SOFT WORLD

MONTHLY

軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games

元月號 1991年

NO 22

定價60元

雜誌

軟體世界
登陸港泰

猴島小英雄
彩色攻略(一)

科羅拉多尋金記
完全攻略

國外報導一
縱橫十年
創世紀

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 中華民國78年4月5日創刊 每月5日出刊

亞洲電腦

•亞資科技股份有限公司

全國速度最快的電腦

32位元電腦的極品

海狐

F58

CACHE 386

在一次不顧死活的報復行動，密史塔里歐（Mysterio）陷入敗績，巴克的公寓，將毒了他的妻子瑪麗·珍（Mary Jane），故事密史塔里歐卻不知道蜘蛛人就是敗績，巴克，做出瘋狂的行動，就從密史塔里歐留下的一張字條開始囉！

遊戲有數十個以上豐富的場景以及可愛逼真的蜘蛛人動作，再加上支援魔奇音效卡的動感受音樂，讓你有絕對滿刺和精彩的解救行動。

你要協助蜘蛛人逃脫困難，不僅要有清楚的頭腦，更重要的是熟練蜘蛛人的功夫，跳躍前進，爬立牆行，跳躍以及善用蜘蛛絲的想法和運動，關鍵時，可查看技術會阻害各場景中的障物，甚至利用他們來為你補動關鍵，減少本身的危險性。

這雖然是一個動作遊戲，但是整個遊戲過程中完全沒有暴力，數數的關鍵，以智慧開關是本遊戲新求的重點，你能接受智力的考驗嗎？通天蜘蛛人 歡迎你一試身手！

機　型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑桿　片　數：2片
價　錢：1500元　類　別：動作

支援魔奇音效卡

MEMO

彼德：
如果想再見到你的
妻子瑪麗·珍，叫蜘蛛人
到OLD ROCKWELL STUDIO見我。
密史塔里歐

NEW FILES

1 通天蜘蛛人(The Amazing Spider-Man)
4 夜班玩具廠(Night Shift)
5 新版軍棋(Stratego)
6 007超級情報員第18集—搶雪見日
(007 James Bond The Stealth Affair)
8 人生劇場(Jones in the Fast Lane)
9 十字逆襲(Netherworld)
10 楚漢之爭
11 麻雀學園

強片預告

12 上海II(Shanghai II)
13 飛越杜鵑窩(Count Down)
14 U式海盜潛艇(Das Boot)
15 光速先鋒(Light Speed)
16 親愛的，我被電視吸走了!
(Altered Destiny)

GAME在線

17 人生劇場
18 夜班玩具廠
19 群英會審，遊戲定星等

遊戲攻略

24 魔界戰旗第二章攻略
29 科羅拉多事件記完全攻略
34 炸彈小子過關路線(七)(63-72關)
38 武士傳說完全攻略(上)
42 解開綠色七寶之謎(二)
49 貓熊小英雄攻略(一)

發行人/[illegible]
編輯顧問/[illegible]
總編輯/[illegible]
主編/[illegible]
編輯/[illegible]
美術主編/[illegible]
美術編輯/[illegible]
媒介企劃/[illegible]
文書處理/[illegible]
編輯文設/[illegible]
美術文設/[illegible]
中打文稿/[illegible]
特約作家/[illegible]
封面設計/[illegible]
內頁印刷/[illegible]
製版/[illegible]
封面印刷/[illegible]
內頁印刷/[illegible]
製本/[illegible]
發行所/[illegible]
登記證號/[illegible]
出版公司/[illegible]

軟體世界臺北資訊展熱情報導 57

國外報導

縱橫十年創世紀—訪理查．蓋瑞特 65

國內報導

大風起兮雲飛揚—訪楚漢之爭作者 70

RPG俱樂部

[illegible]—精選篇(下) 72
RPG解救 78
[illegible] GAME 79

PC地帶

新版單色螢幕驅動程式 80
七嘴八舌—遊戲大家談 86
電玩短路 90

[illegible]地帶 秘技天地

[illegible]茲圖鋒槍—超級榴彈發射器 91
聖戰奇兵動作版防彈衣篇
變形金剛資料修改 92
青色城的詛咒—人物修改篇 94
[illegible]星異形Ⅰ數數修改法 97
槍林彈雨無敵法(限單色和CGA)
[illegible]除關機重玩之苦—武士傳說逃避敵人法 98
梅杜莎指環前期小技巧
忍者龜無敵版 99
全省銷售排行榜 100

美式瑪莉兄弟正式登場；挑戰你的機械天賦。

NIGHT SHIFT

夜班玩具廠

機　型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K　顯　示：只支援EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿　片　數：3片
售　價：230元　類　別：動作

◉ 支援魔奇音效卡

嗨！受懼了沙發族，吹涼了冷氣的你，是否願意加入我們的行列，測驗一下你的機械天賦呢？

夜班玩具廠一直十分公司年度動作創作一貫一貫使你一玩就上癮的遊戲，像馬有大手筆的跳躍動作，加上整個生產線上的問題，到後本遊戲更具內涵，想像得出一條生產線包括那些部位？會出現那些問題呢？不同的關次，就然不同的問題，將使你完全的投入這夜班玩具廠的生產行列中！

◉好戲不敢當，強力推薦，一定要玩！
遊戲絕無暴力性，有趣門智！
適合各階層玩家。

LUCASFILM GAMES

聰賢愚鈍有何分別？

新陸軍棋

支援魔音音效卡

ACCOLADE

●特　色●

1. 各式不同的棋盤及棋子，在變化莫測中你所要面臨無盡數的最佳選擇。
2. 擁有多種長特殊棋子，如：地雷棋、間諜、工兵等，其相形失色。
3. 支援魔音音效卡及滑鼠，使不知音樂行曲的玩家人士之樂曲，迷醉！
4. 具傳統、戰棋之功能。
5. 具有[illegible]種出奇不意的神奇[illegible]棋的特殊功能[illegible]棋子[illegible]
6. 使讓孩子棋子[illegible]智問題，與[illegible]
7. ACCOLADE 公司[illegible]力激盪，[illegible]設計，為[illegible]GAME 出品！

MB

Key to Fun

Stratego

Accolade

玩過陸軍棋嗎？

喜歡那種吃吃炒鍋、鬥智鬥勇的感覺嗎？現在推薦給你最具傳統與現代風格的新陸軍棋。

敵我兩方的各有40顆棋子，軍階分為1～9等級，從最高等級，統帥全局的總司令到不具等級但卻可以隨時狙殺司令的間諜，每個階級都有其絕大的用處。除了打敗擁

就加入戰鬥

基本，可以如棋盤點水般隨過棋盤的九等級軍兵外，升級為八等軍階的工兵大師也有絕不可忽視的力量。在繁複的棋盤上，你絕對清不到其中所隱藏的種種殺機。

想過過陸軍總司令的癮嗎？先

加入新陸軍棋的行列，來一場驚心動魄吧！

機　型：	IBM PC/XT/AT
記憶體：	640K
顯　示：	單色/CGA/EGA/VGA
操　作：	鍵盤/滑鼠/搖桿
片　數：	2片
價　錄：	180元
級　別：	普通

