

出版 / 1990年3月8日

特價

40元

The Softworld

# 軟體世界

全新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

3月號 第12期

## 國內報導

資訊月餘波盪漾  
配合美商SSI 10週年慶

軟體世界雪片紛飛

中獎名單大公開

名車大賽設計小組專訪

F-15 II 拜將封侯篇

背負真解救醫生  
的頭號大任 110 大俠現身

### 幻想空間 III 4000分完全攻略

## 信長之野望

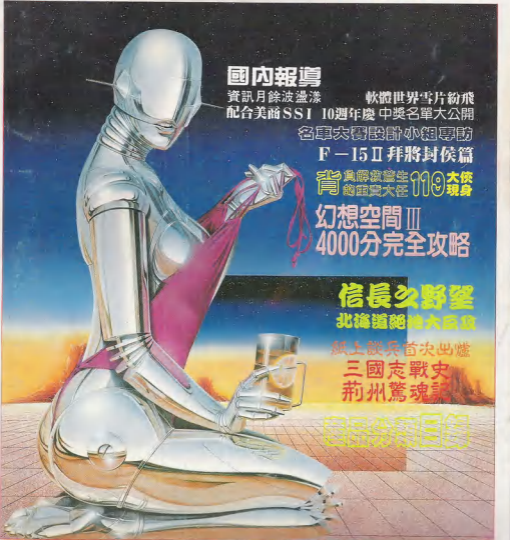
北條道純絕地大反攻

紙上談兵首次出爐

三國志戰史

荊州驚魂記

遊戲金寶典



# 三個臭皮匠勝過一個諸葛亮

# 三個諸葛亮勝得過一部電腦嗎?

有獎趣味徵文



## 海狐 F16

在中國歷史中，諸葛亮算得上是位最富傳奇色彩的人物，他的足智多謀，使他成爲奇謀巧策的軍事家，變幻莫測的兵法家，並且又懂得呼風喚雨、未卜先知！不論是曹操或周瑜以及任何對手在他的眼前都是如小丑一般，被玩弄於鼓掌之間，在三國時代，諸葛亮運用他的智慧及謀略，成功的輔助劉備建立了一番豐功偉業。時至今日，我們還會津津樂道這位歷史性的傳奇人物。如果三國時代，曹操能有一部電腦供其作兵力調度、戰術模擬……以電腦與諸葛亮相抗衡的話，那今日的歷史是否會改變呢？相信玩過「三國志」或是其它戰略遊戲的人，都可領略電腦的萬能及威力。

### 三個諸葛亮是否勝得過一部電腦呢?

只要將你的看法寫下，即可參加有獎趣味徵文活動，詳情請洽全省亞洲電腦世界。

### 亞洲電腦世界全省經銷商服務網

城市	經銷商名稱	地址	電話	城市	經銷商名稱	地址	電話	城市	經銷商名稱	地址	電話
廣州	廣州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	汕頭	汕頭華興電腦	中山路105號	8350126-200	廈門	廈門亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	泉州	泉州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	漳州	漳州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
廈門	廈門亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	南平	南平亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	邵武	邵武亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	莆田	莆田亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	惠安	惠安亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	晉江	晉江亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	安溪	安溪亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	永春	永春亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	德化	德化亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	龍巖	龍巖亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	永定	永定亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	上杭	上杭亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	武平	武平亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	連江	連江亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	福清	福清亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	閩侯	閩侯亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	羅源	羅源亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	永泰	永泰亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	屏南	屏南亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	福安	福安亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	霞浦	霞浦亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	福鼎	福鼎亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	寧德	寧德亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	壽寧	壽寧亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	周寧	周寧亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	柘洋	柘洋亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	屏南	屏南亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200
福州	福州亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	福安	福安亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200	霞浦	霞浦亞細亞電腦	中山路105號	8350126-200

亞洲電腦

總經理公司：高麗市三民區民社路53號 TEL: (07)384-8088 FAX: (07)384-4537  
 副總經理公司：高麗市新生南路60號-2樓 TEL: (02)384-5225 FAX: (02)351-0617  
 副總經理公司：高麗市西大門區台南路146號 TEL: (04)320-6777 FAX: (04)323-0266  
 副總經理公司：高麗市西大門區台南路146號 TEL: (02)384-5225 FAX: (02)351-0617

世界網壇·巨星雲集·他們精湛的球技·博得了無數球迷的驚羨。

## PRO TENNIS TOUR



最精彩世界網壇  
的第一款網球遊戲  
，即將與您見面！！

火爆性子馬克安德烈、冷面殺手皮蓬、老將普里斯、女金剛網壇拉非拉林，以及網壇的金童玉女貝克、亨和夫這些名號，即使是不輸打過網球的人也都耳熟能詳。現在，你也能和世界第一網壇高手在球場上一決雌雄。職業網球大賽帶你巡迴世界各地，向本年各大事進軍。

本遊戲功能十分齊全。遊戲難易程度的調整相當具有彈性，而且遊戲的變化也很豐富。所以不但適合剛入門的新手，對於玩 Game 的高手也具有相當的挑戰性！

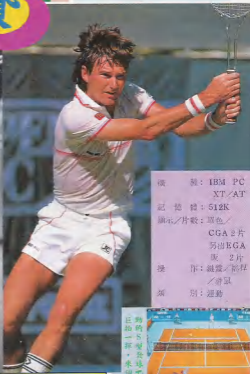
有相當的挑戰性！

遊戲一開始，你可以選擇參加比賽或是接受訓練，不過最好是先接受訓練熟悉一下發球、接球等各種技巧，然後再上場比賽。免得貿然上場被對手以「直落三」的懸殊比數，覺得你片甲不留。在訓練課程裡包括：發球練習、發球輔助訓練及對打練習等。

等你發球球技已經成熟時，便可上場比賽。你可以參加美國公開賽、法國公開賽、澳洲公開賽，以及享譽盛名的溫布登大賽。開始時，你以電腦排名第六十四名參賽，隨著比賽次數的增加，你的積分會逐漸累積，排名也隨着提高，不必羨慕馬克安德烈、貝克、貝克等人，你也可以囊括四大賽冠軍，贏得大滿貫，登上世界第一的寶座。

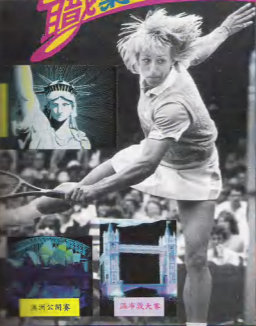
# 職業網球大賽

法國公開賽



機 號：IBM PC  
XT/AT  
記 憶 體：512K  
顯示/片數：單色/  
CGA 2片  
另出EGA  
灰 2片  
操 作：鍵盤/搖桿  
/滑鼠  
類 別：運動

巨大的發球吧！  
猛的一揮，來個發球



澳洲公開賽

溫布登大賽

現在，你有機會和世界頂尖高手一起爭奪冠軍的頭銜。

奇色  
巧策  
得呼  
及任  
於  
管轄  
像業  
性的  
電腦  
該高  
呢？  
，都

徵文

一、  
二、  
三、  
四、  
五、  
六、  
七、  
八、  
九、  
十、  
十一、  
十二、  
十三、  
十四、  
十五、  
十六、  
十七、  
十八、  
十九、  
二十、  
二十一、  
二十二、  
二十三、  
二十四、  
二十五、  
二十六、  
二十七、  
二十八、  
二十九、  
三十、  
三十一、  
三十二、  
三十三、  
三十四、  
三十五、  
三十六、  
三十七、  
三十八、  
三十九、  
四十、  
四十一、  
四十二、  
四十三、  
四十四、  
四十五、  
四十六、  
四十七、  
四十八、  
四十九、  
五十、  
五十一、  
五十二、  
五十三、  
五十四、  
五十五、  
五十六、  
五十七、  
五十八、  
五十九、  
六十、  
六十一、  
六十二、  
六十三、  
六十四、  
六十五、  
六十六、  
六十七、  
六十八、  
六十九、  
七十、  
七十一、  
七十二、  
七十三、  
七十四、  
七十五、  
七十六、  
七十七、  
七十八、  
七十九、  
八十、  
八十一、  
八十二、  
八十三、  
八十四、  
八十五、  
八十六、  
八十七、  
八十八、  
八十九、  
九十、  
九十一、  
九十二、  
九十三、  
九十四、  
九十五、  
九十六、  
九十七、  
九十八、  
九十九、  
一百、

33  
17  
66  
22



# 目錄 第12期 3月號



# CONTENTS

## NEW RELEASES

氩星異形 II XENON II

奇中棋 TRIANGO

瑪雅迷踪 LE FETICHE MAYA

北與南 NORTH & SOUTH

重金屬美女 BLUE ANGEL 69

風馳電掣 INDIANAPOLIS 500

裝甲雄獅 MI TANK PLATOON

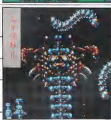
泰坦風雲 MINES OF TITAN

戰鬥轟炸機 FIGHTER BOMBER

英雄傳奇 HERO'S QUEST I



4  
5  
6  
8  
9



10  
12  
13  
14



16  
17  
19



78年度資訊月誌慶……國曆從零時。招大  
尋國台人與美商SSI 10週年慶報導 追寶

GAME SHORT

電玩短評 請看瀟灑天地



車中腳踏，人中龍風……追訪名車大  
賽設計師小組領導人：杜恩麥崔克先生



尋幽城寶……(四)普渡衆生  
遊戲完結篇

蘿塞拉的冒險 完全  
攻略 (二)

毀滅戰士 攻略與心得

風行者傳奇完結篇



幻想  
空間 III 4000分 完全  
攻略

銀河英雄完全攻略(二)



IRPG俱樂部



22  
24  
30  
33  
38



44  
47  
53

PC地帶

信長之野望——儲  
存多國遊戲進度法 119大  
更 正 香 港 下 週 刊

	<b>七嘴八舌</b> 遊戲大家談		54
	F-16II 飛將封侯篇		56
	毀天滅地特技 小鮫立大功 修改五招		57
	幽城寶藏 開鎖要 一老K手札		58
	F-19 飛將與 飛將封侯篇		61
	信長之野望一 戰爭地形修改法		62
	威震四鄰 現 信長之野望 新戰法 快 龍 龍 龍		63
	信長之野望一 北極護國 地大版談		64
	方程式機車賽一 登上冠軍寶座妙招		69
	<b>徵稿與通告</b>		70
	紙上談兵 三國志戰史 槍州驚魂記		71
	遊戲分類目錄 銷售排行榜		76
	意見調查表		79



- ◆ 發行人 / 蔡美菁
- ◆ 策略顧問 / 黃晉誠
- ◆ 企劃群 / 史純芬
- ◆ 編輯顧問 / 謝明奇
- ◆ 總編輯 / 李初陽
- ◆ 文字主編 / 吳海境
- ◆ 文字編輯 / 魏志龍
- ◆ 執行編輯 / 陳揚傑
- ◆ 美術主編 / 賀志龍
- ◆ 編輯助理 / 王麗敏
- ◆ 文字支援 / 王美玲
- ◆ 美術支援 / 林淑敏
- ◆ 美術支援 / 劉信良
- ◆ 美術支援 / 余昭銘
- ◆ 美術支援 / 陳金泰
- ◆ 美術支援 / 林秀娟
- ◆ 美術支援 / 千銀風
- ◆ 美術支援 / 陳兆宏
- ◆ 美術支援 / 方善悅
- ◆ 美術支援 / 魏宇明
- ◆ 美術支援 / 溫松濠
- ◆ 美術支援 / 吳建輝
- ◆ 美術支援 / 亞齊列德
- ◆ 發行所 / 軟體世界雜誌
- ◆ 高樓郵政 28 之 34 號
- ◆ 登記證號 / 局版台業字
- ◆ 第 3082 號
- ◆ 出版公司 / 合聲文化事業有限公司



## WANTED!! 氣星魔王 五大



### 鸚鵡螺

特徵：全身披覆著堅硬甲殼可抵禦任何攻擊，  
起飛長空一揮，無人能敵。  
弱點：大白眼球不連一粒「沙子」。



### 魔王蜘蛛

特徵：居住在氣星洞穴中，喜愛吃下些地球蛋  
糕人，會吐出毒液淋射擊擊擊擊。氣星  
吐火衝向目標。  
弱點：破壞它的嘴巴準沒錯！



### 海蛇王

特徵：游走太空海流，動作靈活靈活，  
會發射有利攻擊攻擊。  
弱點：打蛇打七寸！

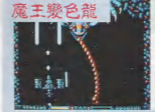
**魔神  
航艦** 特徵：體形龐大，威力無比，配  
備四管雷射炮，數敵齊放。  
弱點：知道別人都沒回來嗎？

本遊戲在歐美上市時，曾造成相當  
的轟動。遊戲畫面推動極為平滑，  
操控非常靈敏，上下左右活動自如，  
而且快過時畫面也會同步推動，極  
具真實感。而其中最令人稱道的是畫  
面的精緻度，其光線明暗及金屬光澤  
完全忠實呈現出來，如此精緻的畫面  
在 PC 版的遊戲中可說是獨一無二！  
遊戲本身的變化也很繁複。  
喜歡射擊遊戲的玩家，絕對不可錯過  
這個保證讓你玩得大呼過癮的遊戲。

**PC 的  
史上  
最棒  
遊戲**

機 種：IBM  
XT/  
記憶體：512K  
顯 示：單色  
/CG  
/EG  
/VG  
操 作：鍵盤  
/搖桿  
片 數：2片  
類 別：動作

大型  
電  
玩  
請  
認  
明



### 魔王變色龍

特徵：有準這事就轉長舌功，抓抓太空昆蟲，  
眼球會發射強力雷射。  
弱點：弱視的雙眼。



## 奇星裝備店



裝備不足，火力太弱，來找我先。  
先別斯實早沒錯!! Turbo、地雷、後腳砲、  
電子炮、飛彈發射器、蜂鳴飛彈、火焰雷射  
器、防護罩、潛航器、……種類齊全，要什  
麼有什麼!!  
沒錯！不說問題，帶點魔王的碎片來就押吧!!



# 繼立體俄羅斯方塊後，又一超級智育力作!!



棋盤上的三  
種元素一覽而鉤全身



色面，及色則戰況或



## TRIANGO

嘿！嘿！嘿！看清楚，  
這著棋子一下，  
你就得棄子稱臣了！



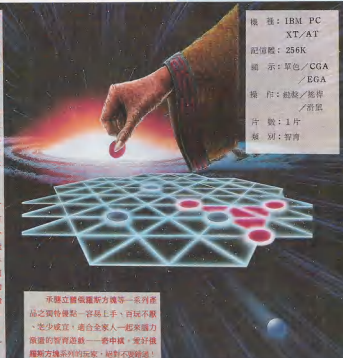
四枚棋子各派鬼胎，圍虛夜狩



靈藏在古老東方神祕的迷霧之中，有一個不為人知的夢幻  
寶藏，只有在銀河的最深處，才可以一窺它的秘密……

來自古代東方的智力遊戲——奇中棋，一項神祕而又讓你愛不釋手的三角棋戲！迷激的規則很簡單，只要在棋盤上擺上棋子，利用點、線、面對關係組成三角形，然後將對方的棋子包圍起來，把對方的棋子吃下，直到對方沒有棋子可下時，便算勝利。平穩之下，似乎很容易，玩了才知道其中的學問有多大。正所謂「易學難精」，不但要考慮每一個棋子的對應關係，想盡辦法吃下對方的棋子，有時更要以退為進，犧牲一、兩個棋子來獲得全盤的勝利！

本遊戲所提供的功能十分齊全，可以依個人需要來選擇容易程度，可供一至四人同時進行遊戲。另外也可利用回手 (Undo) 的功能撤銷上一手的棋步、還有提示 (Hint) 的功能，可以參考電腦顯示的棋步。如果手頭不夠設計方纜得片甲不留時，還可以利用編輯棋盤 (Edit Board) 的功能，來消除天數日，扭轉乾坤，像魔地更改棋步，殺得對方措手不及、痛不欲生。此外還有隱藏 (Hide)、變邊 (Change Side)、列印 (Print Log) 等功能提供你靈活運用。



機 種：IBM PC  
XT/AT  
記憶體：256K  
顯 示：單色 / CGA  
/ EGA  
操 作：鍵盤 / 搖桿  
/ 滑鼠  
片 數：1片  
類 別：智育

承襲立體俄羅斯方塊等一系列產  
品之獨特優點——容易上手、百玩不厭  
、老少咸宜，適合全家人一起來腦力  
激盪的智育遊戲——奇中棋，愛好俄  
羅斯方塊系列的玩家，絕對不要錯過！

# 唯有能重新將破碎的瑪雅神像組成原狀

麥克·費爾班克 (Michael Fairbanks) 獲悉亞瑟羅蘭區域的噩耗，決心繼承先師遺志探究瑪雅文化之謎！

你必須協助 麥克 駕駛吉普車來回穿梭在土著村落和瑪雅遺蹟之間，追尋瑪雅先民所遺留的蛛絲馬跡，希求早日探明瑪雅文化遺產的一個絕大秘密，確實？也許，不過完成恩師生前最大的心願，其意義更為深遠。

在這些化外之境的土著村落中，依然保持著以物易物的原始傳統。可別太珍惜你手中的鈔票，這些對土著們來說，只不過是一張張廢紙。除了必要的探險裝備以外，多採購些禮物將對你的旅程有著莫大助益。



深入蠻荒雨林尋找……?



哇！好多水果

機種：IBM PC XT/AT  
記憶體：512K  
顯示：單色/CGA/EGA/VGA  
操作：鍵盤/搖桿  
片數：2片  
類別：冒險

## LE FETICH

## MAYA

# 瑪雅迷踪



# 狀的真神之選民才能繼承這一豐富財寶！

這些土著村落藏有著瑪雅文化遺物，小心別錯過搜尋它們下落的機會。更不可不沿途——拜訪殘存的瑪雅遺蹟，重重機關陷阱險阻益發強調了遺蹟中隱藏著關鍵性的秘密。

很不幸，你的死對頭奧利克·卡爾若夫 (Oirik Karloff) 也趕來搶氣。這一下子可熱鬧了！見到破璃瓦要馬上動手，能以老拳。這不僅是你保命之道，或許還可能有意外的收穫呢！

到底瑪雅文化遺留下甚麼秘密？請將你頭腦迴轉速度調整至最高，進入這精緻的神秘地域一探究竟吧！



瑪雅，我來了！



明智地買下必需品



一失“手”成千古恨



# • NORTH & SOUTH •

一個不花錢筋又令人莞爾的卡通動畫戰略遊戲

軟

體世界曾經出過一些非常棒戰略遊戲，如三國志、聖女貞德、水滸傳等，而且都會將身掛行榜內，甚至知道好幾屆的冠軍寶座。然而對軍事戰略並不在行的我，卻對這些遊戲裹足不前，真是所謂了「又懶又怕受傷害」。但是當我一看到北與南這個充滿卡通動畫的戰略遊戲時，馬上為之神魂顛倒，夜以繼日的奮鬥，只盼早日完成美國的統一大業。

現在就把發展步驟介紹如下：

圖1：找一個好朋友，或和電腦分別扮演南北軍對戰，可選擇砲臺以增強軍或雷爾以限制部隊移動，甚至安排印西安人的出現以增加遊戲性來提高難度。一旦準備就緒，就可以開始了。一、四、三、二、一……開演囉！

圖2：奇策軍隊的統帥，第一要務便是懂得如何運用策略。走錯一步可能就會導致支軍覆沒，故不可千萬別五股舞！



## 大旬南



圖3：砲臺火車連著金鋼炮站崗，只要金鋼充足，就可再招募一支軍隊，增加作戰力。

圖4：讓炮臺攻入敵人的城堡中，推要敢阻攔，一舉送他上西天，衝、衝、衝，只要你的破皮鞋趕上開國便可奪下城堡。

圖5：「我騎上了一匹快馬，要追趕那火車」……唉！抱歉，現在不是秀歌的時候，你得在時間內趕上火車頭，擺盪金鋼。

圖6：面對這氣勢磅礴的南軍對立場面，再別鬧他了，拿出你的英雄氣概，騎兵、砲兵、步兵全在你的掌聲中，好好打一場漂亮的勝仗吧！

圖7：經過四年的奮戰，終於獲勝，南北統一，人民自此過著快樂樂樂的生活……

機 種：IBM PC XT/AT

記 憶 體：512K

顯示/片數：單色/CGA 1片

另出EGA 版 2片

操 作：鍵盤/搖桿/滑鼠

類 別：戰略



觸動冰涼的鍵盤，在縝密的思緒引導下，  
隨著金屬冷光的透出，一位性感的機械美女  
**重金屬美女** 倏然浮現眼前！

她正等著你的挑戰呢？

Blue Angel



機 型：IBM PC  
XT/AT  
記 憶 體：384K  
顯示/片數：單色/CGA  
1片—  
可選擇單色  
或CGA  
演 作：健賢  
類 別：智育



双方在8×8棋盤上展開智力競賽



冷 酷的外型下掙扎般的靈魂，她？  
它？先進科技和一流人體美學的  
結晶——重金屬美女。即便近在眼前，  
你也感覺不到她的任何一絲呼吸！  
她沒有吹彈可破的細嫩肌膚，在性感  
的曲線下，她有的是堅強的意志和規  
律的電子藝術心跳！

別以為她是令人難以親近的。隱  
藏在神祕的面紗後方，她以高等人工  
智慧設下數字遊戲。在這場智力競賽  
中，勝利者將可一睹她的廬山真面目！

重金屬美女係源自日本插畫家——  
空山基筆下著名的插畫創作「Sexy  
Robot」，在感性的金屬美女造型下，  
配合老少咸宜的數字競賽，是本遊  
戲的最大特色！

此外，你還可以：

- 自由選擇美女的智慧等級。
- 設定遊戲進行模式及規則。



性感的面容令人怦然心動





機 種：IBM PC XT/AT  
 記憶體：384K  
 顯示：單色/CGA/EGA/VGA  
 操 作：鍵盤/系統  
 片 數：2片  
 類 別：競速

# 風馳雷掣

大會播報：「距離正式比賽還有五分鐘的時間，請各選手準備……」

隨著大會的聲報，選手室內起了一陣小騷動，為了緩和內心的緊張情緒，我鬆開緊張，做了一次深呼吸，然而面對來自世界各地的賽車好手，心跳卻不免越來越快。雖然在資格賽中才得到第加名的成績，佔了較差的起跑順位，但最後能死爭手頭末可知……這次印地安納波利斯500大賽多舉世聞名的，只要能脫穎而出，便可一舉成名……

大會播報：「尚未開始比賽之前，我們先為觀眾說明比賽概況。大會此次為了讓轉播更順利，不僅特別安裝了精彩畫播鏡頭，可從車內、車後、追蹤等角度來觀看，甚至還有直昇機採空中攝影，捕捉精彩的鏡頭，任何角度巨細靡遺，現在，要強的時刻已經來臨，讓我們拭目以待……」

雖然現在暫落下馬，只要加足油，還是有奪標的希望。



從車後觀看賽



在目前的競速遊戲中，這絕對最逼真的賽車遊戲。

不論是內容、畫面或繪一流之作，令你瞠目咋舌。

# INDY POLIS 500

從車後觀看賽



← 空中觀望景觀。



「精英已賽，所有的賽車都包括了由奮力往前衝，全場觀眾都高聲吶喊，圍觀都集中在賽車場，你只能聽到陣陣呼嘯而過的引擎聲，目前仍還是18號車領先群體，現在似乎有異軍突起的現象：4號車由9名黨派第10名了，不好了！18號車撞上有邊線邊，17號、1號、22號也跟著撞上來，連撞大撞也，這些車子看起來可能損壞嚴重……現在7號和4號互不相讓，奇偉正與奇偉——1號、4號多

出一個車多一輛！4號終於以勇悍的姿態奪得了本屆印地安那波里 500 賽車的冠軍了！

想加入這打人心動的賽車遊戲嗎？  
請速速洽轉轉世界遊戲網了

**友推應奇音效卡**



# M1 TANK PLATOON

## 裝甲雄獅



M1 坦克

### 表機應前雷制卡



單位支援。一聲令下，A-10坦克殺手、AH-64阿帕契攻擊直升機立刻起飛打擊敵人；M901、M2、M3的托式飛彈以迅雷不及掩耳之勢向敵人直奔而去，有如真正的立體聯合作戰！

身為指揮官，你必須結合攻擊單位與支援單位。巧妙配合防空火網：包括制空飛彈、對空快砲，防止敵人的HIND 飛速戰鬥機與Su-25 攻擊機來找麻煩。攻擊單位藉著隊形變換與機槍掃到連攻擊發起點，支援單位則佔據山頭制高點。等到時機一到，一聲令下，敵軍立刻棄甲而逃。

你想成為成功的指揮官嗎？趕快加入裝甲雄獅的訓練任務吧！

在近代戰爭中，坦克仍然是傳統戰場的主力。但是反坦克飛彈、現代穿甲彈的發展，使得坦克不再是主宰戰局的力量。坦克排的指揮官必須運用地形、煙幕與其他單位支援的力量才能建立奇功，以往坦克橫衝直撞的情形已不復見。

在裝甲雄獅中，你不但可以扮演下達命令的指揮官，也可以自己親手操縱坦克；或是以第三人稱光索縱觀整個戰場。此外，你也可以呼叫其他



命令目標!!



方位：3200米位  
仰角：250米位  
距離：1462米！  
目標：敵T80主  
克！  
使用2號裝藥，  
裝甲彈!!  
預備……發射！

3. 炮塔瞄準鏡系統



5. 在地圖畫面上，敵我槍擊一目了然





# MINES OF TITAN

落難的湯姆就從走出辦公室大門那一

瞬間，註定即將成為拯救泰坦的英雄！

幾何世紀來，人類一直為了開發外太空資源而努力。本以這顆環繞土星系土星運轉的衛星，近年發現許多珍貴的稀有礦藏，使它成為星際文明、前進的踏石。



這座土星衛星最新最現代的殖民城市——泰勒本城 (Proctonium) 同時也建立於此最大的殖民城市——至少有三四萬失去聯絡之前是如此。

各市長為了老幼婦孺的異變而恐慌不已。先後曾多次派遣警力驅離這座危險家，卻總是無功而返。就在大家一籌莫展時，我們的遊戲英雄——湯姆·傑特蘭 (Tom Jetland) 傲然性地來到了本城。

我們且聽他怎麼說……

想起來，還真夠慘！個個就在夢裡上空飄了一記土星環碎片的撞擊，更氣人的是這塊差不多指甲般大的碎片居然打穿了太空站的燃料罐！還好我命大逃了出來，不過也墮上了滿貨棧的探險設備……再加上我可憐的太空船！

更慘的是，就算是讓上十輩子也賠不完這些損失，只好先答應了警衛系統之命……



聽說泰坦城市的系統對話藏有好東西，不過還是先找人手要緊。我先酒吧和文法書院轉地方，趕快到那兒仗義伙伴，開始我「坎坷的旅程吧！

這群 RPG 遊戲特點如下：

- ◎ 任務簡明，沒有什麼可厭人的瑣事。
- ◎ 手冊中附有各城市街道圖及礦藏全圖，在這初期則不至於迷路。
- ◎ 具有 3D 立體視圖及 2D 平面俯瞰圖，並擁有自動繪圖地圖功能，在許多關卡中可省去大量繪圖的勞苦。
- ◎ 採用點陣式大螢幕顯示，畫面清晰，保證紅紅不兩兩是也。只顧自己說不足愧死天才，也明瞭的時代。

◎ 比一般 RPG 更簡單易學  
◎ 每一段

## HOW DO YOU LOSE A CITY?



Stranded on the frozen wastes of Saturn's largest moon, Titan, you find yourself trapped in a dying colony filled with dangerous characters and you are faced with an ever mounting mystery. Who or what has caused a city to disappear? Find out for yourself in this first-rate Science Fiction RPG!

Available now for MS-DOS and Apple II series systems. See your local retailer or call 1(800) 227-6900 to order.



