

出版/1990年9月8日

特價

40元

The Softworld

軟體世界


全新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

9月號 第18期

克萊恩吳豪攻略完結篇
亞瑟王傳奇一

馬蓋仙勇救倫敦一
步步殺機第二關攻略



GAME資料管理系統(下)
出擊飛龍+雙截龍II無敵版
1990全省發燒友聯誼會寫真
擴頁公告



■擴充記憶體功能：
 主機板上可直接將記憶體擴充至
 5MB並有換頁/插入存取功能，
 可支援EM4.0突破DOS 640KB 限
 制。

■強化數學運算速度：
 直接擴充記憶體安裝4排RAM-M
 ODDLE於上，更靈活用機板空間
 ，維修簡便迅速。



■週全的擴充設備，具高度介面
 功能：
 MGA、RS232、PRINT PORT、
 GAME PORT等功能卡，可擴展螢幕
 顯示器，加強繪圖執行速度及
 印表機、搖桿操作等功能。AT/
 BUS卡可節省硬碟擴充卡之費用。

歡迎洽詢全省
亞洲電腦世界！

讓您久等了！

16位元中的頂尖好手
 ——海狐F 20問市

中央處理器：CPU採80286-16，附加
 INTEL 80287輔助運算器，
 具有Shadow RAM功能
 執行速度：21MHz，Owait State
 主記憶體：1024KB RAM可擴充至5MB
 ，採換頁/插入存取設計可
 支援EMS 4.0功能
 輔助記憶體：採日製1.2MB 2部
 介面功能：MGA、RS232 X 2、PRINT
 PORT、GAME PORT、
 AT/BUS卡

◎亞洲電腦世界全省銷售服務網

<p>台北 (02)2511-9919 (02)2511-9490 台中 (04)2226-5381 高雄 (07)2281-7183 台南 (06)2288-2535 嘉義 (05)2288-6881 屏東 (08)2278-0260 基隆 (02)2619-8778 新竹 (03)2619-8888 桃園 (03)2619-8272 苗栗 (03)2619-8272 彰化 (04)2226-9278</p>	<p>嘉義 (05)2278-9147 台南 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>	<p>高雄 (07)2281-1888 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881 高雄 (07)2278-0260 高雄 (07)2288-5381 高雄 (07)2281-7183 高雄 (07)2288-2535 高雄 (07)2288-6881</p>
--	---	---	---	---	---	---	---	---

亞細亞科技發展有限公司
 總公司：台北市二區南京東路
 分公司：台北、台中、台南、高雄
 分公司：基隆、新竹、桃園、苗栗、彰化、南投、雲林、嘉義、屏東、澎湖、金門、馬祖

EXTRA SE

迷情亂意

機 型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯示：單色/CGA/EGA/VGA
聲 卡：聲聲/裕程/帝訊
片 數：2片
類 別：益智



她 是誰？被好的險雷，
清秀的五官，為何她
還不醒來？

雖然不是睡美人，天上
人間也僅有這一位一舉世無
雙的生化美女。現在她需要你
，讓她如鳳凰般浴火重生！

編制氣血重新設定電腦中八
個主要線路，除了向各式錯綜變
化的阻指跳線外，還要小心隨時應
付突如其來的電腦病毒。

在看似單純的電路中和對手周旋，
爭相搶奪零件訂購自己的設定程序能順
利進行，而在明爭暗奪中也發展出了幾種
高級技巧。例如靈活裝卸零件的「逃河拆橋」
，使不同層面通過同一交會點的「時間差」
，要是未能早日悟出這些技巧，想要完成
八組電路可就難囉！

這是一次對腦力和反應力的綜合挑戰，到底
會功的一貫，還是終於……？

充分考驗智慧的挑戰，剪不斷

理還亂的感情線路能讓你柔腸百轉

軟體世界 第18期

CONTENTS

NEW FILES

- | | | |
|------------|--|----|
| 意亂情迷 | <i>Extase</i> | 7 |
| 未來戰爭 | <i>Future Wars:</i>
一時空冒險 | 4 |
| 魔境傳說 | <i>Rastan</i> | 6 |
| 銀行大盜 | <i>Bank Buster</i> | 8 |
| 傑克
牌遊戲 | <i>Hoyle Book of Games Solitaire</i> | 9 |
| 小人物
狂想曲 | <i>Les Manley in Search</i>
<i>for the King</i> | 11 |
| 快樂潛水俠 | <i>Treasure Trap</i> | 12 |
| 模擬城市 | <i>Sim City</i>
地形編修程式 | 14 |
| 行星末日戰記 | <i>Full Metal Planet</i> | 16 |

RPG俱樂部

- | | | |
|--------|------------|----|
| 出槌大法師 | 輔助攻擊性魔法(二) | 49 |
| 冒險補習班一 | 降魔十八式 | 52 |
| 華山論 | GAME | 55 |

GAME 在燒

- | | |
|---------------|----|
| 我評未來戰爭和小人物狂想曲 | 18 |
| 凱撒大帝 | 19 |

英雄交響曲

- | | |
|-------------|----|
| 音樂點唱機常駐版除蟲記 | 78 |
|-------------|----|

其他

- | | | |
|------------------|---------|---------------|
| 國內報導 20 | 紙上談兵 56 | 七嘴八舌 59 |
| 全省聯誼會寫真 | 噴射戰鬥機戰記 | 遊戲大家談 |
| 豫頁公告 17 | 電視短誌 69 | 魔奇音效卡服務處啓事 68 |
| 票選排行榜 17 | 產品分類 79 | 全省銷售排行榜 80 |
| 16期讀者意見調查中獎名單 77 | | |



遊戲攻略

深夜電訪 X. Y. Z.——
武士傳說初期提示篇 22

亞瑟王傳奇——尋找聖杯回憶錄(上) 24

炸彈小子過關路線(三) 30

馬蓋仙勇救倫敦——
步步殺機第二關攻略 32

克萊恩英豪攻略(三) 完結篇 36

1990 世界杯足球賽心得篇 41

波斯王子救美記(下) 44

PC 地帶

用滑鼠玩四川省 70

雷星異形 II 載入硬碟法 72

GAME 資料管理系統(下) 73

百戰天龍——秘技天地

世界杯足球賽神腿絕技 60

世界杯足球賽調虎離山 60

噴射戰鬥機——完美降落母艦法 61

噴射戰鬥機——快速取得飛行資格法 62

風馳電掣無所不用其極 63

創世紀 VI 狂想曲 64

雙截龍 II 無敵修改法 66

出擊飛龍無敵版 66

第一滴血 III——全副武裝 67

演出者

發行人/蔡其賢	中打文統/葛麗珍
編輯顧問/謝明奇	總約作家/曹明璋、方嘉儀、魏宇明
總編輯/李如梅	高耀強、劉偉杰
文字主編/吳海悅	編譯特派員/區得列德
文字編輯/魏 悠、陳 進	內文打字/英新中文電腦雷射排版公司
美術主編/陳國強	照相打字/佳美電腦照相打字行
美術編輯/呂淑儀、魏香明	製 版/聯利彩色印刷製版公司
文字查校/曾玉琴	內頁印刷/益新彩色印刷公司
廣告 組/蔡其賢	封面印刷/海得印刷行
文字查校/王其坤、林淑儀、黃碧桃	製 本/佳美製本所
曾一立、何志超、謝啟雲	發 行 所/乾坤世界雜誌
區麗雲、曾芳儀、劉 偉	編輯部地址 25 號 24 信箱
美術查校/林佩然、劉偉杰、陳金泰	登記證號/局登發字第 2082 號
李淑儀、黃文熾、梁學榮	出版公司/合華文化事業有限公司
李淑儀	



歐洲年度最佳冒險遊戲

未來戰爭

時空冒險



1. 你，一個都市森林中的迷失少年，竟成爲拯救未來世界的太空戰士。未來戰爭 在電影化冒險遊戲之冠，風格炫麗，音樂輕快，極具令人完全融入劇情。



2. 遊戲畫面，不僅以優美、絢爛的畫面，更以絕佳的音樂，將你帶入一個神幻的未來世界。



3. 精闢的劇情，讓你的迷惘在遊戲的時空，更顯的具體。在遊戲中，未來戰爭的項目也有在序章中精心設定，它不僅是在遊戲中，更在現實生活中。



4. 遊戲中不僅有令人驚嘆的特效，還有令人驚嘆的特效。

5. 精美及感人的未來戰爭，每一場戰鬥都極具特色，也極具震撼。未來戰爭的全部劇情，均是以 CD 配音所製成。



6. 遊戲畫面，不僅以優美、絢爛的畫面，更以絕佳的音樂，將你帶入一個神幻的未來世界。



6. 遊戲畫面，不僅以優美、絢爛的畫面，更以絕佳的音樂，將你帶入一個神幻的未來世界。



7. 遊戲畫面，不僅以優美、絢爛的畫面，更以絕佳的音樂，將你帶入一個神幻的未來世界。



8. 遊戲畫面，不僅以優美、絢爛的畫面，更以絕佳的音樂，將你帶入一個神幻的未來世界。

數度榮獲法國休閒軟體多項大獎

Future Wars

ADVENTURES IN TIME



光流視聽音影



★真好玩，未來世界也有地下城，坐坐看吧！別以為任何小物品及小細節是完成未來戰爭的不二法門，在這兒你買報紙了嗎？



終於到達外星人的基地中了，但是最危險的極度呢？別慌！趕快脫下隨身藥物，但別以為這這樣一本就搞事OK了。



這座城市的未來科技與各種的機器了，多麼好！這座城市的未來科技與各種的機器了。



你聽見了嗎？這座城市的未來科技與各種的機器了，多麼好！這座城市的未來科技與各種的機器了。



這座城市的未來科技與各種的機器了，多麼好！這座城市的未來科技與各種的機器了。

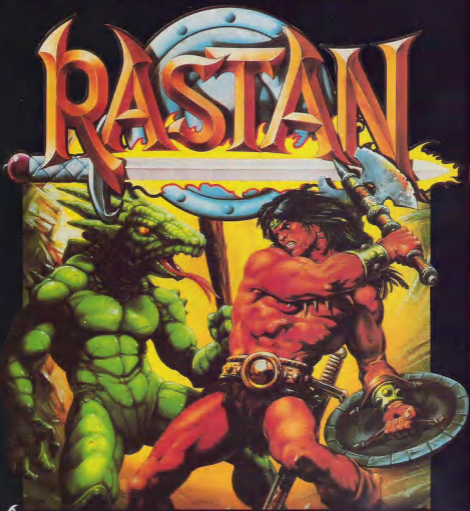


這座城市的未來科技與各種的機器了，多麼好！這座城市的未來科技與各種的機器了。



這座城市的未來科技與各種的機器了，多麼好！這座城市的未來科技與各種的機器了。

魔王凱撒統治下黑暗帝國，妖魔密佈，
機關四處 英勇的年青戰神雷士登
背負著聖劍受詔踏上征途
邪魔殘暴的攻擊與歹毒的陷阱造成
雷士登的生命力不斷的流失……
但眼看就將與魔王決一死戰



魔境傳說

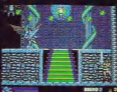
醉心於大型電玩的「發燒級」玩家們，又要再次感謝 TAITO 公司替他們省下不少銀子，因遠古時代的青年戰神—雷士曼 (RASTAN) 已成功地 PC 上重新復活。

此遊戲改編自極受歡迎的大型電玩魔境傳說，遊戲畫面推動十分流暢

自然，人物角色鮮明細緻，若輔以魔術音效卡，更能立即擁有超越大型電玩的喜感氣勢，使你越戰越勇，欲罷不能。想想看：經由你的雙手，賦予上古戰神—雷士曼全新的生命力，加上所向無敵的劍劍，更是如虎添翼，只待一切黑暗惡勢力的挑戰。

故事情節自然亦是驚險刺激，引人入勝。若你不介意，就在此先賣個關子，暫且不別奪各位「自縊填中學苦」的樂趣。而雷士曼到底將經歷何種冒險呢？

請各位玩家們拭目以待！



機種：IBM PC XT/AT
 記憶體：640K
 顯示：單色/CGA/EGA/VGA
 操作：鍵盤/搖桿
 片數：3片
 類別：動作
 支援魔術音效卡



特色：

- ◎支援魔術音效卡
- ◎多種特殊武裝如戰斧、鎗球、火劍……
- ◎四關共十二階段，擊殺各關頭目，須先突破重重機關陷阱及妖魔阻擋，莫忘發揮你的智謀及勇氣。
- ◎大型電玩改編而成，畫面流暢，值得玩家們品評鑑賞！



窺覷這家銀行已有一段時日，
經過再三縝密研判後，
決定趁著月黑風高的夜晚
帶著我的十字鎬準備開始洗劫……



基 本上這是一個類似打磚塊的遊戲，但是你不只是將球子左右移動等著接球，而是可以上下左右自由移動，到處追趕球。遊戲中隱藏許多玄機，打中特殊磚塊可能會將球分裂為二，甚至加快球的速率，還有發射子彈的功能等……令你意想不到的事情發生。最重要的是：千萬別打中警鐘，否則「機器嚴警」會萬般糾纏，想甩都甩不掉呢！

初次見到這遊戲時，由於只支援

到CGA，因此並沒有對它留下深刻的印象，但是一開始接觸它，意外地發現它不但容易上手，動作更是反應無比，玩起來絲毫不會有遲滯的感覺，而且在單色執行下亦非常酷炫。喜歡動作遊戲的玩家何妨換換胃口試看看呢？

特色：

- 精彩可愛的卡通動畫。
- 操作流暢，值得收藏。

BANK BUSTER

BREAK THE WALL...
ROB THE BANK!



銀行大盜

機種：IBM·PC
XT/AT
記憶體：512K
顯示：單色/CGA
操作：鍵盤
片數：1片
類別：動作

精挑28種著名的單人撲克，保證令你目不暇給

HOYLE®BOOK OF GAMES

Volume Two

SOLITAIRE

個人的最佳消遣，
寂寞時的最好良伴！

撲克萬花筒



支援
魔音
奇效
卡



機種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K 片數：2片

製作：麗豐/協祥/海訊 顯示：單色/CGA/EGA 類別：益智



懸賞：



\$1,000,000 尋找大明星“國王”



專出模擬、益智遊戲的Accolade 公司，這次推出了小人物狂想曲，有意與SIERRA 公司的幻想空間互別苗頭，同屬立體文字冒險的兩個遊戲，想必大家對幻想空間都耳熟能詳了，但光看前者開頭的兩個大標題，聰明的讀者就可以知道遊戲的主題是什麼了！

針對幻想空間的弱點，小人物狂想曲支援 VGA16 色模式，使得畫面更加細緻；在劇情上，它儘量避免流於俗套，而有推陳出新的點子，和令人意想不到的笑料，頗讓人感到清新可喜。

全劇由一個小人物為了大筆的獎金，並為了贏得美人心為起點出發前往各地找尋大明星「國王」，一路上經歷無數波折，遭遇各式各樣形形色色的人，並克服許多難題，而引發了許多有趣的事，結局並出現峰迴路轉，令人出乎意料的場面。



1. 威爾公司正召開土管會議，主管們面色凝重地聆聽訓示。



2. 原來威爾公司收視不佳，因此大家開會決定發起一項活動——百萬元尋找大明星“國王”的活動。



4. 女秘書哈特打電話給我們的主角——雷斯，幫他修理電視。



6. 可憐的雷斯卻被老板狠狠地澆了一頭冷水。



3. 誰知正準備觀看宣傳錄影帶時，電視畫面卻故障了……



5. 原來雷斯哈特變哈特小姐已久，他在哈特面前許下交辦尋找“國王”。



7. 不過這不會影響我們的主角不是嗎？

Les
Manley
in:

Search for The King

緝捕：



在愛情圈子外飄蕩的遊民

雖然必須鍵入英文句子，以進行遊戲，相信在手冊的引導下，足以使玩者融入遊戲中，不致有太大的問題。本遊戲支援魔奇音效卡，各場景均有不同的背景音樂，聽聽看便知道！



機 種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
操 作：鍵盤/滑鼠
片 數：5片
制 別：立體聲版

支援魔奇音效卡

人物狂想曲

TREASURE TRAP

快樂潛水俠

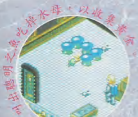
支援
神奇音波卡



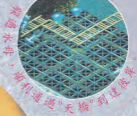
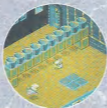
嘿！木頭人，坐在它的背上遊遍四方



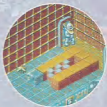
機 種：IBM PC XT/AT 記憶體：640K 片 數：3片
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA 操 作：鍵盤/搖桿 類 別：動作



叫出聰明之魚吃掉水母，以收集黃金。



躲避水母，順利通過“天橋”到達彼岸。



顯示走過的地圖。



喜 歡潛水嗎？想往海底美輪美奐的世界，用你的想像力將這想像與我們一同探索海底世界，一塊塊的珊瑚礁，水肥、朋友，做個快樂的潛水佬如何？

快樂潛水佬真是一個令人羨慕的遊戲，一拿到此遊戲時，它被它新可愛的人物造型和輕快活潑的聲效音樂深深吸引，這第一股勁兒投入潛水尋金的樂趣之中，且聽我一一道來。

首先我被潛水公會從昂貴的起重機投入又新又深闊的洞，自此展開一場驚天動地的探險。看著藍色的二筒氧氣筒，我雖然就那樣快水，彈指間就過去，真是會吃人的生物：海葵、水母等，嚇得我三走步，一步一溜之大吉；拾起地上的錢財，對下一關房間邁進，突然黃金堆到那財庫不停，滿眼的黃金實在財源……

真的，這是一個很棒的遊戲，它擁有10個房間供探索，並有自動顯示地圖之功能，你可隨時知道搜尋的進度，遊戲進行時，你還有二隻聰明的魚，可幫助你解決可憐的再死問題；各式各樣的機關謎題等著你去解決，好嘍，我的遊戲，沒得再寫，現在要包裝日來品嘗//

模 擬

有了它，移山填海 不再是神話



期 早已有的模擬城市遊戲，最近又添新丁了！由加拿大遊戲公司「SimCity」所開發的《模擬城市：超越時空》(SimCity 4: The Sims) 已在台灣上市。它有下列特點：

1. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

2. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

3. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

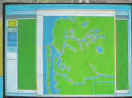
4. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

5. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

6. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

7. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。

8. 可自由選擇城市：遊戲中你可以選擇任何一個城市，遊戲中你可以自由選擇任何一個城市。



① 高雄市地圖



③ 台灣地圖



② 高雄部份市街圖

機 型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
解 決：標準之 CGA、EGA
解 決：繁體、純體、西語
序 號：中文
編 碼：國標

城市

地形編修程式

SIM CITY

BUSINESS CENTER

STADIUM

HOSPITAL

COMMERCIAL CENTER

AIRPORT

BRIDGE

檯面城市再出擊！

配合主程式與地形編修程式，
你的市長會當得更拉風



INFOGRAMES





行星末日戰記

繼北與南後，穿山甲公司在今年又推出一個以未來為背景的策略遊戲。這是由一輯法國著名紙上戰棋所改良，和其他同類遊戲較大的不同點在於行星末日戰記是一個以資源搶奪為主調的策略遊戲。

話說在銀河中，有個資源豐富的行星，但被發現時，已經快要毀滅。許多集團都想在這行星毀滅前，乘機

大撈一票。玩者就是其中一個集團的指揮官，他必須以母艦內有限的裝備，儘可能開採行星上的礦石（ore），並阻止其他集團的行動。

行星末日戰記最多可由四個集團同時進行，可以四個朋友同玩，也可以黨力與電腦對抗。但開始時，每個集團的設備都相同，必須先找礦石多的好地盤，將採來的礦石利用母艦



戰略地圖畫面

上的提煉設備製造坦克、採礦機或其他單位，也可以儲存起來帶回地球。

因為地盤十分不穩定，行星上的潮汐常使地形不斷改變，可能原本是陸地的地方，高潮來時就變成一片汪洋，常會造成某些單位動彈不得，更加強遊戲的困難度。

行星末日戰記是一個考驗玩者資源運用、戰略常識與謀略的遊戲，對玩家來說更是一個新的嘗試。



攻擊／摧毀敵人單位



標題畫面



勝利者

INFOGRAMES



機 種：IBM PC XT/AT
記 憶 體：512K
顯 示：單色/CGA/EGA

類 別：戰略
操 作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片 數：2片

擴頁公告

軟體世界雜誌為加強服務讀者，決定自第二十期（十一月號）起擴增頁數，並調整售價為每本**60元**。

※優待辦法：

1. 現有訂戶剩餘期數不必補足差額。
2. 不論是不是訂戶，均可在79年9月25日（以郵戳為憑）前，以舊價240元訂閱或續訂半年（6期）。



票選排行榜

短評：

模擬城市原本就是一個極被看好的遊戲，再加上軟體世界推出模擬城市地形編修版的資料片，使得模擬城市後勢十足極有可能在排行榜中繼續直升。

創世紀VI雖然在票選排行中榮登冠軍寶座，但據銷售排行榜顯示，它

已由17期的第2名降為18期的16名，因此創世紀VI在下季的票選排行中是否仍能輝煌冠軍寶座實是舊未可知。

在下一季的票選中，由於增加許多更新、更具潛力的遊戲，到時票選名次的排行必有一番激戰，各位玩家拭目以俾吧！！



感 附各位玩家熱情參與票選活動，編輯部在此公佈本季的票選排行。

您心目中的好遊戲是否也已上榜了呢？

★票選範圍：貴族版150號，珍藏版20號以後

★加權計分法：每張選票的第一名得10分，第十名則得1分

★資料來源：軟體世界雜誌第16期（七月號）新遊戲票選

名次	遊戲名稱	積分	類別
1	創世紀VI	1632	角色扮演
2	水滸傳	1245	戰略
3	橫戰狂人夢	1223	戰略
4	四川省	1219	冒險
5	北與南	1013	戰略
6	妙之聲	909	冒險
7	上帝也瘋狂	866	模擬
8	波斯王子	857	動作
9	模擬城市	818	模擬
10	克萊恩英豪	792	角色扮演

名次	遊戲名稱	積分	類別
11	恆星異形II	639	動作
12	快樂泡泡龍	624	動作
13	武士傳說	499	角色扮演
14	飛龍騎士	459	模擬
15	伊蘇國	456	動作/角色
16	百獸鐵翼	373	模擬
17	炸彈小子	367	冒險
18	F-15虛式戰鬥機II	365	模擬
19	聖戰奇兵-冒險版	363	冒險
20	烏茲衝鋒槍	356	動作



我評未來戰爭& 小人物狂想曲

BOOMERANG

連續兩週，軟體世界推出了兩個性質完全不同的立體冒險遊戲，從片數來看均非超級大 Game，然而卻可擠入重量級強片之列，其中尤以未來戰爭更是當之無愧。

一、未來戰爭

由 Delphine 公司製作、Interplay 公司代理發行的未來戰爭，在歐洲贏得了六項冒險遊戲大獎，它獲得了立體冒險遊戲、最佳遊戲畫面以及配樂方面的金牌獎。

首先談到配樂部份——為這個遊戲置流魔奇音效卡是絕對值得的！它一共有11段標題音樂，在遊戲進行中採全音源輸出，不論是開頭的「時空旅行者」(Time Travellers)或修道院中的「聖詠」等……均顯示出編曲者在配樂方面所下的功夫，魔奇音效卡展現的魅力毫不遜於MT-32。本遊戲配樂在國外並有CD同步發行，可惜國內玩者無福享受。

和較之的配樂比較起來，後者可謂全盤取自「天鵝湖」的芭蕾舞樂，本遊戲的音樂製作卻是原創性更高。曾到過軟體世界北、中、南三區聯誼會的發燒友，想必早已受過本片音樂的洗禮，感受如何呢？

以三片裝的份量，能支援單色到VGA畫面實屬難得。在每個場景中，它採用的顏色以同色系為基礎，藉著深淺的變化以及相輔的畫面給人極深刻的印象。當你認真於遊戲開頭，主角站在大樓的玻璃帷幕前面部場景

，咖啡色系的變化造成的景深，讓你彷彿真的看到了整個都市叢林的反影；稍後的湖邊風景，藍、綠色調所表現出來的山光水色，真令人有「天光雲影共徘徊」的感受，這也是擁有VGA或EGA螢幕的朋友得以享受的權利。不過在一些過場畫面裏，它以較小的格局表現，對於當時緊張的劇情搭配是相當貼切的，畢竟當焦點集中在某些事物時，過大的畫面容易顯得大而無當！

玩過妙之聲的朋友，當你順利地玩完整個遊戲之後，你是否感覺少了些什麼呢？對了！就是那份挑戰性和刺激感，總覺得以七片裝而言，對大多數玩家來說，並不是能有相對的收穫感。未來戰爭正多了這份活力，其中有些難關是必須限時完成的——你明知該如何做，手指頭縮少了點靈活性，不過，相信一般人是可以很快克服時間的問題。此外，它有一場與外星人槍戰的射擊場面，你和女主角並肩作戰，以氣化槍縮減來敵，這一場可真是打得人直呼過癮、大感痛快。

由於歐洲和美國在製作理念上的差異，正是前面所提過的，以三片裝而言，它的可玩性實在是提高了不少！在解決難關的過程，朋友們不妨多設身處地的去想當時狀況，和劇中人物合而為一，想必對未來戰爭會更有信心、勝券在握！

二、小人物狂想曲

由 Accolade 公司推出類似 Sierra 公司一系列立體文字冒險遊

戲的小人物狂想曲，似乎有意和幻想空間互別苗頭。大概是這類型題材較受歡迎之故吧！唉，世上的小人物畢竟還是佔多數，不是嗎？

這個遊戲所訴求的兩個主題，在此無庸多說，樸實的朋友，是否從遊戲封面或大明星「國王」的有關資料上看到了「國王」的影子呢？

以遊戲劇情來說，它是個能夠令你滿足「一朝飛上枝頭作鳳凰」的夢想。以一個相貌平庸、事業無成的男子，卻能同時在感情和事業成就上「一箭雙鵰」！先是這兩個「誘因」就足以令人躍躍欲試了。不過，相對的付出是難免的——遊戲在許多場合中並沒有提供足夠或多餘的直接線索讓你去看發掘，甚至在鍵入文句時，一些畫面中的物品英文名稱就夠你傷透腦筋了。對於這點，我的建議是不僅要找本字典，連得找本漢英字典。

正如同它的主題，遊戲的進行是近乎狂想的，你必須不按牌理出牌。也正因此，你會遇到許多瘋狂的事物，形形色色的人，清涼養服、出場率特別高的眾美女。想想看，不走「勞門左道」，那主角雷斯如何靠著短促的午餐時間路過東岸的本市、西岸的拉斯維加斯和「國王」在南方的家鄉小鎮呢？

和幻想空間比較起來，本片的劇情、配樂要顯得略遜一籌，但支援VGA模式，在畫面的設計上便表現得較為細膩。或許玩慣了 Sierra 公司一系列立體冒險遊戲的玩家，在剛接觸小人物狂想曲時會不知從何著手，那就照著手冊的提示一步一步來，等熟悉了再自行改路。

CENTURION

／CHARLES H.

