

AMSTRAD

CPC 464

游戏集锦

前 言

AMSTRAD CPC—464 是一种最新的个人计算机，硬件配置及可靠性好，尤其软件丰富，其功能远非 APPLE II 所能比，某些功能甚至可与 IBMPC 相媲美，且价格低廉，是目前市场上性能价格比最优的机种。

此机有 27 种颜色，图形功能强，还有能产生 3 个声道，每声道 8 个音程的声响系统，非常适用于教育系统。本机的游戏软件不单具有浓厚的趣味性而且智能性极强。现将部份游戏软件之用法作一简单介绍。在玩一个游戏之前，首先要装入该游戏程序。装入方法是：先按住〔CTRL〕键，不要放手，再按小的〔ENTER〕键，屏幕将会出现。

Press PLAY Then any key

这时，你按下右方磁带盒上的〔PLAY〕键，然后按键盘上任一键，光标消失，程序开始装入。由于磁带速度较慢，请等待几分钟。有些游戏难度较高，对提高人们的思维和逻辑判断能力极有帮助，尚有许多游戏软件限于时间短促将待以后陆续发表。

1. AMTHELLO DEEP THOUGHT

（围棋及猜数）

AMTHELLO 可以说是一个“围”棋游戏，但又与一般围棋不一样。在这里，如果两个黑子在直线上或斜线上夹住了白子，则所有所夹住之白子转换为黑子，反之亦然，最终看谁的子多就谁胜。开始时要键入你走的子的颜色，黑（B）或（W）白，黑子总是先走，走子时，键入你想走的坐标值（行

和列)即行,你走一方,计算机走另一方,

DEEP THOUGHT是一个猜数智力游戏,计算机产生四个数码,由你来猜,共有三级水平,第一级最容易,第三级最难。在水平1上,计算机产生的数只包含一到九,且不重复,水平2时多包含了一个零,水平3时,数字出现重复。开始时,键入水平等级(1、2或3),然后就可猜数了。每次键入一组四个数,计算机将指出你猜的结果,“○”表示数猜对了但位置不对,“●”表示数猜对了,且位置也对,当出现四个“●”时,你便猜对了这组数码。

2. ANIMAL VEG WIN

(动物、植物和矿物)

这是一个猜物游戏,由你事先想好一个动物、植物或矿物的名称,由计算机来猜,计算机向你提出一系列问题,由你回答,然后计算机将猜出名称,若猜得不对,计算机将询问是什么,怎么区别,以后再猜时,计算机便记住了,这个游戏主要达到一个学习的目的,开始时,有一菜单,按菜单进行选择。

3. BUST OUT

撞 击

这是一个撞击与反弹游戏,按空格键开始后,由左右两光标键来左右移动挡板,不让小人掉下去,小人撞着挡板后又反弹上去,撞着上边的彩色横条便得分。

4. GRAND PRIX DRIVER

(驱 车 赛)

在格兰披治汽车大奖赛中由你驾驶一辆赛车。为了第一个到达终点,你必须超过30辆车,而且它们不让你,所以你要小心,第一个到达终点必须在600秒以内,而且车不能太靠路边,小心翻车,控制键‘Z’—左,‘X’—右,‘J’—加

速，‘I’—减速。

5. HARRIER ATTACK

(狂轰滥炸)

这个游戏是这样的，由你驾驶飞机从战舰上起飞，飞向敌方岛屿。你必须注意飞机的速度，以免在越过岛屿之前便用尽了油。你要避开敌方汽艇上发射的导弹。如你飞得太高将被敌方战斗机发现，它将用导弹攻击你。你也在防空物的袭击共有五幕，在幕1时，你将穿过这些薄云而无损害。但在高水平时，它毁坏你飞机的机会就大大增加了。你可以用你的短程火箭来打敌机和地面武器，但你必须避开爆炸区域，否则你的飞机也会同归于尽，你也可以用炸弹来摧毁敌方飞机舰艇，大炮和建筑物，完成任务后，你必须在油尽之前返回你的战舰，你也可以跳伞，如果刚好在你的飞机被摧毁前跳伞，那么你将因为救了自己的性命而被奖励一些分。

