

# 电脑

中国软件行业协会会刊

谈 KV300L++ 事件

记苹果计算机家族

Novell——你好吗？

Apple——AT & T 之路在何方？

MP3 全面出击

《海底英雄》情节攻略

《MDK》(暗杀命令)攻略指导

《绝地任务》全攻略

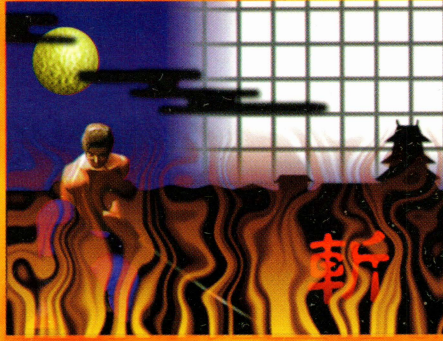
3D 射击游戏极品

——《铁甲飞龙》


10







ISSN 1002-9613



9 771002 961002 10>



# 订《电脑》中大奖

- 一等奖 多媒体 PC 机
- 二等奖 扫描仪
- 三等奖 喷墨打印机
- 鼓励奖 98 全年《电脑》杂志

- 1 名
- 2 名
- 3 名
- 100 名

(注意事项:您只需将邮局的订阅单(复印有效)寄至本刊,即可参加抽奖活动。鼓励奖的 100 名读者本刊将退还订费。截止日期为 98 年 1 月 15 日,顺便提醒大家,集齐图标可以参加季度评奖活动,年底大奖活动。)

## 信息沙龙

以新闻的手法将电脑业界动态的变化向您进行论述和介绍

## 企业地带

商场如战场。一个计算机企业如何发展,有哪些成果在这里你将得到答案。

## 市场经纬

变幻莫测的市场谁能预料,只有把握好市场的定位,才能明确企业发展的方向。

## 先睹为快

将最新推出的产品的特征、使用方法、评价等等精华之处向大家进行一一介绍。

## 电脑与法律

这是本刊一个特有的优势,它将教您学会怎样利用法律来保护您的权益。

## 多媒体世界

这里我们将向您介绍多媒体最新的产品、工具以及最新的技术等等

## 网上探宝

网络为王!是不是真的?丰富多彩的网上珍宝将使您留连忘返。

## 用户园地

到属于你的园地里走一走,往往能发现意想不到的收获。

## 数字化生活

0 和 1 将编织着您未来生活、发展的梦。您将生活在一个数字化的王国里。

## 读者服务

这份天地里,您将会找到需要的东西,受到我们最优惠的服务。

## 游戏乐园

古往今来,地面太空,一时多少豪杰厮杀战场,侠肠肝胆,令多少英雄儿女为之倾诉。



## 全彩色印刷

中国软件行业协会会刊

邮发代号:46-115


全国各地邮局均可订阅

咨询电话:(020)85514304



本书以浅显的语言介绍了网络的概念、网络软件/硬件产品、网络连接方案选择、网络拓扑结构等方面，尤其重点介绍了小型网络的设计、安装、调试和使用注意事项，是非常适合我国国情的网络指南。

NETWORKING THE SMALL OFFICE  
**小型办公室联网指南**



作者: PATRICK T. CAMPBELL 著  
李成 徐苏刚 姜茂林 等译  
邱瑞华 审校

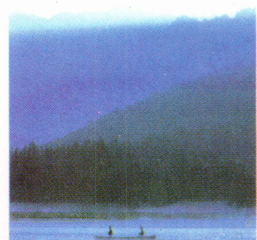
- 针对小型办公室网络
- 简单、易学实用性强
- 初学者、网络管理员必备

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
URL: http://www.phei.com.cn

¥26元

本书是为利用 Borland C++ 4.5 和 5.0 进行 C 和 C++ Windows 95 程序设计的入门编写的。内容详实，示例说明性好，讲述由浅入深，适合于广大软件开发人员、软件用户及大专院校师生、计算机爱好者使用。

**巧学巧用**  
**Borland C++ 5.0 for Windows 95**

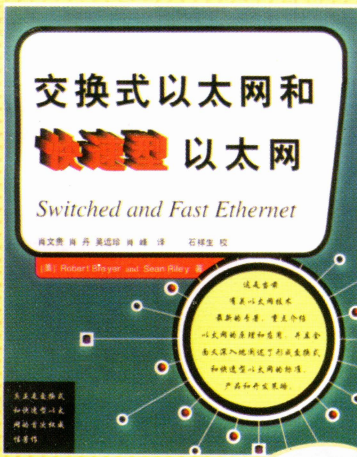


钱子明 应晓 主编

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry

¥53元

**交换式以太网和快速型以太网**  
Switched and Fast Ethernet



英文原书 肖海峰 译 石球 校

本书介绍了以太网的发展史和未来通信技术的发展趋势，并介绍了选择适配器、集线器、路由器、网络开关等网络构件，以及确定拓扑结构和布线技术及如何实施交换式和快速型以太网等方面的内容。

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry

¥28元

本书介绍了以太网的发展史和未来通信技术的发展趋势，并介绍了选择适配器、集线器、路由器、网络开关等网络构件，以及确定拓扑结构和布线技术及如何实施交换式和快速型以太网等方面的内容。

**显示器电路原理与维修**



《显示器电路原理与维修》编写组 编著

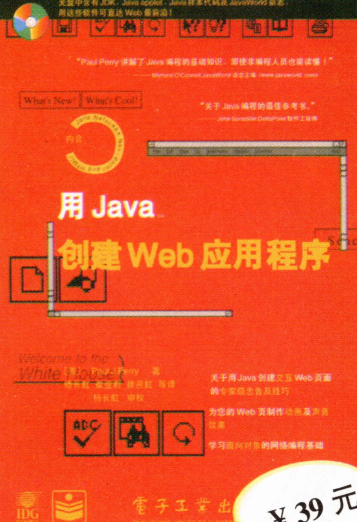
电子工业出版社

¥46元

本书介绍的设计方法先进实用、数据翔实，维修资料齐全。可供从事显示器和彩色电视机设计、生产、调试维修教学培训的技术人员阅读。

本书配套的 CD-ROM 包含很多源代码文件，这些工具很容易编译成单独的应用程序或者集成到读者自己的编程项目中。这是一本非常实用的书，对当前人们最常见的 Visual Basic 问题一一举例做了解答。

**用 Java 创建 Web 应用程序**




电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry

¥39元

手握此书，学习其中的 Java 要诀、技巧，您即可将静止呆板的 Web 页面变成强大的、交互式的交互工具。本书会一步步地向您讲解如何将死气沉沉的画面变成使成千上万的 WWW 网迷们过目不忘的、激动人心的交互式作品！

Microsoft  
**Visual Basic 4.0 开发人员指南**



[美] John Clark Craig 著  
侯雪萍 译

本书大量使用实例，以图解方式，使读者能更清楚地了解 Visual Basic 4.0 的编程原理。本书还介绍了 Windows 95 的编程原理，使读者能更清楚地了解 Windows 95 的编程原理。

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry

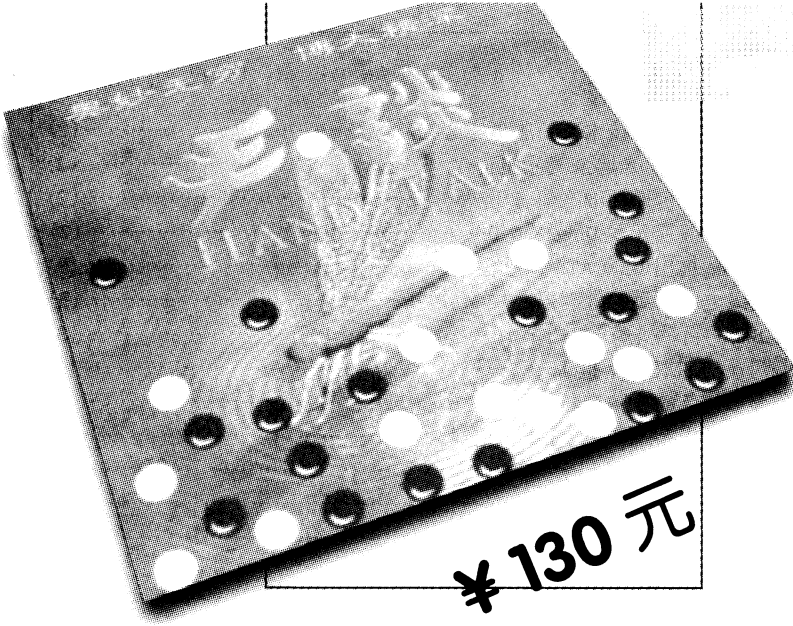
¥52元

以上定价已含印挂邮费，欲购者请在见刊后三个月内汇款到以下地址，逾期请勿汇款，先来信、来电询问。（注：请写清汇款人姓名地址）  
邮购地址：(510630) 广州市五山路华南师大科技楼 215 室邮购部  
电 话：(020) 87536930 87588476 传 真：(020) 87531760

**电子工业出版社广州科技公司**



# 手谈



¥130元

“手谈”，中国人开发出来的世界冠军电脑围棋程序。

- 连续六次荣获世界电脑围棋冠军称号。
- 一套真正能同人类对奕的电脑围棋对局软件。

系统要求：

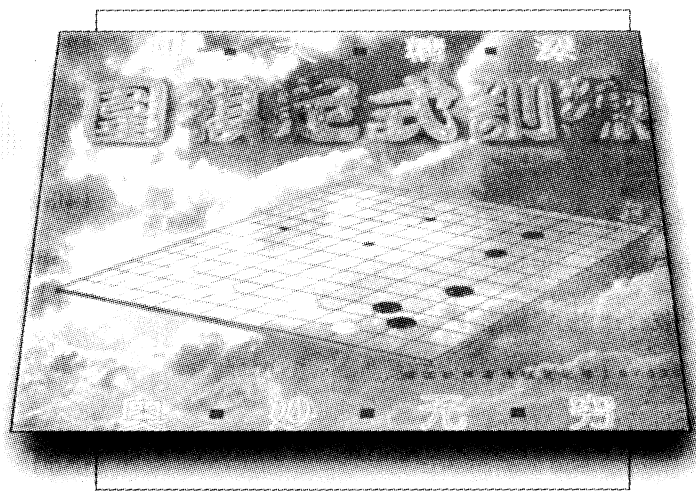
硬件 - IBM 兼容机, VGA 显示器, 3"软驱  
 软件 - DOS 环境或 WINDOWS 之 DOS 环境

## 围棋定式训练

邮购正版软件每款另加 10 元邮费

围棋良师益友, 定式直达快车

1. 容纳石田芳夫《围棋定式大全》和藤泽秀行《围棋大辞典》等 3168 个常用定式, 物超所值;
  2. 逼真的棋子, 醒目的全中文提示;
  3. 智能飞鸽引导, 软件设计新颖独特;
  4. 任意选择执黑执白或先手后手;
  5. 任意选择定式在棋盘上的展开角位;
  6. 可迅速查找、演示、记忆与恢复任一定式;
  7. 可在任一定式的任一手处摆变化;
  8. 能显示出任一情况下常用定式的全部应法;
  9. 提供人机对弈功能, 并计算训练成绩;
- A. 训练中途中退出或关机不影响训练的连续性;      B. 键盘操作简便, 鼠标操作快捷, 即时操作帮助;
- C. 附赠 100 局精彩围棋名局欣赏;                      D. 附赠 9 路手谈试玩版。



¥69元

软件适用于各种 PC286、386、486、586 微机和便携机, 带 3 寸软驱, VGA 显示器。DOS 或 WINDOWS 环境均可运行, 无须其他软硬件支持。

邮购地址: 广州华南师范大学电脑杂志社  
 邮政编码: 510631                      收款: 邮购部

咨询电话: (020) 87639319



# 电 脑

月 刊

1997 年 第 10 期

总 第 112 期

办：电子部中国软件行业协会

辑：《电脑》编辑部

版：电脑杂志社

址：广州市石牌华南师范大学

政 编 码：510631

话：编辑部：(020)87639319

市场部：(020)85212246、85211430

发行部：(020)85514304

真：(020)87504151

E-mail: edi@chinaacm.com

北 京 记 者：蒋沛然 电 话：(010)62634368

址：北京市海淀区中关村南1条四号康拓宾馆五层

湖 北 记 者：赵礼海 电 话：(0714)6243172

发 行 处：韶关市邮电局

外 发 行：中国国际图书贸易总公司

(北京 399 信箱 邮 政 编 码：100044)

外 发 行 代 号：M1264

刷：广州华南印刷厂

阅 处：全国各地邮电局、所

发 代 号：46-115

价：每本 6.00 元

版 日 期：1997 年 10 月 10 日

号：ISSN1002-9613  
CN44-1188TP

告 经 营 许 可 证：粤工商广字 01090 号

编：吴 军

任 编 辑：徐 健 崔 紫 晖

## 信息沙龙

- 首批微软授权技术支持服务中心挂牌.....(2)
- 微软、英特尔入选全美最佳企业.....(2)
- 网络影音传递标准之争.....(2)
- 微软将继续开发 DirectX 6.0.....(2)
- Seagate 推出 Ultra ATA 新硬盘.....(3)
- 超级电脑所用的处理器芯片 MAP.....(3)
- IBM 的新举措.....(3)
- 网景与 SUN 联手推 Java.....(3)
- 形形色色的电脑产品.....(3)
- 传统纸张杂志和线上报纸的境遇.....(4)
- DVD 缘何“火”不起来.....(4)
- Yahoo 抱到了金娃娃.....(4)
- 地方鸿声——劲捷站庆见闻.....(4)

## 企业地带

- “盛夏惊夏,金秋送爽”——宏碁台式机再度降价.....(5)
- 谈 KV300L + + 事件.....余恩放(6)

## 市场经纬

- 记苹果计算机家族.....莫 名(7)
- Novell——你好吗?.....赵礼海(9)
- Apple——AT&T 之路在何方?.....海 盗(11)

## 先睹为快

- WebTV——网络电视也疯狂.....赵礼海(12)
- 未来电脑住宅化.....郭书龙(13)

## 产品热线

- 办公自动化系统——Exflow 5.0.....(14)
- 电子报刊:挑战传统出版物.....黄 筠(14)
- MS Exchange Server 5.0 中文版.....(15)

## 电脑与法律

- 电子产品缺陷技术责任分析——一个实际的案例.....王桂海(16)

## 多媒体世界

- MP3 全面出击.....Cboy(18)
- MP3 播放软件——WinAmp 1.1 For Windows 95.....陈海鹏(23)
- CD-ROM 大印象.....海 欧(26)
- 多媒体新世界——97MPC 的新技术、新硬件和新软件.....双 城(29)
- 雅马哈 S - YXC50 软音源.....海 啸(32)

## 网人网语

- NetWare 上 FOR Windows 应用软件的真假共享.....林 光(33)
- Internet 快速指导.....海 燕(35)
- INTERNET 共享软件(五)——Encrypt - It for Windows 95.....马 龙 张春阳(38)
- 网页介绍(四).....晓 道(41)

## 用户园地

- 实用的《英语记忆工具》软件.....张学钊(43)
- 软件集锦.....谭共志(45)



# 编者寄语

上网了,终于上网了……

秋天是金黄色的,十月正是收获的季节。

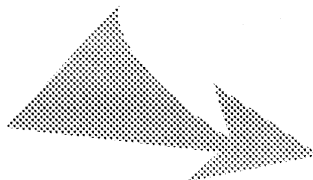
如果你的电脑已经上网的话,不妨在你的浏览器上输入: <http://www.chinacm.com>, 到我们网上的《电脑》世界来逛一逛,通过本刊的主页(Homepage)你可以阅读《电脑》杂志的每一期的文章精萃。

由于已经具备网络的联接功能,这将极大地加强我们与读者及作者的交流:作者可通过 E-mail 向我们投稿,读者可通过网页阅读我们的杂志。为了更加丰富我们的网页和刊物,作者投稿时最好带与内容相关的图形,图文并茂的文章相信大家会在一种轻松愉快的感观视觉之下,吮吸着知识的甘乳。

第二季度的读者调查表活动已经圆满结束了。我们从一封封的来信中看到了一颗颗火热滚烫的心。这里包含着对我们杂志工作的支持与肯定以及热切的期盼,极大地鼓舞和鞭策着我们每一个工作人员。我们为读者的这份执着、这份热情感到欣慰、欢心……

这次中奖的十三名读者相信有的已经收到了奖品。第三季度的活动正在进行,如果不想失去一份属于自己的喜悦,那可要将读者调查表快快寄来编辑了,因为你不仅有可能得到一个宏碁品牌的键盘更主要的是对我们刊物的支持与鼓励。

前几天小编们手里又收到一份“控告书”:×××一稿多投。说老实话,对此深恶痛绝的事我们也没少费心思,所以还需广大读者把他们“揪”出来,因为这是他们对我们大家的不尊重。因此对待他们,我们会实行严厉的处罚。



压缩工具 ZipMagic 1.0	张熙平(48)
图形观察器 CompuPic32 for Win 95	张熙平(51)
Windows 95 下运行 DOS 程序的体会	余恩放(54)
话说 MODEM 卡	莫名(56)
大容量硬盘应用经验两则	杨建林(58)
如果电脑死机了!!!该怎么办?	钟秀红(59)
买主板,你懂吗?	伟龙(61)
如何在 WORD97 进行水印处理	李宏(63)
让你的 MODEM“奔腾”起来	冯云庆(63)
WIN95 中的“EXPAND”	火山(64)
Windows 编程短平快(九)	赵礼海(65)
'97 广东省中小学普及计算机知识大奖赛	(67)
你问我答	(68)

## 游戏乐园

主持人说——关于 PCGAME 的新说法	卫易(70)
电脑游戏排行榜	(72)
《福尔摩斯探案二之玫瑰纹身》全攻略(二)	陈海鹏(73)
《海底英雄》情节攻略	滨鹏(78)
为什么是我——《MDK》(暗杀命令)攻略指导	王木(82)
《绝地任务》全攻略	海晨(86)
3D 射击游戏极品——《铁甲飞龙》	彭海晨(90)
打开 98 年 PC GAME 的视窗——1997 美国 E3 电子游戏展巡礼	(93)
慧小组的“八宝箱”	慧小组(99)
《VR Fighter II》绝技篇	小林(100)
《剑侠情缘》制作书(三)	卫易(102)
子凡寄语	子凡(104)
男玩家绝地大反攻	子凡(105)
广告索引	(8)

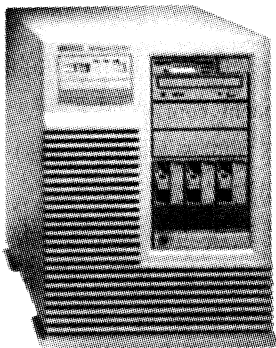
## Main Contents

Discussing for the event of KV300 L + +	(6)
The computer family of “Apple”	(7)
Where is the way of Apple - AT & T	(11)
Looking WebTV	(12)
An OA system - Exflow 5.0	(14)
Chinese MS Exchange Server 5.0	(15)
The new world of multimedia——the new technology, new hardware and new software of 97MPC	(29)
Real and imitation sharing application software for Windows in Netware	(36)
Internet quick guide	(38)
The introduction of homepage(III)	(41)
A useful software——English remember tool	(43)
Software collection	(45)
A compact tool——ZipMagic 1.0	(48)
A viewer for graphic - CompuPic32 for Win 95	(51)
To run DOS program under Windows 95	(54)
MODEM card	(56)
The experiences of using big hard disk	(58)
How to do - if your computer down?	(59)
Do you know how to buy a mainboard?	(61)
How to get watermark from WORD 97	(63)
Let you MODEM run	(63)
The “Expand” in Win95	(64)



# 惠普特约经销商

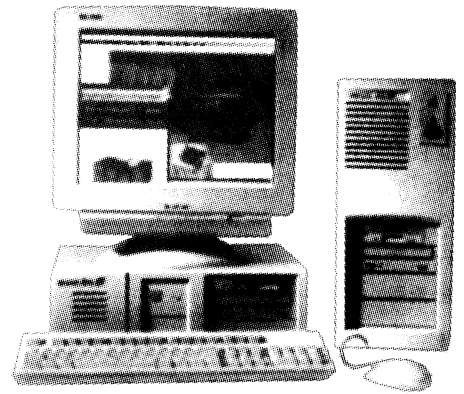
## HP 服务器 (HP Server)



- D4877A E30 5/166 16M RAM 2G
- D4934A E40 6/200 32M RAM 2G
- D4840A LH Pro 6/200 32M RAM M1
- D4262A LX Pro 6/166 64M RAM M1
- D4311A LX Pro 6/200 64M RAM M1
- D4961A LD Pro 6/200 32M RAM M1

## HP 微机 (HP PC)

- D4553A VL5/133 16M RAM 1.6G
- D4093A VE5/166 16M RAM 1.6G
- D4557A VL5/166 16M RAM 1.6G
- D5088A 5/166 16M RAM 1.2G
- D5354A 5/166 16M RAM 1.2G
- D4211W VA6/180 16M RAM 1.6G
- D5225A VL5/200 16M RAM 1.6G
- D4515A XW6/200 128M RAM 2.1G



## HP 激光打印机

- HP LaserJet 6L
- HP LaserJet 6P
- HP LaserJet 5
- HP LaserJet 4VC



## HP 喷墨打印机

- HP DeskJet - 200
- HP DeskJet - 670C
- HP DeskJet - 690C
- HP DeskJet - 870 cxi



## 广州市科教电脑设备有限公司

GUANGZHOU SCIENCE & EDUCATION COMPUTER EQUIPMENT CO., LTD.

地址: 广州市五山路华师科技大楼 255 ~ 261 号

电话: 020 - 87549981/2/3/4/5/6/7/8

传号: 020 - 87549989

E - mail: gzsec@public1.guangzhou.gd.cn

分公司地址: 广州市新一代电脑城 A200 室

电话: 020 - 87548818

五山路科技街二栋 222 号 电话: 85510446 传真: 87548543



# 国家级INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台经济部《电脑百花园》为此开辟专栏节目

播出时间:每周日 8:00 - 9:00

播出频率:中波 630 千赫、720 千赫和 855 千赫

十九世纪是铁路的年代

二十世纪是汽车的年代

二十一世纪是 INTERNET 年代

由国家劳动部举办的《全国计算机信息高新技术考试》和国家教委的《计算机等级考试》,人事部的《计算机软件水平考试》系我国计算机领域三大权威考试。特别是由劳动部职业技能鉴定中心(OSTA)举办的《国家级INTERNET证书培训考试》属《全国计算机信息高新技术考试》系列,为适应社会发展需要,推行国家职业资格证书制度,《国家级INTERNET证书合格证书》全国通用,求职国家承认。本考试是我国INTERNET方面唯一的国家级权威考试。

## 函授班招生 (全国第七期)

天津大学 & 天津市福克斯 INTERNET 培训中心(本次考试的技术支持和承办单位)将继续在全国范围内举办国家级 INTERNET 证书考试培训班,本函授班由国家 INTERNET 标准规范制定专家主持,并提供国家考试题库。

### 1. 招生对象与条件:

① 招生要求:有微机基础知识,有上机条件,不限年龄、职业和学历。

② 电脑要求:386 及以上微机,中文 Windows 3.x。

### 2. 本班特点:

本班采用《全真模拟上网系统》教学,该系统逼真模拟上网后场景,点点鼠标,图文声像,动态提示,一学就会。学员只要有一台电脑,无需 Modem,无需电话,无需入网,无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果;广大学员普遍反映本系统适用、实用、易理解、效果佳,是学习 INTERNET 的理想选择。

### 3. 测验与证书:

结业测验采取开卷方式,凡合格者将颁发:天津大学结业证书和美国兰德施盖普《INTERNET 操作员证书》,凡持以上两证学员将有资格报名参加国家级 INTERNET 证书考试。

### 4. 教材内容:

① 书面资料:《培训教程》、《习题集及答案》、《试题汇编》、《国际互联网 INTERNET 用技能培训和鉴定标准》各一册。② 软件(磁盘版):《全真模拟上网系统》(Windows 版《教学影片》)、《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。

### 5. 《国家级 INTERNET 证书考试》办法:

《国家级 INTERNET 证书考试》将在全国 69 家考试站举行(详情参见:电脑报、电脑报、中国电脑教育报月中、月末版),具体事宜由我中心另通知。

6. 报名时间:即日起到 11 月 15 日止。本期学习时间:11 月 16 日 - 98 年 2 月 15 日。

7. 收费标准:个人学员 270 元/人;单位学员 320 元/人。(包括函授全部费用)

8. 汇款地址:天津市南开区鞍山西道风荷园 18 号宝琪大厦 3008 室

哈 蒂 收 邮 编:300193

电 话:(022)27486298

联系人:姚 佳

# 北京 541 信箱

电脑百花园节目组 收

电 话(010)66172862

邮 编:100031

## 诚征全国面授培训点

### 全国 INTERNET 培训考试服务中心

联系人:冯玉文、刘美玲

联系电话:(022)27414165

传真:(022)27414165

E-mail:fox @ public.tpt.tj.cn

#### 全国面授培训考试点:(排名不分先后)

浙江宁波大学	0574 - 7604294 - 331	青岛丰裕计算机培训学校	0532 - 5883000	中国计算机函授学院榆次站	0354 - 302165
南京化工大学	025 - 3316755 - 3602	山东临沂秘书学校	0539 - 8308165	江苏锡山市电视大学培训部	0510 - 870684
黑龙江东亚大学	0451 - 2474114	齐齐哈尔亚华计算机培训学校	0451 - 2110048	北京东城图书馆	010 - 6406884
广东中山医科大学	020 - 87778223 - 3042	四川攀枝花鸿基职业技术学校	0812 - 3335688	上海华网信息技术发展有限公司	021 - 6482635
河南农大	0371 - 2924436	山东建筑材料工业学校	0535 - 6013828	辽宁营口爱思达电子技术公司	0417 - 281583
唐山纺织职工大学	0315 - 2814135	新疆实验中学	0991 - 2866133	辽宁朝阳科技情报研究所	0421 - 281790
青岛化工学院成人教育学院	0532 - 4855491	山东日照家电技术培训学校	0633 - 8237202	郑州金水黄河电脑电信公司	0371 - 573148
沈阳医学院	024 - 6847695 - 254	重庆西文化人才	023 - 63624278	陕西环信科工贸有限责任公司	029 - 524515
苏州复旦进修学院	0512 - 5219499	邯郸今日电脑	0310 - 6823176	广西柳州金美研修中心	0772 - 261043
石家庄经济学院	0311 - 5057711 - 2209	禹城鲁北海河电脑	0534 - 7321116	江苏昆山开发区成人教育中心	0520 - 731713
温州师范学院	0577 - 8373107	海口志成电脑培训中心	0898 - 6713014	珠海航展在线信息服务有限公司	0756 - 336744
上海对外经贸进修学院	021 - 62716289	广东佛山市阳光电脑培训中心	0757 - 3325053	河南南阳奔腾电脑有限责任公司	0377 - 316648

## 投稿须知

1. 欢迎作者通过 E-MAIL 投稿。

2. 作者不得一稿多投,稿件可用手写、打印和拷入软盘,软盘投稿的优先录用,全文原则上不超过 4000 字。文中数据可靠、层次清楚、文字精炼,程序需调试通过。

3. 稿件需包括:

① 题目:应简明、确切地反映文章特定内容,字数不宜过多,最好附有英文翻译;

② 署名:真名与笔名皆可,但务必书写清楚;

③ 图表:稿内如有图表,需一一标号,并与文内所列对应。有图像的需寄磁盘,格式可用 .BMP、.JPG、.TIF 等格式;

④ 全文最后需注明投稿人姓名、通信地址、邮政编码,另外,还可写上电话号码及 E-mail。

4. 来稿一律不退,作者投稿后二个月内未接到本刊录用通知或改稿意见,可另投它刊。

5. 《电脑》杂志即将上网,来稿一经选用即登于本刊及网上《电脑》杂志。所付稿费也同时包含这两部分。







# 电子工业出版社广州科技公司邮购书目

书名	单价(元)	书名	单价(元)	书名	单价(元)
BIO 结构分析教程	24.80	微型计算机原理与汇编语言	32.20	Windows 95 的崛起	23.00
DOS 内核结构分析教程	44.00	管理信息系统(MIS)的开发方法及实例	17.00	MS - Windows NT 使用教程	34.50
COMMAND 结构分析教程	29.00	DOS 6.2 入门	28.00	Windows 编程指南	32.50
微机的配置、应用及维护	28.80	Microsoft C/C++ + 7 语言大全	90.00	Windows 应用程序共享	30.00
计算机英语教程	27.60	即学即用 Borland C++ + 4.5	78.20	Windows 高级程序开发工具	60.00
微型机屏幕英文信息注释手册(第二版)	12.00	Visual C++ + 程序开发指南(含盘)	78.20	Windows 95 开发指南	86.50
计算机病毒大全	76.00	虚拟现实系统制作指南(含盘)	37.00	Windows Desktop 实用程序集粹	49.50
学用 BASIC 语言	14.00	实用多媒体技术及其 C 语言实现	46.00	Windows 操作与应用技术	39.10
“傻瓜”丛书——Internet 速查手册	16.50	计算机高级语言精粹(下册)C、Fortran	27.00	MS - Excel for Windows 95 使用教程	48.50
“傻瓜”丛书——Excel for Windows 95 使用指南	40.00	计算机高级语言精粹(上册)(FoxBASE、Pascal)	29.00	MS - PowerPoint for Windows 95 使用教程	40.50
Pascal 语言三日通	17.50	Novell 网络及其互联技术(第二版)	34.50	MS - Word for Windows 95 使用教程	37.00
C 语言三日通	19.00	ATM 网络技术	21.00	中文 Word 6 for Windows 使用技巧 199 例	41.50
中文 Windows 快易通	15.00	实用 LAN Server 4.0 网络指南	41.50	Word 6.0/7.0 for Windows 中文版 1001 问	44.00
中文 Word 快易通	15.60	高性能计算机网络技术	14.00	Word Pro 96 for Windows 3.1 精通指南	57.50
电脑英语快易通	18.50	乘 E - mail 遨游 Internet	16.70	21 天学通——Visual Basic for Applications 自学教程	73.60
FOXPRO 2.6 for windows 自学教程	14.00	Internet 入门必读	18.50	Visual Basic 实用程序集粹	55.50
中文 Windows 95 自学教程	17.50	Internet 实用指南	23.00	Borland C++ + 程序设计(第二版)	40.50
Visual C++ + for Windows 程序设计基础	60.00	客户/服务器实用技术指南	23.00	Visual FoxPro 3.0 编程捷径与范例	87.50
优秀计算机软件丛书		客户/服务器应用开发指南	21.00	DOS 操作快易通	10.50
——多媒体系统软件及应用设计	30.00	计算机网络技术	25.00	Auto CAD 12 从入门到精通	87.50
计算机辅助教学的评价与实验研究	11.50	CDE 协同开发环境——ORACLE Developer/2000	28.00	Windows NT Server 3.5 从入门到精通	50.50
计算机辅助教学软件工具及应用	14.00	ORACLE 系列教程——SQLPlus 和 PL/SQL 程序软件	26.60	计算机应用基础	14.00
多媒体技术教学应用	12.00	新会计电算化实用教程	17.50	Auto CAD 应用速成	14.00
Microsoft office for Windows 95 宝典(含光盘)	104.00	Vical fox Pro 3.0 使用技巧	23.00	中文 Windows 3.1 3.2 实用教程	25.30
QBASIC 语言教程	29.00	FoxPro 实践与应用	21.00	Delphi for Windows 95 开发指南	64.50
中文 Word 6.0 上机操作指导	23.00	数据库基础教程——dBASE FoxBASE FoxPro	27.60	MS - Visual Basic 4.0 开发人员指南	51.20
计算机网络与通信初步	10.50	数据压缩的原理与应用	27.60	Excel for Windows 95 百科全书	112.70
计算机应用基础题库及实训指南	17.50	实用计算机辅助二维绘图与三维造型	30.00	多媒体计算机实用教程	27.60
全国计算机等级考试		声霸原理与应用	53.00	Visual Basic 程序设计及其项目开发 1001 例	32.20
——模拟试题详解与模拟试卷(一级)	16.50	高级多媒体程序设计(含盘)	34.50	SPSS for Windows 从入门到精通	50.60
全国计算机等级考试教程(二级)——C 程序设计	34.50	FreeHand 5 Bible 实用全书(第二版)	345.00	财会人员学 Excel	12.00
全国计算机等级考试教程(三级)		实用 C 语言接口技术与实例	19.00	Richwin for Internet 4.3 入门与提高	16.50
——软件技术及应用	34.50	Visual Basic 编程半月通	44.00	中文版 Windows95 详解	46.00
中文 Windows 95 使用技巧	28.80	Visual BASIC 4.0 编程大全	99.00	编译方法(修订版)	21.00
Windows 95 奥秘(含光盘)	115.00	Oracle 7 与客户/服务器技术从入门到精通	65.60	Visual C++ 参考手册	41.50
Windows 95 从入门到精通	82.80	计算机绘图实用教程	31.20	单片机原理及其应用	19.00
计算机网络与办公自动化	28.80	新一代 BASIC CA - REALIZER 使用及编程指南	31.20	计算机办公应用培训教程(Windows 版)	18.50
计算机网络管理师教程之二——NetWare 4 网络管理	32.50	IBM PC (INTEL 8086/8088) 宏汇编语言程序设计	18.20	计算机办公应用培训教程(DOS 版)	18.50
NetWare 4.1 网络使用指南	101.20	32 位系统软件编程指南	9.50	管理信息系统及其开发技术	21.00
Internet 从入门到精通	87.40	视听多媒体业务	14.00	Sybase 数据库速成培训	9.50
SYBASE 与客户/服务器计算技术	67.00	“傻瓜”系列——Microsoft office for Windows 95 使用指南	36.80	程序设计(计算机信息管理专业自考教材)	18.50
OSI 协议和计算机网	23.00	“傻瓜”系列——计算机安全保密指南	34.50	计算机原理与系统结构(计算机信息管理专业自考教材)	23.00
计算机网络	36.80	Novell 指南——Unix 和 Netware 网络的集成	32.20	True Basic 语言程序设计	15.00
Turbo Pascal 程序设计指南	46.00	Turbo Pascal 大全	27.60	C++ + 语言及其程序设计教程(修订版)	23.00
C++ + 程序设计基础	16.80	Internet 工具	32.20	C 和 C++ 的图形文件编程	63.50
C++ + 使用手册	46.00	Foxpro 2.5 程序员指南(含盘)	90.00	新编初中级 C 语言程序设计自学辅导	20.00
C 语言数值算法程序大全	101.20	Visual Basic 4 多媒体开发工具	100.00	新编高级 C 语言程序设计自学辅导	18.50
C++ + 语言培训教材(中册)提高篇	15.00	QBASIC 语言习题及解答	14.00	C 语言高级实用编程技巧	18.50
Turbo Pascal 程序设计技巧示例	12.00	Word 97 中文版入门图解	22.00	C++ + IOSTREAM 面向对象 I/O 程序设计	41.00
C 语言简明教程	17.50	PowerPoint 97 中文版入门图解	22.00	C++ + 成功使用秘诀	48.50
微机用显示器原理和维修技术(附图集)	15.00	Excel 97 中文版入门图解	22.00	C/C++ + 程序初学者指南	41.00
计算机维修技术与实例	23.00	计算机组成原理(修订本)	32.20	C++ + 入门及实例详解	61.00
Auto CAD R12/R13 自学教程(Windows 版)	16.50	如何保护你的计算机(中学生丛书)	9.50	C++ + 通信实用程序	81.00
Visual C++ + 开发工具程序员参考手册(含盘)	46.00	跟我学布尔代数(中学生自学丛书)	9.50	人机界面设计与开发工具	24.30
OLE 2 对象嵌入与		C++ + 编程指南(续篇)——“傻瓜”丛书	57.50	计算机网络与无线通信系统	21.00
UNIX 操作系统设计与实现	13.50	Delphi for Windows 大全	81.70	开放式网络和开放系统互连	71.50
TCP/IP 连网技术——IBM 网络环境指南	32.20	使用 Visual Basic 开发数据库应用软件	22.00	实用图像扫描技术	25.30
JAVA 教程	26.50	MODEM 应用技术	34.50	图形大师技巧	101.20
计算机工具软件应用 555 例	21.00	Power Builder 5.0 原理与应用开发指南	158.70	网络与接口技术	58.50
JAVA 使用手册	32.20	会计电算化实用编程	18.50	支付系统集成电路卡规范	58.00
学用数据库	11.50	Visual C++ + 4.2 自学培训教程	25.30	怎样使用自然码	12.00
智能教学系统设计与实现	21.00	用 JAVA 创建 Web 应用程序	39.10	计算机数据恢复大全	58.00
计算机辅助教育基本原理	16.10	Photoshop 3.0 实用全书(含光盘)	345.00	商业自动化技术与工程——商业计算机管理培训教程	25.30
方正排版快易通	15.60	计算机网络实用教程(高等专科教材)	19.00	Office 新貌——PowerPoint 97 和 Access 97(英文版)	23.00
WPS 操作快易通	15.00	线性代数(高等专科教材)	16.50	Office 新貌——Outlook 97	24.30
计算机动画设计与制作快易通	10.50	概率与数理统计(高等专科教材)	21.00	DOS - UNIX 网络及网络互连技术	51.80
电脑故障维修快易通	11.50	离散数学及其应用(高等学校教材)	25.30	交互式以太网和快速以太网	27.60
(计算机组成原理)习题集	14.00	全国计算机等级考试		Auto CAD 13 教程	27.60
网络技术基础(中央电大继续教育丛书)	28.80	——模拟试题详解与模拟试卷(一级 B 类)	16.10	Windows 95 使用技巧 1001 例	53.00
跟我学 PCLOGO(中学生计算机自学丛书)	9.00	计算机绘图简明教程	32.20	C 语言程序设计基础	13.00
跟我学 BASIC(中学生计算机自学丛书)	14.40	数字蜂窝移动通信系统	27.60	计算机初级教程	23.00
模拟神经网络 VLSI 一种冲流实现方法	16.00	数字无线本地环路系统	19.60	新编微机应用基础	25.30
如何使用 PC 机(中学生计算机自学丛书)	12.50	卫星移动通信系统	17.50	计算机网络大全	89.70
Quick BASIC 程序设计	21.00	新编 BASIC 语言程序设计自学辅导	21.00	DOS 袖珍手册(第三版)	17.30
计算机网络安全奥秘	89.70	新编 PASCAL 语言程序设计自学辅导	21.00	即学即用 DOS	40.30
新会计电算化原理与应用	17.50	多媒体 CAI 软件系统的设计的制作	24.30	即学即用 Internet	31.10
C 语言大全(第二版)	75.00	Access for Windows 95 宝典	120.80	客户/服务器策略	43.70
计算机网络实用教程	21.00	无线局域网	23.00	Office 入门(Windows 95 版)	34.50
SDH 传送网技术	25.30	学习五笔字型捷径	18.50	显示器电路原理与维修	46.00
super VGA 图形编程秘诀	56.40	微机开关电源显示电路图集(2)	34.40	手把手教你用 3DS 制作二维动画	25.30
Pro* C 程序设计和 oracle 调用接口	31.00	离散数学	25.30	手把手教你用 Windows NT 组网	24.50
中西文 DOS 6.22 自修教程	17.50	高教数学	16.50	手把手教你用 Authorware 制作多媒体课件	21.00
即学即用 Lotus NOTES	27.60	中文 Word 7.0 for Windows 95 自学教程	16.50	手把手教你组装与维护电脑	19.60
		WinFax PRO 7 实用指南(第二版)	28.80	手把手教你用 Photoshop 处理图像	19.60
				手把手教你操作家用多媒体电脑	17.50
				手把手教你操作电子教案	18.50
				学用多媒体 CD - ROM	21.00

以上定价已含印挂邮费,欲购者请在见刊后三个月内汇款到以下地址,逾期请勿汇款,先来信、来电询问。(注:以前的目录仍然有效,请写清汇款人姓名地址)

邮购地址:广州市五山路华师大科技楼 215 室邮购部

邮政编码:510630

电话:(020)87536930 87588476

监督电话:87635589

传真:(020)87531760



## 首批微软授权技术支持服务中心挂牌

[本刊讯]9月1日,微软(中国)有限公司宣布:首次授权4家国内注册公司成为微软授权技术支持中心(Authorized Support Center-ASC)。此举开辟了为微软产品用户提供全面技术支持的又一重要途径,表明了微软已将其在全球实行的与合作伙伴紧密合作的技术支持模式成功引入国内。

首批挂牌的微软授权技术支持中心(ASC)包括中软融鑫计算机系统工程有限、上海华腾软件系统有限公司、上海奥林岛电子科技实业有限公司和深圳黎明电脑网络有限公司。

微软授权技术支持中心面向各种规模的单位和企业,提供系统规划重组,项目管理、硬件与软件安装调试、现场或远程技术支持及网络管理等方面的服务。用户可根据自己的需要与这些中心进行各种类型的合作。

## 微软、英特尔入选全美最佳企业

[本刊讯]据美国时代公司(Time Inc.)最近出版的商业管理杂志《财富》(FORTUNE),公布了该杂志第15次企业声誉年度调查。微软公司、英特尔公司等IT业企业名称列前位。

调查中最受赞扬的公司:可口可乐公司居第1位,得分8.87,1995年居第1位;微软公司居第5位,得分8.29,股东资产总收益率88.3%,1995年居第7位;英特尔公司居第7位,得分8.27,股东资产总收益率131.2%,1995年居第5位;3M公司居11位;HP公司居第12位;Oracle公司居37位;Sun Microsystems公司居55位。

由美国克拉克·马泰尔-巴尔托洛梅奥调查公司(Clark Martire & Bartolomeo)编制的今年调查结果中,可以看到三个基本的成功要素:健全的企业财务结构、管理人员的才能及企业对投资者长远的价值。

英特尔公司给投资者带来的131.2%总收益,应该是顶礼膜拜的。发人深思的是,这家设在美国加利福尼亚州圣克拉拉的芯片生产企业,因创新精神受到的赞扬比因经营成绩受到的赞扬更高。

微软公司所以名列前茅,是因为他们能够吸引和留

住人才。微软公司对这个问题极其重视,这个软件王国以吸引高级专家到华盛顿州雷德蒙德工作而著称,它在招揽紧俏人才方面的确首屈一指。今年声名大振主要得益于人才方面的得分增高。

## 网络影音传递标准之争

[本刊讯]目前美国微软公司买下了一家VXtreme公司,这与它在前段时间收购百分之十股份的Progressive Network公司一样,都是从事网络影音软件产品的公司,从这里可以看出微软公司希望借收购攻势来统一目前的网络影音传递标准,微软极力推荐的ASF(Active Streaming Format)标准,目前只有微软自己所开发的NetShow主从式网络影音传递技术遵循,而市场上占有率最高的产品却一直都是Progressive Network公司的RealAudio与RealVideo产品,因此微软这次以一系列的购并行动,除了扩充自己在影音传递方面的技术实力外,主要是为了早日统一日趋繁多的网络影音传递标准。

但微软的愿望是否能实现还要看市场反映,目前世界上最大的资料数据库厂商甲骨文公司也宣布将制订自己的VES(Video Encoding Standard)标准来作为影像编码设备与电脑伺服器之间的沟通环境。看来网络影音传递标准之战在所难免。

## 微软将继续开发 DirectX 6.0

[本刊讯]目前DirectX确已深入人心,微软在刚刚推出DirectX5.0的时候又再接再厉地宣布继续开发新的DirectX版本6.0,很可能会在明年4月间问世。那么这个DirectX6.0有什么特别之处呢?据说DirectX6.0将会深入开发Direct3D这部分的技术,它将会配合Windows NT和Windows 98以进一步发挥Direct3D的处理能力,虽然DirectX与OpenGL都属微软公司所推荐的两种API标准,但两者互不相容,如何处理好两者之间的关系,不至于发生内部火并的悲观,将是微软急需考虑的事,不过目前DirectX被暂时定位在Windows 95等中级系统标准上,而OpenGL则作为Windows NT的显示标准,随着目前操作系统日趋并轨的发展趋势,微软将会被迫从DirectX和OpenGL间选择一条生路。



## Seagate 推出 Ultra ATA 新硬盘

[本刊讯]目前 Seagate 推出 Medalist Pro 6450 硬盘,采用了 UltraATA 标准设计,能达到每秒 33.3MB 的数据传输速度。它同时又与现在通用的 FastATA-2(EIDE)系统完全兼容,因此无须任何改动就能挂接到早期的电脑系统上。

Ultra ATA 是以 Ultra DMA/33 的技术规格为基础,这是由 Intel、Quantum、Seagate 等各大国际公司所共同制定的一种标准,它除了提高计算机的数据传输速率外,还提供了一种侦测错误的处理机制,可以利用硬件作用来进行系统重新读写的操作,这种技术以以往的标准是无法实现的。

## 超级电脑所用的 处理器芯片 MAP

[本刊讯]据资料显示,美国麻省理工学院的研究小组正在致力开发一种为专业超级电脑而设计的处理器芯片 MAP(multi-advanced logic unit processor),这是一种采用全新结构的处理器芯片,它拥有七个处理单元,能分成三组数据集来同步处理数据资料,并且在它的内部还建有路由器的功能,可针对大型网络进行必要的处理,据麻省理工学院称他们希望能在 1998 年初推出这一部具有这样 16 颗 MAP 芯片的超级电脑原型。

## IBM 的新举措

[本刊讯]今年 IBM 的各项活动比往年频繁了很多,他除了在硬件领域频频亮相外,也在软件领域方面插上一脚,看来 IBM 的雄心不小。

IBM 推出的 ThinkPad 700 系列笔记本电脑采用 14.1 寸大 TFT 屏幕,以 200/233MHz 的 CPU 为主,他除了采购 Intel 的 CPU 外,还开始支持 AMD K6 CPU 为主的计算机,据说在 IBM Aptiva 某机型中,IBM 将会采用 AMD K6 CPU 作为 MMX 计算机的处理器。另外 IBM 还与 Netscape 网景公司签约,将会在 IBM 的软硬件套餐中出现 Netscape Navigator 4.0 的身影。

## 网景与 SUN 联手推 Java

[本刊讯]据 Netscape 公司的发言人表示,他们计划将在明年年初针对 Pure Java 制作一个专门的 Navigator 网页浏览器的新版本,并且还会使用到一些目前 HotJava browser 中规范但还未完全公布的部分。Netscape 公司对纯种 Java 的这种忠心的支持,使 SUN 公司决定今后将会把 Netscape 公司的这种新型 Navigator 软件放在其软件产品中作为标准的网页浏览器以推荐给各 Java 的用户。

一些行业消息灵通人士称:这是 Netscape 与 SUN 联手合作以共同抵御微软 Microsoft 对 Java 的染指。

另外 SUN 公司于今年 8 月 26 日又推出了一种叫 Personal Java 的工作平台,它能支持许多网络电话公司的服务要求。这种被融合到网络电话产品中的 Personal Java 产品,可让用户通过网络电话来上线入网进行各种网络活动,这次 SUN 的主动出击使网络电话领域又添新颜色。

## 形形色色的电脑产品

**电脑圆珠笔:**法国研制出一种装有微型电脑的圆珠笔,书写内容可储存,运算时会在笔杆上显示答案。它还可作为随身携带的小资料库,储存常用的电话号码、地址、邮编、帐号等。

**电脑写字板:**美国专为不会打字的人发明了一种电脑写字板,其实是一个对角线长 12 英寸(30.5CM)的感应荧幕,使用时只需用笔在板上写下文字、数据等资料,它就可以把板上所记录的资料输入电脑。

**电脑摇篮:**日本生产了一种电脑控制的自动摇篮。当婴儿一发出哭声,电脑装置便能立即辨别,摇篮开始摇动。同时,播放事先录好的音乐或父母亲呢话语的磁带。

**电脑秤:**美国研制出一种既能称出重量,又能显示所称食品的品种营养成分及热量的电脑秤。这种秤的底座,装有一个贮存 36 万种不同食品的营养成分、含量的电子记忆装置。使用时,将食品放在秤盘上,按下各种选择键,秤的显示屏上就会一一显示出来。

**电脑手表:**德国推出的一种电脑手表。表的外观与普通手表相似,但表内装有一块微型芯片,能储存 70 个数据组,每组 28 个符号,能帮助记忆信用卡和支票的密码等。手表上还装有一个光电二极管,能同计算机进行



信息交流。

**电脑试衣镜：**美国推出一种电脑及光学感受器等合成的试衣镜。顾客站在镜前试衣，轻按电脑上自己选中的新衣编号键，镜子里就会显示出顾客穿上新装后的形象，按另一编号键，又可另试装。而且，可同时显示顾客穿着 4 种服装的形象，以作比较。

**电脑洗澡机：**日本开发出一种全自动电脑洗澡机。这种洗澡机外观与电脑相似。入浴时，按下电钮，首先是蒸汽桑拿浴，接着喷出热水沐浴，然后往身上抹浴液，最后以暖风吹干身体。

**电脑按摩机：**美国一家电脑公司研制出一种电脑按摩机，它由一组按摩臂和信息记忆系统组成，存贮了 30 多种不同的按摩方式，供使用者任意选择，有助于健身、放松肌肉和减肥。（黄均）

## 传统纸张杂志和 线上报纸的境遇

【本刊讯】据海外消息称，在美国发行量比较大的几本报导网络活动的传统杂志都将停刊，这其中也包括了 Internet Underground 和 Virtual 等很著名的杂志。根据采访得知，这些杂志因为目前网络的变化太快，所以只有暂时停刊来重新调整刊物的内容走向，并且这种每隔一段时间才能印发问世的纸张型的传统杂志，也确实无法应付当前网络发展的速度。因此传统的纸张型网络杂志必须进行改革才能继续生存下来。

而与此同时据 Newlink Associates 研究公司的调查发现，目前全世界已经有超过 3600 家的报纸上网，而且他们估计今年年底之前上网发行报纸的数目将可能达到 4000 家。成长如此迅速的网上报纸将会影响今后的媒体传播发展方向。

## DVD 缘何“火”不起来

据上海、北京、天津、重庆等城市主要家电经销商综合反映，被传媒吹得红红火火的 DVD 市场，如今冷冷清清，少人问津。DVD 自去年 6 月在上海露面以来，主要品牌有索尼、松下、东芝等，每台售价均在 7000 元以上。起初曾受到一些发烧者的青睐，但好景不长，问津者大都只看不买。尽管商家采取大幅度降价等措施，目前已降

至 6000 元左右，依然门庭冷落。

据分析，影响该机销售的主要原因有二：一是价格太离谱。对中国普通消费者来说，这个价格已属高价，比一台 586 多媒体电脑兼容机价格还要高，其销售形势自然难以乐观；二是配套设备短缺。DVD 要求配备高清晰度彩电和高保真音响设备，否则与 1000 余元一台的 VCD 效果无甚差别；三是碟片少。正规渠道碟片基本上是无货可供，而走私碟片每张就卖 200 多元，是 VCD 碟片的十倍，其优势无法体现。（黄筠）

## Yahoo 抱到了金娃娃

【本刊讯】Yahoo 在前日公布了其今年第二季度近 61 万亿美元的获利情况后，这个 19 个月前才以 13 美元上市的 Yahoo 公司的股票价格随即上涨了三分之一。并且 Yahoo 还雄心勃勃地拒绝了 Visa 公司提出涉及 2100 万美元的投资合作计划，对此美国金融业人士认为 Yahoo 宁愿独自抱金娃娃也不愿与人分享。目前 Yahoo 的经济来源主要是依靠其网页广告的收入，Yahoo 所拥有的访问人数是各家之首，如此刺激了该公司的广告收入，据 Yahoo 称今年第二季度就有 900 位广告客商加入 Yahoo 的网页广告推广计划。1300 万美元的业绩是去年同期的四倍。可以说 Yahoo 前景乐观喜人。

## 地方鸿声——劲捷站庆见闻

【本刊讯】随着盛夏的过去，湖北地区规模最大、上站人数最多、影响也最深的武汉劲捷 BBS 电子信息站迎来了它的一周年站庆。

八月三日来自湖北各地的几十名 BBS 站友和部分友站站长欢聚一堂，共同庆祝劲捷 BBS 站一周年的生日。在这次站庆大会上，劲捷 BBS 站的创始人祁劲松站长为站友们所做的贡献表示感谢！与会人士一面回顾了劲捷 BBS 站一年的发展历程，一面又对现今 BBS 和 Internet 国际互联网如火如荼的发展充满信心。大家一致认为 BBS 站作为一种新兴的计算机交互手段，会对中国计算机整体发展起到促进和推动作用。座谈期间，到会人士还兴致勃勃地参加劲捷 BBS 站特别准备的 Internet 联网展示活动。

我社驻湖北记者赵礼海也应邀参加了这次庆祝活动，并在活动期间向各位到会站友赠发了本刊。



# “盛夏惊夏，金秋送爽”

## ——宏碁台式机再度降价

# Acer



ACER 宏碁电脑公司 9 月 7 日在京宣布,其商用台式机系列产品全面降价。平均降幅 6.6%,这是继 7 月“惊夏”大降价活动之后,在短短两个月之后的第二次降价。“惊夏”给大陆的 PC 市场带来了勃勃生机,正当势头高涨之时,再度推出“金秋送爽”活动,宏碁愿意以最大的热情来回报关心和他们的广大用户。

今秋再度降价的台式机有:采用 Intel 多能奔腾 200MHZ 处理器,15" 数控显示器的高档商用机 Power 1000,由 12290 元降至 11320 元人民币,降价幅度为 7.9%;采用 Intel 多能奔腾 166MHZ 主流芯片的 Mate 1000,由 9390 元人民币降至 8880 元,幅度为 5.4%。ACER 宏碁公司此次降价活动无疑会对即将到来的销售旺季产生极大的影响。据了解,此次活动是 Mate 系列机型全球累积销量突破 400 万台庆祝活动的一部分。

ACER 宏碁电脑公司作为全球排名第七的知名电脑厂商,又是在大陆最大的台湾电脑厂商,始终致力于建立“进口名牌机的品质,国产名牌机的价格”的市场推广原则,使大陆用户享受国际品牌电脑品质的同时,能够享受电脑价廉的特点。基于这一经营观念,宏碁在大陆迅速成长,投资不断扩大,继 96 年建立苏州生产基地后,今年 7 月又设立了北京装配厂,降低了产品的成本。连续降价活动的推出证明 ACER 宏碁电脑在大陆已经根深叶茂。

“金秋送爽”,不仅给用户带来高品质、低价

格的享受,带来轻松惬意的感觉,还带来了累累硕果。6 月, Mate 1000 参加了由国家技术监督局举办的产品质量统一监督检查活动,测试内容包括外观、结构、功能、安全、电源、噪声等七大类共 26 项检验, Mate 1000 不负众望,各项指标全部一次通过,受到技术监督局的好评。不仅如此, ACER 宏碁电脑近日又与长城、惠普、联想等六家公司达成“联合技术服务承诺”,即在北京市技术监督局的监督下,凡在 1997 年 8 月 1 日以后购买 ACER 宏碁台式电脑的用户,家住北京三环以内者,在一年内,若出现硬件故障,均可通过宏碁热线电话获得免费上门服务;三年内,若出现主板、软驱、电源、显示卡、硬盘损坏,均可享受免费保修;若对所购买的产品有质量疑问,可凭购买凭证在 10 日内向北京技术监督局产品质量监督检验所提出质量鉴定,鉴定结果若为不合格产品,经营者保证退换。为此承诺, ACER 宏碁电脑增加了服务人员,加大了资金的投入,加强了代理商的培训,建立了配件充足的备件中心。宏碁电脑中国总部负责技术服务的副总经理简胜德先生表示:“计算机市场竞争日益激烈,提高维修服务档次是产品保持整体竞争力的重要方面,与企业的生存发展息息相关,宏碁将积极响应北京市技术监督局的号召,努力作好售后服务工作”。

“用最优的价格,享受新鲜技术”,这是 ACER 对广大消费者的承诺,愿“金秋送爽”带给您一份丰收的喜悦。

J 01



## 谈 KV300L++ 事件

▲ 余恩放

一时间计算机舆论界对 KV300L++ 事件沸沸扬扬好不热闹。KV300L++ 事件的大意是江民公司在 KV300L++ 版中设置了对付解密工具的逻辑锁，盗版使用 KV300L++ 的话，硬盘将被死锁。

计算机病毒随着计算机的普及而蔓延，几乎无所不在，如今恐怕很难找出那台机器没中过毒，用户在危难之中首先会想到杀毒软件，而国内众多杀毒软件中普及率最高和最优秀的莫过于 KV300，每当用 KV300 成功解除一次病毒干扰，用户就会真诚感谢王江民先生为中国反病毒事业所作出的巨大贡献，应该说 KV300 以其领先技术，事实上成为民族反病毒软件的旗帜。

我国民族软件业还处于发展阶段，是 UC DOS、金山软件们支撑着民族软件的一片天，这其中当然包括 KV300。民族软件为了与外国竞争，积累发展资金是应该的，更是其合法权益。对于民族软件业应该在相关法规约束下，制定宽松政策给予扶持和鼓励，给民族软件一条生路，不要让有限的资金外流。

反病毒软件肩负着保障计算机安全运行的艰巨使命，现代战

争中，电子信息战的病毒与反病毒斗法的价值无异于一场地面战争，据资料介绍，1995年9月美军进行了名为“联合勇士”的沙盘作战演习，演习双方一方是一位年轻上尉，一方是一列海军舰队，上尉利用普通计算机通过互联网络将带有病毒的电子邮件发向海军舰队，轻易地控制了一艘军舰的指挥权，而舰长竟毫无察觉，然而，病毒还在继续复制，舰队中各个舰艇的指挥权纷纷易位。

利用计算机不战而屈人之兵，一人打败一个舰队太可怕了！难怪有关国家把病毒与反病毒研究当作国家级资源加以保护。千军易得一将难求，我们应该爱护王江民先生这样的国家级人才，如果国家征召，相信王江民先生一定会以丰富的反病毒知识报效祖国。

话说回来，KV300L++ 逻辑锁确实是不明智的举动，本来保护自己权益的办法多着呢，普通用户误用解密版，要宽大为怀，永远夹着尾巴做人。

但是，不管怎么说，“不明智的举动”与“错到非要被处罚”应该有分寸。KV300L++ 逻辑锁是否防卫过当也要用事实后果判断。规范软件行规是必要的，境外

网站传播解密工具是否是蓄意破坏民族软件？处罚江民公司事小，千万不要挫伤了正在起步的民族软件。

应该看到我国的软件市场还处于幼稚期，大环境是盗版泛滥打击不力，软件厂商只能用加密的方式保护权益，单方面苛求厂商恐怕人家不服，只有在规范成熟的软件市场中厂商和用户利益才能保证。

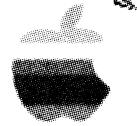
笔者认为 KV300 的指纹盘加密经营方式实际上阻碍了自身发展，可以探讨允许硬盘运行，通过向用户发行升级病毒特征资料获取应得利益，而且在目前模式下很难出 Windows 版。KV300 的杀毒性能堪称世界一流，但是美国微软公司并没有选择 KV300 作为杀毒方面的合作伙伴，这恐怕主要应检讨 KV300 封闭的指纹盘经营方式。

笔者是 KV300 的用户，感觉计算机要安全运行离不开 KV300，顺便给 KV300 提几个建议：1. 加强服务，改进销售政策，降低价格，从而抑制仿冒；2. KV300 应该添查毒记录功能；3. 应添加识别 FAT32 格式盘符的方法说明；4. 专设光碟查看选项。

J 02



# 记苹果计算机家族



※ 莫 名

我很希望大家知道这个世界上除了 PC 计算机外, 还有另一类自由的声音存在, 它就是 Apple Computer (苹果电脑) 和它的产品 Macintosh (麦金塔) 计算机。这个苹果电脑与它的 Macintosh 计算机以前是与 PC 互不兼容的, 它甚至连鼠标这样的小玩意都不能通用, 就更甭提软件兼容了。不过 Apple 的 Macintosh 计算机在处理图形方面的能力一直是 PC 机望尘莫及的, 但 Macintosh 计算机的占有率远远没有 PC 机的占有率高, 据统计大约在一百个计算机用户中, 只有近四个人在使用 Macintosh 计算机。估计是因为 Macintosh 所走的不兼容风格影响了其市场占有率, 并同时抑制了人们的购买和使用欲



望。

Macintosh 计算机与 PC 计算机之所以不同, 首先就在于其使用的 CPU 不同。一般 PC 计算机都使用复杂指令集 CISC 的 CPU, 就连时下最热门的 Pentium CPU 都是复杂指令集的 CPU。而 Macintosh 计算机则一律使用精简指令集处理器 (RISC) 的 CPU——PowerPC。这种处理器要比复杂指令集 CPU 的功能强许多, 但由于与复杂指令集的 CPU 不兼容, 所以双方所用的其它硬件和软件也都不能互相兼容。Macintosh 计算机前后推出很多机型与规格, 为了方便大众辨别, 其产品名称的后缀数字也会有所不同, 例如 Macintosh 7200 与 Macintosh 8000 就是两种不同规格的苹果电脑。这也与早期的 PC 机相似, 以往那些 PC 386 和 PC 486 不就是可以区别 PC 计算机的型号和规格吗?

前面已经提到, 由于 Apple 公司所走的不兼容道路影响了自己的发展, 现在 Apple 已经认识到了这一点, 并着手开始改善, 从现在 Macintosh 计算机能运行 Windows 95 就可证明这一点。以往 Macintosh 计算机的操作系统使用的是 Mac OS, 这是一个与 Windows 和 DOS 系统不兼容的专属 Macintosh 操作系统。目前苹果公司在自己推出的新型号 Macintosh 计算机中又加上了一块 PC 硬件卡 (自带 CPU 处理器), 可以让 Macintosh 计算机兼容 PC 计算机。Macintosh 的用户可以很方便地从 Mac OS 中跳到 Windows 或 DOS 系统上来, 这样就可使 Macintosh 计算机既能运行 Mac OS 也能操作 Windows 95, 可算得上是 Apple 的一大突破。加上 Macintosh 计算机以前所特有的高速图形处理能力, 相信一定能赢得更多用户的青睐。

我们在前面已经提到了 Apple 苹果的 Macintosh 计算机的大致特点, 下面我们就再介绍一下目前流行的几款 Macintosh 计算机型:

## Performa 5200CD

从该机型的名称后缀来看, 顾名思义这款 Macintosh 计算机带 CD-ROM 光碟机, 由于它采用一体化的机型设计, 将主机箱、显示屏、光碟机等融合到一起, 十分美观小巧, 所以它还有一个叫“威力猫”的别名。

## Power Macintosh 7220/200

与上一个机型相比, 该机具备了网络联接功能, 是时下最流行的机型, 不过售价较贵, 只适合企业或社会团体使用。

## Power Macintosh 7300/180

这个机型就是 Apple 号称与 PC 接轨的机型, 它配有一块 PC 硬件卡, 能在具备基本的 Mac OS 系统外使用最新的 Windows 95 系统和 DOS 系统, 并能运行 PC 机的一切软件, 据称这种机型很受人们欢迎。

## Power Macintosh 8600/200

这部计算机在处理出版物和多媒体制作方面的功能很强, 所以比较适合专业人员使用, 它所配备的专业



The New Mac

## Welcome to Apple

Introducing the Power Macintosh 9600/350

**Mach 5 Speed**

**POWERBOOK 3400**  
More Memory, More Power, More PowerBook

**THE GREAT 8**  
Mac OS 8 Wins Rare Reviews & Sizzling Sales

What's Hot

绘图软件一定能让用户留下很深的印象。另外这款计算机还加装了一个可更换式的 Zip 硬盘,使需要大容量储存空间的绘图工作能以快速而高效的方式运作。

### Power Macintosh 9600/350

这是 Apple 电脑近日推出的号称世界上最快的桌上型电脑,它具有工作频率达 350MHz 的 Power PC 604e 处理器,采用最新的 Mac OS 8 操作系统,带有 1MB AppleInline Cache。Cache 与处理器之间的存取速度已经高达 100MHz,支援 AAUI-15 和 10Base-T 网络联接方式,Power Macintosh 9600 机型可算是目前苹果最新最快的桌上型电脑。

Apple Macintosh 计算机的操作系统 Mac OS 虽说与 DOS 和 Windows 不兼容,但它的功能可称得上是顶尖一流的,就连 Windows 95 的一切新鲜功能都是 Mac OS 以前就早已做到了的,所以在图形处理领域 Mac OS 仍占有一席之地。

今年 Apple 公司宣布推出 Macintosh 计算机 Mac OS 操作系统的最新版本 Mac OS 8,这可算得上是 Mac OS 自从 1984 年来这十多年间最重要的升级换代版本。Mac OS 8 所内含的许多崭新功能与技术,无疑又让微软的 Windows 系统感到压力(笔者估计微软之所以扶助正处危难之际的苹果,其主要原因之一就是想合法地获得苹果的一些新技术来改造自己的 Windows 系统)。

据说 Mac OS 8 内置了一个以 Power PC CPU 为核心的多线程操作 Finder 程序,这样就能大幅度提高系统的处理速度,并可进行多工并行操作,如此一来可让用户同时进行几样工作而不用担心微机的承受能力。

在 Mac OS 8 的操作界面上采用独有的自动弹开式文件夹设计(据说微软即将推出的 Windows 98 系统也采用了类似的设计),如果需要对文件进行操作可采用拖拉的方式进行,并且每当有文件被用户拖到一个文件夹上时,该文件夹会自动地打开。同时 Mac OS 8 系统还设计了标签式和弹出式的系统窗口画面,以及对灰阶底

线和排序按钮等放置的改动,通过这一系列的变化使操作系统的窗口变得简洁明快,进一步减少了工作桌面的杂乱程度。另外 Mac OS 8 还内含了最新的“Push”技术,这样用户可通过 PointCast Network 公司在网上开设的苹果专用频道来得到苹果公司最新的消息以及软件和新产品发布等指示。

新一代的 Mac OS 8 操作系统的联网方式改动很多,这次用户可借 Mac OS 8 所带的“上网安装向导”系统方便地将自己的上网配置准备妥贴,然后再点按工作桌面上的网页浏览器或邮件处理器的标志,即能很便捷地上网了。Mac OS 8 系统中除了内置有自行开发的 Cyberdog 2.0 网页浏览器外,还加装了 Netscape Navigator 3.0 版和 Microsoft Internet Explorer 3.0 版以及 Claris Emailer Lite 等多种网页浏览器和邮件服务器程序。且 Mac OS 8 所提供

### Computers Systems at a Glance

Power Macintosh 9600/350

的 Personal Web Sharing 功能可即时地将任何 Mac OS 系统的计算机变成网上服务器,方便地让用户在 intranet 和 Internet 之间共享网页的内容。

据苹果公司宣称,预计 Mac OS 8 操作系统八月份将以光盘形式在亚洲发售,Mac OS 8 的中文版将会于再更晚些的时候推出。

Apple 的 Macintosh 计算机是否放弃了走专有化的道路呢?有了 Mac OS 8 之后 Apple 的明天是否会更美好呢?现在谁也说不清道不明,我们唯有真诚地希望 Apple 巨人能走出困境,进入下一轮的辉煌!

