

SOFT WORLD MONTHLY

每月8日出刊

NO 20

11月號 1990年

定價60元

軟體世界

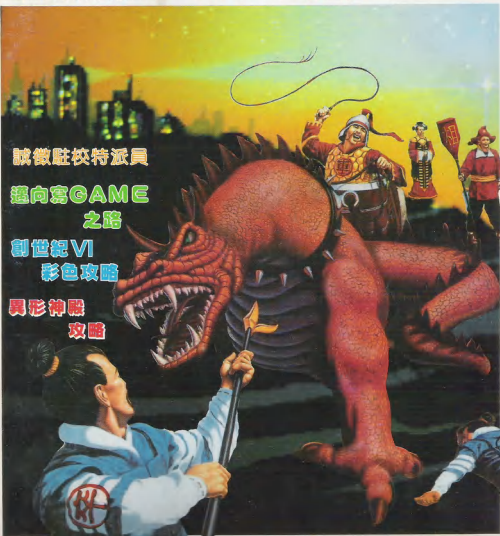
Professional Magazine for IBM PC Games 雜誌

誠徵駐校特派員

邁向寫GAME
之路

創世紀VI
彩色攻略

異形神殿
攻略



全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

386 新世代的奇蹟
高速度、效率贏家
電腦產品
新世代的結晶

1990 年全國資訊
雜誌
亞洲電腦

台北：%~%台北世貿中心、日圓
台中：%~%台中世貿
台南：%~%台南市立體育館
高雄：%~%高雄市政府大樓

電腦生命的新脈動



- 中央處理器(CPU):
採用INTEL 80386-33
- 執行速度:
68MHz O WAIT STATEL
- 浮點輔助運算器:
INTEL 80387/WEITEK3187擴充極極
強化數學運算速度。
- 主記憶體:
唯讀記憶體(ROM): 64KB可擴充至
128KB
隨機存取記憶體(RAM): 標準配備
1024KB可擴充至16MB、且可加裝擴
充RAM卡。
- 快速存取系統:
以INTEL 82385-33+ 快取處理器配合
32KB Static RAM、採2 WAY
Associative Access方式設計、HIT
RATE可達95%以上。
- SYSTEM ROM BIOS AND VIDEO
ROM BIOS IN CACHE:
可取代傳統ROM BIOS SHADOW
且不需浪費384KB MEMORY速度還
超過SHADOW RAM。
- 作業系統:
MS-DOS、PC-DOS、OS/2、XENIX
UNIX、WINDOW V3.0
- 介面功能:
MGA、RS232×2、PRINT PORT
GAME PORT、AT/BUS-E。

全省
電腦經銷商!

各大電腦世界名廠經銷商

台北區 台北(02)261-2818 新北(02)286-5181 基隆(02)232-7167 新竹(03)236-2035 桃園(02)563-5881 台中(02)241-0892 台南(02)261-8081 高雄(02)995-2943 屏東(02)298-2875 嘉義(02)169-1141 彰化(02)425-8400 南投(02)385-1935 花蓮(02)528-5181 台東(02)271-3271 澎湖(02)749-8968 金門(02)712-8120 馬祖(02)261-8603 再營(02)389-1384	高雄區 基隆(03)222-2285 台北(02)224-1486 基隆(02)176-2285 新竹(02)188-1630 桃園(02)238-9421	台中區 台中(04)234-4382 彰化(04)222-2824 南投(04)229-3844 雲林(04)432-7561 嘉義(04)236-9434	高雄區 台北(02) 321-1349 台北(02) 361-2464 台北(02) 362-1763 台北(02) 277-9934 台北(02) 742-1225 高雄(02) 251-1963 台南(02) 261-1766 高雄(02) 107-6066 高雄(02) 351-6762 高雄(02) 711-1968 高雄(02) 275-2275 屏東(02) 381-1627 高雄(02) 351-6066 台北(02) 482-2638 高雄(02) 621-5326 台北(02) 422-8814 高雄(02) 251-1565	台中區 台中(04)222-9426 台中(04)224-8482 台中(04)222-8828 台中(04)221-3822 台中(04)224-7192 台中(04)229-4213 台中(04)222-9425 台中(04)228-0127 台中(04)223-4012 台中(04)228-1036 台中(04)221-1268 台中(04)248-9733 台中(04)224-284 台中(04)221-145 台中(04)223-1056 台中(04)242-1305 台中(04)221-1732 台中(04)221-5222 台中(04)243-348 台中(04)227-2279	高雄區 台南(02)222-1387 高雄(02) 107-6021 高雄(02) 737-8122 高雄(02) 622-5821 高雄(02) 176-2275 高雄(02) 173-2922	高雄區 台中(04)221-1263
--	--	--	---	---	---	--------------------

海狐 F58 CACHE 386

ASUST
亞洲電腦

新竹公司：新竹市林森路158-8號
TEL: (03)218899 FAX: (03)218910
台中分公司：台中中港路海星146號
TEL: (04)2226711 FAX: (04)2226296
台北分公司：台北市延吉街129號
TEL: (02)748692 FAX: (02)748691

時間與空間交錯，宇宙永恆地
向前無限延伸



嘿！別對我
拋媚眼好嗎？



前無進路，
後有追兵，
我命休矣。



注意，後方
有兩隻、嗆胖
的傢伙逼進！



糟！大批敵
人圍攻，劫數
難逃呀！

機動戰士 II

機種：IBM PC XT/AT 售價：230元

記憶體：512K 操作：鍵盤/搖桿

顯示：EGA/VGA 片數：3片 類別：動作

「奈迪事件」——是這場曠日持久的開端。

還記得機動戰士及宇宙神風號嗎？這兩個遊戲的作者再度推出綜合速度與動作的機動戰士II，讓動作遊戲玩家重新品味強烈的戰鬥意義。

機動戰士的一員，亞美神祕而離奇地消失在參天行星的探勘行動中。據生還者描述，他們在行星上受到詭異生物的襲擊，

來不及反攻，就被一股強大的力量吸引，所有的武器都失去了功能，瞬間天崩地裂，腥風血雨……

奇神是亞美的未婚妻，憑著滿心想尋回失落的亞美及按捺不住對奈迪的好奇心，偷偷駕駛了新式超級機動戰士，悄悄的同各進門進，開始一段未知的命運之旅。她將會遇上什麼的危機？你願意幫助她，共同闖關這顆未開發而「十面埋伏」的星

球嗎？

浩瀚無垠的宇宙總是存在著一些無法解釋的事，相信你一定十分有興趣到這個遊戲空間神遊冒險一番吧？！

特色：

◎全新的機動戰士II代，除了仍具有上天下地的變身功能，又配備了更尖端的科技武器，威力強大而數目眾多的敵人讓你目不暇給，連場皆

麗！

◎突破魔音音效卡，以音不同風味的樂曲穿插在各關卡，著名交響樂團震撼演奏，讓你更能體會遊戲動作的流暢、臨場感。

THE EXDER THE SECOND CONTACT
THE EXDER THE SECOND CONTACT

目錄

NEW FILES

- 1 **機動戰士 II** Fire Hawk
- 4 **決戰中國象棋** Battle Chess II
- 6 **油龍戲縫** Qil's Well
- 7 **火龍夕戰** Dragon Wars
- 8 **御封戰將** King's Bounty
- 9 **NBA大賽** TV Sport Basketball
- 10 **霹靂男兒** Days of Thunder
- 12 **石の道** Ishido

強片預告

- 13 *The Secret of Monkey Island.*
- 14 **Railroad Tycoon**
- 15 **Wing Commander**
- 16 *Flight of the Intruder*
- 17 **貓衛駐校特派員**

GAME 在 燒

- 18 **激戰M星雲**
- 20 **火龍之戰**
- 21 **電玩短路**



發行 / 蔡美賢
 編輯顧問 / 謝明奇
 總編輯 / 李初陽
 主編 / 吳海境
 編輯 / 魏慧、陳道
 美術主編 / 陳福隆
 美術編輯 / 呂淑瑛、姚香引
 廣告組 / 鄧美玲
 文書處理 / 曾玉琴

國內報導

- 22 軟體世界11月份的獻禮……
金磁片獎作品大賞：
兼談國內自製休閒軟體的先鋒部隊

23 瞭望塔

國外報導

- 24 電腦遊戲地球村
- 26 群英會審、遊戲定星等
- 30 邁向寫GAME之路
工具程式：製作迷宮地圖

RPG俱樂部

- 33 怪物寶典 銀色匕首之謎(下)
- 34 冒險補習班
如何探索未知的廣大世界補述
- 35 華山論GAME

文字支援 / 王萬玲、林淑敏、黃啓模、
柯志祥、謝淑蕙、葉秀娟、
劉瑋、張雪容
美術支援 / 林毅然、劉信良、陳金泰、
牛保威、黃文瑞、孫榮隆、
李孟花
中文字體 / 姜惠珍

特約作家 / 葉明璋、魏宇明、吳謙銘、
劉佑森、趙若豪
駐美特派員 / 亞佛德
封面電腦繪圖 / 林俊宏
內文打字 / 吳興中文電腦雷射排版公司

遊戲攻略

- 36 小人物狂想曲提示篇
- 38 馬蓋仙勇救倫敦——步步殺機第四關攻略
- 42 炸彈小子遊關路線(五)
- 44 猛鬼逛街後半攻略
- 54 異形神殿攻略(上)
- 56 泰坦風雲攻略
- 60 代碼：冰人攻略(下)
- 65 創世紀VI

七嘴八舌

- 82 遊戲大家談

百戰天龍

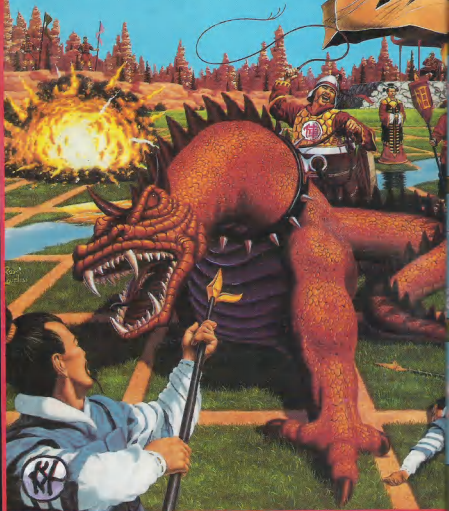
- 84 泰坦風雲增錢術 ● 龍之忍者無敵版
- 85 飛龍在天震九霄 談飛龍騎士
- 90 創世紀VI——魔法書另有妙用
冰凍小精靈凍結時間 蕭林之神武身軀
- 91 銀河超能力戰記修改篇(下)
- 92 極光勇士修改篇
- 94 熱騰的野球日攻略小技巧
魔界歷險快速增錢術 職業網球大賽快速升級篇

PC地帶

- 96 DSD(Disk Status Display)
- 99 Quclock(Quack Clock)
- 100 全省銷售排行榜

照相打字 / 佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製 版 / 聯祥彩色印刷製版公司
封面印刷 / 海行印刷所
內頁印刷 / 麗新彩色印刷公司
製 本 / 益美製本所
發 行 所 / 軟體世界雜誌
中華郵政 28 之 34 信箱
登記證號 / 局版登業字第 3082 號
出版公司 / 合學文化事業有限公司

觀棋不語真君子
起手無回大丈夫



隨片附贈精美海報
張貼收藏兩相宜

Interplay™

帥

戰中國象棋

卒

記起傳統西洋棋中胡
胡如生和胡如新這兩
面旗，現今 interplay 公
司終於讓中國象棋一領
風騷氣派邁的棋子登上
PC 螢幕了。

象棋自古已有不可
計其數的傳統棋藝，一
直由隨著時代從古代到現代，
不論歷經多少的改朝換
代，象棋的走法始終是
古不變的。隨時代的
左右一邊刻花牛，編織于
一羣在棋盤世界上一
場變幻無窮乃是人生一大
休閒享受也。

最近，象棋遊戲
了更大的創新。將一
種最熱門的古老棋藝
帶入未來，的帶給宣傳感
易注入了一種新感，將
棋盤上另一邊。

因此，在棋盤中
棋盤，這為棋手與
讚嘆之處……

首先，華而的棋子已
變換了具體化的各種造型
：封鎖新時不再只是單
起一槍的棋子，而是各具



幽默的實際動作。不僅可
以一人、二人對玩，還可
以利用 modem 將遠方的
朋友同時連到棋上與你
也知時快。精美而活潑的
各種棋盤古風意味的音
效，讓您在玩時有新
不覺其妙！那是在太迷
了！就讓「棋盤」功能
「棋盤」功能吧。

想知道如何更
馬如何玩真一一嗎？都
來戰中這象棋吧適合你
真大笑。可別以為是
。8 種不同階段，遊戲可
不簡單也！



棋盤的遊戲



棋盤的遊戲



- 種：IBM PC XT/AT 記憶體：640 K
- 示：單色/CGA/EGA/VGA 類 別：智育
- 作：鍵盤/滑鼠/搖桿 片 數：3 片 售 價：230 元

支援魔奇音效卡

機種：IBM PC AT 記憶體：640K

顯示：單色/CGA/EGA/VGA

操作：鍵盤/搖桿/滑鼠

類別：動作

片數：2片(1.2M)

售價：180元

油龍戲縫



我 們國產的老朋友——
石法龍新登場，除了
過著人類的打扮切獲而歸
到地底墮落起來。但是，
現代的機械設備又使他不再
寂寞了！

為了再見到他親愛的
真髮及表情，你必須解
開地底封鎖的幕子，用你
的靈智把油龍化，才能探
訪到他呢！

這是一款規則極為簡
單的動作類遊戲，但是佔
用頗多記憶容量的精彩對
畫却為每關卡通、漫畫迷
所不捨錯過的！

想知道6種藏在深
的不請自來水，有那些種
為有趣的後續發展嗎？
Sierra公司出品，必然驚
奇至極！等著您呢！

Sierra 公司出品，必然幽默至極



地底下結合無聲牛機



第一好上油龍下錢

五洲圖書公司

隆重推出

伙伴們，上場了！
給他們點顏色瞧瞧！

火龍之戰

Dragon Wars

Interplay 融冰城傳奇系列 (Bard's Tale) 之後，在今年又推出了火龍之戰。這是一個標準的 3D 立體迷宮式角色扮演遊戲。但為了方便玩者，它也提供自動繪地圖功能，只要按 **[?] 鍵**，就可以顯示走過地方的平面圖，省掉許多時間。

方便的自動繪地圖功能，不會再迷路了。



和大部份的角色扮演遊戲一樣，你必須結合一群人物組成隊伍才能開始進行遊戲。在遊戲中的世

界，你將面對各種兇惡的敵人，戰鬥隨時隨地會發生。而在殺伐之餘，還有許多秘密待你發掘，許多

面對殘暴的守衛，唯一的自保方法只有戰鬥。



謎題待你解答，當然了，也少不了一個地底魔王等著你去消滅！

火龍之戰的戰鬥畫面雖是以傳統的文字表示方式，但它多了逼真的數位音效：無論是金鐵交擊之聲或人物被擊中時的哀嚎聲都模擬的維妙維肖，是一個有趣的特點。

一般來說，火龍之戰雖是一個傳統的角色扮演遊戲，但是不論是劇情、格局都有獨到之處，是一個值得一玩的遊戲。

美侖美奐畫面，充分展現力與美的性魅力。



旅途中隨時有未知的謎等著你去解答。



機種：IBM PC XT / AT

顯示：單色 / CGA / EGA

片數：2片

記憶體：512K

操作：鍵盤

類別：角色扮演

售價：180元



King's Bounty 威龍爭戰

馬奇失蹤了！大批惡賊趁機進佔，佔領為王，塗炭生靈，把原本祥和的四大湖變得兵荒馬亂。我一承蒙皇恩厚愛，在傳說的惡龍降臨下，決定挑起收復城堡和找回林林的重任，在劍封戰將的封號下，踏上漫遊征途……

這是一個動感十足，與眾不同的角色扮演遊戲。遊戲中，最重要的是招兵買馬，組織強而有力的隊伍，四處探查惡棍駐紮之城堡，然後一舉攻城，將個個甲不留，將整個城之以法。然而，更加高招得精兵總是你最大的難題，演繹力太野是無法降服那些高傲頑強的怪物的，一旦他們背叛你，可會讓你吃不完兜著走呢！

本遊戲唯一的謎題就是尋找存在。只要你找到一個惡棍並找到一樣寶物，便可得到一小張地圖。如同拼圖一般，完整的終止面將顯示森林所在。傳統的角色扮演遊戲重視故事劇情發展，一堆繁雜的英文訊息再加上許多難解之謎，往往讓有心進入RPG殿堂之人士望而怯步。劍封戰將倒不然，相信能讓所有喜好RPG的玩家得到充分的滿足。



在地下城中你可以尋到許多寶物。

看！這就是主將的龍吧！

天啊！我到底要個小兵如何來打贏？趕快訓練！



顯示：單色 / CGA / EGA / VGA

操作：鍵盤 類別：角色扮演

8 片數：2片 售價：150元

NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

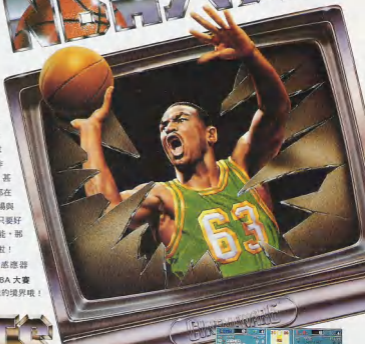
伙伴們，上場了！
給他們點顏色瞧瞧！

NBA大賽

NBA 大賽是全美國人每年昇息以待的盛事。在籃球史上，NBA總是能匯上許多令人矚目的驚嘆號。NBA籃壇上所誕起的籃球明星多得不勝枚舉。相信很多球員是你心中崇拜的高傑吧？

Cinemaware 公司為使你早日登上籃球的「大雅之堂」，當嘗 NBA 籃賽刺激又帶點「蠻力」的那種調調，彌補自己無法親身長天陣的遺憾及有點「菜」的籃球基本概念，特別設計 NBA 大賽這一遊戲。讓你能夠親自參與 NBA 的作業。你可以當球員、教練、觀眾，甚至可以篡改 NBA 的「歷史」，一切都在你的掌握下進行。你是否想馬上上場與 NBA 明星們較量一番？告訴你，只要好好運用各人的守備位置及不同的本能，那些「長腿哥哥」就完全聽你的支配啦！

來！打開塵埃已久的運動神經感應器，加入 NBA 的行列，相信 NBA 大賽會讓你的運動細胞增殖到無法想像的境界哦！



SPORTS TV BASKETBALL

機種：IBM PC XT/AT 片數：2片

記憶體：640K 售價：150元

操作：鍵盤/搖桿/滑鼠

顯示：VGA

類別：運動



模擬 NBA 賽況轉播，具臨場感。

特色：

※完全模擬實況，高手雲集。

※最多可四人同玩，與你的朋友決一勝負。

※畫面精緻，設計新穎。



快！是上籃的好機會，衝呀！



知己知彼才能百戰百勝，先使清楚我的虛實吧！

霹靂 霹靂 男兒

DAYS OF



當玻璃裂痕到達右方時，車子便毀滅。



車子受損嚴重，可在賽程中之維修廠檢修。



維修廠提供多項檢修及換胎。

售價：150元
片數：2片
類別：動作

顯示：單色/CGA/EGA/VGA
機器：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
操作：鍵盤/搖桿/滑鼠

曾經是空軍的寵兒、天際的勇士，洛杉磯賽車在狂飆戰±轟遊空中奮勇殺敵，成為多少人心中的英雄偶像。如今，他再次出擊向大地挑戰，成

為霹靂男兒威揚賽車場上。在這股霹靂雄風之下，Mindscape公司出品了霹靂男兒賽車模擬遊戲，將賽車場上的激烈場面搬上電腦，成全你一展雄風的美夢。

此遊戲雖是模擬賽車

，卻沒有令人眼花的複雜儀表，只有主要的三大控制：方向盤、煞車和油門。可別小看這三個賽車基本控制，因為你的對手個個身手矯健技術神駿英雄，若你不能熟練應用此三大控制的相互關係，奧杯

THUNDER

可能因此而落入對手的手中，甚至你將葬身於此飛車奔馳的賽車場上。

遊戲為了使賽車者有適應場地的機會，提供了練習賽，讓賽車者駕駛就熟練後，以十足的信心參賽。之後的正式奪杯賽，有10圈、25圈、50圈、100圈四種賽程，不論你參加那一種正式比賽，事先都需通過一場資格考驗，爭奪車位排序，若你未通過資格測試，便喪失了參賽資格。



賽車手可由各角度觀察各方情況。



由車外前方觀察其他車手畫面。

此遊戲也提供了維修廠。不論是練習賽、資格考驗或正式比賽，都會對車子造成零件受損或是方向盤、煞車、油門失控，此時，你便可以到維修廠修理整頓。記得每賽完一場，都得到此維修一番，以及加油。若以受損的車子繼續下一場車賽，任憑你有再大的本事，也難逃毀車之險囉！

在比賽中，可以從各個角度探測其他賽車者，角度可由車內或車外觀看，讓你掌握每個賽車者的情況，所謂知己知彼才能百戰百勝。不過你得小心，若其他角度觀測時，時間別太久，免得失控離開跑道，撞上看台或邊限，而造成無法彌補的遺憾。

身穿防火衣、臂夾、頭盔，瀟灑帥俊走向賽車場，成為霹靂男兒是你的野心，去吧！創造屬於你自己的世紀，湯姆克魯斯將屬於你。



要你腦筋
轉轉轉

石の道

石之神諭、四之法則、埃及文化、中國文化、瑪雅文化
這些古代文明的搖籃，皆以「四」來分類世上的森羅萬象
如「四象」、「四季」、「四大元素」、「四方位」
在此概念下，誕生了以「四」之支配法則為規則的——「石之道」

百年之謎即將在你的手中開啓

石の道將帶你進入
神祕棋藝的最高境界。

繼 Game Boy 之後，石的道這個結合棋藝及神祕於一身的益智遊戲又來勢洶洶的進攻 PC 遊戲市場。以精美無比的畫面、多樣化的棋子和棋盤，再加上完全依據美國知名心理諮詢軟體 Synchrono-

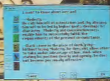
city 所設計而成的神諭和棋子圖形編輯系統，使本遊戲更具吸引力。相信喜歡腦力激盪的你，一定會對本遊戲愛不釋手的。

願意向石的道的最高極致——十二個四向棋挑戰嗎？或是心中有所疑慮？

何不請教石的道中的神諭呢？想猜明牌嗎？也許石的道的神諭也能助你一臂之力呢？！

總之，這是智慧的極致，何不跟石的道一同探尋其中之奧秘呢！

ISHIDO
The Way of Stones



規格：IBM PC XT/2
記憶體：512 K
顯示：綠地 / CGA / EGA
操作：鍵盤
年齡：4
售價：150
製：寶樹

這一切都在那美麗的加勒比海發生 強片預告

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

狂野的海盜，恐怖的鬼船
令所有大眼銀的寶藏
都將成爲你回憶的一部份。

敬請期待這一次驚險刺激的
猴島之旅



LUCASFILM
GAMES

強片預告

RAILROAD TYCOON

誰說電腦遊戲只是用來娛樂!?

現在，介紹你一個寓教於樂的遊戲，它獲得今年全美最佳電腦遊戲殊榮。

它可以讓你了解鐵路事業的一切，從資金、測量、鋪設到維護全賴你獨到精密的規劃，想成為鐵路大亨嗎？

這裏歡迎你一試身手。



MICRO PROSE
SIMULATION SOFTWARE

WING COMMANDER

強片預告

第一個以電影手法製作的電腦遊戲
你就是主角，操作所有的電影劇情。
精美的畫面與動聽的音樂，
將使你無法自拔！

Origin 1990年力作。



ORIGIN

FLIGHT OF THE INTRUDER



這次你扮演的是率領整個機群的領隊

在全程任務裏、可同時帶領 4 架 A-6 入侵者攻擊機、
4 架 F-4 幽靈式戰鬥機、攻擊 34 個目標。

你除了要完成任務以外

還得把每架出任務的 飛機平安地帶回基地



這是一個頂尖的模擬遊戲

模擬玩家絕不可放過它

誠徵
駐校特派員

軟體世界為你打開機會
的大門，
讓你成為軟體世界的
合作伙伴。

資格：熱中電腦遊戲的在校學生
(限高中／職以上)

工作性質：廣告、宣傳……

待遇：不告訴你……

意者請詳填下表，寄至高雄市郵政
28之34號信箱 軟體世界雜誌編輯部 收

照
片

姓名 _____ 年齡 _____ 性別 _____

電話 _____ 住址 _____

就讀學校 _____ 科系 _____

年級 _____ 參加社團 _____

校內經歷 _____

備註



激戰M聖雲

／科長老

STAR CONTROL



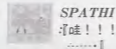
眼中閃動鑽石般的光芒，渾身血液忍不住翻滾沸騰，緊握手中的搖桿得…噢！對不起，在下還是「鍵盤黨」的忠實會員…難免開火的操作鍵，嗯，熱情滿點！

不單單被那瑰麗的VGA畫面震攝，也不僅僅陶醉在雄壯凱旋樂中，更不只是佩服電腦的服務熱忱和系統的擴充發展，彷彿欣賞的焦點全部集中在黑暗組織（Hierarchy）和星際聯盟（Alliance）的組成份子上，具散放的光采全然不受黑白兩道的身份而稍作影響。



就先拿跋扈千里的黑暗組織來說吧！在全宇宙已知的種族中，就以UR-QUAN的歷史最久，乍看之下活像是隻大鯊魚，但是牠們的UR-QUAN DREADNOUGHT不但主砲火力強大，船員們也個個英勇善戰，時常可見大批船員擲出船外，手持近距離雷射槍向敵艦進行攻擊，頗有唯京古風，再堅固的堡壘也擋不住，因此得稱「要塞行星」的外號。

UR-QUAN:『還不起床?!』



SPATHI:『哇!!!』

MYCON長得像水母，但牠們的MYCON PODSHIP卻擁有「宇宙魔胎」的威名。牠們不但能自行產生船員，發射出的電漿魚雷還能自行追擊敵艦，只可惜行動頗為遲緩。然而只要在戰役後存活下來，不管船員死傷有多慘重，都能立即完全補充恢復。

說來SPATHI之所以會參加黑暗組織，其實也是身不由己。牠們族人大多被UR-QUAN所滅，只有加入的這些才被允許活下來。牠們的SPATHI DISCRIMINATOR活動非常敏捷，幾乎可以完全躲過大半敵人的攻擊，遂被冠上「太空搗滾狂」的雅號。除了速凍飛彈，從後方發射的速凍飛彈也曾幕退不少窮途不捨的冒失鬼。

ANDROSYNTH長得比較像人類，並且對UR-QUAN有著幾近迷信般的崇拜，所駕駛的ANDROSYNTH GUARDIAN有全宇宙最先進的推進引擎。當動力全開的時候，這艘就稱「惡星號」的戰艦就真的

惡星號劃過天際，彷彿是最後一顆的墜落流星似地撞擊敵艦；有時也會破性泡沫腐蝕對方船殼。



『太空搗滾狂』舞技獨步宇宙，挑戰者十打九

最令人聞之變色及不齒的要算是VUX了。雖然與虫俱有擔任星際通譯的天賦能力，但是被叫做「醜小鴨」的VUX INTRUDER卻會在戰鬥中拋出一種怪異的甲殼，相形之下，應付它那筆直的光束攻擊要輕鬆多了一只要你還沒被甲殼附身，或者牠還沒侵入你的操控系統之前。敵人最痛癢的就是要在戰後清理那堆仍然埋首啃蝕船身的甲殼。

邪惡的蜘蛛型生物ILWRATH一直被人在懷疑在和死神打交道。具有任意隨地變形能力的ILWRATA AVENGER「變形蜘蛛」，是全宇宙公認最讓人看不透的刺客

；只可惜它在噴出熊熊熾
焰之前得先現身。

我來黑暗組織成員就
剩一個UMGAH，人稱「
三世大烏賊」便是。揮舞
著觸腳的多眼肉團生在
UMGAH DROME內，
噴射式復退是它的招牌特
技，而可攻可守的反物質
綠光束，只有少數武器能
穿過它的防護範圍。最擅
長以退為進的戰術。

前面提到的七個都是
黑暗組織的佼佼者，不過
星際聯盟也不是省油的
燈，這邊也有七個戰士隨
時待命。不消分說，頭號
人物自然是CHENJESU
了。名如其實的「水晶
管家」CHENJESU
BROODHOME 除了配
備重型爆彈之外，發射出
來的水晶還會吸收敵艦的
能源，敵負荷小是一等一
的高手。

「大怪鳥」YEHAT
性情孤傲，且極端好戰。
兩根脈動雷射炮彈憑敵手
，護身力場使YEHAT
TERMINATOR在星際
聯盟中更吃得開。但若遇
見速度奇快的對手時，常
常被打歪了嘴。

機械系進化成的
MMRNMHRM 俱其在機
械工程上的科技優勢，寫
控「變形戰機」

MMRNMHRM X-
FORM 和敵軍百戰百勝
，具有極高的軍事戰略價
值。張翼時迴轉力強，但
加速慢，兩道雷射光進攻
擊力不弱；收翼時加速快
。但迴轉力弱，使用長程
追蹤飛彈。區區在下敵人
我就說偏好用此艦負責主
要戰役。

神祕種族ARILOU
-LALELAY 素來有
「印度神」之稱的美譽，

他們操縱ARILOULA-
LEELAY SKIFF的
技巧簡直到達出神入化之
境，它能在最短的時間內
沿著最小直徑的圓形軌跡
高速運動，並且一面發射
自動瞄準光束。在陷入危
險之際，還能憑藉精神力
空間跳躍至較為安全的地
方。也只有它能在深入敵
方要寨視察自如。



巍峨嶄然的 「宇宙魔腦」

神話裡，「海上女妖」
唱著傳說中的歌聲，航
海的水手聽到紛紛發狂跳
入水中。SYREEN 搭
載大箭艇SYREEN
PENETRATOR一路唱
出迷人的歌聲，跟離較
近的敵艦船員紛紛把持不
住。這一跳船向SYREEN
太空漫步而來。更甚者，
有術大一艘太空船被送到
只剩下一位忘了解開安全
帶的駕駛員，而其下場是
被SYREEN一發飛彈解
決了事。它無法從我方殖
民地相救船員，必須到敵
方殖民地去撈人。

自認為文化相當有水
準的地球人EARTHLING
以相當於美國廿世紀的突
破科技造出了這艘「浮塵
號」EARTHLING
CRUISER，全部由庫

俄引擎、星戰裝置和折利
下的汽車零件組合而成。
主要武力是戰術性長程紅
外線孩子飛彈，還有星戰
計劃中最著名的自動防衛
雷射系統，只可惜加速太
慢是最大的致命傷。

星際聯盟中的其他成
員都不太了解SHOFIXT
的本質，他們認為那太瘋
狂了！在「大怪鳥」悉心
調教下，SHOFIXT1
也造出了屬於自己的太空
船「櫻花號」SHOFIXT
SCOUT，它的唯一特色
就是有三道安全裝置的自
爆系統！要是有人不明究
理的呆子想挑軟柿子吃，
找上它好比抱著炸動的定
時炸彈放火一般無二！

星際聯盟和黑暗組織
的衝突引起了一場太空武
器大競賽，每一種艦都有
他的獨特戰法，除了「櫻
花號」比較難拿捏它的戰
略價值外，以己之長攻彼
之短的原則在這場狂戰中
完全披露無遺。每當成功
摧毀敵艦後，總會暗自偷
笑慶聲，再一次指揮作戰
成功！

在你先獲扮演黑暗組
織和星際聯盟二度完成所
有戰術制勝後，不妨自行
設定查看劇本自娛娛人。
在享受它之餘，相信也有
人能體會VGA + Ad Lib
卡+AT的感覺真好！




我不是

E-T

多半被是被拐騙來的：
「海上女妖」的船員



「變形戰機」！
帥！每戰皆捷的



火龍之戰

遊戲剛開始時，隊員手上沒有任何裝備，可以說非常艱苦。必須先進入競技場，管理員會丟給你一套裝備以入場比賽。但以目前水準，你的隊伍保證會被修理的很慘。被踢出來後，用包裝技能整一餐就沒事了，裝備卻已經到手。

接下來就可以到城找人練功。在城的西方有個瘋走頭，可以拿到一些初級法術卷軸。有了法術的幫助，就可以回頭去競技場討回面子，打勝之後可以得到市民證。在競技場附近有個奴隸市場，你不要把自己給賣了。但以後實力較強時，可以嘗試一下。

過了半天你會發覺除了通過城門守衛外沒有出城方法，但在城的西北有個暗門通往城市下水道，往南走到盡頭就可找到這外面的暗門。

提示就到這裏為止，其他的就靠玩家们自己開了。

最後，再提醒一點：不知道用途的物品不要亂扔，因為你丟了以後就再也找不回來。若這物品很重要，可就麻煩了。

這個遊戲的劇情都是以劇本式交待，英文較差的玩家只要有說明書就不必傷腦筋。但想玩其他英文RPG，就必須要具備基礎英文實力才能得到真正的樂趣。

火龍之戰剛開始是由四人組隊，但在遊戲中可以找到某些特別隊員加入隊伍，最多可達七人。創造人物時最好能先設定每個隊員的發展方向，再來選擇技能與屬性。例如戰士型的多加力量、健康；法師型的多加智商與法力，然後再選擇技能加上魔點。武器技能最好只選一種精通，把其他點數加到其他技能。最好是四個人平均分配，不要重疊，因為遊戲裏幾乎每一種技能都會派上用場，有某些地方必須要有特殊技能才能進入或是其他謎題要靠技能來解決。

自從魔法門II以後，除了AD&D系列就沒有其他以3D立體前視圖為主的角色扮演遊戲。直到前一陣子拿到火龍之戰(Dragon Wars)才解決我的3D癮。火龍之戰是由原冰城傳奇系列(Bard's Tale Series)的小組所製作，操作仍是沿用以前的指令方式，但畫面與音效均改進不少。尤其是戰鬥時金屬交擊聲與隊員被擊中時的慘叫聲，在數位化音效下更是逼真。

/Lord Jean

電玩短路

GAME SHORT



美國對伊拉克還真是頭痛，生怕他「開」出戰爭來，只好丟些俄羅斯方塊和他玩玩，效果倒不知如何...



