

DIANZIYOUXIJINYAOSHI

# 电子游戏金钥匙

侯 南 编译

DIANZI  
YOUXIJIN  
YAOSHI

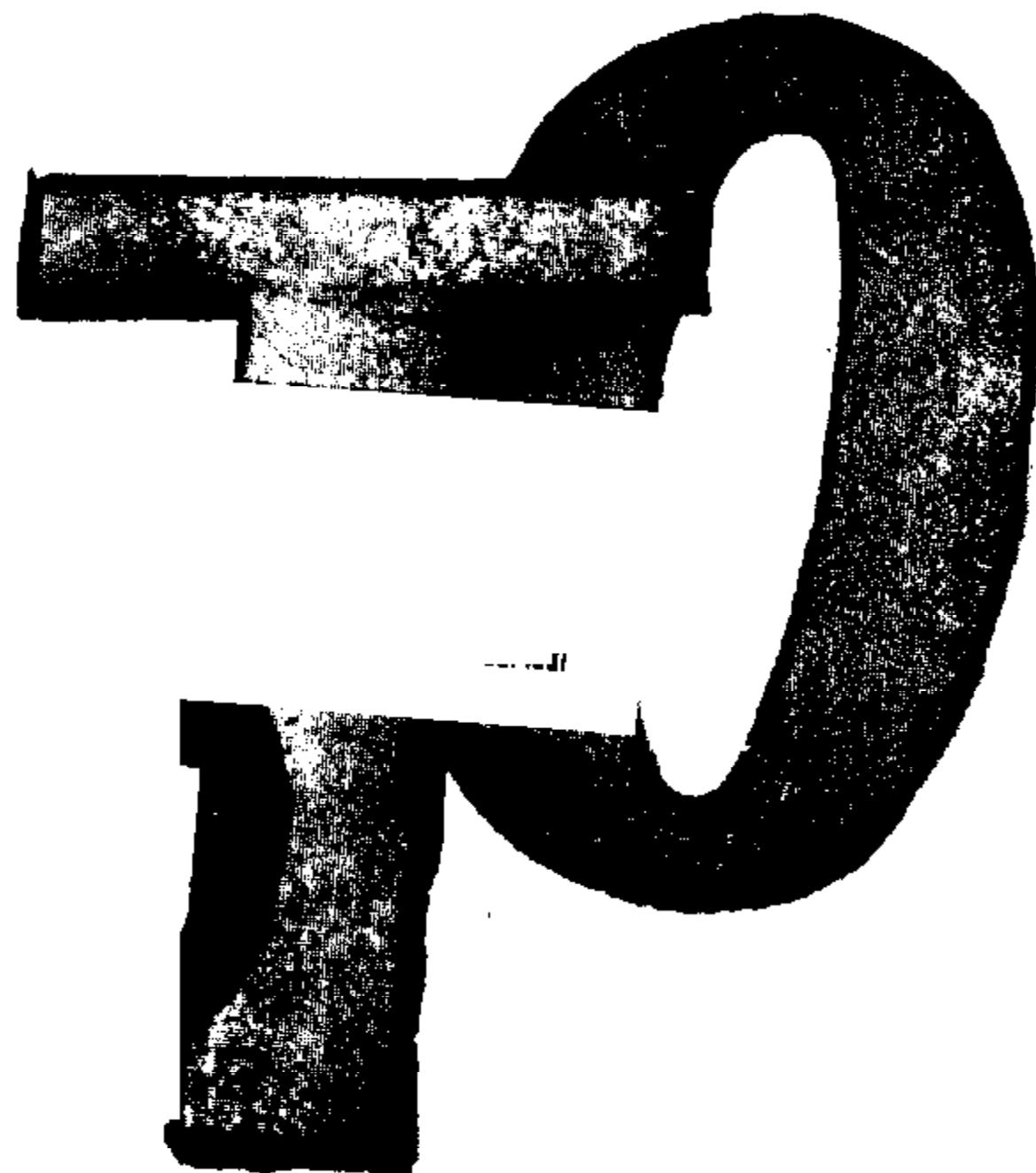
