

家用电脑实用丛书

# 电脑游戏发烧友

景贵飞 等编



地震出版社

家用电脑实用丛书

# 电脑游戏发烧友

景贵飞 等 编

地震出版社

1995

## 内 容 提 要

本书收集了近40余个目前最为流行的、百玩不厌的电脑游戏,对游戏的故事情节、运行环境、基本控制方法等进行了介绍,并重点讲述了游戏的各种攻关技巧、策略。玩家借助此书可以有目的地选择游戏,过关斩将。

家用电脑实用丛书

### 电脑游戏发烧友

景贵飞 等 编

责任编辑:李洪杰

责任校对:李 珏

\*

地 震 出 版 社 出 版

北京民族学院南路9号

北京丰华印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

全国各地新华书店经售

\*

787×1092 1/32 6.5印张 153千字

1995年10月第一版 1995年10月第一次印刷

印数:0001—5000

ISBN 7-5028-1145-1/TP·19

(1538) 定价:9.20元

## 《家用电脑实用丛书》编委会

|   |   |     |     |     |
|---|---|-----|-----|-----|
| 主 | 编 | 王治龙 | 景贵飞 | 洪杰  |
| 编 | 委 | 卞学勤 | 马晓毅 | 王治龙 |
|   |   | 王庭山 | 孙伟山 | 李秀生 |
|   |   | 李志红 | 李福海 | 陈平  |
|   |   | 张峰  | 张淑梅 | 周海涛 |
|   |   | 周率  | 洪杰  | 景贵飞 |

# 目 录

|                                 |              |
|---------------------------------|--------------|
| <b>魅力无穷的电脑游戏 .....</b>          | <b>( 1 )</b> |
| 关于电脑游戏 .....                    | ( 1 )        |
| 游戏对于电脑硬件的要求 .....               | ( 6 )        |
| 游戏的一般安装方法 .....                 | ( 8 )        |
| 游戏的一般消声方法 .....                 | ( 9 )        |
| 游戏克星 Game Buster 4.0 使用简介 ..... | ( 9 )        |
| <b>流行游戏介绍及攻关技巧 .....</b>        | <b>(15)</b>  |
| 兔子罗杰 .....                      | (15)         |
| 追捕罪犯 .....                      | (21)         |
| DOOM——迷宫中的英雄 .....              | (23)         |
| 坦克大决战 .....                     | (29)         |
| 孤胆伞兵 .....                      | (31)         |
| 超级卡曼奇 .....                     | (34)         |
| 星球大战 .....                      | (39)         |
| F117 战斗机 .....                  | (43)         |
| 飞行模拟 .....                      | (61)         |
| 4D 赛车 .....                     | (64)         |
| 拉力赛车 .....                      | (68)         |

## 2 目录

---

|                 |       |
|-----------------|-------|
| 贵族商家 .....      | (70)  |
| 大富翁 .....       | (73)  |
| 快打至尊 .....      | (76)  |
| 无声的攻击 I .....   | (78)  |
| 恐龙世纪 .....      | (80)  |
| 三国演义 .....      | (83)  |
| 三国志 II .....    | (94)  |
| 吞食天地 I .....    | (99)  |
| 楚汉 .....        | (105) |
| 侠客英雄传 .....     | (112) |
| 幽谷传奇 .....      | (115) |
| 侠影记 .....       | (120) |
| 西游记 .....       | (125) |
| 西游记外传 .....     | (126) |
| 魔道子 .....       | (133) |
| 笑傲江湖 .....      | (135) |
| 轩辕剑 .....       | (140) |
| 沙丘 .....        | (142) |
| 凯兰迪亚传奇 .....    | (146) |
| 印帝安那·琼斯传奇 ..... | (150) |
| 被劫持的三个海盗 .....  | (156) |
| 大战略 .....       | (159) |
| 大时代的故事 .....    | (161) |
| 福尔摩斯探案 .....    | (164) |
| 奇妙大百科 .....     | (166) |