經過「多年」的奮鬥，凱撒大帝終於征服了埃及，見到了朝思暮念的埃及皇后……

親愛的，我等你好久了！

哇！我不要！



井蛙



D.P.T.
1/2000.9.9.



梁山泊好漢：「此山是我開，此樹是我栽，要從此路過，哼……哼……留下買路財。識相的，留下銀車入平安，否則……」



要記得隨時餵你的貓，以免發生不幸事件……

你是不是很久沒有餵這隻貓了？



此鼠非彼鼠
CWT



D.O.T.



哇！快來看，是蝙蝠俠……好帥喔……

BATMAN

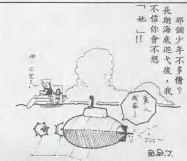


快別這麼說，我已經一個多月沒吸到一滴血了……

TOP



潛艇就怕撞上水雷，特我妙施美人計，引它自殺……



那個少年不多情？長洲海底巡弋後，我不信你會不想她！！

B.D.T.

兼談國內自製 休閒軟體的 先鋒部隊



軟體世界11月份的獻禮：

金磁片獎作品大賞

軟體世界於今年8月26日所舉辦的第一屆金磁片獎休閒軟體設計大賽，率先提倡國人自製休閒軟體的風尚，在目前搏鬥至風盛行的休閒軟體市場中，可謂一股清流，對於其是否能茁壯而蔚成一股潮流，則有待休閒軟體愛好者的支持與共襄盛舉。

軟體世界定於11月中旬，將此國人之研究成果獻於玩家們分享，在此對第一屆金磁片獎得獎作品先行作一鳥瞰：



①X-ROCK：由4人工作小組所製，平均年齡25歲。此為一盒智類遊戲，由頂端不斷掉落6色圓球，顏色相同即可消除，隨著個數的增加掉落的速度亦加快，加上呼之欲出的美女及節奏緊促的音樂，形成了一股致命的吸引力，讓人不得不繼續玩下去，而不可自拔。



②決戰俄羅斯：作者是兩位大二學生，平均年齡21歲。此遊戲為大型電玩的完全移植，今後俄羅斯方塊的高手將不再寂寞，可兩人互擲方塊陷害對方，亦可向電腦挑戰。



③魔點：作者為一大四的學生，年齡21歲。假如你已看膩了俄羅斯方塊，不妨改玩此一遊戲，作者神來之筆將俄羅斯方塊改為骰子的形式，創意極佳，如想過關觀看美女輕解羅衫的畫面，就得靠您的智慧去操縱骰子上的點數。



④楚漢之爭：作者為一專五學生，年齡30歲。本遊戲是金磁片獎中唯一的一個戰略遊戲，你可以在數位

歷史人物中挑選將領，運用軍事、外交、內政…等手腕實現逐鹿中原的夢想，此謂中文版的三國志。



⑤麻雀學園：作者為一台大二年級學生，年齡19歲。大型電玩成功移植，取牌流暢，麻將牌的圖案別畫精美，遊戲以中文方式進行，喜愛麻將者再也不必煩惱三缺一了。

上述作品雖是國人自製休閒軟體的首次公開，但其製作技術皆在專業水準之上，曾使得金磁片獎的5位評審徹夜不已，並有感國內人材濟濟，只是在此之前，一直欠缺提供國人發展空間的相關管道。

此外，在10月23日由高雄醫學院所主辦的資訊展中，軟體世界所辦的電玩大賽，由於參加者衆多且時間有限，使得部份欲參加的觀眾亦只好在旁為別人加油了，一時觀戰人山人海，為會場增添不少熱鬧氣氛。向兩者只好等下次了。



瞭望塔

電腦族總動員



只要您動筆
豐富贈品等著您

敬請密切注意十二月號(21期)

軟體世界雜誌

.....
全國資訊界的盛事

1990年年底資訊大展 下月 隆重開鑼

12/1~12/10 台北世貿中心

12/15~12/20 台中世貿中心

12/25~12/31 高雄中正體育館



走一趟智冠科技軟體世界館，您將有意想不到的驚喜。

電腦遊戲地球村

好奇寶寶

一、三方電腦遊戲市場，各擅勝場

台灣的電腦遊戲玩家有三類，第一類是個人電腦玩家，例如軟體世界的徒弟徒孫們均屬之，這些人當中也有人嗜好與眾不同者，我特稱「機器雅痞」者，非得遠從異鄉搬來 NEC9901、MSX2、X68000 及 FM-TOWNS（日本）或 Amiga 500、Atari 及 Commodore（美國）玩玩，心裏才會爽快。第二類是電視遊樂器玩家，從任天堂至 PC-ENGINE 再到 MEGA-DRIVE 都有其忠實信徒。第三類是大型電玩狂熱玩家，這類玩家大都需要聲色犬馬之效才足以滿足其在遊戲中所獲得的快感。

二、俄羅斯方塊，造成交流

原本這三種市場互不交集，各擅勝場。但是，近二

年來我們看到它們交集在一起，同一種電腦遊戲同時出現在這三類機器上面。

拿俄羅斯方塊為例，俄羅斯方塊原本只有個人電腦遊戲版本，該遊戲是由蘇俄的一位程式設計師所創造，美國 Spectrum Holo Byte 公司改寫發行，從此以後，帶動了全世界俄羅斯風潮。我記得那時候俄羅斯風靡的時候，我閉上眼睛，眼前盡是俄羅斯方塊的影子。後來原作者又寫了二代及三代，且各有新的創意。

但是其它公司基於「賺錢不落人後」的經營理念，將俄羅斯加以改造，推出立體俄羅斯。最近我居然在大型電玩上也看到立體俄羅斯，幾乎一模一樣，差別在於音效及速度，當然在大型電玩上玩起來更過癮，難度更高，有興趣的讀者不妨親自一試。

後來 Taito 公司的「迷

宮方陣」、Sega 公司的「寶石方陣」（斜向、垂直及 S—形均可消去、得分）均聽說去俄羅斯模式。幾乎街上的麵攤、冰店、西瓜大王、警察局門口，甚至連街上推車販賣燒肉粒車上都擺著一台俄羅斯方塊（這太難了？！）。據筆者作田野調查（這名詞不知道誰發明的）統計結果得知俄羅斯方塊是去年僅次於股票的全民運動。

俄羅斯方塊的陰影也籠罩著軟體世界剛剛舉辦的第一屆金碟片大賽，參賽作品中固然是好幾個類似俄羅斯方塊，更令人「振奮」的是第一名是寶石方塊移植的，第二名是決取俄羅斯移植的，天啊！「天降降大任於斯人也，必先使其會玩俄羅斯，會改俄羅斯……」。

毋庸置疑的，俄羅斯方塊會如此風行要感謝台灣的麵攤、冰店這麼多，不！應

該感謝 Sega 將之移植至大型電玩上。沒辦法，大型電玩還是狹具優秀的圖案、音效吸引各階層玩家，尤其年輕的玩家們。

個人電腦遊戲無法在「多向多層控制」、「守關怪物角色巨大」、「硬體放大、縮小」這些技術層次獲勝，只好積極地往遊戲創意及深度下較盡腦汁，去喚回一些逐日向大型電玩投懷送抱的玩家，例如 EA 的上帝也瘋狂、Accolade 的石之道、Microprose 的 F-15 鷹式戰鬥機 II、Koei 的成吉思汗及水滸傳等等。

三、CD-ROM 提昇個人電腦遊戲競爭力

雷射儲存（CD-ROM）科技的進步也會打破三者市場的藩籬，雖然目前在 IBM 個人電腦上尚未出現專供休閒娛樂市場專用的 CD-



ROM裝置，但是那些心念而且財源寬裕的玩家們倒是可以選購IBM標準CDROM配備來玩Software Toolworks及Access二家軟體公司專為CD-ROM出版的遊戲。

Sierra公司也即將發表二個CDROM版本的遊戲，一個是軟體世界曾經出過的神奇王國，在其CDROM版上增添數位背景音樂及瑰麗圖案的特色，另外再增加日語發音，Sierra計劃將來擴充至四種語言版本（英、日、法、德，希望軟體世界加點油讓他們為中國人增加中文版）。另一個遊戲大家較有興趣，那就是國王傳

奇V，它也會多一個CD-ROM版，若是那個時候CD-ROM裝置降得很便宜且普及，我一定買一份國王傳奇V來玩，想必比玩大型電玩還過癮。

最近歐洲遊戲也慢慢讓台灣玩家接受，有些大型電玩版移植過來的遊戲是先出現在歐洲市場（也是由歐洲方面改高的），通常歐洲較流行拿Commodore或Atari來玩遊戲，因此PC版出現較慢，但最後還是見到了。

四、VGA卡增添個人電腦遊戲色彩

為了不讓PC-ENGINE或MEGA DRIVE的16位

元圖形專美於前，個人電腦遊戲出版商們也積極地將圖形技術更上層樓。Lucasfilm公司已與製造Paradise VGA卡的西方數技公司簽下合約，凡是最近幾個月買這片卡的人均可收到聖戰奇兵的VGA版（註：這是在美國地區）。Access公司未來幾個遊戲均準備8514版以應付那些購買擁有解析度1024×768 256色Paradise VGA卡的人。其它的产品還有Sierra的國王密使V及宇宙傳奇IV，Dynamix的「龍之心」，Virgin Mastertronic的神奇王國（Wonderland），Origin的「翼行者」及「創世紀的

世界：野蠻國度」。

最後再報告各位一個好消息，出版決戰西洋棋的Interplay公司即將推出「決戰中國象棋」也是採用256色模式，根據決戰西洋棋的經驗，這個「決戰中國象棋」一定是不同凡響，到底外國人會將我們的象棋子兒改造成啥模樣，留待各位讀者自行去想像。

五、音效改良，化腐朽為神奇

個人電腦遊戲仍無法比得上大型電玩及遊樂器的聲音，Origin Systems發展一套名叫「Sound Trax」的軟體工具加強遊戲主題曲及背景音樂，前面提到的「翼行者」及「創世紀的世界：野蠻國度」均採用這套新技術來結合由妙之器作曲家所作的主題曲。

六、電腦遊戲愈來愈無「國界」

這三種市場的製造標準仍無法統一，例如任天堂的遊戲無法直接在PC上玩（改裝的不算）。但有一點我們可以確知，這三方的製造者均努力將遊戲可玩度、價值、深度努力向前推進，而且他們都更向前去試探電腦遊戲玩家的成人市場，我們也樂意見到他們技術交流，因為不管結果如何，每一方玩家均蒙其利，到時候都有得玩，再也不會羨慕羨慕去；不屑來不屑去。



羣英會審

遊 戲 定 星 等



時間：79年9月24日（星期一）

召集人：李初陽

GAME 林高手：Lord Jean、科長老、Mini、Charles A、馬爾寇溫、Trillion

片名：銀色七首之謎、銀徽大帶、行星末日戰記、梅杜莎指環

初陽兄：

很高興大家又齊聚一堂，從本期起群英會審將成為專欄，還望大家鼎力相贊，多賜金言。

AD&D 系列在 RPG 玩家心目中已有一定地位，不知新作銀色七首之謎是否保有一貫水準？

銀色七首之謎

評分人	評分
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★
Mini	★★★★☆

Lord Jean：

基本上這遊戲是承續以前光芒之池、青色幽的詛咒這一系列「被遺忘國土」(Forgotten Realms)的劇情下來的，可以把上一代的人物轉送過來。同時它也承續了以前的操作介面，遊戲架構也差不多，但劇情有點不一樣，應該說是「外傳」。

說明書大致一樣，但有些微改進：將以前的酒店傳言及旅行者手札合而為一。這一代較為突出的是86×90的大迷宮，純粹是「找磚」用的，算是個敗筆。而礦坑有九層，完全是用來拖你的時間。

對我而言，這遊戲並沒有進步多少，只維持以前的水準而已，因此我給它三顆半星的評價。

科長老：

這遊戲，我給它三顆星的評價。基本上，我覺得它和同系列的其他作品比較起來，以前被人詬病的缺點已有所改進，而主要系統架構也和以前相差不多。我印象較深刻

的是那一口井，每次要一百顆寶石的胃口令人嚇一大跳。

在前幾代上，要獲得若干強而有力的武器稍為困難些，但在這一代，卻動不動就可以撿到一些以前說起來是很厲害的武器，可能是設計者也覺得獲得寶物的方式對很多人而言是難了些，而在這代特別給予玩者的恩惠。

Mini：



俏皮
可愛的 Mini

Mini

這遊戲給我最大的感覺是一開

始人物的等級就蠻高的，而不需要從上一代傳人物過來，可以很容易進入狀況而且人物一開始就有一些裝備，不像克萊恩英豪一樣，一開始等級低，裝備又差，一出去就被打得嗚嗚嗚的！所以對初級玩家而言，這是個很大的恩惠。

再者它的地圖太大了，常常迷路。幸好在你繞了老半天找不到出路時，會碰到一群人問你，要不要帶你回城。

科長老：



素有學者風範
的科長老

科長老

有關於這遊戲的音效部分，相信台灣的玩家（尤其是使用魔奇音效卡的玩家）會發現，第一點：當你選擇不用魔奇音效卡時還是會發

聲；第二點：選擇魔奇音效卡時卻在片頭部分，莫名其妙地留一些噪音給你。根據軟體世界公司向美國方面查詢結果，證實美國那邊並沒有這現象，這就留下個問號待我們以後再研究。

初階兄：

傳統戰略遊戲何以軍團符號為行軍作戰單位，凱撒大帝別出新招，各位以為如何？

凱撒大帝

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
Charles A.	★★★★★
科長老	★★★★

Lord Jean：

以一個經常玩戰略遊戲的玩家立場來看，這是個動作成分比較高的戰略遊戲。人的陣勢、隊伍的變換並不很重要，反而，需要有動作遊戲的基礎，尤其是四頭馬車的競賽，我沒有一次不被踢下來的，因為我對動作遊戲不是很在行。

這遊戲的畫面和音效都不錯，以宮感的刺激為主，而不是遊戲內涵。我評它三顆星。

Charles A.：



醉心「凱撒大帝」的
Charles A

Charles A

我給它四顆半星的的評價我個人覺得如果一個遊戲沒辦法玩完的話，買也是白買。這個遊戲的難易度就可以任意調整，如果連最簡單那級玩的話相信每個人都可以將這遊戲的畫面全看過一遍。

它最大的特色在於畫面及音效上。以畫面而言，雖只支援 EGA 及 VGA，不支援單面及 CGA，但它 EGA 及 VGA 上的用色，的確表現得非常不錯。音效上的製作也非常好，很有古羅馬的音樂風味。

以一般戰略遊戲而言，在戰場上及人物的損失或兵力的消長純粹以數目字來表示；但這遊戲注重聲光效果，讓你親眼目睹敵我兩軍交戰的情形，連那個小隊被殲滅，都可以很清楚的從畫面上看到。我覺得這種設計非常好，可以讓玩家，經由觀察整個戰場而得到相當大的滿足感。

再者連的動作成份也僅止於「四頭馬車競速」及「勇士鬥氣比賽」這兩單元，而且動作成分不高，只是稍稍改變玩家對戰略遊戲的刻板觀念而已。

這遊戲的重點並不是在不斷地作戰，佔領領土，在佔領領土後你必須要考慮採取何種賦稅政策、



為了造福發燒友們
這種會議多開幾次也沒關係

還有行政情態、人民對你的滿意程度……等。所以它不只是個戰略遊戲，可以說是一個比較簡易的政策性遊戲。

這遊戲有個地方另人不解，就是沒能見到埃及飽后。可能是EOA公司要的噱頭吧？或許得選最高等級玩，並考證凱撒大帝在那一年見到埃及飽后，然後在那時候攻到埃及才有可能見到埃及飽后吧？

初陽兄：

也就是說，這遊戲到底有沒有埃及飽后還是個未知數。

Lord Jean：

有人看到了。不過他是PC-Tools、Game Buster，全用上了才看到的。

科長老：

凱撒大帝這個遊戲，我給它四顆星的評價。

這個遊戲畫相精緻，音樂也不錯。但有些細節部分稍嫌簡陋，像在競技場上，打鬥的動作真是有夠呆滯。不過有其他地方可作彌補，像賽馬時，如果你是個不幸的失敗選手，在你摔下馬車後，會有醫護人員出來救你，但如果真的「背」得可以的話，拾你起來後就把你用在旁邊走掉了，蠻好玩的！



苦心學畫為雜誌
的初陽兄

初陽兄

整體而言，地圖很大，需要到很多地方去征戰。另外每個地方都有刁民存在，即使你征服他之後，還是會有不滿的反應出來，這點頗能增加遊戲的趣味性。所以本來應該是三顆半的，將它調為四顆。

另外在戰艦方面，大家剛剛討論很多，我覺得以前有個SWORD OF SAMURAI，它的戰調方式與這個遊戲類似，但在凱撒大帝這邊，指揮小部隊戰調時，你只能指揮它往縱或往橫的方向行進，並不能作360°的調轉，影響到達目的地的所要耗時間，這就顯得有欠細緻了一點。

這遊戲給人的第一印象是畫面、音效都不錯，尤其是在彩色模式下。只要對剛提到的小缺點再稍作改進，應該會更好！

初陽兄：

新型態戰略遊戲引起迥然不同的回響，大家對導源自紙上戰棋的行星末日戰記又作何觀感？

行星末日戰記

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
Trillion	★★★★
Mini	★★★★
科長老	★★★★☆

Lord Jean：

它的操作完全是符號導向，所以只要記得住符號，不用去記一些複雜的指令，用滑鼠或鍵盤將游標指到游標上就可以玩了。

遊戲比較特殊的地方是可以四個人的，每人一回合，那是因為此遊戲的前身是法國的紙上戰棋，本來就是四個人玩的，到了電腦上也承襲了這個優點，這是其他遊戲所沒有的。

此遊戲的戰略性非常高，增加

了一些不穩定性的因素就是潮汐的變化，每次玩，結果都不一樣，所以只要了解規則就可得到很大的樂趣。

此遊戲的精神不在畫面，而是在操作方面，戰略方面的感覺很不錯。

Trillion：

這個遊戲和銀河帝國大決戰有點類似，都要「生產」各種單位以獲取最後勝利，只是架構較小，有回合限制。

本遊戲的一大特點是操作圖象化，不但從游標就可知道目前在做什麼，就連移動、攻擊、搬運物品等，都能令偶然駐足旁觀者立即會意，不像一般戰棋式戰略遊戲盡是死板板的符號，必須熟悉後才了解全盤戰況。

雖然潮汐變化不規律，但受潮汐變化影響的地區却是固定的，只要在「戰略顯示畫面」切換顯示高、低潮時地形，便可明瞭。要前往或通過這地區時就有了心理準備，一旦單位因為下一波潮汐變化，困在該處動彈不得，也不致有像是被人敲了一記悶棍的痛楚。

玩這個遊戲之初並不需要構想全盤戰略的能力，大可任意為之。只是要留意電腦的一舉一動，一旦吃了電腦的虧，便得了教訓，也換到一招戰術，可以「以彼之道，還施彼身」。

玩的時候最好按 [F2] 顯示六角格，一來各單位都只能置於六角格內（母艦佔四個六角格），二來單位原只能移到另一六角格內，如此便易於計算步數，不致於我軍已在敵人下一波攻擊範圍內，猶渾然不知。

另外有一小 Bug：當你要把一個單位搬運母艦，而中途取消掉，結果該單位竟然消失了，此時只要

切换到「戰略顯示畫面」再切回來，該單位就會出現在原地了。

Mini:

如同 Trillion 所講的，玩它並不需要有很深的戰略遊戲功力，像我很少玩戰略遊戲，但是當 Lord Jean 告訴我一些玩法及符號，很快的就進入狀況，玩得津津有味。

放置母艦的地點很重要，如果離敵方太遠，就變成自己玩自己的，有一次就是因為這樣，打了25回合，敵方都沒有來攻擊。所以位置最好接近點，這樣才有仗可打，戰略遊戲本當你爭我奪才夠刺激。

科長考：

我很欣賞它裏面的造型設定，它勾起了我的往日情懷。有些科幻電影的情節就是這種就地取材製造裝載、修理太空船及採取能源礦石作為太空船的燃料，繼續長久的旅程。

此遊戲的主要目的是以採礦為主，而其他一些情節，如回合限制是因為星球即將毀滅，又因為這是多礦的星球，所以也有其他的國家來採礦，為了保護自己既得的利益兩國就起競爭，戰爭就因此而起。雖然都是戰爭，但是跟別的遊戲比較起來，火藥味就沒有那麼濃厚。初陽兄：

梅杜莎指環跳出傳統 RPG 的窠臼，兼及戰略、貿易，請大家說說對它的看法。

梅杜莎的指環

評 分 人	評 分
科長老	★★★★☆
Lord Jean	★★★★☆
馬爾寇溫	★★★★☆

科長考：

它的音效是屬於數位化語音模擬效果的，雖不是很逼真，但還是

可以聽出它的味道出來。

和它遊戲一樣，錢是蠻重要的，想要完成遊戲，挖寶是非常重要的，不管多有錢，若不挖寶，將無法完成遊戲。

在戰鬥方面，兵種也蠻多的，有不同的種族，如精靈、侏儒……但有一種在 RPG 中不常出現，就是查克族。

戰鬥時，根據長時間測試結果只要兵力夠的話，光有砲兵和飛龍騎士就可以了。有興趣的人，不妨試試。

它的海戰有些不理想，在陸地上指令都有代用鍵，但在海戰方面卻沒有，非得把游標移到指令圖上才可以。用滑鼠還好，但如果用鍵盤，通常只有發一砲的機會，動作快的頂多也只有兩砲，除非你是龐大的艦隊遇到弱小商船，否則想打贏還真難，這是比較道德的地方。



Lord Jean:

此遊戲注重的是貿易和賭博，跟每一種遊戲都有沾點邊，又是 RPG、又是貿易、又是賭博……變成四不像。

戰爭畫面蠻具動畫效果，可惜太小了一點，只看到一堆人在畫面跑來跑去尖叫不停，那衝衝過去都還不曉得，糊里糊塗就死了；而當

你輸了後對方還會嘲笑你。

貿易及賺錢系統還不錯，但戰鬥系統就稍差，不但畫面太小，而且是即時運作，不是一回合一回合來，常會使人有手忙腳亂的感覺。

貿易方面是我給它分數的地方，而戰鬥及 RPG 方式是我扣分的地方。

馬爾寇溫：



痴心冒險遊戲的
馬爾寇溫

馬爾寇溫

此遊戲雖注重賭博，但卻很容易賭贏，只要先儲存，下最大注，輸了再叫回進度，不用多久口袋裏就贏得飽飽的。

在招兵買馬方面，有十種種族可供選擇，只是兵源太少，想組成一隻強大軍隊還真有點困難。

戰鬥畫面如同 Lord Jean 所講的，是嫌小了一點，不過它會把現在所選的兵種標示出來，就好像拿著軍旗在新錄，感覺蠻不錯的。

當你打輸時，對方會嘲笑你，剛開始還覺得沒什麼，不過當你軍隊已非常強大還是打敗仗時，聽到那種笑聲可真會氣得吐血。

這個遊戲在尋寶及徵兵方面稍嫌煩瑣外，整體上來講還是蠻容易上手的，很適合初級玩家。

初陽兄：

感謝大家踴躍發言，今天應該就到此結束，下個月再會了。✿

／李超群

工具程式：製作迷宮地圖

談到休閒軟體，這個最受歡迎的電腦軟體（有人稱之為電腦遊戲），她能增加生活樂趣、打發時間、訓練腦力...但我們的主題不是談她的功能，而是他的製作，筆者希望以自己的淺薄軟體知識，讓讀者能夠對電玩（休閒軟體的代稱）有進一步認識，啟發製作電玩興趣。當然，更期望功力深厚者給我批評，使筆者在執筆時能更為詳細，使讀者易於接受。

電玩可依畫面處理分為「高速動畫」及「動畫」二種：「高速動畫」指背景有快速移動，或許多物體同時動作，如射擊遊戲。而像戰略模擬類遊戲畫面通常有一定的格式，不常有大的變動，並不需要高速動畫。

高速動畫類型的遊戲需以執行速度快的低階語言（組合語言）撰寫，因為組合語言的指令可直接存取螢幕的地址，且可將指令作最精簡的安排。而高階語言雖其編譯（COMPILE）後，處理少數資料速度尚另人滿意，但資料多時就無法追上低階語言，因高階語言做編譯時並沒有把原始程式（SOURCE CODE）編譯成較簡化的機械碼，所以執行速度無法與組合語言相比。一般沒有人拿高階語言來寫射擊遊戲，除非有人喜歡玩「慢動作」的遊戲；它通常用來寫商業用的程式及不需高速動畫的遊戲。

筆者往後即以大家所熟悉的基礎語言—BASIC來講解一些不需高速動畫的遊戲如俄羅斯方塊一類的遊戲。當然，不會一下就講到如何寫俄羅斯方塊，需先講一些動畫技巧及遊戲製作的必備工具，畢竟羅馬不是一天造成的。

電玩的畫面（或稱螢幕模式）多半以繪圖頁顯示，只有少數以文字頁來顯示。使用繪圖頁時是以「點」來組成

一個圖形作為遊戲中的某一物體；使用文字頁時是以文字或一些特殊圖形（例如 ASCII 及 PC 特有的螢幕字形碼）來組成圖形，雖沒有使用繪圖頁來得精緻，但善於利用還是挺不錯的。我們先用文字頁來做一個類似小精靈的遊戲。

※BASIC的版本繁多，其功能有很大的差異，筆者建議使用Microsoft的Quick Basic，版本最好是在4.0以上，因4.0版以後多出幾個好用指令。為了避免編譯所附程式時發生錯誤，請讀者使用4.0或4.5以後的版本。

首先談談遊戲製作的工具：遊戲中圖形的繪製需要使用繪圖工具如變影?2、PAINT BRUSH、DELUXE PAINT...這些繪圖軟體；遊戲中關卡設計也需要工具，此類工具最好自己寫程式，把所需要的功能寫入程式內。

筆者第一個所要講解的遊戲畫面猶如小精靈的迷宮，所以筆者寫了一個製造迷宮的程式，其功能有①繪製迷宮形狀，②指定主角出現地方，③指定敵人出現地方（五個），④建權、存檔所繪製的迷宮。

注意：此迷宮繪製工具不可在倚天中文系統或其他中文系統下執行，因本程式使用了ASCII碼，而中文系統會將此碼換成其他圖形，所以在中文系統下執行就會出現我們所不要的畫面。

此工具程式並不複雜，有BASIC基礎的讀者很容易了解。其中有一個小技巧：畫游標時是線和畫的時間間隔很短，這是為了防止閃爍過於明顯。程式使用了X1、Y1二變數記錄舊位置，X、Y二變數記錄新位置，每當線和畫畫完成後，使X1等於X、Y1等於Y，使下次能正常擦

畫。擦和畫之間時間要盡可能使之最短，減少其間的指令。運算是唯一的方法。

利用換頁也達到防止閃爍的目的：原理很簡單，即至少準備二頁以上的畫面，但一次只能顯示一頁畫面，如顯示第一頁，而我們就在第二頁畫面，因看不到的是第一頁，所以第二頁在做擦或畫時皆看不到，等到我們看到時已經是畫好的第二頁了，然後再反過來畫第一頁，顯示第二頁。這樣子一直交換的動作就是換頁。一般而言，高級動畫，如一個巨大的圖形在畫面上移動便需要用到換頁。

這個工具程式並沒有用到換頁，但已有換頁的方法與辦法即 SCREEN 0, 0, 0, 此指令可作換頁動作，第一個 0 為螢幕模式，指文字頁，第二個 0 為繪圖頁即畫動時圖形出現的頁數，第三個 0 即顯示頁，就是我們所看到的在畫面上的頁數，在彩色下文字頁有八頁，這非常足夠用來做動畫，但單色下則只有一頁。往後在繪圖模式我們會用換頁來做動畫。

這次程式使用到 ON ERROR GOTO 這個語法，原意是用 BC 這個編譯器編譯時可能有錯誤，請使用 BC filename /O/T/E/X/C: 512; 模式編譯，然後再用 LINK/EX filename, , BCOM45.LIB 連結，其中 filename 是 BASIC 原始檔名稱，這樣編譯出的程式才能正確地執行。

此工具程式有一些缺點：如一次只能編繪一張地圖，不能同時編繪多張地圖，且沒有支援老鼠，如果讀者有能力可以改進使工具程式變得更好。

下次將進入遊戲主程式。最後，提醒讀者電腦使用別忘了關閉開，有硬碟別忘了 PARK...