控 制 键

起飞和上升.....	‘ . ’
下降.....	小 [ENTER]
火箭发射.....	‘ Ø ’
投炸弹.....	空格
跳伞.....	‘ E S C ’
减速.....	‘ Z ’
加速.....	‘ X ’

6. KEY FACTOR

(键盘练习)

这是一个熟悉键盘的游戏，计算机在屏幕下方随机地显示键盘上的各个键，你必须很快地按这个键，否则，它可能马上就变成了别的键，按键正确的话，则射出炮弹击毁来犯之物，

否则，键所在隐蔽部则被毁坏。左右光标键选择等级，空格开始。

7. LASER WARP

(LASER战)

这个游戏想象有侵略者，外星人等，一旦它们在屏幕上出现，你必须消灭它，而且自己要幸存下来，你的最终目的是要击毙其头领，它一直要到第十个屏幕才出现，且如果你杀死了它，以后它会变得更强更快、更有力量。

控制键

‘左’——‘Z’

‘右’——‘Z’

‘开炮’——‘SHIFT’

8. PUNCHY

(披荆斩棘)

丑恶魔鬼 Punch 劫了美丽的 JUDY，你必须引导警察 Bobby，通过各个阶级来救她。你必须使 Bobby 越过各种障碍，乘上飞毯，跳过壕沟，越过 Punch，躲过 Punch 扔向 Bobby 的腐败的西红柿和奶糕，在到达终点时，摇晃婴儿篮。当 JUDY 送出香肠时，Bobby 可接住，接满 3 个时，Bobby 可被送到下一阶段。每走完一个屏幕，可得到一个钢盔的奖赏，连续五个小时，可加分。如失败一次，前功尽弃，从头开始。共有 16 个阶段屏幕。

控制键

↑ 跳，使用香肠

向左走 ←

COPY

→ 向右走

↓ 低头

‘H’——暂停

‘G’——再启动

上图中，‘跳和使用香肠’是使用(COPY)键。

9. Roland in SPACE

(罗兰在空中)

这个游戏在装入过程中，询问你是否在用绿色监视器，回答Y(是)，M(不是)后继续装入。按任意键开始。你现在面临一个艰巨的任务，就是要组装起一种超级武器，这样Roland才能击毙恶魔Maestro，这个威力无穷的武器的158个组成部件散落在七大星球上，你要历经7大星球、探索那些部件闪亮的晶体。每个星球上充满了生物和物体，它们把你导向那些部件，但你必须避开这些东西，它们会损害你。你只有9次机会。

控制键

左……………Q或@

右……………W或J

跳……………空格

声响开关……………大ENTER键

暂停……………H

再启动……………任何键

滚动屏幕……………光标键

退出……………CTRL/COPY

10. Roland in time

这个游戏程序装入过程中，也需回答是否在用绿色监视器，回答后继续装入，按空格键开始，然后控制左右走向键来选择区域，用跳跃键来开始。可怜的Roland被困在地球上，给他力量的武器分散在地球的过去和未来，你的任务是引导

Roland 穿过地球的各年代去寻找武器的部件——那些闪亮的晶体，使他能重新勇敢地面对敌人。当你从一幕换到另一幕行进中，必须注意许多动物和植物，它们是会毁灭他的，你要高度紧张，熟练地通过53幕，晶体就藏在险处。虽然他能再生但只有9次机会。

控制键

‘左’	Q或①
‘右’	W或J
‘跳’	空格
‘声音开关’	大ENTER键
‘暂停’	H
再启动	任意键
退出	CTRL/COPY

11. SNQOKER

(桌球)