FROM THE CREATORS OF BATTLETECH

CLASS 9 SECURITY

編 輯：IBM PC  
記 憶 體：512K  
顯 示：單色/CGA/EGA  
操 作：鍵盤  
裝 束：2片  
盒 裝：彩色軟

PARAMOUNT MANNING, INC.  
PRIMUS TITAN  
XT/AT

INFOCOM

# FIGHTER BOMBER

類 別：模擬  
機 種：IBM PC  
XT/AT

記 憶 體：512K

顯示/片數：單色/CGA 2片  
另出EGA版 2片

操 作：鍵盤/搖桿/  
滑鼠



美蘇聯合作戰演習？這麼可能！？  
繼世界熱力浩蕩，繼續射戰鬥  
機之後，又一飛行模擬遊戲鉅獻—  
戰鬥轟炸機。愛好飛行模擬遊戲的朋友  
千萬萬不容錯過，就連有意初窺此道  
堂奧的初學者亦能感受她的魅力。花

費不多，樂趣不少，其中緣由請聽我  
娓娓道來。

本遊戲首度提供多達七種戰鬥機  
型，也是在PC上第一次出現提供屬  
駭駭戰機的機會。選擇不同的機型  
執行任務出擊，不僅在飛機外觀顯示  
上會有所不同，就連原機的性能極限  
也再度忠實地完全重現，甚至所搭載  
的武器系統在各機間亦略有差異，在  
遊戲系統設定上可謂相當細緻。

相信對噴射戰鬥機中360°特寫  
鏡頭記憶猶新的朋友應該不在少數，  
令人激賞的場景在本片再度登場。駕駛  
輪盤、飛彈追蹤鏡頭以及後、左、  
右視野、地圖系統和尾隨追蹤座機鏡  
頭—特別是360°自由特寫鏡頭，保  
證能讓飛行狂們直呼过瘾！在任務簡  
報中亦採取大量的立體畫面介紹，光  
憑此處效果和片頭的機種簡介就值回  
售價了。

軟

歡迎

光臨空中加油站



# 戰鬥轟炸機

前向各位教練世界使用者報告  
本年的另一特點，本遊戲中允許使用  
者自行設計任務內容（請注意是設計  
任務並非修改囉！）也可以自由存  
儲個人設計的任務。不過，為了防止  
設計的任務被改得太離譜，這十六個  
預設的任務並不列入設計修改的範圍



▲ 轟炸機襲擊城市？

看過以上這些你是否對她充滿了  
興趣呢？偷偷告訴你，事實上這不只  
是這麼簡單，愛她就要了解她，敬請密切  
注意進一步的深入報導！

## ▼ 跑道清理完畢，請飛行員即刻升空



● F-111 真正是應天命而生的產物，托她大容量油箱的福，得以擔任遠程目標任務。幾年前美國即由駐英國空軍基地派遣 F-111 繞經直布羅陀海峽，繞赴利比亞進行轟炸。夠帥吧！雖然她也不擅長空中纏鬥，卻是不错的對地全面攻擊機，高度的避轉承受力以及優越的機動性彌補了她在其他方面的弱點。



● 米格 27 (MIG27) 無法裝載太多燃料，故僅適合執行近  
距離任務（除非這是一項有去無回的自殺任務）。速度快  
迴轉半徑又小，使她在空戰中占盡優勢。



● 米格 31 (MIG31) 獵林犬 (Foxhound) 一  
幕後計劃使她成為理想中的空防主力。並不  
擅長空中纏鬥，行動遲緩是她的致命傷。不  
過，她原本就是被設計成多用途戰機（別太  
可求囉？！）。



● 請擦亮你的眼睛，現在上場的是體積最小，  
速度又快，機動性更高的美國 F-5 虎式 (T  
iger II) 戰鬥機。美國電影捍衛戰士 (Top  
Gun) 劇中主角湯姆·克魯斯 (Tom Cru  
se) 就是和駕駛她的隊友進行纏鬥訓練。本  
遊戲中最快、最敏捷的飛機應當非她莫屬，  
相形之下，那些想要鎖定她的敵機簡直笨得  
可笑，更別說要打中她了。



● 米格 29 (MIG29) 要比過去所有的米格機種  
更大、更堅、更強，或許你可以稱她為蘇俄  
空軍之虎。她有許多地方都和 F-5 相近（這  
正解釋了為何她總是讓 F-5 機長米格機領  
銜的原因），問題就出在這裡，明明你才剛  
看到“她”，一眨眼“她”又不見了。

● 瑞典 SAAB 三叉戟 ( Viggen ) 耗油比噴水還快，除  
非預先安排空中加油機支援，否則不可能執行長遠任  
務。



● 著名的 F-15 鷹式戰鬥機 (Strike Eagle) 的操縱機動  
性最佳，最好使用她來進行空戰。她不僅是速度快，  
適用性強，又能客串良好的轟炸機角色，用她來執行  
所有任務再好不過了。



# 公告

徵求英雄一名：  
 條件：戰士、魔法師、妙賊，只  
 要你有滿腔的熱血皆可。  
 待遇：僅提供基本裝備，其餘一切自理。  
 獎賞：只要能肅清盜賊，找回城主的子女，將  
 獲得鉅額獎金。

玩家級的珍貴  
 立體冒險+角色扮演  
 戰士、妙賊、魔法師任你客串  
 —Game三玩



# 英雄傳奇I

## HERO'S QUEST I



你選擇不同的職業，就有不同的任務與懸殊。

英雄傳奇是 Sierra 所發行冒險遊戲中較特殊也較簡單的一個。除了角色扮演的特質外，幽默的對白也常令人會心一笑。此外，指令也簡化不少，不必像以前一樣要打入一整串的句子，讓英文造詣不夠深的玩家拙獃頓足，抓狂不已。

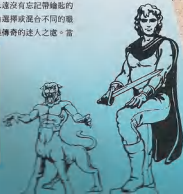
當然了，配合魔術音效卡與 MT-32 的音效十分夠勁！十餘條背景音樂支支動聽，保證不會讓你後悔。至於沒買魔術音效卡的朋友，我只能說：「你……落伍……了！」最後，它的畫面也承襲了以往的風格，我只能說，不買可惜！發燒友們，應該動點一點吧！

你想成為人人景仰的大英雄嗎？  
 首先，你必須選擇自己的職業，先成為冒險者；戰士靠著力量與劍術生活，每天和怪物搏殺，最適合不太用腦的人；魔法師也不錯，雖然手無縛雞之力，不過動動頭腦，唸唸咒語，保證任何問題都能手到擒來；至於賊，打架和魔法都不在行，但溜得比誰都快，而且永遠沒有忘記帶鑰匙的麻煩。可以自由選擇或混合不同的職業特性正是英雄傳奇的迷人之處。當

10片裝僅售  
 500塊現大洋



機 種：IBM PC  
 XT/AT  
 記憶體：512K  
 顯示：單色/CGA  
 /EGA/VEA  
 操作：鍵盤/光碟  
 /滑鼠  
 片 數：10 片  
 類 別：冒險





78年度資訊月餘震……

## 驚喜從天降 幸運在人間

# 美商 SSI 10週年慶 報導 / 編輯部



〔軟體世界301中美專線報導〕

也許你已經淡忘，那冒著寒風冷雨，火排長龍，只為了能擠進78年度資訊月會場，一睹心目中廠商風采的一幕……

不過，我相信，一旦你踏入或擠進軟體世界，或感受你一定會被軟體世界那獨特的風采深深的迷住；我想，你更不會忘記現場工作人員送給你的那一張喜見歡形券，因為它可能會帶給你一個歡樂的二月。但是，為什麼軟體世界只贈送150份AD & D的紀念，而不送其他公司的呢？這可有一說不為人知的秘聞……

在軍事戰略(Military Strategic Wargame)與角色扮演(Fantasy Role-playing game)遊戲界一直有著能與頭老大的美國戰略模擬公司(Strategic Simulations Inc.)於

二月中旬在所有新舊職員工與來自世界各地的商業伙伴的祝願聲下，渡過了她充滿著歷史性、富有傳奇性的十週年慶典，堂堂的邁入嶄新的第十一年頭……

軟體世界，在與Electronic Arts合作之前，已經是SSI與AD & D在台灣地區的榮譽授權代理商。因此，在得知SSI將於一月中歡慶十週年慶時，軟體世界即電SSI表示願在台灣與她同時歡渡這個富有時代意義的節目，在慶祝月後，送出價值約新台幣五、六萬元的SSI產品給台灣的軟體世界發燒友，以示歡慶。

十年來，SSI推出的各類戰略、角色扮演遊戲，皆獲得美國各大雜誌的好評與推薦；尤其是在1987年，SSI與TSR簽約後推出一系列精緻的龍與地下城(Advanced Dungeons & Dragons)各類角色扮演遊戲，

更把美國的休閒軟體帶入另一個高潮。

目前，AD & D系列遊戲已由軟體世界推出的遊戲，計有光雲之池、青色物的詛咒、長槍英雄與幽城寶藏，軟體世界即將於1990年推出火焰之龍、克萊恩英雄、龍之襲擊、叛逆族等超級休閒軟體。

敬請所有愛護支持SSI、AD & D的發燒友，密切注意這些休閒軟體的出片日期，若發現市面上有其他廠商推出SSI的產品時，請您來信告知我們，來信請寄：高雄市郵政28-34號，企劃室收。

除了AD & D系列外，SSI也會在今年推出更多的戰略遊戲，計有拿破崙之役、第二線、滑鐵盧……等，喜歡戰略的朋友，別忘了來封信增強我們的出片信心。

由於獎品有限，我們無法——贈

送，不過我們仍然希望軟體世界的活動都能獲得你們的參與和認同。你的大名可在名單上嗎？

特獎1名：2月份推出之國內版休閒軟體各一套（價值NT\$3,000左右）

黃福地

頭獎5名：代理國外版軟體一套（價值NT\$1,000左右）

陳玉雪、費冠華、許玉賢、周世堯、林敬維

貳獎10名：軟體世界珍藏版軟體一套（價值NT\$230）

丁品元、劉程發、邱佩蘭、蔡恩生、柯宏遠、羅秀美、鍾達榮、凌宇倫、饒秀美、林豐祺

參獎20名：軟體世界典藏版軟體一套（價值NT\$80）

謝炳娟、魏廷穎、簡文正、陳明慧、黃國昱、丁麗珠、

劉志國、劉科森、臧維馨、沈敬倫、莊戴陽、洪逸民、劉中一、卓貞君、陳首安、趙子文、吳淑芬、胡萬桐、袁建東、曾漢成

週年獎150名：龍與地下城系列原版秘笈一本（價值NT\$300）

長槍英雄秘笈：

何麗玫、邱嘉惠、彭海郡、朱偉成、王靜蓉、王國龍、江小玲、賴麗惠、林建明、李政次

青色物的詛咒秘笈：

吳昭南、陳炎斌、陳志興、王灼舜、吳德和、林福裕、吳兆萍、趙國棟、韓一煒、曾天佑、鍾昌勝、金明偉、廖長鴻、黃素華、朱正安、向益慶、蘇俊豪、蔣運元、張金華、朱仁宏、王維文、張裕雄、郭秋利、王頌助

光芒之迷蹤笈：

莊家閩、李允立、賴廷彰、李孟輝、張瑞理、郭建良、張陳允、李啟明、蔡怡苗、林宜和、林益春、林如松、周宜軒、李振源、洪裕秀、張哲嘉、陳有吟、陳朝安、林宏恩、蔡進明、江秋玲、劉惠鈔、林志鴻、林郁堯、黃筱娟、許家琦、黃玉杏、顏琮軒、林淑貞

曲城寶藏秘笈：

王復中、黃嘉敏、劉應香、游輝淵、張何明、洪儒禧、林佳勳、梁瑞文、馮美凱、黃浩然、唐之萬、邱建鈞、余國書、林中偉、蔡禮儀、劉瓊美、何文章、柯福裕、林振宏、林 愷、伍士照、黃俊民、蔣建榮、賴俊宏、劉先雲、張慶棟、謝宏勝、蘇文宏、趙美惠、……（限於篇幅，無法一一刊載）

## 招「才」進「寶」

你自認是休閒軟體的人才、天才或瘋才嗎？  
還是一塊未經琢磨的寶玉呢？  
不論你擁有那一方面的天份——  
新點子、編劇、動畫、音樂處理、程式語言……  
只要你想投身休閒軟體界，  
我們都願意協助你，  
把你的才華公諸於世！

軟體世界與歐美日休閒軟體廠商皆有很好的親密關係，你的佳作除了在台灣地區發行外，更能透過軟體世界其他地區的商業伙伴，作全球性發行，揚威國際。  
只要你有興趣，你就是我們要找的人物。  
請把你的履歷自傳寄給我們，來信請寄：



高雄市郵政28之34號企劃室收



# 電玩短路 GAME SHORT



他的遭遇也怪可憐的!!  
創世紀的劇情中,安!看看  
這次誤入時光隧道,陷入了  
舉世走聖神勇無比的蜘蛛人

劍伴我 + 蜘蛛人 = ?



否則……  
最好將降落技術練好,  
說戰機機進遊戲。



通告:  
本月份您只選擇八家F9  
十家F-10,二十家F-16,二十  
家F-15,還有補打下二十家  
A-10,三十二家A1-64,所以  
本中心決定將您編制一  
“空障遊騎兵”。

My  
GOD!

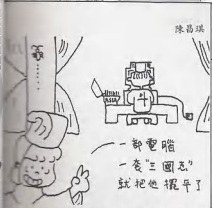
龍世紀



魔鬼魁星的組員帶著黏液壓縮器,  
準備緝拿自由女神,但是……



起群畫



陳昌球

一部電腦  
一卷“三國志”  
就把他擺平了!



真象是……  
起的阿斗,但是據說事實的  
人說三國志裡的劉禪是扶不



# 造訪名車大賽設計小組

## 領導人： 杜恩·麥 崔克先生



喬治族

### 人中龍鳳

空制圖：杜恩·麥崔克的設計才華在名車大賽目及相關資料片中展露無遺。圖片所示係 Amiga 版的畫面。



據悉Accolade 公司所發行的名車大賽 (Test Drive)，係幕後孕育者杜恩·麥崔克先生 (Don Matric) 某次開車經過寇克哈勒 (Coquihalla) 高速公路時，所得到的不朽靈感。現任奇異軟體公司 (Distinctive Software, Inc.; DSI) 負責人的杜恩·某日駕駛著保時捷跑車奔馳在加州最負盛名的寇克哈勒公路上。因有感於目前所上市模擬駕駛遊戲，都未脫離單日並真正運用到實際的駕駛經驗，因而連日來煩瑣思考，希望能突破舊有格局，籌製出嶄新的遊戲。由於他對於駕駛高性能跑車瞭若指掌，因此先考慮這方面在設計上的可行性。

「本人對於跑車的熱愛，幾乎到了如癡如狂的地步。那天也許是心頭索滿，我一面扭著方向盤注視著前方，一面在腦海裡盤想著：這個視野是任何人開車時都看的到的，為什麼從未出現在駕駛遊戲中呢？」杜恩向我敘述當時的情形。

名車大賽是少數能引起軟體業界震撼的佳作之一，甫推出時即被罵為一則出新戲的模擬駕駛遊戲。由於它提供給玩家的，是一系列高性能、令人夢寐以求的跑車，而非那些尋常可見的破爛爛鐵，是以頗受消費者青睞。然它最與眾不同的特點，是讓玩家們首次以駕駛座上的視角觀點來操縱跑車。舉凡儀表板、手煞車、雷達偵測器、排檔桿、擋風玻璃、後視鏡及那雙戴著手套、堅定有力地握著方向盤的手，都設計得栩栩如生。這種在視野上的創新，成為名車大賽得以和其他路網複雜的模擬飛行遊戲互相頌揚的標記。同時也符合了任何銷售成功的娛樂軟體所必需的條件，而讓玩家能夠經歷一些真實環境下所無法享受到的事。

若從名車大賽缺乏遊戲感玩不足

客觀的，因為該軟體為增加遊戲效果，還預先設定每檔的平均速度，讓不熟悉跑車的玩家能逐步適應。關於此點，杜恩解釋道：「我們認為名車大賽是一個兼具比賽性質及休閒風味的模擬遊戲。單就排檔而言，時間的掌握是其關鍵；而在複雜的架構中，特別注重玩 GAME 的邏輯順序。」

杜恩的工作坊—奇異軟體公司，創製遊戲至今已超過六個年頭了。在名車大賽推出前，他們最家喻戶曉的創新產品係雷擊發展史 (Evolution Sydney)。該遊戲在電腦上獲得廣大回響後，被改製成 Cloeco 版，在大型電玩 (videogame) 上繼續造福玩家。

### 車中驕驕





奇異軟體公司現有20名工作伙伴，包括18位程式設計師、4位畫家、1位廣播電視專家及3位專案企劃人員。DSI公司結合許多專家以組成工作團隊的作法，堪為當代組織哲學的典範。杜恩在軟體業界可說是籍籍無名，除了DSI公司外，尚經營一家名為無限軟體（Unlimited Software）的公司。該公司目前是遊戲改裝方面的佼佼者。改裝版顧名思義即是現有軟體的第二種版本，舉例來說，如果某遊戲的原版是專為Amiga所撰寫，那麼發行廠商可能會雇用類似無限軟體公司這種獨立的承包公司，而將該版本改裝成康茂多64（Commodore 64）版、麥金塔版（Macintosh）或是MS-DOS版。

由於名車大賽銷售成功，DSI公司已經推出一系列相關產品，最先上市的是名車大賽II（The DriveII：The Duel），交由Accolade公司發行。杜恩針對此遊戲解釋道：「本軟體承襲名車大賽的設計理念並在某些部份作了改進，同時也參考某些玩家的建議。玩家想要更多的風景、競爭性及顯示跑車性能的統計數據，我們盡量滿足他們的要求。名車大賽II特別讓法拉利F40與保時捷959來個雙道對決，可說滿足了絕大部分車迷的梦想。」

杜恩續道：「我們也為名車大賽II設計了合有五輛跑車的資料磁片。該磁片名為超級跑車（Supercars），亦由Accolade公司發行。它提供玩家五輛最先進的跑車，包括'88蓮花渦輪增壓Esprit、法拉利Testarossa、保時捷911 RUF、'88塞寶基尼Countach 5000 S及雪佛蘭'89 Corvette ZR1等車種。此外，另有一張資料磁片，原名加州賽場（California Challenge）（註：軟體世界已發行），內含六條自奧勒岡州／加州進境至山達、巴巴拉（Santa Barbara）的比賽路線。途中將經過Eureka、Rookport、舊金山及Carmel等地。」

DSI公司另一項力作是GP大賽車（Grand Prix Circuit），亦交由Accolade公司發行。杜恩說道：「本軟體是賽車模擬遊戲的典型作品，模擬的成分居多。它特別適合那些曉得如何開車的人士。玩家可選擇參賽車隊（如McLaren、Ferrari或Williams）是其最大的特色。」

杜恩似乎不太願意透露未來的計畫。筆者倒不覺得十分意外，因為像軟體業界這種產業，產品的開發構想是極其機密的。不過他仍強調公司未來會製作更多的跑車遊戲，因為那是他們的銷售主力。

就像其他程式設計師一樣，杜恩也喜歡玩其他公司發行的遊戲。關於此點，他解釋道：「看看其他人的作品蠻重要的，但你不能因欣賞而受到它的影響。有些人玩GAME時常會想到如果對其內容稍加修改，那遊戲將更為盡善盡美。這種想法雖然不錯，但基本上你只是把別人的作品再加以重組而已，可說是了無創意。我們公司自然避免如此。」

筆者最後詢問他最偏好那一類型的遊戲？他答道：「只要作品製作精良、有內涵，我都喜歡。特別是那種能讓玩家回味無窮的遊戲最合乎我的胃口。我喜歡Tetris這個軟體，同時對一些老式的簡單動作遊戲亦十分熱愛。我唯一不喜歡的是有故事情節的冒險遊戲。」





# 尋覓

## 幽城寶藏

### 完結篇

/ 糾纏者



#### (四) 普渡眾生

近來玩了太多魔術，感覺上有點累，尤其是上次在酒館玩火，結果聽說最近才整修完畢重新營業。玩了這麼久，也該作些有益世人的事，就決定當牧師吧！在酒館聽說牧師教會設在光陰之廟，現在就走吧。

進到廟裡還沒開口，「你來的正好，有件特別任務要你去辦。先前曾派了個人到別的城鎮去尋找聖經，沒想到他一去不回，希望你能幫忙把他找回來。先到馬場去看看有沒有人見過他？」好嘛，連自我介紹都省了，不曉得是不是認錯人？

馬場主人告訴我，那人曾經說過城之前要先在大樹林進餐，要我上那兒去找找看。

果然在大樹林找到了那位侍者，不過他看來很慘。他說在樹林外被強盜洗劫，聖經也被搶走了。我告訴他先別著急，我會幫他找到聖經再帶回光陰之廟。

很快地把受傷的侍者載回海羅斯法，小心的將他扶入光陰之廟，「過來吧兄弟！」隨即傳來調皮的聲音。首先感謝我把海羅斯兄弟救回來，並且為

我新編萬能的神曲協助我順利找回聖經。我想再回馬場仔細打探一下。

在馬場聽說昨天又有人被搶了，案發地點在隱士之屋附近，勘察一下可能會有發現。

在隱士之屋發現有案發生火過的痕跡，再細心地搜尋了這整個地區，終於發現聖經和一堆舊衣服被丟在矮樹叢裡。大概是那些不識貨的強盜看它不就被扔了。

趕還聖經，高等祭司很客氣地贈送1000酬金。在做完禱告後，高等祭司從廟裡走了出來，示意要我上前。他說：「在你去救助我們苦難的兄弟時，有個賊偷進我的房間偷走了魔法焚香，請你幫我找到這賊，取回焚香。最好先從下水道開始。」

結果在下水道看見有個人坐在地上的時候，他看到我的時候嚇了一跳，

不過隨即笑著說：「看來廟裡的速度比我想象中還要快，可惜我還是已經把焚香賣給 Talos 家的牧師 Kridar 了。我們來談筆交易，要是你不把我押給紅毛兵，我就告訴你那裡可以找到 Kridar。」我答應不把他交給紅毛兵。他說在賣出焚香後，Kridar 好像說什麼要到離此酒店喝杯酒。看在這條消息的份上，我就放過了這一單還是找焚香重要。

好不容易在酒館偏僻的角落偷聽到兩個人在談論 Kridar，據說他離開酒館到鬼屋去了。趕快跟去。

鬼屋裡只找到張破碎的信箋，似乎是 Kridar 留給另一個牧師的。上面寫著：「廟裡已經派牧師出來找焚香了，我們還是到破屋碰頭。」得趕到破屋去，或許還來的及。

趕到破屋還是遲了一步，一個老人說有兩個牧師來過又走了，看樣子是朝廢墟的方向去的。這次一定要趕上去。

在破屋還是沒看到那兩個牧師，不過還是在箱子的夾層找到了大部分的魔法焚香。那兩個人不管他了，還是先把這些焚香交回去比較重要。



把梵香交還給高等祭司，並且述說一切經過的情形。高等祭司聽完告訴我，紅毛兵直撲 Kridar 和他的同夥在舉行某種邪惡儀式，國王 Malathir 已將他們驅離海爾新法。然後給了我8000鎊金。

剛辦完這件事，走出門外透透氣，卻在門外遇到個嬌小可愛的少女，她的舉止穿著像是個浪漫女。她說高等祭司 Serson 需要一大筆錢，叫我去找他——原來高等祭司的名字叫 Serson。

一進門，Serson 就要我樂捐，樂捐就樂捐吧！隨後他要我別怪他，因為需要用的款項實在是太大了。但是如果我性幫他找到一枝刻有重要古文字的魔杖，他會好好感謝我。據說話中的龍室收藏著許多魔杖。塔？一定是指魔法塔。

在魔法塔內的龍室找到仗和 Serson 所形容極為相像的魔杖，上頭也刻了古文字，應該沒錯。

回到光陰之廟，Serson 詫異於我的辦事能力之強，請求我把魔杖交給 Dalma，還說她是他僅存的希望要我詳解他為何不能多說。末了建議我從門口找起。

在門口傳來話聲指引我在剛入夜約莫是 8~10 p.m. 到風高酒館，要訂的人會出現在那兒。誰？怎麼知道我要找人？不過，反正現在也沒什麼事，兩善去看看吧。

到了酒館剛坐下不久，就有人來坐我旁邊。嘿！她不是在廟門口遇到的浪漫女嗎？她問我見過 Serson 了沒有，我告訴她見過。

她說：「我就是你正要找的 Dalma。我是來拿魔杖的。」事情怎麼發展呢？該不會她是來跟我約會的？「呆子！你最好趁早改變心願，把這魔杖，否則……」

我給你24小時的時間好好想想。」看來她真的生氣了，不知道她是不是能把人變成青蛙的巫女？早知這剛才是把魔杖交給她算了。

接下來都沒有什麼收獲，既然給了我24小時的時間考慮，那就明天再來吧。隔日到風高酒館來，一進門就看到她，「好哇！你浪費我這麼多時間，我要漲價！你回去告訴 Serson，我還要漲400金幣！」說完就不理我了。我看還是回去轉告比較好。

只聽 Serson 叫道：「天啊，她又漲價了！我不想把你下水，可是我沒有辦法。我女兒失蹤了一個星期，說不定是被壞人抓走或者被殺，助手們四下搜尋全都無功而返。就在這個時候，這個叫 Dalma 的女人出現了，說她知道我女兒 Tina 下落，並且聲稱有 Tina 的戒指為證——除非我拿到了戒指，否則我絕對不付贖金！」然後悲傷地對我說：「朋友，請你幫我找回 Tina！請幫我帶話給 Dalma，說我一定要先看到戒指。麻煩你帶回來給我。」好吧！再碰碰運氣。

在酒館裡，Dalma 把 Serson 要的戒指交到我手中，還要我等到她走後才能離開，大概是怕我跟蹤。唉？身上的錢怎麼好像少了？一定是她，小偷！

Serson 見到戒指，大叫：「被耍了，這只是廉價的模飾物。Tina 完了，完了！」又笑道：「你一定要



再去找 Dalma。或許她真的是騙子，可是這是我唯一的希望了。你可以在探鑽石塔找到她。」好嘍！原來早就知道她的老巢。

在探鑽石塔裡看到 Dalma，正待向她跑近，「欸」的一聲，冷箭從我頭旁插過，好恨！不曉得誰暗算我。接著傳來話聲要我離 Dalma 遠一點，避開我末此的目的。等我把事情發生的前因後果說出，正試著慢慢退到安全的地方，並擔心會不會再來一枝要命的箭，那聲音說 Dalma 騙人已是常事，還說到她在鬼屋住過，她是個邪惡又貪婪的女人…。先不管他，我要去鬼屋找戒指了。

在鬼屋的寢室終於找到戒指，上頭雕刻著 Tina 的名字，可是 Tina 人呢？

我心沉重地把戒指交給 Serson，不料 Serson 卻說道：「沒事了！小女已經平安而來。她的確遇見過 Dalma，只不過是被偷走戒指罷了。你會不顧身的助人表現，值得這19800鎊金。」然後他緩緩仰望天空，口中唱著非常奇特的讚頌，突然他為強光所包圍，再看著我並將這光傳向我。沐浴在光的洗禮，感覺是那麼的溫暖祥和，直到這光逐漸消褪。「成了，去吧，上帝與你同在。」又來了…「憑我如意戒指的力量如我所願，擷昇你的 HP。」怎麼她們都有這種戒指？又聽了一番新冒險歷程的勸導，也罷，在這裡也沒有什麼好說的，提弗頓，我來了！





# 國王密使IV

## 蘿塞拉的冒險

完全攻略(二)

/MiMi



### 十一、堤防末端：臨海垂釣、願者上鈎

蘿塞拉離開漁夫房子後，心情愉快地沿著碼頭走去（向西直行），一直走到盡頭（即方才老漁夫坐著垂釣的地方）。但見海鷗颯颯飛舞，時而俯衝至海上尋覓食物。望著萬頃碧波，她心中突然有股釣魚的念頭。這下也顧不得那隻蠢兒的死活。她取出釣竿，以蟲做釣餌（bait hook），滿懷希望地將釣鉤拋入海中，開始垂釣地來（catch fish）。由於技術拙劣，她接連試了幾次都毫無收穫。正



1. 臨海垂釣，悠然自得的蘿塞拉

當她想放棄時，釣魚綫猛然一陣抽動，果然有大魚上鈎了。她急忙轉動捲輪拼命收綫，經過一番掙扎，終於釣

起一尾活蹦亂跳的大肥魚，不禁令她心花怒放！（反覆輸入〈catch fish〉這句子，直到釣到魚為止）

### 十二、吉妮絲島：孔雀開屏、羽落繽紛

由於無業調設備且不習慣吃生魚片，蘿塞拉暫且將這尾鮮魚收藏起來，離開碼頭，來到漁夫房子前，轉身朝北向沙灘走去。

到沙灘時，望西遠眺，吉妮絲居住的小島似乎近在咫尺。蘿塞拉十分惦记她的身體狀況，尤恐了半晌後，決定潛泳過去探望她。於是她走入海中，朝西北向吉妮絲島筆直游去。在鹹溼的大海浮沉了好久，終於到達該島。島上景色秀麗，風光怡人，一羣美

