

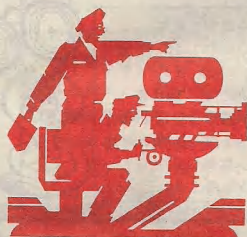
# SOFT-WORLD

## NEWS

# 軟體世界 追踪

出版 / 1988年8月1日 第一卷第3號 VOLUME 1, ISSUE No.3

「為什麼「軟體世界」那麼便宜？因為消費者時代來臨了！因為我們只追求合理的利潤！  
「高價位的產品不見得低價實不到！提供您物美價廉的選擇，「軟體世界」責無旁貸！  
「由於您不斷的支持，我們才能不斷的進步！  
「擁有屬於自己的電腦，創造屬於年輕的時代，讓「軟體世界」永遠陪伴您！



嗨！我們又見面啦。孝季過後，你是否想過如何渡過這炎熱又多雨的夏季呢？告訴你，暑假期間，軟體世界特別為您精心製作、發行一系列不同類別的電腦遊戲，不論你如何挑剔，軟體世界都不會讓你失望的。別忘了，看了這次的新軟體介紹後，走一趟軟體世界經銷商，保證讓你滿載而歸、歡樂一夏！

軟體世界在經過一連串大膽的彩色革命後，現在所呈現在你眼前的軟體世界，不再只是一個單純好玩的遊戲而已，它以精美的設計包裝來提昇產品的形象，但我們並不因此而提高它的售價。在美艷的包裝之下，品質才是我們真正要追求的！在

不斷的開發與淘汰之下，我們慎選適合您的遊戲來出版。

為了答謝軟體世界發燒友的熱情支持，凡是同時購買創世紀V上、下集者，一律贈送精美鑰匙圈一個，別忘了這是你的福利喔！在炎炎夏日裡，我們更為您設計了一件居家、休閒皆適宜的T恤，穿在你的身上勢必會引來許多羨慕讚賞的眼光！

朋友！你自認是個玩家嗎？你想與同好一較高下嗎？你敢接受玩家的挑戰嗎？讓軟體世界為你完成你的心願吧，我們即將舉辦一次電腦遊戲大賽！嘿！嘿！你的心是否在跳動了呢？你的手是否也在發癢了呢？各位發燒友，請把你認為可以比賽的遊戲名稱及比賽辦法寫下寄：追踪製作部，一經採用之建議可獲得一份神秘禮物！讓我們共同期待這天的來臨吧！！

追踪·報導·真 卡司 →→→→

## ↓ 本期精彩目錄

### 新軟體介紹：

- 眼鏡蛇計劃·荒野遊俠..... 1
- 打磚塊·神奇王國..... 2
- 綠扁帽·深太空..... 3
- 風雲際會·海獵鷹戰鬥機..... 4
- 魔界神兵II·創世紀V..... 5
- 風雲戰艦·最後忍者..... 6
- 火狐狸II·瘋狂大賽車..... 7
- 銀河迷宮·巫術IV..... 8
- 三傻行大通·送報童..... 9
- 黑街風雲·影之門..... 10

發行人 / 潘濤誠  
總編輯 / 林殿照  
文字編輯 / 葛乃慶  
王美玲  
美術編輯 / 林俊宏  
徐成和  
文桂梅  
劉錦雀

發行 / 軟體世界雜誌社  
地址 / 高市郵政28之34

### 遊戲秘笈篇

- 魔界神兵II..... 11
- 風雲際會..... 21
- 命運之賊..... 23
- 你問我答..... 28





## 眼鏡蛇計劃

PATTON VS ROMMEL

1944年7月25日，盟軍由美國戰區向歐洲登陸，這次巨大的攻擊行動代號是“眼鏡蛇行動”。爲了掩護盟軍於法國西部一個叫聖羅的小城之戰術行動，事先動用了

龐大的空中武力支援對德軍封鎖線的攻擊。在經歷六七月間的幾場激烈戰役後，德軍的防線很快就被“眼鏡蛇行動”突破而終至全面崩潰。

在歷史上，諾曼地戰後雙方的指揮官是美軍的巴頓將軍和德軍的隆美爾元帥。雖然他們並未實際參與這場戰爭，可是他們卻策劃了戰爭的全貌。隆美爾在戰爭發生一星期前的一場轟炸中受傷，而巴頓在一星期後才到達戰場。

假如時光能夠倒流，讓這場戰爭再來一次，是否結局會改變呢？

這場歷史上最重要的戰役，終於可以在你家的電腦裏開打了，你可選擇扮演巴頓將軍，或是隆美爾元帥，再次操縱這場史無前例的戰役。比看看你的戰略，是不是優於

這兩位名將呢？

改變歷史的任務，就握在你手上了，想不想來嚐嚐當大將軍的滋味呢？趕快行動吧！



- ◇類別：戰略
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：彩色，單色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1片
- ◇售價：80元



## 荒野遊俠

WASTE LAND

- ◇類別：角色扮演
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇機型：8 位元
- ◇操作：鍵盤
- APPLE II
- ◇片裝：2片
- ◇記憶：64 K
- ◇售價：150元

人類的無知一直都是悲劇的根源，對這場浩劫來說尤其恰當。西元1998年，美蘇的一場核武大戰，導致整個地球的毀滅。只剩下Wasteland—美國西南部的沙漠—仍然有人類存在。你，是這場浩劫留下來的倖存者，也是荒原中的遊俠—沙漠流浪者。即將率領你的伙伴踏上一望無際的荒原，調查這場浩劫是誰的陰謀。

不再有虛幻的法術，不再有恐怖怪物，在這個核戰後的世界裏

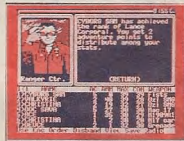
，手上緊握的是自動步槍、手榴彈、反坦克榴彈，甚至雷射武器。這些武器將取代你過去的神劍魔刀，面對通緝犯、流氓，甚至輻射源感染而產生的突變人，以至於不知來自何方的殺人機器。

這是一個充滿危險的世界。人類將會如何？誰都不敢斷言，但你和隊友們的努力，將在歷史上寫下新的一頁。拿起你的烏茲衝鋒槍，上路吧！子彈將爲你我開路…。



### 特點

- (1)一次可攜帶的物品高達30種，手榴彈、卡賓槍、放射能偵測器……應有盡有。
- (2)首次採用劇本式訊息的RPG，不但加強了遊戲的戲劇效果，也省去了抄寫訊息之苦。
- (3)沒有煩人的地下迷宮，但下水道卻變成更危險的目標，記住千萬別收起你的武器，黑暗中總有些未知的事物。





# 打磚塊

## BLOCK BUSTER



以往，已經有不少類似“打磚塊”的遊戲出現過，現在，又是這麼幾塊磚頭組合在一起，究竟會有什麼看頭呢？簡單得很，不是嗎？

才怪！這些長方形的“怪物”可不知難倒了多少人，除了移動球和打擊板打磚塊外，唯一能利用的便是螢幕右下角列出的九種武器，不過，天下沒有白吃的午餐，你必須收集到從天而降的U型板才能獲得武器援助，但你以為對方會那麼

容易就放過你嗎？這80關的磚牆可是他們“嘔心瀝血”之作，並且還派了愛搗蛋的各式飛碟壯其聲勢呢！還是小心底下的打擊板吧！說不定你的球兒已經“下地獄”去也，而你還在那兒傷腦筋。

除此之外，這遊戲還有一個令人振奮的特色——有48個設計空間讓你大顯身手，滿足一下，潛意識裏總想“陷害”別人的想法。當一個空前的難題在你手中完成時，那

種快感絕對不是我們在此能夠蓋得出來的！

不論你是否自許為動作遊戲的高手都值得試試看，你將發現，“打磚塊”真的是一個挑戰——一個反應和動作靈敏度的絕佳測驗！

- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1片
- ◇售價：80 元



# 神奇王國

## MIXED-UP MOTHER GOOSE



“鵝媽媽”在美國是個家喻戶曉的人物，在每個孩子的童年生活中扮演著不可或缺的重要角色，雖然身為一個中國人，但我們堅信：童話故事是不分國籍的！因為，不論那一個國家的童話都是為了讓天真的兒童有個更美好的童年，所以，我們毫不遲疑地引進了鵝媽媽的世界，在這個資訊快速傳遞的時代，希望即使下一代也能同樣地享有這個福利。

鵝媽媽是位戴眼鏡的慈祥老者，娓娓向你訴說神奇王國目前面臨的危機——所有的童話都混雜了，而許多人的東西也不知去向，怎麼辦



呢？你忍心見這麼美好的一切就如此地遭到破壞嗎？當然不了，中國人最富有正義感，也最能見義勇為，即使是“外國朋友”也不例外，你只要把每個人所遺失的物品歸原主，就算完成了童話，還能成為神奇王國的英雄人物呢！

這個遊戲可說是老少咸宜，對

- ◇類別：童話教育
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇機型：16 位元
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- IBM XT/AT
- ◇片裝：2片
- ◇記憶：256 K
- ◇售價：150 元

孩子來說，美麗的圖案和新奇的童話不但可以激發其想像力，而且還能引發學習英文的興趣，英文物品名稱和物品圖形的兩相對照便是為了此功能而設計的，就連控制方法也非常容易，對成年人來說，不僅能重溫童年的“舊夢”，當你陪著家中的小孩一起“冒險”時，還能增進彼此間的親密關係呢！他會更愛你的！





# 綠扁帽

## PUSH'N ATTACK

自從邪惡的侵略集團出現以來，世界的情勢就日趨動蕩不安。而在數日前的一次突襲中，他們更俘虜了數位聯軍將領，準備利用他們來瓦解聯軍的民心士氣。

是時候了！你多年來所受的嚴酷訓練，如今馬上就要派上用場。很遺憾的是，你們必須只憑著手上的鋒利刺刀殺入敵人陣地，但在中途還有許多極具威力的武器等著你們去奪取，運用這些武器和你們的智慧闖過敵人的四大陣地，救回被俘的將軍們；你們將會是解救自由



世界於危難的勇者。前進吧，綠扁帽！

極負盛名的日本KONAMI公司最近將幾個在任天堂上非常受歡迎的動作遊戲改成PC版本，計有：魂斗羅（Contra）`惡魔城（Castle Vania）`赤色要塞（Jackal）...等，而綠扁帽便是其中的一個傑作。假如你喜愛動作遊戲



- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：2片
- ◇售價：150 元

，千萬不要錯過了綠扁帽。讓刺刀為世界伸張正義吧，綠扁帽！



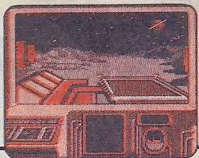
# 深太空 DEEP SPACE



- ◇類別：戰鬥模擬
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1片
- ◇售價：80 元

你當然不能坐視 Andromeda 如此擴張下去。但是地球方面支援的兵力卻遲遲未到，你必須獨自阻止敵人的血腥屠殺。出發吧！駕駛著你的 Katanana 小艇，為人類的前途勇敢地出航吧！把邪惡的入侵者趕回太空深處，粉碎他們邪惡的計劃。

在遊戲中，你有四項任務待執行，分別是前哨、護航、掃除瘟疫和阻擋侵入。並有三種遊戲難度供你選擇。武器方面有飛彈和雷射，並有空間跳躍超發動機助你在無垠的宇宙間做定位空間跳躍。這是片不可多得的戰鬥模擬遊戲，請你千萬別錯過！



