

(2)在许家赌坊赌钱时,你在赢了几把后,要不时地使用“游戏存档”功能,以便在输钱时,随时调出以前的存档接着玩。

(3)在江西省与恶霸对话时,你要连续使用三次“人物交谈”,他才作出反应。

(4)在你的钱被偷走之后,你要马上去当铺将鱼肠剑当了,然后去赌坊赌钱,赢钱后要去县衙门报案,只有送给县官若干银子之后,县官才肯尽快破案,你才能找回银子。

(5)江西和四川省有针灸医生,你在与敌人对打时,若受伤不支,可以花一两银子请医生治愈后,再去搏击。

(6)在少林寺藏经阁中,你在找到一座暗门后要选择“物品搜索”,然后按一下[5]键,才能打开暗门。

(7)在四川省你首先要到枯井边“物品搜索”后,再去街上与一户老人对话,他会给你一根绳子帮助你下到井里。接下来你要潜入小河并找出山洞,然后与街上人对话后,再从绅士手中得到红玉佩,这样才能得到如来金刚拳谱。

(8)你从青海省的牢房里出来,不要急着去白魔教总坛,而要先练成如来金刚拳,才能过得了白魔教飞刀圣手这一关。

## 八、游戏完成

凌云杀了白魔教教主后,到青海父母的坟前祭告大仇已报,然后策马游江,观看“长河落日圆”的大漠风光,游戏即告结束。

# 文明之旅

## 一、游戏简介

本游戏是由美国 MICROPROSE SOFTWARE 公司出品,并荣获全美十大最佳游戏榜首。

在几十亿年前,地球还没有固定的形状,只是一个死寂的星球。太阳光照在地球表面,并透过地球脆弱的外壳深入到内部,使地球发生了巨大的变化,海洋和陆地慢慢地形成了,大陆相互飘移、撞击,形成了山脉,地壳的运动、火山的喷发导致在地球的外层形成了大气层,使生物的出现成为可能。

在这场火、水 and 气的大变动期间,第一个生物体出现了。生物体在地球这个良好的环境下,慢慢地生存、发展,最终进化到一个特殊的生物种类——人!人类利用自己的聪明才智,学会了利用火、制造工具和使用工具;学会了打猎、种田,形成了家庭、村庄、部落,但这时的部落是分散的、各自为政,并相互侵略,于是地球需要一个伟大的领导者来统一和治理这个星球。

## 二、游戏配置及装入运行

本游戏支持 VGA、EGA、MCGA 和 TANDY 类型的显示器;支持 PC 扬声器、

TANDY、ADLIB、CUSTOM 等语音卡；支持键盘和鼠标。

运行文件为 CIV.EXE。

运行 CIV 之后有 5 项供你选择，分别是：

(1) START A NEW GAME 开始一个新游戏；

(2) LOAD A SAVE GAME 继续以前的游戏；

(3) EARTH 开始新游戏。这时游戏中地球的地形、国家的位置与真实的是一致的，增加了游戏的真实感；

(4) CUSTOMIZ WORLD 由你来选择地球的环境。可选择陆地的大小(LAND NASS)：SMALL(小)、NORMAL(中)、LARGE(大)；气候的冷暖(TEMPERATURE)：COOL(寒冷)、TEMPERATE(温和)、WARM(温暖)；环境的干湿(C LIMAT)：ARID(干燥)、NORMAL(适中)、WET(潮湿)；地球的年龄(AGE)：3 MILLION YEARS(三百万年)、4 MILLION YEARS(四百万年)、5 MILLION YEARS(五百万年)；

(5) VIEW HALL OF FRAM 查阅前五名得分。

选择开始新游戏，一段演示画面之后，可选择游戏的难度和输入你的姓名：

(1) 难度等级(DIFFICULTY LEVEL)：从易到难依次分别为 CHIEFTAIN(酋长)、WARLORD(军阀)、PRINCE(王子)、KING(国王)、EMPEROR(统治者)。