在陸軍棋盤上可立見分曉！

STEALTH The Affair

最高機密

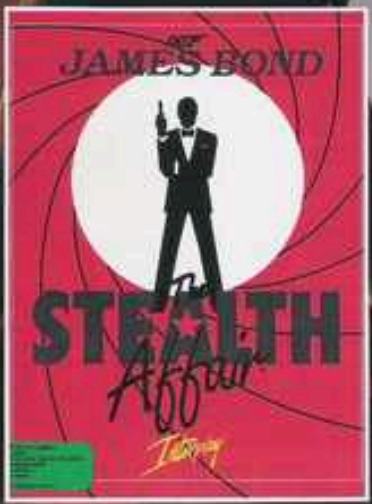
情報員：007（詹姆士龐德）
任務：尋找失敗的隱形戰鬥機
線索：1.馬尼拉海軍（巴拉圭海盜者）
2.蘇聯KGB
3.恐怖組織集團（？）
內容：1.你將遭遇至美國CIA情報局
2.你擁有殺人執照
3.最後，請你選擇女人！
（請準備立即出發！）

詹姆士・龐德再度展現魅力！
要你「腦筋急轉彎」！

007 JAMES BOND

第十八集

撥雲見日



美國一架隱形戰鬥機失蹤了！這件事非同小可，於是美國全面封鎖消息，將期望科威特使館回來的美國超級情報員李神小，馬上調至CIA協助找回隱形戰鬥機。

根據CIA駐巴拉圭情報員回報，馬克伊將軍與北海有密切關係，因此你的第一站即是飛往巴拉圭與CIA情報員碰面，查出是否有軍法指使查除經驗，故事將停留CIA

機　型：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：6片
售　價：340元
類　別：冒險

機　型：IBM PC AT　　記憶體：640K　　顯　示：只支援EGA/VGA　　支援聲音卡：
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　　片　數：2片（1.2 M）　　售　價：230元　　類　型：智育

NETHERWORLD

十字逆襲

古印加帝國傳說龍之殺鷲魂

三年的[illegible]密解剖，作品與他的伙伴正前往探索古印加帝國，一個古老的傳奇一就在他們進入一法加的地面起。便應驗了這個遠古的傳說。

四處遺散的珠寶直入眼前，但是轉瞬出來的迎是更大的危機，因為這是最密解剖之外的遠遊一[illegible]，也是太陽子民為了保護對當所建的陷阱機關，此刻，要逃離早已來不及了，除了往前走，你別無選擇。

遊戲的目的在搜集[illegible]中所有的鑽石，然因相關的地宮卻有著各種的遊動物體及怪魔，他們會消耗所能的消耗你的體力，不過，別緊張，善用地宮中特殊裝置及攻擊技能物所產生的物品，這有都可能助你度過危險，不過，還是得靠你的機智與反應力了。

HEWSON

機　型：	IBM/PC　XT/AT
記憶體：	256K
顯　示：	單色／CGA／EGA
操　作：	鍵盤／搖桿
片　數：	1片
價　錢：	[illegible]
類　別：	動作

呵！這個石塊可移動，快！推這個石塊[illegible]試會讓它變成鑽石，糟了！走投無路，趕快察看四週有沒有傳送點，趕快飛越障礙是為上策。現在，得快找到[illegible]，否則我們就…。

別小看十字逆襲這個遊戲，否則你也將成為永沉[illegible]的骷髏成員喔！

酷的遊戲

歷史洪流中異軍突起！國人一致支持我們自己的產品！從實試展會場搶名額

洪亦應來的驚濤駭浪可見一斑，「楚漢之爭」千秋雪恥勢必依稀不減當年！

楚漢之爭

支援魔奇音效卡

在楚漢之爭的背後數萬數萬數大鬍之後，我們可以清楚的看見國內消費市場對中文自製軟體的肯定，只要大家願意共同重視智慧財產權，軟體從業人員的心血結晶在交付優良購買行程前下，絕對能夠得到應有的回饋。

當然軟體本身的表現也是造就風潮的重要因素之一，以內政、外交和戰爭三大主要指令一統天下，容易上手的特性後來居玩家不論功力深淺，皆能各展所長打拼一番，鼓動氣氛的魔奇音效背景音樂引人血脈賁張（當年各國若得聽聞此曲，只怕連伏都白了打），搭配動作戰時的可愛動作更可讓你樂忘得失，不敢於因小不忍而亂大謀。凡我戰友願意共勉，同戴時外敵戰人，揮軍開拔奔赴沙場！

*支援魔奇音效卡耶！

軟體世界
絕讚銷售中

• 個性的一年 •

軟體世界為各愛書人推薦之
特推出1991年電腦遊戲玩家年曆
精美大型月曆
請至各軟體世界經銷商

機　型：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／VGA
操　作：鍵盤
片　數：2片
售　價：150元
類　別：戰略

國士無雙
一麻將會戰
一氣通貫
美女叫陣

麻雀學園

昔日西川善一以聖天動搖，今朝三宗十三張鐵牌再度開戰！

儘管台數比高低，麻將桌上無親疏，方城之役不滅九蓮不見真章，雙方各施手段來攻擊，美女歡呼鼓氣，對手指令剛開；萬語鋼盾對壘，立直刻槓鳳凰，只能以二字形容一道難！

且不論在強 VGA 螢幕的細膩光澤中嘗嘗喜悲，或者在單色螢幕的閃電快攻與生監如甲，只要發揮剛剛剛剛一個的 POWER，就能在強敵挑戰前獲得在牌桌上，能夠的投降。

別忘春的天地和（胡）多達十六種招式！曾經在大型電玩上稱霸群雄，現在正要報仇雪恨，自認方城之中無敵手，歡迎你來挑戰麻雀學園裡一分勝負。

特色

- 支援魔音音效卡，
- 一六種 POWER 自 [illegible]，
- 可以隨意調整，還是不隨意的 POWER。

凡一次購買兩套金庸片獎
系列產品　贈送精
美1991年桌
曆1份

機　型：IBM PC AT	記憶體：640K	類　別：博奕	推　作：鐵盟
顯　示：單色／VGA	片　數：2片	售　價：150元	支援魔音音效卡

上海 II

DR. SHANGHAI II

ACTIVISION

你玩過不吃不碰的麻將嗎？

繼"四川省"之後，再度給你絞盡腦汁的震撼！
睿智而充滿神秘感的層層排列
一如紙醉金迷、龍蛇雜處的夜上海

CD-ROM解謎遊戲之上乘大作
你，絕不能抗拒這源遠中國三千年的誘惑

COUNTDOWN
飛越杜鵑窩
刺激！
緊張！
「這究竟是什麼地方
我到底是誰
96小時內
杜鵑窩
時間正倒數
熱血，緊張的搭就劇情
讓你身臨其中，
無法自拔！
ACCESS

U式海狼潛艇

惡水下七海稱雄
碧濤中唯我獨行

假如教室像電影院—
但現在還不太可能
假如機艙潛艇能
給我多一點
空間—

這個願望
就在今天實現

一個菜鳥老手
都能充份享受的遊戲

DAS BOOT
GERMAN U-BOAT SIMULATION

LIGHTSPEED™

INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

看慣慘烈殺戮的異形入侵
今日人類也將踏進牠們的家園
就在浩瀚××××年後
探測 貿易 戰鬥 又在宇宙彼方上映千古輪迴
人類和異星人的歷史悲劇

Micro Prose公司199[illegible]
領您超越光速成為義勇先鋒

MICROPROSE

光速先鋒

親愛的 我被改變了

ALTERED DESTINY

ACCOLADE

想想看！當女朋友正在換裝時，無聊的你
却被電視吸走了，這是多麼倒楣的一件事！
但別急，後頭還有更精彩的等著你呢！

ACCOLADE 出品，奇幻冒險鉅作，敬請期待

讓銀河飛將更出色

軟體世界近期推出

銀河飛將祕密任務資料片

本資料片必須配合銀河飛將使用

人生劇場

/WEI

話說今日心血來潮起了個大早，推敲電腦已久的「國民建國錄」後，以後容不迫的速度「逼」到公司，可愛的Miss對我抛來無邪的一笑，說：「有好事找你！」哈！十年風水輪流轉，今天終於輪到我頭上了，難難是升遷好事？耶？如果是贊手山手GAME在搞，那命！已經接受人家千錘百鍊的洗禮了，難道難下，不得已，只有下海一搏了，徐令陪各位玩家啦！