J 03

## 广告索引

1. 本刊邮购软件
2. 科教电脑设备有限公司
3. 电子工业出版社广州科技公司
4. 天津市福克斯公司
5. 怡万科技公司
6. 《电脑技术》杂志社



# Novell 你好吗?

♣ 赵礼海

计算机世界的变革到了今天,网络成了必然的发展趋势,没有人能够否认 Novell 公司及其产品对计算机网络所带来的深远影响。但那是很久以前的事了,如今的 Novell 面对内忧外患的世界,该往何处去呢?

面对世界第一大软件强敌的 Windows NT 系统,Novell 显得有些力不从心,虽然它声称自己的公司及附属产品仍然占据全球网络市场的最大份额,但实际上这个份额正被其它强劲对手蚕食,并逐年减少着,现在已经减少到连 Novell 都不得不正视现实了。

就在面对外强压迫的情况下,Novell 公司内部的问题也开始浮出水面。这两年 Novell 公司先后裁员 1300 多名,以减轻财政压力。可是到目前为止 Novell 的亏损依然达 14.6 亿美元。局势严重到连公司舵手 President Joe Marengi 都已挂冠它去。使我们不禁对 Novell 的前景表示担忧。

在今年的 Novell Brainshare Australia 97 大会上,新上任的 Novell CEO Eric Schmidt 并没有象新闻界想象的那样在会议中露面。为了平息外界对 Novell 的猜测,大会主持人 Novell Asia Pacific Vice President Arthur Ehrlich 在接受采访时重申了 Novell 的政策,他说目前 Novell 的一切都有好转,大力裁员,使原本臃肿的机构得以“苗条健康”。同时通过一系列的人事及资源重组,使 Novell 各机构的管理效率得以提升。在谈话中 Arthur Ehrlich 也对一些 Novell 高级员工的离去进行了解释,他认为经历了 Novell 如此大规模、快速的改组行动,难免会影响一些员工的情绪,当然这些高级员工的离去是值得理解的,同时 Novell 的改组行动也同样是应该值得理解和认同的。

我们不由得从 Novell 的遭遇想到了同是电脑产业大佬的 Apple 苹果公司,两者都是本业内的头牌厂商,但都是由于暮气太重而影响了公司进一步的发展,到现在都面临着严重的运作危机。可相比之下,Novell 算是较

先清醒过来的,它能下重手整治公司内部,经过重组的 Novell 一无外债,二仍有赢利(只是数字比较小)。有了资金的保障才能使机构的改革更进一步深入,目前 Novell 的财政状况表现良好,在新产品和技术开发上仍能投入大笔的资金进以维持运转。总的来说 Novell 算是个幸运儿。

Arthur Ehrlich 谈到了 Novell 公司新的 CEO Eric Schmidt 时,说 Eric Schmidt 有种临危不乱的工作作风,并一再提到了 Eric Schmidt 有丰富的改组经验,他曾经带领 Sun Microsystem 走出了危险的境地。而现在 Novell 的实力要比当年的 Sun Microsystem 好许多,相信 Eric Schmidt 会有更好的表现,会带领 Novell 重回网络业领袖的地位。

在这次大会上,Novell 决定以 Internet 为突破口,希望以自己的技术和实力来引导 Internet 和 Intranet 今后的发展趋势。正是由于 Novell 以往在网络领域所取得的成绩,使得很多著名的公司和企业以及政府机关都在使用 Novell 的产品,现在 Novell 正准备以一系列新产品(包括 Wolf Mountain 和 Novell Application Launcher Novell Replication Services Border Manager)来重新打动新旧友的“芳心”。

在这次大会的专题演讲中,Novell Chief Technology Officer 特别谈到今后的电脑运算模式将会发生巨大的变化,因为以前一些特殊的电脑应用被限制在指定的服务器上工作,这种 Client/Server 模式正逐步被 Client/Network 模式所取代,后者可以让用户在计算机网络自由的工作,其所要求的任何服务都可以让客户端得到满足,而不论你是用什么机型或系统。这种运算模式的突破,将使计算机种类和品牌之间的阻隔变得无足轻重。而 Novell 为了让自己的服务能符合新兴的 Client/Network 模式,所以从多方面进行了尝试。他说服了许多网络同行一起采用共同的开放标准来开发产品,同时它又

与 IBM、HP、Compaq 及 Digital 等各大著名的计算机公司合作,以 OEM 的形式来捆扎发售 Novell 的产品。Novell 将自己的注意力投放在 NDS(Novell Directory Service) 产品中。因为这项产品能将各网络服务融合到一起,可以帮助使用者分配各种网络服务,使个人使用者更乐意使用它。系统管理员也会因使用 NDS 而简化了日常繁重和琐碎的管理工作。同时系统管理员还可以运用 NDS 的分派功能把多个应用程序一次性的安装在用户的电脑平台上,减轻了工作强度。按 Novell 的话说:NDS 是项皆大欢喜的产品。

在本次 Novell Brainshare Australia 97 大会上,Novell 还公布了其新产品 Border Manager 及新技术 Wolf Mountain 的进展情况。据称,Novell 公司所推出的 Border Manager 能对目前 Internet 频宽超载的情况予以改善。这是 Novell 公司的最新产品,有望于今年八月份推入市场,它是允许逐步升级的,现在拥有 Netware 和 IntranetWare 的用户可以不用更换系统而直接升级到 Border Manager。公司和企业能借助 Border Manager 管理自己的

Border Manager 设定网络用户的上网权限,避免 Wait Waste Worry 的 3W 现象。

Wolf Mountain 是一项新的技术,到目前为止还停留在理论验证阶段,但它的出现会改变今后 Internet 网络产品的发展方向。在这次大会上作了一个功能演示,共用 12 File Server 文件服务器以 100 BaseT 的方式联接起来,在客户端看来如同一套单一的工作系统,你可以在任何时候、指定任一或多个服务器去执行一个或多个程序,使网络系统的硬件资源得到最大限度的利用,并且以这种新技术、新机质来联接网络。当其中一台服务器出现故障需要停机时,其所执行的工作会自动交由其它的服务器去接手继续完成,网络系统的可靠性也得到了更进一步的提高。

面对微软 Windows NT 穷凶极恶的逼近,Novell 大打用户牌,举起为用户谋福利的妙招,推出了 Novell Administrator for Windows NT 系统,这样网络系统管理员可以方便地将 NT 系统上的资源转移到 Novell 的 NDS 上进行系统管理,既提高了 NDS 的功能,又解决了 Novell 与 NT 之间的兼容问题。如此一来使 Novell 为网络系统的当然领袖,这招 Novell 式的妙棋肯定是微软所不愿意看到的。

Novell 除了大打产品攻势外,还注重了对客户群的培训,它一直为业内人士提供 CNA(Certified Novell Administrator)、CNE(Certified Novell Engineer) 和 MCNE 等培训课程。现在除此之外又开设了一个更为全新的 CIP(Certified Internet Professional) 课程。它的最大特色就是按市场的实际情况来开设课程,即便是非 Novell 产品,学员也能从课程中学到有益的东西,通过这种 CIP 课程学习,使学员能在混合型网络平台上轻松的进行工作,不管是 Internet Business Strategist、Web Designet、Internet Manager、Web Developer 都将让学员有个一一认识的机会。

CIP 所针对的人士不必有很深的专业技术知识,他可能是公司主管也可能是一般的办事人员,但只要能潜心学习就能获得很大的收获。CIP 的课程分几步进行,首先应学习最基本的 Internet Business Strategist 课程,然后就可按学员的特长选修不同的进阶课程,如果学员是美术人才,则可学习 Web Designet 课程。而程序员则只学习 Internet Manager 课程,当学员是很资深的 CNE 人士时,他依然能从 CIP 的 Internet Architect 课程中学习设计网络架构和安全保护方面的系统知识。

目前 Novell 推出的产品、服务、教育等数项政策,使公司的形象有了一个全新的改变,广大的用户都在静待 Novell 能发挥符合其形象的作用,Novell 今后还能重振雄风吗? 我们都将拭目以待。

J 04

SEP - 7 - 1997

**Novell®**

COMPANY INFORMATION  
PRODUCTS  
TECHNICAL SUPPORT  
TRAINING & SERVICES  
PARTNERS & DEVELOPERS

INTERNATIONAL SITES

NEWS & ANNOUNCEMENTS

**IBM PC Service Excellence!**  
Purchase an IBM PC Server 704 or 705 and at least a 25-user IntranetWare license before December 31, 1997, and you'll receive a free IBM PC 38644 and a 25-user IntranetWare Activation License Suite.

**BorderManager Ships!**  
The Trusted Gatekeeper

Network World calls it: "A World-Class Product... Border Manager enhances and protects"

Intranet 网、Internet 服务以及 Faxtranet 服务。对企业来说 Intranet 私有局域网应该像 LAN 一样安全、高效和易管理,而使用的 Internet 互联服务则既要安全又要服务全面。Border Manager 提供了包括 Firewall 在内的一些服务,当系统整合 Virtual Private Network 后,今后在网上传输的数据和文件都会进行加密处理。公司管理层可通过

广东省潮阳市环东电子有限公司

**配套电子元器件  
请找环东最方便**

自办《环东电子商情》来函即寄

邮购电话:0661-4484573 传真:4485649

批发电话:0754-9194910 邮编:515152

地址:广东省潮阳市陈店粤东电子城 A258 号



# Apple——AT&T之路在何方？

□ 海欧

曾几何时，谁又能想到赫赫有名的 Apple 公司会沦落到如此地步，年负一年的巨额亏损、众多投资者的望而却步、公司员工战战兢兢的泥饭碗、高技术产品的低收益回报。如此种种都不能令 Apple 振奋起来，为了对付生存危机，Apple 早在几年前就开始进行公司改组——裁员——改组——裁员，但这种周而复始的举动，并没有换来逃脱泥潭的自新，反而使金苹果上的光泽愈发暗淡！可以说今年苹果公司的第五任总裁 Gilbert Amelio 在任期十七个月后挥泪辞职，使整个苹果又面临着一次更重地打击。

全美最大的通信和网际服务公司 AT&T 也同样如此，由于美国政府的开放电信市场的举动，给这个原是 AT&T 盘中物的市场带来了一系列的竞争，也正是由于 AT&T 僵化的管理模式，使得 AT&T 的竞争力不断下降，市场也不断给其它竞争者蚕食和吞并。AT&T 如今的江山已今非昔比，亏损和裁员的阴影始终笼罩在每个 AT&T 员工的头上。

为什么这些昔日声名显赫的大公司、大巨人，时值今日会变得如此虚弱？可以说并不是下面的将士不卖命，而是公司上层的管理出问题！目前 Apple 和 AT&T 两大公司都处在市场转型期，昔日庞大的市场基础、众多的客户支持并不能决定今日的荣光，两家公司现在所要做的是如何找到转型的突破点，以便快速地打破现在低沉的惨痛僵局。但真正想要达到这一点目标，公司团体就必须有强有力的带头人进行集权式的领导。这正是两家公司所缺乏的关键因素。

由乔布斯和乌兹尼克所一手创办的 Apple 公司，已经换了五任总裁，现在刚刚离职的 Gilbert Amelio，也确想将苹果公司带出困境，他在十七个月的任职期间，总算是作了一番事业，对 Apple 那庞大而散漫的人事机构改组。Gilbert Amelio 亲自动了两次大手术，大批裁员虽使 Apple 员工个个个人心惶惶，但却带来了良好的回报。在 Gilbert Amelio 任职的第二季度，苹果公司的财务报表在几年中有史以来第一次出现了微利，大家都希望 Gilbert Amelio 能领导 Apple 重振雄风，但随着短暂的兴奋过后，Apple 依然是亏损当头，直到今年年初 Gilbert Amelio 斥巨资收购 NEXT 软件公司后，这一矛盾也就越发明显。本来 Apple 公司早就出现资金短缺的口子，这次的收购行动更让 Apple 的财政雪上加霜，当季度就亏损几亿美元。旧伤加新痛再一次将 Apple 拉进了巨额亏损的深渊。面对愤怒的投资者，就算是苹果公司董事会力保 Gilbert Amelio 过关，Gilbert Amelio 也自觉惭愧，不得不主动提出辞职以平民愤。因此目前 Apple 公司的日常事务由 Steve Jobs 主持，这位元老级的人物，在重一上台就遇

到好事，这就是“大冬天”得到微软主动送来的 1.5 亿美金“火炭”，微软一改往日“恶面狼”的形象，转眼就变成“和善虎”的笑咪脸。虽说微软从不做亏本生意，这次的财政援助可能也是为了打 Apple 的技术专利牌，但不管怎么说，微软这种雪里送炭、化敌为友的恩情也足以让 Apple 喘息一阵、感动一阵！事实的发展也是如此，微软在如愿以偿得到 Apple 的技术回报的同时，也得到了 Jobs 所代表 Apple 高层表达的“感激之情”。既得便宜又卖乖的微软无疑又赢得这场戏，而 Apple 在这场戏中所扮演的不过是个配角而已！

与 Apple“多姿多彩”的往事相比，AT&T 的经历就显得简单的多，AT&T 虽说是股份制公司，但其表现却象是个家族式的管理公司。在 AT&T 任职长达四十年的老总裁 Robert Allen 一直不肯退位，也正是由于 Robert Allen 长期执行保守僵化政策，使 AT&T 从顶峰滑向谷底，很早以前传媒和业界人士就纷纷指出，如果 AT&T 想要继续生存下去，那么 Robert Allen 就必须让位交权。AT&T 公司管理层也早已认识到这一点，就连 Robert Allen 本人都不否认。但就是这个 Robert Allen 不甘心放权，他虽然一再表示愿交出 AT&T 的领导大权，并亲自培养锻炼新一代的接班人，但实际上他依然紧握大权不放。一九九一年仍处在逆境中的 AT&T 做了一件与 Apple 类似的事，那就是以大笔资金收购了 NCR 公司，本来就很难过的 AT&T 财政更是如履薄冰。面对内焦外困、四面楚歌的境遇，Robert Allen 才不得不当众定出了让位的时间表，但要做 Robert Allen 的接班人可不容易，先是

# WebTV 网络电视也疯狂

♡ 赵礼海

WebTV 是美国近几个月来热销的一种好东西,它可以使你用电视机而不是电脑在 Internet 网上进行网页冲浪运动。从某种意义上而言,Internet 网不再是电脑一族的专享之物了,连普通大众,即使是不懂电脑的人都可以透过电视来上网。而帮助他们的就是神奇的 WebTV 技术。你如果现在行走在美国街头,就会被铺天盖地的 WebTV 广告给笼罩,不是“SONY 把 Internet 带入你的家庭”就是“人人都可体验 Internet 的口号”。目前在美国有三种机型支持 WebTV,一种是前面所说的 SONY WebTV 产品,一种是日本电器厂商 Bandit 出口的 Pippin 以及飞利浦公司的 Magnavox WebTV。你可以在大型超市买到这三种产品,而不用去电脑商店。可以说它们就是今后 TV 电视的延伸与发展。属消费类产品而非办公设备。

网络电视 WebTV 可以使用户不用花特别的购机费用来进行上网。这种设备对电视没有什么特殊的要求,你只要去买个小“黑匣子”装在你家的电视上,然后再联上电话线,就万事 OK 了。好奇的目光使我们将注意力

转到这个具有巨大功力的“黑匣子”上。仔细端详它的外观,首先给我的感觉,是它就是个录相机。如果把它拆开,就可以发现,它远比录相机简单,里面只有一个高速 Modem 调制解调器和一组遥控电路与基本的内存和运算电路。

WebTV 上网所用的浏览器是专用的 Web browser,而非我们常用的 IE 或 Navigator。这是为了适应电视的低分辨率和交错式的扫描电路而开发出的特别浏览器。它可以使上网简单,用遥控器就能完全代替键盘的操作。当然它还在屏幕上显示一个小小的模拟键盘,供用户输入文字,它除了可浏览网页外,还可以收发 E-mail。虽然 WebTV 暂时还未提供加入新闻组的功能,但生产厂商已经确定下一个版本将加入读取网络新闻的功能。

其实 WebTV 最大的优点就是在于其花费较小,一般人买得起,用得着。并且其操作非常简单,你只要会按动遥控器就会上网。

不过 WebTV 也有它的局限性,如它不能接上打字机打印邮件内容,也不能上 Internet 的 BBS 站,它只能发简单的文字邮件,也由于它没有存储空间,所以无法 FTP 文件。说了这么多 WebTV 的问题所在。但并不代表这一产品就是一无所是。试想一下如果为了让 WebTV 能达到上述各种功能,而另加装设备,到头来,还不是把 TV 变成 Computer。所以我要说 WebTV 就是 WebTV,它能帮助大多数人登上 Internet,这确是其它高级的 Computer 所无法做到的。

J 06

Alex Mande,这个内定的 AT&T 接班人在等待了四年后,仍被 Robert Allen 以种种理由挤走。而他的后任是由 Robert Allen 亲自选出的 John Walter,严格来说他并不具备领导 AT&T 的能力,这个曾是 R. RDonnelley & Son 印刷公司总裁的 John Walter 既没有领导过电讯企业的资历,又不熟悉当前网络和电信的发展环境。能被 Robert Allen 选为接班人,实让人感到意外。但明眼人指出这就是 Robert Allen 既不想交权,又不得不掩人耳目的真实写照,毕竟对 Robert Allen 来说扶一个阿斗上台总比扶一个曹操上台要好控制得多。他也想借宣布接班人计划来鼓舞 AT&T 本以低落多时的士气,可 Robert Allen 自以为高明的棋,并没有起到作用。恰好相反,在不到九个月的时间里,又是这个 Robert Allen 竟提议 AT&T 董事会不选 John Walter 作为 AT&T 的继任接班人,这种出尔反尔的举动,更显示了 Robert Allen 不甘退位的内心思想。确实,以 John Walter 的能力并不足以领导庞大的 AT&T,更不可能带领 AT&T 走出逆境。具有讽刺意味

的是:当初 Robert Allen 宣布 John Walter 为 AT&T 未来继任领导时,造成 AT&T 的股价大幅下落,而当 Robert Allen 废除 John Walter 时,AT&T 的股价却顿时上升了数个百分比。可见大众眼光之雪亮。

多事之秋,举步艰难!何况今日的电脑电讯行业竞争之激烈,公司发展如同逆水行舟、不进则退。但世事又是难以预料的,正如苹果公司在逆境中竟得到老对手加世仇 Microsoft 微软 1.5 亿美元的财政援助,就让很多行业评论家大跌眼镜(这正验证了“生意场上无绝对的盟友和敌人”的名言),而 AT&T 今年同样也作出了各种复苏的计划和安排,所以现在说 Apple 和 AT&T 今后会如何如何,尚为时过早,但从这件事本身可以提醒我们:不管企业曾经有过多辉煌的历史,也不管企业有过多雄厚的技术力量,只要是企业的决策和领导者不称职,那么等待企业的将是一次痛苦的蜕变,如果蜕变过程获得了成功,那么企业还会有更光明的前景,而如果这个过程是失败的,那带给企业的注定是死亡!

J 05



在美国华盛顿市麦地那地区聚居着许多金融界和高新科技界的百万富翁，在这块富裕地区，耗资数百万美元建造起来的豪华住宅比比皆是。微软公司总裁比尔·盖茨耗资 4000 万美元建造起来的大型豪华住宅却是其中绝无仅有的，他的新住宅成了华盛顿湖的一大景观。

盖茨住宅的建筑花了 6 年的时间，他雇用的太平洋西北公司的建筑师詹姆斯·卡特勒善于将建筑物与自然风光融为一体，他把盖茨住宅周围的庭园变成了一片森林。盖茨宅邸的绝大部分掩映在绿树林中，只有七个木石结构的尖式屋顶从湖面上依稀可见，天窗和窗户将尽量地采纳光线。盖茨的宅邸变成了一个高科技的史诗。

来到盖茨家的客人们将佩戴特殊的“别针”，使得家庭电脑能跟随他们从一个房间走到另一个房间而将电灯自动打开或关掉。当然，如需要的话，所有房间里的电灯都可以用老式方法——用手打开或熄灭。

这一实验性电脑住宅的大门，设有气象情况感知器，电脑可根据各项气象指标，控制室内的温度和通风情况。

电脑住宅的门口，安装了微型摄像机。除主人外，其他人欲进入住宅内，必须由摄像机通知主人，由主人向电脑下达命令，大门方可开启；否则，任何人无法进入。

电脑住宅的厨房内，装有一套全自动烹调设备，只要按电钮，就会做出各种色香味俱佳的食物。

电脑住宅的卧室里，靠近床头边，有一写着“休息”二字的开关，当主人睡觉时，只要按下这个开关，设置在房子四周的防盗报警系统便立即开始工作。

电脑住宅的厕所里，安装了一套检查身体的电脑系统，每当有人上厕所时，与马桶相通的体检装置，即自动分析大小便的情况。如发现异常，电脑会立即发出警报，以便及时到医院去看病。

由于这类由计算机控制的智能建筑具有高效、节能的突出优点，西方国家十分重视它的发展。1984 年，世界上第一幢名为“都市大厦”的智能型大楼在美国康涅狄格州的洽特福特市诞生。此后，日、德、法、英、泰、香港等都相继积极筹建智能型大楼。现在发达国家半数以上的大型公共建筑均按智能建筑标准设计。

在发生火警时，智能建筑的消防系统可通过通讯系统自动对外报警，显示最佳营救方案，关闭有危险的电力系统和办公系统，并根据火势分配供水。一个智能建筑不仅应拥有先进的通讯、消防、办公、保安、空调系统，而且应将这些系统在电脑的指挥下有机地联系在一起，从而为住户提供最有效的服务。到时候，人们将感觉到电脑无时不在，无处不在。



郭书龙

# 办公自动化系统

## Exflow 5.0

拥有多年应用开发经验的大型系统集成商京华网络公司近日隆重推出了京华办公自动化系统——Exflow 5.0。这是国内第一个基于 Intranet 技术、能让用户自定义工作流程、文档管理模式的办公自动化系统，对处于深化改革过程之中的国有企业和追求高效率的国内各级机关、团体实现自动化管理与办公具有现实意义。

Exflow 5.0 建立于客户机/服务器体系结构，无缝地集成了 MS Exchange Server 强大的信息交换和管理的底层技术，使用户能更为灵活地规划和管理其工作流及各种文档，包括多媒体支持，同时，该软件通过一个图形化的管理工具，可实时监控和更改工作流的流向及文件归档方式。

Exflow 5.0 充分利用 MS Exchange Server 内置的 Internet 协议支持及良好的二次开发环境，还具备了 Intranet 的 Web 访问能力，带有对象链接与嵌入 (OLE) 技

打开家用电脑，通过计算机网络，便可调阅电子报刊，或将存储图书的磁盘或光盘放入电脑，阅读图书，这是我们从今往后的日常读书读报方式。眼下，计算机网络已辐射全球，丰富的信息资源和低廉的人网费用，已完全全能为寻常百姓所接受，人们无需买报刊图书，也不会再为买不到畅销书刊和无法及时了解最新信息而遗憾。

电子图书（存储图书内容的磁盘或光盘）以其体积小、存储量大、内容多，阅读时有图像、色彩、伴音等全方位视听感受的优势，深受人们的欢迎。不论身处何地，只要有一台计算机，我们就可以随时调阅全球各地的电子报刊，及时了解自己所需的最新信息。那种因距离远、邮寄时间长而难以看到最新报刊信息的遗憾已成为历史。电子图书的热潮引发了国际上电子图书出版的火爆场面，全球现有只读光盘万余种，其发行量正以每年 15% 的速度递增，现有读者约 10 亿人，而且数量还在成倍递增。据电子出版专家预测，多媒体光碟将挤占传统平面出版物近一半的市场。计算机和电子出版物的规模化生产，成本降低，其价格亦会大幅下降，电子出版物如传统书报一样普及到家庭将指日可待。

术，提供开放的 API 编程接口，内置 E-Mail 网关，支持扫描仪及第三方的 OCR 软件，建立了系统级安全机制。该软件符合 ISO 9000 标准的多版本控制。

针对国内用户在企业信息管理系统和办公自动化系统方面的特定需求，京华网络公司利用微软先进的 Exchange Server 消息平台，成功推出了 Exflow 5.0，以适应国内用户不断变化的管理模式和工作流程。

Exflow 5.0 的工作流控制可以让用户很方便地使用可视化工具构建和改变业务流程，文档可以自动地按照由用户自定义的流程模板进行处理，并可实时地通过图形化界面监控工作流的进展，对业务流程的变化作出及时的反应。在多级管理机构中，利用 Exflow 5.0 还可以把各级业务部门定义的业务流程组建成整个机构的完整业务流程，进行综合管理。

Exflow 5.0 的文档管理可以轻松处理多种不同形式的信息，包括报文、传真、电子邮件、Word 文档、扫描照片，甚至可以将声像信息存储在同一文件中。用户可以随时生成这样的文件，使其在自定义的工作流程中传递，供有关人员审查、修订和处理。此外，该软件还可以横向定义文档存取和检索的属性，包括文档的关键字、作者、文件名、生成日期等。功能强大的版本控制系统可以精确地记录下文档修改的轨迹，便于用户随时获得任何版本的文档。

J 08

# 电子报刊： 挑战传统出版物

☆ 黄筠

据悉，美国各大图书报刊出版商为了争夺、吸引并保住读者，都竞相推出电子版。美国进入电脑网的家庭中，约有一半人不再看传统报刊，已开始电脑网络上调阅报刊。随着电子出版业进程的加快，我国电子出版业也发展迅速，目前已推出光盘读物成百上千种，主要以辞典、娱乐类、百科全书、少儿类为主；电子报刊的出版亦有长足发展，如《人民日报》、《中国贸易报》、《计算机世界》、《经纬月刊》、《电脑》等均已推出电子版。

随着电脑的快速发展和社会信息化速度的加快，电子出版物将受到更多人的青睐。电子出版业这一新兴产业将与传统印刷出版业并驾齐驱，平分秋色，促进出版业的健康发展。

J 09



# MS Exchange Server 5.0 中文版

MS Exchange Server 4.0 中文版市场销售热潮未过，微软（中国）有限公司又推出了这一电子信息交换系统的 5.0 中文标准版和企业版，为用户提供了更加强大的 Internet/ Intranet 信息交换和协作商业解决方案，并与众多厂商的同类产品实现共存和平滑过渡。

MS Exchange Server 5.0 中文版值得大书特书的是全面内置了 Internet 协议，包括业界通行的 POP3、SMTP、NNTP、LDAP、SSL 和 HTTP，这是建立于 Internet 标准协议上商业解决方案的一大进步，也更加有利于企业内部网的构建。无论是 POP3 邮件读写器，还是 HTTP 浏览器，均可访问 MS Exchange Server 5.0，发送和接收电子邮件。通过对 NNTP 的支持，该服务器软件可以与 Internet 新闻组进行信息双向复制，建立公司内部讨论组，为新闻阅读器提供信息资源。

能够将消息发送与客户机/服务器协作应用程序相结合，MS Exchange Server 5.0 的这一长处使之成为各种规模的商业用户和第三方增值软件厂商开发 Internet/ Intranet 应用程序的理想平台。在这一服务器软件首次推出至今的短短四五个月里，全球已有 100 多家业界领先独立开发商基于该产品开发相关增值软件。在国内，包括京华网络公司在内的有关厂商已推出了建立在 MS Exchange Server 之上的二次开发产品。

MS Exchange Server 5.0 中文版还为企业内部网开发者提供了 Active 服务器支持，用户可将电子邮件服务集成于 Web 站点来进行对邮箱、工作组日程安排、讨论记录的加密匿名访问。基于 Active 服务器脚本语言的 Active 消息对象也可将以往的 Web 站点具有丰富的协作能力，让用户与传统的内部网页实现资料共享。

秉承以往版本的功能，MS Exchange Server 5.0 中文版增强了对 MS Mail、cc: Mail、Digital All-in-One、IBM Profs 及 Verimation Memo 等不同电子邮件产品的迁移和互操作能力，包括对 cc: Mail 环境的无缝连接工具及 GroupWise 的迁移工具，支持 cc: Mail DB6 和 DB8 邮局，以保护用户已有信息资源与投资。

Outlook 97 桌面信息管理器是 MS Exchange Server

5.0 中文版带有的客户端程序，它兼备先进的电子邮件、日程编排、档案及联络等功能，是匠心独具的个人事物管理工具。用户凭借 Outlook 97 可轻而易举地驾驭财务数据、电子表格、工作日志及文件，有助于企业运作和个人通讯及信息管理，特别适用于项目工作组成员通过网络进行良好的协作。

信息交换系统的安全性是用户最为关注的方面之一，MS Exchange Server 5.0 中文版建立于强大的“储存和传递”体系结构之上，利用 NT 集成的安全机制及高效的消息跟踪功能，提供在线备份能力及中心化系统管理，有效阻截网络“黑客”和“垃圾邮件”，保证全天候信息服务畅通。

微软（中国）有限公司总裁杜家滨先生说：“具有先进功能和友好中文界面的 MS Exchange Server 5.0 中文版的问世，是微软顺应 Internet/ Intranet 发展趋势，对国内企业级用户构建网络环境的最新奉献，同时也表明了微软（中国）有限公司开发本地化产品的力量日益雄厚，经验日益丰富。我们将一如既往地支持中国计算机事业的发展，把最好的技术、产品与服务带给用户。” J 10

## 启 事

- 1. 94 年《电脑》合订本每本邮购 25.00 元
- 2. 95 年《电脑》有 2、3、7、8、9、10、11、12 每本邮购 4.00 元
- 3. 96 年《电脑》有少量 1-12 期，每本邮购 5.00 元
- 4. 97 年《电脑》第 1~3、5~9 期，每本邮购 6.00 元

我们随时欢迎办理邮购

地址：广州市石牌华南师范大学电脑杂志社  
电话：(020)85514304 87504151 邮编：510631

电脑杂志社发行部

# 电子产品缺陷技术责任分析

——一个实际的案例

华南师范大学 王桂海

电子产品委托加工,是电子工业生产中常见的东西。一般的做法是由委托方提出要求,由承接方按需求生产。双方订有协议。承接方按协议验收交货,委托方付相应费用,一次交易便告完成。但是,有时在交付使用后,发现产品质量有问题,引起纠纷,导致行政或司法处理。这些纠纷,可能因为牵涉到较复杂的技术,要求从技术的角度进行事故的责任分析。下面是我们碰到的一个例子。

我们希望通过这个例子,探讨这类分析的一般模式,并提出一些经验教训。

## 一、案情简介

1995年,某电子产品公司(以下简称乙方)承接客户(甲方)委托生产一种计算机程序(作运算用)的IC掩膜(芯片)。甲方提交了软件功能需求,甲乙双方签订了委托加工协议,协议规定了软件功能测试要求、测试所用时间,并明确由甲方测试。协议还规定了经甲方签署最后生产确认后,方可进行掩膜的整批生产。当时,双方是按协议进行生产、验收、交货、付款的。但是,在使用过程中,却发现某个特定的条件下,运算出现过误差,使产品只能降格使用(缩小使用范围),无法进入原先预计的市场。甲、乙双方都认定责任不在自己身上。甲方认为既然已经付了设计费和掩膜费,花钱买了技术,现在技术出现问题,当然由设计者负责;乙方则认为产品是交由甲方验收,认可后才批量生产,责任在于甲方。双方争持不下,1996年,甲方诉诸法律,要

求巨额赔偿。

为了澄清技术责任,甲方委托江苏省某机构进行技术分析,结论是“芯片发生逻辑运算错误”。这个说法似嫌过于笼统,因为从直观上便可以得到逻辑设计有误的结论,但这却无补于分清责任。此后,广东省电脑商会接受了有关方面的委托,组成专家组重新作出技术责任的分析。

## 二、技术责任分析过程

专家组是根据用户(甲方)提供的使用情况报告以及有关委托加工的文件,即:

文件1.需求说明书(委托任务说明书);文件2.程序设计和掩膜作业协议;文件3.IC的测试与时间安排;文件4.本项目掩膜的最后确认书;文件5.批量生产确认书等有关资料以及专家组调查后的事实来进行分析的。

专家组把问题归结为四个方面:

1.客户提出产品需求的合理性和正确性分析;2.乙方所投入的人力与技术(用工数)是否充分;3.缺陷分析(包括缺陷定位、缺陷性质、造成缺陷滞留于产品中的原因);4.责任分析。

对于上述几个方面,专家组得到的结果是:

**1. 客户提出的产品需求是合理的和正确的。**专家组认为,尽管客户产品需求文件欠规范,但其陈述基本上是明确的,要求实现的运算规则清楚,无二义性,所提到的技术要求虽然有一定的复杂性,但是合理的,能实现的。

**2. 乙方在接受任务之后所组织的软件开发人员,技术主管人员,从资历与水平来看,是胜任的,用工是充分的。**技术管理制度严格,工作按计划进行,未发现因技术力量不足而构成影响产品质量的因素,也就是说,从承接任务一方来看,并没有因“偷工减料”而导致影响质量。

**3. 缺陷定位和缺陷性质。**专家组分析后,发现缺陷产生在乙方根据委托书,把技术要求转化为运算法则,并用逻辑线路及程序来实现这些法则这一环节上。这类缺陷,最早形成的原因是设计的疏漏,而没有被发现则是检测中的问题。在计算机类产品设计中,这类情况可能会出现,但不应当让其驻留在产品内。从历史上看,一些著名的大厂家的产品经过使用一段时间之后,被发现设计上的失误,并不是没有先例,但这毕竟是不应当发生的事情。

**4. 责任分析。**专家组为了分清技术责任,结合本次分析,提出了一般的掩膜可编程逻辑阵列 LA(mask-programmable logic array)或掩膜编程 ROM(mask-programmable ROM)生产过程的模型(图1),从图1可知,一般的ROM或LA批量生产,有4个检验环节(图1中的A、B、C、D)。这是因为在前期的逻辑设计中,出现缺陷是难免的,但从掩膜开始,产品生产即进入了不可逆的进程,此时再发现错误,没有其它办法补救,只有重新设计和制作。所以,通常是采取严格的,多次的,独立的检测,力求使缺陷在掩膜之前被查出,杜绝任何错误带进不可逆进程。



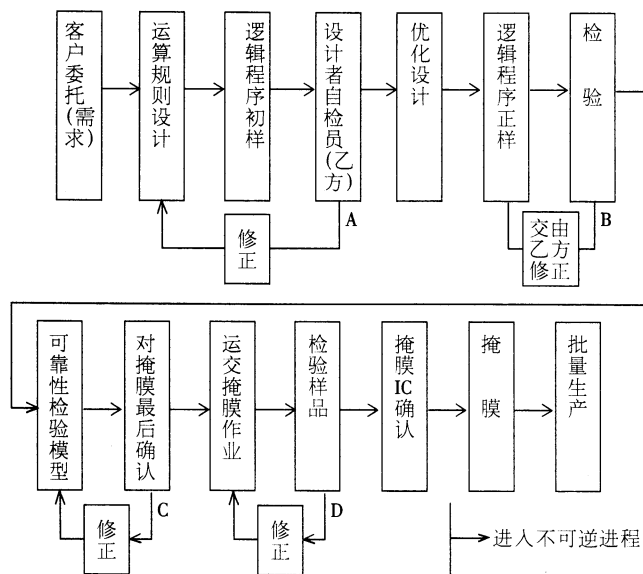


图1 掩膜生产的一般进程

环节 A 是自检,当然是由乙方来完成,问题是 B、C、D 这 3 个检验环节,是由那一方来承担。

**这可以有两种处理:**

1. 由于客户可能只知使用需求,并不熟悉检测技术,它可以把全部检测任务委托给生产厂商,即要求后者对产品质量“一包到底”。不论什么时候发现问题,都由生产厂商去承担责任。当然,这样的委托加工,代价要高得多;

2. 这些环节中的一个、两个或者三个(尤其是最后的 2 个或 1 个),由委托方来检测并确认。即由客户自行组织力量按协议测定认可,再进入批量生产。这样的好处是委托方能及时了解产品的质量,更好地实现生产过程(某种意义上)的监督。但是,如果采用这个方案,则产品的质量责任便会产生转移,即由于委托方作最后确认,因而便要承担起最后认定产品可以进行掩膜的责任。

从本案的双方协议来看,采取的是第 2 种方案。在生产厂商即本案的乙方完成设计,经自检后,进行优化和生成逻辑程序正样,便然后交甲方,作 B 环节测试,文件 3 中很明白地写着测试的目的是“测出软件可能的潜在错误”,测试时间安排为 2 天;

对 C 环节测试,双方明确为项目掩膜最后确认书。甲方以“项目专责确认人”的身份测试,允许时间为 1 个月;对 D 环节,规定的任务是“甲方确认该 IC 的开发及掩膜是否成功”,允许测试时间为 1 个月。

由此可见,本项目的后 3 个阶段,是由甲方负责

检验的整个期间内,对甲方根据需求(技术指标)而提出的正当修改要求,乙方是无权拒绝的。

本案的实际情况是在 B、C、D3 个环节,甲方都未发现问题。在 B 环节上甲方代表签署的意见是“测试结果完全符合规格书要求”(文件 3);对 C 环节测试,甲方代表签署的意见是“双方有关之技术人员按照双方拟定的测试方案对此项目的程式(注:即指程序,此处引用港台地区用语)进行了严格的测试和模拟演示”,“根据测试结果和项目审核,给予最后送交掩膜之确认”(文件 4);在 D 环节测试中,甲方签署的意见是“确认该 IC 的开发及掩膜已成功,并准予验收。”(文件 5)。

根据这些文件记录,在技术责任分析时,专家组的意见是,“对于测试的责任,协议和有关文件都是清楚的。承担测试一方,便应对测试引起的后果负责,造成缺陷的责任由此发生转移。不然的话,测试便没有任何意义,形同虚设。而现在则是经过多次测试之后,都未能发现错误,造成令人遗憾的事实。”

专家组承认,对于这类产品的逻辑状态及运算规则进行测试是相当复杂的,容易产生疏漏。但是,原来测试

方案中用例太少,尤其是没有充分考虑处于边缘状态下的工作情况,则是造成产品留有缺陷的一个重要原因。

**三、评述**

1. 对于技术性较强的产品的技术责任分析,最好能较详细地再现产品形成的过程,然后找出问题所在。如果只是笼统地给出结论,有时便难以分清责任。本文则希望提出一个有普遍意义的分析进程,以供业内人士碰到类似的事件时参考。前面提到分析的 4 个方面,如果不是充分的话,至少也是必要的。

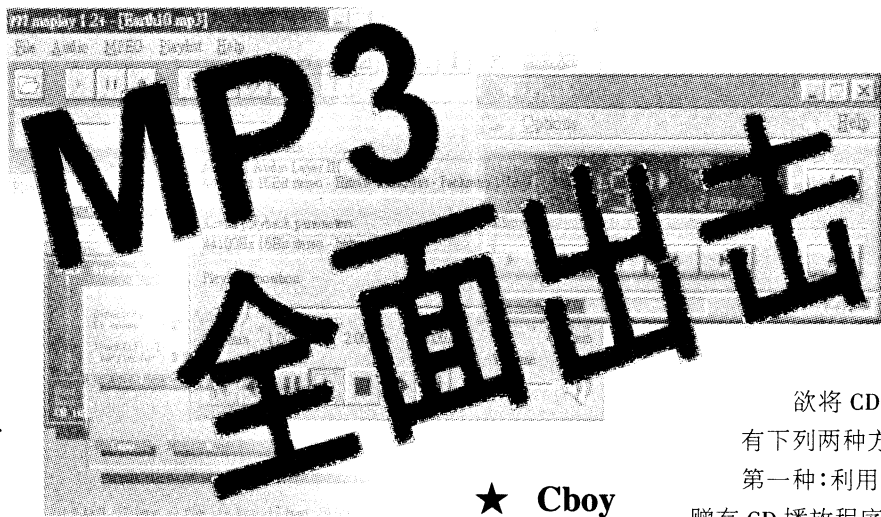
2. 委托加工时,检验者的责、权、利应认真考虑并事先有明确的规定。承担起检测的一方,有权确定产品应否进入不可逆的生产进程,责任重大。根据承担风险的大小,有理由要求更高的报酬(承担方)或付出得更少(委托方)。

本案是由委托方负责检验的,当然要承担产品质量的后果,但从事实上来看委托方对此事前思想准备和技术准备显然不足,测试并未做到十分严格。就以本产品所存在的缺陷而言,只要测试时多设一些边缘状态用例,是不难发现的。事实上,产品上市不久,存在的缺陷便被实际用户发现了。

本案 A、B、C、D 4 个测试环节,都未能发现错误,生产厂商(乙方)和客户(甲方)都负有不同程度的责任。而甲方的责任则更大。

3. 专家组仅就技术上的责任作出分析,不能代替行政或司法的处理。因为,在处理的时候,还可能牵涉到当时双方所签订的各种合约或作出的承诺。所以,法庭的判处,才是最后的结果。

(说明:本次广东电脑商会组成的专家组除作者(组长)外,还有广州天河高新技术实业公司总工程师刘大中高工,华南师大电子所张甫筠工程师)。



★ Cboy

近期有一种新的音乐文件格式非常流行,它可以把十几张 CD 唱碟的内容浓缩于一片光盘,而且浓缩后的音乐音质,听起来跟原来 CD 的音质几乎完全一样!也许您已经猜出,它就是如今风靡全球的——MP3。

## 一、什么是 MP3?

什么是 MP3? 不知 MP3 的人,一定会问这句话。“MP3”就是最近半年来,倍受大家关注的一种音乐文件格式,它具有“容量大”、“音质佳”的特点。由于 MP3 具有如上特点,使它成为了音乐迷和一般用户的新宠。

MP3 是一种音乐文件格式,它利用 MPEG Audio Layer3 技术将 WAV 文件压缩而成。MP3 的压缩比很大,一般可达 1:10 到 1:12。虽然有这么大的压缩比,但是 MP3 对音乐文件的损害却非常小,一般是我们所不能察觉的。这样一来,以 44kHz 加上 16bit 立体声播放出来的音乐音质,自然听起来跟 CD 音质没什么两样!

## 二、自己动手制做 MP3 文件

MP3 文件的制作过程并不复杂,但需要一台配置较高的电脑。一般说来,将 4 分钟左右的歌曲制做成 MP3 文件,需一部 Pentium - 133 主机花费约 18 分钟的时间。以一张 CD 唱盘通常 10 首歌来算,就需要约 3 个小时的时间。所以您若想省下一些宝贵的时间,就最好多花些钱把电脑升升级。

### 1. 建议设备

主机: Pentium - 133 以上 (CPU 速度越快则制作时间越短)

内存: 16MB 以上 (RAM 越多则制作时间越短)

CD - ROM: 一部可以抓音轨的 CD - ROM 机即可

### 2. 制作过程

MP3 文件的制作过程需两步:

① 将 CD 唱碟的歌曲转换成 WAV 文件格式;

② 将 WAV 文件压缩成 MP3 文件格式。

★ 将 CD 唱碟的歌曲转换成 WAV 文件

欲将 CD 唱碟的歌曲转换成 WAV 文件,可以有如下两种方法:

第一种: 利用 CD 播放程序,边听边录。有的声卡附赠有 CD 播放程序,可以利用其播放 CD 音乐时,顺便按下 WAV 录音按钮来作 CD 转换 WAV 文件的工作。转换后的 WAV 文件,听起来效果很不错,但如果你的声卡播放质量比较差,就不一定了。其缺点是必须要花和 CD 播放时间一样长的时间完成录制。

第二种: 利用专门的转换程序直接读取 CD 唱碟上的音轨,并转换成 WAV 文件。用这种方法转换成的 WAV 文件一般不会失真,所花时间最多只需 CD 唱碟播放时间的一半,而且品质一流,仍然是 16bit 立体声、44.1kHz 的 WAV 文件。

综上所述,我们可以得知,用后一种方法来作 CD 转换 WAV 文件的工作是最省时省力的方法。不仅其所需的时间较短,同时也可获得品质更好的 WAV 文件。

下面介绍几种常用的 CD 唱碟转换 WAV 文件的软件:

#### ● CDDA

操作平台: DOS

最新版本: 1.7.2

简介: CDDA 可以在 DOS 或是 WIN95 的 MS - DOS 模式下抓取 CD 音轨。支持 SCSI 及 ATAPI 光驱。

使用方法: CDDA 有很多命令,只要打 CDDA 就会列出使用说明。

一般简单的操作指令如下:

CDDA [/T n] [/F f] [/O] [/95ATAPI] [/M]

参数说明:

/T 代表欲抓取 CD 音轨是第几轨,后面直接打音轨曲目

n 代表第几轨

/F 代表要存成的文件名称,后面直接接上文件名称

f 代表文件名





/O 如果该音轨标示版权说明,仍强迫转换。最好加此参数

/95ATAPI 使用 Win95 中的 ATAPI 驱动程序来驱动光驱。

/M 强迫使用 MSCDEX 介面,适用在 DOS 模式下抓取音轨。

例: CDDA /T 1 /F TRACK1.WAV /O /95ATAPI

CDDA 会利用 Win95 的 ATAPI 驱动配合 IDE 光驱,把 CD 唱盘上的第一首歌曲抓下存为 TRACK1.WAV。如果您在 Win95 下无法正常使用,可以试着在 DOS 环境下使用。

● CDDA32

操作平台:Windows 95/NT

最新版本:Alpha 3

简介:CDDA32 是 CDDA 的 WIN32 版本。可在 WIN95/NT 下抓取音轨。由于是测试版,所以目前仅支持 SCSI 的光驱。

使用方法:和 CDDA 使用方法是一样的。

● Digital Audio Copy (简称 DAC)

操作平台:DOS 或 Win95 的 MS - DOS 模式下

最新版本:2.3 版

简介:和其它音轨抓取软件相比,只有 DAC 提供了较方便的菜单功能,且有一个转换进度指示条。DAC 可以在 DOS 或是 Win95 的 MS - DOS 模式下执行。但若要在 Win95 中执行,则一定要载入光驱的驱动程序及 MSCDEX.EXE 后才能正常的使用,否则在 Win95 下 DAC 会找不到光驱!

使用方法:由于 DAC 具有菜单功能,所以操作起来很方便。启动 DAC 以后,我们可以清楚的看到 CD 唱盘的歌曲列表及时间等信息。这时您可以用上下键选择想抓取的歌曲音轨,按下 ENTER 键(如图 1)。

接着,您可以看到一些选项。若您只想抓取音轨,那只需指定好文件名,然后按下左下角的 COPY 键, DAC

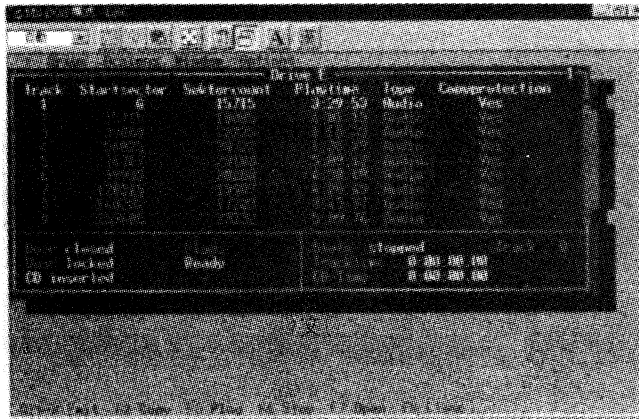


图 1

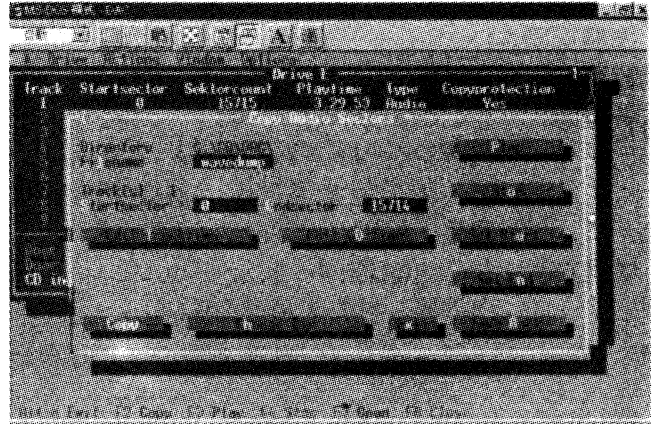


图 2

就会自动产生 WAV 文件了,够简单吧(如图 2)!

● Digital Audio Copy For WIN 32)

最新版本:1.1 版

操作平台:Win95/NT

简介:DAC For Win95/NT 版今年五月初刚刚出炉,与其 DOS 版本一样,也拥有很不错的用户界面,使用起来

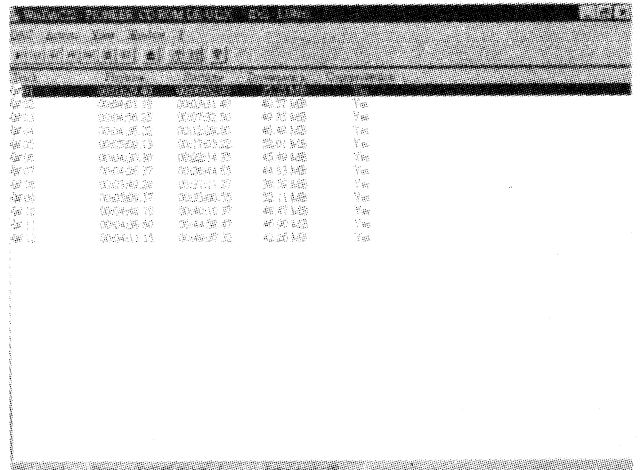


图 3

来非常方便。和其它音轨转换软件比较起来,它拥有较佳的 WINDOWS 界面,可以一次把所要抓取的歌曲选好(相当方便!),再自动转换成 WAV 文件,且转换的速度也不错。

转换后的 WAV 文件也很少发现失真情况。不过很遗憾,Win DAC 现在只支持 SCSI 光驱。

使用方法:由于是在 WINDOW 环境下,所以用户界面自然没的说。其主画面跟 DOS 版本有点类似,把 CD 唱盘中所有的音轨都列出来。只要选择好歌曲并按下 F2 键,再输入文件名既可。此后您可以看到转换条的时间指示等信息,等到指示条“跑”完,就完成了转换的工作(如图 3)。

另外,使用 CDDA 或是 CDDA32 来进行转换后,有时

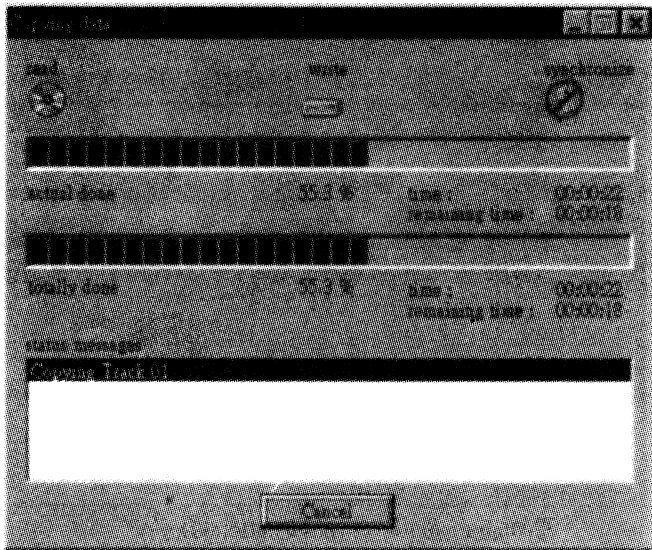


图 4

候会有破音产生。但是用 DAC 却很少发现。当然,这并不是绝对的,因为它和电脑配置及光驱驱动程序都有关系(如图 4)。

### \* 将 WAV 文件转换成 MP3 文件

费了一番功夫制作好的 WAV 文件,每个都要三四十兆左右,一整张 CD 唱碟弄完将近 500MB 了,相当吓人!不用急,还有 MP3 呢!赶快来看看 WAV 是如何变成 MP3 的吧!

欲将 WAV 转换成 MP3, L3ENC 应是首推的软件。

### ● MPEG Audio Layer 3 software Encoder and Decoder

操作平台: DOS、Linux、SunOS、SGI、NetxStep

最新版本: 2.61

简介: 这套软件有两部分组成:一部分为 L3ENC,它是 MP3 编码程序,可将音乐文件转换成 MP3 格式;另一部分是 L3DEC,它是 MP3 解码程序,可将 MP3 转换成其他音乐文件,如:WAV、AIF 等。

这套软件目前有多种不同操作平台版本,使用上相当简单,但一样需要好的电脑设备。

L3ENC 依照压缩比的不同,压缩的时间及文件大小都会不一样。未注册的版本只能使用下列 3 种的压缩比来制作 MP3。

\* L3ENC 默认的压缩比为 112000kbit/s

使用方法: L3ENC 非常容易使用,一般操作命令如下:

L3ENC [原始音乐文件] [MP3 文件] [- 压缩比]

例如下面这一命令:

L3ENC TRACK1.WAV EXAM.MP3 - BR 112000

L3ENC 会将 TRACK1.WAV 以 112kbit/s 的压缩比

转换成 EXAM.MP3。

如果您觉得以 112kbit/s 的比率转换成的 MP3 文件音质不太好,则可以把压缩比提高到 128000kbit/s,这样便可得到音质更好的音乐文件了,但压缩的时间会比较久,且文件也会比较大。

经过一番辛苦制作出来的 MP3 文件,要想试听效果,还需一个播放程序。好在 MP3 播放程序在 486 以上的机器就可以使用了。

在 MP3 播放程序,原来只有 Winplay3,但近来,市场上又出了几种新的播放软件。下面介绍几种目前流行的 MP3 播放程序:

### ● Winplay3

操作平台: WIN31、WIN95/NT

最新版本: 2.3 Beta5

简介: 大部份的 MP3 管理软件都指定 Winplay3 为其 MP3 播放程序,因为它能最大限度地发挥 MP3 管理程序中的功能。Winplay3 播放 MP3 时所占用的系统资源相对较少(播放 MP3 会占用 CPU 运算时间),所以这套软件还是不错的!但是,未注册的 Winplay3 只能播放 20 秒钟,而且不能任意倒转,快进(如图 5)。

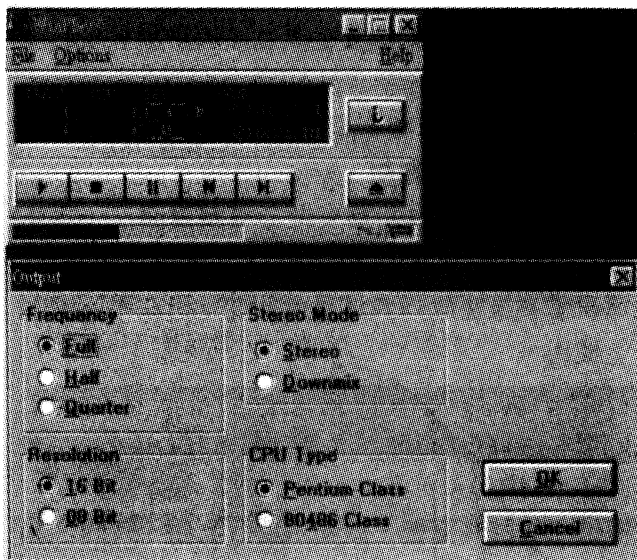


图 5

### ● Winamp

操作平台: WIN95/NT

最新版本: 1.2

简介: 界面最漂亮的播放程序应数 Winamp 了。Winamp 拥有 3D 的播放、停止、暂停等按钮,播放时不仅显示类似音响的指示条,还可以随意的快进、倒转及调整音量大小。它与 MP3 管理程序兼容,只要是支持 Winplay3 的 MP3 管理软件,最好用 Winamp 来作为默认的 MP3 播放程序(如图 6)。



图 6

### ● museArc

操作平台: WIN95/NT

最新版本: 4.4.97.3

简介: museArc 有快进及倒转功能。它的操作画面相对大一点, 有很多选项可以设定。museArc 的未注册版, 只能试听 1 分钟的歌曲(如图 7)。

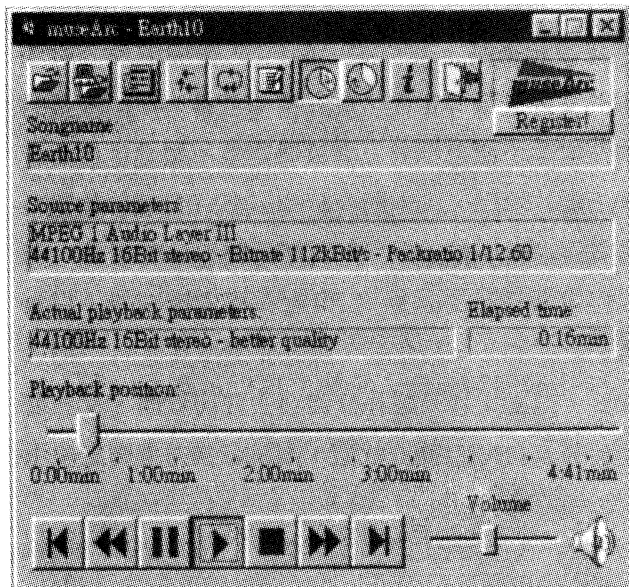


图 7

### ● Maplay

操作平台: WIN95/NT

最新版本: 1.81

简介: Maplay 除可以播放 MP3 文件外, 还可播放

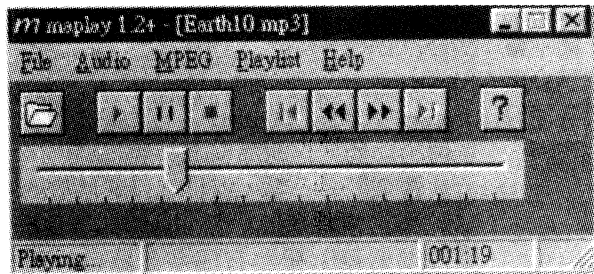


图 8

MID、WAV 等文件, 并具有快进及倒转功能。与前面所介绍的两个播放软件比较起来, 功能强多了。可以说是目前最好用的 MP3 播放程序(如图 8)。

笔者测试过这四个软件后发现: Win-play3 在播放音乐时, 若再启动一个程序工作时, 音乐声就有断断续续的情况, 而另外三个软件则不会。

如果您只是播放几首 MP3 歌曲而已, 那选择 Winplay3 好了。不然, 就使用功能更

强的 Winamp 或 Maplay。

与 MP3 文件相关的应用软件日渐增多, MP3 管理软件就是其一。

### ● Louvre MP3 专辑管理

操作平台: WIN95/NT

最新版本: 1.01

简介:

这套 MP3 管理软件拥有很多功能:

1. 自动找出歌名、专辑名称等资料, 不需特定格式的 INDEX.TXT 文件。
2. 可以从歌曲‘任意位置’播放、并可播放多张专辑。
3. 以专辑为单位管理音乐, 并能自动寻找电脑内的 MP3 文件, 建立成专辑。
4. 提供了近百张 CD 封面图案做为专辑封面(需另安装)。
5. 专辑文件及播放列表具有可携性, 可在不同电脑上使用。
6. 可建立播放列表, 选择歌曲播放。
7. CD 封面图案可以处理多种图形格式 (JPG, GIF, PCX, TIF, BMP 等)。
8. 提供播放控制界面, 以显示播放的歌曲、时间、音量等。
9. 可显示和编辑歌词, 并可以改变字体。
10. 提供光盘烧录工具, 专辑文件及程序均可移至光盘上执行。
11. 控制并取代了 WinPlay3 和 WinAMP, 提供了亲切的操作界面。
12. 具有完整的在线说明。

Louvre 可查找硬盘或光盘上的 MP3 文件。当完成查找后, 便会把每个目录中的 MP3 文件视为一张专辑来管理。您可以输入专辑名称、歌曲类别、歌手等信息以方便管理。另外 Louvre 还提供约近 200 张的 CD 专辑图库, 您可以为新增的专辑选取合适的 CD 图案(如图 9)!



