

收集最全面 / 讲解最详细



拼图和推箱子游戏一

电脑小游戏详解丛书

吴越 编著



中国文联出版社

拼图和推箱子游戏——

拼图和推箱子游戏是两种常见的益智游戏。拼图游戏通常由许多小块组成，玩家需要将这些小块拼凑成完整的图案。推箱子游戏则是在一个有限的空间内，玩家需要通过移动箱子来达成目标。



拼图和推箱子游戏

电脑小游戏详解丛书

吴越 编著

中国文联出版社

图书在版编目(CIP)数据

拼图和推箱子游戏/吴越著. - 北京:中国文联出版社, 2002.3
(电脑小游戏详解丛书)
ISBN 7-5059-4034-1

I. 拼… II. 吴… III. 游戏-应用程序
IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 009177 号

书 名	拼图和推箱子游戏——电脑小游戏详解丛书
编 著	吴 越
出 版	中国文联出版社
发 行	中国文联出版社 发行部
地 址	北京农展馆南里 10 号(100026)
经 销	全国新华书店
责任编辑	李金玉
责任印制	邢尔威
印 刷	天津新华印刷一厂
开 本	787×1092 1/16
印 张	14
插 页	2 页
版 次	2002 年 3 月第 1 版第 1 次印刷
印 数	1-7100 册
书 号	ISBN7-5059-4034-1/J·867
定 价	29.00 元

致 读 者

讲解电脑游戏的书，插图很多，而且许多插图要靠色彩来分辨。本书用黑白图片印刷，所有彩色，都转换成了灰度，与原图的差别比较大。读者打开此书，请同时打开电脑，把本书的配套光盘插入光驱，然后在 Windows 97/98/2000 及 Word 7.0/8.0/2000 的配置下同步阅读本书的光盘版。这样，所有插图就都是彩色的，细微的色彩差别，就一目了然了。

喜欢哪一个游戏，当时就可以切换到“游戏软件”文件夹中试玩儿。有的游戏可以直接在光盘上调用，有的须要在 Windows 注册表中注册，或者是共享软件试用时间已经到期，必须用压缩文件或安装文件安装。解压缩和安装的方法，请看本书的附录部分。

出版说明

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，最主要的用处，就是用来玩儿游戏。在美国，第一台 PC 机问世的时候，就有随机游戏软件奉送。现在，每天运行中的电脑，就有百分之四十在做游戏，占电脑使用率的第二位。

凡是有电脑的地方，就有电脑游戏！

电脑游戏，是离退休人员消闲的好伴侣！

电脑游戏，是青少年锻炼思维、提高智力的优良工具！

电脑游戏，色彩鲜艳，内容丰富，令人入迷。但是如果不知道怎么玩儿法，又不免眼花缭乱，望机兴叹，无计可施；如果不知道挑选软件，一旦陷进了没有任何积极意义的无聊游戏之中，又会玩物丧志，迷途难返，会受到老师和家人的谴责。

电脑游戏，种类繁多，很难齐备。本书作者是个老顽童，多年来搜集有新老大小电脑游戏软件三千多种，现根据其多年来搜集和玩儿电脑游戏的亲身体验，挑选最经典著名并具有积极意义的优秀软件，加以分类，详细介绍，写出这套“电脑小游戏详解丛书”，系统全面地介绍各种有益的电脑游戏。全书按类别分为若干分册，这是“拼图和推箱子游戏”分册，书中搜集了拼图游戏 22 种和推箱子游戏 10 种，详细地介绍了这些游戏的安装及使用方法。此外，本分册的附录部分，介绍了与电脑游戏有关的工具如整盘拷贝软件、压缩和解压缩软件、中英文和多内码转换软件、抓图软件及游戏修改软件 GB4 等的用法。适合于青少年课余游戏、中年人度假及离退休老年人休闲玩耍。