這是活生生的真實遊戲，完全反映寫切、現實的生活，現在，讓我帶你走一遭！（本遊戲可四人同玩，所以，你可以吆喝你那一帮不拉吧的「死黨」一塊來，閱讀！）

首先，請訂定你的目標，學歷、財富、職業、快樂是本遊戲的四大領域，點數打高打低都無關緊要，只看你使出什麼手段去達到目的就行了。

遊戲開始時，你沒有任何工作經驗及教育程度，只有區區300元的老本及一意志強人壓的休閒服，要做任何事之前必須有「錢」，這錢呢，不會從天上掉下來，嘿嘿！你要先到職業介紹所找的工作，先賺錢吧，輸不需要學歷及專業知識的工作就是，例如廚師（cook）、店員（clerk）或工友（janitor）。

剛開始時，你當「唯錢如命」對力賺錢，才有前途可言，但在打拼中也別忘了「每週一吃」，建議資元還的你吃是便宜的炸雞塊（Fries），雖然要忍受晚餐時的「苦氣」攻擊，卻達到省錢的目的。

等錢累積到一定數目，就到大學深充實自己，作為晉升的跳板，只有學問好，才能獲得好工作，換才賺得多，錢多多，才能享受快樂的生活，達到快樂的目標。所以你不能坐以待斃，死守著一份不高不低的工作，你要突破！不斷的進修，學習，嘗試各種不同的工作，由工作中求取經驗，聰明勤得快的人可以到銀行貸公債、股票或黃金、白銀，好好投資一下，小心謹慎，怕被打劫的人也可以把錢放到銀行生點「鴨蛋小利」，也何嘗不是一種好方法。雖然的故事就是在一個機緣內尚吃東西，都會耗去你寶貴的時間，所以千萬別忽略自己的健康狀態。

人生之事不如意者十之八九，像我最近就來了次驚天動地的火失塑——唉唉！算了，別談傷了！在本遊戲中，你會遭遇比失塑更慘絕人寰的事，或許有一天，您然來次世界經濟大恐慌，物價降低，股票、債券跌到谷底，你存錢的銀家銀行倒了，存款全完了，更慘的是工作也丟了……「錢也飛了！還也飛了！」剛剛的事情讓我來，陪著萬般的緊步要回家時還可能被四周洗空的強盜搶劫時也，沒有錢的你，雖然就像沒舌頭的八哥，叫天不應，叫地不靈啦！

當然，幸運的你也可能不會遇到這種慘慘的事，在有一段安定的工作，一個舒適的家及足夠的錢之後（即達成職業、學歷、財富的目標點數），就盡量滿足自己！盡其一切讓自己快樂，你可以買最冰箱回家儲存多日食物，就不必每週都跑到菜金店唯滿堡、薯條、算盤雞翅、跑馬機或立體音響享受一下，或者去歐洲音樂會，打打高爾夫等，甚至買杯香草奶昔喝喝都可以，快樂只是建施在你的精心所欲及享受上，隨意可得。

這兒還有件小事不得不說：當你結婚萬分，山窮水盡，銀行不貸款給你，把債台高築的你列為拒絕往來戶時，單憑你對本遊戲無不後悔的地方「當鋪」來！在這地可當可贖可買，雖然這地方不太好玩，但也無非是一個救命地，玩到走投無路時，考慮一下你手邊的物品，值錢的話拿來應應急。

最後人人會問，巧妙各有不同，這個遊戲是由BRIA公司的金新電話：利用模擬式空間到劇與代人及發發的一生，雖然與以往的風格迥異，但也不失為一個簡單、好玩、易上手讓人著迷的好遊戲，其最後可愛如卡通動畫般相相如生的畫面，更是沒話可說。

好啦！唱奶昔的時間到了，我又要邊唱奶昔邊胸懷在腦殼走去的思緒中。希望本遊戲也能讓你回味無窮。

夜班玩具廠

/科學老

首先不管是你還是你，換上你最喜歡的道具「鐵鎚鉗兄弟」的工作服，再通過「玩具廠大夜班工會」驗明正身，隨後向老板報到，領取生產訂單。訂單上註明了生產的玩偶類型、數量以及顏色規定，然後就跟上工了，但是在開工之前，別忘了把下訂單的水果組合，有了它，你就不必每次都要從初級工作幹起啦！

什麼？！首次上陣，心虛怕怕？別怕！反正廠方也不放心在上工第一天就把工廠全部交給你幹活，剛開始只要注意火候，逢老電力，再調整一下輸送帶的方向就行了。最怕是很清楚，至手軍腳地把剛百出，不是把原料送到位置外，就是把頭和身體裝反了。小心收工後交不出規定數量的成品，老闆會扣你幾塊沙士就完！

一天又一天的大夜班很快地過去，偶爾也在月光下開開故車兜風，但是無論怎樣我也慢慢成為廠內最具實力和經驗豐富的老師傅，工作上需要科學的幫忙就跟事也愈來愈多，一下子舉軌球跳高換模組，一下子又拿兩條電線監探鬼魂來充電，還有二隻不知道從那裡冒出來的小鼠鼠（我管它叫跳跳鼠，管它叫鼠鼠）。說也奇怪，這隻也是鐵著我不放，每手每腳偷偷我不耐煩就丟到垃圾桶裡去，但都說馬雖性好到處亂咬開關，不是亂踩就咬坏就是品管監測器就算掉，最後就被你出賣給很熱愛醫療時間收費。最離譜的是居然還有人跑出來打我！！天晚除我在這兒忙得要命時向一邊亂，他卻把偷來建築在我的頭頂上。

生活總在黑夜中等待黎明，這份工作也如同人生一般有苦有樂，雖然亂了一點，卻也學了不少東西。由於廠內大小事項一手包辦，就手舞「它」煩料，組拉原料轉換成為原料，隨機出來的配件在塗色後吹乾，再整合組成一個，「電」一下再通過品管就裝箱上車了。每天晚我都要用到腦袋的技巧，就拿塗色來說吧，綠色要用黃色調白藍色，而綠色要先調出綠色後才能混入紅色，亂來的話，水藍就會自行發水。換模組和重新配色如果不認清一定的時間，也將會浪高不規定的產生率。所以說過數一開始就存心要搗蛋的人，到頭來真的會慘兮兮啦！

偶爾碰到用氣球，幫忙下降用雨傘，放手用車裝雲霧器，火柴棒當熱用來點火。還有推著高跟鞋跳到處逛遊蕩鼠，別忘的是物料所也是對付特們的利器。雖然這些工具都只能用一次，幸好也有許多地方能撿拾到繼用工具，要不然這非太不公平？你說是吧。