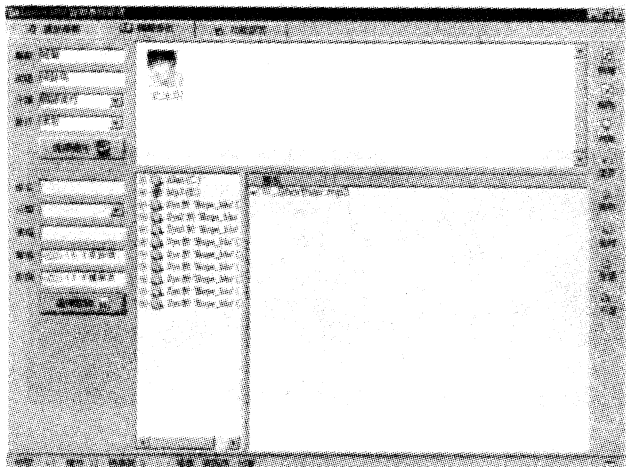


图 9

播放 MP3 时,若您按一下“界面”的按钮,整个 Louvre 就会缩小成类似 Winplay3 的更有质感的用户界面,其功能更为强大。

特有的“Track Bar”可以显示出目前播放歌曲的进度,简单的拖动 Track Bar,歌曲就会跳到您指定的地方开始播放,这是其它管理程序目前所不具有的。

### ● Bean's MP3 Player

操作平台:WIN95/NT

最新版本:1.51

简介:这是另一配合 WinPlay3 或 Winamp 来对 MP3 作管理及播放工作的软件。它提供了一般的循序或随机播放等功能。播放 MP3 歌曲时,还可以将之缩小成类似 Winplay3 大小(如图 10)。

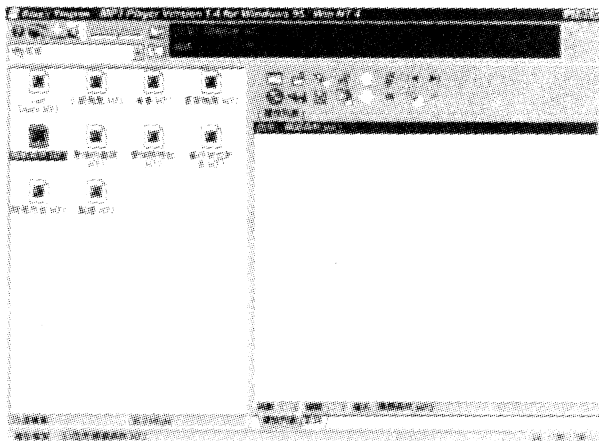


图 10

Bean's MP3 Player 有一个“歌曲预览”功能,您可设定试听时间(10-50 秒)来对您所选定的歌曲进行试听,当听到您想听的歌曲时,只需在这首歌上按下鼠标左键两次即可进入正常播放状态。除了“歌曲预览”功能外,您还可以在选取数首歌曲后,加以循序播放或随机播放。

但其在播放 MP3 时,无法像 Louvre 那样可以进行歌曲的快进、倒转等工作。但整体来说,它已具备了一般音乐管理程序该有的功能。界面设计简洁,在每个按钮上稍停一下,即可看到很清楚的提示,这个体贴用户的设计,可让用户很容易上手。

最后请大家注意,本软件所支持的 Winplay3 必须是 1.0 版,若搭配 2.0 版的 Winplay3,则播放时会产生重复播放的 BUG。

### ● XMP3 Runner

操作平台:WIN95/NT

最新版本:1.0

简介:XMP3 Runner 不是让一般用户用来管理自己电脑中的 MP3 文件的,而是为了方便用户使用已制作好的 MP3 光盘所设计的。

这套软件是先执行 XMS.EXE 去寻找指定目录下的 MP3 文件及歌词(如果有的话)等信息,并产生 XMP3 Runner 的设定文件,然后将设定文件及 MP3 文件烧录至光盘中。经烧录好的光盘,只要一放进 CD-ROM 中,便会自动执行 Autorun,再启动 XMP3 Runner。这时 XMP3 Runner 会根据你之前所建立的设定文件,读入所有的歌曲、歌词等资料并直接显示在主画面上,让用户能够很方便地使用。

XMP3 Runner 有三个窗口,分别是“歌曲目录窗口”、“歌曲列表窗口”、“歌词窗口”。由于 XMP3 Runner 是利用已建立好的设定文件去读入歌曲的资料,所以用户只要选择目录后,就会出现目录下的所有 MP3 文件供您选取。

这套软件的优点是:可以让用户很容易使用一片制作好的 MP3 光盘,这也是作者当初的设计目的。缺点是:只能选择播放单曲或是播放整个目录下的所有 MP3 文件,不能有选择性的播放。

介绍了这么一大堆 MP3 的信息,不晓得您对 MP3 是否有进一步的了解了。其实 MP3 还有许多的应用,如:唱片公司可以利用 MP3 短小精悍的特点,把一段 MP3 格式的新歌放在 HomePage 上,让消费者决定是否购买。您也可在自己的 HomePage 上,放置一段 MP3 的问候词,欢迎访客。

J 12





# MP3 播放软件——WinAmp 1.1 For Windows 95

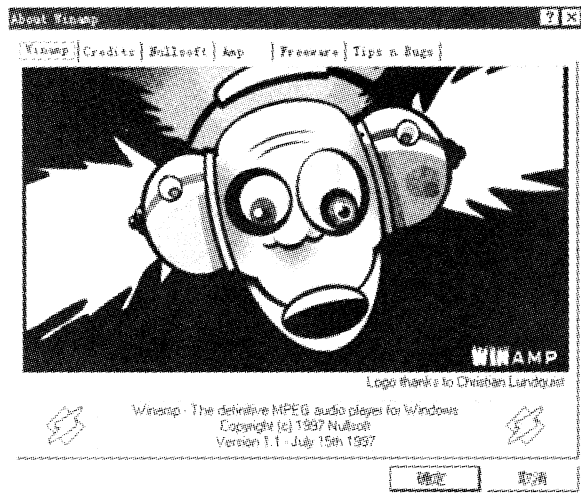
□ 陈海鹏

MP3 是一种压缩比率极高、音质失真极小的音频压缩文件(采用 MPEG Layer - 3 标准),它可以在基本保证 CD 音质(44.1kHz、16 位对声音采样)的前提下达到非常惊人的数据压缩率(比我们熟知的 WAV 声音文件小 10 倍到 12 倍!),用一张普通的 640M 的只读光盘就能够容纳数百首、几十个小时的高保真音乐,而我们知道普通 CD 唱碟最多只能存放十几首、总共 74 分钟的音乐,要用 WAV 或 VOC 格式来保存 CD 音质的立体声音乐,那么一张 CD-ROM 恐怕只能存放几十分钟。可见,MP3 是一种应用前景非常广阔的音频压缩技术,目前在市场上我们已经可以看到一些灌录了大量流行歌曲和经典名曲的 MP3 光盘(多数都是从港台进口的),因此也就出现了许多用来播放 MP3 文件的工具软件。

本文将要介绍和推荐给您的,是一款在世界上非常著名的 MP3 播放软件,它就是由美国 NullSoft 公司 97 年 7 月 15 日最新出品的自由软件(Freeware)WinAmp 1.1 For Windows 95(AMP 是 Audio Mpeg Player 的缩写,意即“音频 MPEG 播放器”)。WinAmp 的功能非常强大,它不但具有美观易用的图形界面,而且用户还可以对其进行灵活的参数设置,它与号称经典的 MP3 播放软件 WinPlay3 相比更胜一筹,是我们欣赏 MP3 的必备播放软件。下面,就让我们来看看 WinAmp 的详细使用方法。

WinAmp 的界面设计非常漂亮(但可惜太小了些,上面的文字看起来有些费劲),是地道的彩色 GUI 图形界面:

1. 界面的顶部为标题区,最左上角的一个倾斜的沙漏标志表示 WinAmp 的主功能菜单,我们也可以 WinAmp 窗口中单击鼠标右键弹出这个菜单,WinAmp 的主要功能均体现在这。标题区最右侧有两个按钮,“-”按钮可以使 WinAmp 最小化,“x”按钮表示退出 WinAmp。在标题区双击鼠标左键,可以使其下的主界面全部消隐,而只剩下标题区;2. 标题区下面的凹陷区域为信息区,里面显示了曲目播放时间(分:秒)、播放状态(如播放、暂停、停止等)和动态的声波变化曲线;3. 信息区右侧的 SONG 框中显示的是曲目序号、曲目名称和



总共播放时间;4. SONG 下面的 BITRATE 中显示了当前的数据传输率(kbps,即每秒多少 K);4. BITRATE 右侧的 MIXRATE 显示的是声音采样频率(KHz,即千赫兹);5. BITRATE 下面的 VOLUME 可以调节音量,音量条会从深绿、经深黄、过渡到深红,以此来形象地表示音量的大小;6. VOLUME 右侧为声音模式,即 mono(单声道)和 stereo(立体声);7. 信息区下面为播放进度显示条,我们可以通过拖动它来控制曲目的进度;8. 进度条下面的五个按钮为播放控制按钮,从左到右依次为:上一首曲目、开始播放、暂停播放、停止播放、下一首曲目;9. 播放按钮右侧的两个按钮依次为随机顺序播放(shuffle,即洗牌模式)按钮和反复播放(repeat)按钮,按下按钮后绿灯会亮起;10. 主界面最右下角的闪电符号相当于按下 F1 键。

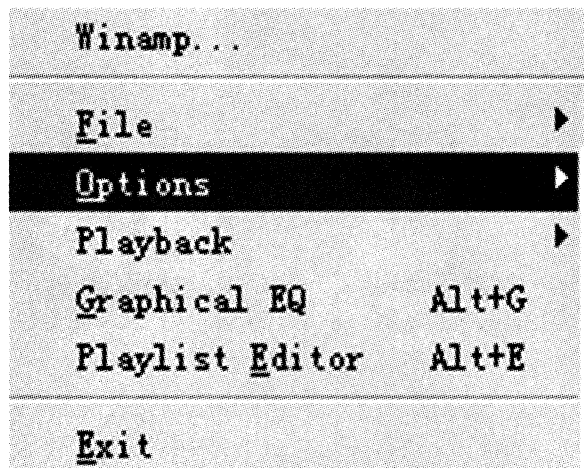
下面我们来看看 WinAmp 的主功能菜单:



1. WinAmp(相当于 Windows 软件的 About 和 Help, 热键为 F1) 包括 WinAmp(版本版权信息)、Credit(开发群体介绍)、NullSoft(出品公司简介)、Amp(软件简要说明)、Freeware(软件使用权限)、tips n Bugs(使用提示与已知的软件错误)。

## 2. File(文件)

(1) Load MPEG(装入 MPEG, 热键为 L): WinAmp 可以支持 Layer 2(\*.MP2) 和 Layer 3(\*.MP3) 两种 MPEG 音频压缩文件, 在没有读入任何文件的时候, 单击主界面的播放按钮也相当于 Load MPEG。

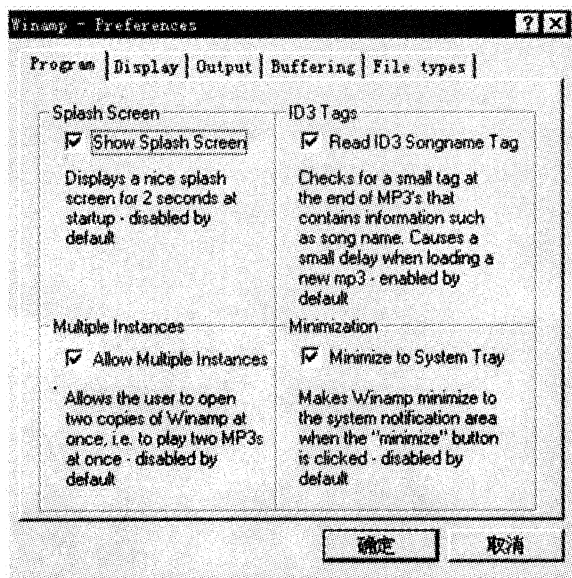


(2) Load playlist(装入播放列表, 热键为 ALT + L): WinAmp 可以支持 \*.PLS 和 \*.M2U 两种曲目列表文件, 该文件中注明了要播放的曲目及顺序。

## 3. Option(选项)

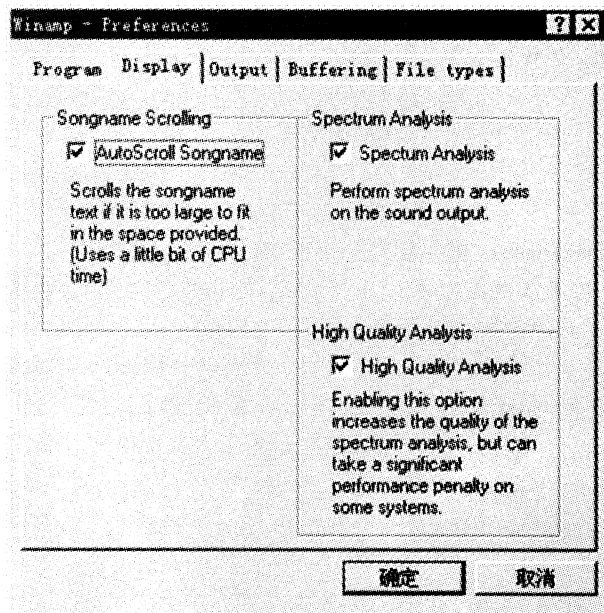
(1) Preferences(参数设定, 热键为 ALT + P)

① Program(程序): 包括 Show Splash Screen(在启动 WinAmp 之前先用两秒钟显示一幅非常怪异的标志图



象, 这幅图象我们可以按 F1 键看到, 默认情况下禁止该开关项)、Allow Multiple instances(允许用户同时装入 WinAmp 的两份拷贝, 这样就可以同时播放两个 MP3 文件, 从而混合在一起产生某些特殊的效果, 默认情况下禁止该开关项)、Read ID3 Songname Tag(在读取 MP3 文件时自动读取其文件尾的曲目信息, 如歌名、演唱者等, 这样会略微延长装入新 MP3 文件的时间, 而且并不是所有 MP3 文件都有曲目信息的, 默认情况下允许该开关项)、Minimize to System Tray(当用户按下主界面中右上角的最小化按钮时, 将 WinAmp 缩小为 Windows 95 屏幕最右下角的凹陷区域中的一个图标, 用鼠标单击该图标可以重新激活 WinAmp, 默认情况下禁止该开关项, 此时将把 WinAmp 最小化到 Windows 95 底部的图标条上)。

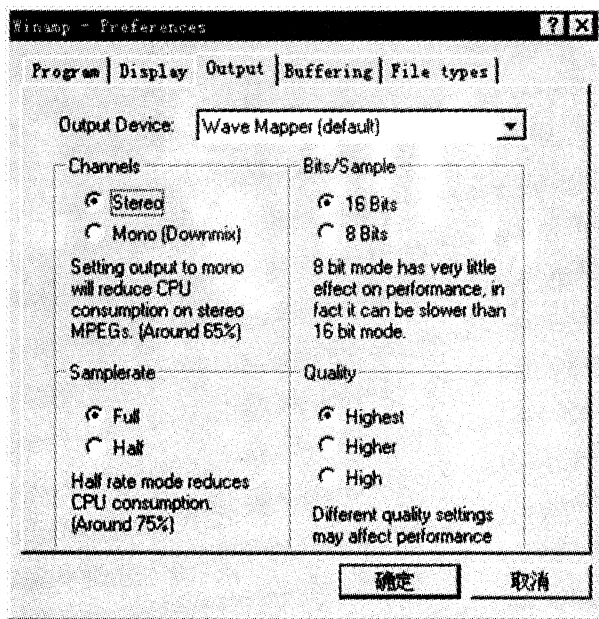
② Display(显示): 包括 AutoScroll Songname(如果 MP3 文件包括的曲目名称信息太长, 在 WinAmp 主界面中显示不下, 那么将自动动态滚动, 就象电视移动字幕一样, 这样可以显示全部的曲目信息, 但要占用少量的 CPU 工作时间)、Spectrum Analysis(在播放曲目时是否在



主界面上显示声波变化曲线, 设置此项可以增加播放画面的动感效果, 但要占用少量的 CPU 工作时间)、High Quality Analysis(提高声波变化曲线的复杂程度, 使动态曲线的坐标划分得更加细小、视觉效果更好, 但要占用更多的 CPU 工作时间)。

③ Output(输出): 包括 Output Device(选择 WinAmp 用作输出的 WAV 音频设备, 一般选为默认的 Wave Mapper 即可)、Channels(选择声音模式为立体声 Stereo 还是单声道 Mono - Downmix, 单声道其实是将左右声道





混合输出,它占用的 CPU 工作时间要比立体声小很多)、Bits/Sample(设定声音采样精度,包括 8 位和 16 位,如果您的声卡不是真 16 位的,那么最好选择 8 位,它占用的 CPU 工作时间更小)、Samplerate(设定声音的采样频率,包括 44kHz 的 Full 和 22kHz 的 Half,44kHz 就是 CD 唱碟的音质,22kHz 是 FM 调频立体声广播的音质,它可以大为减少 CPU 耗用率)、Quality(设定声音的音质,包括最高 Highest、很高 Higher 和较高 High,音质越高,当然就越占用 CPU 的工作时间)。

④ Buffering(缓冲区设置): 包括 Buffers(设置 WinAmp 为多少秒的声音数据在内存中建立缓冲区,这样可以保证声音的始终连续。缓冲区越大、读取次数越少、声音间断的可能性越小、但占用内存也越多,默认的 2.9 秒就要占用 500K 的内存)、Pre - Buffering(预先设置缓冲区可以加快 MP3 文件的装入速度,设置范围从 0% 到 100%,默认值为 25%)。

⑤ File types(文件类型): 将 MP3、MP2、M3U、PLS 四种文件类型与 WinAmp 建立关联,这样只要用户在 Windows 95 中试图打开这四种文件,系统就会自动装入 WinAmp 进行播放。

(2) 包括两个复选项: Repeat(自动反复播放选定的曲目,热键为 R)和 Shuffle(洗牌模式,也就是以随机顺序播放选定的曲目,热键为 S)。

(3) 包括两个单选项: Time elapsed(显示曲目已播放时间,热键为 ALT + T)和 Time remaining(显示曲目剩余时间,热键为 ALT + R)。

(4) 包括两个复选项: High priority(为 WinAmp 窗口提供最高的优先级,当我们用 ALT + TAB 在应用程序之

间切换时,WinAmp 将总是处于第一位,热键为 ALT + H)和 Always on top(保持 WinAmp 窗口及其所有子窗口总是在所有 Windows 窗口的最前面,热键为 ALT + A)。

4. Playback(播放): 包括 Previous(上一首曲目,热键为 Z)、Play(开始播放,热键为 X)、Pause(暂停播放,热键为 C)、Stop(停止播放,热键为 V)、Next(下一首曲目,热键为 B)。

5. Graphical EQ: 进入图形化的声音均衡器,我们可以调节声音的低音(bass)、中音(mid)和高音(treble),以获得最佳的听觉效果。EQ 中总共有八个均衡器,每个均衡器的调节范围从 0% 到 200%,100% 为正常状态。要想使调节生效,需要打开 EQ Enabled 开关项。Reset 按钮可以恢复上次调整的数值, Zero 可以使各项恢复至零值(也就是 100%)。由于在 Preference 中的 Buffers 项里设置了数据缓冲时间,所以用 Close 关闭 EQ 后,均衡器要在缓冲时间段以后才起作用,所以要想使均衡设置立即生效,就必须减少设置的缓冲区。热键为 ALT + G。

6. Playlist Editor: 进入曲目列表编辑器。Load Playlist 按钮可以调入现成的列表文件; Save Playlist 按钮可以将编程完成的曲目列表存储成文件; Add Playlist 可以装入现成的列表文件与当前正在编辑的曲目列表合二为一; Add MPEG 可以装入新的 MP3 文件到正在编辑的曲目列表中; Delete MPEG 可以删除列表中选定的 MP3 文件; Clear Playlist 可以清除当前列表中的所有 MP3 文件。此项热键为 ALT + E。

要注意,如果您的电脑性能不佳,那么就需要关闭上面讲到的一些占用 CPU 工作时间(也就是增加 CPU 耗用率)较大的选项,以保证获得最佳的听觉效果。

WinAmp 对硬件环境要求并不高: CPU 至少需要带有浮点运算功能的 486(推荐使用 Pentium 级 586)、声卡至少需要 8 位(推荐使用真 16 位、声音采样频率从 8KHz 到 48KHz)、显示卡需要能够显示 256 色的 VGA 卡、物理内存至少需要 400K(播放唱碟是不占用 CPU 和内存的,但播放 MP3 也就相当于软解压,所以不但要强烈依赖于 CPU,而且 WinAmp 必须要利用内存来为 MP3 数据作缓存,以保证声音不会出现断续)、操作系统需要 Windows 95 或 Windows NT 4.0。



在几年前那个 386、486 横行的年代,当我在众多同事羡慕的眼光下,独自用起了老总提供的宝贝二倍速 SCSI CD-ROM 时,那种自豪的心理感觉一直留到了现在,应该感谢老总的厚爱,如果没有他的提携,我就不会先人一步使用那个时代的高科技产物 CD-ROM,也就更不会抢先领悟到 CD-ROM 将成为今后计算机的基本配置之一。

一转眼数年斗转星移的变化,使 CD-ROM 从高堂科室转入到寻常人家,现在使用计算机的人如果不知道 CD-ROM 是干什么用的,那肯定会被人笑话。可要是有人问那 CD-ROM 到底有那些道道?那估计可不是一般人能回答全面了!笔者厚颜抖胆将自己对 CD-ROM 的一些大印象,诉诸文字以贻众友,望各位不要见笑!

## CD-ROM 大印象之一:数据接口和支持标准

现在市面上流行的光驱,如果按数据接口的规格来划分,就和硬盘一样会被分为两类:一是 SCSI 接口的光驱,这类光驱需要一块 SCSI 接口卡才能与计算机联接,价格较贵,但因为它能降低对计算机 CPU 的依赖,所以其工作速度确实很快,并且允许挂接的设备也很多,所以该种光驱仍有一定的市场,记得笔者最早使用的那台 SCSI 2 倍速的 CD-ROM 用了一两年后的速度仍然如飞,可想 SCSI CD-ROM 的质量之好了!另一类就是 IDE 接口的光驱,此类光驱由于挂接方便,且价格便宜,所以最为流行。

以前还有一种 AT 接口的光驱早就被历史所淘汰,但市面上仍见一些存货在出售,在此奉劝各位玩家可千万不要图便宜而购买这种 AT 接口的光驱。

目前的 CD-ROM 所支持的软件格式和标准有很多,如 CD-Digital Audio、PhotoCD、CD-DIGITAL VIDEO、CD-I 等多种,既能放 CD 唱碟、又能读程序碟,还能看 VCD,你看 CD-ROM 有多方便。以前在早期的光驱中有一些不能支持 Video CD 格式,但到现在,已经几乎没有什么 CD-ROM 不支持所有光碟格式了,因此用户大可放心购买 CD-ROM。

## CD-ROM 大印象之二:工作倍速

商家在卖 CD-ROM 时,往往会宣称该 CD-ROM 是几倍速的光驱,而用家在购买 CD-ROM 时也往往会



※ 海欧

问 CD-ROM 的倍速大小,那到底什么叫倍速,它到底有多快呢?

其实这里的几倍速是与以往的单倍速光驱相比的说法,例如以往单倍速光驱的资料传输速度为每秒 150KB。那 4 倍速的光驱的传输速度就为  $150 \times 4 = 600\text{KB}$ ,以此类推 8 倍速光驱的传输速度即为  $150 \times 8 = 1200\text{KB}$  了!那么事实上光驱是不是总是那么快呢?答案是否定的,因为在不同的操作系统和硬件环境下,即使是同一部光驱也不一定保持相同的传输速度,如在 Windows 95 和 DOS 环境下相比,光驱在 Windows 95 下的表现一定会比在 DOS 系统下的表现好得多。

并且由于光驱设计需要,在 CD-ROM 有一段时间没有工作时,就会自动降低或停止主轴电机的转速。如何在短时间内恢复高速的工作状态,就是各家 CD-ROM 厂商的不传之密,许多虽倍速相同但品牌各异的光驱,在实际工作中的速度表现都不一样,因此我们在选购 CD-ROM 时不要被它的倍速所迷惑,一定要亲自对比测试后才能选到合适的光驱。

另外不同倍速的光驱所用的 Cache 容量也不尽相同,而 Cache 越大,当然光驱的工作速度也就越快,放 VCD 等影音光碟的效果也就越好,因此用家一定要注意 CD-ROM 所带的 Cache 大小。

以笔者观察光驱倍速从 4 倍速发展到 8 倍速,所经历的时间最短,据行内资深人士透露,这是因为厂商为了加快新产品的推出,进一步抢先占有市场,所以只是将原来 6 倍速光驱机体结构大致不变,改进了一下传动部分,并将主轴电机转速加快一下子就推出了 8 倍速光驱,至于光驱的寿命是否如往常一样,那就只有天知道了!不过 CD-ROM 厂商敢如此做,想必也经过了严格地测试才敢推出,这是因为光碟是精密的设备,同时也是剧烈损耗的设备。因为 CD-ROM 的转速越快,各轴承和电机之间的磨损也很大,以电机为例,一般 CD-ROM 有



二到三个步进电机,它的转速可由程序进行控制,光驱的控制电路就是通过传动齿轮来带动这些电机以完成激光头的移动、CD 盘片转速、CD 托架进出等工作。

正由于 CD 盘片的高速旋转才带来了数据读取的高速,但由于要读取 CD 盘片的内圈和外圈必须使用不同的转速,以 6 倍速光驱为例,它在读取 CD 盘片最内圈的转速必须为 3,180rpm,而读取 CD 盘片的最外圈数据时,其转速为 1,200rpm,因此主轴电机的降速和增速电路,必须设计周全而且要考虑到电机惯性等各外在因素,所以控制电机工作是件很精密也很复杂的工作。如果设计得不好,CD-ROM 的倍速可在短期内提高,但产品寿命就会大大缩短。

## CD-ROM 大印象之三:光驱的工作温度

由前面的介绍我们可以看出光驱的倍速越高,其电机的转速也就越快,当然光驱的工作温度也会越来越高,这里面除了由于电机因高转速而发热的因素外,还包括 CD 盘片在光驱中高速旋转,其盘体与空气摩擦所发出的热量,现在的 CD 盘片是采用胶质材料制成的,并且当初也是以低转速 CD 唱碟来设计的,因而没有考虑到高速旋转所带的高温因素。

正是因为目前的 CD-ROM 厂商一味的加快 CD-ROM 转速,结果使得这小小盘片也烫得惊人,根据目前 CD 盘片所用原料和厚度估计,在 12 倍速中长时间使用就会使盘片受热变形,造成读取错误的问题。君不见现在的光驱在工作了一段时间后就发烫,而且刚才还能正常读取的 CD 盘片现在再读就出错了。

不过现在有些 CD-ROM 厂商也注意到这一方面,他们宣称现在新推出的 CD-ROM 都带有自动变速装置,当遇到 CD 唱盘等碟片时,就以单倍速光驱的转速来读取,当遇到 VCD 等盘片时,CD-ROM 就会自动以两倍速或四倍速的方式来运行,而如果用户使用的是数据和资料盘片时,CD-ROM 又会以最高速来读取。这些 CD-ROM 驱动器还会在温度过热的情况下,自动降低电机转速来保证正常工作。

## CD-ROM 大印象之四:容错能力

在网上新闻组中和 BBS 玩家讨论中,大家在评论光驱的质量指标中往往又加上了一个“容错能力”的指标,这项没有任何厂商能提供具体数字的指标,确实也影响着人们对 CD-ROM 的购买意向。

那么何谓 CD-ROM 的容错能力呢?即 CD-ROM 读坏碟、烂碟的能力有多强,现在造成我们所说 CD-ROM 挑碟片、或读碟困难的因素是多方面的,除了光驱在使用很长时间后,因为机械磨损所出的问题以外,剩下的就是因为碟片确实很滥的缘故。现在 CD-ROM 持有者所用的光碟大多数是盗版碟,倒不是中国的玩家不支持正版,主要是因为价格的因素。盗版碟的制作有时也过于粗制滥造了,有的盘片内径与外径不是同心圆,有的盘片厚度超薄。加上在使用过程中盘片又有磨损,盘面出现划痕,这些都会影响 CD-ROM 读碟的能力,结果就出现了一种很特殊的情况:一套 VCD 电影碟片,在某台 CD-ROM 中就放映正常、画面流畅,简直不出问题,而在另一台 CD-ROM 中就无法正常读取,在播放中会出现画面断续、马赛克现象严重等问题。

很多资深玩家在选购 CD-ROM 时的首要考虑问题不是 CD-ROM 的价格和它的品牌,而是考虑这种 CD-ROM 读坏碟、烂碟的容错能力如何!

为了方便大家在选购光碟时对容错能力作一权衡,我就根据很多朋友的意见而归纳出如下几条要素供各位参考。

第一要素:不要一味选择高速率的 CD-ROM,这是因为 CD-ROM 的转速越高,对碟片的读取要求也就越严格,这当然也就出现很挑碟的毛病。有些碟片在 4 倍速光驱上能读出,结果在 10 倍速光驱上却无法认碟。笔者认为如果不做很特殊的使用的话,挑 4-6 倍速的光驱就足够用了,而且价格也便宜许多。如果一定要买高倍速的光驱,那么也请选择那种有自动变速的新型光驱为好!

第二要素:购买工作温度较低的 CD-ROM,有些时候 CD-ROM 刚开始读碟正常,但工作到一定时间,因 CD-ROM 温度升高,所以连带着读碟也开始不正常了。所以在选购 CD-ROM 时,千万要注意它的工作温度,如果这台 CD-ROM 是属于“热情无限”的类型,还是请谨慎选择为妙!有人提出如果能改善计算机机箱的通风条件,相信也能使高温的 CD-ROM 表现正常起来,不过据笔者观察,由于大多数的 CD-ROM 采用的是封闭式的机体设计,就算是你改善了计算机机箱的通风条件,但是对 CD-ROM 的影响也不是很明显,依笔者看还是买工作升温不高的 CD-ROM 为好!

第三要素:直接测试法,如果条件允许的话,请将欲选购的 CD-ROM 都作一读烂碟测试,选一张有放射状划痕的 VCD 碟片,放到测试光驱中,然后再进行 VCD 播放操作,如果能大体流畅的播放影片,那么这台 CD-ROM 的容错能力就不错!

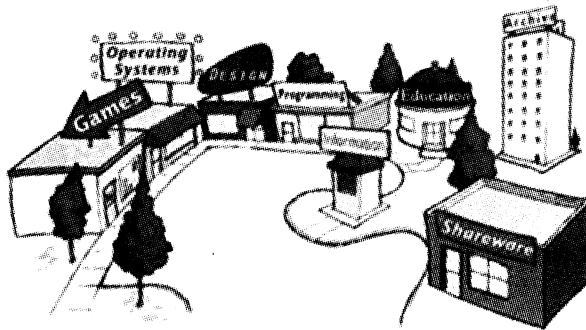


# Walnut Creek CDROM

New CDROM Titles  
All CDROM Titles  
BBS-Ready CDROM  
Titles

Operating Systems  
Shareware  
Games/Entertainment  
Education  
Programming  
Design

Technical Support  
Ordering Information  
Contact Information  
Catalog Request



## CD-ROM 大印象之五:对光驱托盘的急议

有很多用户在抱怨自己的光驱不好用时,往往会指责光驱的托盘设计和进出光碟操作。

笔者总结了一下发现这些指责有共同之处:

1. 对光驱进出盘片速度快慢的指责。有些人说自己的光驱在出碟操作时慢吞吞的,有人却认为自己的CD-ROM的出碟过快,往往光盘还在旋转时托盘就已经弹出来了!

2. 对光驱噪声的指责。对第一点指责,我认为与两个原因有关,一是与CD-ROM厂商的设计有关,有的CD-ROM开关托盘时确实有点慢。但主要的是与使用者的心情和观察尺度有关,同一台光驱,有些朋友兴很急躁,当然就会觉得CD-ROM弹出托盘的速度过慢,而有些朋友是慢性子,他们却认为这种光驱的弹出速度过快了,好在这个弹出速度的争论对光碟的品质没有什么影响!而对光驱噪声的指责却实实在在的影响某些CD-ROM的形象。

造成光驱出现噪声的原因,笔者认为主要是光驱在使用年限很长了后,当光驱机械传动部分进行进出操作时,齿轮与齿轮之间的咬和因磨损而出现间距,因此会有噪声,还有一个原因是光驱拖盘与卡架之间的空间过大,当光驱电机一转动就会引起拖盘的震动而共鸣。

这种情况在高倍速的光驱中最为明显,为了解决这一问题,现在的高倍速光驱都对托盘进行了改动。从设计上参照了部分高级CD唱机的托架设计,取消了托盘设计,即将整个CD-ROM的机座一起拖出来,这样整个托架就显得很厚实,稳定性也大为提高。降噪和防震性能也确有增强。

## CD-ROM 大印象之六:权做CD唱机用

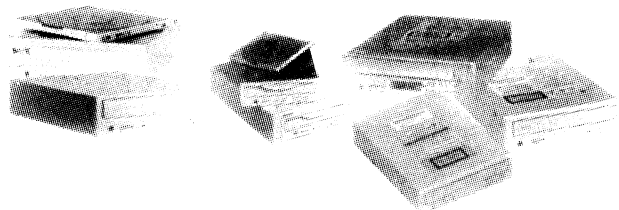
有人说电脑一族是最会享受的一族,他们在工作时都不会忘了娱乐,你看他们又在一边工作一边用CD-ROM听CD唱碟了!确实CD-ROM能播放CD唱碟,但其效果要想与专业的CD唱机相比,当然会差得很远。这是因为我们的CD-ROM在制作选料时,都考虑到成本方面的问题,所以有部分元件采用的是大路货,而对于音频信号的放大,我们的CD-ROM都会以一块普通的前置IC来代替,而那些CD唱机在IC的选用方面也较CD-ROM可讲究的多。同时,好的CD唱机也在防震容错

方面进行了加强设计,并且在信号的采样上,有以1 Bit的MASH方式的,也有用什么双倍频、三倍频方式的,这些在我们的CD-ROM里可完全不讲究的。

因此直接用CD-ROM播放CD音乐当然不能与专业的CD唱机比,但我们可以通过光驱后面的Digital Audio的信号输出,直接跳过光驱内部的数字放大电路,而将信号传到有数字输入端的音频放大器中进行再加工播放,倒也是一种将CD-ROM做业余CD唱机的好方法。相信那些追求好效果又不肯买CD唱机一族都会喜欢这种方法。不过电脑一族最好能选择一些品牌较好的光驱来作业余CD唱机的尝试。

笔者推荐的是Philip光驱和Creative光驱,这是因为飞利浦在家用音响和电视方面的成就很高,而且作为欧洲老牌的电器厂商,在光驱元件把关上也比较严格,因此飞利浦光驱在播放CD唱碟时的效果表现很好,可说是继承了它家用音响的一贯水准。有位朋友曾经在听过飞利浦光驱的播放效果后,称赞它的高音表现绵长有耐力、中音富有弹性和润性、低音效果正好。而Creative光驱在播放CD唱盘方面的表现不错,高音不尖、中音响亮、低音沉而不失,不过该光驱在容错方面确有需要改进之处。

说了关于CD-ROM的如此之多的大印象,也不知道能在您的心中留下一个啥印象,不过只要本文能对您有那怕是一点点帮助,笔者就深感满足了!





# 多媒体新世界

## ——97MPC 的新技术、新硬件和新软件

※ 双城

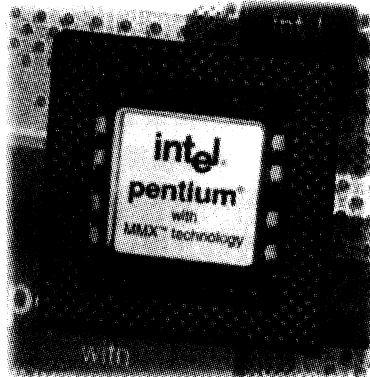
1997 年的第三季度,原本安静的多媒体世界忽然被 Intel 的 MMX 掀起波涛,人们原来观望 Pentium(MMX)的态度被其迅速降低的价格改变了。昨天我兄弟就购买了一块 Pentium/200(MMX)的 CPU 升级他的 AMD5K86/133,价格不过 2100 元,这还是他第一次使用 Intel 的 CPU 来升级。

也许 MMX 真的会带动一场新的 MPC 革命,随之而来的图像、声音等多媒体新硬件和新技术将会跟着跳跃,这是文明的色彩和声音。

### 一、CPU & MMX

CPU 是 MPC 的大脑,它的速度频率关系到电脑在视听上的表现,我们曾经只能在四分之一的屏幕上看电影动画,当时 CPU 因为在 MPC 世界中无法承受视听上的压力而将很多工作分配到显示卡、声卡、MPEG 卡上。比如在 486 机上得用 MPEG 卡看 VCD,但现在任何一部 Pentium/100 以上级别的 MPC 都能全屏幕地播放 VCD,因为 CPU 的速度将很快超越了我们暂时想要的,尤其当 MMX 技术出现时。

MMX 为 MultiMediaeMtensions 的缩写,这种 CPU 内部增加 57 条新指令,可以直接做音讯处理、影像压缩、解压播放、快速显示等工作,从而将原先依靠声卡、解压卡、显示卡等芯片支持的部分工作重新归纳到 CPU 中。



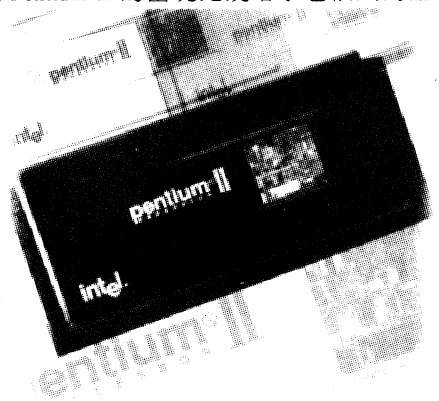
Pentium(MMX) 全称为 Intel P55C Pentium with MMX Technology,不要以

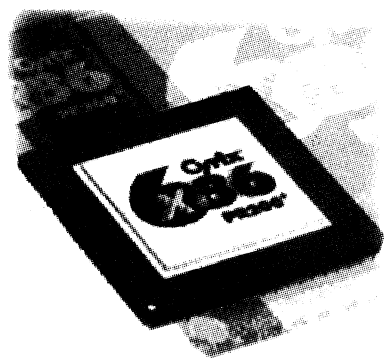
为在没有 MMX 软件支持下,Pentium(MMX)等同于相同频率的 Pentium,实际上由于增加了 Pentium(MMX)的 L1 快取,使其性能比相同频率的 Pentium 高 5-10% 左右。

即使如此,原先的 Pentium/200 一样可以在 MPC 的领域内大展拳脚,尤其当它的价格低廉到现在的 1500 元以下时,那么它对用户还是非常有吸引力的。它的速度足够让装有 Windows95 的 MPC 在处理现有的软件(包括 PCGame)时飞起来,而且其强大的浮点运算能力更让 AMD、Cyrix 系列产品嫉妒。

现在再看看 Intel 的 Pentium Pro,真不知道它的命运将如何,它是第一块使用精简指令的 CPU,但造就的问题是它在 16 位操作系统(DOS)下的表现在无法让人感到满意,同样在 16 位、32 位组合操作系统(Windows95)下和 Pentium 相比也没有多少优势,所以它的定位是在服务器上,因为它拥有高速处理 32 位软件的能力。但现在 Pentium II 的出现无疑给了它很大的压力,而不久 Pentium Pro(MMX)也将出现在市场上,这对用户来说是多了种选择。

现在即使是 Pentium II/233 加一块支持它的主板



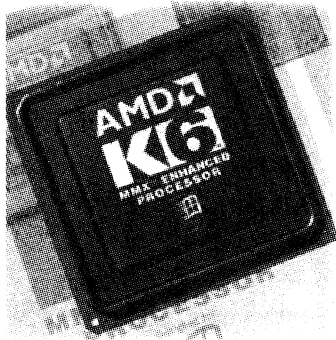


(Slot - 1 插槽)也  
不过 5000 多元，  
看来 Intel 在用  
Pentium(MMX)、  
Pentium Pro 牵制  
AMD、Cyrix 的同  
时，正打算用 Pen-  
tium II 统一天下。  
因为 Slot - 1 插槽  
将会给 AMD、Cyrix

生产相容的芯片带来一些麻烦。Pentium II 的特点之一  
是它居然在 16 位操作系统上都有不错的表现，而且它的  
频率将会达到 400MHz，其本身就带有 MMX 功能。

对于 AMD、Cyrix 来说，能够将普通 Socket 7 插槽的  
潜力挖掘多少已成为它们的主题，当然它们都会推出自  
己的 MMX 产品，但 Socket 7 真的还有潜力可以挖掘？

对于 Cyrix 6x86 PR200+ 来说，过高的电压、奇怪的  
频率、缓慢的浮点运算能力是其致命弱点，它无法和现  
在价格的 Pentium/200 竞争，而 AMD 的 5K86/133 也成  
为廉价的淘汰产品进行  
着大拍卖。而现在市场上  
唯一能够和 Pentium  
(MMX)竞争的便是 AMD  
的 K6/P200(MMX)。



当初 AMD 购买了  
NexGen 公司后获得了很多  
CPU 技术上的进步，  
所以这次他们能够一时  
间推出 Pentium(MMX)的对手。  
K6/P200(MMX)的速度相  
当惊人，尽管浮点运算能力只能和 Pentium/166 相比，但  
对 AMD 的产品来说已是相当大的进步，它在某些方面  
的表现甚至接近 Pentium Pro，现在它面临的问题是核心  
电压偏高。

至于 Cyrix 这次动作有些慢，M2 至今都没在市面上  
出现，这使得 Intel 更加有决心利用时机彻底击溃对手。

## 二、3D 图像加速芯片

Voodoo(巫毒)是由 Orchid 生产的典型 3D 图像加  
速产品，其性能让 3Dfx 芯片在这次的美国 E3 电子游戏  
展上出尽风头，几乎所有需要 3D 图像加速功能的  
PCGame 都支持这块芯片。Voodoo 的最大特点是可以和  
原先 PC 中的 2D 显示卡合作使用，只有在进行 3D 图形  
处理时，Voodoo 才会自动接管 3D 图像部分的工作。所以  
虽然得额外占用一个 PCI 插槽，但依靠卡上固化 2MB

的 FrameBuffer 型内存和 1MB 的材质储存内存，使得  
3Dfx 芯片在 3D 加速的性能上让其它产品黯然失色。

由于 Voodoo 的成功，3Dfx 和多家图像卡制作商签  
订协议，让 3Dfx 芯片和 2D 芯片合并在一张卡上，Her-  
cules 推出的 Stingray 128/3D 和 Alliant 的 ProMotion AT3D  
都是这样的采用 3Dfx 芯片的 2D/3D 图像加速卡，并且  
采用新技术可以获得 Windows95 独立窗口下的 3D 动画  
加速效果。

Diamond 的 Monster 3D 卡同是使用 3Dfx 芯片的图  
像加速卡，在 Pentium/100 这样的低速机器就能让 PC 在  
3D 图像处理上发挥出色，由此可见 3Dfx 芯片的威力。

此外台湾 Deltron 也推出一款类似 Voodoo 的 3D 图  
像加速卡产品 Flash 3D，它同样采用 3Dfx 芯片，采用  
4MB 的 EDO RAM/40ns 使得其价格有望在 1000 元以  
下。面对 3Dfx 芯片的攻势，NEC 和 Videologic 联手推出  
Power VR 芯片在解决了 Ram 新技术支持方面的问题  
后，也开始成为新的热点。

相对 3Dfx、Power VR、S3/ViRGE 2D/3D 却是块卖得  
火热，但在 3D 图像加速性能上非常失败的芯片，它卖得  
热是因为价格非常便宜，而且在 2D 图像加速上有不俗  
的表现，但在 3D 图像加速能力上却只能用平庸二字来  
形容，以致于玩家忽略其 3D 加速的功能而称之为 3D 减  
速卡。面对如此情况，S3 公司研制出 ViRGE/GX、ViRGE/  
DX 芯片来弥补其不足，但这些芯片的 3D 加速性能和流  
行的 3Dfx 芯片相比，还是存在一定的距离。Diamond 的  
Stealth 3D 2000 Pro 和 S3 的 STB Nitro 3D 就是采用这种  
芯片的 3D 图像加速卡。

尽管 3Dfx 芯片如日中天，但面对汹涌而来的需要  
3Dfx、Power VR 等图像加速芯片支持的 PCGame，3D 图像  
加速芯片的制造商可没有闲着，下面是一些制造商在这  
个领域的最新动态，他们的目的便是成为 98 年新一代  
的“3Dfx 杀手”。

NVIDIA 的新产品 RIVA 128 是 128 位的 2D/3D 图  
像加速卡，支持 PCI、AGP 规格，采用 RIVA 128 芯片，其  
除了 2D/3D 图像加速能力不凡外，还可以拥有 DVD 播  
放影像的处理能力，现在已成为新的焦点。

3Dfx 自然不会轻易让出自己的江山，现在他们有  
两个正在开发中的 3D 加速芯片组，其中 Banshee Black  
Belt 将可能同时出现在 Game - PC 和新一代的 Sega Sat-  
urn 家用游戏机中，从而表明 Game - PC 将很快拥有与  
家用游戏同步的处理图像的能力。

从 3D 图像争霸战的结局来看，最大的受益者肯定  
是 Microsoft，其中 DirectX 正在为 PCGame 和 Game - PC  
制订全新的软硬件标准，在最新的 DirectX 5 引擎中，Di-





rect3D引擎将为3D图像加速卡提供DMA通道。和Pentium(MMX)一样,3D图像加速芯片一定会是98年的热门话题,而这些话题将更多地围绕在PCGame身上。

### 三、3D的耳朵

我们常常在欣赏音乐时说到立体声(Streer),但立体声只是左右两个方向的声音,而对人来说,声音大都来自四面八方,所以除非我们被音箱包围,一般来说我们是无法通过电子设备来听到真正的立体声。

我们经常在一些MPC的软件上看到Dobly(杜比)的标志,这种技术便是3D立体声技术中的代表,它的最大特点是增加了声音的宽度,使得立体声能够拥有更广阔的空间,但同时需要额外的音源,比如最常见的是在身后增加一对音响,而其使用最广泛的还是在影剧院中。

Dolby的环绕声、AC-3等技术都是近来让人瞩目的3D音响技术,尤其DVD的出现更加使得AC-3成为一种新的声音标准。因为DVD是支持5.1版本的AC-3技术,这种技术支持左、右、左后、右后、中、超低音六个音源的同步工作,但这种技术现在更多是应用在电影上,但DVD一旦进入MPC和家庭领域,相信将专业电影院真正搬回家中已不再是梦想。

现在支持这种虚拟3D效果的PC设备主要分为两种,一种是采用硬件技术,比如Diamond出品的Monster-Sound就是其中的代表,它们大都是PCI的声卡。这种技术正在逐渐成熟,更多的产品不但支持定位3D音效,还支持AC-3技术。

由于Pentium(MMX)的问世,使得PC在多媒体方面可以更加方便地施展拳脚,所以QSound的QSoft3D以及RSX等3D定位音效模拟软件也开始问世,从而给PCGame的3D音响技术带来新的冲击。

为了迎接3D音响技术在PCGame上的运用,Microsoft在Windows95上已推出了新的引擎,在最新的DirectSound引擎中包括3D API引擎,这样利用MMX技术为更多的软件设计3D音效将不再是奢望。

### 四、最新MPEG电影剧院

尽管DVD已经出现,但VCD依旧火热,尤其当美国电影业忽然一改初态而开始支持VCD时,这个市场顿时更加热闹。

我们知道抛开MPEG卡的支持,在Pentium/100的MPC上,配合一张普通64位图像卡就能非常流畅地播放VCD,但当Pentium/200都成为平凡时,那些多余的速度我们又将如何利用?也许你的MPC可以测试出播放速度高达60幅画面/每秒,但我们总不能让MPC真的

用这样的速度来看VCD,所以就有了数字过滤的技术。

其实在Real Magic Mpeg这类高档MPEG卡上早已有了数字过滤技术,使得VCD的播放质量大幅度提高,但这种硬件产品在两年前的价格相当昂贵。而当时开始流行的Pentium/100级别的CPU尚不能偷闲处理数字过滤技术,所以等到今天,我们已看到一些播放MPEG的软件开始增加了数字过滤技术。

Xing是大家最熟悉的播放VCD的软件,在最新推出的3.2版本中,不但支持数字过滤技术,而且支持Pentium(MMX)新技术。

### 五、浓缩就是精华的MP3

最近购买了一部MiniDisc的随身听,非常奇怪那么一张光碟居然可以反复擦写74分钟的高品质音乐,而此时也忽然发现MPC上出现了MP3的音乐格式,它能够在录音时将原本需要的数十兆空间浓缩成数兆,而且一样保持优良的音质,这使得一张光碟居然能够放上上百首的歌曲,这种神奇的压缩技术就是Mpeg Layer3。

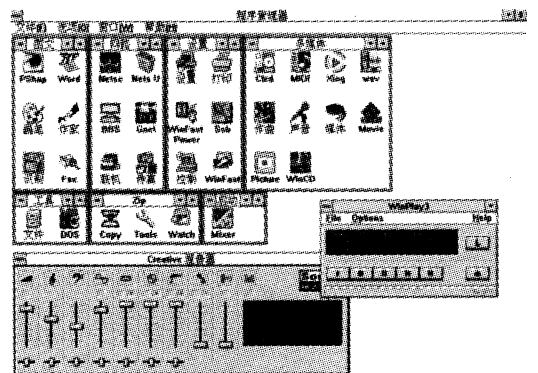
MP3的原理是将人类不易听到的声音去掉,再用Subband Coding、equalizer等功能运算处理后压缩,所以听到的效果相当惊人,几乎接近CD-Audio音质。

### 六、让MIDI的声音靓起来

自从有了Wavetable(波表)模拟软件,似乎就宣告了Wavetable专业硬件的末日,现在越来越多的软件加入到模拟软件的行列,RolandVSC就是其中一种。

其实现在使用Pentium/133的MPC就可以随意播放VCD影片、欣赏MP3音乐、聆听MIDI,但你如果打算象听CD-Audio一样用多任务模式再去处理类似Word、Photoshop的工作,那么你会发现这工作将是断断续续的。

所以当Pentium(MMX)出现时,上述的这些多媒体新世界才会变得更加美妙。



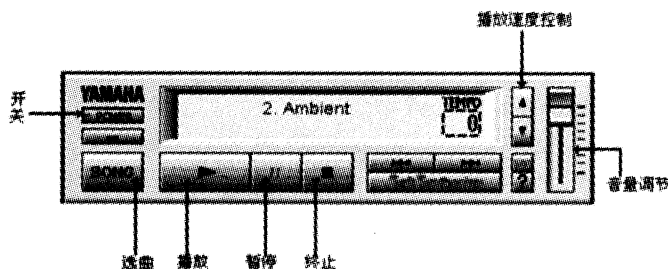
# 雅马哈 S - YXG50 软音源

♣ 海 啸

各位朋友是否还记得本刊前几期中有一篇介绍计算机软音源产品的文章，在那里介绍的是雅马哈的早期产品，而现在我们介绍的是雅马哈最新出产的软件音源产品 S - YXG50 我们得到的是 Trial 版本，它虽然只能使用 60 天。但那种音乐效果是以往任何软音源产品所不能达到的。在这里我向各位读者强力推荐雅马哈 S - YXG50 软音源。

首先为了让读者了解它的功能效果，我们先列举一下它的技术类型指标：

波表类型: Wave Table  
 数字声音: 676 Melody 声音 + 42 SFX 声音 + 21 Drum/SFX Kits  
 多位通道数: 16  
 采样频率选择: 44/22/11KHz



带有动态数字音响过滤器和 Direct Sound 支持，因此在 Windows 95 的游戏和音乐上有更好的表现。

不过 S - YXG50 软音源产品所需的硬件配置要求比较高，它需要：CPU 配置：Pentium 166 CPU 及以上，推荐使用带 MMX 功能的 CPU；内存要求：16MB 及以上，使用操作系统：Windows 95；声卡要求：16 位双声道声卡。

笔者刚开始还不太相信这款软音源产品的硬件要求，所以冒然在设置中使用了 44KHz 的最高采样频率，没有想到在我的 Pentium 120 计算机上表现居然都差，看来这个 S - YXG50 确实是极占 CPU 资源的东西，因此笔者在此奉劝各位使用 Pentium 166 以下机型的朋友在用 S - YXG50 软音源时，一定要选择此一档的 22KHz 频率，而不用再试 44KHz 了！不过说实话，就连这 22KHz 的采样频率所播放出的效果都让人感到惊异，由它播放出的 MIDI 音乐韵味很足、高音亮而不尖、中音圆而不平、低音

极负渲染力。看来雅马哈公司在电子乐器领域的技术地位依然与日中天、不可小视。

各位在自己的 Windows 95 系统中安装了 S - YXG50 软音源后，它会在程序组中自动生成一个雅马哈的音乐模块，用户能在此选择使用雅马哈 YXG 50 的 MIDI 音乐播放器，这个播放器的控制面板与上一代的雅马哈软音源产品的控制面板的设置大体是相同的，因此方便用户从旧产品中直接过渡到新产品中来，但它又有一定的创新功能，其中它有一个选曲的方式很新颖，同时它又能调整音乐播放速度，可以让用户选择自己喜欢的音乐播出频率，在这个雅马哈音乐模块中它也提供了 Uninstall 程序，关于这个程序的使用功能，想必就不用我再仔细说明了。雅马哈 S - YXG50 软音源产品为了便于用户控制，所以它还在 Windows 95 系统设置的控制面板组中加了一个 YXG 50 的设置图标，用户可在这里对 S - YXG50 的采样频率等参数设置进行必要的调整。

各位读者如果对 Yamaha 雅马哈 S - YXG50 软音源产品的其它的一些具体功能感兴趣，则请自动到以下 Internet 的网页上查询，并可在此下载一个雅马哈 S - YXG50 的试用版回来，自己亲自使用一下，看 Yamaha S - YXG50 软音源产品到底具有何种的魅力！

<http://www.yamaha.co.jp/english/xg/>

<http://www.yamaha.com>

<http://www.yamaha.co.uk>



J 16

# NetWare 上 FOR Windows 应用软件的真假共享

◆ 林光

NetWare 局域网的特点之一,就是使客户能共享服务器的软、硬件资源。但是如果在其网络上,尤其是对于 FOR Win 应用软件的安装方法不正确,就会出现客户之间只是共享服务器的硬件,而不能共享软件资源的现象,这就是所谓的假共享——单户独享应用软件资源。最简单的例子是,在安装 Windows 3.X 时,如果你使用的安装命令是 SETUP,而不是先用 SETUP/A 命令把 Windows 安装到管理级安装点处,然后再用 SETUP/N 把 Windows 安装到客户级安装点处的话,那么整个 Windows 就会整个装入到客户的安装点处,成为独享的 Windows。如果几个用户对此 Windows 同时使用,那么必然引起资源冲突。为了避免冲突,每个用户都安装这样的一个 Windows 操作系统。可以想象,将会造成很大的硬件资源的浪费,而软件资源又没得到共享。出现这样的问题,除了对软件运行环境设置不当外,安装方法不正确也是一个很主要的因素。

一般地,FOR Win 的应用软件在 NetWare 上具有共享的特性。其表现在,这些软件在安装的时候,都能够分成两部分来安装。一部分安装在管理级的安装点处,这部分占该软件的大部分字节,是软件的系统管理部分,作控制、提供实用程序之用。只读,供各用户共享。另一部分要装在客户级安装点处,这部分占该软件的很少字节,是记录用户使用状态、设置环境之用。可供读写,是客户部分。因此,笔者认为 FOR Win 应用软件被客户真正地共享,应具有以下的三个特点:第一,安装好的应用程序,应该是如上所述,能够分两处存放的,且功能各异。第二,客户安装点的应用程序的存在与否,并不影响管理级安装点的对应软件的运行。用户之间若不共用同一点的话,不同各点运行同一应用软件应互不干扰。第三,客户级各安装点上已安装好的 FOR Windows 程序,可任意复制给其它不引起冲突的各点。该点的用户只要作一些与原用户无关的修改,就可以运行,无须重新安

装。只有同时具有以上三个特点的应用软件,才能算是真正共享的软件。

下面,我想在 NetWare 上以安装 Windows 3.2 和中文 WORD 6.0 为例,谈谈真正共享 FOR Win 应用软件的安装及设置方法。

## 一、安装前的准备工作

为了使安装及调试工作顺利进行,建议最好使用具有管理员级权限的用户来工作。对要写入的目录,需要除 S、A 之外的访问权限。因为如果管理员级的用户无法安装或运行的软件,那么在客户级中一定无法安装或运行。而当客户级的用户需要安装或运行这些软件,只要在设置方面作适当的修改就可以了。

1. 准备好一台 386、4M 内存以上的工作站,应有硬盘或 CD-ROM,盘上要有需安装的软件。用来对服务器进行软件安装。

2. 该工作站最好用软盘以 ODI 方式上网。因为 Windows 在 ODI 方式上能以 386 增强模式运行。如果以 IPX 方式上网,也可以用后述的方法解决。下面是启动磁盘的 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件,供参考:

### CONFIG.SYS 文件

```
LASTDRIVE = E
DEVICE = HIMEM.SYS
DEVICE = EMM386.EXE NOEMS
DOS = HIGH,UMB
FILES = 40
BUFFERS = 20
STACKS = 9,256
```

### AUTOEXEC.BAT 文件

```
SMARTDRV.EXE 1024
LH LSL
LH NE2000
LH IPXODI
LH NETX
F:
```



LOGIN

PATH = G:\WINDOWS;F:\PWIN32;%PATH%

SET TEMP = G\WINDOWS\TEMP

注:最后的两句,即 PATH 和 SET 语句,可暂时不写,当安装 Windows 时,由机器自动写上。但在运行 Windows 时,有盘工作在启动时必须读入这两句,才能正常运行 Windows。其中,F:\PWin32 为管理级安装点下的共享目录,G:\Windows 为客户级安装点下的客户目录。

### 3. 安装用户的正本文件

用户的正本文件必须书写正确,才能正确地安装软件。设服务器分两个卷:SYS 和 USER.USER 卷下分三个子目录:HOME、TOOLS1 和 TOOLS2.HOME 用来存放客户的目录,TOOLS1 用来存放共享目录,TOOLS2 用来存放管理员的目录。设当前用户名为 NO1,其子目录也叫 NO2。正本文件驱动器映射语句如下:

```
map root f: = USER:/TOOLS1
```

```
map root G: = HOME:/NO1
```

注:若 Windows 的客户部分安装在本地硬盘,则可不作驱动器 G 的映射。后面的可作通常的书写。

## 二、安装 Windows

重新上网后,在本地硬盘或光盘上找到 Windows 的安装软件,分两部分安装。1. 用 SETUP/A 命令安装共享部分,关键是选安装目录为 F:\PWin32。2. 安装客户部分:进入 F:\PWin32,用 SETUP/N 命令把 Windows 安装到客户级安装点处,取安装目录为 G:\Windows。当系统要更新 AUTOEXEC.BAT 文件时,我们可以让它写磁盘,结果我们会发现写了如前所述的 PATH 如 SET 两句。可见,这两句是有盘工作站启运 Windows 时必不可少的,除非在用户的正本中写入相应的语句。

## 三、运行 Windows

1. 若是有盘工作站,可用原来的磁盘启动计算机,上网后进入 G 驱动器,打入 Win 便可启动 Windows。若是无盘工作站,还需在用户的正本中加上两个搜索驱动器语句:

```
map ins sx1: = f:\PWin32
```

```
map ins sx2: = G:\Windows
```

其中 X1 和 X2 是顺延下来的搜索驱动器序号。另外还需要有对 f 和 G 的访问权。这样,以该用户名登录上网,进入 G 后便可启动 Windows 了。

2. 如果不是以 ODI 方式上网,那么只能用 Win/S 命令,以 Windows 的标准模式运行 Windows,这样 Windows 的整体性能将会下降,有些应用程序将不能运行。

那么你可以把两个 DOS 文件;HIMEM.SYS 和 EMM386.EXE 拷到软盘的根目录下,插入到 A 驱动器中。当打入 Win 后,Windows 开始启动并访问 A 驱动器,读取到以上的两个文件后,就会以 386 增强模式运行 Windows 了。

## 四、安装 WORD 6.0

1. 确认当前 Windows 没有运行其他的应用程序,也没有被其他的客户所使用。

2. 找出当前工作站硬盘或 CD-ROM 下 WORD 6.0 的安装软件,这个软件一般为 29MB,没有子目录。

3. 运行 SETUP.EXE 文件,关键的是提示打入安装路径时,要把 WORD 6.0 安装到管理级安装点处,即共享目录 F 之下。例如取名为 F:\WORD 6.0。否则不能共享。

4. 若是全套安装,在共享目录 F:\WORD 6.0 内有 7 个子目录,约 19MB。在客户目录中,WORD 在 Windows 目录下建立了一个子目录 G:\Windows\MSAPPS,内有 8 个子目录,0.6MB。另外还有一些文件写到 G:\Windows 之下,连同 Windows 在内,约 7.7M。

5. 对于其他的应用软件,例如 EXCEL、VISUAL FOXPRO 3.0 等,也可以用此法安装。

## 五、在客户安装和运行软件

在管理员级中顺畅地运行各种 FOR Win 软件后,就可以把整个 Windows 目录复制到各需要使用的客户目录下,不需要逐个安装了。但是这些用户的正本文件和权限需要设置好。正本文件与前面的差不多,只需把 G 所映射的目录改为该用户的客户目录即可。权限方面,共享目录 TOOLS1 和客户目录 G:\Windows 都只给 R、F 权限就可以运行了。这显然对客户的目录使用限制得太厉害了,应该再给 C、W、M 等权限,还可对文件设置一些属性。然而放权太多,又不利用管理维护。较好的办法是利用 Windows 的 ini 文件对 Windows 作某些限制。例如可对 program.ini 和 control.ini 文件作某些添加,添加内容如下:

Control.ini 文件

Program.ini 文件

[Don't load]

[Restrictions]

Color = 1

NosaveSettings = 1

386 Enhanced = 1

Editlevel = 2

Drivers = 1

Fonts = 1

Mouse = 1

Dexktop = 1

Printers = 1

■ 海燕

现在面对激情汹涌的上网热潮，竟然出现了两类完全不同的人，其中一类人觉得上 Internet 国际互联网挺愉快、挺充实，在这个网上什么好玩的、好看的都能找得到。而另一类人则正好相反，他们认为上 Internet 无聊透顶，因为在这个网上什么好东西也找不到。有时我在看到他们为此而争论的面红耳赤时感到很好笑，为何他们会对 Internet 国际互联网的认识有如此之大的差距呢？有什么办法能让人们在网很方便很快捷的找到自己所得到的东西呢？

## 一、快速寻找软件法

刚刚上网的朋友面对茫茫网海，想找到自己所需的软件，确实挺困难挺无奈的，记得笔者在刚开始时也是一样，有时为了得到一个软件程序逼得接二连三的远涉美国去以每秒几十个字节的速度来下载文件，而且现在的软件容量越来越大，君不见微软

推出的 Windows 系统就是一代比一代大嘛！如此一来用户在下载时可就痛苦了许多，因为时常下载到一半就会断线，那种功败垂成的失望与怨恨劲，直到现在想起来都好笑。那么有什么办法可以让每位新手的痛苦历程短一些呢？

我认为只有让新手们了解了一种方法就可少走弯路，那到底是什么方法呢？其实很简单，先弄清自己国内及周围有那种现成的网络资源可供利用，如果能在这些较近的地方得到自己所需的软件，那又何必舍近而求远呢？

有的朋友又会说了，我知道自己想要的软件，但要我在国内的各个网站上去找，也是很麻烦的事，能不能告诉我更简单的解决方法呢？

能！现在有一个专门搜寻软件地址的工具程序出现了，只要你有了它的帮助，相信就不愁找不到想要的软件，这个搜寻工具软件就叫 fpArchie，

你可能又要小心翼翼的问我：到哪儿才能拿到这个好东西？你不用担心，只要到以下几个网页中去找找看，就一定能下载回该软件！

```
ftp:// pds.nchu.edu.tw/ pc/ Winsock/
Windows95/Archie/fpar09b1.zip
ftp://ftp.nsysu.edu.tw/Win95/winsock -
l/Archie/fpar09b1.zip
ftp://leica.ccu.edu.tw/pub3/winsock -
l/Windows 95/Archie/fpar09b1.zip
ftp:// ftp.csie.nctu.edu.tw/ Windows/
Windows95/Archie/fpar09b1.zip
ftp:// axp350.ncu.edu.tw/ OS/ win95/
sintelnet/inet/fpar09b1.zip
```

由于 fpArchie 是一个全免费的公用软件，所以你不用担心费用的问题。一般你下载回来的是一个用 Zip 压缩过的文件，如果不知如何解压，请先从本网页上下载回 WinZip 文件来备用 (<http://www.winzip.com>)。有了它之后我们就可解压 fpar09b1.zip 文件了，解压后得到 fpArchie 0.9 Beta1 版。

有些很麻烦的朋友肯定还会问我，那这 fpArchie 又如何才能使用

这样 Windows 的某些功能就会失效。比如不允许“退出时保存设定值”，使得被删除的图标在重新启动 Windows 时恢复。

## 六、安装应用软件的一些经验

1. 除 Windows 外，一般的 FOR Windows 软件都能自动地分两部分安装。只要正确地选好共享目录，客户部分就会自动地安装在当前 Windows 下。实现真正的共享。

2. 有的管理员为了安装方便，把软件的安装版复制到服务器的硬盘上，由服务器对服务器地安装。这样安装出来的程序，虽然也可分为两部分存放，也可以运

行，但是不能复制给其他的用户使用。除了 Windows 外，其他的应用程序都不能出现图标，并有错误信息。原因是，在 Windows 的一些 ini 文件中，含有原安装用户的全路径，其他用户无法读取。因此，判断一个应用程序能否共享，只要打开 Win.ini 文件，查看一下所带的路径是否含有客户目录名，若有，则不能共享。例如路径为：G:\Windows\MSAPPS\……，此程序可共享。路径为 G:\HOME\NO1\MSAPPS\……，此程序不可共享。

3. 如果你头一次安装一个新的应用软件，那么最好用软盘启动上网，不要写保护。装好后，查一下有没有对启动磁盘写什么，这样便可知该软件的运行环境，可在网络上重新设置，使无盘工作站能够工作。 J 17



呢?千万不用担心,这个 fpArchie 可是顶级易用的软件了。它的缺点就是英文软件让完全不懂英文的朋友头痛,但好在软件上的英文不多所以问题也不大。fpArchie 大体的操作如下:先输入要查找的文件名称,再输入欲查的网页的地区范围,最后再告诉电脑可以进行搜寻工作!

我们在执行了 fpArchie 软件后,到 Named 栏目中输入待寻找的文件名称:如 winzip95.exe,然后再按下右边的“Find Now”选单,开始选择欲搜寻的网站范围,请选择程序窗口上方四个选项中最右边的“Server”选项,你这时可以从一大群网站中选择合适的搜寻目标,接下来就可以让软件开始进行找寻工作了!

当该软件在经过一番搜寻后,会列出在那些网页上能找到该软件,那时你就可以移动鼠标选择合适的一个网址然后用“Retrieve”选项把这个软件给下载回家,如此一来你看多轻松愉快,而且你在下载回软件后还可以将上次的查询的结果用 File 菜单中的 Save 选项储存起来,以便日后备查!既不费神又不费力,多简单多方便!快去感谢 fpArchie 吧!笔者就是因为有了这个软件,所以很多软件就不用去美国去苦命下载了,从国内的网站上下载不更好吗?

## 二、快速查找资料法

有人说 Internet 国际互联网是个大大学校,这里怎么样的知识都有,只要看你是如何去学了,但实际上这个大大学校很杂乱,如果是“刚入学”的新生在这个学校里就会迷路,那么如何帮助他们呢?

目前在 Internet 国际互联网上有很多搜寻器,它们是用来帮助网络用户在网找出各自需要的资料和信息,其中大家最熟的搜寻器就是就是 Yahoo 了,没有任何人敢说自己的搜寻是最好的,这是因为 Internet 国际

互联网上的天地实在是太大了,因此各种各样的搜寻器也应运而生,到目前为止这些搜寻器就有一二百种之多,仅是全面浏览一遍都要花很多功夫,就更甭提对每个搜寻器都试用一遍了!而且每种搜寻器的搜寻和处理方式也不一样,因此得到的效果也各不相同,你用这套搜寻器的查寻方式就不能到另一个搜寻器上适用。那么该让广大用户如何适从呢?

我们在下面再推荐一个名叫 WebFerret 的免费软件,你可以从以下网址中下载得到:

http://ferret.aitcom.net/WebFerret110.exe  
 http://www.vironix.com/netferret/download.htm  
 ftp://ftp.csie.nctu.edu.tw/Windows/Windows95/Misc-Winsock/WebFerret110.exe  
 ftp://ftp.nsysu.edu.tw/Win95/winsock-1/Misc-Winsock/WebFerret110.exe  
 ftp://ftp.cis.nctu.edu.tw/upload/Windows/winsock/WebFerret110.exe

这套 WebFerret 软件功能很强,我们目前得到的版本为 WebFerret 1.10 版。它可帮助你在 AltaVista/Excite/Yahoo/Open/Text/WebCrawler 等著名的搜寻器中同时查询你想要找的东西。你只要执行该软件后,输入欲查询的信息关键字,它就能列出一个详细的搜寻结果,内容可是集百家之长,而不用你再一个个使用搜寻器去查找了,多方便啊!