本书讲解通俗，由浅入深，一看就懂，一玩儿就会。有此一册在手，转眼就成玩儿家！

电脑好买，软件难求。现在本社将没有版权的自由软件和共享软件做成配套光盘，随书赠送，读者可以直接在光盘上玩儿或拷进硬盘中玩儿。此外，本书的全部文字和彩色插图，也以“电子书”的形式做在配套光盘上，读者可以在屏幕上阅读，以补本书黑白图片的不足。

本书作者是个文学家兼电脑普及教育家，写有文学作品 24 本 860 多万字，电脑教材 37 本 540 多万字，现在利用配套光盘的空余部分，以电子书的形式录入作者的部分小说和电脑教材，作为个人赠品，无偿地奉献给本书读者（版权不归出版社）。本册所附，是《吴越文集》第一二两辑，包括作者的成名之作《括苍山恩仇记》五册 200 万字和历史小说《东大荒传奇》34 万字。

总 序

20年前的今天：1981年8月12日，美国IBM公司推出了第一台个人电脑：Personal Computer,简称PC机，从此开创了电脑进入家庭的新世纪。20年来，个人电脑的普及来势凶猛，据说在全世界的总拥有量已经超过了10亿台，而且仍在以每年一亿台的销售额飞速地发展着。

与第一台个人电脑推出的同时，随机赠送的软件中，就有好几个小小的电脑游戏。当时的电脑既没有硬盘，硕大无比的一张软盘，也只能存储可怜兮兮的128K至多360K字节的信息。因此当时的电脑游戏，无一例外都是小游戏，绝没有一个超过360K字节的。

但是这样的电脑小游戏，却给无数电脑用户在辛勤劳作之余带来了轻松和愉悦。直到今天，各个版本的Windows仍然没有忘记给用户赠送几个诸如挖地雷、扑克牌接龙之类的小小电脑游戏，供用户赏玩儿。这些小游戏，大都属于“益智类”，对开发脑力、智力有一定的帮助。因此受到电脑用户的广泛欢迎。

有统计资料表明，全世界正在运行的电脑中，有40%在运行的是游戏程序，电脑游戏的市场之广，由此可见一斑。

由于电脑发展的神速，早期的电脑游戏，大都只能在DOS下运行；自从Windows/9x系列出来以后，电脑游戏和多媒体结合起来，又开发出许多Windows下专用的游戏。

在DOS下玩儿的电脑游戏，都是早期的作品，至少也是1995年以前的产品。这些游戏一般都不太大，最小的只有十几个KB(也写作Kb，是英文Kilobyte的缩写，即“千字节”的意思，是电脑储存介质的容量计算单位，精确的数字，1K=1024个字节；一个西文字母或符号，就是一个字节，汉字是方块儿形的，一个汉字的宽度，等于两个西文字符，因此1KB=1024KB=512个汉字)，很少有超过1MB(M是英文Mega或Million的缩写，即“百万”或“兆”，1MB=1024KB=512000个汉字)的，只能在PC机或286、386、486等低档电脑上运行。有一些游戏，也能够586以上的中高档电脑上切换到MS-DOS方式下运行，而有些游戏，则因为中高档电脑的运行速度太快，无法控制游戏中的人物或物件的运动，因此不便于操作。

电脑的心脏叫做CPU(是英文Central Processing Unit的缩写，即“中心处理器”或“中央处理单元”的意思)。电脑的档次越高，CPU的频率也越高，运算处理也越快。早期的PC机，一般只有4.7-12MHz(Hz是英文Hertz的缩写，通译“赫兹”，是频率的单位，每秒振动一次，叫做一个赫兹；MHz是MegaHertz的缩写，通译“兆赫”，即一百万个赫兹)，286电脑的频率大约在20MHz左右，386电脑的频率大约在30-40MHz左右，486电脑的频率大约在40-100MHz左右。586电脑，可以分为四代：“奔腾I代”，大约在75-133MHz左右；“奔腾II代”，大约在166-366MHz左右；“奔腾III代”，大约在366-800MHz左右，“奔腾IV代”已经超过了1G(G是英文Giga的缩写，即“千兆”的意思，1GB=1000MB)，现在已经有了2.2G的CPU，至于将来最高的是多少，目前还无法确定。

