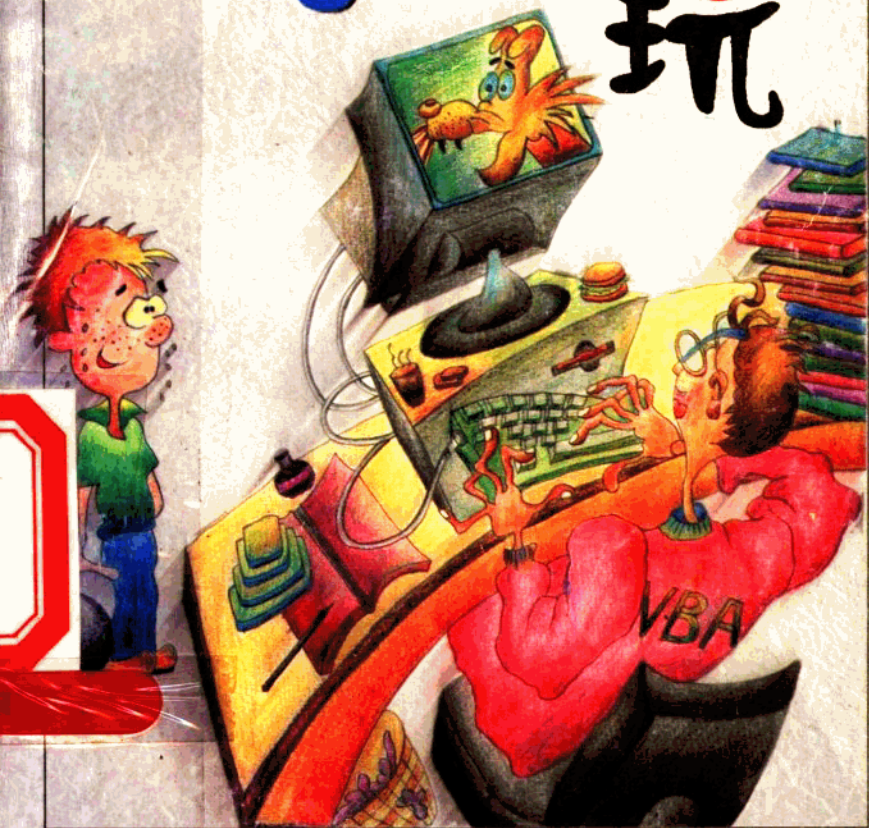


· 课余天地

玩什么和怎么玩



序

侯靖方

江泽民总书记在全国教育工作会议上指出：“人才培养和青少年的成长，不仅需要各级各类学校的努力，而且需要良好的社会环境。加强社会综合治理和文化建设，坚决抵制各种封建迷信、腐朽思想文化对青少年的毒害；加强社区建设，积极创造有利于青少年健康成长的家庭、邻里和学校的环境。文化艺术部门和大众传播媒介，必须以内容健康向上、具有艺术魅力的精神产品教育青少年。总之，全党和全社会要共同努力营造文明健康的学习环境。”我们高兴地看到，这次全国教育工作会议以来，总书记的这一指示犹如春风化雨，正日渐深入人心，成为社会各方面的自觉行动。

浙江教育报社和浙江文艺出版社在“营造环境”方面做了开拓性的工作。他们本着大力倡导素质教育的宗旨，“以内容健康向上、具有艺术魅力的精神产品教育青少年”，最近合作出版了适合青少年阅读的《“花季”丛书》。这套丛书着眼于青少年成长的大环境，着眼于他们的校园生活、家庭生活和社会生活，引导他们正确对待理想，正确对待人生，正确对待挫折；鼓励他们积极进取，奋发向上，培养学习兴趣，激发生活情趣，在丰富多彩的成长大环境里学会做人，学会学习，学会生活。相