你在 WebFerret 软件的 containing 栏目中填写欲查询的关键字,如: BlueFlag, 然后按下 Find Now 按钮,这里程序就开始执行搜寻工作,并且它会在搜寻结果中按次序列出每个有关的网页地址,你只要在任何一个网址上点鼠标左键两次,就能用计算机内的网页浏览器来即时浏览该网页,为了方便你的寻找,

WebFerret 还会将每个网址的大概内容用一小段索引形式提供给你参考,而不必直接进入每个网页。

由于 WebFerret 会在你输入关键字后,去查询每个搜寻器,这样一来搜寻的速度会有所下降,你可以进入 View 选项中的 Options 选单,在 Search Engines 中选择合适的搜寻器,以便加快查找速度。

WebFerret 的关键字查找方式也包括“AND”与“OR”方式,在这里它用 Match allwords 和 Match any word 两句话来替换。其实与“AND”和“OR”操作是一样的。同时如果用户要查找的信息是一句短语的话,那么必须用引号将他们括起来,如“chinacomputer Magazine”,否则 WebFerret 会将这句短语当三个分开的关键字来处理。

说到 WebFerret 的好处,我们不禁要告诉大家,其实 WebFerret 是一个名叫 NetFerret 软件集成中的一部分,在这个软件集成中包含有六个软件:

FileFerret: 查找软件下载的最近网址,功能与我们在前面所介绍的 fpArchie 软件大体差不多。

MailFerret: 查询电子邮件信箱,主要以美国区为主

PhoneFerret: 查询美国的电话号码

NewsFerret: 查询 Newsgroup 新闻组的内容。







IRCFerret: 查看一下自己的网友是否在使用 IRC 服务。

在这几项软件中 MailFerret 和 PhoneFerret 以及 IRCFerret 对我们来说并不适用, 而剩下的几个软件中, WebFerret 可以免费获得, FileFerret 可用 fpArchie 替代, 如此一来只有 NewsFerret 还有价值, 但至于是不是为了得到这个软件而花 29 美金去购买, 就看用户的意志了! 如果用户想进一步了解 NetFerret 软件集成的功能, 可以去以下网址进行浏览。

<http://www.ferretsoft.com/>

<http://www.ferretsoft.com/netferret/sales.htm>

### 三、快速得到网页信息法

大多上网日深的网友, 一定都有在 Internet 国际互联网络上塞车的记录, 现在的这个 Internet 网就算是再经过几次扩容, 但面对如此汹涌的上网狂潮, 网容仍是不够宽敞。如何解决上网塞车的问题呢? 这对个人用户而言简直毫无解决的办法, 那么如何能绕过网塞过程而快速取得相关网页的信息呢? 这笔者就有一法可教了!

那就是通过 E-Mail 电子邮件形式来获得 WWW 网页信息, 你可不要怀疑这件事的真假, 因为这恰恰是真的, 而且操作起来非常简单, 但唯一的一点弊病就是使用这种方法得到的 WWW 网页内容多限于它的文本信息, 而无法再展现 WWW 的多媒体光彩 (有些服务站点是允许一并发回图形资料的!), 但它最大的优点就是可以绕过网络塞车问题, 你可以在离线时阅读这些得到的信息, 以节省上网费用。目前世界上有许多站点提供这种代客上网的服务, 他们在收到用户的 E-Mail 电子邮件之后, 会帮用户登上指定的 WWW 网页浏览, 然后把其中的信息制成文本或其它的文件信息, 再用 E-Mail 形式发送回用户的邮箱中, 那么用户就可以在离线

状态下阅读自己所需的 WWW 网页信息了。

以下我们先介绍一下德国信息科学研究中心所提供的这种服务吧! 你在这里可通过 E-Mail 电子邮件取得它所传送回的 HTML 格式的文件, 甚至也能再进一步要求得到相关的图形文件。使用方法如下:

你先发一封信给德国信息科学研究中心的信箱

收信地址: w3mail@gmd.de

信件内文: get \* \* \* \* \*

注: \* \* \* \* \* 代表用户指定的

WWW 网址, 如用户想要知道 IDC 数据出版的网页内容, 就必须在信件内文中注明: gethttp://www.idg.com。

在用户发出 E-Mail 邮件之后, 通常在很短的时间内 (一般为一两天) 用户就能得到回信, 这时用户需要利用电子邮件的 Save as 功能将这封回信储存成 HTML 文件格式, 这时就可利用 IE 或 Navigator 等网页浏览器来看这个 HTML 网页内容了, 不过需要说明的一点就是, 这时取得的 WWW 网页内容并不包括图形, 如果你需要带图形, 请继续看下面的介绍。

为了方便用户提出更多的要求, 他们还为了 get 指令设计了一套相应的参数表, 用户可参过参数表来得到更多的东西。

get - t

这里所带的 t 参数, 指的是 text 文本信息, 也就是说, 用户需要的是文本文件而非 HTML 文件。

get - img

这个参数表明用户需要把这一 WWW 页的内容连同图形文件都一并传回。虽然图文并茂比较直观, 但它要求你所用的电子邮件处理软件能支持 MIME 格式, 否则请不要使用这一参数。

get - l

这个参数代表用户需要这一网页和它其中每一个 hyperlink 结点的

资料, 并包括了图形等内容, 同 -img 参数一样, 这个参数需要用户所用的电子邮件处理软件必须支持 MIME 格式, 同时我们要提请用户注意的一点就是: 在使用这一参数时, 最好考虑一下邮箱容量的大小, 否则有可能一次来一大群东西撑爆你的邮箱!

关于这个德国站台的详细服务内容, 可以用以下格式发信去寻问:

收信地址: w3mail@gmd.de

信件内文: help

这样你就可获得登录相关服务详细内容的文件, 以供用户参考。

我们还要介绍的一个服务站点也提供相应的服务, 那就是叫 Agora Server 的站台。和德国站台一样, 你需要发信去要求对方帮你获取相关的 WWW 网页内容。信函的格式如下:

收信地址: agora@dna.affrc.go.jp

信件内文 send \* \* \* \* \*

这其中 \* \* \* \* \* 的解释与德国站台的一样, 不过用这种方式传回的文件是文本文件, 如果你需要更详细的内容, 可改换信件内文的内容。

source \* \* \* \* \*

这代表你需要取回的是网页的 HTML 格式内容。

deep \* \* \* \* \*

这表示用户需要这页 WWW 内容中的每一个 hyperloink 的内容。不过它与德国站台提供的服务不同, 它只能提供文字资料, 而无法得到图形等多媒体文件。

而且如果你对这个站点的服务还不太了解, 也可发以下格式的信件去询问:

收信地址: agora@dna.affrc.go.jp

信件内文 help

同样你也会得到对方发来的详细服务使用说明。

好了, 在这里我们就只介绍这些内容了, 还有其它的一些关于 Internet 快速使用的方法, 请各位慢慢研究吧, 小生告退!

# INTERNET 共享软件(五)

## Encrypt - It for Windows 95

♣ 马 龙 张春阳

Encrypt - It for Windows 95 是一个在 Windows 95 操作系统中对文件进行加/解密的共享软件。被列入国际著名的计算机杂志 PC Computing 所选出的 1001 个最佳免费软件中。

为了得到该程序,首先请接入 INTERNET。在 WWW 浏览器中键入 <http://www.pccomputing.com>,与 PC Computing 的 Web 节点相接,然后在 1001 Best Downloads 页面下的工具软件项下的 Encryption 类中,选择 Encrypt - It for windows 95 下载。下载的程序是一个名为 ei32.zip 的压缩文件,运行解压缩软件,得可执行文件 eiw311.exe,安装完成后得文件 13 个。

为了方便、快捷使用 Encrypt - It for Windows 95,我们建议用户应在桌面上建立其快捷方式,具体操作方法如下:

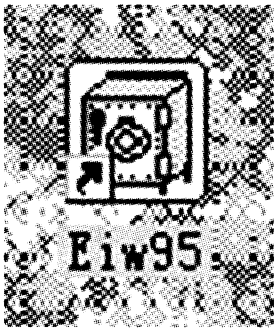


图 1 Eiw95 快捷图标

1. 点击鼠标右键,选择新建菜单,再选择快捷方式项。

2. 在“命令行”中键入 eiw (同时需输入相应的路径),或用浏览功能选择。

3. 选择下一步,在“选定快捷方式的名称”的框中,默认 Eiw95,选择完成。

此时,Encrypt - It for windows 95 的快捷方式即出现于桌面上(如图 1)。

双击 Eiw95 快捷图标,启动 Encrypt - It for windows 95 程序,屏幕窗口显示(如图 2)。

由图 2 可知 Eiw95 有六项功能组成,具体为:

### 一、文件操作 (File)

1. 文件选择(Select) 用于选择加/解密的文件,操作窗口显示如图 3。可以利用驱动器/目录 (Drives/ di-

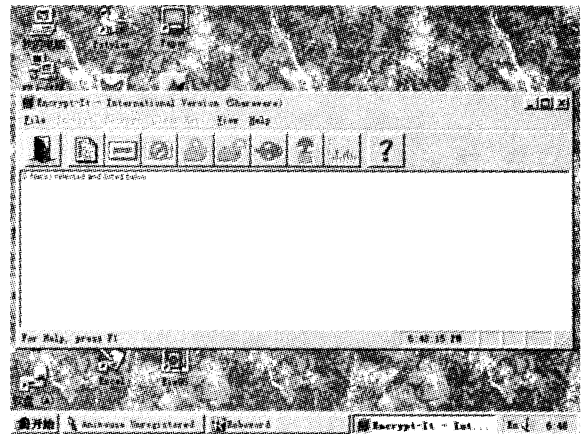


图 2 Eiw95 启动屏幕

rectorie)、文件列表框 (Files)、文件名输入框 (File) 或文件组选择操作 (Group Operations for) 等项,选择需加/解密的文件或文件组;完成后,文件选择信息项 (Selected File) 将会显示出所选文件的有关信息,如文件大小、建立日期和时间;同时文件加/解密时间项 (Time to Enc/Dec File) 也将给出加/解密这些文件所需的时间;我们还能在文件列表合并项 (File List Merge) 中确认以下操

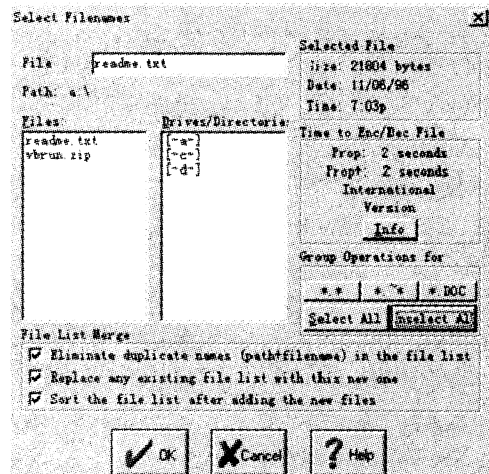


图 3 Eiw95 文件选择操作窗口

作:是否在文件列表中消除复制文件名(路径+文件名)、是否用新名字替换所有已存在的文件列表、是否加入新文件后对文件列表进行排序。

2. 清除文件选择(Clear Select) 在已选择的文件列表中取消选择,将文件列表清空,但并不是删除文件。

3. 删除文件(Remove) 在已选择的文件列表中,删除选择的文件,其操作窗口如图 4。Eiw95 定义了四种删除方式:只留原文件、删除原文件、快速消除原文件、按国家标准消除原文件,同时还应选择删除前是否显示警告提示。

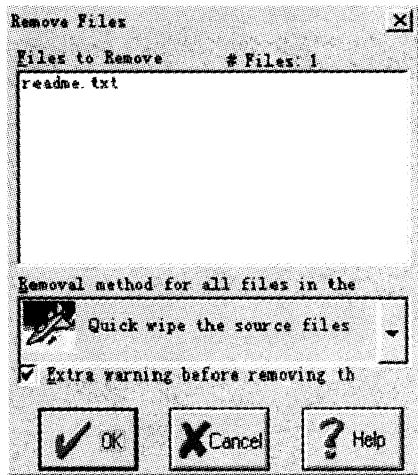


图 4 Eiw95 文件删除操作窗口

4. 文件统计(Statistics) 统计文件中的各种字符(指从 00 到 FF 十六进制码)所出现的百分比。统计项目有:字符数、模式、平均值、中间值、标准值、范围、最小值、最大值,统计信息(如图 5)。

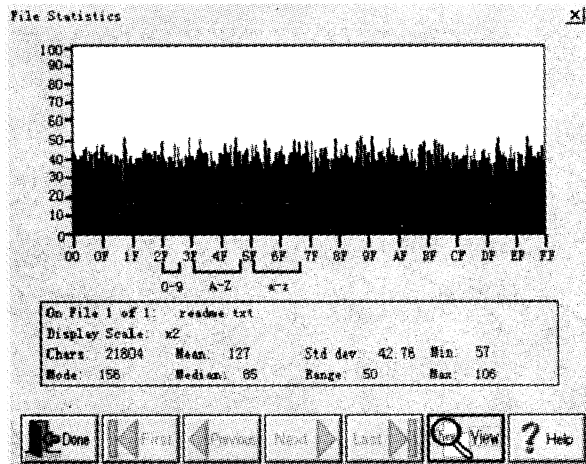


图 5 Eiw95 文件统计显示窗口

点 hex VIEW 键,则能以 16 进制码浏览文件,浏览窗口(如图 6)。

5. 优先设置(Preferences) 对加密、解密、删除文件等操作进行提前的设置处理。

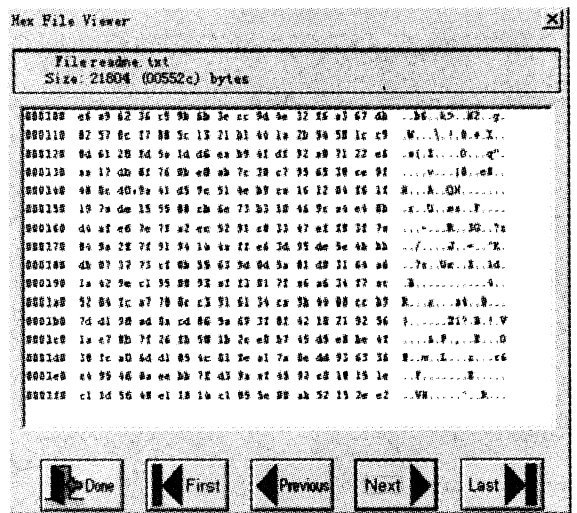


图 6 Eiw95 文件统计中按 16 进制码浏览文件显示窗口

加密设置:加密水平,有 Proprietary、Proprietary + 两种,另外 DES 和 DES + CBC 两种加密方式只能被美国及加拿大用户使用。

加密后处理,可以保留原文件;删除原文件;快速消除原文件,消除次数默认为 2 遍;按国家标准消除原文件,消除次数默认为 5 遍,具体内容(如图 7)。

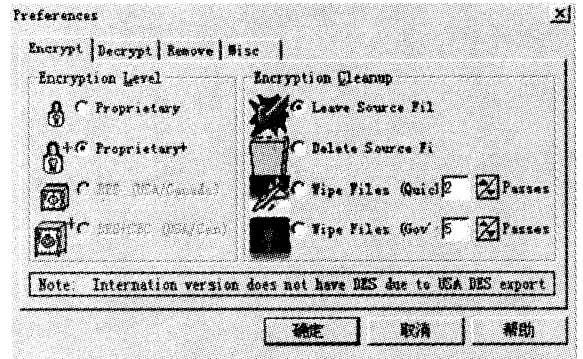


图 7 Eiw95 优先设置中加密设置操作窗口

解密设置:解密后处理,可以保留原文件;删除原文件;快速消除原文件,消除次数默认为 1 遍;按国家标准消除原文件,消除次数默认为 3 遍,具体内容(如图 8)。

删除设置:删除文件设置,可保留原文件;删除原文件

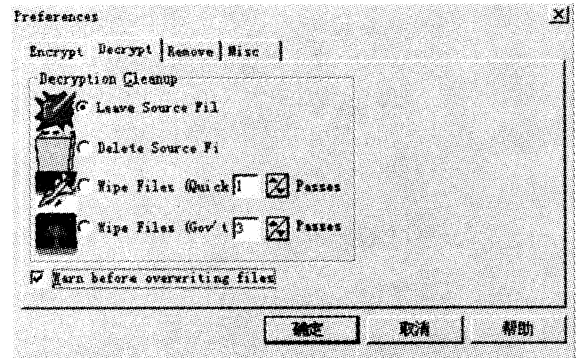


图 8 Eiw95 优先设置中解密设置操作窗口



件;快速消除原文件,消除次数默认为3遍;按国家标准消除原文件,消除次数默认为7遍,具体内容(如图9)。

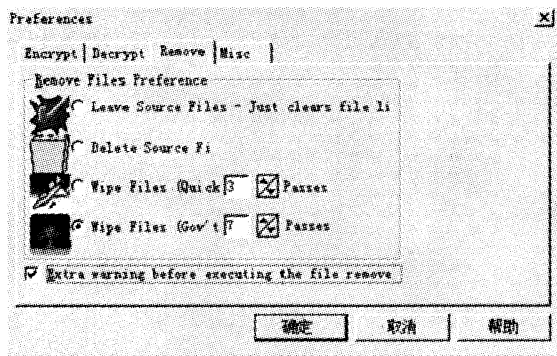


图9 Eiw95 优先设置中删除设置操作窗口

其它设置:强迫定义最短的口令字长度,默认值为

5。

清除键是否设在加密和解密模式中间,是否隐藏文件列表直至手动为止,具体内容(如图10)。

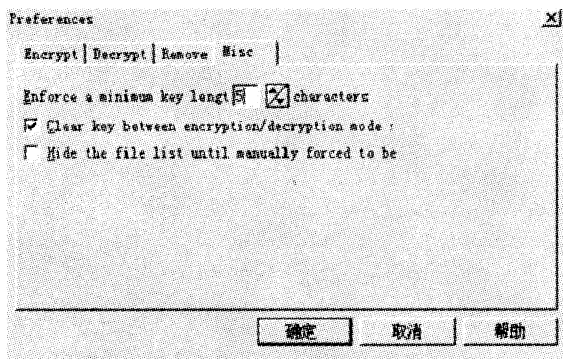


图10 Eiw95 优先设置中其它设置操作窗口

## 二、加密(Encrypt)

加密文件选择好后,即可激活 Encrypt 菜单,进行文件加密处理。首先在选择文件框(Selected Name(s))中列出了需加密的文件;然后需在加密口令框(Encryption Key)和复核口令框(Repeat Key for)中,输入加密口令(既关键字);接着需选择输出路径,可选与原文件在同一路径,或其它路径;还可选加密水平及后处理方式,具体见文件选择中的加密设置部分,屏幕显示(如图11)。

当口令及复核口令输入正确后,OK 键被激活,否则 OK 键不可选。点击 OK 键,系统将给加密后的文件起一个后缀名,若不满意,用户也可自己重新定义。此后,程序将开始加密操作。

## 三、解密(Decrypt)

解密文件选择好后,即可激活 Decrypt 菜单,进行文件解密处理。首先在选择文件框(Selected Name(s))中列出了需解密的文件;然后需在解密密令框(Decryption

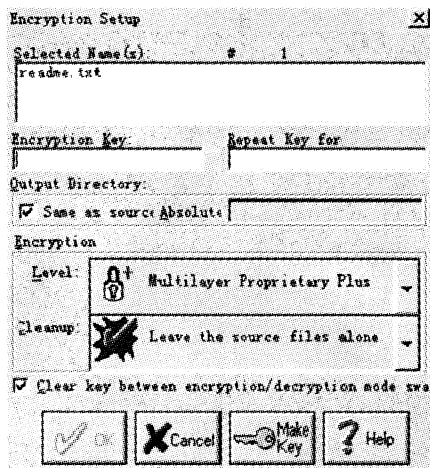


图11 Eiw95 加密操作窗口

Key)和复核口令框(Repeat Key for)中,输入解密密令(既关键字);接着需选择输出路径,可选与原文件在同一路径,或其它路径;还可选解密后处理方式,具体见文件选择中的解密设置部分,屏幕显示(如图12)。

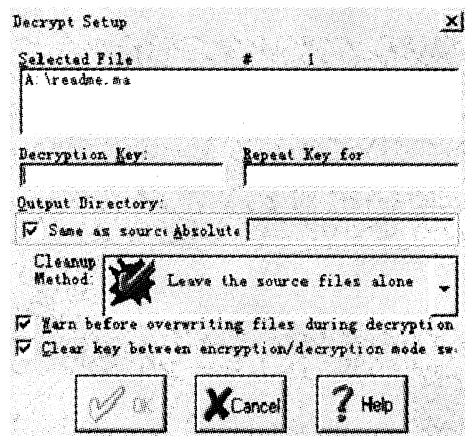


图12 Eiw95 解密操作窗口

当口令及复核口令输入正确后,OK 键被激活,否则 OK 键不可选。点击 OK 键,程序将开始解密操作。

## 四、清除口令(Clear Key)

清除加密、解密时输入的口令。

## 五、显示(View)

可以选择是否在操作窗口中显示工具条、状态条、文件列表。工具条中的工具有:退出、优先设置、文件选择、清除文件选择、加密、解密、清除口令、文件删除、文件统计,帮助。状态条用于显示菜单的在线帮助信息。

## 六、帮助(Help)

帮助内容有:每次启动的提示信息;索引;使用帮助;有关 Encrypt - It for windows 95 的版本信息。 J 19

# 网页介绍(四)

◆ 晓道

**怡富金融信息** <http://www.jftaiwan.com.tw/goldmine>

如果你想发财! 如果你想让自己从此走上致富之路! 那么请到怡富全球信息网中来, 这里提供每日动态更新的金融市场信息, 这里提供全球经济信息动态, 这里提供你发家致富所需的一切基础, 它可以是你参加金融活动的参谋和顾问, 它也可以成为你私人的理财专家。它更可以告诉你最新、最好的投资方式和最佳、最棒的理财工具。在这里你能得到富翁才能享受的待遇, 有时还会不定期的举办有奖活动了! 总之它帮助准备的一切都能为你进入金融股市打下坚实的基础, 剩下的就要看你如何运行聪明的头脑来发财致富了!



**模拟股市网页** <http://www.dashin.com.tw>

这里是台湾大信证券推出“股市大户培育计划”的主要窗口, 它可以让网友们在网络上参与模拟的股票投资竞赛, 大家可以在一个完全无实际风险的虚拟家境下参与股市运作, 运用计划组织者提供给每个参与者的一千万元虚拟货币来进行投资增值计划, 让无论是新鲜菜鸟还是资深老鬼都能从这场网络竞赛实战中获取宝贵的经验, 并熟悉网络交易的操作过程。这次活动共举

办二届, 第一届的报名日期为8月27日至9月10日, 而实际比赛时间为9月11日至10月9日, 第二届的时间未定, 这次参赛优胜者的前三名各可得到70000、50000、30000元新台币的奖金, 这可不是虚拟的货币哦! 不过值得提醒大家注意的一点就是, 这项活动的参赛者必须年满18岁, 并且只能在网络上进行报名, 以本刊的发刊时间来算, 大家还可以赶上第二期的股市大户培育计划, 不要迟疑赶快来报名参加比赛吧! 以实际行动预演发财之梦!



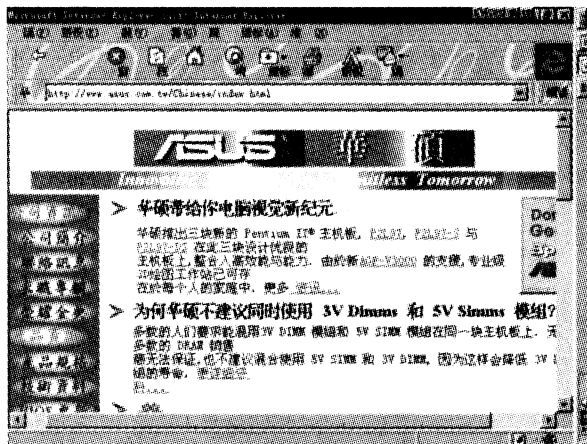
**台湾华视全球信息网** <http://www.cts.com.tw>

祖国宝岛台湾的电视事业发展的很迅速, 现在台湾最大的电视公司中华电视公司在 Internet 国际互联网上开设了他们自己的信息专页, 这个名叫华视全球信息网的网站, 提供了“每月一星欢乐送”及“电视节目讨论区”等热门网上交流栏目。这其中“电视节目讨论区”目前列出了华视的24个节目, 每个节目都欢迎用户进行讨论和发表意见。而“每月一星欢乐送”则在9月份每周推出不同的活动, 用户可以借参加活动了解更多的关于电视方面的知识, 并且还有机会得到奖品。各位感兴趣的网友不妨去试试看吧! 说不定能名利双收哦!



### 华硕电脑 <http://www.asus.com.tw>

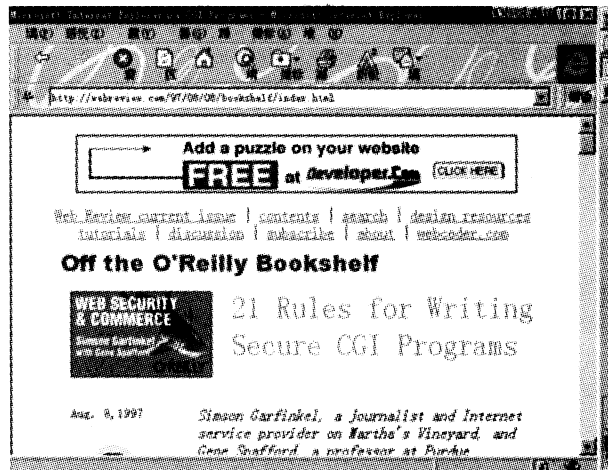
华硕公司是台湾著名的电脑及周边设备的生产厂商，由他们推的电脑产品覆盖了电脑的各个领域，因此华硕在台湾电脑业以及在世界电脑业上都有比较大的影响。不过华硕最有名的还是它所设计生产的电脑主板了，从 386 年代就晓有名气的华硕，现在处于奔腾 Pentium 时节，华硕的风采也依然不减当年。为了更好地服务大众，华硕很早就开始走多元化发展的道路，其发展领域从单一的主机板拓展到显示卡等多方领域，目前华硕在电脑显示卡领域的发展成绩更是喜人，他们推出的新一代 AGP(Accelerated Graphic Port) 界面的显示卡技术在全球行界也属先进水平。欲知华硕成绩和它今后的发展轨迹，请自行参阅华硕电脑主页，相信你会得到圆满的答案。



### CGI 程序技巧 <http://webreview.com/97/08/08/bookshelf/index.html>

CGI 程序作为网络互动性的主要表现方式成为目前大众编程者的学习热点，这种由外部用户输入资料来进行运算的程序都有其潜在的、不可预测的危险性存

在。因此在程序设计过程中必须格外小心，而一位大学教授 Gene Spafford 与一位新闻工作者 Simson Garfinkel 合写了一本书，这本书名叫“Web Security and Commerce”讲授的是有关网络安全方面的内容，在书中提到了许多保障网络以及线上交易安全的程序设计方法和诀窍。在这个站点中你能看到这本书的一些内容和二十一种设计安全 CGI 程序的方法和技巧，如果您对编写安全 CGI 程序和本书内容感兴趣又一时买不到此书，就可直接到这个站点中查看概要！



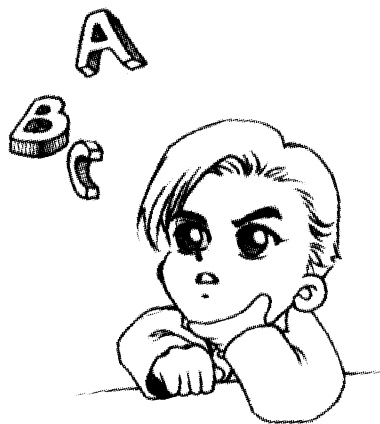
### 苹果线上学校 <http://hed.info.apple.com/>

这个网页是由 Apple 苹果电脑公司举办的线上资讯学校，在这里它们将向你展示苹果公司的专业工具软件在教育与教学方面的应用成果，苹果公司毫不讳言地说：无论你想学什么，也无论你想到哪所学校、更无论你身处何方，只要会使用苹果公司的这套专业软件，那么你面对的棘手问题都将迎刃而解，不管你是不是是一名教育学家、还是一名普通的学生。怎么样？你想感受一下 Apple 给教育科技业所带来的新兴电子革命吗？来吧！马上到 Apple 苹果线上学校来！





# 实用的 《英语记忆工具》 软件



※ 张学钊

## 一、《英语记忆工具》软件的目的

《英语记忆工具》软件设计的指导思想是遵循两条规律：第一、英语学习的规律；第二、计算机辅助教学的规律。

学习任何知识都需要记忆，离开了记忆就谈不上知识，学习英语更是如此。记忆什么？如何记忆？是每个英语学习者面临的问题。

目前，国内推出的计算机英语词汇学习软件已有数十种，它对英语学习者提供了有益的帮助。掌握一个英语单词的读音、拼写、常用词义，只能说初步掌握了这个单词。同一个单词在不同的句子、不同的语境中，含义往往是不同的。孤立的、脱离上下文的、缺乏内在意义联系的英语单词是很难记住的。

相反，记忆有意义的、有情节的、连贯的、完整的“板块”短文中的英语单词远比记忆单个词汇容易记住，而且所需时间也比较短。这是因为记忆单个词汇时，大脑中处于积极状态的皮层大部分只是记忆，而思维活动很少，缺少必要的意志紧张，注意力往往分散，思绪常常处于“跳跃式”的动荡不定的状态。

背记典型、地道的英语句子是掌握英语词汇，提高英语阅读和写作能力的中间桥梁。背记课文，再做练习，会收到事半功倍的效果。以不变应万变，也是对付各类英语考试的利器。这里向大家介绍的《英语记忆工具》软件，正是帮助英语学习者记忆英语句子和课文而精心设计的。

工具型软件是教育软件的一大发展方向。

《英语记忆工具》软件有 84 种学习方式，学习者可以选择适合自己特点的学习方式。而且可以方便地建立自己想要记忆的英语材料。这样，从学习内容和学习方式上具有很大的灵活性。把计算机作为人的工具，体现了以人为中心来使用计算机。《英语记忆工具》软件在这

方面有突破性进展。

## 二、《英语记忆工具》软件的功能

《英语记忆工具》软件 1.0 版具有浏览、看打、默记、默打、测试和错句重打，记时，记分，档案，选书，自建英语课文、填空练习等功能。

浏览：屏幕同时出现汉语和英语，学习者不断翻页，将需要记忆的英语句子过一遍。

看打：屏幕同时出现英、汉句子，学习者输入英语句子，计算机判断正误、评分。为键盘不熟练的初学者设计的，既学习英语打字，又学习英语句子和课文。

默记：屏幕出现一句汉语，要求学习者回忆英语句子（等待的最长时间是 10 秒钟，学习者可按任意键缩短等待时间）。然后屏幕出现英语句子，学习者背记此英语句子。这个功能为学习者在考前进行大量的英语复习而设计的。

默打：屏幕出现一句英语句子，等待时间 20 秒，学习者回忆汉语意思，抓紧时间背记此英语句子，然后出现汉语意思，擦去英语句子。学习者输入此英语句子，按回车键，计算机进行判断，如果对了，出现下一句。如果错了，计算机把刚才的英语句子再现 20 秒后擦去。学习者可以用上、下、左、右光标键移动光标，删除、插入字母修改句子，按回车键，计算机再次判断正误，直至正确为止，计算机根据正确率进行评分。此学习过程是英-汉、汉-英的学习过程，是背记英语句子的主要方式。

测试与错句重打：屏幕只出现汉语句子，要求学习者输入英语，实际上是汉译英练习。凡是输错的句子，计算机再次象默打功能那样，要求学习者重新输入英语句子，直至正确为止。计算机根据正确率进行评分。此功能测试学习者的英语水平和对学习者的薄弱环节进行查漏补缺。



### 三、《英语记忆工具》软件的特点

**1. 通用** 《英语记忆工具》软件可以用来记忆英语单词、短语、句子和课文。适用于小学、中学、大学、研究生及其它英语学习者。

**2. 开放** 用户利用《英语记忆工具》软件，自己建立英语记忆材料。操作简便，建立英语课文，只要在Windows的书写器中，建一句英语，建一句汉语，多少不限，再建一个书的目录就完成了。我们利用《英语记忆工具》软件建了初中九年义务教育英语第一、二、三册，高中第一、二册全部课文。

**3. 灵活** 《英语记忆工具》软件1.0版独具匠心、巧妙地将默记、看打、默打、测试与错句重打功能安排1-3遍，进行排列组合，共有84种学习方式。学习者可以任意设置。在众多的学习方式中，学习者总可以找到适合自己特点的学习方法。让计算机去适应人，而不是人去适应计算机。

**4. 方便** Windows操作环境、下拉菜单、鼠标操作。屏幕随时有帮助提示信息。

### 四、遗忘曲线及实验

1885年，德国心理学家艾宾浩斯应用无意义音节作为识记的材料，这是为了使记忆尽量少受经验的影响。他以自己做受试者，把识记材料学到恰能成诵，过一

定时间间隔，再行重学，以重学时节约的时间或次数作为记忆的指标而得到保持和遗忘曲线图(略)。由图可以看出，遗忘的速度是先快后慢。

请读者注意实验因素：材料是无意义的音节、实验者是艾宾浩斯、标准是恰能成诵，时间间隔，指标是重学时节约的时间或次数实验控制变量。

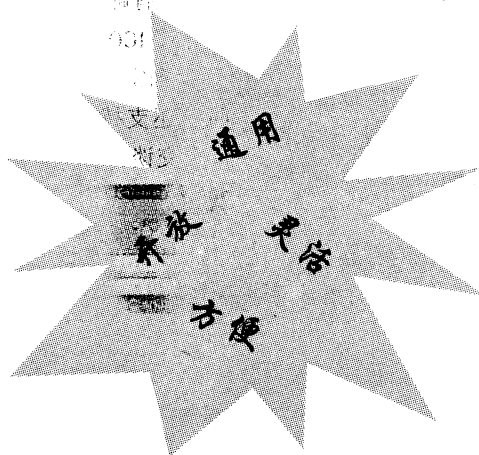
通过实验，笔者认为：遗忘先快后慢是普遍存在的，不同的学习者之间遗忘曲线是有差异的。同一学习者记忆不同的学习内容遗忘曲线也不尽相同。硬套1、2、4、7、14、28天时间间隔进行复习，也是不够完善的。学习者应根据自己的记忆特点采用相应的学习和复习方法，复习的次数与时距应是先密后疏。

学习者要善于利用《英语记忆工具》软件的默打、测试、计时、记分、档案等功能分析了解自己是属于那种记忆类型：1记得快，忘得慢；2记得快，忘得快；3记得慢，忘得慢；4记得慢，忘得快。

我们最担心差生连英语单词都记不住能否背记英语句子，实验表明，差生也能背记英语句子，如果记不得了，按一次回车键，计算机提示英语句子，差生随时都能得到计算机的帮助，尽管得分不高，但学有所得。差生都表现了比较高的积极性。如果要他们在计算机上作选择英语练习题，他们会abcd乱按一通。在计算机上背记英语句子，如果乱按键盘，一句也别想打下去。

J 21

## 《英语记忆工具软件》 V1.0 For Windows



¥30元/本

邮购地址：(510631)广州华南师范大学《电脑》杂志社  
咨询电话：(020)87639319



# 软件集锦

● 谭共志

## 网络 BB 机——ICQ

你知道如何在网上寻人吗？你知道如何确定对方的存在吗？试用一下 ICQ 吧！这套软件可有“网络 BB 机”的美称，每当你的朋友一上网，你就能借助 ICQ 神通广大的魔力准确无误的找到对方，到那时如果你想和对方通话，就直接 Call 他哦！

ICQ 的功能实际上就是能自动的检查在 Internet 上进行活动的用户。如果其中有些是你要找的人，它便会通知你，好让你能随时与对方进行联络。不过这个 ICQ 软件是需要申请和注册的，当你安装了 ICQ 后，就会得到一个 UIN (Universal Internet Number)。这一组数字就像 BB 机的号码一样，每个人的 UIN 都不同，你只要将好朋友的 UIN 记录在 ICQ 中，那么每次上网它都会自动去寻找这些 UIN，一旦有发现就会通知你，同时这个 ICQ 也会将用户的 UIN 自动放到网上，以便供他人查找寻呼。当你发现需要联络的朋友时，还可以用附加的语音方式进行网上交谈，这一过程相当有趣。

除了基本的查找寻呼功能外，ICQ 还有一些其它的辅助功能，例如传送和接收文件档案功能、互相定时交换资料及数据的功能、同时它还支持 NetMeeting 和 I-Phone 等语音交谈工具进行网上交谈。

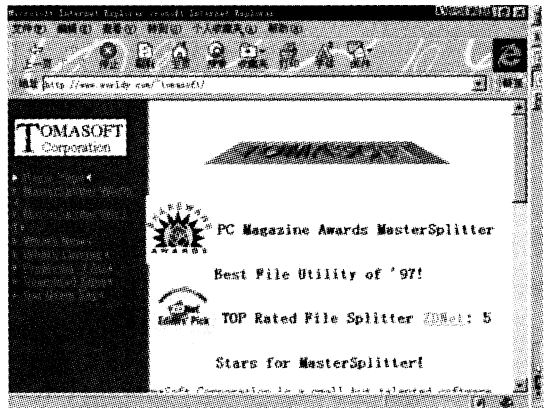


有了 ICQ 后，用户上网不再孤独，你会发现原来网上居然还有很多朋友在等你，你也不必刻意的去寻找朋友，因为各方的朋友都会通过 ICQ 聚集在你身旁，同时你和你的朋友也有属于自己的空间，你可以选择和朋友交谈还是一个人独自冲浪，因为这是你的自由。说了 ICQ 的如此之多的好处后，你会考虑试用一下 ICQ 吗？有兴趣的朋友可以到 <http://www.mirabilis.com> 网页中下载该免费软件，好象其容量有 1.5M 哦！

## 切割文件的好帮手——MasterSplitter

现在我们介绍的是一个文件切割工具软件 MasterSplitter，这是一个 For Windows 95 的共享软件，目前的版本号为 1.7 版，推出日期大概在 97 年 4 月，容量约为 633KB。他的功能就是将大的文件进行分割，使之成为一个个的小文件，便于分批携带和传送。

其实严格的说起来，这并不是什么新鲜的功能，因为一些压缩工具都带有分段压缩存放的功能，也可以将文件或档案分成许多份。那么我们为什么还要介绍这个功能并不独特的 MasterSplitter 呢？



其实 MasterSplitter 最值得我们向读者推荐的就是它的分割文件的速度了，有人曾试过用 MasterSplitter 将 12MB 容量的 Communicator 分解成为 1.44MB 大小的九个文件，其分割时间只需不到五十秒，你说 MasterSplitter 的分解速度有多么的快速！

如果 MasterSplitter 只提供分割文件的功能，相信用户在使用过 MasterSplitter 后百分之百的都会骂娘，所以 MasterSplitter 还提供了配套的隔和功能。用户只要在重新装配被分割的文件前，先运行 MasterSplitter 软件，并选择“Join”功能，这时它会要求你确定需要整合的第一个分割文件名，你只要选择好后就能很轻松地将被分割的文件还原如初，万一用户害怕文件在经过分割后会被破坏，那么还可以再选择 MasterSplitter 软件的“Compare”功能，这时 MasterSplitter 会对原来的文件与分割后的文件

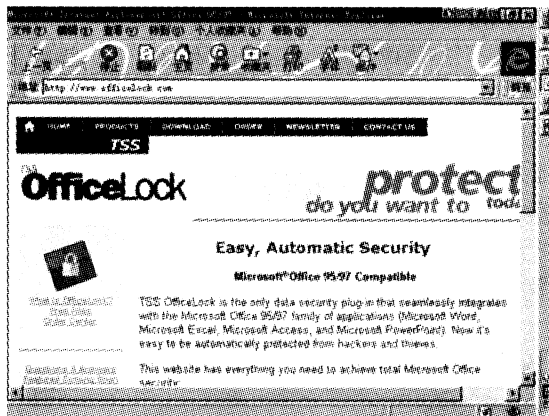


进行对比,确保用户的文件不受损坏。

您需要这一小巧实用的工具软件吗? 来这里 <http://www.worldy.com/~tomasoft> 网页就能下载得到它。试试看吧,说不定用得着!

## 为您的 MS Office 加把“电脑锁”

电脑犯罪是目前最热门的话题,单纯的翻墙入户,偷窃电脑已经不再新鲜,而通过电脑网络进入他人的计算机中为盗作乱,却是十分束手的一件事。不要以为你的电脑不上 Internet 网络就会没事,现在的 hacker 们可不是吃素的,除非你的电脑什么网络都不联,否则只要联上那怕是公司的局域网都有可能遭受黑客的侵袭。这并不是危言耸听,这也并非天方夜谭,一切都有可能发生,只有看你是否能运躲过这种劫难。



TSS OfficeLock 无疑能帮你增加几成这种好运气。这是 TSS 公司 (Total System Solutions) 推出的专门针对 MS Office 而设计的 for Windows 95 系统的电脑防窃工具,目前下载版本为 2.0 版,推出时间为 97 年 5 月,容量大约为 448KB(可让你免费试用 30 天)。它可以对所有 MS Office(包括最新的 MS Office 95 和 MS Office 97) 文件和数据进行数据加密 (Data Encryption),经过这种加密过程后,就算是其它的人得到了这些被加密的文件和数据后,也依然无法破解其天机。为什么说 OfficeLock 的加密很难破解呢?这是因为 OfficeLock 使用的是至今尚无法被硬性破解的 PGP(Pretty Good Privacy) 加密方式,不过就因为使用了 PGP,所以在安装 OfficeLock 软件时还需要另行安装 PGP。这对用户来说当然有些麻烦,但只要你一想到“如此一来就能高枕无忧”那么这点麻烦就显得无足轻重了!

OfficeLock 名符其实就是办公室 (Office) 门上的一把锁,而且这把锁与 Office 融和无间,它有如新一代 IE 浏览器的 Plug-in 功能一样,能将自己与 MS-Office 软件融和到一起,无法让人查觉,你在 Office 上运行 Word

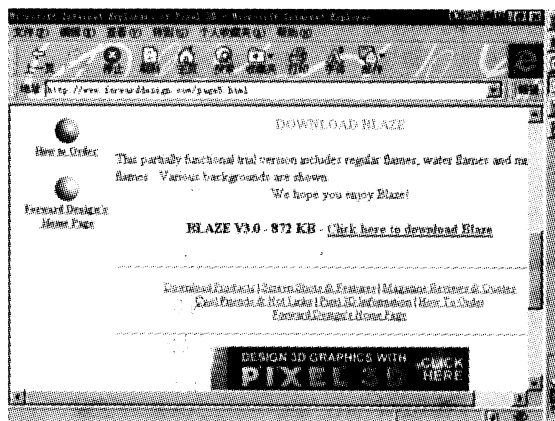
或 Excel 操作时就已经再使用 OfficeLock 所提供的文件加密的功能了,这种文件自动加密的过程,可以免去用户繁多的操作过程,当然便使用户喜欢使用它。

需要这套软件的用户可自行到 <http://www.officelock.com> 中去下载一个免费试用 30 天的版本,先试用一下再说。

## 简便易学的 3D 绘图软件 Pixel 3D

首先我要向大家提二个问题,一是:你梦想过亲手绘制漂亮的 3D 图形吗? 二是:你是否讨厌 3D Studio 等大型绘图软件的繁杂功能? 如果两个问题你都作了肯定的回答,那么我们就可进行下一步的话题,那就是介绍一个无须掌握各种指令就能轻松绘制 3D 图形的软件 Pixel 3D,这个 Pixel 3D 在安装后只占用大约 2.7MB 硬盘空间,但功能可比得上一些商业绘图软件,它支持的图形格式很全,能方便的读取 3D Studio 和 AutoCAD 等的专业图形文件,同时 Pixel 3D 还支持 MMX 多媒体指令,能让你更快更好的完成 3D 图形绘制任务。

说到 Pixel 3D, 其给人的第一印象就是它那简单易学的操作界面。整个软件的功能实际上只有三个方面,其一就是 Edit Toolbar, 它能让用户很轻易的制作 3D 图形;其二就是 Modify Toolbar, 这个功能可使用户简单的修改自己制作的 3D 图形;而第三个功能就是 View Toolbar, 用户可通过这一功能浏览和观察自己所制作的 3D 图形。这制作、修改、观看三位一体的功能就造就了 Pixel 3D 大师级的 3D 制作成就。



可能用户还不太会制作 3D 图形,那么你可以选择“进入向导 (Logo Wizard)”功能来掌握一般的 3D 制作,用户只需要先键入一段文字,再使用这一功能就可自动得到一幅 3D 的图形,完全不需要有任何图形制作经验就可完成,如果用户能多细心了解 Pixel 3D 所提供的功能,相信随心所欲的制作 3D 图形将不再是梦想。

目前 Pixel 3D 能支持 Windows 3.1 和 Windows 95 系



统，用户可以在 <http://www.forwarddesign.com/page5.html> 网页上下载一个可使用 15 次的试用版，现在可供下载的版本为 1.063 版，推出时间为 97 年 7 月，容量大约为 1.3MB。

## 了解网页访问时间的计数软件 MyTimer

相信大家在 Internet 国际互联网上浏览网页时，一定会发现在一些网页上都有一句话，大意是“你是访问本网页的第 x x x x 个用户”，x x x x 的数据越大代表该网页的访问者也就越多，这个功能就叫网页访问计数器，是该网页是否受世人关注的重要参考。



一般这种计数器无须网页编程人员自行制作，他只需要将一个现成的 Counter 程序放到网页程序中就可以使用了。但这个网页用户访问计数器只能向网页使用者提供一种数据，并且这组数据也并不能完全反映该网页的受欢迎程度，真正反映该指标的应该是网页被访问者所占用的时间，时间越长也就越说明该网页对访问者的帮助越大，因为没有一个人会在毫无用处的网页上花长时间去闲逛。

现在由 R & G Enterprises 公司所提供的 MyTimer 就能解决这一问题，它既能提供 Hit Rate 访问人数也能提供 Hit Time 访问时间，这对网页所有者来说无疑是件好工具。MyTimer 用 Java 编写，程序经过优化变得小巧且实用，而且快捷到不影响客户端的网页下载和服务器的的工作，同时因为是用 Java 编写，所以该程序具备跨平台的能力。目前 MyTimer 还处在试用推广阶段，其软件尚存在一些问题，例如在 Windows 系统上使用正常，而在 Mac 系统上使用却会有问题。有时用 Netscape 浏览器会显示不出数值，而用 IE 也会不定期的出现状况。看来 R & G 公司仍需对 MyTimer 进行进一步的完善。

如果您作为网页编写者对 MyTimer 感兴趣，不妨到 <http://www.mytimer.com/> 上去免费下载一个试用版来试用一下再说，说不定正式版马上就要问世了！

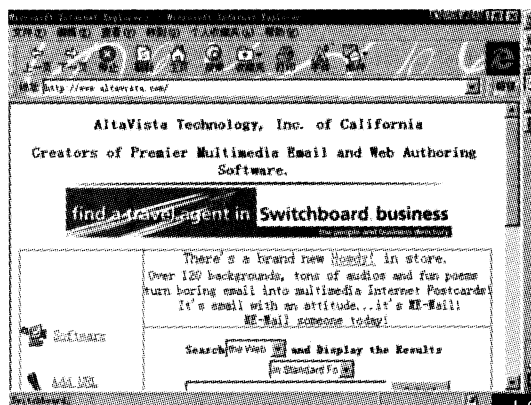
## AltaVista 搜索器支持中文了！

各位网上冲浪者对 AltaVista 网页搜索器不会太陌生吧！这个可是比 Yahoo 快许多的网上搜索器，以前我们曾经专门撰文讲过各种著名的网页搜索器，相信大家不会很快忘记！

我们曾说 AltaVista 的搜索速度很快，而且提供的搜索方式也很多，不过由于它和其它一些搜索器一样都是英文的版本，所以有很多自觉英文差的朋友一定没有用过它，现在可好了，我要告诉大家一个好消息！AltaVista 已经开始其多语言版本的尝试了，Digital 终于推出 AltaVista 的最新版本，该版本支持多种语言，你可以到 AltaVista 网站上选择不同的文字方式，然后就可以用该语言进行检索了！

新的 AltaVista 除了支持中文、朝鲜文、日文等亚洲文字外，还同时支持德文、希腊文、希伯来文、捷克文、荷文、法文、匈牙利文、意大利文、葡萄牙文、俄文等多种文字和语言，估计在今后还会陆续加上其它更多的语言支持。可以说 Digital 这步棋是走对了的，因为以目前来说，全国的 Web 主页有百分之二十五以上是用非英文的语言撰写的，所以网页搜索器能提供多种语言的支持，无疑使用户的数量增加了好几个几何倍数。

AltaVista Search Network 已经分别在南、北欧、拉美、澳洲设有附属的网页，可以分别处理各地的 AltaVista 服务，这些附属网页所提供的网页索引和搜寻工具和位于美国加利福尼亚州 Palo alto 的 AltaVista Search 主网页提供的相同，不存在权限问题，另外要提到的是：Digital 为了方便亚洲用户的使用，新近在马来西亚开设了一个新的 AltaVista 网页 (<http://altavista.skali.com.my>)，可以为成千上万的亚洲网上用户提供更高的服务，不过可能是由于新设立缘故，马来西亚网页还没有提供多语言服务，估计在不久的将来，大家一定能看到快速且亲和的亚洲 AltaVista 搜索器。



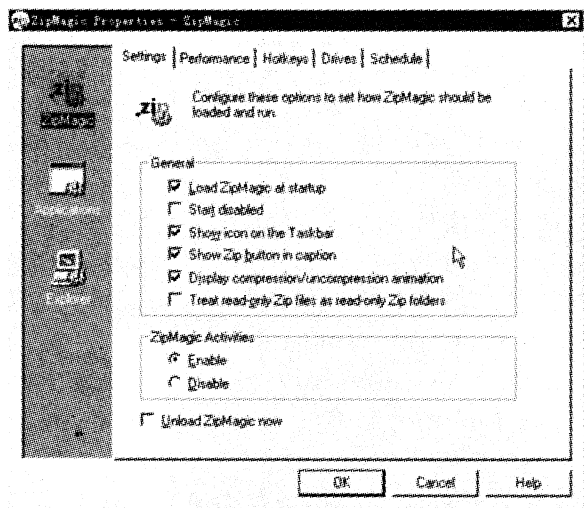


## 压缩工具

# ZipMagic 1.0

张熙平

ZipMagic 1.0 for Windows 95 是一款于 97 年由 Mi-jenix Corporation 最新推出的基于 Windows 95 环境的压缩工具。



ZipMagic 的用户界面非常友好,程序安装完成之后,程序提供了 ZipMagic Archive Manager、Make EXE from Zip、Repair Zip File、Properties 及 ZipMagic Tools 几个相关工具。

以下就其主要功能及相应的使用方法、程序的环境设置方法介绍如下,供大家参考。

### 一、使用 Archive Manager

Archive Manager 是 ZipMagic 软件包提供的一个功能强大的 Zip 压缩文档管理工具,界面形式有如 Win 95 的 Explorer,提供了系统文件浏览窗口和结构窗口各一,程序界面采用了类似 Office 97 的形式,提供了方便用户使用的按钮条,同时还提供了用户自定义按钮条功能,通过该功能,用户可方便的将自己经常使用的按钮添加到程序界面的按钮条上。作为压缩文档管理器,用户可轻松实现对文件的压缩、解压、制作自解压文件、校验压缩包等等操作,以下给出使用 Archive Manager 进行压缩文档管理的主要功能及其具体使用方法。

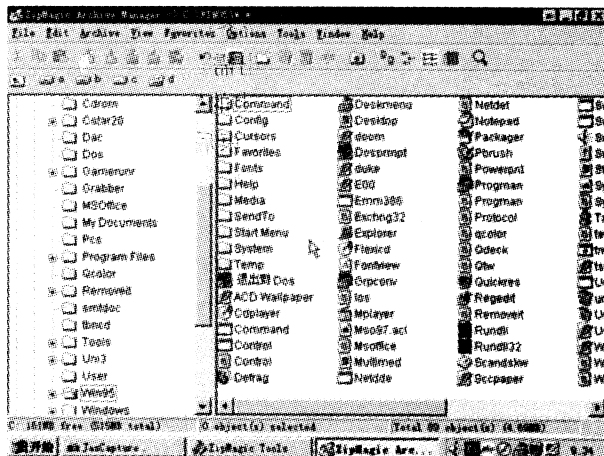
### 1. 进行文件压缩

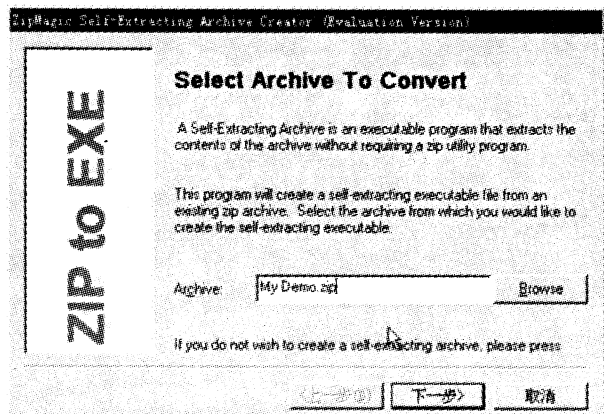
使用 Archive Manager 进行文档压缩,可采用如下方法:

在 Archive Manager 的系统文件列表窗口中选择需进行压缩的对象(包括文件、文件夹),如果用户需进行对象多选,可使用 Win 95 提供的对象多选功能(使用鼠标左键及组合键盘的“Ctrl”和“Shift”键进行选择)进行对象的多选,然后使用鼠标单击程序界面按钮条中的 Zip To 按钮,在其关联对话框中的“To Zip file”文本框中键入新建压缩包的文件名,击回车键确认即可。

对于对象的多选及键盘定义,程序提供了三种兼容方式:Win 95 的 Explorer、Norton Commander、XTree Gold,用户可根据自己的使用习惯进行选择使用,其设置方法是:用鼠标单击程序界面菜单条的 Options | Preferences | ZipMagic Archive Manager | Keyboard,在该界面中的 Keyboard Emulation 项中进行设置。

如果用户想进行分卷压缩,可采用如下方法:在 Archive Manager 的系统文件列表窗口中选择完需进行压缩的对象后,按下“Zip To”按钮,在“To Zip file”文本框中键入新建压缩包的文件名及相应的需进行保存的软盘的盘符,并用鼠标单击该界面中的“Span over multiple diskettes”复选框,选择该功能,在相应的软盘驱动器中

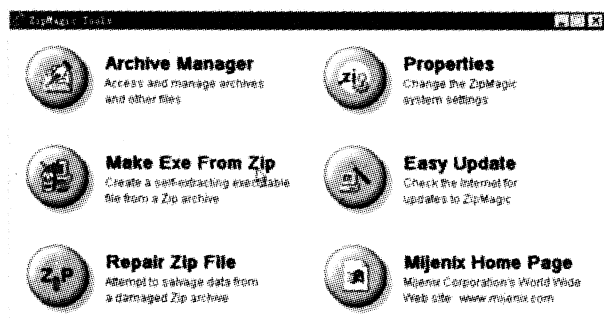




插入备份盘,使用鼠标单击“OK”,程序将自动检测该盘的可用空间,并开始进行分卷压缩,当第一张盘满时,程序会提示用户换盘,此时插入第二张软盘并击回车键,直至结束。

## 2. 将系统下的普通文件夹转化为 Zip 文件夹

该功能的作用是将系统下的普通文件夹压缩为



一个同名的 Zip 文件,由于在 ZipMagic 控制的环境下,有“Zip 文件 = 普通文件夹”功能,用户可象操作普通文件夹一样进行对象操作,而使用 Zip 文件夹可平均节省磁盘空间 30% ~ 50% 左右,这就在极大程度上节省了磁盘空间。其操作方法是:首先,在 Archive Manager 的系统文件列表窗口中选择需进行转换的文件夹图标(可一次选择多个对象),使用鼠标单击程序主界面菜单条的“Convert Folder to Zip”按钮,此时程序给出需进行压缩转化的文件夹列表,使用鼠标单击该界面中的“Compress”按钮,程序会自动进行压缩、转换。转换结束后,程序会自动删除原来的文件夹并以 Zip 文件夹代替,如果用户觉得使用不便,可使用程序提供 Zip 文件夹恢复功能进行恢复,操作方法是:首先选定需进行恢复 Zip 文件夹图标,使用鼠标单击程序界面按钮条的“convert Zip to Folder”按钮,此时程序会给出对话框,并在其中给出需进行该项操作的文件列表,用户使用鼠标单击该界面中“Decompress”按钮,程序即可按全路径进行文件的解压缩。

## 3. 向压缩包中添加文件

由于在 ZipMagic 控制的环境下,Zip 文件以普通文件夹形式出现,如果用户想向压缩包中添加文件,可采用如下方法:用鼠标在程序的系统文件列表中选择需进行添加操作的对象(文件、文件夹),用鼠标右键拖曳该对象图标到需进行添加的 Zip 文件夹图标上,此时程序给出关联的右键菜单,其中包括:“Copy here”复制到当前位置、“Move here”移动到当前位置、“Create Shortcut here”在当前位置创建捷径,用户可选择使用“Copy here”即可。如果用户处于 Windows 95 的 MS DOS Prompt 环境下,则可使用 Copy 或 Xcopy 命令复制相应的文件、文件夹到需进行添加操作的 Zip 文件夹中即可。

## 4. 删除压缩包中的文件、文件夹

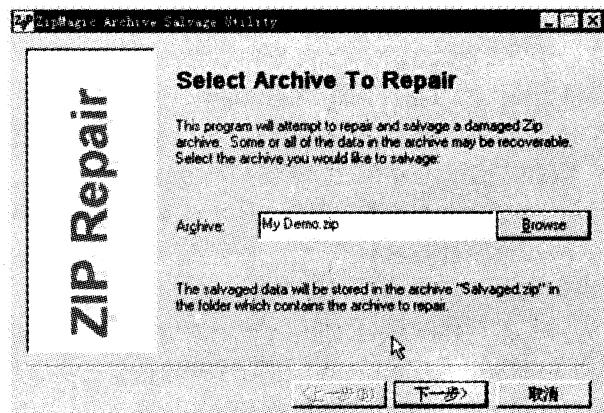
在 ZipMagic Archive Manager 中进行压包文件删除非常简单:使用鼠标双击需进行该项操作的压包文件,此时程序窗口中给出了该压包文件列表,在其中选择需进行删除操作的对象,按下菜单条的“Recycle”或“Delete”按钮即可,其中使用“Recycle”按钮进行删除表示将删除文件放入系统的 Recycle Bin,使用“Delete”按钮表示直接进行删除而不进行删除保护操作。对于在 ZipMagic 控制的系统 MS DOS Prompt 环境下,用户可使用“CD”命令进行需进行删除操作的 Zip 文件夹,使用“Del”命令进行删除操作即可。

## 5. 对压缩包进行解压缩

在 ZipMagic Archive Manager 中进行解压缩文件操作,可采用如下方法:首先,在程序界面的系统文件列表窗口中选择需进行解压缩操作的压包文件,然后按下界面按钮条的“Extract To”按钮,并在关联对话框中的“Extract To”文本框中键入需进行解压的目的路径,击回车键确认即可。

## 6. 将其他格式的压包文件转化为 Zip 格式

ZipMagic 提供了将其他程序所支持的压包文件格式转化为 Zip 格式的压包文件,这样,我们就可利用其

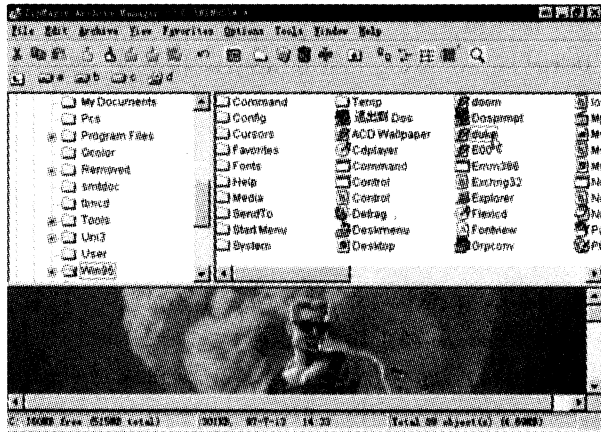




提供的 Zip 文件夹功能实现最为方便的对压缩包文件进行控制、访问。具体操作方法是：首先，在 ZipMagic Archive Manager 的系统文件窗口中选择需进行压缩包文件，然后使用鼠标单击程序界面菜单条的 Archive | Convert archive to Zip 选项，程序会自动进行文件格式转换。

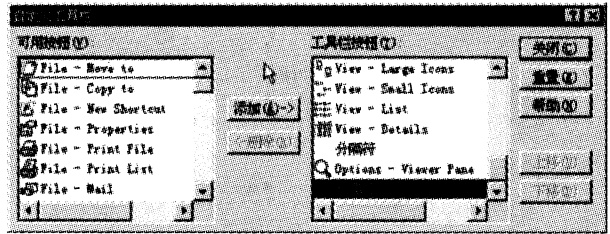
## 7. 将 Zip 格式的压缩包文件转换为 EXE 格式的自解压文件

利用 ZipMagic 提供的“Make Exe From Zip”功能，我们可非常方便的将 Zip 格式的压缩包制作成一个非常专业的带有安装风格的自解压 32 位、基于 Win 95 环境的 EXE 文件。其具体操作方法是：首先，在 Archive Manager 的系统文件列表窗口中选择需进行转换的 Zip 文件，然后使用鼠标单击程序界面按钮条的“Make Self-Extracting EXE”按钮，在关联的确认对话框中单击“Next”按钮进行确认；选择所生成 EXE 文件的运行环境，其中包括生成标准的 Win 95/NT 环境的 32 位 EXE 文件、生



成基于 Win 3.x 的 16 位 EXE 文件和生成基于 DOS 环境的 EXE 文件，用户可根据自己的需要进行选择，其中选择生成基于 Windows 环境的 EXE 文件进行解压时将含有标准的安装对话框，建议优先使用；使用鼠标单击“Next”，程序给出“Display Options”设置界面，用户可在其中的“Title”和“Message”文本框中添加该文件进行解压时提供的对话框界面的标题和提示信息（如版权信息）；使用鼠标单击“Next”，在关联的“Extraction Options”设置界面中的“Target Folder”文本框中设置该压缩包进行解压的目的路径（默认安装路径）、在“File or Program”文本框中设置解压结束之后可自动运行的文件或程序，对于与系统应用程序有关联创建的文件格式，用户可使用“Start”命令进行启动，设置完成之后，使用鼠标单击“Next”按钮，程序将自动开始创建 EXE 文件。

除以上对压缩包文件的管理功能外，ZipMagic Archive Manager 还为用户提供了非常丰富的系统文件、磁盘管理功能，其提供的功能涵盖了系统 Explorer 提供



的绝大多数文件、磁盘管理功能，而尤其值得一提的是程序内建了著名的 Inso Corporation 提供的 Quick View Plus 文件内容观察器，当设置使用该功能时，程序将在界面窗口下方开辟一个窗口，专供显示光标文件内容，其显示过程完全是即时的，形式、功能与著名的图形浏览器 ACDSee 提供的图形预览功能类似。

## 二、设置 ZipMagic 的运行环境

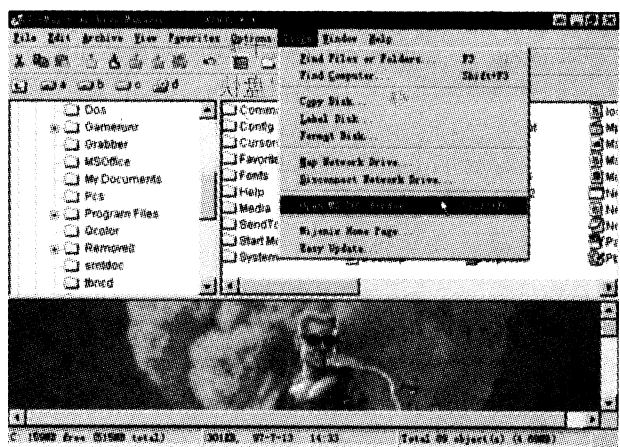
ZipMagic Properties 是一个非常重要的、用于控制 ZipMagic 运行环境的设置工具，其中主要包括 ZipMagic、Applications、Explorer 三个大项，以下就其主要相关设置选项的含义介绍如下。

### 1. ZipMagic 选项

该选项中提供了有关程序运行的通用设置，其中又包含如下子项：

- Settings 选项中提供了有关是否在系统启动时自动载入 ZipMagic 的“Load ZipMagic at startup”、启动后是否自动禁止 ZipMagic“Start disabled”、是否在系统任务条上显示 ZipMagic 的快捷图标“Show icon on the taskbar”、是否在任意活动的程序窗口右上角添加 ZipMagic 快捷图标“Show Zip button in caption”、在进行压缩/解压缩操作时是否显示动画画面“Display compress/decompress animation”、是否将只读属性的 Zip 文件视为只读属性的 Zip 文件夹“Treat read-only Zip files as read-only Zip folder”；

- Performance 选项中提供了 ZipMagic 进行文档压





# 图形观察器



## CompuPic32 for Win 95

张熙平

CompuPic32 for Windows 95 是由 PHOTODEX 公司于 97 年最新推出的一款基于 Windows 95 的优秀图形文件观察器。了解图形工具的用户会知道, DOS 环境下的优秀图形文件观察器 SEA 就是由 PHOTODEX 公司出品的, 在此可以告诉大家, CompuPic 就是 Windows 95 环境下 SEA, 且功能比 SEA 还要强大的多! 该工具的主要特点有:

- 支持的文件格式相当丰富, 其中包括: BMP、DIB、RLE、CPT、GIF、JPG、PCX、PCC、PCD、PNG、TGA、TIF、WMF

缩时的压缩比率 Compression 选项和进行压缩/解压缩操作时程序可利用的缓存数值的 Cache size 选项, 一般我们可设置使用最大的压缩比和最大的程序可用缓存数值;

- Hotkeys 选项中提供了用于启动 ZipMagic、禁止 ZipMagic、更新程序缓存信息的键盘快捷键定义。因为有时使用键盘比使用鼠标更加快捷, 在此定义一下;

- Drives 选项中提供了 ZipMagic 可使用 Zip 文件夹替代 Zip 文件的用户允许驱动器列表, 在其中用户可设置对某一驱动器是否可使用该功能;

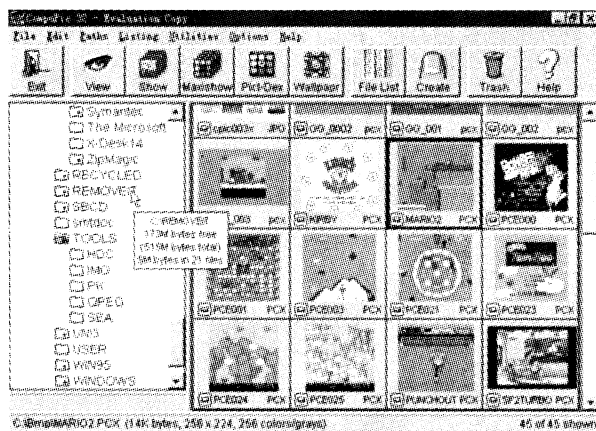
- Schedule 选项中提供了程序可自动屏蔽的时间间隔设置, 我们一般不使用该选项。

### 2. Applications 选项

该选项中主要提供了有关当 ZipMagic 运行过程中, 禁止系统中程序使用其提供的将 Zip 文件变为 Zip 文件

格式的图形文件; AVI、FLI、FLC、FLX、MOV、MPG 格式的视频文件; MID RMI、WAV 格式的音频文件; HLP 格式的应用程序帮助文件; TXT 格式的文本文件等 24 种文件格式;

- 通过该工具, 用户可轻松实现浏览、观察图形文件内容、进行图形文件格式转换、支持为图形文件建立



- 索引、编辑图形文件、同时通过该程序, 用户可轻松实现播放音频及视频文件;

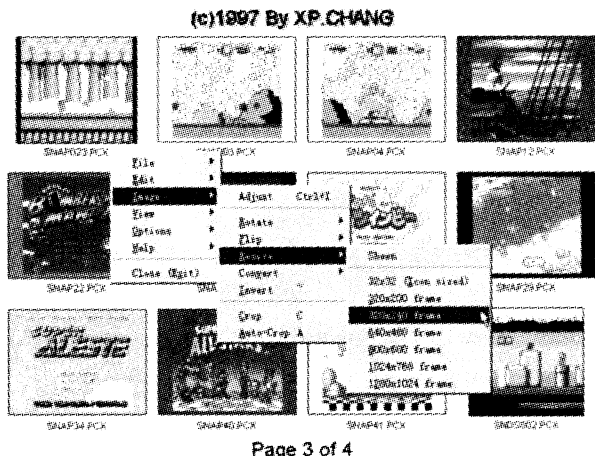
夹功能, 因为在使用该功能时, 有些磁盘修复工具或磁盘碎片整理工具可能会给出出错信息。在该设置界面中, 程序提供了在安装过程中对系统下文件自动检测后程序默认的屏蔽该功能的程序列表, 用户也可由界面中提供的“Add”按钮任意添加需要屏蔽的应用程序。

### 3. Explorer 选项

该选项中提供了两个相关选项, 其中“Contexts Menus”选项提供了 ZipMagic 可在系统右键关联菜单中添加的有关程序操作的快捷功能项列表, 用户可自己选择使用; “File Associations”选项中提供了 ZipMagic 可控制的压缩包文件格式, 及使用鼠标双击压缩包文件图标时调用何种工具进行“打开”操作。此外, 该界面中还提供了是否在系统的桌面或“Start”菜单中创建 ZipMagic 压缩包管理器的快捷图标的“Include ZipMagic Archive Manager shortcut”选项。



· 程序提供目录下所有图形文件自动识别,全彩同时预览功能,最多同屏预览图形数目不少于 12 个,可极大方便用户对需要文件进行查找。由于借助 32 位软件的强大功能,使图形的回放速度非常快,远非基于 DOS 环境的任何图形观察工具可比;



· 全面支持多图形文件的自动连续显示(幻灯机能),同时程序提供了超强的多图形文件索引建立功能,用户可将多个图形文件内容浓缩在一个图形文件中。提供了按用户设定的时间间隔自动替换系统墙纸功能,完全不需用户干预,全部自动完成,并可支持任意程序可支持的图形文件。提供了以自动连续显示图形文件(幻灯机功能)作为系统屏幕保护程序功能,用户可将自己设计的图形文件拷入一个目录中,并设定程序进行显示的时间间隔及设置开始时间,则可实现将其作为一个标准屏幕保护程序。

以下就其主要功能及使用方法介绍如下,供大家参考。

## 一、打开所支持的文件

CompuPic32 提供了对多个媒体格式文件的支持,且运行效果较好,由于其支持的文件格式的关系,在此“打开文件”即包括:观察图形文件内容、聆听声音文件内容、观看视频文件内容、观察系统帮助文件内容、观察文本文件内容。由于程序全面支持 Windows 95 平台,并提供了相应格式文件的驱动程序,所以该操作过程就变得非常简单:首先,在程序的系统文件结构列表窗口中双击需进行该项操作的文件所在文件夹地址,使其文件结构显示在程序界面右边的列表窗口中。使用鼠标双击该文件或按下程序界面中的“View”按钮,程序即可自动按文件格式进行“打开”操作。

此外,CompuPic32 全面支持 Windows 95 的对象的

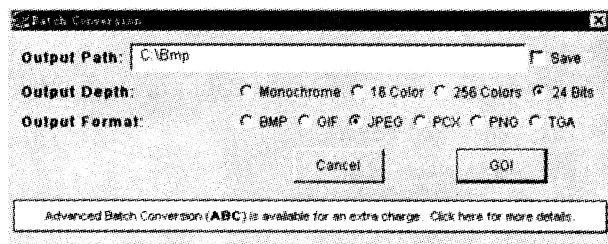
多功能,用户可使用鼠标结合键盘的“Ctrl”、“Shift”一次选择多个需进行打开操作的文件,然后按下程序界面按钮条的“View”按钮即可。

## 二、编辑图形文件

虽然是一款以观察文件内容为主的工具,CompuPic 还是为用户提供了简单、实用的图形文件编辑功能,使用户在不脱离程序环境就可轻松实现对图形文件进行控制。其操作方法是:首先,使用图形文件观察功能将需进行编辑的图形文件以全屏方式显示在屏幕上,移动鼠标指针到屏幕的顶端,此时程序给出一个菜单条,使用鼠标单击其中的 Image 按钮,从中选择图形文件的色调、对比度、亮度的调整(Adjust)、图像的旋转(Rotate)、颠倒(Flip)、重新设定图片尺寸及显示分辨率(Resize 和 Convert)、对图形文件进行分割(Crop)、反像(Invert)等操作。由于进行编辑操作的程序界面设计得非常友好,均是使用鼠标拖曳光标棒进行增减,在此不再复述。另一种可快速调出程序菜单的方法是:在程序进行图形文件的显示时,使用鼠标右键单击图片,此时程序会给出功能相同的右键关联菜单,用户在其中进行设置即可。

## 三、创建屏幕保护程序与自动切换系统桌面墙纸

CompuPic32 提供的功能强大的创建系统屏幕保护程序与自动切换系统桌面墙纸功能,可使用户在设定的时间间隔内以特定的图形文件进行自动连续切换,由于可支持的文件格式极其丰富,从而在一定程度上丰富了以前较为枯燥的 Windows 95 系统。操作方法是:首先,利用系统提供的对象的多选功能在指定路径下选择需进行操作的文件,使用鼠标单击程序界面菜单条的 Utilities | Screen Saver 选项,使用鼠标选择使用“Enable screen saver”复选框,设置使用 CompuPic32 的系统屏幕保护器,在其中的“Activate screen saver after XXX minutes”文本框中设置启动屏幕保护程序的时间间隔、在“Delay Between Images XXX seconds”文本框中设置各图形之间的显示间隔、使用鼠标设置是否进行随机显示“Random Image Order”、使用鼠标单击“Save Selected Images”按钮,保存所





选图形为程序可用对象;使用鼠标单击“Enable wallpaper changer”复选框,设置使用系统屏幕墙纸定时切换功能,在“Change wallpaper every XXX minutes”文本框中设置墙纸切换的时间间隔、单击“Save Selected Images”按钮,保存所选图形为程序可用对象,使用鼠标单击 OK,使以上设置生效。

在此需要说明的是:CompuPic32 功能强大的系统屏幕保护程序创建功能不但可以创建图形文件自动显示的的系统屏幕保护器,而且可创建以音频、视频文件进行自动连续显示的系统屏幕保护程序,这样就在极大程度上方便了用户创建具有自己风格的系统保护器。如用户可使用 VCD 片段截取工具截得的精彩影片片段或游戏的精彩 FLI/FLC 演示收集起来,并将其设置为系统屏幕保护器!

