

青少年电脑实用知识普及丛书

电脑游戏入门

吴越 编著

1203
40

北京图书馆出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏入门/吴越编著. - 北京:北京图书馆出版社,1998.6
(青少年电脑实用知识普及丛书/吴越主编)

ISBN 7-5013-1509-4

I.电… II.吴… III.电子计算机-游戏-应用程序 IV.
G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 14243 号

书名 青少年电脑实用知识普及丛书

著者 吴 越 编著

出版 北京图书馆出版社(原书目文献出版社)

发行 (100034 北京西城区文津街7号)

经销 新华书店

印刷 湖南广播电视报印刷厂

开本 850×1168(毫米) 1/32

印张 45

字数 1150(千字)

版次 1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

印数 1-4000套

书号 ISBN 7-5013-1509-4/G·407

定价 62.00元(全10册)

总 序

电脑是二十世纪最伟大的发明之一。电脑，不但促使科学技术飞速向前发展，而且从科研机构飞进了“寻常百姓家”，成为当代人民生活中不可缺少的家用电器之一，从而彻底改变了人们的生活方式。

电脑从发明到今天，不过半个世纪，但在欧美先进国家早就已经相当普及了。在电脑的发源地美国，几乎家家户户都拥有“个人机”，上至耄耋老人，下至幼稚孩童，都能够电脑上敲敲打打。有许多“电脑小神童”，后来发展成为硅谷的主人，为电脑事业的发展，做出了不朽的贡献。几十年来，美国在电脑事业方面始终遥遥领先，跟电脑的普及和众多的“电脑小神童”有绝对的关系。

当人家正在潜心研究电脑的时代，也正是我们无情地向“文化”开刀、向科学大闹革命的年代。直到拨乱反正以后，电脑方才开始在大陆“登陆”，但那也只是科研机关中的“稀罕物儿”，被当作“宠儿”娇生惯养地“供”了起来，闲杂人等，是连摸一下的可能都没有的。

电脑在中国大陆逐渐普及，终于走进了普通家庭，还是近年来特别是1995年以后的事情。这主要归功于两个方面。

第一是电脑价格的一降再降。一般的说法，电脑发明于1939年，1946年正式建成并投入使用。从1946年到1975年的30年，电脑主要服务于科研、军事和大型企事业，与个人的工作、学习关系不大，与家庭生活更是风马牛不相及。从1976年到1995年，是电脑飞速发展与普及的20年。根据统计，1975年全世界只有几万台电脑，到了1995年，就增加到1.4亿台，而其价格，则只有20年前的一万分之一；如果与50年前的第一台电脑比，则只有几千万分之一了。而从1996年到1998年的三年时间中，电脑的价格几乎又下降了二分之一。现在中国大陆一般有正常收入的工薪阶

层,不用节衣缩食,就能够购买一台中等档次的家用电脑。

第二,是软件产品的不断丰富,特别是汉字输入电脑的技术逐渐成熟。可以想象:如果电脑这个“洋玩意儿”根本就不认识中国字,所有在机器上运行的软件都不是为中国人开发的,除了高级科技人员之外,普通人很难学会操作,那么,电脑在中国大陆的普及,也是根本不可能的。

正因为如此,电脑才与中国人民结下了不解之缘。从1993年开始,中国的家用电脑销售量不断上升,到了1997年,终于达到了新的高潮。根据有关机构的统计数据,1997年底大陆共有电脑500万台,家用电脑的销售量比1996年足足增加了50%以上;预计1998年还有持续上涨的趋势。

电脑在中国的普及,加上“电脑要从娃娃抓起”的号召,中国的“电脑小神童”,也应该产生或已经开始产生了吧?电脑世界的博大精深,是没有“顶峰”的,还有许多未被开发的领域,正等待着无数的电脑小神童去开发呢!