凱撒大帝

遊戲開始之時，你只是一位統領四千多名步兵的小軍官，為了振揚國威並獲青睞進級，你得率領四千子弟兵以羅馬人慣用的外交談判方式，先大軍壓境再行政治斡旋。看完探子的情報後就可以跟對方進行談判了，看你是要採取懷柔政策締結盟邦（Offer Alliance），或是直接下達最後通牒（Ultimatum）。假如所有的外交手段都無法使對手乖乖的成為盟邦，那只有訴諸武力（Go to War）來使這些野蠻人順服了！

戰爭的方式更是本遊戲的一大特色！你不僅可以選組作戰隊形，更有數種不同的羅馬人戰術（有歷史的喔！）供你選擇。在一陣雄偉的鼓號聲後，你看到的將不只是一連串的数字變化，而是實實在在的隔軍對峙作戰畫面。細緻的動畫效果保證絕對是其它戰略遊戲所不及的。步兵的移動、騎兵的環馬攻擊、象群的衝刺，乃至舉白旗投降的動作都清清楚楚地仔細細的表現在你眼前，就算是千軍萬馬，你仍能一目了然各小隊的作戰情況。

除了依照所提供的戰術作先期佈署外，在作戰期間你更可以親戰情指揮個別小隊去支援戰友或是擔任誘敵任務，以隨時靈活的支配整個軍團的行動。當然你也可以自行發展一套戰術來試試看是否能百戰百勝。

輸了呢？不用講，只好重新整軍經武下次再來。

贏了呢？你就可以堂堂皇皇的進佔這一個屬地了！接下來呢？也許你可以效法日軍來個大掠奪（Plunder）以補足逐漸空虛的國庫，但這種壞事可能不能多做，不僅會引發反叛心，更有可能增加你下次拓展外交的困難。

不過一場戰爭下來，最重要的還是趕緊補足兵力（Strengthen Legion）。

以善抵惡外敵的入侵及屬地內的叛軍。當然，假若你功績彪炳，晉升至某一階級後即可以擴建或使軍團升級，更可以擴建艦隊以對島國布列塔尼亞（Britannia 英國）或北非進軍，更可以抵禦由地中海來犯的敵人，艦戰於海戰中。

為了提昇人民對你的評價並安撫民心，適時舉辦古羅馬戰車競速以及勇士競技是絕對必要的。剛開始你並不能舉辦競技比賽，因為財力及階級都不夠。但可以舉辦並參加古羅馬戰車競速賽（Racing Chariots），這比賽不僅可以娛樂大眾，更讓你偷偷過癮，不失為另一種增加收入的好方法，而且還可以來除的喔！賄賂、用藥、鞭打手隨你便。不過可要小心心的駕駛戰車，過轉彎要減速，否則車毀人傷加上被馬兒拖上個數千尺可不是好玩的事。

勇士競技（Gladiator Show）

是在建成羅馬競技場後才能舉辦的娛樂節目，內容包括人獸廝殺及勇士鬥劍。你還可以依他們的表現以及觀眾的反應程度決定失敗者的生死。若是在屬地舉辦類似的比賽除了娛樂的效果外，更可以使人民畏於羅馬人的勇氣而趨於順服。

當然囉！征服後的目的地就是納入版圖開始征稅！你可以一視同仁採單一稅制，也可以視屬地的歸順程度及反叛潛力採不同的稅率。要完全不征稅、征合理或不合理稅率，乃至於乾脆榨乾他們，全看你的意思了！但可要記得暴政必亡的真理囉！

再怎樣圖富貴安，無可預期的天災人禍依然會依歷史的演進逐次發生。你所選的程度越高，與歷史的契合度就越高，說不定在西元前某年你進軍至埃及時會發現你要征服的不再是軍隊，還有一位傳頌已久、眾人皆企慕一睹風采的尼羅河之妹——埃及皇后。



聯誼會寫真

相逢自是有緣
軟體世界以“您”為尊

／編輯部



◎熱片介紹：

這次的新片介紹有別於往年的是這些影片是由外國公司原廠提供的攻略集錦，全都是軟體世界即將發行最新最熱的遊戲。

◎遊戲比賽：

今年增設了「過關賽」及「對抗賽」。

在 設設企盼、切切期待下，軟體世界一年一度的發燒友聯誼會終於開鑼了。

由北而南，7月29日在台北時報廣場新生南路館、8月5日在台中時報廣場、8月12日在高雄國軍英雄館，連續三個星期天，一路燒下來……

發燒友的熱情最是令工作同仁感動，往往時間未到，大門口就早已人滿為患，尤其北區場地稍狹小了點，竟然擠得水洩不通！北區發燒友的熱情大方、中區發燒友的活潑率真和南區發燒友的憨直可愛，在在都令兩位主持人「亞洲美女」文桂梅及「亞洲帥哥」張森民念念不忘。

今年的聯誼會我們增加了更多的精彩的節目……

◎軟體世界簡介：

每個發燒友都熱愛軟體世界遊戲及軟體世界雜誌，但，對軟體世界這個公司卻可能不甚了解，尤其不了解軟體世界為台灣電腦休閒軟體所作的努力。在現場，我們播放了為今年7月24日的記者招待會所製作的錄影帶，有系列地介紹軟體世界——智冠科技股份有限公司及本公司取得美國前20大電腦休閒軟體公司合法代理權的成果。

◎大地遊戲：



熱情的發燒友高舉入場券，盼望尋回他們的“家人”。

這是個全體總動員的大遊戲，每個發燒友在拿到入場券的同時就擁有一個符號或人名或車名，它可能是屬於烏茲術鋒植或四川省或俄羅斯方塊或名車大賽或棋盤城市……。就待發燒友們去尋找和自己同屬於一個遊戲的其他發燒友——家族大團圓！



圍了一堆人，到底他們在看什麼“精彩”的呢？

「過關賽」方面總共有五關：熱血高樓、惡魔城傳說、快樂泡泡龍、波斯王子及全力反彈，只要十分鐘內玩過每個遊戲的一關即可。可惜發燒友們都太緊張了點，竟沒能順利過關，倒是比賽主持人在現場只花了八分半鐘便過完五關！

「對抗賽」在北、中、南三區的比賽遊戲並不一樣，北區是上帝也瘋狂，主持人 Lord Jean 因被熱情的發燒友綁架而去，致使比賽無疾而終，引起公憤，差點回不了高雄；中區是坦克大對決，由發燒友們對抗；南區則是捍衛雄鷹，由 Lord Jean 接受挑戰。一直自信滿滿的他擊平了好

大家神情專注的觀看軟體世界簡介。

些個挑戰者，但，末了也慘遭滑鐵盧，發他自己說是：「一不留神」……但，也夠他著就覺得想引致辭職，而我們為了天下蒼生著想，只好「勉為其難」地把他留了下來。

面試故事比賽：

這是個讓發燒友發揮臨場機智、訓練膽識及想像力的好機會，只要你肯，只要你敢，就可以上台抽上一籤，就著題目（一大串遊戲名稱）大吹大擂一番。其中以中區發燒友的反響最為熱烈，幾乎是欲罷不能，甚至有人單挑主持人，驕暴到底。

內趣味問答：



這是「亞洲美女」和「亞洲帥哥」嗎？天啊！

另外現場的趣味問答為節目的進行更是增加不少色彩。為了吸引主持人的注意，發燒友們更是極盡詼諧奉承之能事，「亞洲美女」「亞洲帥哥」

之聲不絕於耳。他遊戲 Q&A：

由開發課來大將為發燒友服務的現場 QA 時間，主要是解答玩遊戲的疑問，其中以創世紀 VI 高居榜首。這最高難度的 RPG 遊戲，受歡迎的程度在現場真是表露無遺。

VR 原版遊戲搶購：

本年度聯誼會壓軸好戲，也是最重要的一項服務便是原版遊戲的搶購。到 Seven-eleven 買過超級重量杯

吧？沒錯，看你抽到幾折就以這個價錢購買！抽到 9 折不算什麼，有人竟然抽到免費耶！

※ ※ ※

在發燒友熱烈支持下，聯誼會圓滿落幕了，回想起發燒友意猶未盡的神情，我們只有說：青山不改，綠水常流，咱們後會有期！



在趣味有獎問答中，發燒友反應熱烈。

離別在即，大家依依不捨互道殊功成功！



徵才

性質：翻譯遊戲手冊（專職或兼差）

資格：諳英或法文，文筆通順，性別不拘。家住台南、高雄、屏東等縣市（擅長戰略、模擬或角色扮演遊戲尤佳）。

有意者請附履歷照及通訊電話地址，來函請寄

高雄市郵政28之34號信箱
軟體世界開發課收

深夜電訪X.Y.Z.

武士傳說

初期提示篇

一、午夜鈴聲

炎夏日的半夜兩點，X.Y.Z.脫光了衣服大睡，正打着呼。

鈴——鈴——

此時傳來陣陣的電話聲，短暫而急促。

由於電話就在床頭，X.Y.Z.被吵得睡不著，懶慣了的X.Y.Z索性翻了個身，繼續打他的呼。

鈴——鈴——

電話聲仍不中斷，不停的響著，X.Y.Z終於被吵醒了。

「奇怪，這麼晚了，會有誰打電話來？該不會又是喜歡惡作劇的人吧！！」

X.Y.Z揉了揉眼睛，爬了起來。

「管他的，接了就不會吵了吧！真是擾人清夢。」

X.Y.Z.很不情願的拿起了電話筒。電話那頭傳來的不是惱人的吼聲，而是一個非常熟悉的聲音，原來是老編。這麼晚打來一定有急事。

「武士傳說玩得怎樣了？很多人玩不下去了，快快救救他們吧！」

X.Y.Z.摸了一摸鼻子：「老實說，這個遊戲難度頗高的，我玩了個幾天是有點心得……」

「太好了，有什麼心得就請快說吧！」

「好吧。」X.Y.Z.點了根煙，又摸了一摸鼻子。

※以下老編請稱編，X.Y.Z.請稱雲。

二、造人記事

編：「創人與造人往往是RPG的第一步，連武士傳說也不例外，人種繁多，別說升級了，連造個人都得選上半天。」

編：「那選什麼樣的人種比較好呢？」

雲：「根據我的經驗，人類中以男性的Barbarian武器最佳，力量最大，用的是巨劍(Great Sword)，可惜武器技巧無法在附近城市提升，而錢也不算多；錢最多的是Pirate及Rogue，只是武器類，不易打倒敵人；我覺得最好用的是Ranger，只要在開始時的城中便有專門的訓練場，武器不算差，技巧很容易提升，力量中上，所以蠻好用的。」

編：「那其他的人種呢？」

雲：「其他的人種比較不值得一提，但像是那種錢多的矮人礦工，倒是可以做「肉錢」第一等。還有會精靈弓的精靈，會巨劍的烏人等等，都是不錯，但吃虧比較大的人物……」

編：「等一下，「肉錢」是什麼？」

雲：「在此遊戲中，錢愈多愈好，可以買想要的東西，做喜歡的事，所以錢……」

編：「快說快說，「肉錢」是什麼？」

雲：「在造好了六個喜歡的人物之後，你可以再造三、四個錢多的Rirate、Rogue、矮人礦工等種類人

物，命名隨便命個G啊、U啊，什麼的，再把他們身上的錢拿掉一大半，然後就可以買裝備啦，買馬啦，學法術啦，甚至有了經驗學武器技巧等等。」

編：「我說X.Y.Z.啊，不要以為我不知道你在開我玩笑，錢不是不能傳嗎？」

雲：「物品總可以傳吧！」

編：「可以。」

雲：「先叫「肉錢」們各買兩件Plate mail L，不要Fit，然後把裝備傳到隊員身上，把背包裝滿再賣掉裡面的東西，就會有一大堆錢等著你去用。建議隊員與「肉錢」比為一比三，這樣就剛剛好了。等裝配好隊員之後錄起來，「肉錢」則不錄；然後關機重來，換下一個隊員。如此一來，便有一隊穿著閃亮盔甲的隊員等著你去用，不錯吧！」

編：「哇哈哈，終於挖到寶藏了，然後呢？」

雲：「我告訴大家，此Game超難，屬「關機級」的RPG，如果玩過魔法門啦，創世紀啦等等遊戲的玩家，意即超級高手，歡迎來到武士傳說的世界。此Game比青色版的詛咒還難。」

編：「何謂「關機級」的RPG？」

雲：「我問你，隊員全死了，關不關機？」

編：「關。」

KNIGHTS IN LEGEND



獵：「明知打不過，關不關？比如說遇到了11隻的 Cyclope 或是 9 隻的 Minotaur 等。」

編：「呃，這個嘛……」

獵：「你玩玩看就知道了，嘻嘻……」（好笑）

X.Y.Z. 他想了想機殼，又換了換鼻子。

三、遊戲評價

編：「照你這麼說來，這遊戲就非沒人敢玩了嗎？」

獵：「不是沒有，只是很少而已。如果拿創世紀和此 Game 比起來，我寧願去玩創世紀；雖然要花較久的時間，但至少殺人就玩得完。聽說有人拼死拼活的玩武士傳說玩到了第五級，值得嘉獎一番；但我自創了個公式，可以約略估計玩者的關卡次數：升級級數乘以10小於關卡次數。你覺得怎樣？」

編：「有這等事？」

獵：「你玩玩看就知道了，唔。」（啊哈，我又要性一個人下海了。）

編：「我們遊戲還要賣哩，照你這麼講來沒有人敢玩了嘛，說點其他的優點，此 Game 才賣得出去啊。」

獵：「噢！其實此 Game 還不錯，圖形算是精美，在 EGA 的顯示下算是個很耐看的 Game。正如雜誌簡介所說的，它用 EGA 做出了 VGA，還算不錯，戰鬥也富有實戰色彩，以身體受傷的部位圖取代生命點數的減少，極具創意，戰鬥又非常精彩。」

編：「然後呢？」

獵：「唉！可惜難度過高，要經常 Save 才可以。」

編：「還有呢？」

獵：「沒有了。如果有善效的話，玩起來會更起勁，這是我補充的一點。建議 Origin 公司，在出 Game 之前先叫人玩完它，測試難度，以免難度過高，曲高和寡。像是有些應在後期才出現的怪物種類及數量都不應該在初期出現，這都會造成高難度甚至關卡的產生。」

編：「很好，繼續講。」

獵：「接著，我們講到遊戲初期應注意的事項。」

X.Y.Z. 摸了摸鼻子，又點了根煙。

四、給初級玩家

編：「在遊戲初期應該注意些什麼？」

獵：「像是利用『肉鏢』，利用馬，訓練戰鬥，購買法術都是很重要的事，其實利用『肉鏢』就可涵蓋大多數的重點。在關卡場升級並沒有什麼非常大的幫助，通過之後點數和技能並沒有提升，只是證明自己的能力而已。我告訴你，只要武器訓練所叫你去戰場時，就是表示不去打一場一對一，就不收你這個徒弟的意思。」

編：「唔，說說看怎麼利用『肉鏢』吧！」

獵：「只要有了『肉鏢』的大把鈔票，你可以買最好的馬，以避開敵人的攻擊，也可以買最有用的法術以在戰鬥中使，更可以買下最好的盔甲或訓練戰鬥技巧，以在戰爭中得利，總之，只要有了錢，就可玩 Game 玩得很盡興，歡迎各位玩家多多利用『肉鏢』。還有，戰鬥時最好三個拿弓，三個使肉搏武器，並且成波浪形分布；除非遇到了很可怕的怪物，非不得已全用肉搏。肉搏戰中最可怕的是拼命三郎式的打法，無論是敵人或自己使用。差不多了，還有什麼需要我再補充的？」

編：「沒有了，我想只要有『肉鏢』大家就可以玩得很高興了。就談到這裡吧，再見！」

獵：「再見！」

X.Y.Z. 掛上電話，又倒下睡他的大覺，會他的夢中情人去了；可惜的是丟在一旁尚未寫完的青色物的避咒攻略。



亞瑟王傳奇

CAMELOT

THE SEARCH
FOR
THE GRAIL



尋找聖杯回憶錄(上)

／亞瑟

我已屆風燭殘年，精神、體力如日薄西山、好景不再，然而，梅林吾師諄諄教誨猶在耳際。年輕力盛時每每聆聽梅林提及所見之奇異幻象，惜當時修養尚淺，未能體會其中奧妙，如今離夫去不遠，昔日種種經歷景象湧上腦海，心中另有一番體驗迴盪不已。

心地純潔的人哪！你是否看見那無瑕的聖杯。瞧！它又顯現了！光芒四射璀璨奪目！我的子民們！這片土地曾在它聖潔無私的光芒映照下，掙脫乾旱、疾病的詛咒，重回收復女神艾薇妮的懷抱，往事歷歷，猶在眼前—

—見海兒吾愛，蘭斯洛特、葛拉漢圓桌摯友……每思及此，騎士熱血又在我體內翻騰湧動，奔向哪！奔向！快隨我神遊過往吧！

* * *

一、肯萊特城堡 (Camelot)

皇后瓦海兒和我的至友蘭斯洛特爵士之間的愛戀，我豈不知曉？雖然統一了大不列顛，雖然我擁有一切，卻得不到瓦海兒的心。每見她含情款款、眼波流轉，心中想的卻是蘭斯洛特時，我的胸口猶如萬劍刺穿、傷痛不已！梅林提醒過我，這些會為我

的王國帶來詛咒，結果一切都應驗了。蘭斯洛特等三位爵士出尋聖杯，至今下落不明，我自自然不假思索，決定獨自前往找回三位好友，並尋回聖杯解除詛咒，這一切原由我不多敘述。再者，出發前之所有準備事宜也都記載在我的多事年之書裡，雖然記載詳細，卻仍有疏漏。在後宮花園我偷問瓦海兒她跟蘭斯洛特的關係「Ask about Lancelot」，我心愛的瓦海兒困惑地回答說只是好友，原來蘭斯洛特僅行前向她見過一面，並且提到要去找回女神 (Lady of the Lake) 一事。我摘下園中的玫瑰「Get

rose」祈求愛的盛佑。

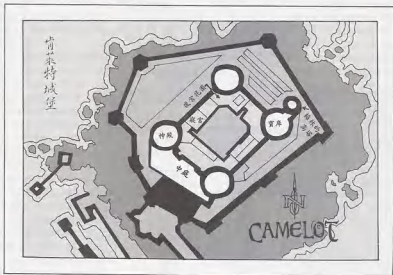
此外在神眼中，我自神壇上兩個標幟「Ask about symbols」得知大不列顛目前正面臨基督和羅馬戰神兩種信仰的衝突掙扎，也許女神能為這件事尋求解決之道，沒有什麼比同時信奉兩位神更褻瀆的了。

向未踏出城堡，我便在神殿裡用

掉兩個金幣，一個銀幣（先給其中任何一個神一個銀幣，再各給一個金幣），因此在告別森林之前，我決定到寶庫去再將錢包裝滿。稍後我在森林的高塔上從他那兒問到有蘭草藥（herb）、聖杯（Grail）以及維斯斯、戰神標幟（Symbol）等事物的知識和意義，事後證明這些都對我尋

找女神有著極大的幫助。當然，我也詢問了三位武士的下落。此外，我也獲得有關格列斯登伯利山（Glastonbury Tor）、奧特摩爾（Ot Moor）及南安普頓港（Southampton）的情況。

在離開甘萊特之前，我賞了一枚銀幣給守衛，以作為告知葛拉瓦去處之賞錢。



二、格列斯登伯利山 (Glastonbury Tor)

我依照寶庫守衛之言，先到此希望能獲知高文的下落。由森林的地圖顯示，要到達山上廢墟，必須先通過森林危險森林（Forest Perilous）——一處危機四伏的森林。

進入森林後不久，只見遠處一座神龕，其中供奉了一尊青銅聖像，我仔細一看「Look statue」原來是

凱爾特人信奉的獵神 Cernunnos。冷不防一個妖精 Widdershins 竄了出來，在神龕上跳躍不已，狀似嬉戲的 Widdershins 要脅我給銅或銀幣，否則要對我不利。我本著尊重獵人的立場，給了 Widdershins 一個銅幣（Copper），只見牠歡天喜地拿了錢又遁入神龕中，真是個率直的妖精。

向西行繼續深入森林，一位老獵人正在披曬毛皮，經過一番寒暄「

Talk」，並給了他一枚銅幣後，打聽到高文的消息「Ask about Gawaine」。老獵人和高文聊天道，知道他妻前往山上廢墟尋找女神，但未見返回此地，恐怕已遭不測，他並警告我提防山上的瘋僧侶（Mad Monk）。我這時瞥見他腳旁整著一把鋒利中透著寒光的長矛。經過「Ask about spear」。得知長矛原為黑武士（Black Knight）所有，此矛殺氣騰騰，足以刺殺森林中的大野豬（Boars），

由於其上附有魔法，僅能在森林中使用，而無法離開森林。我見老獵人可憐，又花了一個銅幣買了他一張毛皮「Buy Skin」。由他口中「Ask about Black Knight」我才知道，要通過森林還必須接受黑武士的挑戰。我當下刻不容緩地向他表示要買長矛「Buy spear」，並給他一個金幣換過長矛後，向黑武士方向前進。說時遲，那時快，隨行的驢子忽然往神廟方向倒頭奔去，我一路追到神廟處，除了又被 Widdershins 敲詐一次，並不是驢子踪影。唉！果驗，也許你注定要成為林中射獵的獵中物。我回到老獵人處，接他所說繼續前進。

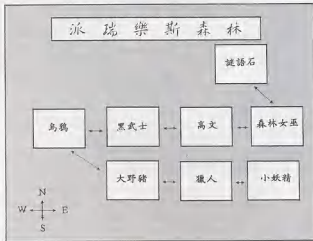
來到馬前時，用同樣手法又調死了兩隻野豬。因鬧靜了下來，我氣喘甫定，卻發現長矛不翼而飛，或許它完成使命，不需再供人使用了？

為了提防其他野豬又湧上來，加上前方有隻烏鴉的咕噪聲，我急忙催馬離開這個野豬林。來到一處大場下，眼前一座大石旁只見有具騎士屍體已被擊食露骨，石上有隻烏鴉居然開口恐嚇要我立刻離去！我痛斥烏鴉這扁毛畜牲「Talk to Crow」，不料這傢伙仗勢欺人道：「我的主人黑武士是天下無敵的，沒有人能擊敗他，連高文也被擊重傷奄奄一息。黑武士等著你去送死，你敢接受挑戰嗎？」

相（Old Father Tree）。於是我試著和它交談「Talk to tree」。不料，它真的發出低沉沙啞的聲音：「誰敢抄襲我？你這小子不過是個渣滓一屎，讓我享受日光，好好睡上一覺吧！」我不再打擾它，轉頭去看那具屍體「Look body」。無辜的勇士大概是被黑武士所殺。我注意到屍體上纏著一條女服上的絲巾（silk），似乎是某位女子送給這個可憐人的，如今她只落得獨守空閨的悲慘命運了！於是我把這條絲巾拾起收入懷中「Get silk」。我本想靠著這具屍體，但危機四伏不容許我輕易下馬，於是我就從容趕赴黑武士的決鬥。

來到一處灌木叢分隔的決鬥場上，黑武士已在另一個等候多時。不等我開口，他便說高文現正被縛在後方的森林中等待救援，隨時都有生命危險，我必須和黑武士進行騎士槍術決鬥。任何一方先將對方擊下馬三次便是勝者，然而不論誰贏，高文都會被釋放。自負的黑武士似乎很有把握能擊敗我，於是又說他願放我一馬，但須以高文的生命作為求饒的代價。

我豈是這般貪生怕死之輩？登時接受他的挑戰「Yes」。在戰馬鏖鏖聲中，我握槍執盾向黑武士衝去。我以靈活防禦操縱盾護住上半身，將長槍對準黑武士身體的一側，待接近時，他企圖以盾牌擋掉長槍的刺擊，我再猛然移動長槍對準另一側，使他措手不及，飽嘗我成功的一刻！就這樣虛實互用。我終於將黑武士擊落三次，打敗了他！感激上蒼！（是上帝或是羅馬戰神呢？）



來到一處草地，前方草叢中衝出一隻大野豬低嗚咆哮，白森森的獠牙滴著口水，雙眼炯然怒視著我，我心知不妙，急忙取出長矛，待牠衝過來時，奮力一刺，三兩下便將這畜牲調死。豈知這舉動驚醒了牠另外的同伴，也尋我衝刺而來。我鎮定地在牠們

為了維護騎士的榮譽，我當然接受挑戰。烏鴉振翅飛走，大概是去通風報信吧！趁這段時間，我稍事休息，並查看周邊事物。此地乃在黑武士魔法勢力範圍內，令人感到有些怪異，身旁一株灰白、枝葉稀疏的老樹尤其詭譎，似乎是傳說中會說話的老父

冥式被擊敗的同時人也消失無蹤，我急忙趕到前方的叢林中找尋高夫。他左手被鐵鍊綁在大樹上，看來病容憔悴極度困苦。我束手無策，但他絕無法步行回去，於是我不假思索地「Dis-mount」斷鎖，一劍砍斷手铐「Cut shackle」，並問他互斥之事「Ask about Grail」，他虛弱地說出來并可能在山上廢墟中。見他無法再支撐太久，我急忙將他扶上馬「Take Guwain to horse」，馬兒認得舊有馬鞍的路，為了好友，往後的旅程我只好步行前往了！

往東步行進入一道缺口，眼前一幅景象令我詫異！十數塊巨石圍成的圓形廣場正中央，一座方石石臺上站立著一位精緻的森林女巫。方石臺之內似乎都籠罩在她的魔法之下，唯一出口在西北方。女巫要我交出一項她最想要的東西，否則我就別想通過此地。我硬是不信邪往出口處前進，在她魔術失效後，我竟發覺不聽使喚，動彈不得，想必森林也無法幫忙！於是拿出先前輸得的絲布「Give silk」。女巫見狀欣喜若狂，正是她最想要的沒錯！這會兒竟都恢復正常了，就在交給他絲布同時，女巫搖身一變，成為風華絕代的奧公主。原來是被冥式變為女巫的艾文公主，唯有她先前送給心上人的絲綢子才能解除魔法。離她三步併作兩步前去找尋心上人了，我不免為她感傷，命運弄弄人至此！

艾文公主離去後，石臺上出現了一段文字「Look pedestal」，翻譯之後「Translate rune」字意如下：

「五個狂妄的詩人在此迷路，成了五具幽路的石碑，四肢不在，聲音斷存，欲從中經過，則必詢問……？」

「打聽屍嗎？不啻了，趕緊走吧！走出缺口，但見我的驢子在遠處

山坡上安詳地吃草，五座石碑分立在山坡下。我急忙上前查看驢子，正要穿過石碑，忽然一連方聲將我彈回，森林的聲音在我耳邊響起，他請想這五座石碑大概是我不須察問的謎題吧？我靠近石頭試著問它（牠）們交談「Talk to azons」。果然！石頭竟由聲音變要我解開它們所設的謎題。感謝森林教導我的學識，我順利解開五座石碑張石的五題謎語，在謎語石泛出的一片亮光中，我從中穿過，不料剛踏上山坡！另一連方聲驟向我，在一閃白中，只聽到森林呼喊「惡魔！惡魔！你在哪裡？」

得勝歸營時我物盡一窮，已來到廢墟，往南直走看見一溜侶模樣的人，正站在殘缺的牆角遠處。我上前交談，當問到互斥時「Ask about Grail」，他聲發瘋一般叫道「強盜！想搶我的寶藏，門兒都沒有！沒有人能分享我的力量，除了死之外！」說完竟沖沖地離開。我尾隨而至，前方突然出現三個一模一樣手持木杖的鬼魂要殺我。森林的聲音這時又響起：「原來其中有二人是幻象。經過一番折騰，我終於解決了鬼魂群，瞬間，屍體化為三個古代幽靈（Old Ones），真罵我殺死他們的附身奴隸，要我代換鬼魂係保留此地，除非我能取悅他們，彌補這項損失。」

接著我來到一些祭壇，我用「Talk to old ones」找出那三個古代幽靈，並進一步得到相關知識「ask old ones about Mother Moon」，森林告訴我「Ask Merfin about Altar」當代表三位一體（Trinity）的祭壇意義，我想或許奉獻一些祭品可以行得通。終於在放了5個銀幣在祭壇上之後「Put money on Altar」，古代幽靈歡天喜地的收了錢並放了我，還給我一把鑰匙作為禮物。我拿起鑰匙「Get key」，來到水井旁與

鎖匙一對，正好相符！於是打開大鎖「Use key」，掀起井蓋「Lift lid」，井內是冰涼的井水，我伸入水一揮「Search well」，居然撿到一塊水晶心（Crystal heart），大概是奧公主所稱的寶貝吧！再鋪上井蓋後，隨著水晶心到手，此地迷咒已除，而奧公主不在此，我便向山下走去，往南離開了那列新亞伯特。

三、奧特摩爾（OT MOOR）

記起貝海兒所言，我來到冰天雪地的森林專員湖山尋找湖中女神。向東走近湖邊，我遠遠湖中央一座冰山宮殿的路徑，在如此危險的情況下，加上冰層已有碎裂的現象，我苦思過渡的辦法。一瞬間，貝海兒較柔的臉龐閃過我腦海，我拿出世中的玫瑰花「Use rose」，連森林都感受到一股保護的力量在我和玫瑰花之間流動，於是我對聲喊道「Love is my shield」，但見玫瑰花每隔隔一片花瓣落四散在我的腳旁，難道愛情的力量已然測度嗎？不！你瞧！花瓣在地上抖動，隨即飄揚起來形成一道旋風，在我眼前指引安全去路。我保持在旋風範圍內，隨著慣性的步伐，在愉快、溫馨的心情中，到達了冰宮。

一陣寒風迎面而至，或許湖中女神並非如以前那般和藹可親了？我推門進入一廳，女神面如寒冰，萬絲絲冰刺刺穿我冰柱裡！我和女神交談「Talk」並詢問萬絲絲冰刺的原因「Ask about lancelet」，原來萬絲絲冰刺是負了女神的聖而獲上了貝海兒，以致遭受懲罰。女神還要我感謝她幫我除去積弊，她出好心地要我這她原屬於她的物品以換取互斥的消息。我想現在也只有水晶心能配她這冰山美人了！於是用水晶心換回了女神的失落「Give crystal heart」。原來女神就藏在森林冷城內某處，

我必須乘船到加薩 (Gaza)，再找到耶路撒冷 (Jerusalem)。此外，她還願意送我離開此地，但除非我請求，否則她不會釋放蘭斯洛特。在經過一番內心交戰後，我堅定地請求女神釋放他「Release Lancelot」，但女神仍要考驗我拯救他的意願是否真誠，於是要我以自身性命作賭注接受一項測驗。

女神帶我到另一間冰室，一株神奇花叢由冰雪中綻放出各式五彩花朵，蔚為奇觀。在我回答女神「Yes」之後，她告訴我測驗的規則——我必須正確地說出她的三箇字語所代表的花名才能解救蘭斯洛特。若我猜錯一題則將落得和蘭斯洛特一樣的下場，但若我改變心意，則僅須說出玫瑰花語，她便會送我安離此地，但蘭斯洛特則不會被釋放。此時我心意已決，就算蘭斯洛特回到古萊特我心愛的烏海兒懷抱裡又如何？我走近許著神奇花叢「Look bush」，在我胸有成竹地答完三道謎語之後，女神稱讚我是個實至名歸的騎士英雄。我們回到前廳，女神她法解除蘭斯洛特的冰封，並讓他回平夏特一宿時，我的心中慨然不已，我敢對了嗎？在女神祝福下，我被送回潮濕、製織未完的旋程。

四、南安普頓港 (Southampton)

在風和日麗的大好天氣裡，我來到南安普頓港，一艘奇貨真價實停泊在港口，碼頭上站著一位禿頭、白鬍看似管理人的老者。我上前寒暄「Talk」，這位港務司 (Harbourmaster) 在得知我的來歷之後，居然面不改色。他告訴我若我來過此處搭船前往中東至今未歸，我並想知道「Ask about destinations」，目前正有 5 艘船要往 5 個地點出發——都柏林 (Dublin)、勒尼 (Rennes)、

羅馬 (Rome)、帖撒羅尼地 (Thessalonica)、加薩 (Gaza)。我立即支付前往加薩的船費「Pay for Gaza」，以便找尋烏海兒。付完三個金幣後，我登上 Al-Uzza 號貨船，在船長的一聲令下，水手們忙著拉起船錨，扯開風帆，貨船向東破浪前進。貨船行經馬拉伯進入地中海，有一天海上起了暴風雨，大浪打上甲板來，為了搶救船上貨物和船子，我也大力幫忙，結果我所帶的行業全被沖入海中。隔天，船長為了感謝我，特別給我忠告：到了中東不可隨意相信陌生人，更不可給無賴之人太多錢。終於到了加薩外海，在等待海潮進港的時分，我和水手們一同開懷暢飲到深夜方才作罷。

五、加薩 (Gaza)

第二天一大早，在迷迷糊糊中我聽見鳥林的呼喚：「亞瑟，醒來！亞瑟！」帶著些許昏醉的頭疼，我起身望見岸上有一大一小兩名阿拉伯人，年長的叫作吉比耳 (Jabir)，他毛蓬蓬白鬍鬚伴隨著我前往耶路撒冷；正在照料驢子的小孩叫哈茲 (Hazem)，奉他主人之命前來邀請我前往作客。我見哈茲眼中泛著童稚純潔光芒，於是隨哈茲離去。Go with Hazem!