## 四、进行图形文件格式转换

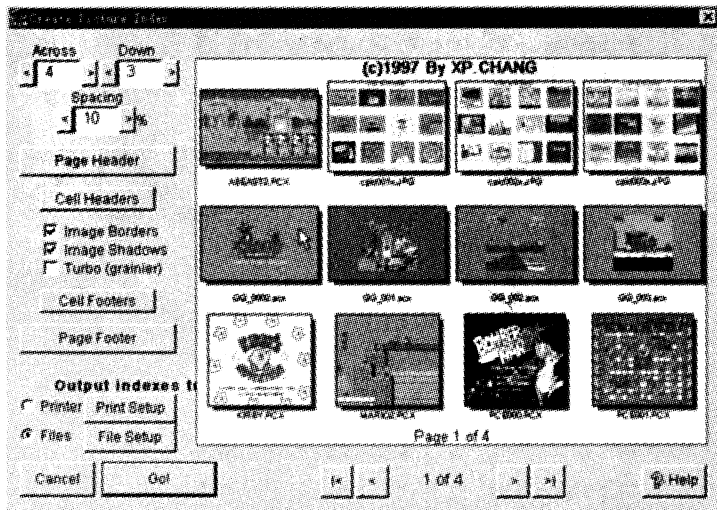
由于不同用户的使用环境要求,有时用户需要进行图形格式的转换,而如果进行数据交流,也应将自己的文件格式转换为较为常用的格式,以方便其他用户使用。操作方法是:首先,在程序的系统文件列表中选择需进行文件格式转换的文件,使用鼠标单击程序界面的 Utilities | Batch Conversions | Direct Conversion, 在其中的“Output Path:”文本框中设置转换文件的路径及文件名、在“Output Depth:”项中设置转换文件的显示分辨率、在“Output Format:”项中设置需进行转换的文件格式,使用鼠标单击 OK 确认。

## 五、使用 CompuPic32 进行截图

CompuPic32 并没有提供屏幕截图功能,但却提供了系统截图功能的程序接口,并在直接管理系统的截图操作,并提供了所截图形的即时编辑功能,使用起来非常方便。操作方法是:首先启动需进行截图操作的程序界面、按下键盘的“Print Screen”或“Alt + Print Screen”系统截图键截取屏幕或程序窗口,此时程序会自动接管程序截图画面,并将其以全屏方式显示在屏幕上。其界面形式于使用 CompuPic32 进行图形文件显示时的界面相似,使用程序提供的图形编辑功能编辑该图形到用户需要的显示方式,按下界面菜单条的 Edit | Copy 或直接按下键盘的“Ctrl + C”复制图形到系统剪贴板。此时,用户可启动需要插入该图形的应用程序,使用系统提供的 Copy & Paste 功能进行粘贴图形。

## 六、对图形文件进行预览

CompuPic32 提供了多个图形文件的同时预览功



能,使用该功能,用户可轻松实现观察当前路径下的所有其可支持的图形文件内容,从而在极大程度上方便了用户的使用。

操作方法是:使用鼠标单击程序界面按钮条的“File List”按钮,调整程序的系统文件列表窗口的显示状态到以大图标形式进行文件结构显示,使用系统提供的对象的多选功能选择需进行预览的图形文件,然后按下程序界面按钮条的“Create Thumbnails”按钮。

另一种最为简单的进行图形文件预览功能的方法是:进入需进行预览操作的文件夹,按下键盘的“Ctrl + A”选中该路径下的所有文件,然后使用鼠标按下程序界面菜单条的“Create Thumbnails”按钮,程序会自动检测选定文件的格式,并对其可支持的文件提供预览功能。

## 七、设置选定图形文件为系统墙纸

CompuPic32 提供了即时将当前任意其可支持格式的图形文件转化为系统墙纸功能,使用该功能,用户就免去了首先将需要的文件格式转化为 BMP 位图文件,再在系统桌面特性中进行设置的复杂操作。

操作方法是:首先在程序的系统文件列表窗口中选择需进行转化操作的图形文件,使用鼠标单击程序界面菜单条中的“Wallpaper”按钮,设定选择该图形作为系统墙纸。

此外,在程序界面菜单条的“Utilities | Wallpaper”选项中提供了两个控制系统墙纸的选项,其中:“Single Image”选项的作用相当于以居中方式设置图形文件为系统墙纸;“Tiled Image”选项的作用是以平铺形式设置图形文件为系统墙纸。用户可根据所选图形文件的内容进行选择。此外,其中还提供了一个“Remove Wallpaper”选项,其作用是移走当前系统墙纸。



# Windows 95 下运行 DOS 程序的体会

○ 余恩放

许多人认为 Windows95 霸道,原因是在 Windows95 下运行 DOS 程序会遇到一些麻烦。通过分析 Windows95 中的 PIF 文件,提出自己的看法。

## 一、Windows3.x 下运行 DOS 程序

在 Windows3.x 下运行 DOS 程序,Windows 规定需要 PIF 文件支持,PIF 是 Program Information File 的缩写,意即程序信息文件,PIF 文件记录了 DOS 下应用程序在 Windows 下运行的一些环境信息,为 DOS 程序提供了兼容性,以便 Windows 更好地运行这些程序。通常我们并没有建立 PIF 文件而应用程序照样能运行,原来 Windows 可以使用默认值 PIF 文件,默认值 PIF 的文件名是“-default.pif”。在安装 Windows 的时候,安装程序自动为硬盘上的许多非 Windows 程序建立了 PIF 文件。如果默认值 PIF 文件不能满足应用程序的环境要求,或一个程序不能正确运行,例如需要改变应用程序的路径,指定应用程序的参数,给应用程序分配更多的内存等,这时用户可以方便地编辑 PIF 文件。PIF 具有可执行文件的特性,Windows 执行同名而不同后缀的可执行文件的次序是 .com、.exe、.bat、.pif。

Windows 主群组的“PIF 编辑器”是编辑 PIF 文件的专用工具。双击 PIF 编辑器图标打开 PIF 文件设置窗口,上面是文件、方式、帮助三个菜单,以下有四个对话框,即“程序文件名”、“窗口标题”、“可选参数”、“启动目录”。按下 F1 可见四个对话框的详细解释。

“程序文件名”要求输入可执行文件,实际可输入盘符、路径、文件名和后缀。在存盘时要求与 PIF 文件名匹配,例如程序名是背单词 BDC.EXE,则 PIF 文件名是 BDC.PIF。“窗口标题”要求输入程序的名称,可以缺省,将显示上项输入的不带后缀的程序文件名。注意,程序管理器的文件菜单中“新建”或“特性”命令设定的程序文字说明会覆盖 PIF 编辑器的设置。“可选参数”要求输入应用程序的运行参数。“启动目录”是指定应用程序的

程序文件所在的位置。

还可以打开“高级”菜单进行设置,比如多任务运行。在“方式”菜单中有标准方式和 386 增强方式两种运行模式,在其它设置完成以后点击没有打勾的方式会出现提示,按照提示进行即可生成在两种方式下运行的 PIF 文件。

PIF 文件还能防止 DOS 程序与 Windows 的冲突,在 PIF 编辑器中选“独占”,即 Windows 挂起,DOS 程序独占系统资源。进入高级选项,选择:应用程序存储区锁定、XMS 内存锁定、EMS 内存锁定(如有的话)、保留视频内存、还要保留所有快捷键。这样在 DOS 程序运行时对系统的控制权由 DOS 掌握,从而排除了冲突。

## 二、寻找 Windows95 的 PIF 编辑器

如果用户试图寻找 Windows95 的 PIF 编辑器,瞎忙一阵后只能确认“机构改革”后 PIF 编辑器被“优化组合”掉了。仔细看,我们会发现 Windows95 文件夹及其子文件夹内不仅有 PIF 文件,而且仍然可以生成新 PIF 文件,在“资源管理器”或“我的电脑”的文件列表中鼠标右键单击某 DOS 程序,再选“属性”,呈现于当前的属性对话框就相当于原来的 PIF 编辑器。

## 三、Windows95 自动生成的 PIF 文件

启动 winfile.exe 即文件管理器可以方便地搜索到 PIF 文件,文件管理器在 Windows95 属于兼容使用,所以不支持鼠标右键、不支持长文件名、删除不进回收站(为方便运行请在桌面建立 winfile.exe 快捷方式)。资源管理器或我的电脑虽然具有右键功能,但是其文件列表中只能显示 PIF 文件的文件名而没有扩展名,从图标中有箭头和没有扩展名两个特征看来与快捷方式意义相当。在 Windows 文件夹及其子文件夹中由系统自己生成的 PIF 文件有:mem.pif、dosprmt.pif、memmaker.pif、退出到 dos.pif 等。右键单击 PIF 文件再选属性就出现属性对

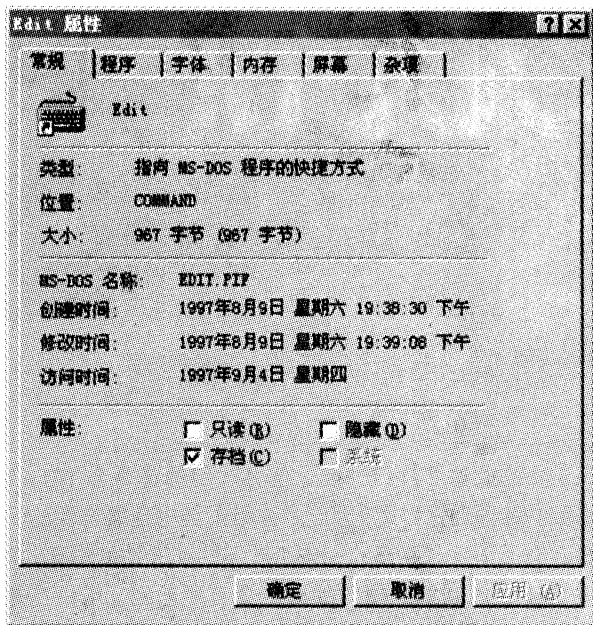


图 1

话窗口,见图 1。属性是 Windows95 的新概念,简言之是设定硬件或软件的运行状态。DOS 程序的属性内容很丰富,窗口上方的标签是属性的 6 个对话框,即“常规”、“程序”、“字体”、“内存”、“屏幕”、“杂项”。左击标签所属窗口就会打开,其中“程序”标签中的“高级”按钮是十分重要的选项,一定要到这里来看看,见图 2。右上角的“?”是在线帮助,用户对属性窗口内的那一项不明白,先左击问号,问号凹下,再击某具体项目,就有提示说明出现。由于 Windows95 具有完备的在线帮助,限于篇幅,属性设置各选项请自行理解。

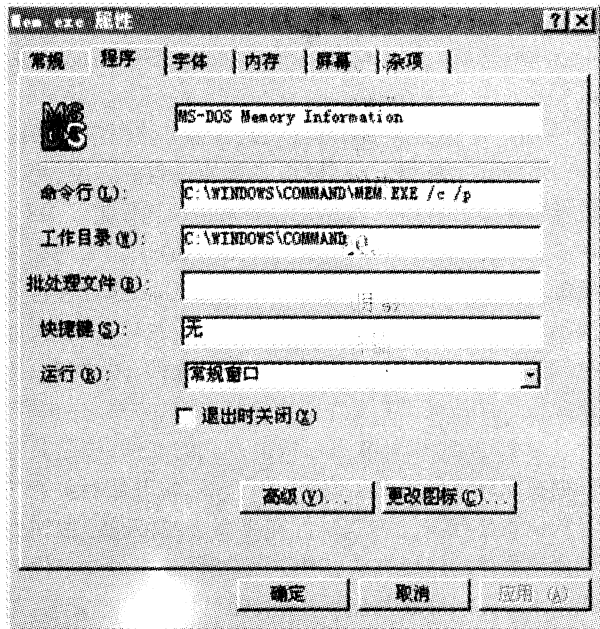


图 2

dosprmt.pif 实际上就是 Windows95 下的 MS - DOS 方式,同 C 盘根目录的 command.pif 相同,由于这时系统仍由 Windows 管理,所以具有鼠标功能,dosprmt.pif 也相当于前面提及的 -default.pif,即被 Windows95 的 Setup 所设定的大部分 DOS 下应用程序的属性。细心观察属性窗口各个标签中的选项,就会明白 MS - DOS 方式属性设置的要求。mem.pif 的属性设置与 dosprmt.pif 相近,但是多了 mem.exe/c/p 命令行参数设置,从中可以学会 DOS 程序如何带参数运行。一般 DOS 程序尽量用上述模式运行,如果无法排除冲突只有按下面的模式运行。“退出到 dos.pif”等于“开始”菜单的“关闭系统”中的“重新启动计算机并切换到 MS - DOS 方式”,这就是俗称的纯 DOS 方式,进入纯 DOS 方式的 PIF 文件有什么讲究呢,按下“程序”标签的“高级”按钮就会一目了然,参见图 3,如果还有疑问,只要细心比较不同的 PIF 文件的相应设置,借助“?”,加上试运行就能理解了。mem-maker.pif 是优化 DOS 所管理的内存(即 1M 以下的内

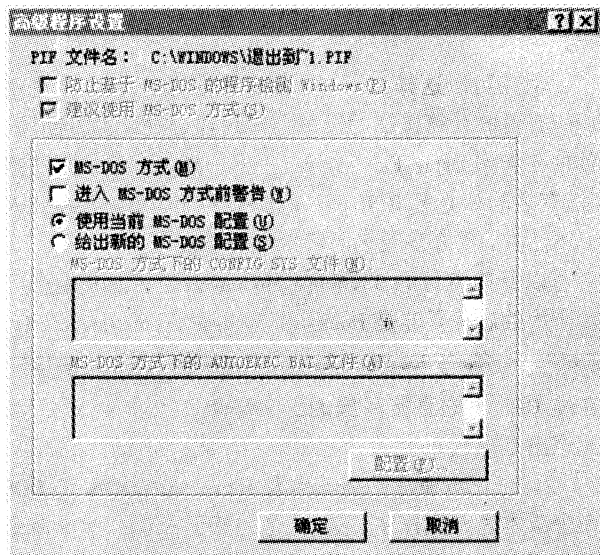
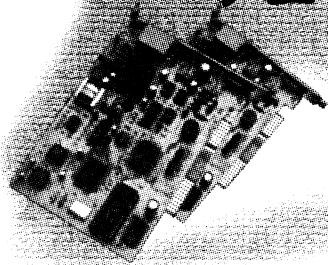


图 3

存),该程序必须在纯 DOS 下进行,为防止误操作,所以添加了“进入 MS - DOS 方式前警告”选项。如果在“退出到 dos.pif”的属性“高级”项下,选择“给出新的 MS - DOS 配置”,运行时机器将重新启动,并且在启动过程中出现提示,不理睬提示是进入 DOS,依提示按下 ESC 键是返回 Windows95。另外,在 Windows 文件夹中有 dosstart.bat,这是一个很特殊的批处理文件,它由“退出到 dos.pif”调用,用户在 Autoexec.bat 中加载的程序一般都可以转移到这里来,例如,在安装 Windows95 时 Autoexec.bat 中的 mscdex.exe 通常被系统关闭,而移到 dosstart.bat 中,以保证 DOS 下能使用光盘。另外,在纯 DOS 下还可以调用 Windows\command 文件夹中的 pdos95.bat,从而提供了



## 话说 MODEM 卡



\* 莫名

相信那些细心的用户在翻阅计算机杂志时，往往会发现在众多的产品广告中，MODEM 调制解调器的广告所占篇幅越来越大，从早先的豆腐块面积发展到大篇全版广告的地步。这可以说从一个侧面反映了计算机网络那不可逆转的发展趋势，现在随着计算机和 Internet 的不断普及，用户对 Modem 的需求也越来越大。

现在可以这样说——Modem 是目前个人计算机用户所必备的计算机辅助设备，你只要走进计算机商场，各种各样的 Data/Fax/Voice 三合一 Modem 让你眼花缭乱，有名的如 U.S.R、Rockwell、GVC 等 MODEM 已经让人无所适从，而众多无名品牌更是让人难以选择。

以目前流行的 33.6kbps Modem 来说，各家生产厂商所用的芯片无非是 Rockwell、Cirrus Logic、Lucent、TI、

U.S.R 的成型芯片组，而这些芯片组都是符合 TIU-T 协会的各项通讯协定。因此芯片组不会出现兼容性的问题。但由于生产厂商的制作工艺不同和选件的不同，各种 Modem 调制解调器的品质也会有所差别，用户在选购时应当注意这一问题。

为了让大家对 Modem 有所认识，我们在下面简单的介绍一下 Modem 卡的元件组成（我所介绍的卡式 Modem 是因为其以插板式安装，元件外露可方便地供用户确认，这要比拆开外置式 Modem 便利许多。）：

一般 Modem 的主要部件有微处理器（Microprocessor）以及数字信号处理器（Digital Signal Processor），再就是数字/模拟信号转换器（Digital/Analog Signal converter），另外当然还有数据交换内存（Flash ROMSRAM）和 DAA（Data Access Agreement）区域。

在纯 DOS 下的直接写屏的汉字环境和汉字输入法，动态退出是键入 quit。

谈到 DOS 命令不能不涉及 setver.exe，setver 是 DOS 命令版本表管理程序，它原来是为低于 5.0 的 DOS 命令能够运行于 5.0 创建运行入口，在 6.x 中沿用，到了 Windows95 继续沿用但内涵有所变化，不需用户干预 Windows95 启动时自动把 setver 调入内存，Windows95 是操作系统的飞跃升级，不同于原 DOS 版本升级，所以，除了 Windows95 及其子文件夹中的 DOS 命令以外，setver 的主要作用是限制 DOS 文件夹中命令的使用。setver 沿用的格式是：c:\windows\setver 老 DOS 命令名 n.nn，其中 n.nn 是版本号和次版本号要写全，不允许通配符，执行一次，以后就可以直接使用该命令了，如果不允许更新或使用某命令，setver 会有一屏警告提示。键入 c:\windows\setver 是显示当前管理的 DOS 命令版本表。另外，setver 的管理项是有限度的，如果出现 There is no more space in version table for more entries，是提示版本表

管理项已满，可以删除不需要的项，格式是：c:\windows\setver 欲删除的命令/delete，/delete 参数可简写为/d。

DOS 下应用程序的属性设置改善了该程序在 Windows95 下运行的兼容性，明白了属性设置的方法，用户就能随意修改程序的属性，例：如果错误地设置了 MS-DOS 方式的属性，造成无法打开 MS-DOS 窗口，可以在资源管理器中鼠标右键点击 Command.com，选属性再修改其中选项。用户编辑了 DOS 下某应用程序的属性，修改记录被保存于自动生成的同名 PIF 文件，用户可以为该应用程序或其 PIF 文件建立快捷方式，方法之一是打开资源管理器，找到欲建立快捷方式的文件，按住鼠标右键将图标拖到桌面上或“开始”按钮，松开鼠标再选在当前位置创建快捷方式从而在桌面上或“开始”按钮处创建该程序的快捷方式。用鼠标双击图标下的文字说明或按 F2，文字反黑并出现光标，即可修改标题文字。用快捷方式运行常用 DOS 程序就会非常方便。

J 25

微处理器(Microprocessor)的主要作用是用来处理 Modem 的处理程序,并负责与计算机进行数据传递处理。目前的 Modem 微处理器发展得很先进,例如 Cirrus-Logic 出产的 MD-4450 微处理器芯片,其内部就嵌有 UART(Universal Asynchronous Receive and Transmit) 串行传输器,可以 32 位的方式来进行大规模高速的数据传输处理,但必须搭配 Flash ROM 和 SRAM 才能发挥作用。

Flash ROM 在 Modem 中用来存放处理程序,它的作用相当于计算机主机板的 BIOS。在 Flash ROM 中存放了各种 AT Command 及其它的通讯协定,一般都包括 V.34+ (33.6K)、V.34(28.8K)、V.32bis(14.4K)、Data Compression 和 Error Correction 等。目前的 56K Modem 还包括了 x2 和 k56 的新协定。

SRAM 就是 Modem 用来存放传输数据的仓库,SRAM 的速度越快,则 Modem 的传输速度也就越快。

我们以一块 56K 的 Modem 卡为例,它上面还有两块 DSP(Digital Signal Processor)芯片,一片是 Cirrus Logic MD-3450 芯片,一片是 Cirrus Logic MD-5650 芯片,这就是所谓的数字信号处理器,其中 MD-3450 芯片专为 33.6K 的上传速率服务,而 MD-5650 则是为 56K 高速率的下传速率服务。

前段时间刮得风头正盛的 56K Modem 使广大用户又开始得陇望蜀,56K 调制解调器主要能为用户在联接 Internet 时,获得更快的下传速率。但目前 56K 的标准还没有统一,两大 56K 技术厂商正为扩展自己的实力而拉帮结派,他们是以 X2 协议为主的 U.S.Robotics、Cirrus Logic 联盟和以 K56flex 协议为主的 Rockwell & Lucent 组织,目前两方的市场争斗仍没有停止(有关具体情况,请见本刊 97 年第 8 期的文章)。



每种品牌的 Modem,其 DAA 区域都各有不同,这是因为每个国家的电信规格和电话交换机设备制式不同,因此为了让 Modem 能在该国家正常工作,所以每一款 Modem 都重新设计了 DAA 区域,以符合使用国标准,这个区域通常包括振铃侦测线路、录音应答线路和其它的一些线路。

通常 Modem 只提供数据传输这一种服务,但厂家为了招揽顾客,所以在提供服务上下功夫,因此大多数的 Modem 卡都是 Data/Fax/Voice 三合一的 Modem 卡,我们在下面就再简单的介绍一下 Modem 的各种服务功能。

### 1.Data Mode 数据传输模式

这是 Modem 提供的最基本的一项服务。它能帮助用户使用计算机和普通电话线路进行数据传输,只要收发两端的 Modem 都符合 ITU-T 的各种通讯协议即可。

### 2.FAX Mode 传真模式

将 Modem 卡作传真机使用,以 ITU-T 的 V.17 和



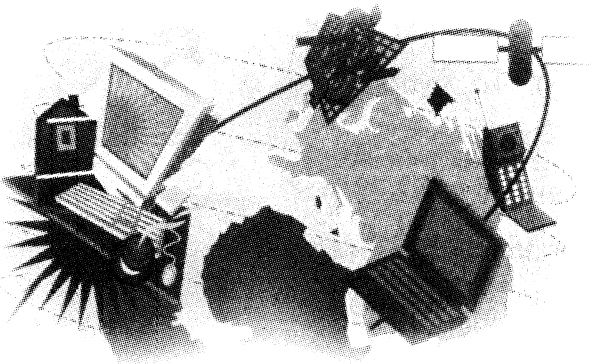
V.27 为传真的传输通讯协议,目前的 FAX 传真功能的传输速率还只能达到 14400bps,但今后 28800bps 的新传真速率会让 FAX 传真表现得更为出色。

### 3.Voice Mode 语音模式

这是 Modem 为扩充电话的功能而新设计出的一种技术,它能提供电话录音留言和全双工的免持听筒服务,可以使电话与电脑的作用融为一体。

我们还要顺便提一下新兴的 DSVD 技术,由于这种技术的产生,使 Modem 能在一般电话线上一边传送数据信号一边进行语音对话,既方便了用户,又节约了资源。

刚开始就曾有人断言 Modem 发展到 33.6K 就已经到了顶点。但现在随着 56K Modem 的出现,可以预见今后的 Modem 数据传输速率将会越来越快,而且提供的服务也将越来越多,Modem 将是人们进入未来社会的重要选择。







各  
序  
已  
见



## 大容量硬盘应用经验两则

▲ 杨建林

### 一、在 IDE 接口大容量硬盘上安装 SCO UNIX

最近各种名牌 486 和 586 微机(如 COMPAQ、HP、IBM 等)都配置上了 IDE 接口的大容量硬盘,容量一般在 1GB 以上。但传统的 INT 13(磁盘读写中断)调用只为磁道数保留了十个二进制位,所以最多只能支持到 1024 个磁道。受此影响,在这种 IDE 接口大容量硬盘上安装 SCO UNIX 时,就会遇到问题。

由于安装过程中采取的措施不同,因此一般会出现三种情况:一是安装过程中 UNIX 读到的硬盘参数(尤其是磁头数和磁道数)全然不对,扫描硬盘时提示全是坏道,从而使安装根本不能继续;二是硬盘参数读正确,扫描硬盘也正常,但在创建文件系统的空间加到 root 文件系统上,使其空间连续,并修改 root 文件系统的下一系统(swap)的起始道号,上述调整可通过 s 和 o 选项来进行。

```
not a directory
boot not found
Can not open
Stage 1 boot failure: error loading hd
(40)/boot,
```

不再向下执行,这一点想必身处金融系统,使用 UNIX 的各位朋友们都深有体会;三是忍痛割爱,将硬盘参数改为 1024 道,16 磁头,63 扇区,可顺利安装成功 SCO UNIX,但这显然造成了资源的极大浪费。

能不能找到一种方法,既能顺利安装成功 SCO UNIX,又不致造成资源浪费呢?答案是肯定的!笔者经过在实践中长期摸索,终于找到了一种行之有效的办法来解决这个问题,方法如下:

1. 在 CMOS 电路中,将硬盘参数改为 1024 道,16 磁头,63 扇区。

2. 安装 SCO UNIX 过程中查看一下 UNIX 读到的硬盘参数是否正确,如不正确,将硬盘参数调为 16 磁头,63 扇区,实际的道数(超过 1024 道)。

3. 在创建文件系统之前,系统提示道数超过了 1024 道,自动将文件系统缩减到 1024 道,并把剩余的空间分配给 U 文件系统,问你是否进行调整,我们应进行调整,把 U 文件系统的空间加到 root 文件系统上,使其空间连续,并修改 root 文件系统的下一系统(swap)的起始道号,上述调整可通过 s 和 o 选项来进行。

经过以上三步处理后,就能在这种 IDE 接口大容量硬盘上顺利安装成功 SCO UNIX,并使硬盘空间得到充分利用。

上述方法在 HP586, IDE 接口 1.6GB 硬盘,SCO UNIX V3.3.4.2 下顺利通过。

### 二、在大容量硬盘上安装 SYBASE

SYBASE 是美国 SYBASE 公司推

出的当前世界上最著名的一种数据库软件,但在容量超过 1.2GB 的硬盘上(无论是 IDE 接口或 SCSI 接口)安装时,就会遇到问题。

前几天,笔者在一 HP586 微机上安装 SYBASE,其硬盘容量为 1.6GB。安装过程中当进行到创建 master.dat 文件时,系统提示 master.dat 最大空间为 -1428 兆,出现了负数,从而使 master.dat 文件不能被创建,当然安装也就无法继续。

笔者经过认真思索,找到了一个巧妙的办法来解决这个问题,方法如下:

用 sybase 注册,打入以下命令:

```
$ cd /usr/sybase
```

```
$ tar cvf y *
```

(注:将 sybase 目录下的所有文件拷入到 y 中,得到一个 100M 左右的文件)

```
$ cp y y1
```

```
$ cp y y2
```

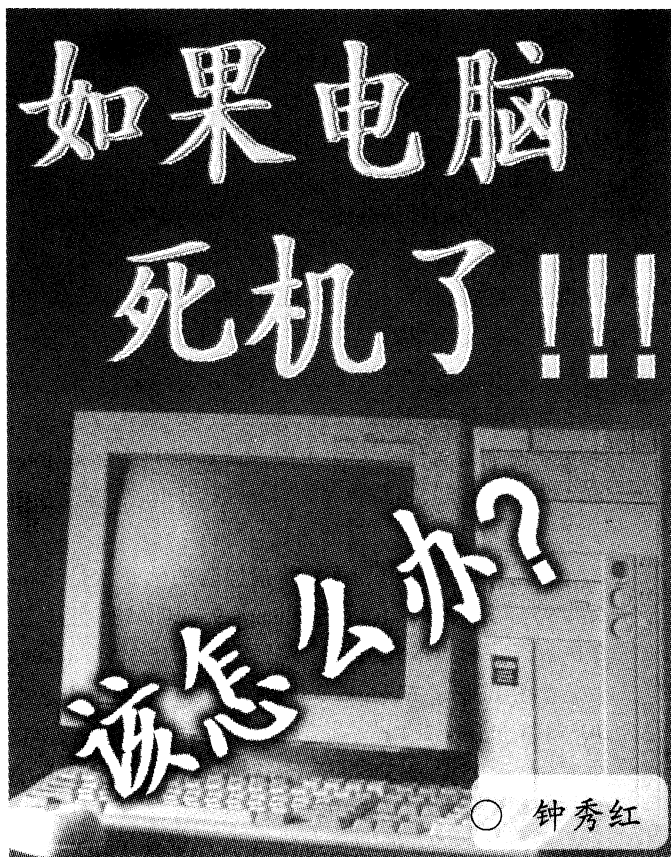
```
$ cp y y3
```

```
$ cp y y4
```

令人高兴的是,拷贝上述几百兆的数据只用了几分钟的时间,经过上述处理后,用 df 命令查看,硬盘剩余空间已降到 1.2GB 以下,就可顺利安装成功 SYBASE 软件,安装完毕后,再删掉 y、y1、y2、y3、y4 文件即可。

上述方法在 HP586(1.6GB 硬盘),SCO UNIX V3.2.4.2, SYBASE V10.02 下通过。

J 27



今日出门偶遇久友，他是卖电脑的行家、修电脑的能手，往日里看他踌躇满志的，怎么今日作垂头丧气状？一问起来，他可倒了一肚子苦水，在去除谈话中的水分杂质之后，我还是发现了里面的金矿存在，在下不敢独享现呈文以记之。

有段时间我（以下文中的‘我’是这位电脑高手的自称，非作者也）外出都不敢佩 BB 机，你肯定要问为啥？告诉你吧！我怕被熟人呼着！那为啥呢？因为怕被抓着去修电脑，如今这土配、洋配的电脑可真是高级的麻烦！别看现在工作得正常，可说不上哪天用啥软件就“当”了、就“死”了！用户往往摸不着头脑，他不敢修自己的电脑，但可敢修理卖电脑的人。你说我这不三天两头的被抓去嘛！

用户是上帝这句话没错！但这些上帝也实在是太…难…伺候了，计算机一有状况，我一赶过去，他先数落一道这计算机如何如何的不好用！结果我一检查，往往这些故障是操作者使用不当所造成的，有一些小问题甚至连故障都算不上，但他们就是没有办法动手……唉！目前许多计算机操作者的素质太低，有些其实就是设置上的小小问题，但他们连最基本的故障判断方法都不懂，就更甭提修了！谈到这笔者不禁打断了他的话，两人开始就如何简易判断和处理计算机死机的方法展开

了讨论。谈话中总结了以下几条，供各位读者参考。

## 一、首先要判断死机的时刻

根据计算机出现死机的情况可分为四大类：

- 一类是在开机过程中出现的死机或其它故障情况；
- 二类是在启动计算机操作系统时发生的死机；
- 三类是在使用一些应用程序过程中出现的死机；
- 四类是退出操作系统时出现的死机（这种情况在安装了 Win 95 系统的计算机中出现的最多）。

根据死机的不同时刻以不同的方法对待，来缩小故障可能发生的范围，以进一步找到故障原因！

## 二、根据死机的时刻来找出问题所在

### 1. 开机过程中的死机

**故障现象：**如在启动计算机时，只听到硬盘自检声而看不到屏幕显示、或干脆在开机自检时发出鸣叫声但计算机不工作、或在开机自检时出现错误提示等。

**排除方法：**

a. 这里面有一些并不是故障，用户可先行检查一下计算机的各联接线，最好能重新插拨一次，因为有时计算机因联接线接触不当而出现死机的假象。

b. 查看一下计算机的 BIOS 系统设置，一般在开机过程中出现的死机，大多与 BIOS 的设置不当有关系，建议对以下几个方面的 BIOS 参数进行调整。

· 内存设置参数：目前计算机可用三种类型的内存，一是 DRAM，二是 EDO，三是 SRAM，如果在计算机 BIOS 中设置内存的类型不当，也有可能出现死机情况，为此我们建议用户，如实的按自己实际所用内存类型来设置。

· DRAM 的存取设定：如果用户所有的是普通 DRAM 内存时，请注意在 BIOS 中，谨慎设置有关 DRAM Read Burst Timing 和 DRAM Write Burst Timing 等参数值，这些值如果被用户设得很小，固然可以加快内存的存取速度、提高计算机的运行效率。但如果用户实际所用的内存条的性能达不到设置的要求，则会使内存条工作不稳定，时不时地出现死机的情况，因此我们建议用户不妨将与这有关的几项数值先设得很大，然后再逐步减下来试试看，以求在不牺牲系统性能的情况下，能让电脑正常地发挥效用。再次建议用户在为计算机添加内存条时，一定选用相同品牌、相同速度的内存条，以免出现内存不匹配的问题。

· 对硬盘存取模式的设定：目前有些用户所用的硬盘都是几 G 的新型大硬盘，这些硬盘大多能打开 BIOS 设置中的一些高存取模式，如 IDE HDD Block Mode、HDD

PIO 32Bits MODE 等以加快硬盘的工作速度。但如果你所用硬盘型号比较老,就请不要打开这些模式以免出错。并且我们还要提请用户注意的一点就是:当新型硬盘在刚开始进行格式化时,一定要注意 BIOS 设置的这些高级存取模式的状态,最好能按实际情况设置模式,如果现在都用 Disable 的话,那么就算用户所用的是新型硬盘,今后在使用中也同样不能再打开这些设置来加高硬盘速度,你的新型硬盘也会与旧硬盘一样出错!

如果用户对计算机的 BIOS 设置不太懂的话,请选用 Load BIOS Default Setup 的 BIOS 选项以启动和恢复原厂商的最安全状态设置。这样一般都能解决计算机在开机过程中所出现的死机情况(当然是否成功还要具体看计算机硬件有没有遭到损坏)。

## 2. 启动操作系统时的死机

**故障现象:** 屏幕显示计算机自检通过,但在装入操作系统时,计算机出现死机的情况。

**排除方法:** 在这个时候出错,一般是硬盘的 BIOS 设置的问题,请按前面所说的方法进行检查,如果仍出问题,请再看以下的解决方案。

· CD-ROM 挂接不正常:以 Windows95 系统为例,请检查一下是不是因为 CD-ROM 和硬盘挂接在同一条硬盘线上,并且再请查看一下 config.sys 和 Autoexec.bat 这两个文件中是否挂接了 DOS 实模式下的 CD-ROM 驱动程序,如果是,那么在 Windows 95 系统启动时,有可能会死机的假象,这是因为当 CD-ROM 工作在 DOS 实模式的环境下,那么它的读取操作必须依赖于 BIOS 系统提供的低层服务程序,而 Windows 95 系统在进行硬盘读取操作时(这时 CD-ROM 正好和硬盘共同一条硬盘线,因此被系统认作第二硬盘),将使用自己的 32 位保护模式下的驱动程序,这样 CD-ROM 的工作就显得不正常了!解决办法有两个,一是将 CD-ROM 和硬盘连线分开,把 CD-ROM 接到 Secondary IDE 插座上。二是将 config.sys 和 Autoexec.bat 两个文件中的光驱驱动程序删去,让 Windows 95 系统自动地识别光驱和加载驱动程序(这个方法有一个缺点,那就是在 DOS 模式下,用户将无法使用光驱)。

· 操作系统文件损坏:仍以 Windows 95 系统为例,当 Windows 95 系统中的执行文件或驱动程序(后缀为 Vxd 和 Dll 的文件)被意外损坏,那么 Windows 95 正按顺序执行启动操作时,计算机就会找不到正确的执行文件,因此它会一直按原定的方法去无止境的搜索,其现象就象计算机已经死机了!遇到这种情况,因为不知道有什么文件被损坏了,所以没有什么很好的解决办法,只有再运行 Windows 95 的 Setup 安装程序,再执行一次覆盖

安装就可以了,损失的只是时间而已!

## 3. 运行某些应用程序时死机

**故障现象:** 计算机一直都使用良好,只要在执行某些应用程序时会出现死机的情况。

**排除办法:** 造成这种现象的可能性有几个,一种可能是这个应用程序被感染了病毒,或文件已经被病毒破坏了,因此执行时会死机,另一种可能是这个程序的代码编写不完善,有一些小的 Bugs,在执行到某些过程时会出现死机的情况。还有一种可能是与操作系统的稳定性有关。对付被病毒感染或破坏的文件,那么只有请用户自行查毒或进行删除工作,而第二种可能性,从用户角度来说也没有什么办法可以解决,那只有将有 Bugs 的软件束之高阁,或等新的程序改进版问世后再说。至于第三种可能,请见下面的方法:

· 操作系统稳定性不好:最显著的例子就是 Windows 95 了,这倒不能全怪 Windows 95,其问题主要是出在执行程序的版本和工作模式上。这是因为 Windows 95 虽能使用 DOS 和 Windows 3.1 的应用程序,但由于这些 DOS 和 Windows 3.1 程序是以 16 位的方式进行操作的,而 Windows 95 是以 32 位方式进行程序操作的。这其中就有许多无法协调的矛盾存在,例如有些程序在 Windows 3.1 上就执行得很好,而在 Windows 95 上执行就会出错,这不能怪操作系统,也不能怪用户,怪就只能怪这些应用程序为何不推出 for Windows 95 的版本!解决这种问题的最好方法就是尽量少在 Windows 95 系统中安装 for Windows 3.x 或 for DOS 的程序。

· 安装太多程序所造成的死机:有些朋友认为自己的硬盘足够大,所以盲目地在 Windows 95 系统上安装一大堆各种各样的应用程序,有时这些应用程序会出现设置方面的错误,如地址或中断号方面的设置冲突,情况严重时也会造成系统死机,目前因为这种问题而出现的死机现象也越来越普遍。用户如果想问解决办法,那很简单,请在安装软件时先想一想,自己是否用得着这个软件,如果是否定的答案,那么就不要再安装了,以免造成系统塞车的状况。如果你的 Windows 95 系统已经被太多的应用软件搞崩溃了!那只有将硬盘上的 Windows 95 目录删掉后,再重装一次 Windows 95 系统了!

· 还有就是删除文件不当所造成的死机:各位玩家一定都对在 Windows 95 上无法象在 DOS 系统中那样能轻易的删除文件而感到厌烦!因为如果应用程序自己不提供清除程序的话,那么靠用户自己去手动的删除文件,往往就删得不干净或删掉了不该删的文件。因为有时一些应用程序会在 Windows 95 系统目录下安放了一些只有他们自己才知道的服务程序。用户如果冒然地

# 买主板,你懂吗

伟龙

众所周知,主板作为计算机最重要的组件之一,它对计算机整体性能影响很大,一块高质量的主板可使整个系统快速稳定地运行,而一块劣质的主板完全可能将你的系统拖垮。

在一些电脑报刊上曾对一些主板进行测试,得出了最快的主板比最慢的主板仅快 2%,重要的是 BIOS 里的设置的结论。结论是很正确,但并非主板可以胡乱购买一块,而要仔细挑选。

为什么呢?其实这些电脑杂志上测试的主板是同档次的主板,也就是用一种控制芯片,而且制造工艺也大同小异,速度自然相差不大。况且速度是一回事,主板的稳定性和兼容性又是一回事。质量好的主板在 CPU 提频后其稳定性有不言而喻的优势。决非一些杂牌主板所能比拟的。

说到主板的性能就不能不提主板的控制芯片,控制芯片是主板的核心所在,市场上的主板大都采用 INTEL 公司生产的芯片,如 TRITON 系列(430FX, 430HX, 430VX

“干掉它”,往往会后患无穷,那么如何能彻底的删除应用程序而不影响操作系统的工作呢?我们建议用户最好能借助一些 for Windows 95 的专业删除程序来帮忙,它们会帮你干净而利索地删除应用程序,而不影响计算机的操作安全!

#### 4. 在退出操作系统中死机

**故障现象:**在 Windows 95 系统退出或回 DOS 状态时,出现死机。

**排除办法:**这可能与 Windows 95 的操作设定和某些驱动程序的操作不当有关,一般 Windows 95 在退出系统或回到 DOS 状态前的工作时都会去关闭正在使用的驱动程序,而这些驱动程序也会根据当时的情况进行一次数据回写的操作,但要是用户的驱动程序设定不当,则驱动程序找不到使用设备,它因此就不停的进行搜索设备的动作,于是乎你就认为它已经死机了!用户如果要

芯片)和最近流行的 430TX 芯片,其中性能最优异的当属 TX 芯片。它加强了对带 MMX 的 CPU、SDRAM 的支持并增加了 ULTRA DMA/33 接口,使硬盘的数据传输速度增大了一倍,达到了 33.3MB/s(当然硬盘也要支持这种模式)采用这种芯片的主板价格比一般 HX, VX 主板略高数倍,也是市场的主流。但是不是所有的用户都要选择 TX 主板,那可是仁者见仁,智者见智。

### 一、刚准备购置的主板的用户

如果你准备置主板, TX 主板则为首选,因为 TX 主板除了上述的功能外,它支持总线频率(最高 83MHz)和倍频(最高 5 倍频)都是最高,这使你升级时就少了许多后顾之忧。而且绝大部分 TX 主板都符合“PC97”标准,也就是说会附带一大堆(如风扇过热自动报警之类)花哨功能。目前市场 TX 主板品牌很多,著名的如华硕,技嘉,大众,联讯,精英等,还有国产的联想主板。这里值得向用户推荐的是采用无跳线设置的联想主板,该主板开机

问有什么办法能解决,我只能说请按以下顺序进行操作:

进入—>设置—>系统

请在系统设备中查看一下有问题显示的硬件设备(一般在设备名称前会出现一个“!”的图标),或者是删除该设备,或是为该设备再重装一次驱动程序。一般该类问题都能通过这两种方法予以解决!

旧友与笔者聊兴正欢之时,突闻 BB 机响声震耳,某君端详了 BB 机的显示信息后,又无奈地对笔者说:“这不!又出问题了!我得赶紧去”说着说着某君慌忙告退,望着他那急匆匆的样,我不觉感触非凡,如果那些计算机用户都能自己掌握一些基本故障处理方法,那么于已于人都有好处!感慨之余,笔者即将某君的这些心得体会公之于众,希望对各位朋友有帮助!





后可自己识 CPU 型号和主频并配以相应的电压,这对一些看见跳线就头痛的用户来说,选购联想主板就省心多了。想对 CPU 提频从 CMOS 中修改就行了,再也不用开机箱了,实在是方便。

## 二、已拥有一块质量较高的 HX, VX 主板

这种用户的处境非常尴尬。不升级吧,那无处不至的 TX 主板广告和在销售商的极力鼓吹下使人觉得一夜之间被淘汰了;升级吧,又觉得不值,刚购入不到一年(或更短)曾被某些计算机杂志大力推荐的主板,转眼间就要被当作过时淘汰的二手货,被低价处理掉,对一些手头不宽裕的用户来说,不免觉得肉疼。

其实我们真的有必要如此“喜新厌旧”,抛弃还有很大潜力的 VX、HX 主板吗?当然是否定的,因为一般质量较好的 HX、VX 主板都可支持总线频率 75MHz 或 83MHz,使 CPU 的主频可轻易达到 233MHz(P55C 的最高频率),而且大都支持双电压调节,核心电压可调节 2.5 到 3.3 伏,足以胜任市面上的任意款式的 CPU。

更有一些主板采用与 TX 主板相同的电源调压电路,电压输出极其平稳。尽管销售商极力吹 TX 主板能更好地支持带 MMX 的 CPU 和 SDRAM,事实上相同配置的 TX 主板跟 HX、VX 主板相比,整体性能相差不过 5-10%。所以已经拥有一块高质量 HX、VX 主板的用户完全不必再升级到 TX。而且 INTEL 公司新一代的处理器 PENTIUM II 将是大势所趋。用户不如再等一段时间升级至能支持 PENTIUM II 的主板更为划算。

## 三、较早购置主板的用户

这些用户一般都采用 430FX 和少量劣制的 HX、VX

\*\*\*\*\*

**怡万科技公司**

联想(Mustek)指定代理商  
Mustek 全系列扫描仪  
Modem 法国奥尼迪中国代办处  
数据机+传真机+留言机=奥尼迪  
以上产品两年原厂保修

**诚征代理商**

地址:广州新概念电脑城二楼 D11  
电话:1382762038 邮编:510630

\*\*\*\*\*

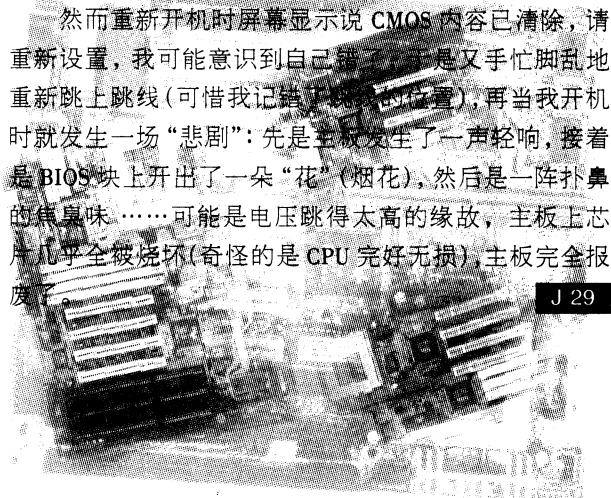
主板(包括一些“INTER 板”和早期品牌的主板),430FX 主板因为出现较早,市场上早已绝迹,性能比较低,不能很好地支持高频处理器,并无内存校验,不支持 USB 接口,访问内存和 PCI 总线速度过低的缺点,所以购置这种主板应具备壮士断臂的精神,可将其弃之(因为再低价也不能脱手),再重新选择一块好的主板。至于那些在总线 66MHz 下工作都极不稳定,会无故死机的主板(很多一无品牌二无产地三无 CACHE,不过“INTER 板”的主板大都具此功能),无任何解决方法,可与 FX 主板相同处置。

唯一可圈可点的是一些较早推出质量较好的品牌的主板。这些主板唯一的缺憾就是大都不支持双电压模式或不支持低于 2.8 的核心电压,所以对 P55C 的支持总有点令人担心。细心的用户在观察主板时可能会发现这类主板在 CPU 插座附近有一个白色的长方形的针槽,时面还跳四组跳线,这就是 VRM 调压模块(VOLTAGE REGULATOR MODULE),它可以调出主板没有设置的电压给 CPU 使用,用以支持一些需要特殊电压的处理器(如 P55C)不过 VRM 调压组中的跳线跳法一般说明书上都没有注明,所以给用户带为一定困难,建议去询问厂商或销售商(千万不要自己乱跳一气,烧坏了主板我可一概不管)。

注:关于 VRM 跳线,其中还有一段小插曲:去年我在一次清扫机器时,无意发现 VRM 针槽里面的四组跳线,于是就翻了一下说明书,可是说明书上并没有注明该跳线及跳法,这到底是做什么用的呢,于是我左思右想,终于“恍然大悟”:肯定是我在电脑公司购机时装机人员在组装完我的机器后随手把主机上多余的跳线插在 VRM 槽中。

我越想越对,不知道主板插上这几组多余的跳线日后有没有“隐患”,于是我做了一个十分愚蠢的决定:把四枚跳线全部拔下来。

然而重新开机时屏幕显示说 CMOS 内容已清除,请重新设置,我可能意识到自己错了,于是又手忙脚乱地重新跳上跳线(可惜我记错了跳线的位置),再当我开机时就发生一场“悲剧”:先是主板发生了一声轻响,接着是 BIOS 块上开出了一朵“花”(烟花),然后是一阵扑鼻的焦臭味……可能是电压跳得太高的缘故,主板上芯片几乎全被烧坏(奇怪的是 CPU 完好无损),主板完全报废。



## 如何在 WORD97 进行水印处理

■ 李宏

在 WORD97 中,可以对水印进行处理,水印是指在打印时显示在已存在的文档文字的前面或后面的任何文字或图形。例如,在出售的项目目录中,您可能想要在售出的项目上面显示“已售出”字样;或者,您也可以使用水印,使如公司商标的图形或如“绝密”字样的文字轻轻地出现在每个打印页的背景里。

### 一、创建水印

要想打印水印,必须将其插入页眉或页脚中。水印可打印在页中的任何位置,即不必限制在页的上端或下端区域。

1. 单击“视图”菜单上的“页眉和页脚”命令。
2. 单击“页眉和页脚”工具栏上的“显示/隐藏文档正文”按钮,以隐藏主文档中的文本和图形。
3. 插入在每一页中显示的图形,如自选图形、“剪贴画”、“艺术字”、图片和导入的艺术字等的图形对象。要插入如“草稿”的正文,请单击“插入”菜单上的“文本框”命令,然后键入需要在每一页中显示的文本。可通过拖动尺寸控点改变文本框的大小。
4. 要给图形设置格式,请先选择该图形,然后单击“格式”菜单上的“图片”或“对象”命令。选择“图片”选项卡上位于“图象控制”下面“颜色”框中的“水印”项。也可手工调整图形的亮度和对比度。

要给文本框中的文本设置格式,请先选定文本,再单击“格式”菜单上的“字体”命令,然后选择所需选项。要旋转文字,请单击“格式”菜单上的“文字方向”命令,然后选择所需选项。由于文本框是图象对象,可用“绘图”工具栏上的选项给其边界、背景色等设置格式。

5. 单击“页眉和页脚”工具栏上的“关闭”按钮。

水印仅出现在打印页上。要在屏幕上查看水印,请切换至 print preview。

### 二、加亮文字

如果水印干扰了页上文字的可读性,可加亮文字。

1. 要加亮文字,请用“格式”菜单上的“字体”命令选择另一种颜色(如,亮灰色)。
2. 要加亮用“艺术字”创建的特殊效果文字,请用“格式”菜单上的“对象”命令。将“颜色和线条”选项卡上

的填充颜色改变为较亮一些的灰色底纹。如果在彩色打印机上打印,请选择颜色更亮一些的底纹。

3. 要加亮用“绘图”工具栏创建的图形对象,请用“格式”菜单上的“自选图形”命令。将“颜色和线条”选项卡上的填充色改变为更亮一些的灰色底纹。如果在彩色打印机上打印,请选择更亮一些颜色的底纹。

4. 要加亮导入的图形,请用“格式”菜单上的“图片或对象”命令。将“颜色和线条”选项卡上的填充色改变为更亮一些的灰色底纹。如果在彩色打印机上打印,请选择更亮一些颜色的底纹。单击“图片”选项卡上位于“图象控制”按钮下面、“颜色”按钮旁边的“水印”按钮。也可以调整图形的亮度和对比度。如果这些方法无效,请在创建该图片的程序中进行编辑。

如果所导入的图片是一张扫描图片,可用“Microsoft 照片编辑器”修剪该图片,添加特殊效果,调整亮度、对比度和颜色。

### 三、删除水印

要删除水印时,必须从页眉或页脚中进行删除。

1. 打开要从中删除水印的文档。
2. 单击“视图”菜单上的“页眉和页脚”命令。
3. 如果需要,从要删除水印的地方移动到页眉或页脚。
4. 在页眉或页脚域中选择文本或图形,然后按 Delete 键。

J 30

## 让你的 MODEM“奔腾”起来

♥ 冯云庆

目前 Internet 的速度慢是人所皆知的事实,看着自己的“大奔”等几分钟甚至更长时间去取一个网页,真够沮丧的。不过最近笔者在浏览一个网页时看到上面介绍一种通过修改 Win95 的 Regist.dat 文件来加速的方法,发现虽然效果并没有所介绍那样显著,但速度是有改善。但必须提醒大家注意的是,这样修改 Win95 是否会影响系统的稳定还有待时间的考验,所以最好把原来的系统文件备份。

第一步,进入“控制面板→系统→设备管理→端口”,选择你的 MODEM 所在的 COM 口(例如 COM2),选择“端口设置”里的“波特率”,把它调到最高 921600,然



后选择“高级”，把里面的所有缓冲区调到最大。

第二步，用记事本修改 system.ini 文件，在 [386Enh] 段里加上一行：Com2buffer = 1024。

第三步，修改“拨号网络”里 MODEM 的初始串，在最前面加上“%C0”。

第四步，运行 Win95 目录里的 regedit.exe。在左边的窗口里选择文件夹“HKEY—LOCAL—MACHINE/ENUM/ROOT/NET/0000/BINDINGS”，记下右边窗口“MSTCP\”后面的四位数字。

第五步，在左边的窗口里选择文件夹“HKEY—LOCAL—MACHINE/ENUM/NETWORK/MSTCP/nnnn”，将“nnnn”代表上一步记录的数字，这时右边的窗口里有一个 DRIVER 的项目，内容是“NETTRANS\ nnnn”，记录 nnnn 处的数字。

第六步，在左边的窗口里选择文件夹“HKEY—LOCAL—MACHINE/SYSTEM/CURRENTCONTROLSET/SERVICES/CLASS/NETTRANS/nnnn”，“nnnn”是上一步记录的数字，在右边的窗口里增加一个字段 MaxMTU，值是 576。

第七步，在左边的窗口里选择文件夹“HKEY—LOCAL—MACHINE/SYSTEM/CURRENTCONTROLSET/SERVICES/VXD/NWLINK/NDI/PARAMS/MAXSOCKETS”，修改右边窗口里“Max”的数值为 1020。

最后仔细检查一遍，确认无误就可以开机，看看你的 MODEM 能不能“奔腾”起来？

J 31

下：

EXTRACT [/Y][/A][/D][/E][/C]源文件名(不支持通配符)[目标文件名][/L] 目标路径[展开后的文件名]

源文件：源文件指的是安装盘中后缀为 CAB 的压缩文件

目标文件：目标文件指的是放在源文件中的被压缩文件

/Y：如果遇到文件名相同的文件时，系统将不进行确认而直接将同名文件覆盖

/A：对所给出的源文件，及在它以后且和所给源文件内容有关的文件进行操作(后有详解)

/D：显示(寻找)源文件中的具体内容(也就是显示被压缩的文件)

/E：单独展开指定文件

/L：指定展开后的文件路径(缺省时为当前目录)

/C：拷贝源文件到指定地点

下面就举个例子，便于大家理解 EXTRACT.EXE 的具体用法：

1. 首先我们必需确定需展开的文件在哪个 CAB 文件中。如我们想在 WIN95-03.CAB 及在它以后且和它有关的文件中寻找 ANSI.SYS 这个文件：

EXTRACT /A /D WIN95-03.CAB ANSI.SYS

2. 当我们用上述方法得知 ANSI.SYS 是在 WIN95-03.CAB 中后，我们就可以将 ANSI.SYS 这文件单独展开到 C 盘的根目录中去了。

EXTRACT /E WIN95-03.CAB ANSI.SYS /L C:\

使用上述命令，我们就可以轻轻松松的将所需的文件单独从 WIN95 的安装文件中展开了。

J 32

\*\*\*\*\*

**怡万科技公司**

\*\*\*\*\*

**联想(Mustek)指定代理商**

**Mustek 全系列扫描仪**

**Modem 法国奥尼迪中国代办处**

**数码相机 + 传真机 + 留言机 = 奥尼迪**

**以上产品两年原厂保修**

\*\*\*\*\*

**诚征代理商**

\*\*\*\*\*

地 址：广州新概念电脑城二楼 D11

电 话：1382762038 邮编：510630

\*\*\*\*\*

## WIN95 中的“EXPAND”

### \* 火山

在 WIN95 中，各种不同的原因都会引起 WIN95 的主要文件受损。这时，用户面对的将是两种选择：要么重装 WIN95，要么单独恢复受损文件。显然，单独恢复受损文件是上策。但面对着 WIN95 的安装文件，DOS 的单独展开命令 EXPAND 是起不了作用的。那有没办法可以单独展开 WIN95 中的文件呢？

方法是有的！不知大家有没有注意到在 WIN95 的安装盘中，有一个名为“EXTRACT.EXE”的文件。这个文件是专门对 WIN95 中的安装文件进行操作的。功能和 DOS 中的“EXPAND.EXE”相似。它的使用格式和参数如



# Windows 编程短平快(九)

● 赵礼海

## Windows 多媒体与 WinG

一转眼“Windows 编程短平快”系列文章已经讲到第九章了,大部分的 WINDOWS 基本功能我们已经介绍了,下面开始讲讲 Windows 程序的多媒体功能,由于内容较多,我们且先说说 Windows 程序中使用图形的方法。

在以往的 Windows 程序员与 DOS 程序员之间的大论战中,往往是 Windows 程序员占尽上风,但有些 DOS 程序员的反击却打得 Windows 程序员们抬不起头来,这是因为 Windows 环境下的那“与设备无关的 GDI”对程序员的程序开发约束太狠,所以在 Windows 环境下显示图形没有 DOS 环境下那么快捷。但现在的情况好多了,由于微软陆续推出了 WinG、DIRECTX 等外置式的图形驱动底层后,一切都大有改观,Windows 程序员终于眉开眼笑。

WinG 与新问世的 DIRECT X 两者都是提供了一套快速图形显示功能和底层函数调用,但他们所其于的环境不一样。WinG 是基于 Windows 3.1 的图形驱动底层,而 DIRECTX 是基于 Win95 的。我们在这里先讲讲 WinG。

WinG 的出现改善了 Windows 环境中显示图形很慢的状况,它能在 WINDOWS 下提供与 DOS 下非常接近的快速图形显示性能。所谓快速图形显示性能,也就是在内存中直接将设备无关位图 DIB 放到显示内存中,以供显示的快捷方法。WinG 软件是免费使用的,您可直接从网上或 CompuServe 中的 WINMM 论坛中索取得到。这就是说各位编程者可以跳过 WINDOWS 原有的图形显示语句不学,而直接学习 WinG 提供的图形显示语句,并且在实际使用上多用 WinG 功能来替代原有的 WINDOWS 画图功能,以提高画图速度。我想这肯定也是微软推出 WinG 的原意。