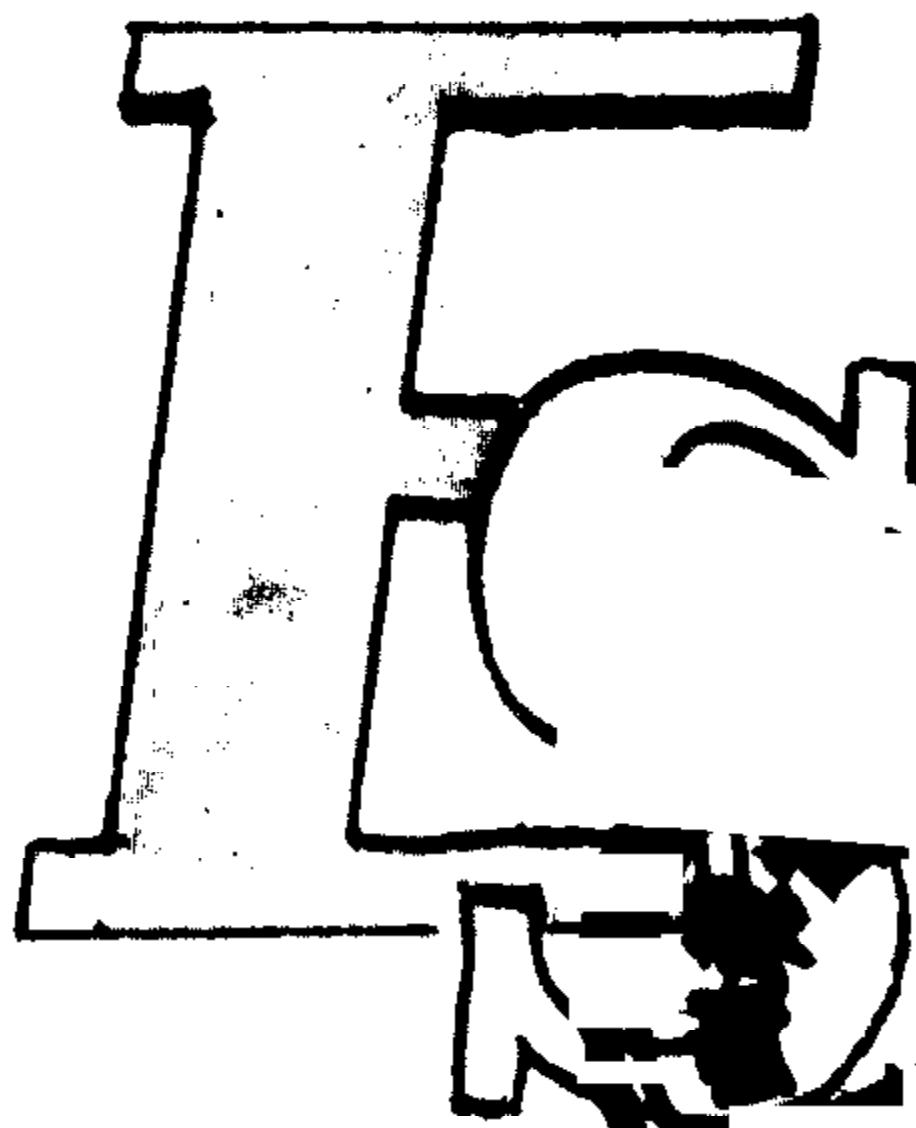
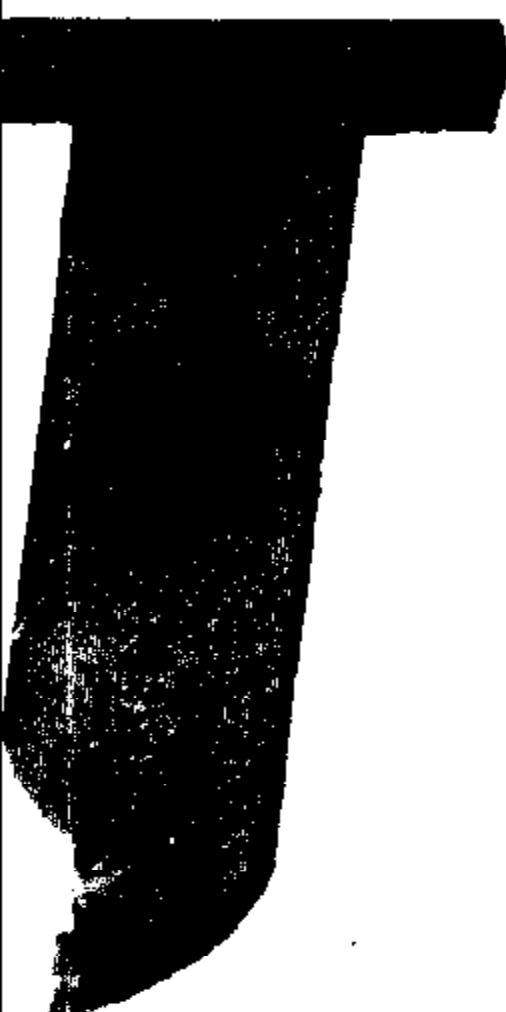
· 江西科学技术出版社