(2) 竞争对手的个数(LEVEL OF COMPETITION)：共有 3 到 7 供你选择。

(3) 你的部落(PICK YOUR TRIBE)：根据上一项选择的不同，有 7 到 14 个国家供你选择。

(4) 你的姓名(YOUR NAME)：可输入你的姓名。

### 三、基本命令及打法

游戏开始之后，右边是主窗口，为当前的活动区域，闪烁的部队正在听从你的命令。左上是现可看见的地图；再往下依次是你的宫殿图样、总人口、年代和资产；再向下为国家名称，当前可活动的部队名称、移动步数(其中 X/Y 表示一共可移动 Y 步，现剩余 X 步)、产地及所处地区的基本情况；如当前位置还驻守着其他部队，则在屏幕的左下角显示其他部队的图样。在屏幕上方有一个主菜单，可用[Alt]键加第一个字母激活。

下面作一简单介绍：

#### 1. GAME：游戏基本控制

(1) TAX RATE([+ ]键)：税率。0%到 100%共有 11 级供你选择，税率越高，收入越高，但是用与发展科学研究的经费就会减少，要根据你的实际情况而定。一般来说，在你能够承担起各种经费的情况下，尽量发展科学。

(2) LUXURIES RATE([- ]键)：奢侈率。0%到 100%共有 11 级供你选择，奢侈率越高，人民的生活越好，但科学发展越慢，一般定在 0%为宜。

(3) FIND CITY([/ ]键)：找城市。输入城市名称，画面自动转向该城市所在地区。

(4) SAVE GAME([Shift]+[S]键)：储存游戏进度。

(5) REVOLUTION：发动革命。共有五种社会制度，分别为 DESPOTISM(独裁制度)、MONARCHY(君主制度)、COMMUNIST(共产制度)、REPUBLIC(共和制度)、

DEMOCRATIC(民主制度)。要选择适合你经济情况的社会制度,这样你的经济才能正常发展。

(6)RETIRE:游戏中止,可查阅历史发展及得分情况。

(7)QUIT TO DOS:游戏中止,退回DOS。

## 2. ORDERS:基本命令

(1)NO ORDERS:休息。

(2)FOUND NEW CITY([B]键):建造城市,并给该市命名。

(3)BUILD ROAD([R]键):修路。

(4)BUILD IRRIGATION([I]键):开垦耕地。

(5)CHANGE TO FOREST([M]键):挖矿。

(6)BUILD FORTRESS([F]键):修建要塞。

(7)WAIT:等候命令。

(8)SENTRY([S]键):放哨,直到敌人到达,该支队伍才能再次行动。

(9)GOTO([G]键):自动移动。用方框选择将要去的目的地,按回车键确认。

(10)FORTIFY([F]键):设防于该地。

(11)ADD TO CITY([B]键):移民到该城市,可增加本城市的级别(十级以上城市无效)。

(12)BUILD RAILROAD:修建铁路,在公路的基础上才有效。

(13)DISBARD UNIT([Shift]+[D]键):解散该部队。每个城市所属的部队需本城来供给,若部队太多,城市的粮食储备将会减少,所以需要将一些装备过时的队伍解散。

(14)PILLAGE([P]键):抢夺资产。

(15)CLEAN UP POLLUTION([P]键):清除污染。

(16)[↑],[↓],[←],[→],[Home],[End],[Pgup],[Pgdn]:分别表示向上、下、左、右、左上、左下、右上、右下移动,不同类型的部队移动的步数不同。若该方向有敌人军队,则为攻击。

以上的16种命令,其中(2)、(3)、(4)、(5)、(6)、(11)、(12)、(15)项只对大篷车(SETTLERS)有效;而(10)项只对其他部队有效。

## 3. ADVISORS:建议

(1)CITY STATUS([F1]键):城市状况。可查看各个城市正在建造什么,及建造进展情况(其中X/Y表示共需Y个周期,现已完成X个周期)。

(2)MILITARY ADVISOR([F2]键):军事报告。可查看你现所拥有的军队种类、数量(第一页)及在战斗中敌我双方的损失情况(第二页)。

(3)INTELLIGENCE ADVISOR([F3]键):外交情况。可查看于其他各国的相处情况:和平(PEACE)或战争(WAR)。

(4)ATTITUDE ADVISOR([F4]键):分配情况。可查看各城市的级别(一个小人代表一级)、全国的总人口及人民的满意比例(HAPPY——高兴;CONTENT——满意;UNHAPPY——反对)。