由于以前我们从来都没有谈到过 WINDOWS 的图

形功能,所以有很多术语大家可能不太清楚,诸如“与设备无关的位图”、DIB、GDI 等等。为了让各位了解透彻,我们还是转过头来先说一下基本知识。

GDI 是 WINDOWS 系统特有的显示特性,它是 Graphic Device Interface 这句简语的缩写,GDI 是提供 WINDOWS 图形操作的 API。它有一套通用的图形函数来支持 WINDOWS 系统在设备环境中显示图形,而不用 WINDOWS 编程者去一一了解设备环境的具体内容。例如我们想在显示器上显示一幅图形,那么我们先得到显示器这个设备环境的句柄(你可以将句柄想象为一个物体的专有代号),然后在程序中申请使用这个句柄,这时开发人员可以将这个句柄作为一个参数效给 GDI 显示函数,那么到时图形就会在指定的设备环境中显示(即在显示器上显示),虽然 GDI 有着这样那样的好处,但它不能直接访问屏幕显示或位图位,所以不能提供比较低层而快速的图形显示功能。

前面说到图形可作为文件形式存放在硬盘里等待程序调用,而当程序调用时,这些图形文件在 WINDOWS 系统中将被作为一种与设备无关的位图形式存放在内存中,这种位图格式就是内存 DIB,它里面除了显示点阵数据外还包含了颜色板数据。所以可以不依赖设备环境而独立存在。

DIB 不是 GDI 对象,所以 GDI 不能存储 DIB,而这些 DIB 不是存放在文件中就是存放在内存地址段中,当 GDI 被激活且指定了一个 DIB 供它显示后,它会先将 DIB 位图转化成为与设备相关的位图,再放到设备中显示。我们常见的 BMP 文件就是 DIB 格式。

WinG 提供了标准 Windows GDI 所不提供的特性,一是 WinG 能直接使用一种特殊位图形式 (WinGbitmap),二是 WinG 可将 WinGbitmap 直接写屏,以加快图形显示速度。

前面提过 WinG 单独提供了一个底层函数,以取代现有的 WINDOWS 系统图形显示函数,我们在下面将





WinG 的底层函数列出一张表以供各位参考。

WinG API 函数列表	
WinGCreateDC(void)	建立 WinGDC 以便显示位图
WinGRecommendDIBFormat	初始化推荐的位图格式
WinGGetDIBPointer	得到一个指向 WinGBitmap 的 DIB 指针
WinGGetDIBColorTable	得到 WinG 位图的颜色表
WinGSetDIBColorTable	设置 WinG 的颜色表
WinGBitBlt	快速的位图写屏函数
WinGStretchBlt	可缩放型的位图写屏函数
WinGCreateHalfToneBrush	建立一个颜色抖动画刷
WinGCreateHalfTonePalette	建立一个 WinG 特有的 256 色调色板
WinGDCWinGCreateBitmap	初始化创建一个 WinG 专用的位图

现在我们就以 WinG SDK 所附的例子程序来研究 WinG 是如何在屏幕上画图的。值得注意的是下面谈的例子是以老式的 Win API 的 C 方式写的,没有用到我们以前所讲到的 C++ 和 MFC 的特性,所以我只就有用的部分加以注释和讲解,大家可以再看懂之后,自己将其中的核心部分剥离出来为己所用。

TIMEWING 是用来演示 WinG 系统快显图形的程序,程序的版权归微软公司及开发者所有,它的工作原理是读入一个 BMP 图形文件,然后以四种方式在屏幕上显示。这个程序包括一个 RC 资源文件,一个 H 声明定义文件,一个 C 源程序代码读者如果对该程序的完整源代码感兴趣,请自行在 WING SDK 的 SAMPLES 目录里的 TIMEWING 子目录中查找。

下面举的是一个通用 BMP 图形观察器的编程实例。该程序在 VC1.50 以上运行通过,由于它曾用到一些多媒体库,因此请在编译时将 mmsystem.lib 和 wing.lib 等数个库和程序链接起来。

考虑到篇幅问题,一个 RC 资源文件、一个 H 声明定义文件和一个 C 源程序代码本刊编辑部没有在杂志上刊登出来,如有兴趣的读者,可以向我们索取或从网页下载。

J 33

## 《电脑技术》杂志

### ——1998,和您一起创造新世纪的形象与内涵

形象:

1997	→	1998
正文内容:48 页	→	64 页
开本:16 开	→	大 16 开
正文用纸:60g 书写纸	→	80g 双胶纸
彩页用纸:128g 进口铜版纸	→	157g 进口铜版纸,封面上光

内涵:

<b>保留</b>	<b>+</b>	<b>新增</b>
软件天地、网络与通信、多媒体、实践园地、读者热线、信息广场、实用资料、能力考核		热点专访、专家论坛、竞技场、新品点评、编辑特荐、电脑诊所、电脑风景线、电脑导购

特色:

1998 年成为电子部计算机与微电子发展中心上海测试发布展示中心向公众发布评测报告的主要媒体,为电脑用户和经销商提供最流行或最典型之软件产品、硬件产品和网络产品的评测报告。

优惠:

凡订阅 1998 年《电脑技术》杂志的读者可凭邮局订单于今年 9 月 15 日到 12 月 15 日去瀛海威信息通信(上海)有限责任公司(瑞金二路 181 号)以优惠价 180 元(原价 320 元)办理瀛海威入网手续。

邮发代号:4—542

订阅价:4.80 元/本



# '97 广东省中小学 普及计算机知识大奖赛

为了加速国民经济信息化进程,进一步推动广东省中小学计算机教育的发展,广东省教育厅、广东省人民政府发展研究中心决定联合主办'97广东省中小学普及计算机知识大奖赛。

举行这次大赛的主办单位为广东省教育厅和广东省人民政府发展研究中心;承办单位为广东粤研信息网络有限公司。

学生以自愿为原则向学校报名。各参赛学校向县(市、区)报名。由地级以上市为单位汇总后将参赛总人数、参赛学生姓名、参赛学校及联系人寄至广州市广卫路14号广东省教育厅教学研究室。

参赛对象为在读中、小学生(含职业中学)。

大赛组委会提供大奖赛奖品、奖状和证书。

大赛分中学组和小学组进行初赛、复赛和决赛。试题和上机操作、面试内容及评分标准均由大赛组委会寄发。

## 1. 初赛

时间:10月26日上午8:30至10:30。内容:计算机基础知识,不考上机操作,但含与上机操作有关的简单常识。采用通讯赛形式,各市(县级市)、县(区)组织学生参赛和评卷。并各选取初赛成绩前10名中、小学生参加复赛。

## 2. 复赛

时间:11月8日上午8:30至10:30。内容:上机操作和面试。各地级以上市组织学生参赛,按初赛成绩占50%,上机操作占40%,面试占10%综合评分,各选取中小小学生前6名,组成中、小学两个代表队参加决赛。其中6名学生中女生不少于1名,同一学校学生不多于2名。未能参加复赛的中、小学生由大赛组委会颁发个人三等奖奖状和证书。不再负有参赛任务的有关市、县(区)领队1名,指导教师2名,由大赛组委会颁发组织(指导)三等奖奖状和证书。

## 3. 决赛

时间:12月中旬。内容:计算机基础知识和上机操作。由大赛组委会组织学生参赛。

第一轮选拔赛。每市限领队1人,指导教师2个参加,选取中、小学各6个代表队参加决赛。

第二轮决赛。中、小学生各6个代表队参加电视现场直播,其余代表队作为电视直播现场观众和啦啦队。未能参加最后决赛的代表队由大赛组委会颁发团体组织纪念奖,未能参加最后决赛的参赛学生颁发个人二等奖奖状和证书,未有决赛任务的领队和指导教师颁发组织(指导)二等奖奖状和证书。

决赛后由大赛组委会颁发代表队团体奖,其中小学组:一等奖1名,奖31台网络计算机(其中主

机1台为Pentium100);二等奖1名,奖16台网络计算机(其中主机1台为Pentium100);三等奖4名,各奖1台多媒体计算机。中学组:一等奖1名,奖61台网络计算机(其中主机1台为Pentium100);二等奖1名,奖31台网络计算机(其中主机1台为Pentium100);三等奖4名,各奖1台多媒体计算机。凡参加决赛学生由大赛组委会颁发个人一等奖证书和奖状。领队和指导教师颁发组织(指导)一等奖奖状和证书。

此外,为了鼓励山区和贫困地区学生积极参赛,大赛设立组织纪念奖若干名,奖励一部分计算机给这些地区发展计算机教育。

这次大赛以《广东省中小学计算机课程纲要》的有关内容和要求为依据,竞赛内容不超出《广东省中小学计算机读本》范围(广东省教育厅中小学计算机教育领导小组编写,广东新世纪出版社出版,小学三册,初中二册,高中三册共8册)。

“大奖赛通知”已于七月中旬下发至各市、县(区)教委、教育局、各地中小学校。

本次大赛得到省邮电管理局、省数据通信局、广州市国际科贸中心等单位的的大力支持。



**问** 我自升级后(P133 华硕 T2 P4 板), 运行 CD-ROM 就出现在 Windows 95 播放 CD 时, 无论按停止、暂停或下一首, 都要等上好几秒, 不知是何原因?

**答** Windows 95 系统自动使用自己的光驱驱动程序, 并把 4 速以下的光驱(包括 4 速)一律作为单速处理, 如果升级后光驱速度变慢, 则最好在 Windows 95 下使用光驱自己的驱动程序。

**问** 请问如何使用 DEBUG, 如何用它来检查是否有病毒?

**答** 关于 DEBUG 的使用, 请参考有关书籍的详细说明(因为并不是一两句话能说清楚), 用 DEBUG 查病毒, 可用如下命令:

```
C:\> debug
-d 0040:0013,0014
      80  02
```

若横线处数值小于 80, 则一定有病毒。

**问** 现在的 Intel 出产的 Pentium CPU 是否不如 AMD 的 K6?

**答** AMD K6 的整体性能确实可超过同期的 Pentium CPU, 不过其耗能较大。

**问** 我每次在开机进入 Windows 95 前如何避免 95 Logo 出现?

**答** 你可将 MSDOS.SYS 文件的 [options] 中加入一行 Logo = 0 的字样, 或直接在 BOOTUP 画面时按 [ESC] 键, 都可避免 95 Logo 出现。

**问** Windows 95 系统确实方便, 只是我忘了 Login Password, 不知该如何是好?

**答** 1. 首先你在进入系统引导时, 选择进入 DOS 环境; 2. 在 Windows 目录下寻找一个以你的 Login User Name 为名的 PWL 文件, 如: 你的 Login user Name 叫 black, 那么在 Windows 目录下一定会有一个名为 black.pwl 的文件; 3. 删除或将该文件改名; 4. 重新进入 Windows 95 中, 再输入新的联机名称和 Password 就可以了!

**问** 我如何让自己的 Windows 95 系统可以启动以前的旧版本 DOS?

**答** 你可以将 MSDOS.SYS 的 [options] 中加入 BootMenu = 1 这一句字样, 即可选择启动以前的旧版本 DOS



系统。

**问** 自从我装了 Windows 95 后, 硬盘变得只剩下很少的空间了, 如何能让我在正常使用 Windows 95 系统的情况下精简 Windows 95 系统呢?

**答** 如果是重新安装 Windows 95 时, 可选择系统定制这一项, 然后关闭联机帮助和一些不太经常用到选项, 就可节约大量的储存空间, 除此之外, 你还可删除 Windows 目录下的 help 子目录内的尾缀为 AVI 的动画文件, 这样大约可节省 7M 多空间, 并且不影响 Windows 系统的运行。

**问** 经常听人说 MO 怎么怎么好, 也不知 MO 是啥东西, 它确实好吗?

**答** 我也不能武断的说 MO 好或不好, 因为 MO 有自己的优点, 同样也有自己的缺点, 好与不好只有用户自行判断才行, 不过 MO 具有可重覆读写、很大的储存空间、盘片不易损坏、数据保存进行很长等优点, 并且 MO 也能象软、硬驱那样作为微机启动的设备。但 MO 的数据读写速度不如硬盘那么快, 而且还存在一定的兼容性问题。

**问** 当我将自己的系统从 Windows 3.1 升级到 Windows 95 后, 为何将颜色或分辨率调高就会出现花屏的情况, 而以前在 Windows 3.1 时就不出现这一问题呢?

**答** 这可能与你的显示卡没有使用 Windows 95 专用的升级驱动程序有关, 建议你在 Windows 95 系统中再安装一次显示卡的 for Windows 95 驱动程序, 如果没有这种 for Win 95 的驱动程序可到自行到显示卡经销商处联系, 看是否能获得更新版的驱动程序。



**问** 请问现在在 Internet 国际互联网上传递的电子邮件是文件吗?它是否会传播病毒?

**答** 电子邮件是以文件形式存在的,如果是单纯的电子邮件,那么它不会带有病毒,也不会影响您的计算机工作,但如果电子邮件是带有附加文件(Attachment)的时候,那么这些附加文件(如带有后缀为 exe 的执行文件)就有可能带有病毒,因此你在解开和释放这些附加文件时,一定要先进行一遍查毒工作后,再运行之以确何安全。

**问** 有一次我在 Win 95 系统中安装一个软件时,发现它将自己放到启动组中,做自动执行的方式。我后来觉得麻烦就将其从启动组中移了出来,但为何每次重新开机它都依然自动执行那个程序呢?我好烦,请帮帮我!

**答** 可能这个程序在安装时不仅将自己放到启动组中,也有可能改动了你的 Win.ini 文件,请你打开 Win.ini 文件进行检查,看看在[Windows]段中的 Load=后面有没有指向你刚才所说的程序的路径和文件名,如果有这句话,就请 Kill 它哦,相信下次启动 Windows 95 就不会再遇到拦路虎了!

**问** 为何我的 Windows 95 在观看图形和照片时,总是效果太差,完全没有美感可言,与实际的图片差好远哦!

**答** 请检查一下 Windows 95 系统的显示适配器的设置,估计可能是显示卡驱动程序没有安装对,或是颜色没有从最基本的 16 色调过来,你试着重新安装一下显示卡的 for Win 95 的驱动程序,然后将系统颜色调到真彩色模式,现在再看照片应该与实际相差不远了!

**问** 我的电脑因为装了 Win 97 即(Windows 95 OSR 2 版)后,每次遇到不正常关机,那么下次启动就肯定会进行一次 Scandisk,可每次都发现不了什么问题,只要耗费了我的时间,不知能否关闭这种无谓的工作呢?

**答** 请先将 Windows 97 隐含在根目录里的 msdos.sys 文件找出来,将其文件属性改成可读写型的,然后再用 Edit 等工具列出 msdos.sys 文件内容,将[option]档中加上 autoscandisk = 0 这句指令,即可关闭 Scandisk 的操作。

**问** 我在安装 Windows 95 OSR2 版本后,发现它不能与以往的 Dos 版本共存了!请问如何解决这一问题?

**答** Windows 95 OSR2 是 Windows 95 的改进版本,它原本是 OEM 提供给计算机厂商安装在即将出售的计算机设备中的产品,这种新的 Win 95 版本在安装如果发现本机所用的 DOS 版本低于 7.0,则会将原 DOS 的一些

文件进行更改,这时如果你在启动时按 F8 键想进入原版本 DOS 时,会出现死机的情况,解决这一问题的方法是去找一个 Win 95 的 Patch 文件来,它名叫 FIX - 95B.com,你一定要在从 Windows 环境下进入 DOS 模式,然后打开 Lock 指令,再执行这个文件,它就会帮你让 OSR2 和原版本的 DOS 共存。

**问** 为何《神雕侠侣》玩到杨过断臂处便玩不下去了?

**答** 因为游戏到此便终止了。至于有没有续集且让我们拭目以待。

**问** 听闻《霹雳幽灵箭》中有一绝世好剑,不知是真是假?若是真又如何得到?

**答** 确有其事,在地图最左上方有一图形平地,站在上面往南(即下方)走三步(第一步要走出图形平地 and 沙地中间),向东(即右方)走四步,再往南走五步在原地不动按空格键,即可得一把“太极精剑”,威力绝伦。

**问** 《霹雳幽灵箭》中南隐的七言诗阵,应如何解?

**答** 解为:才秀张生叫问开;开门叫生有人来;来人有生先问我;我问先生张秀才。

**问** Modem 的速率是否会影响到跟别人抢线的成功率?例如 33600 会比 14400 更容易上线吗?

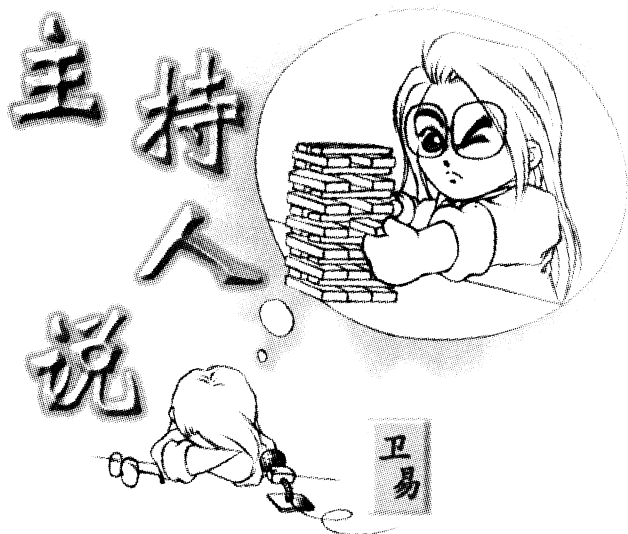
**答** 不会。

**问** 本人在玩《英雄战记》时出了罗兰时却无论如何找不到下一个村庄的入口?

**答** 你指的应该是塔克斯村,入口在罗兰村下方的森林中。此外在波札大陆神树族人所拥有的七个村落中,都请记得与村长交谈。







## ——关于 PCGame 的新说法

近来出去走了趟关东，一路上和不少玩 PCGame 的玩家交谈过，回来又和一些老朋友聚会了几次，忽然发现彼此对 PCGame 的理解有所不同，再看来自美国 E3 电子游戏展的信息，这才发现 PCGame 世界的很多事情都发生了变化，于是赶紧闭关修行了一个星期，终于重新悟出了一些关于 PCGame 的新说法。

说法之一：在 98 年春节购买一张真正的 3D 图像加速卡

这是来自美国 E3 电子游戏展的启示，因为在展览上看到的即将在明年推出的欧美 PCGame 十有九款都需要 3D 图像加速卡的支持，但现在在中国市场上出售的大多数 3D 图像加速卡都是采用 S3/ViRGE 芯片制作的（比如 WinFast 3D600）等，ViRGE 芯片处理 3D 图像的能力相当有限。所以喜欢欧美 PCGame 的玩家如果想买一块 3D 图像加速卡来玩 98 年的欧美 PCGame，那么采用 3Dfx (Voodoo)、NEC Power Vr 芯片制作的产品才是最好的选择。你不必担心你原先的 2D 图像卡会浪费，因为不少采用 3Dfx 芯片的 3D 图像加速卡都是需要配合原先 2D

图像卡使用的，尽管有人认为这样会造成一个 PCI 插槽的浪费，不过对我来说，4 个 16 位插槽早已满载，而 3 个 PCI 插槽倒还真的闲着呢。Diamond、Orchid、Deltron 等公司都有采用 3Dfx 芯片的 3D 图像加速卡，

价格可能在 1000 - 1800 元之间。

说法之二：Pentium/200(MMX) 是 PCGame 的好朋友

如果你正在使用 Pentium/100 的 MPC，那么现在升级到 Pentium/166 (MMX) 是没有多少意义的，因为如果你玩 PCGame 的话，对 PCGame 来说这点速度的提升绝对不足以让你感到兴奋和激动；如果你不玩 PCGame 的话，Pentium/100/64MRAM 已足可做你想做的任何专业工作。所以暂时忍耐一下，在 97 年的圣诞或者是 98 年春节期间升级到 Pentium/200 (MMX) 才是明智的选择。反正进入 98 年之前的 PCGame 并不会给你现有设备太多的压力，建议到时连主板、内存一起更换。

如果阁下对正在使用的 486 (包括早期 Pentium/60/66) 以下级别的 PC 感到愤怒并决心立即升级，又或者现在才考虑购买 PC，那么 Pentium/166 (MMX) 的性能价格比足够让你乐到 1999 年。然后再在这段时间内购买一张不错的 3Dfx 图像加速卡，那么保证你的 Game - PC 够你用来跨越 21 世纪。

说法之三：谢天谢地！我只要 64MRAM！

如果你经历过当年 1MRAM 需要 300 大元的岁月，你就会知道内存的珍贵，那时我玩不少 PCGame 真的是用 K 这个单位来优化系统的配置。但现在如果你用 Windows95 的话，那么相信你无需做任何内存配置，因为现在 16MRAM 都只要 500 元。

如果你觉得 32MRAM 不够的话，那么只管加到 64MRAM，但是如果你想加到 96MRAM、128MRAM 甚至更多，那有可能是一种浪费。因为 Intel 的 430VX、430TX 系列芯片组是无法通过高速缓存使用大于 64MB 部分的内存。而 430HX 芯片组虽然理论上支持 512MB 的内存，但要求主板上必须有 TAG RAM。

说法之四：CD - ROM 够快了吧？

现在 CD - ROM (光驱) 的速度越来越快，不过对 PCGame 来说，8X - CDRom 的速度完全足够，只要 CD - ROM 没有坏，升级是没有多少意义的。不过如果是升级 4X - CDRom 以下产品或装机的话，那么买个速度越快的越好，管它是 16 速、24 速的，价格也不过在 850 元左右。

不过现在我也感到有些奇怪，明明是 CD - ROM 的速度已快得差点就飞起来，但很多 PCGame 吃硬盘的胃口似乎并没有减弱的势头，听说这是因为当 PCGame 在向光驱读取动画、音乐时，就不能在光驱上读取执行需要的文件。那是不是说除了安装软件之外，现在的 CD - ROM 对 PCGame 来说已经够快了，因为播放 CD - Audio 的游戏音乐连最古老的 CD - ROM 都可以胜任。

说法之五：PCGame 需要动作还是内涵

近来我思考得较多的是关于 PCGame 的内涵和动作，对一款 PCGame 来说，内涵是其策划、剧情、

情感、主题、文化、意识等内在方面的感受，而动作是游戏中的角色在跳跃、射击、战斗、行走、视野、联系等表现方面的支配。

原先喜欢 PCGame 是因为喜欢它的内涵，象《三国演义》、《侠客英雄传》这些作品中的内涵是当时任天堂红白机无法表达的（因为我不懂日文）。

《Doom》的成功不知是否给制作商这样一个启示，PCGame 一样可以制作一些没有内涵的纯动作作品，当暴力、血腥的欧美破坏文化成为一种新的内涵时，这样残酷的战斗竟然会在 PCGame 中吸引玩家（包括我），但很快我们都厌倦了。

PCGame 的内涵不是扮演好人、坏人那么简单，现在连 Id Software 都对 Quake 这样的作品感到有些厌烦，他们正打算制作一款让世人震惊的 RPG 作品（给 Quake 增加 RPG 成分？）。看来我们的战士除了暴力以外也在寻求新的内涵。

其实无论是《Quake》、《Time Commando》，还是《Diablo》这样的作品，在动作上的制作技术已相当成熟，但有些作品缺乏内涵。即使是《Diablo》这样的经典 RPG 作品，如果以 RPG 的标准来看，它在剧情上是不合格的，它是依赖 Internet 的魅力来弥补和延续内涵方面的不足。而现在我们看到很多 PCGame 作品开始在动作的基础上增加剧情和内涵，或者在剧情的基础上增加动作。

PCGame 需要动作还是内涵？当 PCGame 的动作部分受到硬件的困扰时，PCGame 只能在内涵上挖掘潜力，而我们在有所发现和满足的同时又在渴望动作化的 PCGame，比如《Dune II》、《Doom》、《Syndicate》等；而当我们的硬件已为动作提供了奔腾的动力时，我们等待更加有内涵的 PCGame，但这种内涵即使仅以剧情来要求的话，都会让制作者感到压力，所以市

场上才会有那么多的扮演反派角色的作品，这是 PCGame 内涵上贫乏的表现。

现在 PCGame 的内涵远远不及其动作方面精彩，而对 PCGame 来说比较无奈的现实是一款 3D 的《马里奥》会让玩家兴奋，但一款 3D 的《三国演义 II》只会让玩家怒火中烧，所以 PCGame 的发展只有在动作和内涵上同步发展。

现在有不少作品开始做出尝试，《Kins's Quest VI: Mask Of Eternity》(国王密使 VI)就是其中之一，他从 2D 走向 3D，由冒险走向动作，由线走向立体，这是未来 PCGame 的发展方向。

说法之六：中国 PCGame 之路在哪里？

欧美 PCGame 制作得再有内涵，其很多文化上的差别还是会让中国玩家感到陌生和苦涩。但就中文 PCGame 的制作能力来看，现在中国的 PCGame 业的先行者（台湾地区的 PCGame 制作公司）应该好好反省一下自己是否是在制作游戏，我外出旅游回来又看到一箩筐的 RPG，而这些作品就是没有一款尝试下动作化的。我不认为 RPG 就必须要带动作成分，但我们所有的 RPG 完全没有动作，这就是悲哀。

我十分奇怪智冠（软体世界）拥有十多个 PCGame 制作小组，几乎没有一个是制作动作 PCGame 的，而这么多制作小组也就忙着制作 RPG。

中文 PCGame 业现在面临的难题是创作和资金的乏力，当欧美 PCGame 业早已明白一款精彩的 PCGame 不再是十来个人就能够制作出来的时候，中国人却依旧相信这样的神话，这种对神话的盲目追求会使优秀的创意消耗殆尽。

然而就在 1997 年，中国珠海、北京、海南等地推出数款 PCGame，其中的《剑侠情缘》是传统 RPG，而《血狮》、《天惑》等作品都是动作的，这证

明我们一方面有人在尝试制作有内涵的作品，另一方面也有人敢于追赶世界动作 PCGame 的制作水平。而这两者的结合则正是世界 PCGame 的发展方向。

也许不久我们会发现一种奇怪的现象，欧美的经典 PCGame 我们玩不了，国产的 PCGame 我们又不想玩，那么不妨在 PC 上玩一些格斗、射击、赛车、动作类的街机型游戏作个过渡，当然欧美 PCGame 也会有更多的汉化版本出现。而且我始终相信在世纪末，我们中国人能够制作出世界级水平的 PCGame。

说法之七：幻想的 PCGame 和 Game - PC

我曾经预言 Game - PC 将在 20 年内完全战胜（取代）家庭游戏机，并幻想这样的未来家庭娱乐——20 年后，当我在家庭中想找些娱乐时，以 PC 为中心的家庭智能系统可以为我提供以下的服务：

- (1) 可以看家庭电影，网络可以随意点播世界各地的优秀电影作品；
- (2) 可以观看世界各地的精彩体育比赛；
- (3) 可以通过网络找几个朋友打牌；
- (4) 可以透过大屏幕电视玩一些格斗、射击游戏，松弛一下神经；
- (5) 可以在 20 寸辅助显示器上玩一些单人的 PCGame；
- (6) 可以在网络上加入类似网上三国战略游戏、笑傲江湖武侠冒险类的游戏；
- (7) 可以欣赏各种音乐、歌曲等。

对家庭来说，Game - PC 是家庭智能系统（MPC 的未来）的一个主要测试内容，因为 PCGame 的最大特点之一便是可以模拟。现在已经能在 MPC 上播放 VCD、CD、接收电视、收听网上新闻、游戏，但暂时还不能完全代替电视、音响、报纸、家用游戏机等，但在未来会将他们一网打尽。

## 你最喜欢的游戏

# 榜

1	仙剑奇侠传	89 票	-
2	FIFA 97	81 票	-
3	Command & Conquer Gold	75 票	↑
4	魔法门之英雄无敌 II	63 票	↓
5	绝地风暴	51 票	-
6	福尔摩斯探案之玫瑰纹身	47 票	↑
7	极品飞车 II	46 票	↑
8	超时空英雄传说 II	44 票	↓
9	侠客英雄传 III	39 票	↑
10	金庸群侠传	35 票	↓

## 你最期待的游戏

# 榜

1	天龙八部(智冠版)	26 票	-
2	Command & Conquer II	23 票	↑
3	StarCraft	19 票	↑
4	古墓丽影 II	16 票	↑
5	VR Fighter II	14 票	↑

## 你觉得最值得购买的游戏

# 榜

1	FIFA 97	64 票	↑
2	福尔摩斯探案之玫瑰纹身	61 票	↑
3	绝地风暴	45 票	↓
4	Command & Conquer Gold	44 票	↓
5	极品飞车 II	28 票	↑

## 你玩得最多的游戏

# 榜

1	超时空英雄传说 II	78 票	↑
2	FIFA 97	68 票	↑
3	Command & Conquer Gold	67 票	↓
4	魔法门英雄无敌 II	56 票	↓
5	福尔摩斯探案之玫瑰纹身	47 票	↑
6	绝地风暴	43 票	-
7	极品飞车 II	41 票	↑
8	神雕侠侣	33 票	↑
9	金庸群侠传	32 票	↓
10	Quake	29 票	↓

## 电脑游戏擂台榜 第 10

# 榜

1	仙剑奇侠传	9716 分	-
2	Command & Conquer	6156 分	-
3	三国志英杰传	3680 分	-
4	三国志 IV	3634 分	-
5	魔兽争霸 II	3615 分	-
6	金庸群侠传	3426 分	-
7	FIFA 97	3370 分	↑
8	Command & Conquer RED	3143 分	↓
9	魔法门之英雄无敌 II	2830 分	↑
10	FIFA 96	2738 分	↓
11	三国志 V	2601 分	↓
12	超时空英雄传说 II	2554 分	↑
13	绝地风暴	2442 分	↑
14	Time Commando	2411 分	↓
15	DOOM II	2398 分	↑

## 电脑游戏排行榜 第 10

# 榜

1	FIFA 97	655 分	-
2	Command & Conquer Gold	521 分	-
3	福尔摩斯探案之玫瑰纹身	478 分	↑
4	魔法门英雄无敌 II	434 分	-
5	超时空英雄传说 II	433 分	↓
6	绝地风暴	429 分	↓
7	仙剑奇侠传	413 分	-
8	极品飞车 II	405 分	↑
9	金庸群侠传	293 分	↓
10	侠客英雄传 III	239 分	↑

# GAME

# 榜

# 《福尔摩斯探案二之玫瑰纹身》全攻略(二)



✎ 陈海鹏

二人来到洛顿勋爵府，向仆人杰金斯要求拜访洛顿，可是杰金斯又是一去不返。福尔摩斯只好又去攀爬破损的楼梯，将杰金斯引了出来。洛顿说自己对普莱特纹身一无所知，也不认为普莱特之死与配方失窃有关。他认为配方失窃案可能与办事员、勤杂工有牵连。洛顿又告诉了福尔摩斯艾弗瑞、布莱苏和惠特尼三个嫌疑人的地址。

二人来到范肖府(艾弗瑞爵士的住所)，范肖夫人说艾弗瑞不在家。福尔摩斯和华生谈了几句，向范肖夫人提出要见管家帕提格路，可是未被允许。福尔摩斯又和华生谈了几句，接着告诉范肖夫人有东西要交给管家。这话终于说动了范肖夫人，她叫来了管家。从帕提格路那得知艾弗瑞可能在戴格尼斯俱乐部或詹姆斯公园，而且有个极为小心谨慎的贴身仆人霍金斯。

来到圣詹姆斯公园，福尔摩斯先给了鸟头儿黑伍钱，让他演奏手风琴，然后在和他的谈话中了解到艾弗瑞确实在公园。福尔摩斯买了几罐鸟食，便来到公园的湖区。艾弗瑞和霍金斯正坐在长椅上。福尔摩斯想和艾弗瑞攀谈，可是却被霍金斯制止住了。华生认为得想个巧妙的方法接近艾弗瑞。福尔摩斯把地上的鸟惊吓飞走，艾弗瑞终于开了口，可是霍金斯还是不让搭话。于是福尔摩斯心生一计，二人回到公园门口，福尔摩斯向黑伍借到了小猴，并指示小猴拿走了霍金斯的帽子。福尔摩斯终于有机会和艾弗瑞单独交谈了。可是艾弗瑞却不想搭话，于是福尔摩斯用鸟食喂地上的鸟，引起了艾弗瑞的注意力。艾弗瑞想福尔摩斯要鸟食，于是福尔摩斯便将鸟食交给了艾弗瑞。艾弗瑞说是斯维布瑞奇或洛顿首先提出要停止调查的。他怀疑普莱特盗窃了配方，并告诉福尔摩斯勤杂工罗切特夫人的大致地址。

二人来到斯比菲尔德，从街上酒鬼的嘴里没得到什么。二人又进入颅相学者的工作室，拖曼医生只是歇斯底里地说个没完。福尔摩斯和华生谈了一会，这时一个叫辛臣的女人走了进来，她说福尔摩斯要想找罗切特可

以到路边的食品商那去问问。二人离开工作室向右走，给拐角的孩子一些钱，得知从磨刀老头那可以知道罗切特家的地址。福尔摩斯又问磨刀匠，得知旁边的杂货店可能会知道罗切特夫人住哪。福尔摩斯问街头妓女，没得到什么。福尔摩斯和华生谈了几句，二人便进入杂货店。和店主、保安谈话一无所获。福尔摩斯想上楼却被制止了。福尔摩斯从店主旁边的罐子中拿出了个面包，并收起留作后用。福尔摩斯想翻看柜台上的抄写本，却被店主拒绝了。福尔摩斯和华生谈话，想出一计。福尔摩斯提出去买鱼子酱，趁店主转身寻找、华生和保安谈话



之机，福尔摩斯翻看了抄写本。和华生谈话，华生认为可以派维金斯来到打探罗切特夫人的地址。

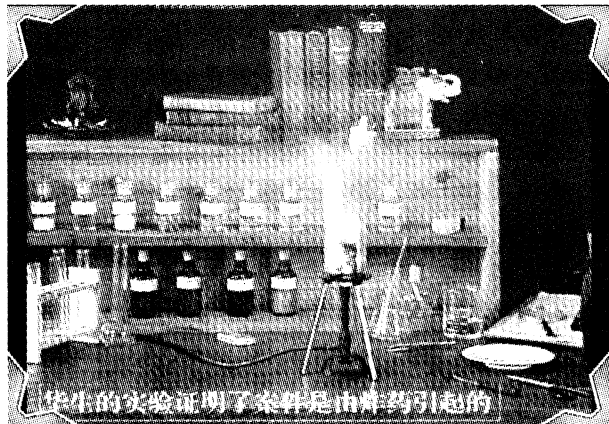
二人回到 221B，福尔摩斯要维金斯到斯比菲尔德去追踪罗切特夫人，并告诉他要注意杂货店。福尔摩斯又和华生谈了几句，二人一起来到斯比菲尔德，可是在街上没有见到维金斯。当二人回到 221B 时，发现维金斯已经回来了。他说店主是罗切特夫人的儿子，罗切特夫人就在杂货店的楼上。福尔摩斯觉得必须得微服私访才行。于是福尔摩斯来到卧室打开衣柜，换上里面的工人服装并精心化装后来到了斯比菲尔德的杂货店。

得到店主同意后，福尔摩斯上楼来到罗切特夫妇的卧室。和罗切特夫人谈话，可是她不相信福尔摩斯的身



份，罗切特先生也在一旁不断的打扰。福尔摩斯将迈克罗夫特的鼻烟盒、便条盒、会员戒指出示给罗切特夫人，才证明了自己的身份。罗切特夫人否认盗窃了配方。福尔摩斯发现壁炉中有一个咖啡壶，于是将一旁的点火材料放入壁炉加大火力，可是罗切特夫人说家中没有咖啡。福尔摩斯只好到楼下买了些咖啡，到楼上将咖啡壶盛满。然后使用咖啡壶将杯子盛满，罗切特先生喝了后终于安定了下来，福尔摩斯开始和罗切特夫人谈话。可是罗切特夫人却很不合作，从她那福尔摩斯没有得到什么。检查桌子上的针线盒，找到了一块蜡封。福尔摩斯拿出在普莱特公寓卧室门旁篮子里找到的那块封口蜡与其进行比较，发现二者都是被盜配方的封口蜡的一部分。在福尔摩斯的逼问下，罗切特夫人只好承认自己在办事员桌子上发现过配方，并且发现文件曾被开过封，而且上面有个棕色的印记。

福尔摩斯回到 221B，和华生交换了看法后，二人又来到纳维利浴室。来到内间浴室，粗心的惠特尼说配方



从未离开过办公室，而且封存完好。他同意和福尔摩斯回到国防部。福尔摩斯和华生谈了几句，便离开浴室，来到国防部。

和惠特尼谈话，得知普莱特和洛顿、罗切特夫人关系很好，并且曾和一个年轻人呆在一起。福尔摩斯和华生谈了一会，查看了书架，发现文件都用红布条捆扎的。

福尔摩斯在桌子上发现了一个蜡封的文件，上面有块污渍，证明这就是配方。福尔摩斯想拾起来，却被惠特尼拒绝了。福尔摩斯又查看了登记簿，发现上面记录着室内文件阅读者的信息。福尔摩斯要求查看配方，可是惠特尼不允许。福尔摩斯将便条出示给惠特尼，提出要检查房间。福尔摩斯向左走到尽头，试着唤醒打盹的读者，可是没能成功。福尔摩斯查看了书架上的盒子，发现里面有些蜡封的文件。福尔摩斯又观察了写信的读者，并和他交谈了一会。福尔摩斯整理了地上的废纸，发现垃圾桶尽是易燃物品。于是福尔摩斯点燃了垃圾桶，趁惠特尼来救火之时，来到桌子前偷偷拿走曾失窃过的、

迪沃的配方文件。

二人回到 221B，福尔摩斯来到实验台前开始审视配方。在品尝和闻过之后才初步确定是定影剂。福尔摩斯开始分析文件。首先，向烧杯中加入硫酸铁和蒸馏水，再用剪刀剪下配方的一角，将纸片放入烧杯，最后将硫酸倒入烧杯。分析肯定了棕色污渍是定影剂，这说明配方在被送回国防部前就已经被人拍照复制了。

二人来到斯维布瑞奇的住所。向仆人海普维说明来意，来到内间。福尔摩斯在桌子上发现了一瓶嗅盐。仔细查看壁炉旁的废纸篓，发现里面有封邀请信。福尔摩斯和海普维搭了几句话后，便开始和斯维布瑞奇交谈，并告诉了他普莱特的死讯。

斯维布瑞奇非常激动并且昏了过去。福尔摩斯和华生谈了几句，便使用嗅盐将斯维布瑞奇唤醒。斯维布瑞奇说是大家一致决定停止调查的，但福尔摩斯却认为斯维布瑞奇是被迫同意的。福尔摩斯观察了壁炉上一幅漂亮男孩的画像，从斯维布瑞奇那得知那是他在温莎读书的儿子维吉尔。斯维布瑞奇又激动得昏了过去，从海普维那福尔摩斯得知斯维布瑞奇曾带回过一封粉红色的信，而且那信对他造成了极大的震动。华生认为斯维布瑞奇正处于极度精神压抑之下。福尔摩斯在左边的大红桌子上发现了一处写字用力过猛留下的刻痕。福尔摩斯观察、检查并拾取起了地毯上的铅笔，并使用在刻痕上。发现刻痕是一个棋谱。按照棋谱摆弄桌角的棋盘，福尔摩斯打开了桌子的侧板，发现了封粉红色的信。阅读后才知道那是封绑架维吉尔的恐吓信。福尔摩斯用嗅盐唤醒了斯维布瑞奇，得到允许后拿走壁炉上维吉尔的照片。回到大厅，福尔摩斯拾起红沙发前维吉尔护身用的小毛毯。

二人来到老舍曼的宠物店，观察了周围的各种动物，福尔摩斯提出要借老舍曼的猎犬托比，可是未获允许。福尔摩斯和华生谈了几句，又观察了老舍曼，从谈话中得知托比在圣詹姆斯公园。

二人来到圣詹姆斯公园，福尔摩斯发现托比正趴在长椅下，可是收养它的男孩不让福尔摩斯把它带走。华生认为男孩需要伙伴。

于是二人回到宠物店，老舍曼答应把猫鼬送给男孩。于是福尔摩斯拿起桌子上的饼干放入鸟舍，将里面的猫鼬引了出来。

二人又来到圣詹姆斯公园，福尔摩斯从鸟头儿黑伍那了解到了一些男孩的情况。福尔摩斯又向男孩借用托比，可是男孩仍然不同意，于是福尔摩斯拿出猫鼬交换了托比。

来到温莎街，福尔摩斯和华生谈了一会，又向城堡文具店的店员买到了个信封。来到房地产办公室，和维

那闲聊了几句。从洗窗者那也没得到什么。福尔摩斯又和华生谈了几句，二人便回到 221B。福尔摩斯和华生谈论了一会托比，又招呼了一声托比，二人重新回到温莎街。福尔摩斯把羊毛毯交给托比，托比嗅过后来到街拐角。福尔摩斯从洗窗者哪里得知有个女人曾来这买过薄荷糖。福尔摩斯又把勒索信交给托比，在它的引导下来到丹佛瑞克斯街 66 号。

福尔摩斯试着打开和撞破大门，可是无济于事。福尔摩斯从窗户向里偷窥，发现房里有人躺在沙发上。又检查了门旁的邮箱口，发现里面有根绳子栓着把钥匙，可是拿不到。于是福尔摩斯拿出帽针勾出了钥匙。用钥匙打开门锁，二人进入后发现维吉尔正躺在沙发上。这时突然有个女人从内间仓皇逃出，可是她刚跑出屋子就被马车撞死了。福尔摩斯安慰了一下车夫，观察并检查了死了的女人，发现她是扒手、妓女米利。在尸体的附近，福尔摩斯又发现了一枚米利不会买得起的金戒指。福尔摩斯重又进入房子，在门旁发现了一个钱包，检查后拾起掉在地上的信封，里面写了些可疑的文字。在桌子上又发现了个白纸袋，从里面拿到了几块薄荷糖。福尔摩斯又从桌子上拾起了一个装又乙醚的深色瓶子和一块曾浸过乙醚的手帕。福尔摩斯又检查了壁炉上的茶杯、茶盘和饼干，没发现什么。

回到 221B，和华生谈了几句，又让维金斯照看维吉尔。福尔摩斯进屋来到实验台前开始分析戒指。首先把硫酸铁倒入烧杯，再用火柴点燃本生灯，将戒指放入烧杯，然后用镊子将戒指夹出来，用白色的旧布擦干碟子中的戒指，最后用放大镜观察戒指，发现上面写着“伯灵顿珠宝店”。

二人来到伯灵顿珠宝店。福尔摩斯检视了小装饰品，并买了只金牙签。福尔摩斯想进入坚固的房间，可是不行。福尔摩斯检查了戒指盒，发现里面有颗与米利尸体旁发现的相同的戒指。福尔摩斯又检查和研读了登记簿，可是被办事员制止住了。福尔摩斯和办事员乔治谈话，提出要看看更好的戒指。趁乔治进入保险室，福尔摩斯马上关上门将他锁在了里面。研读了登记簿，发现戒指的主人是洛顿勋爵的夫人。福尔摩斯和华生谈了几句，并通知看门人乔治被反锁在保险室里了。

二人来到洛顿勋爵府，福尔摩斯告诉洛顿，他夫人的戒指落入了绑匪之手。洛顿感到十分意外，并把二人赶了出去。

二人来到每日电讯报社，福尔摩斯请求记者弗里德曼帮助寻找杀害普莱特的凶手。可是弗里德曼说福尔摩斯提供的外貌线索太少了。福尔摩斯检查了墙上的小海报和肖像画廊，发现了一幅小肖像。从弗里德曼那得知是海明斯的作品，他住在蒙它格街 14 号。弗里德曼提出

需要一张凶手的照片才好辨认。在弗里德曼的要求，福尔摩斯揣起了一本《每日电讯》。福尔摩斯又倒空了烟灰缸，检查并阅读了长钉下的稿件，观察了打印机，敲了敲办公室的门。最后，福尔摩斯和华生谈了几句后，二人便离开报社来到海明斯的小屋。

福尔摩斯观察了屋内的各种物体，然后提出要海明斯给凶手画像。从谈话中，福尔摩斯了解到柯达相机的性能和冲洗照片的知识。福尔摩斯将胶卷装入相机，并拾为己有。和华生谈了几句后，二人来到尼赫的小屋。带着尼赫又回到海明斯处。福尔摩斯和尼赫、海明斯谈了几句，海明斯开始根据尼赫的描述画像。画完后，福尔摩斯索取了画像，并赞扬了尼赫的观察力。

二人来到每日电讯报社，和弗里德曼交谈后，福尔摩斯拿出疑犯的照片，弗里德曼认出那是德国总理的跟班兼助手莫林多夫上校。接着，弗里德曼叫进了内政部副官卡尔特。从卡尔特那福尔摩斯了解到比司马克是个想篡权的德国大臣，而莫林多夫是为这人卖命的。卡尔



特答应安排福尔摩斯和德国皇帝见面。

二人回到 221B，福尔摩斯和维吉尔打了声招呼，并让维金斯去追踪疑犯。二人刚进屋哈德森太太就送来了信，原来卡尔特已经为福尔摩斯定好了见面地点。

来到肯辛顿宫的套房，福尔摩斯观察了屋内的摆设，并和华生交换了看法。这时，国王威赫二世走了进来。福尔摩斯和他谈了一会，出示了疑犯的照片。威赫说那是和比司马克相勾结的莫林多夫。

回到 221B，福尔摩斯和维吉尔打过招呼，向维金斯提供了线索。

来到洛顿勋爵府，杰金斯提出福尔摩斯要想参观大厅，就得教他打台球的技巧。

二人来到圣伯那德台球学院，福尔摩斯看了一圈周围的物体，移动椅子上的夹克衫，发现了个皮箱，福尔摩斯想打开和拾起，却被麦哈尼制止了。福尔摩斯和醉汉、老板谈话，并喝了杯白兰地。福尔摩斯和麦哈尼谈话，可是他却无精打采。从老板那得到几支飞镖，邀请麦哈尼

玩一局,可是麦哈尼不同意。福尔摩斯观察了麦哈尼,从老板那得知麦哈尼是被妻子抛弃了。福尔摩斯安慰了麦哈尼,并再次提出要玩飞镖。这时可以选择三种玩法之一,即301、501和克雷克特。

前两种玩法的规则是每人每轮给三只飞镖,也就是每轮可以投三次。飞镖盘上有许多分值,投中后即从总分中扣除得分。如果投中扇形中间和边界的彩环,则得分加倍。靶心的红点可得50分,靶心四周的绿环可得25分。游戏的目的是要先使总分减为零者。按任意键开始后,会出现一只拿着飞镖的手从走移到右,此时按键停住手后飞镖盘左侧的力度条会变红,它表示投掷的力量大小。力度条有八个刻度,小于4则落在飞镖盘的下半部分,大于4则落在上半部分。玩家就是要通过控制手的位置和投掷力度来命中预计的分值。要想命中分值最高的靶心,需要让手中飞镖的尖端正好指向3,然后用力度值4投出。投飞镖是很难赢的,不过笔者发现了一条妙计,就是争取保证每次都投中19,这样赢局的可能性极大。具体的投掷方法是:当飞镖尖端移至19的“9”处时连续按两下鼠标,这样飞镖可以以很小的力度落在19上,但连接鼠标不要太快,否则会因为力度太小而落在靶盘外(此时得0分)。如果力度合适,有时还会得38分(落在绿环上)。用这种方法投飞镖不但掌握起来很容易,而且得分很多(每轮至少可得57分),很容易将总分降到10分左右。在最后关头,要沉住气,要善于运用2和3两个小分值,尤其是3。当还有飞镖但总分已经为零时,一定要用最小或最大的力度将飞镖投出靶盘之外,以保证总分不为负值。如果一方总分为负,那么无论对方总分与零的差距有多大,对方都赢。如果双方都为负,则忽略最后一轮的得分再投一轮,直至决出胜负为止。克雷克特玩法的规则是必须将靶心和15~20分各投中三次,先做到这一目标且分数领先者为胜。显然,克雷克特最难,301最简单。这三种玩法玩家可任选其一,只要赢了一种就能让麦哈尼开口。

赢局后,福尔摩斯要求再来一场,麦哈尼自亏弗如,并给福尔摩斯演示了反弹球的打法。福尔摩斯又问了些其他问题,便和华生来到洛顿勋爵府。

和杰金斯打过招呼后三人进入台球室。福尔摩斯和杰金斯谈话后,又征求了华生的意见,接着用台球桌上的滑石粉擦了擦手,然后向杰金斯演示了反弹球。杰金斯只好同意福尔摩斯查看大厅。福尔摩斯浏览了相册、敲击了长椅、研究了乐谱、弹奏了钢琴,之后从杰金斯那得知给洛顿伴奏的是他的未婚妻洛克瑞奇小姐。

二人来到洛克瑞奇小姐的市区住所。从洛克瑞奇那福尔摩斯没得到什么。福尔摩斯演奏了钢琴、打开针线盒、检查了订婚照片、打开柜子,都未发现什么。福尔摩

斯和华生谈了几句,便回到221B。

和维吉尔、瑞格比打过招呼后,福尔摩斯来到卧室,观察播放蜡桶3并摇动了留声机,听了一段音乐。

回到洛克瑞奇处,福尔摩斯演奏了钢琴,又和洛克瑞奇谈了几句,接着用钢琴为洛克瑞奇伴奏一曲。可是洛克瑞奇情绪低落,他认为乐谱有错误。福尔摩斯拾起乐谱,认为自己可以帮忙。

回到221B的卧室,福尔摩斯先播放了一遍3号蜡桶,然后用床上的小提琴按照乐谱练习了一遍。

再次来到洛克瑞奇处,福尔摩斯说自己发现了乐谱中的错误。接着用小提琴演奏了正确的奏法。洛克瑞奇说洛顿之所以不愿和福尔摩斯交谈只是过于谨慎。福尔摩斯检查了钢琴上的订婚照片,发现摄影师是哈格瑞弗。

二人来到哈格瑞弗照相室。福尔摩斯从靠门的桌子上拾起一张商业名片。和哈格瑞弗谈话,福尔摩斯获得了一些冲洗相片的知识。和华生交换看法后,福尔摩斯借用了肖像卡片,这是哈里伯顿勋爵未婚妻的照片。

来到瑞森裁缝店,福尔摩斯将相片出示给瑞森,瑞森认出相片中是穿着别人衣服的麦迪。

回到221B,福尔摩斯给维吉尔糖块,维吉尔说维金斯追踪到了一个可疑人物,可是却不肯说出维金斯究竟去了哪里。福尔摩斯只好又给了他一些糖块,维吉尔才说维金斯去了克洛顿。福尔摩斯告诉华生莫林多夫一定在飞艇俱乐部想逃跑。

二人来到克洛顿飞艇俱乐部,莫林多夫果然正要乘飞艇逃跑,华生拔枪击伤了他。福尔摩斯和莫林多夫没谈几句,莫林多夫就假装喝酒服毒自尽了。福尔摩斯检查了篮子,并拾起了里面的东西,观察后收起其中的枪。福尔摩斯又拔出地上的铁钉,挥舞并折断军刀,发现里面藏着炸药配方的照片。福尔摩斯检查了冒烟的棚子,在箱子上找到了维金斯的围巾。检查门锁发现很容易就能被撬开。于是福尔摩斯拿出铁钉打开门,救出了被困的维金斯。

回到221B,福尔摩斯和华生、维吉尔搭话后刚进门,哈德森太太就送来了迪沃教授的信,上面写着分析结果。

二人来到迪沃的实验市,福尔摩斯得知是火焰点燃了弹簧上的炸药引线。迪沃说可以从炸弹专家琼斯那获得线索。福尔摩斯打开铁炉子,发现里面有张纸,研读后才知道那是配方的备份。

来到琼斯家,可是琼斯什么也不想说,他妹妹说没人来拜访过琼斯。福尔摩斯又和华生谈了几句,便离开了琼斯家。不过二人马上又折了回来,发现琼斯正在睡觉,他妹妹未在身旁。福尔摩斯唤醒了琼斯,从谈话中没

得到什么。华生认为不便再问琼斯，最好检查一下屋子。于是福尔摩斯检查了闹钟和书，踩了几下钢琴的脚踏板。打开钢琴，福尔摩斯发现了一个雪茄烟盒和一叠钞票。福尔摩斯将烟盒移到沙发上，检查并没收了钞票。福尔摩斯揭露说有人来找过琼斯，并用钱买走了琼斯的炸药配方。琼斯只好承认曾有个叫文森特的人来过，而且还交代了些关键的情节。

二人来到瑞森裁缝店，福尔摩斯把钞票出示给瑞森，瑞森承认那是他制作的假钞。

回到 221B，福尔摩斯开始分析配方照片。首先，用剪子剪下照片的一角，然后将纸片放入烧杯，再把氨水和氯仿倒入烧杯，最后用玻璃棒搅拌，发现照片上的物质是溴化物。福尔摩斯和华生交谈后，便来到哈格瑞弗照相室。

可是哈格瑞弗不予合作。福尔摩斯出示了配方照片，可是哈格瑞弗否认照片是他造的。福尔摩斯拉开窗帘，来到了内间。福尔摩斯检查了周围的物体，向哈格瑞弗再次出示配方照片，哈格瑞弗只得承认有个叫斯卡瑞特的人让他复制文件，可是哈格瑞弗却不肯透露那人的电话号码。福尔摩斯观察、检查并移动了小地毯，发现下面有个柜子，福尔摩斯拿出商业名片打开柜子，发现里面是些文件夹。研读后发现其中有洛顿和一个女人的照片。在这种情况下，哈格瑞弗还是不愿透露斯卡瑞特的电话。福尔摩斯没收了文件夹，并使用在电话上，得知了斯卡瑞特的电话。福尔摩斯又拨打电话，证实电话那头有人。

二人来到密斯特瑞进出口公司。福尔摩斯打开箱子和柜子、检视抄写桌、撕下柱子上的日历。福尔摩斯企图进入对面的门，可是没有成功。检查并试探了门上的锁，

发现里面有把钥匙。福尔摩斯拿出日历插入门的底下，又使用牙签触弄门锁。

抽回日历，拿到掉在上面的黄铜钥匙，用钥匙开锁进屋。福尔摩斯揭露了密斯特雷的罪行，可是密斯特雷拒不承认。福尔摩斯观赏了鱼缸、浸湿了盒子、打开了桌子、观察了吸毒工具、拾起了帐簿，试图打开保险抽屉、打碎鱼缸和拾起三叉戟，可是都没有成功。福尔摩斯拿出手枪（可以是方尖碑的那把，也可以是莫林多夫的那把）向鱼缸发射，从地上拾起三叉戟，并用它打开了保险抽屉。福尔摩斯拾起里面的新五英镑钞票、德国钞票和配方底片。在事实面前，密斯特雷只好交代了凶手斯卡瑞特的行踪。福尔摩斯向华生分析了案情，并决定单刀赴会，去捉拿斯卡瑞特。

福尔摩斯来到瑞森裁缝店，向瑞森借了套海员服装，于是化装成了一个老水手来到“疲惫的船”酒吧。

福尔摩斯和酒保谈了几句，把火柴盒出示给他看，又交了些钱。回头和鸚鵡交谈，发现它说了句 going east。福尔摩斯要求进入内间吸毒，可酒保需要暗号。于是福尔摩斯输入口令 going east，进入珠饰的窗帘，来到内间。福尔摩斯发现了企图杀害迈克罗夫特的凶手斯卡瑞特。福尔摩斯揭露了他的所有罪行，斯卡瑞特企图抵抗，被福尔摩斯一枪击毙。

“玫瑰纹身”案件终于结束了，洛顿等人都得到了应有的制裁。福尔摩斯去看望了已经康复了的哥哥迈克罗夫特，又到女王那接受了“骑士爵士”的嘉奖。最后，二人回到 221B，福尔摩斯向华生详细地讲解了自己的探案经过。

游戏虽然结束了，但其中扑朔迷离的情节和错综复杂的线索却仍然萦绕在我们的心头……(全文完) J 38

## 游戏乐园-电脑游戏排行榜

### 参与表格(97.10期)

姓名	地址	邮政编码
1.你最喜欢的游戏	2.你玩得最多的游戏	
3.你觉得最值得购买的游戏	4.你最期待的游戏	

注:1. 有兴趣参加的朋友可在信封背面照表格中编号对应填写游戏名称(不必制表),并在信封正面写明邮寄地址:(510631)广州市石牌华南师范大学电子所电脑杂志社“游戏乐园”排行榜收。我们将来信中抽出三名幸运者,各赠送正版游戏一套。

2. 所有填写内容都是你在填表前一个月内的游戏感受和经历,你可就表上四项选一到四项填写,但每项栏目只准填一个游戏,否则此表无效。

3. 计算公式:某游戏排行榜分数 = 第一项票数 × 4 + 第二项票数 × 3 + 第三项票数 × 2 + 第四项票数 × 1。





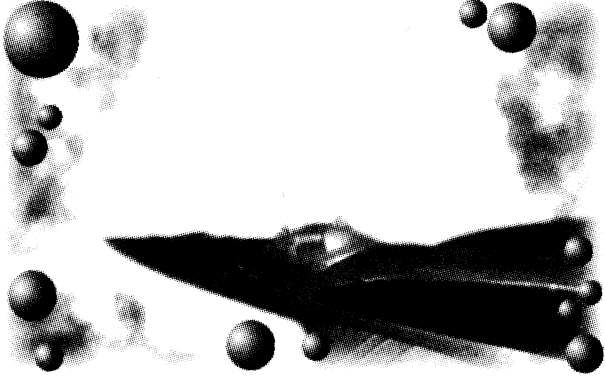
# 《海派英雄》章节攻略

★ 滨 鹏

故事发生在遥远的公元 2495 年，人类文明已经发展到了外星和海底，于是便有了外星基地和海底世界。

## 一、序幕

某天凌晨 2:40，一艘小巧的星际飞船正飞速驶向宇宙中防卫最严的阿尔法 16 号监狱，它的目的是要救出被关押在狱中的重犯——菲利普·纳吉。“海王星 5 号，你可以航向目标区，坐标 030”，飞船看来伪装得很好，监狱指挥中心没有发现破绽，向它发出了准许进入的命令。在监狱大楼的顶层，一名守卫正昏昏欲睡，大楼忽然发生了剧烈的震动，一名女人搀扶着纳吉，边登上飞船



边射杀赶来的守卫。最后，飞船在夜色中驶向宇宙的深处——劫狱成功了！

在一间酒吧里，本故事的主人公——约翰·科尔正在收看最新的电视时事报道：“弗拉林部队今天继续对巴达维亚攻击，联邦部队在黎明时已遭挫败，这迫使整个星球落入弗拉林的统治之中。由于星球的挫败，到底联邦还能守住它的殖民地多久，已难有定论。不少高层联邦官员甚至已表示，他们担心即将失败。”正当科尔看得津津有味之时，联邦政府派人将他请到了联邦总部。

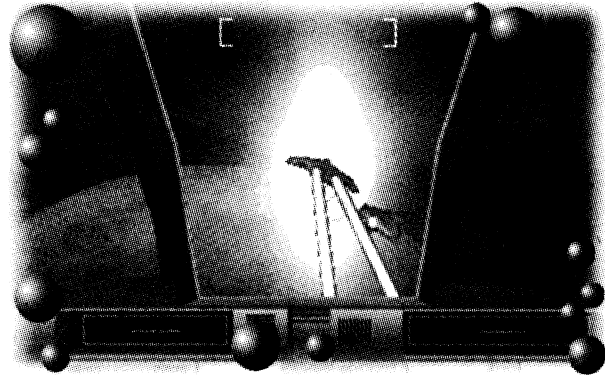
联邦总部中，科贝特将军正在向联邦人员严厉地训话，这时科尔走了进来。“科尔，在七个小时之前，阿尔法 16 号监狱遭到破坏。虽然我们还不知道细节状况，但可

以确定有一名犯人越狱。囚犯是菲利普·纳吉！”“那个科学家？它怎么还活着？”科尔感到有些不解，“你可以在他的档案中得到你想要的所有细节。你的任务就是要找到他并逮捕回他。对我们而言，将纳吉送回监狱是十分重要的事！我希望你能迅速的、悄悄地追回逃犯！”“你有什么头绪吗？”“我们一直追踪那艘脱逃的太空船，而不出所料的，它进入了水世界。克里丝·弥尔丝担任你的情报官。运输船正在待命。科尔，祝你好运！”

## 二、逃离运输船

太空中，一艘巨大的运输船正在缓缓驶进。“科尔先生，你的出现似乎已经引起了某些人的注意！我们正在监视许多航向我们的飞行器，在这里只有敌人会出现！”科尔来到运输船的前方炮塔，开始在宇宙中与敌方的飞船展开首次交锋，路途中的敌军兵力很好对付。渐渐地，科尔眼前出现了一颗在太阳映衬下的巨大星球。

突然，运输船前方出现了一艘庞大的巡洋舰，“科尔，有一艘装甲巡洋舰正逼近我们，这是很难对付的，但如果你等它的导航系统启动的时候，对它轰上几炮，你很有可能会把它轰烂！”说是迟、那是快，巡洋舰已经慢慢转过身来，科尔瞅准时机，在其导航系统（红色）启动的时候一炮命中，巡洋舰在火光中被炸成了碎片。可



是此时运输船也由于受创严重而即将爆炸,科尔万不得已只好驾驶核子潜艇弹出飞船,落入到了汪洋大海之中。

科尔驾驶潜水艇进入水世界,屏幕上出现克里丝的影像:“又见面了,科尔!你想从哪里着手?”“我想从奥梅克朗开始,那有个叫果尔克的家伙,他几乎统治了整个水世界。如果有人有我们要的线索,那必定是他!”

### 三、奥梅克朗基地

科尔来到奥梅克朗基地,正想进入却被丑陋的门卫拦住,一顿拳脚过后,科尔从酒吧老板那得知果尔克就在下面的酒吧。科尔来到传送器前,瞬间便被传送到了酒吧,正当门卫企图阻拦时,果尔克的声音响了起来:“让他进来,我正在等他。”科尔来到果尔克面前,向他阐明了自己的来意:“我正在找寻从阿尔法 16 越狱的逃犯,如果你能帮我,我可以让你少盯你一阵子。”“联邦现在已经盯得不那么紧了,我们要担心的是弗拉林!我可不知道什么阿尔法 16,不过有人在发电厂发现了一名联邦士兵的尸体。要知道联邦士兵已经有好几个月没在这里出现了,现在却突然有个死亡的士兵在此,难道不奇怪吗?”科尔刚走出酒吧,克里丝就通过手表可视电话通知他正有大批警察赶来捉拿科尔。“我现在要进入地道!”“科尔,可那是警察埋伏的地方!”

科尔冲入地道,与蜂拥而至的敌人展开激战,这里尽管有许多分支和岔路,需要科尔选择前进的方向,但其实沿着什么路线走并不重要,关键是要消灭五个武装的士兵。科尔又来到更深一层的地道,这里有些隐藏在两边的士兵较难对付,不过累计消灭十个敌人后,科尔驾驶潜艇冲出奥梅克朗基地。

“在水世界,警察就是佣兵的代名词,我相信必定有人出钱雇他们对付我。你有什么线索?”科尔对克里丝说,“我已经辨识出来是谁帮纳吉越狱的!”“是你们的探员之一!”“你怎么知道?”“因为果尔克说他们在发电厂发现了一名联邦士兵的尸体,我想她就是那个探员!”