一、桌球初步：

你对桌球熟悉的话，请跳过这一节。

这个游戏是在四周有高出的橡皮缘的平桌上打球，桌上覆盖了台面呢，球必须打入桌子四角和半腰的袋子里。共有8种不同的球，15个红色球安排成一个三角形桌子一端。绿、棕、黄各一个，安排在另一端。一个兰球在桌子中央，一个粉红色的球在红球三角形之顶点上，一个黑球在红球三角形之后，一个白球在半球形内。

打球者必须先打白球，白球打出后必须首先碰击红球，如果有一红球被打入了球袋，则得一分，如没有，则由别人来打。如果红球打入了球袋，可以选择另一种颜色的球来打，打击白球，首先碰选定的球，打入球袋，则得相对应的分，这个

球被放在原来的位置上，这时你必须打红球，如此循环下去，看得分多少。如果没有打中预想的球或白球掉入球袋，则要扣分，球的分数超过四分者，罚球的分，不足者罚四分。

注意：以上只是简单的不完全规则，详细请参考《桌球游戏之规则》。

二、指令

在玩这个游戏之前，你要选择红球数，A(6)、B(10) C(16)，接着是：是否要进行练习，要(Y)，则一人玩，否则二人玩。再下去是询问是否要标好分数的球，最后是如若二人玩，是否在用二根游戏棒。之后，就进入游戏画面。

上桌后，首先被要求置白球，利用光标键可移动白球，移到理想位置后，按【COPY】键结束，接着就可打球了，首先设置出球的方向，用光标键移动一个闪亮的小点，那就是目标位置，按【COPY】键结束，这时字‘Force’置示在桌子上方。用上下光标键增减它的长度，它表示了击球力量的大小，按【COPY】键结束。这时，‘SPIN’显示于‘Force’之上，左、右光标控制左右旋转，上下光标键调节上下旋转，显示的线段的长短，表示旋转力量的大小。颜色如下：下旋(绿色)，上旋(红色)、左旋(黄色)、右旋(蓝色)。

现在，你按一下【COPY】键，白球即被打出，如果有球打入了球袋，将显示于桌子上方，按【COPY】键可清除它，如果没有犯规或打错，则要求你选择下次击球的颜色。颜色的选择与方向设置相同，只不过要把闪亮点移到你想选的球之上，按【COPY】键结束，接下去又是选择方向，如此循环下去。

计分是这样的，第一位球手的分计在计分牌的顶行，‘二十分’一计在左边，第二位球手的分计在计分牌底行，‘二十分’一计在右边。当一个人玩时，计分在左边，右边显示罚

分。当轮到某一方玩时，有一闪动的红三角指向该方的“二十分计”。

如果你犯规了，按‘F’键可重新开始，当要击球时，你认为有错，按‘DEL’可重来。按【CTRL】A将会退出比赛。按任意键可开始一新的比赛，当游戏结束时，每一方的最好一次得分将会显示出来，然后进入标题屏幕。

以上是本机上台球游戏的一些指令。祝你取得优异成绩。

12. TRENCH ATTACK

(对 击)

在这个游戏中你控制一架飞机，用迫击炮射击敌机，你的火力装置只有一门迫击炮，敌方有短程武器，虽然短程，却是直奔你控制的飞机，但你也不能飞得太高，过高会给地面发现，遭到地面火力的袭击，这是很不幸的，因为它会直接击中你。你共有5次机会。

控制键：

↑ 上
左 ← → 右
↓ 下

射击或继续——空格

13. Roland goes Digger

(捞 外 快)

这个游戏讲的是罗兰在一个建筑工地劳动发现一伙外星人想接管这个未完成的建筑。工头要清理这个被外星人占用的建筑，便提供给罗兰奖金；罗兰为了增加自己微薄的收入，带着他的铁锹开始了他的工作。你的任务是引导罗兰杀死外星人去获得丰厚的奖金。