信这套丛书会成为青少年秉性相通、情趣相投的一位朋友。

这套丛书规模不大，但涉及的面相当宽，构筑了一个青少年的“多维世界”。其中有中学生以独特视角写自己成长经历的“花季故事”；有帮助青少年排解心理障碍、减轻精神压力的“问题解答”；有反映中学生情感世界、人际关系、社会接触的日记；有引导青少年合理利用课余时间，做一些有益于身心健康游戏的“课余天地”；此外，有激发青少年的科技意识，指导他们进行小发明、小创造的内容；有反映中学生家长们的中学时代的内容和当代国外中学生反映自己中学生活的内容。这些多姿多彩的内容，给青少年读者提供了大量的信息，大家能从中汲取各种各样的养分。

这套丛书还有一个实在的特点，就是重视非智力因素的启迪和熏陶。长期以来，由于我国高等教育发展滞后，由于计划经济体制下教育思想和教育模式的影响，大批青少年处在应试教育的阴影之下，似乎学习就是为了“分数”，学习就是为了“升学”，扼杀了青少年的想象力和创造力。现在我们大力推进素质教育，其中重要的一点就是培养青少年主动学习的意识，培养他们的想象力和创造力；在他们的成长过程中，既要重视智力因素的开发，更要注重非智力因素的培养，使两者均衡发展，互相促进，以达到德智体美全面发展的目的。从这点来看，这套丛书作了有益的探索和尝试。

为青少年营造一个良好的成长环境，是全社会的共同责任，需要社会各方面共同作出努力。在这方面，《“花季”丛书》是一丛领先绽放的鲜花，愿不久会出现万紫千红的百花园。

1999年12月

写在前面的话

这本书是我们的“花季”丛书之一，是专门介绍“玩”的。

青少年时代的生活应该是丰富多彩、充满想象的。但现在很多小朋友却过早地成人化了，他们在沉重的学业面前，在大人们“美好”的期待中，显得很无奈。每天都有做不完的习题，上不完的家教。那种展现儿童天性的游戏没有了，那种游戏中所获得的精神愉悦和小朋友之间的协作精神更无从体会。尽管现在的青少年有着较好的物质条件，但精神生活的贫乏，倒可能会折断他们想象的翅膀。

《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》指出：“减轻中小学课业负担已成为推行素质教育中刻不容缓的问题，要切实认真加以解决。”如今，提倡素质教育已成了全社会的共识，所以我们认为既要保障青少年学习的权利，也要尊重他们“玩”的权利。这本书的编写，就是为了引导青少年利用课余时间和假期，因地制宜，玩一些积极健康的游戏，开展一些有益的活动。动手动脑，增进身心愉悦，促使智力发展，培养兴趣，充实生活。本书共分8个篇章，其中既有游戏、手工和其他活动的介绍，更有情趣的感染。如果青少年读者从中能有所得益的话，那我们也就感到欣慰了。

编者

1999年12月

目 录

序	侯靖方
写在前面的话	编 者
电脑游戏篇	1
即时战略类 3	角色扮演类 8
动作冒险类 10	模拟驾驶类 12
其他类的游戏 14	
传统游戏篇	20
枪战游戏 23	跳白果 24
打水球 25	拍洋画 26
划地图 27	放风筝 28
陀螺 30	拔河 31
踢毽子 33	官兵捉强盗 35
丢沙包 36	跳绳 37
跳皮筋 38	抓子儿 38
抖空竹 40	老鹰捉小鸡 41
三友棋 42	七巧板 44
体育旅游篇	46
生命需要运动 46	
篮球，外面的世界真精彩 47	
足球，学生时代永远的情结 50	
网球，网住我们的心 52	
诱惑难挡话游泳 53	

走遍山河	55		
在城市里观光	56	到田野中“裸奔”	58
追风少年	59	夏令营	61
惊险有趣的探险旅游	62	21世纪旅游趋势	64
旅游前的准备	65	旅游安全卫生	66
艺术陶冶篇			69
闭上眼睛，支起耳朵	69	操练乐器	71
下棋	73	学书法	75
		画画	76
淘碟去	78	剪报	80
收藏篇			82
漫话古币收藏	83	漫话钟表收藏	86
算盘的收藏	88	火花的收藏	88
图书的收藏	89	集邮漫谈	90
花鸟鱼虫篇			95
山水盆景	96	养画眉	98
认识金鱼	101	钓鱼	104
钓虾	106		
手工制作篇			108
制扇坠	108	制作鸡毛毽	110
编织	111	剪纸	113
鱼竿的制作和使用	116	电脑装配	117
助兴游戏篇			124
魔术	124	群体游戏	126