自从电脑有了 Windows 9X 和高速运行的 CPU 之后, 软件商开发了许多大型的电脑游戏。这些 Windows 下专用的游戏, 有的动辄几百兆字节, 有的游戏一张光盘居然还装不下, 竟要装两张光盘。而其内容, 则似乎走进了一个误区, 不是从开发智力着眼, 而是编造一个荒诞不经的故事, 强迫游戏参与者去猜测软件编制者的“腹内文章”, 如一把钥匙究竟是放在地毯下面、抽屉里面、床铺底下还是窗外的水池里, 都要游戏者一次次去寻找, 还美其名曰“攻关”, 其结果, 无非是浪费了大量的精力和时间, 而得到的, 却是一个天大的“零”字! 许许多多缺乏自制能力的青少年, 却居然入迷上瘾, 乐此不疲, 荒废了学业甚至损伤了身体。因此, 电脑游戏受到了老师和家长的反对, 视电脑游戏如洪水猛兽一般。人们感叹: 电脑游戏的名声, 生生地让这些所谓的“大型力作”给败坏、给糟蹋了!

与此同时, 我们也看到, 许多有志于益智类电脑小游戏的开发者, 仍在孜孜不倦地攻关, 开发出许许多多有益而又有趣的电脑小游戏。特别是这一类小游戏, 大都是完全免费的自由软件或只须支付少量代价的共享软件。可惜的是, 这些小游戏软件散落在各个网站或电子出版物中, 探求不易, 即便偶然遇上, 因不明所以, 使用更难。

本书编者有鉴于此, 特地把自己多年来搜集的各种电脑小游戏分门别类地整理编辑并详细介绍安装和使用方法, 供青少年课余开发智力和中老年朋友离退之后消闲解闷儿之用。

考虑到读者寻找软件的困难, 本书的配套光盘中, 凡是本书介绍过的软件而又没有版权之争的免费软件(作者保留版权和修改权, 用户完全免费使用)、共享软件(作者保留版权和修改权, 用户必须注册, 并支付一定的费用, 才能使用, 但是也向用户提供限制时间或限制功能的版本, 无法注册的用户仍可以勉强使用), 以及少量推出年代久远、早已经被广泛拷贝流传形成了自由软件的, 都能够在本书配套光盘中找到并安装使用。

配套光盘的内容包括本分册中介绍过的绝大部分软件, 这样, 读者买了书, 同时就可以按照书中的介绍演示起来。不然, 书中介绍了半天游戏方法, 却无软件可用, 岂不成了纸上谈兵? 此外, 为补充本书黑白印刷的不足, 光盘中同时收录了本分册的全部内容。这样, 读者就可以在屏幕上读到本书的彩色插图电子版了。

在 DOS 下玩儿游戏, 方法比较简单, 最好是先在硬盘中设定一个子目录, 然后把游戏软件直接拷贝到这个子目录中运行, 这样运行速度快而稳定。用软盘直接在软驱中运行不但速度要慢些, 而且影响软盘的使用寿命, 除非没有硬盘或电脑的运行速度太快, 一般不这样使用。装在光盘中的游戏, 有的可以直接运行, 但是由于光盘只能读不能写, 所以凡是有“高分榜”的游戏, 玩儿到最后, 就无法记录了。光盘中的游戏, 有些是经过压缩的, 特别是 Windows 下运行的游戏, 有的因为字节数比较大, 有的因为安装的时候系统要求在 Windows 的“注册表”中进行注册, 直接拷贝后无法运行, 必须先释放到硬盘的某一个文件夹中。