西元 2123 年 6 月 5 日，行星聯邦太空軍 Terran 防衛總部發出一份電訊：“Andromeda 艦隊正朝最富有、人口也最稠密的小行星帶前進。”無疑地，他們正意圖毀滅那個地區的所有人民。更嚴重的後果是，如果他們佔據那個小行星帶，將阻斷地球幾億人口所需的金屬運輸線。

身為行星聯邦太空軍的一員，

## 風雲際會 WILLOW

- ◇類別：神話冒險
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇機型：16 位元
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- IBM XT/AT
- ◇片裝：2 片
- ◇記憶：256 K
- ◇售價：150 元



你看過了電影「風雲際會」了嗎？螢幕上刀光劍影的比鬥場面可曾令你躍躍欲試？告訴你一個好消息：風雲際會的遊戲來了！為了和電影「同時上映」，許多人付出了非比尋常的慘痛代價——有人視茫茫，某人髮蒼蒼，還有人……，你怎可不一試？

這已經是個年代久遠的故事了，當法術還在各處流傳時，一個狠心的妻子不惜對自己的丈夫——善良的國王——下毒手，以求自立為王，那人便是邪惡的巴摩達女王（Queen Bavmorda）。武則天又再度出現了！利慾薰心的她，怎能忍受

女嬰伊洛兒·黛倫（Elora Danan）會將其毀滅的預言？於是，善良衛羅（Willow Ufgood）為了拯救無知的嬰孩，只好出面和瘋狂馬提根（Madmartigan）聯手出擊，行俠仗義去也！

此遊戲共有七個冒險項目——地下迷宮（dungeons）、拿克馬森林（Nockmaar Woods）、戴其尼交叉路口（Daikini Crossroads）、施展法術（Spellcasting）、冰穴（Ice Cave）、戰鬥（Battle）、善惡決戰（The Final Battle），所以，在同一個遊戲中，你將面臨各種不同類型的挑戰，不僅要在錯綜複雜的地下迷宮和冰穴中尋找出路，還得施展法術救回被變成獸形的善良

女巫師，此外，和邪惡柯爾將軍的比武更是重頭戲，當然，你最後一定得面對萬惡之首的巴摩達女王，凡此種種，無不在考驗你各方面的能力。

打個賭，只要你看看遊戲畫面——一定會讚嘆不已，愛不釋手，精美的程度真是令人沒話說，不信的話，試試看吧！



## 海獵鷹戰鬥機

### HARRIER COMBAT SIMULATOR

位

位於北非的美國陸戰隊基地遭到恐怖分子的滲透，使得整個中隊的海獵鷹戰鬥機毀於一旦。但是他們百密一疏，忽略了一架停在機庫中待裝實驗性追蹤設備的海獵鷹。

你曾經是個最優秀的 F-4 戰鬥機飛行員，在戰鬥機武器學校（Top Gun 的訓練基地）接受過最嚴格的飛行訓練。也跟隨頂尖的飛行教練學習過各種高難度的飛行動作。如今，這項重責大任降到你身上——一駕駛僅存的這架海獵鷹，單機飛越敵軍高射炮的火網陣地，你



的目標是要摧毀恐怖份子的指揮部及油料庫。倘若任務不幸失敗，意味在地中海巡弋的美國第六艦隊將危在旦夕。

“海獵鷹彈跳式噴射機”是一種實際經歷空戰考驗的戰機，最大航程 2030 哩，最快速度 1.3 馬赫，配備有空對空及空對地的強大

- ◇類別：戰鬥
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇機型：16 位元
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- IBM XT/AT
- ◇片裝：2 片
- ◇記憶：512 K
- ◇售價：150 元

火力系統，它曾幫英國贏得福克蘭島戰役也曾在 84 年代盤旋在格拉那達上空。

現在你已沒有時間讓你回憶這些往事了，在這趟任務中，你必須不斷的搜索目標，敵人精良的米格機戰鬥飛行員及坦克大隊，將構成你致命的威脅。勇敢地出發吧！自由世界的希望全寄託在你身上了。





## 魔界神兵 QUESTRON II

自從Mantor被一個傳說中的勇者消滅之後，和不再度降臨到Questron大陸。然而，皇家法師——偉大的巫師Mesron——卻在繁榮安樂中隱約看見一道邪惡的陰影：無法毀滅的魔法之書。昔日Mantor便依恃它橫行天下，如今它雖然已被取回，但甚至Mesron也害

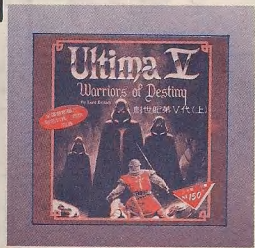
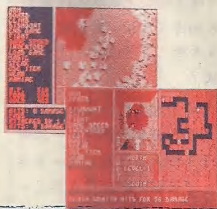
怕它的力量。由於邪法的保護，任何方法都無法摧毀這個邪惡的根源。——有一個方法能讓它永遠消失——回到過去的Landor大陸，阻止Mantor和六個瘋狂的法師逃出它。

就是你，在Questron I中獨力擊敗Mantor的勇士，如今必須再一次面對這個萬惡的巫師。陌生的Landor大陸和不知位在何方的法師王國將是你的目標，而廣大無比的墓窖和幽深的地下迷宮中有更多的秘密等著你去發掘。

壯麗無雙的大陸景色令人驚嘆的地下迷宮，以及一群群不同的怪物魔獸，這都是Questron II的魅力所在。「因為你曾經拯救了Questron大陸，我們相信你是唯一能擔負這個任務的人。」還等什

麼呢？上路吧！超越時空的勇士，讓Mantor的野心和他那邪惡的傑作永遠消失在深邃的時空中。

- ◆類別：角色扮演
- ◆機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◆記憶：256 K
- ◆顯示：單色，彩色
- ◆操作：搖桿，鍵盤
- ◆片裝：2片
- ◆售價：150 元



## 創世紀 V (上下) ULTIMA V

- ◆類別：角色扮演
- ◆機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◆記憶：256 K
- ◆顯示：單色，彩色
- ◆操作：鍵盤
- ◆片裝：每集 2 片裝
- ◆售價：每集 150 元

朋友們！你是個只擁有 PC 的玩家嗎？假如是的話，你是否曾羨慕萬分的看著其他擁有 Apple II 的玩家在創世紀 V 的世界中遨遊呢？

如今，你不用再瞪著你的 PC 唉聲嘆氣了！創世紀 V 的 PC 版，已經以極快的速度完成了，近日即將推出，軟體世界也將儘快在國內發行，以饗 PC 的 RPG 玩家們。

如同以往創世紀 IV 的 PC 版「天人合一」，PC 版的創世紀 V 將會與 Apple II 版的完全一模一樣，真實化的生活方式，精采無比的戰鬥場面，幽深的地下迷宮，將再度呈現在你的面前。可預見的，PC 版的創世紀 V 會在 PC 的神話冒險遊戲領域中掀起一陣狂濤。

假如你是個 PC 的使用者，  
假如你是個 RPG 的愛好者，  
假如你嚮往這個幻想的世界，  
千萬別錯過了這個 1988 年的  
超級大作——

創世紀 V ——命運鬥士——





## 風雲戰艦

- ◇類別：戰鬥模擬
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1片裝
- ◇售價：80 元

## PHM PEGASUS



你想像過一艘能以 45 節的高速前進的快艇嗎？你嚮往雷達控制的自動 76mm 快速艦砲和無遠弗屆的魚叉飛彈嗎？如今這都不再是夢想了！經由盧卡斯特技小組的精心製作，你馬上就可以成為當今最精良的飛彈快艇——飛馬（Pegasus）級水翼船的艦長，駕駛著它縱橫七海，與恐怖份子、阿拉伯暴徒周旋到底。

光靠武器配備和一味猛衝是不夠的，戰略和當機立斷的反應更是一名優秀的指揮官所不可或缺的。新推出的 PC 版本比以前多了 10 個新的任務，讓你更能使出渾身解數，為世界和平而戰。

「敵艦，左舷 15 度，魚叉飛彈準備！」你是否已經磨拳擦掌了呢？趕快登艦吧！廣闊的大海正等著你！出發了。



## 最後忍者 THE LAST NINJA

### 六大特點

- ☆六種獨特複雜的景緻—荒野、宗祠、地下迷宮…等。
- ☆130個以上精細的彩色畫面。
- ☆1000個以上生動的人物和物品，從瀑布、鴿子到肯加卷軸。
- ☆六首特有的音樂。
- ☆豐富的武器種類，包括棍、棒、刀、流星錘及煙幕彈。
- ☆生動的畫面保證前所未見。



- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：2片
- ◇售價：150



邪惡的幕府將軍和他的黨羽已經一舉將所有的影武者消滅了！他們還佔領了墾埔島的忍者宗祠，搶走了記載忍者古代秘笈的肯加卷軸。

只有你—僅存的最後忍者—能為死去的師兄弟復仇並奪回屬於忍者的秘密。你非得使出所有的功夫不可，因為驍勇的武士和將軍手下已經埋伏在每個角落等著和你一決高下。

雖然你有強健的體魄，但是你还必須要有靈活的頭腦。因為你必須從忍者的宗祠到陰暗的地下迷宮深處找出要走的路—攀登禁行的高山、穿渡小溪，面對新危機的挑戰。你要找出忍術、搜尋武器和物品才能在任何戰鬥中獲勝。這段路將是漫長而艱險的，趕快行動吧！幕府將軍已經開始探知忍者的秘笈了。





## 火狐狸 II SKY FOX II



- ◇類別：太空戰鬥
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1 片裝
- ◇售價：80 元



一架所向無敵的新戰鬥機—配備有無堅不摧的中子爆裂砲和威力無比的光子脈衝炸彈，能輕易的消滅所有的 Xenomorph 武力。為了振奮士氣，當局將之命名為「火狐狸 II」。於是，火狐狸 II 延續了前輩光輝的傳說，再度爲了人類的未來而奮戰。各位英勇的飛行員，手癢了嗎？準備出發吧！一切全看你的了！

### 火狐狸 II 的特色

- ①有數個任務可供選擇，你可以來個大挑戰，護航其他船艦，以及其他性質不同的任務。
- ②超科技的武器系統，威力強大的護盾，甚至可以回航宇宙站修護損傷，即使你的火狐狸戰鬥機更能在敵人狂烈的炮火之下來去自如。

總之，各位火狐狸的空戰英雄們，千萬別忘了火狐狸 II，它絕對是個讓你大為激賞的遊戲。

在成功的擊敗入侵的異星部隊，確保了殖民星球人民與基地的安全之後，火狐狸功成身退，放入博物館中永遠供人們瞻仰，同時殖民地的科技部也立即著手開發更新型的戰機。

在數年之後，殖民地的勢力已從行星而進入了太空中。附近的星域裏到處建造了許多宇宙站，一切正在開始蓬勃發展。然而，異星人 Xenomorph 的太空部隊突然再度出現，如同以前一般的全面攻擊宇宙站，意欲一鼓作氣摧毀所有人類心血的結晶。

就在此時，科技部適時推出了

## 瘋狂大賽車 CRAZY CARS



- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1 片裝
- ◇售價：80 元

看到路上狂飆而過的機車，你心中是什麼感受呢？是羨慕？還是忌妒？雖然飆車可以享受高速的快感，但是畢竟危險性太高了。現在，我們就提供給你一個既能享有超速快感，又絕對“安全”的遊戲—瘋狂大賽車。