---

|                   |       |
|-------------------|-------|
| 文明.....           | (168) |
| 血石.....           | (175) |
| 欢乐麻将.....         | (177) |
| 快乐猫.....          | (181) |
| 棋牌集锦.....         | (183) |
| Windows 之排雷 ..... | (184) |
| Windows 之接龙 ..... | (187) |
| 挖金子.....          | (190) |
| 推箱子.....          | (194) |

# 魅力无穷的电脑游戏

---

## 关于电脑游戏

游戏是什么?游戏是一种舞台形式的表现,游戏的目标是以某种方式影响正在玩游戏的人。它们有规则和规范,有打动参与者的感染力,试图把人们带离现实世界,从而力图使用户沉浸在一种新的、不同寻常的、更为激烈的世界中。

电脑游戏能为游戏者带来日常生活中不曾有过的体验。游戏者通过把一个磁盘插入计算机中,就可进入另一个奇妙世界中。在这里,你可能是总统,也可能是一个处于包围圈中的英雄,甚至可以是一位关心市场的商业大亨;你还可以体验矛盾的对抗,实现内心深处的欲望,甚至摧毁整个世界而不用担心被良知所谴责。最成功的游戏(像最成功的戏剧一样)都有一共同特点:它们为参加者影射真实世界。你可以从新的角度来看待你自己和你的世界。这无疑是很具启发性和娱乐性的。

当前的电脑游戏,大体上可分为三种主要类型:技能/动作类、策略/战术类和 RPG(角色扮演)类。

实际上,在现代的游戏中很难严格以一种简单的类别来



区分。在一个RPG的游戏中往往掺杂了一些战斗过程及大量的策略,例如在King Quest V中完成游戏的结局甚至不止一种。而大多数冒险游戏也含带迷宫内容,这些组合无疑是很有创建性的,令人耳目一新。

### (1)技能/动作类游戏

街头游戏机和几乎所有为专用游戏机创造的电子游戏均属这种类型。技能动作类游戏依赖于快速动作、色彩鲜明的动画图象。在这种游戏中几乎不用思维,手眼协调和快速反应是所需要的主要技能。例如港版的格斗类游戏《快打至尊》、对战类游戏《爆笑出击》,都是一些带有街头游戏机效果的动作型游戏。动作类游戏及迷宫类游戏十分被游戏者所喜爱,在这方面也确有佳作。例如《3D野狼》(又名《暗杀希特勒》)以一种真实感的三维视窗,把玩者带入了一个激战的迷宫;《波斯王子》给玩者带来一套自由体操般优美的技巧动作,使玩者爱不释手。

### (2)策略/战术类游戏

这种游戏强调思维而不是神经反射能力。在策略游戏中,实时战斗很罕见。策略/战术类游戏又可分为以下几个子类:模拟/建设类,如《SIMICITY》、《铁路A计划》;征战/统一类,如《三国演义》、《文明上帝也疯狂》;赌博类,如《大富翁》、《罗素十三张》等;动作类(这一类游戏较为罕见,但创意令人喜爱),较为典型的是《百战小老鼠》。这类游戏的特点是其操作的不可预测性,你可以根据你的常识作出一系列决定,但在游戏中的效果要在过一段后才体现出来,而且由于各种游戏相互制约,其表现出的结果就更加不可预测,这也正是这类游戏

的诱人之处。每个人或者同一人每次玩的过程都不相同,随着你对这个游戏的熟悉,你会掌握更多的技巧和经验,玩得比别人更快更好。

### (3) 角色扮演(RPG)类游戏

这种游戏更像是一篇小说或一部电影。根据其情节发展控制手段可分为:情节类,如《国王密使》;战斗类,如《侠影记》、《幽谷传奇》;迷宫类,如《魔法门》;推理类,如《夏日物语》、《真红的杀意》等。RPG 类游戏的主角一向是一个英雄式的人物,游戏者通过一系列对话或调查了解自己所要去做的工作,一步步按游戏情节发展玩或做下去。这种游戏多带有引人入胜的画面和丰富的情节,以诱使游戏者不断探索新的内容。这种游戏大多有一定难度,不会让玩者很快达到终点。介绍经验往往成为游戏者之间的主要话题。