工具程式 示範

功能：繪制任意地圖

作者：L.C.C.

宣告變數式

```
DECLARE SUB GRISE (SX0, CX0, X1X, Y1X)
DECLARE SUB LIND (CX0, CX0)
DECLARE SUB SAVE (SX0)
DECLARE SUB LEAD (CX0, CX0, X1X, Y1X)
DECLARE SUB DOT (SX0, CX0, X1X, Y1X)
DECLARE SUB BLOCK (SX0, CX0, X1X, Y1X)
```

EXOR GOTO 500 '—處理路徑命命—

#PRINT A-Z

'二維陣列 SX 存放 80 X 20 畫面裏所有 ASC II碼

'二維陣列 CX 存放 80 X 20 畫面裏所有 顏色碼

DIM SX(80, 20)

DIM CX(80, 20)

SCREEN 0, 0, 0, 0

CLS

'以亂數符 80 X 20 畫面填滿 ASC II

'(176碼, 177碼 或 178碼)

COLOR 2 '—彩色下為綠色—

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

0 = INT(RND(1) * 3 + 1) + 175

SX(I, J) = 0

CX(I, J) = 2

LOCATE J, I: PRINT CHR\$(0)

NEXT J

NEXT I

CALL LIND(SX0, CX0) '呼喚副程式 LIND-

5 X = 2: Y = 2

X1 = 2: Y1 = 2

0 = 2

K = 0

MS = CHR\$(15) 'MS = 選擇圖形

主程式

10 LOCATE Y1, X1: COLOR CX0(1, Y1)

PRINT CHR\$(SX(X1, Y1))

LOCATE Y, X: PRINT MS

X1 = X: Y1 = Y

'調整控制程式，利用延遲 INKEYS

'RIGHTS(AS, 1) 取最右邊一個字元，作用為能使用

'方向鍵，方向鍵將因為二個字元，第一個為空字元

'(ASC II = 0)，第二個才能辨認。

KS = INKEYS: MS = RIGHTS(AS, 1)

SELECT CASE KS

CASE "E", "e": CALL SAVE(SX0)

'以下為控制游標八個移動方向

CASE "I": Y = Y - 1

CASE "J": Y = Y + 1

CASE "K": X = X - 1

CASE "M": X = X + 1

CASE "1": X = X + 1

CASE "0": X = X + 1: Y = Y + 1

CASE "2": X = X - 1: Y = Y + 1

CASE "3": X = X - 1: Y = Y - 1

CASE " ": K = 2 '控制游標

LOCATE Z1, 20

PRINT "Dot "

CASE "C", "c": K = 4 '控制離方塊

LOCATE Z1, 20

PRINT "Block"

CASE "X", "x": K = 0 '不動作

LOCATE Z1, 20

PRINT " "

'控制畫塊

CASE "B", "b": CALL GRISE(SX0, CX0, X1, Y1)

'控制畫主角

CASE "T", "t": CALL LEAD(SX0, CX0, X1, Y1)

END SELECT

'決定游標是否碰到障礙

IF X < 1 OR X > 80 THEN X = X1: Y = Y1

IF Y < 1 OR Y > 20 THEN Y = Y1: X = X1

IF K = 2 THEN CALL DOT(SX0, CX0, X1, Y1) '畫點

IF K = 4 THEN CALL BLOCK(SX0, CX0, X1, Y1) '畫方塊

GOTO 10

500 END

SUB BLOCK (SX0, CX0, X1, Y1)

'畫方塊副程式

0 = INT(RND(1) * 3 + 1) + 175

SX(X1, Y1) = 0

CX(X1, Y1) = 2

END SUB

SUB DOT (SX(), CY(), XI, YI)

‘畫點的程序’

```
SX(XI, YI) = 250: CX(CX1, YI) = 7
END SUB
```

SUB GHOSE (SX(), CY(), XI, YI)

‘畫鬼臉的程序’

‘先檢查畫面上是否已有五個，若是則不再畫’

N = 0

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

IF SX(I, J) = 2 THEN N = N + 1

NEXT J

NEXT I

IF N = 5 THEN

SOUND 80, 1: SOUND 40, 1: SOUND 37, 1: EXIT SUB

‘已經有五個了’

END IF

‘再畫一個’

SX(XI, YI) = 2

CX(XI, YI) = 4

SOUND 7000, .5: SOUND 3000, .5

END SUB

SUB LEAD (SX(), CY(), XI, YI)

‘畫主角的程序’

‘先檢查是否已畫，若是則不再畫’

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

IF SX(I, J) = 234 THEN SOUND 38, 2: EXIT SUB

NEXT J

NEXT I

‘畫主角’

SX(XI, YI) = 234

CX(XI, YI) = 14

SOUND 5000, .5: SOUND 4000, .2

END SUB

SUB LOAD (SX(), CY())

‘取遊戲程序’

0 LOCATE 21, 5: PRINT "(1) New Map. (2) Load a Map."

KS = INPUT\$(1)

LOCATE 21, 5: PRINT SPACES(70)

LOCATE 22, 10: PRINT SPACES(60)

IF KS = "1" THEN EXIT SUB ‘不取檔案，重新地圖’

IF KS = "2" THEN 20 ‘取檔案’

LOCATE 22, 10: PRINT "Please input '1' or '2' !"

GOTO 0

20 ‘取一個檔案號碼’

LOCATE 21, 5

INPUT "Enter the file's name (.MAP) : " : NS

LOCATE 21, 5

PRINT SPACES(70)

NS = NS + ".MAP"

‘開一個檔案號碼，長度 = 80 bytes (字元)’

編成爲 1

OPEN NS FOR RANDOM AS #1 LEN = 80

FIELD #1, 80 AS XS

FOR J = 1 TO 20

GET #1, J ‘取資料’

FOR I = 1 TO 80

‘整理資料，將其轉換成單一字元’

並存入二維陣列 SX

SX(I, J) = ASC(MID\$(XS, I, 1))

‘將顏色存入二維陣列 CX

IF SX(I, J) > 175 AND SX(I, J) < 170 THEN CX(I, J) = 2

IF SX(I, J) = 2 THEN CX(I, J) = 4

IF SX(I, J) = 234 THEN CX(I, J) = 14

NEXT I

NEXT J

‘顯示可取的地圖’

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

LOCATE J, I

COLOR CX(I, J)

PRINT CHR\$(SX(I, J))

NEXT J

NEXT I

END SUB

SUB SAVE (SX())

‘存地圖資料’

LOCATE 21, 1: PRINT SPACES(70)

LOCATE 21, 1: INPUT "File's name (.MAP) : " : NS

LOCATE 21, 1: PRINT SPACES(70)

LOCATE 21, 1: PRINT "Saving."

NS = NS + ".MAP" ‘加副檔名 MAP

‘開一個檔案號碼，長度 = 80 bytes (字元)’

編成爲 1

OPEN NS FOR RANDOM AS #1 LEN = 80

FIELD #1, 80 AS XS

FOR J = 1 TO 20

‘將地圖資料組合’

一行 (80 字元) 為一組，共二十組

XS = ""

FOR I = 1 TO 80

XS = XS + CHR\$(SX(I, J))

NEXT I

LIST XS = XS ‘移入變數 XS

PUT #1, J ‘寫入磁碟

LOCATE 21, 8 + J: PRINT CHR\$(254)

NEXT J

‘----- 完成 -----’

LOCATE 21, 1

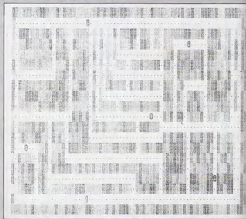
PRINT "oooooooooooooooo O K ! oooooooooooooooooo"

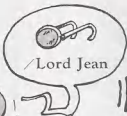
‘----- 程式完畢 -----’

END

END SUB

示範畫面





怪物寶典

銀色匕首之謎(下)

觸手怪 (Otyugh)、大觸手怪 (Neo-Otyugh) :



觸手怪

這種令人反胃的怪物通常躲在垃圾或糞堆中，以廢渣或排泄物為食。假若有現成的鮮肉（通常是冒險者），牠也不會拒絕打打野食。觸手怪有大小兩種，大型的更為危險。觸手怪物的外型像是一個球體，長著三條粗腿，兩個突出的眼球，與數條帶刺的觸手。球體中央則是一張長滿利齒的血盆大口，經常躲在垃圾或糞堆，等待獵物上門。

戰鬥時，觸手怪以觸手或利齒攻擊，最多可連續攻擊三次，是不太好惹的傢伙。使用法術攻擊牠時請注意——臭雲術對牠無效。對付這種怪物，只要找幾個裝備較好的戰士上前解決即可。

時空移轉蜘蛛 (Phase Spider) :



時空移轉蜘蛛

這種蜘蛛有種特殊能力可以在時空間移轉，它可以先在一處空間出現、攻擊、再瞬入另一個空間。

當它移入另一空間時，所有武器對它起不了任何作用。最危險的是它的毒液，中者立刻斃命。最好的方法是在它們未接近前，就用火球術或冰雪風暴等大範圍法術將它們全轟光。

火焰蟲 (Remorhaz) :



火焰蟲

這種生物只生存在寒冷地帶，牠們的身體像是蜈蚣般一節一節的，共有6對12條腿，在頭部附近有一對張開的翼片。在戰鬥時，牠會先直起身體前半段，再以迅雷不及掩耳的速度衝出攻擊。若不幸被這種怪物吞下，可能會立刻喪命。對付這種怪物的最好方法就是在牠接近前，利用遠程武器或法術解決掉。

地底熊 (Umbur Hulk) :



地底熊

這種居住在地底的肉食動物有著銳利的前爪，可以掘穿任何牆壁。在坚硬如胃的外皮內，都是堅實的肌肉。牠們最主要的特徵是就如

月牙的下顎與兩對眼睛，若直視這四隻眼睛，會使冒險者暫時精神錯亂，不是茫然地站在原地，就是瘋狂地大砍自己人，必須用解除法術 (Dispel Magic) 才能恢復正常。

地底熊是種聰明的生物，牠們會設下陷阱等待獵物。通常是躲在牆後，由預先挖的小洞往外看，等待敵人經過，時機一成熟就破牆而出開始攻擊。在地下礦坑中有不少這種生物生存著，對付這種怪物惟一的方法就是利用牠們身體龐大，移動緩慢的缺點，先找個生命點數較高的戰士牽住牠們，其他人再利用法術加長射程武器攻擊。若不幸那個戰士精神錯亂了，趕快施法救援，當然了，在進入地下礦坑之前不要忘了多記幾隻解除法術 (Dispel Magic)。

雙足飛龍 (Wyvern) :



雙足飛龍

牠們是龍族的遠親，但智商較低，不會吐火。外表像是有著翅膀的蜥蜴，尾巴尖端長著毒刺，只要被這毒刺擊中，立刻毒斃身亡，不得不小心點。對付牠們最好在遠距離就使用火球術或冰雪風暴轟炸。千萬不能讓牠們近身，除非你想付一大筆錢給神殿，復活死去的隊員。

如何探索未知的廣大世界 補述

／Tiger Brother

自從看過了 Lord Jean 在第 14 期軟體世界雜誌中的「如何探索未知的廣大世界」一文，經過了 N 日的努力，好不容易將自己在玩 GAME 的筆記與心得整理出來，希望能治好各位發友的「廣大空間迷路症」，到底 RPG 中的大陸版圖都大同小異，只是遊戲的形式與表現方式不太相同罷了。

一、大陸探險

對於 Lord Jean 所撰到的第二點：利用地圖比例及兩地間走 N 步的方法，好像…太…「深奧」了一點，在此希望 Lord Jean 勿要介意，想當初我光是估計那所附地圖及顯示器上的地圖比例，就 OVER 了，再加上障礙阻擋而左拐右彎的，恐怕又加深了病情。像創世紀 VI 中，高山、河流、沼澤、樹…一堆，要算比例出來實在是不怎麼容易的事。

我認為如遇到高山或其他無法通過的廣闊地帶時，先放下一件易辨認且不值錢的「廢物」（木屑之類的東西），好好的繞上一圈。當然在這之前，要如 Lord Jean 所說的，先描出一張簡圖，再轉欲繞的障礙大略畫上，再探險之。

和森林、原野這類的玩意兒印上的話，建議用地毯式搜索：搜索前一定要先確認自己在地圖上的位置，再查看地圖這一類的搜索可能會到那個地方（圖一），遇到什麼地下城入口、山洞的、馬上標示在簡圖上，如此

地去探查地形，應不會有何漏網之魚。

像「創世紀 VI」中，在野地 Shamino 常會告訴你在哪個方向有聲音，這時你可先放下的東西當記號，「直」朝那個方向去，有障礙物時再加個記號繞過去探查，繞完後好回到原地繼續搜索。

二、地下城迷宮

相信有不少發友們和我以前一樣，當 RPG 的迷宮地圖刊登出來後，總會狂叫自問曰：「我以前真的是被這張地圖整倒的嗎？」

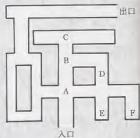
以下是我自己對地下迷宮的描圖方法：現在，假設我們並不知道迷宮之鳥瞰平面圖，在平面方式的迷宮，只要丟個東西在地上以為標示，再有系統的探查一番，回到原地時，地圖的一部分也就隨之完成了。其實發友們的智識夠的話，實在也不必放什麼東西作記號。

最麻煩的是 3D 立體迷宮了。請各位發友利用你的想像力與方向感，假裝你正站在迷宮入口，糟糕的是你的脖子拉傷，以致於你的頭無法像常人一樣可任意晃動，需要將整個身體轉到你要看的方向。

這時，你已走到 A 點，不要轉身，放下個東西後，再向前至 B 點，放下個物品再到 C 點，再放下個東西，然後回到迷宮入口，轉身一看，哇！每個轉角都放著「不同」的東

西，且那一個轉角放什麼都要畫下且記下，然後再到 A 點，拐彎轉到他處觀察。如果恰好由 A 點至 D 點再轉到 B 點，你就可以憑地上的東西，清楚地知道 A、B、C 有著相通的路…；但如走到 E 或 F 點，就要再回去重走一次，當然要記得將 E、F 路標畫上…以此類推，如此勤勞一跑，多試幾下你的地圖就完成了。

〈圖二〉假想迷宮



三、結語

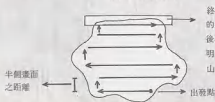
上述的方法其實不是隨時有用的，你必須把時間，因為有時候時間一久，放下的東西會被偷走，如果體力夠，不妨多帶點東西，遺失了也有備份的東西可丟。

此外要注意你所放的記號物品，一定要是附近所沒有的東西。別傻的將箱子放在地下城作記號，地下城箱子最多，不是嗎？也不要放食物，「糖果屋」的故事聽過吧？

最重要的一點，在繪製地圖時，儲存片最好有二片，即一片用來玩，一片用來觀察地形，才不會走多餘的冤枉路，且遇到陷阱而受傷時，也不會介意。

好了，該說的都完了，如有不完善之處，希望各位發友投稿指教，最後，祝各位發友能盡情享受，融入 RPG「廣大的世界」！

〈圖一〉假想之原野



華山論 GAME



傳說：「蝙蝠怪很大很大，跟人一樣大。」蝙蝠俠說：「蝙蝠怪不是我，該會啊！」



唉！看來要找家「純休息」的旅館好像不太容易。



小人物狂想曲

提示篇



／馬爾寇溫

新發現

1. 問：如何才能拿到老板桌上的鑰匙呢？

答：你工作不是已經滿三年了嗎？可以要求老板加薪（raise）啊！

2. 問：如何才能進入 Bobbi 的房子呢？

答：噢？不是有張記者採訪証嗎？

3. 問：如何才能拿到 Bobbi 的圍巾？

答：哇！好熱的天氣，向她要杯汽水（soda）喝；啊！真抱歉，把汽水弄翻了（spill），圍巾也溼了。

汽水有夠難喝



4. 問：如何才能拿到蠟呢？

答：好漂亮的女人！實在讓人忍不住想一親芳澤。

5. 問：如何才能拿到松脂呢？

答：Luigi 大概需要蠟（大力丸）吧！

6. 問：如何才能離開紐約？

答：看到帳棚右邊不是有個人在那裏敲個不停嗎？貼上去看看。



7. 問：怎樣才能離開沙漠？

答：走累了吧，喝點水。什麼！沒有水可以喝，熱水瓶是幹什麼用的，快去裝水（Fill thermos with water）。

8. 問：如何差開 Mr. Fabulous？

答：他不是在等電話嗎？到櫃台去來個調虎離山（Page Mr. Fabulous）。



9. 問：如何才能拿到萬能鑰匙？

答：在門上有張牌子，拿起來看一看，看一下背面（Reverse）是什麼，然後自己想。



10. 問：怎樣才能拿到收據？我的手伸不進去水管？

答：你不是有全世界最小的人嗎？

11. 問：如何離開 Las Vegas？

答：搭個便車如何（Hitchhike / Thumb）。



12. 問：如何進入 Kingdom ?

答：去 Red's Bar 談談。

看我變身的樣子，超人還比不上我



13. 問：如何關掉警鈴？

答：在熊的嘴巴裏好像有個開關。

個子小就是有這樣好處



14. 問：怎樣才能進入廚房？

答：到臥室打開寫字台 (Bureau)

，看看裏面有什麼，然後順

著管子滑下去 (Slide down

pole)，下去後可別忘了鬆

手 (Release)。

發生火災囉！趕快出動



15. 問：我還是玩不完怎麼辦？老是卡住。

答：等攻略吧！再寫下去攻略就沒得寫啦！其實我也很想繼續寫，只是攻略的作者早已擺下狠話說：「你要是讓我少賺稿費，我就把你的皮剝下來拿去賣……」（大姐，我不寫就是了別發火……你不是當真的吧？哇！救命啊……）

小人物狂想曲物品位置表

物 品	場 所
(1) thermos	Hole-in-the-wall (in drawer)
(2) bag	Hole-in-the-wall (in drawer)
(3) master key	Boss' Office (on desk)
(4) Reporter's ID	Equipment room (in toolbox)
(5) dream	WILL lobby
(6) scarf	Empty lot (in New York)
(7) shovel	Elephant area
(8) free ticket	Col. Bob's trailer
(9) popcorn	Popcorn booth outside Big Top tent
(10) wax	Madame Zarnooska's
(11) resurrection card	Madame Zarnooska's (pet lizard)
(12) Helmut	Helmut's booth
(13) rosin	Luigi's stage
(14) cape	Trapeze artist
(15) floss	Typical room in Las Vegas Hotel (bathroom)
(16) sign (on door)	Typical room in Las Vegas Hotel
(17) skeleton key	Maid's cart
(18) receipt	In hot tub drain (penthouse suite)
(19) suit	Hotel cleaners
(20) sunglasses	Poolside in Las Vegas
(21) banana	Dining room in mansion
(22) microphone	Mansion awards room
(23) guitar	Mansion awards room
(24) bread	Behind counter in kitchen
(25) sandwich (make)	Behind counter in kitchen

RICK DANGEROUS



馬蓋仙勇救倫敦

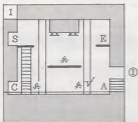
步步殺機

第四關攻略

／趙君豪

第四關：飛彈基地

(1)第 1 畫面：一出現就有個討厭的傢伙猛鬧你，沒關係，站在原地，子彈一過來，跳一下就好了，此時，

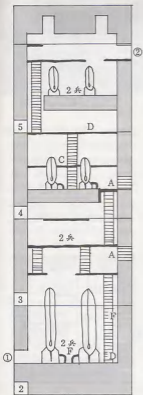


下方的兵會爬上來，正好，讓他們自相殘殺。往下跳到橫木上，再幹掉士兵後，往下跳，別怕，只要你跳到標「V」記號的柱子的右邊，火箭彈就不會發射了。

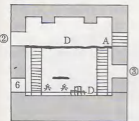
(2)第 2 畫面：先幹掉兩個兵，再趴著爬過去，就能避過第一個火焰，然後，就要一步步接近火箭彈，到達一距離時，火箭彈會自動射上去（此時你很難靠近火箭彈，但卻不會被射死，此距離請自行摸索）。接著，你要從梯子的最左側爬上去，這樣才不會被第二道火焰燒死。

地圖標示

- S: 起點
- C: 實物
- F: 火焰
- T: 時表
- ☞: 梯勾
- E: 機槍子
- A: 火箭發射器
- B: 子彈
- D: 引動性火箭
- ☞: 輸送區



(3)第3畫面：此處的火箭發射器只有一種，只要爬上梯子「引誘」一下即可，不過，要小心上面有一個兵會爬下來。



(4)第4畫面：閃躲火箭發射器的方法，跟前面躲箭的方法相同，就是盡量將頭伸出，再趁機向左上跳，然後馬上趴下。

(5)第6畫面：一出現就趴下，然後向右上爬，到某處時（自己觀察一下就知道了），火箭發射器會被你引動，等在那裡吧！下方的一個兵會爬上梯子，此時，就被火箭彈 SHOT DOWN！！好了，可以爬到梯子處了。放心，站起來吧，火箭不會發射了。爬下梯子，幹掉兵，再跳過那一顆引動性火箭（一定要用跳的），就一切搞定了。

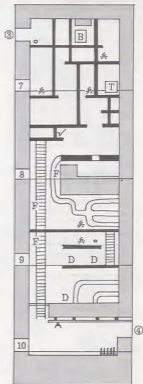
(5)第7畫面：先站在「O」處，可將上層的兵引落至下層（自行嘗試就了解了），然後看好空檔，趕快往下跳。



(7)由上跳至第8畫面時，一定要站在實心的管子上（圖中塗滿的部分），然後跳至「V」處，再從梯子的左側靠牆爬下，便可躲過火焰。

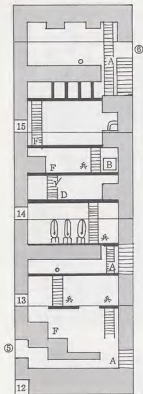
(8)一到達第9畫面，若你全身已下到第8畫面的火焰之下時，便可緊按[X]鍵，讓人物向右落，即可避過第一道火焰，用炸彈解決兵，再往下爬，跳至「O」處，宰掉兵，此時，千萬不要跳過去攀梯子，緊按[Z]鍵，讓人物自然向左掉下。

(9)到達第10畫面，會看到一個引動性火箭擺在那裡，不用它，直接從梯子下來，一落地，抓勾和輸送籃突然動了起來，小心！兩者皆不能碰，用跳躍即可通過。



(10)11畫面：落下時一定要緊靠左邊牆壁。落地後，馬上到「V」處炸彈。因為有一個兵會跑過來。然後，向右走，先跳上石頭，再跳到「O」處，然後緊靠左側，直接跳上去就不會被火燒到。





0312畫面：別急著走，先在窄道中等一會兒，此時，上面的兵會被引落，你再把他引至最下層，他被火箭射死了。好了，放心爬出去吧，別擔心，只要你一出窄道，火箭彈就停止發射了。

0313畫面：要小心火箭發射器，通過方法同前，不過這次一定要向左跳才能險險地避過。對了，到達「O」處後，不妨等一下再上去，因為上面的兵會下來，等他被射掉之後，再安心地通過。

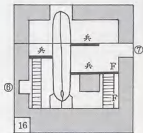


0314畫面：先跳上右邊的石頭，再直接跳上橫木（順便補充一下子彈），千萬別想由「V」處之梯子上去。好了，現在可以從右邊的梯子上去了，然後向左走，快到梯子時，用跳的方式攀住梯子，不要走得太低，否則會被火燒死，至於從什麼地方可以攀住梯子又不會引出火焰呢？那只有自行試驗了。



0415畫面：若你從梯子爬上去是不會引動火箭發射器的，除非你自作聰明又跑到平台（「O」處）。

0516畫面：上方的兵一出現就會爬下來，幹掉他，然後爬上去，向右走自然落至下方橫木，宰掉兵，再向右走到適當距離，往右一跳就可以了。



0917畫面：馬上要站在抓勾上並跟著移動（中間有一段移動較快，要注意），如此才能通過下方的兩個引動性火箭（萬一你不幸落下，只有死路一條），等到達最右邊時，快跳起來，再左右調整一下使其遠離火焰，落下就過了。

0918畫面：先站在「O」處，等輸送帶一過，馬上跟著它跑，至梯子時，趕快下去，火箭彈、士兵都不必管，因為他們都不會傷害到你。站穩後，幹掉士兵，再向右走。

0919畫面：行徑路線頗難說明，故請參考圖上之標示。此畫面最後仍須站在抓勾上並跟著移動才能通過。





正高興間，忽然覺得奇怪，老皮他們為什麼知道出口？一回頭，果然看見兩個人詭異的笑容，接著老皮說：

「馬蓋仙，恭喜你通過測驗，這證明你確有能力出這次的任務！！」

「老皮，你怎麼可以這樣？我的假期……」

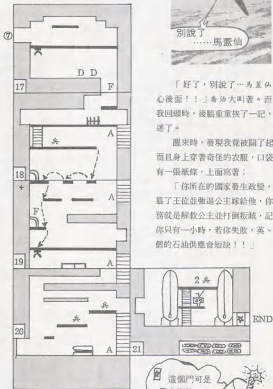


0320畫面：沒什麼大困難，只要在落下時，馬上跳過橫木上，那火箭發射器就沒什麼可怕，上頭的兩個士兵，只要看好空檔跳上去，賞他們一顆子彈就解決了。

0321畫面：一出現就有一道門，好吧，用炸彈炸炸看？噢，怎麼無效？仔細一瞧，原來這扇門是電流控制的，怪怪！怎會不見開關？我馬蓋仙左右看看，哈哈！原來開關就在「V」處。爬上梯子，放曠炸彈，注意，此時一定要向右走讓人物自然落地並臥在原處，不然，等炸彈把開關炸毀，所產生的火花，會把自己殺死。

突然轟一聲，震得天搖地動，日月無光，等一切平靜之後，我抬頭一看，門已打開，馬上起身朝門走去，準備接受另一個挑戰，誰知一走出門，竟然看到老皮和毒治，我才恍然大悟，我馬蓋仙已完成任務解救倫敦了。

這回該看我表演了



「好了，別說了……馬蓋仙，小心後面！」毒治大叫著。而就在我回頭時，後腦重重挨了一記，就昏迷了。

醒來時，發現我竟被關了起來，而且身上穿著奇怪的衣服，口袋中還有一張紙條，上面寫著：

「你所在的國家發生政變，叛賊篡了王位並強逼公主嫁給他，你的任務就是解救公主並打倒叛賊，記住，你只有一小時，若你失敗，英、美兩國的石油供應會短缺！！」

這個門可是用來炸的

天啊！老皮竟設計我來當波斯王子，好，老皮，你給我記住，我一定会回來找你算帳的，一定會……

炸彈小子



過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關

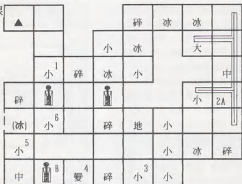
第四十六關：



說明：▲表示起點，★表示終點

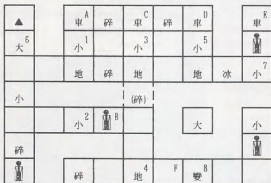
扳動 A、B，爆破 1，進入傳送站 C。
扳動 D、E，爆破 2，進入傳送站 F。
爆破 3。