一个外星人如掉落于罗兰挖的陷阱，并且罗兰再用铁锹打

之，它将掉落摔死，如果罗兰没能杀死掉入陷阱的外星人，那么，它将爬上来并填上那个洞，更不幸的是，被激怒的外星人改变其颜色，开始追赶罗兰。

激怒的外星人不易被杀，要杀之必须设置二层陷阱用铲把它推下二层陷阱，否则它将继续它的攻击。外星人不会掉落没有完全挖好的陷阱它最终将爬上来，并改变颜色。顺便提一下，它们不喜欢它的同伙从它顶上掉落，这样会砸死它自己。

任何与外星人的接触，都将使我们的英雄失去知觉，但他马上就会醒来，然后，五次以后，我的英雄便再也不会醒来。

这群外星人是某种类型行星上的生命，他们在慢慢地消耗氧气，如果罗兰想幸存下来，必须在氧气指示器（在屏幕右方）到达底部之前处理掉所有外星人，任何余留下来的氧气，都将作为奖金奖给罗兰，如果罗兰胜利了，那么他将进入下一屏幕，面对更凶恶的入侵者。

控制指令是这样：首先按‘O’选择条目，接着按‘S’可改变速度，可键入1到5，（1是最快的速度），‘DEL’可暂停程序执行，任意键可再启动。音乐开关由大‘ENTER’键设置。另一些控制键如下：

上……………‘A’

下……………‘Z’

左……………‘，’

右……………‘；’

挖/填洞……………空格

以上控制键，如感到使用不便，可以改变之，在打入‘O’选择了条目后，再打入‘C’表示继续进行，然后按‘K’表示使用键盘。这时就被询问是否要改变控制键，打入‘Y’，表示要改。接着打入的第一个键是‘上’，第二个是‘下’，

第三个是‘左’，第四个是右，最后一个挖填洞。选好后，打入‘N’表示结束，返回到开始屏幕。这个屏幕下，打入‘O’进入选择条目，打入‘I’可得到说明，打入‘S’游戏开始。

14. The Game of Dragons

(恐龙下蛋)

这个游戏的目的是通过杀死龙和收集珍宝——红色或绿色的宝石而得分。一条白色的母龙在屏幕上部，它随机地下蛋，你可以走向蛋将蛋推离边缘，若蛋掉下来刚好压着龙，则得分，人可以走，爬上树藤，还可以跳跃任何距离，如果你被龙抓住、被蛋压着或自杀性一跳都会丢掉性命。

当所有龙被杀死后一幕就完成了，如果所有宝石在这之前收集全了，则剩余的龙会变成紫色。如果杀死了紫色的龙，字 BONUS EXTRA 和 SUPER 将发亮。但必须快，因为紫色龙马上就会变成红色龙。共有 5 种龙：

绿色：只在一段路上来回走动。

黄色：如果与你互相对，距离又小，它将直接飞向你。

红色：为了袭击你，它可以爬、走、飞。

兰色：在一段路和绳梯上来回走固定路线。

紫色：爬向最底处，使你难以进攻他。共有不同难度的 20 种屏幕。

控制键：

选择条目：J (游戏棒)，K (键盘)，q (没有音乐)，
(有音乐)

键盘控制：

上：‘a’

左：‘m’

下：‘z’

右：‘n’

15. CLASSIC ADVENTURE

(冒 险)

在这个冒险游戏中，计算机就是你、你的手、你的眼。你的任务是去发现并探索洞穴，据说洞中藏有大量珍宝，你要将这些珍宝带回，同样洞中也有陷阱和许多迷惑人之处，所以千万小心！在魔洞深处，每个角落都隐藏着怪物而且其中许多东西，你去拾的话，会伤害于你。解决这样一个冒险问题也许会花费几个星期，所以在洞周围探索时画一下地图是明智的，如果某条道已不通，退回，试试别的路。计算机只取单词的前四个字母，所以为了节约时间可以只打前四个字母。你必须注意到：若你向东走，再向西走并不一定回到你原来的地方。