一般说来, 低档的 586 电脑, 虽然安装了 Windows, 但只要切换到 MS-DOS 方式, 大都能够运行 DOS 下玩儿的游戏, 中档的 586 电脑, 把 DOS 游戏拷贝到软盘中用软驱运行, 能使速度有所降低, 高档的 586 电脑运行某些 DOS 游戏, 因为速度太快, 就无法操作了。

关于软件的拷贝和解压缩方法, 请参看本书《拼图和推箱子游戏》分册的“附录”。

吴 越

2001 年 8 月 12 日

目 录

总 序	1
导 言	1

第一部分：拼图游戏

一、拉拽式儿歌拼图	2
二、拉拽式简单拼图 Oktagon	8
三、拉拽式积木块儿拼盘	10
四、拉拽式拼图 Npuzzle	25
五、拉拽式拼图 Jigsaws Galore	28
六、拉拽式拼图 BigJig	36
七、拉拽式拼图 BBRK	42
八、拉拽式拼图 Snoopy	50
九、拉拽式拼图 Animated Puzzle	54
十、拉拽式立体拼图 3D Pumpkin	65
十一、拉拽加易位式拼图	69
十二、易位式拼图 15-Pack	73
十三、易位式拼图 Jok	78
十四、易位式“趣味拼图”	81
十五、易位式“拼图高手”Puzzle	83
十六、易位式拼图“智力拼板”	85
十七、易位式拼图 AnimaX	89
十八、易位式拼图 Julpuz	92
十九、易位式拼图 B-Puzzle	95
二十、魔方式移位拼图 Hierophant	104
二十一、旋转式拼图 Cyclanoid	106
二十二、另类拼图：铺地板	110

第二部分：推箱子游戏

一、推箱子 SOKO-BAN	114
二、推箱子 Box World	118
三、推箱子 WSokoban	120
四、推箱子 Cargador	123
五、推箱子 SOKO DX	125
六、推箱子 WinSoko	129

七、推箱子 WinSoko 汉化版	135
八、推箱子 PokoMan	137
九、聪明搬运工	140
十、搬箱子 Blocks	144

附录

一、电脑游戏常识及设备	153
(一) 单显电脑如何玩儿游戏(153)	
(二) 声效卡与音箱(153)	
(三) 光盘驱动器(154)	
二、软盘整盘拷贝工具 HD-COPY	156
三、中英文及多内码屏幕转换工具“东方快车”	169
(一) 软件介绍(169)	
(二) 安装方法(170)	
(三) 使用方法(171)	
四、数据压缩软件	175
(一) DOS 下的压缩数据软件 ARJ.EXE (175)	
(二) Windows 下的数据压缩软件 WinZip(178)	
(1) 软件安装	
(2) 如何压缩文件	
(3) 如何解压缩文件	
(4) 查看和试用压缩包中文件	
(5) 快捷压缩文件	
(6) 创建分卷压缩文件	
(7) 创建自解压文件压缩包	
(8) 游戏软件解压实例	
五、屏幕抓图软件	204
(一) “屏幕窃贼” ST(204)	
(二) 专业抓图系统 JAS CAPTURE(205)	
(三) Windows 下的屏幕拷贝(209)	
六、“游戏克星”简介	210
(一) 软件介绍(210)	
(二) 功能简介(210)	
(三) 控制键说明(215)	
(四) 无敌拷贝(215)	

导 言

本分册包括三部分内容：拼图游戏、推箱子游戏和与电脑游戏有关的基本知识及工具软件。

拼图游戏和推箱子游戏本来都属于益智游戏的范畴，由于这一类游戏数量比较多，因此单独编一分册。

拼图游戏是一种老少皆宜的电脑游戏，许多小朋友从上幼儿园开始就玩儿过了。当然，当时玩儿的，都是实物游戏，不是硬纸做的，就是塑料做的。在电脑上做拼图游戏，除了可以像实物游戏那样随意拼接之外，还有许多只能在电脑上才能玩儿的方式，比单纯的寻找相关的碎块儿拼接起来有趣多了。