來到一處住所，我與 Al-Sirat 見面，原來他是創造宇宙、掌管生死的女神 (Goddess) 的六名守護者中的第一位。往後，我必須通過守護者對我的智慧、心靈及肉體的六項考驗，才能見到女神求取聖杯，這時哈茲進來報說驢子已翻船並喝足水了。在離開之前，我請教老學者 Al-Sirat 有關守護者 (guardian)、女神 (Goddess)、聖杯 (Grail) 和耶路撒冷 (Jerusalem) 之舉，得知老學者所奉的是女神的原始身形象，她共有六種神相，我必須造訪了解才能得

到聖杯，於是繼續詢問有關神相「Ask about manifestation」之舉，這六種神相名稱和他們代表的符號如下：

Athene	Isis	Ceres
		
Vesta	Astrale	Venus
		

此外，耶路撒冷就在加薩東北方，我必須通過沙漠，並且在途中找到水源補充體力後才能到達。最後我接及烏海兒之事「Ask about Galahad」，老學者曾命哈茲去邀請烏海兒，但他未應邀前來，目前只知烏海兒已到達耶路撒冷，但未能成功。我急忙趕著「Stand」、辭別老學者，走出大門後，在哈茲的引導下，由秘密小徑離開加薩。

六、沙漠行

走出加薩，我帶著驢子爬上往沙漠的山路，突然看見吉比耳在前面等著。他警告我說若沒有人引導，我將無法通過沙漠。我動想不如將計就計雇用他「Hire Jabir」，且提高警覺看他玩什麼花樣。

沿著山壁前行，實比耳帶我來到一處深澗旁。我口齒難耐正想上前掏一口水來喝，不料驢兒搶先到溪邊，低頭聞了一圈卻又拉頭離去。我又注意到深澗有訓練駱駝聲，心知不妙，實因為他為何有駱駝的殘缺在此「Ask Jabir about camel」，只見他支吾其詞，我看八成是有鬼話，於是掏一雙短劍來要他說實話，實比耳卻一溜煙逃走。此時我已無力過這個打算謀財害命的惡棍，只得順著河岸頭頂上。

來到一處下水道入口，一名婦女

頭頂著水瓶見到我急忙跑開，消失在北方的山丘後。我順著階梯而下，果然找到一流清水，驕兒欣然地直奔水旁低頭喝水，我想這水應該沒問題，於是世上前大口喝將起來「Drink」。

步出下水道後，我向北爬上小丘，那塔樓便在眼前！金色的清真寺圓頂便是它的標幟，回教徒深信寺內的一塊大石便是穆罕默德升天處。我大步邁進，朝向聖城那塔樓冷眼開另一番冒險。在此，我不過是個孤單的

外來客，未來還不知有多少危險等著我呢？

註：與黑武士及威爾遜決鬥時，九級對方打中，則技能(Skill)會被扣分。此外，選擇戰鬥難易等級，也會影響得分。

謎語石之謎語及謎底

☆謎語 >謎底

- ☆ I am always hungry, I must always be fed.
The finger I lick will soon turn red.
> fire
- > flame
- ☆ I am seen in the water if seen in the sky,
I am in the rainbow, A jay's feather,
and lapis lazuli.
> blue
- ☆ If a man carried my burden, he would break
his back, I am not rich, but leave silver
in my track.
> snail
- ☆ To unravel me, you need a simple key,
No key that was made by locksmith's hand,
But a key that only I will understand.
> riddle
- ☆ Three lives have I, Gentle enough to soothe
the skin, light enough to caress the sky,
hard enough to crack rocks.
> water
- ☆ You heard me before, yet you hear me again,
then I die, 'till you call me again.
> echo
- ☆ Lovely and round, I shine with pale light,
green in the darkness, A lady's delight,
> pearl
- ☆ All afoot, but cannot be seen, can be captured,
cannot be hold, no throat, but can be heard.
> wind
- > air
- ☆ My life can be measured in hours,
I served by being devoured, Thin, I am quick,
Fat, I am slow, Wind is foe.
> candle
- ☆ You can see nothing else when you look in my
face, I will look you in the eye and I will
never lie.
> mirror
- ☆ I go around in circles, But always straight
ahead, Never complain, no matter where I
am led.
> wheel
- ☆ Each morning I appear to lie at your feet,
All day I follow, No matter how fast you run,
yet I nearly perish in the middle of you.
> shadow
- ☆ Until I am measured, I am not known,
Yet how you miss me, when I have flown.
> time
- ☆ Weight in my belly, free on my back,
nails in my ribs, Feel I do lack.
> boat
- > ship
- ☆ At the sound of me, men may dream or stamp
their feet, At the sound of me, women may
laugh or sometimes weep.
> music
- > song
- ☆ I drive men mad, for love of me,
Easily beaten, never free.
> gold
- ☆ Bright as diamonds: Loud as thunder,
Never still, a thing of wonder.
> waterfall
- > ocean
- > sea
- > wave
- ☆ I am only useful when I am full,
Yet I am always full of holes.

- > net
- > sieve
- ☆ I turn around once, what is out will not get
in, I turn around again, what is in will not
get out.
> key
- > lock
- ☆ When I am filled, I can point the way,
When I am empty, nothing moves me,
I have two skins, One without and one within.
> gloves
- ☆ Lighter than what I am made of, more of me is
hidden than is seen.
> iceberg
- ☆ If you break me, I do not stop working,
If you touch me, I may be scared,
If you lose me, Nothing will matter,
> heart
- ☆ Glittering points that downward thrust,
Sparkling spears that never rust.
> icicle
- ☆ When not lost, I fly away,
Never so cursed as when I go astray.
> arrow
- > tongue
- ☆ When young, I am sweet in the sun,
When middle-aged, I savor you again,
When old, I am valued more than ever,
> grape
- > wine

神奇花叢之謎語及謎底

☆謎語 >謎底

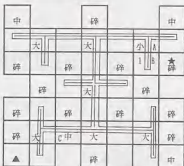
- ☆ When light is dim and courage fails,
when heart against adversity rails,
when it seems you will never see the dawn,
this alone can drive you on.
>Almond Blossom
- ☆ If a dream is abandoned or a purpose dies,
these are left with the drops of bitterness
and sighs.
>Anemone
- ☆ Surrounded by giants, your worries were few,
Wonders abounded, The world was new,
>Buttercup
- ☆ Wise are they who seek it,
fools are they who believe without it,
Scorn those who claim to own it.
>Chrysanthemum
- ☆ Known to the priest and nun,
who natural pleasures do shun,
>Carnation
- ☆ It alleviates all pain and sorrow,
the final end of all tomorrow,
that to which we all must go,
rich or poor, high or low.
>Daffodil
- ☆ For I, sweet sake, you suffer in silence,
what we both most desire,
but will never possess.
>Forget-me-not
- ☆ In time of grief, it gives relief,
it can lessen fear, ease the pain of tears.
>Poppy
- ☆ Oh, it is splendid, it has no peer,
it wears the leazar, and holds itself dear.
>Sunflower
- ☆ It can be sweet on the tongue,
or vile as a curse,
To hear it is evil, to believe it is worse.
>Tulip Lily

炸彈小子



過關路線 (三)

第三十六關：



說明：▲表示起點，★表示終點

將 A 之小炸彈移至 B，C 之中炸彈移至 A，爆破 1。

第三十七關：



說明：進入 A→進入 B→進入 C→進入 D，爆破 1。

/ Devil & 中庸

第三十八關：



說明：() 內之物品為扳動開關後才出現。

爆破 1，消滅大遠炸彈。

等小遠炸彈通過，再去爆破 2。

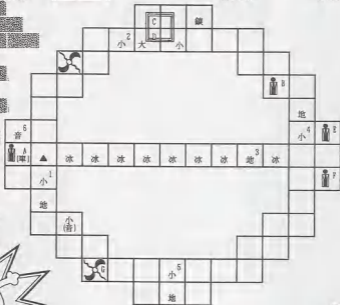
扳動 B，爆破 3 並消滅小遠炸彈。

扳動 C，再爆破 4、5、6、7。

動作要快！



第三十九關：



說明：爆破1，扳動A・B，往回走，將大炸彈移至C，小炸彈移至D，爆破2。
 啟動爆破車A去爆破地雷3，向右滑去爆破4。
 扳動E・F（2次）。往下走去爆破5，走入G傳送站。
 最後往左滑去爆破6。

第四十關：

	小 ¹	▲	小	小 ³		小 ⁴		地	音	地		音		小 ⁹
	地		小		地	地	地	音		音		音 ⁷		小 ⁸
地		小	小		地	中	小 ⁵		音	地		地		地
小 ²		小	小		地	地	小		音		音	小 ⁶	地	地
地		小	小				地		音	地		地	地	小 ¹⁰

說明：依序各個爆破。

步步殺機 馬蓋仙勇救倫敦

第二關攻略

/趙君豪



唉，自從上次出了瑪雅迷踪的任務之後，老友便給了我一個禮拜的休假，趁這個機會，我正好好夏威夷享受一下藍天、碧海、風浪板，並會會那久負盛名的海灘排球王。誰知道才過幾天，老友就又打電話來找人了。

「喂，老友，什麼事啊?!」我懶洋洋地問。

「喂，馬蓋仙啊！我有任務給你……」

「什麼?!你不是說好給我一個禮拜的休假，怎麼……」

「好，好，對不起，你先回來好不好?」

就這樣，我又回到這空氣污濁的城市。

「老友，到底是什麼任務?」

「先別急，我先給你介紹一下，這位是英國情報局的喬治上校。」

「幸會!幸會!」天曉得我馬蓋仙有多恨他。

「好了，現在我來說明一下，這次的任務，是要解救倫敦，而細節請喬治上校來說。」

「根據我情報單位最近得到的消息指出，納粹的餘孽正準備用飛彈攻擊倫敦，這個情報是探險家理克·丹吉爾斯無意中得到的，而他在探察了第一個地點——阿茲特克神廟之後，即告失蹤。為了拯救倫敦，我國首相命令我火速與貴國聯絡，因而找上你——馬蓋仙。」

「好，好，等一下!貴國的「007 龐德」呢?」

「聽說他最近與四川省的某美女搞在一起，已形容枯槁了而且他的殺人執照也被吊銷……」

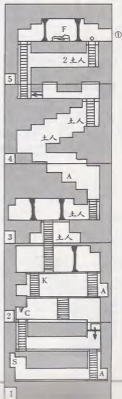
「好了，馬蓋仙，你就出這一次的任務吧。」

「哎，好吧，誰叫我馬蓋仙天生勞碌命。」

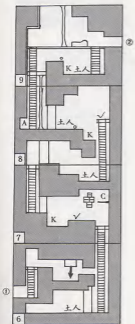
就這樣，我來到了這鳥不生蛋，黃沙遍地的埃及金字塔。

好了，現在先將我歷經九死一生才畫下的地圖，公諸於世，各位可得仔細瞧了。

第二關：埃及金字塔



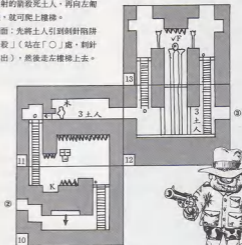
- (1)第1畫面：趴著爬到樓梯就不會被箭射到，上樓梯之後，要趕快向左方跳，否則就……等石頭落下，跳上石頭，再往上跳即可，千萬別走左方樓梯。
- (2)第2畫面：將頭盡量伸出樓梯，等箭的空檔，[O] 鍵和 [X] 鍵齊按，上去後，趕快趴下。
- (3)第3畫面：箭不足為懼，跳上去就好。
- (4)第4畫面：用炸彈把石頭炸開。
- (5)第5畫面：一定要走右邊的樓梯（有「○」記號者）。



- (6)第6畫面：要過一段時間，石頭才會落下。一旦落下，要趕快通過（用[O]的）。
- (7)第7畫面：盡量站在作「V」號石頭的左側，即可跳過刺針陷阱。
- (8)第8畫面：先爬到「V」處，算好

土人來回的空檔，往下跳，落在「○」附近，並趕快趴下，即可用機關發射的箭殺死土人，再向左側前進，就可爬上樓梯。

- (9)第9畫面：先將土人引到刺針陷阱來「自殺」（站在「○」處，刺針就會伸出），然後走左樓梯上去。



處放炸彈）。






- (10)第10畫面：用肥的即可通過緩緩落下的石頭。然後，用棍子在「○」處揮一下，刺針陷阱便不會有刺伸出。由樓梯跳下，再往上跳到樓梯即可。

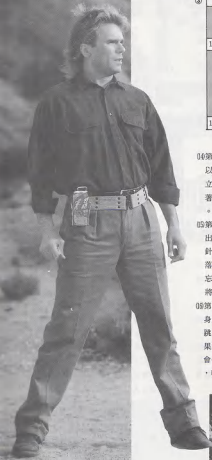
- (11)第11畫面：放好炸彈後，快往下爬，等石頭炸開後，再爬上去用槍（子彈）朝石格一射，木乃伊就會幫你解決那三個土人了，（在「○」

- (12)第12畫面：地板是彈簧地板，要一直按 [K] 鍵才會漸漸停住，但卻可能被土人殺死，所以此時應爬上左邊樓梯（「○」者）到13畫面，跳到「V」處，便可引動機關射出火球而幹掉土人（要設法把土人引至「○」處）。

- (13)第14畫面：先跌至「V」處便可將左邊土人引落下層。

地圖簡介

①、②、…：與同號處相連
 S：起點 A：弓箭
：箭頭在外表示此石頭會自動往箭頭方向掉下
 K：刺針陷阱
：尖刺
 C：寶物
：箭頭在內，表示須用人工（如炸彈）引動才會依箭頭方向移動的石頭
 F：發出火球
：樓梯 B：子彈 T：炸藥
 木：射子彈就會有木乃伊跑出的棺材
：畫面之編號 oc(✓)：參考攻略
 D：會伸縮的刺



04第15畫面：下方土人會爬上來，所以要先在上方等。下樓梯之後，要立即跳下。至於刺針陷阱，只要貼著遠離那頭的岩石，再向上跳即可。

05第16畫面：刺針陷阱要走近才會伸出，但如何引動石頭呢？只要朝刺針陷阱處發射一子彈，石頭！它就落下來了。帥吧？

忘了告訴你，上方的兩個土人須先將其引落（站「○」處即可）。

06第17畫面：一下來要馬上臥倒，半身爬出岩石，看到箭射出，馬上起跳，落地時，要馬上再跳一下，如果順利，此時應站在「○」處。會伸縮的刺要怎麼辦呢？拿出手槍，朝右一射，哈哈！搞定了。

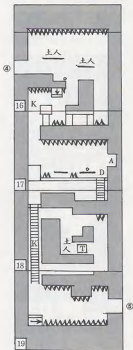


踏破
無鐵
得來
費全
寬寬
處不
夫功

07第18畫面：站在石頭上之後，朝右射一發，石頭就會移動。快跟著動，等石頭停下，先別放鬆，過一會兒石頭又會自己移動，等石頭再停，就要馬上向右跳，否則……。

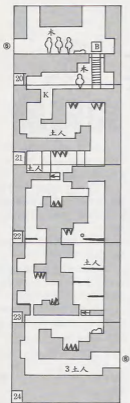
08第20畫面：先朝右槍射一槍把木乃伊打出來，然後再通過。

09第21畫面：別射右槍，走過之後，向左跳，然後貼著刺針陷阱那一面的石頭下落，才不會被打中。此畫面的土人，行徑不定，要自行觀察判斷。



00第23畫面的土人，來回甚速，所以須站在22畫面「○」處，算好空檔跳下，走到最右岩石旁即可。另外，22畫面的石頭，只要將炸彈置於其上便可將之炸開。

02 第23畫面的石頭，也是在其上放置炸彈將之炸開。

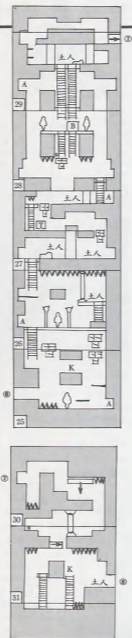


Rock Dangerous

02 第25畫面：用跳的便可躲過箭。

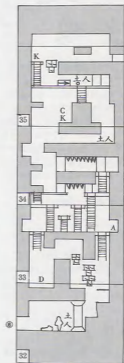
03 第26畫面：別急著上梯子，先將土人引下讓箭射死之後再上去。

04 第28畫面：從左邊梯子上去，但要注意有土人會從右邊梯子下來。此時，要先閃至「○」處。



05 第29畫面：若你從右邊梯子上去，便不會有箭。

06 第31畫面：在「○」處向左插一根，石頭便會移開。下來後，再爬右邊梯子上去，別爬太高，不然會被刺死。算好距離，往右上跳，最好是剛好站在邊緣，然後，給土人一槍，就可通過。



07 第33畫面：從左、右梯子皆可，至於會伸縮的刺，只要你人一跌下，它就自動縮進去了。另外，小心箭。

08 第35畫面：一上梯子，就可將炸彈放置（「○」處），然後趕快爬下，等炸彈一炸，石頭就移開了。往上爬，再向右……好了，第二關已結束了。



白怒火 & 南帝

克萊恩英豪

攻略(三)

完結篇

返 回第二屯墾區正巧趕上十東爵士的追悼儀式。

儀式結束後我們到指揮官辦公室看看有什麼可以幫忙的，那晚得他又是一口官腔，要我們查出會刺爵士(Sir Lebaum)的下落和他全盤的計劃。末了透露至多事已向敵軍主力所在的聖克遜(Sanction)前進了。在這時候到酒店可以聽到傳言37、54、36和47。

會刺爵士？我們翻開手札60，有他從聖克遜發信的記載。好，就到聖克遜去！

十五、聖克遜 (Sanction)

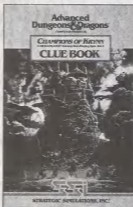
聖克遜是個奇特的港都，西邊臨海，其他三面環繞著活火山。但現在所有的船都被擱上岸來，碼頭上滿是牛頭人(Minotaur)。

我們現在高街的傭兵隊裡四處察看。

從站在(10,0)處的兩張海報(參見手札69、64)得知酒店、旅店等都位在城的東半邊，大夥兒便朝這區域找來。

走到(13,2)，隊友逮到一名扒手，從他口中問到(選 Interrogate him)邪惡軍的指揮部就在城東南角的旅店裡。

我們繼續尋路往東南行，一路上碰到不少傭兵鬧事，由於不想給外生枝，所以不理他們(選 Back off, 再繼續前進)。



走到(13,8)又抓到一名扒手，他說這賊公會正試圖阻止牛頭人接管這個城市(選 Interrogate him)。

終於找到位在(13,14)的旅店。選 Yes 投宿之後，老板特別可憐最北端的房間不準住。不準住？那一定是邪惡軍的指揮部！

殺進(14,11)，選 Attack 宰了他們，可撿到 Red scroll 和一封緊急信函(參見手札16)。

來到(11,13)又有扒手向我們下手。失風被擒後逼出這賊公會的位置，並給我們一個暗號，還說那裡有寶藏。

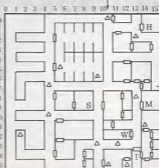
寶藏？錢是看不在眼裡，最好是魔法武器。

用這個手勢果然輕鬆進入位在(10,15)的這賊公會，可是接下來的暗號，我們就不會了……

好哇，原來是圈套。選 Bluff 展開一場廝殺，然後到(12,15)拿 Bracers 和 Necklace。(如果不想打，可選 Leave 平安離開)

走到(9,13)，西北方傳來女人慘叫聲。走到(4,10)，慘叫聲變成在北方。

折向北來到(4,7)，瞥見一名



聖克遜 (Sanction)

- △ 門
- H 訓練中心
- I 旅店
- M 魔法店
- W 武器店
- T 酒店
- S 出口
- △ 訊息



女子被一群牛頭人拖進前面的建築物裡。

我們急急衝進(5,5)宰掉牛頭人，把關在(9,6)的女子放了。

那女子連聲道謝，然後自懷中取出一個指環套上，竟然消失不見了！不過還聽得到她的聲音：「快到兩碼頭的盡處和我會合！」

照她的話趕到(1,12)，才知道她是奉 Laurana 之命前來(參見手札88)，除此之外還得知有密門存在，並從她手中接過一個護身符和一張紙條(參見手札19)。

靠著護身符在(8,9)找到密門進入休日德(Huerzyd)。

十六、休日德(Huerzyed)

(5,0)處可偷得 Red scroll、White scroll 各一；(6,7)處紙紙破壞鐵柵後可獲得 Shield and Red scroll；(6,4)處則有二幅 Red scroll。

行到(7,6)，前頭出現一個陌生人，沒見他開口，大夥兒卻都意識到對方希望我們到東邊和他碰頭。

等我們率了(14,4)處的龐人，搜到一些文件(參見手札37)後，那人終於露臉了，原來他是影之族人(Shadowpeople)。

照他吩咐從(15,2)穿越北方的密門，再從(13,0)向西進入一

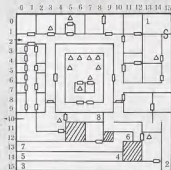
條通道，來到(13,12)終於碰到那之族的紅衣主教團(Conclave)。

依他們指示走到(4,10)，除了眼前一片亮光，什麼也看不見。接著眼前竟然浮現出前往屠龍塔藏放高的路徑圖(參見手札63)！另外還看到死亡騎士在杜迦斯特(Duerghast)競技場指揮手下擺放屍體。(光芒消逝後，可撿到 shield、banded mail 和 short bow)

從(0,10)向西走，便到達杜迦斯特。

休日德(Huerzyed)

- 1→2
- 3→4
- 5→6
- 7→8



十七、杜迦斯特(Duerghast)

可以選 Rescue 救出在(15,7)遭受酷刑的囚犯。

在(13,9)碰到一群戰士，口裡正談論著文凱拉，我們急著找回屠龍塔，於是選 Parlay、Nice 和 Let them go 應付過去。

影之族人隨即(在(13,10)現身提醒我們，文凱拉可能已知道我們的行蹤。

真是天佑我也，讓我們在(11,13)找到屠龍塔(Bootman's Dragonlance)！另外還發現 cloak 和 ring。

從(5,15)往南爬樓梯上到(12,0)，便進入杜迦斯特神殿。

走到(12,1)處，遠處傳來的

號角聲告訴我們，五毒軍已抵達聖光塔。

由於東邊有可疑金屬摩擦聲，便推門進入(10,3)這個究竟。

原來文凱拉就在這裡。她臨笑著感謝我們幫了大忙，使五毒軍走入他們的圈套。

文凱拉並沒有笑多久，很快就被命喪劍下。我們先搜到一些他發的命令，然後在(12,4)搜到 plate mail、shield、mace 和 long sword。

迅速(12,8)，戰勝後可得到一份手稿(參見手札29)。

走到(7,7)發現一份文件，那是一道把所有的蛋運送到某地處理的命令。

才趕到那幢建築物前(2,10處，一頭藍龍(Blue dargon)就衝了



出來。(解決之後可撿到 Sapphire)
行至(2,8), 遇見屍屍被拖進
北方的競技場, 便急趕上去, 進入
(2,3)。

超越這些殭屍後, 轉進到(0,
15), 果然發現死亡騎士(他就是
森林騎士, HP=63, AC=0, 會法術
和召喚殭屍)。殺了他可以獲得 two-
handed sword 和兩隻 wand。

森林騎士在動手之前派了使者到
科南(Kernon)通知多妮兒, 說我
們還活著。我們這就轉身去追。

循原路出去, 追到(2,8), 忽
然一大群巨龍從天而降, 其中一隻
龍則向我們攻擊。

據說那隻就是龍的魁星, 今日一
試, 要龍果然一槍斃命!

原以為只好眼巴巴看著敵人使者



乘著赤龍飛去, 豈料事有變化, 一
金龍現身相助, 載著我們尾追過去。

接近科南之時, 有一名叫 Tas
的坎德人騎著金龍前來相助。

※此時可選 Yes 在龍背上療傷
、記法術。

追著追著竟然來到空中城堡(Flying
citadel)之前!

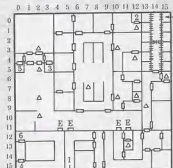
由於敵人太多, 我們聽從 Tas
的意見降落到一座城堡的大庭院(main
courtyard)裡。

幸有人會受傷, 但可就地紮營治
療。

杜迦斯特 (Duerghast)

- 門
- ▣ 牢房
- △ 訊息
- 傳送點 1→2
- 3→4
- 5→6

E: Exit to Sancton
(聖克遜)



十八、空中城堡 (Flying Citadel)

Tas 帶領我們進入北方的高塔
(main tower), 殺掉阻路的敵人
。在右邊找到樓梯, 直上七樓。

Tas 遞了一卷羊皮紙給魔法師,

請他唸動上頭咒語, 然後 Tas 便能
駕取這座空中城堡向科南飛去。

※這時可選 Yes 休息。

敵軍從六樓衝上來, 企圖奪回城
堡控制權, 但是被我們擊退了。

Tas 忽然大叫科南到了, 但是有
另一座空中城堡隨後追到!