侯 南 编译

# 电子游戏金钥匙

DIANZIYOUXIJINYAOSHI



江西科学技术出版社

(赣)新登字第003号

**电子游戏金钥匙**

侯 南 编译

江西科学技术出版社出版

(南昌市新魏路)

江西省新华书店发行 江西新华印刷二厂印刷

开本787×1092 1/32 印张3 字数7万

1992年4月第1版 1992年4月第1次印刷

印数1—15,000

ISBN7-5390-0528-9/Z·92 定价：1.80元

## 目 录

### 序——给“电子游戏迷”家长们的一封信

.....	( 1 )
一、电子游戏机与智力发育.....	( 6 )
二、铜币控制电子游戏机.....	( 9 )
三、怎样玩好铜币控制电子游戏机.....	( 11 )
四、几点有益的建议.....	( 22 )
五、家庭电子游戏机简介.....	( 26 )
六、怎样玩好家庭电子游戏机.....	( 28 )
七、玩电子游戏的规则.....	( 30 )
八、电子游戏诀窍精选.....	( 33 )
1.《魂斗罗》诀窍30条.....	( 33 )
2.《恶魔城》诀窍20条.....	( 35 )
3.《沙罗曼蛇》加99架战机法	
.....	( 36 )
4.《沙罗曼蛇二代》攻关法.....	( 37 )
5.《冒险岛》接关法.....	( 37 )

- 6.《脱狱》选20人法及秘诀7条 .....( 37 )
- 7.《人间兵器(三K党一代)》选关法 .....( 38 )
- 8.《坦克大全》选20辆法 .....( 38 )
- 9.《打砖块》选关法 .....( 38 )
- 10.《双截龙二代》跳关法 .....( 38 )
- 11.《霹雳神兵》选关和选无数人法 .....( 38 )
- 12.《热血硬派》选关法 .....( 39 )
- 13.《异形复活》无敌法 .....( 39 )
- 14.《B计划》选关法 .....( 39 )
- 15.《兵蜂》选10人法 .....( 39 )
- 16.《七宝奇案》接关法 .....( 40 )
- 17.《采蘑菇》跳关法 .....( 40 )
- 18.《采蘑菇四代》过关法 .....( 40 )
- 19.《怒一代》战士复活法 .....( 40 )
- 20.《革命英雄》游戏两诀 .....( 40 )
- 21.《空中魂斗罗》加10人法 .....( 41 )

22.《斧亡》加人无限法.....	( 41 )
23.《新人类》飞越湖泊法.....	( 41 )
24.《绿色兵团》选关与加10人法 .....	( 41 )
25.《双截龙二代》秘诀12条.....	( 41 )
26.《赤色要塞》秘诀6条.....	( 42 )
27.《绿色兵团》秘诀5条.....	( 42 )
28.《影子的传说》秘诀5条.....	( 42 )
29.《1942》秘诀3条.....	( 43 )
30.《1944》秘诀6条.....	( 43 )
31.《霹雳神兵》秘诀2条.....	( 44 )
32.《疯狂城市》秘诀4条.....	( 44 )
33.《七宝奇案》秘诀5条.....	( 44 )
34.《超级玛莉》秘诀4条.....	( 44 )
35.《第一滴血》秘诀20条.....	( 45 )
36.《火箭车》秘诀2条.....	( 46 )
37.《大赛车》秘诀2条.....	( 46 )
38.《兵蜂》秘诀3条.....	( 46 )
39.《小精灵》秘诀2条.....	( 46 )