推箱子游戏可不是上幼儿园的娃娃所能够自如驾驭的。当然也不乏智商高的孩子能够推过许多关，但终究这是成年人绞脑汁的智力游戏，不但费脑子，也锻炼脑子。就拿本书中第一个推箱子游戏 Soko-Ban 来说，一共 50 关，像我这样的中等智商（这一点我很自信），玩儿好几年了，至今也才过了 25 关，而中国工运学院有一位吕教授，只用晚上的休息时间，才一个星期就统统过关了。所以说，是真聪明还是假聪明，不能凭你自己说，通过智力游戏一试就知道！

我见过许多喜欢玩儿电脑游戏的小朋友，绝大多数游戏软件在他们手下都能够玩儿得滴溜乱转，可是给他一个压缩软件让他安装到硬盘中，却只会摇头；给他一个外文软件或台湾 Big5 码软件，就傻了眼了。这样的电脑游戏爱好者，只能说是半个玩儿家。要让自己成为一个真正的电脑游戏高手，至少应该会用 ARJ 和 WinZip 进行压缩或解压缩，应该会用“东方快车”把英文版游戏说明翻译成中文，把 Big5 码转换成大陆的国标简化字。因此，我们特别在本书的后面增加一个附录，把这些电脑游戏玩儿家的基本功传授给那些“半个玩儿家”们，让他们真正地“入我门中”来。

最后还不能不交代一句：什么好吃好喝的东西，都有一个度，酒饭吃喝多了，尚且要撑着、醉倒，何况游戏？因此，电脑游戏只能作为一种精神的调剂品偶尔玩儿之，可不能吃、不喝、不睡觉地沉迷于其中，妨碍工作、学习和生活。如果为此而招徕师友亲人的批评，可不要怪我言之不预也！

第一部分：拼图游戏

一、拉拽式儿歌拼图

所谓“拼图”，就是把一张画片剪成若干个小块儿，打乱了，然后再把它拼起来。当然是剪得越碎越难拼。这本来是幼儿园中常玩儿的实物游戏，对锻炼儿童的辨认能力有很大帮助。现在做成电脑游戏，玩儿法很多，有的打乱之后仍有固定位置，可用鼠标直接拉拽

或与一个空格一次次互换位置，有的模仿实物，打乱之后随意堆放，可自由挑选拼接。

这个“动物儿歌拼图”游戏，是台湾汉声电脑公司于 1993 年推出的“928 未来教室”系列软件之一，属于拉拽式拼图。汉声早期软件都不加密，拷贝版在大陆流传很广，早已经形成自由软件了。这个游戏虽然图片比较粗糙，但因为它最简单，所以先介绍。



图 1

软件共一个文件夹、7 个文件，占 1.7MB 磁盘空间，软硬盘通用，必须要有鼠标。这个早期软件本来是 DOS 下使用的，在有声卡的电脑中能够由音箱发音；在 Windows 下虽然也能够正常运行，但“开始曲”和“间奏曲”却只能由机内喇叭发音，而“终了曲”则仍能由音箱发音。