(5)TRADE ADVISOR([F5]键):商业情况。可查看现在的收入(INCOME)、支出



(COST)、分配情况及科学发展的快慢(DISCOVERIES 所需 TURNS 越小,科学发展越快)。

在图中,“Θ”、“O”、“Ω”这些符号分别表示消费、财政和科学,例如 PEKING 1Θ/1O/3Ω 表示北京城的整个国民生产总值为 8 点,其中投入 1 点到消费,4 点到财政收入,3 点到科学发展,可根据实际情况通过改变税率和奢侈率来改变投入比例。

(6)SCIENCE ADVISOR([F6]键):科学发展情况。可查看现正在发明的科学进度(上部有一长条,黑线表示已发展的进度,到底为该科学发明结束),下面所列的为已发明的科学技术。

#### 4. WORLD:世界情况

(1)WONDERS OF THE WORLD([F7]键):世界奇迹。列出已建造的世界奇迹。

(2)TOP 5 CITIES([F8]键):世界五大城市排名。

(3)CIVILIZATION SCORE([F9]键):得分情况。

(4)WORLD MAP([F10]键):地图。只显示已到达的地区地图。

(5)DEMOGRAPHICS:国家综合实力。列出国家的各项指标及在世界上的排名。

(6)SPACE SHIPS:航天飞船情况。

#### 5. CIVILOPEDIA:基本介绍

(1)COMPLETE:总体。

(2)CIVILIZATION ADVANCES:科学。

(3)CITY IMPROVEMENTS:城市设施。

(4)MILITARY UNITS:军队。

(5)TERRAIN TYPES:地形。

(6)MISCELANEOUS:其他。

另外还有一些其他控制键:

(1)[Tab]键:按下之后会出现一个可移动的小框,将框子框住一个城市,按回车键,则显示该城市基本情况的画面,并可控制该城市。将框子框住一支部队,按回车键,则显示该地区所驻扎的所有部队的名称和产地,如果这些部队正处在站岗、防御、修路、耕田等状态,可用光标键选择,用回车键可将其激活。

(2)[T]键:部队城市暂时消失,可查看地形,按任一键恢复。

(3)[Alt]+[Q]键:退出游戏。

(4)[Alt]+[V]键:声音开关。

(5)[Ctrl]+[S]键:游戏暂停。

游戏一开始,你只有一个大篷车(SETTLE),你应尽快在一个靠水的地区建造一座城市,只有城市发展得好,综合国力才会提高。建造城市之后,有一幅反映本城基本情况的画面,画面上看出本城市的名称、人口情况、城市设施、资源、食物储备、驻守军队及周围地理环境等情况。并可通过控制查看本城的其他情况:“I”(INFO):显示本城军队驻守情况;“H”(HAPPY):显示本城人民生活情况;“M”(MAP):显示本城在地图上的位置;“V”(VIEW):显示本城全景。按[C]键可弹出一个显示着本城所属的军队种类和可建造的城市设施的窗口,用上下键来选择(MORE 为下一页),回车键确认。按[B]键表示用钱来购

买所选择的军队或建筑,到下一年即可建造成功,回车键确认。城市所建造的设施每年都要有一定的经费维持,但都有一定的特殊作用,有利于城市的发展,在选择时要周密考虑。按[S]键为出售城市设施,这时在屏幕右上角的城市设施一栏出现一个光标条,用[↑]、[↓]键移动选择,按回车键则显示所选设施出售的价钱,然后回答是([Y]键)或否([N]键)。

城市建造完成之后,应命令大篷车在城市周围开垦水田、挖掘矿山,以增加城市的粮食储备和财政收入,还应修建道路,将城市与城市、城市与耕田、城市与矿山连接起来,修建道路有利于调动部队,部队在公路上行走距离是该军队可移动步数的三倍,在铁路上则可任意行走,但进出城市要消耗移动步数;应命令其他部队到世界各地去调查(每个城市都应留守一定数量的部队),能发现一些原始部落,在那里能找到金钱、科学技术及先进的部落(可建城),但有时会发现一些野蛮民族来攻击你。