最後再和大家一同分享個秘技——「聽音辨位」——不是用來聽骰子，也不是在看武俠小說，它可是你專用的「全方位故障部位指示器」喔！如同一位資深司機可從聲音聽出車子的毛病所在，會你成為資深工作組且時也將能悉各種電工廠系統那些先調，自然使無謂耗費太多時間就能輕鬆解決。

在你準備將給它的魔奇音樂設，別忘了它只支援 EGA 和 VGA。你的顯示系統準備好了嗎？！

豪英書審・遊戲定量等

時　間：29年11月22日（星期四）
召集人：李初陽
整　理：林豆豆
GAME林高手：馬爾宗溫、THELON、科長老、CA、MM
片　名：御封戰將、決戰中國象棋

御封戰將

初陽兄：

本次座談將討論兩個類型迥然不同的遊戲，分別是角色扮演的御封戰將及智育類的決戰中國象棋，都是同為絕手的熱片，也是許多玩家關注的焦點，現在就請各位對各遊戲提供己見，首先，我們先評論御封戰將。

評分人／科長老	評分／★★★☆	（御封戰將）

講評

這個遊戲，我對它有三顆半星的感覺。

這個遊戲與傳奇地和其他RPG有很大不同的差別，在操作系統及表現風格上都有很大的差異，首先，它的造型就比一般RPG的角色尺寸大很多，當我開始進關時，有點像在玩日本遊戲器，因為風格很近，就是用比較誇張的手法來處理，因此造型也就不一定很講究。

其實如果熟悉這類遊戲的話，就知道這是很簡單的遊戲。其任務就是要找回紅角的地圖碎片，然後根據地圖去找出樓梯到底就在哪裡？

因為這遊戲有自動記憶地圖的功能，因此不用擔心會迷路。尤其在不同世界裏打的時候，只要找到新的地圖，就可以到新的世界去，更不會有走了好久，卻走不到的疲憊感覺。

評分人/ MINI	評分/ ★★★☆ （御封戰將）

講評

說給這遊戲二顆半星。

這個遊戲和以前的 RPG 差別算是很多的，是屬於較新型的 RPG。

首先，在人物屬性方面，並不像其他 RPG 那麼重要，只有領導能力比較重要，至於其他屬性，在遊戲過程中是幾乎不會注意到的。再來是它的圖形比較大也比較詳細。

這遊戲改革了以前其它 RPG 戰鬥畫面缺少變化的缺點，也就是加強了戰鬥畫面的生動可看性。

至於操作方法也比較簡單，傳統的 RPG 的操作方法非常複雜，光是戰鬥場景就又是法術一堆，施毒咒言再再…等等。而且御封戰將這遊戲的英文也較為簡單，很適合初級玩家來玩。

初陽兄： 既然這個遊戲比較容易入門，那是不是在遊戲裡出現的怪物種類也比其他 RPG 來得少呢？

科長老： 是的，不算很多，而且這些怪物是一般玩家都覺熟悉的，沒有特殊種奇古怪的東西出現。

初陽兄：

好的，我們接下來討論決戰中國象棋，這是和決戰西洋棋同一家公司出品的，也是由 品東來戰爭的公司。

象棋是我們比較熟悉的棋類，而它在 PC 電腦上，除了以動畫取勝外，棋力或人工智慧是不是也有很好的效果呢？

評分人/TRILLION	評分/★★★★ （決戰中國象棋）

講評

這個遊戲可以說與決戰西洋棋完全一樣，依然保有設棋、換局電腦走棋和吃子時應味動畫的特色，並沒有特出的地方。但玩家會來玩這個遊戲，除了題材（中國象棋）取勝外，就是因為它有這些特色，把棋枯燥、需要動腦筋的棋類遊戲趣味化了，能人玩來趣味橫生。

可惜是由外國人所設計，動畫難免欠缺中國文化內涵，例如車在吃子時變成一隻龍，而且是一隻肚子大大的西方龍（Dragon）！在中國，龍是天子的象徵，再輪角善戰的將軍也只能以虎將稱之，何況只是一隻車而已。把龍用在將、帥身上還說得過去，因為歷史上有天子御駕親征和真命天子領軍打天下的例子。

不過純粹從休閒觀點來看，這個遊戲還是很值得玩，因為玩家可以藉此以輕輕的心情領略這個古老的遊戲，既不必過份花腦力（可以發呆），下棋變方又不會為了輸贏而傷腦筋，吃子時更有趣味動畫伴隨一樂，休閒娛樂效果極佳，不過這類棋它的棋力不是很高的一種技術。綜合以上優點，我給它四顆星

評分人/ CA	評分/★★★★ （決戰中國象棋）

講評

我給它四顆星。

這遊戲最主要在於動畫方面，也就是吃棋時的設計非常有幽默感，畫面處理得不錯。有時候，有故意把兵放在卒旁邊，去欣賞它們互吃的效果。

評分人/馬麗寇遜	評分/★★★★ （決戰中國象棋）

講評

我給這遊戲四顆星的評價。

決戰中國象棋雖然與決戰西洋棋同樣是以人物棋盤來詮釋，但決戰中國象棋在畫面、音效、功能及趣味上都比決戰西洋棋更勝一籌，但其中最重要的一點：它是以中國象棋為主題，具有東方風味使得它的吸引力大大的提升。

這個遊戲最大的優點是在於整方棋子廝殺的場面，趣味及幽默感十足，當我第一次看到這個遊戲時，簡直快笑破了肚皮，而且在廝殺或移動時，都配合著數位音效，非常有真實感。另外它也有一個3D的傳統棋盤，所以當你玩膩了3D棋盤時，還可以換換口味，復古一下。

這個遊戲最大的缺點就是思考速度太慢，而且是隨著棋段而增加，所以當你玩高等級的棋段時，不如把它切換成3D棋盤來玩，免得等太久。而棋子在移動時也是耗費過多的時間；速度慢也是為了高品質畫面所作的犧牲，所以我們也就不要太責備它了。

初陽兄：

我補充一下，我個人覺得決戰中國象棋在動畫上的效果令人覺得蠻幽默，蠻幽默的，都有其正面意義。但我玩過之後，就想到是不是這動畫也有其負面的影響，因為走一步似乎要等好久，幾乎每走一步都要等它讀取畫面，而每次棋子每次間的作戰畫面都相同。因此可能剛開始玩時會很有趣味性，可是過了一段時間，反倒為了動畫效果而有負面的影響？

評分人/科長老	評分/★★★★ （決戰中國象棋）

講評

我給它四顆星的評價。

這遊戲的動畫、趣味性及音效的設計都很不錯，甚至在細節上，如車走到定點時，發出轉向動聲等等，會有一發馬的嘶鳴聲，連這樣細節都有考慮進去。

如果你玩這遊戲很多遍後，會一再、再再三地，看這些動畫場景的話，走了老半天卻沒有吃一兵一卒的，那真是浪花費多時間的。不過位我個人的感覺，這遊戲在製作上的重點就是擺在動畫這一部分。

這遊戲有三個能力供選擇，第一是棋力部分，下棋的人工智慧及下棋的執行速度幾乎成反比，為了求速度快因將等級調至最低，雖不必等很久，但對方的計謀變笨了點。可是，若是要同它挑戰因將等級調到最高的話，可能等了幾十分鐘，它卻還沒出手，實在是很無聊的一件事。再者，有關於棋盤的安排方面，各位可能發現你要走的那一步，剛剛好被其他的棋子擋住了，看不見，不曉得放想是不是正好移到那個地方，如果不欲動小棋盤來輔助觀看的話，可能看不清楚。因此如果在設計時，能將觀看的角度加大或將棋盤斜斜地擺，應該會有比較清楚的效果。