启动方法：先进入子目录 IT03，运行批处理文件 928.BAT，在音乐声中，屏幕即显示软件封面如图 1 所示。

按任意键，屏幕显示软件的扉页如图 2 所示。



图 2

再按任意键，屏幕进入软件的主界面，如图 3 所示：

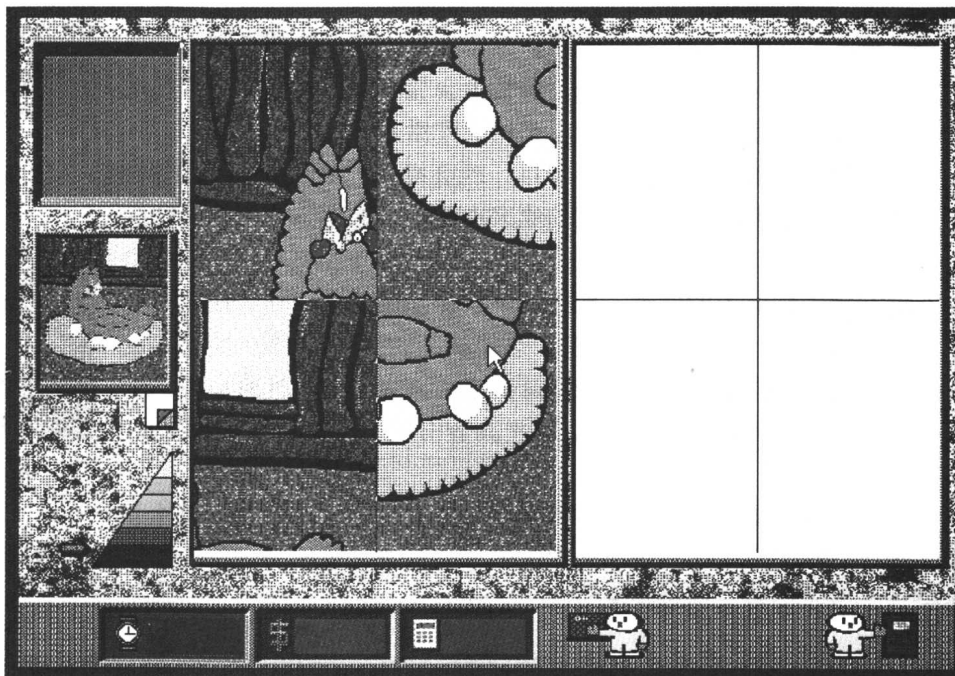


图 3

屏幕的中间，是一张被剪成四块的图片，又被胡乱地拼在一起(具有随机性，每次开机都不一样)，要求把它按原来的画面在右面的空框中拼接起来，恢复原貌。屏幕左上角的小空框，是一幅被遮挡住了的人像，一旦图片开始正确拼接，这张人像就会显露出来，表示拼接成功。

在人像空框的下面，是一幅小图片。这就是被剪开的图片的缩小图，是供游戏者参考的。没有这张图片做样本，就很难把剪开的图片恢复原状，特别是剪得很碎的时候。

在缩小原图片的下面，还有两个选择项(参看图 4)：下面一个斜坡形是“等级选择”，箭头所指，就是等级，可以用鼠标点击变换。最下面的是第一级，把图片剪成 4 块；往上的第二级，把图片剪成 $3 \times 3 = 9$ 块，再往上的第三级，把图片剪成 $5 \times 5 = 25$ 块，再往上的第四、第五、第六级，就是把图片剪成 $8 \times 8 = 64$ 块、 $16 \times 16 = 156$ 块、 $20 \times 20 = 400$ 块了。对孩子来说，如果年龄不是很大，能够达到第三级，就已经很不容易。图 4 右上角那个小方框，是图片选择，用鼠标点击一次，即变换一张图片。开机默认的图片，是母鸡孵蛋。

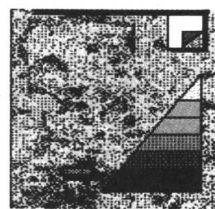


图 4

在整个屏幕的最下面，有一行信息提示行，如图 5 所示。



图 5

从左到右，第一个小框是时间显示，自动记录你用了几秒钟时间完成拼图；第二个小框是分数显示，越难的拼图得分越高，拼得越快得分越高；第三个小框是高分显示。游戏进行之前，三个小框内显示的都是零。右面的两个小人儿，用鼠标点击左边那个，屏幕上会显示一篇繁体字的游戏规则，点击右面那个，就开门出去，也就是结束本游戏了。