现代游戏的发展早已把图象作为游戏的活动部分而不是点缀。如何同游戏者交换信息而又不使情节过于简单一直是游戏设计者最头疼的问题。早期的 RPG 游戏让游戏者通过键盘与计算机对话解决这一问题。这种游戏带有语法分析器使计算机能够理解以简单英文句子组成的命令。这类游戏中最简单的能理解两个词的命令,比如说“Open door”或“Get gun”等句子。复杂一点的可以理解像“Get the gun then put it on the table”这样的句子。但这种交流方式一方面破坏了游戏的流畅性,另一方面它毕竟只是一个游戏而不是一个智能化翻译机器,对于玩者的用词往往不能理解,可能要试很多次才能找到一个合适的命令,这种游戏对玩者而言实在有点太累了。现代的游戏已找到了一种更好的方法来达到同样的效果。

在《猴岛小英雄》中,采用一种把所有的可用于回答的内容全部列出供玩者选择的办法,以避免使用语法解释器。这种方法使玩者更加专注于故事,而不必再挖空心思去回答计算机的提问。

另一个明显的进步是在视觉感观上的进步。一方面,在很多游戏中采用了大量精美的图象和动画,像在《黑暗之蛊》(Dark Seed)中采用了  $640 \times 480$  的高清晰解象度来完成游戏画面。在《笑傲江湖》中插入了电影式的动画演示,使人叹为观止。另一方面,在视点上的变化,随着计算机速度的加快及计算机图形学的进步,游戏已从原有二维的可视人物控制变成以玩者的眼睛为视点出发,将屏幕作为一个可视区域来处理。这种处理给玩者带来一个带有空间感的世界。值得一提的是一个最新的模拟游戏——《Comanche 地狱之火直升机》。它采用了三维图形系统。这个系统的最大特点是它不用多边形拼图象,而采用点阵图象显示,并能同时产生多达 4800 个三维画面。读者玩过这个游戏,一定会被它的流畅画面所吸引。

对现实的模拟,也是现代游戏的主要特性。为了让游戏者能更深地沉溺于游戏世界中,很多游戏做了大量细致的工作来模拟现实世界。例如在《黑暗之蛊》中,你每天早晨都要洗脸刷牙,如果一天不刷的话,表就会停止。在《UITIMA》中,不但有日夜的变化,而且不时还有阴云飘过并在地上留下阴影,弄不好还可能淋你一头雨水。在过去的游戏中,每一角色所能携带的物品基本是无限限制的,你甚至可携带数十个瓶子、一个皮划艇和七八种兵器及一大堆食物,而不必考虑是否应该要个拖车。在《UITIMA》中不仅携带物品的重量有限,而且携带能

力也男女不同。实际上,游戏越逼近现实世界,我们对于游戏中行为的想象力也越强,玩者越易于进入其所扮演的角色,这也正是游戏设计者所要达到的目标。

大多数对抗性游戏中,设计者总希望构造出可以与玩者抗衡的智能化对手。在今天的游戏中,这一要求显得更加强烈。一个智能化的对手能把游戏者带入一个新境界,真正体会对抗中的乐趣。在最新出版的《危城战记》中,这一点得到了很好的体现。在这里,玩者所控制的军队和计算机所控制的军队围绕城池的攻守展开一场大血战。这一游戏的可贵之处是把每种部队的人像做得相当出色,部队里的每个士兵都清晰可见。游戏者在玩的过程中随时可见激烈的厮杀场面,如果你有声霸卡,还可以听到隆隆的炮声和起伏不断的厮杀声。计算机所控制的部队是颇讲究战略战术的,要想胜过它,实非一件易事。