现在,“家用电脑”已经逐渐普及,走进书店,电脑书刊琳琅满目,令人眼花缭乱。但是内容深奥的居多,青少年或电脑盲根本看不懂。买回一本书来,能够看明白的、真正有用的,不过十分之一而已。

我是中国大陆最早使用电脑从事文学创作的作家,十几年来,根据自己使用、教学电脑的经验,已经出版有10本共400万字的电脑通俗教材。这一套书,就是专门写给中学程度的青少年以及初学电脑的成人看的,内容力求深入浅出,通俗易懂,由浅入深,循序渐进,不讲高深的理论,而以应用为主。只要结合实际认真学完这一套书,就能从入门到精通,成为“电脑小神童”或者熟练用户。

希望这套书对您进入电脑大地起一个“领路人”的作用。如果需要在软件方面得到帮助,请来信。地址:100086北京市 海淀区 大钟寺南村甲81号 中国戏剧出版社。

吴 越

1998年6月1日于北京

目 录

导 言	1
第 一 章 电脑游戏常识及设备	5
一、单显电脑如何玩儿游戏	5
二、声效卡与音箱	6
三、光盘驱动器	7
第 二 章 益智类游戏	10
一、推箱子	10
二、搬箱子	16
三、搭积木	25
(一)背景搭积木——俄罗斯方块儿(25)	
(二)立体俄罗斯积木(30)	
(三)魔术彩球(35)	
第 三 章 棋类游戏	37
一、五子棋	37
二、中国象棋(Ⅱ代)	39
三、国际象棋	47
四、围棋大师	49
五、中国围棋名家赛	55
第 四 章 扑克类游戏	58
一、奇人黑桃 2	58
二、拱猪大赛	64

三、扑克·····	72
四、标准桥牌·····	77
第 五 章 麻将类游戏·····	94
一、四人标准麻将·····	94
二、麻雀学园·····	100
三、香港麻将·····	106
四、台湾麻将·····	124
第 六 章 动作类游戏·····	127
一、波斯王子·····	127
二、野人世界·····	131
第 七 章 打斗类游戏·····	136
一、战斧·····	136
二、快打至尊·····	141
第 八 章 经营治理类游戏·····	149
一、大富翁·····	149
二、城市建设模拟·····	156
第 九 章 角色扮演类游戏·····	165
一、卡兰迪亚传奇·····	166
二、命运之手·····	174
附 录 “游戏克星”简介·····	190

导 言

电脑发明于四十年代，到今天已经半个世纪了。这半个世纪中，电脑在欧美各国有了飞速的发展，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的之一。在美国，前两年的统计数字，电脑总数就已经超过了七千万台，平均每三人一台；一个普通家庭，拥有两三台电脑，不算什么稀罕的事情。

在我国，近半个世纪来，特别是国外电脑长足发展的六七十年代，大陆人却醉心于玩儿真正的“打斗”游戏，对于电脑的研究，则几乎是一片空白。直到打倒了“四人帮”，拨乱反正，关于电脑的科研任务，特别是汉字如何输入电脑的研究任务，方才正式提到了日程上来。

事实证明，中国知识分子的智商绝对是一流的。短短十几年时间中，电脑行业从无到有，不但走完了外国人要用几十年时间方才走过来的路，而且发明了汉字快速输入电脑的方法——这是美国人投资几千万美元进行了数年的研究却无法实现的梦想，而今天大陆的汉字输入方案居然数以千计，连十几岁的中学生都申请了专利！

只有在汉字能够顺利地输入电脑这样的前提下，再加上价格的不断降低，电脑才能在大陆得到普及。

进入九十年代以后，本来相当昂贵的电脑，随着世界电脑市场的一再降价，终于降到了与一台彩电的价格相差无几，为一般家庭所能够承受了。九三、九四两年，一股电脑进入家庭的热潮在大陆悄悄儿兴起，许多从事文字工作的作