麗的孔雀昂首著來回踱步著（這隻孔雀不一定會出現）。蘿塞拉向西走去（進入另一個畫面），又看到一隻孔雀，待靠近它時，發現地上有一支掉落的斑斕羽毛，便將該羽毛撿拾起來（get feather）。



蘿塞拉本欲探望吉妮絲的情況，惟抬頭仰望，驚見一輪紅日已近中天，24小時的期限已然去掉大半，再不去尋回隱身符，恐怕吉妮絲有性命之憂。想到這裏，她決定節省時間，回塔米茲去。（請存下進度，因為海中有隨機出現的鯊魚）她往海灘的北方直走，到海岸時再度發揮嫻熟的泳技，朝北直游過去。

◀ 2. 唉，比上還有文孔雀羽毛





### 十三、食人巨鯨：撩撥喉嚨、魚腹脫身

當她正使勁地游著，希望早點回到塔米亞之時，忽然海水一陣翻湧，一道白練般的水柱自海中噴將上來，轟隆隆急欲轉向游離現場，無奈四周海水急速旋轉，形成漩渦，將她嬌弱的身子吞噬得無影無踪！

當她神志恢復清醒時，往周遭一望，天哪，這是啥地方，到處點點漚漚的，莫非被鯨魚吞下肚了。轟隆隆的漚一點也沒錯，此刻她正陷身魚腹之中，不消三刻即有被胃液融化之虞！她心下著實慌亂了一會，但隨即冷靜下來謀求生機之策。

她注意到右下角有一深厚的瓶子。拾起來後〈take bottle〉，打開瓶蓋〈open bottle〉，發現裏面有張



3. 在此處用孔雀羽毛撩撥鯨魚的喉嚨

條子。她滿懷希望地攤開紙條一看〈read note〉，裏面潦草地寫了許多求救的訊息。她看完後心裏更加沮喪，幾乎都快失去求生意志了。無可奈何之下，只好另尋他法。

看著鯨魚巨大的喉嚨、牙齒、舌頭，她突然有了靈感。那位於喉嚨上方的喉垂，如果加以刺激，鯨魚也許會打噴嚏將自己送出去也說不定。轟

轟拉這樣想著，便從舌底開始往上斜爬，經過一番努力，終於到達喉嚨頂端。她迅即取出在吉妮絲島上撿得的孔雀羽毛，搔起鯨魚的喉嚨來〈tickle〉。正當她近似瘋狂地揮舞著羽毛時，竟覺腳底一陣強烈陣動，接著聽到一連串轟雷巨響，整個人連同洶湧的海水一齊被噴出鯨魚的大嘴之外，全身沈浸在碧藍的汪洋中。

### 十四、無人荒島：鸚鵡銀哨、金製羅轆

死裏逃生的轟塞拉鼓足剩餘的力氣，朝北方使勁游去。不久便游至一處荒島上。這座荒島除了棕櫚樹及一種波船外，更只剩轟塞拉及一隻鸚鵡了。那隻鸚鵡蹲在樹下的半截斷木上，看起來已經餓得奄奄一息。素來仁至愛物的她（走到荒島中心點），毫不猶豫地將身上攜帶的死魚丟給它〈cree fish〉。鸚鵡高興地立刻用它那雙尖闊嘴巴接了過來。就在它張嘴吞魚之時，一件發光物品自其嘴中掉落在地上。

轟塞拉往前一看〈look at ground〉，發現是隻銀哨子。當她俯身拾了起來〈take whistle〉時，那隻飽餐後的鸚鵡便振翅離她而去，留她孤零零地迎著冷冽的海風。

▼ 5. 轟塞拉站立處地上有把銀哨子。



她靜然地走入右首波船內，不經意地看著地面〈look at ground〉，赫然發現一副金製羅轆。她靈海萬電光一閃，也許這副羅轆可用來牽引獨角獸也說不定。當下便撿拾起來，放在身邊。

得到羅轆後，她沮喪的心中重新燃起了希望。她愉快地拿起銀哨子放在唇邊，用力一吹以發抒胸中的鬱悶



在此處去撿銀哨即可，不要大意了。



〈blow whistle〉。沒料到響亮的哨聲過後，突見一隻和善可親的海豚出

現在東北方向海面上。那樣子狀似要駛，背靠塞拉離開此地。她歡喜地滑過去

，騎在海豚背上後〈ride dolphin〉，那海豚即迅速地點著牠往右游去。



6. 破棚內部有副金製轡轡。



7. 羅塞拉在海面上目出一隻海豚。

## 十五、獨角獸及樂樂蒂城堡：羅譽馴貝獸、魔堡荒山行

羅塞拉經由海豚之助，又再度回到先前游往吉妮絲島的西塔米亞沙灘（請看上一期雜誌第55頁西塔米亞地圖，此刻羅塞拉是在左上角「沙灘」處）。她游至岸上後，即馬不停蹄地去找獨角獸。走了片刻，終於在草地上找到了它（在標有「獨角獸」的畫面找找）。

當她走近時，獨角獸還是像以前那般馴良，不再怕生逃陸。她取出金製轡轡（走到馬頭旁邊），將馬勒套在它的嘴裏〈put bridle on unicorn〉。此時它竟毫不閃避，只是以極為好奇的觀光注視著她。她裝好勒轡後，握著繩繩一躍上馬〈ride unicorn〉，然後熟練地操縱馬轡，騎著聳高氣揚的獨角獸直奔樂樂蒂城

堡而去。

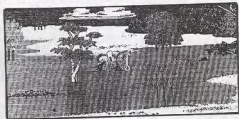
上了通往城堡的山徑後，樂樂蒂的爪牙編蝠怪如鬼魅般撲將下來，獨角獸看到牠們嚇得四蹄登軟不聽使喚。那編蝠怪一個牽過獨角獸，另兩個則粗魯地攫住羅塞拉的玉臂，將她帶上堡內。

她再度被帶至樂樂蒂跟前，只見樂樂蒂領首說道：「哀家早就風聞妳是位學巧伶俐的女孩，今日妳能把獨角獸帶來給我，足見傳言不虛。哀家

非常相信妳是清白無辜的，不過……」她清了清喉嚨後續道：「我還是沒法完全相信妳！」

羅塞拉一聽頓覺大事不妙，真不其然樂樂蒂說道：「我非常想要那隻會下金蛋的魔雞。目前它正落在巨人火燭的手裏。去把它奪回來，我會恢復妳的自由並重重地犒賞妳！」

樂樂蒂說完後，便吩咐手下將羅塞拉帶出堡去。編蝠怪領後連命照排。



8. 羅塞拉從這個角度騎上馬。

## 十六、瀑布：環環福地、水中洞天

羅塞拉回到從前的山徑下後朝北意定。不久便遇到一條荷花碧玉的瀑布自山巒傾瀉而下。這瀑布形成一道深幽的小溪。那溪水漸漸往西流去，流經森林的邊界。這形如瀑布背後

，也許會有什麼秘密而通往種植神奇果實之地，便打算挾裙涉水過去。

到潭邊一坐，只見潭水湛藍，深不見底。聰慧的牠立刻想到那頂讓王子變成青蛙的小皇冠，也許可以助她進入瀑布。她取出皇冠，先在心中默禱十遍，希望戴上它後不要成了青蛙永遠變不回來。她戴上後〈wear crown〉，

只覺天旋地轉，瞬間化作一隻青蛙。她撲通跳入潭去，順利地穿越瀑布。

到達瀑布後面並游上岸後，羅塞拉連忙摘下皇冠恢復了嬌佳女兒身。她環顧周遭，發現瀑布後面竟有一個天然洞穴（現在「巨人洞穴」地圖左上角），而在洞口旁（北側）擺著



亮之極的木板。她想想木板也許可  
以用，便轉身拾起了它 (take  
board)。

蘿塞拉想進入洞穴一探究竟便點  
亮提燈 (light lantern)，小心翼翼  
走了進去。曠地不久，便看到洞口  
前躺了一根骨頭。她亦俯身拾了起  
來 (take bone)，以備不時之需。

當她正想往內前進時，卻覺冷風  
襲來，似乎有千萬鬼影紛至沓來，她



9. 瀑布後的天然洞穴口有塊木板。



連忙退出洞穴以維安全。在熄掉燈後  
(turn off lantern)，她 (走入水

中) 奮力游出瀑布，這回不必戴皇冠  
變成那隻可怕的青蛙了。

## 十七、巨人房子；巧得巨 斧、計奪魔雞

在瀑布前她想起了女巫藥業蒂會  
魔法魔雞現為巨人夫婦所有，於是便  
決定到那兒碰碰運氣。但她們倆的房  
子在哪儿她可是一無所知，可是又不  
能待在原地虛擲時光，只好走一步算  
一步了。

她向西走去，來到七矮人的房子  
前經過水車，再折北直走，經過一座  
巨大的墓園 (請在此存下進度) 及森  
林。赫然看到一間用稻草覆蓋著屋  
頂的碩大房子。它龐大得讓她有點觸  
目驚心。

當她正在懷疑這間屋子是不是巨  
人的時候，猛覺地面強烈陣動，嚇得  
她連滾帶爬、躲在林後。果不其然大  
門開了，邁出一位丈八巨人。她呆頭  
呆腦地走了四萬一哩，發現無蹤物影除  
一隻拖著笨重步伐往森林狩獵去了。

蘿塞拉當下更確定魔雞必在此地  
藏匿。於是她帶巨人走開後，身如飛  
箭地回到門前，開門進去 (open door)

一剛入門，她便發現一隻滿臉橫  
肉、滿口講屁的拳獅狗惡狠狠地向她  
逼過來。她急中生智，連忙掏出骨  
頭扔過去 (throw bone)。那惡  
狗聞聲半空，一口咬住骨頭，高興得  
好像三月不知肉味的似的，連忙就地狼  
吞虎咽起來，完全忘記蘿塞拉的存在

她見機會難得，連忙急奔上樓尋  
找魔雞。在樓上的巨人臥室翻攪了一  
陣也沒找到半根雞毛，只發現左牆上  
有一道怎麼敲也敲不開的密門，另外  
在左牆下立著一把巨人的短柄闊斧！  
她想想生命要緊，管它是誰的斧  
頭，先取了再說。於是她取下斧頭 (take  
axe) 後，直奔至樓下另尋魔  
雞芳踪，沒想到也杳無踪影。她情急  
地瞥了客廳右上角的窗櫺眼，「該不  
會是搬這兒吧？」她滿懷狐疑地開了  
櫃門 (open door)，發現裏面空空  
如也。這時她似乎聽到巨人的腳步聲  
越來越近，連忙鑽進櫃子中躲了起來。

蘿塞拉躲進櫃子後，發現門把下  
方有個巨大的鑰匙孔 (等出現「You  
hear the Ogre in the house」訊  
息之後)。她彎身自孔口窺視出去 (look  
through keyhole)，只看到  
桌旁的一張大椅。正當她屏氣凝神地  
注視門外動靜時，只聽巨人聲聲奔雷  
地說道：「我好像聞到生人味。」他

妻子不耐煩地答道：「安靜點哪，老  
伴，你聞到的只是鹿肉的味道。肚子  
餓了是不？想吃就說一聲，別拐彎抹  
角！」

她口中說著，去廚房端來一盤鹿  
肉，那巨人即坐在大椅上嚼了起來。  
他邊吃邊吩咐其妻：「老婆，把那隻  
雞抓過來放在這兒。」

蘿塞拉聽到這句話，興奮地血液  
都快真張起來。她看到那魔雞咕嚕下  
了個金蛋，被那巨人拿在手上把玩著。  
玩了片刻後，他仰天打了個哈欠，  
便趴在桌上睡著了。過了片刻，鼾聲  
如雷，震得牆壁咯喇響。

蘿塞拉見狀連忙開門出去 (open  
door)，抱起魔雞 (take hen) 拔  
腿就跑，飲料一不小心竟然驚醒巨人。  
那巨人大吼一聲跳將起來，往蘿塞  
拉直撲過去。她機靈地閃至門旁，開  
了門 (open door) (注意所站位置  
，不要被門柱擋住去路) 狂奔出去，  
頭也不回地直往南跑。笨重的巨人只  
得望著蘿塞拉倩倩的纖影越來越小，  
消失在茂密的森林中。



10. 巨人房子上樓上有一把斧頭



11. 羅塞拉的前方即是城堡



12. 從洞孔中窺視巨人的動靜。

## 十八、樂樂蒂城堡：出爾反爾樂樂蒂、多災多難蘿塞拉

蘿塞拉抱著魔鏡，循原路來到通往樂樂蒂城堡的陡路。兩隻蝙蝠徑徑俯飛下來，將她帶進城堡。

樂樂蒂看到蘿塞拉帶回魔鏡，高興地聲音差點變了樣：「妳真是一位聽話的好女孩，我真的該立刻給妳厚重的賞賜，但是呢……」她突然止住了嘴，蘿塞拉心想她不知又要出啥新花樣。

果不其然她續道：「我對妳還是有那麼一點懷疑。如果你能為哀家再多做一件事的話，我會相信妳是絕對清白的，而妳也將得到豐厚的賞賜。」蘿塞拉見她出爾反爾，心裏更加厭惡。

樂樂蒂又道：「哀家想要潘朵拉的盒子（Pandora's Box）。據說誰得到那只盒子，便能擁有至尊無上的邪惡力量。」她說到這裏，兩隻充滿著血絲的眼睛閃爍著貪婪的光芒，

忽地尖聲嘶叫：「只要得到潘朵拉盒子的邪惡力量。我將千秋萬載，無人匹敵！」

蘿塞拉聽後渾身毛骨悚然。去為這位魔頭拿回盒子，豈不為虎作倀？她心中可是千萬個不願意，但是迫於形勢，她又該如何呢？

樂樂蒂告訴蘿塞拉：「哀家可不知道那盒子流落何方，你必須自個去找它。」說完後，吐出蝙蝠徑將蘿塞拉帶出堡去。

## 十九、鬼魅森林：魔林新刑行、神斧驚樹妖

蘿塞拉被帶下山後，茫茫然地目朝北走。在經過薄布、墓園後，來到一片詭異的森林。在這兒每棵樹似乎都張牙舞爪，具有能令人類的五官。蘿塞拉幾乎不敢相信自己的眼睛，她竟然看到樹在眨眼及混合嘴巴！而它們的枝柯又微微顫動，似乎隨時要伸出攔人似的。

她越看越怕，本欲走開時，忽然想起自己身上有把在巨人房子得到的斧頭，不是可派上用場自衛麼？於是她揮舞斧頭（swing axe）、往前闖路而行。那些樹精看到蘿塞拉的斷木銀斧，嚇得枝柯縮成一團，深怕套禍上身。於是她順利地通過森林而去。



## 二十、骷體洞穴：烹人三女巫、命定失眠珠

蘿塞拉走出森林後，被一個巨大的骷體洞穴嚇個正著。那洞穴係傍山鑿成，作骷體頭狀。前額處的巨大裂縫中煥煥升起一道炊煙。此處乃塔米亞三位惡名昭彰的獨眼女巫之住所（請存下進度）。



蘿塞拉鼓起勇氣進去後，立刻被她們發現。三位女巫依序傳遞著能夠使她們看清靈物的玻璃眼珠來窺視蘿塞拉，各個臉上流露出驚訝、好奇及垂涎欲滴的神情。

蘿塞拉本欲問她們潘朵拉盒子之事，但看到她們那副尊容，不由地緊退到牆子東側（移動蘿塞拉）。此時站在最左邊的那位女巫再也按捺不住腹中饑餓，五指箕張朝她凌空抓來。她誘引那位女巫過來後，忽然靈機一動，繞過牆子，閃到另兩名女巫中間，迅雷不及掩耳地奪下她們手中的玻璃眼珠（take eye）。頓時那三名女巫如同瞎了眼般，毫無招架之力。

蘿塞拉奪到玻璃眼珠後，立刻沒命地跑開。儘管那三名女巫跪下來如何哀求，她也無暇去理會它了。



在兩女中間即可奪取玻璃眼珠。

## 廿一、潘：孤芳自賞橫笛為伴、琵琶初聆驚天音

她出了洞穴後往西直奔。經過鬼魅般的樹林、巨人房子及許願池後，來到翠綠的草地上（怕遇見巨人的話，可參考上期地圖，繞道而行）。猛聽清脆美妙的笛音隔空傳來，一位口吹橫笛的半羊人隨著旋律向她飛舞過來。她正是塔米亞裏對自己樂音最孤芳自賞的潘（Pan）。

蘿塞拉想向他問些線索，熟料他正陶醉於旋律之中，根本不懂得會她。蘿塞拉一則對他的無禮行為感到不爽，二來也想和他交換那支笛子。於是她抱起琵琶輕輕撥動一般（play lute）。

美妙的曲音自繖指輕滑處落玉盤而出，霎時將潘的笛聲給比了下去。潘於是停止吹奏，好奇並羨慕地注視著蘿塞拉及那隻琵琶。

她見時機成熟，便走向前將琵琶搶了去（give lute）。她欣喜若狂地玩了下來，並將前調贈給蘿塞拉。

## 廿二、巨人洞穴：提燈螢光、魅影幢幢

她收下橫笛後，再度往東行去。這回她想到瀑布後面的那個神秘洞穴再一探究竟，便迅速朝瀑布方向前進。到達該地後，她心不甘情不願地戴上皇冠（wear crown），變成青蛙融入瀑布。變回原形後，點亮提燈（light lantern）進入洞穴。

她藉著微弱燈光，步步為營地往南走。河往東接連經過兩個洞口後，差點失足掉落到地面龜裂的裂縫（無法看見，只好死一次來發現它了）中，不禁嚇得她花容失色。驚魂甫定後，她取出板子放在裂縫上（lay board on ground），安然無恙地走過。

收起板子（get board），往東約莫走了四步後，已無出路。

於是她折北前進，到達該處後，突然瞥見右側透進一道微光。她滿懷希望地走近，發現有個大小能容納她爬出的洞口。於是她蹲下身子，匍匐爬出那陰森的洞穴。

## 廿三、沼澤小島：笛音迷毒虺、得果償心願

出了洞穴後，蘿塞拉的眼睛不禁為之一亮。原來外面是個朝東綿延的大沼澤，其上蘆葦叢生，蟲兒的鳴聲此起彼落著。

她熄掉提燈後（turn off lantern），走到沼澤邊，看到其中央果有一小島，島上正種著能挽救她父王生命的神奇果實。此時她的心情，真是激動得難以平復，真恨不得插翅飛到該島上。

她略徵定了定神，看著沼澤上滿佈的草叢，不覺計上心頭，她算準距離，猛然一跳，躍到最近的那處草叢上（jump on the grass tufts），再連續十五次後，終於到達最靠近小

島的草叢。她放下板子（lay board on ground），順利地走上小島。

正準備去摸那神奇果實時，赫然發現樹下正盤踞著一條口吐獠牙、香吐紅信的銀鏡蛇。蘿塞拉想到也許可用笛音來迷惑毒蛇的意識，便取出橫笛，吹奏出優美的旋律（play flute）。那銀鏡蛇先是閉眼起舞，繼而神志錯亂。

她見機會難得，笛步衝到樹旁，摘下那渴求已久的神奇果實（take fruit）。趁毒蛇尚未清醒之際，趕緊離開樹下。走近木板到達島邊的草叢上。她收起木板（take board），跳躍回（jump）沼澤旁的地上後，便滿心歡喜地走近洞口，點亮提燈（light lantern），匍匐爬進洞穴後，依方才進來的路徑走回。



14. 從此處開始她爬回沼澤小島上。

當她順利地快走出洞穴時，猛覺地面轟然震動，陣陣怪異的笑聲破空傳來，蘿塞拉側眼一看，一位面目猙獰的巨人正朝她步步逼近，她趕緊連奔帶跑，衝出洞穴！（待續）

### 〈注意事項〉

1. 在碼頭釣魚時，可能一次便成功，也可能要耗幾次。
2. 古鏡絲島上的孔雀羽毛，係隨機出現在任何一處沙灘，但以東北角及東南角兩處頻率最高。
3. 在巨鯨腹內，要爬上喉嚨頂端，須走到舌底左方，由左至右往上斜爬。
4. 在無人島上，不要太走近鸚鵡，否則它會振翅飛去。
5. 進入巨人房子前，若遇到巨人，一定要移動蘿塞拉至別畫面。

。千萬不要讓巨人逮到。

6. 在巨人客廳的櫃檯中，一旦從輪匙孔看到巨人俯案睡著，須立即開門出去。
7. 出入鬼魅森林，只須揮動斧頭一次，下次就不用了。
8. 在巨人洞穴，千萬要躲開三人。所以須連進行遊戲儲備存。（畫面上若出現 GRR... 訊息，就表示巨人來了）
9. 在沼澤小島上，不要太靠近毒蛇以免慘遭碾碎。



# BLITERATOR



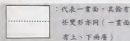
面對這60°角的雷射炮，即使  
用翻滚的，也難免會被掃射到。  
射掉它？別傻了。



/趙若豪

## 毀滅戰士 攻略地圖與心得

毀滅戰士可以說是屠龍記的二五〇  
〇年版，但毀滅戰士須探索的地  
區更多，而且路徑更複雜。筆者憑著  
對遊戲的熱誠，加上「垂涎」軟體世  
界雜誌的潤筆之資，因此花了48小時  
的時間，畫下了所有的地圖，希望能  
對後進有所幫助，茲將地圖及其符號  
代表意義列於下：



：代表一畫面，其設有  
雙形亦同（一畫面  
有上、下兩層）

Ⓚ：爆破炸彈；Ⓛ：未插炸彈；Ⓜ：大雷射

Ⓝ：手槍子彈；Ⓞ：未插槍子彈

Ⓟ：爆破槍子彈；Ⓠ：大雷射



：通往下層之電梯



：通往上層之電梯



：上、下皆可通之電梯

GE：用手槍即可解決之敵人

LE：用未插槍即可解決之敵人

BE：用爆破槍可解決之敵人

S：起點



：終點門，請自行對照編號尋找  
地圖（編號為筆者自設）



：除爆單修護處



：引擊部份



：防禦系統



：鎖



：武器系統



：資料帶

① ② ③ ④：請參考「註」



：插入棧之處



：此路不通



：斷斷性電流



：表示雖然是同一畫面，  
但上都無法到達！  
虛線在下，則剛好相  
反。



小心被電流電到。

射掉兩旁的電球，否則  
就玩不下去了。







# 起點



**第1傳送門(A1)**



\* 此處須小心，因為會掉落到下層，而掉落的語必死！！而此處亦是插入敵的地方，只要你視察了所有物品，並到達此處，按[F10]，則本遊戲就 WELL DONE!!

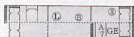
**第2傳送門(A2)**



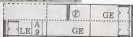
**第3傳送門(A3)**



**第5傳送門(A5)**



**第4傳送門(A4)**



**第7傳送門(A7)**



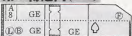
**第9-10傳送門(A9)(A10)**



**第6傳送門(A6)**



**第8傳送門(A8)**





### 第11·12傳送門(A11)(A12)



卸下引擎系統。



拆除太空船的武器系統。



找到資料零件如太空船引擎爆炸。



若不想被炸成肉醬，拿到被炸之後，就趕緊逃吧！

註：

- ①：此處是一門權幅60°角的雷射砲，當你經過時它才會動作，且其發射不規律，很難有效閃躲，一般而言，用霸流通過較易成功。
- ②：此處地板有電流通過，只要用跳躍即可。
- ③：此處的雷射砲發射速度慢，用

### 第13傳送門(A13)



防禦」(F9)閃避其雷射，趁其發射間隔趕快前進，如此反覆數次即可通過，但「防禦」的時機要注意。

④：此處力場只要用「爆破槍」破壞其兩旁之「防護」便可。若不破壞，則無法通過。

看完地圖，在攻略時仍有幾點須注意：

- (1)要製好路線，例如 A3 最後再探索，因為當你在 A3 區拿到引擎部份後，可以用最短的時間到達插入機的地方，而如果你選了 A15 的資料帶做為結束，那想要在倒數至零時安全逃離可就難了。
- (2)要進入另一個畫面時，最好先看看地圖，了解下一次的敵人是什麼，先把要用的武器換好，一來可制敵機先，二來可節省彈藥。
- (3)要善用「防禦」的技巧。
- (4)火球可用霸流躲過，不一定要用手槍射擊！
- (5)遇到防護罩修復門，最好進去「大修」一番。
- (6)在分隔一畫面的上下兩層的甲板，有時中間會有一段是空白的，千萬別從上層掉落，否則，太空中又多一具乾屍。但如果斷裂的長度不長，用「跳躍」可由一端跳到另一端。

### 第14傳送門(A14)



### 第15傳送門(A15)



(7)按 **ESC** 鍵一次可暫停，按二次就跳出遊戲。欲離開暫停狀態，只須按任何鍵，但千萬別再按 **ESC** 鍵，否則就成功產棄了。

⑧先按方向鍵，再按發射鍵，便可跳躍。

⑨在搭乘電梯及進入傳送門前先将人物面對的方向調整好，不然等你出電梯或到另一區時才發現自己背對著敵人時，那多不好意思。

⑩在同一畫面時，如果敵人跟你不是位於同一層，而你又有必要到另一層時，可先用「向上射」或「向下射」的方式將敵人解決，如此，才不會在到達另一層時跟怪物或機器人面對面，也可減少損傷。

⑪如果彈藥許可，盡量多消滅敵人，以增加分數。這樣做的目的是為了增加刷敵時間，以免手忙腳亂。

勸誡：1. 第一控制圖形，**F7**是後，**F8**是武器系統，說明書弄顛倒了。

2. 物品介紹的地方，「爆破槍子彈」與「火箭彈」的圖形須對調，說明書亦將其置於的位置。

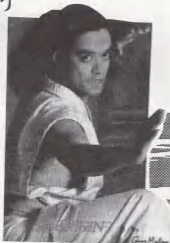
後記：在第八傳送門(A8)區域，有一處地方和 A3 插入機的地方相同，希望有玩家能去試證，也許會有奇蹟也說不定囉。答案就留給你們自己去探索了。



# 風行者傳奇

## 完結篇

# WINDWALKER



／迴風

在接續上回的歷險之前，且容我對於完成穆斯所交付之任務，以及言及世界過程中幾點必須注意之事叮嚀一番：

1. 對於使用磁片進行遊戲的朋友們，可以在啟動遊戲後出現「insert scroll -e- in magic box」訊息時，將 Disk A 取出，改將 Disk C 放入磁碟機中，這樣一來，無論在戰鬥進行或等級提升時，都可避免抽換磁片的麻煩。

2. 在進入險境（如死亡島、皇宮等）之前，別忘了補充各種必需物資，例如食物、藥香、地圖、紙、筆、墨水等。這些「補給品」一個來歷是商店，另一個「免費供應處」則是在王宮上遭遇的敵人。不妨多去「搶」幾個敵人，一來幫助你等級提升，二來弄「贖」些補充（錢、食物、藥劑、藥香），再去購買商店中其他的必需品。

3. 儘量使用原先的私人船隻，或到商店中買到船隻，（羊毛出在羊身上，這是你「逃難」後，漁夫搶去賣給別人的。）倘若你使用從小偷或忍著遠東的船，往往到某處停泊後，正想睡一番，回來卻不見了！這種情形常發生在死亡島上，恐怕不死也得

折幾掉你半條命了！

4. 有許多問題的解決或東西的取得是有順序性的，你必須先打聽到有關訊息，或先到某處取得某物後，才能再接觸到其次的相關事物，例如：向尚武學習系術術、買官人的鞋子等。

5. 在本遊戲中有兩項任務是必須在一定時間內去完成的，即打破舞台大門、在幸運之神現身時擲取不死燒樹的種子。倘若你可以去執行該任務，卻時間未到，可以藉藉眠來使時間過得快一點，但別忘了隨時查看時間，以免過頭了！

6. 如果不幸被守衛抓去關入皇宮囚牢，別指望能逃得出去，只有重新讀取進度重來了！

7. 也許有朋友在看到狄安仲的地圖後，會想到地圖所示以外部份去探險一番，其結果將是自費力氣，頂多印證了「地球是圓的」理論而已！

一月九日

離開學院，在途中又和剛出航的漁夫碰面了，從那兒我打聽到有一位名喚尚武的人，聽說他曾在皇宮中擔任殺手一職，如今已不問俗事隱居在島嶼山林中。我想詳細的情形或許可到瞎子那兒去問個清楚。來到海邊村

一間之下，果然有些收穫，瞎子建議我去請教尚武的「系術術」，而他目前就住在海邊村北方島嶼中。（學習系術術必須先經過詢問瞎子這一關，否則就算去找到了尚武，也無法請教到有關的事情。）