要得到如何玩的一些信息，打入 'INFO' 打入 'SCORE' 可看看你玩的结果。'HELP' 可在你无法动时用上，'INVENT' 会告诉你走的条目，'QUIT' 可结束游戏。

玩游戏时是打入一些简单的英文单句，为了保持你的冒险经历，下次可接下去玩，打入 'SAVE' 将把它录在带上，下次重新开始时，打入 'RESTORE' 可以从带上装入上次结果。

祝你好运！

16. CYRUS I CHESS

(国际象棋)

这个国际象棋程序，适合于各个级别的棋手。同时它还设置了一些特殊功能，如悔棋之类，在这个程序中，提供了一个三维棋盘，还有一张平面的棋盘。

游戏程序装入后，你可在左下角见到一闪动的白箭头，它用来指示你的移动。

用光标键可移动白色箭头，先将白色箭头，移至你想走的棋子上，按下 'ENTOR' 键，或 'COPY' 键，白色箭头

停止闪动，然后再用光标键将一闪动的白色箭头移至你要走的目标位置，这时有两个箭头，一个不闪，是起始位置，一个闪动的是终点位置，这时再按‘ENTER’或‘COPY’键，棋子便开始移动。按‘M’键，可交换双方棋子的颜色，按“I”键，可以将棋盘转个方向。按“ESC”可以在二维和三维之间转换。

要吃对方棋子时，只要简单地将本方棋子移动覆盖对方棋子即可，王、车换位时，只要移动王，车就自动换过来了，当你方卒子到达对方底线时，根据需要，键入Q（皇后）、R（车）、B（象）、N（马），其它键都被认为是皇后。

当你选中的棋子移动时，若发现不正确，可将白色箭头移回原处，再按‘ENTER’或‘COPY’就释放掉了。键入‘B’可以反悔一步棋。‘G’可以重新开始新的一局。这个程序设置了1到9级水平，水平1最低，另外还有三级更高的水平，叫做能适应、无限、难题，在高水平时，要按‘M’计算机才走一步。

下面将命令箭单列一下：

A：显示分析情况

B：退回一步棋（悔棋）或将底卒变为象。

C：磁带操作

L：装入上次游戏记录

S：存贮这次游戏结果。

D：自动表演

F：走一步，与B命令相反

G：重新开始

H：给出当前最佳步骤

I：转换棋盘方向

- L: 改变水平级别
- M: 跳过走的一方, 由计算机代你走。
- N: 将底卒变为马
- P: 打印操作
 - B: 打印棋盘
 - C: 打印走的步骤, 每一步都打印
 - G: 打印游戏记录
 - L: 回车换行
- 其它任何键返回正常状态。
- Q: 将底卒变为王后
- R: 将底卒变为车
- S: 设置位置模式, 可设置一些子力。
 - B: 象
 - K: 皇帝
 - M: 交换走棋次序
 - N: 马
 - P: 卒
 - Q: 皇后
 - R: 车
 - S: 返回
 - X: 改变、交换颜色
- Z: 将两边计数置为零
- CLR: 清除光标所指块
- SHIFT+CLR: 清除棋盘
- ENTER: 选择起点和终点
(COPY)
- ESC: 转换显示模式(三维、二维)

← ↑ → 光标键移动白色箭头。
↓

空格：在棋盘屏幕和信息屏幕之间转换。

17. SLIDING Puzzle

(拼 图)

这是一个简单的拼图游戏，它给出了一个简单的房屋图分成十六块，然后打乱次序。你的任务是将它重新拼成一个房子。

开始时，显示一正确的房子图，一会儿后，自动将其打乱，其中有一块空格，任何块都必须通过它才能移动，每一块都有一个编号，只要将移动块的编号打入即可，注意：打入编号时，一定要大写，否则计算机不认识。

18. The Cube

(魔 方)

这是一个玩魔方的游戏，在屏幕上显示了一个三维的魔方，其左面，下面和背面显示于右边，魔方每一层都有一个编号。

游戏开始时，在左上方显示：

THE CUBE MOVE?