电脑游戏篇

电脑游戏是学习电脑操作的一个途径，我们可以在假期中，适当地玩玩游戏来调节一下精神，增加对电脑学习的兴趣。

何为电脑游戏？电脑游戏是以电脑为主要媒介，创造一个模拟世界并让玩者在这一模拟世界中得以体验人生的一种游戏形式。如果一谈起电脑游戏，就好像如临大敌，拉人下水，那就因噎废食了。

电脑游戏之所以得以存延下去，自有它的意义所在。它是游戏家族中的一员，自有其游戏的特性，可以充实生活，调节精神等等。电脑游戏是对现实世界的虚拟，在这里面没有任何高低贵贱之分，有的只是公平的竞争。在这里，财迷可以找到财富，失恋者可以找到浪漫，狂想者可以任其翱翔……从这一点来说，电脑游戏便有了无限的生机。电脑游戏的主旨是建立一个模拟世界，这种虚拟人生必然包含着一定的人生哲理，具有一定的知识性。这些都是玩者在游戏中所能学到的。

既然如此，电脑游戏在社会上又何以会遭诸多人的谴责呢？挖其根源，我认为原因有两方面。

首先在于玩电脑游戏的人。庄子说：“万物乃器也。”同样一把刀可以成为劳动工具也可以成为杀人凶器，刀只是器，其好坏在于掌握器的人。电脑游戏也是器，其好坏也由人来决定。

俗话说：玩物丧志。吃饭吃多了会撑死，看书看多了会痴迷，干活干过度了会受伤。但是大家都不会去责怪粮食，而把粮食给埋掉；去责怪书籍而再来一次焚书之豪举；更不会举国上下大睡觉。那怪谁呢？只能怪人！电脑游戏也是如此，大家不去怪那些玩物丧志的人而一味地怪电脑游戏岂不怪哉！有人说：电脑游戏实在太诱感人了，才……这是敷衍，这只能说明电脑游戏的魅力和活力，而不是他的愚蠢行为的挡箭牌。毒蘑菇够美的，你怎么不去吃它，笑话！万事都有个度，逾越了这个度，任何好事都会变糟糕的。玩电脑游戏需要的也是这么一个度。我们必须自觉地为自己把好这个“度”，不要把好事变成了坏事。

其次，电脑游戏并非都是优秀之作，存在着鱼龙混杂的现象。有些游戏粗制滥造，不仅没有文化内涵，而且格调低下，宣扬色情、暴力，对沉湎于其中的玩者会有很大的杀伤力。我们应在老师和家长的指导下，择其“善”者而玩之。

电脑从它的诞生到现在所经历的时间并不长，电脑游戏的发展也是近十年的事情。记得小时候和伙伴们一起玩打仗游戏，杀来冲去，甚是好玩。也就是从那时起有了长大后参军做一名军人的愿望。虽然未能如愿以偿，但对军事的兴趣却越来越强烈。自从有了电脑以后，和军事有关的游戏便成为我主要的娱乐项目了。今天是“战略部署”，明天是坦克、飞机的“驾驶”，后天则是直接“参战”。刚开始玩大战略，后来是“夜鹰 F-117A”，再后来是 DOOM。现在，军事方面的游戏越来越多了，尤其是以战略型和模拟型为主，像 C&C—命名与征服、Red Alert—红色警戒、KKND—绝地风暴、第七军团等，模拟类则以 F—117A、F—15、SU—27、AH—64 等为代表，现在还出现了 Armored Fist—钢铁雄狮，M1—A2 坦克排和 Silent Hunter—猎杀潜行等优秀的作品。这里我将目前一些经典的电