登上船板、扯起船帆，我一路順風北上，來到尚武所在的島嶼，在唯一的一間屋子中我見到了尚武。他自稱曾是曾武手下教授武技的總教頭，如今隱居後除了自衛，不會犯下殺擊。從尚武處我學到疾奔術（Quickness）的秘訣——點燃硫磺線香，使用新轉詞「Quick my pace」，只要肉體撐得住便可施展疾奔術，它在閃避敵人的威脅時尤其有效。（想學正使用時，再施展一次即可）

告辭尚武後，我依稀記得狄安仲目前在一帶島嶼中探險。翻開地圖，東方有一洞穴，騎過去察看一番吧！

來到目的地，進入洞穴後，赫然發現可憐的狄安仲果然就被拘禁在洞穴中！一群「偷兒」

面露兇光，對我



大害「車輪戰」之意，我當然毫不示弱，——擋平了他們。在檢視戰利品（包括箱子中的錢）後，我上前為其安分靜靜（用安眠藥即可）。這位探險先驅對我感激涕零，臨走前還送了一袋金幣給我，不知它的作用如何，但我還是收了下來。

一月十日

經過了一夜的休息，今日我啟程向東風洞死亡島探險，根據該女伴的卷軸，我找到了由東北方進入本島比所在洞穴的路徑。在洞穴中，喀諾比——這位神秘的宗教僧人正專注地看著池中滾湯的藥湯，另一處的案頭上有兩支蠟燭，正中央擺著一份卷軸，原來是關於沙門魔法的護身符及其作用和有關的咒語（每項法術均需藉龜殼作為護身符以增強法力）：

法術	所需物品	咒語
隱身術 (Invisibility)	盲人鞋一隻	Useless process
行水術 (Water Walking)	高甲蟲的下顎 (使用護身符後 須高甲蟲)	The solid path
護身術 (Invulnerability)	海龜的鱗片 (使用護身符後 知河水無害近 向殼)	The armored one
騰空術 (Levitation)	寶翼羽毛	On the wing

洞穴入口



由此島東北方進入喀諾比的洞穴



見到喀諾比了！  
(別忘了防盜賊！)

想停止正在使用中的魔法時，僅需再施一次咒語即可。但千萬小心勿過度耗用精神，否則會致命！你可藉標香或藥劑以恢復精神。

接著，即與喀諾比有一番交談，他建議我學習魔法。當我問到他有關烏龜的問題時，喀諾比似乎看出我身上帶有烏龜、寶翼羽毛和盲人鞋，他問我是否要作一個護身符，我當然毫不遲疑地回以肯定的答案。

在選擇護身符後，喀諾比念起龜殼和盲人鞋魔法，反覆低聲吟誦，然後說道：「龜殼上的紋路顯示有利於你的未來，這項法術的護身符是你的了。」同樣地，我請喀諾比再為我製作烏龜的護身符。現在，就祇缺海龜鱗片和海甲蟲的下顎了！

一月十一日

暫別喀諾比，我在死亡島四處一探究覓，一不小心被綠色的蜥身角使用九毒大陰毒，在萬分痛苦中我暈了過去……

醒轉時，發現自己在一個洞穴中，由於神智不清而行動無法自主，我勉強睜下 Eyes of Fire 恢復清醒。

這次學乖了，先試試護身符……拿出了護身符，默念咒

語，刺那間！原先四周蠢蠢欲動的蜥身角都靜了下來，可不是護身符生效了嗎？

我小心翼翼地閃避這些怪物和岩石（碰到岩石發出聲音會使護身符失效）。看到洞穴北方有一缺口，於是迅速遁入缺口口中。

來到一處露天空地，只見一棵桃樹生長在中央空地上，一隻大熊不停地在來回走動，似乎在看管這棵桃樹，察看既無結果，我便離開了。



▲大熊守護桃樹

由此處進入不死桃樹所



此處通往瀑布出口



回到洞穴中，仍使用肉身衝自另一條口離開洞穴。原來這缺口是瀑布的出口，只見遠處一隻海甲蟲（隨風吹到，倘若找不到，也可到見修靈的洞穴中去尋找，再不然只好靠運氣了），我藉肉身衝繞順利地接近海甲蟲，硬是拉了它的下顎，當即刻三不戒地趕去請各師以此作行水的護身符。



三不戒地趕去請各師

當著我又回到瀑布處，待衝能出瀑布時，我地脫肉身衝和行水獸身上衝下它的鱗片，當然我也同樣地獲得了這身新的護身符。

總算在幾番波折後，將四種身果集齊。如學到了，皮囊中又多了幾項寶藏。

一月十二日

在本師此處作者，我突然記起今日晚上此半將施放惡靈危害百姓和神靈之時，一段榮譽心驅使我火速趕往觀星台上此半的惡毒計劃。

我和抵達皇宮碼頭時，天色已暗。我換上短袍（Robe），大剌剌地與守衛直接打開皇宮大門。踏入皇宮時，守衛嚇得我不得進入屋宅，只能在中庭活動。

進入皇宮，我選擇了右邊第一棟屋子。進入後，看來這是此半的住處。桌上有一卷軸，讀完後，我將它抄下一份寄書（書必要抄）。



原來此半和未登串通，在會後皇帝帶的茶中下了迷藥，如今書民仍在昏迷之中，並且被關在牢中某處。只要此半仍在施法，即使給解藥也無法救醒書民！

新月午夜，此半會在他的閣樓上經由觀星門進入觀星台，並施放惡靈！

此半最怕有人發現死亡島上不死桃樹的祕密，並使用它的力量。

幸哉——幸運之神化身為熊守護著不死桃樹，以防此半毀了桃樹。但此半知曉半魂在滿月夜晚會恢復原形，因此才在洞穴外設下了兩角虎以防有人到達該處。

一看時間已到，事不宜遲，我急忙趕上閣樓，這時候此半已進入觀星台，並施放惡靈攻擊我，我趕緊使用護身符以防止及喘大的傷害。惡靈消失後，我想起祝禱繡香，使用火珠的打破觀星門，結果此半陷在觀星台上無路可走，他揚言將來會報此一箭之仇！！

雖然打敗了此半，我仍墜了一步，惡靈已閉上尋神和無後兩處神廟的住持身上。榮譽心驅使我應立即前去解救住持。

在離開此半住處時，我在他櫃子中發現一份 Eyes of Fire（左側的藥櫃子勿接近，神祕的力量會襲上你全身，將你驅出屋外！）

一月十三日

今日我先到尋神神廟，一道刺裡，只見住持目露青光，耀目輝輝，顯然受身後惡靈的控制，而勇像也被附身了！！我正對了住持，羅麗火珠再打向住持，只聽得一聲低吼，惡靈已被驅出住持身外。牠揚言下個新月時，此半會再施放牠們出來，然後惡靈便消失了！

待清醒後，我接受過他的道謝和祈福，然後暫別、並趕往神廟，也順利解決了另一個惡靈！（雖然此半被困在觀星台上，不過他仍有能力施放惡靈。）

一月十五日

我決定再次深入皇宮大內探查究竟。換上短袍後，守衛無可奈何地讓我進入了皇宮。

我推斷最後方的宮殿應該就是未登的寢宮，先從這兒下手吧！我地脫肉身再進入寢宮，入門後避過守衛，先進入右邊的房間。有兩個女子看似友善，於是解除除肉身衝上前打聽消息。原來她們是未登的嬪妃，但仍心繫書民皇帝，希望我能解救她們，而她們也願意協助我們救出書民。

在詢問到有關書民及公主的消息時，嬪妃透露說她就被囚在此處，但是要和地溝通交談是一件天大的難題；此外，不時有茉莉花香從她的房中飄出。在回到皇宮時，她們告訴我唯一安全之處是後院的花室。



皇宮內唯一安全避難所

我離開後，再度地脫肉身衝來到左側房間，只見門口兩名外邦模樣的女子守護在外，原以為應可順利通過。沒想到居然被視破行蹤，兩女婢擋住房門入口，用我完全聽不懂的語言



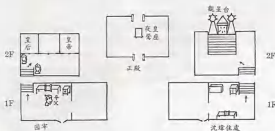
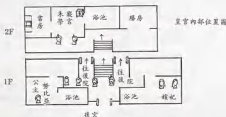
開口問道：「Gnoziir leh zobr？」

我拿出在基羅 拜院中所抄錄的對照譯語，並記起和努比亞人見面時的體態，回答以「Salah」，於是她們客氣地寒暄對答，並讓出通道，使我得以順利進入房中。（沒到基羅拜來看過藏經閣中努比亞語言卷軸的朋友，想必在此就遭到搶罵了吧！回去翻一翻有關的卷軸吧！）

一月十六日

天色未亮，我便醒來，隨著曙光漸露，我發現花園的假山瀑布中有一小洞口，於是穿過瀑布進入洞穴。一位鬍鬚橫樑的中年人神色慌張躲到洞中，我想或許他就是兀魯吧！但上前攀談卻遭到拒絕。

我四下查看，原來洞穴另有出口



進入房間後（倘若沒看到努比亞公主，想必你正好碰上公主淋浴的時間，可別跑到浴池去，會折了你的榮譽點數的！而且礙於禮教，公主也會拒絕和你交談。）和努比亞公主交談（別忘了寒暄！）。公主懇切地問我來意「Quesq ezherihntu？」，我正好口乾舌燥，於是要了一杯茶（dohnteh），入口之後，茉莉花香氣怡人，真是生津止渴的好茶。我對茉莉花產生好奇，於是詢問有關茉莉花之事。在確定我的心意之後，公主饋贈我一袋茉莉花茶，然後我謝過並與公主道別（manlah）。

由於天色已晚，於是我根據筆記新來到藏書花園中，安全地度過一夜

可通往皇宮後方的海邊，或許兀魯就是從這裡進來的吧！攀談不成，我就離開洞穴再度潛入宮中。

此時正是本莽早朝的時間，我隱身在一旁，沒想到碰撞發出聲響，引起本莽注意，乾脆就先和他作個新吧！對付本莽的雙劍，也許我手中有個武器較有把握，於是穿上了真理之袍、持好長棍、施展出現身術（想使用長棍則必須有護身術保護，否則本莽會卸去你的短袍、棍棒，除非你對自己「空手對白刃」功夫深具信心）。

由於這半個多月來的磨練，再加上長棍護身，使我的武藝精進。但本莽一來身手矯健，雙劍虎生風，二

來每當我偶有得手，本莽似乎又使出更棘手的招數使我無法接近，於是我以守為攻，並伺機出手以換籌算。漸漸地本莽體力不支，在我最後一記「撥草尋蛇、打蛇隨棍上」強力反攻下，本莽棄劍倒地，我終於打倒這個第一號大壞蛋！！



本莽不支倒地！

本莽在垂危之餘，嚥下說話「你也許以為這次打敗了我，但我總有一天會再回來討回顏面！！」話說完，本莽逃離皇宮（倉惶間遺漏一支鑰匙，未加注意，為我所拾），然後搭乘戰船投入茫茫海中。或許將來有一天他會再出現，但只要他膽敢為害天下蒼生，屆時我必再度與之抗衡！！

再次遇見擒犯，接受他們的道賀，擒犯並交給我一把由本莽處取得的木櫃子鑰匙。我來到本莽的房中，用鑰匙打開其中一隻櫃子，找到一隻犀牛角（rhinoceros horn）。進入本莽的書房，桌上的卷軸裡記載著本莽的野心，原來在我到達這場戰鬥時，本莽便派出殺手務必將我放於死地，野心蒙蔽人心至此，不禁令人咋舌。

接著我來到皇宮囚牢，在護身術掩護下，我在木櫃中取得牢門鑰匙（關完木櫃後，護身術會失效，必須儘快再施法隱身，否則獄史等父會將你囚入牢中）。接著從桌上的卷軸記錄中，得知皇后和皇帝都被囚禁在此。於是我潛身上樓，擊退兩名守衛後，用本莽的鑰匙打開第一間囚房，見到皇后時，她透露設有一些玉藏在皇帝的龍座後面，希望我能去取得，以



幫助會後復位。

接著我打開第三座囚房，會徒仍昏迷不清，或許海精村藥師能為我調出解藥也說不定。於是我暫時離開他們三人，隨身離開囚牢，到夜鶯桌前取回玉（Jade），離開皇宮直往海精村！！

一月十七日

當我找到藥師盧那時，對他提起皇帝之事（選擇 People 中之 Emperor 一項）。盧那見我帶有此時的卷軸，把這一番閱讀，他說要解會徒所中的迷藥，只有凡修才能配製解藥，所以他給我一份推薦信，要我帶去給凡修。這信上封了火漆籤，倘若我折斷了，則凡修將不會接受這一份推薦信。

就火速趕往凡修所在的洞穴（由第二座囚房出口進入較佳），凡修看過推薦信後，說他可以作出解藥，也只需要生煉命丹才能救皇帝。說完，他遞我一把鑰匙，要我到他家中，打開櫃子取出解藥所需之藥方，若我能將藥方上的所有藥材和藥方一起找到並給他，則生煉命丹的配製絕無問題。

來到凡修家中，閱讀藥方卷軸後，我抄了一份副本保存，以便帶回給凡修。此外，我得知需有五種藥材

1. 犀牛角粉末
2. 哥比亞茉莉花
3. 金罌
4. 不死燒樹的桃種子
5. 玉石

目前我已有四種藥材，獨缺桃種子，然而只有等到滿月那天晚上才能見到幸運之神，但是我仍奮動身前往死亡島。

一月二十四日

來到死亡島不死燒樹旁已等待六日了，幸運之神的化身一大熊，仍然守護著桃樹。當午夜時辰一到，大熊站立起來化為人形，幸運之神幸甚地對我新福，並且將不死燒樹的桃種子贈送給我，最後他並應允賜我幸運之福（Luck），以遠離災厄。

二月一日

在告別幸運後，就火速來找凡修，談到解藥時（Antidote），凡修見我已集到所有的藥材及藥方副本，於是接過所有物品，回到他家中研製解藥，我跟著也來到凡修家中。

等凡修作出解藥，我接過生煉命丹，立刻趕往皇宮囚牢。找到會徒後，小心翼翼地將他扶起，枕在臂彎裡，然後拿出解藥讓會徒服下（Use the Antidote）。起初不見作用，心想完了，大概解藥無效，但突然會徒動了一下，然後清醒過來。我們兩人回到大殿上，皇帝又重回他的龍座。

完成會徒所交付的任務後，羅斯



滿月時，幸運之神幸甚現身賜福



會徒終於復活了



完成任務後，是否就此天下太平呢？

賜給我一項至高無上的榮譽，也是我心中一直期盼的——風行者。

這是個勝利的時刻，甘肅國內華國歡騰，一切又恢復往日的和諧。我站在山丘上，眺望著這個國境，盼望永世無窮的和平真正到來！





# 幻想空間III 4000分完全攻略



本文上接手冊提示部份

/林宏亮

萊里為了求塔德的歡心，開始辦理土地產權問題，但是因為本身並未受過法律方面的專業訓練，因此萊里前往在奴吐尼島上頗有盛名的DCH律師事務所，其中的女律師蘇西（Suzi Cheatem）更為人所樂道。

在面對律師事務所的助理羅傑（Roger）時，萊里便要求見蘇西（Ask for Suzi），羅傑便問萊里有那方面的困難，萊里告訴羅傑是有關土地產權的問題（Ask for land deed），羅傑告訴萊里剛好蘇西小姐有空，因此萊里便走進了蘇西的辦公室。



寬敞的律師事務所裡，美艷大方的蘇西小姐正為萊里解答土地產權的問題。

在蘇西的辦公室內，萊里首先走

到了沙發椅前，用很舒服的方式坐了下來（Sit down），然後仔細看了一下蘇西小姐（Look at Suzi），然後開始和蘇西聊天（Talk With Suzi）。由此萊里知道蘇西的辦事原則，如果是第一次找她幫忙的案件將免費服務，但是以後則每個案件均需收費五百元。身無分文的萊里聽了大樂，馬上談到正題（Talk about land with Suzi），蘇西詳細地為萊里說明了島上的習俗，同時告訴萊里將儘快辦理這件事情，在下次萊里來時便可以找羅傑拿土地所有權狀。

萊里心想蘇西如此友善大方，接著又談到了離婚問題（Talk about Divorce）。蘇西解釋了事情的複雜性，並保證只要五百元的費用便可以辦得妥妥當當。萊里心想現在身無分文，只好起身告辭，想法子去湊足五百元了。

萊里先走出了律師事務所，再走進去（讓羅傑有時間將土地所有權狀準備好），然後向羅傑拿辦好的土地所有權狀（Get land deed）—現在可以拿它向塔德示愛了。

萊里興沖沖地走出了律師事務所，在經過噴水池前時突然想到在海灘上還留有醜陋的大浴巾，因此先到海灘上拿起大浴巾（Take towel）。心想不妨先做個日光浴（Use towel）—溫暖的陽光照在身上真是舒服—等到曬得差不多時便可以起來（Stand up），否則紫外線照射過度的後果請自行負責。現在可以到劇場去看塔德了，在經過落地鏡時不妨照一下鏡子看看是否健康多了（Look into the mirror）。

到了劇場入口，輕輕走到左邊的工作人員專用門，輕輕地敲門（knock the door）。此時塔德正好在裡面，她會問你是不是將土地所有權狀帶來了，萊里很快地秀了一下土地所有權狀，並且將它交給了塔德。塔德興奮之下便將萊里帶進後台，並且要以「身」相許，萊里在塔德的愛情邀請下也只得從命。

就在雷雨正濃之時，後台的聚光灯亮起了，而且布幕也緩緩打開，原來是該塔德上場表演了



二人匆忙地將衣服穿上，慌亂之間葉羅穿上了塔德的舞台裝，只好硬著頭皮走向舞台中央。在熱情觀眾的催促下，葉羅做了有生以來的首次舞台秀（Dance），因為葉羅跳的還可以，因此不斷地有觀眾丟一些小鈔給她。一場舞跳下來，剛好集夠了五百元。



除太陽羞得葉羅揉身一變成名模一時的尊樣，也因此賺了一筆外快。

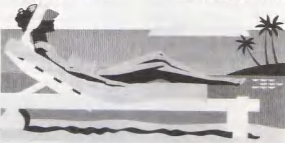
有了五百元的葉羅先生在走出劇場後，便迫不及待地趕往律師事務所，深怕不小心就把錢給花掉了。到了律師事務所，先將五百元付給羅傑（Pay Roger \$500），然後再進入蘇西的辦公室。

總的說到羅傑在竊笑自己的打扮一夜想到蘇西看到身著舞台裝的葉羅，一下子就從座位上爬起來，並立刻將通往大廳的門關上，將葉羅拉到沙發上，然後開始……。原來蘇西對身著舞台裝的男人特別感興趣，不料不斷地接電話來打岔，使得柔和的氣氛消失無蹤，令葉羅感到一切是多慮地無奈！

用同樣的方式，葉羅拿到了離婚協議書（Get divorce decree），並迫不及待看了一下內容（Look the divorce decree）。葉羅在其中發現了蘇西的減肥中心鑰匙卡，葉羅連忙將這件事告訴羅傑。羅傑則告訴葉羅這是蘇西小姐的一番心意，請葉羅不要生氣，收下來。既然如此，葉羅也沒有受之不起了。

走出律師事務所，回到劇場，換回原先的便裝（Wear the leisure wear），葉羅走到了劇場對面的鋼琴酒吧。在這裡葉羅看到了佩蒂（Patti），為她的琴藝及美貌所瘋狂，但是又

不知道該如何向佩蒂表愛慕之意，或許該送個鮮花之類的東西吧！



中。  
葉羅首先走到左邊門前，將鑰匙

卡插入電腦鎖中（Use keycard），打開門後便進入了更衣室中。面對一排又一排的衣櫃，那一個是蘇西的衣櫃呢？你是不是後悔沒有向蘇西問清楚呢？其實不必如此，所有線索在鑰匙卡的背面，趕緊翻過來看（Look at back of keycard）。上面有一個數字「69」及三個商店名稱—69表示蘇西的衣櫃是69號，三個商店名稱是開衣櫃的密碼。這三個密碼不是固定的，完全視你遊戲時之情況而定，趕快拿出遊戲所附的指引手冊，找出三家商店所在的頁數（有標明第××頁），這就是號碼鎖的號碼。

再一次見到了佩蒂，葉羅仔細地看了一下（Look at Patti），愈看愈是喜歡，趕緊送上鮮花製成的花環（Give lei to Patti），並開始和她交談。葉羅心想該和佩蒂約會一下，於是向佩蒂提出要求（Date Patti）。佩蒂說她決不會和有婦之夫的約會，葉羅立刻將離婚判決書拿出來給佩蒂看（Give divorce decree to Patti）。沒想到佩蒂又及她希望和「強壯」的男人約會，葉羅看了一下自己已經凸出的腹部和鬆弛的肌肉，只好失望的離開了酒吧！

難道葉羅就這樣沒有希望了嗎？當然不！別忘了葉羅身上還有一張蘇西小姐送給他的減肥中心鑰匙卡，於是葉羅動身前往減肥中心。

進了中心以後先四處看看，左邊的門是通往更衣室及健身房，中間的門是通往有氧舞蹈中心，右邊的門原是青色保健中心，但是目前故障檢修

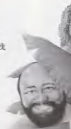
卡插入電腦鎖中（Use keycard），打開門後便進入了更衣室中。

面對一排又一排的衣櫃，那一個是蘇西的衣櫃呢？你是不是後悔沒有向蘇西問清楚呢？其實不必如此，所有線索在鑰匙卡的背面，趕緊翻過來看（Look at back of keycard）。上面有一個數字「69」及三個商店名稱—69表示蘇西的衣櫃是69號，三個商店名稱是開衣櫃的密碼。這三個密碼不是固定的，完全視你遊戲時之情況而定，趕快拿出遊戲所附的指引手冊，找出三家商店所在的頁數（有標明第××頁），這就是號碼鎖的號碼。



蘇西的儲物櫃在哪裏？

現在走到蘇西的衣櫃前（用Look the number來找到69號衣櫃，在畫面中央前左處），輸入Open the locker指令，依序輸入三個密碼，如果是正確的衣櫃





及號碼則可以打開衣櫃。

看一看裡面有那些東西 (Look into the locker)，有沒有看到運動衫 (Sweats)？先換上運動衫 (Wear the Sweats)。記得將衣櫃鎖好 (Lock the Locker)，否則等一下運動回來，可就被別人順手牽羊補充了。

再來，走到畫面的右上方，這裡有一個門，左邊的是浴室，右邊是健身房。

先到健身房，裡面有幾項運動器材，請分別以躺下 (Lie down) 及坐下 (Sit down) 來開始鍛鍊身體。每一項只要做二、三下以上就可以了，全部做完後你可以看到我們的萊里先生變得有如阿諾一般的「魔鬼」身材，只是一下子又「消」了下來，不過也恢復了萊里年輕時的強壯體格。

回到衣櫃旁，用同樣的方法打開衣櫃，換上大浴巾 (Wear the towel)，然後進入浴室。走到畫面上方中間打開水龍頭 (Turn on the faucet)，開始洗一個舒適的熱水澡。別忘了使用肥皂 (Use the Soap)，否則洗不乾淨的。

洗完了後，回到衣櫃旁，打開衣櫃。別忙著換上衣服，先用浴巾將身體擦乾 (Use towel to dry body)，然後噴一下「古龍水」 (Use deodorant)，再將衣服換回來，鎖上衣櫃，離開更衣室。

接著到中間的有氧舞蹈室 (Use keycard to enter the Aerobics)，在這裡萊里看到班比 (Bambi) 小姐正忙著錄影的工作。



未來伊人香味，健身房讓萊里異夢成真，擁有魔鬼阿諾的身材。

萊里趕緊前往搭讪 (Talk to girl)，了解班比小姐正為題材而傷腦筋，萊里義不容辭立刻提出創新的「點子」 (Help Bambi with videotapes)。班比聽了大感興奮，便依萊里先生的指示，One More, Two More...，很快便完成了錄影帶的拍攝作業。

為了感激萊里，班比便帶著萊里前往已經「關閉」的靚色保健中心。



俊美女師班比採用萊里的建議，接下來會有什麼精彩劇情呢？



香醇的美酒，迷人的情調，情投意合的萊里與佩蒂，終於情不自禁地……

在此萊里「試驗」了一下強壯的體魄，於是信心十足地回到鋼琴酒吧去找佩蒂。

這一次佩蒂終於答應了萊里的約會 (Date Patti)，只是要萊里記得帶一瓶酒前去，將同樣房間的鑰匙交給萊里後，佩蒂便從內部人員專用門離開了。

萊里要到那裡去找「酒」呢？一路走著、走著，萊里到了保羅的脫口秀場，一進門，發現中央桌上正有一瓶酒在那兒，同時沒有人注意到他，於是萊里連忙坐下 (Sit down)，並將酒收了起 (Get bottle of wine)，也順便聽了一場冗長的笑話 (相信你按 [Enter] 鍵也按得手發酸了吧！不過有100分作為鼓勵)。

聽完後，萊里站了起來 (Stand up)，準備離開，突然發現在入口左方的桌子，坐的不是作者艾爾 (AI) 先生嗎？連忙前去寒暄幾句 (Talk to author)，不料卻碰了一個「軟釘子」。

帶著酒，萊里回到了賭場，這次向入口右方的旅館區前進。這兒有二座電梯可以上樓，首先按上樓按鈕



萊里夢中的情人—浪漫多情的情婦。

痴心的佩蒂



(Push the button)，等電梯停了以後再進入電梯。電梯內只有二個按鈕，萊里先生將佩蒂給他的鑰匙插入鑰匙中，並按了九樓按鈕 (9)，電梯便將萊里带到了佩蒂的套房內。

佩蒂早就在等萊里的到來。萊里將酒放在床邊的桌子上，接著… (Make love with patti)。



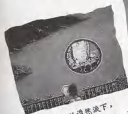
愛到最高點，溫度計也沸騰。



在萊里和佩蒂曼雙雙沈醉在愛情中時，佩蒂突然想到該和安東尼（現任情父）說再見了，因此在夢中脫口而出：「去你的，安東尼！」可憐的萊里聽到了安東尼三個字，以為自己強健的體魄仍然無法贏得美人的芳心，傷心之餘乃黯然離去。

佩蒂一覺醒來後發現枕邊無人，想到如此理想的伴侶因此遠離，不禁悲從中來，走到了陽台上獨自傷神。突然看到遠方有一白色閃光，忙用望遠鏡觀察，卻只看到身著白色休閒服萊里正走進了島上未曾開發的原始竹林之中。佩蒂心中感到無比的難過，決心前往找尋萊里，說明一切的誤會。希望萊里能夠原諒她！

從這裡開始，遊戲的主角變成了佩蒂，請位玩家大人手中的鍵盤、搖桿或滑鼠也控制著佩蒂的一舉一動了



與佩蒂會別離，多情佩蒂潸然淚下，決心找回萊里，並求得他的原諒。

首先佩蒂拿起剛才和萊里共飲的啤酒瓶（Get empty bottle），然後穿好外出的衣物，包括（Wear pajamas, Wear pantyhose, Wear shoes, Wear dress）。接著走到了廁所酒吧，在入口的告示牌上找到了一瓶魔法藥水（Get magic marker），這瓶是全部的小費（Take snifter），請速速歸還。

回到更衣室旁的水槽邊，將空瓶子裝滿水（Fill bottle with water）。現在的佩蒂已經完成了出發前的準備工作，欠缺的只是在原始森林中迷途已經夠了。

佩蒂由賭場出發前往原始竹林，

經過岩洞旁的草地時，發現「脫衣秀」場終於開放了。佩蒂心想或許可以在那兒打聽到一些消息，於是便走上前去。可是門房卻不讓佩蒂進去，執意要收「門票」。於是佩蒂就把身上所有的錢都給了他（Give tips to man），剛好夠一張門票的錢。

進去以後，佩蒂找了一張桌子坐下，開始觀看達爾（Dale）的表演。受了激動的心情影響，佩蒂將身著的底褲擲向了表演中的達爾（Throw panties to Dale）。



英俊的達爾向佩蒂提供許多有用的訊息，並祝酒佩蒂早日找到萊里。

等到達爾表演完後，達爾走到佩蒂的桌前，佩蒂先看著這位英俊的男士（Look Dale），接著和她談話（Talk to Dale），並打聽有關原始竹林的資訊（Talk about forest）。達爾不厭其煩地為佩蒂說明了很多



純上椰子樹滴下雨後椰子。

有用的意見，並祝願佩蒂早日找到萊里團圓。

離開秀場後佩蒂直奔竹林入口。

在進入前記得先將遊戲進度儲存下來，因為整個原始竹林有如一座天然迷宮，很容易在其中絞黑而走不出去的。

竹林迷宮共有9×9合計81個畫面，請按下面次序前進。上，上，右，右，上，左，上，右，上，上，上



原始竹林的起點。

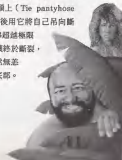
## 多情的萊里



左，左，下，左，左，上，上，左，上，必定可以走出竹林。不過途中一定會感到口渴疲乏，此時就必須喝水以提振精神（Drink water）。

走出迷宮後，你可以看到一條清澈的小溪，請走到溪邊再喝一次水（Drink water）以徹底恢復體力。接著向前進，走到一處山崖頂上。從這兒只有靠自己想辦法才能下到斷崖的下面。