第三點是戰場的選擇設定，用站在戰車上的人車代表車，身披盔甲的將軍象代表馬。但就我們中國人對馬的印象反倒感覺就離譜，如果我們把時代往前推，譬如說是黃帝時代，那車就是推著指南車跑來跑去；若往後推，在西漢起時代，那馬就會是跑馬。因應歷史更富趣味性的變化。

這可能是設計製作時對時代背景的取捨，有其特殊的考慮吧！也可能是因為對中國文化不夠了解，而造成的缺失吧！

初陽兄： 感謝各位提供寶貴意見，互相交流在遊戲方面的心得。到它了我們每月設定的開會，時候已經不早，咱們下個月再見啦！！

電腦遊戲老饕的最愛。
軟體人世
楚漢之爭

公告全球發燒友

軟體世界 於1990年12月25日

正式登陸香港、泰國爲廣大的發燒友服務

〔泰港台連線報導〕軟體世界於12月25日分別在香港與泰國成立其直屬分公司，把在台灣銷售的休閒軟體以更快速與合理的價格呈獻給港泰之發燒友，好東西要與好朋友分享，軟體世界總經理期望分公司之成立能把目前受蓋之非法拷貝納入正規，讓全世界的華人都能享受到合理的正版休閒軟體。

登陸港泰

香港價格

	香港統一售價
貴族單片	HK$ 30.
貴族双片	HK$ 50.
珍藏双片	HK$ 65.
珍藏3片	HK$ 80.
珍藏4片	HK$100.
珍藏5片	HK$110.
珍藏6片	HK$120.
珍藏7片	HK$130.
珍藏8片	HK$140.
珍藏9片	HK$150.
珍藏10片	HK$160.
三片大包裝	HK$110.
軟體世界雜誌	HK$ 25.

魔界歷險……第二章攻略

/春泥

2-1　沼澤王（圖2-1）

除了「3-1神之花園」外，就以沼澤王最難單了。

先到1和莉莎的父親說話，答應「誘」莉莎回家。從2進向下的洞窟可進沼澤內，內有三個寶箱，可以找到一些藥草。

由A進入，2的寶箱內有Wolfsbane藥草，先不要拿，進入C門，是一個無盡迷路，往右永遠是C門，往左永遠是D門。進入D門，拿走3的鬼火（Jack's Flame），進入E找4的「邪惡美男子」Talk一下，第二次Talk時，「美男子」問你要不要和赤龍大戰一場，答Yes，殺了赤龍後回到C門進入B門，在5的地方有Mandoragora藥草，不可以拿，進入F門、G門和9的「大青蛙」（沒有更好的形容詞了）說一下話，原來就是「美麗的」莉莎，她不想回去。

出G門再回來，這次莉莎要你去拿大鍋（Cauldron），經G、F，向右走，看到二根柱子疊在一起和同8的一樣嗎？站在矮柱子上，把身體進入高柱子內，向上就可以拿到鍋子。

回到莉莎那兒，她要你把鍋子放在灶上（圖10的地方），這次要去拿兩種藥草和蜂巢（Bee Hive），其中Wolfsbane和Mandoragora早就知道在那兒，而蜂巢不知道在那兒？（如果先拿藥草和蜂巢，會被認為是小偷，現在才可以去拿。）

經G、F，再由H進入大迷宮，順著路線走到11，和11那個人說過話後，雖然這裏出再回來，11那個人就離開了，在12可以拿到月之石，同理通過13，在14那兒拿到血之石，快回H，向右走把月之石放在6，血之石放在7，1門開放就可以拿到蜂巢。

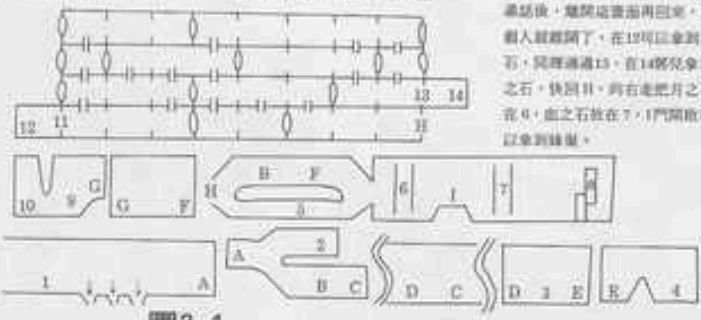


圖2-1

拿到了三種藥草，回去見莉莎，她會要你作一份藥劑。把藥草放在10的鍋內再出去，再進去見莉莎，說過話再出去，再進去見莉莎時，把鬼火放在鍋子下面，和莉莎說過話後拿起鍋子，把鍋子交給莉莎。

只見一片不可思議事情發生了，「大青蛙」變成了一名少女（我可沒說她「美」）。再說過話後，莉莎飛天而去。認明地面，1的地方，莉莎他們搬家了，留下了數東西，而任務也完成了。

2-2 雜王（圖2-2）

這一關只能有三個人，其中二人的職業分別是護士和算命師。

進入後先找A門內的雜王談話，得知公主被捉走了，找回公主自然是你義不容辭的事。進入神殿B，無人生了病需要護士，再到C門內，也是護士和他談話，可以拿到智者手杖（Wise Man's Cane）。

看到1的水池嗎？池中左右順序墜下三根柱子，進入D，和2的老人說話，開啟M門；把帶隱藏成算命師，和3的精靈LiLi說話，LiLi會給你金鑰匙（Golden Key），由右邊的井出來，進入E門，和E門內的人說話可以拿到一份藥（Tree Medicine）。

進入F門，由1門上來，看到一隻豬嗎？用拿到的藥印藥可以把豬變回原形，牠人為了感謝你，會給你卷軸（Scroll）；由J出來後用智者手杖開啟3，進入G，可以在6用金鑰匙放出精靈 Hibi。

火速趕回3找精靈 LiLi，果然 Hibi 已被放來了；原以 LiLi 要你去找神殿內的人（B門），再去B門內，可以拿到隱士長袍（Hermit Robe），拿著隱士長袍去找 LiLi，LiLi 會加魔法在長袍上。

出了井，往右走到城堡H，進入後可以在7看到國王的兄弟，把長袍放在國王兄弟身上，使他恢復心智，再經K門，用金鑰開啟6的門，進入L，在9救到了公主。

把公主帶回去見國王（A門），可以拿到項鍊。記得在H門左方的墻壁嗎？現在可以下去探探了。進到窗戶內，原來遭到有毒天，由12向下落，經井到11，可以拿到屠龍劍（Dragonslayer）再由兩側井上到12第一層。和10的長者說話，給他智者手杖，他會在12架起一座橋。到13殺了那隻龍，屠龍的方法是以不變應萬變，隨長約有四千左右的生命力即可。站在原地按著空白鍵，就會一點點的減少，會被誤打一命嗚乎。