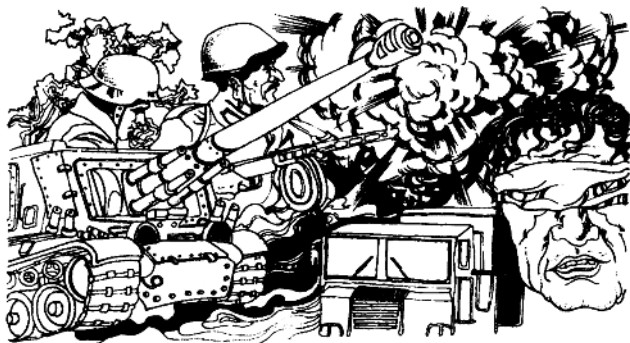
脑游戏介绍给大家。

电脑游戏虽然项目繁多，但近几年却仍然逃脱不了这么几类：即时战略类，角色扮演类，动作冒险类，DOOM TOO 类等。以下我将根据这几大主要类别举一定的实例分别介绍。

即时战略类

即时战略类是电脑游戏中的一个新兴家族，它的发展历史并不长。它开辟了电脑游戏的新天地，并且以罕见的速度迅猛发展。它以独特的游戏构思、游戏方式吸引了一大批电脑玩者。即时战略只给予了玩者一个游戏背景，不让游戏约束玩者，而使玩者以自己的方式去体验完成，还玩者以充分的自由。更值得注意的是即时战略类游戏开创了联机对战模式，使玩者摆脱了程序敌人的愚蠢纠缠，实现了人与人之间的模拟对抗。这一特点对于整个电脑游戏世界来说实是一大创造。

即时战略类的游戏历史不长，发展很快。它的作品较多，这里不可能一一介绍，只能代表性地简单列举一下。



《红警》全称《红色警戒》，英文名：《RED ALERT》，出品公司：WESTWOOD。

这款游戏是最普通的即时战略类游戏。凡是对电脑游戏有一定兴趣的人对这游戏都不会陌生。这一游戏是以“冷战”为历史背景，以东西方两大阵营的对抗为主要线索，情节不外乎两者之间的军事冲突。

在游戏中玩者可以随意地选择任何一大阵营，甚至可以选择两大阵营的任何一个主要国家。在联机对战中，参与游戏的玩者可以多达八人以上，并且玩者可以任意组成同盟，集团之间没有正邪之分，有的只是共同利益的角逐，有的只是强者的身影。

玩者可以在逼真的隆隆炮声之中、金戈铁马之间，充分发挥自己的智慧，自己的谋略，充分利用自己的指挥才能，去体验战争。它使玩者在虚拟的战火中实现人与人之间的模拟对抗，理解生存的可贵。由于《红警》的联机对战实现了人与人之间的对抗，那必然也引起了智慧的对抗，灵敏度的对抗。这对于玩者智力无意中起到了锻炼的作用。再者，整个游戏操作简单，很容易上手，这无疑更是一大有利之处。《红警》对于早期的电脑游戏，无论从光、影、色各方面来说，制作都相当精良。这也是此游戏广泛流传的原因之一。

凡物有利皆有弊，《红警》也不例外，作为游戏自身来说，其色彩、情节以及电脑智能方面却无法和后起之秀相比，而且它还带着浓厚的政治意味。在其任务游戏中，西方集团被塑造成了人类的救世主，是正义之师，而东方集团的俄罗斯则被污蔑成了人类的毁灭者、魔鬼，烧杀抢掠无所不为。这种刻画方式无疑大大地伤害了一些国家和民族的感情。如果撇开这些因素，《红警》这一款游戏确是相当不错的。



《帝国时代》，英文名：《AGE OF EMPIRE》，出品公司：MICROSOFTER。

这是一款让人激动的作品，充满了激情和魅力。它以浓郁的古典韵味，史诗般的浪漫传奇为整个游戏背景。它的出现把人们的目光从战火纷飞的现代战场上拉了回来，使人们回眸于中世纪的古战场；使人们从火兵器的爆炸声中回味过来，去倾听冷兵器时代那骇人的厮杀声，剧烈的铁器碰撞声。