图 6

游戏的方法非常简单，只要会用鼠标，就会操作。参看缩小了的原图，仔细观察被剪开了的四块碎片，它们的原来位置在什么地方，然后用鼠标左键点击其中的一块，松开按键，被点击的这块碎片就会随着鼠标的移动而移动。把它拖带到适当的位置，再按一下鼠标左键，这块碎片就在格子内固定下来了(偏一点儿也不要紧，它会自动放正的)。只要第一块碎片放置正确，左上角被遮挡了的人像就会显露出来：原来是一个梳着小辫子的小姑娘，如图 6 所示。如果放置错误，这里就会出现一个发怒的男人图像，如图 7 所示。



图 7

用同样的方法把其余三块碎片都拖带到适当的地方，只要放置完全正确，整张图都拼接完成，在原来胡乱堆放碎片的地方，会出现一首儿歌，机内喇叭同时奏出一段音乐，表示祝贺。请看图 8：



图 8

按一下空格键，屏幕显示依旧是被剪成四块的“母鸡孵蛋”图案，不过排列的次序与上一次不一样了。

这时候，可以有三种不同的选择：

第一种选择，是在重新排列的原图基础上，再拼接一次。

第二种选择，是提高级别后在原图的基础上再玩儿，即用鼠标点击“等级斜坡”的第二级，更上一层楼。这时候，图片被剪成了9个碎块，如图9所示。

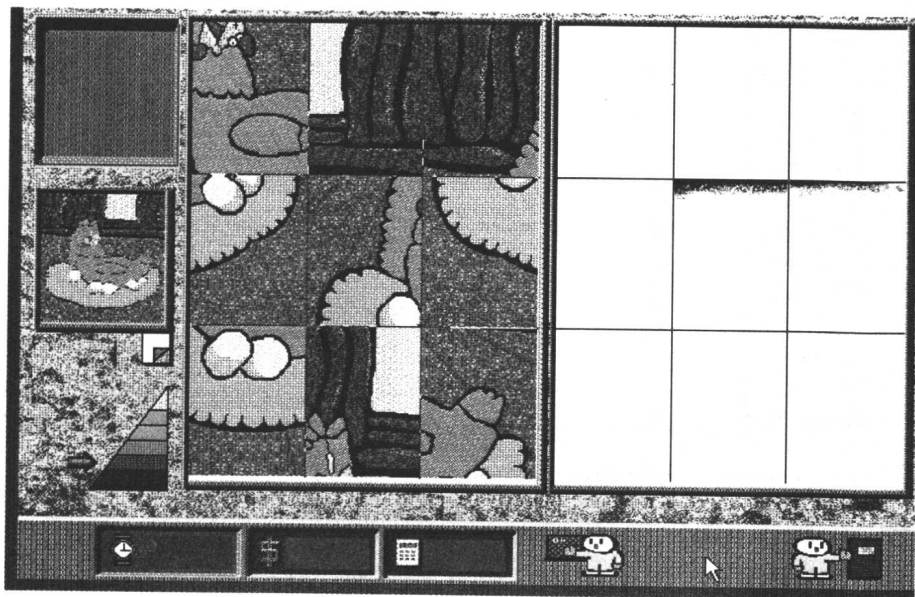


图9

第三个选择是在原级别下用鼠标点击“图片切换”图标，屏幕显示另一张被剪成四块的图片(默认的图片是“小燕子”，当然也可以连续点击“图片切换”图标，从屏幕显示的图片中选择一张自己喜欢的图片)，如图10所示。