殺了龍明白了回去拿到智者手杖，找國王的兄弟拿神聖之盾（Sacred Shield），就可以回去了。

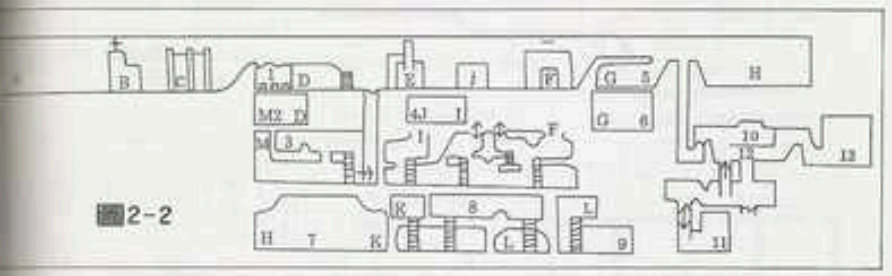


圖2-2

2-3 紅寶石之謎（圖2-3）

這一關的地圖最簡單，在每層往下都有樓梯，先進C門 Talk 一下，經口門到F，往下跳，跳到A門（向左、右在空中移動），進去拿仙女之淚（Fairy Tears），再經D、F門到1，放下仙女淚，門動的路就會變寬時，向右跳，由1門向上，有一顆不停向上的光束，經K門上去，再往左跳，跳到H門第一層。

H門內有許多變形蟲，殺了以後，向右走，到G門第一層，進入G門拿信（Letter），現在到地圖的最右邊，向下進入地道，進入後往最右邊可以開啟機器，現在光束不見了，到J門開是，開裡的老人說鳥巢內有東西，再下去地底開啟機器。

現在上到F、G門的第一層，向左跳可以掉在3的鳥巢上，向下跳可以拿到仙女之淚。現在到2和1門的第一層，向上經1、K到3放下仙女之淚後回到2拿走仙女之淚

所上去。L、M門內均可遇金龜一下碰撞，由N門上去，把仙女之淚放在4，經O上去，天梯的P第一層已下降了，進入P門殺掉巨龜。

出來後P升Q降，紅寶石就在Q門內，用跳的下到1和2的第一層，因為沒有仙女之淚，所以2旁邊的路是空心的，往下掉可以到E。

進入E門，因為手上有紅寶石，所以進許到內一層，再進入一扇門，門內有一幕布，把紅寶石放一下幕布即可變成黃寶石，再順原路到5的鳥巢拿Robe，到了2和1的第一層時，遇到空心的路應該掉不到作，跳過去吧！

上到4和N的第一層，在6的鳥巢可以拿到Rod of Light可施展Lightning。向下到H第一層，在H門內的第

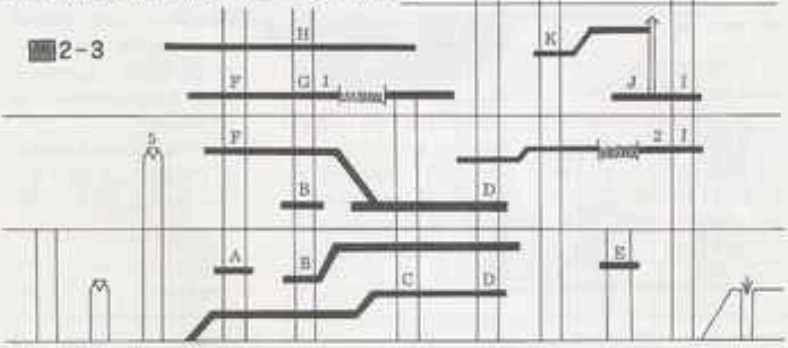


圖2-3

上可以找到Magic Armor。拿了所有的寶物後再回去城內。

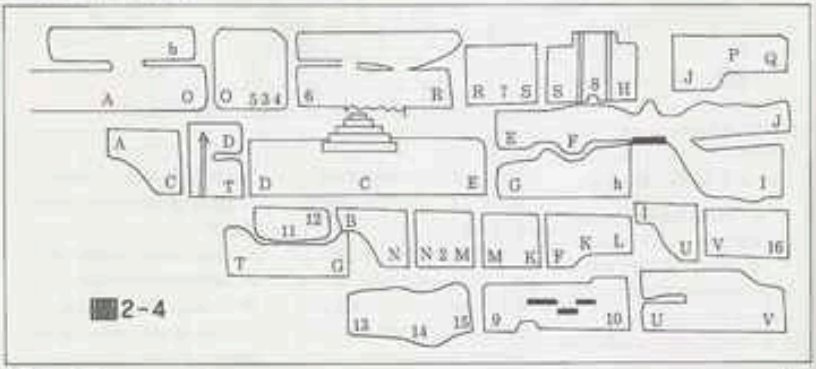


圖2-4

2-4 黑暗部（圖2-4）

以難度而分，應該的說是「3-3生命之水」，但是因為這一關有極十分「無點」的秘門，如果沒有發現到去和黑暗魔法師決鬥，就知道是怎麼死的了，因此我在這一關花最多的時間。

進入後沿A、C進E，開秘門F在四下的地方，在率了三個黑暗魔法者後，可以看見地底的繩索。由F出去進入J，在P、Q的周圍依次放出歌沙（OBSA）和閃讀一段訊息。

由J回F，在L讀一段訊息，進入K，由秘門M進入，拿起2的月之石（Moon Stone），經N、B到O門，進去O門後把月之石放在4；可以由3門進去，由6出來，經R拿起7的星之石（Star Stone），進S，在兩根柱子中間8的地方向下壓，由H出來。

經G、T、D、C、A回到O，把星之石放在5（不可拿起月之石！）這次由9出來去率10的那隻青龍，回9，拿起4的月之石；進入8，由11出來，把13的雞籠動一下回11。

拿起星之石放回月之石，進入3，由6出來，經R、S、H、G、T到D，由C門上方的「金字塔」下降，生成了一個新門，進入後出13出來，閱讀14的神文後，拿起15的水晶石（Sun Stone），由13經K、I、U、V在16見到黑暗魔法師喜迪斯，歌沙用水晶石破了喜迪斯的「金剛不壞之身」，加上武士和婦人的七個拳，把準備喜迪斯回老家。

由去的路走U、I、F、K、M、N到B，就可以回到城堡。

2-5 被詛咒的船（圖2-5）

此關分為三個任務進行，由於地圖太龐大，所以船的甲板部分及荒島不予畫出。

進入了遊戲，登上船後，船長焦急的想把兒子「四貓」下船，這時是你第一個「病不容緩」的任務。甲板上有兩個下到船艙的人口，分別通到A及B。

F-G分別是Lucas及Jeremiah的私人艙房，拜訪過後，經C、J到L與Ezekiel交談一下，入M，這是被殺的水手Jacob的房間，閱讀桌面的日記，再拿走一把艙門鑰匙（Hatchway Key）。

經N、O、P、Q、H、I到S，用艙門鑰匙開了S的門，沒想到被盜賊偷走的，需要一把火來照亮。回到甲板，由中間那根杆上去，上到頂時太陽下山了，在那杆頂左右有火，引了火種再離原路到S，有了光後走到I（小心鬼魂），就可以看到貓（Meaw），想去買物，錢都用光了，再回到甲板。由中間那根杆向上爬一層（不是到頂），向右沿風而走，可以見到貓。

再由A、C、J、N、O、P、Q到R，可以看到船長的兒子，把貓與交給他，他就會加入你的隊伍；把船長兒出帶出船外後，他就會自動回去了。

再度回船後，船長要你找出殺Jacob的兇手，先去拜訪Ezekiel吧！沿A、C、J到L，Ezekiel正在強心劑注射的關鍵時間，由C、J到G，Lucas在Jeremiah的門口告知出的，和每個人都談過話後，上到中央的桅杆的最上方，和Ezekiel說過話後再下到甲板。