第四十七關：



說明：爆破 1，往右走，將小炸彈移至 A，爆破 2，
往下左方走，爆破 3，
待變化彈變最小，爆破 4，
扳動 B，爆破 5，注意這隻彈，爆破 6。

第四十八關：



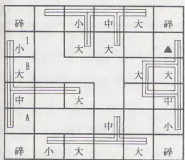
說明：引爆 1，啟動爆破車 A 去爆破 2，再自己走去扳動 B，走上去爆破 3，啟動爆破車 C 去爆破 4，
走去爆破 5，啟動爆破車 D 去扳動 B（兩次），再運用爆破車去爆破左上方的 6，
走去爆破 7，啟動爆破車 E 到 F 處待變化彈將變最大時，即則將爆破車 E 移到 8。

過關路線(五)

／ Devil & 長山風

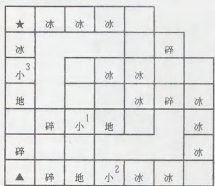
路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線

第四十九關：



說明：將大炸彈移到A，中炸彈移到B，爆破1。

第五十關：

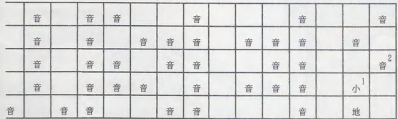


說明：把握時間，儘快爆破1、2，接著爆破3。

第五十一關：



接下面
↓



說明：爆破1、2。

+

後半攻略

/C.Y.R&馬爾寇溫

自從六月號的第十五期軟體世界雜誌發現了溪松濤先生的大作——「猛鬼逛街前半攻略」，不禁大呼：「英雄所見略同也。」當下連忙將數月前「破關」的一些資料找了出來，準備公諸於世，以饜讀者。而「破關容易，寫攻略難」，為了達到與前半攻略一般的詳盡，於是只得又從頭玩了一遍，但終究遺漏了一些「以前到過，現在卻不得其門而入」的區域。所幸的是，這些部分對消滅 Freddy 並無太大助益。讀者們若是不信，就一起跟我來吧！

概說：

猛鬼逛街之所以迷人，在於隨時預料不到的機關、物品與怪物，尤其是 Freddy 的突然出現更能使你由椅子上跳了起來，一顆心臟也差點跳了出去。美中不足的是，這個遊戲的超高難度與非 Freddy 影迷對此遊戲並不感興趣，本攻略即是為彌補此缺憾

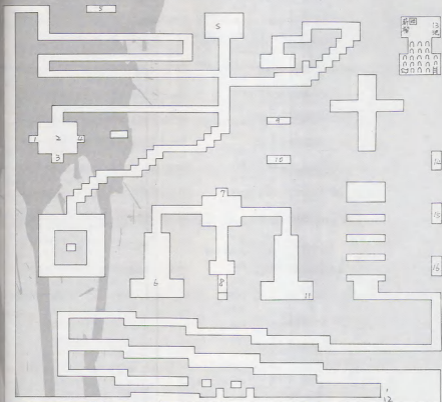
而產生。想要考驗自己智力、耐力、體力的讀者就以此遊戲來牛刀小試一番！就讀高中的朋友，更別忘了向 Freddy 詩經一下「排列組合」的功力哦！

配備補充：

在接下來的冒險途中，你將獲得威力強大無比的冷凍槍及電光槍，其中冷凍槍可撲滅沿途火焰，讓你「快快樂樂的出門，平平安安的回家」。鬼魂、黏膠人、黃蜂怪只需一槍即可解決，蝸牛怪與沿途不時出現的 Freddy，則需兩槍才可使其消失。不過值得注意的是，使用上述武器的耗電量頗大，因此一路上不可放過電池。冷凍槍一次需兩個電池，而電光槍更達四個之多！值得注意的是：在狹窄的通道中使用槍械時一定要看準目標，否則只有看著生命力與彈藥、電池同時消失的份兒了！



第六層 LEVEL 6



第六層：

僅補充如何到達樓梯出口處的傳送路徑，請參觀地圖。

2 ON	9 ON	10 OFF
1→16	16→10	10→2
3→14	14→13	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 OFF	10 OFF
1→14	14→12	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON	9 ON	10 ON
1→16	16→10	10→2
3→14	14→7	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 ON	10 OFF
1→14	14→7	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON	9 OFF	10 ON
1→16	16→10	10→2
3→14	14→5	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 ON	10 ON
1→14	14→7	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON	9 OFF	10 OFF
1→16	16→10	10→2
3→14	14→12	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 OFF	10 ON
1→14	14→9	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2



葯	藥水
榴(x)	手榴彈
榴(x)	爆表一觸即爆
池	電池
池	表藏於寶箱內
∩	磁鐵
∩	地圖
∩	樓梯
∩	管表障礙物的一種
+	開關
r	旋風
X	聖水
聖	子彈
彈	刀山
∩	咖啡
∩	錢幣
∩	電流
機	自動販賣機
K	鑰匙
S	起點
冷	冷凍槍
T	電光槍
棒	球棒
斧	斧頭
刀	短刀
+	十字架
⊙	表行經此處會受傷
☆	可能有朋友的地點
I	犧牲者遺骸
套	Freddy的手套
□	Freddy的帽子
F	火焰
鬼	Freddy
骷	骷髏人
蝸	蝸牛徑
G	步槍
羊	羊頭守護者
數字	表傳送點、被傳送點 或開關所在處……等等

第七層：

首先你將獲得指示：You will need a lantern in this level. 燈籠在這層可是大有用處！

由23可傳送到8，此處閉關千萬不可輕舉妄動，因為 Freddy 會隨著鬼魂一同襲來。就算將他擊退，朋友的生命力也會減少！

接著扳下開關7，可關閉販賣機前的電流。買支鎗吧！待會兒就 verwendet。回到出發點附近的28，扳下開關可使39的傳送點消失。否則將被傳送至46，傳送點42就永遠到不了了！

用鎗能打開29的門，直奔42，由42傳送至38，再由40傳送至密室的16（37會將你傳送回42）。密室內另有一販賣機。接著由20傳送至另一密室33。開關36有助於打開21處的牆壁。

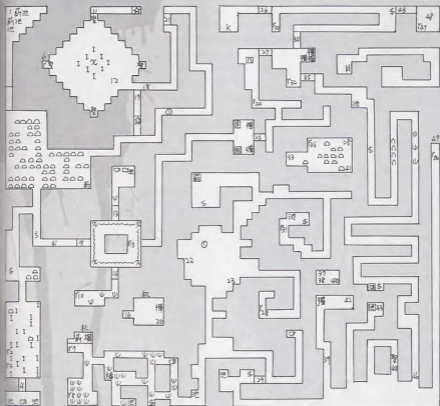
對了！可不要忘了拿冷凍槍，這是最佳武器，既消暑又解熱！什麼？你什麼都看不見？我敢打賭你一定是忘了拿燈籠了！不過有了這麼詳盡的地圖，其實也無所謂。你說是嗎？

由41傳送回22後再重新出發。44會將你傳送至46，因此欲得44上方的聖水，則須繞道而行。走進最右的走道，46的壁上有這麼一段奇怪文字：夏之室中的溫暖將有助於秋之室中的你。什麼玩意兒？不管它，先扳下開關50，解除36的牆壁再說。同時，你也被傳送到了43。

走進右方第二條走道，在這裏要小心鬼魂的侵襲。走到32，扳下開關，將27打開。接著扳下開關24，解除34的牆壁。再到上方扳下開關30以打開45。在扳下47打開26牆壁時，要小心別踩進傳送點48，否則將被傳送至22，那就真是「八千里路雲和月」了！

26左方室中有支鎗點，不過取此鎗是得通過遍地荆棘的室內，生命力消耗不少。是不是後悔剛才沒多買支

第七層 LEVEL 7



請匙呢？走至25，赫然出現了一道門，打開它，向左走進一個詭異的地方，名喚「四季之室」。

按下開關15、9、13、14三處的牆壁消失，而19則封閉。走進下方的「夏之室」，按下開關10，這將使「秋之室」中5處的力場消失，也就是49壁上那段怪異文字的解釋。

往左走，向下方的密室走去，這裏是 Freddy 手中犧牲者安息之所，

不過地上的屍體碰不得，有損健康。按下開關2、3可打開4，但骷髏人亦將蜂擁而至。

4下方的密室中「遺產」不算豐富，因此打不打開4就全看你自己了！向上走進一個大密室。噢？怎麼又停電了？抱歉，看看地圖吧！在這裏要是沒有燈籠的話，包管你怎麼死的都不知道。

繼續走到18時，但聞一聲轟然巨



響，菱形的秘室居然被封閉了，同時人也被傳送到12。怎麼辦呢？6處有個開關，扳扳看吧！哇哇！竟然沒用！莫非是程式出了bug？此時看著旋風旁犧牲者的排列，突然一絲異樣閃過腦海，當真是天雷勾動地火，一發不可收拾！趕忙將位於四個角落的聖水搬放至旋風與犧牲者間的四空位，再扳下開關6，這一回可有效了，旋風消失而出現了樓梯。

且慢！在下樓之前，還有解救同伴的要務，此時11、17都已打開，若你有在第七層的同伴，當可放他們脫險。對了！到1處看看吧！此處是4

4的秘密神廟，走至1可使你的生命力再增加一段呢！

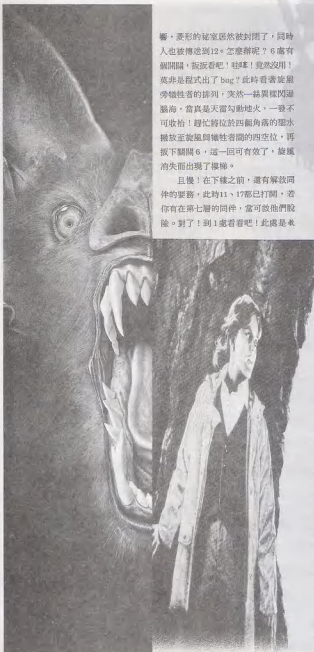
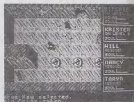
第八層：

一開始須小心地接著1→5，4→9，10→13，14→12，11→21，19→22，20→25，24→26，28→31進行，否則到處遍佈的傳送點8會將你傳送回起點處。

通過41時，你將接收到「你已破壞了看不見的『超級原子熱線槍』」（?），接著47可助你跳過許多障礙，直達69。扳下開關39，則40靜聲而開。在這層裏面到處都是門，因此足夠的輪盤與適當的選擇是必要的。

尋找自動販賣機吧！忘了告訴你，從第七層開始，有些販賣機就開始「不老實」了！有的會「吃錢」，有的是「掛羊頭賣狗肉」，此話一點不假！遇到這樣的機器，只有看看你今天的luck值高不高了！

35處有假力場，但抱歉的是，迄今我尚未回憶起解除力場的方法。若有朋友在本層中，可向左走向風號處一探究竟。走至27後，28隨即關閉。碰觸販賣機旁的23雖然會引起爆炸，但卻是打開29的不二法門。



買足了輪匙，一路來到2處，可傳送至45。若輪匙不夠，則可由56回到3再重頭來過。打開57即進入本層的控制室。扳下51可使61的盾牌傳送至60。你說該不該拿呢？開關52千萬碰觸不得，否則一切「恢復原狀」。這是什麼意思呢？就是你在本層中開過的門，救過的朋友，隨著你這一扳，全「物歸原主」去了！

扳下54會使上方的火焰消失並同時出現電池，另外43左方的房間也成為附圖中的情況。開關55則打開48並招來 Freddy 的攻擊。進入左室打開43後，44才成為一個傳送點，可傳往

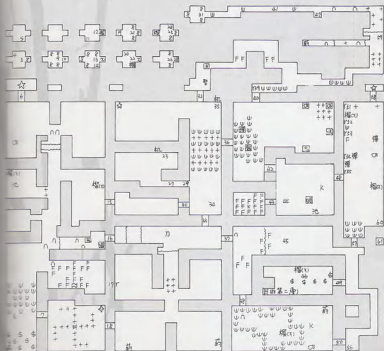
34。58上方的小房間中若有你的朋友，可不要忘了救他出來。

還記得溫伯林先生「看得見但卻進不去」的第二層部分嗎？本層中有個往第二層的梯子正是通往彼處，當然，若有朋友在第二層才值得下去！從第二層上來後出現在46，再往通向第九層的樓梯前進吧！樓梯附近有十字架，「非常非常的重要」！記住這句話。



不驚死款呷擱來

第八層 LEVEL 8



第二層（補遺）：

走到1處可打開2、3。朋友是一定要救，但 Freddy 的帽子拿不拿呢？嘿！嘿！嘿！



第二層

第九層：

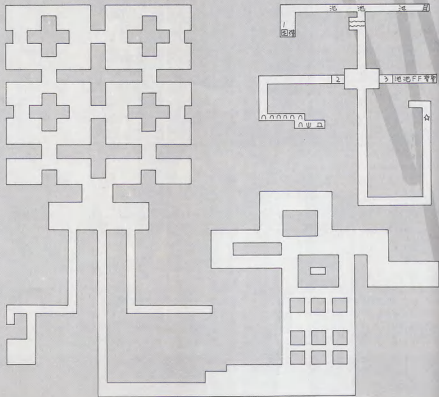
這層的傳送點實在有夠多。在18處你身上的鑰匙會全部被取走，只得拾起右邊的鑰匙打開23。21可將你傳送至8，但14會使你回到22。走到9處，10處的牆壁自動消失。

此室內的傳送點功能為：16→2，19→17，1→15，11則使12消失。接著的一片火海中，24可傳送你至29，但為數眾多的26又可讓你回到24。

通關的方法是勇往直前，只要是未標示26的火焰一經碰觸皆會消失。切記！不可使用冷凍槍滅火，否則將找不到正確路徑。走到31，則32霍然而開。按下30會使上方的火焰消失。別忘了拿了鑰匙之後再由36傳回20。

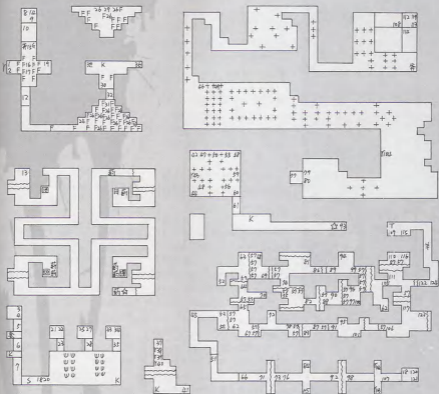
恭喜！你已通過了第一關考驗！打開第二道門，可由25→118，但120會將你傳回27。121則可打開107。按下103，再按84、85，由76回98，接

LEVEL 2



第九層

LEVEL 9



著援下102、103，則76會將你傳至71。此時要回頭亦無方法，因為73會將你傳回71。走到66，出現51通道。

接下來的一段，是對你記憶力與耐心的最大挑戰，稍一不慎，就會由57被傳回45。正確路徑是：54→90，88→78，72→63，52→67，65→123，106→105，111→83，87→69，68→94，99→75，82→91，101→81，74→96，97→70，64→110，116→124

，沿途其他傳送點功能則是：62→53，117→78，89→123，95→67，96→69，100→75，122為力場。

好不容易通過了124，卻見一半頭守護者擋住去路，不由分說，兩三下將它解決。可別踏上115，否則傳回53，你只好重頭再來了！由109傳送至37，底下有三個開關。扳開開關會被傳回124再與半頭守護者決鬥。39才是正確抉擇，並同時將下方的電

流關閉。

還是老話一句：由41傳回20前，別忘了拿鑰匙。在進入第三道考驗前，建議你到第八層買兩顆手榴彈，否則……進入35後，由33→112，同樣的，119會使你被傳回34，而113則可開啟108、114。

通過重重障礙，到達46時，會使49處的障礙物消失。再走往最裏面，將手榴彈安置在79、80兩處，輕輕扳



下104，則見原來的79、80處炸出了一個大洞。走到77可傳送至42。

此房間內各傳送點用途為：47→44、59→42、48→58、55→60、56→50，扳下43則61處出現通道。拿了鑰匙，或許還可救回一朋友，再由93→20。若這三個考驗你都已通過，那麼7處就會出現通道。

到了4處，曼卓會告訴你，若再向前一步，就不能再回頭，心一橫，唱著「七匹狼」：永遠不回頭……大踏步向前邁進。由3→13後，若你尚在本層有未放出的朋友，則可按圖索驥地尋找一番。

看到接棒了嗎？下面是第十層，也是本遊戲中最奇怪、最難的一層。

第十層：

你正位於一時鐘狀的巨大室內，時針與分針由火焰所構成，每隔一段時間還會「轉動」呢！拾起 Freddy 的帽子（若你忘了拿第八層的十字架，則將遭 Freddy 的帽子或手套攻擊，此命必休！），走到44，但卻被傳送至41。再走到51的刀山上，此舉不但毫髮無傷，且將你傳至42。

扳下開關，使44的火焰消失，接著由43傳回47。44的火焰消失後，即可通過而走到下方。扳上49、50後再扳48，可使你被傳送至19。但若你是一陣亂扳，一旦出現48、49、50皆向上的情況，地面就會出現一排刀山，離開後又隨即消失。

傳送至19後，可利用身邊的武器或帶有攻擊性的特殊能力挖掘牆壁（有些地方例外），接著將 Freddy 的帽子放置於38後向外離開，你將被傳回起點。

向右方販賣機處走去，可看見有如數字5的火焰排列；若時鐘並未指著兩點，則將64、65扳成皆向上的狀態，這時出現2字形的火焰，傳送點

68也隨之出現。經由68可傳送至53。

等一下！可別忘了拿 Freddy 的手套！將手套放置於70，其大略情形，與38相同，（64向下、65向上出現「3」，64向上、65向下出現「4」，64、65皆向下則出現「5」）再度回到起點，這次向下方向再探個究竟。

由62→58，將54、55扳成54向下、55向上的情況，61才將你傳送至67（若54、55皆向下，則由61→39）。扳下開關，可使你待會兒不會從66被傳回56。接著由右方68處的旋風回到57。

再由62→58，將開關扳為54向上、55向下，此時的61會將你傳至63，接著由60→71。扳下73會出現火焰，可傳送你至74，但同時也出現了一堆怪物。

進入這條狹長走廊後要做什麼事情，我也不大清楚，只得由75傳回起點。在這裏特別提醒的是時間的重要。例如64、65的部分就須在5點之前完成（因數字只到5）。而連同待會兒的所有工作則須在12點以前完成，否則化為一條大蛇出現的 Freddy 將出現攻擊你。更要命的是，你永遠打他不死，而只有眼睜睜看著生命力耗盡的分兒。

接著的一段是最麻煩的一段，請讀者一步一步照著指示做，否則若走錯路、扳錯機關，一切努力將前功盡棄，想再達成目標，可真是前途茫茫！

走至36，則34消失，但到了25後34又出現。扳下10，則9消失，接著扳下8使24消失。扳下7後，螢幕出現指示：建立南北向牆並使東西向的牆消失後，再回到此地。啥意思？繞逆時針方向來到23，扳下開關可使11消失。

接著由22→39，此時發現36出現了開關，扳下開關，則6處聲消失。扳下12使24關閉後，再由22回到39。

接著扳下36使6關閉。再扳兩次12使26關閉並由22→39。

走到37後，35消失，而到了27，則35又出現。再由22→39，此時37出現了開關，扳下開關使5消失，接著扳1使28消失後，由12走到27，則20消失（若由27走到12則30出現）。

接著的步驟是：扳下29使13消失，最後由22→39。扳下36，進入後再由10走到25，使21出現。再由22→39，扳下37，進入後扳下31使16、17間的牆壁消失。由25走到10，使21消失。

接著的步驟則為：扳下17使15消失，扳下18使32消失、扳下12使26消失，扳下10使9消失，由10走到25使21出現。從25經32、18以順時針方向

到達12（以免破壞「格局」），由12走至27使20出現，再依剛才的順時針路徑由32經32、18走至7。

扳下開關之前，請對照圖形是否如附圖。若是，則扳下開關後轉被傳送至33。將十字架放在4處，並拿走一聖水離開後就再度回到陳腐已久的起點。

至上方扳下46（若任務未完成則扳不動）以轉至40，將可用資源搜刮一空後走至45，此時教母告訴你：救了幾個朋友就能擁有幾分力量。你是否會因所有朋友都歸西後卻仍未Game Over而沾沾自喜？在這裏就可看出你的功力高低了。

踏上52，也就是劃「X」處後，

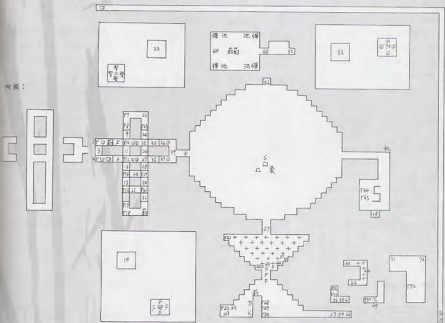
你將被傳送至起點與鬼面蛇身的 Freddy 進行最後大決戰。像倫告訴你一個秘密：若使用特殊能力需67次才可消滅 Freddy。祝你好運！

後 記：

「邪不勝正」適用於現在的你嗎？在我消滅了 Freddy 後，只見 Freddy 那著名的鬼屋矗立眼前，耳邊並傳來一陣單調的 PC 音樂。教母提醒我：沒人知道 Freddy 何時會再回來，只有好好地守護著這條曾經腥風血雨的街道。

正當我被感動得一塌糊塗、痛哭流涕，而欲聆聽進一步指示時，卻不料一碰鍵盤，卻跳回了 DOS 了！天啊！好爛的結局！不過原作者能在兩張磁片裏，寫出這麼多的腦力激盪，我們就不要太苛責他了！你說是嗎？咱們有緣再見！

第十層 LEVEL 10



異形神廟 攻略(上)

Lord Jean



各位玩家好，我是 Lord Jean。大家或許會奇怪，我為什麼撈過界跑來玩冒險遊戲呢？因為異形神廟是我看過最詭異、最匪夷所思的遊戲了。不論是故事，操作方式都獨樹一格。還有一點……先不談這些，我們趕快進入正題吧！一進入遊戲，你首先要面對 5 項嚴苛測驗。只要一個步驟錯誤，主角可就死於非命啦！一開始，測驗使者會扔給你一個物品，這個物品就決定要進行的測驗是什麼，以下會一一介紹。每當完成一項測驗就可以取得骷髏頭，將它交給中央大廳內的守衛，就可以將手上的物品換成另一項測試所需的工具。

測驗一：牆壁 (The Wall)
所需工具：匕首 (Dagger)

解法：當你進入這一關時，在畫面中央可以看到三個三角形。用游標去按它，中央的開門會隨之開關。你要一直交互嚐試按那些三角形，直到中間三角形亮起，而中央開門是關著的情形出現。如圖。此時就



熟練地從上按這不知有何功用

可以打開右側或左側的小門進入異教徒的墓穴 (Infidel's Tomb)。



異教徒的墓穴，就像上有槽孔，似乎要插入某些東西。

爬上台階 (將游標移到 Step 處，按鈕，選 Climb On 指令) 將匕首插入槽孔 (將游標移到物品欄匕首上，按鈕，選 Put In 指令，再將游標移到槽孔 Slot 處，按鈕)，這會使整個牆面旋轉到另一面。取回匕首 (游標移到畫面右上圓球，按鈕，指到匕首，按鈕，選 Take 指令)。進入走廊，如進入中央大廳 (The Master's Orbit) 就重來，直到進入一小室 (約 1/15 的機會)



室，最有骷髏頭的小

。將游標移到畫面下方的小洞 (A Deep Cavity)，按鈕，選伸入手臂 (Stick Your Hand In) 指令，就可拿到第一個骷髏頭。

測驗二：雙子星 (The Twins)

所需工具：金杯 (Goblet)

解法：當你進入這一關時，可以看

到兩個蛇頭，先不理它，進入隔壁



兩個可破裂的蛇頭，灌水進去試試。

房 (The Source)。可以看到一個蛇頭泉 (Fountain)，先爬上去



蛇頭泉！嗎？新鮮的泉水。

(Climb On)，再檢視它 (Inspect)，發覺蛇眼有些奇怪，按下它 (Press The Eye)，蛇嘴吐出一道泉水，用金杯盛下一些 (Fill Goblet)，爬下蛇頭泉 (Get Down)。回到有兩個蛇頭的房間 (The Twins)，打開左邊蛇頭 (Open)，灌入泉水 (Empty)，浮出一個骰子 (Dice)，拾起它 (Take)，打開右邊蛇頭 (Open)，放入骰子 (Put In)，聽到叮噠一聲，現在你可以由畫面中央的門進入另一間房間 (Who Will Be Saved?)



性異的房間的，許多手伸出來，不知要把提什麼



，進入之後，可以看到畫面中央的三角形內有許多手，可以拉上或推下，但不知有何用途。在牆上有個蛇頭，按下它（Press），聽到隔壁房間有響聲，進入右方的門，發覺回到了蛇頭泉，但地板上的石板卻突了出來，共有六個容器，只有一個內有骷髏頭，其他都是有毒的，你必需打開其中一個，閃爍就死了（Lift）。最好先存入遊戲再選（遊戲並未提供其他線索指示該開哪一個，據我測試結果，好像是隨機設定的。）

測驗三：圈套（Nose）

所需工具：燈（Lantern）

解法：你進入房間之後，可以看到一個人站在中央台子上，頸部套著繩子（若沒有機會塗黑一片）。爬上左方繩子（選 Rope，選 Grab Hold），右方繩子會斷掉。解開那人的繩子（選上面那條繩子 Rope，再選 Take），誰知那人卻乘機攻擊，結果自食惡果，掉了下去。



小心吊在那的
人會攻擊你。

壓下左方的橫樑（選 Lever，再選 Push），檢視凹處（選 Hollow，選 Inspect）就可以拿到骷髏頭。

測驗四：深淵（De Profundis）

所需工具：繩索（Rope）

解法：一進門你就會看到一個怪物沈入酸液之中。先等待一下（Wait 指令），天花板會出現一個鉤子，將繩索投擲上去，（選 Rope，選

Lase，再選 Vertical Column），再等待。原先你所站的地方會縮回去，若沒有先吊在鉤子上，你會死在酸液之中，又等待（Wait），那怪物又會浮起來，跳到背上（選 Granite Monster，再選 Jump On It），取回繩子（Take Rope），那怪物會載你到對岸，並取得骷髏頭。



這
是
真
的
大
怪
物

測驗五：蜘蛛夫人（In The Scorpion's Presence）

所需工具：石蒼蠅（Stone Fly）

解法：進入房間之後可以看到右方有個圓柱（Statue），向它祈禱



進入蜘蛛夫人房
間內，需向怪
神像祈禱

（Pray）就可打開中央的門。進門之後就可看到蜘蛛夫人，要先爬過



難
看
的
蜘蛛
夫人

蛛網才能和她交談（指到 Web 處，再選 Crawl 指令）。將石蒼蠅給牠（Give Stone Fly），她會要求你殺她，拒絕（Refuse）。將石蒼蠅餵給藍色的蜘蛛（Give Fly

to Blue One），可以得到紅色蜘蛛（Red Spider）。回到原先房間，將紅色蜘蛛塞入圓柱上強開的溝（選 Red Spider，選 Put In 指令，再指到溝 Open Mouth），讓櫃柱底下的門會打開，有個傢伙會把頭伸出來，不要理他。直接進入密門（選 Trap Door，再選 Pass 指令），就可拿到骷髏頭。

當你將第五個骷髏頭給守衛之後，測驗使者會出現，給你一個奇怪的蛋。帶著它走進個處上外牆有個守衛站著的通道，把蛋給他看（Show Egg），他就會讓你通過。進入中央大廳（Concourse）後，進入右下角的門（Dreams of Slime），守衛會擋住你，把蛋給他看（Show Egg），並答應他的要求（Accept）就可進去。進入房間之後，找張草席休息一下（選



躺在草席上，選
對最終的命運。

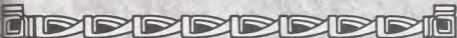
Matress，選 Lie Down），遊戲就結束了，結局自己看。



成
祭
祭
壇
上
的
犧
牲
者，難道這就
是
最
後
的
下
場
嗎？

P.S.：你是否覺得結局太悲慘了些？想看看是否那個地方不對了？不告訴你！下期再說。

+



泰坦風雲

完全攻略



SAM 傅瑞勳

泰 坦風雲是個十分容易上手的角色扮演遊戲，沒有任何謎題困擾遊戲的進行，但不知是筆者英文程度太爛，抑是遊戲製作者有點「啊噠」，劇情只看懂三四成，所以底下的任務部分或許不很有趣，但你玩了就知道。

一、練功與賺錢

話說湯姆·傑克蘭(Tom Jetland)今早在軟體世界本部前踩到「狗屎」，接著便駕著探險太空船來到了泰坦(Titan)——人類太空中的前哨站，但太空船不幸kiss一個姆指大的碎片，湯姆順利地逃到普萊斯(Primus)，但太空船卻筆直墜落到泰坦星上，替泰坦增加了一個礦坑。Tom為了償債，只得同意調查普勒希加(Proscenium)的巨變。

一開始，Tom在交誼廳裏，而你正操縱著他的未來！先加入隊員吧！起初只能加入一個人，而後只要你提升屬性或學習技能一次即可再加入一名隊員，職業建議選Marines，因其有auto等頗重要的技能，屬性方面，魅力、智慧越底越好，教育程度不要太高，其他三項屬性當然是越高越好，不過日後可練，倒也不用太在意。

出了交誼廳，往西北方行來，進入賭場，此時請注意著效是否已關，否則賭上一天一夜總不到一萬元也不稀奇，建議派Tom玩宇宙寶果(Cosmic Keno)，如果你要派其他愛將，最好先確定愛將已打過一場仗，否則等到Tom要和他分錢時，你就知道閉門羹的滋味了，原因是新加入的隊員不信任你，必先共患難後才能同享樂。回到正題，起初Tom只有500元，賭注任君挑，筆者建議1元，以免賠光，下注4或6個數字，找個東西壓住[Enter]鍵，這段時間即是你的free time，以後可逐步增加賭注，筆者的習慣是10000元以上即下注20元、6個數字。依此步驟5分鐘約可賺一萬元(如果你的電腦是AT的話)，直到賺夠二、三十萬就神神有餘了。