第一座城市建造完成之后,科学就开始发展,弹出一幅图像,并列出可发明的科学技术的项目,用上、下键头移动选择,回车键确认,选择发明要讲究科学性,需仔细考虑。完成一项发明之后,会弹出刚刚发明的科学的实物模型,介绍该技术的基本情况和用途,并自动让你选下一个要发明的科学技术。

在与其他国军队或城市接触时,有时对方会提出一定的要求,你要根据当时的情况来回答。一般来说会出现以下几项答案供你选择:

(1)YES:同意对话。

NO:拒绝对话。

(2)REJECT:接收对方所提出的条件。

ACCEPT:拒绝对方所提出的条件。

(3)NO,WE DO NOT NEED ×××:我们不需要×××技术。

OK,LET'S EXCHANG KNOWLEDGE:好,我们来交换技术。

(4)WE IGNORE YOUR HOLLOW THREATS:我们不理睬你们的恐吓。

GIVE SECRET OF ×××:给你们×××技术。

(5)WELCOME PEACE WITH ×××:欢迎同×××国和平。

HAVE A MILITARY PROPOSAL FOR YOU:对你有一个军事上的建议。

DEMAND TRIBUTE FOR OUR PATIENCE:给我们赔款。

(6)NEVER,××× ARE OUR FRIEndS:不,×××国是我们的朋友。

CANCEL TREATY WITH ×××:我们同×××国断绝外交关系。

当攻克敌军的城市时,当敌国有你所没有发明的科学时,可由你来选择一个科学为你所有。

当你的城市发展出现问题时或城市中驻守的兵力过少时,你的城市会出现人民游行示威,这时该城市处于混乱状态,城市的生产停顿。或由于粮食储备过少,城市会出现人口减少,级别下降。这时你应采取一定的措施,例如:增派兵力、在周围修造水田等。当城市发展很好时,人民会对你表示庆祝。

每个城市的资源能供给部队的数量是有限的,当你的部队过多时,你应将过时的部队解散,以保证文明的发展。

#### 四、科学的发展

科学水平发展的高低反映着一个国家的实力,所以应重点发展科学。城市的设施和部队的武器装备均以科学的发展为基础。现把 67 种科学技术作一简单介绍:

- (1)ALPHABET:字母表。
- (2)BRONZEWORRING:青铜器。能够造密集队和巨像。
- (3)CEREMONID BURIDL:葬礼。能够造神殿。
- (4)HORSEBACK RIDING:骑术。能够造骑兵。
- (5)MASONY:砖石工业。能够造城墙、宫殿、长城、金字塔。
- (6)POTTERY:陶器。能够造谷仓、空中花园。
- (7)THE WHEEL:车轮。能够造马拉战车。
- (8)CODE OF LAWS:法律。(1)为前提。能够造法院。
- (9)MAPMAKING:地图。(1)为前提。能够造木筏和灯塔。
- (10)WRITING:写字。(1)为前提。能够造外交官和图书馆。
- (11)CURRENCY:货币。(2)为前提。能够造市场
- (12)IRON WORKING:制铁业。(2)为前提。能够造盾牌兵
- (13)MATHEMATICS:数学。(1)+(5)为前提。能够造石弩兵
- (14)MONARCHY:君主制度。(3)+(8)为前提。
- (15)MYSTICISM:神秘主义。(3)为前提。能够造神渝宣示所
- (16)FEUDALISM:封建主义。(5)+(14)为前提
- (17)CONSTRUCTION:建筑业。(5)+(11)为前提。能够造剧场、供水系统。
- (18)CHIVALRY:骑士。(4)+(16)为前提。能够造骑士。
- (19)ENGINEERING:工程学。(7)+(17)为前提。
- (20)TRADE:商业。(8)+(11)为前提。能够造商队。
- (21)LITERACY:文化。(8)+(10)为前提。能够造大图书馆。
- (22)THE REPUBLIC:共和制度。(8)+(21)为前提。
- (23)BRIDGE BUILDING:造桥术。(12)+(17)为前提。
- (24)ASTRONOMY:天文学。(13)+(15)为前提。能够造哥白尼天文台。
- (25)NAVIGATION:航海学。(9)+(24)为前提。能够造帆船和麦哲伦探险队。
- (26)PHYSICS:物理学。(13)+(25)为前提。
- (27)PHILOSOPHY:哲学。(15)+(21)为前提。
- (28)MEDICINE:医学。(20)+(27)为前提。能够造莎士比亚剧院。
- (29)BANKING:金融。(20)+(22)为前提。能够造银行。
- (30)UNIVERSITY:大学。(13)+(27)为前提。能够造学院。
- (31)INVENTION:发明。(19)+(21)为前提。
- (32)GUNPOWER:火药枪。(12)+(31)为前提。能够造步兵。
- (33)DEMOCRARY:民主。(21)+(27)为前提。
- (34)THEORY OF GRAVITY:重力理论。(24)+(30)为前提。能够造牛顿大学。