經A、C、J到M，Lucas在Jacob的房內不知在找什麼？再由J、C回到E，在E內聽到聲音（Sound），由C、J、N、O、P、Q、H進I，可在I門旁聽Ezekiel說出一段「秘密」；經I、H、Q由P出來，Jermiah躺在門旁，已經死了，不過身上有一把書桌鑰匙（Desk Key）。

由O、N、J、C到G，打開G門內書桌的抽屜，讀取一段訊息；

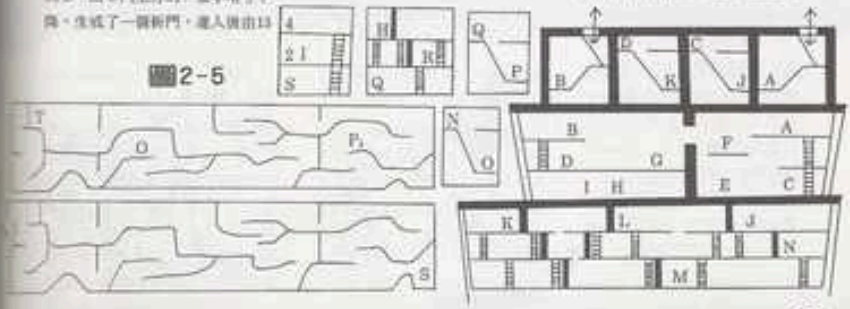


圖2-5

由C、J、N、O到T，T品一般隱藏在水幕後的秘門，T門內右上方有一柄沾有血跡的斧頭，這來是Ezekiel遺失的那一把！拿了斧頭回到甲板。

告訴船長他手是Lunas，拿出證據血斧（不得說答Yes）；由A到E，基基用會來襲，你就被丟到荒島上。向右走可以聽取一段訊息，並和Lunas說一下話。

走到最左方，Lunas毫毫一見的倒在石頭上，以最後一口氣說完話並給你他的私人鑰匙後，就去見Jacob了。

上船，從A到F，在Lunas的房間內找到一把鑽子（Auger）再由C、J、N、O、P、Q、H、I到4，用鑽子把木桶鑽開拿取聖水，回到甲板上。

甲板上的船長似乎不太對勁，把聖水灑在船長身上，就可以驅走附身的船長身上的邪靈。下船向右走，大魔獸就在那兒，把他宰了再回船。

船上左方的那根槍杆，有一金鎖，想去拿時卻掉在甲板上，再下甲板拿起金鎖，拿起金鎖船就駛回了港口。

技巧提示

(一)當遇到多出現魔(Fight Dragon)時，最好在降低中生命力最低的（通常是精靈）也在400以上時，把可施法的都配一份Heal的法術，按著空白鍵加Enter，就可以把敵宰了。

(二)配法術時，拿物品時選要一年？管他的，拿起物品後，物品上一樣附有星球法力，以此招任何法術都只要一年就可以配成。

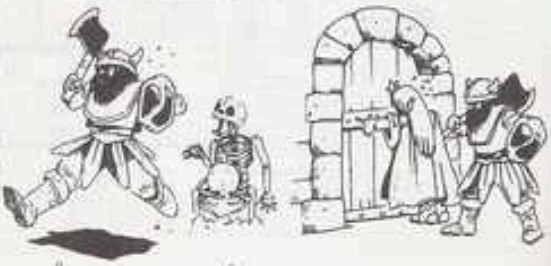
表1

星球	代號	原有	加入	變　化
		2	1	成變7
火	1	4	1	均消失
		6	1	6變1
水	2	7	1	成變7
		3	2	2變1
木	3	5	2	5變6
		1	3	1變3
月	4	6	3	6變4
		2	4	2變4
日	5	1	5	1變5
		4	5	4變6
金	6	2	6	均消失
		5	6	6變3
土	7	3	7	均消失
		6	7	6變1

(三)最有用的法術是Rage，而Dragonslayer法術雖然只要耗一點法力點數，但是卻殺不死任何敵人。

(四)星球互有相剋，比如想要有火星和金星的法術，但如果先金星再火星的話，會變成二個火星，所以必須先火星後金星，或者先二個金星再附一個火星，就會變成一個金星二個火星，利用此法可配成任意法術。

(五)星球相剋表附於表一。



科羅拉多 COLORADO 尋金記

完全攻略

/KETTLE

有老人（莫安族大酋長）臨終前所給的一卷羊皮紙地圖有的記載：一柄匕首、一把長柄斧頭和一枝槍頭（礦刀頭）。當這幅羊皮紙上的指示，跟著河流往岸邊走，準備前往神秘的國度，揭開歷史裏的秘密——黃金城市金礦。受冒險的朋友們來吧？大家一起前往荒涼的美國內部，充滿豐富色彩的天地裏，全面發掘新的尋金記吧！

冒險者須知：

一、此遊戲強調歷劇情的發展，隨連地從中探險，不可毫無目標的冒險，否則將會缺少某種物品而無法完成遊戲，所以產是一步一步的來「推敲慢打」。

二、最後槍是你的第二生命，不知說所謂是你的第一生命，因為在遊戲中敵人所多且武器高強，若只靠拿槍射殺，那到最後就只好等死了。所以在子彈有限的情況下，倘不加發揮你要大斧的技巧，總比你拿著「唯火的棒子」等著敵人痛宰你來得好，但是必要時還是開槍槍，可提早解決敵人。PS. 都若有炸藥更好，丟一枚給敵人，保證生命去掉十之八九，但最好別用，因為炸藥是很珍貴的。（可用來炸通道）

三、在遊戲中主角的生命力和彈藥置在少得可憐，所以各位看官，請你們多多熟練要大斧和敵殺的數字力，去對付敵人減少損傷，完成尋金的夢想。遊戲途中可得到一些物品（打敗敵人或搶給），可以拿到洗動商製處，換取所須物品，充分利用其功用。註：金礦以手只能找到一次來換取生命藥水，所以熟練運用身上的配備，來打敗敵人是非常重要的。

一、聖路易

1/百先你站在密山岸水加時如圖的起點 1，但可別看著了頭忘了此行的目的，拿著斧頭對著沿途開路的

有看頭

敵人解決一番，路經第4畫面時，出另一條左上方的路前進，到⑥的地方向指示方向繞進樹林，再出來解決射弓之人，進入⑦畫面時，採取連打連發方式打敗敵人，其身上留下了項鍊和樹林旁有一獸皮，一併帶走。

③所近至⑧往上走，沿途的山路不太好走，須非常小心，到達⑨畫面時可夜營（SAVE）繼續前進發現章魚既有金屬，帶走後爬上⑩處的紀錄，到達頂端，有隻老鷹會攻擊你，不要理它，尖峰上放無東西（畫面上的⑪處到劇情需要時才會出現）所以爬下回到山下，至洞動窟前處換取相對物品，先賣其武力。

④爬上⑫低達第⑬時，有一上番已經在等著你，解決後，跳過整個儲存進度，準備迎接一場硬仗，沿途就遇到不少戰利品，其中在跳過檢獲一把劍Ⓦ請好好保存，可換取銀子彈之用。回到第⑬畫面，走上情報，與平敵人，到⑭區域，看見一人坐在地上升火，你表明友好的手勢，他會伸手拿拿什麼東西給的，請把所得的劍Ⓦ放在他面前，他拿走後，送了一顆對付獸行狀的銀子彈給你。