說時遲，那時快，兩座城堡猛然撞撞，一陣天搖地晃，我們竟然掉落到另一座城堡的大庭院裡。

※有人會受傷。

由於城堡即將墜毀，Tas趕緊帶領大家找出路。

A處有群士兵，別理他們（選No）。

所幸城堡緩緩落地，我們便從B處逃出，來到村南（選Yes）。



MAIN TOWER

Level 2/ 4/ 6



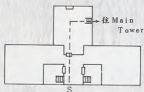
Level 3/ 5/ 7



Level 8



S: 起點



空中城堡 (二)



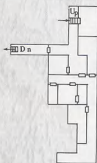
COURT YARD



地下二層

空中城堡 (一) (Flying Citadel)

地下一層



地下三層

趕到 (14, 2) 參加會議，選 Encourage the plot 鼓勵他們反對麥坦尼。

※在趕往議場的途中，若碰上巡邏警衛，只要選 Greet，即可應付過去。

在 (14, 7) 處可撿到一頂破王冠（選 Yes）。

(10, 14) 是個人軍營，和他們閒聊（選 Talk）便感覺有機可乘——放把火，夠他們忙上好一陣子（選 Yes）。

(3, 11) 住著一隻憔悴老龍，他一見 Tas 手上那頂王冠便伸來抓（選 Yes 給他），然後不顧一切要衝過 (6, 8)、(7, 8) 處的崗哨，不久便斃死了。

終於在 (0, 4) 碰到赫瑞夫內克，約定聯手攻進麥坦尼的要塞。

(6, 7)、(7, 4) 各有一隻美瑞克龍人，不太容易應付。可先用大球再攻擊，一旦它轉化變身 (arise in new form) 後，就只能用長劍、Long Sword+2 等武器砍，它撐了數回合後便會自爆身亡（參見冒險者手冊第 21 頁）。

要通過 (4, 3) 的機關，必須開

十九、科南 (Kernen)

才踏上地面，迎面就來了四隻亦龍，不想殺生還不行。

(14, 13) 處有制服可供喬裝。（選 Yes 換裝）

亦碰到赫瑞夫內克的人，選 Greek 即可。

(11, 14) 有一群人議論著（參見手札 53）。由於有衣著掩飾身份，便湊上去聽聽（選 Talk），竟意外獲得一張地圖（參見手札 81）。



鎖(選 Pick lock, 選賊)進入(9, 2)取得青龍配方,再到(11, 2)配製,然後塗到身上。

在(10, 5)可檢到一把鑰匙(ornate key)。

(4, 6)是多坦尼的馴龍師住所,要找多坦尼必須先過他這一關。

牢這裡有四、五頭赤龍,光靠身軀是不行的。如果 Wand of fireball 已用掉,還有 Necklace 可用。另外 Dragon master 的 HP=48,

AC=-1。

戰勝之後找到一條通道(可先選 No, 裝營休息。再向東朝牆走,選 Yes 即可進入通道,到(4, 2)找多坦尼)。

多坦尼得意洋洋地吹噓他的計謀高妙,我們探聽到的消息全是他故意放出去的……另外他還讓我們繼續嗎?被擒後的可憐樣。

好哇,竟然惹弄我們!大家立即法術、刀劍並施,將他收拾掉。(多加尼的 HP=55, AC=-3)

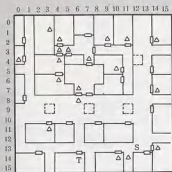
不過他臨死之前卻狂笑著,說他雖然敗了,但多拿軍也完了,因為他的使者就要出發了!

Tan 拿出藥來,大家服用後 HP 就恢復最大值。然後他領我們趕到(2, 1)攔阻使者,不讓他們乘赤龍飛去。

幸這裡有三隻赤龍,HP=77, AC=-1。

殺了這三頭赤龍,故事便到了尾聲。雖然博得眾人稱許,但古羅尼先騎士們還是嫌我們不夠份量,硬是要走盾龍格,而 Lord Soth 更是如此。

你可以回到第二屯堡區存下最後進度,並到裝備店鑑定徵候後期所需,但還不知道用途的魔法物品。



科南 (Kernen)

- S 起點
- D 門
- 可走處
- T: 陷阱中心
- △: 陷阱

遊戲人間

／科長老

一、GAME BUSTER 釋疑

問: GAME BUSTER 文字為何神秘消失?

答: 如果你在啟動 Game Buster 後,赫然發現只看見框而不見文字,請檢查一下你用來開機的 DOS 系統檔案 CONFIG.SYS。只要其中包含了 DEVICE=ANSI.SYS 這一列,就用文字編輯程式(如 PEE)把它刪掉。重新開機後,或許就可以順利執行。

問: 為什麼上次的 Game Buster 位址無效?

答: 使用 Game Buster 鎖定的位址最好 Save 起來,下次要用再

Load 出來。筆抄的位址參數可能會因為使用軟硬碟的不同或其他因素而變動,不過參數間的相對距離並不會改變,Scan 用的數值也相同。

二、創世紀 VI 急救篇

問: 我的創世紀 VI 已經「當」得不能再慘了,請問有沒有回春妙手可以力挽沉疴?

答: 事實上的確可以保存目前的實力,不過手續挺麻煩的,而且在各地該做的事幾乎都得再一次! 首先最新的進度檔 copy 到別的地方,然後再 install 新的人物資料。隨意創造完人物,進入遊

戲後,最好把隊伍移到先前的地方存檔起來,接著再將先前 copy 出去的進度檔 copy 回來,如此其他地區的人、事、物都會和新的一樣,但是記性好的居民還是會認得你,而除了剛進入遊戲時的四名成員之外,其他隊員身上暫時恢復成僅有初級的裝備。別慌,只要原地遣散這些人,再邀請他們加入,接著把他們遣散時卸下的裝備拾起,不僅那些威力強大的物品又再出現,還多了這些初級裝備。如果直接複製檔案,每一位隊員身上的所有物品也有機會多出另外一份,但是獨一無二的東西(如藍色月之石)還是只有一份。



世界杯足球賽

1990

魏宇明 ●心得篇●

在運動類電腦遊戲之中，世界杯足球賽可以算是繼網球之後的另一項突破。不可否認的，這個遊戲在真實度、音效…各方面來說，都不是很完美的。例如：四個人就可以踢全場（太勇了）；而且整個遊戲的過程之中，只有裁判的哨音（連觀眾的掌聲都沒有）。儘管如此，只要你能打到半準決賽（Semi-Finals），那種令人緊張的感覺，不比動作類的遊戲差。

在本遊戲之中，你若想奪得那閃閃發光的冠軍杯，必須要打敗八支強隊；遊戲的難度也是隨著階段越高而增高。

以下數點進攻和防守的技巧，提供各位參考（請注意，這些技巧只適用於本遊戲，若是真正的比賽，請勿輕易使用）。

一、在防守方面

你必須認清一件事實——若要得到冠軍，你一定要靠自己，千萬不要相信你的隊友會來幫你，甚至於，在某些方面，更要小心你的隊友（什麼世界嘛！）

W守門員注意事項：當對方射門

的時候，你就會看到一個你背對球門之畫面。給你一個建議，不要太快就撲向你所猜的那一邊。一般電腦所射的球以直球（或高球）為多，因此你只要用方向鍵，移到和對方球員重疊（就是不要看到對方球員）即可。

回截球：一般而言，要超越電腦的球，只要和對方球員成90°以及180°（水平）方向角即可。若要斜的方向截球，我可以保證你只能在後面苦苦追趕。

守門員防守方面的技巧：要對付電腦控制的球員，最好的方法，就是「緊迫盯人」，逼得他不得不把球踢出去，這招蠻有效的，從資格賽到世界冠軍賽都可行。

擲球（Throw In）時之處理技巧：當你是守方，故意將球踢出場，則對方就會發擲球。你若想抄截這個球，不妨站成如（圖I）之位置。如果你要使這個球出界或不讓球給對方拿到，可以直接站在球前進路線上，讓球彈回去。記住，通常反守為攻之轉捩點就是在於擲球之運用，可使你搶得控球權。

△ 對方球員 [] 球門

□ 自己的球員

--- 球之路線

— 球場邊線

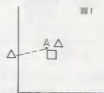


圖 I

A：抄截點
我方球員站在對方球員之左下方當球傳到A點時按INS抄球

回角球（Corner kick）：當你把球踢出了自己球門底線，就是對方發角球的時候。你只要站在如圖II之地地方即可輕易的抄到球（很簡單吧！）

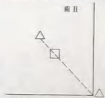
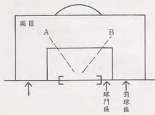


圖 II
只要在球之路線上即可



仍其他方面：你的守門員對於滾地球（在球門區），通常會衝出來將球踢向 A 或 B 點（圖 III），一般而言，這是非常不好的情況，尤其是在較高等級之比賽時，往往會令你措手不及。所以建議你，小心軟弱無力的球。

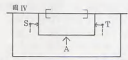


若 A 方有對方球員，那守門員自動會傳到 B 方。（反之亦然）

二、在進攻方面

在攻門技巧和注意事項：在攻門時，要小心自己隊員，只要在攻門畫面中看到有我方隊員跑進來，拼死拚活也要把球踢出去（千萬別停下來，否則...）。

在射門方面，有兩點建議：（i）（如圖 IV），儘量從 S 或 T 方位進入球門區。（ii）射門的位置要選在對方守門員離門較遠的地方。個人的建議在球門門柱的內側試試，機率蠻大的。（依守門員位置可隨時換邊射）。



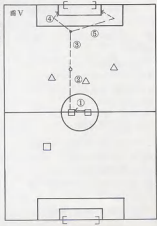
最好不要從 A 方進入球門區，從 S 或 T 進入較好

〔*假如你運氣夠好，也許從 S 或 T 點射門也能傳射得進〕

仍在傳球方面：要小心，別讓我方或隊方球員擋住而使球射偏了。

以上所述，就是關於進攻和防守之技巧。

接著，再向各位介紹幾種進攻之路線，以及在冠軍賽中和你碰頭的巴西（Brazil）隊之進攻方式，以供各位參考。





(I) 進攻路線 (I) (如圖 V) :
這招可以用於資格賽之中, 當你的隊友將球傳給了你 (①), 你可立刻用連續兩個「大腳」(②、③) 到 B 點時, 你可以依實際情況向左 (④) 或右 (⑤) 進入球門區。

(II) 進攻路線 (II) (如圖 VI) :

提過的抄球法再抄回來。

(II) 巴西隊的慣用技術, (如圖 VII) :

巴西隊 (指的是電腦中的隊伍), 最常用的方法, 就是利用小組合作 (兩人小組), 再加上電腦的快速運球 (太詐了), 以你的速度要和它抗衡, 並不很容易 (其攻擊方式如圖 VII)。他先將球帶向左下方 (①), 同時另一名發球之球員立刻往下 (②) 跑, 當帶球到 C 點左右之位置時, 他會轉向往下跑之球員 (③), 如此反覆的交叉運球, 他就可以攻門了。這時只要你用「緊逼盯人」之方式, 並且再運用抄截的銀毒技巧, 對方這一招就不太管用了 (別怕哦!)。

再次提醒警告各位, 要特別注意對方這一招, 因為他調球是可左、可中、可右, 一旦讓他發威, 你是退不上的。

附帶一提的, 若你在進行本遊戲之時, 不小心按下了方向鍵, 而使紀錄中斷, 而你要以此紀錄繼續重新開始新比賽的話, 可以按 **Ctrl + L** (使用此法, 你仍需從第一場比賽開始, 不過紀錄可以累積)。

※附註: 你想知道你將會遇上那些對手國嗎? 可由附表一知究竟。♣



(只取進攻的前段)

此法可用於較難的比賽之中, 當你的隊友將球傳給了你 (①), 你可以往左上方帶 (②), 此時你的隊友會跟上來, 假如夠快, 你可以直接踢出一個大腳 (③); 如果踢歪了 (出界), 也沒有關係, 反正你可以利用上面



附表:

比賽性質	隊 名
資格賽	USA (美國)
資格賽	JAPAN (日本)
資格賽	MEXICO (墨西哥)
冠軍賽~預賽	USSR (蘇俄)
冠軍賽~預賽	GERMANY (德國)
QUARTER FINALS	ARGENTINA (阿根廷)
半準決賽	HOLLAND (荷蘭)
冠軍賽	BRAZIL (巴西)



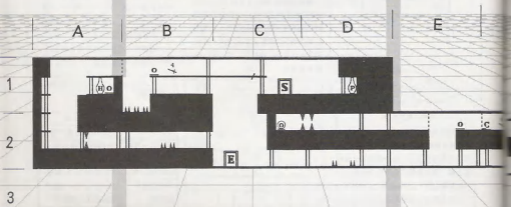
波斯王子

救美記(下)

第八關：

由 C1 出發向右進入 B1，在此守衛之武士更是絕頂高手，如果你不動他，也會跟你一直耗下去；只要你動他馬上跟著動，因此最好的戰術是連續的三個動作：(1)先按左上鍵誘其出招 (2)等劍放下後立即按向上鍵防守 (3)接著按攻擊鍵，如此一步一步逼他退後或一下一下砍他。在誘招及防守之間不能太快（他不出招），也不能太慢（防守不及），多加練習並同時默數 1、2、3，就能抓到要領。如果消耗太多生命點數可以到 A1 及 D1 補充，接著由 A2、B2 一路向右去，可以輕易解決 H2 的武士。

/ 林宏亮



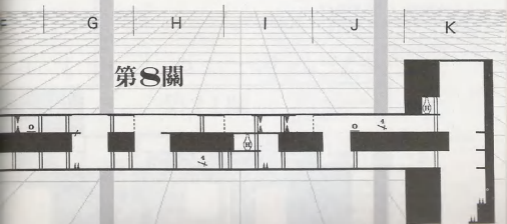


到了 K2 以跑步跳躍方式攀住右方突出之地板並立刻往上爬，再用立定跳躍攀至 K2 左方上層。進入 J2 時因武士距離太近，動作要快！解決武士後直接跑步跳躍進入 I2，並以最快的速度通過 I2、H2，在開門未關上前進入 G2。

從 G2 左方進入 F2，小心解決 F2 的武士，再跳躍至 E2、D2，打開出口的踏板在 C2，踏了後以小步小心通過二道機關錘回到 D2，向右至 E2。此時開門已關上，必須在此等公主的寵物小白鼠來替你踏 E2 右方的開門踏板，下到 E2 下層後向左回到 C2。小心 D2 的陷阱。

- 牆
- 柱子
- 開門
- 機關錘
- 陷阱
- 開門踏板
- 開門踏板
- 鬆落地板
- 出口開門踏板
- 3 4 5 → 武士
- 開始位置 (入口)
- 結束位置 (出口)
- 生命藥水 (回復一點)
- 生命藥水 (全部回復並增加一點)
- 神秘藥水 (特殊效用)
- 毒藥
- → 劍

第8關





第九關：

地形錯綜複雜的一關。由 F4 出發，向左經 D4 向上至 D3，向右至 E3 下層，經 F3 到 G3，向上到 G2。向右到 H2，解決武士後跳躍到最右方階開門踏板，迅速向左進入 F2（注意開門前的開門踏板）。

在 F2 先向下到 F3，向左到 E3 上層繼續落地板垂落壓住 E3 上方開門之踏板，小心別讓主角也掉下去了，否則就得再跑一趟了！

回 F2 向上至 F1，向左進入 E1，打敗武士後進入 D1，跳躍並爬到

上層進入 C1，跑步跳躍攀住 C1 左方上層之開門踏板，再下降至下層進入 B1。

在 B1 及 A2 各有一瓶喝了以後整個畫面上下顛倒的特殊藥水，不妨試試，二瓶都喝才能回復原狀。

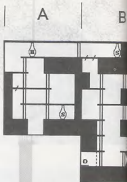
下到 B3，經機關腳踏左方開門之開啟踏板，再踏左方開啟中層開門的踏板，爬上中層進入 C3，向右到 D3，打敗武士後進入 E3 上層左方，踏打開出口之踏板再下降到下層進入第十關。

第十關：

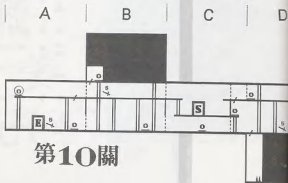
由 C2 出發先向左到 A2 解決守在出口的武士，再向右回到 C2 進入 D2，一遇鬆落地板立即開始戰鬥。向右到 E2，不要在北向上攀爬，因為「必死無疑」。

向右至 F2，一踏開門踏板後立刻爬上中層，以小步過第一道機關並移到連續兩塊開門踏板的邊緣準備立定跳躍，在機關開始咬合的瞬間，按跳躍鍵邁進 G2。右方的武士不必理會，爬上上層頂開左方鬆落地板進入 G1，然後一路狂奔經 F1 到 E1 的最左方，落到 E2 後開始戰鬥。

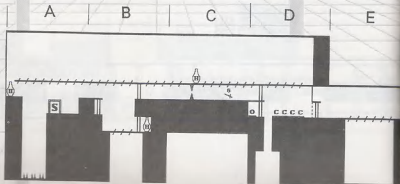
向左踏 D2 的開門踏板，快速經 C2 進入 E2 上層，打敗武士後頂開最左方的鬆落地板，拉一下柱子上的開門踏板以進入 A1，踏下打開出口的踏板後下降至下層進入下一關。



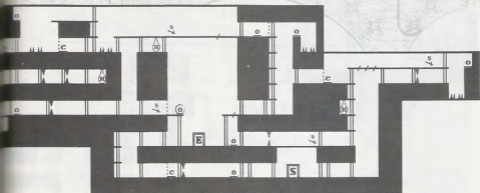
第9關



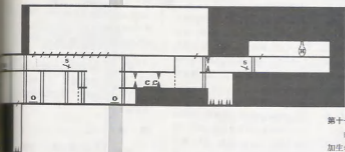
第10關



C D E F G H

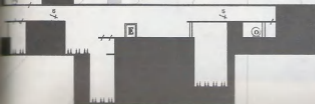


E F G H



F G H I

第11關



第十一關：

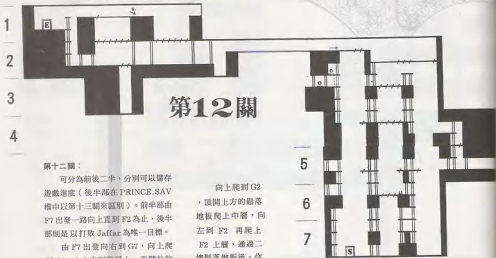
由 A2 出發，在左方上層有一增加生命點數的藥水，取得的方法是跳躍攀至 B2 右方上層，頂開柱子右邊的懸落地板，向上進入 B1，再一路向左跑到 A1 的最左方，喝了藥水後，小步移到空洞邊緣，立定跳躍並攀爬回起點。

向右至 C2，在此可以頂開上方之懸落地板，向上進入 C1 以省卻一場戰鬥，並向右跑到 D1 右方，此時落下的地板則壓住連續四塊的關門踏板。

下至 D2，向左跳躍打開通往 E2 的關門再一路向右進入 F2，爬上上層，一過懸落地板立即戰鬥，解決武士後，以跑步跳躍方式進入 G2，小心攀住地板邊緣別放，爬上後向右到 H2，打敗武士以進入 I2 打開出口，再回到 G2 進入第十二關。



A | B | C | D | E | F | G | H



第12關

第十二關：

可分為前後二半，分別可以儲存遊戲進度（後半部在 PRINCE.SAV 檔中以第十三關來區別）。前半部由 F7 出發一路向上直到 F2 為止，後半部則是以打敗 Jaffar 為唯一目標。

由 F7 出發向右上到 G7，向上爬到 G6，小心走到陷阱上，再開始跑步向左，跳躍攀爬到 F6 左方，向上到 F5 中層，左移到最旁邊然後向右連續三次跑步跳躍進入 H5。頂開上方的鬆落地板進入 H4，向左跳躍到 G4 左方，再向上向左跑步跳躍到 F4 左方，向上爬到 F2，打開 F3 上層之閘門後再回到 F3 上層，向左一些以有足夠空間進行向右之跑步跳躍，攀爬到 F3 右方後再向右進入 G3。一到有柱子的平台立刻剎車以免衝過頭，來個「高空墜落」。

向上爬到 G2，頂開上方的鬆落地板爬上中層，向左到 F2 再爬上 F2 上層，通過二塊鬆落地板後，你的影子會從天而降，請立刻收回拔出的佩劍並跑向影子以合為一體。向左進入 E2，繼續向左奔跑，原先空無一物的地方會隨著你的腳步出現一塊又一塊的地板，進入 D2 後跳躍至左方進入 C2。

由此開始後半部。在 C2 及 B2 上方的鬆落地板會自動墜落，因此你可以等地板全落下後再走，到 A2 後向上爬到 A1 再向右進入 B1，通過鬆落地板後開始和 Jaffar 決一死戰

。最有效的戰術是交互攻防守、攻擊，有機會便向前推進，打敗 Jaffar 後往左回 A1 時請特別小心，不要「一失足成千古恨」。

從出口出去便到達了公主所在的塔頂，先向右踏開門踏板，再一路向左便可和公主團圓了，到此遊戲也就算是結束了。

四、後記

波斯王子是個精采且難度中等的遊戲，因此可以儘可能不用修改資料檔案的方法直接考驗自己的技術，藉著地圖的指引，在60分鐘內絕對是夠過完12關，包括喝下所有增加生命點數的藥水。

如果技術更成熟則有些增加生命點數的藥水可以不用去喝以節省時間，目前筆者最佳的紀錄是只喝二瓶增加生命點數的藥水，過完全部關卡後還有24分47秒的時間，希望你有更好的成績，祝好運！



出櫃大法師

輔助攻擊性魔法(二)

嗨！各位親愛的同學，我們又見面了，由於上次摔得很重，咳！咳！所以沒辦法再說得像上次那麼多，大家要用心聽講。恩！上次我們談到輔助攻擊魔法的分類，這次就來談談輔助攻擊魔法的運用。

對一支冒險隊伍來說，輔助攻擊魔法的重要性並不亞於真正的攻擊魔法。打個比方來說吧！攻擊魔法的作用是直接的，但是絕大多數的攻擊魔法都會受到如敵人防禦力、種類等許多因素的影響而導致威力減弱；輔助攻擊魔法的作用是間接的，它不能直接傷害敵人，但是若與戰士的攻擊充份配合，則相同的法力將造成更大的效果。而且輔助攻擊魔法的種類和作用範圍都較攻擊性魔法要多而廣泛。

所以，正確的使用法是，攻擊性魔法與輔助攻擊魔法相互配合，再輔以戰士的支援攻擊。攻擊性魔法與輔助攻擊魔法的比率則視敵人的危險程度和法術作用程度而定。一個高明的隊歐必須精於計算這個比率來進行作

戰，否則這支隊伍不是來日不長，便是前進得很艱苦。

上次提到了一大堆五花八門的輔助攻擊魔法，究竟要怎樣來加以運用呢？以下便是一些基本的運用原則：

一、普通狀況時

當你遇見一大票能力與你的隊伍相當或是略高的敵人時，應該優先考慮以下數種法術：

①降低敵人移動力的魔法：任何能使敵人無法動彈的魔法，只要在此時能生效，就是最有用的。在敵人能力與你差不多的情況下，使用大規模攻擊魔法不但不太經濟，而且也不太可能一次消滅，不如先讓他們動彈不得，再讓戰士們去「磨刀」一番。如催眠術（Sleep）之類的範圍法術是最理想的，不過得視敵人類別再選擇法術，以免失敗。

②降低敵人能力的魔法：降低一整群敵人的能力，也是一種不壞而且省法力的戰略。使對方的力量減弱動作變慢是對付一般怪物的法則，對於

法師型怪物，則先減低牠們的速度與智力再說。而防禦力降低術，毒擊術和言詞術行有餘力再予使用。恐懼術（Fear）可以大幅降低雙方交手時的威脅，但是若你不想讓敵人跑掉，就別施這個法術。

③魔力術（Enhance Blade）的效用通常比力量術（Strength）明顯些，在武器已有相當威力時可運用之，以達到一擊斃命的目的。迅速術（Quickness）既可增加出手速度和移動速度，又可降低被擊中的機會，可用在武器強，防護力卻弱的物件身上。

④隱形術（Invisibly）在對付大群敵人時可使用，但是一交手便會發覺，必須事先做好陣勢的調整再使用。瘋狂術（Wild）在敵人密集時效用極佳，然而必須用在智力低的敵人身上才行。

二、遇見法力高強的敵人時：

運用魔法的敵人是最高危險的，一旦相遇，應先使用下列的魔法：

/Y.M.J



①立即試圖封住敵人的法術（容後再述）。

②若攻擊性魔法不能一次消滅敵人，便馬上施展元素術或遲延術，降低對手的施法能力與出手速度。此步驟可重複使用。

③使用所有能生效的束縛性法術。

④加強我方戰士的速度與力量，必要時也可施展魔力術提升攻擊力。

⑤必要時使用召喚術（Summon）增加人手，若對方有特別難對付的成員，可使用戰場傳送術（Battlefield Transfer）派一名最具威力的戰士刺殺之。

⑥不得已時，施展停時術（Time Stop）並儘快消滅之。

⑦勿使用隱形術和幻術，因為可能會被對方解除掉，此外，束縛性法術的成功率不會很高，慎選使用的法術以提高成功率。

⑧當你抵擋不住時，就直接用攻擊魔法和他們對轟吧！

三、遇見攻擊力和防禦力強大，卻不會使用魔法的敵人時：

①全力用束縛性法術想法子困住敵人，如果行不通的話，就使用遲緩術（Slow）讓他們變慢，再削弱其

力量及防禦力。催眠術（Sleep）在此時值得一試。

②使用強力量（Strength）、風行術（Wind Walk）及魔力術（Enhance Blade）加強隊員們的攻擊能力及行動能力。

③如果情況許可，使用盲目術（Blind）及迷霧術（Mist）降低敵人的命中率。

④瘋狂術（Wild）可試試看，一旦成功，你就樂死了！

⑤實在打不過時，就使用恐懼術（Fear），至少要是法術成功了，你還可以揮個落後的東開刀，洩洩怨氣。四、遇見混合編隊的敵人時：

有時（應該是經常）你會遇見由數種怪物混合組成的敵人大隊，由於各種怪物的特性都不盡相同，因此下面提供一些共用的對付原則：

①若有會施法的怪物在，務必先降低其智力及施法能力。

②多試試各種束縛性法術，尤其是催眠術。

③無法迅速消滅的強力怪物先用強力的單一對象束縛術（如麻痹術 Paralyze 等）將之困住，如果情況危急，就使用戰場傳送術（Battle-

field Transport）集中火力將領頭或是較為致命的怪物幹掉。

④幻術術（Illusion）及隱形術（Invisibly）可多試幾次，如果對方隱形了，馬上用復仇術（Reveal Enemy）找出來，因為很多會隱形的怪物都擅於使出致命的一擊（Critical hit），若不儘快找出來，到時候連怎麼死的都不知道。

⑤必要時，召喚術和停時術就使出來吧！相信你也很明白某些怪物的組合是非常恐怖的。

以上是一些狀況的運用建議，或許在身經百戰之後，你也會發現一些有用的運用法則，那時你可別忘了告訴我！

最後，再提醒各位一些輔助攻擊魔法的重要事項：

一、對象

絕大多數的輔助攻擊魔法在施展時能否生效，其主要決定因素都是對象問題。如果用對了法術，即使是一個耗法力甚微的小法術，有時候也會比一些難度極高的高級法術要有效得多，如果用錯了法術，不但浪費法力，而且喪失了寶貴的攻击機會，在面對一些極致命的敵人時，這往往就是

全滅的主要原因。不過，有時生效與否純屬機率問題，那就又另當別論了。

輔助攻擊法術共可分兩大類：

①直接作用—指魔法直接在受術者身上產生作用，如各種昇/降屬性及能力的法術，及部份的束縛性法術。

②間接作用—如冰凍術、停時術及冰封術 (Ice Seal) 等。

很明顯的，我們可以了解到，直接作用性的輔助攻擊魔法與受術對象的本質有絕大關係。例如，此類法術只能對有生命族才有效，對於無生命族的石像 (Golem) 等就毫無作用。

再者，有些生物 (如類人生物) 天生就較易受到某些法術的影響，有些則否，甚至還有一些生物完全不對法術發生作用，那麼施展此類法術根本就毫無用處。

此外，有些怪物由於其天賦的能力而較不畏懼以某種元素為能源的法術，例如火龍 (Dragon) 較不怕火等等，諸如此類。而施法者則由於其接觸魔法之時久，而自然對法術產生抗性，這也是一個原因。

至於間接作用性輔助攻擊魔法，那就和受術者的屬性有關了，大部份都是由敏捷度 (DEX) 來決定。

例如，如果受術者能在法術的作用完成前離開該法術的作用區域 (大多數法術在施展後都需要一定的時間來完成整個作用)，就可以減弱法術的效力，甚至使法術失效；又有一些情況則是因為受術者本身即擁有的特殊能力所致。

所以，如果你能充分了解各種怪物的屬性及能力，不僅在戰鬥時會有較大的勝算，在使用輔助攻擊魔法時，也較能做出正確的選擇。

二、時效

大部份的輔助攻擊魔法都有時限，多以回合 (round) 為單位，時效一過，法術的力量便消失。因此，在使用輔助攻擊魔法後，應隨時注意其時效，儘可能在時限內消滅敵人，或是在時限將至時再施展一次，以免功虧一簣。

三、場合

輔助攻擊魔法的使用場合，大致包括下列三種：

①遇見強敵時——遇見連攻擊魔法都無法迅速消滅的敵人時，適當的使用輔助攻擊魔法，配合「長期抗戰」的戰法，多能戰勝強過隊伍數倍的敵人。

②進入大區域時——一旦進入像魔城和地下迷宮之類的廣大迷宮地帶，你必須儘可能節省法力來進行戰鬥才有可能走完全程，此時適當的使用輔助戰鬥用法術，可以避免直接使用耗法力較多的攻擊魔法，有助於節省法力。

以上這兩種情形都只有在隊伍較弱時才會發生，一旦隊伍夠強了，當然也可以「硬闖過關」。因此在遇見不易應付的狀況時，擅於戰略的人能巧妙的擊敗對手，而其他的人則會回去練功，等能力夠了再前來挑戰。練功不是不好，只是培養一下使用輔助攻擊魔法的戰略技巧，一旦遇見強敵，才不會馬上去向閻羅王報到。

對於使用時機，我只有兩句話：「能省則省，該用即用」。前面已經說很多了，我不再解釋，相信大家都能體會到個中道理的。

如何？這次的課，大家都還聽了麼？肯下苦心去研究的人，一定可以得到更多的。不再廢話連篇了，下次我們來談談「防禦性魔法」，不想聽的人可以申請退場……噢！是找老編退，不是找我啊！搶劫啊！哇！……