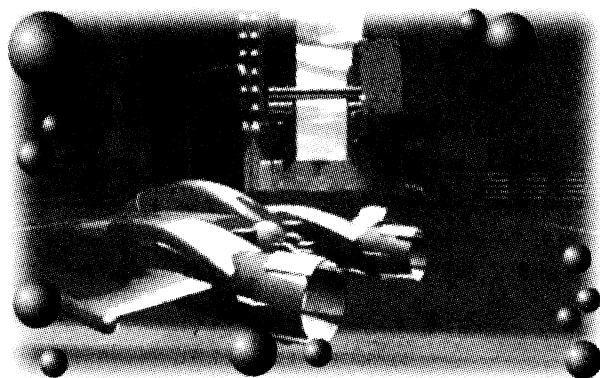


“奇怪的是,她的官阶是 A11,属于机密间谍。她怎么会在监狱星球出现呢?”“我现在要到发电厂去,关于这名探员,看看能否查到什么资料出来。”

### 四、能源工场

科尔沿着漆黑的海底向发电厂的补给站驶去,一路上消灭了大量的防御炮和攻击载具。来到补给站,在防御重炮将科尔的潜艇锁定之前,科尔抓紧时间摧毁了补给站四座无线电追踪台中的两座。科尔降落在补给站平台上,进入声纳基地。

敌方派出大量的战斗潜艇进行拦截,海底的防御炮



也对科尔发起了猛烈攻击。科尔一路激战来到声纳基地的排气口前(黄色),对每个排气口均发射了一枚鱼雷,破坏了发电厂的声纳系统。

科尔继续向能源工场驶去,敌方的自动防御系统向科尔发出最后通牒:“你已接近发电厂,如果再不转向,自动防御系统将马上启动,并摧毁你的船只!”“我不会听命于机器的!”科尔毫无畏惧,沿路击毁了大量无人驾驶载具,来到能源工场的外面,在摧毁了三个搜寻雷达(兰色)中的两个后,终于使发电厂的自动防御系统失效。

科尔来到能源工场里面,发现了帮助纳吉越狱的那名联邦女探员的尸体,“克里丝,这个女子是遭人陷害的。你有什么线索吗?”科尔通知克里丝,“现在查到是她最后被派去调查奥塞罗计划的。但我们无法找到任何奥塞罗的资料。”“我会进入控制室,那儿的电脑会告诉我到底有谁曾经进入!”科尔来到发电厂的主控室,刚想查看电脑,却发现有许多深海鱼雷正从远方飘来。科尔操纵能源工场的防御炮将大量的鱼雷清除干净,视野中突然出现了一艘巨大的攻击战舰。科尔趁机摧毁了它的四个追踪器(绿色),深海战舰在火光中消失了。“我已经在控制室,准备接受资料!”“电脑显示有些能源包不见了,通过追踪能源射线,表明它们位于氧气工场!”克里丝从电脑资料中获得了线索。

## 五、氧气工场

科尔顺藤摸瓜,准备深入氧气工场一探究竟。科尔来到氧气工场的声纳基地,消灭了沿途的各种攻击载具后,对声纳基地的两个排气口(绿色)各发射了一枚鱼雷,摧毁了声纳系统,消除了一个重大隐患。

科尔又进入补给站,清除了沿途遍布的漂浮水雷(紫色)后,趁补给站防御系统尚未启动前,摧毁了八个回转搜寻雷达中的四个,并安全地降落在防御系统失效的补给站平台上。

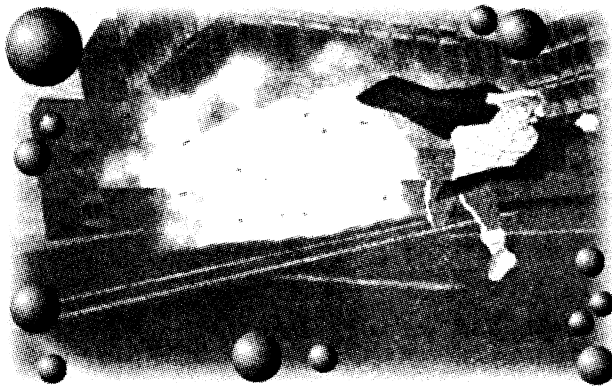
科尔准备驾驶潜艇进入氧气工场,可是克里丝报告说该区域声纳系统过多,潜艇根本无法通过。于是科尔驾驶一艘行动灵活的小艇从潜艇中驶出。可是沿途四处漂浮的水雷对小艇造成了极大威胁,能量值在飞快地递减,所以必须在这些水雷刚刚出现时就将其摧毁。由于声纳系统的强烈干扰,科尔很难稳定控制小艇的行进方向,小艇总有极大的惯性,丝毫不受科尔的控制。不过科尔还是克服了难以想象的困难,沿路摧毁了六个动力继电器(紫色),开启了氧气工场的防御栅。通过防御栅后,科尔又摧毁了八个主继电器(紫色),使氧气工场的防御系统陷入瘫痪。

科尔来到氧气工场的大楼,可没想到却被人一拳击昏,隐约中他听到两个士兵正在谈话:“纳吉会很高兴的!”。科尔趁他们不注意,将他们一举消灭。这时,所有出口突然都自动封闭,克里丝报告说基地将在六分钟内自动毁灭,逃生门由于受磁场的影响已经关闭,但是如果摧毁大楼中的十个断路器,还有希望使磁场减弱,开启逃生门。科尔抓紧时间,在六分钟之内摧毁了沿途十个继电器和一个团的敌方兵力。密闭的逃生门终于打开了,科尔驾驶小艇冲出氧气工场。

“你有奥塞罗计划的资料吗?”科尔问克里丝,“所有资料在二十年前就被封闭了。封闭档案的申请是由科贝特中尉提出的。”“你的上司?科贝特将军?我不相信他。”“我一直在想,纳吉的炸弹是在他研究船上引爆的。如果能找到船的残骸,我相信会有更多的线索!”

## 六、赛城殖民地

科尔根据克里丝的线索进入纳普登水道,并来到潜艇后方控制室,用船后的激光炮消灭了紧追不舍的海盗舰队,最后进入到一艘巨型战舰里面。消灭了它十三个



动力装置(红色)后,将海盗母舰化为灰烬。

科尔继续驾船驶向残骸,一路上摧毁了各种敌方的防御武器,抵达了研究船残骸。可是残骸周围的近发水雷已经启动,并对科尔造成极大威胁。科尔必须立即摧毁七颗水雷(紫色),清除残骸周围的防御系统。

“无论纳吉在做什么,他都不是在为他自己。他为政府工作,因为我刚才看见的不是什么小研究船,而是海军的战舰!”科尔对克里丝说,“那是他们一直没杀了他的原因,因为他是他们的一分子!”“我们要小心一些,因为我们要面对的是比想象还要强大的敌人!”,看来科尔的任务中隐含着巨大的阴谋!

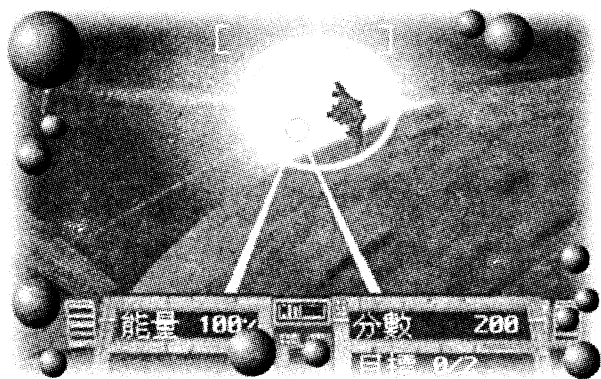
科尔进入赛城的补给站,在海底的高楼大厦间穿梭,并与沿途的战斗潜艇火力交锋。最后摧毁了防御炮系统的八座追踪雷达(红色),使补给站的防御系统陷入瘫痪。科尔降落在补给站平台上补充能源。

科尔继续驶向赛城殖民地,中途遇到了一艘主力战舰,科尔对此似乎已经习以为常,在消灭了战舰四个搜寻雷达(紫色)中的两个后,战舰惊天动地爆炸了。

“科尔,我有进一步的消息”,克里丝报告说,“你之前的说法是对的,纳吉过去为军方工作,他的计划是要制造一种不会产生辐射尘的原子弹。他已经接近成功,但军方要炸弹立刻投入使用。纳吉曾警告说这样做会有副作用,但军方仍然下令继续使用。纳吉之所以被监禁起来,是为了以此来掩盖军方的劣迹!”

科尔来到赛城殖民地,一个神秘人物要见他。正当科尔企图反抗时,却被人打昏了。“科尔,有人等不及想见你!”这时,从黑暗中走出一个人,原来竟是逃犯纳吉,“原来你就是那个想逮捕我的人,要知道逮捕我可是件相当困难的任务。没关系,现在没人能阻止我们的计划





了!”纳吉得意洋洋,并下令杀死科尔。科尔奋起反抗,并夺了辆摩托驶进基地。

基地就象个大迷宫, 克里丝也不知道正确的路线, 她只说:“基地地图已被锁码, 如果转错方向就得从头再来。如果连续转错方向两次, 就会送命!”。没办法, 科尔只能凭着直觉在迷宫中寻找出路, 可是科尔又怎么知道是否转错方向了呢? 原来转错方向后在道路中会遇到写有 HALT(终止) 字样的路障, 虽然这些路障是可以击毁的, 但此时为时已晚, 科尔看到它时就已经意味着转错方向了。迷宫虽然并不复杂, 但却令科尔头晕脑胀, 地面上的许多分支道路都设置了路障, 要想到达出口, 必须得跃过这些路障才行。幸好基地中设置了天桥, 可以借助它们到达没有路障的道路。

科尔最终还是摸清了迷宫的规律, 找到了正确的路线: 首先在第一个路口一直向前不拐弯, 经过一个拱道后, 在第二个路口向右拐, 在第三个路口也向右拐驶上天桥, 在第四个路口向右拐, 再经过一个拱道后, 在第五个路口向左拐, 最后在第六个路口向右拐驶下天桥。

“克里丝, 时间紧迫, 我在纳吉身上放置了追踪器, 你能锁定他吗?”“信号来自水面。你的潜艇在水面不够快, 你得换一艘! 纳吉以前进行的计划也叫奥塞罗, 这个计划一直未被取消! 纳吉被冰藏监禁后, 奥塞罗计划已被正式暂停, 他们必然认为雨后实验可以恢复”“但是雨一直没停过!”“是的, 因此纳吉一直被冰藏。事实是, 在监狱遭劫前, 奥塞罗计划已经启动!”“所以科贝特要恢复纳吉的自由, 但却有人抢先一步偷了他的科学家。怪不得一桩越狱案会成为紧急事件! 我被骗了, 有人得为此付出代价!”“无论纳吉现在是为了谁工作, 必定有人对他的武器有重大图谋, 这可是利害关系的事啊!”“没错, 但等这事结束后, 我还是要跟科贝特好好聊聊!”

## 七、古代遗迹

这时, 科尔突然发现汪洋之中竟然出现了一块陆地, 原来这是亚特兰提克蜂, 基地的防护盾系统就隐藏

在这。科尔驾驶气垫船在山峦间穿梭, 敌人的战斗机也蜂拥而至。科尔来到一片构造复杂的海上防御基地前, 在这里必须要摧毁十二个防护盾产生器(绿色), 同时要将四周防御炮的雷达导引系统(紫色)摧毁, 使他们无法命中科尔的气垫船。

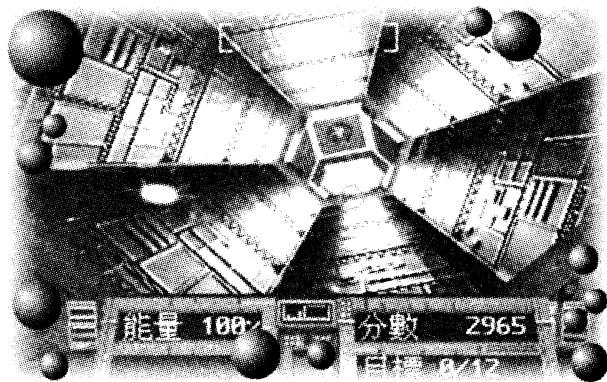
消灭了海上防御基地后, 科尔进入隧道, 试图寻找一条通往城市的捷径。来到隧道的尽头, 科尔摧毁了两个开关(绿色), 打开了防护大门, 紧接着又摧毁了十八个防御雷达中的十三个, 使城市的防御系统陷入瘫痪。

进入城市, 敌方还在不断设法堵截。突然, 气垫船出现故障即将爆炸, 科尔逃出船舱, 边后退边和地面上的敌人交锋。最后, 科尔奔入一辆无人的地铁中, 驾驶火车向漆黑的地道中驶去。在路途中, 科尔不但要对付攀爬的变种生物和赶来的雇佣警察, 还要操纵火车躲过从两侧突然插出的钉板。地道中有些路段是损坏的, 科尔必须在到达之前击毁墙上的转向器, 使火车拐入安全的路段。地道同样是个迷宫, 不过科尔凭借过人的直觉还是找到了隐蔽的出口。

原来, 是弗拉林部队劫持并收买了纳吉, 他们想利用纳吉研制的原子弹来颠覆联邦、统治世界、霸占宇宙。弗拉林的巨型空中堡垒正在星球的上方, 而且重磅原子弹已经启动, 联邦和世界的命运危在旦夕!

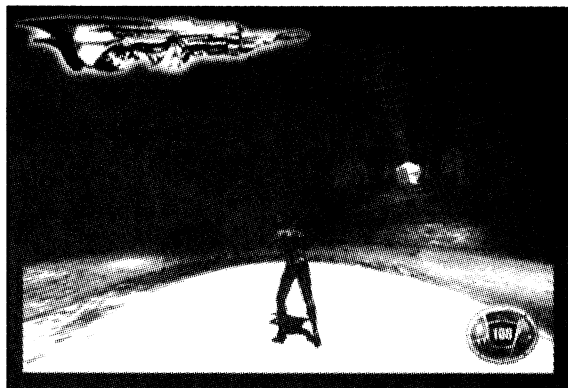
## 八、弗拉林基地

科尔毅然飞入太空, 去完成最后的使命。弗拉林的战机蜂拥袭来, 不过这对科尔来说已经无所畏惧了。在对付弗拉林战舰时, 科尔摧毁了它全部的四个炮口, 战舰在火光中消失了, 不过这并不是弗拉林的空中基地。“太迟了, 在数分钟内, 联邦将被击败, 而你却一点忙也帮不上!”纳吉在庞大的弗拉林炮舰中得意洋洋地说, “至少我可以教你少怀疑我的能力!”科尔充满蔑视地回敬道。科尔消灭了周围的护卫战机后, 相对与硕大无比的弗拉林炮舰, 科尔的飞船显得微不足道。“不入虎穴、焉得虎子”, 科尔飞进炮舰内部, 在绚丽多彩、令人眼花





[编者按] 复兴的动作游戏代表 PCGAME 的一种新的尝试和趋势, 所以无论是《DIABLO》还是《Time Commando》、《Tomb Raider》以及《MDK》, 它们都在演绎一种游戏模式, 3D 加动作的场景表现手法, SVGA 的画质和即时动作的战斗形式。



从宇宙中回来的博士将他设计出来的武器交给 Kurt 时, 他可能会这样问: “难道每次拯救地球的任务都得我来完成?”

《MUK》是款动作射击游戏, 是由 Interplay 公司推出的 PCGAME, 而设

计这款游戏的是 Shiny Entertainment 小组, 第一次踏足 PCGAME 界的勇士。这款游戏的剧情是英雄拯救地球的故事, 主角配备精良的武器, 将入侵地球的外星人驱除出去。不过这款游戏除动作外, 增加了狙击模式, 这样玩家就可以使用武器上的望远镜将躲藏在远处的敌人消灭; Kurt 身上还有飞翔翼, 使玩家可以自由地飞翔。

游戏需要的硬件支持为 Pentium/90 和 8MRAM 以上, 游戏将同时推出

Windows95 和 DOS 版本, 不过两者表现一样, 此外游戏支持 MMX 技术和 3D 图形加速卡。游戏的流畅度会让你感到惊讶, 原因是制作小组在 3D 界面中加入了乱真的 2D 场景, 但这样做不会破坏游戏的真实空间感。尤其敌人的智能设计相当不错, 当敌人受伤时也会互相掩护和支援, 如果你射击命中空中目标的话, 他会在你面前坠落, 此外他们的迂回战术你也得多长几个心眼, 如果看到面前忽然少了个家伙的话, 注意下后面和两侧看看有没有放冷枪的, 下面是这款游戏的简单攻略:

### 第一世界

1. 降落后寻找一些补给, 跑出

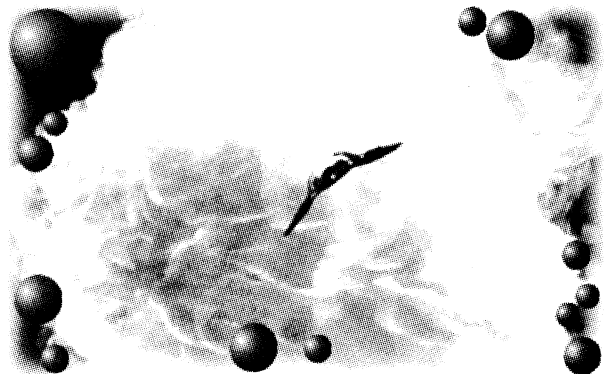
灭了十二个核子反应炉(兰色)。炮舰摇摇欲坠, 爆炸带来的火焰将弗拉林、纳吉和他们罪恶的部队统统吞噬了。科尔驶出炮舰, 在火光中飞向远方。

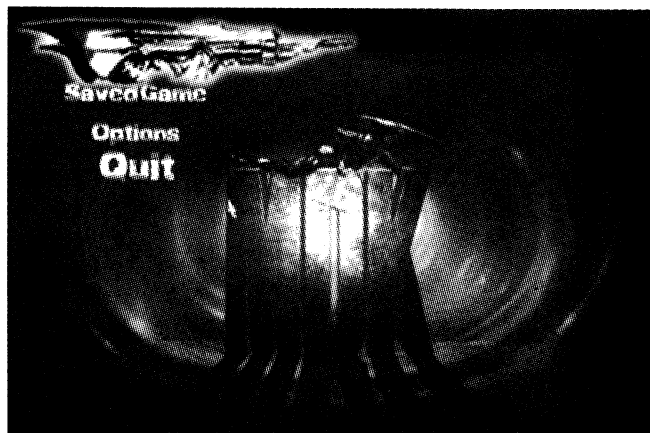
## 九、大结局

战争结束了, 威胁消失了, 阴谋破产了。

科尔回到家中, 坐在沙发上收看最新的电视新闻, 可是没想到所有的功劳都归功于在了联邦政府的科贝特将军身上, 他成了举国瞩目的、消灭弗拉林部队的大英雄。科尔对此并不感到气愤, 反而十分的淡漠, 他一下闭掉了无聊的电视。经过这场阴谋和浩劫, 科尔终于悟出了一个人生哲理:

在这个世界上, 唯一可以信赖的人, 只有自己……





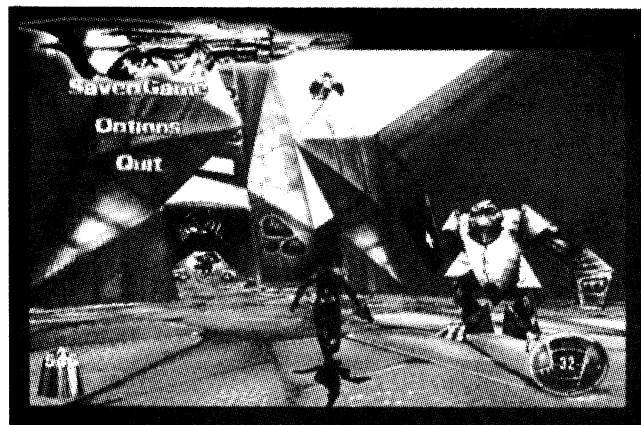
门消灭几个警卫。在场景左侧寻找到小型炸弹并用它炸毁出口的原子锁。

2. 狙击远方了望塔的三个敌人后等待火药箱出现并射击它,便可炸毁高塔。破坏玻璃墙后,用降落伞跳下寻找迫击炮,狙击模式下用炮弹设计中央玻璃上方黑洞可将玻璃炸开,进入房间摧毁产生器并寻找到充气娃娃。

3. 狙击一开始就狙击远方门上的三个炸药箱,躲避建筑物中的坦克,然后尽量摧毁产生器直到出现裂开的出口。

4. 摧毁左方的产生器,跳下轨道消灭躲藏的敌人后穿过火车到对面门口,用手榴弹将坦克解决后到坦克出现的房间寻找出口。

5. 射击右方的控制台后出现飞行器,然后进入轰炸模式,只管瞄准建筑物和敌人攻击,炸开大门后降落,进入建筑时发现坦克和敌飞船,用狙击模式瞄准敌飞船下方的炸药



箱,再寻找到核子武器炸开原子锁。

6. 沿着右方峡谷奔跑,解决了五个飞行守卫后,使用充气娃娃可避开敌人加农炮的火力,用炮火狙击四个烟囱后出现裂

缝,消灭敌人坦克后沿缝隙下去。

7. 从玻璃平台小心跳下,在地面炸开中央盖子进入排气孔,在漂浮中登上最高处来到玻璃平台,然后逐渐往上攀登。

8. 射击路上的 Alert Droid,然后伪装成他的模样进入充满哨兵的房间,走道尽头捡到世界上最有趣的炸弹并乘机定时引爆在敌群中,清理后寻找到核子炸弹炸开原子锁离开。

9. 在最高处用重武器狙击了望塔的工作人员。

## 第二世界

1. 等待一些武器后沿斜坡向下走,看到漂浮的敌人时开始狙击,随后等核子武器来炸毁原子锁。

2. 进入场景转向右边面对迎面来的炮火,向左移入场景。

3. 在斜坡上方等待武器,用迫击炮狙击玻璃墙上的方形洞,炸开地板,然后得到核子武器用来炸开前方的原子锁。

4. 走到玻璃地板的边缘,用迫

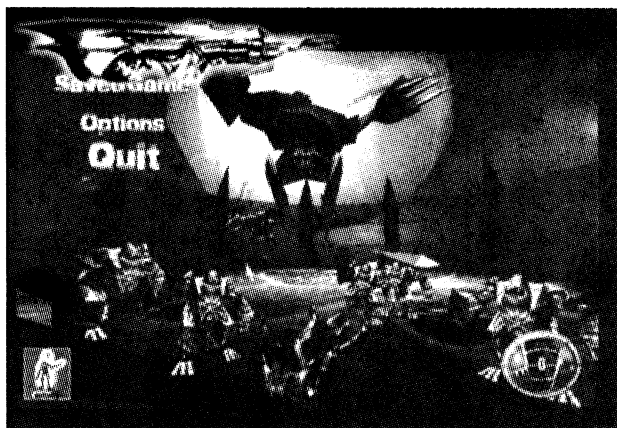
击炮狙击敌人首领的脸部,随后得利用两个 Warhead Carrying Grunts 引爆飞弹仓库炸开地面裂缝,跳进去可过关。

5. 消灭守护加农炮的守卫并将它摧毁。

6. 用降落伞飘游到平台上,然后跳跃前进,这里需要注意最前方有三门加农炮的火力阻挡,了解它们的射击顺序通过这个死亡地段。

7. 在漂浮中将第一个平台上的警卫赶走,然后站在对方的位置上消灭敌人警卫,这时会出现斜坡,小心摆锤的阻挡。

8. 在迷宫寻找到核子武器,在



了望塔消灭敌人后用核子炸弹轰炸原子锁。

9. 当两名敌人出现时将他们消灭,然后可以使用雪橇进入目的地。

10. 沿走道爬上斜坡来到上层平台,在窗户射击对面的敌人操作员,等对方关闭后射击飞船,等对方操作员跑下来时得快点将他干掉。

## 第三世界

1. 在岩石上瞄准狙击远方的两座炮塔,然后消灭敌人。进入中央地带可射击前方的两扇门,来到房间右边斜坡进入平台有超级机关枪,回到场景离开。

2. 同样消灭炮台后寻找超级机关枪和吹气娃娃,等敌人出现后分别狙击敌人并获得雪橇,乘上雪橇后可在房间顶端获得世界上最有趣的炸

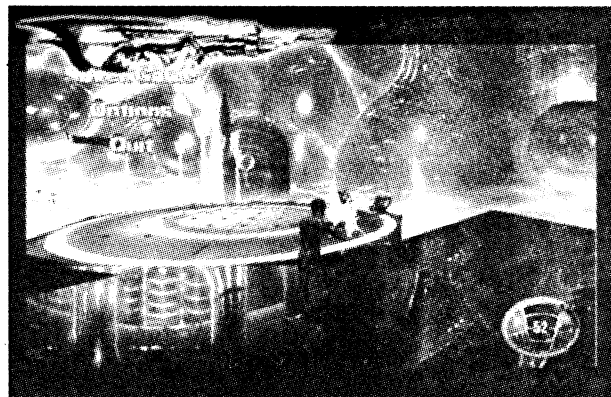
弹。

3. 解决敌人炮台后进入玻璃隧道,解决守卫后进入场景捡到 Twister 后用机关枪射破三个装守卫的装置,随后回到中央场景跳上平台。

4. 用机枪射击墙壁后会出现裂缝看到外面场景,将七个产生器摧毁和消灭所有敌人后离开。

5. 首先解决两个炮台,随后在绿色平台上发现产生器,将它摧毁后经过黄色平台从蓝色出口离开。

6. 摧毁炮台后瞄准机枪塔,狙击其中的操作员后沿斜坡下去。通过排气管来到上方后消灭敌人。当两名敌人巡逻经过时,夺取其中一人雪橇



并获得重型武器。

7. 通过排气管来到玻璃窗前,使用重型武器解决敌人。跳到中央岩石上寻找一个隐藏的洞,射击目标物后进入大房间,将守卫解决掉后射击设备的前方,然后不停地射击直到出现出口。

8. 沿着右边小路进入,等待敌人送雪橇过来,然后使用雪橇在盘旋中用机关枪射击无人驾驶的飞机。

9. 在轮子前方射击轮子旁边四个红色盖子,等四个盖子全部打破后敌人操作员会摔下来。

### 第四世界

1. 着陆后用降落伞进入地洞,注意下落的准确位置,将下面房间中的所有敌人守卫全部干掉,爬上平台可发现滑雪板。

2. 在通道中用左右键控制方

向,看到守卫按下刹车后解决他们。

3. 着陆后消灭控制器旁警卫,随后射击控制器呼唤飞行器,在解决几个敌人后进入轰炸模式,经过轰炸后着陆清理敌人,在出口发现滑雪板。

4. 注意这里得获得所有的骨头,并在出口获得旋风。在到达通道分叉点时利用滑雪板跳跃到上层去。

5. 射击三个飞行器后爬上潜艇获得榴弹,消灭所有敌人坦克后得到小型核子炸弹,炸开原子锁进入潜艇,里面有敌人的一个头目,将手榴弹投入排气口就可以将对方消灭。

6. 将这里所有的产生器和敌人警卫全部消灭,随后利用气流浮到上层,发现滑雪板进入下一关。

7. 与第4小关一样。

8. 一开始跳入气流进入漂浮状态,随后射击敌人飞船。进入下一区域消灭敌人警卫和产生器后来到最后一个房间。进入后摧毁一些板条箱寻找各种物品,最后将手榴弹投入到敌人头目下方的气流中,将敌人头目炸毁。

### 第五世界

1. 进入狙击模式射击敌人的母舰,然后出去战场中的敌人。在右边通道中来到秘密的狙击位置找到替身,随后在



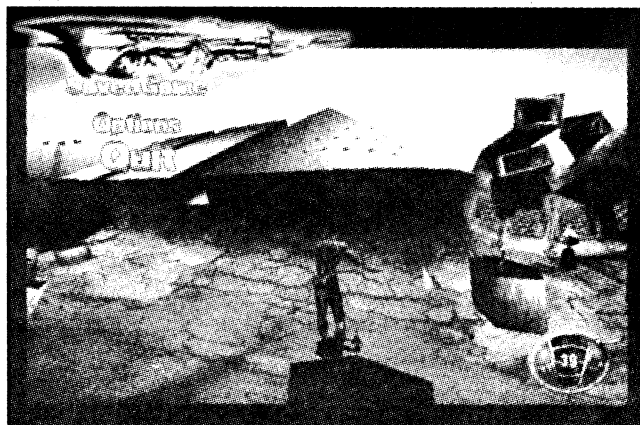
此消灭敌人。等到敌人的小型母舰出现时将敌人解决并射落母舰就可获得小型核子炸弹,用来炸开原子锁。

2. 杀死所有敌人后利用有斜坡的平台跳跃到下一平台,来到隧道口进入狙击模式射击炸药箱,在隧道底端用手榴弹狙击敌人,在消灭一机器上的敌人后利用链炮将机器推向地面黄色的板上可关闭力场。

3. 升起 Air Shaft,利用斜坡滑到场景中,消灭敌人后狙击远方控制室的操作员,按下他身后墙壁上的按钮等太空船出现后将他摧毁,然后再看看有没有漏网之鱼,进入被飞船撞裂的墙壁发现替身。

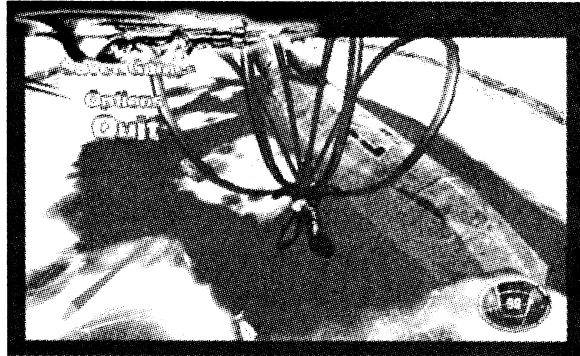
4. 消灭所有敌人技术人员后在房间中获得迫击炮,在场景中用链炮扫射房间中央的圆球,圆球会落下打裂玻璃地板,进入下面房间将所有敌人技术人员全部消灭,最后寻找到敌人最后意图逃走的地面密门而离开。

5. 尽量乘敌人不觉的时候将他



们全部消灭,在场景中央进入一扇门,同样将里面的敌人全部消灭,跳过出口上方的平台再跳向绿色洞口,狙击下面的敌人后来到下面,寻找核子武器将原子锁炸开。

6. 取得超级链炮后直走,越过峡谷将敌人发电机、守卫、无人飞行



器全部消灭。获得小型核子炸弹后炸开原子锁,随后跑回原来的地方,最后再检查一下看看有没有敌人侥幸活着,将他干掉。

7. 开始左方障碍物上有替身,

将替身吸引中间敌人的注意力,马上用重型武器解决他们。接下来准备处理第二批敌人守卫,并将三部机器摧毁。这时在房间中央的通道上可进入上层平台,将最后一部机器消灭后离开。

8. 首先在斜坡上狙击敌人,随后消灭所有警卫。这里得消灭敌人数个敌人炮台,千万小心敌人的狙击。

9. 首先狙击敌人的首领,他会开启一道门。进入场景,等大石头滚过,然后射击大石头,等它爆炸后寻找通往中央土堆的道路。这时会有敌人母舰出现,将它摧毁后会有大量敌人守卫出现,将他们消灭后会有门打开,里面是大魔王。

第六世界

1. 获得替身,等警卫转进玻璃墙后,沿斜坡来到一房间摧毁产生器,当它爆炸的时候会在地面炸出个洞,跳下去。

2. 看到 Gunter 和他的异形狗队时准备狙击,当 Gunter 逃跑时会在地面开启一个地洞,赶紧追上去。

3. 跑过房间来到最低的墙头,一直往上爬可获得重型武器。然后在平台间跳跃前进,并消灭敌人狙击枪。

4. 在消灭敌人的同时得狙击塔顶上的 Gunter,等他落下来后赶紧跑步到起点,利用斜坡跳过倒塌的石塔,Gunter 进入地洞作最后的挣扎。

5. 在第三个房间跳到按钮上可获得 Gunter Snack,将这些东西引诱 Gunter。可在他原先位置获得核子炸弹,炸开所有的原子锁后便可释放出小狗,将小狗制作成飞弹就可以看到 Gunter 的下场了。

J 40

## 重要启事

各位新老读者:

您们好!也许由于种种原因,您们错过了在邮局订阅《电脑》杂志的期限,为了补偿这个遗憾,可直接汇款到本社发行部邮购:

**每本 6 元(免收邮费)**

地址:(510631)广州市石牌华南师范大学电脑杂志社

咨询电话:(020)87639319

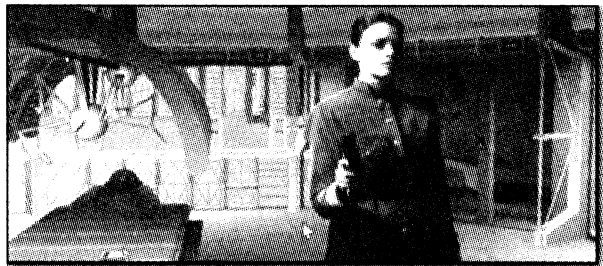


# 《绝地任务》全攻略

◆ 海展



我从迷蒙中醒来，依稀记得戴拿舰长在我准备弃舰时突然在后面给了我一针，之后我便什么也记不得了。我的眼前是美国海军莱辛顿号战舰二层甲板的中央通道，耳边不知从哪传来呼啸的风声，战舰的预警系统也在不断发出警报：“二层甲板舱压过低！”我拿出戴拿舰长给我留下的纸条，从上面了解到执行官兼武器官崔恩中尉可以为我随时提供任务简报，让我能逐步解除战舰的危机。崔恩中尉还说我要想进入各个舰员的寝室寻找线索，必须得弄到它们的 VIS 强制通行密码（戴拿舰长的 VIS 为 A3X5）。我启动通道中的电脑终端机，它向我报告了战舰当前的损坏情况和原因，而且电脑系统告诉



我只有解除了二层甲板的“紧急损害管制状况 Z”，才能进入其他甲板。

我打开终端机上方的紧急储藏柜，拿出了一个舰身修补工具箱，打开后找到了分子凝胶、泡沫凝胶喷罐、修补绽和一张工具箱使用说明。我来到通道尽头的舱门，用密码 A3X5 进入到戴拿舰长的寝室。从书桌上我捡到一本船员名册，从中知道了各部门负责人的姓名及部分舰员的寝室位置和 VIS 密码。我来到通道另一头的左起第二个房间，用密码 B29X 进入后发现里面风声大作、天旋地转，观景窗上有个明显的破洞，原来是它造成了二层甲板的舱压失常！我阅读了一遍工具箱使用说明，然后在修补绽上喷了层分子凝胶，接着将泡沫凝胶喷罐放到舰身破洞，最后把修补绽贴了上去。舱压终于恢复了正常，刺耳的警报声也停止了。我从书桌上的终端机我了解到二层甲板的“紧急状况 Z”已经解除，看来我该去

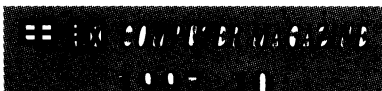
完成我的使命了。

我来到二层甲板的官厅，启动会议桌后面的屏幕控制器，崔恩中尉向我提供了下一步的任务简报，我还获得了一张塑胶卡。我来到安全存量仓库，从里面找到了许多光电零件，包括 EC2061、EC1999、EC2010 等，从 EC2001 备份组件箱中我发现了一张字条，上面提到了损坏的电子 VR 模拟系统。我来到通道中央的升降电梯，按下呼叫钮进入，将塑胶卡插入电梯开关的插孔并打开开关，来到五层甲板。

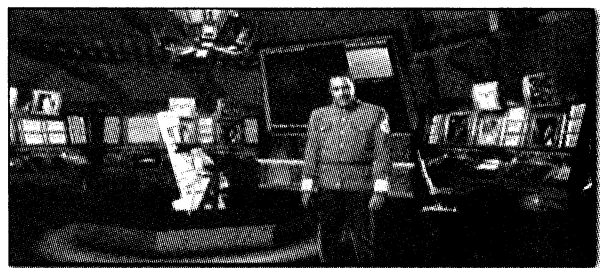
通道左侧不知为何被严重地扭曲变形，根本无法通过。我只好来到另一头的科学实验室，打开右边的 FRT 储藏柜，从里面拿到了盖式计算器和扫描器。我又进入对面的医务室，来到医官控制台前，从上面贴着的纸条上了解到用密码 911 可以让自动医师搞定它周围的事物（记住这个密码，我相信自动医师会在危难时刻助我一臂之力的！）。我又进入电梯，按照崔恩中尉的简报，我该去想办法避免反应炉被熔毁的迫切危机了。

可是反应炉间的入口有致命辐射无法进入，我只好想法从轮机舱绕道进入反应炉间了。我来到轮机室通道的入口并打开扫描器，让它随时显示出上下左右的辐射情况。下到反应炉间的通道共有五层，分别用红、橙、黄、绿、蓝五色表示。每层又有 A、B、C、D 四个房间，我只有根据扫描器的提示，才能判断出相邻层和相邻房间是否有辐射，才能找出正确的路线沿通道下到反应炉间，而中间稍有差错和耽搁，我都会死于非命。尽管困难重重、危机四伏，不过我还是按照扫描器的提示很快发现了最佳路线：来到第一层的 A 室后，进入左侧的 B 室，再下到第二层的 B 室，然后进入右侧的 A 室，再下到第三层的 A 室，然后下到第四层的 A 室，进入左侧的 B 室，再下到第五层的 B 室，进入右侧的 A 室，再向下便来到底层通道，我终于进入到尽头的轮机室中。

我向梯子走去，打开右侧的装备储藏柜，得到了一个切割气炬。来到轮机控制台前，我了解到了反应炉的



损坏情况和降温方法。我沿梯子上到二楼的小通道,打开3号手动阀门(当然也可以打开2号,但本攻略是按照打开3号阀门撰写的,不过基本的解谜思路是一样的),又回到轮机控制台,开始设法为反应炉降温,以防



止它被高温熔毁。可是主冷凝槽已经损坏了,我只能利用最底下的两个备用槽中的一个来达到降温的目的。

我的任务就是要将备用槽内的水经过引擎冷却网和热能交换器后,再送到中部的反应炉核心,用循环冷却水来降低它的温度。引擎图的下方有两个色条,一个表示刻度(绿色表示安全,红色表示危险),另一个表示当前的反应炉温度。色条右侧的六个方块表示降温过程完成的比例,随着正确操作步骤的完成,它们会依次亮起。

引擎图中有许多可作三种方向变化的自动阀门,我的目的就是利用它们来控制冷却水的走向。首先,我打开备用槽3的冷凝泵将水引出,然后让水流经左侧的热能交换器后进入主反应炉核心,出来后经过离子控制槽再注入引擎冷凝网,最后再引回备用槽3(具体引流方法请参见本文插图)。终于,我将反应炉的温度降到了正常界限,战舰已经处于安全状态了。

我来到六层甲板的货舱,从地上捡起一个多用途工具。又进入对面的控制室,我在右侧的衣柜中找到了一套带头盔的太空装。

来到三层甲板的餐厅,我使用电子VR系统了解了许多有关莱辛顿号战舰的资料。看完后我又拉动VR系统下的电源及资料电缆,拿走了插在上面的CPU。我打开这块CPU后发现里面有块EC2001组件。我来到通道的另一侧,用密码F111进入左起第三个房间,这是电脑系统操作员名罗的寝室。我拿起桌上的原始码一览表,启动电脑终端机对原始码进行计算后得到了一个很长的数值3.141……。临走前我顺手拿走了终端机屏幕边上的项链(尽管它对我毫无用处)。我又来到左起第二个房间,用密码L6EC进入到战舰通讯官法肯的寝室。我打开书桌的抽屉,查看后找到了一张小字条,上面写着个密码IH31。我来到左起第五个房间,用密码JU88进入到核子技术员关的寝室。在书桌上我发现了一本日志,里面详细记录了莱辛顿号起航后所发生的一切事情以

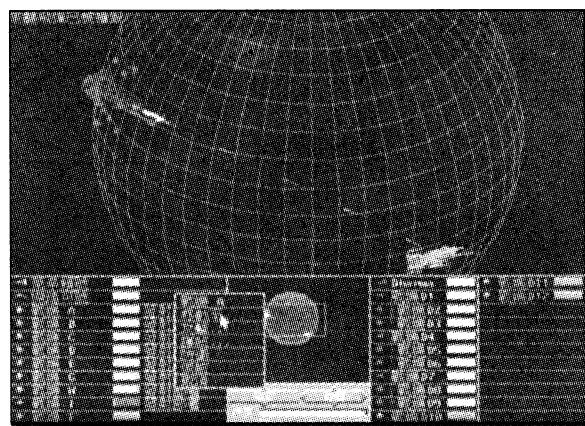
及关自己的许多猜测和看法。

我又来到二层甲板的寝室区,用密码IH31进入到最右边、战舰运输官普尔的房间。拿起终端机左边的战舰模型,我用多用途工具将其分解后得到了望远镜装置、信封、发报机和钥匙。我打开信封并阅读了信件,发现了里面记载的秘密。我进入通道另一侧的官厅,并来到展示柜前,将刚得到的钥匙放入钥匙孔打开展示柜,拿走和普尔寝室中十分相似的战舰模型,用多用途工具将其分割后得到了一个圆柱体,打开后没想到竟是个正在倒计时的反物质炸弹。我马上按下计时装置上的大圆按钮,关闭了炸弹的激活状态,算是救了自己一命。

我来到五层甲板,走道左侧的甲板残骸前,点燃切割气炬,用它在残骸中清理出了一条小道。我试图进入小道尽头的舱门,可是却需要密码。我突然想起了从原始码得到的那个很长的数字,于是尝试着输入它的前四位3141,果然灵验!这里是战舰的电脑系统控制中心,我来到控制台前,打开右侧的控制面板,在上面发现了个自粘字条,打开它下面的开关,崔恩中尉又给我作了接下来的任务简报。

我来到二层甲板,进入左起第四个房间,用密码DC22进入到医官达尔的寝室。左侧带视网膜扫描器的保险柜我怎么也无法打开,于是我开启望远镜装置,并将其中的视网膜样本调节到了Miracle Dark,然后将装置放在保险柜的视目镜上,终于打开了柜门。从里面我拿出电缆、头盔、文件夹、注射剂剂和针筒。我打开文件夹后发现里面有一叠文件,原来是关于海波电子作战系统的最高机密文件。

我来到六层甲板的控制室并来到控制台前,用多用



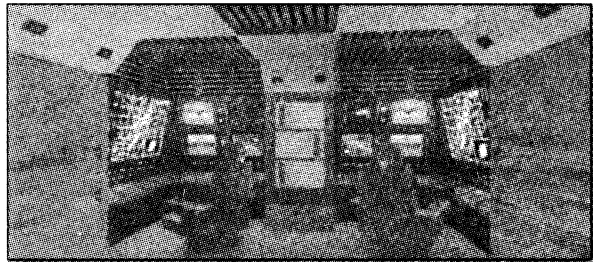
途工具分解切割气炬后得到氧气筒和乙炔筒。我将氧气筒接到太空装上,然后穿上太空装并戴上太空头盔,这时我可以清晰地听到自己粗重的喘息声。启动控制面板,我打开运输基地和控制室的门,舱压随之减少至零。我通过控制室来到外部舰身,眼前是深蓝的太空。战

舰实在太大了，而且象个巨大的迷宫，漫无目的的游走只能使事情变得更糟。我沿着“左、前、左、前、左、前、右、下、前、前、左、前、左”的路线来到 TCS 碟形天线前，打开它的控制面板后，将两边损坏的 EC2010 组件和 EC2001 组件拆下，把从 VR 系统中得到的 EC2010 和在安全存量仓库中找到的 EC2001 放回空位，并关上操作面板。我又沿着“左、前、右、前、上、下、左、右、前、右、前、右”的路线回到了控制室，将运输基地和控制室的门关上，并将气压恢复到了正常水平。

我脱掉太空装，来到二层甲板寝室附近的通讯中心，启动 TCS 控制台，选择“建立转接连线”，按照“TRB010、TRB291、TRB695、TRB333、TRB905、TRB869、TRB061、TRB442、TRB801”的顺序和伊里布斯星建立了通讯。返回主目录，选择“传送连线”后通过塔克杨双向通讯装备我开始和同盟国基地指挥官查理进行漫长的通话，从他那我了解到许多重要的背景资料。

我进入武器舱并来到控制室的控制面板前，启动武器控制系统，选择“程式安排”，输入密码 180 进入到海波电子作战系统中，将九架战机分别载入和启动，使它们都进入到了战备状态。

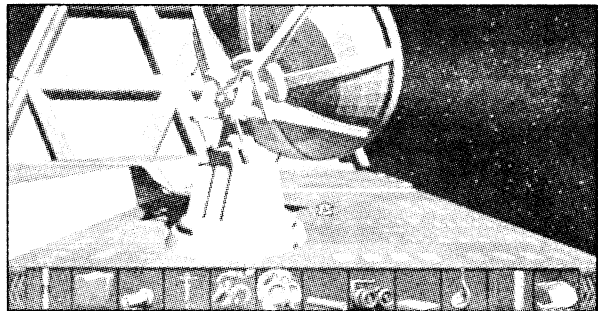
我进入相当于一层甲板的舰桥的控制室内，来到右侧的战术控制台前，把电缆与头盔连接起来，然后将药剂注入注射针筒后并给自己打了一针，接着我将头盔与战术控制台相连，并戴上了头盔，最后启动战术控制台。眼前突然变得毫无色彩，我进入了海波电子作战系统。为了尽快完成任务，我选择了最简单的难度，这样可以借由高智能化的电脑来帮我操纵战机与敌人作战。为了保护莱辛顿号战舰不受伤害，我留下了一架战机护航，并将其余的八架战机全部派出作战，并且在它们受损过半时（最好不要等到某架战机能量变红并很少时才令其返航，因为战机在返航途中仍会受到敌机攻击，而能量消耗至尽，将无法重返战斗）及时发出返航命令让



它们回到战舰进行维修，待完全恢复元气后再重新派出战斗。

我首先要通过海波系统的八个专项模拟练习，它们分别是“基础”、“飞弹防御”、“观测范围”、“编队”、“集中火力”、“采取攻势”、“米勒的梦魇”、“决定性的考验”，每

项训练都着重于作战的某一方面。在每次开战之前，我都需要将九架战机根据作战需要而填装成不同的类型（战斗机、攻击机、轰炸机）。由于是模拟系统，所以即使在某次训练中损失了战机，在下次作战时也会恢复至初，但我并不因此而松懈，因为我清楚地知道，模拟训练



结束以后，我就要面对真正生死存亡的战斗，而到那时损失战机就可能意味着被敌国消灭，所以利用模拟系统来演练战略战术是非常重要的。训练结束后，我到武器舱去检查了一下所有战机是否就位，然后回到舰桥控制室启动海波系统正式与来袭的敌机交战。连续作战两次后，我终于将大批的敌机消灭干净，敌国战舰在火光中化为灰烬。

通过电脑终端机，我了解到了登陆普西芬尼行星的情况及连线密码 Jacob's Ladder。我来到二层甲板的通讯中心，再度启动 TCS 控制台，选择“建立转接连线”，通过 TRB010 与杰克瑞号相连，再选择“传送连线”，输入刚刚获得的密码 Jacob's Ladder，选择“B—舰际间转移（使用回航信号）”，使星际登陆艇抵达莱辛顿号战舰的外面。我来到六层甲板的控制室，启动控制面板，先打开运输基地大门，按下“NDB 自动导向”的“启动”按钮，登陆艇缓缓驶入。关闭基地大门并增加气压至正常，并打开控制室门。我走上登陆艇，从两边的储藏柜中拿到探测针发射器、地震探测针、电缆线轴和瓦斯筒，虽然不知道它们会有些什么用，但先留着再说吧。我又走进中央舱，从储藏柜中拿到两瓶氧气筒，我正好已经没有氧气了。走出登陆艇回到控制室，我将一个氧气筒接上太空装，并穿戴整齐（别忘了太空头盔！），启动控制台并打开运输基地大门，然后来到登陆艇的驾驶舱中，启动控制面板驾驶登陆艇飞向普西芬尼行星。

登陆艇降落在行星表面，我走出艇外，在地上捡到了四块金属碎片。我一直向前走，并爬上了一个冰冻平台。我将乙炔筒和剩下的另一个氧气筒装入切割气炬并将其点燃，用它在冰冻平台中融化出了一个洞。我打开反物质炸弹，用六个小圆钮将时间设定为 5 分钟，并按下大圆钮启动倒计时，然后将炸弹放入冰洞内。我爬下平台，拼命地向后跑回到登陆艇处（否则会被炸弹余波

致死)。冰冻平台爆炸了,我重新回到平台前发现了炸弹炸出了一条通道。进入后我来到了一个巨大的洞穴中,可是面前是一道天堑,我怎么才能通过呢?我忽然想到了登陆艇中得到的器具,于是我把地震探测针和电缆线轴连在一起,然后把瓦斯筒放入探测针发射器,接着将组合好的探测针放入发射器,最后拿起发射器向桥射击。射出的电缆成了我的“桥梁”,我顺利地来到了桥上。

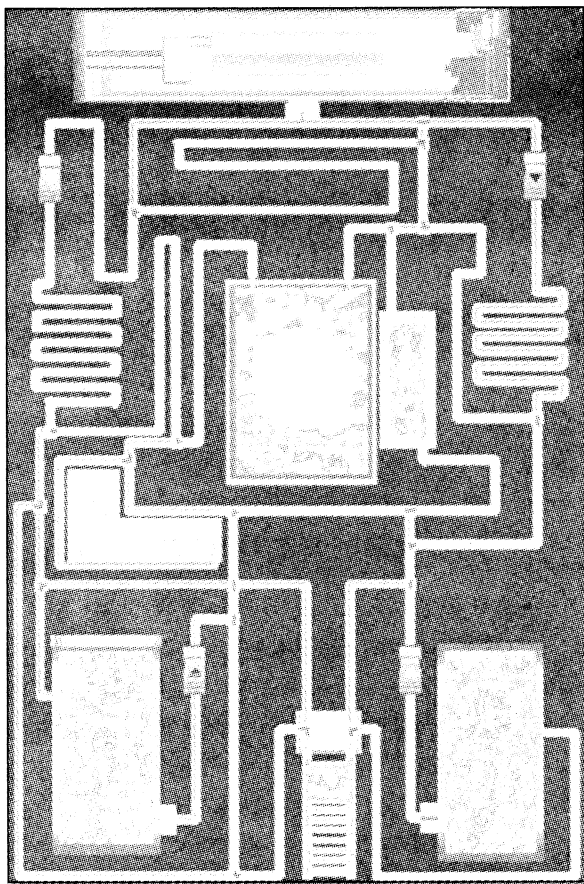
在桥中心的金字塔的四周共有彼此垂直的四个通道,它们的尽头都有一个洞穴。为了不致迷路,我利用地图来为我指明方向(上北、下南、左西、右东)。首先我来到北面的洞穴并进入洞内的方坑中,拿走方槽上面红、蓝两个结晶棒。我又进入西面的洞穴,将蓝色结晶棒放入平台的方形插孔内,取走平台上的蓝色棱柱。接着我来到东面的洞穴,将黄色结晶棒放入平台的方形插孔



内,取走平台上的黄色棱柱。我回到北面的洞穴,将黄、蓝两只棱柱分别放入方槽上对应形状的孔中。点燃气割气炬,我将两块棱柱分别融化。融化的液体注满了方槽,我通过扫描器观察,惊异地发现液体中正在合成可怕的有机体。我来到南面的洞穴,拿走八角形土色石块。最后我回到北面的洞穴,将土色石块和在登陆艇外捡到的金属碎片放入到融化的绿色液体中。意想不到的事发生了,大量机械怪物出现了。

一阵令人天旋地转的眩光过后,我通过时空隧道来到了一片废墟当中。我点燃切割气炬,砍下了旁边的一段金属碎片,然后用得到的扭曲金属撬开残破的铁门,进入后捡到了一个变形的标签,证明这里是洛杉矶。我从地上的一大堆圆盘中捡起了一个,并打开墙上的电源开关和停止感应开关,然后把电缆线轴固定在停止感应开关上。我走出废墟,将圆盘放在轨道上,然后坐上圆盘来到一辆黑色坦克前。

我打开坦克的顶门进到里面,打开右侧屏幕旁的红色开关,然后启动驾驶员尸体前的瞄准镜,将面前的墙打了个大洞。我走出坦克进入破洞,来到了一个爬满机械怪物的建筑。这里又是一个迷宫,一时间我不知该何去何从。不过突然注意到了这些爬进爬出的怪物,跟着它们我很快就来到了尽头。这里有两个通往时空之门的



光环,我随便选择了一个,又是一阵光怪陆离,我来到了时空之前。

我拿起门旁的杯子一饮而尽,又拿起门旁的钥匙打开舱门。进门后我来到一片丛林当中。我和面前气体般的电子生命体进行了漫长的交谈。接着我来到超时空中,我的眼前有许多代表过去、现在、将来的方格和许多代表瞬间的电脑建构。与这些奇怪的建构交谈后我了解到要想回到莱辛顿号战舰,就必须得找到时空之门让它们回家。我径直来到第十度时空,从建构那得知时空之门曾经出现过的大概位置,我将这一消息依次告诉了各个时空中的建构,并且从它们那得知了时空之门的准确位置是在第七时空的5C位置。时空之门打开了,我重新回到电子生命体面前。又是一阵漫长的交谈,我被送回到莱辛顿号。

没想到崔恩中尉持枪出现在面前,从她口中我了解到整个阴谋。趁她转身松懈之时,我拿起自动医师上放的遥控器,输入密码0911,让自动医师轻松摆平了崔恩中尉。戴拿舰长终于出现了,我把一切都告诉了他,并再度进入海波作战系统与敌军作生死存亡的最后交战。

阴谋和战争终于结束了,我凭着过人的勇气和智慧拯救了莱辛顿号战舰,宇宙间又恢复了和平。 **J 41**





## 3D 射击游戏极品



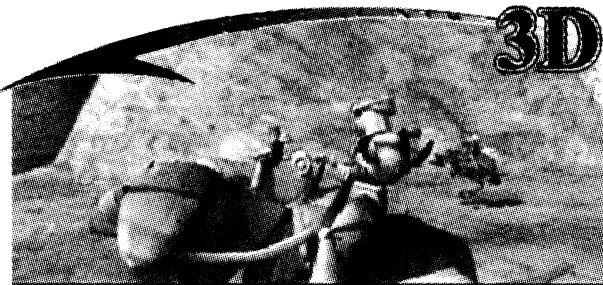
彭海晨

“权力带来欲望，欲望引发战争”。

### 故事的背景与情节

在灿烂辉煌的人类文明毁灭数千年后的未来世界里，由人类自己制造出来的变种生物大肆毁灭着世间各种美好的事物，而它们最终将目标对准了制造自己的主人——人类。人类时刻都生活在战争的阴影和恐惧之中，幸存下来的人们不得不为活命而奋起反抗，人类面临着有史以来最大的一次生存危机。

在由变种生物统治的、充满痛苦和死亡的世界里，人类终于从血腥中看到了一丝希望——在远古的巨塔

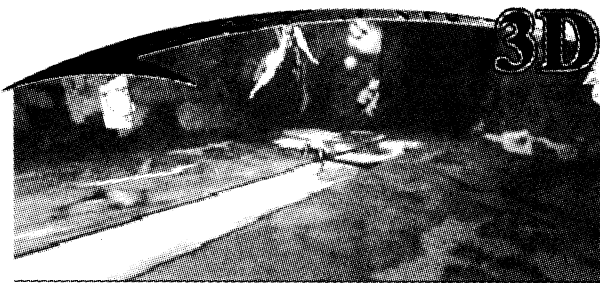


中人们发现了大量威力巨大的武器，于是全面的大反攻打响了。但是，邪恶世界的最高统治者——“黑暗天龙”（Dark Dragon）的力量却无比强大，人类的反抗很快就被它率领的变种生物压制住了。

最终，人类不得不将世界的命运寄托在一只在古老传说中具有神奇法力的“蓝色装甲飞龙”（Armored Blue Dragon）的身上，希望它能为人类的生存带来转机、能够称为战胜黑暗天龙的乱世救星！故事由此展开——

场景一：在一片阴暗的天空下，黑暗天龙正在向变种生物的战舰发出大举进攻人类的命令：“第一队，准备好！第二队，准备好！全面启动终极毁灭计划！”

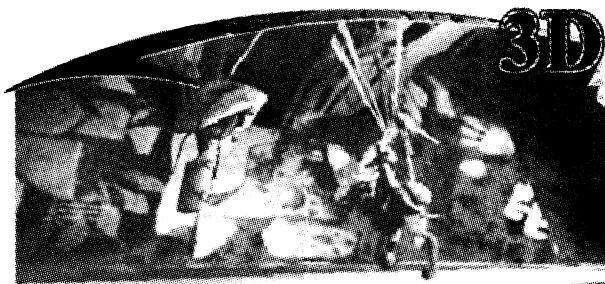
场景二：在蓝天白云的映衬下，三名勇士骑着怪兽正穿梭于壮阔的群山之间。突然，天空中掠过一艘巨大的黑色战舰，“战舰？！”“它属于我们吗？”“也许，但它为



什么会出现在这？”，勇士们不禁发出疑问。这时，从地下突然窜出了一只可怕的变种生物，并飞快地向原处逃去。本故事的主人公马上掏出箭弩、驾御怪兽向变种生物追去。正在激烈的角逐中，又一只变种生物从地下冲出，主人公回身一箭将其消灭。可是先前的那只变种生物却不见了，主人公停住怪兽，不禁有些迷惑和彷徨。

场景三：主人公追踪变种生物来到一个漆黑、静寂的山洞中，四周回响着怪兽重重的脚步声。眼前豁然开朗，主人公来到了一块布满战舰的空地。脚下大地一阵震动，将主人公带到了高处。突然，天上掉下了那只变种生物惨死的尸体，紧接着一只巨大的、长着双鳌的怪物出现在面前。主人公拼命奔跑，正当走投无路、箭弩无济于事、怪物逼近眼前、生命危在旦夕的时候，天上突然掉下了一块巨石将怪物砸死，一只兰色飞龙展翅飞进山洞，紧接着又一只黑色飞龙也飞了过来。

场景四：一阵眩目的大爆炸后，主人公疲惫地从地



上爬起,天空中两只由人驾御的飞龙正在激烈地争斗。突然,黑色飞龙发出火炮击中了兰色飞龙身上的勇士。兰色飞龙降落到地面,那名垂死的勇士伸出手与主人公的手紧紧握在一起,主人公立刻仿佛被带到了一个黑暗的世界,耳边响起了黑暗天龙邪恶的声音:“不要让他回到那古塔!”,此时又有一个善良的声音说:“我的飞龙,只有它知道通往古塔的道路!”。主人公回到了现实中,那名勇士刚说出“请您……”就死去了,兰色飞龙发出悲哀的嚎叫。面对惨死的勇士和作恶的黑暗天龙,主人公已经明白了背负在身上的使命,于是他骑上铁甲飞龙,毅然向远方飞去!

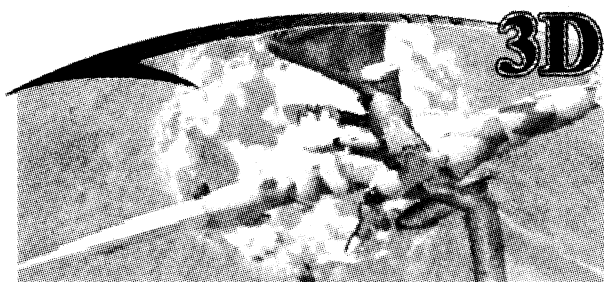
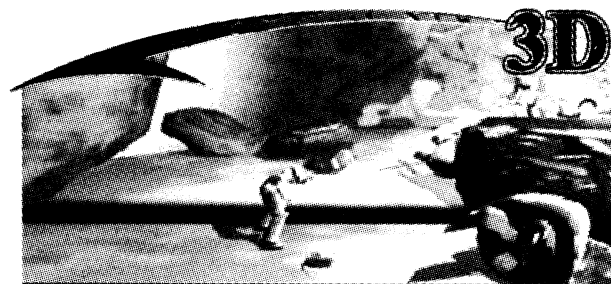
## 游戏的整体评价

世嘉土星的 3D 射击大作——《Penzer Dragon》(中文

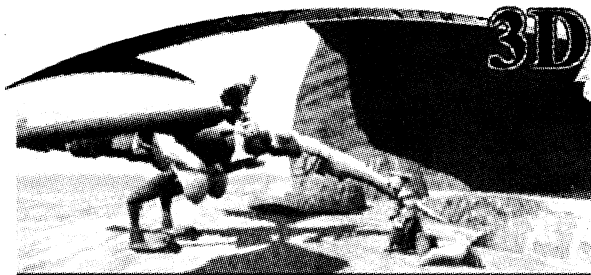


译名为《铁甲飞龙》、《飞龙骑士》、《飞龙战士》)终于在 PC 上隆重登场了!其实笔者很早以前就听那些酷爱电子游戏的朋友们谈起过这款堪称极品的射击游戏,可惜一直无缘得见“尊容”。前几日我的一位友人从日本归来,竟然带回来了一大堆曾在 SS(世嘉土星)和 PS(索尼游戏站)上大红大紫的经典热门游戏的 PC 移植版,着实让笔者狂喜不已、彻夜难眠。更让人心跳加速的是,在这些五彩缤纷的移植游戏光盘中,笔者一眼就看到了梦寐以求的《铁甲飞龙》。虽然素未谋面,但看到封面上一名勇士站在一只巨大的飞龙前面傲视远方,我就已经知道它正是我期待多时的《Penzer Dragon》(以下简称 PD)!

本文开头的文字介绍的正是 PD 的故事背景和长达 7 分 23 秒的三维动画片头(文件名为 EXOPEN.AVI)。怎么样?情节非常引人入胜吧!PD 片头的制作水准非常之高,无论是大大小小的景物,还是形象复杂的人物,都制

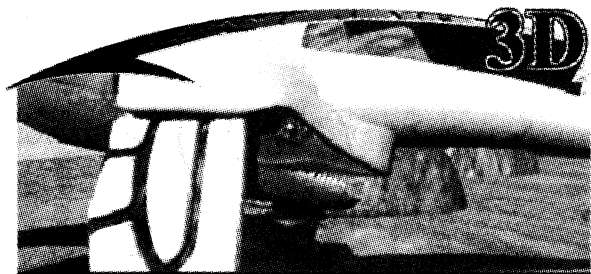


作得非常细腻逼真,绝无多边形的棱角之感,人物和生物的动作更是流畅自如,远不象《生化悍将 II》那般生硬、缺少灵气。在场面上,PD 的片头更可以称得上是气势磅礴、场面浩大,火爆精彩的爆炸场面层出不穷,镜头的三维移动、远近推移、近距离特写等都显示出了世嘉(SEGA)在三维动画与电影手法相结合方面的功力。再加上片头宽屏幕电影一般的画面,真给人一种观看科幻巨作的感觉。但可惜的是,这个容量达 80 多兆的 AVI 片头影片的画面实际尺寸在屏幕分辨率为 640 × 480 时只有四分之一屏幕大小,在播放时可以将其扩到全屏,因

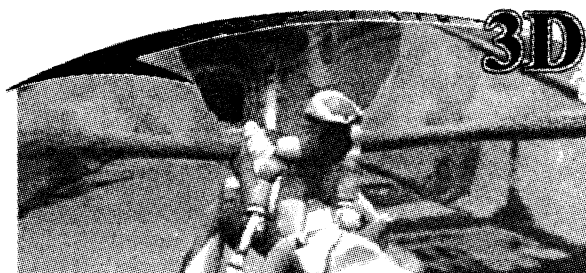


此此时画面的亮度和清晰度有所下降,不过与影片的精彩程度相比,画质已经不是十分重要了。

同其他移植的 SEGA 游戏一样,PD 也是运行在 Windows 95 中,并且需要 DirectX 支持。不过 PD 和其他 SEGA 移植游戏不同的是,它对电脑的档次要求并不苛刻,在笔者的带有 S3 ViRGE 显示卡的 Intel Pentium/133 上,当游戏运行在 640 × 480 × 256 色已是相当的流畅。而



常玩游戏的朋友一定知道,SEGA 的移植游戏多数都必须在 Pentium/150 以上的电脑上才能发挥出较好的效果,而且由于考虑到电脑的图形能力远不及专业的电子游戏机(这可是铁的事实!),所以游戏在移植到 PC 上后逊色许多,包括过场电影或动画的质量、游戏中物体(人



物和景物)的复杂程度等。不过值得我们庆幸的是,PD可以说是原汁原味地保留了SEGA原作的经典之处(据笔者的一位超级世嘉土星迷作出的权威评价):画面流畅自如、色彩斑斓、火爆异常、令人眼花缭乱!玩家要对付的变种生物的模样和它们所使用的武器更是千奇百怪、变化多端!所有的物体都制作得细腻逼真、毫厘可见!背景音乐由十条高保真的CD音轨组成,并全部由世嘉公司聘请专业交响乐团录制而成,保证绝对的优美



清晰、悦耳动听!PD的音效更是震撼心扉、只有亲耳听过才能感受到!

而如此一款移植度接近于100%的3D射击游戏对电脑的配置却要求并不高,我想这实在是为SEGA为广大PC玩家用心良苦之举(不知是否说明SEGA的游戏移植技术有了质的飞跃?!)。PD的最低运行环境为Pentium/90、8M内存、50M硬盘、640×480×256色的分辨率、二倍速光驱;推荐配置为Pentium/133、16M内存、150M硬盘空间(即将PD全部载入硬盘执行)、640×480×64K

色的分辨率、带有3D图形加速卡、四倍速光驱。

## 游戏的通关密技

PD的难度很大,象笔者这样的“菜鸟”一般用EASY GAME也只能打到第三关,所以只好请密技帮忙了——

在难度选择画面(即选择EASY GAME、NORMAL GAME、HARD GAME)时,依次按下(由于PD允许玩家自定义按键,所以具体按下什么键需要根据实际设定而定)“上移键、缩放1键、右移键、缩放2键、下移键、缩放3键、左移键、缩放2键、上移键、缩放1键”后可以无限次接关;

按下“上移键、上移键、下移键、下移键、左移键、右移键、左移键、右移键、缩放1键、缩放2键、缩放3键”后,屏幕上会出现EPISODE SELECT(选关)字样,此时您



可以任意选择从第1关到第6关,还可以直接进入LAST EPISODE(最终大决战关);

按下“左转键、左转键、右转键、右转键、上移键、下移键、左移键、右移键”后,屏幕上会出现Invincible Mode(无敌模式)字样,此时玩家就所向披靡了,其实这才是菜鸟级玩家所最为关心的密技。

最后再向您提供一条最新的小道消息,那是国内某著名的游戏公司正在和SEGA洽谈《铁甲飞龙》在国内授权代理发行的有关事宜。如果进展顺利的话,相信国内广大玩家很快就能玩到这款登峰造极的射击大作了!

J 42

## 征稿通知

由于本刊改版以及广大读者的需要,现需如下栏目的稿件:

1. 多媒体世界(包括最新多媒体信息、多媒体工具软件的应用等等);
2. 网人网语(Internet上的共享软件的应用、网址的介绍、网页的制作等等);
3. 用户园地(实用性的工具软件介绍、硬件性能和各项技术指标方面的比较等等);
4. 游戏乐园(最新游戏的攻略简介、游戏市场的行情、玩游戏的心得等等)。

所有来稿,不得一稿多投!欢迎E-mail投稿!(edi@chinacm.com)

《电脑》编辑部

【编者按】自从美国创办了年度性的 E3 电子游戏展，每年六月的 E3 电子游戏展便会成为世界电玩爱好者(尤其是 PCGame 爱好者)瞩目的焦点，今年盛况更是空前。

## 打开98年PC GAME的视窗



※ 梁恽炜

记得以前两年美国 E3 电子游戏展都是在 Los Angeles 展览中心。但这次即使动用了数倍面积的 96 奥运城 Atlanta 的世界中心、体育场两地作为新展览场地，也使得 Blizzard、Sirrea 这样的公司因报名迟到而无法进入展地，只能将展览厅临时放在酒店中，由此可见这次 E3 电子游戏展的规模。

当 Pentium(MMX)、3Dfx、Direct 5.0 等软硬件为 PCGame 准备了强大的动力和高速公路后，玩家将用 Pentium/200(MMX)这样的战车进入 1998 年，现在玩家只想知道这次 E3 电子游戏展所打开的视窗将展现怎样的一道风景——在几乎没有硬件的限制下，将看到什么样的 PCGame?