40.《B计划》秘诀3条	( 46 )
41.《叮噹一代》秘诀3条	( 47 )
42.《轰炸队》秘诀3条	( 47 )
43.《无头战士》秘诀6条	( 47 )
44.《沙罗曼蛇》秘诀5条	( 47 )
45.《人间兵器》秘秘7条	( 48 )
46.《玛莉三代》秘诀若干	( 48 )
47.《奇幻战争》选关法	( 50 )
48.《天狼号》无敌法	( 50 )
49.《迷宫组曲》解迷法	( 50 )
50.《龙魂》诀窍3条	( 52 )
51.《沙罗曼蛇三代》音乐选择法	
	( 52 )
52.《新西游记》选最强装备和选	
关法	( 52 )
53.《火之鸟》跳关法	( 52 )
54.《超级忍》三秘诀	( 53 )
55.《最后的使命》选关、选人法	
	( 53 )

56.《蘑菇三代》选关法	( 54 )
57.《飞狼》无敌法	( 54 )
58.《西游记》接关法	( 54 )
59.《机械战警》接关法	( 54 )
60.《柯拉米世界》介绍及接关法	
	( 54 )
61.《斧亡》选版法	( 56 )
62.《燃烧战车》选多种装备	( 56 )
63.《不动明王传》选关法	( 56 )
64.《三K党二代》选关法	( 57 )
九、关于电子游戏国际大奖——布什奖	
	( 58 )
十、未来的电子游戏机	( 61 )
色彩——语言——环境——形式——价 格——智能型——图像输入式——参 与作战——全方位环绕式——真实 化——主角	
十一、“赛马”怎样中彩	( 65 )
十二、谁是中国电子游戏神童	( 67 )

十三、世界上最大的少年电子游戏	
大赛简况.....	( 69 )
十四、电子游戏机的发明者布	
什·勒尔小传.....	( 71 )
十五、关于本书的技术顾问——KQB	
.....	( 74 )
十六、谨防“电游病” .....	( 77 )
十七、“电游病”的防治.....	( 80 )
十八、电子游戏机在美国.....	( 82 )

## 序——给“电子游戏迷”家长们的一封信

原来本书的编辑计划中是没有这样<sup>1</sup>章的。引导那些有游戏机和没有游戏机的小伙子们姑娘们怎样玩好游戏机就行了，与家长们有什么关系呢？

这当然是编辑后来才考虑到的。

当刚刚着手编此书时，命运就把我们和成千上万的游戏迷，和成千上万的游戏机，以及和成千上万的家长们紧紧地联系在一起了。我们搜集材料，我们调查，我们做了大量的研究工作。这三个“成千上万”提出的问题，足可以使我们满满地工作三年，用几十本书来进行回答，才能悄悄地“对得入住”。当编此书的消息传出后，我们万万也没有料到，包围我们最多的不是孩子们，而是家长。

我们万分惊奇的是，电子游戏机的出现，对于孩子们是一件大好事，他们惊愕，欢呼雀跃，他们发狂。对于商人们也是好事，他们由此而捞进了大把的钞票。而对于家长们，竟是一桩最头痛的事，他们憎恨电子游戏机从他们手中夺去了他们的孩子！

哇！太惊奇了！家长们中一片反对声。他们责难发明家，他们咒骂商人。他们甚至到有关部门投诉，希望禁止游戏机的进口和生产，希望关闭街头巷尾的游戏机娱乐室。某地区的报纸还登出了评论文章，拟题为《电子游戏机是害人精吗？》包围我们的家长们，你们做做好事吧！