- (35)ATOMIC THEORY:原子理论。(26)+(34)为前提。
- (36)STEAM ENGINE:蒸气机。(26)+(31)为前提。能够造装甲舰。
- (37)RAILROAD:铁路。(23)+(36)为前提。能够造达尔文航海。
- (38)MAGNETISM:磁学。(25)+(26)为前提。能够造驱逐舰。
- (39)RELIGION:宗教。(27)+(10)为前提。能够造教堂、米开朗奇罗教堂、塞巴斯蒂安教堂。
- (40)CHEMISTRY:化学。(28)+(30)为前提。
- (41)INDUSTRIALIZATION:工业。(29)+(37)为前提。能够造运输舰和工厂、妇女选举权。
- (42)COMMUNISM:共产主义。(27)+(41)为前提。能够造联合国。
- (43)THE CORPORATION:社会团体。(29)+(41)为前提。
- (44)GENETIC ENGINEERING:遗传学工程。(28)+(43)为前提。能够造攻克癌症。
- (45)METALLURGY:冶金学。(30)+(32)为前提。能够造加农炮队。
- (46)ELECTRICITY:电。(45)+(38)为前提。
- (47)ELECTRONICS:电子学。(19)+(46)为前提。能够造水利工厂、净化工程。
- (48)COMPUTER:计算机。(13)+(47)为前提。能够造探索太空奥秘计划。
- (49)EXPLOSIVES:爆炸。(32)+(40)为前提。
- (50)STEEL:炼钢。(45)+(41)为前提。能够造战斗舰。
- (51)REFINING:精炼技术。(40)+(43)为前提。能够造发电站。
- (52)COMBUSTION:燃烧。(49)+(51)为前提。能够造巡洋舰。
- (53)AUTOMOBILE:自动技术。(52)+(50)为前提。能够造坦克部队。
- (54)MASS PRODUCTION:大工业。(53)+(43)为前提。能够造潜水艇和公交系统。
- (55)NUCLEAR FISSION:核裂变。(54)+(35)为前提。能够造曼哈顿计划。
- (56)NUCLEAR POWER:核动力。(55)+(47)为前提。能够造核动力工厂。
- (57)CONSCRIPTION:征兵。(22)+(49)为前提。能够造来复枪队。
- (58)FLIGHT:飞行。(52)+(26)为前提。能够造战斗机。
- (59)LABOR UNION:工会。(54)+(42)为前提。能够造装甲部队。
- (60)ADVANCED FIGHT:先进的飞行。(58)+(46)为前提。能够造轰炸机、航空母舰。
- (61)ROCKETRY:火箭技术。(60)+(47)为前提。能够造原子弹。
- (62)SPACE FIGHT:太空飞行。(61)+(48)为前提。能够造阿波罗计划。
- (63)PLASTICS:塑性学。(51)+(62)为前提。
- (64)ROBOTICS:机器人。(62)+(48)为前提。能够造火炮部队和大型制造厂。
- (65)RECYCLING:再循环学。(54)+(33)为前提。能够造再循环中心。
- (66)SUPERCONDUCTOR:高级管理学。(54)为前提。能够造战略防御系统。
- (67)FUSION POWER:合成力量。(56)+(66)为前提。