填滿了荷包，離開賭場後別忘了存進度，順便把儲存方式改成戰鬥後自動儲存，接著坐捷運到普萊斯尼(Progeny)練功，理由有二，第一：其他二個城都有會主動攻擊的人群，對初期冒險者不利。第二：在此城練功時常去的地方很集中，像醫院War game Room、武器店等，免受奔波之苦。

到達之後，去購置目前最好的護甲及槍類武器，別買能偷劍，雖然比.357手槍貴，但畢竟槍射極遠。接著即可找人群打架，大致說來：citizen、beggar、women、children最好打，police、soldier、medic、romad不好打，hit man和hunter最難打；在遇到人群時，你可以選擇不開打，但有時別人會主動找你麻煩，像是被通緝時遇到police你就倒大楣了，不過在進入戰鬥狀態後，你還有機會會跑，倘若不幸失敗，只得撐過一回合，等待下次機會。

有足夠經驗後，先指派一名隊員學programming技能，直到能成功切入主目錄及主目錄中的War game Room學員名冊，現在，你可以大步邁入War game Room了。進入War game Room後先學戰鬥護甲技能，因筆者尚無法確定護甲技能高低是否影響防禦力，所以要學幾次由你決定，其餘經驗可先學auto技能，直到可用Part beam武器為止，別忘了去護甲店買Battle Armor。

接著，建議先學醫療技能(當然是去醫院學)直到能使用Med kit(分A、B、C三級)急救用品為止，若在學醫療技能時，螢幕顯示：

「你的能力不夠，必須提升能力才能繼續深造醫療技能」，去綜合大學提升教育程度再回來學，直到能用這種不限次數的急救用品為止，如果隊伍中有任一人擁有且能使用它，在戰鬥以外的任何時間，你隊員的健康狀況一定是最好的（死了除外），前吧！

接下來，你可以學 throwing 技能或提升屬性，不過由於屬性總和有限制，請先三思，建議先練敏捷，至於力量、精力其次，其他屬性隨便，而其他技術如 arc gun, rifle 等都可免了，從費時間罷了，原因是攻擊性武器最強又不會消耗的只有自動武器和飛彈發射器，你總不能對敵人說：「停火！我先去買武器吧。」！

最後一點請注意，若在戰鬥時交給電腦控制，當你的隊員情況危急時，電腦會自動使用急救物品，不過偶而也會陣亡（敵人太強的時候）。若由電腦控制，好像只會用槍類武器。若你欲自己控制，請小心，當前面有隊員擋住時，千萬不要開火，尤其在使用投擲類武器時，除非你想讓敵人輕鬆一下，看看你自己人打自己人。

二、拯救暴徒

一切打點妥當後，先找個終端機玩玩，每一項都看一看，可別懶惰，我說什麼，你就做什麼，要不然你玩不下去別找筆者。回到正題，當你找終端機翻過後，除了從廣告、信件得到資料外，也發現主目錄某些選項的特殊功能，列於下面，至於主目錄其他的選項就自己研究吧！

Mine Closure：打開礦坑。

War Games Rooster：讓你進入 War Game Room。

Police Records：消除你們的犯罪記錄（殺人並不算犯罪）。

Speeder Reservations：拿到 Pass Card 限用一次，可免費乘車。

Tuner：此選項需有較高的 Program-

ming 技能才會出現，可學得 Golum 護甲技能，至於 Golum 護甲嘛…多找些 Police 打打就有了。（只有切入此選項的隊員才學得到 Golum 技能）

接著去警察局查詢懸賞，請注意你的記錄是否清白，否則請準備好保釋金。出了警察局該去哪裏呢？去修理店（Repair Shop）逛逛吧！沒想到 Primus 城的修理店不收你的紅包，沒關係，去 Progeny 和 Parallax 城的修理店交紅包，果然問到訊息。等到你把這兩城的修理店（六個左右）都問遍了，所有有關任務的資料也差不多齊全了，準備正式冒險囉！

根據在 Progeny 城中一間修理店所得訊息，我們先到 Parallax 城的戰技訓練中心（Combat Training Center）並依店員所言撒個謊，沒想到戰技訓練中心的職員信以為真，辦出他們的黑箱絕活：Golum 技能訓練，只可惜貴了點，要不要隨你。

回到 Primus 城，按著廣告所逃到武器店（Munitions Store）找 Cybil 談話，她要我們幫她去找一個盒子。既然有酬勞可拿，當然義不容辭囉！根據 Cybil 所言，出城向南隨便逛逛，直到出現浪浪者（Nomad）送你一個 finder。隨著 finder 的指示在城的東南方停下，使用檢索附近地區（Examine this area）指令，可是…沒有工具可挖！只得回城再設法。

對了！說不定礦坑有工具，利用終端機打開礦坑，進入後請注意，有時會碰到坑洞，若過不去可改變隊形即可，不過有時坑洞剛好在路中，可改變隊形成 L 狀，讓前面的人先過，再改變成 U 狀就能過過了（此指隊伍朝北的時候，請自行體會）。在一條通道的盡頭找到了我們最需要的 Mining laser，即刻回到城中，出了城，在相同的位置再度 Examine this

area（請記得先學 Mining 技能，雖然筆者不知道不學會怎樣），果然找到一個 box 且發現一個向下的坑洞，毫不猶豫地跳下去。

進了洞口，發現這原來是說明書最後兩頁所附的地下迷洞地圖所稱的地下迷洞，先四處走走，直到某位隊員發現某樣奇怪的東西，讓你按了不次空白鍵看完訊息為止，此時即可回城把 box 交還給 Cybil 了，可得些許酬勞，再到城中央偏西北的兩間醫院串門子，在其中一間會有特別的遭遇（如果沒有，請再回坑洞逛遊嬉）你玩了就知道。

接著到 Progeny 城的護甲店，老闆正需要幫忙，看來又是浪浪者搞的鬼，風天不負苦心人，在城東的酒吧前遇見了，一言不合，三兩下就被我們解決掉，老闆高興地要送我們戰鬥護甲，只可惜我們只穿 Golum 護甲。助人為快樂之本，我們邊吵歌邊前進，撞到了電腦中心的大門，既來之，則安之，派 Tom Jetland 去見網路負責人，他一看到我們便大吐苦水：要我們回到 Primus 城拿 Interface card。來到 Primus 城的電腦中心，再度派 Tom Jetland 進去，負責人不耐煩地詢問我們的來意，見到桌上那塊 Interface card，本打算花個 5000 元買下，可是又怕他要詐，仗著自己武器精良，乾脆硬搶（這是犯罪行為哦！）回到 Progeny 把它交給負責人，他送了個 remote terminal 給我們，以作報酬。

Parallax 城好像很久沒去了，去該城東南方的健身中心接受任務吧！女老闆會問你話，回答[Y] 看完一段訊息後接受任務。出了中心趕快前往此城的戰技訓練中心，打算把一個公事包交給她的哥哥，沒想到他回 Primus 去了，他的秘書給了我們一張 Pass card 要我們去 Primus 的戰技訓練中心找他。

上了捷運，正打算閉目養神之際，有人想暗算，開玩笑，以迅雷不及掩耳的速度轟掉他們，阿彌陀佛，罪過，罪過。坐下來沈思，忽然有滴滴答答的聲音從公事包傳出，我的媽呀！聽不成是定時炸彈，連忙趕到 Primus 的戰技訓練中心，把公事包扔了就走，匆匆交代幾句，他收下公事包卻訝異地表示他沒有任何姊妹，看來我們被耍了。正當我們氣憤地離開時，裏頭轟然一響，連忙回頭，只見一張告示：「修復中，暫停營業」，看來是惹禍了。

坐捷運溜回 Parallax，聽說 Able 的姊妹在大學裏，可是誰又是 Able？管他的，去了就知道，可惜一無所獲，去護甲店看看，噢！那不正是 Cybil 嗎？什麼？要和我比賽？正當我搞不清狀況時，她一溜煙上樓去了，但旋即被一群警察帶走，身上還受了傷，聽說還要住院呢！真奇怪。（揀帶

公事包時千萬不可在其他地方逛得太久，否則…後果自行負責！）

回到 Primus，聽說大學有事情發生，連忙過去看看，嚶，看來是有人闖空門，看看有什麼線索，有了！這粉紅色的腳印似曾相識。離開大學，向礦坑方向前進，在礦坑上方的十字路口找到相同的粉紅腳印。向北走到戰技訓練中心東方的轉角，遇到一群警察，好啊！原來是你們這群敗類，盛怒之下把他們全解決掉，但大學失竊的一個奇特的瓶子也破碎了，同時也找到 Mining Laser，早知道就不進礦坑了，不過別忘了，此遊戲名稱為 Mines of Titan（泰拉礦坑！？）不去去玩一玩那多沒意思呀！

Primus 和 Parallax 說的大學都去過了，哪來 Able 的姊妹？嚶！說不定她在 Progeny 也不一定，再度趕到 Progeny，一進大學，就有一位和藹可親的老者邀我們入內談談，這就

奇了，難不成我又看錯了，管他的，隨他過去就是。原來這位老者和泰拉原生物有過接觸，他送了個 finder 給我們，要我們想辦法找出是誰搞鬼。

看來這是最後的旅程了，我們意氣奮發地告別了老者，出了 Progeny 城，隨著 finder 的方向走，不知走了多遠，訊號越來越強，哈！找到了，使用 Examine this area 指令發現一個火山口，我們當然要下去，否則不就白來？

下了火山口是一個廣大的迷宮，路又多又雜，還有許多熔岩會使你的隊員受傷，更可怕的是有許多泰拉原生物會攻擊你，而且牠們可不是隻隻都好打，尤其是「鐵雞」（圓形就是如此）。在這裏你就知道 Med kit 急救物品的好處了，另外在這裏，你的隊員經常有和在地下迷洞相同的奇怪遭遇，自個兒慢慢看吧！為了你能順利完成遊戲，筆者除了附上地圖外（圖 1、2、3），另外建議你遇到敵



人時，能逃盡量逃，反正你經驗再多也沒用，何況也沒有「榮譽」點數限制，以免不小心死了人還得重新載入遊戲。

接連下了三層後，竟然身在一山谷裏，爬出去看看吧！哇！那是什麼生物？看來是他們破壞 Proscenium 城。噢！那不正是礦坑的電梯嗎？躲開他們溜進電梯，沒錯，一出電梯就是 Proscenium 的礦坑（以上為電腦文字敘述，若有謬誤，敬請包涵），打開你的說明書看地圖，可以發現此礦坑分西北、東南兩部分，先走到西北部分，看你的地圖找出西北部分向東北延伸最遠的通道，走到盡頭可發出一樣梯，這就下去了！

什麼？不能看地圖！沒關係，筆者提供路線圖（圖4），或許不是最近的，但一定能到達向下的樓梯，找到樓梯後當然要下去，這層一樣不能看地圖，筆者再度不辭勞苦，請照圖5走至☆點。

在☆點發現了密門，原來岩壁後另有洞天，哇哇！如此大的機器，一定是 Proscenium 的礦工發現了，卻要機器造出的生化怪物解決，於是 Proscenium 就被毀了（以上為電腦



圖 3：地下三層



圖 4：Proscenium 礦坑下一層

量劍有無關係？

經過一番激戰後，倘若你沒有全滅，那恭喜你，你已經成功地拯救奉獻了，當然，由於 remote terminal 的作用，這部機器再也不會危害奉獻的殖民地了，同時，一切的負債全部取消，本人還打算親選統治者呢！

密註1. 如果你願意，可以強行闖入統治者辦公室（牠不會見你的），只不過這是犯罪行為罷了。

密註2. 劇情並非直接進行，你可以先觀

任何事，最重要的是拿到老者的 finder、電腦中心的 remote terminal，尤其老者通常很晚才會出現。

密註3. 若你碰到某個地方都沒有出現攻略上所述情況，請先跳過，最後再來，並按攻略上所需的都做一遍。

密註4. 說明書寫：去 Parallax 找往 Proscenium 的方法，筆者頗感疑惑，請專家高手幫忙解惑。

密註5. 呀！膽小又有錢的人有福了，你可以在 Progeny 一間修理店開列訊息，意思是你可以在 Progeny 某一間賭場買列文胡復甲，數量可指只有1，索價聽說只要20000元。

圖 5：Proscenium 礦坑下二層



☆：最終決戰處

劇情），正當我們想來這來龍去脈時，四隻原生物發現了我們，旋即展開一場世紀大決鬥。筆者建議由自己控制，由於距離太近，無法使用投擲性武器。筆者曾經三度大戰原生物，第一次大獲全勝，第二次陣亡一人，第三次卻只存活二人，不知道和擁有能

+

代碼：冰人

攻略（下）



／溫松淋

當 下潛至510呎時，便將船身恢復水平，以慢速前進，並放下攻擊潛望鏡（註3），選擇刺針魚雷，開始攻擊。敵艦也不是省油的燈，歷經幾小時的驚險纏鬥後，終於將敵艦擊沈。

R：「長官，有訊息傳來。」

我解完密碼回到駕駛座，S：「聲納偵測到此區有冰山活動。」

我打開多用途戰術幕，潛艇已位於冰層下方，難怪覺得愈來愈冷。行駛了一段距離，突然發現前有一座偌大的冰山（註4），接著又出現一座，活像海怪猙獰的獠牙，此時不由自主地打了個寒顫。趕緊採取緊急避讓措施，從兩座冰山中間的空隙穿了過去，親身距離冰山只有幾公尺，此時冰山若是移動一下，準被壓個粉碎。好不容易穿了過去，沒想到又出現一座冰山，看得真是傻眼了！終於穿過冰山帶，便加至全速，趕緊離開這個鬼地方。

S：「長官，冰山帶已消失。」
「長官，前方冰層有裂縫。」
「150度方向偵測到主動聲納，在北方100英里處。」
「聲納是固定的…可能是冰站。」

我命令通訊員與冰站聯絡（

CONTACT ICE STATION）

R：「長官，已和冰站取得聯繫。」

「長官，有訊息傳來。」

解完碼回到駕駛座，一看地圖，MY GOD！才解完這個碼，潛艇居然就從北極圈到冰島的外海，而且時間一點也沒變，這艘潛艇的性能真是太好了，I LIKE。

接著我將速度加至全速，並以30度傾斜下潛（按 \uparrow 3下）。

S：「反轉層位於水下1000呎處。」
「海床上有綠海藻。」

導航員：「應貼著海脊前進，長官。」

S：「偵測到單推進器。」
「普源位於左舷26000碼，中型船隻。」
「否定目標為生物。」
「發現另一艘潛艇。」
「目標靜止…無聲納…須監聽。」
「偵測到聲納反應…位於左舷。」
「目標辨識…是蘇聯攻擊潛艇。」
「敵艦伸出魚雷管。」
「敵艦轉向30度，18000碼接近中。」
「敵艦向我們發射魚雷。」

看來蘇聯潛艇早已尾隨於後，本想與之交戰（註5），無奈武器在與蘇聯戰艦交戰後已所剩無幾，這樣是打不贏它的，該如何是好？難道今天將成為我的忌日？

我雙手捂著臉，腦中一片凌亂，不知所措…突然靈光一閃，想起剛才聲納員不是報告在海床上有綠海藻嗎？躲進去聲納就偵測不到了。

好在剛才已下潛了，等下潛至1200呎時，便將筋流閥反轉，以崩在到達海溝時，速度降到5節，並打開主動聲納，聽著垂直聲納，等下潛到2300呎時，與海床的距離已不到10呎，便馬上恢復水平，免得擱淺在海床上。

然後把主動聲納關閉，等速度降到5節時，敵方魚雷已接近到只剩幾百碼，此時6枚魚雷發現目標已消失，只好盲目地朝正前方前進。

S：「敵方魚雷接觸前13秒。」
「魚雷已從潛艇上方通過。」

躲在海溝裏果然有效，看著敵方魚雷一顆顆落空，心裏真是一「殺頭，快事也；賜酒，痛事也；先喝酒，後殺頭，痛快事也！」

雖然魚雷全都落空，但敵艦仍不死心，繼續攻擊，反正他們錢多嘛！隨他去。

折騰半天也累了。先小睡一下再說…。

S：「長官，長官。」

「做什麼？」

S：「敵潛艇接觸前10秒，開始倒數，（全視屏息以待）10、9、8、……、4、3、2、1。」「長官，敵潛艇已從我們上方穿過！」「敵艦遠程中」「敵艦已消失」。

經過8小時的航行，已到了突尼西亞的外海。

S：「聲納接觸」「偵測到不規則聲納」

此時想起在最後一次的命令中，在提到以聲納作為導路訊號，於是馬上打開主動聲納，接著又把它關掉。

S：「聲納已消失」「長官，是我方戰艦」「長官，戰艦啟動被動式聲納」「目標顯示在多用途觀測幕上」「戰艦以十字形表示」

於是便將觀測幕關掉，目標果然顯示在上面。現在必須將潛艇開到偽裝成貨輪的戰艦下方，以躲避突尼西亞的海岸。於是我們朝45度方向慢速前進，並上浮至152呎，朝向目標前進。

S：「潛艇正位於貨輪下方」「貨輪開始移動」（註6）

此時我專心控制潛艇，緊跟著貨輪，好不容易混進海岸。貨輪一完成

任務，便一溜煙就跑掉了。

突然有人輕拍我的肩膀，原來是休息過後的艇長，好親切的感覺啊！但聲音卻麼虛弱：「●●，表現得不錯嘛！」「上浮至70呎，以慢速前進（速度8節，上浮角度30度，按兩下[↓]鍵），我們得觀察海岸。」「很好●●，我們來看點風景。」

於是我站起來，看到潛望鏡已升起。

C：「朝岸邊，這邊的海岸線有砲臺在這邊，睜大眼睛，找出港口。」我走到潛望鏡前，握緊把手，開始觀察（LOOK SCOPE）。首先在40度方向看到港口，接著又在282度看到油井。

將潛望鏡收起來，向聲納員問距離（GET DISTANCE TO RIG, HARBOR），然後開始在心中計劃進港的路線。

直接進港嗎？可是港內有砲臺在這邊，不成！得先把砲臺給引開，該如何引開呢？真傷腦筋……有啦！施展36計中的第4計「調虎離山」，把油井炸了就可引開砲臺。

於是就到魚雷室拿炸藥，進了魚雷室，看到大門的右邊有個櫃子，門上標示著炸藥，打開櫃子一看，有水底用的塑膠炸藥及兩盒水底照明彈，便拿起炸藥（GET EXPLOSIVE）

和兩盒照明彈（GET FLARE）（GET FLARE），然後到機房跟機械士拿貯物櫃的鑰匙（GET KEY）。

接著去貯藏室，打開第3個貯物櫃一看，裏面放的都是潛水裝備。機械士隨後走了進來：「我幫你把裝備拿去脫離輪。」

我就上去引擎室，看到左邊有個貯物櫃，旁邊有個按鈕，走過去按下按鈕，門一開，裏面有具水中推進器，就把它拿出來（GET VEHICLE）。有了這個東西，潛水就方便多了。先檢查一下（INSPECT DIVER），運轉很正常，但有些輕微震動。檢查震動的來源（INSPECT VIBRATION），發現是來自傳動軸，檢查傳動軸（INSPECT SHAFT），原來固定用的螺帽及墊圈脫落了。

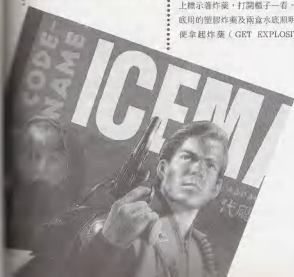
量得傳動軸的直徑（MEASURE SHAFT）為 $\frac{1}{4}$ 吋，接著到機房打開櫃子，拿 $\frac{1}{4}$ 吋的螺帽及墊圈（GET NUT, WASHER）。然後回到引擎室，經過放手工具的抽屜時，順便拿起 $\frac{1}{4}$ 吋的扳手（GET WRENCH），再把推進器拿出來。

先套上墊圈（INSTALL WASHER），再套上螺帽，然後用扳手鎖緊（TIGHTEN NUT），一切沒問題，就爬上樓梯。

到了脫離輪，打開門進去，看到裝備已放在角落，在牆上還有個按鈕。先穿上潛水裝（PUT ON GEAR），再按下按鈕，海水就慢慢灌進來，等海水灌滿時，打開輪蓋游出潛艇，一離開潛艇就打開推進器朝前並邁進（註7）。

到達油井後，找個地方安裝炸藥（SET EXPLOSIVE），裝好後就啟動定時器，然後沒命地朝港口游去，數分鐘後一聲巨響，震得我頭昏眼花，還差點被碎片打到，嚇出了一身冷汗。

到了港口一看，好可愛的魚兒，



還會眨眼睛呢！遠遠就看到一條紅魚，怪可怕的，還是離牠遠一點比較保險。

游到港口的入口時，突然感覺到有一股強大的吸力，難道他們在入口處佈下磁場以防有人潛入，這可不能冒險，於是另尋通路。

我著著發現了一個洞口，游進一看，黑漆漆的，打開電燈（TURN ON LIGHT），發現三條通路。該走那一條好呢？我點起照明彈好看清楚點（LIGHT FLARE），突然發現照明彈燃燒後的餘燄都朝同一個方向流去，對了！它們一定是流向出口的。這路在陸地上用火把來找出口的道理是一樣的。

於是就跟著餘燄走，每當遇到又路便點起照明彈判定。游了好久，發現在另一端有光線，用照明彈確定出口就是這個方向，游過去後，哇！終於重見天日了。

剛好起過磁場，但減了一大圈，可真累人。氧氣量只剩一半，不可再拖延了，急急朝前游去。

有人撒下魚網，那一定是逮給人了。但得先把推進器藏起來，免得被人發現。

繼續朝右游，來到一處碼頭下，看起來是個藏東西的好地方，便把推進器藏在石頭縫裏（HIDE DIVER），然後游回下網的地方。

等網子撒下後，看看四下無人，便把瓶子放進去（PUT BOTTLE），然後拉一下網子，漁夫便把網子拉上去，等漁夫再把網子撒下來表示可以上去了。

游上岸，走到漁夫的後面，用阿拉伯話說出「冰人」（ICEMAN），漁夫聽了點頭，看看四下無人就塞了一條魚給我。

我注意到有條魚還留在魚嘴裏，於是把線抽出來（GET LINE），看到在魚鈎上方綁個塞子。把它拿

下來（REMOVE WEIGHT），仔細一看，原來是一顆鐵製的膠塞。打開來看（OPEN CAPSULE），裏面有一張地圖，指示換裝的地點。

此地不宜久留，照著地圖的指示向左走，看到一扇敞開的門便走了進去，才剛進去，馬上就有一名警衛出來巡邏，好險！差點就被逮到。

看看四週，在角落有一只木箱，打開一看（OPEN CRATE），裏面放著一套衣服，便將衣服換上（CHANGE CLOTHES）。

才剛要出門，馬上又有一名警衛在巡邏，等他走後，馬上向右走到一處叉路。看了看，決定走上面那條路碰碰運氣。

我來到一個小鎮，往左走，哇噠！好漂亮的池塘，還有一隻紅鶴，在池塘旁有個女人，好熟悉的背影！便問她說出「冰人」。

她居然用英語回答，讓我吃了一驚：「你好，冰人，還記得大溪地嗎？很高興能和你一起執行任務。」

我幾乎無法控制自己，但想到這裏到處都有警衛在巡邏，就極力撫平激動的心情，然後向她拿地圖（GET MAP）。

她塞給我一張地圖及公寓的鑰匙，另外還有一張偽造的身份證：「找到公寓，我待會兒就到。現在我得先和美國方面聯絡，告訴他們任務進行得很順利，另外我還在廚房留些東西給你。」

難道是為慶祝久別重逢，特地準備一頓豐富的晚餐，真令我感動。

照著地圖，我找到了公寓。一進去，真失望，什麼也沒有，但任務還是得繼續。

電話旁邊有張名片，拿下來（GET CARD）一看，是一家快餐店，下面有他們的電話，另外底下還有一組電話號碼，暫且不管。

先看看廚房有什麼好東西，打開

櫃上的櫃子一看，沒什麼特別的，整個廚房都搜遍了，就是沒找到什麼。

枱桌上還有三罐罐子，拿起最小的一罐（GET SMALL CANISTER），看看沒什麼，放回去，再拿起中間的（MIDDLE）也沒什麼，最後拿起最大罐的（LARGE），打開蓋子（REMOVE LID），搜一搜（INSPECT CANISTER），發現底部有夾層。

把糖倒掉（POUR OUT SUGAR），拿掉夾層（REMOVE BOTTOM），底下塞著保麗龍，便拿掉保麗龍（REMOVE RUBBER），中大獎啦！裏面有一把槍。拿起來一看（GET GUN），是散彈槍。

走到打開冰箱（OPEN ICEBOX），拿起奶油壺子（GET BUTTER DISH），打開一看（OPEN BUTTER DISH），有一張紙，拿起來（GET NOTE），一看（READ NOTE）是去時對恐怖份子數日來的觀察結果及援救的計劃。

現在該來辦點正事了。拿起電話，撥了寫在名片上的號碼。

「喂，這裏是基地，有何貴幹？」

我假裝成快餐店的老板說（TALK）：「今天我們會有一個新的送貨員送快餐過去。」接著又打給快餐店跟他訂了份快餐（ORDER FOOD）。

我瞄到在冰箱上有一捲包電線的膠帶，拿了起來（GET TAPE），以便等一下綁人用。

送貨員一下子就到了，真是名符其實的「快」餐。

開門讓他進來，送貨員：「先生，這是你訂的快餐，熱騰騰且非常可口。」我心裏暗自偷笑。

他把快餐擺在枱桌上：「先生，總共是15塊錢，謝謝！」

我什麼也沒說，只是慢慢把手伸

進口袋掏出來 (DRAW GUN) 說：「不要動，這不是搶劫！」

這個送貨員頓時嚇得屎滾尿滾，連忙把手舉起來：「求求你饒了我，我身上只有50塊錢，你要的話，全拿去好了。」

我笑著說：「別怕，我只是要借你的衣服一用，沒有惡意。」(UNDRESS CLOTHES) 等他把衣服脫下，再用膠帶把他綁得緊緊的，嘴巴貼住！

換好衣服準備出發時，文塔時走了進來：「你找到我留給你的槍和紙捲了嗎？」

「是的」

文塔時：「我們動作必須快一點，我剛剛接到消息，大使快要被移走了。現在我必須去安排直升機，你快上貨車。對了，別忘了把槍藏好。」

於是我上了貨車，直奔恐怖份子的本營。

到達後，門口有兩名警衛，我拿起快餐 (GET FOOD)，把槍藏在裏面 (HIDE GUN)，然後下車 (OPEN DOOR) 走向大門。

警衛用懷疑的眼光上下打量著我：「你叫什麼名字？」

回答他後，另一名警衛就走過來攔身，還好他沒有檢查快餐，不然就死定了。

檢查完後，他打開大門和我一道進去。

一進去，就看到大使被綁在椅子上，有一名警衛靠牆站著，而和我一道進來的警衛則站在大使旁邊。

把快餐擺到桌上 (PUT FOOD)，打開蓋子，正猶豫著，站在大使旁邊的警衛說：「把食物拿給這個人，然後拿著錢快滾吧！」接著就叫我走過來。

機不可失，我馬上抓起槍 (GET GUN)，轉身扣下扳機 (FIRE)，警衛應聲倒地。

我馬上瞄準另一名警衛，打中他的脖子，他還來不及反應，麻藥就已經發生作用，整個人癱在地上。

好險！剛剛要是有點差錯，我這條小命就不保了。

檢查兩名警衛 (LOOK GUARD)，已經不醒人事，另外還發現他們衣服上別有 KGB 的徽章，看來蘇聯也插上一腳了。

我向大使表明身份並請他保持安靜，然後替他鬆綁 (UNTIE AMBASSADOR)。

才一鬆開他嘴上的膠布，他就馬上嘔吐亂噁講個沒完，再講下去警衛都要趕過來了！趕緊請他換上警衛的衣服 (CHANGE CLOTHES)：

「我們最好快點離開。」(LEAVE)

走到大門口時，大使因為太過於緊張被認了出來，警衛：「站住！」

心想這下完了，突然大炮不知從那裏冒出來，一槍斃了警衛，在牆上留下斑斑血跡，我不禁吐吐舌頭，好可怕的女人！

靈魂甫定便匆匆上車。照著文塔時所說的方向，來到了一條險峻的山路，前有山險，後有追兵，看來不拼是不行了 (註 8)。

一咬牙，油門直踩到底，車子猶如脫韁野馬狂奔而行，突然前面出現一個急轉彎，猛踩剎車，在刺耳的剎車聲中，車身擦撞到山壁，差一點就失去控制掉下山崖。

經過幾個驚險的急轉彎後，終於到達了山頂，連忙跳下貨車上了直升機。直升機起飛後，KGB 才到達山頂，看他們在下面氣得直跳腳，把我的肚子都笑疼了，我緊緊抱住文塔時……

數小時後，直升機降落在航空母艦上，休息片刻後，我出席了一個調查會議。

艇長：「衛斯利少校，美國忠貞情報員。恐怖份子集團綁架美國大使

是由 KGB 策動的，使美國與突尼西亞的關係惡化，以切斷 兩國 的石油貿易。假使計劃成功，美國將無法平穩油價，則全世界的石油將大幅漲價，造成大恐慌，而蘇聯將坐收漁翁之利。

衛斯利少校，由於你成功完成任務，扭轉了整個趨勢，也向全世界揭露了蘇聯的陰謀。少校，言語無法表達國家對你的感激，美國海軍以你為榮。現在在飛行甲板上有個特別的頒獎典禮正等著你呢！」