这时你送入想旋转那层的编号，送完计算机接受后，接着显示。

THE CUBE DIRECTION?

这时利用光标键来给出旋转方向，程序立即执行你的命令，将各面颜色改变过来。如此循环下去，直至结束。

19. CENTRE COURT

(网 球)

这是一个可以进行网球赛的游戏，它允许你跟你的朋友比赛，也可以和计算机比赛，或者计算机自己表演赛。开始时，你可能打不过计算机，但可以说，随着练习次数的增多，你的水平一定会提高。

游戏开始后，按（SHIFT）键一次。可将球抛向空中，再按一次，将挥拍击球。与在实战中一样，在球抛向空中后，击球的时机直接影响球的高低和远近，并且在场上你的击球位置将控制你的击球力量和方向。

控制键：

如果你与计算机对阵，你的控制键如下：

上：‘1’ 下：‘3’ 左：‘4’ 右：‘6’ 挥拍
‘8’

如果两个人一起玩，则第一个人的控制键同上相同，第二个人的控制键如下：

上：‘Z’ 下：‘C’ 左：‘A’ 右：‘D’

挥拍：‘W’

20. TRAFFIC

（交通指挥）

在这个游戏中你作为伦敦的交通指挥官，指挥城市交通，保证马路通畅，使得每个路口的堵塞车辆不超过一定标准，否则，你将被罢免。密切注意屏幕上各路口，及时改变红绿灯，成功地通过一幕（达到一定得分标准）将有更难的在等着你。

控制键：

‘R’ = 左 ‘T’ = 右

‘5’ = 下 ‘6’ = 上

‘G’ = 改变红绿灯或继续

如用游戏杆，FIRE键改变红绿灯或继续。

21. MASTER CHESS

(国际象棋)

这是一个用Z-80机器语言写的高级象棋游戏程序，屏幕上显示了一张棋盘，当时的水平等级和最新走过的十三步棋，以供查阅。计算机能提供一些合法的考虑过的走法，在这个过程中，你可以让计算机停下来走最佳步骤，你还可以改变显示的颜色，共有十级水平，最低水平时，它立即响应，最高水平时，要考虑到前头十步。

程序提供了一些特征命令，当它们有效时它们显示于屏幕下方，只要一个打头字母，计算机就能接受了。

主菜单：

PLAY：程序开始，接着你被询问选择白子或黑子，接着选水平等级，后转为子菜单

RESUME：允许你返回主菜单后，继续你的游戏。

COLOR：允许你改变棋子、棋盘之颜色。

SAVE：存贮比赛结果。

LOAD：从磁带上装入上次的比赛走法步骤，按 **RESUME** 可接下去走。

MODIFY：允许你改变棋盘，棋子，譬如改正一错误，或布一残局等。

PLAY子菜单

按 'P' 后，进入此菜单，在此，计算机等待你走棋。

A-H，1-8 为棋盘方格座标。

DEL：可重新走这步棋。

LEVEL：按 'L' 后可键入水平等级。

RECOMMEND：计算机给你推荐走法。

X I T, 退出, RESUME 重新进入。

另外, 当计算机在计算走法时, 按 'M' 则停止计算, 走到现在为止发现的最佳走法。

MODIFY 菜单

按 'M' 后进入此菜单

利用光标键, 将闪动的方块移至你需要的地方。

'DEL' 清除所在方块。

CLR, 按 'C' 后, 清除所有棋子。

LEVEL, 改变水平等级

K、Q、R、B、N、P 允许你在所有位置上置上皇、皇后、车、象、马、卒。同时, 你会被要求送入子的颜色。

X I T, 退出。

GOOD LUCK!!!