你現在參加的是世界上最瘋狂的比賽—美國名車越野大賽，你將在美國的亞歷桑那州，太空梭基地和佛羅里達州三階段賽車中，一展純熟的駕車技巧，藉此還能順便流覽一下當地風光呢！而且，只要你

技術夠精良，便能從起步時開的賓士換保時捷渦輪跑車，不是普通人才可能開藍寶基尼、干德，而唯有世界上最了不得的駕車高手才有機會見到法拉利，哦！這的確是個非常刺激的挑戰。

這個遊戲絕對適合活力充沛的你，看著身旁飛快過去的景物，哇噠，真過癮。







- ◇類別：智育競技
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1 片
- ◇售價：80 元



## 銀河迷宮 TRACKER

你曾經看過電影「魔鬼阿諾」

嗎？你是否對主角阿諾史瓦辛格出生入死、奮勇抗敵的情形而喝采？現在不用再羨慕別人，因為你—將成為全銀河系有史以來最驚心動魄、光芒耀眼的偉大場面的英雄！

你必須駕駛潛行機 (Skimmer) 在龐大又錯綜複雜的電子迷宮中到處戰鬥，而你的最終目的是摧毀迷宮內的控制中心。不過單憑

你所配備的電漿炸彈 (Plasma Ball) 是無法傷它分毫的；你得先找尋迷宮外圍的各連絡站並將其摧毀，才能獲得能破壞通信中心的考克粒子炸彈 (Quark Bomb)。接著再破壞控制外區域的通信中心，才能得到足以摧毀控制中心的中子彈 (Neutron Bomb)，來摧毀控制整個迷宮的控制中心。

當你在尋找目標時，別忘了迷

宮內數以 n 計的守衛也正在尋找你，並將不惜代價地摧毀你。而且當你破壞某個地區時，不但控制中心會調派守衛過去圍剿你，甚至連地區內剩餘的守衛也會拼命地和你同歸於盡。這時你就得更加地小心地前進了。

想要順利地完成任務，你不但得具有靈活的駕駛技術，更要有優良的戰略頭腦才行。心癢了嗎？各位來吧！讓我們一起闖入這座充滿了各種事物的奇異迷宮吧！



## 巫術 IV WIZARDRY RETURN OF WERDNA

瓦德納 (Werdna) 又回來了。

這個曾經風靡美國及世界各地的冒險遊戲—「巫術」系列的第四部份，是屬於專家級的角色扮演遊戲 (RPG)，假如對 RPG 沒有

信心的朋友，請您千萬不要嚐試。

玩過「巫術」系列的朋友想必對它的單調畫面印象深刻，特別是 Apple 版上不時抽換磁片的麻煩，更令許多 RPG 戰士將它束之高閣。但如今 IBM 版的上市，不僅省掉了抽換磁片的麻煩，遊戲執行速度也加快了，讓您在扮演反派角色之餘，真正享受殺妖如麻的快感。



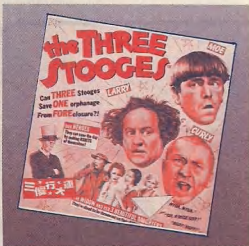
巫術系列深刻的內涵，讓玩家評為是與創世紀 (Ultima) 同等級的遊戲。更特別的是到了巫術 IV 裏，你將扮演大法師瓦德納到處做壞事，這種相當新穎的設計，相信

會帶給多次南征北討伸張正義的 RPG 戰士們，另一層新的感受。

您自許是高品味的玩家嗎？您會批評過電腦遊戲沒水準嗎？來試試巫術 IV 吧！它絕不是普通厲害，等你玩了以後才會知道。

- ◇類別：角色扮演
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇機型：16 位元
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- IBM XT/AT
- ◇片裝：1 片
- ◇記憶：256 K
- ◇售價：80 元





## 三傻行大運

### THE THREE STOOGES



- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色、彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：2片
- ◇售價：150 元

在現在這個生活步調非常快速的社會中，你是否有時會感到心力交瘁、疲憊不堪呢？那就表示你需要適當的舒解和鬆懈了，爲了你的迫切需要，我們特地推出了由美國三位極負盛名的諧星所“主演”的精彩笑料大會串—三傻行大運，保證令你“心花朵朵開”！



話說當老莫（Moe）、萊里（Larry）和克利（Curly）三人尚未發紅發紫之前原是整日在街頭遊蕩的無業遊民，雖然腹內空空，但腦袋瓜子裏倒還滿是助人爲快樂

之本的童軍信條，因此，在得知馬姑姑的孤兒院即將被冷血的銀行家富利先生逼得走投無路，步上被拆除的命運後，怎麼辦呢？三位“迷糊英雄”自然挺身而出，四處奔波籌錢，不看在救孤兒的份上，也得看看在馬姑姑三位嬌滴滴的女兒份上，只要湊足了錢，不僅孤兒院得救，還可以贏得三位美人兒，何樂而不爲？

爲了錢，三傻只好進入愚人村想辦法，你難道不想在此地這三個傻蛋遭遇了什麼事嗎？給自己一個開懷大笑的好機會吧！此遊戲的設計者挖空了心思設計了許多有趣的比賽，其中包括了打耳光遊戲、吃餅乾比賽、擲派大賽和拳擊比賽，此外，還安排了一些難關，你一定會對作者的巧思發出由衷的讚嘆！

願意給自己的緊張生活來點潤滑劑嗎？試試看以三位諧星的角度來看這個世界，你會發現—這個世界還是很吸引人的。



## 送報童 PAPER BOY



根據實際的送報情形而設計的，身爲送報童的你，除了要練得一身邊騎“鐵馬”邊送報的絕活外，還得躲開一路上那些討厭的障礙物，瘋狗的追趕、擋路的欄杆和煩人的酒鬼等等。這已經很令人受不了，還得注意呼嘯而過的汽車，真是驚險萬分！

除了辛苦的工作外，每天工作結束後還得面對晚娘面孔的老板提出每日成績報告，真是要命，“論功行賞”之餘，還得論過受罰，說不還會被炒魷魚呢！

對你來說，這將是一次特別的經歷，趕快來試試你的身手吧！

- ◇類別：智育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色、彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1片
- ◇售價：80 元

咻！”聽到這個聲音，只要探頭往窗外一看，便會見到那個睡眼惺忪的送報童騎著那輛吱吱作響的老爺腳踏車，啊！又被鄰居的惡狗追得氣喘呼呼的了……

從未送過報紙的你，可曾對一大早起床送報的工作感到好奇，有趣？事實上，並不如你想像的那麼輕鬆呢！“送報童”這個遊戲便是





## 黑街風雲

### BAD STREET

目前我們的城市已經遭到了空前未有的威脅！凶殘的老流氓、狂暴的大猩猩及各種殺人不自覺的壞蛋已經佔據了各街道，嚴重威脅到來往市民的安全。我們需要一位強壯有力，身手敏捷的搏鬥英雄來掃蕩這些「垃圾」並保障我們的安全。

就是你！只有你那英勇無比的行為和不屈不撓的意志，才能擊敗這些可怕的傢伙；不過當你在「以暴制暴」時，請別忘了保護附近路過的老祖母，以避免讓她受到任何傷害。



「黑街風雲」共有下列特點：

- ① 主角除了具備基本的攻擊招式外，還有十種強有力、令敵人聞之喪膽的絕技。
- ② 敵人不但種類繁多，而且各具獨特招式，足以致你於死地。
- ③ 如果你誤傷了老祖母，她會翻臉無情地攻擊你。

如果你羨慕「雙截龍」以穿敵眾的行為、「快打旋風」中街頭鬥士們激烈的打鬥之餘，不妨也來試

- ◇類別：體育
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：1 片
- ◇售價：80 元

試「黑街風雲」，保證讓你有耳目一新的感覺。



## 影之門

### SHADOWGATE

當你正小心翼翼地跨過門時，一陣刺耳的風聲呼地吹過走道你剛剛進入的正是影之門！雖然它一度曾是個優越的堡壘，但如今卻成了邪惡、黑暗、腐朽的廢墟。現在，你的王國未來之命運完全掌握在你手中，自由、充滿陽光或是受法術之王的恐怖統治就由你決定了。身為一個古老王國的最後繼承者，只有你能阻止這個邪惡者的可怕陰謀—巨獸的作怪以及王國的毀滅。

進入影之門窮凶惡極的幻想世界中，你會發現到處都是龍、惡魔、巫術、巨人和其他許多難關，



就像是被一個陰謀糾結的網抓住了你，直到你陷入陷阱無法自拔為止，一切都太遲了。



- ◇類別：角色扮演
- ◇機型：16 位元  
IBM XT/AT
- ◇記憶：256 K
- ◇顯示：單色，彩色
- ◇操作：搖桿，鍵盤
- ◇片裝：2 片
- ◇售價：150 元



# QUESTRON II

## 魔界神兵

秘笈篇

■文：葉明璋



### ★話說重頭

當四周的黑暗消逝後，我發現我置身於 Landor 大陸上中東部的 Fo lman 城旁。握緊了手中的七首 ( Dagger )，我想起了 Mesron 在我出發前的那一番話，我突然很想念 Mesron 這個老傢伙。也好，先找到影像之廳吧！聽聽他有什麼廢話要說。

但是，一來人生地不熟，二來怪物環伺，現在到處亂跑等於送命。於是我到 Fo lman 西南方的 Otaga 城去，在賭場中發揮了 21 點的神技，把身上的 200 元變成了六萬餘元 ( 註：21 點功力不佳的朋友，請遵守「贏錢就存，輸了再提」的原則，假以時日，必能成功。再把五萬塊存到和地下錢莊利息差不多的銀行去，然後買足了食物和繩鉤出發。

我輪流到各城鎮去拜訪，探尋更強的武器護甲以及法術，當然錢不是問題 ( 在 Questron II 這個遊戲中，錢比什麼都重要 )。此外，由於我經常到神秘之鋪和旅店去坐坐 ( 每進一次城只能去一次 )，因此我得到了許多消息：

「影像之廳在 Redstone 城堡。」

「到大聖堂 ( Cathedrals ) 中找 Hole Ones。」

「金鎖匙 ( Gold Key ) 可以打開影像之廳的鎖。

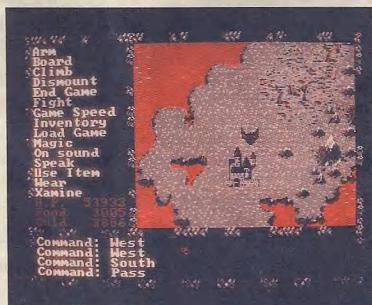
「棺材 ( Coffins ) 值得一探。」

「去找 Mor le — 他會幫助你的。」

「到房間去尋找地圖。」

「用終止術來對付守衛。」

好得很，影像之廳在 Redstone 城堡，但 Redstone 城堡在那裏呢？在被怪物打得七零八素之後，終於在大陸的最西南方找到了一座城堡。我飛也似的衝了進去，果然是 Redstone 城堡！