讀者須知

一、訂閱辦法

◎目前只受理訂閱或續訂半年 (六期)，金額請看「擴頁公告」。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：游明奇。

(注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！)

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

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

二、郵購逾期雜誌須知

◎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)。

(第一~四期及第七期已無存書)

◎追蹤第一、三、四期有存貨，欲購請附回郵25元 (每份)。

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：①必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。

②費用務必以郵票代替現金。

③自行包裝妥當，郵寄損壞概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄郵政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，以免延誤 (或歸還) 處理。

冒險補習班

賴福森

降魔十八式

昔日可幫老祖洪七公，以一套蓋世絕技「降魔十八掌」威震武林、縱橫九洲，打遍天下無敵手，丐幫得能在江湖上揚名立萬。今天諸位有幸來到軟體世界一層降魔補習班。本班主將傳你一套凌厲至極，招招奪魂，招式奪命，比「降龍十八式」更加威猛的獨門絕技：「降魔十八式」。RPG中各方妖魔鬼怪、魑魅魍魎只要風聞本舖成名絕學「降魔十八式」，無不抱頭鼠竄，落荒而逃，個個嚇得屎滾尿流。今天請位 PRG 玩家到本班來習武，保證讓你練得一身驚天絕技，從此橫橫天下、威震江湖，通關將易如反掌。不過那天如果你看到諸方妖魔手中閃著紅星、黑星，或聽到「烏茲」、「烏茲」之聲響起時，就什麼牽牽也別要了，腳底抹油一溜之大吉吧！好了，廢話到此，言歸正傳，接下來就正式傳你「降魔十八式」，仔細看來：

第一式、眼觀四面

首先睜大你的眼睛，把招子放亮，仔仔細細的將遊戲說明書或手冊好好的「啃」一遍，把重要之處做成筆記，再動腦想一想有無可疑之處。

然後再詳讀一遍，通常手冊中幾乎都暗藏了許多關鍵性的提示，不但可幫你過關，甚至在緊要關頭可救你一命，豈能不詳加研閱？本招為「降魔十八式」之起手式，務必學會，否則拿到遊戲就急著上機，保證你慘遭修理、鏟羽而歸。

第二式、耳聽八方

有道是「不聽老人言，吃虧在眼前」。當遊戲開始必先組成一支隊伍，這時候手冊上若有組合的建議時，最好聽它的。等到人物等級較高時，再換上你喜歡的角色，有時候以不同的人種、職業來進行遊戲，會有意想不到的樂趣哦！

第三式、翻臉無情

寧可多花一點時間在人物創造上面，免得造出一群「無三小路用」的軟腳蝦，一出門便被痛宰一頓，還得花錢，浪費時間上醫院治療或是住「賓館」休息。最好還是先列出一張你合意的人物屬性表，當人物屬性由電腦隨機決定時，千萬別怕麻煩，不滿意就砍掉他，直到你滿意為止。敵人就曾經連砍了二、三十人，才找出一個「中意」的角色，夠無情吧！

一個「中意」的角色，夠無情吧！

第四式、忘恩負義

這套剛開始時，總有一些人物一不小心就翹辮子了！沒關係，只要再創造一個新人物，再把為你陣亡的老戰友的身上錢財及裝備搜括一空，轉贈給新加入的伙伴增強他的實力，唉！死者已矣，來者可追，這雖非待友之道，但為奇淫殘喘，只好忘恩負義了！

第五式、巡城馬

剛進入遊戲時，你所創造的這群「菜鳥」最好在造飽、披鎧或任何「安全」的處所附近走走避避就好，直到他們擁有足夠的武器、裝備和經驗為止。千萬不要到處亂跑，免得你隊中的詩人經常要唱：「風蕭蕭兮易水寒，壯士一去兮……。」

第六式、金榜題名

把所有的東西都列出來表，包括人物、各項屬性、武器、護甲、法術、技能、物品、奇怪的東西、不知名之物……等等。再把各城鎮商店所出售的物品及價錢列出來比較，買東西時就不會當冤大頭。再者，在野外時

，把所遇到的怪物都列成表來，比如：你是如何幹掉它們的，或者它們不怕什麼武器，什麼魔法對它們不起作用，以及它們通常在什麼地方出現等等，以便想出剋制之道。該所書：「知己知彼，百戰百勝。耶！」

第七式、周遊列國

你每經過一個地方，就把該處的地圖畫下來，如城市、建築物、街道、地下城等。並把每個人所說的每一句話記下來，任何奇特的符號、標誌更不可放過，這種滴水不漏、明察秋毫的功夫，對你未來的探險或解謎都會有極大的幫助。

第八式、班師回朝

這強門很與有勇無謀乃是兵家大忌，戰鬥時，打不過別人就別硬撐，能溜則溜、能逃則逃，這不叫「撤退」，而是叫做「戰略大轉進」，沒什麼不好意思的，性命重要，面子一斤值幾塊呢？再說，打仗沒有包贏的，就好像買股票也沒有包賺的，偶爾也會虧一兩次，該買就買，不然就虧空幾年……哇！扯太遠了！反正，不要不認輸就是了，留得青山在，不怕沒柴燒。

※Lord Jean 註：哇哈哈，此亦本人保命之招也。

第九式、妙手空空

學得本招，可以省去二十年的奮鬥。有些狀況下該偷就偷，不要一付死也不做小偷的正義之士模樣。喂！老兄，這是玩遊戲，又不是來真的，殺人放火都幹了，做個小偷又怎麼樣？（治安單位諸位看官大人，千萬不要誤會，小弟是在談 RPG Game，拜託，千萬別認真。）遊戲中給你這個「偷」的指令，你不用，放著讓它「生鏽」呀？有時候你不能避過不了關，結果不了這個 Game！

※Lord Jean 註：在某些注重美德的 RPG 如風行者、創世紀可不能使用此招，否則……

第十式、翻天覆地

遊戲一開始時，就來個大搜括，只要不是釘在牆上、黏在地上的，能搬的就搬，能帶的通通帶走。這招有個好處就是你能知道那些東西能動，那些不能動，以後不管到那裡都可以依據重葫蘆，來個地毯式大搜括，保證你口袋經常飽滿、衣食無虞，並且會有一些意想不到的大收穫。

※Lord Jean 註：使用此招之前先看隊伍是否有空位塞這些物品，並且看看主人在不在家。

第十一式、華陀再生

在隊伍裡面，像牧師等具有醫療能力的人物是非常重要的，他可以減輕你許多負擔，讓你無後顧之憂放手一搏，所以要好好的保護他們，把他們擺在隊伍的後面，避免直接參與作戰。必要時，就算你已化成灰燼，也還是可以把你救活的，這個厲害吧！

第十二式、回到未來

遊戲中的 Save 及 Restore 的功能可以讓你大玩時光倒流的把戲。首先你要養成經常 Save 的習慣，尤其在預知將有一場大決戰，或進入地下城之前，找到某項特殊物品之後，或人物升級之後，以及在你打算使用某種不知其用途的魔法物品之前，最好都把遊戲 Save 起來。比如說：在創世紀 VI 中，我一顆寶石（Gem）就可以用上幾百遍，只要在使用前先用 Save 起來，使用（查看地圖）後再用 Restore，那麼一個寶石便可無限次數的用來查閱地形，豈不快哉！同樣的，運用此法便可試出各色藥劑的用途及功能，而不會浪費任何一瓶藥劑。怎麼樣？這招不賴吧！

第十三式、風聲鶴唳

當你使用某些魔法物品後，或觸發一個機關或陷阱卻沒有任何反應時，就得要小心了！有時這些陷阱或魔法會像手榴彈的延遲引信一般，過了一段時間後才產生作用的，所以此時要特別注意周遭狀況，隨時提高警覺，查看有無任何異狀。千萬不要等到把手榴彈的安全插銷拔掉後，發現它不會爆炸，又把它放進口袋中……

第十四式、痴人作夢

遊戲中務必隨時注意隊伍的狀況，尤其在戰鬥之前。好好檢查你的隊中人物手上是否拿了武器，身上是否穿了護甲？不要讓你的角色身無寸鐵、空手對敵時，你還以為他身著鎧甲、手握三尺精鋼大寶劍呢！喂！老兄，醒一醒，別作白日夢了！

第十五式、殺人越貨

在一些由多人組隊探險的 RPG 遊戲中，每一個人物剛開始時只有一點點的錢和一些最基本的裝備，這時你可以把所有人的錢和裝備集中給某一人，盡可能買最好的武器和防具，再把其他的人「除掉」（我是指 Delete 掉）；再創造新人物，再將錢和裝備集中給第二人，再除掉其它的人。一直重複，直到你的人物個個都是重武器、重裝甲的大財主為止，這樣探起險來不是輕鬆愉快多了嗎？

第十六式、謀財害命

在某些 RPG 遊戲中設有銀行，可以讓人物以他的名字開戶存錢，就算他已經陣亡了，錢還在銀行，一毛也不會少。（所謂「生不帶來，死不帶去」，後半句還蠻合理的。）這樣一來，我們便可以將某人的錢通通存入銀行。再把他的命宰了（哇！這簡直是謀財害命嘛！）接著再創造一個同





名同性的人物，再把他錢存入銀行，再把他做了；週而復始，直到你滿意、高興為止。到時候您這位暴發戶就不怕沒錢花了！

第十七式、出神入化

這一招可說是玩 RPG Game 中很重要的一招，但是常被玩家們忽略了，套句術語，就是要「入戲」，而且要生活化。所謂入戲就是把自己當成遊戲中的主角，融入他的心境之中，跟著他喜、跟著他憂，分享他所有的喜怒哀樂。（如果玩的是幻想空間系列，那更是樂不可支了！）而所謂的「生活化」就是按照你個人的意志，生活習慣、價值判斷自然的表現在

遊戲之中。比方說：在創世紀 VI 中，如果你只顧著找鎮民、農夫、商店老板們交談，而從未跟自己的隊友聊過天的話，那你也未免太「遜」了吧！說不定漏掉了很重要的線索呢！這就是生活化。如果能做到上面兩點，就算你沒有打敗大魔王、拯救不列顛尼亞王國，但你仍然體驗了一段美好的時光和一段有趣的冒險歷程，這才是玩 Game 的最大目的與收穫，對不對？

第十八式、死不要臉

這是最後一招了，也是最丟臉，非萬不得已才使用的一招，本招一經施展，那可是毀天滅地，樂樂全失了

。這招就是：找個沒人的地方，把軟體世界雜誌的攻略從袋裏拿出來偷翻一翻，然後照著提示，一路殺殺殺……殺過去；喂，朋友！這太丟臉了吧！勝之亦不武。除非你已熟練技巧、無技可施，否則千萬別用這一招！

好了！以上十八式絕學精華，各位是否牢記在心？最後，在結業之前本班主要親切叮嚀諸位，各位學成之後，當以發揚本班武學絕技降魔，千萬不可用 Pc-Tools, Game Buster, Debug 等病毒毒網傷人，如此便失去各位到此練功之用意，降魔殺敵再無樂趣可言，望諸位三思而行，願吾神保佑諸位探險之途一路平安，阿們！

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100號、珍藏版15號以後）。
- ◎百戰天龍：（限貴族版100號，珍藏版15號以後）
 - (1)遊戲程式修改稿（含無敵版）。
 - (2)遊戲資料檔解析。
 - (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（請註明真實姓名）。
- ◎華山論 GAME：關於 RPG 的天畫（請註明真實姓名）。
- ◎英雄交響曲：關於魔音音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

- ◎務必註明本名。
- ◎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）。

- ◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用粗黑色簽字筆；印表輸出者，墨色要濃。
- ◎投程式稿請附磁片，以便檢驗。
- ◎漫畫稿：(1)請用針筆或黑色相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）。
- ◎單幅漫畫規格：(1)橫式——寬9公分，高7公分。
- (2)直式——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。
- ◎橫費：每千字300元起，程式、圖表另計。
- ◎來稿請寄到：高雄市政府郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：
炸彈小子過關路線（51關起）
武士傳說完全攻略

第二十期（十一月號）

截稿日期：79年9月25日

- ◎七嘴八舌——遊戲大家談（500~900字）
 - (1)好夢連床
 - (2)獸王記
 - (3)鼠族大帝
 - (4)從海底出擊

華山論 GAME

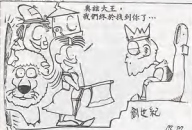


Lord British 從月之門
召來「英勇」的……戰……士……?!
到世紀頁+綠野仙蹤?!



"SANCT LOR"
那件們
術有!!

你怎麼只將他的
衣服隱形了?!
沒辦法,我的
法力只夠2.5
個人隱形
嘛!!



真甜大王,
我們終於找到你了...

劉世紀

隱身術可以瞭解其神不知
鬼不覺地接近敵人身旁,來
個出奇致勝,不過最好是找
個功力強的法師!



AS, AS



「騎士聯盟」提供六種飛龍供騎
士選擇,不過其中一隻似乎……



我早告訴過你,巨人都用XL,就
的,我們用起來會很不方便的



就該...這隻飛龍本不能騎

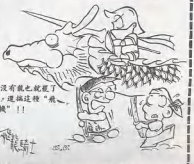
經過一場激戰,終於打敗
了巨人,獲得了一些戰利品,
這些戰利品除了金銀珠寶、
武器外,也會有一些裝備……



AS, AS



為了收復神壇,老鼠 Sherry 可
替你拿到 Rune of Volar (飛
龍標符石),他會先要你把起司
(Cheese) 為報酬,但千萬不能
給太多,否則……



飛龍騎士是我心目中最高
拜的偶像,看他騎在飛龍上的
英姿,真令人羨慕,無論如何
,我一定要讓這願望實現……

飛龍騎士

AS, AS



老鼠 Sherry
這就不該吃
這麼多 Cheese!

劉世紀

噴射戰鬥機

戰記

第29號任務 3枚巡弋飛彈

□基地 ■航空母艦 ▲敵方飛機 △我方飛機

／史守正

一、任務命令

日期／時間：12月15日14：25時。

美國入侵報告 5之1

KT——反抗軍 確認，TKM

22：40時（艦隊）

●前線報告（艦隊）

接收時間：星期四上午（艦隊）

發行者：Stephen Long（前線指揮部）

AP 范登堡（Vandenberg）通信官

聖塔巴巴拉（Santa Bar Bara）（AP）

今天由國防部證實加州佔領區出現一支有組織的反抗力量。雖然並沒有透露名字，現在已確定有數位三角洲部隊（Delta Force，美國最精銳的特種部隊）人員在入侵的同時已在南加州進行秘密的訓練演習。他們避過入侵部隊並組成了反抗組織。他們有隱藏著的新軍，如以自動武器武裝組織的東洛杉磯基地。他們的目標是滲入佔領區的地下逃生通道。

TR-UJI-12月15日13：23時東部標準時間（艦隊）

●情勢：反抗組織已形成，但他們沒有阻止3枚巡弋飛彈的發射。

二、任務內容

發行者：航艦戰鬥群指揮官

日期：12月15日

時間：21：56時太平洋標準時間

警報！我們發現數枚巡弋飛彈，全部開向航艦星座（Constellation）。飛彈來自方向095距離65哩的奧斯拿（Oxnard）。

●任務指示：

立即由你的位置起飛去攔截及摧毀目標。准許隨意開火。接觸並摧毀目標。

●敵我情勢：

我軍：F-14一架，裝備 AIM-9 二枚，AIM-120四枚，風扇飛彈四枚。

敵軍：巡弋飛彈三枚，方向095，距離65哩。MIG-29 二架，方向075，距離95哩。

三、任務開始

(1)21：55時 聽完任務簡報後我立即上了新的座艙——全副武裝的 F-14，推力加到100%後立即由甲板上彈出。離陸後立即收起落架並轉向110，打開後燃器，速度1144節，高度500呎。

(2)21：57時 一分鐘前雷達接觸的低空目標確定為三枚巡弋飛彈。高度1200呎。由於相對速度太快，我怕正面攻擊會失敗，決定用尾追的方法。



(3)21：58時 目標距離2哩，我把動力減到70%並向右轉以便咬住巡弋飛彈，高度減到650呎。

(4)21：59時 我對準最近的一枚巡弋飛彈發射一枚 AIM-9，距離3哩，5秒後我發現那個該死的傢伙竟在目標旁經過然後向右轉並掉到海裡。我再對目標射一枚 AIM-9。



噴射戰鬥機戰記

5:22:00時 AIM-9 總算擊中目標了，在海面上爆成一大團火花。為了節省飛彈起見，我決定用機砲對付另外二枚。推力加到100%，高度減到150呎。

6:22:01時 距離1.5哩。在幾次失敗後我只得交錯調整油門為100%及70%並調整高度。

7:22:02時 距離0.7哩，高度95呎，推力100%，在精確瞄準後我又打出約100多砲彈，第二枚地空飛彈終於在我面前炸開了。砲彈約剩下400發。我轉向最後一枚飛彈。



8:22:03時 距離1.5哩，高度120呎，速度540節。由於距離母艦不到4哩，我匆忙中射了一枚 AIM-120，幸好在距離母艦2哩時順利擊落最後一枚地空飛彈。我發現二架 MIG-29在後面，距離4哩。



9:22:04時 用金屬干擾片引開米格機的飛彈後，我轉向010，打開後燃器以拉開距離。



10:22:07時 距離米格機12哩，推力減到70%然後轉向200，高度4600呎。我對二架米格各發射一枚 AIM-120，二枚均落空，距離3哩時我再對其中一架發射一枚 AIM-120，還是落空。

11:22:08時 高度5200呎，我打開後燃器，用剛用過的把戲。



12:22:10時 米格機距離15哩，我把推力減到70%，然後轉向米格機，高度5400呎。距離8哩時我對二架米格各發射二枚地空飛彈，全部落空。

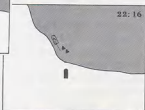


13:22:11時 我打開後燃器，航向330，全速飛向瓦季堡空軍基地，高度3000呎。

14:22:12時 我用了幾次金屬干擾片及火球引開蘇俄飛彈。為了方便尋找機場及降落，我把高度減到1000呎並沿著海岸線飛。

15:22:14時 終於看到瓦季堡空軍基地，我把推力減到70%，轉向040，高度降到500呎。

16:22:15時 再度用金屬干擾片引開飛彈。距離跑道4哩，我轉向跑道正面，高度降到300呎，放下起落架並把推力減到50%。



噴射戰鬥機戰記

0722: 16時 著陸後立即關掉引擎並打開剎車。飛機停止並補給完後再度打開後燃器起飛。



0822: 19時 速度1144節，高度4700呎，航向350，米格機距離8哩。我把推力減到70%並轉向米格機。



0922: 20時 米格機距離5哩。我對其中一架發射二枚 AIM-9 並對另外一架發射二枚 AIM-120。AIM-120均落空，一枚 AIM-9 使一架 MIG-29 成為半空中的煙火。我再度打開後燃器。

0922: 22時 距離10哩，再度把推力減到70%並轉向米格。



0922: 23時 高度5400呎，我對米格機再發射了二枚 AIM-120，還是落空。我只得再來一次。



0922: 25時 米格機距離8哩，我又轉向190並把推力減到70%。距離5哩時發射一枚風風。結果那笨蛋還是錯過了目標。我準備再來一次。



0922: 26時 突然我發現一件奇怪的事。米格機當時正爬升到10000多呎，而那枚風風又轉回來且全速爬升。



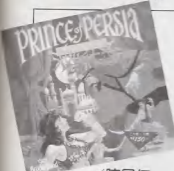
0922: 27時 當米格機升到約20000呎時終於被那枚幸運的風風咬到了，在高空變成一團大火。我嘆口氣想：那精明的傢伙真倒楣。

0922: 28時 轉向210，推力加到100%，高度減到1500呎。



0922: 32時 距離母艦6哩時推力減到70%，在繞了一圈後終於成功地降落在飛行甲板上。

七嘴八舌——遊戲大家談



／陳昱仁

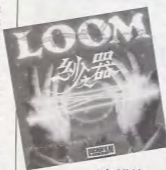
波斯王子這遊戲中的每個角色，均繪製得維妙維肖，巨細靡遺，各個動作更是淋漓盡致，毫不含糊，無論追、趕、跑、跳、避，均宛如真人實地現場演出般。它還考慮了人體功學，以及慣性、加速度等力學原理，因而有跨步大跳躍、懸吊時搖擺、著地後回彈、劍擊而退後、守衛移動時衣褶飄動，以及必須多跑兩三步才能停止等現象，使得每一個動作更加真實，更加「自然」。當然，自然就是美！或許你會覺得因而操縱不便，但這並非它的缺點，因為一個高手，是能輕易地克服的。

在迷宮似的城堡中，散佈著重重機關，說不定你走一步，就開關了某個機關；再走一走，就關閉了某個機關；再走一走，地上即伸出了尖刺；

再走一走，腳下的地板就……，實在是步步殺機。

我曾經在某一關中遇見骷髏兵起死回生，著實令我嚇了一跳，而且又是個不死怪物，我只好把他由樓上打到樓下，再打到地下室，才算罷休；還會在某一關中被一面鏡子擋住了去路，我百尋不得其路後，終於以一個大跳躍穿過鏡子而脫困，但是我的影子卻「出竅」了，那影子在後來還經常扯我後腳，擋了我幾道。

雖然路途艱險，所幸作者還有點良知，在各處放了些藥水。這些藥水有的可以恢復體力，有的可以增加生命力上限，但可別「渴不釋飲」，否則喝到了毒藥就如同「飲鴆止渴」，



／方維德

後悔莫及。

時間限制是此遊戲的最大缺點，在短短的一個小時之內，要四處探索，破解機關而救出公主，簡直比登天還難；除非在每一關探索完畢之後，按 **CTRL-R** 及 **CTRL-L** 重新走過，過關後馬上儲存，如此循環，才能有足夠的時間。還有，雖具備功能，但叫出後卻不由原信存處繼續，例如我在某關中途儲存進度，但叫出後竟由該關起點開始，因而浪費了寸秒寸金的寶貴光陰。

朋友們，目標就在不遠處，勝利即將到來，讓我們共同努力吧！（或許可愛的小老鼠能助你一臂之力。）

紗之器的故事結構構思極佳，而且主角不會死。玩這個遊戲最重要的是想像力，譬如你必須離開紗之島，但又沒有船，這時，你想到島岸上的一段話：「天空將會打開」，於是到山巔上，試著對著天空施展開關啟術，竟然引發閃電打斷樹木。然後就可乘坐著大樹，到別的地方了。

玩本遊戲，最好使用 **MOUSE**，這樣就不用按個半死。對了，此遊戲的畫面一流，沒有彩色玩家，給一真心的建議，快換吧！

雖然它的優點多多，可惜過程太短，筆者一個半小時就把它結束，實在不過癮。

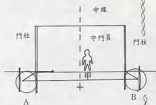
1990 世界杯 足球賽

／B.B

神腿絕技

和各國經過三百回合的大戰後，已經改高了好幾次實際比賽的冠軍隊伍了。而且還發現一招百發百中的神腿絕技，其中命中率為80%（包括反彈和被別人搗擾的情形），在此提出供大家參考。

1. 對手的守門員通常會站在球門中線靠右側（甲點），此時，你可以站在A、B兩範圍內。（圖中所示），超出或不足會影響命中率。然後即可起腳射球。



2. 若是球反彈回來，要等守門員再回到原來的甲點，才可再次射門。
3. 時間要快：否則球很可能會被球踢走。



世界杯 足球賽

調虎離山計

／W.Y.L

挾著世界盃足球的開端，足球熱又再度風靡世界，軟體世界適時推出一九九〇世界杯足球賽，著實令人瞭解不能夠表達的遺憾。經過數小時努力之後，我終於挾著八連勝傲人的戰績捧回夢寐以求的冠軍盃。過

程中發現了一招取勝絕招，非常好用，在此介紹給各位足球迷。

發球後，我想會有許多人立刻往前帶。這在面對美國、日本這種「內腳」隊伍時還不打緊，但在面對荷蘭、巴西這種強隊時你會發現球馬上就

到了對方腳下了。

該怎麼辦呢？「往後帶」是唯一的做法。盡量向後帶，但要注意對方的抄截，當對方員被你吸引過來時，他的後防就空虛了，這時大腳一踢，再向前跑（空著腳跑，比帶球時跑快），等攔到球時再向前一踢，你會發現馬上就到了禁區，而且毫無阻擋，這時你只要把球踢進球門，再和對方耗時間就可以輕鬆贏得這場比賽。

另外你若七手八腳地把球踢出界外，等對方發球時，再站在對方指定球員前面，球一發出便按抄球鍵，球就到了你的腳下，妙吧！



完美降落母艦法 噴射戰鬥機

/J.J.S

在第十四期雜誌中，Y.M.J.先生會現身說法，將母艦降落的技巧詳盡地介紹給各位模擬遊戲迷，相信對於數目頗為龐大的「跳傘族」來說，不啻是一大福音。在此我也將自己降落時的一些心得發表出來。

話說噴射戰鬥機這個遊戲，在控制上採取了副翼與方向舵分開控制方式，使座艙能水平地轉向，有了這項特點，「對正跑道」對各位玩家來說應當不致造成什麼困擾才是。但是如何平穩地下降，準確地扣住攔截繩卻讓人傷透腦筋。雖然先後都有不少大作提出降落方法，但不是太複雜令人頭昏腦脹，就是太

簡略顯得語焉不詳，以下提供一種特別的方法，只要各位抓住竅門，不需什麼練習，成功的機會可能大得出乎你意料之外呢！

各位玩家在起飛時，可曾注意到，隨著速度的增加，有一個小環目HUD底部漸漸升起？對了！那便是所謂的航行路徑指標。在高速時，此環往往與機鼻指示器重合（即機鼻所指方向正是座艙的前進方向），但在降落時，速度減低，航行指標自然會下降。請注意，只要在此時控制機身與動力，使指標與攔截繩保持重合，你就會發現降落在母艦上原來是如此簡單。

但降落時仍有下列幾點須注意：

一、如圖一， θ 角過小，三條攔截繩不接明顯，不易對準，因此

常造成攻角過大以致失速或撞上船尾的情況。

如圖二， θ 角過大，攔截繩雖易於對準，但此時機身角度近似俯衝，垂直速度過大，若強行降落，您心爱的座機將在甲板上化為一個火球。

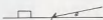
如圖三， θ 角適中，既易於對準攔截繩，又不致造成墜毀，為最佳情況。

二、在一般的武器瞄準或其他影集中，大家應該會注意到，飛機降落時都是後輪先著地，為最完美的姿勢，但據我的觀察，許多玩家總喜歡在著地剎開整低機頭，造成鼻輪先著地的現象，雖然也是安全著陸，但是姿勢卻不雅觀，與真實情況也不符合，因此降落母艦時，HUD應如圖四所示，才能有完美的著地姿勢。

講了這麼多，只希望能對各位玩家有些許幫助，不再根據降落母艦為畏途，自由地翱翔藍空，就是我最大心願了。



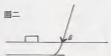
圖一



圖三



圖二



圖四

機鼻指示器
海平面
航行指標

噴射戰鬥機

快速取得飛行資格法

Police Officer

噴射戰鬥機 (Jetfighter) 是一個極為流暢的飛行模擬遊戲，無論畫面、靈敏度、真實性及難易度，都已達最高級的境界，也難怪許多人喜愛此遊戲。不過執行任務前須經過資格檢定，即在星座號航空母艦 (Constellation carrier) 上安全地降落四次才通過檢定，兩次在白天，兩次在夜視，很多人便在此打住而無法執行任務，可見其難。為了拯救這些玩家，先後有由 Petools 修改法及 Y.M.J 的泛濫降落法在雜誌上刊登。但泛濫降落法太過繁瑣，經筆者再三實驗得出一個的方法，姑且稱之「快速降落法」。用了此法，便很快地通過了檢定，執行任務去了。以下便是此方法的詳細說明：

「快速降落法」分為兩方面，一是資格檢定時使用，一是任務時使用，分別詳述之：

一、資格檢定 (Qualify) 時：

(A) 起飛時將高度升高，方向維持 001，當高度 (Altitude) 升至八千呎時，把操縱桿拉到最後，使飛機側

飛，此時方向應為 170 或 181，慢慢將高度升至一萬二千呎，保持此高度。

並切換外部觀點

，把視野調到由上往下看，以能看見海面為原則 (倒飛的技巧請參照說明書 P.37)。另外所謂「能看見海面」指飛機正下方的海面。

(B) 當飛機飛越航艦的上方時，視降落跑道的方向調整飛機的方向，使兩者正好相反。此時僅調整至大概即可。調整好之後切換至內部觀點，以輔助降落系統 (ILS) 的垂直線來調整方向 (只需將垂直線保持在中央即可)。

(C) 當飛機和航艦的距離達到 10~20 哩時，將飛機的操縱桿向後拉，同時將油门減至 60%，當高度降至一千二百呎時，恢復水平飛行，同時放下捕捉鉤 (Arrestor)，慢慢地向後