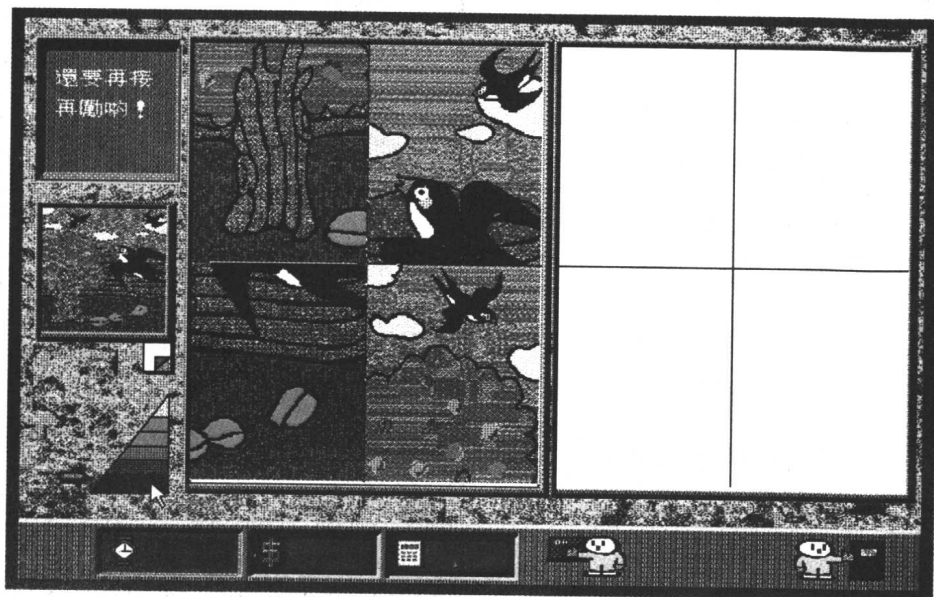


图10

这张图拼接成功以后，屏幕上显示的儿歌及图片如图 11 所示。



图 11

软件中一共有八幅图片，下面再列出 3 幅(图 12~14)，供参考(只显示图片和儿歌，左面及下面的界面略去)。

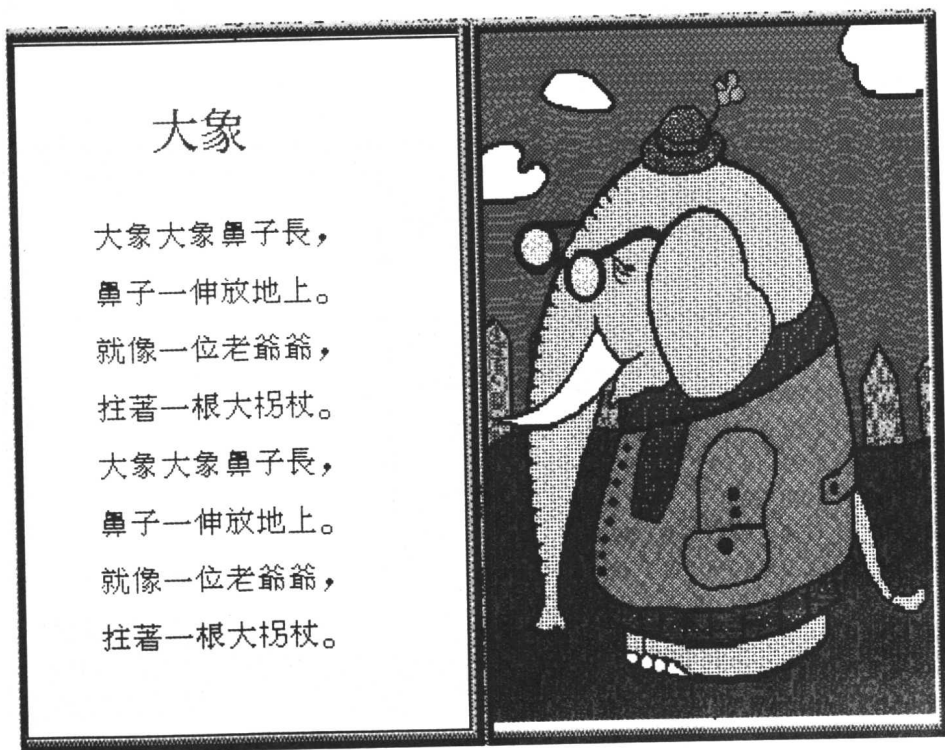


图 12



图 13



图 14

最后点击右面的小人退出，屏幕显示“谢谢使用”后回到 DOS 提示符。