综合家长们的意見，大凡有三：

一是电子游戏机的魔力，吸住了孩子们，浪费了他们的时间。

二是电子游戏机一玩就不愿意下来，孩子们吃不好睡不好。

三是影响了他们的学习，因此就成绩下降，甚至对学习产生厌倦。

难道真是普遍如此吗？如果这三条“罪状”成立，电子游戏机真可打入十八层地狱了。

从我们作的社会调查来看，这只是部分家长的反映，并且他们的家里都有一些其它的具体情况。因篇幅有限，我们这里不便把我们的调查情况一一列出，只能根据主要的，大体的现象作出我们的分析，向家长们提出一些建议，供广大电子游戏迷的家长们参考。

### ①要知道好处。

首先，家长们要知道电子游戏机的好处。本书后面的《电子游戏机与智力发育》一章已有述及，望家长们平心一读。

### ②要因势利导。

家长对着迷的孩子们要因势利导。什么是因势利导？就是说，他如果已经着迷了，你不能强行将他拉回来。他着迷，必定是对他电子游戏的声响、色彩，对电子游戏的千变万化，对电子游戏的聪明的设计和安排有浓厚的兴趣，他必定不是有心有意地要在上面消磨自己。因此，他们的兴趣和意向是可塑的，可以转变的，可以引导的。你们只要正确引导，对孩子们聪明可爱的地方加以肯定、表扬甚至奖励，这样你们就站在了主导地位了。这时候孩子们就可表现出“乖”了。

秘诀是，绝对不能和他们“闹对立”。一旦家长和孩子

们之间产生“对立面”，事情就糟了。

为什么很多家庭训诫孩子不必费力，而另外一些家庭训诫孩子费尽九牛二虎之力而不见效果呢？恐怕就是因“对着来”而产生了“对立面”。

须知当好家长也是不容易的。在对待电子游戏机问题上，是对孩子们，也是对家长们的一个考验。

### ③改变原则。

很多家长因为对电子游戏机头痛，给孩子们定下一条原则：绝对不许玩电子游戏，一旦发现，家法兑现！

这实际上是错误的。

实际上禁而不止，越禁越发。孩子们往往“一躲二逃三扯谎”，从反面培养了不利因素。

复杂的社会，丰富多彩的时代，岂能用如此简单愚蠢的办法！

请家长们改变原则，准他们玩，但是，不能放任自流。要有办法进行限制。

有条件的，最佳办法是买一套家用小游戏机，或是可兼助学习的学习机，对游戏规定时间，支持并赞扬他们同学之间、邻里之间、兄弟姐妹之间的小型比赛，使他们玩得高兴和痛快，并且有节有利。

让孩子们照自己的计划办事，往往比强迫他们执行家长的计划要容易得多。

### ④要给孩子以温暖。

有的家长对孩子动不动就斥责呵骂，甚至没有轻重的拳打脚踢。这其中当然原因很复杂，有家长的工作原因，有住房问题，有邻里问题，有夫妻间关系问题，有社会问题，再就是孩子们直接的原因。种种原因，带来种种烦恼，结果是

家庭不和，生活无味，火气上升，动辄就拿孩子出气了。而如今的孩子们大多敢讲敢顶嘴，极易不服气。家里不温暖，就真想不在家，那么社会正好提供了一个最佳场所：电子游戏室。在那里不说花钱玩，看看就很过瘾了。