在未来的游戏世界中,相信会有更多更有创意的游戏出现。除了在游戏设计思想上的提高外,计算机的硬件发展也会直接影响到计算机游戏的发展方向。

虽然更强有力的硬件并不能确保软件的品质,但它为软件产品质量的提高提供了潜力。更强有力的计算机硬件允许软件艺术家拥有更大的表现自由度,而这些在以前是不可能的。随着游戏中图象品质的提高,以及图象个数的增加,游戏对于机器存储设备的要求也越来越高,那种在软盘上玩游戏的年代已一去不复返了。随着光盘设备的普及,这个问题似乎也不必过多地操心。像福尔摩斯奇案游戏,简直就像一本厚厚的章回小说。

今天,每一种新型的机器都强调图象、声音、处理速度以及使用者的便利,在未来,这些将继续得到加强。网络通讯技术的发展,将对游戏市场带来巨大影响。我们上面曾提到,计算机游戏的设计者们极力想通过计算机创造出一种令人生畏的对手,但现有的游戏绝大多数还远没有达到这个水平。实际上,这也不能完全怪游戏的设计者。因为智能化对手的创造不仅需要天才化的设计,更重要的是依赖现有的数学、人工智能技术,而它们中的很多理论还没有简单到可以在实时游戏中实现的地步。因此,找另一位玩家作自己的对手就是件比较现实的事了。近几年,计算机通讯事业飞速发展,电话会议、BBS的普及已使游戏逐渐发展到家庭中去,只要通过一个小小的调制解调器就可以使你视千里为咫尺。正是由于这些原因,一种新类型的游戏——多重参与的长途通讯游戏出现了。这类游戏产品能够让全世界的玩者同玩一个游戏。但大多数游戏设计者只在这方面做了很少量的尝试,因为现有的通讯设备还没有达到能让设计者们尽其所能的地步,它必须受到调制解调器和当前电话系统传输效率的限制,这对于那些实时多彩色的游戏来说是一个难以逾越的鸿沟。我们可以想象,如果有一天电话线全部换成光缆或其他更先进的线路以后,也许我们可以在家里的计算机前同朋友们进行一场激烈的足球比赛,而不用在阳光酷暑下奔跑了。

### 游戏对于电脑硬件的要求

游戏对于电脑硬件主要要求在于显示器、DOS 版本、内

存及硬盘空间。通常对于一般的中小游戏,即 8MB 以下的游戏一般要求 DOS 版本在 3.30 以上,这一点一般电脑均可满足。而对于内存的多少,一般游戏在 1MB 左右。硬盘空间的大小则必须可以容纳得下该游戏。下面我们着重介绍一下显示器。

现在家用电脑配备的显示器通常有 CGA、EGA 和 VGA 三种。CGA 显示器是 Color Graphics Adapter 的缩写,译成中文是“彩色图形适配器”。它可以显示字符和图形,确切来讲是彩色图形/字符显示板。它的字符显示大小为  $8 \times 8$  点阵,字符点阵为  $7 \times 7$  或  $5 \times 7$ ,显示质量较差,无法更详细分辨细小的特征,在显示器上甚至能分辨出字符的各个光点。CGA 的显示分辨率为  $640 \times 200$ ,它的工作方式主要有 4 种,对于游戏应用的显示方式有两种:①  $640 \times 200$  点阵,2 种颜色的图形方式;②  $320 \times 200$  点阵,4 种颜色的图形方式。这种显示器目前已被淘汰,它只能运行 80 年代初期生产的游戏。

EGA (Enhanced Graphics Adapter) 增强型彩色图形板,分辨率为  $640 \times 350$  或  $640 \times 480$  或  $800 \times 600$ 。这种显示器在水平方向和垂直方向上均进行了进一步的改进,兼容性强,可以得到比较理想的彩色图形显示效果。EGA 显示器现在也很难在市场上见到,读者不可贪图便宜购买 EGA 和 CGA 显示器,因为现在生产的软件都是针对 VGA 的。

VGA (Video Graphis Array) 增加了  $640 \times 480$  点阵、16 色及  $320 \times 200$ 、256 色的图形方式。与 EGA 相比,VGA 虽然分辨率没有提高,但由于采用了 256 种颜色的调色板及输出方式发生了改变,因而其显示的颜色更加逼真。

## 游戏的一般安装方法

一般的游戏安装有以下几种形式(以 A 盘装入 C 盘为例):