佩蒂找了好多東西都無法達到這個目的，突然佩蒂看到了懸崖邊的大石頭，想到了自己身著的「杜邦」生產超強伸縮的褲襠，於是將它脫了下來（take off the pantyhose），並將它綁在大石頭上（Tie the pantyhose on rock），然後用它們自己吊向斷崖底部。在一串超強極限的伸展後，褲襠終於斷裂，可是佩蒂也安然無恙地落到了斷崖底部。





準備橫跨峽谷，先做好萬全準備。



為了找尋心愛的人，即使像這樣的高難度動作也在所不辭。



野豬出現，趕快使出特製的神祕武器。



為了順利通過急流，必須閃避任何的障礙物。

話雖如此，佩蒂依然遇到了新的難題，原來落下的地點是在一處孤懸的平台之上，和四週的土地隔著極深的峽谷。

佩蒂四處搜尋材料—首先在崖邊的椰子樹上找到了二顆椰子（Climb tree, Get coconut），接著在南面的山壁上找到了以前農奴基博士所遺留下來的麻藥，於是佩蒂拔了很多大麻葉子（Get marijuana），並將之搓成繩索（Make rope from marijuana）。

佩蒂試著將繩索套在對面的岩石上（Throw rope on rock），試了幾次後終於成功。佩蒂再將繩索的另一端牢牢地綁在椰子樹上（Tie rope on tree），完成了一條橫跨峽谷的吊索。為了安全起見，佩蒂又用身上衣服的下擺做了安全套索（Make harness from dress）套在繩子上，然後沿著繩索爬（Climb rope）到了對面的地上。

由畫面的左上方繼續前進，到了另一個畫面以後可以看到遠方的河流。

佩蒂心想該處是野豬出沒之地，必須有所準備，否則碰到野豬，就糟

了。於是將胸罩解了下來（Take off bra），將二顆椰子放入裡面（Put coconut in bra），做成一對簡易的「流星錘」，只要野豬出現，一定讓牠好看！

果然在快到河邊的時候，野豬向佩蒂衝了過來，佩蒂不慌不忙地將「流星錘」擲向野豬（Throw bra to pig），一下子就把野豬打到河裡去了。



佩蒂落入亞馬遜女吃人族的手中。

到了河邊，唯一的出路便是走水路，可是又到哪裡去找船呢？只好利用岸邊的一截浮木了。

佩蒂走到河中，游到浮木旁，將浮木推往河中央（Push the log），並坐上浮木（Sit on log），開始順流而下。

請立即將遊戲進度儲存下來，因為接下來是一場緊張刺激的「駁鬥」大戰，你必須左右移動佩蒂所坐的浮木，以避開河中的其他障礙物（如樹

枝、草叢等）。如果你成功地渡過了這一段驚險的航程，佩蒂將到達一處平緩的岸邊。

忽然，從岸邊的樹上落下一張大網，將佩蒂罩住，原來可憐的佩蒂落入了亞馬遜女人族的手中了，真是悲慘啊！亞馬遜的女獵人將佩蒂抬進了他們的村莊，關入籠子之中，準備煮來吃掉。

佩蒂發現在籠子裡面關的另外一個人竟是萊里！高興之餘，連忙把一



人生何處不相逢，相逢竟然在籠中，萊里佩蒂兩人相擁而泣不禁唏噓……

切的事情告訴萊里。萊里聽了大为感動，只是埋怨他們倆人的「時日無多」了。望著即將煮開的大鍋，兩人能期待什麼奇蹟發生嗎？

有！佩蒂從身上找出了還沒派上用場的「奇異筆」，用它劃了一扇小門（Use magic marker），然後和萊里雙雙由這個小門溜走了！（簡直變成了國王密使的故事啦）

在一陣飄浮落下後，萊里及佩蒂來到了

“Sierra on line”公司的

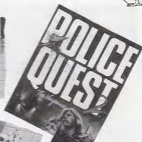




影片現場，舉行了正在製作警察故事的工作人員。

萊里和佩蒂向右方行來，到了堆置道具的道具室。再向右走，忽然兩人都飄浮了起來，原來這裡是攝製宇宙傳奇II的無重力室。你必須移動佩蒂到畫面右下方的開關處將機器關掉(Turn off machine)，這樣兩人才能繼續向右方前進。

接著到了國王德使IV的攝製現場，女主角羅塞拉正為NG太多次而懊惱，而導演羅勃特(Roberta-Sierra on Line的老闆娘)也看到了萊里和佩蒂。



結局的方式  
是否令你覺  
得意外呢？

## 精彩的完結篇

精彩無比



幻想空間III

到此圓滿結局，感謝各位裝里迷的厚愛。

在一番溝通後，萊里決定投效 Sierra on Line公司，並在羅勃特私人的濱湖別墅中，和佩蒂兩人將萊里以前所遭遇的種種，編成你我都熟悉的立體冒險遊戲系列—幻想空間I、II、III集，這就是所謂的「話說從前……」。

你是否也完成了所有事情，拿到了4000分的得分呢？如果沒有，趕快拿出遊戲說明書及參照本文所述，看看是否遺漏了那些動作。如果沒有遺漏，應該可以拿到滿分的，因為筆者就是拿了滿分，才寫下這一篇「滿分攻略」的啊！





# SPACE ROQUE



HE-MAN (二)

## 銀河英雄

## 完全攻略



進入納奇 (Nar' See) 星系就發現小毛賊很多。他們駕駛著護甲不強，動作卻十分靈活的母牛式 (Dart) 太空船到處肆虐，專門對付載滿貨物、行動遲緩的運輸太空船。這種太空船對於想撈一筆的海盜而言，簡直就等於多汁肥肉的代名詞。

在前往拉格朗採礦站 (Lagrange Mining Station) 途中，有幾個不長眼的小毛賊，竟把我的太空船當作他們的獵物！不知是窮瘋了還是剛出道沒多久。

對付他們最好的方法就是以靜制動，不要跟著繞圈子。只要一敵定，馬上就用雷射猛打，等到海盜太空船護甲被削得差不多時，再發射 SM-1 飛彈送他上西天。這種旅程倒是賺了不少黃金。



進入採礦站後，發現一件令人沮喪的事，就是此地沒有提供太空船修護與補給的服務。望著在戰鬥中被打得剩下不多的船殼護甲，深感英雄實在不好幹！哎！

在交易中心買了滿船的鈦金屬 (titanium)，總共才48 CR，若能順利地達到目的地，一定大發利市。

採購完畢，我決定到酒吧喝一杯，順便去找貴賓博士所說的西沙斯何本人。果然，在酒吧一角坐著一隻綠色的恐龍人，混身覆蓋著鱗片，還有條長刺的大尾巴，而那牙齒森然的大嘴巴，令我不住地撫摸自己的脖子，深怕他一口咬上來……

硬著頭皮走上前去，他卻很高興地招呼我：「囑！小傢伙，你可以叫我傑依 (Borf)。我是西沙斯的哲學家。願意與我共飲嗎？這酒吧供應絕美的西沙斯酒。」我他這麼熱誠，我也不便拒絕 (選「Sure」)。

他欠欠地向我招了招手，他馬上端來兩杯浮著許多泡沫的褐色佳釀。第一口我只啜飲了一下，覺得還不錯，就開始大口地牛飲起來。

正當酒酣耳熱之際，我記起了貴賓博士的話，向傑依說了一句「Rakbit」(選「Other」)，再選「Rakbit」)。話一說完，傑依的眼睛馬上閃著紅光，手上的爪子大張。我不覺地閉上眼睛……

「天大的侮辱！」傑依大吼。「有一點你倒是很正確：我不能在這種採取攻擊行動，真是有勇氣的小傢伙。」

用仍不往顧抖手舉起了酒杯，並將剩餘的酒又喝了一些。大約五口之後，我開始覺得茫茫然，不知身在何處，也忘了自己是誰。鼓起了酒膽，我站起來搖搖地走開，隨無倫次地作伏敬謝。

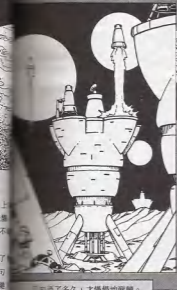


### SUNRACER





# SPACE ROUGE



「知道了，才慢慢地睡醒。」

「我醒來的房間，我看見一位身穿斗篷的HIVE套裝的十幾歲女孩。」

「嘿！我名字叫華特（Tiwa）是太空海盜嗎？」

「我還沒來不及回答前，她又冒出一句話：『玩過海星是啥嗎？我可以告訴你。』」

「我會掉出來？」我反問。（「這叫drops？」）。

「對呀！打過第五關就可以贏錢了。」

「我們是雙胞胎姊妹，但我們不是。她和我一起住在海星沙社（Hivethra）。嘿，你可以幫個忙。」

「我記起在海星沙社是站所遇到的。」

「原來是雙胞胎，怪不得似曾相識。」

「去一口答應了（選「Just name it」）。」

「太棒了。我寫了一封信給。」

「但最近昆蟲人常攻擊郵務太慢。」

「使我不信任郵務的效率。你可不可以保證這封信嗎？請等一會兒，我」

馬上就寫完。」她潦草地寫了幾行，然後將那封信交給我。

一切準備就緒，我發動逐日者，向下一個星系：貝薩路提（Bassruti）前進。

在自由公會前哨站（Free Guild outpost）賣掉了所有的鈦金屬，賺了一小筆錢。另外還發現這裡舶來寵物（exotic pet）的價格居然每隻高達225 CR！同樣的貨品在科羅納斯星系只賣35 CR。這可是一條生財之道。

在酒吧中，我遇見了一個穿著帝國衛隊便裝的年輕人，這表示他正在休假。

「公民，我的名字叫奧姆（Toom）。」顯然想找個人搭訕。

我找了個話題和牠攀談（選「ON Leave」）：「你正在休假嗎？」

「是的，別的守衛代我的班，所以才能在法安（Far Arm）到處遊歷。在這裡我遇到許多和善的人民。」

「像誰呢？」我問。（選「Like who？」）

「嗯……我想想……我最近遇過誰呢？哦，就像艾凡斯華女伯爵一樣，她是我遇見地位最高的人。心思非常敏銳，但她最近惹上了黑手教（Black Hand Cult）。」

「很高興遇見你，再見。」我向奧姆告別，離開自由公會前哨站，就近前往西基星系（Sigare System）一探。它離貝薩路提星系只有5光年。

在往科羅納前哨站途中，遇到許多曼其太空船（Manchi）。這些該死的昆蟲人，一遇到其他太空船，馬上像瘋狗一樣，不分青紅皂白就攻擊。一旦被纏上，除非擊落他們，否則就是沒完沒了。在這星系，帝國勢力鞭長莫及，只能買好一點的武器自保了。

在科羅納前哨站的酒吧中，我向一台破爛機器人買了一份偽造的貨物文書（forged cargo paper），可以打壓星站的警衛，將違禁品運進去。這對口袋不十分飽滿的我非常有用。

這裡是黑手教的大本營，我在沈思室中遇見一個穿著斗篷的奇怪女人。她正在深深的沈思，沒察覺到我的存在。我輕咳了一聲，她才驚訝地抬起頭。

恢復鎮定之後，她拉開頭巾說：「我叫尼申姊妹（Slater Nyoene），是這裡的入門沙龍，你需要指點方向嗎？」

我遲疑了一下，這女人無法用言語形容臉孔，是如此的不平凡！我決定離開（選「NO, Thanks anyway」）。

尼申姊妹舉起她的手，露出一個無眼臉的滿眼對齊，吟出一連串難懂的文字，然後又回到深深沈思中。



# 銀河英雄

在酒吧北方有個房間，一進門就個自稱為女主教的老女人要透視我的心靈。我立即轉身就離開了。

因為金錢短缺，我決定在貝薩路提（Basarati），西葛（Sigure）和相地（Zed）三個星系之間跑單幫賺取運費。但較危險的地方是橫過星系的安康四號（Micon IV）採礦站，它四週被礦石群所包圍，要進入採礦站很少船艘不受損。

在安康四號的酒吧，我遇到一個戴著眼罩的傢伙，樣子看起來像是童話故事中的海盜。他說：「呵！陌生人，費利尼（Fitch）能為你服務嗎？小道消息，只要價錢合理，你就能得到想要的消息。」

我問他價錢（題「What's the price」）。

「我想……25 CR 吧？」

我同意了這個價錢（Agree the price）。

「你要關於任務（Job）、海盜（pirates）還是太空船（Ships）的消息？」

我先問任務（Job）。

「我有個朋友叫奇夏（Chi-Sha），她正在找一個特殊的微晶片（Micro chip）。我不清楚她的目的，不過，我弄到了一片。送到她手中就可獲得相當的獎賞。」說完就遞過來那塊微晶片。我小心地放進口袋裡。

接下來，又花了25 CR 詢問海盜的事（Ask about pirate）。

他回答：「你看來像是想加入海盜集團的小伙子——我幹海盜很久了。若是我，我會去找史克兄弟幫（Scarlet Brotherhood）。他們的大本營在貝薩路提（Basarati）。你得先去找奧瑪（Omar），他負責檢查所有想加入的人。」



我最後問了有關太空船的事。

「太空船？離開泰坦級（Titan Class）船艦遠一點，除非你想被轟到外太空。平底船（Scow）與運輸船（Tanker）是肥嫩又多汁的，從正面攻擊他們，那層防護罩比較薄弱。」

胡蜂（Wasp）型的高速度要留意，但僅此一點足以稱道而已。先鷹式（Vulture）相當狡猾，從未有人逃過這些昆蟲太空船的魔掌。」

當我問完所有問題時，費利尼說：「如果我們在未來能做生意的話，不要猶豫地問吧！」然後他把眼罩打開，用一顆正常的眼睛向我猛眨，才走開。

接著，我前往拜訪普羅斯克（Prosk）博士。他是個穿著白色實驗衣的傢伙，正在一堆奇怪機械中敲敲打打。口裡喃喃唸著無油、雙倍油等名詞。

「歡迎。你要來看我的新發明嗎？哦，抱歉，我忘了先自我介紹。我是普羅斯克博士，這裡是我的反重力實驗室。歡迎來此參觀，如果有什麼問題，儘管發問。」接下來，他又回到工作上。

「你最新的研究是什麼？」

「Latest invention?」  
「啊！我快要完成第一台真正時空轉換機，不需再使用瑪尼爾斯站（Mahir Gate）。但還缺一零件——轉化球團（Transmutation）。它被某人搶走了，我手邊有備用品……」

我馬上答應幫他弄一個（「I'll find a coil」）。

「太好了！我想……唔……一陣子起來，總之祝你好運。」

經過這些事情之後，我決定去找艾文斯太太再會，了解有關我的事情。



SPACE ROGUE





# 啊嚏裝備店

/Lord Jean

噫，我拿手絕活



噫！到那  
去？



\*△☆+?...



各位冒險者大家好，這次有沒有挖到什麼有趣的寶物啊？沒有！沒關係，下次再來敝店，一定會給你高價收購。噫，有人抗議了！呃，言歸正傳，今天要介紹的是投擲性武器。它射程僅次於弓矢類武器，但威力還不多。沒錢買弓箭時不妨用一用。

投擲性武器，基本上是以肩或手腕的力量將手中的武器向遠方敵人射出，其有底下幾種：

1. 標槍 (Javelin)：和長矛類似，通常是將光滑的木棒兩端削尖而製成。使用時以某一角度向空中投射，標槍會以拋物線路徑前進到目標點。攻擊距離比長矛還遠，約40~50步左右。

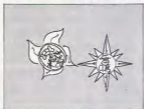


2. 回飛棒 (Boomerang)：澳洲土著人所使用的打獵工具。是由木棒製成的V字型武器。表面大多仔細打磨得很光滑以利用在空中旋轉飛行。使用時手持一端，以特定角度射出

。若操作得宜，它會以弧形飛回原處。不像長矛或標槍射出去還要檢回來。



3. 手裡劍 (Shuriken)：日本忍者最常用的武器，是由精鋼所製之字與十字形狀的飛鏢。使用時需利用手腕與手掌的巧勁打出飛鏢。需要相當的訓練才能射得準。若對準要害射出，手裡劍也可成為致命的武器。



4. Bola：這是南美土著用來打獵的工具。構造很簡單，只是兩端（或三端）繫著鐵球的繩子罷了，使用時手持一端鐵球，用揮舞之力量將Bola

射出。它將纏住獵物使牠動彈不得，嚴格來講，Bola 不算武器，只能用來輔助攻擊而已。



今天就介紹到此，咱們下次介紹投射性武器 (Missile)，與其他未提到的武器。希望各位冒險者能準時參加。





# Y.M.J 滄桑史



/Y.M.J

以往讀者的來信中，常看到有些讀者問道：「為什麼那個 Y.M.J 那麼會玩呢？」天曉得我只是「會玩」，而不是「會玩」。在看了 Lord Jean 的狗屁歷史後，本人也想寫篇玩 Game 史公諸於世，以免那天我在科羅灣頭仰望藍天時，被一顆飛過了頭的巡弋彈彈「K」中，那就沒有人能代我高了。好，廢話少說，現在就來談談我的玩 Game 史吧！希望各位別睡著了。

話說四年前（民國七十五年）有個呆頭呆腦的小子考上了高雄中學（吊車尾進去的）。剛從明星國中被「摸」出去的他，進了自由自在的高中後變得無聊之至，不知道該做些什麼。後來，在一次偶然的機會中，他被同學帶到了當時的雄中電腦社，看見數名學長正佔著 Apple II 玩創世紀 III，於是，他多彩多姿也多樣多樣的玩 Game 生涯就此開始……

事實上，我玩的第一個遊戲應該是創世紀 IV，因為我連創世紀 III 的法術都還沒弄清楚，創世紀 IV 就到了。創世紀 III 是我日後沒 Game 可玩時才又補出來重玩的。

在玩創世紀 III 時，我的功力還很差，連最後的那個深淵（Abyss）都是別人幫我走完的。（這對於許多初學者來說是個好例子——開始時最好別從創世紀或冰城傳奇系列的高難度遊戲開始，否則可能會對 RPG 望而生畏）

在這之後又有冰城傳奇 I、巫師神冠、神戒和幽靈戰士（Phantasie）I、II 及忍者傳奇等遊戲問世，陸續的增強了我的 RPG 功力。在這其中，只有冰城傳奇和神戒兩者我沒能玩完，前者是因為地圖的結構太「鳥」了（當時我還是第一次玩 3D 立體迷宮遊戲），而且練功奇難；後者則是進行方式較為奇特，一時無法適應。而我最喜歡的一個遊戲是巫師神冠，它培養了我戰略地圖與戰鬥的功力，並使我對日後SSI出品的一系列遊戲充滿信心。此後正值 Apple II 遊戲的濶華時期，我因為玩得太久而被當，不過仍熱衷此不疲；又因為玩一個很特別的遊戲 Shadowkeep。而與 Lord Jean 結識。

老實說，Lord Jean 可說是我的 RPG 啟蒙者，許多的 RPG 的概念、知識和地圖繪製法都是他教我的，只可惜他患有「廣大空間迷路症」，遇到創世紀 V 之類的地圖廣大遊戲就馬上「啊嚏……」，而且文筆不佳（這一點，相信大家有目共睹），否則他的成就一定遠超過我。他玩解謎文字遊戲和 3D 立體迷宮遊戲的功力是非常可怕的，這從他一個月就解決魔法門 II 上可以看的出來。

嘿！搞什麼，寫篇自傳竟然拍到人頭上去了。言歸正傳，在這一年中，我看佔了雄中電腦社，每天玩 Game，玩到最後的結果，就是再次被當。這回可真是不好收拾了，為了逃避現實，我只好轉到道明中學去。不久之後，軟體世界宣告成立，此也正是 Apple II 和 IBM PC 興衰交替的時刻。由於軟體世界的某個頭腦結識我已久，便要我來翻譯英文說明書，我想想既有錢賺又有 Game 玩，便開始了這種兼差的生活。



翻譯原文說明書是很累的，尤其是 RPG，說明書又厚又難翻，為字彙不到的字）一大堆，要不是在這之前玩了太多 RPG 培養了不錯的英文程度，真的會應付不來。猶記得我第一本翻的說明書是龍戰士 III—尼爾斯之怒（出版時改成了魔神之吼），當時全部照單來翻，寫得語焉不詳，奇恥無比。當然，這是我第一本說明書，無可厚非啦。

說明書完成後，Lord Jean 從美國回來了，軟體世界所有的 RPG 都全掉到我頭上來了。在這之後的作品有遠古的構設和永恆之劍。永恆之劍是個相當棒的遊戲，可惜說明書太厚了，我原稿交出三次被某人刪成了狗屁不通（說明書印出來後，我看了差點吐出來），再加上當時玩 RPG 的人不多，我想大家對這個遊戲大概也沒啥印象。

往後的半年，Apple II 的遊戲越來越少，我也將目標轉向 IBM PC。每種必玩（意即，我每翻譯一種遊戲的說明書，就一定會去好好的玩它）。這個壞習慣到了以後根深蒂固，使我屢次遞交稿件。在這段期間，我玩 Game 方針也有了很大的轉變。那就是我開始迷上模擬遊戲。從全天候戰鬥機（Jet）、無敵飛艇（Gunship）到捍衛雄鷹（Falcon），無不精熟，奠定了以後我接觸模擬遊戲的基礎。

好景不常，我在適明日間那再度無辜（校刊搞得太凶的結果），只好一面權宜之計一轉頭夜補校去，白天上補習班。此後的一年我的生活過得異常忙碌，Game 也沒法子玩了，連翻譯還是接 RPG 的稿子，不然就閒得慌了（其實是因為口袋太空了）。

記得老友 Dragon L. Y. C 到軟體世界任職，接去了我不少的負擔。這一年中唯一的失算是創世紀 V 三三、四月間正式發行，我翻說明書（跟 Dragon 聯手）加上玩完它的時

間就快要兩個月了。在五、六月時 Apple II 版的荒野遊俠又出版了，拼死拼活解決它的結果就是一大堆聯考一塌糊塗。

好啦，這下該怎麼辦呢？去年日夜趕課太累了，所以成績欠佳，那就再補一年吧，因此我又進了另一間補習班。說實話，這一年我是挺用功的，只是有空時還是忍不住跑去軟體世界看看順便接一些說明書。光芒之池就是我在忙得死去活來的時候完成的，由於全部的說明書實在太多了（兩大本！）因此有一部份只得請他人代筆，而我寫的地方也有一些謬誤。

在光芒之池之後，我才發現原文說明書最難的部份在於「劇本」，從荒野遊俠、未來之魔法、光芒之池到青色枷的詛咒我的英文能力達到了最大的考驗，再加上原作者似乎有點「嗶嗶」，所以各位讀者看到劇本中有些近乎「詭異」或語焉不詳的片段時，可千萬別忙著怪我，我已經被盡點汁將之改寫成各位看到的樣子，否則會更加光陰怪誕的（太誇張了）。

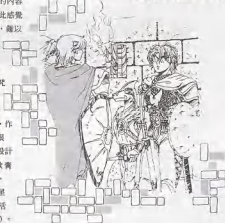
光芒之池是個相當不錯的 RPG，只可惜它的內容太大了，因此感覺上有點瑣碎，難以連貫，不過這些缺點在後來的青色枷的詛咒中都改進了，尤其是在故事性上，作者顯然下了很大的工夫去設計。我相當喜歡青色枷的詛咒。（因此在一星期內拼死拼活把它結束掉）。希望 S.S.1 日後還能秉持這個信念，將 AD&D 的各

個劇本搬上電腦螢幕。

啊，該死，居然說過頭了。話說這一年中 Dragon L. Y. C 居然搞起雜誌來了（當時叫做軟體世界追蹤），結果天不如人意，弄得正熱之時 Dragon 卻接到了兵單，在十月中旬入伍去了！本來想鼎力支援的我差點沒暈倒。幸好公司方面對雜誌也表支持，於是繼續阿奇接手，由我負責後援。

當初也是夠可憐的，連個專任美工都沒有，我只好也塗點鴉片充數，幸好反應還不壞。在捱了數期之後，稿源漸足，編輯部也日漸擴充，就在我放下了心，想好好唸書之際，卻發現已深陷其中，難以自拔。所幸 Lord Jean 在六月上旬退伍，雖然他的文筆不太可靠，但他的 RPG 功力是很夠看的，有了他，我才得以放手準備聯考。結果，大概是動力已衰，我再度名落孫山。

## YMJ 筆下青色枷的詛咒畫得不賴吧





死了心等著當兵的我便到軟體世界去上班。那真是一段快樂的時光，每天看著自己喜愛的遊戲，和報章的原文說明書奮戰，和 Lord Jean 在飯前拼到快午夜十二點才一起回家，整天閱讀編輯寫稿畫漫畫，最後還在雜誌上獨攬一個專欄或開專欄——RPG 俱樂部就是這樣誕生的。

最初沒有什麼美話，我 Lord Jean 和老編挖空心思才想出幾個，我連得弄幾張漫畫出來，裝飾店的老闆、啊睡大法師，還有裝飾店的武僧，都是我老編苦著苦逼之下才想出來的。Lord Jean 只是閒閒地高他的每期一怪，那像我一次得連趕兩篇至三篇文章。



## 每期一怪 矮人 (Dwarf)

矮人居住在地下，建造龐大的城市，並與混亂與邪惡勢力抗爭，是高貴的類人種族。矮人終日與寶石、岩石為伍，所以他們本身也是堅忍與頑強的。曾有人說：「要矮人改變心意比登天還難」。

矮人身高約 130~140 公分，體重約 40~50 公斤，體格非常健壯，渾身都是肌肉。他們有紅潤的正視與明亮的眼睛。矮人很喜歡蓄著長長的鬍鬚，而且非常寶貝地每日仔細整理。

矮人的城市大多建在豐富的礦脈附近，在堅硬的岩石中鑿出龐大、美觀的建築。矮人的城市需要近百年才能建造完成，一旦建成，可維持近千年不必整建。因為矮人很少離開家園，在建造城市時就有讓其永久存在的打算。當然，永久性的城市是少不了堅固森嚴的部隊保護的。矮人族的城市向來被認為是最難攻破的堡壘。

最後，俱樂部是搞起來了，但是我竟接到了那麼要命的兵單。我懷著無比的遺憾（漫畫後編無人，Lord Jean 文筆不可靠、青色他的詛咒解答來不及寫……）在玩了三天風行者後，於十五日中午離開了軟體世界，次日就到鳳山衛武營報到。

各位認為我的玩 Game 生涯會就此結束嗎？

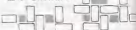
我的回答是：「狗屁！」

我的玩 Game 興趣並不止於電腦遊戲，大概沒有幾個人知道我家中 PC-ENGINE、Mega Drive、任天堂等遊樂器一應俱全；也很少人知道我一有空就跑到電玩遊樂場找新的大型電玩款款一番。我是無所不玩的，從創世紀系列、AD&D，到 Mega Drive 的變幻之星 II、PC-ENGINE 的邪聖劍 Necromancer、濠江，任天堂的 D.D.S 女神轉生，我無不遊覽其

中寫下驕傲傳奇。我也曾在基地 88 中勇闖九關，以下-14 大破敵艦；在三國外傳中躍馬英雄。只要是 Game，我就無所不玩，尤其是設計精美、操作靈活的動作或射擊遊戲，我都愛不釋手，因為電腦遊戲中最欠缺這類的遊戲。

說了這麼多，不知道有多少讀者已經睡著了。我只能說：過去，我熱愛遊戲；現在，我熱愛遊戲；未來，我也一定熱愛遊戲。我還計畫走上設計遊戲之路，用我多年來玩 Game 的經驗加上我的想像力，去設計題材新穎的 RPG 和動作遊戲。我想，應該有不少讀者期待我的遊戲問世，不是嗎？（哎喲，假裝一下嘛！）

最後，希望各位能記得我這個開 Game 加命的傻小子，兩年的時間還很長，我想我們必定還能在雜誌上見面的。後會有期啦！



以上是西洋神話對於矮人的敘述。

在角色扮演遊戲中，矮人總是扮演短小精幹，力量大，行動不快的隊員。因為長年在工作，矮人的體質（constitution）要強壯一些。而且力量（strength）也較人類大。由於嫌惡其他種族，因而魅力（charisma）較低。此外，由於長年在坑道內行動，不高快速度前進，所以矮人的敏捷度（dexterity）比其他種族還低。這些特質在許多角色扮演遊戲中大多是相同的。