玩者可以在中世纪的欧洲洪流中，感受到骑士的精神；在无比绮丽的东方风韵中获得性情的陶冶。在游戏中，你可以领导那曾经在数百年中一直是世界上最好的希腊方阵军团，指挥希第或亚西利亚的战车兵。或者继承法老的事业，把埃及建设成一个巨大的农业帝国。你也可以扮演一位救世主，彻底改变举世闻名的巴比伦文明从鼎盛走向衰亡的命运。你还可以辅佐波斯从一个弹丸之地一举崛起为世界上最大的帝国，甚至可以选择腓尼基或米诺称霸海上。

《帝国时代》摆脱了《红警》的一些弊端，首先，它不再像

《红警》那样只有一种资源，而设置了四种不同的资源：食物、木材、黄金以及石料，并且这四种资源的来源也各有不同。其中食物的来源最为广泛，可以来自植物、动物、鱼类和农场，木材可以通过伐木来获得，黄金由采金来得到，石料由采石来得到。还有一种办法那就是通过建造商船来换取。其次，《帝国时代》的建筑完全摒弃了《红警》的做法，其一它不再像《红警》那样，能否建造不只取决于一项资源而取决于四种不同的资源；其二建筑物的建造并非如《红警》只需在屏幕左侧一点，然后等上一段时间，叫声“芝麻开门”就全盘解决，而需要派遣一农夫加以建造，玩家可以清楚地看到从地基到完成的整个过程。第三，这款游戏大大地拓宽改善了即时战略的战争形式。它比《红警》对于兵种的划分方面更为精细，在不同的文明阶段，不同的文明类型有着各自不同的特色、特长的兵种。如石器时代的斧头兵，铜器时代的骑兵，以及铁器时代的古代坦克、象兵等。具体的兵种相当之多，这里不多加叙述。

《帝国时代》联机作战的胜利不再像《红警》那样单纯地取决于坦克，而主要取决于文明的程度（说白一点取决于如何合理地安排资源，比别人更快地踏入更高的文明），因为高级文明对于低等文明来说拥有更强的战斗力，更发达的经济实力。在局部的战役中更讲究的是多兵种的配合、策略的运用。可见《帝国时代》比《红警》更加拓宽了。可以设想一下，面对昔日的文明，要把它从一个蛮荒时代带领到全新的文明时代，一方面要合理地分配资源，逐步演进，同时又要时刻警惕周边的危险，保持强大的战斗力，甚至还要带领自己的部队去迎接一场永无休止的战役，施展有效的策略，使你的对手臣服于你的脚下，这一切对于一个玩者来说无疑是一种耐力、智力、统筹规划等能力的挑战和锻炼（这一点在联机对战中显得尤为突

出)。

《星际争霸》，英文名：《STARCRRAFT》。

当这款由暴雪公司出品的即时战略游戏推向市场的时候，立即引起了人们的兴趣，感叹暴雪公司的高瞻远瞩。人是充满好奇和冒险精神的。当我们厌倦现代战争和古代战场的时候，想到更多的是未来：未来的世界是怎样的？未来的敌人又是谁？未来的战争又是如何？《星际争霸》恰恰投其所好，把目光投向了未来，把战场移向了太空星际间。

《星际争霸》以超凡的想象力构设了一场未来战争。

首先，战争不再是同一种族之间的战争，而是三个独具特色的外星种族之间的争斗。ZERG族，其外形似欧美科幻片中的异型怪物，以强大的繁殖力、顽强的生物高科技为后盾屹立于星际之中。为了繁衍，它具有强烈的扩张掠夺欲望。PROTTOS族，可能是整个游戏中最为干净的种族，它具有很大的神秘力量，当遭到ZERG族的侵略时，就为了生存而战，为了自己的荣誉而战。TERRAN族，它是地球联盟的叛逆者，是一个被遗弃的集团。它的特点与人类一样，一切以科技为本，拥有强大的科技力量。