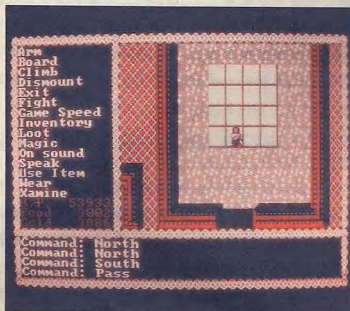


## 魔界神兵 II



## ★ Redstone 城堡

進去後往左走了一段，接著看見方有條通道，便走了進去，隔著牆我瞥見左邊有個奇怪的空房間，心想：「搞不好那就是影像之廳！」不由得加快了脚步。到了下面那個房間的入口，卻給一扇堅固的門擋住了去路。記起了前面的訊息，我拿出金鎖匙插進鎖孔一轉（在門前按 $\square$ 再選 Gold Key），果然應聲而開。



我站到房間中部的地板上，大聲喊出 Mesron 的名字（按 $S$ ），果然 Mesron 的影像在迷濛的煙霧中出現了；他很高興的把我的等級提昇為冒險者（Adventurer），同時要我趕快去找回力量之杖（Wand of Power），然後他就消失了。

我離開城堡到別的城鎮去補充生命，才發現生命上限已經昇為 400 點，帥啊！可惜那隻什麼狗屁力量之杖，不知道又放在那裏，這下子可又得傷腦筋了。



光坐著想是沒什麼用處的，於是我又到各城鎮去玩玩，當然沒忘記去神秘之鋪和旅店探消息。這回我又得到了兩個新消息：

「力量之杖在墓窖（Tombs）中。」

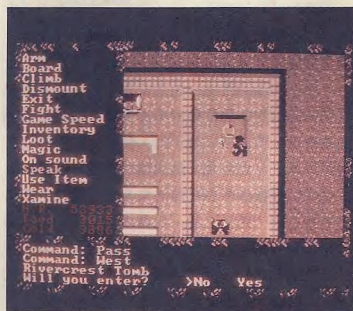
「為 Holy One 帶一份禮物。」

很好，很好！原來力量之杖在墓窖中！不過…墓窖又在那裏呢？管他的，很多消息都提及了大聖堂，我還是去看看吧！

探訪了東北方和西南方的聖堂後，我發現這些聖堂都有下列特點：

- ①一間無法進入的大殿，裏面坐的傢伙想必就是 Holy One。
- ②一個守著寶箱的牧師，一見面就向我要奉獻，而不管給多少都只有一句廢話：「去拜訪 Holy One。」
- ③成群的守衛，令人看了就不爽。

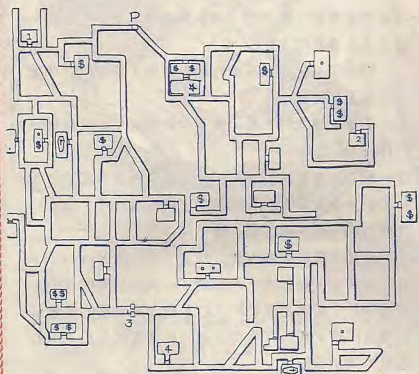
最後，我在大陸西北方找到了另一間 Rivercrest 大聖堂，在最右上角找到了一個很怪異的蓋子，走近一看，居然是墓窖的入口！我立刻到別的城鎮瘋狂搜購法術，補足了生命力再回到墓窖的入口，小心翼翼地開始探險。





### ★墓窖的探索

墓窖實在是夠大的，令我走得昏頭轉向。為了不使後人步我當時的後塵，特別附上一份墓窖的簡圖，或許大小比例不一定正確，但路徑是一定沒問題的



墓窖簡圖

進入之後，首先在1處找到一個月石護身符（Moonstone Amulet），使用它可以造出若干份食物，不過我相信它的用處絕對不止如此。在P點有個牧師向我要錢，反正數目也不大，便給了他。他拿了錢之後便消失了，跟著原本是死路的前方打開了一條通道，一大群怪物張牙舞爪的前來熱烈歡迎我。費了一番力氣送它們上西天之後，我繼續前進到☆點，遇見了一位法師—Morle。他要我去找回魔法之球（Orb of Enchantment），同時送我一把黃銅鎖匙（Brass Key）。又多了件頭痛的事，管他的！

在2處找到了一件叫做Chalice of Arvyl的玩意兒，不知道是幹什麼的，總之帶著準沒錯。接著繞了一大段路走回到3點，卻發現一扇上了鎖的大門，金鎖匙這回派不上用場，我只得搜索其他能進去的地方，然後走回入口。

回到聖堂之後，我照樣不死心的去大殿看看，希

望能進去。當我走到門口時，月石護身符突然發出了柔和而明亮的光，消除了那股阻止我進去的力量。我終於見到了Holy One，在一陣寒暄之後，他拿走了Chalice of Arvyl，感謝我為他取回那樣東西，然後賣我幾條生命麵包（Bread of Life）。我試了一條，哇，居然回復了100點的生命力！太好了，以後只要多帶幾條麵包，保證長命百歲。可惜那道門的問題仍未解決，回去看看Mesron有沒有什麼建議。

### ★屠城

想不到回到Redstone城堡後Mesron居然一句話都不說，在憤怒之餘，我環視城堡中遍佈的寶箱，該不會……想起以前在Questron拿到金鎖匙的經過，我握緊了拳頭。幹了！

當我的火球把那個可憐的呆瓜守衛化成一堆枯骨時，其他的守衛聞訊立刻向我包圍。配合終止術和火球術，在一陣奮戰之後終於解決了所有的守衛。對了！打開所有的寶箱後，我找到了一把翡翠鎖匙（Emerald Key）和銅鎖匙（Copper Key）。我立刻出城補足生命力和法術，再度向墓窖出發。

當翡翠鎖匙打開門的一剎那，我的心中真是興奮極了！進去之後，我終於在點4找到了力量之杖，我以最快的速度爬出墓窖奔回Redstone城堡，Mesron很高興我找回了力量之杖，將我的等級昇為SCOUT，生命力變成500點，同時也把我的持久力（Stamina）加了10點。但是在這之後，他又一句話都不講了。下一步該做什麼呢？

突然間，我想起了那個在墓窖中的法師Morle，以及他給我的黃銅鎖匙。我往口袋裏一摸，才發現銅鎖匙不知道什麼時候被摸走了（八成是Mesron在為我昇級時拿走了）。沒辦法，我記得城堡左方還有一些金鎖匙打不開的門，去試試看再說。

### ★魔法之球

果然在左方有兩道門可以用黃銅鎖匙打開，上面

## 魔界神兵 II



有數個尚未開過的箱子，左邊有個商店，付1000元就可以看到黎明墓窖（Twilight Tomb）和Landor、巫師王國的全圖。黎明墓窖不知道在何方，總之到時候就知道了。還有一件最重要的事，那就是在商店的下面，我看見一個房間內擺著一顆奇怪的球，那一定是魔法之球！該死的是沒有一支鎖匙能打開往下的門，一定是那隻銅鎖匙，可是已經被Mesron沒收了，怎麼辦？

看見上面幾個沒開過的寶箱，我又動了歪腦筋。哼哼…反正再來一次差別不大。在遍地堆滿了守衛的屍骨後，我又從寶箱中找到一把鐵鎖匙（Iron Key），以及那把我夢寐以求的銅鎖匙。在用銅鎖匙打開最後的門之後，我終於拿到了魔法之球。不過這顆球可不是什麼好東西，使用它之後，我竟然被凍住（Frozen）了，幸好周圍已經沒有其他敵人，否則…

出城後再進城（屠城後一定要如此，否則會沒人願意和你談話）見Mesron，這回他可有了反應—把我的等級提昇為Appreciate，生命力昇為600點，同時力量（Strength）也加了10點。真是帥啊！不過他又把我的銅鎖匙和黃銅鎖匙沒收了，換成一把銀鎖匙（Silver Key）。所幸這把鎖匙可以打開城堡內所有的門，差別倒也不大。然後在魔法之球的房間下面又找到了一間商店，用鐵鎖匙打開門後，花了1500元買10點魅力。真不壞！

可惜在一切都處理好後，Mesron又變成了啞吧。無可奈何，只好先帶著魔法之球去見Morle。再次進入墓窖找到Morle，他竟然問我要不要讓他使用魔法之球的力量，把我傳送到法師之國去！我的答案當然是肯定的。於是……



## ★迷宮之旅

當黑暗再一次的消失之後，我已經來到了法師之國這塊陌生的大陸。這裏的怪物比Landor上的更為頑強，尤其是Spiker和Ghou這兩種怪物，經常逼得我不得不使出音波震爆這個法寶；但他們仍無法阻止我四處探險。

在各城鎮買到更好的裝備後，我找到了法師之國的王城—一座巨大的要塞（A Great Fortress）。無奈這座要塞內到處大門深鎖，帶來的鎖匙又全派不上用場，只得到別的城鎮去找找看有沒有進一步的消息。在一番詢問後，又問到了一個重要的消息：

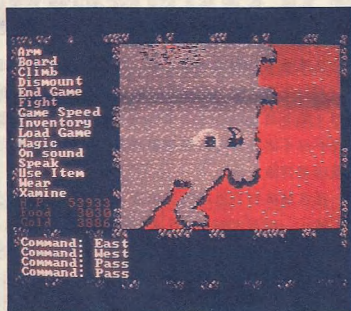
「到要塞中去找永恒之火（Eternal Flame）。」

有趣！永恒之火又是啥玩意？我對那座要塞興趣更加濃厚了，只可惜……我的腦海中又浮現出要塞中成堆的寶箱。好，好！那就再來一次吧！反正是你們自找的，鎖匙碎嘛放在寶箱裏。

殺光了所有圍攻的守衛後，我找到了一把藍寶石鎖匙（Sapphire Key）。用它它可以打開大門上方右邊的那道門，在裏面的一堆寶箱中又找到了一把紅寶石鎖匙（Ruby Key）。然後我被城外圍的通道走到了左上方，繞進一個上下皆有通路的房間後往上走，再往右前進，便找到了一扇位在下方的門，可以用紅寶石鎖匙打開，走了一陣迂迴的通道後，我終於找到了永恒之火！

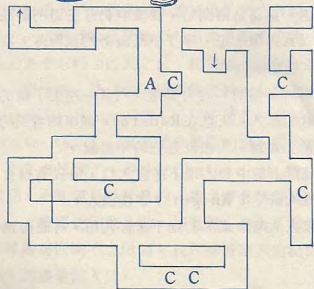
不過，這還是剛開始，要塞中仍有三道門無法打開。於是我出城亂逛，除了平淡無奇的城鎮外，我還發現了3座建築物：

- ①一座叫做「黎明」的大聖堂，內有一座上了鎖的墓窖，無法進入。我想在Redstone城堡內看到的黎明墓窖「地圖，大概就是它的平面圖。
- ②一座座落山脈中央的地下迷宮入口，但只有擁有正確鎖匙的騎士（Knight）才能進入。
- ③一座位在大陸中東部的地下迷宮入口，可直接進入。

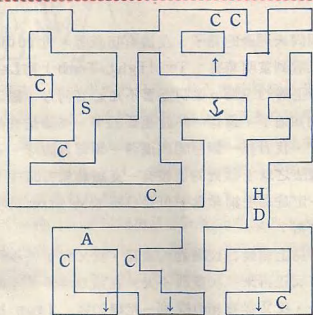


我當然是選了第③項進行。在購買了足夠的法術、生命麵包之後，我大膽的踏入了第一步。

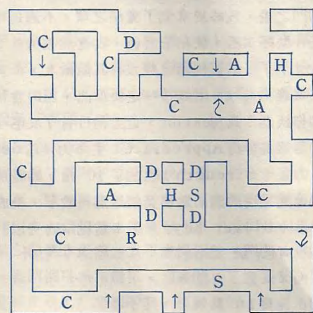
- |       |  |     |  |   |       |
|-------|--|-----|--|---|-------|
| 寶箱    |  | - C |  | ↓ | 往下的繩梯 |
| 藥草    |  | - H |  | ↑ | 往上的坑洞 |
| 噴酸器   |  | - A |  | ↓ | 往下的坑洞 |
| 釘坑    |  | - S |  | D | D門    |
| ↑ = ↑ |  |     |  | ↑ | 往上的繩梯 |
|       |  |     |  | R | R棺材   |