在職業方面矮人較適合當戰士

（Fighter），因為他們體格強壯，力量大。升級所能增加的生命點數多，攻擊傷害力強，雖然行動較慢，卻是最有效的戰士。在法術方面，因為矮人崇尚正直，巫術對他們來說，是一種低劣的技法。矮人多不願成為巫師，這是矮人社會地位最低的職業。因此，就算是所有職業都能用的魔法物品，讓矮人一用，效果至少減 1/5。不過，矮人對法術的抵抗力較強，而毒素對他們也是沒多大效用。有些天分較高的矮人可以成為牧師、騎士等神聖職業，施展神術。

在某些角色扮演遊戲中，矮人可能會有額外的特殊技能。因為他們長年在地下採礦，矮人可以在地穴中熟知本身的大約位置，並且在伸手不見五指的環境中可以看到數公尺遠的地方。若是坑道中有陷阱，矮人也可以很容易地找出來。

以上有關於矮人的資料，希望能讓 RPG 迷們在組隊時，作為選擇隊員的參考。

## 冒險補習班



許許多多的人都說 RPG 十分吸引人，不玩可惜；但是，這是玩 GAME 有了相當功力之後才會說的話。因為惟有玩 RPG 有了一定功力之後，才能盡情融入情節中，享受 RPG 的樂趣。對於第一次玩 RPG 的人，或許會覺得還不夠精緻（現許多 PRG 都已改善，畫面處理得人感覺身在其中，不可自拔），玩了很久沒有進展（有些遊戲練功不易，極易死去，例如：光芒之池）……因而心生退卻，不願意花時間在 RPG 上，自然也就無法領略其中的樂趣，這不是很可惜嗎？因此，本文專針對所有初次冒險者，提供筆者的個人經驗以及一些小技巧給各位初次冒險者，希望對各位有所幫助。

## 一、創造人物及組成冒險隊伍

首先來談談創造人物。一般 PRG 創造人物的屬性都是由擲骰子決定，其值散布在 3 到 18 之間，即 3 顆子之和。一般來說，若不想修改的話，每一項的值最好在 10 以上，再針對該項的職業要求某項屬性；如戰士攻擊力要強，體力也要不錯；小偷就要靈敏一點，運氣好些；巫師智慧要高——這很重要，總不能要一個頭腦簡單、四肢發達人當魔法師吧！魔法師也連什麼叫術都不知道。更不要說那些手牽羊的人充當賊吧！否則三池每次開鎖解開時，大夥最好找個魔藥，以免受傷不治，嗚呼哀哉！

至於整個冒險隊伍的組成也不可忽視。最好是由各種不同職業的人混成組合。如此一來，才能發揮分工合

作的精神。因為高階的巫師、牧師法術攻擊力雖高於戰士，但沒有戰士們的掩護，巫師、牧師要升級可說是天方夜譚。再則，有的遊戲，如 *Might and Magic II*，有的地方限制了進入者的職業。因此混合各種職業才是個最好的主意。

## 二、冒險之初

剛進入遊戲時，最重要的一件事，就是熟悉環境。惟有熟悉了環境，就整個遊戲才能有一份歸屬感；也惟有熟悉了整個世界，才不會在日後的征戰中有不知所措的茫然；最重要的是熟悉了環境後，日後要逃避戰鬥，才能找到安全地點。（噁！）

不管怎麼說，熟悉環境確實是初踏 R.P.G. 世界最重要的一點。對環境愈了解，完成任務機率愈大。所以，盡可能的踏遍整個大陸（或城鎮）。

當然，在踏遍世界過程中，不可避免的會遭遇戰鬥。戰鬥在 RPG 中所佔的地位並不亞於解謎、完成任務。因此，盡可能的贏得每一次勝利，不到最後關頭，決不輕言放棄。這不是軟你一定要逞英雄，而是要多賺取經驗，才能升級。當然，若一開始便遭遇 Demon 之類的強敵，自然要避一避得青山在，才是上上之策。

冒險之初，還有一件很重要的事，那就是打探消息。一般 P.R.G 的訊息來源都是交談。和所有遇到的對象交談，其中或多或少都會指引你的行動方向，或是提供線索。記下你認為有用的，日後便不會望塵莫及。另外一個消息來源便是酒店，幾乎所

## /風行者

有的 PRG 都有酒店，那是大部分消息的出處，別定了多給酒保小費啣！

地下城中的訊息也很重要。地下城不一定有訊息，而有訊息的地下城大多有迷宮陷阱。因此，碰到有訊息的地下城（如冰城傳奇系列），不可漏掉任何一條訊息，說不定那正是解謎的關鍵，別忘了。

## 三、結語

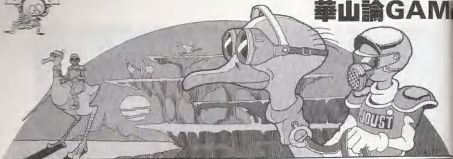
綜括而言，初次初觸一個 PRG 只要能做到上述幾點，相信你一定能徜徉於 R.P.G. 美麗的世界。

但是，說的容易，做起来呢，一點也不容易，因為大部份的 R.P.G 練功過程都是艱辛而枯燥的。因此在此鼓勵初次玩 R.P.G 的玩家不妨修改遊戲，將人物等級改強，再進入遊戲去熟悉環境，了解環境。如比較易融入遊戲中，也較易領略破解謎語、完成任務的樂趣，如此一來你必定能深深被 R.P.G 所吸引。下次玩遊戲時，便能比較快進入情況，你認為呢？

最後祝所有初次接觸 R.P.G 的玩家真正領略 R.P.G 精髓所在。祝大家玩得愉快。







## Bard's Tale II 的 Crazy Team



賊 刺客 仙人 魔 法師 戰士 俠客

在裝扮上有些不同，不信你看！！  
今日，這些傳奇人物卻仍然存在，只是段傳奇故事，但在即將進入廿一世紀的必須組成一支冒險者隊伍……這雖是在冰城傳奇中，要成為天降神兵，你



冒險者在途中遭到突擊，醒來時發現手背上多了一些奇怪的青色印記，這些印記具有神奇的法力……這是青色印記的詭異裡的劇情。不過這次青色印記似乎錯過了位置……



醫生！！  
能把我這“龜印”弄掉嗎？

大六

## Helicopter Pilot



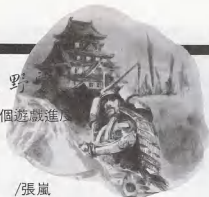
荒野遊俠 (WASTELAND) 是部科幻 RPG 冒險者若能擁有駕駛飛機的技能，便能探索更多的訊息，於是各大學院紛紛開辦校課，使得這項技能變得非常熱門。只是……。



# 信長之野望

## 儲存多個遊戲進度

/張嵐



信長之野望是個類似三國志的戰略遊戲，玩起來並不比三國之差，只是只能儲存一個遊戲進度，是美中

不足的地方。這裡提供一個簡單的批次檔，使各位讀者們能儲存更多的遊戲。

```

C>COPY CON NOBUNAGA.BAT [使用軟碟在A>下]
@ECHO OFF
CD ODA B [若使用軟碟區為B:]
REN S%1.DAT S1.DAT
REN S%2.DAT S2.DAT
CD\ODA_A [若使用軟碟區為A:]
CLS
CRAZY
A:EXIST A:MAIN.EXE
MAIN
CD\ODA_B [若使用軟碟區為B:]
REN S1.DAT S%1.DAT
REN S2.DAT S%2.DAT^Z
1 File(S) copied

```

### 使用的方法：

先將 S1.DAT 或 S2.DAT 拷貝數份(檔名可用 S3.DAT、S4.DAT...等)，要使用時則打入 NOBUNAGA，空白鍵，然後是你第一個要玩的檔(例如 S3.DAT 則鍵入 3)，空白鍵，第二個要玩的檔，按 Enter 即可進入遊戲。

玩完儲存後，不要馬上關機，應使用結束遊戲指令，回到 DOS 繼續執行批次檔，把檔名換回原來的檔名，才能關機。

### 注意：

1. 玩以前請確定 S1.DAT, S2.DAT 不存在，若存在請用 DEL 指令消長(先用前面方法 COPY 幾份)，否則會出現錯誤訊息。
2. 使用軟式磁碟機者請先用 DOS 開機，再使用此批次檔。
3. 第一行中的 @ 且在鍵盤上方數字 2 的上面，功用是使用 ECHO OFF 這行字不顯示出來。

## 茲公佈第一群軟體世界119大俠和各大人想解答的遊戲——

- 孩子虎：三國志。
- 雷達星：預言奇兵。
- 錢坤鏡：警察故事 II、未來之魔法、幻想空間 I。
- 吳信齊：毀天滅地、衝鋒轟炸機、魔鬼戰警。
- 楊瑞耀：境界神兵 II、對世紀 II、魔法門 II。
- 天下第一大惡人、FTZ：星際突擊隊、宇宙傳奇 II、宇宙傳奇 III、紅色風暴。
- D.D.：警察故事 II、淘金熱、宇宙傳奇 III、明星撲克、美女撲克歐洲版、三國志、殲滅再出擊、屠龍記、聖女奇譚、幽城實試、虎膽妙算 II。
- 陳建福：未來戰士、戰爭、絲羅帽、境界神兵 II、火狐護、三傻行大進、信長之野望、三國志、魂克大對決、長槍英雄、深太空。
- 溫知琳：警察故事 I、警察故事 II、幻想空間 I、幻想空間 II、瘋狂大樓、長槍英雄、最後的忍者、宇宙傳奇 III、異形大進擊、毀天滅地。

凡對上述遊戲的正確攻略有疑難，希望 119 大俠指點迷津者，請在信封上註明「呼叫 119」，編輯部將轉交 119 大俠，請他們在雜誌上為您解惑。

## 下期預告

- 薩塞拉的冒險(三)
- 銀河英雄(三)
- 英雄傳奇 I 續功法則
- 模擬城市 金錢修改法
- 水滸傳 閃電戰法





# 遊戲大家談

# 七嘴八舌

## TALKATIVE FORUM ALWAYS GAMES



### 癡狂大樓

張鳳

記得大約一年以前，買下了這個與眾不同的遊戲，就愛不釋手。這個遊戲不需太多英文，只要查一些生字即可。雖然是動完全攻略才玩完的，但當筆者用舌液將吊環震破拿到鑰匙時，心中的部份成就感還真是無法形容。

遊戲最大的特色，就是能使人想像力發揮到極限，不像別的冒險遊戲，只能依照設計好的劇情來發展。遊戲中可選擇的角色有 7 人，除了主角之外，還可選 2 人。每個人都有其特殊專長，而其專長都有可供發揮的地方；選不同的人，就有不同的解決方法，每一種方法都是曲折離奇，而詭異只有附贈的一張報紙！這就是這個遊戲迷人的地方。

這座大樓裡有各種稀奇古怪的東西，像食人花、木乃伊、骷髏模型、還有游泳池、天文台、噴房、電動玩具室等，簡直是應有盡有，甚至還可以呼叫外星人。每一樣東西，都可能和問題的解決方法有關。如何在密門、機關重重的大樓裡來去自如，收集各樣東西，並將它們組合起來，就要看你的想像力和智慧了。

唯一缺點就是畫面不夠細緻，不過，這是早期老遊戲的共同點，怪不得它。

再不講出來，就真的活不下去了！

Aloha 玩了成千上百個電腦遊戲之後，您心目中必然

等我吃完，再講給你們聽



有所鍾愛，願不願向大家推介呢？講的昏天暗地講的口乾舌燥，讓我們暫停一會，且聽他們怎麼說

你吃那種東西，那我怎麼辦！

### 毀滅戰士

羅敏

這個遊戲需要冷靜的頭腦，才不會掉入在迷宮中搞不清方向；也不能心浮氣躁地往前衝，不然會死得更快，因為有些怪獸只有靠近它時，才會射武器。火力強大的武器裝備齊全後，更不怕任何怪獸了，只是彈藥有限，千萬不要胡來亂射。

有些傳送門進去了毫無收穫，只是讓人多此一遊而已。武器的藏匿處不易發現，尤其是爆殼槍，放在最上層，需用火箭砲將此處的怪獸消滅才能取得，若不張大眼晴，還真找不到！

優點是劍敵計時緊張刺激，若不保持冷靜的頭腦，就不知如何至武廳搭乘太空機逃離這些妖魔鬼怪了，而所有的努力將跟這艘戰艦化為烏有。奉勸玩老千萬不要發憐憫憐憫心腸或得饒人處且饒人的偉大胸懷。因為我們需要殺敵拿高分才能從容不迫地檢離戰艦。

祝各位玩者能早日完成這個偉大使命，返回自己的老家—地球，睡個三天三夜吧！

### 聖戰奇兵

顏樹文

聖戰奇兵動作版的優點不少，如過程流暢、畫面精美、音效也不錯，算得上是動作 Game 中的代表。

唯一的缺點便是因難度較高、雖然有提關的設計，但如何過關的暗示還是太少，路徑也未指明。如第二關多餘的路徑就太多了，筆者更曾在右邊的石帶混了 n 天，而拿到盾牌後的路徑更為複雜，手冊也未註明神祕的另一種用法；鑽過洞穴，又較我多花了 n 天，玩到最後反而像在玩冒險 Game。第四關難度頗高，精液碰到就得重來，連重手的機會都沒有！最後還是用 Game Buster 加上 Pe-Tools 才勉強度過過去。

遊戲中最值得讚美的地方就是構圖精密及構思極佳。（可惜第三關因畫面過於精緻使得在單色螢幕上看起來較為凌亂），遊戲中考驗小技巧的地方也不少。

總結整體來說，我的評語還是「Good」。



不要吵！  
通通聽我說



### 癡狂大樓

王逸琳

**魯**卡斯公司發行的三隻冒險遊戲《癡狂大樓》、《異形大樓》、《聖戰奇兵》中，《癡狂大樓》的格局最小，故事僅發生在一樓五層（包括地下室）的謎題中，房間就僅那幾間而已，故不必畫地圖。雖然格局小，但內藏玄機，頗有「麻雀雖小，五臟俱全」之感。

優點：

①可用「What is」找出物品，而不用像文字冒險遊戲般，必須知道該物品名稱（甚且有特殊物品在何處亦猜不著頭緒）。

②可用「Use + 物品」後面是否產生介詞詞（如 in, on, With 等）來判斷物品是否可用。不必如某些遊戲必須輸入正確的動詞或介詞才能動作。

③收受一些生活上的常識：如修電線時必須先關掉電源（否則會被噍死）。而用着按城蓋明信片的想法也令人拍案叫絕！

缺點：

①東西太多，有些不知其用途。

②儲存或叫出遊戲時，不能得知當前遊戲進度。

綜括而言，此遊戲最吸引人之處乃是：解題方法不只一種。只要你突發奇想，去做看看，隨時都有可能目前出別於攻略本的解法。這就是魯卡斯公司的原構想—啟發人類的想像力。當你以奇想解脫謎團時，那種成就感的喜悅，真的會使人「癡狂」！

在你享受英文程度限制而不得一登電腦遊戲之殿堂，或每每不給停車的拳頭時，不妨回頭來癡狂大樓暢遊一番吧！

### 毀滅戰士

劉明輝

**怪**獸造型奇特、場景繁多是毀滅戰士的特點，也是它迷人的地方。由於有傳送門可在各個未知的區域中來去自如，使得整個遊戲的遊歷有如迷宮一般，稍不留心，就會搞不清方向，而不知身在何處。

尋找指定物品並逃出戰艦為主要任務，搜集武器裝備及隨時補充藥劑也是遊戲的重頭戲，因為需要配藥來解決怪獸，有些地方更須要用特定的武器來破壞才能通過，所以，最好先找齊武器，即所謂「工欲善其事，必先利其器」！

本遊戲的優點，是畫面可以設定為拖動或直接跳過方式。選用畫面拖動，可以預先看到下個關卡的危險，而「直接跳過」比較簡單。「保護門」的設置，則可以讓少玩「壯志未酬身先死」的遺憾。

如果不幸陣亡，就會出現頗具想像力的太空序屍的畫面，提醒玩家下次該小心點了！！

缺點是物品不夠顯明，尤其是在第三級幕下，除非緊盯著螢幕，並仔細搜尋，否則還真不容易看到武器、藥劑或指定物品！

### 殺人執照

吳維濤

**我**非常喜歡看「007」系列的電影，因為「007」所使用的工具總是具有許多的用途而且出人意料之外。剛玩此 Game 時，第一關都關不過，後來憑著修改的功力才得以玩到其它的關卡。「007 情報員」當不成，總可以當「紙上情報員」吧！

因為必須顧及人數及交通工具的損壞程度，加上本身的畫面大小，使得本遊戲困難到非「超人」之屬不能完成，他從第一關打到第六關的人根本就是「異形」了。

第二關有點類似「空際遊特工」，不過武器可就差多了，身上只要有五顆大洞就得準備向閻羅王報到了。筆者最喜歡在第六關裡兩輛巨型坦克互撞，及壓扁吉普車的快感，這一關的射針飛彈設計得不錯，不像其它關卡所射出的槍彈如亂箭一般，要躲都不容易，這關是遊戲的最精彩的地方。

片頭音樂不太好聽，人物和使用的武器都太小了，遊戲裡的義務也太寂寞了，怎麼不像電影有美女相伴？

期望未來有「007」系列的冒險文字遊戲，將羅德的漢智發揮得淋漓盡致，這才過癮！



# F-15 鷹式戰鬥機 II

Mjora Prosa 公司所發行的 F-15 鷹式戰鬥機 II，係繼 F-19 鷹形戰鬥機後的又一力作。由於其善於、畫面解析度及操作方式各方面，均較前者為佳，所以推出後深評如潮。本遊戲中，F-15 被設計成一架兼具空優及地面攻擊能力的戰機，因其不像 F-19 那般簡潔，是以執行任務時，危險性大為增加。諸位那些曾在 F-19 遊戲中，叱吒風雲、萬眾矚目的空戰英雄，在此遊戲裏未必能穿過敵軍飛彈戰機所布下的天羅地網，更遑論達成任務，名留青史了。

如此優秀的飛行模擬遊戲，倘若執行上級交付的任務時，老是官拜少

尉卸或跳傘逃生，也不是長久之計。筆者悲前慮後，決定動手修改資料。此舉雖然不太光明正大，但是想到玩 GAME 旨在消遣時也就顧不了那許多，更何況一個合玩家無法產生成就感的遊戲最後還是得束諸高閣。為了解民倒懸及避免阿羅經地地重滿為患，筆者借用陳偉谷先生訓練空軍用的電動模型，為 F-15 鷹式戰鬥機 II 進行性能重裝及測試。絕不眠不休的努力，除了無法將該飛機改造成金剛不壞之身外，其餘成果令人滿意。茲將修改步驟介紹如下：

1. 載入電動模型 (Game Buster)  
此項碟片可在軟體世界電腦處購得，至於使用方法，請參閱軟體世界雜誌第 5 期之 1PC 專欄。

2. 按手相啟動步驟進入遊戲，待一切選項選擇完畢，覆檢畫面出現時，同時按下 [F1] 及 [F2] 鍵，叫出電動模型的功能選單。
3. 按下 [C] 鍵，再進入欲修改資料之地址及修改值。至於資料修改參照表如下：
4. 進入完後，按 [E] 鍵，核對上述輸入記憶庫之資料是否有誤。
5. 若檢查無誤，則按 [N] 鍵，將輸入之資料存入碟片中，此時請設定一個檔名 (建議用 auto.tok)
6. 按 [J] 鍵，取消「功能選單」畫面。

至此修改過程全部完畢，玩家们必需發現所駕駛的 F-15 戰機會非今比。最後要提醒諸位的是：下次重開時，別忘了載入儲存檔，否則地落長空仍將平添一縷英雄！



Master Narkio

F-15  
拜將封侯篇

欲修改之資料名稱	儲存位址	修改值	說明
燃料容量	3FD6:5C8E	3,000-10,000	燃料不足者多，以燃料量影響飛行高度。
火輪數量	3FD6:50C2	5-10	越多越好。
引擎數量	3FD6:50C4	16-15	越多越好。
機動數量	3FD6:5CDA	50-200	越多越好。
雷尼托特彈數量	3FD6:50CA	2-4	越多越好。
AMRAAM 榴彈數量	3FD6:50CE	2-4	越多越好。
小牛飛彈數量	3FD6:50D0	2-4	越多越好。
天機軟包	3FD6:50E2	00 or 01	改 00 可執行任務，因為白雲若改 01 則高層空。
射擊距離	3FD6:58A4	50-70	射擊距離之顏色。
AMBAM	3FD6:589E	140-160	中等色之顏色，改 01 則高層空。
小牛	3FD6:589C	140-160	射擊距離之顏色。
射擊距離	3FD6:58A6	1,500-2,100	
AMBAM	3FD6:5894	2,000-4,000	射擊距離。
小牛	3FD6:589E	3,000-4,600	

註：1. 本表之修改值均為十進位。  
2. 所有輸入之數值的位數，不若與上述本表之值不同，DOS 3.3

# F-15 STRIKE EAGLE II



## 一、騎馬橋

**地點：**巫師馬林的房間

**說明：**在這場善惡的爭戰中，我們的英雄偶爾也會開肚子痛，像這麼重大的麻煩產生，必須要就地解決。

**方法：**先使用第十一期的修改法，將巫師馬林暫時趕出房間。然後走到他的寶座裡，再轉身面向左蹲下，看起來就像是在上面所。

**方法：**進入馬林城堡裡的第一個傳送點，等到被傳送出去後，再蹲下等待被傳送回來，再次出現的時候，達根的下半身已經陷在地裡。



想要移動，可以按下和希望前進方向相反的移動鍵；如果要脫離土裡，只要按向上跳躍鍵就可行了。

近視金剛



## 二、億萬分身術

**地點：**任何一個傳送點

**說明：**達根在看過西遊記後，非常羨慕孫悟空的七十二變，因此暗地裡偷學了分身術。可惜孫悟空不肯教他完整的口訣，所以只能看而不能學。也因為這樣才被叫成幻影術。

**方法：**走入傳送點後按住向上跳躍鍵不放，不一會就能看到達根約分身出現後又消失。

上述三個特技純屬消遣用，只有第二個入土半截的特技可以讓你在下個房間的打鬥中，挽回些許地形上的劣勢。希望大家玩的愉快！

## 二、讓達根入土半截

**地點：**進入馬林城堡後遇到的第一個傳送點

**說明：**人在江湖身不由己，達根為了正義奮鬥，經常會不顧身處在生死之間。這次是以入土半截來表示他的處境是多麼危殆。



# TOWER

## 山賊盜大劫

第一次看到，覺得沒什麼，等到親自玩時，才嚐到其中的苦頭：除了看似迷宮的「旋轉塔」轉得我昏頭轉向，不知塔頂之路何處尋外，還有重重的陷阱與怪物。特別是「星狀」的怪物較筆者他受推展：一遭攻擊，即會變成自由落體。真希望此時地心引力不存在！

筆者因此提供五招修改法，使他們無敵，人數太少的玩家能脫離苦海。

拿出你 PC-TOOLS 用 Edit 功能編輯 TPWERC.GA.EXE

Sector	displacement	修改成	功用	
10	347	00	時間不減少	
3	207~208	90 90	人數無限	
10	385~386	E800	自己設定過關時間限制	
		387		隨意。1 代表100秒
		388~389		90 90
23	176	隨意	第一位玩者	
		隨意	第二位玩者	
25	388~389	EB FB	一步登上塔頂(註2)	

註一：表中數字採十進制 (Sector、Displacement)

註二：你得發現：受到怪物攻擊而墜入海中時，不想沒死，反而看到畫面一陣搖動後，居然已快登上塔頂了！如果不是在塔底受攻擊墜海，則畫面會暫停，等星狀旋轉怪物攻擊你後，才會在轉眼間登上塔頂。

以上五招，玩者可視需要而自行選擇。不過第五招少用為妙，除非你的身手實在太差了。另外此招也有造成當機的可能！不是嚇人的。



# TOPPLER

## 修改五招

林慶豐

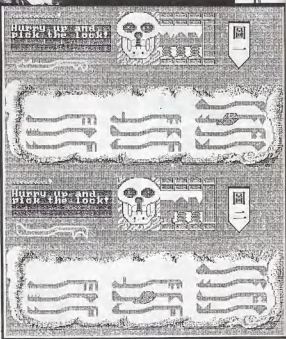


# 幽城寶藏

## 開鎖記要

老K手札

老K



我是老K，從一個沒沒無聞的小毛賊成為現在遠近知名的俠盜，開過形形色色不計其數的鎖，也著實累積了不少經驗。因為最近準備要改行，卻又不甘一身開鎖絕技就此失傳，故而寫下這份手札留待有緣人。

老K守則第一條：平心靜氣。

心浮氣躁的時候容易壞事，忙中有錯。記得剛出道的时候因此吃了不少虧。

老K守則第二條：手腳靈巧。不要浪費時間去做沒有意義的動作，看準鎖簧的形狀，馬上拂出正確的輪匙應變而開，時間再短也不礙事。最忌看到時間快沒了，就急得犯了第一條守則。進了門，腳下還得要快，否則就算沒有迷路也很危險。





毛K守劍第三條 有萬無一。

當然事事留心，有時還是會有大麻煩。記得有次正打算打開箱子上的鎖，卻發現部份必要的鑰匙卻在先前弄斷了！不要緊，先放棄開鎖，再回來重開一次，這個所有的鎖實都能開了。緊急的時候一招可以派得上用場。萬能的鑰匙和魔法鑰匙也可能失靈，運氣機率很小。硬開也總感著危機，各種工具如果能齊備，還是比較有保障。

附上鎖鑰對照表和七種工作實景圖，多加研究能給予你莫大方便。

對照表中，上方鑰匙和下方的鎖分別配成一組。

工作時，鑰從左而右解，鑰匙先左而右，從上到下敲。

圖五：10L, 4R, 11R, 9L。

圖六：4L, 3L, 11L, 8R。

圖七：6R, 11L, 12L, 3L, 6L, 7L, 3R。最後一個還沒找到鑰匙。只好用鑰匙環了。

圖八：11L, 8R, 6L, 8R, 12L, 5L, 3L。

圖九：11L, 3L, 11R, 5L, 7L, 4L, 10L, 5L。

圖十：4L, 12L, 3L, 10L, 9R, 4R, 3R。

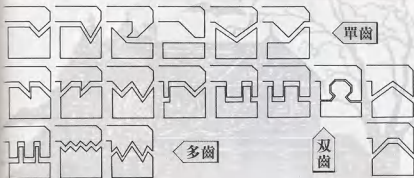
圖十一：8L, 6L, 3L, 11L, 7L, 9R, 3R, 1R。

光感不強永遠不見功效，以下就幾個實例說明：

我們可以看見左邊第一個鎖實對

應雙齒類的大小後鑰匙（圖一），第二個鎖實則對應雙齒類的平谷鑰匙（圖二），第三個鎖實對應的是單齒類的長齒鑰匙（圖三）。

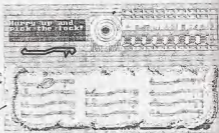
參考上列例證，請多加利用鑰匙鑰匙對表，但至我開鎖絕無不致失傳！



工作實景



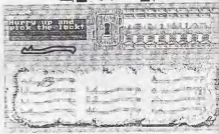
嘿！  
知道了嗎？別吵！！  
我正在試



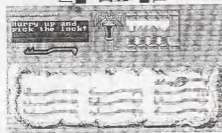
↑ 圖八 ↑



↑ 圖五 ↑



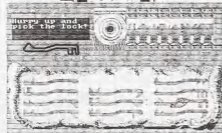
↑ 圖九 ↑



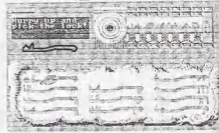
↑ 圖六 ↑



↑ 圖十 ↑



↑ 圖七 ↑



↑ 圖十一 ↑

# 武器數量與飛行員狀態修改法

吳後東

在數碼世界試刊號裡，曾刊登了YMJ先生的飛行心得，想必讀者讀後必定興致勃勃的登上F19大戰一番。可恨的是F19所能攜帶之武器有限，當武器用盡時，恐怕只有挨打的份。又萬一不幸墜機身亡時，又得從2nd Lt. (少尉)階級重新執行任務。因此筆者決定更改上述之限制，終於發現資料之修改方法分別敘述於下：