家、编辑、记者率先换笔；许多有识之士哪怕节衣缩食也要给孩子买台电脑。——中国大陆电脑进入千家万户的日子，终于来到了。

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，玩玩儿电子游戏，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，是一台很好的电子打字机和电子计算机，还可以用来做游戏，也是一台很好的电子游戏机。1981年，IBM公司推出第一台PC机的时候，就有随机游戏软件奉送。据统计，目前美国每天运行中的电脑，有百分之四十是在做游戏，有百分之五十用于处理文字，只有百分之十用于计算。可见电脑游戏在电脑使用率中所占比例之重。

我是大陆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绝不少于八小时。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，我就玩玩儿电子游戏。几年下来，我玩儿过的电子游戏，居然不下一百来种之多。

就“学历”和水平而言，我不是电脑游戏的玩儿家。我有个电脑老师刘小兵先生，论年纪尽管二十才冒头，却从十一二岁开始就玩电子游戏，玩儿过的游戏不下三四百种，历史悠久，经验丰富，够得上“真正的玩儿家”资格。我的许多游戏软件，大都是他向我提供，并教给我怎么玩儿的。

现在我把几年来玩儿电子游戏的经验写出来，目的是让一些朋友们在繁忙的工作之余换换脑子，轻松一下。

首先，要弄清电脑游戏和电视游戏的不同。

在电视机上玩儿的电子游戏机，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。

用电脑玩儿游戏，最大的优点就是不用买游戏卡。大大

小小的共享游戏软件，几乎所有的电脑商店里都能拷贝到。近来更有专门从事软件“交流”的专业户出现。小型的游戏，一张高密盘就能拷贝好几个，大点儿的两三张盘，最大的也不过七八张、十几张盘。每张盘费用不过五六元，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，一张游戏光盘就有 600M 的游戏容量，可玩儿大小游戏一百多个，以每张盘 100 元计算，每个游戏的价格还不到一元钱！

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，只有二百多行，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，只适合于三四米以外的距离观看；而电脑的彩色显示器，分辨率一般都在 600 行以上，图像清晰而美观，即便在一米以内的距离，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 386、486 之类的中档电脑相提并论。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。

因此，千万不要小看了电脑的游戏功能，认为它不过是孩子们的玩意儿！

由于电脑游戏具有趣味性，缺乏自制能力的人，很容易上瘾，甚至玩物丧志，成人不务正业，学生荒疏功课。往往一提“电子游戏”，老师和家长就谈虎色变，极力反对。

关于这个问题，要有正确认识，要从主观上去寻找原因并

加以解决。任何事物都具有两重性，玩儿电脑游戏也一样，应该要有一个“度”。就好像喝酒一样，少喝可以舒筋活血，有益于身体健康，如果不知节制，见酒没命，轻则有损身体，重则闹事误事，甚至因酒丧生。归根结底，还是人的错误，不是酒的罪过。爱玩儿电脑游戏的读者诸君，一定要发挥人的主观能动性，要做电脑的主人，不做电脑的奴隶。如果你意志薄弱，当了电脑的俘虏，为此遭到家人的反对、受到领导的批评，可别来找我算账哦！

现在市面上能买到或拷贝到的大小游戏软件不下几百种之多，早先基本上都是国外和台湾的产品，近年来才开始有大陆自己开发的游戏软件。这些游戏软件，按其内容分，大体上可以分为益智类、技巧类、牌戏类、棋类、动作类、打斗类、经营治理类、角色扮演类……等等多种。前几类大都是中小型游戏，而角色扮演类游戏则多数是大型的，其中有许多还是“电影式”的，不但容量极大，画面复杂，而且故事的发展具有“随意性”（有几种不同的选择和结果，例如一个英雄可以和一个或几个美女结为夫妇等等）。

这么多类游戏，如果一一介绍，可写一部百万字的“巨著”，本书只能每类选择几种加以介绍。好在电脑游戏的操作，大都差不多，只要会一两种，就能够举一反三，触类旁通了。

附注：外地读者如果需要本书中提到的共享游戏软件，可以来信和我联系。我的通信地址：

北京市 海淀区 大钟寺南村甲 81 号 中国戏剧出版社
邮政编码：100086 电话号码：66055272-1

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。

现在电脑的价格已经降得很低，新买的电脑，也以彩显为主，很少再有人去买单显的了。但就全国范围来说，也不排斥有的边远地区仍有许多人在使用单色显示器的电脑。因此这里有必要简单提一下怎样用单显电脑玩儿游戏。