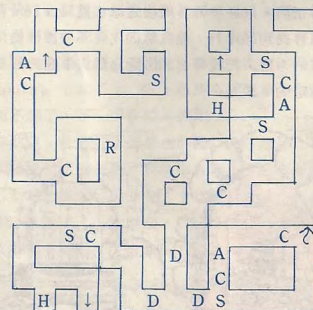
Level 1



Level 2



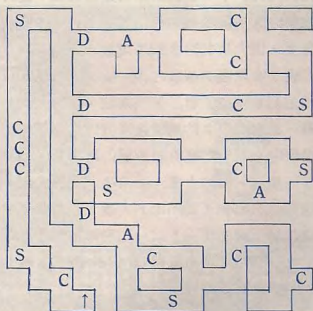
Level 3



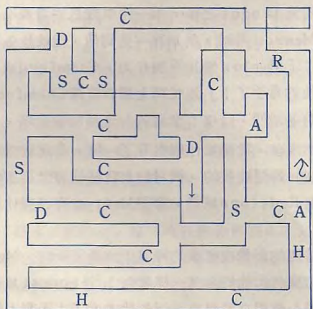
Level 4



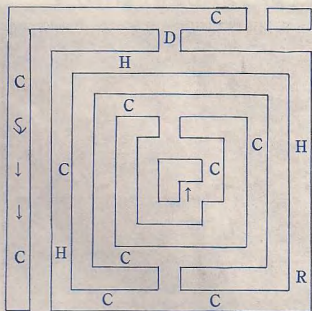
## 魔界神兵 II



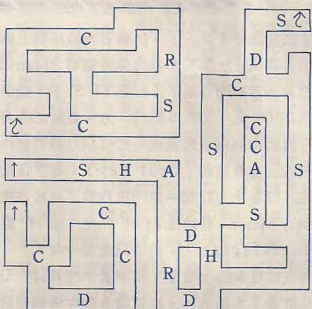
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

地下迷宮中最要命的，不是亂七八糟的通道，也不是強大的怪物，而是隱藏的陷阱！尤其是噴酸器（Acid Spary），它可以溶掉穿戴在身上的盔甲，讓怪物狠狠的揍一頓，而刀坑（Spiker）雖然毀不了盔甲，但也夠受的。一開始我沒有太注意，各吃了這兩種陷阱一次，結果嚇得走5步就檢查陷阱（按[X]一次。不過各位有地圖相伴，應該不會太吃力。

經過一番吃力的探尋之後，終於在第三層的某個寶箱中找到了斯卡里那的卷軸（Scroll of Scallina）（註：不是我不肯寫出物品究竟在那個寶箱裏，而是每次進入地下迷宮中所有物品的位置都會改變

，不過仍然是放在寶箱中，而且層數不變），羅盤和地圖才出現。以後的探險就輕鬆多了，我先後在第四層找到水晶酒杯（Crystal Goblet）在第六層找到一把瑪瑙鎖匙（Agate Key），在第八層也找到一把紋瑪瑙鎖匙（Onyx Key）。至此在這座地下迷宮中的探索已大致結束，於是我從第八層右上角的樓梯一路往上升，很快就離開了這座幽深的地下迷宮。

帶著豐富的收穫—兩把鎖匙、一個酒杯、一個卷軸，我立刻趕回要塞去找Kalfar—這個膽小如鼠的國王，居然在大殿的入口設了兩道堅固無比的大門，防止他人闖入，真不知道當年他是怎麼打敗那六個法

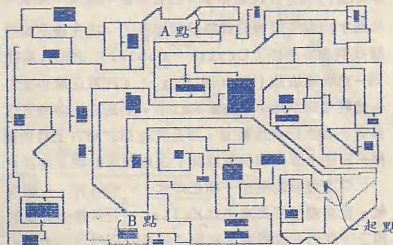
師的。幸好手上的瑪瑙鎖匙和紅寶石鎖匙分別能打開第一和第二道門，我終於見到了Kalfer。



### ★ Kalfer 王

和他談話之後（按[S]），他徵召我為法師王國而戰，除去六個瘋狂法師和邪惡的幕後領導者Mantor。我當然義不容辭的答應了（回答YES），他很高興的給我5000元，加我5點持久力，並且把我身上的藍寶石鎖匙和瑪瑙鎖匙換成一把可以打開要塞內任何一道門的蛋白石鎖匙（Opal Key）。有了這把鎖匙，我在入口右上方打開一道門後找到了經常在聽消息時聽到的Simon。付給他2000元便可加10點的智力（Intelligent），可惜只能加一次。

接著我前往黎明大聖堂，和聖堂中的Holy One談話。他取走了水晶酒杯，並賣我8個生命麵包以為找回水晶酒杯的酬勞。（這些麵包師傅！他們以為大聖堂是糕餅舖啊？）接著我的紋瑪瑙鎖匙打開了黎明墓窖入口的鎖，於是我便進入了墓窖。



Twilight Tomb (黎明墓窖)

這個墓窖中唯一的重要物品就是在B點的黑鎖匙（Black Key）。這段路非常迂迴複雜，在A點必須用永恆之火解開障礙，否則無法通過。幸好我早已帶在身上，因此順利的拿到黑鎖匙。

完成了在墓窖的探索之後，我又回去見Kalfer，但他這回也變成了啞子，沒辦法，只得又到大陸上去遊蕩一番。山脈中的地下迷宮我仍然無法進去，不過我發現店裏竟然已有船和馴服的鷹出售。欣喜萬分的買了一隻鷹，出城上鷹，一直往某個方向飛，橫越大海後竟然又回到了Landor大陸！我試驗了一下，原來從法師王國的任一方向一直飛都可回到Landor大陸，如一直往東飛可抵達Landor西部，從Landor飛往法師王國亦同。

### ★ 重回 Landor 大陸

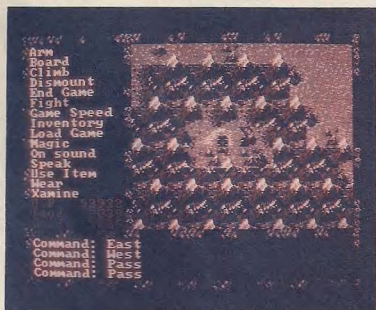
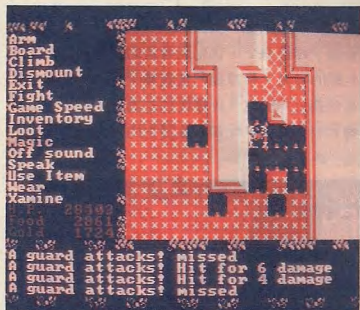
回到Landor之後，第一件事就是去看看令人懷念的Mesron老頭。誰知道一見到他，他就焦急萬分的說：「Mantor變得更加有力，Chamford城已經遭到他的毒手了！」連忙跨上鷹背直飛Chamford，一腳踏進城門，哇！全城的全都屍橫當場，一個活口都沒有。我繞城仔細察看了一陣，發現所有的人都是在瞬間被殺的。真可怕！我拔腿奔出這座死城，直衝Redstone城堡，聽聽Mesron有沒有什麼對策。

當他的影像在迷濛的霧氣中逐漸清晰時，Mesron的臉色和他的語氣一樣著急：Seacrest城正遭到攻擊！你得立刻趕去，否則就太遲了！天啊！Mantor竟然一刻也不讓我休息（幸好那隻鐵打的鷹是不會累的），也許我和他在Questron的帳還沒算清吧！總之，這次我們得再一次會面了。

以最快的速度跳下鷹背直奔Seacrest城門，我看見那個史上最邪惡的巫師正站在不遠的地方；雖然是在遙遠的過去，他的樣子比起我上一次和他對決時仍然沒有多大的差別。他很快的就發現了我，喊道：「守衛！殺了他！」

一群群面無表情的守衛立即圍了過來。媽的！這傢伙使了什麼邪法？我沒有太多的時間考慮，順手使出終止術凍住守衛，然後向他衝去，使出全力一刀往他頭上劈落。

## 魔界神兵 II



突然間他像一陣煙般消失了，我揉了揉眼睛，搞什麼鬼？回頭一看，守衛們好端端的站在門口，我不放心的巡視了一遍，這才相信Mantor的邪法已經消失了，順便買些食物，這才出城飛回Redstone城堡。

當我到影像之廳和Mesron會面時，他微笑著加了我5點的智力就消失了。混蛋！我爲了你幾句話四處奔波，這樣就想打發我啊？我不死心的再和他談話一次，他居然說出了一大段話：

「截至目前爲止，每一件任務你都圓滿的完成了，我現在宣佈你已經是騎士了！」他同時把我的力量、智慧以及敏捷各加5點。我這才滿意的離開了城堡，到其他的城鎮去補充生命力。

加了2000點的生命力之後，我仍然覺得意猶未盡，身體中似乎還有許多的空缺尚未被填滿。於是我把銀行中的錢全提出來，出城、進城地補生命力，最後補充到六萬餘點才全滿。接著我又用餘錢買了目前最強的裝備—十字弓（Crossbow）和板條盔甲（Ribbed Plate），出城風光一番。帥啊！現在有誰能奈何得了我！

接著我想起了那座要有鎖匙的騎士才能進入的地下迷宮。現在我是騎士了，鎖匙大概也找到了，不妨去看看。於是我乘上鷹，向著最後一座地下迷宮—絕望（Despair）而去。

## ★絕望的秘密

抵達入口之後，我用Black Key順利的打開了門鎖，然後闖了進去。有了在前一座地下迷宮的經驗，在此前進並不難，只是什麼強大的怪物在此全都出籠了，打到最後我連火球都懶得用，只要一被攻擊就使出首波震爆，反正他們也磨我不死。唯一令人遺憾的是天國之幻影經常在此出現，實在是想帶一個回家，可是……只好對她們客氣一點，用火球送她們上西天，成爲名符其實的「天國之幻影」。唉！（註：不是我不附上此處的地圖，而是這座地下迷宮只是一條通往Mantor宮殿的通道，完全沒有任何重要物品，只要闖到第八層找到往下的樓梯即可，請自行努力！）

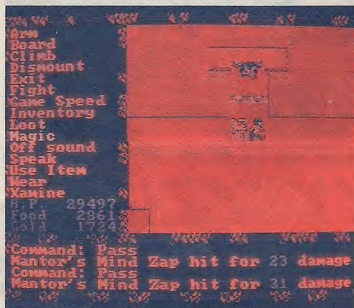
在一陣陣的激戰後，我終於抵達了第八層，走沒幾步就聽見了Mantor的嘲笑聲：「傻孑，你總算來了！我們的魔法之書也快完成了！哈哈…」好小子，能讓你得這麼？我拼命的四處搜索，在某個地方找到了一條往下的通道。我沒有猶豫，一縱身就跳了下去……