## 五、城市设施

城市的各种设施都有一定的作用,有利于城市的发展。现把 21 种城市设施作一简单介绍:

- (1)PALACE(宫殿):宫殿所在的城市为本国的首都。
- (2)BARRACKS(兵营):使该城市所建造的部队具有作战经验。
- (3)GRANARY(谷仓):将多余的粮食储备起来,以备后用。
- (4)TEMPLE(神殿):能将 10—20%不满意的人民变得满意。
- (5)MARKETPLACE(市场):使该城市的财政收入增加 50%。
- (6)LIBRARY(图书馆):使该城市的科研能力增加 50%。
- (7)COURTHOUSE(法院):将本城的腐败减少 50%。
- (8)UNIVERSITY(学院):使该城市的科研能力增加 50%。
- (9)CITY WALL(城墙):能将本城的防御力增加一倍,并在敌人攻击时,城市的级别和人口不会减少。
- (10)AQUEDUCT(供水系统):城市到十级以上,必须建造它,否则不能再发展。
- (11)CATHEDRAL(教堂):能将 40%不满意的人民变得满意。
- (12)MASS TRANSIT(公交系统):能减少城市因人口而造成的污染。
- (13)COLOSSEUM(剧场):能将 30%不满意的人民变得满意。
- (14)FACTORY(工厂):使该城市的生产力增加 50%。
- (15)MFG. PLANT(大型制造厂):使该城市的生产力增加 100%。
- (16)SDI DEFENCE(战略防御系统):保护该城市不受原子武器的侵犯。
- (17)RECYCLING CNTR(再循环中心):能够减少 2/3 的工业污染。
- (18)BANK(银行):使该城市的财政收入增加 50%。
- (19)POWER PLANT(发电站):使该城市的生产力增加 50%,并且减少污染。
- (20)NUCLEAR PLANT(核动力工厂):使该城市的生产力增加 50%,并使在遭受原子武器的侵犯时,减少污染。
- (21)HYDRO PLANT(水力工厂):使该城市的生产力增加 50%,并且减少污染。

## 六、世界奇迹

世界奇迹的建造有利于提高整个国家的综合实力,但建造需花费较长的时间。现将 21 个世界奇迹作一简单介绍:

- (1)PYRAMIDS(金字塔):根据你的文明发展情况,自动为你改变到相适应的国家制度。作用到共产主义发明为止。
- (2)HANGING GARDENS(空中花园):给每个城市增加一点快乐。作用到发明发明为止。
- (3)COLOSSUS(巨像):给本城市的每一个商业区的财政收入增加一点。作用到电发明为止。
- (4)LIGHTHOUSE(灯塔):给船只增加一步的航行距离。作用到航海学发明为止。