## 1) 武器數量修改法

在F19磁片中有一START.EXE檔案。如表(1)在此檔案的第163 sector, 448 byte起每一個word (2 byte)存放著F19所能配備之各式飛彈之數量。每一個word與飛彈之關係如下

word	飛彈種類與數量	word	飛彈種類與數量	飛彈種類與數量	
66	SIDEWINDER X4	60	PAVEWAY X2	59	PIREYE X2
68	AGRAAM X3	62	ROCKEYE X2	61	FAE X2
62	HARM X1	64	DURANDAL X2	57	IN CLUSTER X2
64	PENGUIN X2	66	SLICK X3	58	MINELAYS X1
69	HARPOON X1	63	SNAKEYE X3	65	CAMERA X1
47	MAVERICK X2	67	ROCKEYED X2	63	PURL X1

修改飛彈每一個word之值，不可超過FF7F(7FFF=32767)，否則飛彈之數量會成為負數。另外在EGAME.EXE檔案中第166 sector, 346、347 byte裡存放著機砲數量也可依讀者所需而修改，其內含值為8A02(028A=650)。

## (2) 飛行員狀態修改法

第二個修改法可以讓你從阿爾頓公室裡爬出來，並載著你現有的階級與勋章繼續作戰。

## 在ROSTER.FIL

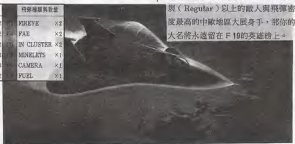
檔裡存放著十位飛行員的各項資料，包括姓名、階級、積分一等(如圖2)

圖二



。每一位飛行員的資料佔用80個byte，並且以最後一個byte代表此一飛行員的狀態，若此位元組之值為00表示此飛行員是現役軍人(Active)，01為退休(Retire)，02為死亡(KIA)，因此只要將此位元組更改為00，那些已故的英雄便能起死回生，繼續與你並肩作戰。當然，飛行員之階級、總分也可修改，但似乎毫無意義。若讀者有興趣可自行研究。

準備好了吧！現在你再也不必停留在低階層的戰鬥飛行，你可選擇正規(Regular)以上的敵人與飛彈密度最高的中歐地區大展身手，那你的大名將永遠留在F19的獎盃榜上。







## 新發現

曾昭華

拜讀了第四期鄧錦仁先生的完全攻略後，發現在過第三關前不須有三次活命機。步驟①、②、③中可在M1下層中間，QR下層中間及YZ下層取得可彈跳的玩具（如附圖所示），按方向鍵控制方向，通過DIP遊戲機按[Enter]鍵即可。



## 信長之野望

### 斷糧戰法

諸位可曾因為敵人的強大兵力而吃了敗仗吧？筆者提供一套戰法，適合在自己金錢充裕，米糧充足時使用：

1. 先派些忍者去擾亂對方軍心，使忠誠度在50以下。
2. 再派忍者去破壞水庫。本遊戲的特性：電腦在其所屬封地收穫後，會將米糧發給農民，使存糧與軍隊數目相等（當然，除非他正要出征）。這時破壞水庫，可以減少存糧（很奇怪！待存糧減少後，打他！）
3. 戰爭時有個小技巧：如果你的存糧多出敵人，就和出錢，也沒米吃了，也只有投降了。你只花一點米，就得一兵一卒，就換了一塊領地，很值得吧！

我運用此法，在戰大小國家，戰無不利，攻無不克，再加上軟體世界雜誌第七期提供的方法，幾乎勢如破竹，於不可當，普天同慶，舉國歡騰，四海一心……（太嚴重了吧！）希望大家都能早日統一日本！



許家銘

洪之曉

快速實現法  
信長之野望

涂尚甫

## 信長之野望 攻略補遺

使用修改法，雖然可以有 很多士兵、金錢和米糧，連領主、士兵的各種狀態都達到最高值，但仍要身歷百戰，才能統一。

現在我們可先照著修改法進入遊戲，一開始就用命令10的第二項招募忍者，立即殺死鄰國的領主。到季節結束時，農民會拍賣土地，你可用100單位黃金買下。殺到只剩一個對手時，你可用命令1及命令4，招募兵馬，等金錢、米糧夠用時，便可一戰平天下了。

我用此招，不到一小時即可統一日本了。

指令4簽約：鄰國送錢來，如果收下就有大約兩年的時間不能出兵打它。即選2 War，攻打簽約國，將會憑費此一指令而跳到下一季節。指令10招募忍者。暗殺鄰國的領袖；如此國除與我相鄰且與別國相鄰就可招撫，否則又會出現一位領導者。

電腦代管：如讓電腦代管工業化及農業化電腦可在很短時間達到1500~1600，但因徵稅很重，易引起暴亂。

餉子：給黃金即可，因1單位等於1單位米的效果，而米價通常為兩單位黃金左右。

指令2 2-3 招募敵兵：如我方士兵忠誠度大於對方，用一黃金會使對方降低3點忠誠度，等到差額大時再用多一點黃金便可拉攏對方人員。

第三部隊（偷襲）最多只達21%，因此最好將一、二、三部隊調為19%、60%、21%。

後方不必留20~30人，只需2~3人即可，但忠誠度最好在100以上。

# 信長之野望

## 北海道絕地大反攻

楊傑勳

### 一、序言

各位讀者在玩信長之野望時，是否除了織田信長（Oda）、德川家康（Tokugawa）、或武田信玄（Takeda）等幾個基本條件比較好的領主之外，便不敢再碰其他領主？而即使是選了這些領主，玩了沒幾年就落到全滅的下場呢？

本文提出幾種策略，縱使你選的是北海道這個鳥不下蛋、狗不拉屎的窮鄉僻壤中的曠崎慶隆（Kakizaki），依舊可以完成統一日本的大業。

### 二、統一前的預備動作

人格參數的設定對中興大業成功與否有相當大的關係。倘若先天不足，加上後天失調，即使再多的鐵甲長矛也是無法完成統一大業的。一般人格參數的設定總值最好在四八〇以上。五個人格參數之中以智面（I.Q.）和運氣（Luck）這兩項參數最為重要，一定要一百以上，其餘三項參數——健康（Health）、野心（Ambition）和魅力（Charm），八九十就可以了。

接下來是選擇是否觀看別人戰爭。一定要選擇觀看，不但對敵人兵力多寡、領主位置、分配兵力和各州地形能夠瞭如指掌，還可省下大量情報費用，所謂「知己知彼，百戰不殆」便是這個道理。雖然多花點時間，但總是比冒著失火出去打敵人卻反被滅掉，來得划算。

再來是選擇遊戲難度。奉勸各位讀者，從第一級開始就好。不要以為第十級的三國志兩三年就能統一，小小一個信長之野望要我從第一級開始，未免太小看人了把？不信？這裡有五十個封地的清單（表一），看了便知道或高多會作孽。筆者花了近一年功夫才敢向新四國出發，前到這裡

（表一）

領主姓名	高	分	城	土	地	防	兵	民	兵	軍	政	治	統	率	統	率
1. Kakizaki	22	34	33	58	51	53	36	23	36	28	25					
2. Tsugayari	24	28	22	30	33	45	62	26	41	22	22					
3. Nanbu	25	36	25	45	39	41	30	24	60	21	38					
4. Kasai	59	48	46	41	35	39	58	33	78	48	35					
5. Akita	36	51	33	58	61	52	36	40	81	75	31					
6. Date	61	35	52	37	68	58	39	43	78	62	54					
7. Mogami	43	40	47	51	52	33	39	41	36	50	46					
8. Yuki	37	33	41	46	78	48	41	27	33	30	21					
9. Ashina	40	41	33	31	50	72	63	28	58	53	30					
10. Usuyari	63	29	48	30	38	29	70	94	74	61	71					
11. Satake	60	35	61	54	60	51	43	37	40	42	33					
12. Usunoyu	56	25	21	26	38	23	36	25	31	28	27					
13. Satomi	25	22	31	34	29	58	61	46	62	50	36					
14. Hojo	63	41	61	50	75	94	65	70	68	69	53					
15. Takada	73	40	78	46	80	74	68	72	73	71	63					
16. Hayashina	52	44	23	30	26	24	30	48	23	53	51					
17. Iiubo	28	31	22	26	58	48	53	27	46	51	45					
18. Amikoi	28	35	44	42	61	72	68	54	68	63	50					
19. Kiso	26	33	31	32	46	39	28	36	34	48	40					
20. Imagawa	68	48	65	45	73	65	64	73	61	72	63					
21. Hogauchi	42	58	38	64	62	74	72	41	53	41	38					
22. Ashikaga	62	68	44	70	71	69	54	62	56	38	59					
23. Saito	29	25	31	28	21	31	22	38	21	48	45					
24. Tokugawa	69	75	66	80	80	76	77	71	75	74	73					
25. Oda	109	80	58	50	80	71	72	78	77	78	80					
26. Kazabake	65	52	51	48	78	65	60	74	68	75	71					
27. Asahi	58	69	53	37	61	53	57	56	61	72	73					
28. Rokkaku	36	24	33	21	42	46	45	41	26	24	27					
29. Ishiki	43	21	36	22	38	32	49	39	36	30	48					
30. Hatano	26	38	34	39	21	27	31	20	27	21	22					
31. Antikaga	63	57	63	61	48	35	46	52	36	56	49					
32. Tezuka	42	38	40	39	51	50	48	38	47	31	35					
33. Miyoshi	61	60	68	63	53	65	61	63	70	69	58					
34. Horiuchi	39	50	39	56	43	43	52	36	42	37	39					
35. Yamana	38	29	31	23	21	27	31	50	26	48	45					
36. Betzuchi	21	22	24	28	25	20	28	41	23	43	26					
37. Amoto	58	42	31	39	58	33	55	49	53	51	56					
38. Ukita	42	35	30	31	49	58	60	28	36	29	32					
39. Mori	78	43	76	41	76	79	76	68	79	78	80					
40. Sogo	51	61	52	59	43	42	48	34	40	34	43					
41. Hosokawa	33	68	40	65	38	26	45	37	55	40						
42. Kono	31	67	31	63	26	25	40	27	33	25	20					
43. Chosokabe	49	71	36	69	73	70	66	75	69	78	67					
44. Ichijo	30	42	38	39	41	49	47	31	48	30	28					
45. Kano	33	48	30	26	39	32	38	46	38	48	46					
46. Buzoji	53	25	39	78	72	70	68	76	71	78	70					
47. Otomo	25	63	28	61	43	35	38	62	41	58	63					
48. Aso	35	68	32	63	70	45	43	28	39	31	25					
49. Ito	30	28	28	31	49	48	50	36	35	32	27					
50. Shimazu	48	47	46	47	62	65	61	60	63	61	67					



不景又懷念起三國志了，至少，三國志比較不會作弊。

### 三、攘外必先安內

遊戲一開始，先把訊息顯示時間調成1，不然在看戰爭畫面時你會瘋掉，再把遊戲存起來，這個動作每一季都要做，原因無他；自己領地出問題時，關機再開始就可以了，雖然有些無恥，但比起電腦還差得遠呢！

前述兩項做過之後，便正式展開新一大業。首先在一五六〇年春天調重稅率到六十（不是說……？其實調到八十、九十都不會有太大的問題，除了忠誠度和魅力會一直下降外，四、五年內是不會發生叛變的），一般而言，百分之六十的稅率就足夠了，要調多高，純屬個人良心問題。

夏天要幹什麼事呢？變因很多——通常第二州的津輕為信會在秋收之前派兵來犯（防守的技巧容後再述），如果打贏了（一定會贏）而且賺到第二州的錢，就要使用 MOVE 的指令，調派兵馬到第二州防守。如果津輕為信不來攻打，就賞賜十單位的糧食給農民，提高忠誠度以增加稅收。

秋收後開始調整兵力（這時候才足夠的錢）。千萬不要聽別人亂講，什麼主力單位可以全身而退，就硬硬地把領導單位調成100%，其他單位全部取消。可別以為部隊會跟著你撤退，這可不是三國志！你辛辛苦苦訓練的部隊將會忠心耿耿的跟著敵人的領導單位來消滅你，不信？一試便知。

也別指望火槍單位（第三單位）能調多高，只有21%而已，死了這條心吧！事實上火槍隊也不怎麼厲害，打個幾回合就全軍覆沒，和步兵沒什麼不同。更別期待步兵單位有什麼作用，到了戰場上全成了敵人的活靶。真算只有騎兵隊（第二單位）威力強大，幾番衝殺下來也損失不了多少



所以要能攻無不克、戰無不勝的秘訣，乃在將兵力只分為指揮單位和騎兵隊。指揮單位是誘敵的高，兵力少些無妨；但終究是敵人的主要目標，總要能戰個一兩回合，所以也不能太少，筆者建議調成30%。騎兵隊是攻城掠地的主力，自是多多益善（別忘了指揮單位要有30%的兵力），一般調成70%的兵力，就足夠應付大小陣仗了。

事實上指揮單位還可以再調低一點，只要不少於20%就可以了。這樣，你的騎兵單位佔有全國70~80%的兵力，只要善加活用，可說是所向無敵，統一日本只是時間問題。反正蠟燭燒殘這傢伙才11歲，大約可活到1600年，還能再多活四十年，夠你玩的了。

句踐復國才花了二十年的時間，小小日本，值得花四五十年来統一嗎？最慢十幾年就統一了。真納悶為什麼

織田信長到了六、七十歲還統一不了日本，對筆者而言是不可能的。

寫到這裡是一五六〇年的冬季，大致上統一日本的先期工作已告一段落，接下來便是充實國庫，招兵買馬，強固國力，朝向統一日本的目標前進了。

增兵要注意一件事，那便是必須保持軍隊的機動性，隨時可以出去打仗；也就是國庫中黃金的數量單位要恆大於軍隊的數量單位。這裡提供一個計算公式供讀者參考：

$$\text{現有黃金數量} - \text{現有軍隊數量} \times \text{軍隊價格} + 1$$

—增兵數量

讀者是否覺得奇怪為什麼分母要加一呢？別忘了買一單位的兵便要準備一單位的黃金才能帶出去打仗，如果黃金全用來買部隊，到秋收後因為養不起軍隊而裁軍，就後悔莫及了。

再者，除了當備糧之外，財富



儘量集中於一州，以作一次增兵之用。不要這州買一點，那州買一些，兵會愈來愈貴，分散買太浪費錢了。鈔票又不是你家印的，要節制一點，這些可都是農民的血汗錢。和大家樂、六合彩一點關係都沒有，拜託別亂花。

#### 四、領土保衛戰

正當你在辛勤經營自己的領土而逐漸茁壯之時，萬一在第二州的津輕為備（Tangaru）趁你國力仍弱、無力外侵之時，派遣數萬大軍企圖來個先發制人，準備吃下你那少得可憐的兩萬三千名部隊，這該如何是好？別急，再多交也不怕。以剛開始津輕為備的實力，最多能派出四萬大軍來打你，而這四萬大軍正是你免費增強兵力的生力軍。怎麼說呢？請看——

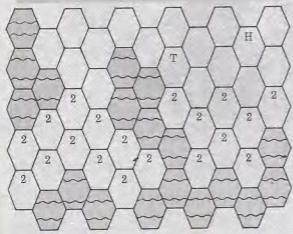
津輕為備來攻，只能駐兵在畫面約下半部（圖一中標2之處）



如果兵力尚未調整，便將第四、第五單位放在右下角標有2的地方，第二、第三單位則放在畫面的左半處。這樣，津輕為備的領導單位便不會放在離你領土太近的右半部（安全間

題），而且各單位可能會在左下方擠成一堆。津輕為備的第五、第四、第三和第二單位會陸續向你領土所在地的城池推進，而你的第二和第三單位則儘量避免和其它單位起正面衝突，甚至可以列隊歡迎（新兵入伍），只要直取對方的領導單位，剩下的敵軍等一方便完全都是你新加入的生力軍（自己人打自己人總是不好的）。如果津輕為備御與親征，說不定還可賺到一個州，多愉快呀！但是要注意：儘可能不要在城市或城堡發動戰事，不然，一場戰爭打下來，辛辛苦苦建立的城市就全毀了（可惜呀可惜）。

如果已調整過兵力，則領導單位可以不放在城堡中，而放在中間的狹道附近；騎兵單位則放在離領導單位不遠的地方。等雙方部署妥當，領導單位便往敵軍少約方向走，而騎兵單位則直取對方的領導單位，在路上遇到敵方軍隊他閃閃閃（別逞強，這些將來都是自己人）。遇上了領導單位可不能再閃了，現在是以多打少的局部優勢，此時不揮還待何時？於是你就多了一批訓練精良、忠誠度高的部隊，等一下就可以請兵去幹掉津輕為備了。



 河流：不可駐兵
  城市
  城堡



## 五、攻擊是最佳的防守—驚嚇戰術

當附近領主擁有很多領土，又不巧住在你家隔壁，可以率領大部分的軍隊去打他。御駕親征最好，但是現在的州要有兵留守，留個三萬兵馬便綽綽有餘了。千萬不要後方不駐兵，重陷馬奇諾防線的覆轍：最前線被突破，後方就完蛋了。所以至少要有三十單位的軍隊駐守（多一些也無妨），然後其他的部隊傾巢而出，攻城略地，以擴大版圖（這是有目的的，容後再說）。

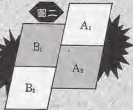
攻擊時，同樣把領事單位擺得遠遠的，讓騎兵單位去衝鋒陷陣。仍然不要見一個殺一個，只要直奔對方的領導單位，把騎兵隊往領主面前一擺，就可以把他嚇得屎滾尿流，夾著尾巴逃之夭夭。倘若不逃，揍一下打就會撤退（情勢不利嘛）。再不走，幹掉他算了，這下子又白白賺了好幾塊領地了。

## 六、以退為進—另一種攻擊

如果你有兩個以上和敵方相鄰的領地，而且敵我雙方兵力相當（當然多），真要硬拼的話也不是不可以，只是傷亡慘重，落得「割地賠款，漁翁得利」。

不妨將其中一州的兵力調到另外一州（留兩三千人作個釘子了），敵方便會禁不住誘惑，率領一半的兵力進犯，然後令留守的部隊無條件投降。此刻就可以合兩州的兵力去幹掉或嚇走剛剛來犯的領主，如此又多賺到一大批軍隊，而且可能還會有意想不到的收穫，讀者試試看便知。

圖二



戰無不勝，攻無不克，是我信長一生的寫照，如果不相信，那您可以試看看！

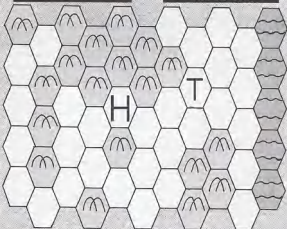
如圖二的四個州各有一百單位的兵力，A<sub>1</sub>、A<sub>2</sub>是你的領地，B<sub>1</sub>、B<sub>2</sub>是對方的領地，就可以先從A<sub>1</sub>調九十單位以上的兵到A<sub>2</sub>，然後B<sub>1</sub>通常會派一半的兵力（即五十單位）併吞A<sub>1</sub>，在A<sub>1</sub>的守軍要不戰而降。這時A<sub>1</sub>即可率領一百六十單位以上的兵力攻打B<sub>1</sub>的領主州（B<sub>1</sub>或B<sub>2</sub>都可以，最好是B<sub>2</sub>），然後用驚嚇戰術，把領主嚇到B<sub>1</sub>，然後在B<sub>1</sub>留下三十單位的兵力留守，再帶著其餘二百單位以上的軍隊去打B<sub>2</sub>。這時逃到B<sub>2</sub>的領主又會逃到A<sub>1</sub>，再如法炮製一番，轉瞬間領土增加二個州，兵力未減反增，一舉兩得，何樂不為？

## 七、旋轉木馬與人工山脈

在積極擴張領地的時候，也會受到強而有力的攻擊—敵軍的領導單位占了百分之七十以上的兵力。這時打領導單位太吃虧，驚嚇戰術又失效，只有利用空間來換取時間，以時間換取兵力—這招便是「旋轉木馬」。

譬如說在第三州的城寨前面有座山，如圖三。

圖三



敵人來攻時，只要請騎兵隊將對方的其它四個單位滅掉，然後移到角帝去休息，讓剩下的領導單位去和敵人的領導單位玩一對一的捉迷藏，繞著山脈玩「旋轉木馬」的遊戲，順時針或逆時針繞都沒關係，反正一個月繞完，戰場上所有的部隊全都歸你統御！

接下來該做什麼？當然一報還一報，但是別忘了派兵留守，以免發生意外。

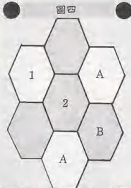
勝





有些州有兩處山脈，同樣可以玩「旋轉木馬」，甚至還可以玩點花式——大圈圈繞完，繞小圈圈，一圍不夠換個方向再繞一圈，隨你愛怎麼繞，只要不要笨笨的跑進死角就可以了。

另外，萬一沒有天然的地形可以玩「旋轉木馬」，怎麼辦呢？沒關係，人定勝天，自己造一座山——「人工山脈」。剛剛不是說騎兵單位在一邊休息嗎？這次不一樣了，把騎兵單位找個空曠的地方一站，說：「我是山」，該領導單位來繞，但是要有點技巧（參見圖四）：



1. 指揮單位

2. 騎兵單位

領導單位必須和敵人的領導單位相鄰一格（即圖中的1和A），如此成功的機會約為90%。如果相鄰二格（即圖中的1和B），有的時候敵人的領導單位會有愚公移山的精神，把你的騎兵單位消滅，如此一來「人工山脈」這招就要不成了。

倘使敵人的領導單位所殘存下來的兵力比你的騎兵單位少，也不必玩「人工山脈」了，只要把敵人的領導單位逼進死角，一個月以後，同樣是一批新的生力軍。

## 八、有效運用指令

讀者們玩信長之野望，一定都知道一年只能下四個指令，倘若不能有效的運用指令，兩個五十年都打不完；如果懂得靈活運用，十七州以五年統一，五十州以九年統一均不是問題。有一次筆者連續崎嶇廣，在一五六五年春天就統一本州，仍是群臣制誅的四國和九州也在一五六七年納入版圖。反之，如果浪費指令，統一日本真的是春秋大夢。

各位或許會以為 VIEW 太浪費時間，其實不然，如果你不使用 VIEW 指令，電腦控制下的領主全都成了拿錢豬，作戰都可以不耗絲毫兵力，而對你則是一場揮之不去的惡夢。

秋收後，先估計後方要留多少米

糧和金錢來建設，以及前線需要多少糧食以應付作戰，再利用 9 號交易指令，將多餘的米糧賣掉。如果沒有商人，則使用 4 號 SEND 指令將錢糧送往前線，待前方錢糧集中後，看看兵價再買。如果太貴，則使用 SAVE，等到春天兵價變得便宜再買。多試幾次，一定可以買到便宜的兵。

在後方，其餘兩季，一季用以建設，一季賞賜人民。每占領一州，一定先查其稅率，如果在 50% 以上則不必調整；倘若在 50% 以下，則一律調整為 60%，如此國庫充裕，才能迅速統一。而如果領地是以幹掉領主而得來的還需要將該州的兵力調整為 30% 的領導單位和 70% 的騎兵單位，以達到全國兵制統一。

在信長之野望的戰爭中，獲勝的因素並不在武器配備的多寡，亦不在軍隊的忠誠度，真正的致勝因素在於兵力的是否集中——必須採用中世紀時大規模的集團軍才能得到立竿見影的效果。若著強求軍隊的忠誠度，依筆者的經驗，只要有 50% 以上的忠誠度便不太容易發生兵變。

至於開墾和防洪這些內政問題，事實上沒有必要為此而浪費指令（如果時間多的話，做做無妨）。對方要求簽訂友好條約或通婚時，不論所提出的金額多吸引人，一概拒絕。要記得你是要成為戰國的霸主而不是仁君，這些條約的簽訂和通婚，只會阻礙你統一日本的時間，千萬別貪圖小利而失掉大局！

## 九、後 記

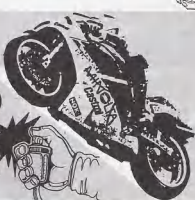
嚴格說起來，信長之野望是難度相當高的一個遊戲，而且程式本身又具有學習能力，在電腦做學教得心安理得的前提下，無疑是一場鬥智的遊戲（正確的說是比奸詐的程度）。請位讀者詳讀本文之後，相信假以時日，統一日本將不再是遙不可及的夢想。

願大家玩得愉快。



# THE CYCLES THE CYCLES

International Grand Prix Racing



## 方程式機車賽

在賽完這場機車賽之後，您是否會抱怨技不如人，老是排在最後幾名，更談不上參加這屆冠軍賽奪得世界冠軍？在此提供您一個快速登上冠軍賽座的方法：

1. 載入方程式機車賽，選擇這屆冠軍賽並打入您的英文名字。
2. 出現機車選擇畫面時，選擇您喜歡的機車，125cc、250cc、500cc，任君挑選。
3. 當出現這屆冠軍賽的積分畫面時，按下 **F2** 鍵，鍵入數字 0，將之儲存起來（此時是儲存在 Master Disk 磁碟上）。
4. 跳出方程式機車賽回到 DOS 狀態。
5. 載入 PCTOOLS 將 Master Disk 放入磁碟機，讀入 0.STM 檔，在位移 000E 處，填入 64（十進位為 100）。

6. 接下來再修改位移 01CA 處，若您選擇 125cc 的機車，則填入 0D；若選擇 250cc 或 500cc 的機車則填入 0E。
7. 重新載入方程式機車賽，再選擇這屆冠軍賽，按 **ENTER** 鍵略過選擇車型畫面。
8. 當出現這屆冠軍賽的積分畫面時，按下 **F1** 鍵，再鍵入數字 0，將剛才所儲存過的遊戲載入，此時會看到您在積分板上的分數已變成 100 分了，而且也只剩下最後一場比賽了。

9. 只要好好的賽完這最後的一場，世界冠軍非您莫屬了。您可以好好的享受開香檳之樂，若有魔音音效卡，還可聽到感人的勝利之音。聽著音樂回想在賽車場上那筆迴路轉的種種險境，如今已榮登世界冠軍，您是否也感受到一份至高無上的榮耀與成就感呢？祝您好運！

## 登上 冠軍寶 座妙招



### 謝誌

- 註：XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1. 位移 000E 處記載您的總成績，可依各人喜好修改之，但不要太低，本人喜將之修為十進位 100 分（十六進位的 64）。
  2. 位移 01CA 處記載著您已賽過幾場，所以若您選擇一 125cc 的機車（因為巴西和美國不舉辦 125cc 機車賽，只剩 18 場）則填入 0D，十

進位為 13。（積分板上標示比賽場地的那個欄位會消失掉，各位不用予以理會，只須按 **ENTER** 鍵進入比賽即可）若選約是 250cc 或 500cc 的機車，則有 15 個比賽場地，但不可填入 0F，必須填入 0E，否則程式本身會認為您已全部賽完，而返回比賽型態選擇畫面。

3. 修改時請參閱附表。

```

PC Tools - File View/Edit Service
Volume: Drive: Root:
Path=\\*.ST*
File=0.STM
Relative sectors being displayed in: 000000
Displacement Hex codes
0040(0020) 23 73 34 41 45 63 81 98 33 30 33 34 03 00 00 00
0544(0328) 00 00 48 73 85 65 58 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0532(0326) 70 00 38 28 00 00 00 00 00 00 88 8F 8E 70 4C 45
0148(0322) 45 00 00 00 00 00 00 00 00 00 32 33 00 00 00 00
024E(034E) 00 00 34 8F 00 20 43 21 74 60 55 77 03 03 00 00
0368(0500) 00 00 00 31 00 00 00 00 00 00 49 41 4E 24 54 50
039E(050A) 49 74 48 00 00 00 00 00 00 00 32 32 00 00 00 00
0112(0070) 00 00 48 4F 72 60 81 58 20 47 72 45 65 68 20 00
0134(006E) 00 00 74 00 00 00 00 00 00 00 48 81 73 85 20 42
0244(005D) 72 53 4F 0F 02 20 02 04 00 00 31 40 00 00 00 00
0160(0080) 00 00 41 6C 65 79 20 47 5F 6C 64 00 00 00 00 00
0178(0020) 00 60 36 36 00 00 00 00 00 00 4A 4F 45 20 43 63
0132(0020) 50 70 57 65 6C 5C 00 00 00 00 00 35 00 00 00 00
7258(0000) 00 00 48 6F 8A 25 4E 01 63 61 74 81 20 00 00 00
0224(0000) 00 00 40 24 00 00 00 00 00 00 41 6E 64 3F 23 42
0240(0000) 75 53 50 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

此為總成績，任意值

ACPI win

```

PC Tools - File View/Edit Service
Volume: Drive: Root:
Path=\\*.ST*
File=0.STM
Relative sectors being displayed in: 000000
Displacement Hex codes
0254(8440) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0272(8430) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0288(8420) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0304(8410) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0320(8400) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336(83F0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0352(83E0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0368(83D0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0384(83C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0400(83B0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0416(83A0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0432(8390) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0448(8380) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0464(8370) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0480(8360) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0496(8350) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