再度張開眼睛時，我正在一個巨大的華麗房間中。Mantor這傢伙，在這裏建地下宮殿？眼前一大群邪惡的守衛衝了過來，我抓起十字弓迎了過去，才走一步，心中突然感到一陣衝擊。就在我吃驚之餘，那群守衛已經包圍了我…該死，終止術和首波震爆都失效了！我用十字弓和火球殺出一條血路，每走一步心中就感到一陣無法忍受的痛楚，心靈之擊？一定是



Mantor 那老小子的傑作。哼！想磨死我可沒那麼容易，等著瞧，找到你時一定給你好看。

一路往左往右，不斷的向上方走，我感到一股邪惡的氣息逐漸接近，不由得抓緊了手中的十字弓。在解決了一群煩人的守衛後，我轉向一條往左的長通道，在途中看見了一個被吊在牆上，滿臉憔悴之色的人——Kalfar！



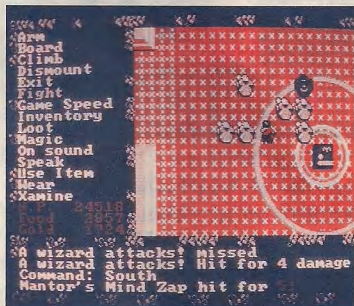
我想把他放下來，這才發現他的面前有一道無法穿越的力場。我憤怒的搥打著力場，卻無法可想。這時 Kalfar 虛弱的開口了：「快點，他們的…魔法之書…就快完成了…」

我從他的眼中看見了期盼和寄託的神情。一股怒火從我的心中湧出，轉瞬間充滿了全身，Mantor 的心靈之擊突然間似乎不再有效了。好，好，Mantor，這筆帳也記在你頭上，等著瞧吧！



## ★ 六法師

告別了 Kalfer，我走到通道的盡頭，上方又是一群討厭的守衛。幹掉他們後我轉而往上，依稀可見右方是個很大的大廳。我緩緩的走過去，一步，兩步……忽然間我看見了六個穿著長袍的人影。是他們！六個瘋狂的法師！



我的弩箭和火球猛烈的「招呼」著他們。想不到這些法師竟是意想不到的弱，根本抵不住我的攻擊，轉瞬就消滅了大半。就在我重傷其中一個，正要順手送他上西天之際，右方閃出了一個邪惡的人影，閃著光芒的雙眼凝視著我，我頓時感到一陣強烈的寒意。Mantor！

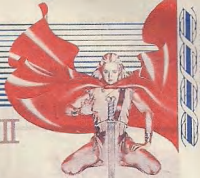
我加速把殘餘的兩個法師解決掉，然後交互的使出弩箭和火球攻擊，而這些對步步逼進的他竟是完全無效！我使盡了全力拼命的把箭支和火球往他身上射，但弩箭支支漏失，火球一到他身前就散了，根本就傷不了他。

一陣恐慌籠罩了我的理智，我開始瘋狂的使用特殊物品。銀鎖匙、力量之杖、月石護身符…用到魔法之書的時候，我翻到最後幾頁，驚然看見在四大法術的後面居然多出了一個法術：「毀滅」（Destruct）！我滿懷希望的施展了出來，但是結果是一無效！

## ★ 最後的決戰

Mantor 的心靈之擊和手杖的攻擊仍然不斷的折磨著我，無法可施之餘我只有向右前進；在兩個圓圈

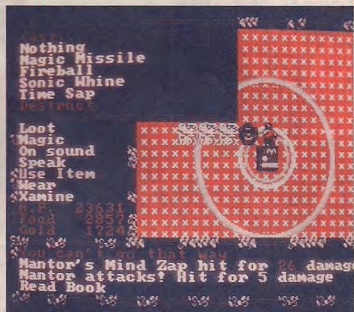
## 魔界神兵 II



中間，赫然放著已完成的魔法之書！我的心中浮起了一陣奇異的感覺，兩本魔法之書居然超越時空在此相聚了，這是命運的安排？還是……

Mantor 一點思考的時間都不給我，便凶猛的向我衝來。等等！該不會……我站在魔法之書旁邊，翻開「毀滅」術那一節，大聲的念出它的咒語。突然間一陣強烈的白光掩住了Mantor的身軀，他在驚叫聲中消失在我的眼前。當我往旁一看，兩本魔法之書都不見了，連一點灰都沒有留下。我不敢相信的摸摸放書的台座，然後頹然坐下。這一場戰鬥終於結束了，我希望再也不要再有這種事了，已經夠了。

我眼前一花，台座旁多出了一個人，是Morle。他微笑著施展了一個法術，在閃光消褪後，我看見了Mesron，舊日的城堡，Questron的土地…陣陣回憶浮現在我的腦海中。



「你再次的解放了Questron大陸，同時也把Landor和法師王國從邪惡的手中拯救了出來。我現在宣佈封你為Questron的公爵，以及Landor的伯爵！……」

Mesron的語聲猶在耳際，我仰望遠方的白雲，心中卻有一絲疑惑？

「Mantor真的被消滅了嗎？Questron的故事是否就此告一段落？」

不管那麼多了，讓我們一起期待Questron III吧

### ★ 後 記 ★

Questron II的故事就至此結束，但還有一些特殊事項介紹於下：

- ① 使用魔法之書亦可施展法術，但均需耗去相當的生命力，越高的法術耗越多。
- ② 力量之杖剛拿到時，用一次可恢復400點的生命力，但和月石護身符一樣次數有限。
- ③ 武器、護甲、交通工具均隨著時間（個人狀況表中的“Time”）的增長而逐漸

- 加強。當你已經準備前往「絕望」地下迷宮前，可先去Grissold城一趟，那裏不但該有的店全有，而且裝備店水準特別先進，可先買到強力的裝備。
- ④ 在地下迷宮中可找到棺材（Coffin），打開它常可加強（當然也可能減低）某些屬性的點數。假如你有耐力，也以重複進入，仍然可以再加一次。
  - ⑤ 在昇為騎士之後，切記不可亂屠城，否則在短期間內該城的守衛將會記住你，一看到你就攻擊。

最後，謹祝您玩得愉快！



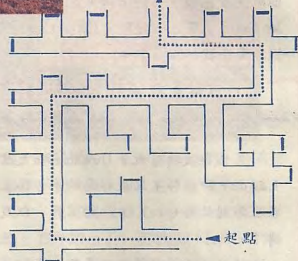
RPG高手摩拳擦掌所期待的

# 風雲際會

WILLOW 完全攻略篇



終點



地下迷宮行進路線

Hi，經過這段期間的“混戰”，你開過了幾個冒險項目呢？還是每次都被柯爾將軍“砍”得頭破血流？英雄不怕出身低，想想筆者也是幾經慘死劍下的悲慘經驗，最後，只好學Lord British 般召喚龍之騎士LYC，經過一番天昏地暗的血戰後，才把柯爾擺平了，至於詳情如何，待我慢慢道來。

首先，你第一個碰到的難關就是讓人暈頭轉向的地下迷宮，可別讓它嚇著了！其實，這只是排列組合的問題，不過較浪費青春罷了，當然，要成爲一個真正的英雄自然需要具備很多條件，耐心就是其中重要的一項。建議你，邊走邊畫地圖，總有一天會找到出口的，但要注意隨著轉動的方向移動地圖，否則，包管你走得不知所以然。不過，如果你已經走得拖不動了，那就考慮看看解答的地圖吧！

出了迷宮，馬上就直驅森林（Nockmaar Woods），這是除了和

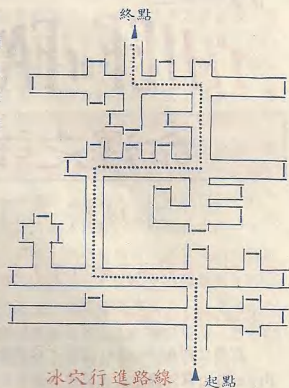
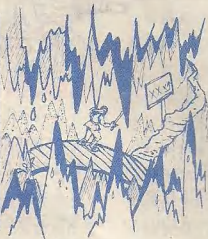
柯爾的戰鬥外較困難的一頁。你務必要走過右邊的河才能到達在右上角的戴其尼交叉路口，讓敵軍追捕和狗咬的滋味不太好受吧！告訴你一些絕竅：橋就在右下方，你只要盡快往此方向前進就對了，過橋之後雖然敵人少了，但仍應謹慎地使用寶貴的橡實，記住，橡實丟出後還是可以檢回來再用的。當然，你也可以利用“詭計”陷害敵人，例如讓他們掉進沼澤或河裏，巧妙自在人心，就看你如何運用了。

過橋之後，快向上走，便可以看到戴其尼交叉路口（Daikini Crossroads）的指標，選那個牢籠才好呢？右邊關的才是瘋狂馬提根，救出他後，該是第一次施展法術（Spellcasting）的時候了，試試看依序選第1, 2, 13三個符號，保證能把女巫師芬·瑞莉爾（Fin Raziel）的老鼠形變成烏鴉，雖然一步步接近施法成功的階段，但礙於“劇情需要”只好繼續下一個冒險。





通過冰穴 (Ice Cave) 的原理和地下迷宮相同，同樣需要相當的耐性，不過，筆者實在不忍想像屢受冰封的“寒冷感受”，禁不住要畫出冰穴的行進路線，趕快出去享受一下陽光吧！



冰穴行進路線

第二次大展法術的機會終於來了，不過，先別高興，即使你按照順序選擇 5. 9. 7 的符號，也只能把女巫師變成山羊，這簡直是捉弄人嘛！不論如何，瘋狂馬提根和柯爾將軍的戰鬥 (Battle) 還是要進行的，在一步步接近對手時，提醒你，別太心急，走一步就先停下來等飛來的武器，如果一路上都沒受傷的話，便能多保留些“元氣”，“較量”時獲勝的機率也高多了。戰鬥技巧在說明書內已先透露，注意，柯爾會發出連續的攻擊，然後，便會有段“喘口氣”的時間，好好把握吧！總之，別讓他逼得跌下城堡缺口了。

解決了難纏的柯爾，真正的善惡之戰才算開始，你必須“用力地”把女巫師變回人形，依序選 4. 6. 12 吧！沒有了芬·瑞莉爾的協助，單槍匹馬的衛羅要戰勝巴摩達女王 (Queen Bavmorda) 可是很困難的哦！

當你使女巫師回復人形後，螢幕上會出現幾個故事敘述的畫面，一再強調要你謹記女巫的教誨，其實，在你嘗試施展法術的三次經驗中，芬·瑞莉爾已經告訴你戰勝巴摩達女王的法術了。還記得救出女巫的九個符號嗎？只要把前後順序略作調整就一切 OK，也就是鳥鴉、人、山羊的排列順序，一不作二不休，乾脆來個法術大公開——即 1. 2. 13. 4. 6. 12. 5. 9. 7. 而且務必照此順序選擇符號哦！別不信邪，否則，後果自行負責！



只見凶惡的女王經過多次掙扎，還是不得不屈服於你的威力，終於消失得無影無蹤了。成功的滋味如何？如果你想再重玩，而不想玩同樣的內容，只要依說明書的方法重創遊戲，你馬上就會發現人事不依着，景物也全非了！

另有一點附帶說明，此處所附的地下迷宮圖和冰穴圖只是照其行進路線而繪製，筆者的距離概念並不是非常好，因此，可能和實際的距離略有差距，但你只要根據圖上所標示的方向行進，保證過關！