这种情况的家庭，努力改变一下，尽量给孩子们温暖，就可以“留”住孩子们的“去心”，让他们多呆在家中。

家长们不妨问问自己：

你同意孩子玩游戏机吗？

你因为孩子玩游戏机生过气吗？

你因为游戏机打过孩子吗？

你同孩子一道玩游戏机吗？

你给了孩子足够的温暖吗？

你敢不敢问问孩子，家中温暖不温暖？他如果说不温暖，你能跟他一起讨论其现象、原因和办法吗？

你能不能和孩子共同制定一份电子游戏课程表，并对他的电子游戏成绩提出要求？

⑤与社会配合。

电子游戏机是科学发展的产物，是现代文明的一个标志性的因素，因此像电视的出现一样，它只可能发展，不可能禁止。

但它对学生们的的影响和冲击确实存在并不可低估。那么怎么办呢？

我们不要担心和害怕。什么都有高潮和低潮。凶猛的冲击潮头过去，必然是一泓平静的湖水，变得温顺可爱。

而目前，则可与当地有关部门配合，作出一些切实可行的规定。比如，在游戏机室规定不准几岁以下儿童入内；在离学校近的游戏室规定在靠近放学时间内的某几十分钟内不

对学生开放等等。如果有那么几位家长和学校对当地有关部门提出些合理化建议，是会有利于社会并行得通的。

## 一、电子游戏机与智力发育

电子游戏机有益于智力发育，这一直是全社会公认的，已毫无疑问了。

其实很多人并不一定了解到其真正的价值，只是把它当成一般的娱乐玩具，一种消遣的好器具而已。事实上，电子游戏机集娱乐、体育锻炼于一身，在消遣的同时达到最佳训练效果，是别的任何器具都达不到的。

象棋、围棋、桥牌锻炼智力，提高逻辑思维能力，但没有电子游戏那样活跃，而且没有那样艳丽多彩的画面，没有那样动听悦耳的音乐。并且，现在的游戏机，已经把象棋、围棋、牌、麻将等等任何其它棋牌都吸收进来了。在市场上你甚至可以买到一个棋牌“十合一”的游戏卡，大的棋牌类尽在其中。

拼图游戏，火柴游戏，智力抢答游戏，都是单一，简朴而有时枯燥无味，不可持久，没有什么高度难关，与电子游戏相比，只是小巫见大巫了。

至于做数学题，物理题，搞程序，又因其不是娱乐，不带消遣性质，虽能锻炼智力，却有极大的限制，非具专业水平不可。只有那些冠有“家”字号的人才可以把它当作高级娱乐。同样，那也是枯燥无味的。

还有什么游戏有电子游戏这样耀眼夺目，闪闪发光呢？还有什么游戏象电子游戏这样获得如此众多的人们的青睐呢？没有了。

电子游戏在整个人类的智力训练项目中独树一帜，在娱乐和智育之结合上登峰造极。

用不着罗列，也用不着专家们大量的数据的鉴证，电子游戏的智育的功能，效果显而易见。

它对于人们的反应速度，思维敏捷性的训练是最好的器具。很多西方国家，尤其是美国，已用其作为职业驾驶员、职业运动员的专门训练。在海湾战争前，甚至用它来作为战士及军官的“实战感”训练和战场模拟训练。

它对于人们分析力，思考力的训练是很多其它体育项目都望尘莫及的。

它对于人的判断力，决断品质的提高效果极好。有不少报道说，一些原来在学习上，在很多活动中，甚至在操作中判断力，决断力差的人，经过一段时间的电子游戏训练，有了明显的提高。有趣的是，这些人都不是带着目的去训练的，提高了综合能力，是无意中的收获。

它还可以大大提高人们的思维能力，包括思维速度和品质。在形象思维和逻辑思维两方面，有的节目有些偏重。比如有个积码的游戏，叫《俄罗斯方块》，类似生活中的积木，就偏重于逻辑思维的训练。而《坦克战》等，就偏重于形象思维的训练。

它还可以提高人们的综合能力，包括综合评估及综合思维的能力。有的节目如《空战》，紧张而刺激，色、像、声、形各方面的东西一下子涌到你眼前，以极快的速度变化，机会均在一瞬之间。你必须具备很高的注意力、分配能力和在短时间内作出判断并协调你的几个指头的动作，作出综合的反应。这个综合的反应完全建立在你的综合分析思维的基础之上，很多节目都可以达到这个目的。

一个学生，如果经常玩玩电子游戏，特别是在成人指导下有意识的训练一些项目，毫无疑问可以大大提高他的整个思维品质，调整他的思维方法，他的进步是看得见的。提高后的效果可以从他的作文、算术、美术、常识，甚至物理、数学、化学的作业上看得出来。也可以从他的语言，社会行为和处事工作中看得出来。

这些道理在他明白以后，效果则会变得事半功倍。

我们的学校教师和家长们应该积极地引导学生们玩好电子游戏，通过电子游戏这一新型智力训练工具，加上对学习机的应用，在青少年的智力开发上达到一个较高的层次。

当然要引导得法，切不可过份。电子游戏是个可以使人大醉至废寝忘餐的东西，弄不好，是有害的。关于这一点，请阅本书《谨防电游病》一章。