向舵 (Z) 和 (X) 兩鍵) 把 ILS 的垂直線保持在中央，向航艦飛去。

(D) 距離航艦 5 哩時，將速度降至 50%，放下起落架。到了距離只剩 2 哩時，將速度降至 40%，同時拉高機首，滑入跑道，一旦登陸後，按

下刹车，便可安全降落了，(若覺得 HUD 上有太多額外的東西阻擋了視線，可按 [H] 鍵消除 HUD 的功能。事實上距離為 2 哩時，已不需要 ILS 的協助了)。



▲ 從天空中鳥瞰駕駛艙內的飛行員不由得也讓自己躍躍欲試

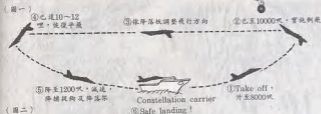
總括：整個飛行過程便是一個龐大的內側滑斗 (Inside Loop)，一切內側滑斗的細節請參照說明書 P.30。

F-14 猛貓戰鬥機在母艦上當勢浩大 ▶



◀ F-14 猛貓戰鬥機強力的攻擊令人為之一振

在進行的過程中，請注意高度及速度，以免墜毀。以下便將過程以圖畫的方式表達之：



二、執行任務 (Mission)：
 又分為兩種不同的情況：

(I) 假如機首已對準了艦首或艦尾，便可利用 Y.M.J 的迂迴降落法或筆者的快速降落法。

(II) 若機首未如上述，則以第14期雜誌中 Y.M.J 的方法來降落，或也可先知母艦的航向取得相同值，再依快速降落法降落也可以。記住，母艦永遠朝北，故僅需先找到母艦再調整航向便可以了。

講了那麼多，只希望能使更多飛機掉免於難，同時讓更多玩家一起進入 Jetfighter 的神奇世界中，加油吧！遼闊的天空正等著你呢！

風馳電掣

無所不用其極

／涂尚甫

風馳電掣是目前賽車遊戲中最好的一個，有七個不同的觀看角度，把賽車模擬得淋漓盡致。但相對地遊戲的困難也相當高，要想奪冠軍，這簡直是神話。筆者在資格賽中拼死拼活跑出了217.32英里／小時的成績，才得到第十一名。進入正式比賽，如不施一些技倆，第一名連撞都撞不到。

好了不賣關子了。告訴各位，車子跑得再快，一旦撞牆，還不是廢鐵



一堆，因此只要比賽一開始就引起碰撞，那麼在你後面的車子便撞成一堆（我方選的遊戲方式是撞不毀的，即10個或20個）。筆者最佳的記錄是一次撞毀十五輛的連環大車禍，只第一圈就撞平一半對手。

接著要往相反方向回起跑點，因為這裡車道寬度是正常車道的一半（另一半是維修站），等其他車來時

，把車子打橫，前後來回移動，必能引起另一場車禍。

按 **F2** 察看還剩多少圈還沒撞毀，等到全部撞毀以後，全賽車場只剩下你一人，以及滿目瘡痍的廢鐵。你就可慢慢駛完剩下的10圈，勝利手到擒來。最後可看到三個勝利慶祝的畫面，並接受女記者的訪問。總算沒有白「忙」一場。

創世紀 VI 狂想曲

／科長老



問：偉大的 Lord British 只要信手一彈，就能讓你百病全消，擁有不死之軀，出手又能一擊致命，要是經過他加入該有多好！

答：邀他加入是不可能的事情，不過請他「伴我闖天涯」倒也不是無計可施，那就是「綁架」！

首先在 Lord British 身邊丟個荷包或袋子，再使用 Move 指令將他推入袋中，請尚有餘力的隊友背走袋子。在戰鬥吃緊之際，使用 Drop 指令把他從袋中倒出來，這麼一來，就可以隨時和他 Talk 以恢復全隊的 HP。想死還真難！

不過在王宮內拿起裝他的袋子之時，會被認為是偷竊的行為。

有興趣如法泡製全世界的生物嗎？

問：魔法寶物不夠用，好不容易找到一個，卻又不敢拿，難過得要命！有沒有「不算」偷竊的高招？

答：有！介紹由兩位瀝世高人授的三招絕術。

第二級法術裡有一項可將物品丟到異次元空間而消失的 Vanish，以及把它再變回來的 Appear，只要把你消除的物品再變回來，不管是任何東西，都可歸為己有。

另一招也是利用法術，但魔法者

的等級要夠。第四級法術裡的 Animate 能夠賦予物品生命，將這些「活」的東西打死之後，就可以撿起來了。對玻璃劍魔法要小心，它那「奉為玉碎，不為瓦全」的脾氣可不是你我能夠輕易對付的！

問：敵人收集寶物狂，要是能夠坐擁寶堆，什麼事我都肯做！

答：第六級法術的 Replicate 只能複製一般物品，用在魔法寶物上幾乎只是在浪費法力和藥材罷了。先施法賦予物品生命，然後施展第六級的 Clone 複製再生術造出這件「東西」的替身，——打死後再撿來用就行了。如果它太危險的話，可能要回級法術 Charm 連得它乖乖聽話。

問：博物館有倒斗級，好像沒什麼用途，是不是騙人的？

答：事實上，它僅能供給糧食而已，大概是上古時期因為遠行不易補給食物而創造出來的。只要向泉水使用 Use 指令，再按 [Y] 鍵祈禱，鍵入 Food，成功的話就可得到一份食物，沒有次數限制。

問：我是「大胃王」，全盤攜帶的食物往往不夠我吃。買食物要花錢，民間的東西又不能亂拿，怪物身上也不一定有，究竟有沒有

廚師學校？

答：倒真的尚未聽說在那裡能夠學習烹調。

除了可以從升級無限限制地取得食物（別告訴創世紀 VI 裡的廚師，他們聽了一定會氣炸）外，有時可自地下迷宮的地裡掘出水柱，掘水柱就可補充牛羴草使用。但是從牛羴草獲取食物的速度實在太慢了。

另一個方法是自己動手做廚師：向牧牛人家買桶牛奶，再使用攪奶器（Churn，放在地上或用先術介紹過方法弄到手）把牛奶製成奶油（Butter），再隨著空桶對牛使用 Use 指令擠滿牛奶，如此反覆製造牛奶，很快地就會有一大堆吃不完的奶油。但千萬別對裝滿牛奶的桶子使用 Use 指令，否則連桶子都會不見。（莫非鑽到連桶子都吃下去了？）

問：門鎖住了。身上的開鎖器（Lockpick）沒有用，怎麼辦？

答：創世紀 VI 中有些門必須使用特定的鑰匙才能打開。例如，想要打開王宮內的鐵櫃和吊橋，就得使用編號 A 的鑰匙，打開旁邊上鎖的房間才有可能。

事實上，工具店出售的炸藥（Powder）可以炸開任何

非魔法鎖住的門，第五級法術 Explosive 也有相同效果。

若是施法者等級不夠，先施展第三級的象法師 (Lock)，再使出第二級魔法鎖類 (Unlock Magic) 即可；如果 Lockpick 用光了，此法也可派上用場。

問：據說 Attack 指令還有許多妙用，可是怎麼一直試不出來？

答：Attack 指令的基本用途當然是攻擊敵人，不過你要是能夠活用它，功用可不只於此！首先是它可以用來「打」開門……只要不是被魔法鎖住的木門都可以打破。再者是清除前方的障礙物，如圓桶、箱子之類。

接下來是安全開箱法。打敗敵人時可以搜出寶箱，如果想要安全地打開寶箱，通常得施展 Detect Trap 和 Untrap 這兩個法術，然而從今以後你不需要再施法了。

通常箱中的機關分 Poison、Acid、Bomb 和 Gas 四種，前兩種僅對開箱者作用，而無距離限制；後兩者則有效力範圍，而且範圍內的人不分敵我一律有效。

以 Attack 指令開箱，要先把隊伍帶到可能受擊的範圍之外，再派持有遠程武器的隊員從遠方攻擊寶箱，直到它「炸」開。如果你覺得用弓箭太浪費了，不妨使用 Sling 或自魔怪身上奪來的 Boomerang。當然在開箱之前應先存下遊戲進度，如果出現後兩種機關自然沒事，但萬一是前兩種，就可馬上跳過

或重新來過。

最後一種用途是「不耗力力的喚醒術」。敵人來襲時，熟睡中的隊員無法立即起身抗敵，只要較醒來的人打他一下，他就會驚醒。但千萬記得先把手上的武器擱下，不然是會打死人的。

問：不是我不爭氣，實在是怪物的魔法太厲害了，總被牠打得落花流水。有沒有法子治牠？

答：Jaana 住在 Yew，不僅可以邀請她加入隊伍，在她住所的衣服內尚有一件暴風雨衣 (Storm Cloak)，只要穿上它就能引發暴風雨，敵我雙方都施展不出法術。這件雨衣有第六級反法術 (Negate Magic) 的效果，但可以任意控制。

遇見會施法的強敵時，找個隊員穿上它，雙方只能進行肉搏戰。肉搏戰也打不過的話，可以教那個隊員先把雨衣脫掉，施展緊急的法術後再穿上。

只是穿上雨衣的隊員防護力很低，最好避免加入混戰，否則先設法隱形。

問：我一不小心打傷了善良老百姓，他奈何不了我，卻也不理我，該怎麼辦？

答：很簡單，施展第六級法術 Charm 迷死他，保證他和你握手言和。

問：每回在岩漿裡「散步」，總被燙得慘兮兮，又找不到會在創世紀 V 出現的魔怪，請問有沒有奇門遁甲可以施展？

答：沒有奇門遁甲有施，倒是有一招



「袋裡乾坤」……

手個袋子到地上，再使用 More 指令把全部隊友搬進袋子裡。袋子拿得動就拿，要不然逼走連 More 袋子也行，如此就只有一名隊員會受傷。

但是千萬別在此刻開「袋中人」的 Solo 模式，否則保證當機！

問：為什麼我總是在緊要關頭誰能溜了，有什麼補龍妙招嗎？

答：提供一個「屠龍計劃」給大家做參考……

首先替每名隊員備上一枚隱形戒指，再進入龍穴大洞殺成（龍穴的位置可以從 Trinic 廚師口中得知）。他的行動迅速又會飛行，時常噴火又會召喚出惡魔，可是受洞穴地形所限它就飛不起來；而全隊戴上隱形戒指，龍就看不見目標，無法攻擊。所以這次行動的地點才會選在龍穴。

使用 Solo 模式，最多指派四名隊員包夾龍，使他無法動彈，再需要老練經驗值的隊員去（別想欺老屋 Sherry 丟包夾牠，那是不可行的）。如果能再穿上暴風雨衣防止龍的召喚和噴火，勝算就更大了。

問：怪物又強又會魔法，害我不敢放下暴風雨衣，有沒有法子對付這種攻守俱佳，法術又難奏效的對手？

答：有個法子可以降低敵人的攻擊力和防禦力。第五款有個特殊用途的妙手空空術 Pickpocket，幾乎有百分之百的成功率。好了，把對手身上的武器盔甲都剝奪吧！





崔建華

步驟一

請先載入 PCTOOLS，按下空白鍵選擇 DRAGON.EXE 檔案後，選用 FIND 功能，再按下 **F1** 選擇 Hex 項。

步驟二

鍵入下列十六進位數 C7 06 A8 5D 02 00 後按下 Enter 鍵，待 PC-TOOLS 找到該字串後，按下 **E** 鍵。

步驟三

輸入如圖一所示之數值後，你就成為天下無敵的雙截龍了。

```

PC Tools Deluxe V4.22
File: D:\DOS\DRAGON.EXE Relative sector: 00000000 Length: 007370 File Attr: Sec 00000000
-----Displacement-----Hex Codes-----
0234F340D0 4C 5D C7 06 A8 5D 02 00 C7 06 A8 5D 02 00 C7 06 A8 5D 02 00
05A0F340D0 44 5D 40 00 C7 06 A8 5D 02 00 C7 06 A8 5D 02 00 C7 06 A8 5D 02 00
707E3200D0 06 03 4C 00 76 06 04 4C 00 C7 06 A8 5D 02 00 C7 06 A8 5D 02 00
02723210D0 06 14 1F 7F 87 C9 04 FE 12 24 C5 06 16 1F 7F 87 87
20563223D0 06 00 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06
010AF330D0 19 1F 14 00 19 1F 18 00 37 66 1F 03 49 10 52 18
073D3214D0 04 00 C0 00 3C 74 00 03 75 12 C5 06 16 1F 05 C6 06
073D3214D0 04 00 C0 00 3C 74 00 03 75 12 C5 06 16 1F 05 C6 06
11773214D0 06 00 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06
02483210D0 03 18 C7 46 32 8D 04 7A 97 04 99 04 99 04 99 04 99
04003210D0 02 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
8A113210D0 00 74 F8 07 40 08 70 78 23 74 8A 5A 66 70 07 07
90323210D0 02 06 00 1A 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06
4A323210D0 04 48 78 2F 34 5A 00 02 88 45 08 89 7F 83 90 78
04A03210D0 74 00 01 75 01 01 4E 72 07 04 03 46 03 60 06 48
-----
File: D:\DOS\Wcursor\Flashed-entry.pda File: D:\DOS\Flashed-entry.pda
Specialist: Bot End: List: Bot Special: Half: 0400-2nd: Half
  
```



出擊飛龍是一個 100% 的動作 Game，「飛龍走壁」、「圓月刀法」莫不讓喜愛動作 Game 的發燒友嘆為觀止！相信玩過的人，一定會

發現它和步步殺機一樣，一不小心就……。想要拯救自由世界，非有過人之功力，不然，否則就只好如此這般……。

載入 PC-TOOLS，按 **F1** 鍵找出 FE 0E 77 65 將其改為 90 90 90 90 (能量) 和 FE 0E B3 65 改為 90 90 90 90 (隻數)。這樣各位發燒友就能把「挽救自由世界，捨我其誰」這句話做為你的座右銘。

無敵版

／陳信文

```

PC Tools Deluxe V4.22
File: D:\DOS\PC-GAME\PC Game\Stupid\GAME.COM Relative sector: 00000200
-----Displacement-----Hex Codes-----
0120F0000 4C 00 06 04 02 85 72 8B 01 77 65 74 01 73 8E 05
0144F0000 08 2F 50 01 03 3C 39 5E 0E 59 59 00 00 59 5C 00
0160F0000 04 78 03 04 03 C6 04 80 00 1F C5 06 62 69 00 68
0176F0000 77 65 A2 78 64 56 0E C7 37 85 01 80 09 0A 05 07 62
0192F0000 69 00 8D 00 80 88 76 85 83 85 01 80 09 0A 05 07 62
0208F0000 00 3C 09 74 34 3C 03 75 05 85 83 85 01 80 09 0A 05 07 62
0224F0000 05 68 05 06 85 00 80 8C 86 00 74 75 05 19 03 00 5B 79
0240F0000 A2 8F 66 A2 50 66 A2 01 C6 03 C6 04 00 C6 44 05
0256F0000 7C 06 48 06 01 7E 44 07 00 C6 04 00 C6 44 05
0272F0000 00 C6 44 04 FF C6 44 00 00 C7 06 A8 5D 02 00 07 75
0288F0000 03 59 87 00 68 8C 86 00 04 75 05 19 03 00 5B 79
0304F0000 C1 00 43 04 64 60 84 03 63 63 04 64 64 05 00
0320F0000 02 04 67 80 8B 46 01 F4 60 01 38 57 62 5E 24 07 03
0336F0000 5F 21 34 83 5A 20 05 00 01 24 67 00 20 20 20 20 20
0352F0000 0C 11 0B 87 0B 6A 05 5F 00 07 01 01 06 7A 77 00
0368F0000 12 00 07 00 92 05 80 5A 75 02 03 02 02 02 02 02
  
```

第一滴血 III

全副武裝



/JOHN

第一滴血III是個很不錯的動作遊戲，畫面精緻，控制靈敏，若配合羅奇魯魯卡，其特效更不在話下。話雖如此，本遊戲難度稍高，中途又不可儲存進度，往往玩個數十分鐘之後卻死於非命，只好從頭再來，令人抓狂。

由於一開始只有一把藍波刀陪您衝鋒陷陣，即使功夫再好，最終也難免歸西。既然如此，何不讓藍波一開始就全副武裝？拿出 Game Buster，剋死敵軍吧！

修改較為麻煩，請慢慢來，其中位址雖為不定值，但相對位址不變，在此說明第一位址的搜尋方法。

用功能A掃描資料(鍵入'000000')，此為分數，以字串方式儲存)，殺一個敵人後，再用功能B搜尋資料(鍵入'000100')即可找出第一位址。

列表如下：

假設2000：FF40D

→第一位址(分數)

則2000：FF73~2000：FF7E

→物品數量(共12 Byte，可放12種)

2000：FF80~2000：FF8B

→物品數量(共12 Byte，分別表示上面12種物品之數量)

2000：FF8D~2000：FF98

→丟棄碼，不改也沒關係。

◆

物品名稱	代碼	丟棄碼
紅外線視鏡+乾電池	01	30
紅外線視鏡	02	20
長 箭	03	2D
蓄電池	04	30
地雷探測器	05	22
地雷探測器+蓄電池	06	
乾電池	07	21
爆破箭	08	
橡膠手套	09	25
金鑰匙	0A	28
灰鑰匙	0B	29
急救箱	0C	24
藍波刀	0D	00

機 槍	0E	
手 槍	0F	
手槍+滅音器	10	2A
滅音器	11	2B
制 服	12	
螢光管	13	27
定時炸彈	14	
手榴彈	15	60
迷 藥	16	61
骨 頭	17	62
背 囊	18	63
防彈背心	19	64
鞋 子	1A	65
十字弓	1B	66
帽衣服	1C	67
伏特加酒	1D	68
虛 布	1E	82
蘇聯國旗	1F	98
? 視鏡	20	40

魔音奇效

服務處啟事

善換新活動已於79年7月31日截止，但有下列發燒友未附姓名或住址不詳，請於79年10月

1日前與本服務處(高雄市政府28之34號信箱)聯絡(請用明信片)，逾期恕不受理。

一、未附姓名之發燒友

1. 北區：

- ①台北市中山北路二段96號13F (1406)室
- ②台北縣永和市鶯溪街207巷18號 4F
- ③台北市樂業街159巷13號 1F
- ④雲林縣斗六市64005城頂街99巷17號
- ⑤新竹市北大路21巷 2號
- ⑥台北市建國北路 3段81巷12號 4F
- ⑦新竹市光復路一段105巷78-3號
- ⑧台北市中正西路73號
- ⑨台北縣11263 北投 7-45號
- ⑩台北縣蘆洲鄉24705和平路17巷 1號
- ⑪新竹縣竹北市新社里 6鄰仁愛新村179號
- ⑫台北淡水鎮民族路134之 1號
- ⑬台北市南港區忠孝東路 6段250巷12號 2F
- ⑭台北市內湖區11401內湖路一段737巷51弄 6號
- ⑮台北縣新店市郵政路四巷18號
- ⑯台北縣蘆洲鄉中山一路197巷 9弄11號
- ⑰彰化縣芬園鄉竹林村彰南路四段332號
- ⑱台北市內湖區康寧路三段165巷14弄13號 5F
- ⑲淡水郵政1315號
- ⑳桃園縣中壢市中原路200號
- ㉑台北市永吉路228-1號 9F
- ㉒桃園市復興路362巷11號
- ㉓台北郵政信箱17-215號
- ㉔台北縣永和市福和路92號地下樓
- ㉕台北市北投區11221立農街二段103號
- ㉖板橋市仁化街64巷28號 5F
- ㉗桃園縣中壢市33029龍東路29巷28弄33號

2. 中區

- ①台中市西屯區西屯路 2段296之29號
- ②台中市南區40204光明 6巷71號
- ③台中縣大里鄉中興路 2段日新巷48弄56號 1F
- ④台中市西屯區40722福星路345號 1F
- ⑤台中市三民路一段168巷16號
- ⑥雲林縣斗六市檉中里光復路79號
- ⑦台中市北區40418健行路803號
- ⑧苗栗縣銅鑼鄉36901朝陽村朝東205號
- ⑨台中縣大里鄉新二路二段157巷11號 4F

3. 南區

- ①高雄市的鎮區明孝里六鄰華新街132號
- ②高雄市左營區左營大路151巷13號
- ③屏東市大連路13巷 2弄55號
- ④台南縣歸仁鄉中正路193巷67號
- ⑤高雄市民三區孝順街125巷26號
- ⑥高市鼓山區河川街19巷 6號
- ⑦高市左營大路383號
- ⑧台南縣永康鄉大橋村中山南路38巷 2~2號
- ⑨台南縣永康鄉復興二路153號
- ⑩高市三民區同盟一路251號

二、服務處所寄產品遭郵局退回

- ①王章獻：台北市中山北路二段114巷59號 2F
- ②楊大鶴：台北縣新莊市新莊路435巷 4弄 4號
- ③黃宏亮：台北縣三重24142仁愛街55巷58號
- ④林青麟：北縣三重市大智街106-1號 2F
- ⑤盧維民：台北縣永和市秀朗路二段149巷 6號
- ⑥杜介甫：台北市內湖路一段91巷25號13之 1號
- ⑦陳昆茂：嘉義市朝陽街 1-1號
- ⑧蔡和田：台北縣土城鄉中正路二弄141巷 3號
- ⑨蘇正文：高市三民區民族一路44巷48號
- ⑩李浩成：台南市郵政 7-54號信箱
- ⑪薛建斌：新竹市光華街22號
- ⑫王宏仁：彰化市中正路二段64巷68號
- ⑬周成駿：台北市信義區43號
- ⑭方志弘：內湖區康寧路三段219巷 2號 1F
- ⑮賴仲文：台中市南區40205南屯路 2段305巷30號
- ⑯陳瑞奇：板橋市三民路二段29巷31號
- ⑰劉傳貴：高雄市鼓山區銀川街12巷37號

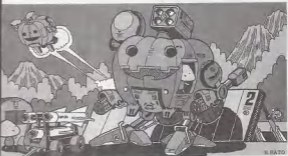
三、地址不清楚：

- ①新竹大庄24號
- ②劉偉明：彰化縣彰化市三民路
- ③林志忠：嘉義縣朴子鎮61301
- ④許舒祺：高雄市民三區80749
- ⑤于行三：台北縣五股鄉24814中興路 4段
- ⑥蕭義恆：台北縣板橋市22034
- ⑦陳俊良：台北縣新店市23110
- ⑧陳正恆：北市松山區10584

開懷篇

電玩短路

GAME SHORT



K. HATO



巧婦難為無米之炊，為善軍餉，足智多謀的諸葛孔明終於想出了這個下下之策……

死孔明，給我記住！



買越雲送張飛
出價就賣
快快快!!

勇關大拍賣!

三國志

D.O.T.



最近景氣蕭條，股市長黑，謀生不易，所幸神勇無匹的蜘蛛人還有一技之長……



新來的清潔工！
他是誰？

蜘蛛人

毛筆



從海底出擊十激流浪子

Wolf
Track

嘿！深水池炸彈！
躲在深的海溝中，可以避開敵軍反潛雷達的偵測，這下我可
以高枕無憂了，唉！那是什麼呢？



報告艦長！我從沒有遇過這種深水炸彈哩！



POPULOUS 上帝也抓狂

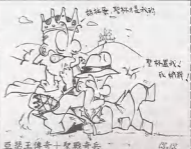
性是不論時空如何變遷，人是對金錢與異性的喜愛……



CWT



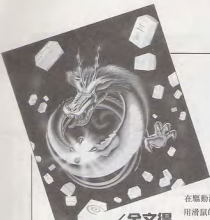
天啊！亞瑟王竟和印弟安那·瓊斯打起來了！他們是為……



亞瑟王傳奇十聖戰奇兵

CS.12

用滑鼠玩 四川省



／余文得

四川省是個相當不錯的遊戲，玩法簡單，畫面流暢精緻（VGA模式下），即使第一次玩也保證一定能連過數關，毫無困難。只是遊戲設計者從第七關開始加快時間珠子的消耗，以筆者「天生慢手」來說，前七關（第○關到第六關）可以有時間綜覽全局，略略地思考後，常常還可以在餘留整整時間珠子的情況下（即最高分數），輕輕鬆鬆地過關；而到了第七關以後，非但沒法思考，連劈哩啪啦地敲鍵盤把游標移到可取牌上的時間都會覺得不太夠，有一次運氣特別好，竟然過了第七、八關，到了第九關，只見它嗶……嗶……嗶地一串串（注意：不是一顆顆）時間珠子消失了，不禁雙手一攤，罷了，這樣的遊戲設計，玩者根本不可能過完所有關！除非非人類！！於是四川省變成無聊時殺時間的消遣，再也沒有真求過最後幾關的念頭了！

四川省在操作上只支援鍵盤，不能用滑鼠或搖桿，造成每次玩後總覺手指運動過度，僵硬、痠痛……等各種症狀全出來了，試想，一局8×12個牌子來來回回地移動游標去選取，再加上每取走一對牌子要敲3次空白鍵……，打個七、八局至少要敲5000多次鍵盤以上，難怪手指會酸痛，也讓人擔心會不會把鍵盤敲壞了。

用滑鼠來玩，可能大家真覺會想到它也許沒辦法準確定位，容易超越或不足；其實也並不盡然，只要

在驅動滑鼠定義功能程式中依個人使用滑鼠的習慣，選好參數，則用來不比鍵盤差，且如此一來每局大約只需按100次左右滑鼠按鍵，手指輕鬆多了。

在此介紹兩個簡單的滑鼠驅動程式：

1-如果你和我一樣用的是 MIT

（Made in Taiwan）叫不出廠牌名的三按鍵滑鼠，那麼買它時通常只附有一個設定滑鼠模擬 Mouse System 或 Microsoft 的 Driver。你必須另外找一套名叫 Mouse Utility 的軟體，只要參考其中的 M_PLAIN.MSC 的程式，稍作修改優化即成程式一（4R.MSC）的內容。

```
Configuration Prompt
;
Comment("Configured as follows:")
Comment(" ")
Comment(" Left Button: Double space bar")
Comment(" Middle Button: "P" key")
Comment(" Right Button: Enter key")
Comment(" ")

Parameters
;
Sensitivity (30,48) ; (Xinc, Yinc)
Hysteresis (1, 1) ; (AutoX, AutoY)

Cursor Definitions
;
ArrowKeys: Cursor
(
Left ([Left])
Right ([Right])
Up ([Up])
Down ([Down])
)

Button Definitions
;
LBM: Button {keys(" ")} ; Left button
MB: Button {Keys("P")} ; Middle button
RB: Button {Keys([Enter])} ; Right button

House Definition
;
House
(
Left (LBM)
Middle (MB)
LeftRight(MB)
Right (RB)
Cursor (ArrowKeys)
)

程式一：4R.MSC
```




該程式定義的功能相當簡單：

首先開關 Configuration Prompt 段中 comment 敘述是此驅動程式被執行時，提示於螢幕告訴使用者滑鼠按鈕的功能定義——左鍵是連接兩次空白鍵，可用以選擇及取替；右鍵是 Enter 鍵可取消不合法的取替；中央鍵是 [P] 鍵用來暫停遊戲，休息一下。

在 PARAMETERS 設裡 Sensitivity 定義滑鼠移動的靈活度，我用 (30, 48) 設定玩起來蠻順手的，如果你覺得太遲鈍，則酌予減小參數，發覺太靈敏時再放大些，即可決定出適合你自己的參數。

Cursor Definitions 及 Button Definitions 段中定義滑鼠左、右、

上、下移及左、中、右鍵替代的鍵盤按鍵。

最後 Mouse Definition 設把滑鼠左鍵、中鍵、左右鍵齊按、右鍵和前面的定義結合起來。

這個定義程式須用 MSC.EXE 作編譯，即（畫底線的表鍵入部份）

```
A:\>msc
MSC Menu Compiler  IBM PC Version 2.00
Copyright (C)-1984 Mouse Systems Corporation

Source filename [.MSC]: 4r
End Compilation:  No Errors.  No Warnings.
Generated Menu Data:  239 Bytes.
```

無誤後，每次進入遊戲前先用一次以 MOUSESYS.EXE 驅動滑鼠，再執行 4R.COM 定義按鍵功能，最後抽換磁片，放入四川省遊戲片，進入遊戲：

```
A:\>mousesys /2 ←——依滑鼠接 COM1: 或 COM2: 埠而定
MOUSESYS  Version 4.00      (通常是 COM1: 即改為 /1)
Copyright (c)-1984 Mouse Systems
```

Mouse attached to COM2
Default mouse configuration loaded.

```
A:\>4r
MOUSESET  Version 4.00
Copyright (c)-1984 Mouse Systems
```

239 bytes required to use standard video driver
6000 bytes of menu space available
Configured as follows:

```
Left Button:   Double space bar
Middle Button: "P" key
Right Button:  Enter key
```

A:\>4r ←——抽換磁片後，執行 4R 進入遊戲。

□如果你用的是 Logitech mouse，它附有 LOGIMENU 系統，利用該系統可寫得程式二 (4R.DEF)，其按鍵功能和前一程式完全相同，不再重覆解說，而且手冊內容很詳細，看懂應該不成問題。

值得一提的是 BEGIN 指令最後 50, 100 代表的是向左 (右) 橫移 50 / 200 吋則送出一左 (右) 移游標鍵按下的訊號，同理 100 / 200 吋直移表上或下移游標鍵被按下。明白這點，改起該參數來除了如前面提到的憑感覺修正之外，還多了比較量化的指標參考。

編譯方法是利用 NEWMENU.EXE 把 4R.DEF 翻成 4R.MNU 檔

程式二：4R.DEF

```
BEGIN LeftB, MidB, RightB, LeftM, RightM, UpM, DownM, 50, 100

LeftB:  TYPE " "      : double space bar
MidB:   TYPE "P"      : pause
RightB: TYPE ENTER    : enter

LeftM:  TYPE 0.75     : 0.75 is Left Arrow Key
RightM: TYPE 0.77     : 0.77 is Right Arrow Key
UpM:    TYPE 0.72     : 0.72 is Up Arrow Key
DownM:  TYPE 0.80     : 0.80 is Down Arrow Key
```



無誤後，起動時須用 MENU.EXE
驅動如下：

A>mouse

```
LOGITECH Mouse Driver                               Release 3.42
Standard Version                                     IBM PC,XT,AT,PS/2 & Compatibles
Copyright (C) 1984, 1987 LOGITECH Inc. All rights reserved.
```

Mouse driver installed.

