3 推到 B4 旁边,两个箱子就都消失了。

注意 2:B4 箱子不能直接从墙上推到地上,不然,两个箱子中间隔着一个空档,通路又被箱子挡住,“搬运工”想推也过不去。如果不慎推下来了,整个“战局”就要发生变化:要把 B3 推到左边的升降机上,再往地上推,这样,两个箱子才能并到一起。

进入第三关,加 40000 分,屏幕记分为 95200 分。

第三关的箱子和墙布局如图 2-4 所示。

这一关,箱子数少了(注意:示意图上箱子与墙之间不再留出空隙),墙数多了。箱子的类型只有两种,没有前面出现过的 C 型,但是却出现了单数:B 型的一共有三个。按照规则,两个箱子重叠或相连,就能消失,那么剩下一个怎么办呢?势必三个箱子同时消失才对。实际上,这一关的目的,就是练习如何消去三个同类的箱子。因为以后各关,三个或五个同类的箱子会经常出现。这一关如果过不去,那以后各关根本就没有办法通过。

这一关的搬法:首先要跳到“墙五”上,把 C2 往左推掉到地上(注意不要推得太用力,不要把箱子推掉到“墙三”上去。万一推到了墙上,“搬运工”要到“墙三”或“墙二”上去往右推),两个 C 型箱子一并排,同时消失,加 3000 分,屏幕显示为 98200 分。

再把 B1 往右推到“墙根儿”底下。现在,“搬运工”只要站在“墙五”的第二台阶上,把 B3 往左一推,掉了下来,三个 C 型箱子上下左右相连,就全部“搬走”了。三个箱子共加 4500 分,屏幕显示得分 113200 分。