上了飛行甲板，好多人都已站好，於是我站到頒獎台上，樂隊就開始演奏 Anchors Aweigh，此時覺得胸中的熱血都沸騰起來。

「立正！」海軍少將：「華尼·布希爾少校，因為你的機智及勇敢的精神，使得任務順利完成，也因為你在緊要關頭以熟練的技術保障了潛艇上全體軍官的生命，所以我們要頒給你全海軍勳章，最後我們將頒給你代表海軍最高榮譽海軍英雄勳章。」

此時我真是高興得說不出話來。

將軍：「華尼頓有鑑於你優異的表現，決定將你晉升為上校，恭喜你一將升上校！」

註 8：擊沈敵艦的方法：

欲擊沈敵艦的條件為必須擊中敵艦 3 次，而擊中敵艦的機率是由亂數決定，只要一 Restore 遊戲就會改變。

比較好的作戰方法為：當代表敵人魚雷的橫線出現在觀測幕時，就開始發射魚雷，大約發射 6 枚的魚雷，多一點也行，然後等魚雷快擊中敵艦時，將速度儲存起來，然後再發射魚雷，大約發射 3 枚。

至於武器存量，魚雷飛彈：4 枚、魚雷誘導彈：4 枚、雷射魚雷大約有十幾枚，武器只用這一次，所以不必節省。

假使魚雷都沒有擊中敵艦的話，

可再 Restore 遊戲，有到擊中為止，雖然這是投機的方法，但若不如此做，將會浪費很多的時間。

當敵艦魚雷非常接近時，不可發射飛彈或魚雷，否則會暴露位置，而被擊中。

註 4：通過冰山帶的方法：

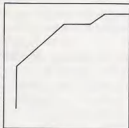
通過冰山帶的方法很簡單，只要不讓冰山位於觀測幕的正中央，大約偏佔左右兩側另觀測幕就可通過。一定要讓潛艇從剩餘冰山的中間穿過去，否則冰山就會消失，而前功盡棄了。由於冰山帶非常長，請耐心地走完。

註 5：在遇到蘇聯潛艇時，假使魚雷還有剩，也可以一邊下潛一邊發射，但還是要躲在海溝裏。運氣好的話，就可將之擊沈，比較不會浪費時間。擊中敵潛艇，也能加分。

註 6：跟隨貨輪的方法如下：

如圖 1 所示，角度及箭頭代表在何種角度潛艇的行走方向，例如在 25 度時，潛艇會朝上直走，而旁邊的曲線代表貨輪，即十字標前進的方向。假使潛艇開始落後時，就要加速，和改變角度，超前則減速和改變角度。

圖 1：25° : ↑ 45° : ↗
65° : → 85° : ↘
105° : ↓



註 7：潛水路線：

圖 2 為潛水之路線圖，一個方格代表一個畫面。只要一到油井，就可下達安裝炸藥的指令，裝好後馬上儲存遊戲，然後再 Restore 遊戲，此時背景音樂若有出現炸彈才會爆炸，若沒有出現，必須再重覆前面的步驟。洞穴入口在螢幕上方偏左的地方。

- ①起點 ②油井 ③海岸
④洞穴 ⑤磁場及入口
⑥及棚 ⑦橋墩

圖 2：

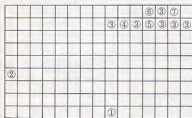


圖 3 為洞穴行進的路線，在到達 ②後，馬上將遊戲儲起來，因為不太好游，這條路的出口在右下角，但角度若沒抓好，將游不出去，請多試幾次。

按轉彎鍵，讓車子繼續行駛，然後注意看時速表，當速度開始下降時，那個位置即是轉彎的時候。

若是試了 N 次還是無法通過時，不用氣得跳腳，只要按一下 [F3] 鍵，就可發現已置身在航空母艦上了，不過這樣就看不到直升機起飛及

圖 3



次。在游出洞穴後，氧氣量最好剩剩一半以上，否則會不夠用。

KGB 氣得跳腳的精彩畫面了，多可惜呀！是不是？

註 8：通過山路的方法：

首先將遊戲儲存起來，然後開始加速，轉彎前需將速度減至 20 公里以下，當車頭接觸到彎路的弧線時，連續按轉彎鍵直到轉過為止。若老轉不過去，可使用下列方法：轉彎時，不要

註 9：

在遊戲裏有三個地方的分數是與技術來評分：(1)通過冰山帶的最高分數 10 分。(2)第一次與貨輪會合時是 5 分。(3)緊跟貨輪潛入港口為 10 分。

創世紀 VI

完全攻略

新登場

你——虛偽先知

背負著深不可測的命運

來到曾經五番浴血奮戰的第二故鄉
一度死裡逃生，八次王前請命

現在……

瞬息多變的旅程正迎向你

王立天



In a cataclysm of sound and light, a bolt of searing blue fire strikes the earth!

危險!

魔法書是旅程必備的
東西，別忘了拿



創世紀VI 是有史以來最棒的
RPG，至於它的優點，玩過
的人已知道，沒玩過的人也知道，
所以就 甯說了。

玩創世紀VI最重要的是跟每一
個人 TALK，一方面可瞭解劇情，
一方面也有助於遊戲的進行。此

攻略只是供玩家參考，所以都只是
寫重點。

還有，請把說明書 K「清楚」
再來玩，否則保證你一頭霧水。

現在舉起你的 Sword，向拯救
不列顛之路邁進吧！不列顛，我來
啦！…唉喲…



BRITAIN

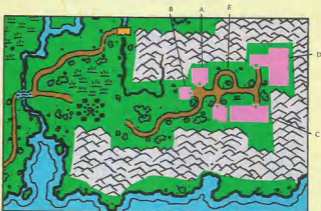


- | | |
|----------------------------------|-------------------------|
| A. Lord British's Castle | I. The Healer's Sanctum |
| B. Royal Orchards | J. Baker |
| C. Blacksmith | K. North Star Armory |
| D. Stable | L. Weaver |
| E. The Oaken Oar | M. Fletcher |
| F. The Conservatory/Royal Museum | N. Provisioner |
| G. The Royal Mint | O. Iolo's Boxes |
| H. The Wayfare Inn | P. The Blue Boar |

事前準備

打死三隻小魔怪之後，先和 Lord British 談話（別忘了先解除戰鬥狀態）。查閱原文說明書，回答他的問題之後，可以拿到一把鑰匙，可用它開啟皇宮內及下水道大多數的鐵門；再問紅色月之石（STONE）的使用法。接著把 Shamino 在片頭中搶來的書拿給 Lord British 左邊的魔法師 Nystle 看，他會叫你去 Lycaenum 找 Mariah 解讀。Lord British 右邊的戰士竟然是 Geoffrey，他無法加入隊伍，不過會叫你去 Cove 找 Gertan 詢

COVE

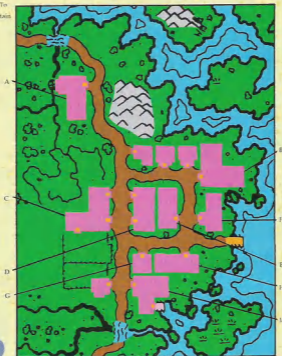


- | |
|---------------------------------|
| A. Viscount Ahmrand's Residence |
| B. The Well of Good Fortune |
| C. Satha the Healer |
| D. Rudylom the Mage |
| E. The Traveller's Shrine |



PAWS

To Britain



To Trinsic

- A. Flour Mill
- B. The Cat's Lair
- C. Dairy
- D. Slighterhouse
- E. Seamstress
- F. Weaver
- G. Rope Maker
- H. Thread Maker
- I. The Sweet Dreams Inn

問魔怪佔領神殿的近況。

再和隊伍中的人談話，只有 lolo 能幫你收集全隊隊員的黃金 (Gather) 或均分所有黃金 (Split) 至於他想要講的故事，由於 Dupre 的抽嘴，一直無法和道。

接著到 Lord British 為你準備的房間拿取補給品，別忘了桌子上那一本黑色的魔法書，在第六代必需使用它才能施法。此時利用鑰匙打開皇宮大門兩側的鐵門，使用

轉軸 (Crank) 之後就可以離開皇宮。

由於治安良好，怪獸很少，錢也不好賺。可以到 Paw 的織布店買大量的布，走到對街的裁縫店去賣，一個人一鐘可賺 75~90 GP，一天下來大約有 7000 GP 的收入，非常好賺。此時採用單獨行動，並把身上的物品暫時扔在地上，賺起來更快。

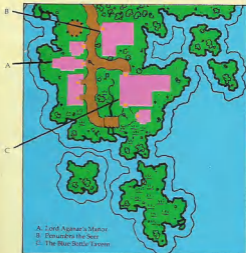
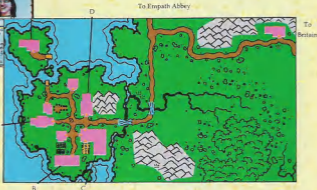


SKARA BRAE



老兄，借把魔弓
用用好嗎？

- A. Town Hall
- B. Wine Maker
- C. The Haunting Inn
- D. Deozana the Hoarder
- E. Horance the Alchemist



- A. Lord Agass's Manor
- B. Eonumbra the Seer
- C. The Blue Sotter Tavern

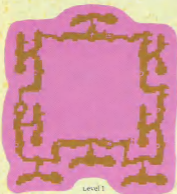
至於武器防具，在 Britannia 可買到魔弓，若身上錢不夠，她會送你一把，因此可以省下一筆錢。魔盾在加入 Serpent's Hold 的蘇比畢畢後可得到一面（需準備一面 Heater Shield 一顆寶石（Gem）一塊金塊（Nugget）），地下城還可撿到一面。

魔法是旅途中的必需品。可以買到魔法的地方有：1. Cove 2. Lyceum 北方 3. Skara Brae 北方島上 4. Yew 東南方（需坐小舟順著河流前往 19° N 4° E）旅途中必要的魔法有心靈移動術，解魔法鎖、消失術、解除力場、空空之力和強力驅魔（可解除隊員被 Daemon 精神控制）等，準備充份後即可踏上征途。

解放神殿

解除神殿上的魔法必需站在 Altar 旁邊使用 Rune，並念出該神殿的新禱文（Mantra）。各神殿的 Rune 和新禱文如下：

THE CRYPTS



Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

• **Honesty** : Rune 在 Moonglow 地下墓穴中(CRYPTS), 可由酒店秘密室或 Lycasum 北方法師 Xiao 家

臥室下去。酒店秘密室阻礙物可用消失術或攻擊消除之。墓穴的鑰匙可去找在酒店南方有一間小房

子, 裏面有一個頭上有星形刺青的人, 向他問「Beyvin」就可得到一把鑰匙。找一間門口有權花的房間, 按尋骨骸即可獲得。Mantra 為 AHM。



JHELOM



- A. Naughty Nomaan's
- B. Town Hall
- C. The Warrior's Sinsad Inn
- D. The Swoed & Keg

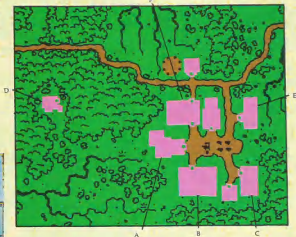


• **Compassion** : Rune 由公立音樂學校 (博物館上面的房間) 的小女孩 Ariana 持有, 需經她媽媽 (酒店老板娘 Anya) 的許可就可以到手。Mantra 為 MU。

• **Valor** : Rune 在 Jhelom 酒店北面牆的老鼠洞中。晚上皇宮大廳有一隻老鼠, 和他說話再給他一塊乳酪牠就可以加入 (Join) 隊伍。回到酒店使用單獨行動即可得到, 再和牠說話即可使牠脫離隊伍 Mantra 為 RA。

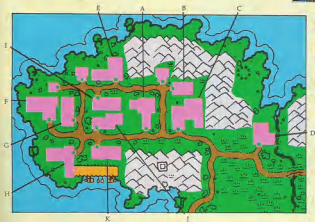


- A. The High Court
- B. Prison
- C. Arms of Justice
- D. Logger
- E. Tinker
- F. The Slaughtered Lamb



- Justice: Rune 被小偷藏在 Yew 酒店裡一個盆裝下面。移開盆裝就可以看到。Mantra 為 BEH。
- Sacrifice: 必需加入 Minoc 音樂公會才能取得。先到 Yew 西方樹林中找 Ben 買木頭，再到

Minoc 東邊鋸木廠離開，然後拿給 Minoc 的 Julia 做成排笛。接著找會長 Selganor，拿出排笛並說出「6789878767653」就可以得到 Rune。Mantra 為 CAH。

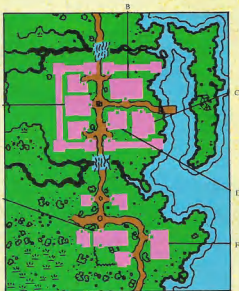


- A. Artisan's Guildhall
- B. Instrument Maker
- C. Governor's Mansion
- D. Sawmill
- E. Healer's Mission
- F. The Tinker's Inn
- G. Basket Weaver
- H. The Crow's Nest
- I. Glassblower
- J. Clockmaker
- K. Death Watch Armory

TRINSIC

- Honor：直接拿走 Trinsic 城中石壇上的 Rune 即可。Mantra 為 SUMM。
- Spirituality：搜尋 Skara Brae 北方 Marney 家櫃子，在箱子裡可找到。Mantra 為 OM。
- Humility：跟 New Magnincia 市長回答「Condor」即可獲得 Rune。Mantra 為 LUM。

- A. The Mayor's House
 B. The Fool's Pair o' Dice
 C. The Paladin's Protectorate
 D. Blacksmith
 E. Stables
 F. Wounds of Honor



NEW MAGNINCIA

註：提昇等級時，神殿與屬性之關係——

當經驗點數累積至某一數值（400、800、1600、3200...），到美德神殿與 Altar 說話（Talk）並唸祈禱文，就可以提昇等級與提高屬性。其關係如下：

神殿	提高屬性		
	STR	DEX	INT
Honesty	3	0	0
Compassion	0	3	0
Valor	0	0	3
Justice	1	1	0
Sacrifice	0	1	1
Honor	1	0	1
Spirituality	1	1	1
Humility	0	0	0

民國79年11月8日

軟體世界雜誌擴頁紀事

編輯部全體獻上衷心的感謝

感謝您陪我們一同走過成長的歲月

我們真心期望

你能分享我們的喜悅及成長

我們將不斷的努力奮鬥

當站在頂峯時

再一次

邀您共嚐成功的滋味



SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games

今日——

我們以您睿智的選擇為榮

明日——

你將因軟體世界雜誌的成果為傲

CAVES AND DUNGEONS

地圖符號說明

Map Key

	Ladder Up		Pillar
	Ladder Down		Statue
	Obstacle (Stalagmite, Brazier)		Room, Building
	Door		Puddle
	Water		Secret Door
	Lava		Obstacle
	Bone Arch		Swamp
	Hole Down		Pier
	Geyser		Skiff
	River		Guillotine
	Spiderweb		Stocks, Signpost
	Bridge		Well
	Trap (Field, Spikes, Bear Trap)		Logs
	Cage		Shipwreck
	Grave		Graves
	Switch		Dungeon Entrance
	Lever		Lamp Post
	Platform		Ship

◀有魔盾要賣嗎？我想要一個 ▶媽媽叫我不要和陌生人聊天！



我們有…

最佳的廣告版面
廣大而活躍的消費層
完整而快速的發行網

經過近二年多的努力
如今我們擁有600多家經銷點
25000份發行量及100000名讀者的實力
然而我們並不以此自滿
堅持求新求變
是軟體世界雜誌一貫的執著

我們沒有…

誇大不實的廣告
言過其實的宣傳
巧言訐辦的SALESMEN

雖然
從 0 到 25000
從 套色 到 彩色
從 32 頁 到 104 頁
路 走 得 很 辛 苦
但 當 桂 冠 加 身 時
一 切 都 變 得 值 得 了



電腦遊戲老饕的“最愛”

■ 11月份第一屆金磁片獎得獎作品大覽



第一屆金磁片獎全體休...

在今年8月20日落幕。由於各方...

熱烈回響再次地激發了電...

的設計水準，軟體世界...

將與您分享此國人...

自製軟體的成長...

敬請期待

金磁片獎
得獎作品系列大廳



■ 楚漢之爭



■ 電腦



■ X-ROCK



■ 挑戰俄羅斯



■ 麻雀學園

WE
ARE
THE
PERFECT
MARVEL

我們需要您—

一株不斷成長的樹
需要您供給新的養分及呵護
讓繁茂的枝幹增添新綠
感謝軟體世界雜誌忠實的讀者群
由於您的持續灌溉
我們才能更加茁壯茂盛

您需要我們—

傑出的創意需要足夠的發展空間
有限的預算需要最佳的廣告效益
我們幫您做最有效的宣傳
將是您進軍市場的最佳利器



“心動100”三重贈獎活動

屬於你我的雜誌——“第3波”

滿100期了

爲了表示我們的一點心意

我們準備很多獎品

都是您想要、需要的

走一趟“第3波雜誌”

現場訂，當場刮

讓您刮刮樂，請立即行動！

抽獎活動獎品內容：



特獎1名

詮圖超級天翼386B-25
一套
(價值45,000元)



頭獎2名

EPSON 24針印表機
LQ1010C 一台
(價值18,000元)



二獎5名

勁靈替網卡一套
(價值6,950元)



三獎10名

功同台灣民俗大觀一套
5冊
(價值3,400元)



四獎20名

世基加菲貓電視遊樂器
一組
(價值1,300元)



幸運獎200名

飛天 OAmate 普及版
及使用手冊一套
(價值500元)



活動期間：自79年12月1日起至80年1月10日止

(劃撥訂戶以郵戳爲憑，逾期概不受理)

現場訂·當場刮



第一重：

於活動期間內訂閱第3波雜誌

一年贈1991年日誌一本，二年贈精美記事本一組(附電腦碟)

第二重：

於資訊展會場(台北、台中、高雄)現場訂閱可當場參加刮刮樂，中獎容易！

第三重：

於活動期間內不論現場訂閱或郵送訂閱均可參加抽獎活動，獎品豐富！

參加辦法：

凡於資訊展會場當場訂閱第3波雜誌者(訂閱一年彩券1張，2年2張，以此類推)，即可現場參加刮刮樂。立即刮，馬上中！(刮刮樂獎品於現場公佈)如未刮中，亦可將刮刮樂彩券投入摸彩箱繼續參加抽獎活動(無論刮中與否，均可參加抽獎活動)，郵送訂戶本公司會將抽獎聯投入摸彩箱參加抽獎並將存根聯寄上，請保留存根以備對獎！

開獎日期：

80年1月16日於定基科技公開抽獎

中獎公佈：

於80年2月份第3波雜誌(102期)公佈中獎號碼。

領獎日期：

80年2月1日~28日，逾期及存根與毀者無效。

領獎辦法：

特、頭、二、三獎請帶身份證及存根至定基科技門市部領獎(依稅法規定凡中獎金額在1,500元以上者需扣繳15%稅金)；幸運獎及四獎可親自至上述地點領獎，亦可將姓名、電話、郵寄地址填妥於存根聯寄至台北市民生東路977號第3波雜誌發行課領獎(幸運獎須加附郵費50元四獎須加附郵費100元)

訂閱辦法：

①可於12月資訊展會場(台北、台中、高雄)當場訂閱。(資訊展台北展%~%、台北世貿、外貿展覽館、台中展%~%、台中外貿展覽館、高雄展%~%)。

②郵送訂閱 / 請抄下劃檢帳號到郵局劃撥，劃撥帳號：1422957-0
戶名：定基科技股份有限公司

第3波雜誌訂閱價目表

	新訂戶	續訂戶 / 學生價
1年	1200	1120
2年	2240	2100
3年	3150	2940

定基科技股份有限公司

地址：台北市民生東路977號

電話：(02)7630052、7656850轉訂戶組

傳真：(02)7656874

1991全新出擊



多



媒



體



ELECTRONIC ARTS



軟



體



我們的生活中
總有些缺憾
如今
完美——
不再是幻想
創造——
不再是夢的
因為
你即將擁有這一切

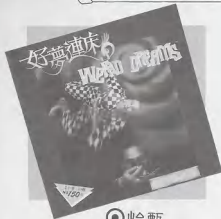


ELECTRONIC ARTS





七嘴八舌



◎怡甄

如果沒拿去當衛生紙用掉的話，那請玩家翻翻塵封已久的軟體世界雜誌第2期國外報導17頁。相信一年半前當GAME迷看到此頁時，一定會震驚於以當時之遊戲製作技術居然能造出如此不可思議的畫面。一年半後，它——好夢連床——仍然獨領風騷，由國內軟體世界正式推出與諸迷見面。

此遊戲內容在描述一位手術台上的病人在夢境中之所作所為。雖然一切看來是如此地荒誕不經——在棉花糖機中翻滾、與真人一般大的蜜蜂賽跑、用在天空中飛翔的魚??與怪物格鬥、在琴鍵上翩然起舞……。It's impossible!這是給人的第一印象，但在遊戲之餘也不得不對那份幽默感與天馬行空式的幻想發出會心的微笑。

對大多數玩家而言這

或許不算一個問題，但如果你家的電腦與筆者一樣是石器時代4.77 MHz XT級電腦，你一定會覺得遊戲進行速度真不是普通的慢，沒有TURBO什麼動作都慢四拍。還有，CGA模擬程式的表現稍遜了些，建議玩家找其它模擬程式試試看。

對有彩色、TURBO電腦的玩家而言，這是個你千萬不能錯過的動作鉅片。至於單色螢幕的玩家……你難道忍心放棄程式設計師為你精心製作炫爛的彩色畫面？去抱台彩色螢幕回家吧！別忘了順便帶盒好夢連床哦！



◎陳冠帆

獸王記第一個吸引我的地方是變身的那一畫面，他能夠變成四種不同動物的化身，但卻只在變身狼人的畫面稍具用心，有多層次的變化，其他的就十分簡陋了，僅用變身後圖形畫上去而已。第二吸引我的是用AD LIB所發出的音效或音樂，實在太棒了，如果獸王記缺了這一效果，那麼絕對會失色不少。

在獸王記中的攻擊方式，隨著變成不同動物，而有不同的致命絕招，而且也不重複。這個遊戲有十幾種怪物，每一個怪物都有其獨特的攻擊方式和造型，令人目不暇給。到了最後的結局是一隻鳥飛到你面前變成你所要救的雅典娜。看起來這個遊戲的作者十分酷愛變身，只要是重要人物均有其變身的機會。

獸王記也有些缺失，

如果開關的玩家會注意到第一位玩者的控制鍵並不十分良好，易干擾到第二位玩者的手，反倒是第二位玩者的控制鍵較佳，如果能提供改變性制鍵的功能，那就好多了。還有在尚未化身成動物時的變身，均會使磁碟機讀取十多秒的時間，也使畫面停頓了相同的時間，這使遊戲玩起來並不順暢，好像要人喝口茶再玩。

這個遊戲在開始遊戲前的片頭畫面提供不少的參數選擇，可依各人的能力調整，當然也提供選關的功能，這些也是在同類型的遊戲很難見到的功能。我認為要去接觸這個遊戲才會知道這個遊戲的娛樂價值有多高。



遊戲大家談



◎曾伯勳

我是個戰略迷，在各個時空中到處征戰，經歷大小陣仗無數次，所以當我在雜誌上看到它的介紹後，便決心要買了。

正如新片介紹所說的，這個遊戲論其音效、畫面均屬一流，可惜大部分的單色螢幕玩家無暇領略這個遊戲。

本遊戲的優點是音樂渾厚，隨著不同場景而有變化。在地圖畫面時的氣勢宏偉；在兩軍對陣時漸次鼓聲的扣人心弦；在海戰時的緊張氣力，均滿足了聽覺上的享受，這是在其他戰略遊戲中所缺乏的。而它的畫面也相當優秀，四頭馬車比賽或競技場的比賽中不但精緻，更充滿了羅馬藝術氣息；在戰鬥場面中，軍隊的武器及陣甲都可以表現得淋漓盡致。但我認為它最大的優點在於可以指揮戰術，讓人有思考的空間，發明更

好的方法。戰術可以決定你是否能成為羅馬帝國的皇帝。我最擅長的棋形陣式，可直取敵將首級，以最少的傷亡來獲得一塊屬地。

雖然這個遊戲有這麼多的優點，但亦有其缺陷。一是外交談判不易成功，應該提供一套技巧，讓玩家們參考。另外在四頭馬車比賽中，車輛也不易控制，常常會發生車毀人亡的慘劇。

氣氾大帝包含了三國志、水滸傳和北與南的長處，再加上優美的音樂，實在是戰略遊戲中的極品。沒有EGA或VGA的玩家，要多努力存錢了，千萬不要錯過了這麼好的遊戲。



◎阿福

從海軍出擊支援 VGA 256 色，解析度為 320 × 200，頗具可觀性。

在音效方面，它支援了魔奇音效卡，不管是引擎聲、廢砲聲或是雷射魚雷的聲音都十分逼真。

單色玩家所怕的儀表和景觀混亂現象，本遊戲都沒有，而且還特別清楚。而 XT 機型的玩家，只要切掉地面景觀和調整雷達顯示模式、執行起來還很流暢。不過，我建議玩家若手頭有多餘的錢，最好配備高速 AT 電腦 + VGA 顯示器 + 魔奇音效卡如此的全套組合，玩起遊戲來，才能得心應手。

至於從海底出擊的內容，不瞞各位，實在帥呆了。第一，具有可更改預設任務及自行設計任務的功能，包括選擇戰場、設定年代（第二次世界大戰 1939—1945）及時限、設

定船隻並任命船長、給予任務等等。第二，在遊戲進行時，可在自己的艦隊內任意遊走，也可以隨時接管任一艘自己的艦艇，或是讓各艦艇長各司其職，按照你所給予的命令去執行，而變成戰略遊戲。當然，在緊要關頭，你也可以下達臨時命令，指揮你的艦隊如何應變。第三，本遊戲利用分時的方法，可讓兩名玩者輪流上機操作，這項功能，絕對是空前的，而且使得遊戲更高變化、更耐玩了。

以上三大特色，可以組成各玩法，這就有待玩家去發掘了；總而言之從海底出擊是最佳的潛艇遊戲，也是一個不錯的艦艇遊戲。您選擇了德軍了嗎？您的海狼級潛艇準備伏擊了嗎？或者您選擇了盟軍了呢？那麼小心護好您的船隊罷！也許很幸運就在你身邊。

泰坦風雲

增 \$ 術

／一級戰將



Hi! 有心要攻略泰坦風雲的朋友們，相信你們在看了十七期的軟體世界雜誌之徵稿故事之後，都躍躍欲試想把泰坦風雲攻破吧？可是一開始連到帕拉雷克斯(Parallax)的5,000元都沒有，如何進行攻略呢？別急，先找一家賭場(Gambling Establishment)好好賭上一賭，可能可以賺到不少的Money，不過如果本錢不足，可能會輸得一文不剩，故特在此告訴你們一個小秘技。當在賭場中玩宇宙寶果時，下二十倍的賭注，將七個押注的號碼都押在一橫排上，例如30~39號這一排，押七個連在一起的號碼，中的機率將會大大的提高。另外奉勸你最好不要玩雷射吃角子老虎，因為以我最高的賭博技能(Gambling)都不能從它那兒賺到Money，所以你還是別玩吧！

現在言歸正傳，光憑賭場賺的這一點點的Money，實在不夠用，而且賺的速度也太慢了，所以，就靠著我高人一等的智慧請出了PC-Tools，再用我這181的智商改它一改，想不到程式的智商竟有180之高，不過以我181-180=1的1分之還是把它降伏了。Money的數目由區區的幾百元，搖

PC Tools Deluxe R4.24

-----File View/Edit Service-----
 Path=B:\S.*
 File=SAVEGAME.DAT Relative sector 0000000, Clust 000002, Disk

Displacement	Hex codes															
0256(0100)	00	00	49	4A	4B	4D	FF	FF	FF	FF	FF	13	10	16	16	
0272(0110)	12	12	13	13	10	13	10	16	00	00	00	00	54	6F	6D	20
0288(0120)	4A	65	74	8C	61	6E	84	00	00	00	00	00	4D	16	0A	0C
0304(0130)	05	07	06	0C	0A	0C	05	07	06	0C	02	00	00	02	00	03
0320(0140)	00	00	00	03	00	00	00	00	00	00	00	00	02	00	00	00
0336(0150)	00	00	01	02	09	01	3D	01	00	00	00	00	00	00	00	00
0352(0160)	00	00	00	00	14	01	00	00	80	60	00	02	01	00	00	00
0368(0170)	00	00	41	41	41	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0384(0180)	00	00	4D	1D	07	0A	08	05	08	07	09	08	08	05	0E	00
0400(0190)	00	00	00	00	02	02	00	00	01	00	00	00	01	00	00	00
0416(01A0)	00	00	00	00	00	00	00	01	02	00	00	00	00	00	00	00
0432(01B0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	02	00	00	00
0448(01C0)	02	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0464(01D0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0480(01E0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0496(01F0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

身一變，變為了999999元的超高數值，真是令人羨慕啊！現在就用PC-Tools，幫你的Tom-Jetland增加點Money吧！

- 修改前最好備份一份Savegame.DAT檔，否則你若改錯地方，可別怪我事先沒有警告你！
- 進入Pctools，找到Savegame.DAT，用View/Edit的功能叫出Savegame.DAT，然後按[F1]鍵，使檔案為16進位的型態。
- 接著按[Page-Dn]，依照圖(一)劃線所標示的地方修改即可。

(4)標示①為Tom-Jetland，②為第二個伙伴，第三到六人的位置你必須自己去找。不過，也許你的伙伴只有一人，與Tom合起來共二人而已，那你就不用花費心思去找了。

- 將①改為3F、42、0F、00即可得999999元，②同①。
- 再公佈一個秘密，在泰亞斯(Primus)中，你的成員最多只有二人，所以必須到別的城市，成員才能增為六人。