其次，《星际争霸》中的各个种族又有着各自不同的发展方式。作为生物技术的尖端产物，ZERG族，它所有的建筑都是生物细胞，所有的兵种都是从细胞母体中孵化出来，它的淘汰、毁灭还是胜利更以血与肉的代价来完成。PROTTOS族，神秘力量的继承者，所有的一切都有如神助，闪光一起一切都赋予了生命。它的建筑中还有圣庙，这更增添了一丝神秘色彩。而它的死亡却如一缕蓝烟那么平淡，那么圣洁。科技力量的代表TERRAN，更是在金属的轰鸣中，完成血的洗礼。

《星际争霸》无论从色彩、声响以及光影技术上都相当的卓越，给玩者以逼真的现实享受。在《星际争霸》中，你可以倾听虫族 OVERMIND（心灵之主）的低声欢唱，领导自己的军队扑向敌人的阵地，把一切障碍粉碎于爪牙之下；你也可以成为神族的最高执法官，用非凡的神力把自己的臣民带入辉煌；你又可以成为整个叛逆者的皇帝，指挥你强大的星际舰队，在炮火声中摧毁所有的敌人，成为星际空间的一代霸主。《星际争霸》以一个新的姿态，以一种无与伦比的霸者之气，纵横于即时战略类的游戏世界之中。

总而言之，即时战略类在电脑游戏界已经成为一个重要组成部分，它的作品繁多，这里不能尽举，其他好玩的游戏还要靠大家来挖掘。

角色扮演类

介绍完了电脑游戏中的重头戏即时战略类后，让我们暂时告别那战火纷飞的人与人的对抗。来聊一聊电脑游戏的一项传统项目：角色扮演游戏。

角色扮演类在整个电脑游戏家族中可称得老大哥了，这一方面使它的地位不可动摇，另一方面也使得它的发展显得较为缓慢，虽也有一些上好之作的出现，但这些也仅仅是色彩等技术力量的改进，而整体构思上并无多大的拓宽。这样的发展情况显然很难让人们满意，犹如鸡肋，想丢，却割舍不下，要玩，实在毫无新意，懒得去玩。

角色扮演类的每一个游戏都是一个完整故事情节，有固定的主角、配角，有固定的语言，甚至于固定的动作，而玩者在游戏中所要做的是去扮演它的主人公，按照固定的情节安排

去完成游戏，去体验故事主人公的喜怒哀乐、悲欢离合。

角色扮演类游戏往往带着不同的风情色调。它可以是带有欧洲浓郁田园风味的浪漫爱情故事，也可以是东方式的一代大侠闯荡江湖，更可以是一代英豪建功立业的惊世豪举。角色扮演类的游戏注重的不再是紧张刺激的对抗，而是一种体验。这种体验以真实性、可感性牵动着玩者的心。正因为这一特点，此类游戏不需耗费太大的心力、体力，而游戏的进行时间倒可以尽情地延长。

对于玩者来说，进行此类游戏就好比阅读一本小说，可以慢慢地去品味。角色扮演类的作品很多，一一加以叙述起码可以出上厚厚一大本书。这里列举个把实例，使大家对此类游戏有一个初步的感性的认识。

《仙剑奇侠传》

这款游戏1995年面市以来，知名度并没有随着岁月的流逝而有所下降。曾经在1995至1997三年的游戏排行榜上独占鳌头，甚至到了20世纪末的今天，还有一些玩者对它十分爱好。

这款游戏以浓郁的东方风韵、独特的中国剑仙精神，再配以哀怨动听的背景音乐，凄惨动人的悲情故事，把玩者吸引在电脑荧屏前。游戏中玩者可以去扮演一代剑客李逍遥。在那梦一般的神话故事中，你可以彻底地去爱，去恨；为了整个人间的安危重任，直捣魔穴，在腥风血雨中，将魔怪彻底铲除；更为了那一份永无结果的孽缘，徒自伤悲，浪迹天涯。你将是李逍遥的化身，你将在固定的游戏进程中体验主角的一切；在真爱到来的时候，你将为李逍遥而欢欣；在痛苦地失去一切的时候，你将比主角更为心碎。因为游戏的主角已经化为了你的精神，成为了你的一部分，在游戏中你也必将为此付出情感的代价。