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)，叫做 VGA 单显，价格只比普通单显略贵一点儿。如果所用电脑是 VGA 单显，只管拿它当彩显电脑使用就是了。

如果是单显电脑，就必需通过一些“仿真”软件来模仿彩显，才能运行某些(不是全部)彩显电脑游戏。下面，介绍几种单色显示器运行彩色游戏的仿真工具软件。

(一)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，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：只是一部分游戏软件能够运行，不是所有的彩色游戏软件都能运行。

(二)MKF.EXE; SIMCGA.EXE; SIM1.EXE; SCREEN.EXE

这四组文件，都是用来进行“仿 CGA 方式”操作的。使用方法：开机以后，在 A 驱插入这张软盘，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、声效卡与音箱

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玩儿家所梦寐以求的。

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差异。8 位卡早就已经被淘汰，现在不再生产了，有的话，价格不会超过 100 元，而高档的 16 位卡，早几年买一千多元的，现在则在 150 元左右。市场上还有 32 位卡，但不一定真是 32 位。

下面介绍一些声效卡的基本指标，供购买声效卡的玩儿家参考。

第一是兼容性。不论购买什么样的声效卡，必需兼容声霸卡和 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。

第三是混音及合成方式。声效卡应该具有混合多种声源(指 CDAudio、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。

必需说明的是：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，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

光盘也叫“光磁盘”，是“光磁盘只读存储器”(Compact Disk Read-Only Memory)的简称，电脑书上也经常写作 CD-ROM。这是目前世界上存储信息量最大、存取速度最快的磁盘。由于它存储量大、制作成本低、便于保存、使用寿命长等特点，在海外已经逐渐代替了软磁盘。又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。

光磁盘可以分为“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 4360 MB，寿命为 100 年，数据传输率为每秒 600 KB，数据存取时间为 180 毫秒，只有硬盘的几分之一。

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 128 MB，5.25 英寸的为 500 MB 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 500 元左右，而外置型的价格比内置型的要贵得多。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

“益智类”游戏，也叫智力游戏，它的特点是游戏程序不大，但能叫人开动脑筋，能让人百玩儿不厌。“益智类”游戏大都是早期开发的，近期开发的似乎不多。

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，令许多玩儿家着迷。这个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，原版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。如果在单显机上运行，先要用 MODE CO80 命令或 SIMCGA 软件做 CGA 仿真。

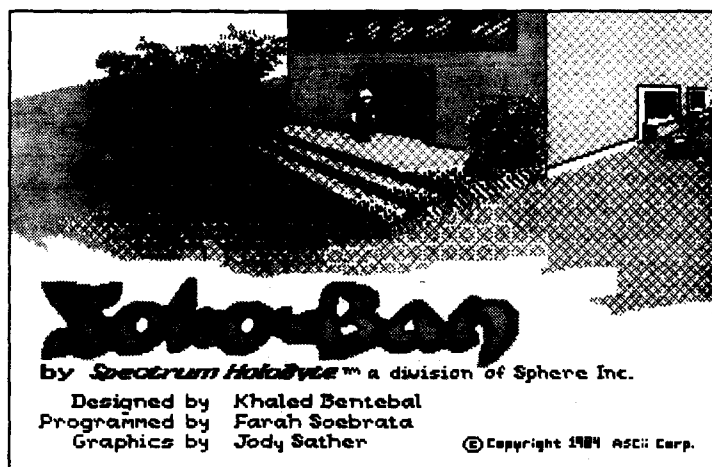
在当前驱动器下键入命令 SO，回车，屏幕即显示：

```
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，也不论是 CGA、EGA 还是 VGA，一律键入字母[C]。回车后屏幕继续提示：

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

如果用操纵杆，则键入[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，如下图。



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，如下图。