龍之忍者

無敵版

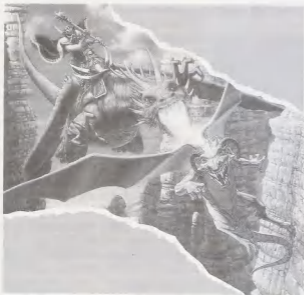
／吳維瀚

首 先進入Petools，放入龍之忍者的Program Disk，叫出目錄，將游標移到STARTUP上，使用F10指令按[Enter]，再按[F4]，輸入下列數值：8B8741，找到後按[F5]，再改成下列數值：B8EF0086741209060即可。

飛龍在天震九霄

談飛龍騎士

/Y.M.J



如果問世界上那一種人最威風，那自非翱翔天際的捍衛戰士莫屬，但是如果把這個問題搬到 AD&D 的傳奇中來問，那答案就變成了…答對了！就是飛龍騎士！

想想看身披黃金戰甲，手執晶亮長槍，風舞大紅披風，跨坐在伸展雙翼的巨大飛龍上，就有一股凜然不可侵犯的威嚴。及至升空迎戰敵龍，在雲端和對方槍劍並出，雷來火往，然後一槍把他們給刺下去，凱旋而歸，那殺神氣勁兒，就不知道可以迷死多少女子。

事實上，我個人認為飛龍騎士的確是個相當棒的遊戲，它的構想新穎，結合了模擬、飛行和神話 RPG，並且有近三十個精心設計的

戰場和劇情，可供玩者盡情地馳騁。逼真的 3D 效果直追各著名模擬飛行遊戲，並予玩者更多的真實感，精美的故事和劇情介紹更是讓玩者彷彿置身於九霄外的善惡決戰中，為了擊敗黑龍勢力而奮鬥不懈。

不可不提的是飛龍騎士的音樂，這是 SSI 的 AD&D 系列自支援魔導書效卡以來最佳的作品，而且多達五百首。舉凡詭譎陰鬱的標題配樂、英武雄壯的出擊配樂、莊嚴的勝利音樂、令人深感前途未卜的奇詭出擊配樂…等，都是水準之上的動人音樂，令玩者能更融入遊戲之中，非從頭到尾玩完不能停止。

飛龍騎士中最令我印象深刻的就是它的 3D 效果，

無論是巨大的飛行要塞、振翅而飛的由龍、輕捷迅速的波札克龍人，或是揚帆疾行的敵船，無不真實的顯現在我們的面前，不再只是幻想中的東西。猶記得在「追擊白龍」的任務中有兩隻夥伴搭乘的飛龍在前方，我一面加速趕上，一面用向左右看的功能去看兩隻飛龍，只見…乖乖！飛龍的振翅、前突的長槍，還有跨坐龍背上的騎士，全都一清二楚，配上翠綠的大地和碧藍的長空，那種感覺真的只有一個「帥」字能形容，結果我看得太過出神，一不小心給白龍的閃電球 K 了下去。我只能說，連龍這種怪不規則的物體都能表現得如此逼真，飛龍騎士實在是一個模擬飛行迷和 RPG 迷不能不玩的絕佳

遊戲。

於是乎，像我這麼優秀的飛行員，當然興沖沖的立刻參戰，但是敵人也非等閒之輩，在激戰數百回合之後，屢仆屢起，最後不得已祭出法寶 PC-TOOLS，才終於放入黑暗之內的巢穴，把九惡黑龍從龍的手下解救了出來。雖然我戰勝了，但是在這期間我所遭到的打擊（一開拼了二十幾次才過，丟死人了）和挫折，大概只有雜誌課的全體同仁們才會了解（我屬的各國×話，他們全聽得一清二楚），為了使各位見習騎士們在鏖奸除惡的過程中能順利前進，少掉幾顆火球，少掉幾次鏖戰，我特別將一些飛行與戰鬥的要訣，以及特別注意事項在本文中——說明，希望各

位熟讀之後能順利完成使命。那麼我當日付出的慘痛代價，也就值得了。加油吧，飛龍騎士！

一、如何御龍



要駕馭一隻龍並不是件容易的事，畢竟你要飛過機翼飛行遊戲才行，如果你還患有「龍門恐懼症」的話，請先自行練習一下，否則只會難逃被火球烤熟的命運。

對於擁有基礎或高手級的模擬遊戲玩家而言，如何御龍你們早已耳熟能詳了。唯一要注意的一點是龍畢竟和戰鬥機不同。因為龍的飛翔力是隨著飛行狀況而隨時改變的，並不像戰鬥機有著固定的推力舉例來說，在爬昇時，龍的速度會迅速的降低，如果你不持續按著「加速」（原來設定為A鍵），速度很快就會降到0並回復為水平飛行，如果持續按著加速鍵，可以維持一定的

速度爬昇，但是龍的力氣（Power）則會開始下降。又在俯衝時速度會自動提高到頂點，如果你一直按著「減速」鍵，速度會降到一定程度，但是龍的力氣也會

損耗，這就是龍的飛行力會隨著飛行狀況而改變。而水平飛行時的速度也會受到先前飛行狀況的影響，如爬昇後回復成水平飛行，速度將會變得很慢，俯衝後回復成水平飛行，速度將會變得很快，而不會自動恢復為進行爬昇（俯衝）前的速度，這都是龍和戰鬥機的不同點。不過，龍也有比較戰鬥機靈活的地方，例如牠可以像直昇機般地停在原地，向左右迴轉也相當迅速，而且絕無失速之慮，沒力氣的時候，牠只會不聽你的使喚而已。

二、戰鬥

為了打倒每世中惡魔下的邪惡軍團，你必須面對一

波又一波的各式敵人，共可分為兩大類：天上飛的和地上爬的。地上爬的只有雷龍和軟船兩種，其餘的全是能在天空和你進行纏鬥的飛行物，有龍人、龍、飛獅（Manticore）等等，因此了解如何纏鬥是完成任務的首要關鍵。



你的武器有那些呢？長槍和龍氣（Breath）是最有效且確實的，龍的擡咬和你的長劍只能在一些可遇不可求的時候使用，所以別太指望它們能發揮功效。長槍的威力是有目共睹的，只有暴暴丸（Death Dragon）能挨上一槍而不死，其他的龍碰到了都是馬上完蛋，可是它只能固定在固定的地方往直衝，不能當作飛彈射出去，所以一龍氣是可投射出去的武器，但是威力沒有長槍大，速度又不一，萬一遇到像暴暴丸那麼敏捷的敵人就没輦了，所以如何充份利用這兩種主要武器是非常重要的致勝之道。

首先，把長槍的槍頭指到龍頭上的雙角之間，如此長槍就像是從龍頭上伸出的一支長劍一般，現在要做的，就是用龍的頭去撞敵人了。臨時亂揮長槍是毫無用處的，把它擡到一個定點，才易

於瞄準與攻擊。

下一步，將敵人對到你的正前方，就像是要使用大神砲射擊時一般，然後儘可能地逼近敵人只要碰觸敵人時，它的身體還有一部份在長槍的槍頭上，保證牠馬上「吱」一聲栽下去。要能夠充份逼近敵人，當然要有相當的纏鬥技巧，不過在此有個小技巧可以幫助你刺殺敵龍。

首先保持和敵龍相同的高度，避開牠噴來的龍氣後向它飛去，等到敵龍大約比龍頭還大些的時候，就可以開始纏鬥了。此時敵龍大概會向左或右飛翔（向你衝過來的時候，容後再述），牠向哪個方向飛，你就往哪個方向迴轉，一開始由於距離尚遠，要迴轉慢些以免轉過了頭失去目標，保持長槍的槍頭在敵龍頭部附近即可。

如此一陣子之後敵龍就會接近（變大），此時就得「用力地」迴轉（按著  或  鍵不放）。千萬別讓敵龍超前，甚至超出螢幕，否則就永遠追不上了。如果一切步驟都正確的話，敵龍會在螢幕上越來越大，最後牠就會向長槍槍頭「湊」過來，在慘號一聲後墜地而亡。



指定龍槍正面衝突



以上是較常見的情形，這種作戰法的要點在於緊緊地「盯」住敵人，千萬不要追過了頭，但也不要讓對方超前逃出銀幕，那就前功盡棄了。假如敵龍正對着你衝來，先避開牠噴出的龍氣，然後仔細瞄，敵龍在快撞上你的時候會猛烈向左或右迴轉，只要你猜對了方向，追上去，一下子就可以把牠給刺下去。

如果你在迴轉時追不上敵龍而給它超出銀幕逃走，那可能是你的速度太快，用「減速」鍵將速度減至以前差不多剛好，減至 $\frac{1}{2}$ 當然是更容易追上敵人（和戰鬥機纏鬥時的原理完全一樣）。但是速度太低的話，你無法拉近你和敵龍的距離，只能看著它在眼前飛翔，靠說用長槍去刺了。

一般來說，敵龍幾乎都保持在同一高度飛行，不會上下昇降，因此只要迴轉轉得好，要刺下敵人幾乎是不成問題，相信只要你多試幾次就能了解。

龍氣是一種類似火神砲的東西，隨著所乘飛龍的不同而有六種之多，不過真正比較有效的還是第一類龍氣（火球、雷球等等），其中又以金龍（Golden Dragon）的火球最快，銀龍（Silver Dragon）的雷球最慢，不過說快也快不到那裏去，試試看你就知道了。雖然美其名龍氣可以用來攻擊逆方的敵人，但是除了「地上爬」的船隻以外，遠程射擊是打不到任何敵人的，何故？因為太慢了，等龍氣射到預定的地點時，目標早就不知去向了，所以只有等目標逼近後再攻擊，才有命中的可能。

逼近敵龍的方法，和使用長槍時完全一樣，唯一不同的是不用靠到很近，只要你覺得「差不多」了，就可以要跨下飛龍開「金口」，反正一噴不中。還可接著用長槍攻擊，多試幾次，你就會和在下我一樣百發百中了。其實在剛噴出去時，龍氣的速度都滿快的，所以呢，

吃我一記“加料”的龍氣

(剛吞了N顆大蒜)……



只要距離夠近，命中應該是

不成問題的。在另一種情形，敵龍正面向我方衝過來時，差不多敵龍的身體（不包括翅膀）比龍頭稍大一點就可以噴出龍氣了，由於相對速度的關係，對方將不會有閃開龍氣的餘裕，結果就是結結實實的挨上一下。儘量避免和敵龍面對面互噴龍氣，因為如果你們的龍氣命中了，你也少不了要吃一發。

特殊的戰鬥狀況，以及應付之策。

1. 圍攻：

圍攻是飛龍騎士中最常見的殘關，試想想你那本來就不多的生命力，獲得可以的鎧甲，去和五、六隻，甚至十三、四隻敵龍周旋。牠們光是把你圍起來各噴一次龍氣，你就少不了要挨一發，再加上那副偉大的龍身雷球不能切換範圍，戰情吃緊時中心地帶一大堆光點擠成一團。你背後又沒長眼睛，往往連怎麼死的都不知道（我就曾為此怒紅雙臉十幾次——抱歉，那不是我的電腦）。幸好你並未發展了下述這種特殊戰法，在此再次向他致謝！

當一群龍向你飛來時，只要進入一定距離，牠們就會噴出第一波龍氣，你應該能輕易的躲過。之後，等雙方逼近時，噴出龍氣（這一發應該會命中），並開始迴轉，如果你猜對邊的話還可以用長槍刺下一隻。再過3~5秒，敵龍的整隻威力差不多回復了，你應該開始往

烽火連天



龍氣的威力要比長槍弱多了，像赤龍（Red Dragon）要吃上三隻金龍的火球才會下去，所以最好把龍氣當做輔助武器，打中算賺到，打不中就算了，反正還有長槍呢！

現在，讓我們來談一些





余晉以至誠……

谷戰——至少最後決戰這一場你是一定碰得上的。在峡谷中作戰相當困難，狹窄的空間強迫你必須在令人心驚的距離內，和一大群敵龍擦身而過。在此不但無法實行誘敵戰法，連敵龍的圍擊都很難躲過，唯一的方法就是進行上述的俯衝攻擊法，但是切記：回復水平飛行後要馬上減速，否則你會很容易一頭撞在岩壁上嗚呼哀哉。此外，由於空間狹小，所以常會有一大群敵龍靠在一起飛行，你偶爾可以「凌」過去試試「手氣」，看能不能打破我的「串燒」記錄。不過這得在敵龍剛放完龍氣後不久才能做，否則……恕不負責！

3. 遠擊戰：

遠擊戰中的敵龍多是一些敏捷、靈活、快速而體力不強的小型龍，像綠龍（Green Dragon）、白龍（White Dragon）等，與牠們周旋的原則是，幹掉一隻算一隻，千萬別被牠們圍攻，那可是會很慘的。龍炮對牠們相當有效，小心地使用會使你逃過很多危機。

一些談話的技巧都說了，剩下的工作就是好好的練習，被敵龍丟下來沒什麼好生氣的，像我一關拼二十幾次不算什麼，最後連 PC-

意雷達上沒有快速移動的光點出現，如果有的話，那表示有人（龍）噴出龍炮了，此時趕快昇昇以閃避龍氣。也許有人會問：「我只看見一、二道龍氣，可以輕易閃過，為什麼要昇昇呢？」因為當一群龍開始圍攻你時，一定會有幾隻緊跟在你後面，就算你把牠們甩掉了，其他環繞在你四周的敵龍也會立刻「補位」，不信的話，你可以用向後看的功能去看，保證你會嚇死。這些龍多半離你甚近，在雷達上也分不清楚，要是牠們趁你專

心追某隻龍的時候，放個火球出來，那你真的是死得不明不白了。因為這些龍多半會維持在一定高度，所以只要昇昇就沒事了。

等你的龍炮威力回復得差不多了，從雷達上挑一隻離你較遠且落單的敵龍，然後俯衝下去。這樣做的目的是遠離那些一直在你附近徘徊的敵龍，如此下降後就不會馬上遭到攻擊，而單挑落單的敵龍可以降到最低被圍攻的機率。於是乎，用龍炮外加長槍幹掉那個倒楣鬼後，你會發現敵龍的龍炮又出來

了，所以……懷疑什麼？再逃啊！

不論攻擊是否成功，切記每隔一段時間後便得昇昇以躲避圍攻，等龍炮威力回復後再進行俯衝攻擊，慢慢地一隻一隻解決，千萬別因為一時急躁而前功盡棄。不過這有時候也需要一點運氣——如果你沒有我這種一槍接連刺下三隻毒龍的手氣，想打勝最後決戰恐怕也不太容易囉！總之，多試幾次，必有成功的一天！

2. 映谷戰：

飛龍騎士中有好幾場映

TOOLS 都拋出來才拼完，可見真能不改玩者，可自封為「天神」而當之無愧了！

總之，多去體會那電光石火間的文戰，揣摸那分寸之間的生死之別，還有，在痛快地刺下一隻敵龍之後，去感受身為一名飛龍騎士的榮耀與神氣！

三、注意事項

在這裏是一些遊戲中的特別事項，了解一下這些事項，對你會很有幫助的。

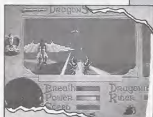
1. 獅龍 (Death Dragon) 是最快速、最靈活也最強壯的敵人。火球幾乎打不到牠，用長槍刺上兩三次，牠才會在空中散成一堆白骨，永遠地安息。
2. 冰龍和別的敵人不同，牠很喜歡飛高，所以如果你混戰到一半忽然找不到敵人，就往上找看看吧！還有，冰龍在敵人死亡時會自爆成一團火球，所以不要用長槍攻擊，否則你和騎下的高騎都會被自爆形成的火球所傷，在用龍氣攻擊後也應立刻避開，因為火球一樣會向你撞過來。

3. 赤龍 (Red Dragon) 是飛龍騎士中最可怕的敵人，牠們不但迅速而且強壯，只要有成群的赤龍出現，那必定是一場硬仗。多多利用「攻擊後脫離」的戰法，千萬別急躁，牠們補位和圍攻的本領可是一流的！

4. 小心雷龍、戰船和暴風。在文戰時盡量遠離它們，因為上面的人會射出大量箭矢，造成多條的傷害，雖然飛高一點就可以使這種攻擊停止，但還是不要接近為宜。

5. 在某些戰役中，雷龍等物可以不用理會，但有時你得把它們消滅殆盡才算完成任務；而在某些場合，你將敵人全部收掉掉之後，還會從另一個地方飛出一大群敵人（像飛行要塞之後）。由於這群敵人距你尚遠，你可能一時還看不見他們，而有：「奇怪，明明宰得一隻不剩，怎麼還沒結束？」的疑惑。總之，如因雷龍上已無敵人踪影，而任務仍未結束，那就依從魔法箭的指示去飛，反正又沒有油料限

制。還有一種最爽的情形，那就是明明還有一、兩隻沒打下來，任務卻突然結束了，那就是你的夥伴替你把它們解決掉了，雖然被別人搶了功勞，但是順利過關不也是件可喜可賀的事嗎？



場戰役，無論如何千萬別使用雷板油膏，否則到時候你將會面對痛苦的抉擇。披風和魔法箭都是損不



嘿！朋友，等等我

啊啊啊……

6. 在峽谷地帶作戰時，由於空間狹小，彼此衝來撞去的，很容易被對方帶到而演出「空中飛人」的意外，為了保命起見，建議你平常不要飛得太低，如此要是你的座騎機靈一點的話，你還有活命的希望，否則……噫！阿門！

7. 在某些戰役中你必須飛越高山峻嶺和冰崖。這在彩色顯示器上看會還算清楚，但在單色顯示器上恐怕就有點……總之，在飛龍龍追擊三隻白龍的戰役中有巨大冰崖，而追殺黑龍王的戰役中有許多高山，其他的就自己保重！撞崖而死可是很丟人的。（奇怪的是，覆自己不會本能的躲開嗎？）

8. 在第一次冒險時，騎士聯盟會要求你捐獻一件東西，後來又有一次要捐三件東西，所以你最初的七小

得的，捐了以後就别想玩了，可是不捐又不行，此時你就只有再從前幾個重來一次了。所以在前幾個多忍耐一些，等到第二次捐獻後就可以放心用了，但是……喂！你也得為最後決戰留後顧啊！

9. 在追擊黑龍王之後你將可得到一件索蘭尼瓦盔甲 (Solamnic Armor)，這件盔甲具有相當的防護力，我不知道走其他的路徑是不是也會到達這一關（我是一路昇級上去的），總之，這件盔甲在最後決戰中有很大的功用……廢話！要對付十三、四隻赤龍，皮不厚點怎麼行？

以上就是我K完二十場戰役的心得，字字辛酸，句句血淚，希望對各位有所幫助，早日擊敗惡魔軍團。謹祝各位武運長久，「拼」得愉快……下回再見啦！



Ultima

VI

許世樺

THE FALSE PROPHET

各位 ULTIMA VI 的玩家們大家好，相信各位大哥大姐在冒險的旅途中一定

有碰到物品過重無法攜帶的困境；小弟我有個以魔法書

攜帶超重物品的方法供各位參考，可以免除因藥草過多而無法攜帶的麻煩！

首先將魔法書丟到地上，再將物品丟在魔法書上，



過叢林之神這個 game 的朋友，一定覺得其畫面的精緻及動作的流暢堪稱一流。尤其是它那體貼新手的設計——十條生命，更是讓人感到欣慰。雖然如此，努力拼到最後，也總不免一失足成千古恨，在無數次的死亡邊緣求生後，勇敢的冬文斯登博士，終於發現到一個起死回生的秘密——乾坤挪移，左右旋轉。

其實方法有夠簡單，只要當冬文斯登博士不幸死亡

時，（畫面上剛剛顯示一個沒有輪孔一具死屍時），立即按下：**Tab** or **ENTER** 鍵，轉身。可按一下或連按數次或邊走邊按保證可以起死回生。不論是何種死法，摔死、被駝鳥撞死...等（投入水中除外）。習得此法後更可不用擔心被來路不明的箭射死，實在是個好方法。P.S 說明書補充：**F9**：切換音效。



創世紀 6

魔法書

另有妙用

可以發現物品消不見了（進入魔法書中了），以 LOOK 指可以看到魔法書比原先重了許多！此時，再將魔法書 GET 起來，然後持用魔法書。由於持用魔法書時魔法書不佔任何重量，使得您原先丟入魔法書那些物品變成毫無重量了！例如您將物品丟入魔法書後魔法書重 40 STONES，在您持用魔法書之後，背包突然減輕 40 STONES 了，這樣您就可以再多攜帶 40 STONES 的東西了！

要注意的是丟入物品後魔法書不可超過人物本身所可以攜帶的最大重量，因為如果超過就無法 GET 魔法書，無法 GET 就無法持用，這就無法達到我們我希望的目的，所以別太貪心了！

適合丟入魔法書的物品包括藥草、金錠、食物，因為這些物品丟入之後仍可使用，至於其它物品丟入則需再取出才可以使用！

關於如何從魔法書中再取出物品，我們一定要先準備另一本魔法書（具有 4 TH 的賦予生命-*Animate* 的 SPELL），才有辦法取出物品！也就是說最少要有兩本魔法書，先將原先您將物品丟入的那本魔法書丟到地上，然後持用另外準備的魔法書，對地上的那本魔法書施以賦予生命-*Animate* 的魔法，物品就——從魔法書中跳出來了；然後您必須將地上那本魔法書「打死」之後才可以將它 GET！所以重要物品沒有必要不要隨便丟入，拿出來是很麻煩的！

雲國小精靈是個不錯的遊戲，而且非常容易上手，只可惜每個關卡有時間限制，同時鍵盤不能留至下開使用，筆者無意間發現一個技巧，能將時間暫停提供各位

參考：在每個關卡開始先按下暫停鍵 **P**，後再按下音效鍵 **S**，然後便開始遊戲即可，但如關卡失敗，時間就會開始計算，可依上述步驟再被一次同樣有效。

凍結時間

雲國小精靈



修改篇 (下)



星河超能力戰記

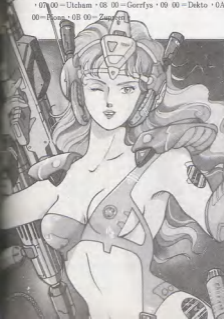
一、各人資料 (續)

Sector 0

起始位址	自己	第一名隊友	第二名隊友	第三名隊友	修改說明
防護衣	8C	AE	D0	F2	01 00 表 Trogan 3 · 02 00 表 RAMZES 6 · 03 00 表 SHEEK 9 (最具防護力)
Marker	8E	B0	D2	F4	前 4 bytes 為座標, 第 5 byte 為衛星編號
超能力	96	B8	DA	FC	種類和對應值見註一
人種	9B	BA	DC	FE	可為 00 00~0B 00 (見註二)

註一: 00 00=Beam, 02 00=Teleport, 04 00=Shield, 08 00=Suction, 10 00=Mega Shield, 20 00=Empathy, 40 00=Hyper, 80 00=Marker, 00 01=Mind Jump, 00 02=Duplicate, 00 04=Magnify。改成 FF FF 則擁有一切超能力。

註二: 00 00=自己, 01 00=Shulous, 02 00=Minton, 03 00=Jiftok, 04 00=Pospopoi, 05 00=Patimes, 06 00=Houzz, 07 00=Ulcham, 08 00=Gorrfys, 09 00=Dekto, 0A 00=Koon, 0B 00=Zuppen



／德&波



二、全隊資料

Sector 0

項目	起始位址	修改說明
Trubo Gun	0	改成 01 00 01 00 才算設定成功
Psycho Gun	4	改成 01 00 即可
Camera	6	改成 01 00
Rodan	8	
Mothra	A	
E-Pack	C	改成 01 00
Koorak	E	此三者為 Kayla 之裝備。01 00 表擁有, 02 00 表在修理室修復完畢。
Loran	10	
Chia B	12	遊戲繼續進行則會出現其他值。
Py 地圖	14	均可改為 01 00
Pet 地圖	16	
Po 地圖	18	
Le 地圖	1A	
Ron 地圖	1C	
Tatu 地圖	1E	
Adak 地圖	20	
Ira 地圖	22	
	24	改成 01 00 則表擁有 5 張地圖
Id Card	26	改為 01 00
Tears 水晶	28	改成 01 00
Blood 水晶	2A	
Sweat 水晶	2C	
Beefan	2E	
Yontry	42	最大值為 FF FF
VIP Card	44	
所在衛星	50	可為 00 00 ~0B 00
座標	52	長 4 bytes
方向	5A	0~3 依序代表北、東、南、西

極光勇士 == 修改篇



Storm Walker

極光勇士是一個畫面極為精緻的遊戲，但要遍覽全部的星球風光却不是簡單的事（除非你每次進入遊戲後都選不同的星球前進）。因為除了油料問題外，零件的損壞、裝備不足或錢不夠……等，都可能使你流落異星或客死途中。

幸好本遊戲提供儲存遊戲進度的功能，因此趕快請出你的 PC-TOOLS，選擇極光勇士的儲存檔 P.VAR，用 Hex Edit 功能來修改它。

從 Sector 0 的 00 至 08 位址是記錄你身上所攜帶的物品，而 Sector 1，從位址 43 至 151 則記錄太空船上各貯物艙的物品（各物品間以 00 隔開）。

各物品的代碼詳列於下，請根據需要，將代碼填到圖 1 或圖 2 的劃線處。

筆者建議：手榴彈、氧氣筒和藥水多一些無妨，MT、CI 和 CM 之類需要時再改，其它物品可在旅途中獲得，大可不必改。

最重要的，也是最難賺的錢就記錄在 Sector 1，位址 373 及 374（如圖 3）。要改成多少隨便你，但可不要太貪喔！

生命力的位址在 Sector 1，位址 390，最高限度為 6E。

氧氣的位址在 Sector 1，位址 376，最高限度

為 2E。

主油箱油量位址在 Sector 0，位址 470，最高限度為 64。備用油箱油量位址在 Sector 0，位址 472，最高限度亦為 64（見圖 4）。

當你有了槍及彈匣後，接下來就是買子彈了！願庫槍子彈的位址在 Sec-

P.VAR	Relative sector 000000g, Clust 00355, (圖 1)																																								
0000(0000)	1B	1B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00				
0016(0010)	00	00	00	00	00	00	00	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00			
0032(0020)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
0048(0030)	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
0064(0040)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
0080(0050)	60	00	00	00	00	3D	3D	3D	3D	3C	3C	3C	3C	3C	3C	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D		
0096(0060)	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	44	3D	3D	44	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D		
0112(0070)	3D	3D	3D	3D	3D	44	3D	3D	44	3D	3D	44	3D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
0128(0080)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
0144(0090)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
0160(00A0)	28	28	64	50	50	50	50	64	28	3C	50	64	3C	50	64	3C	50	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	
0176(00B0)	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
0192(00C0)	00	00	28	28	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0208(00D0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0224(00E0)	00	00	AA	40	44	00	BE	00	C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
0240(00F0)	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

職業網球大賽對業餘且功力普通的我而言，是十分加二分的難，不過自從本人發現「偷窺德狗大秘技」之後，哈噠（奸笑聲）！長劍短「槍」吧！首先，別管什麼，直接參加比賽，隨便打個一兩局就撤（按空白鍵「ESC」），再看名次囉！哇！一下子便加了三、四名，如法泡製，巖道、貝克、...哈噠，第一名獎杯給我吧！（本法不適用於30名以外的名次）



／許玉政

魔界歷險

快速增錢術

方法很簡單，在每次的冒險結束後回到旅行者旅館即最初出發的地方，開始分配經驗所得之物品，這時將要賣的物品指向隊員的裝

備，將於武器裝備店中買的那些精裝裝備賣掉，這時可發現你幾塊錢買的裝備在旅館可賣到數百、甚至上千元，而且在歷險中所得的物品，先分配給隊員後再出售，則價格又提高許多，大概主角有點石成金的魔力吧！



快速升級篇

職業網球大賽

燃燒的野球 II

攻略小技巧

開始玩燃燒的野球 II 時，覺得它是一個不錯的遊戲，而在投球時除是功力深厚，否則沒幾球就被他打出去了。筆者發現了兩種球路，但它有多種投法，一種是會消失又出現的「雲球」，另一種也是魔球（打者不揮棒）。

(一) 開始在經理畫面時，先從 View（選擇視野）處選擇 Pitcher View（投手視野），或是選擇 Pitcher/Batter（投/打視野），

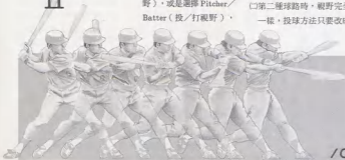
然後進入比賽。

開始投球時，球路任選（筆者建議 Fastball 快速球和 Sinker 下墜球較好）然後按 ENTER 鍵，在投手選擇球路時，先按 [] 不放再按 []，兩鍵不放，再按 ENTER 鍵即可，同樣方法還有按 [] 再按 []、[] 再按 [] 以及 [] 再按 [] 鍵再按 ENTER 鍵，然後放開即可。

(二) 第二種球路時，視野完全一樣，投球方法只要改成

以下即可：球路任選，先按 [] 不放再按 []，兩鍵不放，再按下 ENTER 鍵，還有先按下 [] 再按 [] 鍵或先按下 [] 鍵再按 [] 鍵不放，再按 ENTER 鍵，然後放開即可。

在守備時，不妨用「Set Custom」將內野守備縮小，以及將中間手（CF）的守備位置往左外野移動，守備時可更放心。



／CARLOS

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊----

- ◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號珍藏版15號以後）。
- ◎百戰天龍：（限貴族版150號，珍藏版15號以後）
 - (1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。
 - (2)遊戲資料剖析。
 - (3)攻略小秘技。
- ◎P C地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）
- ◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 感受）。
- ◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。
- ◎高手過招：高手們的經驗交流天地。
- ◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- ◎電玩短語：關於 PC GAME 的趣味漫畫（註明真實姓名）。
- ◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑話或笑畫（請註明真實姓名）。
- ◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

- ◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。
- ◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。
- ◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印。
- ◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請