《仙剑奇侠传》正如一部令人无法读透的书，不同的人去看它，会有不同的体验，不同的感想。谁也没法作出定论，只能以一句“不可言传，只可意会”来形容它。话虽如此，但从这款游戏面市的业绩来看，它受到了不同层次玩者的欢迎，不失为一个优秀的作品。

现在，整个角色扮演类的游戏仍然还是不怎么景气，但是市场上还是屡屡有较好的作品出现，这说明它已经在为自己的第二次青春做准备。我相信，在不久的将来，必定会有一款崭新面目的宏伟之作横空出世，再掀游戏界的新浪潮！

动作冒险类

动作冒险类，也是电脑游戏界的一个大家族。此类游戏的总体创作与前两类有着异曲同工之妙，它也要求玩者扮演游戏的主角，去完成某一项任务。

动作冒险类游戏有着自己的独特之处，从名字来看，我们就可以对它的特点有所了解。首先，此类游戏讲究动作性。玩者将去操纵主角，指挥它的一举一动，当发动攻击时，哪怕是举枪、扣动扳机这些细节动作都需要玩者去指挥。而不是像角色扮演类那样，只需将鼠标点向攻击字样，什么事都解决了。这一大特点就要求玩者对键盘、鼠标要相当熟悉，具有默契感。其次，此类游戏要求玩者去发掘游戏中潜在的一些秘密，而这些秘密需要玩者去观察、分析任何蛛丝马迹。正因为如此，游戏在没有攻略指导的情况下，不像角色扮演类那样只需四处走走问问就可以毫不费力地得到情报，它需要的是玩者冷静的头脑，相当的耐心、细微的观察力和综合分析能力。第三，正因为是冒险类，冒险成为其中的一大主题。在通往成功的道路上，潜

伏着重重杀机，你会遇到一些预料不到的突如其来的危机，这些危机可以是射向你的冷枪，也可以是窥视已久的怪物，更可以是拍向你后背的一只罪恶之手。这都需要凭借你冷静的头脑、敏捷的身手，以及强有力的武器来将它解决。整个游戏都充满着无穷的危机，玩者再也不能像玩角色扮演类游戏那样一杯清茶闯天涯了，他只能打起十二分的精神去小心应付。我想这可能就是动作冒险类游戏的魅力所在。

关于动作冒险类的游戏，这里把最为大家所熟悉的一款游戏《生化危机 2》作一介绍。

《生化危机 2》

这是 1998 年世界销量第一的 PS 游戏大作。它在 PC 上一出现立即受到了人们的青睐，掀起了一轮游戏界的“生化”热潮。

首先，《生化危机》这个游戏的整体构思具有很高的水平，它在游戏的可玩性、耐玩性上下了不少的功夫。在总体游戏思路、游戏任务基本相同的前提下，设计了四个不同的进行流程。这四个流程分别是以里昂为主角的里昂 A、里昂 B；以克莱尔为主角的克莱尔 A、克莱尔 B。两主角的任何一个流程 B 都建立在另一主角的流程 A 的基础上，并且此两种流程的开始与结尾又相互吻合，如此别出心裁的结构设计确实是够吸引人的了。

其次，《生化危机》在情节发展上有着独到的见解。故事的情节大体是这样的：在里昂首次上班的路上，他乘着警车，发现 RACCOON 市与往日有点不同。突然，他的四周出现不少的僵尸。边走边战之际，偶然救了被僵尸追赶的克莱尔。当双方互相介绍后，里昂为了克莱尔能自卫，便给了她一把手枪。突然一辆由僵尸驾驶的电油车冲了过来，里昂与克莱尔分别跳车逃生，之后发现大家被着火的车阻挡着。为了逃命，他们两人