A>menu 4r

```
LOGIMENU Menu Generator, version 3.4
Copyright (C) 1986, 1987 LOGITECH, Inc.
```

Popup Menu Enabled
Popup Menu Loaded

A> 4r ←————— 抽換磁片後，執行 4R 進入遊戲。

由於載入滑鼠只是方便玩這個遊戲，對過關並無幫助，所以希望遊戲高手或原作者提供修改技巧或參數設

定功能，把末幾關的時間稍作放寬，畢竟玩 GAME 無非是作為消遣娛樂，如果硬是要放個永遠不可能通過的

關卡，然後叫做具有「挑戰性」的話，那未免適得其反，變成自討苦吃，徒增「挫折感」了。

☆ 異形 II 載入硬碟法

```
C:\XENON>COPY A:*. *
C:\XENON>MD\S1
C:\XENON>MD\S2
C:\XENON>MD\S3
C:\XENON>MD\S4
C:\XENON>MD\S5
C:\XENON>CD\S1
C:\XENON\S1>COPY A:\S1\*. *
C:\XENON\S1>CD\S2
C:\XENON\S2>COPY A:\S2\*. *
C:\XENON\S2>CD\S3
C:\XENON\S3>COPY A:\S3\*. *
C:\XENON\S3>CD\S4
C:\XENON\S4>COPY A:\S4\*. *
C:\XENON\S4>CD\S5
C:\XENON\S5>COPY A:\S5\*. *
```

/R.C.N

如此一來，就可以載入硬碟了，如果閣下會使用 PC-TOOLS 的話，可較省時，方便。（以上是以 C 磁碟為例）

☆ 異形 II 是個很不錯的射擊型遊戲，可是進入遊戲的速度之慢，使得擁有硬碟的我望「塵」興嘆！

有天閒來無事，準備把異形 II 改成無敵版，卻找到了進入硬碟的方法，使得我心花怒放。現在讓有硬碟的使用者和一起分享這個喜悅，方法如下：

```
C:\>MD\XENON
C:\>CD\XENON
```

接下來把 A 片插入 A 磁碟機，



GAME 資料 管理系統(下)

子程式 MA3.BAS 增加資料

GAME 資料管理系統

已收錄在軟體世界出品的快樂潛水俠
遊戲 Disk C 的 System 子目錄中

/PIG

```

10 REM ***** 增加資料程式 ***** MA3.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GMS(50),MYS(50),KID(50),PIS(50),PSG(50),MCS(
50),MCS(50)
50 DIM MYS(50),GMS(50),PMS(50),HIS(50),PSG(50),CNUM(50)
60 ON ERROR GOTO 1300
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 1730
90 CLS
100 LOCATE 6,5:PRINT"資料讀取中,請稍等"
110 CLOSE:MA3=2
120 OPEN "I",#1,24
130 I=1
140 IF EOF(1) THEN 230
150 INPUT #1,GMS(I),MYS(I),KID(I),PIS(I),PSG(I),MCS(I),MCS(I),
160 HIS(I),PMS(I),HIS(I),PSG(I)
170 IF KID(I)="0" THEN KID(I)="動作"
180 IF KID(I)="1" THEN KID(I)="戰鬥"
190 IF KID(I)="2" THEN KID(I)="隱身"
200 IF KID(I)="3" THEN KID(I)="分身"
210 IF KID(I)="4" THEN KID(I)="角色扮演"
220 IF KID(I)="5" THEN KID(I)="冒險"
230 IF KID(I)="6" THEN KID(I)="駕駛"
240 IF KID(I)="7" THEN KID(I)="冒險"
250 IF KID(I)="8" THEN KID(I)="立體文字冒險"
260 IF KID(I)="9" THEN KID(I)="其他"
260 I=I+1
270 GOTO 140
280 TOG=I-1
290 BEP
300 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取完畢"
310 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後,繼續輸入"
320 ANY=INPUT$(1)
330 FOR I=1 TO TOG
340 CLS
350 LOCATE 4,5:PRINT"增加資料功能"
360 LOCATE 8,5:PRINT"遊戲名稱: ";GMS(I)
370 LOCATE 10,5:PRINT"遊戲編號: ";MYS(I)
380 LOCATE 12,5:PRINT"遊戲類別: ";KID(I);"類"
390 LOCATE 14,5:PRINT GMS(I);"的內容: ";PIS(I);"片"
400 LOCATE 16,5:PRINT GMS(I);"的價格為: ";PSG(I);"元"
410 IF MCS(I)="1" THEN MCS(I)="有" ELSE MCS(I)="沒有"
420 LOCATE 18,5:PRINT GMS(I);";";MCS(I);"支援聲音效果"
430 LOCATE 21,5:PRINT YRS;";";"標中,已有";GMS(I);"的資料"
440 LOCATE 23,5:PRINT"按任一鍵後,繼續輸入"
450 ANY=INPUT$(1)
460 NEXT
470 CLS
480 BEP:LOCATE 8,5:PRINT YRS;";";"標中,共有";TOG;"筆資料"
490 IF TOG<50 THEN 240
500 LOCATE 10,5:PRINT 28;"標,已收一個數量最多的編號50筆"
510 LOCATE 12,5:PRINT"如果存有資料欲增加,請利用 建立資料功能"
520 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後,將生日錄入"
530 ANY=INPUT$(1):CLS:DIM MAIN
540 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後,開始增加資料"
550 ANY=INPUT$(1)
560 REM *****增加資料*****
570 GOTO 680
580 IF I<=50 THEN T30
590 CLS
600 BEP:LOCATE 9,5:PRINT"資料已達一個數量最多的編號50筆"

```

```

610 LOCATE 12,5:PRINT"請先存檔,如果沒有資料,請再建立一新檔"
620 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後,繼續輸入"
630 ANY=INPUT$(1)
640 TOG=I-1:GOSUB 1330
650 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後,將列生日錄入"
660 ANY=INPUT$(1)
670 CLS :DIM MAIN
680 I=TOG+1
690 CLS
700 LOCATE 6,5:PRINT"如果要結束輸入,在輸入遊戲名稱時輸入*即可"
710 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後,開始輸入資料"
720 ANY=INPUT$(1)
730 CLS
740 LOCATE 2,5:PRINT YRS;";";"遊戲資料增加"
750 LOCATE 5,5:PRINT"遊戲本局資料"
760 PRINT GMS(I);";";I;";";
770 LOCATE 8,5:INPUT"遊戲名稱: ";GMS(I)
780 PRINT GMS(I);";";I;";";
790 IF GMS(I)="*" THEN BEP:GOTO 760
800 IF GMS(I)="*" THEN TOG=I-1:GOSUB 1330:GOTO 650
810 LOCATE 10,5:INPUT"遊戲編號: ";MYS(I)
820 IF MYS(I)="*" THEN BEP:GOTO 810
830 FOR S=1 TO LEN(MYS(I))
840 IF MID$(MYS(I),S,1)<"0" OR MID$(MYS(I),S,1)>"9" THEN BEP
P:GOTO 810
850 NEXT
860 BEP
870 LOCATE 12,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.隱身 3.分身 4.角色扮演
(APS) "
880 LOCATE 15,5:PRINT"8.模擬 6.冒險 7.冒險 8.立體文字冒險 9.
其他"
890 LOCATE 17,5:PRINT"請由 0 - 9 中選擇遊戲 ";GMS(I);"的類
別: ";
900 KID(I)=INPUT$(1):LOCATE 17,30:LEN(GMS(I)):PRINT KID(I)
910 IF KID(I)<"0" OR KID(I)>"9" THEN BEP:GOTO 890
920 LOCATE 19,5:PRINT GMS(I);";";"有聲音效果: ";
930 LOCATE 19,20:LEN(GMS(I)):INPUT";";PIS(I)
940 IF PIS(I)="*" THEN BEP:GOTO 920
950 FOR S=1 TO LEN(PIS(I))
960 IF MID$(PIS(I),S,1)<"0" OR MID$(PIS(I),S,1)>"9" THEN BEP
P:GOTO 920
970 NEXT
980 LOCATE 21,5:PRINT GMS(I);"的價格為: ";
990 LOCATE 21,10:LEN(GMS(I)):INPUT";";PSG(I)
1000 IF PSG(I)="*" THEN BEP:GOTO 980
1010 FOR S=1 TO LEN(PSG(I))
1020 IF MID$(PSG(I),S,1)<"0" OR MID$(PSG(I),S,1)>"9" THEN BEP
EP:GOTO 980
1030 NEXT
1040 LOCATE 23,5:PRINT GMS(I);"有沒有支援聲音效果 1.有 2.
沒有: ";
1050 MCS(I)=INPUT$(1):LOCATE 23,30:LEN(GMS(I)):PRINT MCS(I)
1060 IF MCS(I)<"1" OR MCS(I)>"2" THEN BEP:GOTO 1040
1070 CLS
1080 LOCATE 3,5:PRINT"關於 ";GMS(I);" 你的看法"
1090 LOCATE 5,5:PRINT"音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.意見
4.太差了"
1100 LOCATE 7,5:PRINT"請由 1 - 4 中,選擇你對 ";GMS(I);" 音
樂(音效)的看法: ";
1110 MYS(I)=INPUT$(1):LOCATE 7,50:LEN(GMS(I)):PRINT MYS(I)
1120 IF MYS(I)<"1" OR MYS(I)>"4" THEN BEP:GOTO 1100
1130 LOCATE 9,5:PRINT"畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.意見
5.太差了"
1140 LOCATE 11,5:PRINT"請由 1 - 5 中,選擇你對 ";GMS(I);" 畫
面的看法: ";
1150 GMS(I)=INPUT$(1):LOCATE 11,62:LEN(GMS(I)):PRINT GMS(I)
1160 IF GMS(I)<"1" OR GMS(I)>"5" THEN BEP:GOTO 1140
1170 LOCATE 13,5:PRINT"操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.
非常不容易"
1180 LOCATE 15,5:PRINT"請由 1 - 4 中,選擇你對 ";GMS(I);" 操
作方式的看法: ";

```

```

1180 PWS(1)=INPUT$(1):LOCATE 15,46+LEN(QMS(1)):PRINT PWS(1)
1200 IF PWS(1)<"I" OR PWS(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 1180
1210 LOCATE 17,5:PRINT"輸入程度 1.大螢幕 2.螢幕 3.視窗 4.
  雙 5.滑鼠"
1220 LOCATE 19,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你想用：";QMS(1)：'類
  程度度的看法：'
1230 QMS(1)=INPUT$(1):LOCATE 19,46+LEN(QMS(1)):PRINT QMS(1)
1240 IF QMS(1)<"1" OR QMS(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1220
1250 LOCATE 21,5:PRINT"按螢幕繼續按，4次與";QMS(1)：'的評
  分：'
1260 LOCATE 21,28+LEN(QMS(1)):INPUT";PSS(1)
1270 IF PSS(1)="" THEN 1260
1280 IF VAL(PSS(1))OR VAL(PSS(1))>100 THEN BEEP:GOTO 1260
1290 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
1300 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BE
  EP:GOTO 1260
1310 NEXT
1320 CLS
1330 LOCATE 10,5:PRINT"28：'欄中，已有";LEN(PSS(1))'的資料'
1340 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續輸入上欄的資料'
1350 ANY=INPUT$(1)
1360 I=1+I
1370 GOTO 680
1380 END

```

```

1390 REM ***** 儲存檔案 *****
1400 CLS
1410 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
1420 LOCATE 5,5:PRINT"儲存檔案名為";YMS：'的資料'
1430 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT"儲存檔案名為";ZS：'是否要更改 1.
  是 2.否：'
1440 MS=INPUT$(1):LOCATE 7,41+LEN(ZS):PRINT MS
1450 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN GOTO 1430
1460 IF MS="2" THEN 1480
1470 GOSUB 1280:GOTO 1480
1480 IF TOG=0 THEN 1480 ELSE 1510
1490 LOCATE 19,5:PRINT"沒有任何資料存在"
1500 GOTO 1720
1510 LOCATE 9,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔(螢幕一會亮)"
1520 ANY=INPUT$(1)
1530 CLS:M=1
1540 OPEN "0",#1,ZS
1550 FOR I=1 TO TOG
1560 COM(I)=I
1570 NEXT
1580 FOR I=1 TO TOG
1590 FOR S=1 TO TOG
1600 IF VAL(MID$(COM(I)),S)>VAL(MID$(COM(S)),S) THEN 1620
1610 SWAP COM(I),COM(S)
1620 NEXT
1630 FOR S=1 TO TOG
1640 T=COM(S)
1650 PRINT #1,QMS(1);";";MS(1);";";MS(I);";";PIS(1);";";PR
  S(1);";";MCS(1);";";
1660 MHS(1);";";GMS(1);";";PMS(1);";";EMS(1);";";PSS(1)
1670 NEXT
1680 CLS
1690 LOCATE 11,5:PRINT"儲存完畢"
1700 LOCATE 13,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1710 ANY=INPUT$(1)
1720 RETURN
1730 REM ***** 設定檔名 *****
1740 CLS
1750 LOCATE 4,5:PRINT"增加資料功能"
1760 LOCATE 6,5:PRINT"請用資料為 1. 平衡板 2. 貴族板 3.
  裝飾板：'
1770 MS=INPUT$(1)
1780 LOCATE 8,50:PRINT MS
1790 IF MS<"1" OR MS>"3" THEN BEEP:GOTO 1760
1800 IF MS="1" THEN MS="1P":YMS="平衡板"
1810 IF MS="2" THEN MS="10":YMS="貴族板"
1820 IF MS="3" THEN MS="10":YMS="裝飾板"
1830 LOCATE 10,5:INPUT"請用檔案名為";YMS
1840 IF YMS="" THEN BEEP:GOTO 1830
1850 FOR I=1 TO LEN(YMS)
1860 IF MID$(YMS,I,1)<"0" OR MID$(YMS,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
  1830
1870 NEXT
1880 IF LEN(YMS)>6 THEN ZS=MS+LEFT$(YMS,6)+".GT" ELSE ZS=MS+YMS
  ".GT"

```

```

1890 LOCATE 12,5:PRINT"存檔時的檔名為";ZS
1900 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1910 ANY=INPUT$(1)
1920 RETURN
1930 REM ***** 結束檔案 *****
1940 CLS
1950 IF EMM=50 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到":GOTO
  2000
1960 IF EMM=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GO
  TO 2000
1970 IF EMM=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護":
  GOTO 2000
1980 IF EMM=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未裝好磁碟
  片":GOTO 2000
1990 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤":GOTO 2000
2000 IF M3=1 THEN 2020
2010 IF M3=2 THEN 2050
2020 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
2030 ANY=INPUT$(1)
2040 RESUME 1330
2050 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
2060 ANY=INPUT$(1)
2070 RESUME 70
2080 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
2090 ANY=INPUT$(1)
2100 RESUME 670

```

子程式 MA4·BAS 修改資料

```

88 REM ***** 修改資料程式 ***** MA4·BAS *****
89 KEY OFF
90 CLEAR
91 ON ERROR GOTO 2530
92 DIM GMS(50),MS(50),MS(50),PIS(50),PMS(50),MCS(50)
93 DIM MHS(50),GMS(50),PMS(50),EMS(50),PSS(50),COM(50)
94 REM ***** 程式開始 *****
95 GOSUB 2330
96 CLS
100 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
110 LOCATE 4,5:PRINT"按任一鍵後，開始讀取資料"
120 ANY=INPUT$(1)
130 LOCATE 6,5:PRINT"資料讀取中，請等待"
140 CLOSE:M4=2
150 OPEN "1",#1,ZS
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1,QMS(1),MS(1),MS(1),PIS(1),PMS(1),MCS(1),MHS(1)
  ,GMS(1),PMS(1),EMS(1),PSS(1)
190 I=1+I
200 GOTO 170
210 TOG=I-1
220 BEEP
230 LOCATE 10,5:PRINT"資料讀取完畢"
240 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
250 ANY=INPUT$(1)
260 FOR I=1 TO TOG
270 GOSUB 1800
280 LOCATE 21,5:PRINT"是否要修改：";QMS(1)：'的資料 1.是 2.否：'
290 MS=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(QMS(1)):PRINT MS
300 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP:GOTO 280
310 IF MS="2" THEN 1350
320 CLS
330 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
340 LOCATE 4,5:PRINT"修改資料項目有 1.遊戲本身的資料 2.遊戲可
  遊戲的辦法：'
350 MS=INPUT$(1):LOCATE 6,55:PRINT MS
360 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP:GOTO 340
370 ON VAL(MS) GOTO 380,320
380 LOCATE 8,5:PRINT"修改遊戲本身的資料，其項目有 1 - 6 項"
390 LOCATE 10,5:PRINT"1.遊戲檔名 2.遊戲的編號 3.遊戲的類別
  4.遊戲的序號"
400 LOCATE 12,5:PRINT"5.遊戲的價格 6.遊戲有無支援機台音效卡"
410 LOCATE 14,5:PRINT"請選擇一項：'

```

```

428 NS=INPUTS(1):LOCATE 14,17:PRINT NS
430 IF NS("1") OR NS("7") THEN BEEP:GOTO 410
440 ON VAL(NS) GOTO 520,520,600,600,770,860
450 REM ***修改遊戲的標題***
460 CLS
470 PRINT CHR$(27);"1C,1F:"
480 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的標題: ",G$(1)
490 PRINT CHR$(27);"1F,1F,1E:"
500 IF G$(1)="" THEN BEEP:GOTO 470
510 GOTO 270
520 REM ***修改遊戲的標題***
530 CLS
540 LOCATE 10,5:INPUT "遊戲的編號: ",N$(1)
550 IF N$(1)="" THEN BEEP:GOTO 540
560 FOR S=1 TO LEN(N$(1))
570 IF MID$(N$(1),S,1)<"0" OR MID$(N$(1),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 540
580 NEXT S
590 GOTO 270
600 REM ***修改遊戲的規則***
610 CLS
620 LOCATE 8,5:PRINT "0.動作 1.砲擊 2.運動 3.智育 4.角色扮演
(80%)
630 LOCATE 10,5:PRINT "5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.
其他"
640 LOCATE 12,5:PRINT "請由 0 - 9 中選擇遊戲: ",G$(1):"的規
則: "
650 E$(1)=INPUTS(1):LOCATE 12,30:LEN(G$(1)):PRINT MID$(1)
660 IF MID$(1)<"0" OR MID$(1)>"9" THEN BEEP:GOTO 640
670 GOTO 270
680 REM ***修改遊戲的次數***
690 CLS
700 LOCATE 10,5:PRINT G$(1):" 有幾塊磁碟片: "
710 LOCATE 10,20:LEN(G$(1)):INPUT " ",P$(1)
720 IF P$(1)="" THEN BEEP:GOTO 700
730 FOR S=1 TO LEN(P$(1))
740 IF MID$(P$(1),S,1)<"0" OR MID$(P$(1),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 700
750 NEXT S
760 GOTO 270
770 REM ***修改遊戲的價格***
780 CLS
790 LOCATE 10,5:PRINT G$(1):" 的價格為: "
800 LOCATE 10,16:LEN(G$(1)):INPUT " ",P$(1)
810 IF P$(1)="" THEN BEEP:GOTO 790
820 FOR S=1 TO LEN(P$(1))
830 IF MID$(P$(1),S,1)<"0" OR MID$(P$(1),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 790
840 NEXT S
850 GOTO 270
860 REM ***修改遊戲有無支援隨身音卡***
870 CLS
880 LOCATE 10,5:PRINT G$(1):" 有沒有支援隨身音卡 1.有 2.
沒有: "
890 M$(1)=INPUTS(1):LOCATE 10,39:LEN(G$(1)):PRINT MID$(1)
900 IF MID$(1)<"1" OR MID$(1)>"2" THEN BEEP:GOTO 880
910 GOTO 270
920 LOCATE 8,5:PRINT "修改遊戲: ",G$(1):" 的辦法。其項目有
1 - 5 項"
930 LOCATE 10,5:PRINT "1.音樂(音效) 2.畫面 3.操作方式 4.體局
程度 5.評分"
940 LOCATE 12,5:PRINT "請選擇一項: "
950 NS=INPUTS(1):LOCATE 12,17:PRINT NS
960 ON VAL(NS) GOTO 1040,1110,1180,1250
970 REM ***修改遊戲音樂(音效)的辦法***
980 CLS
990 LOCATE 8,5:PRINT "音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.沒意見 4
.太差了"
1000 LOCATE 10,5:PRINT "請由 1 - 4 中,選擇你對: ",G$(1):" 音
樂(音效)的辦法: "
1010 M$(1)=INPUTS(1):LOCATE 10,48+LEN(G$(1)):PRINT MID$(1)
1020 IF MID$(1)<"1" OR MID$(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 1000
1030 GOTO 270
1040 REM ***修改遊戲畫面的辦法***
1050 CLS
1060 LOCATE 8,5:PRINT "畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5.
太差了"
1070 LOCATE 10,5:PRINT "請由 1 - 5 中,選擇你對: ",G$(1):" 畫
面(音效)的辦法: "
1080 G$(1)=INPUTS(1):LOCATE 10,42+LEN(G$(1)):PRINT G$(1)
1090 IF G$(1)<"1" OR G$(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1070
1100 GOTO 270
1110 REM ***修改對操作方式的辦法***
1120 CLS
1130 LOCATE 8,5:PRINT "操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.
非常不容易"
1140 LOCATE 10,5:PRINT "請由 1 - 4 中,選擇你對: ",G$(1):" 操
作方式的辦法: "
1150 P$(1)=INPUTS(1):LOCATE 10,46+LEN(G$(1)):PRINT MID$(1)
1160 IF MID$(1)<"1" OR MID$(1)>"4" THEN BEEP:GOTO 1140
1170 GOTO 270
1180 REM ***修改遊戲難易度的辦法***
1190 CLS
1200 LOCATE 8,5:PRINT "難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難
5.非常難"
1210 LOCATE 10,5:PRINT "請由 1 - 5 中,選擇你對: ",G$(1):" 難
易程度的辦法: "
1220 E$(1)=INPUTS(1):LOCATE 10,46+LEN(G$(1)):PRINT MID$(1)
1230 IF MID$(1)<"1" OR MID$(1)>"5" THEN BEEP:GOTO 1210
1240 GOTO 270
1250 REM ***修改得分***
1260 CLS
1270 LOCATE 8,5:PRINT "修改遊戲標題,你給與: ",G$(1):" 的得分
: "
1280 LOCATE 8,35+LEN(G$(1)):INPUT " ",P$(1)
1290 IF P$(1)="" THEN BEEP:GOTO 1270
1300 IF VAL(P$(1))<0 OR VAL(P$(1))>100 THEN BEEP:GOTO 1270
1310 FOR S=1 TO LEN(P$(1))
1320 IF MID$(P$(1),S,1)<"0" OR MID$(P$(1),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 1270
1330 NEXT S
1340 GOTO 270
1350 NEXT
1360 CLS
1370 BEEP
1380 LOCATE 2,5:PRINT "修改資料庫"
1390 LOCATE 5,5:PRINT "25: 庫中已編資料可供修改"
1400 LOCATE 8,5:PRINT "按任一鍵後,開始存檔"
1410 ANY=INPUTS(1)
1420 REM ***** 儲存檔案 *****
1430 CLS
1440 LOCATE 3,5:PRINT "儲存檔案"
1450 BEEP:LOCATE 5,5:PRINT "儲存檔案的檔案名為: ",28: " 是否變更
或 1.是 2.否: "
1460 NS=INPUTS(1):LOCATE 5,45+LEN(28):PRINT NS
1470 IF NS("1") OR NS("2") THEN GOTO 1450
1480 IF NS="1" THEN GOTO 230
1490 LOCATE 7,3:PRINT "按任一鍵後,開始存檔(需要一會兒)"
1500 ANY=INPUTS(1)
1510 CLOSE:RAM=1
1520 OPEN "3",#1,28
1530 FOR I=1 TO 100
1540 CON$(I)=I
1550 NEXT I
1560 FOR S=1 TO 100
1570 FOR I=1 TO 100
1580 IF VAL(MID$(CON$(I)))>VAL(MID$(CON$(S))) THEN 1600
1590 SWAP CON$(I),CON$(S)
1600 NEXT I
1610 NEXT S
1620 FOR S=1 TO 100
1630 I=CON$(S)
1640 PRINT #1,G$(1):";",M$(1):";",N$(1):";",P$(1):";",PK
$(1):";",M$(1):";",
M$(1):";",G$(1):";",P$(1):";",E$(1):";",P$(1)
1650 NEXT S
1660 CLOSE
1670 LOCATE 9,5:PRINT "儲存完畢"
1680 LOCATE 11,5:PRINT "按任一鍵後,繼續執行"
1690 ANY=INPUTS(1)
1700 CLS
1710 LOCATE 2,5:PRINT "修改資料庫"
1720 LOCATE 6,5:PRINT "是否要修改其他儲存的資料 1.是 2.否: "
1730 NS=INPUTS(1):LOCATE 6,43:PRINT NS
1740 IF NS("1") OR NS("2") THEN BEEP:GOTO 1720
1750 IF NS="1" THEN 70
1760 LOCATE 8,5:PRINT "按任一鍵後,回到主目錄選擇項"
1770 ANY=INPUTS(1)
1780 CLS:END
1790 END
1800 REM ***** 印出資料 *****

```



```

1810 REN ***將遊戲說明書中的代號轉成文字***
1820 IF KID(1)="0" THEN KID$="動作"
1830 IF KID(1)="1" THEN KID$="戰鬥"
1840 IF KID(1)="2" THEN KID$="策略"
1850 IF KID(1)="3" THEN KID$="益智"
1860 IF KID(1)="4" THEN KID$="角色扮演"
1870 IF KID(1)="5" THEN KID$="模擬"
1880 IF KID(1)="6" THEN KID$="冒險"
1890 IF KID(1)="7" THEN KID$="冒險"
1900 IF KID(1)="8" THEN KID$="立體文字冒險"
1910 IF KID(1)="9" THEN KID$="其他"
1920 REN ***將遊戲的輸入設備所支持的代號轉成文字***
1930 IF MCB(1)="1" THEN MCB$="有" ELSE MCB$="沒有"
1940 REN ***將玩者對遊戲音樂(音效)的代號轉成文字***
1950 IF MIB(1)="1" THEN MIB$="非常棒"
1960 IF MIB(1)="2" THEN MIB$="還可以"
1970 IF MIB(1)="3" THEN MIB$="沒意見"
1980 IF MIB(1)="4" THEN MIB$="太差了"
1990 REN ***將玩者對遊戲畫面中的代號轉成文字***
2000 IF GIB(1)="1" THEN GIB$="非常好"
2010 IF GIB(1)="2" THEN GIB$="好"
2020 IF GIB(1)="3" THEN GIB$="普通"
2030 IF GIB(1)="4" THEN GIB$="沒意見"
2040 IF GIB(1)="5" THEN GIB$="太差了"
2050 REN ***將玩者對遊戲操作方式的代號轉成文字***
2060 IF PWS(1)="1" THEN PWS$="非常容易"
2070 IF PWS(1)="2" THEN PWS$="容易"
2080 IF PWS(1)="3" THEN PWS$="不容易"
2090 IF PWS(1)="4" THEN PWS$="非常不容易"
2100 REN ***將玩者對遊戲難度的代號轉成文字***
2110 IF EIB(1)="1" THEN EIB$="太簡單"
2120 IF EIB(1)="2" THEN EIB$="簡單"
2130 IF EIB(1)="3" THEN EIB$="沒意見"
2140 IF EIB(1)="4" THEN EIB$="難"
2150 IF EIB(1)="5" THEN EIB$="非常難"
2160 REN ***印出符合條件的資料***
2170 CLS
2180 LOCATE 2,5:PRINT"按任意鍵繼續"
2190 LOCATE 6,5:PRINT"請輸入遊戲的資料"
2200 LOCATE 9,5:PRINT"遊戲的名稱:";GNS(1)
2210 LOCATE 11,5:PRINT"遊戲的編號:";MIB(1)
2220 LOCATE 13,5:PRINT"遊戲的類別:";EIB$;"類"
2230 LOCATE 15,5:PRINT"遊戲的分數:";PIB(1);"分"
2240 LOCATE 17,5:PRINT"遊戲的價格:";PMB(1);"元"
2250 LOCATE 19,5:PRINT"支援鍵盤音效卡:";MCS
2260 LOCATE 6,40:PRINT"玩者對遊戲的輸入"
2270 LOCATE 9,40:PRINT"音樂(音效)";MIB$
2280 LOCATE 11,40:PRINT"畫面";GIB$
2290 LOCATE 13,40:PRINT"操作方式:";PWS$
2300 LOCATE 15,40:PRINT"難易程度:";EIB$
2310 LOCATE 17,40:PRINT"評分:";PMB(1);"分"
2320 RETURN
2330 REN ***** 設定檔名 *****
2340 CLS
2350 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
2360 LOCATE 8,5:PRINT"請將資料為 1. 平價版 2. 貴版 3.
1. 平價版:"
2370 MS=INPUT$(1)
2380 LOCATE 8,50:PRINT MS
2390 IF MS<"1" OR MS>"3" THEN BEEP:GOTO 2360
2400 IF MS="1" THEN MS="LP";YIS="平價版"
2410 IF MS="2" THEN MS="HP";YIS="貴版"
2420 IF MS="3" THEN MS="TR";YIS="3D版"
2430 LOCATE 10,5:INPUT"請將遊戲編號:";YB
2440 IF YB="" THEN BEEP:GOTO 2430
2450 FOR I=1 TO LEN(YB)
2460 IF MID(YB,I,1)<"0" OR MID(YB,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
2430
2470 NEXT
2480 IF LEN(YB)>6 THEN ZS=MS+LEFT$(YB,6)+".01" ELSE ZS=MS+YB
".01"
2490 LOCATE 12,5:PRINT"在資料庫中查詢到的遊戲名為:";ZS
2500 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後,繼續執行"
2510 ANT$=INPUT$(1)
2520 RETURN
2530 REN ***** 遊戲說明 *****
2540 CLS
2550 IF EIB=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"按任意鍵不閉":GOTO
2590
2560 IF EIB=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"按任意鍵不閉":GO
TO 2590