# THIEF of FATE

## 命運之賊 之二

### 冰城傳奇 III



■文：李永治

#### 第三章 綠野遍地的阿布里亞

##### ① Hawkslayer 出現

在傳送到 Arboria 之前，我們先在 Skara Brae 附近荒野探索；在找不到值得深入探查的地方之下，我們決定開始向第一個區域—Arboria 出發。

依長老的話到達 Skara Brae 南方的樹林內後，我們感到一股平和的氣氛，令人心曠神怡。LIV 施展了傳送術 I 後，地面立即響起了一陣雷鳴般的聲音，告訴我們在藉著大地之力穿越時空傳送到另一區時，必須先依照以下的四個字說出傳送碼。當我照著冒險手冊上的石製轉盤找到並唸出正確的傳送碼後，地面立即發出 n 道微弱的青白色光束，將大夥全籠罩在光柱之中，我們感到身體好像飄離了這個世界…。

在朦朧中，我們看到一個全身武裝的黑髮戰士—Hawkslayer，他要求加入我們；基於四海之內皆兄弟的原則，我們接納了他。



##### ② 白髮的精靈國王

隨著光柱消失，我們發現已經抵達了阿布里亞 (Arboria)。根據手冊所提示的方法，我們很快就找到了這兒唯一的城鎮；從入口處一直走，就進入了國王所住的城堡。國王是個白髮的精靈，看來相當地不安；知道了我們的來意後，他要我們先去 Festring Pit 找到意圖染指這區域的 Tsl-otha，並將他的頭帶來後，才讓我們進入 Sacred Grove 拿取長老所要的 Valarian 之弓 (Valarian's Bow) 和生命之箭 (Arrows of Life)。但是國王又告訴我們，只有得到 Valarian 之塔上的黑夜之矛 (Nightspear) 後，才能夠徹底毀滅 Tsl-otha。告別國王之後，我本先讓大家去取得黑夜之矛再說，沒想到 GRX 和 LIV 竟嚷著要休息一下！真是的…。好吧！趁此也順便看看阿布里亞週遭環境事物吧！GRX 和 LIV 一聽到大家答應後，立即相擁著又唱又跳，高興萬分。唉！又不是來郊遊的。



##### ③ Gil 一能在水中呼吸的神奇法師

在城市內逛了一圈後，發現這兒不但有神殿、酒吧，還有檢閱廳！我們進入檢閱廳一看，發現檢閱長竟然是個體態臃腫的人魚法師！他面露微笑地要賣 GRX 和 LIV 一個法術，而索價一萬元！LIV 一看是 Gil 一冒險手冊所提到的其它法術中的三個之一，立即要求學習；我們只好用旅費讓她去學習，至於 GRX 就只得忍耐一下了。



出城之後，我們隨意地四處逛逛，倒也發現了不少：(S3,W5) Valarian之塔 (S4,E3) Fe-stering 之塔、(N2,E4) Arefolia樹、(S4,W2) Oak樹 (N4,W5) 則是一個老人魚住的小屋，屋後有一座小湖。大夥決定先向那老人魚探聽一下是否有其它訊息。

沒想到剛開口，這傢伙就伸手要談話費！YMJ 忿忿不平地扔一百元在他面前，老人魚才不耐煩地告訴我們Arefolia樹的樹實內充滿氧氣，具有Gill 的功效。我直覺地感到他還隱瞞了一些事情，就再掏出了一千元給他。這個傢伙收下這些錢後，臉色就親切了許多。他告訴我們屋後的小湖底下有座水晶宮殿，裏面有座具有療傷神效的「生命之水」(Water of Life)；但要進入湖底，則得具有Gill 法術才行。說完話後，他願意教我們其中一人學習Gill 法術，GRX 立刻義不容辭地接受了。出來時，LIV 憤怒地想找檢閱廳的那胖子魚算帳，我們好不容易才勸阻了她。進入水晶宮殿後，我們一邊讓GRX 和LIV 施展Gill 法術以維持呼吸，一邊仔細地探索。找了半天，才在(N2,W12)處找到了正從地底湧出的生命之泉。Jean 連忙將酒袋內的醇酒一口氣喝完，然後再裝滿生命之水。



④黑暗之精筆—Nightspear

離開小湖後，原本想要直接到Valarian之塔拿取黑夜之矛的，但YMJ 提議先到剛才那兩棵樹下瞧瞧，大家也就同意了。到Arefolia樹下，大夥將樹實吃下後，感到一股清新的味道；由於老人

魚已提過該樹實的功用，我們也並不怎麼重視。再到Oak樹下時，YMJ 看到樹下有許多橡實 (Acorn)，就一口氣吃了好幾顆，想看看有什麼作用，結果過了半天，還是沒啥異樣。我於是拿起一顆放在身上，心想以後也許會用得著。

進入Valaian 之塔後，我們很順利地從一層的(N1,E3)和二層的(No,Eo)爬到第三層，途中雖然遇到許多強大的敵人，但只要GRX 的MAMA 一施展出去，就成爲一堆堆的烤肉了。

到達第三層後，我們看見有一個巨大的石盤擋住了往第四層的通路，而石盤底下有個橡實狀的凹痕。我立即把身上所帶的橡實嵌進去，但還是沒有什麼反應。難道要讓橡實長大成橡實樹後，把石盤舉起來嗎？難道我們要在此等待n年嗎？這時Jean 突然一言不發地拿出裝著生命之水的酒袋，向橡實滴了幾滴。這時令人驚奇的事發生了，橡實突然急速地成長，變成了一棵巨大的橡樹，將巨石盤高地舉起；這一來我們就很容易地上了第四層。

在一番找尋之下，我們終於在(N2,E3)發現了Nightspear。它被放在一間極黑暗的秘室內，當我們發現它時，周圍的牆壁都已經被Litewand 照著如同白晝般；唯有它仍全身漆黑，絲毫沒有一絲亮光反射，令每個人的心裏都冒出一股寒意。GRX 看到它後，立即興奮地衝過去拿起它，沒想到他剛拿起身時就感到一股凜冽的寒氣從槍身冒出，使得他禁受不住而鬆開了它。這時沉默多時的EXODUS 突然一把就拿起了它，看起來若無其事的樣子，使我們不禁面面相覷。



### ⑤ 第二個魔王 Tslottha

略作休息之後，我們就前往 Festering 之窖。靠近時我們發現洞口有陣陣惡臭的毒噴出，而洞口（其實該說是「裂縫」）看起來就彷彿像是地面遭到巨刃遭受到割裂一般。進入洞口之後，面前突然出現一張可怕的魔嘴，凶惡地威脅我們。我立即用 Stoneblade 砍過去，它就在空氣中消失了。隨後我們找到了一個往下的樓梯（N14,E14）和兩個在密封房間內的地門，分別在（N4,E9）及（N6,E10）。我們決定先從樓梯往下探索。

一下樓梯，我們就感到有一股寒意從頸後升起；雖然實際上這地方並不怎麼寒冷，但卻感到極寒酷的凍氣滲透到體內。大家咬緊牙關地四處探索，結果發現這地方被完全分隔開來；於是 GRX 開始應用 PHDO 法術，使得我們到處通行無阻。最後我們終於在（N14,E6）處找到了 Tslottha。



這場和魔王級怪物的戰鬥竟然結束地這麼快！當這個令人噁心的傢伙悶聲張地說完最後一個字時，我已經用迅雷不及掩耳的可怕速度將 Stoneblade 送入了牠的身體；當牠驚訝的表情逐漸石化時，我們簡直不敢相信這麼容易地就獲勝了！

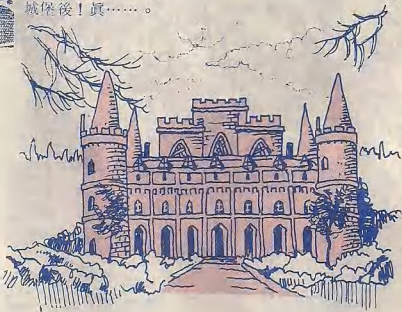
沒想到正在興奮之餘，Tslottha 的頭頂突然冒出一團巨大的白光，隨著光團的逐漸擴大，石化的地方竟然慢慢地恢復了肉身！正當手足無措時，EXODUS 突然舉起 Nightspear 指向那團白光；奇異的事又發生了：白光似乎遇到了可怕的事物般，掙扎地想脫離 Night spear 的魔力，但是它漆黑無比的槍身像是能否嚥任何物體似地，終於將那團白光——也就是 Tslottha 邪惡的靈魂永遠地禁錮在其中了。



隨後 YMJ 就一刀將牠的頭砍了下來，以便帶回去獻給精靈國王。這時牠的心臟突然又撲通地跳動起來，為了預防萬一，我就將其心臟取出。取出心臟之後，Tslottha 的屍身立即迅速地腐化，使得周圍充滿了可怕的惡臭；我們便匆匆地離開了這個臭氣衝天的鬼地方。

### ⑥ Valarian 之弓及生命之箭

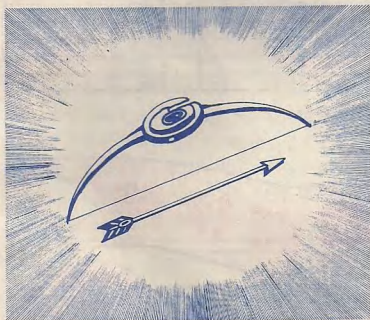
進了城堡後，國王看見我們及手上所拎著的 Tslottha 的腦袋後，立刻欣喜地站起迎向我們，並興奮地說：「太好了！你們的英名將會在此留傳到永遠！現在請到 Sacred Grove 拿取你們所要的吧！」啊！原來 Valarian 的弓和生命之箭就在城堡後！真……。



進入 Sacred Grove 後，我們感到空氣中充滿了邪惡的氣息；想不到這個國家的聖地也被怪物入侵了！我們邊砍邊找，終於在（S5,E4）處找到了 Valarian 的安息之地。剛一入門，Valarian 的模糊身影在我們面前，並以極威嚴的口吻告訴我

們有件尚未完成的事使他還不得永眠於此，如果我們完成了這件事，就將能獲得應得的報酬。我們立刻勘察了四處環境，發現有個大碗放在 Valarian 的棺木上，而有根小管從碗內伸出一截在邊緣外。由於碗的位置正好在這個人形棺木上的心臟部位，因此我就將 Tslatha 的心臟放在碗內，但還是沒有發生什麼事情。這時 LIV 靈機一動，立刻一把搶過 Jean 裝生命之水的酒袋，並從小管將生命之水緩緩地流至心臟上。

奇蹟再次地出現了：原本死寂的心臟似乎又獲得了生命般，又開始緩緩地跳動；雖然跳動的一瞬間發出的生命之火花燒灼掉 YMJ 額前的頭髮，但我們感覺到有個聲音在心中響起：一切都完成了。這時右方的牆壁緩緩地消失，而出現了一道門；我們就進入探索，終於在 (S9,E9) 找到了 Valarian 之弓及生命之箭。



回到 Skara Brae 的檢閱廳之後，長老收取這兩項寶物之後，立即作了個深呼吸，然後微笑地說：「做得好，孩子們。我先前曾派遣 Hawkslayer 到阿布里亞以收集這兩項物品，但目前在你們的幫助之下完成了這項任務。現在趕快去蓋里帝亞 (Gelidia)，那是個冰天雪地的世界；去尋找 Lanatir，並將力量之杖 (Wand of Power) 和 Lanatir 之球 (Sphere of Lanatir) 拿回來。」接著他又告訴 LIV 到達蓋里帝亞的傳送法術，以及施展法術的地點—寒冷之山峯 (Cold Peak)。