此為賽過之場數  
125cc—填入 0D  
250cc—填入 0E  
500cc

Home/Dig of File/disk End/End of File/Disk  
ESC-BEG Fwd/Back PUp/Down F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit





**話** 說劉備自從得了大軍師—孔明（即諸葛亮）之後，如魚得水，如虎添翼，而孔明亦屢出奇計，大破敵軍，屢令敵頭腦不已，視之為眼中釘，也因此更受到劉備的尊敬與信任。

這天，玄德（即劉備）分撥已定，令虎將趙雲去東拒孫郎，兩合招降過來的夏侯淵、馬超去南邊抗敵，而令馬超、夏侯惇到北邊防止曹操、馬超的攻擊，各將領命，分別帶著兵馬去了，只留下諸葛亮與關羽、張飛坐守郡縣，終日操演兵士，施德於民，以備長期抗戰、恢復漢室！

【徐子皮



## 三國志戰史 荊州驚魂記

### 特殊聲明：

(1)本附圖為略圖，未詳畫之處請見諒！

(2)平原 高山 丘陵 河海



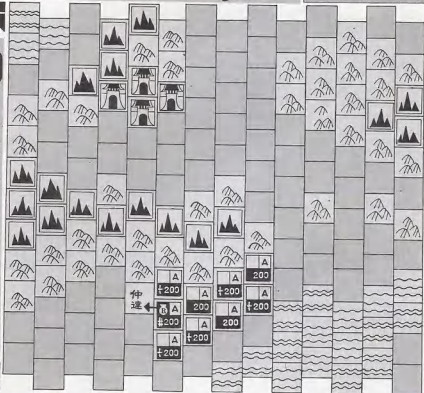
(3)本軍移動路線

實兵移動路線 ————>

## Romance of The Three Kingdoms

圖

大戰之前——曹兵佈陣





## Romance of The Three Kingdoms

曹操這方面一由於每節用兵皆放在一個名不經傳的山野村夫捧著孔明之手，對孔明簡直恨之入骨！這天，曹操眼見兵多將廣，時機成熟，認為不除掉劉氏一幫人遲早會反咬自己一口，於是盡起青州兵、會合長安大軍、連夜悄然抵達玄德附近郡縣。

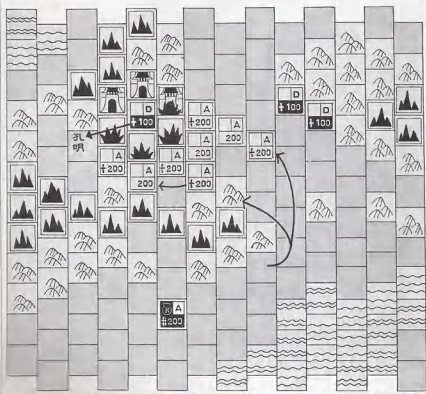
曹操親手將帥印授予司馬懿，對之曰：「公等先行，吾必自統大軍為將軍隨時接應！」司馬懿拿著令旗，拜別曹操，揮動大軍向玄德而來！

礙得早已飛馬報知玄德，玄德便遣孔明共上敵樓察看，果見中、左、右三面塵頭大起。孔明看罷也驚疑不定，對玄德說：「來軍之勢，殺氣撲

騰，不知虛實，主公宜遣相作探之。」玄德從之。

不久，探子回報：左有孫乾、林允，右有許都、孫都，中間司馬懿親統大軍而來！敵軍滿山滿谷，少說也有十數萬人！玄德聽罷大驚，忙問孔明：「依先生之意，如何退敵？」此時玄德手下兵馬不足五萬，那能與司馬懿敵？

其實這次曹操用兵早在孔明預料之中，但出兵之神速，也著實大出孔明預料之外！只見他定一定神，從容地對玄德道：「司馬懿此番奉曹操之命前來，又帶了這麼多兵馬，定是要對主公不利，主公不妨暫退他鄉，再



大戰之初——孔明力拼

圍攻方。此地則由我和關、張二人共同退敵。

劉備聽說要在臨陣脫逃，大為不悅，道：「吾豈是貪生怕死之輩？要進，大家一起進；要守，也要守在一起！」

孔明再三勸告，玄德只是不依，然後孔明分析大勢，要玄德暫退再引兵來援，再加上雲長（即關羽）、黃忠（即孫乾）衆將的勸導，玄德才勉強答應，於當夜帶著本部兵馬從後門悄悄離去。司馬懿那一班人在潭然不知！

玄德既已退去，孔明於是升帳發令，命關、張二人至附近山丘地帶固

高圍下分別下寨，兩將領命而去，孔明亦開城率軍下寨。（參考圖一、二）

話說司馬懿（即司馬懿）領兵一路殺奔而來，絲毫不見敵軍動靜，心中大疑，於是領本部兩萬兵馬先行下寨守備，其餘十來萬兵馬則分別由路將率領，兵分二路向縣城殺奔而來！

及至城下，眾將見只留孔明一人留守，而駐守旁的女夫、其他並無回救的跡象，眾將於是向縣城放箭猛攻，各人都想搶得孔明，獲得首功！

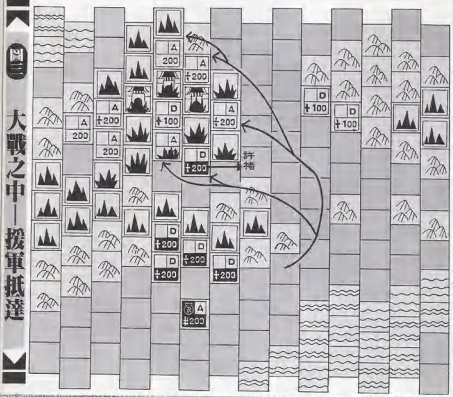
縣城守兵本已不多，再分撥給關、張、張三人，剩下的根本不足敵軍的十分之一！但孔明仍神色鎮定，令守軍分別向敵兵縱火，火苗順風而下

，一發不可收拾。

官兵未料如此，各軍營紛紛著火，火勢綿延數十里，眾曹兵只得一一退去，待在大火範圍外，只等火勢一滅，立刻上前捉拏。

那知孔明正待如此，不斷令人放火、燒山，而曹兵們也都全束手無策，又無他途繞路進攻，四週一片火海，連著數日都是如此。曹兵諸將既無法靠近孔明身側進攻，亦無法滅火，只得望火興嘆，成天就這麼耗著、耗著。（如圖二）

而另一方面，玄德安然撤抵後方，退到了由被拉攏過來的孫乾、甘寧所駐守的所在郡。眾將官見玄德很沮



大戰之中——援軍抵達

進來，忙驚問原因，女德一一據實回答。眾將聽罷，皆自告奮勇，願提精兵前往應援。女德大喜。但蜀洛陽名人風氣持反對意見，力排眾議，曰：「主公與諸將軍切莫中了曹賊的調虎離山計，曹賊此番未親征，值得懷疑，他正是要我等盡出救援，自己卻聯軍來攻擊，主公不可不慎！」女德等人都覺有理，後悔方才自己的衝動。

女德繼續追問：「依士元先生（即風使）之意，此危怎解？」對曰：「以我愚智，認為可派人攔各方珍異，斷與司馬仲達，將之拉離過來，終將自行潰散！」

女德大喜，立命人攜名駒一匹、

黃金千兩等各方珍異，呈贈仲達。無奈仲達乃死命效忠曹操，不但不肯受撫，反將來使斬了，所有禮物盡被扣下。

女德大怒，但士元又道：「雖不得仲達，餘將必有來歸者。」於是女德又派人拉攏荀彧。其弟乃一莽夫，輸了並好漢自然也就引兵來贖。

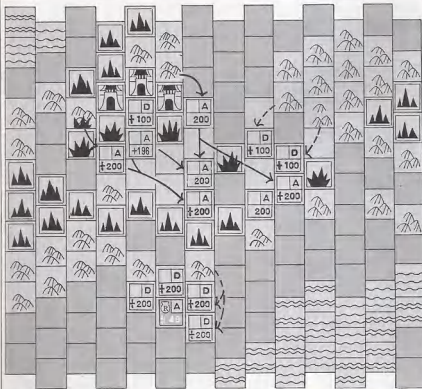
女德再命人傳令趙雲，要他自引本部兵馬救援。而關家三小將一關平、關興、關本聽得父親有難，亦要求起兵支援，女德念其孝心可嘉，一一准了。於是趙雲數（即飛雲）等四人共起軍馬八萬餘眾，再加上女德兵馬兩萬，聲勢倍增。（如圖三）

戰場上一孔可窺援軍來路，料定是女德安然逃去了，於是便令子龍及關家三小將移動兵馬至仲達附近山下下寨，奉制仲達。

孔明又見非他人在此地而心在危處，慮早會反，於是擺了套故事給他，要他與弟連決一死戰，非有勇無謀，不知是計，欣然前往。

許褚一行扛著曹軍的旗號，直向仲達而來！仲達卻將看是自已人，並不在意，但當堂一位勇將走為之疑之輩？嚇出了些冷汗，立刻下令禁止非將部隊前進，只是為時已晚，雙方已展開一場生死戰鬥！

仲達及其手下各個勇猛無比，以



圖四

大戰之末——勝負逆轉





一槍十，手起一刀又斬落一人，不過畢竟是老的強！只見仲達提刀上馬，亦向敵陣挺進，率軍於混亂中掩陣，又是一場激戰！而向來橫衝直撞的奔鋒，焉懂得何謂陣法？一下子便勝負逆轉，仲達佔得上風，將奔鋒的兩萬兵馬全數消滅，不留一兵一卒，連奔鋒亦在慌亂中箭落馬而亡！當然仲達的兵馬也剩下不足四分之一，同樣付上了慘痛的代價！這下正合孔明之意，奔鋒的倒戈再加上激戰一場，足足讓曹兵損失了三萬餘人！（參考圖四）

孔明毫不猶豫，馬上命令援軍四萬，分四路將仲達團圍住，四

將分別接獲圍剿的命令，四人分四次合攻，等於進攻了十六次！就算有數萬精兵也受不了如此攻擊，何況是新敗之後的仲達呢？但仲達負有守疆之重任，不得輕離，只得派人放火燒及翼平的部隊。

前線諸將見主帥有難，糧草不保，立即捨了孔明四殺，但孔明就真會讓他們走？立刻設下陷陣，將了翼平率部軍馬，而他在山中數日的翼、平二人也都衝下來攔住燒將的封道：放火、衝陣、攔截，匆忙逃去的曹兵已減少的數萬人馬。

翼平、翼平、翼平見仲達只剩數十騎，也都捨了他來追殺曹兵，只留

子龍與仲達對陣，死能這水燒不了五火，但看子龍那部軍兵以死死戰的準備來對仲達，可惜一代沙場老將，就如此死在亂軍的槍箭之下。

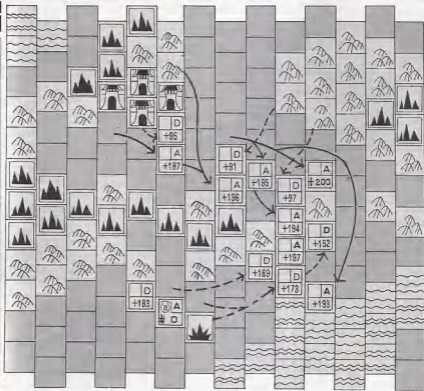
其餘曹兵見主帥已亡，立即潰散，但被孔明、翼、平、趙等人圍住，全數殺盡。孔明連夜指示，查殺斬了！

這計本欲曹兵家絕，他可馬地，快逃、會頭等，及兵馬近二十萬人，全數就滅，不曾走脫了一兵一馬！！！！（如圖四、五）

最後，玄德大開慶功宴，犒賞三軍三天三夜。而後，又重整軍儀，招兵買馬，只得下回再上戰場……

## 圖五

# 大戰之後——擒殺曹兵





# 產品分類目錄

動作

遊戲名稱	編號	片數	售價
怒 I	貴 11	1	80
怒 II——怒號屠圍	貴 70	1	80
忍者大對決	貴 85	1	80
最後的忍者	貴 89	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 82	1	80
瘋狂大賽車 II	貴 144	1	80
快打磚塊 I	貴 116	1	80
快打磚塊 II	貴 148	1	80
雙龍 I	貴 94	2	150
雙龍 II	貴 176	1	80
魔界村	貴 4	1	80
機動戰士	貴 6	2	150
忌魔城	貴 22	2	150
門之殘歌	貴 34	1	80
怪獸戰士	貴 26	1	80
破譯蜘蛛	貴 86	1	80
卡諾夫	貴 40	2	150
虎膽妙算	貴 41	1	80
鐵手教神	貴 42	1	80
瘋狂大殺威	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
怪鳥福	貴 53	2	150
黑街超雷	貴 55	1	80
迷報童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
4x4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
競速高潮	貴 96	2	150
終極警探	貴 101	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
快打旋風	貴 110	2	150
威探剛理剛	貴 111	2	150
古巴反戰	貴 114	2	150
狂飆飛車手	貴 115	1	80
時空大盜	貴 117	1	80
黑熊征服者	貴 118	1	80
小較立大功	貴 119	1	80
龍之忍者	貴 120	2	150
屠龍記	貴 122	1	80
魔宮傳奇	貴 125	1	80
高速賽車	貴 128	1	80
魔鬼訓練營	貴 129	1	80
街頭鬥士	貴 130	2	150
空中飛艇	貴 132	2	150
熱血高技	貴 134	2	150
蜘蛛人	貴 138	2	150
機器戰警	貴 140	1	80
雙快神鷹	貴 141	1	80
閃電圓球	貴 143	2	150
世界怪物大騷賽	貴 145	2	150
時空戰士	貴 146	2	150
集中火力	貴 147	2	150
無敵神槍	貴 149	2	150
毀天滅地	貴 150	2	150
魔斧	貴 156	2	150
超人	貴 157	2	150
烏茲衝鋒槍	貴 159	2	150
太空小蜜蜂	貴 160	1	80
聖戰奇兵·動作版	貴 163	2	150
毀滅戰士	貴 164	1	80

遊戲名稱	編號	片數	售價
殺人執照	貴 165	1	80
猛鬼道斯	貴 167	2	150
忍	貴 170	2	150
衝鋒飛車	貴 172	2	150
奧影	貴 173	2	150
終極警探·電影版	貴 174	2	150
武道館	貴 177	2	150
槍林彈雨	貴 180	2	150
第一浪區 II	貴 181	2	150
似星異彩	貴 182	2	150
聖劍之狂	貴 185	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
宇宙神艦號	珍 13	4	270
魔鬼行星 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230



## 遊 門

遊戲名稱	編號	片數	售價
雷虎特攻隊	貴 7	1	80
飛狼突擊II	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰 斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深 太 空	貴 50	1	80
火 狐 狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
海軍大作戰	貴 73	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150



## 運 動

遊戲名稱	編號	片數	售價
熱烈的野球I	貴 14	1	80
熱烈的野球II	珍 35	3	230
天生好手	貴 5	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
海城奧運(上下)	貴 80	4	300
皇家挑戰	貴 82	1	80
仁命滑板	貴 97	2	150
足球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
曲棍再出擊	貴104	2	150
曲棍排球王	貴123	2	150
流行高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189



## 智 育

遊戲名稱	編號	片數	售價
俄羅斯方塊I	貴 37	1	80
俄羅斯方塊II	貴171	2	150
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
美女撲克·歐洲版	貴151	1	80
明星撲克	珍 23	3	230
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
幕府將軍	貴 9	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮棋由	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
神奇王國	貴 48	1	80
打 磚 塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
三傑行大運	貴 60	2	130
摩登時代	貴 67	1	80
海城警務	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
水管狂戀曲	貴166	1	80
電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇 中 棋	貴184	1	80
重金酬美女	貴187		
醫生也瘋狂	珍 8	3	230



## 角色扮演 (RPG)

遊戲名稱	編號	片數	售價
未來戰士	貴 12	1	80
魔神之吼	貴 29	1	80
忍者傳奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
魔界神兵II	貴 54	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
巫 術 IV	貴 36	1	80
創世紀V(上下)	貴 57	4	300
影 之 門	貴 65	2	150
星際突擊隊(上下)	貴 66	3	230
2400 AD	貴 90	1	80
飛輪武士(上下)	貴 95	2	150
冰城傳奇II	貴105	2	150
銀甲爭霸戰	貴108	2	150
荒野遊俠	貴112	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
未來之魔法	珍 2	2	150
光芒之池	珍 9	3	230
魔法門II	珍 17	3	230
冬 之 魔	珍 18	3	230
青色幽約詛咒	珍 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
泰坦風雲	貴196	2	180



## 模 擬

遊戲名稱	編號	片數	售價
名車大賽I	貴 19	1	80
名車大賽II	貴121	2	150
名車大賽II資料片	貴121	2	150
GP大賽車	貴 85	1	80
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
超級引擎	貴188	2	150
超級引擎賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
方程式機車賽	貴168	2	150
捍衛鐵腕	貴 28	1	80
海盜戰鬥機	貴 51	2	150
鉅額轟炸機	貴 92	1	80
飛向北極	貴109	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	230

遊戲名稱	編號	片數	售價
F-15颯式戰鬥機 II	珍 22	2	180
A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	200
無敵飛艇	貴 1	2	150
重金屠坦克	貴 126	1	80
火戰車	貴 131	2	150
裝甲總動員	珍 38	3	290
霹靂飛艇	貴 127	1	80
688攻擊潛艇	珍 16	2	180
紅色風暴	珍 24	2	230
火爆魚雷艇	貴 103	1	80
阿波羅18號	貴 83	1	80
模擬城市	珍 29	2	180
上帝也瘋狂	珍 37	2	180

#### 戰 略

遊戲名稱	編號	片數	售價
信長之野望(上下)	貴 77	2	180
三國志(上下)	貴 78	3	230
水滸傳	珍 32	3	230
銀蛇蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
聖女貞德	貴 135	2	150

#### 立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
警察故事 I (上下)	貴 8	3	230
警察故事 II	珍 7	6	340
幻想空間 I	貴 21	2	150
幻想空間 II	珍 4	6	340
幻想空間 III	珍 30	8	420
宇宙傳奇 II (上下)	貴 25	3	230
宇宙傳奇 III	珍 15	6	340
薩摩拉的冒險	珍 3	9	460
淘金熱	珍 11	5	300
英雄傳奇 I	珍 36	10	500

#### 冒 險

遊戲名稱	編號	片數	售價
瘋狂大樓	貴 68	1	80
異形大進擊	貴 79	2	150
聖戰奇兵·冒險版	珍 21	6	340
風雲際會	貴 52	2	150
黑隨金字塔	貴 136	1	80
地心探險	貴 153	2	150
瑪雅迷蹤	貴 183	2	150
約瑟獵人者	珍 1	5	300



#### 動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
喋血龍長	貴 106	2	150
幽城奇譚	貴 133	2	150
預言奇兵	貴 139	2	150
伊蘇國	貴 165	2	150
變形金剛	貴 161	2	150
銀河超能力戰記	貴 175	2	150
地心橫砍	珍 12	3	280
仙境故事	珍 25	3	280
風行者	珍 31	3	280

#### 動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
海王星計劃	貴 132	2	150
步步殺機	貴 169	1	80
太空劍快	珍 14	4	270

#### 其 他

遊戲名稱	編號	片數	售價
冒險劍作規	貴 2	1	80
猴子防衛戰	貴 13	1	80
卡門聖地牙哥·歐洲版	貴 44	1	80
水果盤	貴 162	1	80
摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270

# TOP30 銷售

名次	遊戲名稱	類別
1	水滸傳	戰 略
2	噴射戰鬥機	模 擬
3	上帝也瘋狂	模 擬
4	立體俄羅斯方塊	智 育
5	烏茲衝鋒槍	動 作
6	F-15 II	模 擬
7	魔鬼剋星 II	動 作
8	武 道 證	動 作
9	A-10坦克殺手	模 擬
10	模擬城市	模 擬

# 排行榜

名次	遊戲名稱	類別
11	美女撲克·歐洲版	智 育
12	水果盤	博 弈
13	水管狂想曲	智 育
14	風行者	動作 RPG
15	三 國 志	戰 略
16	快打磚塊 I	動 作
17	方程式機車賽	動 作
18	俄羅斯方塊	智 育
19	俄羅斯方塊 II	智 育
20	幻想空間 III	立體冒險

名次	遊戲名稱	類別
21	雙龍龍 II	動 作
22	衝鋒飛車	動 作
23	快打旋風	動 作
24	決戰西洋棋	智 育
25	異 形	動 作
26	688攻擊潛艇	模 擬
27	銀河超能力戰記	RPG
28	魔法門 II	RPG
29	打 磚 塊	智 育
30	地球大賽	運 動

# 讀者意見調查表



## 1. 讀者個人資料

1. 姓名: \_\_\_\_\_ 2. 性別: 男 女  
 3. 電話: \_\_\_\_\_ 4. 年齡: \_\_\_\_\_  
 5. 住址: \_\_\_\_\_  
 6. 職業: \_\_\_\_\_ 7. 教育程度: \_\_\_\_\_  
 8. 每個月的零用錢/收入: \_\_\_\_\_  
 9. 平均每個月花在電腦遊戲上的費用: \_\_\_\_\_  
 10. 喜歡玩那些類型遊戲? \_\_\_\_\_

## 2. 閱讀習慣

1. 您以何種方式取得軟體世界雜誌?  
訂閱 零售 贈閱 借閱 其他 \_\_\_\_\_
2. 您每期刊花多少時間閱讀軟體世界雜誌?  
4小時以下 4~8小時 8~12小時  
12~24小時 24小時以上
3. 您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌?(複選)  
玩 GAME 的時候 剛拿到雜誌的時候  
心情好的時候 有空的時候 無聊的時候  
心情不好的時候 其他: \_\_\_\_\_
4. 您對於過期軟體世界雜誌的處理方式?(複選)  
自己收藏 傳閱家人, 人數: \_\_\_\_\_  
傳閱同學、朋友或同事, 人數: \_\_\_\_\_  
看完即丟或送人 其他: \_\_\_\_\_

## 3. 編輯意見

1. 您對本期軟體世界雜誌各單元的喜歡程度:
- | 單元名稱      | 很<br>喜喜<br>意意<br>喜喜      | 很<br>沒不<br>不             | 為什麼?  |
|-----------|--------------------------|--------------------------|-------|
| NEW FILES | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 國內報導      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 國外報導      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 遊戲攻略      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 百戰天龍      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| PC 地帶     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 遊戲評論      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 電玩短評      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| RPG 俱樂部   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 每期一怪      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 出爐大法師     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 啊哩裝備店     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 冒險補習班     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 華山論 GAME  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 遊戲大家談     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |

- 魔音卡專輯  \_\_\_\_\_  
 熱線 060  \_\_\_\_\_  
 紙上談兵  \_\_\_\_\_  
 銷售排行榜  \_\_\_\_\_  
 產品目錄  \_\_\_\_\_

2. 您喜歡本期那幾篇文章? 為什麼?  
 \_\_\_\_\_
3. 您不喜歡本期那幾篇文章? 為什麼?  
 \_\_\_\_\_
4. 您期待軟體世界雜誌推出那些單元?  
 \_\_\_\_\_

## 4. 發行意見

1. 您對於軟體世界雜誌的滿意程度:
- | 項目   | 很<br>滿意<br>意見            | 不<br>滿意<br>意見            | 為什麼?  |
|------|--------------------------|--------------------------|-------|
| 編排   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 紙張   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 印刷   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 裝訂   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 包裝   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 收書時間 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 售價   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |

2. 您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌?  
親友介紹 軟體世界產品  
逛街 其他: \_\_\_\_\_

### 訂戶請作答

3. 您為什麼訂閱軟體世界雜誌?  
每一期都值得保存 訂閱較零售方便  
其他: \_\_\_\_\_
4. 如果雜誌到期, 是否續訂?  
是 否 為什麼? \_\_\_\_\_

### 零售雜誌者請作答

5. 您為什麼購買這一期軟體世界雜誌?  
 \_\_\_\_\_
6. 您通常每月何時購買軟體世界雜誌?  
每月1~12日 每月13~20日  
每月21日以後 不一定
7. 您在何處購買軟體世界雜誌?  
電腦公司 書店、文具行 百貨公司  
唱片行 其他: \_\_\_\_\_
8. 您是否打算訂閱軟體世界雜誌?  
是 否 為什麼? \_\_\_\_\_

5. 廣告意見

1. 您通常閱讀那些報紙？(複選)
- 聯合報 中國時報 臺灣時報 民生報
- 中央日報 經濟日報 工商時報 自立早報
- 首都早報 環球日報 中時晚報 聯合晚報
- 臺灣新聞報 其他：\_\_\_\_\_

2. 您經常收聽那些廣播節目？
- 時段 \_\_\_\_\_
- 電台 \_\_\_\_\_
- 節目名稱 \_\_\_\_\_

3. 除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？(複選)
- 商天 第三波 0與1科技 PC WORLD
- 熱訊 天下 時報周刊 讀者文摘
4. 您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？
- \_\_\_\_\_

5. 您關心那些廣告？(複選)
- 電腦、資訊 音樂 運動 服飾 家電
- 食品 其他：\_\_\_\_\_

6. 消費及休閒習慣

1. 目前擁有的電腦週邊設備：
- MGA CGA EGA VGA 硬碟
- 搖桿 Mouse Modem 印表機
- 魔奇音效卡
- 其他：\_\_\_\_\_

2. 您喜歡的休閒活動有那些？(複選)
- 看電視、電影、錄影帶 球類運動 聽音樂
- 旅遊 閱讀 舞蹈 其他：\_\_\_\_\_

7. 活動意見

1. 您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？(複選)
- 遊戲比賽 聯誼會 產品展覽
- 其他：\_\_\_\_\_

第11期軟體世界讀者  
意見調查表得獎名單

- 特獎：李欽煒(新竹) (獎品：長槍英雄)
- 頭獎：姚建信(嘉義) 叁獎：鄧凱文(桃園)
- 貳獎：林偉寬(高雄) 林文祥(宜蘭)
- 王奕仁(基隆) 李裕毅(台北)
- 安慰獎：王宏洲(台中) 劉自諫(台北)
- 梁魯文(嘉義) 張承先(台北)
- 許家銘(彰化) 黃傳奎(雲林)
- 王志豪(高雄) 許桓彰(台中)
- 侯育宏(高雄) 陳昭峰(高雄)

8. 遊戲意見

1. 您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？
- 會 不會 為什麼？\_\_\_\_\_
2. 決定買某個遊戲的原因——
- 軟體世界雜誌介紹 偏好某類型 看別人玩過
- 被包裝廣告吸引 名列排行榜 經人推薦
- 試玩過 其他：\_\_\_\_\_
3. 那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？
- \_\_\_\_\_

9. 除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

1. 軟體：商用 教育 卜算 其他：\_\_\_\_\_
2. 週邊：空白磁片 磁片盒 Mouse 報表夾
- 搖桿 其他：\_\_\_\_\_
3. 唱片、錄音帶 4. 禮品 5. 文具 6. 海報
7. 攻略本 8. 其他：\_\_\_\_\_

10. 我有話要說



請詳細填寫，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

特別獎1名：原裝進口 GAME 一套

頭獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)

貳獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)

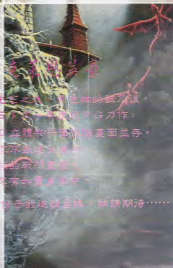
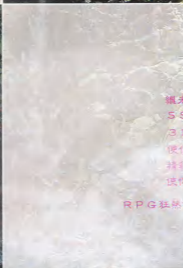
叁獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)

安慰獎10名：精美備忘夾二個

Advanced  
Dungeons & Dragons  
Master's Guide I

# CHAMPIONS OF KRYNN

The first fantasy  
re-playing epic  
in the AD&D  
DRAGONLANCE  
game world!



領先之入，開拓此世界，  
S.S.T. 第一流之RPG力作。  
3D立體與特效，既畫面既奇，  
使你不知這到底是  
精彩的戰鬥畫面，  
使你不知這又是……

RPG狂熱份子的新目標，欲購從速……



DragonLance  
The Official Computer Game

SSST



雀躍的青春 本該是  
像粉蝶般有著繽紛的色彩  
你是否也曾想過 生活中似乎缺少一點什麼  
軟體世界為你提供一個遐想的世界  
任憑你思緒遨遊  
不要吝嗇給予自己 另一個五彩繽紛的小王國……

伴你度過璀璨的年華  
駐留年少的聲音  
是軟體世界秉承的

# 信念

遙遠的國度 不同的時空 引人的劇情 軟體世界誠心  
邀請您進入另一個超越現實的世界



本期最新急搶灘

新片介紹 強力推薦