用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

- ◎程式稿：
 - (1)請附磁片，以便檢驗。
 - (2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。
- ◎漫畫稿：
 - (1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
 - (2)線條力求簡明、清晰。
 - (3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。
- ◎單幅漫畫稿規格：
 - (1)橫式一寬9公分，高7公分。
 - (2)直式一寬7公分，高9公分。
- ◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。
- ◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。
- ◎作品經發表後，版權歸本刊所有。
- ◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。
- ◎稿費：每千字450元起，經式、圖表另計。
- ◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：
梅杜莎指環攻略心得

第二十二期（一月號）

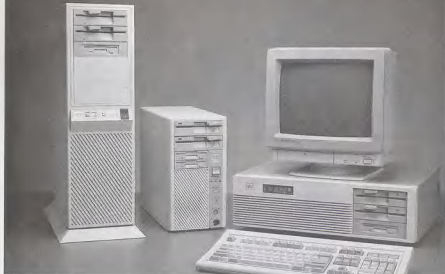
——截稿日期：79年11月25日

- ◎七嘴八舌—遊戲大家談（500~900字）
 - (1)1990世界杯足球賽
 - (2)詔讀方塊—俄羅斯三代



啓事：

本刊第19期（十月號）「話說BBS（一）」
乃取材自Fido的文件資料，原作者為
Honlin Lue，謹此聲明。



DSD (Disk Status Display)

各位讀者們好！又與大家見面了。筆者此次向大家介紹的這個程式，是用來顯示磁碟機狀態的，用它便可得知你的程式的載入過程是否正常（因為有時程式載入時間太長，可能你會以為當了機），加懂得運用，還可以用之來檢驗電腦病毒呢！（容後再述）而且整個程式也佔不到 1K 的記憶，還有開啟／關閉顯示的功能。

此程式筆者命名為 Disk Status Display (DSD)，讀者可照附表，用文書處理之類的軟體便可以。檔名請用 DSD.ASM 命名。如用文書處理軟體時，記得在 END START 那句輸入後按 **ENTER**，否則組合器會當沒有 END 而不編譯的。完成後使用 MASM 編譯成 OBJ 檔，再用 LINK 連結成 EXE 檔，最後再用 EXE2BIN 轉換成 COM 檔，這樣便大功告成了。若有任何困難，可請教前輩或參考有關書籍。

原理：

鑑於筆者想多些朋友加入程式寫作行列，特別將這個程式的原理簡略寫出，讓有志在此道發展的朋友參考。

本程式大可分為兩大部分，第一部份是程式設定部份，用以設定中斷 13 hex (磁碟 I/O) 和中斷 9 hex (鍵盤中斷) 的中斷向量。它還設一些雜務，如使用 INT 27H 使得程式常驻在記憶體中。

第二部份是整個程序最重要的部份，分為兩部份，

一為新的中斷 9 hex，它是用來檢查 **Alt** - **Esc** 組合鍵是否按下，並作出回應，開／關狀態顯示功能。二為新的中斷 13 hex，它負責顯示資料和進行磁碟存取的工作。由於前者較簡單，故在此略去不述。

每當 DOS 或程式要存取磁碟資料時，絕大多數會呼叫 BIOS 的 INT 13h (一般的 Copy program 例外)，它必定要將一定的數據放在暫存器，AH 放的數據是操作狀態，即讀、寫等，CH 是軌數，CL 是起始磁區數，DH 是磁頭，DL 是磁碟機號碼。這程式便照着以上的資料，用特別程序將之顯示出來，其中 dec-asc 程式，是用來將數字轉換成相對的 ASCII，例如數值 1，該程式便將它轉換成字串，並將之顯示在螢幕。

使用：

只要在 DOS 下執行 DSD.COM 後，當你進行磁碟機操作時，便可看到顯示的資料有所變化。按住 **Alt** 再按 **Esc**，便可開啟或關閉顯示功能。若它對遊戲畫面有影響，可試按 **Alt** - **Esc**，若無反應，便請離開遊戲，關掉顯示，再重新載入遊戲。

關於前面提過它可以檢查病毒，是這樣的：有些病毒，它會在用戶在進行磁碟讀取時，順便將病毒寫入，這時，ST 明明是 Read，卻突然變 Write，如果這樣的話，便要小心檢查了。又或者，資料在存檔時，磁軌數在逐一增加，突然卻走到極遠的位置 (如 27h, 28h, 29h，但由 0 跳往的除外) 進行 Format 或 Write，這樣又

有可能出問題了，應盡快作出檢查！

編者註：

許多遊戲都需要熱鍵（Hot key）的設計，譬如隨時按[F2]便可儲存進度。new_int9 這段程式乃相當不

錯的範例，有志設計電腦遊戲的讀者請詳加研讀。

DSD·COM 已放在石之道 Program disk 的 Track 子目錄中

```

-----
:Disk Status Display          By Ho Ka Leung & Trillion
-----
code segment para 'code'
assume cs:code,ds:code,es:code
org 100h
start:
    jmp     init
-----
    key      db 0           ;1-壓下[A]鍵
    switch    db 0           ;0-on 1-off
    dir       dw 1
    sign      db 0x0h
    status_h  db 'ST:'      ;STATUS (磁碟機目前狀況)
                db 9 dup(32)
                db 'T:'      ;TRACK (磁碟機磁頭)
                db 4 dup(32)
                db 'S:'      ;SECTOR (磁碟機磁塊)
                db 4 dup(32)
                db 'H:'      ;HEAD (磁碟機磁碟)
                db 3 dup(32)
                db 'DE:'      ;DRIVER (磁碟機磁碟機)
    att       db 120
    status    db 'Reset'
                db 'R.D.S.' ;Read Driver Status
                db 'Read'
                db 'Write'
                db 'Verify'
                db 'Format'
-----

```

新的 INT 9h，能夠偵測出[A] + [N] 是否被按下

```

new_int9:
    sti
    push    ax
    push    dx
    push    cx
    pop     dx
    in      al,00h          ;讀取磁碟機磁頭的 scan code
    cmp     key,1          ;[A]已按下?
    jz      a_pressed      ;是，跳到 a_pressed
    cmp     al,50          ;按下的鍵是不是[A]？
    jnz     s_k            ;否，跳到 s_k
    inc     key            ;是，令 key=1
s_k:
    jmp     old_int9
a_pressed:
    cmp     ai,80h-50      ;按到[A]鍵?
    jnc     c_k            ;否，跳到 c_k
    dec     key            ;是，令 key=0
c_k:
    jmp     old_int9
    cmp     al,43          ;按下[N]鍵?
    jnz     old_int9      ;否，跳到 old_int9
    xor     switch,1       ;若switch=1，則令switch=0
    xor     switch,1       ;若switch=0，則令switch=1
old_int9:
    pushf
    db     0ah
    dw     2 dup(?)       ;新的 INT 9 向量
    pop     dx
    pop     ax
    iret
-----

```

新的 INT 13h，能夠顯示磁碟機操作狀態

```

new_int13:
    sti
    push    ax
    push    bx
    push    cx
    push    dx
    push    es
    push    bp
    push    si
    push    di
    push    cs
    pop     ds
    mov     bp,sp          ;為了使用好數
    cmp     ah,5
    jn      old_int13
    cmp     switch,1
    jz      old_int13
    call    dsp_status
old_int13:
    pop     di
    pop     si
    pop     bp
    pop     ds
    pop     es
    pop     dx
    pop     cx
    pop     bx
    pop     ax
    pushf
    db     0ah
    dw     2 dup(?)       ;新的 INT 13h 向量
    iret
-----

```

顯示磁碟機狀態

```

dsp_status proc near
    mov     bh,3
    mov     bx,3
    int     10h           ;讀取目前磁碟機位置
                        ; (DH=9H, DL=7H)
                        ; 磁碟機目前磁碟機位置
    push    dx
    mov     dx,1800h
    mov     bh,2
    int     10h           ;讀取磁碟機磁頭(24H, 第0行)
    mov     bh,8
    int     10h
    cmp     al,'S'
    jz      w.o
    mov     cx,32
    mov     ah,0ah
    lea     si,status_h
    lodsb
    int     10h           ;讀取磁碟機磁頭(24H, 第0行)
    loop   write
    mov     dx,1800h
    mov     bh,2
    int     10h           ;讀取磁碟機磁頭(24H, 第0行)
    lea     si,status_h
    mov     ax,[si+16]
    mov     cx,7
    xor     al,al
    scasd  bh,al
    shl     cl
    add     si,ax
    mov     ah,0ah
dsp_status endp

```

```

store2: lodsb          ;取出 S7
        inc         10h
        loop        store2
        mov         ax, [bp+12] ;[BP+12]=Track
        push        ax
        add         di, 11
        call        set_pos      ;游標右移11行
        mov         cl, 4
        mov         al, ah
        shr         al, cl
        mov         ch, 1
        call        dec_asc      ;→取出 Track
        mov         al, ah
        mov         ai, 0fh
        call        dec_asc      ;→
        pop         ax
        add         di, 6
        call        set_pos      ;游標右移6行
        mov         ah, al
        shr         al, cl
        call        dec_asc      ;→取出 Sector
        mov         al, ah
        and         al, 0fh
        call        dec_asc      ;→
        add         di, 6
        call        set_pos      ;游標右移6行
        mov         ax, [bp+10] ;[BP+10]=Drive

        add         ah, 48
        cmp         al, 7fh
        jz         hdkk
        add         al, 65
        jmp         w_o2

hdkk:   mov         ah, al
        shr         al, cl
        add         al, 60
        push        ax
        xchg        ah, al
        mov         ah, 0eh
        int         10h          ;取出 head
        add         di, 6
        call        set_pos      ;游標右移6行
        pop         ax
        mov         ah, 0eh
        int         10h          ;取出 Drive
        pop         dx
        call        set_pos      ;將游標轉回原來位置
        ret
endp

dhp_status
;-----
;DEC_ASC=取出一個十六進位數字
; 引數:  AL=要顯示的數
;       ES=DI=要顯示數字的記憶體位址
;-----
dec_asc  proc      near
        cmp         al, 0ah      ;數值0?
        jae        write_cmp
        add         al, 48
        jmp        print
write_cmp: add         al, 55
        print:     cmp         ch, 1
        jc         sp
        stosb
        inc         di
        ret
sp:      push        ax
        mov         ah, 0eh
        int         10h          ;取出這組數字
        pop         ax
        ret
endp

dec_asc  endp
;-----
;SET_POS 設定游標位置
; 引數:  BH=顯示頁  DH=列  DL=行
;-----

```

```

set_pos  proc      near
        push        ax
        mov         ah, 2
        int         10h
        pop         ax
        ret
endp

;-----
;SET_STATUS 寫出狀態列說明文字
;-----
set_status proc      near
        mov         ax, 0600h    ;使用第一頁文字頁
        mov         es, ax
        lea         si, status_b
        xor         dx, dx
        mov         ax, 0f0bh
        div         dx
        mov         di, ax
        mov         al, att
        cld
        mov         cx, 32
        movsb
        loop        v_s
        inc         di
        mov         cx, 48
        cmt:       stosb
        di
        loop        cmt
        ret
endp

;-----
;主程式
;-----
init:   mov         ax, 3513h
        int         21h          ;取得 INT 13h 向號
        cmp         es+sim, 0c3h ;是否安裝輸入本程式?
        jz         installed
        mov         here2, bx
        mov         here2+2, es ;→保留舊的 INT 13h 向號
        mov         ax, 350bh
        int         21h          ;取得 INT 0 向號
        mov         here1, bx
        mov         here1+2, es ;→保留舊的 INT 0 向號
        lea         dx, new_init3
        mov         ax, 2513h
        int         21h          ;設定新的 INT 13h 向號
        lea         dx, new_init0
        mov         ax, 250bh
        int         21h          ;設定新的 INT 13h 向號
        call        set_status
        lea         dx, prog_info
        mov         ah, 0
        int         21h          ;輸出訊息及表格的訊息
        lea         dx, init
        int         2fh          ;寫入在記憶體中
installed: mov         ah, 0
        mov         dx, err
        int         21h          ;輸出已安裝的訊息
        int         20h          ;結束程式(不帶訊息)
;-----
prog_info db          "Disk status Display - By Ma Ka Leung &"
          db          "©11111111, 0ah, 0ah, Version 1.00", 0ah, 0ah
          db          "Alt+V for switching on or off the "
          db          "display &"
          db          "Disk Status Display already installed"
err        db          "7, '8"
;-----
cmt       endb
end       start          ;程式結束

```



(2uack Clock)

Quclock

SAM 傅冠彰

軟 體世界雜誌第八期裡周子全先生發表的 SCRAZY 造福了不少 PC 上 MG 卡的玩家，但是 count 的比較值改成 3 後，速度仍太慢了一些，沒有享受到彩色效果反而造成比 VGA 還慢的速度，未免太不公平了吧？但是 CPU 一次要處理近 12kb 的畫面資料，速度實在有限，使用 386AT 的玩家，還可以把 CX 值減半，把 movsw 改成 movsd (double word) (註 1)，使執行速度加快，但是使用 XT 或 286AT 的玩家可沒這麼好混，只有從系統時鐘下手了。但是使用了這個程式可是會有一點副作用的……沒錯，手上的錶還不到 1 秒，電腦計時卻已經 3 秒了，不過我想這應該和遊戲沒有關係吧！

```
STX SEGMENT STACK
DW 100 DUP (0)
STX ENDS
CODE SEGMENT
ASSUME CS=CODE,SS=STACK
BEGIN: MOV AL,0011010b
OUT 43h,AL
MOV AX,19800
OUT 40h,AL
MOV AL,AH
OUT 40h,AL
MOV AH,4Ch
INT 21h
CODE ENDS
END BEGIN
```

※使用 MASM2.0 或以上編譯，再 LINK 即可使用本程式。

熟悉組合語言的玩家一眼便知道這段程式是在做什麼，沒錯，它正是改變計數器（系統時鐘）發

射脈衝的速率，原本每秒 18.2 次的脈衝（即 8h 中斷），被改為每秒 60~62 次左右，讓 SCRAZY 和 GAME 之間的速度達到平衡，使螢幕變化更快。對硬體熟悉的玩家或許會想到：為何不利用計數晶片通道 1 來改變系統脈衝？原因有二：①改變通道 1 的脈衝頻率並不一定會改變 MG 卡的繪圖「點時脈」，到時候難免白忙一場。②通道 1 牽涉到 DMA 晶片及 RAM 記憶恢復等「極」易引起當機的問題。

如果要解決這些問題，還希望高手們多多研究，造福更多玩家！

本程式使用法：無論 SCRAZY 執行與否，只要在進入 GAME 之前執行便可（註 2）。但本程式遇到某些會改變系統脈衝的 GAME 可就不管用了！若是利用計中斷掃描滑鼠或搖桿的 GAME，搖桿的靈活程度亦會增加。

總之，SCRAZY 只適用在較不講求速度的 GAME 上（或講求立體感的 GAME 上）如水滸傳、幻想空間等，在模擬、動作遊戲上可萬萬用不得啊！

註 1 在 386SX 上可不大管用。

註 2 count 的比較值本來為 5

，先改成 3，不可改成 2。

1 或 0 否則不換反而慢。



讀者須知



一、訂閱辦法

◎方法：到郵局辦理郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購逾期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界遊戲

◎第一至三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

◎本公司不受到郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

全省銷售排行榜

20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
1	4	俄羅斯方塊	益智
2	1	忍者龜	動作
3	7	三國志	戰略
4	NEW	未來戰爭	冒險
5	3	核戰狂人夢	戰略
6	2	獸王記	動作
7	9	四川省	益智
8	10	美女撲克 歐洲版	益智
9	6	臉譜方塊	益智
10	5	百戰百勝電玩篇	動作/益智

20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
11	18	水滸傳	戰略
12	11	快樂泡泡龍	動作
13	16	立體俄羅斯方塊	益智
14	17	雙龍II	動作
15	14	波斯王子	動作
16	26	模擬城市 地形編修	模擬
17	12	凱撒大帝	戰略
18	20	水果盤	牌弈
19	NEW	行星末日戰記	戰略
20	NEW	撲克萬花筒	益智

20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
21	8	1990世界杯足球賽	運動
22	15	銀色七首之謎	角色扮演
23	18	北與南	戰略
24	21	烏茲密姆袖	動作
25	25	從海濱出擊	模擬
26	27	創世紀VI	角色扮演
27	23	上帝也瘋狂	模擬
28	19	鐵道快	動作
29	NEW	小人物狂想曲	冒險
30	NEW	魔境傳說	動作



不是佳片不出爐……

產品分類目錄

(前 有 * 表 支 援 慶 奇 音 效 卡)

動 作			
遊戲名稱	編 號	片數	售價
機動戰士	貴 6	2	150
怒!	貴 11	1	80
惡魔城	貴 22	2	150
鬥之輪歌	貴 24	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
卡爾夫	貴 40	2	150
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大獵捕	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
機 皇 朝	貴 53	2	150
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 62	1	80
伊羅羅亞	貴 63	1	80
迷 宮 皇	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
忍 II - 忍戰劇場	貴 70	1	80
4x4 越野大賽車	貴 76	1	80
機動戰士	貴 81	1	80
空海遠征兵	貴 89	1	80
戰艦 I	貴 94	2	150
前進高潮	貴 96	2	150
於棉警探	貴 101	2	150
快打獵狙	貴 110	2	150
威探網羅團	貴 111	2	150
古巴反戰	貴 114	2	150
狂風兩車手	貴 115	1	80
快打磚塊 I	貴 116	1	80
時空大盜	貴 117	1	80
超級英雄者	貴 118	1	80
小霸王大劫	貴 119	1	80
龍之忍者	貴 120	2	150
解 謎 記	貴 122	1	80
極高傳奇	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
空中飛船	貴 132	2	150
熱血高技	貴 134	2	150
龍 峰 人	貴 138	2	150
機動戰艦	貴 140	1	80
機作神龍	貴 141	1	80
閃電網球	貴 145	2	150
瘋狂大賽車 II	貴 144	1	80
世界保衛大競賽	貴 145	2	150

時空戰士	貴 146	2	150
集中火力	貴 147	2	150
快打磚塊 II	貴 148	1	80
無敵神槍	貴 149	2	150
毀天滅地	貴 150	2	150
魔 芥	貴 156	2	150
超 人	貴 157	2	150
馬茲爾神槍	貴 159	2	150
太空小蜜蜂	貴 160	1	80
聖戰高兵 - 動作版	貴 163	2	150
超級戰士	貴 164	1	80
殺人機器	貴 165	1	80
猛鬼追車	貴 167	2	150
忍	貴 170	2	150
西陣神車	貴 172	2	150
異 彩	貴 173	2	150
終極警探 - 電影版	貴 174	2	150
雙龍 II	貴 176	1	80
武 道 館	貴 177	2	150
槍林彈雨	貴 180	2	150
第一部血戰	貴 183	2	150
英雄與邪 II	貴 182	2	150
極限之征	貴 185	2	150
快車浴池	貴 192	2	150
遊走浪子	貴 196	2	150
拼 殺 盤	貴 199	2	150
波斯王子	貴 200	2	150
龍皇異形 I	貴 201	2	150
機動戰艦	貴 202	2	150
惡魔精魂	貴 204	2	150
機作之劍	貴 205	1	80
龍島小精靈	貴 207	1	80
巴黎 - 達卡越野大賽	貴 210	2	150
何夢遊迷	貴 211	2	150
歌 王 記	貴 212	2	150
龍 編 徒	貴 213	2	150
旅行大盜	貴 217	1	80
精銳戰艦	貴 229	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
機海戰艦	珍 10	3	230
宇宙鋼鐵裝	珍 13	4	270
龍皇異形 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 31	3	230
機海戰艦	珍 30	4	270
出擊海龍	珍 43	3	230
金牌拳王	珍 50	3	230
忍 者 龜	珍 55	4	270

賽車追擊戰	珍 58	4	270
保潔器大法	珍 61	3	230
龍魂傳說	珍 62	3	230

動作冒險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
海王星計劃	貴 152	2	150
多少英雄	貴 169	1	80
科羅比多尋金記	貴 203	2	150
太空搶劫	珍 14	4	270

戰 鬥

遊戲名稱	編 號	片數	售價
狂想曲擊 II	貴 16	1	80
大 海 盜	貴 23	2	150
戰 斧	貴 22	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十字隊	貴 39	1	80
深 太 空	貴 50	3	80
火 箭 彈	貴 55	1	80
龍魂戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150

運 動

遊戲名稱	編 號	片數	售價
天生好手	貴 5	1	80
機動的野球 I	貴 14	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 23	1	80
英雄奧運 (上下)	貴 80	4	300
機海戰艦	貴 82	1	80
排球大賽	貴 96	1	80
籃球 I 對 I	貴 102	2	150
強悍兩車手	貴 104	2	150
海島排球王	貴 122	2	150
球仔高爾夫	貴 134	1	80
職業網球大賽	貴 189	2	189
意大利海濱排球	貴 193	1	80
雷國拉斯奈	貴 197	2	150
1990 世界杯足球賽	貴 209	2	150
職業高爾夫足球賽	珍 223	2	150
立體花式網球	貴 224	1	80
NBA 大賽	貴 230	2	150
絕地的野球 II	珍 35	3	230

智 育

遊戲名稱	編 號	片數	售價
瘋狂大空襲	貴 3	1	80
魔法彈珠機	貴 10	3	80
迷宮謎曲	貴 17	1	80
棋王鬥十王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	2	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
俄羅斯方塊 I	貴 37	1	80
神童王派	貴 48	1	80
打 牌 機	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
高城警報	貴 75	1	80
快馬西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
美女撲克-歐洲版	貴151	1	80
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
俄羅斯方塊 II	貴171	2	150
電腦航海冒險戰	貴179	1	80
奇 中 棋	貴184	1	80
華金羅英女	貴187	1	80
粒子世界	貴203	1	80
基諾方塊-俄羅斯三代	貴215	2	150
埃及萬花筒	貴218	2	150
鑽石方塊	貴225	1	80
石 的 道	貴229	2	150
明星撲克	珍 23	3	230
炸彈小子	珍 41	3	230
四 川 省	珍 46	5	300

模 擬 (汽車)

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
懸崖電掣	貴188	2	150
特技汽車	貴195	1	80

模 擬 (機車)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
超級機車賽	貴 39	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
方程式機車賽	貴168	2	150

模 擬 (算牌機)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
無聊遊戲	貴 1	2	150
百戰百勝	珍 53	2	180

模 擬 (坦克)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
軍金獅坦克	貴126	1	80
火 戰 車	貴181	2	150
M4 雷曼坦克	貴190	2	150
陸軍校車	珍 33	3	290

現 擬 (潛艇)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
688 攻擊潛艇	珍 16	2	180
紅色烏龜	珍 24	2	230
裝甲巡洋艦	珍 64	2	180
死亡潛艇 II	珍 65	4	270

模 擬 (其他艦艇)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
火艦巡洋艦	貴103	1	80
砲 艦	貴198	2	150

模 擬 (飛機)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
押箱遊戲	貴 28	1	80
海軍戰鬥機	貴 51	2	150
前進轟炸機	貴 92	1	80
飛行北路	貴109	1	80
藍天飛行特技小組	貴191	1	80
F-19 隱形戰鬥機	珍 5	3	290
F-15 戰鬥機 II	珍 23	2	180
A-10 坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
戰鬥轟炸機	珍 43	4	270

模 擬 (其他)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
模擬城市地圖繪製器	貴230	2	150
醫生也瘋狂	珍 8	3	230
模擬城市	珍 29	2	180
上帝也瘋狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
幻想空間 I	貴 21	2	150
平流海奇 II (上下)	貴 25	3	230
羅賓漢的冒險	珍 3	9	450
幻想空間 II	珍 4	6	340
皇家故事 II	珍 7	6	340
淘 金 熱	珍 11	5	300
宇宙傳奇 II	珍 15	6	340
幻想空間 III	珍 30	8	420
英雄傳奇 I	珍 36	10	500
代碼：冰人	珍 47	9	460
亞瑟王傳奇	珍 51	10	500
凱撒大帝	珍 57	3	230

角色扮演 (RPG)

遊戲名稱	編 號	片數	售價
召喚神奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
巫 術 IV	貴 56	1	80
影 之 門	貴 65	2	150
英雄武士(上下)	貴 95	2	160
冰島傳奇 II	貴105	2	150
龍甲爭霸戰	貴108	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
奧田風雲	貴186	2	150
尚士古魯	貴221	2	150

劍封戰將	貴236	2	150
未來之魔法	珍 2	2	150
魔法之油	珍 9	3	230
魔法門 II	珍 17	3	230
冬 之 魔	珍 18	3	230
金色和的迷宮	珍 20	4	270
劍河英雄	珍 27	2	180
克萊恩夫妻	珍 40	4	270
劍魂記 VI	珍 44	7	290
武士得勝	珍 45	6	340
劍色七首之謎	珍 56	2	180
大龍之戰	珍 66	2	180

戰 略

遊戲名稱	編 號	片數	售價
戰略計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
信兵之野望(上下)	貴 77	2	160
三國志(上下)	貴 78	8	290
聖女貞節	貴135	2	150
北 與 南	貴194	2	150
征服狂人夢	貴205	2	150
行星末日戰記	貴219	2	150
木 蘭 傳	珍 32	3	230
長城之役	珍 64	2	180

冒 險

遊戲名稱	編 號	片數	售價
風雲際會	貴 62	2	150
瘋狂大屠殺	貴 68	1	80
聖劍金十字架	貴136	1	80
知心探險	貴153	2	150
高塔迷蹤	貴183	2	150
極大勇士	貴222	2	150
聖戰奇兵-冒險版	珍 21	6	340
紗 之 器	珍 49	7	340
未來戰爭-太空冒險	珍 59	3	230
小人物狂想曲	珍 69	5	300
奧林神戰	珍 63	3	230

動作角色扮演

遊戲名稱	編 號	片數	售價
龍血戰記	貴106	2	150
幽冥寶藏	貴133	2	150
預言奇兵	貴139	2	150
伊 蘇 國	貴155	2	150
聖劍金龍	貴161	2	150
銀河超能力戰記	貴175	2	150
地心探險	珍 12	3	230
地城地產	珍 25	3	230
風 行 著	珍 31	3	230
魔界冒險	珍 48	3	240

其 他

遊戲名稱	編 號	片數	售價
桃子防衛戰	貴 13	1	80
水 果 籃	貴162	1	80
百戰百勝電腦版	貴214	2	150
遊戲 M 俱樂部	貴227	2	150
摩多車超人趣味大對抗	珍 19	4	270
飛機師	珍 53	4	270

下期預告

小人物狂想曲完全攻略



- ◎存款後由郵局製給正式收據為憑，本單不作收據用。
 ◎帳戶本人存款憑單不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單			
收	帳	號	帳號末滿八位數者，帳號前空格請補0。
款	4	0423740	
人	戶名	謝明奇	
新臺幣： (請用全、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫數字註明如一整字)			
郵局郵券 		姓名	
		住址	
		電話	
		寄款人	
			(郵政劃撥)

本郵政劃撥中心登帳後寄交帳戶

寄 款 人

局號：

收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單			
收	帳	號	帳號末滿八位數者，帳號前空格請補0。
款	4	0423740	
人	戶名	謝明奇	
新臺幣： (請用全、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫數字註明如一整字)			
郵局郵券 		姓名	
		住址	
		電話	
		寄款人	
			(郵政劃撥)

本郵政劃撥中心登帳後寄交帳戶

寄 款 人

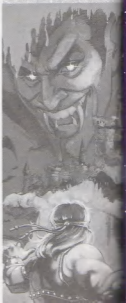
- 請注意：一、依規定，戶名與寄款人姓名須一致。
 二、存款與支領金額之戶數，請註明。
 三、存款與支領金額之戶數，請註明。
 四、存款與支領金額之戶數，請註明。
 五、存款與支領金額之戶數，請註明。
 六、存款與支領金額之戶數，請註明。
 七、存款與支領金額之戶數，請註明。
 八、存款與支領金額之戶數，請註明。
 九、存款與支領金額之戶數，請註明。
 十、存款與支領金額之戶數，請註明。

寄 款 人

本單由劃撥中心存查

下期預告：

惡魔城傳說完全攻略



請存款人注意

- 一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌，訂購單

訂戶 新訂戶 續訂戶

訂戶編號 _____

本人欲訂閱軟體世界雜誌

半年 6期 360元 一年 12期 720元

自 _____ 年 _____ 月號至 _____ 年 _____ 月號止

◎本劃報單只供訂閱軟體世界雜誌之用

通 信 網

此劃報單字款人與帳戶通知之用，惟所傳用言應以關於該

次劃報事項為限，否則應請換單另填。

沈睡中甦醒的古代英雄，再次為
拯救地球活躍於未來世界！

BUCK ROGERS

COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING
COMPUTER GAME, VOL. 1

承接AD&D系列風格，
著名的戰術戰鬥場面依舊
會再出現，且現代武器大批
出籠，個人能力密集成長，
你的學習是你成功的唯一希望！
「Buck Rogers」廿五世紀
即將到來！

TSR
TSR, Inc.

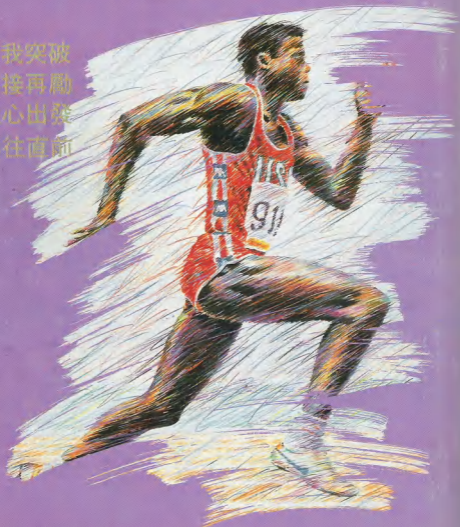
TSR

對你我而言，

這是一個嶄新的開始

——軟體世界雜誌邁向另一段新里程

- 自我突破
- 再接再勵
- 從心出發
- 勇往直前



版權所有 謹印必究
軟體世界研究開發中心

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE

亞太地區總經銷
中華人民共和國上海市郵政252143號
P.O.Box 28-34, Kaohsiung,
Taiwan, R.O.C.