### 一、又见 Quake Too

谁也不知道出过多少款 Doom Too 的游戏，在浩瀚的 Doom Too 游戏中，能够在玩家心中留下印象的作品却寥寥无几，《Heretic》、《Hexen》、《Dark Force》各有特色，而《Duke3D》则是 Doom Too 的终结篇，至于 Id Software 的《Quake》则信誓旦旦要将 Doom 轰到地狱，结果 Id Software 自己却给轰散了。

Id Software 曾经授权给六家公司推出以《Quake》作为引擎的作品，这次在展览上它们都暴露了自己的火力。

Raven Software 可看作 Id 公司的兄弟，因为他们一直都是拿 Id 公司的一些提升过的引擎来制作游戏，所以《Heretic》、《Hexen》都给人相似的感觉，这是因为与 John Carmack 合作的结果。也许对于一些有一定提升，但不能引起太多轰动的引擎，Id 更喜欢让 Raven 来开发游戏，所以《Hexen II》是采用 Id 提升过的 Quake 引擎来制作的。和《Hexen》相比，《Hexen II》的角色包括战士(Fighter)、魔法师(Magician)、圣战士(Clerical Fighter)三

种原先的职业，还有新增加的女杀手(Female Assassin)；游戏的画面也改变不小，对喜欢《Quake》的玩家来说这种改变实在相当对胃口，而且游戏的整体效果更加动作化。

Ion Storm 公司可能对 PCGame 玩家来说相当陌生，但提到 John Romero，可能谁都知道他是 Id Software 的创始人和主程序师，《Doom》、《Quake》都是出自于他的巨作。现在 John Romero 离开 Id 创立 Ion Storm 公司，《Dai Katana》(大刀)就是 Ion Storm 的第一部作品，这是款与《Quake》相同类型的第一人称游戏，玩家将手持武士刀



战斗，而这些刀更拥有强大魔力，玩家得选择 32 种武器和 64 种敌人决一死战，不知 John Romero 能否再创神话？

对于 Valve 这个新公司来说，能获得 Quake 引擎的使用权固然已是难得，更难得的是在同属 CUC 集团的 Dynamix 的帮助下，他们所制作的《HalfLife》虽然是同样采用 Quake 引擎，但其在 3D 射击的光线素质上大幅度提高，Dynamix 为《HalfLife》所制作的灯光引擎挖掘出原先引擎中的潜力，连 Id 的成员看后都说佩服，由此可见当 EA、CUC、Virgin 这样的游戏业巨人产生时，PCGame 的制作过程都将改变。

Hipnotic 的《Sin》和 3D Realms 的《Duke Nukem Forever》都是经过 Id 授权而采用 Quake 引擎制作的作品，但



并非只有 Id 才拥有最先进的第一人称射击引擎。

EPIC 设计制作的超级 3D 射击作品《Unreal》成为了 E3 电子游戏展的焦点,因为这是款支持 MMX 指令的 Quake Too 的作品,游戏需要 3Dfx 图像加速卡《Unreal》除了拥有非常流畅的精美画面外,最关键处是将原普遍



使用贴图解析度从 128 × 128 提升到 512 × 512。如果你曾经玩过《Duke3D》,那么你会发现即使我们将游戏解析度设置为 800 × 600,但当接触到墙壁等地方时,我们依旧看到粗糙的马赛克现象,这就是因为贴图材质解析度低的缘故,而在《Unreal》中,这样的情况获得了相当大的改善,游戏的本身标准解析度为 800 × 600。

此外 LucasArts 的《Dark Force II: Jedi Knight》(绝地武士)可看作是冲着《Quake》来的作品,而且在《Quake II》还没有推出前, LucasArts 这款 3D 射击游戏也可能会让玩家改变一些观念。曾经让玩家感到失望的缺乏对战模式的弱点在新作中也得到改善。这款作品在理性上也采用了比较流行的射击和思维模式,玩家可以在游戏中选择光明和黑暗,因为宇宙中出现了七位黑暗 Jedi,他们在首领统帅下正打算夺取宇宙中最高的权力。如果你选择黑暗,那么你会延续来自黑暗的强大力量,但从此善良将不再与你无缘;如果你选择光明,那么前途将充满恐惧。新增加的武器和可以学习的技能会让你在战斗中变得越来越大,而你这次也终于拥有了梦寐以求的武器和力量,你得开始学习如何使用生命的原力和绝地战士的终极武器——激光剑。

关于《Quake II》,很多玩家都十分关心,因为当年《Doom》推出并引起轰动后, Id Software 很快就推出类似引擎但增加一些敌人、难度的《Doom II》,结果同样让 PCGAME 也为之疯狂。现在人们都在议论《Quake II》是否

会和当年一样以资料片的模式出现,而 Id 的网页上我们已看到《Quake II》的一些图片,但关于具体的东西还没有任何资料。也许 Id 的成员打算带给我们一个真正的《Quake》,真正能够将《Doom》轰到地狱的《Quake》。

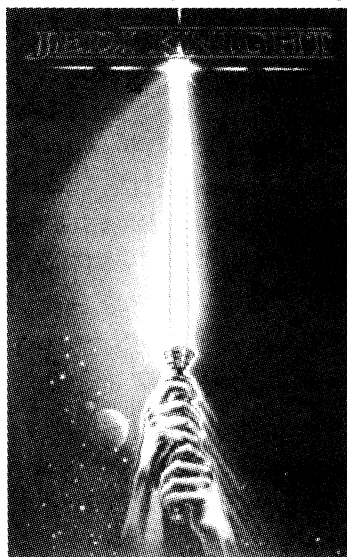
## 二、集团的力量

CUC Software 是最近成立的一个游戏集团,旗下著名的游戏公司有以制作冒险游戏闻名的 Sirrea,制作《WarCraft》、《Diablo》的 Blizzard,制作模拟、赛车游戏的领路人 Dynamix、Papyrus,还有 Impression、Valve 等等。

Sierra 是老资格的 PCGame 制作公司,他们曾推出过很多脍炙人口的冒险游戏作品,比如《Quest For Glory》系列、《King's Quest》系列、《幽魂》等。这次 E3 电子游戏展 Sierra 拿出不少这些系列的续作。

《Quest For Glory V : Dragon Fire》给人第一印象相当震撼,这款属于动作冒险类的作品巧妙地结合了第一人称的视角特点,配合即时动作的气氛和冒险游戏的内涵,加上支持 3D 立体声的效果,使游戏体现出一定的创意。游戏支持多人联机的格斗模式,从而增加了这款游戏的可玩性。

《Kins's Quest VI: Mask Of Eternity》是一款由 2D 画面跳跃到 3D 的作品,同时游戏在原先纯冒险模式中增加了动作内容。为了彻底改变《King's Quest》的卡通冒险风格, Roberta William 设计了比《Time Commando》更加真实、



自由的战斗环境,从而让玩家在一个完全立体的环境中冒险和战斗。

Sierra 的作品这次给人最大的感觉是 3D 技术的使用,他们以前的作品大都是采用 2D 动画或者电影拍摄手法制作的。但现在在旗下 Dynamix 的努力下,使 Sierra 原本薄弱的 3D 制作能力提高了许多。



Dynamix 是制作模拟游戏而出名的,后来加入 Sierra 阵营,当 CUC 游戏集团成立时,Dynamix 也成为其中的成员。这次他们拿来了飞行模拟游戏《Pro Pilot》可以说一款非常细腻的作品。因为我们在玩类似《EF2000》这样的模拟飞行作品时都会发现这样的现象,当飞机在低空飞行时,地面的贴图会出现粗糙的贴图几何块,而在这款《Pro Pilot》中,这种现象被很好地改善了。

《Mech Warrior》(机甲争霸)是 Dynamix 制作的一款很有口碑的射击游戏,但这款 PCGame 的版权曾落入 Activision 手中并推出 II 代作品,而 Microprose 又抢走了其版权推出 III 代,这次 Dynamix 另起炉灶推出《Earth Siege 3》与之抗衡。其采用先进的引擎配合 3Dfx 的威力,使得人们为之喝彩。

制作了《WarCraft》系列和《Diablo》后,Blizzard 名声如日中天,现在他们正在忙于制作《Warcraft Adventures: Lord of the Clans》和《StarCraft》这两款游戏,前者是 Blizzard 第一次尝试制作的冒险作品,其延续了《WarCraftII》的故事和各种人类、魔兽的造型,叙述了魔兽在战败后重新崛起的故事;后者是一款类似《WarCraftII》模式的即时战斗游戏,只是战场到了星空中。

### 三、Sega 再掀移植浪潮

Sega 是家用游戏业的巨臂,看看他们的 Sega Saturn 和《VR Fighter II》,我们就可以感受到这个公司的气魄和实力。Sega 这次在美国 E3 电子游戏展上除了到处放置了街机版《VR Fighter III》供游客玩外,他们的另一个引人注目的活动是推出了 11 款新的移植于 Sega Saturn 的 PCGame。

《VR Fighter II》是款风靡全世界的 3D 格斗游戏,这次在 Game - PC 的移植度相当高,细腻的画面,震撼性的音乐,逼真的场景和流畅的动作使得玩家可以在 PC 上领略格斗的真正内涵,这对喜欢格斗的玩家来说可是非常让人振奋的消息。

《Last Bronx》是款类似《VR Fihgter II》的作品。

《VR Squad II》这次也被成



功地移植到 Game - PC 上,这款游戏的真正名字就是相当流行的街机射击作品《VR Cop II》,但在 PCGame 上,《VR Cop II》已经被其它公司抢先推出,所以这次 Sega 不得不为他们的作品改个名字。这款射击作品配合鼠标的使用,如果熟练的话,会感到非常得心应手。如果配备 PC 使用的光线枪,那么这种射击的感觉会更加真实。

《Daytona USA Deluxe》是款赛车游戏,在没有 3Dfx 等芯片支持下,游戏的流畅度不够,所以 Sega

是否也该考虑下对 3D 图像加速卡的支持。

《Virtual ON》是一款移植自大型电玩的射击游戏,类似 PCGame 的经典作品《机甲争霸战》,其特色为画面简洁,战斗气氛浓厚,这次的移植相当成功。

《Enemy Zero》这款射击作品中,玩家是无法看到敌人的,在 SS(土星)机上玩这款游戏,玩家得靠耳机中的声音来判断那些隐形的、可怕的外星人的踪影,而这次在 Game - PC 的平台上,依靠 Windows95 提供的 3D 声音引擎,玩家同样可以通过耳机来寻找、判断敌人的位置而给予攻击。不过玩家需要一块 3D 音效卡。

其它被移植的作品包括:

《Manx TT Superbike》、《Worldwide Soccer》、《Sonic 3D Blast》

《NBA Action 98》、《Sega Touring Car Championship》

这些 PCGame 对 PC 的要求为 Pentium/166(MMX)以上机型,并不需要 3D 图像加速卡的支持,现在我已经开始梦想在 Pentium/200(MMX)并装备了 3Dfx 芯片的 PC 上玩《VR Fighter III》,因为我在 SS 机上都没有玩过这款游戏。



Sega 如此热衷于在 Windows95 上移植他的经典作品,可见他们对 Game - PC 的市场已经有了很大的野心,我甚至怀疑 Sega 是否会放弃制作 Sega Saturn II 的计划。因为按照现在的硬件环境来看,在常规的 Sega Saturn 上运行《VR Fighter III》已是不能,而相对来说 Pen-

tium/200(MMX)加上 3Dfx(Power VR)的提升空间还相当宽广,所以我觉得在 Pentium/300(MMX)这样的 Game - PC 上制作《VR Fighter IV》并不是个梦想。

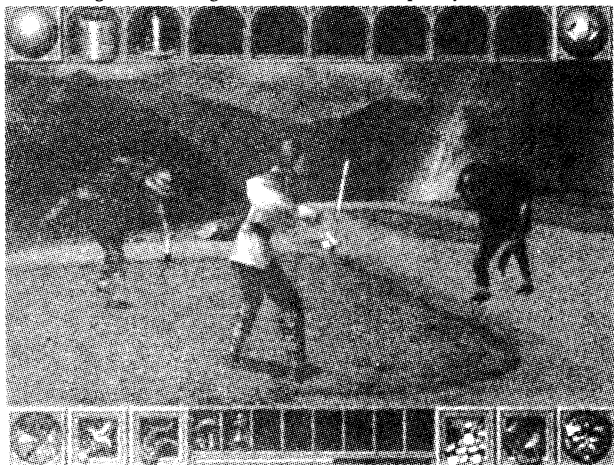
## 四、Origin 的秘密

Origin 和 EA 的合并是 96 年 PCGame 界的一件大事,当我看到一直相当神秘的,但终于露出真面目的《Wing Commander V: Prophecy》时,我忽然为 Chris Roberts 感到一些难过,因为 97 年将不再有电影史诗般的 PCGame 巨作。

《Wing Commander》是从第 III 代起步入电影合成的领域,Chris Roberts 一心想制作电影般的 PCGame 巨作,而 Chris 最辉煌的作品便是《银河飞将 III、IV》,如同电影和交响乐般的大制作是 Chris 意志的表现,同时也体现了 Origin 老板 Richard 宽容的一面。但《银河飞将 IV》给 Origin 带来的资金压力促成了与 EA 的合并,并且让两个合作了十年的朋友分开。尽管《银河飞将 IV》的尝试是积极和成功的,但它在花钱方面也更上一层楼。

Chris 的新公司已与 Microsoft 签约,所以有传说新的《银河飞将》系列作品将由 Microsoft 推出时,Origin 已在 E3 电子游戏展中秘密展示了《银河飞将 V》,其制作的风格开始转变,电影成分的减少和 3D 制作的增加使得玩家可能会有些惆怅的感觉,游戏在 3Dfx 图像加速卡的支持下有很好的表现。由于这次改变,使得游戏更加注重战斗部分,这次玩家真的可以驾驶着战机进入航空母舰的内部,这是很多《银河飞将》系列迷盼望已久的事情。尽管游戏在电影互动性方便薄弱很多,但玩家应该会在游戏中看到原先的英雄,他们忽然发现自己和敌人正在被第三种生命所窥视和裁决,这些生命居然以神的姿态宣布人类生命的终结,于是一场人类与神的战争在银河爆发。

Origin 的《Wing Commander V: Prophecy》将是运行在



Windows95 上,而且不同于其它 PCGame,Origin 拥有一套不同于 DirectX 的引擎。

Origin 这次的不少作品都是秘密展览的,比如《Gettysburg》讲述的是美国历史上的一场著名战役。而唯一放在外面供展览参观的作品是 Origin 为 Internet 设计的《Ultima On - line》(线上创世纪)。

## 五、Eidos Interactive

在 E3 电子游戏展上,Eidos 找来一个女子装扮成 Lara 的样子,戴着墨镜,骑着豪华摩托出现在 Eidos 的会场上,顿时吸引了很多人前去观看。其实这是 Eidos 在为即将推出的《Tomb Raider II》做广告宣传。

《Tomb Raider II》的背景将是中国,Lara 的目的是寻找传说中失落的匕首,它上面镶嵌了无数的宝石,拥有雷霆的力量,它曾经为中国的一位暴君所拥有,而在传说获得这把匕首的人将匕首刺入龙心,就能获得龙的力量,所以这次 Lara 得在中国陵墓中和暴君的地下武士战斗,她需要获得匕首并解开其中的谜。这是款乘热打铁的 II 代作品。游戏将会推出在 Windows95 上。

这款新作和上代相比图像的质量有所提高,画面也不再那么暗,而且场景也减少了地下宫殿、洞穴的份量,增加了一定的室外场景。由于采用了增加的几何体数量,使得 Lara 漂亮不少,而且还有不少衣服可以在游戏中更换。此外在武器上现在知道增加了一把鱼叉,不过那可不是 Lara 在河边用来叉鱼烧烤吃晚餐的,而是在水中战斗的武器。

《Fight Unlimited II》是 Eidos 制作的一款纯模拟飞行游戏,其前作有相当好的口碑,所以在 II 代中,制作者对游戏的每一个环节的制作都十分用心,使玩家能够更贴

近地感受到驾驶巨型飞机的自豪感。

《Conquest Earth》是款即时战斗策略游戏,有着普通的故事和先进的界面,最有意思的是玩家可以控制战斗中的任何战斗单位,如果玩家嫌游戏的任务不够稀奇古怪的话,那么游戏还提供了编辑器。

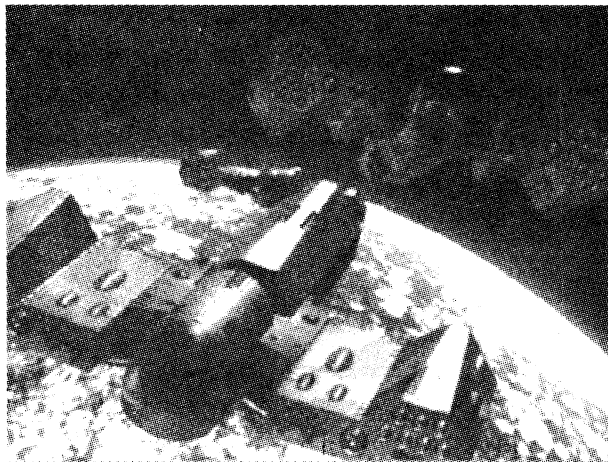
《Forsaken》是玩家 RPG 作品,你必须寻找一些战士的力量来消灭邪恶的将军。

《Deathtrap Dungeon》是款 3D 动作游戏,支持 4 人同时使用网路进入游戏。

《Formula One》是款赛车游戏,有 13 支队伍、17 个赛道,支持 26 人同时竞赛。

## 六、Studio 3DO/New World Computing

3DO 这次推出的《Uprising》是款奇怪的作品,可以理解成第一人称的 C & C,因为它是款即时战略游戏,一



样需要建立基地、主塔等,而玩家又得驾驶多功能坦克以第一人称的 3D 模式在地形中穿梭,紧张的游戏气氛和枪林弹雨的战场不知是否会让玩家喜欢这种游戏模式。

至于 New World Computing 这个加盟 3DO 的 PCGame 制作公司,对玩家来说是相当的亲切,因为《魔法门》系列、《魔法门英雄无敌》系列的缘故,玩家对这个公司的产品一向都是有好感的,这次他们为玩家带来的是《魔法门 VI》和一些其它的前卫游戏作品一样,《魔法门 VI》都在挑战直角转换模式。因为玩家在以前的游戏中只能以直角的方式转动方向,无论是《Doom》还是《Diablo》,我们都只能前后左右地转动,而新的技术正在走向 360 度转动的效果。同时这款游戏也加入了环境的运转模式,就是说当玩家在展开旅程起,游戏中的其它角色也在做自己的事,而且他们同样会在不同的地点展开行程。

在即时战斗游戏热潮中,《Army Men》也来了,这类游戏和辩论一样一般不能缺少正方和反方,这款游戏也

是如此。

## 七、热闹的 PCGame 世界

Virgin 这次带来了《Resident Evil》(恶魔古堡)这款来自 PlayStation 上的移植作品,当然这得需要 3Dfx 或者 Power VR 图像加速卡才能执行。

Westwood 的作品向来让人喜欢,不过这次展览作品中《黑暗王座 II》实在让人等待得太久了,此外《Command & Conquer: Sole Survivor》(天下无敌)这款专门为 Internet 设计的 PCGame,算是这次展览的焦点之一。此外 Westwood 这次还展出了相当神秘的作品《Blade Runner》。

如果你不知道 SouthPeak Interactive 是哪一家游戏公司,那并不奇怪,因为他们是刚刚成立的一家制作 PCGame 的公司。但他们的手笔相当大,第一部作品就投资制作耗资巨大的互动式电影,而现在互动式电影似乎并不是很为人看好。

《Temujin》是 Sonthpeak 第一部作品,他们投巨资搭建摄影棚,采用全新的高科技引擎 Video Reality 可以让玩家在游戏中获得 360 度的视野,同时采用类似 MPEG 的压缩技术来提升电影的画质,但即使如此,这部跨越时空的冒险作品估计需要五张光碟的容量。

自从 Sony 加入家用游戏业以来,这个雄心勃勃的超级电子公司相当成功地挤入了游戏业市场,他们的 Sony PlayStation (PS) 机与 Sega 的 SS 机各占半壁江山,本来形势非常乐观,但现在却在 Game - PC、Windows95 面前多少有些迷茫。这次 Sony 推出的游戏大都是盟下公司(比如 Square)的 PS 游戏,而在 PCGame 方面却几乎交了个白卷,这现象和任天堂有些相似,要知道 Sony、Sega 和任天堂占据了整个展览会场的四分之一空间,莫非 Sony 真的愿意放弃 PCGame 的庞大市场?

Sir - tech 的射击游戏《X - Fire》虽然是款类似《Diablo》的动作游戏,但它同样在制作上采用 360 度旋转的效果。尤其当玩家在拿到类似机关枪之类的速射武器时,那么就可以尝试一下扫射的快感。

《Star Wars: Rebellion》是 LucasArts 推出的一款战略作品,其背景是来自《星球大战》的延伸,而当战火燃烧时,玩家将进入即时战斗模式而指挥一场战斗,这也算是相当有创意的设计。

《Armored Fist 2》(钢铁雄师 II)是 Nova Logic 即将推出的一款模拟坦克的射击游戏,游戏的最大特点是联机时可有八位玩家加入,而每人可以同时操纵四辆坦克,由此可见这个战场会非常热闹。不过说实话,在制作模拟游戏上 Nova Logic 总显得不够成熟,他们的作品大都是因为有很浓厚的射击味道才为玩家喜欢。所以当他们的



制作《F22 Lighting》这样严谨的模拟游戏时,就反而显得有些力不从心。

MicroProse 的《X - COM 3: Apocalypse》是一款让很多玩家期待的作品,和不久前推出的《MAX》一样,这款策略作品同样可以选择战斗模式和回合制,VGA 的画面不复存在,新的 SVGA 画面将城市装扮得细腻而美丽,变幻的战场和更加人性化的角色不会让你失望的。

## 八、VR?一边凉快去!

其实这次 E3 电子游戏展出尽风头的不是某款 PCGame,而是 3Dfx 为代表的 3D 图像加速卡,因为除了 PCGame,还有什么软件需要 3D 图像加速芯片的支持?在曾经变幻莫测的 3D 图像芯片大战中,我们已在本次 E3 电子游戏展上看到一些胜利者,当 3Dfx(Voodoo) 3D 图像加速芯片推出时,它那昂贵的价格的确实让很多玩家不敢问津,但在 E3 电子游戏展上,其展露的 3D 加速功能却带给玩家完全不同的视觉享受,即使在 Pentium/100 这样的慢速机上,它的发挥都相当出色。

NEC 和 Videologic 联手推出 Power VR 芯片在解决了 Ram 新技术支持方面的问题后也开始成为 PCGame 支持的热点,这次在 E3 电子游戏展上得到证明。

这次 E3 电子游戏展上,Pentium(MMX)也相当风光,尤其很多 PCGame 制作公司都推出了支持 MMX 功能的作品,这也算是给了 Intel 很大的面子。要知道去年世界性的 Intel 巡回演讲中,他们的技术人员没少和 PCGame 制作商推荐 MMX。

AMD K6(MMX)是 Pentium(MMX)的有力竞争者,相对来说浮点运算能力进步了不少,可惜电压高了些。Cyrix6x86MX 同样是块带 MMX 功能的 CPU 芯片,但 Cyrix 的浮点运算能力差这点几乎成为它最致命的弱点。

由于 3D 图像加速卡、MMX 技术的介入,更加快了 Windows95 占领 PCGame 操作系统的步伐,DirectX 除了提供 2D/3D 图像、声音、动画、操纵等通用引擎外,还更高层地提供 3D 声音、Force Feedback(力回馈)等引擎。

在 E3 电子游戏展中,Microsoft 除了 Windows95 和 Direct 风光一时外,他们还顺便推出一款支持力回馈(Force Feedback)功能的游戏杆——SideWinder Pro,在 PCGame 中,当玩家在射击、遭受撞击、阻力等物理震动时,都能够通过游戏杆感觉到相应的震动。很多 PCGame 都支持这种产品,而 Windows95 的新引擎 DirectX 5.0 也为实现这种功能而增加了 DirectInput API 功能,Microsoft 的这款产品将不兼容原先支持 CH Force 游戏杆的 Immersion Force API 引擎。

这次 E3 带给我们很多启示,其中关于硬件和 PCGame 的最大启示是两者互相的依赖性将越来越严重,这将使得未来几年 PC 硬件主要销售重点都放在 PCGame 上。如果你喜欢 PCGame 的话,Pentium/200(MMX)、3D 图像加速卡、Force Feedback 游戏杆就在眼前。

## 九、排行榜

最后以 E3 电子游戏展颁发的 96 - 97 年度十大 PCGame 名单来结束此文,这些资料是由美国 8887 家游戏商所提供的:(价格为美元)

排名	游戏名称	平台	出版商	售价
1.	Duke Nukem 3D(毁灭公爵)	DOS	GT Interactive	42
2.	WarCraft II(魔兽争霸 II)	DOS	Davidson	43
3.	MYST(神秘岛)	DOS	Broderbund	33
4.	Quake Shareware(雷神之槌)	DOS	Id Software	8



5.	Civilization II(文明 II)	Windows	Microprose	46
6.	Flight Simulator 6(模拟飞行)	Windows95	Microsoft	47
7.	Command & Conquer(终极动员令)	DOS	Virgin/Westwood	47
8.	WarCraft II 资料片	DOS	Gavidson	27
9.	C & C Red Alert(红 x x x)	Windows95	Virgin/Westwood	47
10.	Rebel Assault II(绝地大反攻 2)	Windows95	LucasArts	38



[编者按]在这天地玄黄宇宙洪荒的江湖上流传着不少秘技,或踏清风来倚天屠恶魔,又或者减十步血五岳倒为轻,当然也有人瞒天过海大富大贵。总之想三天两载就打通三经六脉,然后长啸天地间叱咤风云出人头地者,不可不耻下问,或许另有洞天直济沧海。

## 慧小组的八宝箱

### 慧小组



#### G - Nome (开龙)

进入游戏主菜单,按 Ctrl + F1 键,可启动秘技模式,并可输入以下指令:

Redtop Trod	执行任何任务(游戏中可按 Ctrl + I)
Had A Nude On	无敌(游戏中可锁定目标后按 Ctrl + F)
Rotted Drop	攻击(游戏中可锁定目标后按 Ctrl + B)
Half Libel	远距离射击 Brass Clue 使用大量弹药
AMere Fart	开/关座舱 Oh No! Less Japan 获得加农炮
Horny Elk Leer	加大雷达扫描范围
Chaste Coed	进入游戏最后一关
Dunk It Here	浏览游戏美术设计者
Mother Mourn Us	浏览游戏程序设计者
Range Goes Gory	相当有用的秘技模式



#### Theme Hospital (杏林也疯狂)

在 FAX SCREEN 键入 7287 再按绿色键可玩老鼠关。

在 FAX SCREEN 键入 24328 再按绿色键可启动作弊模式:

- 按 Shift + C 可获得 10000 单位货币
- 按 Ctrl + C 完成正在进行的科研工作
- 按 F11 键排名变成倒数第一
- 按 F12 键可马上获得胜利
- 按 HOSPITAL - L?(?为关数)可跳关



#### 亡命追杀令 (MDK)

在游戏中先按 F1 Help screen 可再键入下面秘技:

healme	生命全满	ineedabiggun	Gatt 力量增加
tornadoaway	Twister 力量增加	holokurtisfun	Decoy 力量增加
iliketolob	mortar 力量增加	nastyshotthanks	导向飞弹能量增加
kill	自杀		



#### 《超时空英雄传说 II 复仇魔神》

启动方法:

(1) 在游戏中用鼠标点空地,或者按键盘 ESC 可以呼唤主菜单。

(2) 同时按 Ctrl + Alt + U + J(或者直接按 U + J)键出现输入

PassWord 选项。

(3) 输入 860420 后回车确认便启动了调试(秘技)模式。

使用方法:

(1) 按 F10 键可启动一般功能选项(共 12 项)

- Save Man Location: 储存敌我信息资料档案。
- DebugAutoSave: 除错资料自动储存。
- Display Location: 展示地图坐标。
- Display memory: 展示内存使用状况。
- Get Object: 取得物品。
- Get Money: 获得金钱。(小心数字太大而当机)
- AlmsCount:
- Save Treasure Location: 储存宝物坐标到指定文件。
- Event: 事件旗标。
- Hard: 游戏难度。
- Player Publicvalue: 与女主角的感情值。
- Exit: 退出(直接按 Esc 键也可退出)。

(2) 移动鼠标到角色身上,按 Alt + V 可进入人物编辑菜单,其中第 1-9 项可以修改角色的生命值、魔法值、攻防能力、经验值等,第 10、11 项千万不要修改,第 12 项 SkillValue 更改角色的技能,14 项 Item 可获得物品,其中 1-9 项分别如下:

- |           |           |           |               |
|-----------|-----------|-----------|---------------|
| 1. HP     | 2. MP     | 3. SP     | 4. StrikeBack |
| 5. Attack | 6. Defend | 7. Fening | 8. Tactics    |
| 9. Exp    |           |           |               |

(3) 其它热键、组合热键功能:

Alt + R	让我方完成行动的角色再次行动
Alt + T	让敌方完成行动的角色再次行动
Alt + E	同时按下后可操纵敌方人员
Alt + A	同时按下并选择我方人员可施展所有的魔法、剑术
Alt + C	储存画面 Alt + N 跳过此关
Del	将目标人员杀死(注意有些人物的死亡会使任务失败)
Ins	在空地上按下可增加人员,并可对其做下列设置:

1. Embatter = Player(我军),此项目可做选择 Player(我军)、NPC(中立)、Enemy(敌军)、Boss(敌军大头目)、NPC1(中立)。

2. ArmId(选择角色) 5. Dir(角色方向) 6. Exit(离开)。



#### Blood (血祭)

此秘技适合 0.99b 以上 Shareware 版本。

在游戏中键入 T,然后等屏幕左边上方出现游标时,可键入下列秘码:





[编者按]《VR Fighter II》是款风靡全世界的3D格斗游戏,这次在Game-PC的移植度相当高,细腻的画面,震撼性的音乐,逼真的场景和流利的动作使得玩家可以在PC上领略格斗的真正内涵,这对喜欢格斗的玩家来说可是非常让人振奋的消息。

## 《VR Fighter II》

### 绝技篇

小林



#### 常用技

前冲	→→	疾退	←←
上段拳	拳	下段拳	↓+拳
中段踢	↘+脚	下段踢	↓+脚
膝撞	→+脚	跳踢	↑+脚
强跳踢	↗+脚	压制技 (敌倒下时)	↑+拳
摔技	拳+防		

#### 一、结城晶 (Akira Yuki)

八门开打	拳拳	扬炮	近身↘拳
环锤腿	拳脚	大缠崩锤	近身→→拳+脚
上步顶肘	→脚	开跨	近身→拳+防
右揣腿	→→脚	翻跨	近身←拳+防
连环腿	→→脚脚	击步翻跨	近身↓拳+防
里门顶肘	→→拳	进步里跨	近身拳+防
跃步顶肘	→→→拳	顺步翻跨	近身←↓拳+防
猛虎硬爬山(↓)→拳		外门顶肘	防←+拳(上段拳返)
白虎双掌打(↓)←拳		扬炮	防←+拳(上段拳返)
铁山靠	←→→拳+脚	单翼顶	防←+拳(上段脚返)
独步顶膝	脚+防然后放防	外门顶肘	防←+拳(中段拳返)
枪下炮	敌倒下时按↘拳	背步里肘	防←+拳(中段脚返)
倒身搜腿 (近身)拳+防		上步冲靠	防←+拳(中段脚返)

心意把 (近身↘→拳 翻身单打 防↓+拳(下段拳返)  
 鹞子穿林 (近身)←↘拳+脚 双拍手 防↓+拳(下段脚返)  
 崩击云虎手(近身拳+脚+防)(←↘拳+脚)(←拳←拳)

#### 二、影丸 (Kage Maru)

叶重	拳脚	叶牙龙	→→脚+防
烈掌	拳拳	地走	←↘↓脚
烈掌脚	拳拳脚	落闪刃	(↓)→拳+脚
散弹击	拳拳拳	落闪刃返	(↓)→拳+脚拳+脚
散弹里侧	拳拳拳脚	里闪刃	←→拳+脚
散弹风神脚	拳拳拳脚	里闪刃返	←→拳+脚拳+脚
肘打	→拳	风闪刃	↓拳+脚
浮身膝就	(↓)→脚	踵落 (敌倒下时)	↘+脚
流影脚	→→脚	小手返	↓拳(上段拳返)
旋风就	↖脚	圆转地摆脚	↖↘↓↘→脚
水车就	↖脚+防	后转地摆脚	↖↘↓↘←脚
旋就	(↓)脚+防	前转	↖↘↓↘↘
雷龙飞翔脚	→拳+脚+防	后转	↖↘↓↘↘↘
侧弹	↖拳	针鼠弹	(→↘↓↘↘拳)×3
幻叶	←脚+防	太刀	近身拳+防
回转地摆脚	↖↘↓↘→脚	雷龙飞翔脚	↖↘↓↘→拳+脚+防
叶里霞	(近身)拳+防	弧延落	(近身)←+拳

RIOT	取得武力增强器	NOCAPINMYASS	无敌模式
CAPINMYASS	关闭无敌模式	MPKFA	无敌模式
IDAHO	武器、子弹全满	GRISWOLD	防护具全满
EDMARK	自杀	TEQUILA	使用双枪
JOJO	醉酒模式	SPORK	提高体力到200
ONERING	隐形模式	MARIO	跳关
MCCEE	自焚	HONGKONG	弹药全满
STERNO	戴眼罩	CLARICE	兽眼模式

HAPPY	无敌模式	BLAST	取得所有武器
EMPTY	和平模式	RESET	取消所有秘技
PILOT	无重力状态	FREE	穿墙模式
AMMO	补充弹药	BOX	目标模式
POWER	无敌、和平模式并取得所有武器		

#### 2. 在主菜单可输入的秘技(有EXIT选项的菜单):

MOVIE	观赏游戏所有动画	BUGZ	观赏新游戏动画广告
PHOTO	幻灯片模式	DB1-DB9	跳关模式

#### OverKill (格斗杀神)

在人物选择菜单中,同时按下K、I,就可以使用两位隐藏人物。

#### Tiger Shark (虎鲨战舰)

在动画结束的菜单中键入小写的n,然后键入空白键,就可以输入下列密码。

1. 在任何菜单都可以输入的秘技:

#### Outlaws (执法悍将)

输入下列密码可获得相应秘技:

OLAIRHEAD	飞行模式	OLFPS	显示状况
OLGPS	显示玩家坐标	OLJACKPOT	获得所需物品
OLPOSTAL	补给弹药	OLZIP	传送到任何地方
OLCDS	获得超级地图(重复三次复原)		

下面是游戏的过关密码:

DICK1	OLHIDEOUT(OLTOWN,OLTRAIN,OLCANYON)
DICK2	OLMILL(OLSIMMS,OLMINER,OLCLIFF,OLRANCH)

刀霞 (近身)拳+脚+防 影霞 ←→拳

### 三、陈洛 (Lau Chan)

连拳腿 拳脚	肘击 →拳
连拳 拳拳	旋风牙 脚+防
双拳旋风腿 拳拳脚	燕旋就 (↓)脚+防
雷击掌 拳拳拳	虎脚背转 ↙脚
连环转身扫 拳拳拳(↓)脚	顺步冲掌 ↘拳
连环背转脚 拳拳拳↖脚	翻身肘击 ↘拳
旋风牙 脚+防	地扫腿 →↓脚
燕旋就 (↓)脚+防	腾空虎穿脚 ↘脚
连拳旋风牙 拳(击中后)脚+防	空虎脚 ↘脚+防
腿登旋脚 (蹲下回杆)脚	踏袭击 (敌倒下时)↘脚
连环掌 ↘拳拳拳	肩车头落 (近身)拳+防
连掌转身脚 ↘拳拳拳脚	柳车旋转 (近身)←拳
连掌转身扫 ↘拳拳拳(↓)脚	转身巴咽掌(近身)←→拳
连掌背转脚 ↘拳拳拳↖脚	柳手连挂 (近身)←↓拳+防
斜上掌 (↘)拳	
连拳燕旋就 拳(击中后)(↓)脚+防	

### 四、陈佩 (Pai Chan)

连拳腿 拳脚	高端脚 →→脚
连拳 拳拳	飞燕单脚 ↗脚
双拳旋风腿 拳拳脚	飞燕裂脚 ↗脚脚
雷击掌 拳拳拳	燕阵旋风脚 ←脚+防
连环转身扫 拳拳拳(↓)脚	雷阴掌打 (敌倒下时)↘拳
连环背转脚 拳拳拳↖脚	燕旋摆柳 ↘拳(上段拳返)
旋风牙 脚+防	架脚旋转 ↘拳(中段脚返)
燕旋就 (↓)脚+防	转身搜倒 (近身)拳+防
连拳旋风牙 拳(击中后)脚+防	旋风燕阵 (近身)←→拳
腿登旋脚 (蹲下回杆)脚	天地头落 (近身)→↓拳
背转脚 ↖脚	倒身阴掌 (近身)→→拳+脚
背身冲拳 ↘拳	拳燕挂塔 (近身)←↓拳+防
穿冲拳 ↘拳	燕风轮翔 →拳+脚+防
里圈锤 ←←拳	燕旋摆柳 ←拳(上段拳返)
侧中脚 →脚	螺旋按掌 ←拳(上段脚返)
连拳燕旋就 拳(击中后)(↓)脚+防	

### 五、舜帝 (Shun Di)

击转旋脚 拳脚	旋风扫腿 (↓)脚+防
连击 拳拳	倒脚 ↓脚+防
叉手连环击 拳拳拳	翻身连穿脚 ←脚+防
仰饮杯击 ↘拳	座盘跌 ↓↓
月牙叉击 (↘)拳	转倒立 →→↓↘↙
横扫击 ←拳	后伸避 ←防
连截颈手 →拳	后伸避拂手 ←防拳
背旋肘 ↘拳	向侧后避 ↘防
跳腕撩肘 ↓↘→拳	向侧后拂双 ↘防拳+脚
仰身踏腿 ←脚	向侧前避 ↘防
后就下腿 ↘脚	前旋扫腿 ↘拳+脚
后就下腿寝 ↘脚防	连前旋扫腿 ↘拳+脚脚
后就连腿 ↘脚脚	连前旋扫腿 ↘拳+脚脚脚
后就连腿寝 ↘脚脚防	龙尾脚 ↑脚
宙舞双转脚 →→脚	飞天崩击 ↘拳
背倒连旋脚 ↘dd脚	旋子 ↘脚
转身双冲掌 拳+脚	醉步转身肘(近身)拳+防
单飞跳击 脚+防	倒袭里肘 (近身)拳+脚+防
横双手 脚+防拳	

### 六、里昂 (Lion. Rafale)

连捶腿 拳脚 前扫腿 ↓脚

勾手连环 拳拳	登旋腿 ↓脚脚+防
连环穿掌 拳拳拳	后扫腿 (↓)脚+防
穿阴掌 ↘拳	疾地扫腿 ↘脚+防
落击掌 ↘拳拳	转身扫阴脚 →→脚+防
扫手勾 (↘)拳	穿弓腿 ↓↓脚
连扫勾手 (↘)拳拳	磨盘手 防→拳
盘肘 →拳	斜步斜扫捶 防↘拳
纵跳穿掌 ↑拳	斜前步 ↘防
泰山双勾手 ←拳	斜后步 ↘防
腾击捶 ↘拳	闪转空脚 ↘脚
腾击连捶 ↘拳拳	破刀手秋腿(近身)拳+防
前疾步 →→拳	连勾手背袭(近身)拳+防
偷步扫手 拳+防	七星天分肘(近身)拳+脚
偷步背扫手 ↘拳+防	采手炮靠 (近身)→→拳+防
双耳旋风 →拳+防	贴身双勾手(近身)→→↓↘↙←拳+防
勾首提膝 →脚	

### 七、杰西 (Jacky Bryant)

拳击回旋踢 拳脚	突击强踢 →→脚
拳击侧踢 (近身)拳脚	回旋踢 脚+防
拳击低回旋 拳↓脚	快速扫踢 (↓)脚+防
快速直拳 拳拳	双回旋踢 脚脚
双截高速踢 拳拳脚	倒旋踢 ↖脚
强力快拳 拳拳拳	强力肘击 ↘拳
组合背击 拳拳←拳	侧勾踢 ↘脚
组合肘击 拳拳→拳	强力猛击 拳+脚
组合肘回旋 拳拳→拳脚	电光踢 ↓拳+脚脚脚脚脚
回旋肩击 ←拳	回旋肘击 防拳
双重回旋拳(←)拳拳	中回旋踢 ←→脚+防
回旋腕踢 ←拳脚	回旋斜背击 ←拳↘拳
回旋低踢 ←拳↓脚	回旋低扫腿 脚+防(↓)脚+防
上升肘击 →拳	足球踢 (敌倒下时)↘脚
斜背击 ↘拳	翻身爆弹 (近身)拳+防
斜低回旋踢 ↘拳↓脚	抓颈投 (近身)→→拳
膝踢 →脚	膝爆击 →←拳+脚
脚尖踢 ↓脚	

### 八、莎拉 (Sarah Rryant)

拳击回旋踢 拳脚	前步踢 (↓)→脚
拳击侧踢 拳↓脚	突击膝踢 →→脚
快速直拳 拳拳	低扫腿 (↓)脚+防
双截高速踢 拳拳脚	回跃踢 ↖脚
强力快拳 拳拳拳	快速背击 ↘拳
组合上升膝 拳拳拳脚	回旋突击 ↘拳
组合上升踢 拳拳拳↖脚	双重踢 ←脚
组合倒跃踢 拳拳拳↑脚	后步踢 (↓)←脚
上升肘击 →拳	后步双踢 (↓)←脚脚
双重关节技 →拳脚	回旋踢 脚+防
上升膝踢 →脚	侧速踢 ↘脚+防
双跳膝踢 →脚↘脚	回转踢 ↑脚
剃刀踢 ↓脚	回步踢 ↘脚
剃刀侧踢 ↓脚脚	高转踢 ↘脚+防
幻影踢 (↘)脚脚	足球踢 (敌倒下时)↘脚
幻影双踢 (↘)脚脚脚	莎拉摔 (近身)拳+防
高踢直拳 脚拳	锁颈投掷 (近身)→→拳

### 九、沃尔夫 (Wolf Hawkfield)

捶踢 拳脚	回旋飞踢 →脚+防
捣直拳 拳拳	飞膝踢 →→脚+防
上勾拳 拳拳拳	前回旋踢 ←→脚+防





[编者按]制作一款游戏首先便是策划,而策划的关键部分之一便是剧情,我在96年策划了《剑侠情缘》,现在有机会为大家分析一下其中的一些细节。

## <<剑侠情缘>>

### 制作书(三)

♠ 卫易

#### 游戏中的人物 NPC

对 RPG 来说, NPC 是个非常重要的环节,在这类 PCGame 中,玩家在游戏中所遭遇到的人物、动物、甚至树木、物品,我们都可以将它们看成是 NPC。

如果将 RPG 看作一场电影,那么除了主角外,更多的是人物类 NPC 的参与,我们可以将他们看作是群众演员,而 PCGame 的制作者就得根据剧情需要来制作这些群众演员。比电影导演糟糕的是,PCGame 的策划在开始时手中是没有任何演员的,不过幸运的是他只要美工的工作能够跟上,就可以任意地制作出所需要的演员。

在《剑侠情缘》中我们看到很多人物 NPC,比如城门的

的士兵、接头的小孩、卖西瓜的老汉、卖艺的青年。他们中大部分的出现都与剧情没有直接的关系,而只是起到烘托气氛和环境的作用,比如繁华的京城自然得热闹一些。对《剑侠情缘》来说,这方面的工作是有很多不足的。我本来希望城市的地图能够再大些,但这得改动很多东西,所以最后还是放弃了。

其实除了凑戏的人物 NPC 外,这类游戏中赶戏的人物 NPC 也不能少,他们的出现大都影响剧情的发展,玩家所扮演的角色必须和这些人交谈,或者战斗才能将游戏继续下去,尤其在直线式的 RPG 中,这样的 NPC 便是剧情进展的连接点。

- 威力上勾拳 ↘拳
- 垂直上勾拳(↘)拳
- 膝爆击 →脚
- 斧头上勾拳 →→拳
- 捶拳 ←→拳
- 威力背掌切 ←拳
- 身体强击 →拳
- 反转捶 (↓)→拳
- 肘突击 拳拳→拳
- 飞踢 ↗脚
- 低空飞踢 →↓脚
- 肘重击 ←拳+脚
- 切头踢 脚+防
- 肘压击 (敌倒下时)↘拳
- 体落 (敌倒下时)↑脚
- 飞龙旋转 ↘拳(中段脚返)
- 头骨碎击 (近身)拳+防
- 身体撞击 (近身)→拳
- 螺旋头撞 (近身)↘↘拳+脚
- 巨人摔 (近身)←↘↘→拳
- 抓头倒摔 (近身)↗脚+防
- 飞龙投掷 (敌后近身)拳+脚+防
- 双重腕摔 (近身蹲下)↘拳+脚+防
- 侧摔 (近身蹲下)↓拳+防
- 虎式头撞 (近身蹲下)↘拳+脚+防

- 强力灌摔 (近身)→拳
- 体当 (近身)←拳+防
- 近身 ↘↘拳+脚
- 头捶 (近身)←→拳+脚
- 双头捶 (头捶击中)→拳+脚
- 三投捶 (双投捶击中)→拳+脚

#### 十一、多拉 (Dural)

- 烈掌 拳拳
- 叶重 拳脚
- 烈掌脚 拳拳脚
- 连环肘 拳拳→拳
- 连时破 拳拳→拳←脚
- 肘击 →拳
- 双节撞 →拳脚
- 肘捶 →拳→拳
- 膝就 →脚↗ff脚
- 上升膝 (↓)→脚
- 右踹脚 →→脚
- 连环脚 →→脚脚
- 流影脚 →→→脚
- 旋风就 ↗脚
- 水车就 ↗脚+防
- 地走 ↘脚
- 幻叶 ←脚+防
- 浮身连脚 →→脚+防
- 雷龙飞翔脚 →→拳+脚+防
- 后转 →↘↘↘←
- 后转地撞脚 →↘↘↘←脚
- 跃步顶膝 →→→拳
- 箭疾步 →→→→拳
- 铁山靠 ←→→→拳+脚
- 枪下炮 (敌倒下时)↘拳
- 踩踏 (敌倒下时)↘+脚
- 心意把 (近身)↘→拳
- 鸽子穿林 (近身)←↘↘拳+脚
- 大缠崩捶 (近身)→←→拳+脚
- 刀霞 (近身)拳+脚+防
- 影霞 (近身)←→拳
- 弧影落 (近身)←拳
- 破坏落罗 (近身)→→拳
- 体当 (近身)←拳+防
- 藏山 (近身)↘↘拳+脚
- 膝当 (近身蹲下)(↓)→脚
- 脑破 (近身)拳+防
- 飞投 (近身)↗脚+防
- 虎驱 (近身蹲下)↘↘拳+脚+防
- 巨摆 (近身)←↘↘↘拳
- 外门顶肘 防←拳(右上段拳返)
- 扬炮 防←拳(左上段拳返)
- 单翼顶 防←拳(左上脚返)
- 背步里肘 防↗拳(中段脚返)
- 翻身单打 防↗拳(下段拳返)
- 双拍手 防↗拳(下段脚返)
- 小手返 ↓拳(上段返技)

#### 十、杰夫里 (Jeffry Mcwild)

- 关节踢 拳脚
- 双关节技 拳拳
- 上勾拳 拳拳拳
- 强力上勾拳 ↘拳
- 双勾拳 ↘拳拳
- 垂直上勾拳(↘)拳
- 冲刺肘撞 →→→拳
- 肘击上勾拳 →→→拳拳
- 肘破 →→拳
- 肘捶击 →→拳+拳
- 短踢 ↓脚
- 脚捶 ↓脚拳
- 膝击 →脚
- 后退扫脚摔(近身)拳+防
- 脚裂 ↓脚↓↘→拳+脚+防
- 铁爪 (近身蹲下)↓拳
- 能量爆发 (近身蹲下)↘拳+脚+防
- 膝当 (近身蹲下)(↓)→拳
- 肘跳击 ←→拳
- 双重捶击 ←→拳
- 强击踢 →→脚
- 脚击 →↘脚
- 头击 →拳+脚
- 地狱爆击 ↓拳+脚
- 腹捶击 ↘→拳+脚
- 臀击 拳+脚+防
- 踩踏 (敌倒下时)↘脚
- 重头捶(近身)←→→拳+脚+防

不过我对 RPG 中某些关键 NPC 的安排方式是有些不满的,比如在早期的经典作品《侠客英雄传》中,游戏安排了玩家必须在大理遇到罗方的情节,但问题是玩家即使不去找她,而是到处游山逛水,罗方一样会在那里痴痴的等,而这种等法一直等到 97 年都没有多少改变,其中不合理的因素相当明显。

我们为场景安排人物 NPC 是为了让游戏尽量真实,但关键人物 NPC 反而严重削弱了这种真实性,所以 RPG 的出路将是 MUD 化、即时化、多结局化,关于这个问题我曾经在很多文章中讨论过。但在 1996 年我准备加入《剑侠情缘》的制作时,游戏的框架基本上已确定,所以我绝对没有能力来尝试新的 RPG 模式,而只能将 RPG 的整体制作水平尽量和台湾地区靠齐,甚至我反复说我只是想制作一款 60 分的 PCGame,一款可以称作是 PCGame 的 PCGame。

但是,我一直在寻求一种思路,因为台湾地区过多的 RPG 雷同作品将 RPG 的模式完全固化了,其实哪怕制作一款比较普通的作品,还是能挖掘一些新东西的。

我在《剑侠情缘》第一章中设计了这样一个细节,当玩家在临安中第一次进入酒店时,酒店二楼上的很多关键人物并没有出场,比如张如梦等,而玩家必需到处走走再进入酒店时,那些关键人物才出现。我这里并非存心想刁难玩家,而是想利用时间上的延迟为游戏的这段剧情增加一点真实性。

一个人物 NPC 的制作并不是简单的事,一般来说得为人物 NPC 画个肖像,这个任务的工作量就已相当庞大,即使如《仙剑奇侠传》这样的作品中,也不是所有人物 NPC 都有肖像的;其次得帮人物 NPC 画形体,比如《剑侠情缘》中练武的青年其体型就是一连串的画面连接而成;此外最困难的是为人物 NPC 写对话。

在不少 RPG 中,NPC 的对话大都被设计成两种,一种是反复循环式,也就是说玩家和他对话时,他会将对话反复说,这样即使玩家有什么遗漏处,都可以通过反复对话来获得提示。要知道,很多关键的对话提示影响玩家能否继续游戏。但这样的对话方式其不合理性也相当明显,真实的世界中哪有人会傻乎乎地将一些话说了又说,百说不厌的?而另一种对话方式就相当残酷,他们的话只说一次,如果心急的玩家不小心跳过关键的对话,那么有可能会失去游戏的线索。

还有人物 NPC 的说话得跟得上剧情,当剧情发展了,如果人物 NPC 的说话还是停留在原先的剧情上,那么这样的对话会显得非常幼稚和唐突的。

《剑侠情缘》的第一、二章对话是我主写的,我与裘新商量过最后还是采用单线式的对话,也就是说玩家如

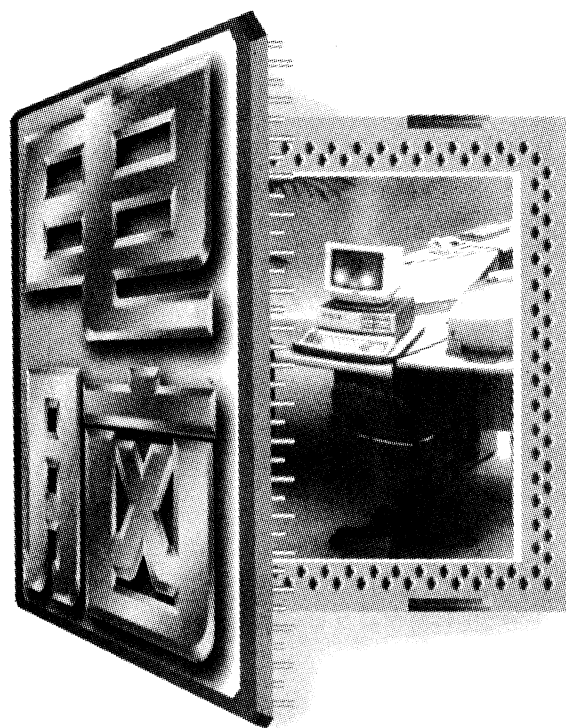
果错过关键的提示,那么就会失去一些线索。而这样的设计要求我尽量将对话写得吸引人。此外我为对话设计了几个指针,当游戏的剧情发展时,游戏中人物 NPC 的说话会随着剧情而改变。

对于 RPG 中打量过场的人物 NPC 来说,对话是表现他们个性的唯一途径,我力图用对话写出这些人不同的个性,有的急性子,有的狡猾,有的诚朴老实,我甚至想过写一些骗人的对话,但最后还是放弃了。

人物 NPC 的对话往往有些提示,我在《剑侠情缘》中刻意安排了很多的对话伏笔,比如有人谈论南宫彩虹的楼上常有人飞上飞下,就是提示独孤剑可以施展轻功飞上去,同时还提示南宫彩虹的身份并不只是一个京城名妓,她可能常和武林江湖中的人来往。

通过《剑侠情缘》的制作,我发现现在制作 RPG 已非常艰难,而在人物 NPC 的制作上更是艰难,因为这得付出很多人的很多心血,我认为现在制作 PCGame 得专门从策划中分一到两人出来负责这部分的工作,对《剑侠情缘》来说,这方面的制作得增加数倍的投入和数倍的规模,才可以让这款作品不显得有些寒酸。这就象和《仙剑奇侠传》富裕的场景相比,我们非常贫穷。

未来的人物 NPC 应该更多吸取 MUD 的特点,其实我们经常认为非常复杂的设计常常是相当简单的,关键是有没有人认为它是简单的并从这个方面去思考。(未完待续)



## 子凡寄语

子凡的话：推销的诀窍并不在于要别人买，而在于令别人要买。

子凡的话：无论是爱情或友情，现代人已越来越吝于付出。或许是自私，或许是为了避免受伤，所以我们只能在小说中追寻惊天动地的感情。

其实对朋友的付出并不可怕，真正可怕的是依赖！

话说上期写了对“婚”字的看法后，忽有朋友拍案而起，曰：“君此言似曾相识，莫非乃是抄袭而来？”

余不以为意道：“人尚有相似，何况文章乎？”

“此言倒也有理。”朋友嘿嘿冷笑着继续说：“但不知你可知此言原来出自何人之手？”

“不知是哪位前辈高人？”

“此人说来赫赫有名，乃席绢是也！”

席绢者，台湾新近崛起的纯情派言情女作家也。其小说有都市的少女童话之称，鄙人闻名已久，不曾想……

吾愕然良久，不知该说：“英雄”所见略同还是一失足成千古恨(玩笑)。

道完开场白，本该入正题了，可却想不起该写什么，呆望着新买的钟，静看时间的流逝……

干脆这期就闲聊吧，先说本期将子凡妙语改为子凡的话，终于找到合适的词，令我松了一口气。而持续了一年多的子凡热线也决定将其中止，虽然可以轻易找到许多冠冕堂皇的借口，但最

本质的原因就是自己太忙了。事实上，这几个月已经有多个星期六下午不能守候在电话机旁，在此向各位白打电话的读者说声抱歉，而最多读者问的关于攻略的问题，其实以现在游戏刊物的数量，几乎所有的热门或不太热门的游戏都可以找到攻略，尤其是一些报刊刊登攻略的速度十分快。

不知大家注意到了没有，最近有一帮游戏玩家逐渐从幕后走到了台前。见面就说“嘿！昨天我又破了你的记录，只用了四秒，”对方听罢，马上又磨拳擦掌的坐在电脑前聚精会神地开始战斗。这帮游戏者就是扫雷迷(别告诉我你不知道“扫雷”是什么)。

我想现在正看着这段文字的资深游戏者中，十个有九个会对扫雷不屑一顾。坦白说，我个人真正接触扫雷也是今年六月份的事，原因嘛，不说大家也明白。

可是当大家在为一个连线游戏令你沉迷在其中近千小时而赞叹不已的时候，你一定不知道，许多闲闲的办公室文员早就在扫雷中沉浸了数千个小时！

我今天并没有在这里推荐扫雷的意思，但就是这样一个程序极其简单，几乎没有任何美工可言的游戏为什么能令那么多人沉迷于其中如此之久呢？

无可否认，扫雷成功的最大因素不在于游戏本身，而在于客观环境。但这个游戏仍然有两点成功的因素：

1. 蕴藏于简单规则下的无限重玩性；

2. 保持记录的设计符合了人类最原始的好胜心。

反观现在的游戏，不少初入门者纷纷叹息，太复杂了！我不否认复杂化是游戏发展的大趋势(事实上我个人更偏爱复杂的游戏)。但在复杂的同时能否令游戏尽量易于上手和操作简单呢？

现在许多游戏令玩家的双手即使疲于奔命却仍然不能操控自如；又或是竭尽脑汁，仍然对游戏规则似懂非懂……

这一切令许多玩家放弃了这类复杂但可能水准很高的游戏，而最大的损失者仍是制作公司。我想，现在的制作公司们是否可以

# 男玩家绝地大反攻

自从征求男玩家对《女玩家的电脑游戏世界》的意见以来,不少男玩家纷纷奋笔疾书,其中不乏洋洋洒洒上万言的鸿篇巨作,令编辑部诸君叹为观止,马上打出了“誓死”捍卫版面的旗帜。所以这期只能将男玩家的意见摘录一、二,在此对各位投书者说声抱歉。

南京姚志国先生写了一篇数千字的散文《游戏、女友、我》记叙了他与女友怎样从相识到相爱的经过。文章笔调优美,娓娓动人,我是很想刊登,但好象不应该是这本杂志。

广州的金鑫先生对各位女玩家推崇备至,一篇文章更是写得四平八稳,但刊登出来似乎有自我吹捧之嫌。

最有价值的文章来自上海的方志远先生,如果可能的话愿为其颁发斗士奖,奈何对其文中的某些观点我实在难赞同。如果刊登的话我势必要提出自己的不同看法。**但这种做法本身就不公平,因为我是针对方兄的文章来谈,方兄并没有任何辩解的机会。**因此希望方兄能来信告知联络电话,我们可以在电话中探讨,如果方兄觉得有必要再付诸笔墨也不迟,另外方兄的狂草龙飞凤舞,希望下次至少在写地址时能“收敛”一点,否则……

来自福建的 C & C 之狼公然宣称 C & C = Cool and colour,而狼的意思是为了多咬几只兔子下水。

最绝的是广州的黄嘉恺,足足写了 12 页纸,开篇就对子凡的“失败”大表同情,经过本人仔细阅读之后,终于发现所谓的失败是指《电脑》上出现的女玩家仍然太少!其胃口之大令人叹为观止。

纵观所有来信,绝大部分是以开玩笑的口气所写(本篇引言亦不例外),而下面刊登的这两篇更是如此。这两篇系同一人所写。坦白说,并不是写得最好的,但大家仔细看看便不难发现,两篇文章前后判若两人,作者的态度突然 180 度大转弯。究其原因,只是因为我们将作者所言将此信转交兔子后,据说在一个风雨交加的夜

晚,作者突然接到了兔子的电话……

## 喜乎?悲乎

■ 火山

今日,小弟闲来无事,于是拿起近几期的《电脑》来翻看。突然发现在《电脑》中,新开设了一个“女玩家的电脑游戏世界”的栏目,新奇之下,连续看了两期。看完后,大感不安,所想到的第一个反应就是大声疾呼“不妙!”不是吗?在第五期的《电脑》中,只有三位女玩家投稿,且看后还只是觉得是完全的“真情流露”,但第七期的《电脑》中,投稿的人数急升为 8 人(相信这数字以后还会呈 X 次方递增)。且那浩浩荡荡的气势,已有将男玩家逼向绝路的嫌疑。小弟不由暗暗惊叹,男女平等的呼声已经在电脑世界中慢慢响起。想到这,颇有“小”男权主义倾向的小弟,在“一气”之下,决定冒着被千万女玩家“群殴”的危险(什么?夸张?听说过天下最毒妇人心没有!)写下了这篇褒贬略为不均的文章(看来子凡发动男女“战争”的目的达到了)(什么话)。

首先,我对“千万”女玩家批判的“男玩家对刚学电脑的女玩家持冷眼态度”这种说法提出抗议。其实,像我们这种电脑的“高级”玩家(谦虚!),一向都是不喜欢别人(无论是男玩家还是女玩家)不停的问那些“婴儿”都懂的电脑基础知识的,因为那些东西可以说是又烦又闷又简单。事实上,如果是有心学电脑的人,只要买本电脑方面的书籍,认真看看,问题就很容易解决了。不瞒大家,在小弟的身边就有不少因为没得到小弟的指点,而对小弟“怀恨在心”的男玩家,但他们从来都不去抱怨什



么。为什么女玩家就这么多抱怨呢?我想那是女玩家们太过骄气,和太过“那个”,才有这么多的抱怨吧!(哇~追杀啊!救命!)

其次,不少高级女玩家(但怎么高级也有限)常常抱怨男玩家不让她们加入电脑的讨论。但事实上,男玩家对女玩家加入讨论的事根本就没有什么意见,而且不少“热心”的男玩家还十分欢迎女玩家的加入呢。只是女玩家迫于“男女授受不亲”的社会风气的影响(广告有云:男女共居一室,女方必有损失),不敢加入男玩家的讨论罢了。这一切摆明就不是男玩家的错,但为什么总有一些女玩家喜欢把这种罪名强加在我们男玩家的头上呢?

再就是要杀杀那署名为“兔子”的女玩家的威风(什么,第七期的《电脑》又出了个“大白兔”!!?)她开始还只是写写什么所谓的“血泪史”,但自从在编辑部讨了个“一官半职”后,马上改头换面,一改原来那种“凄楚”的形象,露出了“凶残”的本性。她马上就向各位女玩家大肆宣传“QUAKE”等连“温柔”一点的男玩家都不愿玩的超血腥游戏,这真是令人以为以后的女士形象而感不安啊!

## 一位电脑男玩家的“期望”

□ 火山

经过一番漫长的等待后,我们这些电脑界中的霸主(恐龙!?)——男玩家终于可以向《女玩家的电脑游戏世界》,这一片女玩家誓死捍卫的“净土”大举进攻、大开杀戒了。一场世纪大战就在一触即发之间……

### 小启事

因子凡事务繁忙(这小子溜哪去了),星期六下午的电话热线已暂停,以后读者朋友若有任何关于游戏或硬件方面的问题可直接写信或发 Email 到编辑部

《电脑》杂志社编辑部  
edi@chinacm.com

大家看完了本文的引言后,是否觉得笔者这次抛头露面的目的是向广大女玩家宣战?其实,非也!而且刚刚相反,笔者这次的目的既不是大举进攻,也不是“大开杀戒”,而是“普渡众生”。为的是希望在电脑游戏这无边的疆域中,不要再存在太多不必要的杀戮和界限(慈悲为怀嘛)。

以笔者本人的愚见认为:电脑游戏作为一种新的娱乐方式,应该是像音乐那样,没有国界和性别之分的。在今天,在各式各样的国际网络高速发展的今天,国界已经不再是电脑游戏的障碍。但性别的不平等和“歧视”等问题在今天的电脑游戏中却久久得不到解决。为啥?因为在当今的人的脑子里普遍都还存在着这么一点点旧时的思想观念。他们认为,女性是脆弱的代表,她们平时应该做的事只是看看书、写写字、听听音乐或把持一下家务。但他们却不知这种“女性是弱者的代表”的说法是对旧时女性的写真和缩写,对今日女性而言则是一种“污辱”(好象过分了些)和偏见。

其实,这是不无道理的,在旧社会中,女性迫于各种各样的社会因素,似乎总是扮演着一些弱小的角色。但在现今社会中,在女强人这种极具形象象征性的词语横飞的今天,我们已经可以窥视到现今女性扮演的角色已由弱者变为强者。她们在社会上完全具备了和男性平起平坐的能力。那在电脑游戏这个可以说是虚拟的社会里,她们更应拥有这种权力。换句好理解的话说就是她们完全有能力和权力去选择自己喜欢的游戏。如果直到现在,还有人认为女玩家在今天这个到处都大声疾呼男女平等的社会中还应和男玩家划分“界限”的话,那他们存在的绝对是因旧思想而起的偏见,而不可能是对当今女玩家们能力的怀疑。

谈到这里,也许有人会问:如果女玩家有一天真的脱离了《仙剑》、《大富翁》这些“益智”游戏的约束,而踏入了《暗黑破坏神》、《毁灭战士》这些超暴力游戏的“地狱”后,这些超感情动物(特指女玩家)会不会做出一些超人类想象的事来呢?其实,笔者认为这完全是杞人忧天的。大家如果真的怕这些女玩家会由于玩了一些较暴力的游戏而成为暴力的追随者,那笔者认为大家更应担心一下那些一贯以“刚强、血气”自称的男玩家,是否会因玩了《美少女多工厂2》这类游戏而变为“伟大母爱”的追随者。

末了,笔者在此谈了这么多“超级无敌”的大道理。话中也许会略带刻薄或偏激,但无非是想告知大家:在电脑游戏这个无国界、性别之分的娱乐领域中,请不要划分太多无谓的界线”让我们(男、女玩家)一起齐心协力,共同把电脑游戏带上一个新的巅峰吧!