(5)GREAT LIBRARY(大图书馆):给你两个他国的科学技术。作用到大学发明为止。

(6)ORACLE(神谕宣示所):使神殿的作用加倍。作用到宗教发明为止。

(7)GREAT WALL(长城):其他国家将会与你和平共处。作用到火药枪发明为止。

(8)MAGELLAN'S EXPEDITION(麦哲伦探险队):给船只增加一步的航行距离。

(9)MICHELANGELO'S CAPEL(米开朗奇罗教堂):增加教堂的影响力。作用到共产主义发明为止。

(10)CORPERNICUS'OBSERVATORY(哥白尼天文台):使本城的科研能力增加一倍。作用到自动技术发明为止。

(11)SHAKESPEAR'S THEATRE(莎士比亚剧院):使本城所有不快乐的人民变得满意。作用到电子学发明为止。

(12)ISAAC NEWTON'S COLLEGE(牛顿大学):增加图书馆和学院的作用。作用到核裂变发明为止。

(13)J. S. BACH'S CATHEDRAL(塞巴斯蒂安教堂):能减少所有城市中2个不快乐的人民。

(14)DARWIN'S VOYAGE(达尔文航海):直接为你提供两个科学发明。

(15)HOOVER DAM(净化工程):能给每个城市提供水利工厂。

(16)WOMOM'S SUFFRAGE(妇女选举权):在共和和民主制度下,能够减少不在城市中的人民的不快乐。

(17)MANHATTAN PROJECT(曼哈顿计划):允许制造原子武器。

(18)UNITED NATIONS(联合国):其他国家将会与你和平共处。

(19)APOLLO PROGRAM(阿波罗计划):能够建造飞船,并使地球上所有的城市在地图上显示出来。

(20)SETI PROGRAM(探索太空奥秘计划):给每个城市增加50%的科研能力。

(21)CAVE FOR CANCER(攻克癌症):给每个城市增加一点快乐。

## 七、军队介绍

军队是保护国家和平和统一全球的重要力量。在选择组建部队时,部队名称后均有X/Y/Z”的字样,其中X表示攻击力,Y表示防御力,Z表示移动步数。现将28种队作一介绍:

(1)SETTLES(大蓬车):是唯一一支能修路、耕种、开矿、修建要塞、清除污染、建造城市的部队,是你的文明发展的基本力量。

(2)MILITIA(民兵):后被步兵替代。

(3)PLALAMX(密集队):后被步兵替代。

(4)LEGION(盾牌兵):后被来复枪队替代。

(5)CAVALRY(骑兵):后被来复枪队替代。

(6)CHARIOT(马拉战车):后被来复枪队替代。

(7)CATAPULT(石弩队):后被来加农炮队替代。

- (8)KNIGHTS(骑士):后被来坦克部队替代。
- (9)MUSKETEERS(步兵):后被来复枪队替代。
- (10)CANON(加农炮队):后被来火炮队替代。
- (11)RIFLEMEM(来复枪队):最先进的步兵。
- (12)ARMOR(坦克部队):能连续攻击三次。
- (13)ARTILLERY(火炮部队):攻击时,不受城墙的影响。
- (14)MECH INF(装甲部队):能连续攻击三次。
- (15)TIREME UNIT(木筏):能装载两支部队,在移动时,最后一步一定要靠岸,否则将会沉没。
- (16)SAIL(帆船):能装载三支部队,后被驱逐舰替代。
- (17)IRONCLAD(装甲舰):后被巡洋舰替代。
- (18)FRIGATE(驱逐舰):能装载四支部队,后被运输舰替代。
- (19)TRANSPORTS(运输舰):能装载八支部队。
- (20)BATTSHIP(战斗舰):视野为 2。
- (21)CRUISER(巡洋舰):视野为 2。
- (22)SUBMARINE(潜水艇):视野为 2。
- (23)CARRIER(航空母舰):能装载八支部队(飞机或原子弹)。
- (24)FIGHTER(战斗机):起飞、攻击、降落要一次完成,否则将会坠落。能攻击空中目标。
- (25)BOMBER(轰炸机):攻击不受城墙的影响,一次只能攻击一个目标,并要在下一轮返回城市或母舰,否则将会坠落。
- (26)NUCLEAR(原子弹):一次性攻击,威力大,但攻击后造成严重的污染。
- (27)DIPLOMAT(外交官):能够不受敌人的阻碍。如果与敌军交谈,负一定的银两,可使敌军变成我方军队;
- 如进入到敌人的城市中,可完成以下五种任务(第四种任务对敌国的首都无效):
- ①ESTABLISH EMBASSY 派驻大使,建立外交关系。今后与其对话可查看该国的基本发展情况。
- ②INVESTIGATE CITY 查看该城的基本情况。
- ③SEATTLE TECHNOLOGY 窃取科学技术。当敌国有你所没有发明的科学时,才能成功。
- ④INCITE A REVOLT 煽动革命。有三种选择。
- a. FORGET IT 放弃
- b. INCITE A REVOLT 煽动革命,负一定的银两,将该城变为被我方控制,但有时不会成功。
- c. SUBVERT CITY 颠覆城市,负双倍的银两,将该城变为被我方控制。
- ⑤MEET WITH KING 会见国王。
- (28)CARAVAN(商队):到他国城市中与他们作生意,能获得一定的银两。