```

```

2570 IF EIB=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"按任意鍵不閉":
GOTO 2590
2580 IF EIB=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"按任意鍵不閉":GOTO
2590
2590 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤":GOTO 2580
2600 IF AAA=1 THEN 2620
2610 IF AAA=2 THEN 2650
2620 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後,重新存檔"
2630 ANT$=INPUT$(1)
2640 RESUME 1420
2650 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後,重新讀取資料"
2660 ANT$=INPUT$(1)
2670 RESUME 70
2680 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後,返回主目錄選項"
2690 ANT$=INPUT$(1)
2700 RESUME 1780

```

子程式 MA5.BAS 查詢資料

```

10 REN ***** 查詢資料子程式 ***** MA5.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 ON ERROR GOTO 1920
50 DIM GNS(50),MIB(50),EIB(50),PIB(50),PMB(50),MCS(50)
60 DIM MIB$(50),GIB$(50),PWS(50),EIB$(50),PMB$(50)
70 REN ***** 程式開始 *****
80 CLS:BTM
90 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
110 LOCATE 6,5:PRINT"按任一鍵後,開始讀取資料"
120 ANT$=INPUT$(1)
130 LOCATE 8,5:PRINT"資料檔名稱中,請選擇"
140 CLOSE
150 OPEN "1",#1,2
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1,GNS(I),MIB(I),EIB(I),PIB(I),PMB(I),MCS(I),MIB$(I),
GIB$(I),PWS(I),EIB$(I),PMB$(I)
190 I=I+1
200 GOTO 170
210 TOG=1-1
220 BEEP
230 LOCATE 10,5:PRINT"資料檔內容完畢"
240 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後,繼續執行"
250 ANT$=INPUT$(1)
260 CLS
270 LOCATE 6,5:PRINT"查詢的項目有以下選擇"
280 LOCATE 8,5:PRINT"1.遊戲的名稱 2.遊戲的編號 3.遊戲的類別
4.遊戲的分數
5.遊戲的價格 6.遊戲有無支援鍵盤音效卡
7.遊戲的畫面資料"
300 LOCATE 12,5:PRINT"請選擇一項:"
310 MS=INPUT$(1):LOCATE 12,17:PRINT MS
320 IF MS<"1" OR MS>"7" THEN BEEP:GOTO 300
330 ON VAL(MS) GOTO 340,420,510,610,700,790,830
340 REN *****查詢遊戲的名稱*****
350 PRINT CHR$(27);"1C,IF,"
360 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的名稱:";GNS
370 PRINT CHR$(27);"1F,IF,IN,"
380 FOR I=1 TO TOG
390 IF INSTR(GNS(I),GNS)>0 THEN GOSUB 1020
400 NEXT
410 G$="遊戲的名稱為:";GNS:GOTO 1570
420 REN *****查詢遊戲的編號*****
430 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的編號:";MIB
440 FOR S=1 TO LEN(MIB)
450 IF MID(MIB,S,1)<"0" OR MID(MIB,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
430
460 NEXT
470 FOR I=1 TO TOG
480 IF MIB=MIB(I) THEN IEN GOSUB 1020
490 NEXT
500 G$="遊戲的編號為:";MIB:GOTO 1570
510 REN *****查詢遊戲的類別*****

```

```

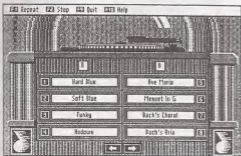
520 LOCATE 14,5:PRINT"0.動作 1.擊門 2.運動 3.智育 4.角色的演(20%)
530 LOCATE 16,5:PRINT"5.棋盤 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.其他"
540 LOCATE 18,5:PRINT"請輸入欲查詢遊戲的類別 (0-9) : "
550 K0=INPUTS(1):LOCATE 15,37:PRINT K0
560 IF K0<"0" OR K0>"9" THEN BEEP:GOTO 540
570 FOR I=1 TO T0G
580 IF K0=K0S(I) THEN GOSUB 1020
590 NEXT
600 Q0="遊戲的類別為 "+K0+" 類":GOTO 1570
610 K00=""定額+片數""
620 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的片數: ",P10
630 FOR S=1 TO LEN(P10)
640 IF MID(P10,S,1)<"0" OR MID(P10,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 620
650 NEXT
660 FOR I=1 TO T0G
670 IF P10=P10(I) THEN GOSUB 1020
680 NEXT
690 Q0="遊戲的片數為 "+P10+" 片":GOTO 1570
700 K00 ""定額+片數""
710 K00 ""查詢價格""
720 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的價格: ",P10
730 FOR S=1 TO LEN(P10)
740 IF MID(P10,S,1)<"0" OR MID(P10,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 710
750 NEXT
760 FOR I=1 TO T0G
770 IF P10=P10(I) THEN GOSUB 1020
780 NEXT
790 Q0="遊戲的價格為 "+P10+" 元":GOTO 1570
800 K00 ""查詢有無支援聲音有效卡""
810 LOCATE 14,5:PRINT"請輸入遊戲 1.有 2.沒有 支援聲音有效卡: "
810 M0=INPUTS(1):LOCATE 14,44:PRINT M0
820 IF M0<"1" OR M0>"2" THEN BEEP:GOTO 800
830 FOR I=1 TO T0G
840 IF M0=M0S(I) THEN GOSUB 1020
850 NEXT
860 IF M0<"1" THEN Q0="有 支援聲音有效卡":GOTO 1570
870 IF M0<"2" THEN Q0="沒有 支援聲音有效卡":GOTO 1570
880 K00 ""查詢全部資料""
890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 查詢全部的資料"
900 AN0=INPUTS(1):SUM=0
910 FOR I=1 TO T0G
920 SUM=SUM+VAL(P10(I))
930 GOSUB 1020
940 NEXT
950 CLS
960 LOCATE 10,5:PRINT"20. 檔中, 共有 "+T0G+" 筆資料"
970 BEEP:LOCATE 12,5:PRINT"21. 檔中+字體的, 共計值 "+SUM+" 元"
980 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行了"
990 AN0=INPUTS(1)
1000 Q0="其他":GOTO 1570
1010 END
1020 REN ***** 印出資料 *****
1030 REN *****將遊戲類別的中文轉換成文字***
1040 IF K0(1)="0" THEN K00="動作"
1050 IF K0(1)="1" THEN K00="擊門"
1060 IF K0(1)="2" THEN K00="運動"
1070 IF K0(1)="3" THEN K00="智育"
1080 IF K0(1)="4" THEN K00="角色的演"
1090 IF K0(1)="5" THEN K00="棋盤"
1100 IF K0(1)="6" THEN K00="戰略"
1110 IF K0(1)="7" THEN K00="冒險"
1120 IF K0(1)="8" THEN K00="立體文字冒險"
1130 IF K0(1)="9" THEN K00="其他"
1140 REN *****查詢有無支援聲音有效卡的中文轉換成文字***
1150 IF M0(1)="1" THEN M00="有" ELSE M00="沒有"
1160 REN *****將查詢價格(有效/沒有)中文轉換成文字***
1170 IF M0(1)="1" THEN M00="有"
1180 IF M0(1)="2" THEN M00="沒有"
1190 IF M0(1)="3" THEN M00="不清楚"
1200 IF M0(1)="4" THEN M00="太大了"
1210 REN *****將查詢遊戲片數的中文轉換成文字***
1220 IF G0S(1)="1" THEN G00="不清楚"
1230 IF G0S(1)="2" THEN G00="好"
1240 IF G0S(1)="3" THEN G00="普通"
1250 IF G0S(1)="4" THEN G00="好過見"
1260 IF G0S(1)="5" THEN G00="太大了"

```

```

1270 REN *****將查詢遊戲操作方式的中文轉換成文字***
1280 IF P0S(1)="1" THEN P00="非常易"
1290 IF P0S(1)="2" THEN P00="容易"
1300 IF P0S(1)="3" THEN P00="不容易"
1310 IF P0S(1)="4" THEN P00="非常不容易"
1320 REN *****將查詢遊戲類別的中文轉換成文字***
1330 IF K0S(1)="1" THEN K00="大冒險"
1340 IF K0S(1)="2" THEN K00="探險"
1350 IF K0S(1)="3" THEN K00="好過見"
1360 IF K0S(1)="4" THEN K00="好過見"
1370 IF K0S(1)="5" THEN K00="非常難"
1380 REN *****印出符合條件的資料***
1390 CLS
1400 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
1410 LOCATE 6,5:PRINT"遊戲本體的資料"
1420 LOCATE 9,0:PRINT"遊戲的名稱: ",K0S(1)
1430 LOCATE 11,5:PRINT"遊戲的編號: ",K00(1)
1440 LOCATE 13,5:PRINT"遊戲的類別: ",K000(1)
1450 LOCATE 15,5:PRINT"遊戲的片數: ",P10(I) + " 片"
1460 LOCATE 17,5:PRINT"遊戲的價格: ",P10(I) + " 元"
1470 LOCATE 19,5:PRINT"支援聲音有效卡: ",K000
1480 LOCATE 6,40:PRINT"按下列鍵查詢方法"
1490 LOCATE 8,40:PRINT"查詢價格(有效) ",M00S
1500 LOCATE 11,40:PRINT"查詢片數 ",G00S
1510 LOCATE 13,40:PRINT"操作方式: ",P00S
1520 LOCATE 15,40:PRINT"類別程度: ",G00S
1530 LOCATE 17,40:PRINT"評分: ",P50(I) + " 分"
1540 LOCATE 21,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續查詢其他的資料"
1550 AN0=INPUTS(1)
1560 RETURN
1570 K00 ***** 是否繼續查詢 *****
1580 CLS
1590 BEEP
1600 LOCATE 10,5:PRINT"YES";";";檔中, 已無 "+Q0+" 的資料可供查詢"
1610 LOCATE 12,5:PRINT"是否還要繼續查詢 "+Q0+" 檔的資料 1.是 2.否: "
1620 M0=INPUTS(1):LOCATE 12,45:LEN(Q0):PRINT M0
1630 IF M0<"1" OR M0>"2" THEN BEEP:GOTO 1610
1640 IF M0="1" THEN 200
1650 LOCATE 14,5:PRINT"是否要查詢其他類型的資料 1.是 2.否: "
1660 M0=INPUTS(1):LOCATE 14,41:PRINT M0
1670 IF M0<"1" OR M0>"2" THEN BEEP:GOTO 1650
1680 IF M0="1" THEN 70
1690 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後, 回到主目錄選擇項"
1700 AN0=INPUTS(1)
1710 CLS:REN"MAIN"
1720 REN ***** 設定檔名 *****
1730 CLS
1740 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
1750 LOCATE 8,5:PRINT"遊戲資料為 1. 平假名 2. 真姓名 3. 58編碼: "
1760 M0=INPUTS(1)
1770 LOCATE 8,50:PRINT M0
1780 IF M0<"1" OR M0>"3" THEN BEEP:GOTO 1750
1790 IF M0="1" THEN M00="P":Y00="平假名"
1800 IF M0="2" THEN M00="M":Y00="真姓名"
1810 IF M0="3" THEN M00="K":Y00="58編碼"
1820 LOCATE 10,5:INPUT"請輸入遊戲碼為: ",Y0
1830 IF Y0="" THEN BEEP:GOTO 1820
1840 FOR I=1 TO LEN(Y0)
1850 IF MID(Y0,I,1)<"0" OR MID(Y0,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1820
1860 NEXT
1870 IF LEN(Y0)>6 THEN Z0=M0+LEFTS(Y0,6)+".GT" ELSE Z0=M0+Y0+".GT"
1880 LOCATE 12,5:PRINT"請輸入資料的檔名為: ",Z0
1890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行了"
1900 AN0=INPUTS(1)
1910 RETURN
1920 K00 ***** 設定檔名 *****
1930 CLS
1940 IF K00=71 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔找不到":GOTO 1970
1950 IF K00=71 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔找不到":GOTO 1970
1960 BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"使用上發生某種錯誤"
1970 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後, 重新輸入檔名"
1980 AN0=INPUTS(1)
1990 K00=70

```



音樂點唱機

除蟲記 (常駐版)

／陳兆宏

魔音音效卡附有一個常駐式音樂點唱機程式 (Pop Tunes, POP-TUNES.ZIP) 相當不錯, 可以邊聽魔音音效卡的音樂, 邊寫程式 (或邊打 Modem、遊戲) 實在是大大享受也!

但是此程式有一個很大的缺失: 在常駐後, 許多用到磁碟 I/O 的程式執行了之後就會當機 (如 PC-Tools、Format、Compress……等等, 太多了)! 害我氣得要死!

我懷疑是 POPTMAIN.EXE 的問題, 因為只要是做磁碟 I/O 就會有毛病; 但是做 DOS 的磁碟 I/O (如 DIR、COPY、DEL、TYPE……等) 就沒問題。於是就開始想辦法來修正 (PATCH) 這個「大」Bug!

此程式擴載 (Hook) 「絕對磁碟讀取 & 寫入」(Absolute Disk Read/Write) (INT 25h, INT 26h), 我懷疑就是這裏出毛病。稍微研究了一下, 赫然發現這個中斷副程式 (Interrupt Service Routine) 設定了讀高 Busy 的旗號, 但是在堆疊 (Stack) 的推入與取出 (Push, Pop)

中出了問題: 在返回被插斷的程式時, 因為堆疊 (Stack) 計算錯誤, 跳錯地方而當機!

我立即改寫此中斷副程式 (INT 25h, INT 26h), 把堆疊計算部份改正, 此後執行 PC-Tools、Format、Compress、簡天中文, 甚至 Modem, 都沒問題, 一切正常!

現將修正 (Patch) 方法列於下面, 請各位用 PC-Tools 來修改。

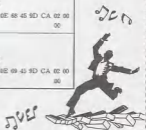
這個 Bug 實在太離譜了! 我懷

疑用 MSC 或 Quick 編譯 (Compile) 出來的 INT 25h、INT 26h 中斷程式會跟 Pop Tunes 發生同樣的情形。所以, 建議各位 MSC 或 Quick C 的使用者檢查一下, 以免用 C 寫的擴載 INT 25h、INT 26h 的常駐程式有類似的情況發生。

各位無聊時不妨執行 Pop Tunes 來聽聽音樂, 把煩惱之事忘掉, 您會更快樂些。Bye!

檔案名稱 (Filename)	POPTMAIN.EXE
1. INT 25h 部份:	
所在磁區 (Absolute Sector)	34
磁碟位址 (Displacement)	353 (161h)
原始數值 (Original Value)	9C 2E FE 0E 68 45 9D CA 02 00
修改數值 (Modify Value)	90 00
2. INT 26h 部份:	
所在磁區 (Absolute Sector)	34
磁碟位址 (Displacement)	374 (176h)
原始數值 (Original Value)	9C 2E FE 0E 69 45 9D CA 02 00
修改數值 (Modify Value)	90 90

◆修改之後記得按 [Alt] 鍵回去!



第六期讀者意見調查表中獎名單

- 頭獎: 王元良 (台中) 安慰獎: 李孟哲 (台中)、張志南 (南投)、蔣德成 (台南)、蕭存會 (台中)
楊朝順 (台北)、林建良 (高雄)、林志偉 (新竹)、王彥和 (台北)
- 貳獎: 陳紅法 (台北) 陳怡光 (台北)、李允立 (高雄)、黃成林 (苗栗)、王恩錄 (高雄)
林志勳 (台南)、葉明旭 (彰化)、陳鏡行 (高雄)、陳春成 (高雄)
- 參獎: 張其鈺 (高雄) 張弘義 (台南)、蕭文正 (高雄)、郭國倫 (台中)、呂鴻均 (高雄)
王同成 (台北) 張吉良 (台北)、姚錦成 (彰化)、宋成德 (高雄) 林志錦 (新竹)
張其鈺 (台北) 劉興智 (台北)、吳偉燕 (台北)、曾智超 (桃園)
張之虹 (台北) 劉聖玲 (桃園)、吳信仲 (南投)、郭長孟 (澎湖)

產品分類目錄

(附有 * 表支援圖書館效卡)
動作

遊戲名稱	編號	片數	售價
空中迷宮	貴182	2	150
熱血高校	貴184	2	150
龍珠人	貴186	2	150
民族奇情	貴189	1	80
動物神童	貴141	1	80
阿比阿比	貴143	2	150
瘋狂大畫框	貴144	1	80
世界奇妙大講堂	貴145	2	150
阿童木	貴146	2	150
空中火力	貴147	2	150
戰鬥員健兒	貴148	1	80
劍神神劍	貴149	2	150
假天滅地	貴150	2	150
魔界	貴151	2	150
龍人	貴152	2	150
瘋狂新輪船	貴153	2	150
太空新輪船	貴160	1	80
阿敏西武・動作版	貴165	2	150
阿敏戰士	貴164	1	80
殺人教師	貴165	1	80
瘋狂城市	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
英雄傳	貴172	2	150
奧志	貴173	2	150
英雄傳・電影版	貴174	2	150
英雄傳 II	貴176	1	80
武勇傳	貴177	2	150
森林海	貴180	2	150
第一英雄	貴181	2	150
阿敏西武	貴182	2	150
阿敏之狂	貴185	2	150
阿敏西武	貴192	2	150
阿敏西武	貴196	2	150
阿敏西武	貴199	2	150
阿敏西武	貴200	2	150
阿敏西武	貴201	2	150
阿敏西武	貴202	2	150
阿敏西武	貴204	2	150
阿敏西武	貴206	1	80
阿敏西武	貴207	1	80
阿敏西武	貴210	2	150
阿敏西武	貴211	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
國王記	貴212	2	150
國王記	貴213	2	150
國王記	貴217	1	80
阿敏西武	珍 6	2	200
阿敏西武	珍 10	2	200
阿敏西武	珍 13	4	270
阿敏西武	珍 26	4	270
阿敏西武	珍 34	3	230
阿敏西武	珍 39	4	230
阿敏西武	珍 43	2	230
阿敏西武	珍 50	2	230
阿敏西武	珍 55	4	230
阿敏西武	珍 58	4	270
阿敏西武	珍 61	2	230

戰鬥

遊戲名稱	編號	片數	售價
熱戰突擊 II	貴 16	1	80
大野	貴 23	2	150
戰術	貴 32	1	80
空中突擊	貴 38	1	80
紅雲十月號	貴 39	1	80
雲天	貴 50	1	80
大野	貴 55	1	80
阿敏西武	貴 61	1	80
阿敏西武	貴 66	2	150

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 21	2	150
名車大賽 III	貴 22	2	150
GP 大賽車	貴 85	1	80
極限大賽車	貴 154	1	80
吉寧名車大賽	貴 178	2	150
極限大賽車	貴 188	2	150
阿敏西武	貴 195	1	80

模擬 (機車)

遊戲名稱	編號	片數	售價
超級機車	貴 29	1	80
阿敏西武	貴 142	2	150
阿敏西武	貴 188	2	150

體育

遊戲名稱	編號	片數	售價
瘋狂大軍	貴 3	1	80
瘋狂大軍	貴 10	1	80
瘋狂大軍	貴 17	1	80
瘋狂大軍	貴 19	1	80
瘋狂大軍	貴 21	1	80
瘋狂大軍	貴 23	1	80
瘋狂大軍	貴 34	2	150
瘋狂大軍	貴 37	1	80
瘋狂大軍	貴 48	1	80
瘋狂大軍	貴 49	1	80
瘋狂大軍	貴 51	1	80
瘋狂大軍	貴 58	1	80
瘋狂大軍	貴 67	1	80
瘋狂大軍	貴 75	1	80
瘋狂大軍	貴 107	2	150
瘋狂大軍	貴 137	1	80
瘋狂大軍	貴 154	1	80
瘋狂大軍	貴 158	1	80
瘋狂大軍	貴 166	1	80
瘋狂大軍	貴 171	2	150
瘋狂大軍	貴 179	1	80
瘋狂大軍	貴 184	1	80
瘋狂大軍	貴 187	1	80
瘋狂大軍	貴 203	1	80
瘋狂大軍	貴 215	2	150
瘋狂大軍	貴 218	2	150
瘋狂大軍	珍 23	2	230
瘋狂大軍	珍 41	2	230
瘋狂大軍	珍 46	2	230

模擬 (飛機)

遊戲名稱	編號	片數	售價
阿敏西武	貴 28	1	80
阿敏西武	貴 61	2	150
阿敏西武	貴 92	1	80
阿敏西武	貴 109	1	80
阿敏西武	貴 191	1	80
阿敏西武	珍 5	2	200
阿敏西武	珍 22	2	150
阿敏西武	珍 25	2	270
阿敏西武	珍 33	2	230
阿敏西武	珍 42	2	270

角色扮演 (RPG)

遊戲名稱	編號	片數	售價
亞瑟傳奇	貴30	2	150
歐洲古事戰	貴43	1	80
英雄傳	貴36	1	80
影之門	貴65	2	150
阿爾斯(上下)	貴85	2	150
深淵傳奇	貴185	2	150
神印傳奇	貴181	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
英雄傳奇	貴186	2	150
木木之魔法	珍2	2	150
无芒之海	珍9	3	230
魔法門II	珍17	3	230
冬之魔	珍18	3	230
青色龍的魔法	珍20	4	270
阿爾斯	珍27	2	180
亞瑟與亞瑟	珍43	4	270
阿爾斯	珍44	7	390
武士傳說	珍45	6	340
藍色巨人之刃	珍56	2	180

運動

遊戲名稱	編號	片數	售價
足球的輝煌	貴14	1	80
拳擊的輝煌	貴25	3	230
足球王子	貴5	1	80
野馬足球	貴15	1	80
足球傳奇	貴27	1	80
野馬足球	貴13	1	80
足球傳奇(上下)	貴80	4	300
足球傳奇	貴82	1	80
足球傳奇	貴98	1	80
足球王子	貴102	2	150
足球王子	貴104	2	150
足球王子	貴125	2	150
足球王子	貴124	1	80
足球王子	貴189	2	180
足球王子	貴193	1	80
足球王子	貴197	3	150
足球王子	貴209	2	150

模擬 (真實類)

遊戲名稱	編號	片數	售價
亞瑟傳奇	貴1	2	150
亞瑟傳奇	珍62	2	180

模擬 (坦克)

遊戲名稱	編號	片數	售價
坦克傳奇	貴126	1	80
火地車	貴131	2	150
M4雷神之斧	貴180	2	150
英雄傳奇	珍38	3	290

模擬 (遊戲)

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	珍16	2	180
英雄傳奇	珍24	2	230
英雄傳奇	珍54	2	

模擬 (其他模擬)

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴103	1	80
英雄傳奇	貴196	2	150

模擬 (其他)

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	珍8	3	230
英雄傳奇	珍29	2	180
英雄傳奇	珍37	2	180

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴21	2	150
英雄傳奇(上下)	貴25	2	230
英雄傳	珍8	9	460
英雄傳奇	珍4	6	280
英雄傳奇	珍7	6	280
英雄傳奇	珍11	5	300
英雄傳奇	珍15	6	340
英雄傳奇	珍30	8	450
英雄傳奇	珍36	30	500
英雄傳奇	珍47	9	460
英雄傳奇	珍61	30	500

動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴132	2	150
英雄傳奇	貴169	1	80
英雄傳奇	貴209	2	150
英雄傳奇	珍14	4	220

戰略

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴46	1	80
英雄傳奇	貴71	1	80
英雄傳奇(上下)	貴77	2	180
英雄傳奇(上下)	貴78	3	230
英雄傳奇	貴135	2	150
英雄傳奇	貴194	2	150
英雄傳奇	貴205	2	150
英雄傳奇	珍32	4	230
英雄傳奇	珍57	3	230

冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴38	2	150
英雄傳奇	貴101	1	80
英雄傳奇	貴138	1	80
英雄傳奇	貴150	2	150
英雄傳奇	貴194	2	150
英雄傳奇	珍21	6	360
英雄傳奇	珍48	7	360
英雄傳奇	珍58	3	230
英雄傳奇	珍66	5	380

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴106	2	150
英雄傳奇	貴132	2	150
英雄傳奇	貴138	2	150
英雄傳奇	貴155	2	150
英雄傳奇	貴161	2	150
英雄傳奇	貴175	2	150
英雄傳奇	珍12	3	230
英雄傳奇	珍25	3	230
英雄傳奇	珍38	3	230
英雄傳奇	珍48	3	230

其他

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄傳奇	貴13	1	80
英雄傳奇	貴162	1	80
英雄傳奇	貴194	2	150
英雄傳奇	珍19	4	220
英雄傳奇	珍33	4	220



全省銷售排行榜



18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
1	10	極戰狂人夢	戰略
2	NEW	忍者龜	動作
3	NEW	1980世界杯足球賽	運動
4	5	俄羅斯方塊	益智
5	3	三國志	戰略
6	1	四川省	益智
7	9	波斯王子	動作
8	11	快樂泡泡龍	動作
9	4	水滸傳	戰略
10	6	立體俄羅斯方塊	益智

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
11	7	美女撲克·歐洲版	益智
12	8	北與南	戰略
13	12	水果盤	博奕
14	-	雙龍II	動作
15	14	上帝也瘋狂	模擬
16	2	創世紀VI	角色扮演
17	16	烏茲衝鋒槍	動作
18	NEW	從海底出擊	模擬
19	-	信長之野望	戰略
20	NEW	巴黎-運卡越野賽	動作

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
21	19	惡星異形II	動作
22	-	水管狂想曲	益智
23	NEW	飛龍騎士	模擬
24	15	模擬城市	模擬
25	20	快打磚塊II	動作
26	24	快打旋風	動作
27	17	紗之器	冒險
28	25	魔龍鬼屋II	動作
29	13	砲轟	模擬
30	18	俄羅斯方塊II	益智

來自無限時空 巨龍的呼喚



……深深地攫攝你的心靈

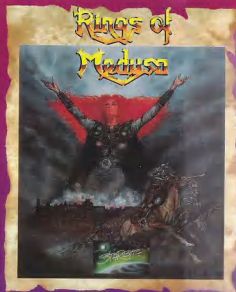
第一部3D即時模擬角色扮演遊戲

結合模擬與角色扮演遊戲
的雙重特點

玩家們切莫錯過。

龍族之謎

新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹



邪惡女魔梅杜莎佔領了
你的王國

唯有找到5個指環才能增
強你的實力 但在這之前
你必須先籌備經費組成復
國軍 融合經商、戰略手
腕及角色扮演成份

全新的風格 玩家的新歡

梅杜莎 指環

鬆你世界熱情推薦

玩家敬請期待

馬上出片

戰雲密布



版權所有
歡迎訂閱

中東局勢 牽繫全球！
和平談判？！ 訴諸武力？！

培養戰略學院 鍛鍊操縱戰技

請加入軟體世界總部 戰略操縱的行列

軟體世界 是最佳的選擇

軟體世界研究開發中心

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE



亞太地區總經銷

中華人民共和國北京市21214號

P.O.Box 28-34, Kaohsiung,

Taiwan, R.O.C.