①硬拷贝(Copy)游戏。这种游戏安装同一般 Copy 文件相同,即 Copy A:\*. \* C:,即将文件装入硬盘 C 中。

②如果你的盘是游戏的原盘,它的安装有时要求用 install 命令,如初装《魔道子》即为 C:>install A:。然后出现提示:插入第一张盘,随后又有第二张盘插入的提示,直到全部装入为主。

③BACKUP—RESTORE。对于用 BACKUP 这一命令拷贝来的文件,可以用 RSETORE 这一命令来安装。如果将 A 盘的游戏安在 C 盘上,则在 C:>目录下键入命令:

C:>RESTORE A: C:/S

即可。回车后,机器会让你依次插入所需盘。

④ARJ 恢复压缩程序。对于一个经过压缩了的的游戏,必须将已压缩的程序重新释放开才行。用 ARJ 压缩的文件都是以 \*.ARJ 为标志。ARJ 程序压缩的文件打开需执行程序 ARJ e \*.ARJ。例如对于已压缩的 F117.ARJ 这一游戏,你要在 C 盘上打开,则执行:

C:>ARJ e F117.ARJ

即可。

## 游戏的一般消声方法

一般游戏均配备有美妙或恐怖的背景音乐,以强烈地映衬人物和故事情节,增强游戏的娱乐性,所以现在很多游戏配备有声霸卡(立体音乐和声音)来加强效果。但是有的时候你却希望在“无声”环境下来运行,如在家人休息时……

消除声音一般有以下三种简单实用的方法:

①通过键盘上的逻辑开关达到声音的开启和闭合。一般情况可以尝试按 S 键, Ctrl+S、Alt+S、F 键,《4D 赛车》便是如此。

②通过游戏中设置的窗口来选项消声,像功能窗口中“Sound Switch, No Sound、Sound Off 语言关闭”等即为消声项。《三国演义》即为此种。

③第三种方法是需要有一点计算机的操作知识,即找出其管理声音的文件,可用 Pctools 将其改变名称或移走,达到消声目的。《古巴战士》便属此类。

## 游戏克星 Game Buster 4.0 使用简介

大家玩电脑游戏时,往往会因为游戏对你的时间限制或提供的条件太少(如生命、金钱、弹药……)而令人无法尽兴。我们在这里介绍一种对游戏中的某些条件进行修改的工具——Game Buster。使用它,你可以凭空拥有巨大的资产,从而令你一展英雄决胜之极致。



在运行游戏前,键入 GB4,游戏克星便自动驻入内存,并显示版本号、版权,同时通知你它占用了 11K 主存、250K 扩展内存。缺少 11K 主存对软件一般都不会有影响。Game Buster 4.0 驻入内存只用几秒,在此期间不要碰键盘,否则极有可能死机!

游戏过程中,想激活游戏克星只需连击两下左 Ctrl。激发成功,屏幕上会出现 Game Buster 的主菜单(对不同的游戏会有两种菜单,一种是图形方式的,另一种是文本方式的,两者功能完全相同)。

下面按顺序介绍一下各选项的详细功能。

### USE TABLE

输入和锁定时与 Alt 和 Shift 一同按下的数字键只能为 0—9,即最多同时记录或锁定 10 个地址。另外,有些游戏重新进入时地址会变化,“LOAD”功能不一定有效,而且弄不好你会“锁定”另一个与游戏无关的地址,把系统搞乱!那时你将只能再从头开始了。

### ADDRESS ANALYSIS

若选“L”则表示要通过分析数据的变化来分析地址,这可用来分析无法找出对应的确定数字时的数据。如体力,先输入“\100”(随意),消耗一些体力,输入“\90”(只要小于 100 即可,表示减少),再补充一些,输入“\95”,表示增加。一般输入三次即可分析出,最多不会超过四五次。

另外,有时会分析出不止一个数据,你要用心分析,最好再多输入几个数据。出现这种情况最大的可能是游戏在不同的地方存了相同的数据。由于它们各有各的功能,建议将它们