## 八、地形简介

游戏中共有 12 种地形,每类地形所提供的资源的种类和数量均有所不同。现将 12 种地形作一简单介绍:

地形名称	标志	普通地区			带特殊标记的地区			移动 消耗 步数	防御 津贴
		食物	生产	商业	食物	生产	商业		
1 ARCTIC (极地)	绿色带白 、蓝点	0	0	0	2	0	0	2	0
2 DESERT (沙漠)	黄色和绿 色斑块	0 1	1 2	0 1%	3* 4*	1 2	0 1%	1	0
3 FOREST (森林)	深绿色	1	2	0	3*	2	0	2	50%
4 GRASS (草地)	绿色	2 3*	0 1	0 1%	/	/	/	1	0
5 HILL (丘陵)	绿色小山 脉	1 2	0 3*	0 0	1 2	2 5*	0 0	2	100%
6 JUNGLE (丛林)	深蓝色和 绿色斑块	1	0	0	1	0	4*	2	50%
7 MOUNTAIN (山脉)	黑色山脉	0	1 2	0	0	1 2	6* %	2	200%
8 OCEAN (海洋)		1	0	2%	3*	0	2%	1	0
9 PLAINS (平原)	绿色带黄 点	1 2	1	0 1%	1 2	3	0 1%	1	0
10 RIVER (河流)		2 3*	0 1	1%	/	/	/	1	50%
11 SWAMP (沼泽)	绿色带蓝 色斑点	1	0	0	1	4	0	2	50%
12 TUNDRA (冰川)	绿色带蓝 点	1	0	0	3*	0	0	1	0

说明:

(1)带特殊标记的地区是指该地区有一特殊的标记,例如:极地中的海豹、沙漠中的绿洲、森林中的小鹿等。

(2)表中每一栏中的上一排数字表示正常状况下的资源数目;下一栏的数字对食物来说指该区以被建造成水田、对生产来说指该区以被建造成矿区、对商业来说指该区以修建成道路状况下的资源数目。

(3)表中的“\*”号表示该数字在独裁制度和君主制度下减一;“%”表示该数字在共和制度和民主制度下加一。



## 九、完成及得分情况

将敌人全部消灭,你就是地球的统治者,本游戏也就结束了。

得分是由以下几个因素决定的:

(1)总人口:每座城市的级别代表本城的人口数,你所拥有的所有城市的级别总和就是你在人口方面的得分。

(2)世界奇迹:你所建成的每一个世界奇迹各加 20 分。

(3)未来科学:你所发明的每一个未来科学技术各加 5 分。

(4)和平:根据你与它国的外交情况,将你的得分加减 10 分。

(5)污染:每处污染各减 5 分。

这些得分的总和就是你的总得分。

# 迷 宫 I

## 一、游戏简介

本游戏为英文版。属控制类游戏,要求游戏者有较高的反应速度,是对机智、灵活以及手眼配合的考验。

## 二、游戏配置

(1)主机:IBM XT/AT/PS-2 及其兼容机。

(2)显示器:适合所有类型的显示器。

(3)操纵模式:键盘。

(4)运行环境:DOS 2.0 以上环境。

## 三、装入运行

本游戏的主运行文件名为 PACKMAN.EXE。

## 四、游戏规则及操作说明

(1)用[←]、[→]、[↑]、[↓]键控制角色移动。

(2)游戏者控制角色在复杂的道路上移动,尽量躲避追击者,并将小豆子全部吃完,即可进入下一关,其图像与上一关相同,只是四个追击者的速度更快。

(3)在迷宫的四角上各有一个较大的红豆子,吃了它之后,追击者会变为浅蓝色,此时,游戏者可控制角色去吃追击者,吃到第一个得 200 分,再吃到第二个得 400 分,第三个得 800 分,第四个为 1600 分。追击者变蓝色的时间有限,当其恢复为红色时,不可吃它。

(4)迷宫上侧中部和下侧中部各有一个出口,互相连通。

(5)开始前,四个追击者均在迷宫中央的屋子中,游戏者移动角色后,追击者陆续出