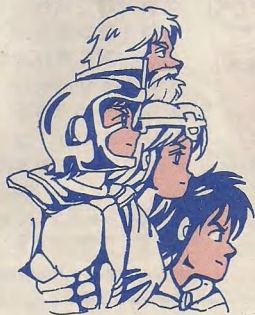
離開檢閱廳後，大家便開始七嘴八舌地討論了：「法！又不是趕場作秀，竟然叫我們東奔西走地

幫他拿東西！」「原來 Hawkslayer 是老傢伙派去的；但他怎麼不回來了？難道要在那兒坐鎮嗎？」由於太過吵雜，引來了一大堆怪物，結果全成為 LIV 的 FAFI 法術之下的犧牲品。呆子！什麼不好惹，偏偏去惹…啊！我可沒說！

不過我們又知道了一點：原來這個區域的七個看來不怎麼重要的地方，竟是施展法術到達七個地區的魔法點！於是我們再一次地找出這些地方，並標下其位置。它們的位置分別是：

● 微光之樹叢	Twilight Copse	(S7,W9)
● 寒冷之山峯	Cold Peak	(N7,W15)
● 水晶之冷泉	Crystal Spring	(N5,E2)
● 侏矮人礦坑	Old Dwarf Mine	(S9,W13)
● 陰影之岩石	Shadow Rock	(S3,E4)
● 硫黃之溫泉	Sulphur Spring	(S11,E3)
● 亡靈幽谷	Vale of Lost Warriors	(S2,W5)

經過這番長途的旅行後，大家的身心都已經疲累不堪了，所以我們決定先回到難民營內好好地休息一下，以再度迎接下一次的挑戰。



編號	類別	遊戲名稱	編號	類別	遊戲名稱	編號	類別	遊戲名稱	編號	類別	遊戲名稱
01	聽話	無敵飛狼	29	角色	魔神之吼	58	智育	銀河迷宮	01	戰鬥	霹靂飛狼
02	冒險	創作機	30	角色	忍者傳奇	59	智育	最後的忍者	02	戰鬥	霹靂飛狼 II
03	智育	瘋狂大家樂	31	智育	鑽石迷宮	60	智育	三傻行戰	03	角色	遠古的傳說
04	智育	魔界村	32	戰鬥	戰戰	61	戰鬥	風雲戰艦	04	角色	公元2400
05	運動	天生好手	33	戰鬥	深入虎穴	62	智育	瘋狂大賽車	05	冒險	黑魔法
06	智育	機動戰士	34	智育	奪寶奇兵	63	智育	黑街風雲	06	角色	創世紀V(上)
07	戰鬥	雷虎特攻隊	35	智育	忍者大對決	64	智育	惡報童	06	角色	創世紀V(下)
08	冒險	警察故事/上	36	智育	機器蜘蛛	65	角色	影之門	07	戰鬥	死亡君王
08	冒險	警察故事/下	37	智育	俄羅斯方塊				08	戰鬥	霸王斧
09	智育	幕府將軍	38	戰鬥	空中英雄				09	角色	命運之賊
10	智育	魔法彈珠	39	戰鬥	紅色十月號				10	角色	歐洲公路戰
11	智育	怒	40	智育	卡諾				11	角色	荒野遊俠
12	角色	未來戰士	41	智育	虎膽妙算						
13	劇情	核子防衛戰	42	智育	鐵手戰神						
14	運動	燃燒的野球	43	角色	歐洲公路戰						
15	運動	野外籃球	44	推理	卡門聖地牙哥						
16	戰鬥	飛狼突擊II	45	智育	瘋狂大冒險						
17	智育	迷宮組曲	46	戰略	眼鏡蛇計劃						
18	智育	賭王關子王	47	智育	死亡之劍						
19	模擬	名車大賽	48	童話	神奇王國						
20	模擬	超級機車賽	49	智育	打磚塊						
21	冒險	幻想空間	50	戰鬥	深太空						
22	動作	惡魔城堡	51	戰鬥	海蠻魔獸						
23	動作	大海盜	52	冒險	風雲際會						
24	智育	開之輪歌	53	智育	扁扁帽						
25	冒險	宇宙傳奇II上	54	角色	魔界神兵II						
25	冒險	宇宙傳奇II下	55	戰鬥	火狐獵						
26	智育	核能戰士	56	角色	巫術IV						
27	運動	加州運動會	57	角色	創世紀V(上)						
28	戰鬥	捍衛雄鷹	57	角色	創世紀V(下)						



## 徵求新伙伴

### 好東西要與好朋友分享……

玩過這麼多的遊戲，你是否覺得已經所向無敵而正為找不到敵手而感到惋惜呢？

現在是你挺身而出的時刻了，軟體世界給您一個“有話要說”的天地，只要您不吝嗇，將您的玩後心得或是自行設計的遊戲程式，都可來函，您的大作，經過我們刊載，或發行，也許會造福許多的電腦玩家，你何不提筆試試？

- **遊戲心得：** 您的稿件一經被錄用，將寄上優厚的稿酬，且將視您的能力，列入軟體世界的特約作者名單，撰寫新遊戲的手冊心得。
- **遊戲程式：** 歡迎您把心愛的作品，寄來給我們，我們將為您發行，展現您獨到的見解與精銳的眼光。

# 你問我答

軟體天地



自從“追蹤報導”於七月份粉墨登場再次出擊之後，引來各路英雄好漢“熱情有勁”的蜂擁來信，迫得我們幾乎天天加班，日夜不休。“用力”地火速回信，以致龍體日漸衰弱，龍頭日漸膨脹，龍麟日漸脫落……；但幾個人畢竟抵不住眾人“圍攻”，因此若有耽擱了諸位發燒友的寶貴時間，還望你們能夠原諒！

由於部份的來信問題一再重覆，因此我們在整理這些問題後，決定將它一一刊在本專欄上，不再一一回信答覆，請大家多多包涵

問：為什麼有些遊戲在我的機器上無法順利執行，經過更換，情況依舊；但在別的機器上却可以執行？

答：當你購買軟體世界的軟體時，請先注意你的機器是否和APPLE (8bit) 或 IBM PC XT (16 bit) 完全相容；若不完全相容者，可能無法適用我們的某些軟體，例如「命運之賊」便是一例。

問：為什麼我的信件寄去之後，一直未收任何回信？請快答覆我！

答：當筆者每天接到“一堆”來信時，按照國際慣例，有附上回郵的，不論即時、掛號或平信，都是先到先回；最後才輪到那些未附回郵的。不過，要是這些信件未處理完畢又收到第二批信件時，那未附回郵之信件將會被打入“冷宮”待有空閒時再回，因為未附回郵之信件意謂著“不期待回信”。所以若想要儘快收到回信的話，來信時就別忘了附上回郵，否則回信可要落空了！

我是 APPLE (8bit) 或 IBM (16bit) ?



附回郵!



問：為什麼說明書的內容總是不太清楚？害我玩不動！

答：根據我們長期的調查結果顯示，大多數人都在購買軟體世界後回到家就匆匆忙忙的上陣，都以為現今的遊戲都很容易對付；一旦遇到問題時才慌慌張張地翻開說明書尋找，自然看不清楚。

其實，軟體世界的手冊編排已經有大幅度的改變了，我們為您加上了插圖，字體保留 5 號字型，除非文字過多，否則我們在字體上都會堅持保留原寸而增加手冊的頁數，不再只有 24 頁了！因此，我們希望各位發燒友買了軟體世界後，先倒杯“烏龍茶”，舒適的坐在椅子上，帶著一份愛心，慢慢地、仔細地欣賞說明書內的故事與操作方法，然後拍拍胸口，信心十足的上陣征戰吧！

有很多玩家來信所問的問題，其實在說明書上已有清楚的解說，如“幻想空間”裡如何跳過 5 個問答題之類的问题就是明顯的一例，這些信件常常使得我們頭痛萬分，舉筆維艱，不知如何應付才好！所以，我們誠懇的希望各位發燒友能在上陣前先把說明書看上幾遍，以減少這些不必要的“代溝”。如果依舊看不清楚的話，請註明手冊令你不清的地方，寫信到本中心來，我們會儘快的為你解答；而你的寶貴意見將是我們修正以後出版的手冊的重點。

“記得”

詳細閱讀

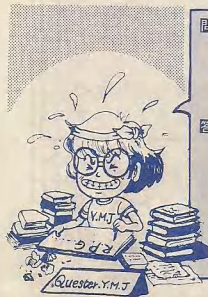
了解後——

——再玩！



問：如果遊戲進行到一半“當機”，這應該如何處理？

答：富有以上情形發生時，請先詳細地註明使用機型、BIOS及發生當機的情況，並將碟片放入五片裝的磁片整理盒（電腦公司有售）或硬紙板上，將其妥善包裝好，並附上工本費每片10元及回郵30元，也可以用郵票代替；以掛號寄至高市郵政28-34號信箱 軟體世界維修部收，我們將會儘速地為你處理。



問：看了貴中心近期所出版的RPG遊戲都相當的吸引人，因此本人特地購買了這些角色扮演遊戲，想一探這奇幻的世界，結果每次進入不久後便“Game Over”了，請問可有什麼辦法可以使得我的主角或隊伍活得更長久呢？

答：為了解決越來越多想玩却玩不動RPG（Role-Playing Game，譯為角色扮演遊戲，如創世紀V、2400 A.D.等遊戲）的發燒友各式各樣的問題，我們將邀請本追蹤特約作家Quester Y.M.J.先生收集這方面的資料，為大家撰寫一篇有關RPG遊戲概念的專題文章，深入淺出的剖析和介紹RPG的一些知識和「求生之道」。請各位新人耐心等待，別忘了加入俱樂部，以便“追蹤”能隨時隨地的追蹤到你！

問：本人最近玩Game時，有些地方實在無法過關，是否能寄上該遊戲的秘笈給我呢？

答：哦！這是我們碰到最頭痛的問題，因為軟體世界出版遊戲的宗旨是好玩又值得保存的遊戲，而這個“好玩又值得保存”的信念却害得我們好慘。因為有些遊戲都不是一朝一夕可以玩完的，都必須玩上好一段日子。因此，若你們發生玩不下去的時候，把情況寫下來寄給我們，我們儘可能為你解答；請不要一見面就說：我要××秘笈！因為那樣子表示你玩Game太依賴解答和第三者了，這樣玩起來就沒有成就感了，對嗎？不過，對於你們的“無法度”，我們還是會為你服務的！



問：為什麼在MONO顯示器中圖形頁和文字頁切換之時，畫面會跳動不止？

答：此乃顯示器的頻率不符之故，這時你得用手或起子調整顯示器後方的V HOLD，直到畫面穩定不再跳動為止。

最後，要提醒各位發燒友的事情有：

- 1.若你有任何問題需要解答的話，請勿直接寫在“資訊知音”或“票選活動”上，因為我們在收到信時最先行分類；若你把問題寫在其背後或旁邊時，很容易被我們忽略掉。所以閣下如果有些問題需要回答，請用平信並附上回郵寄來，這樣才便於我們的作業，謝謝！
- 2.若對我們的產品有任何意見、問題、建議或者手冊有不詳細的地方，請來信到高雄市郵政28-34號信箱，軟體世界收即可，我們將盡力為您服務。好啦！各位發燒友，我們下期再見了！