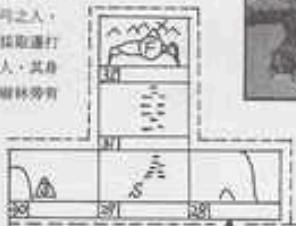
⑤聖路易之行可算暫告一段落，但可別忘記把所得到的戰利品拿去換武器用品，這時可以住起點1坐舊木舟去另一地方——叢林1了。（在河流戰中可別被擊沈了）

二、叢林1

● 目標由此去

● 呀……不！救命！

一 聖路易

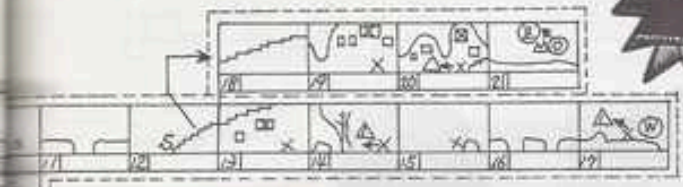


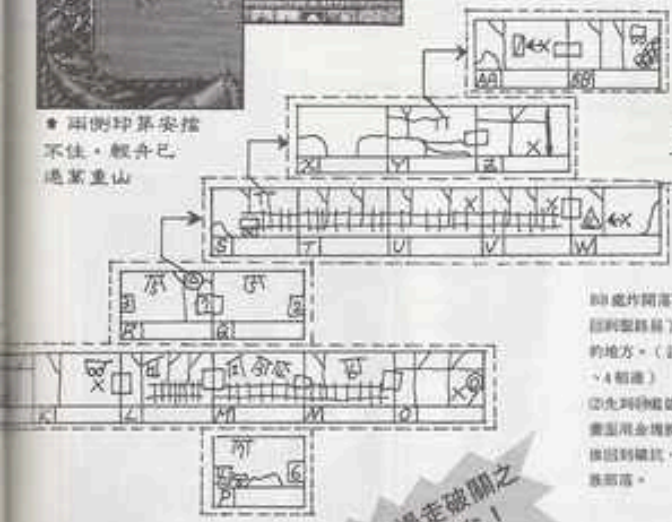
情不能拿來直接一下，繼續前進，遭受到野狼的攻擊，你可按 ⊡ 鍵，到跳野狼同一直線，用跳躍方式進入另一畫面——礦坑。

三、礦坑

(1)於圖1處的落石（用炸藥），在K處有一海金者向你攻擊，他發若不敵，會逃入狀處不知去向。往M處走有很多通道，可別亂走，不然會迷路，走到盡頭來了海金者，躲在角落里位的小孩便會站起來，跟著往通道走去，跟著他走，到了R處他進入小洞，過了不久通道△的石門便會打開。

進入後沿著牆軌至W處，解決海金者後將通道留下金塊給起來，進入U處上方的通道，跳過深洞往右上方通道進入，進入前最好先施





● 大膽狂徒，你不知道綁架兒童要判死刑嗎？

● 巨石番島落洞窟

● 兩側峭壁安插不住，般弁已過萬重山

子彈，拿著槍進去，進入後馬上蹲下，射殺坐在輪椅上的老人，他會滾落下梯級（請參考說明書圖面），假若覺得佔空間可丟掉，到達

● 好孩子，咱們走吧！

B8處炸開落石堆，說在奇怪，又回到製鞋局了。此刻主角正站在發的地方。（註：圖中通道1、2、3、4都通）

(2)先到B處儲存進度，再往B的盡頭用金塊換取「大種炸藥」，然後回到礦坑，至起點3坐船到夏奴族部落。

不曉得科羅拉多●
有沒有殖民？

先開槍快

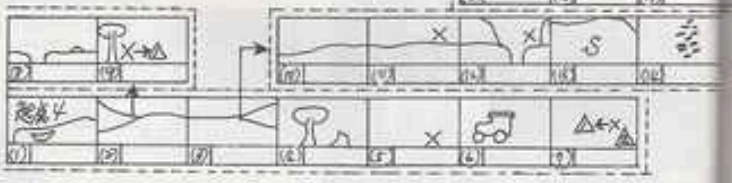
喲喝！敲接我路
，找「尸V」●

四夏安族部落

●熱熱乖乖，讓
你吃花生米！

●喝！●
吃飽了
！

五、叢林(2)

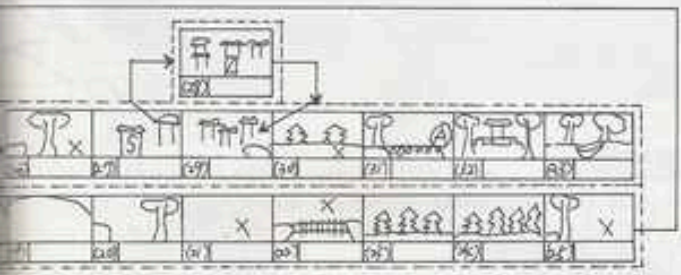


四、夏安族部落

(1)沿途你可向土番做友好手勢，在A4處換拉開皮，經A5處時，有一象長刷的後伏擊去路，先射他幾槍，稍後再解決後，土番向你示好，大概剛才那傢伙跟他們搗鬼吧！路經A6，夏瑟的印地安人拿卷軸給你，要你拿回某物（參考說明書）即夏安族領神②，在A10也有一人拿卷軸給你（參考說明書），接著此地後，回到船上前往叢林2。

五、叢林2

(1)到達叢林2後，往③處右上方的路走，在③處用槍解決對面的可惡手，進入洞穴，儲存速度後爬上③處的坑洞往左方③處走，炸開落石



●科羅拉多寶藏地

六雪地

	說明表
×	敵　人
○	人　物
◎	重要人物
1	項　鍊
2	獸　皮
3	金　屑
4	金　塊
5	銀子彈
●	劍
⑥	莫安族項鍊
┐r	鐵匙或深洞
S	存盤（SAVE）
□	卷　軸
⑦	黃行頭
P	勇氣徽章
▒	沉陷或木橋
←	可行方向
═	斷崖峭壁
△	出　門
>—	岔路不同路

·乘坐升降梯下去，從橋坑2處順著路到達B處，回到陽路且，往上第山上之尖峰，解決老鷹後拿取莫安族項鍊①，並回第林3之岔道通過河之對岸，即可回到莫安族部落。

②在A6處拿②給印地安人，可得到勇氣徽章，才能通過死靈的檢查，接著到A4處坐船，再次到達第林3，往忍耐的右方走去，解決黑熊後到了岔道的盲路，途中有很多骨頭，即可用閃電魔法武器通過，絕不可硬拼，好不容易抵達終處，儲存遊戲後，往上方走，看了卷軸內容後到河岸，此時請把主角由通走到⑥處跳下，當野狼咬不到跳到另一邊時，趕快轉身向前跳躍到⑥處，終於遇見黃行頭了。

請先準備妥當，再按銀子彈所在的功能鍵，慢慢跳，走到和骨邊石縫平行，在跨出一步時，立刻跳下以躲避野狼把黃行頭，到了死靈林處，安然通過，因為主角身上帶著勇氣徽章，想起千年高苦，發現了盜賊的第行者，跳上去，準備前往最後目的地。

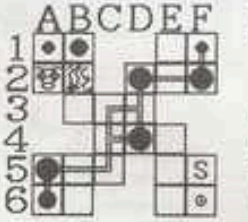
七、科羅拉多寶藏地（波卡密塔斯）

走到盲處，看見大樹下坐著一個人（死靈的子弟），旁邊有一大洞穴，洞門緊閉，想必是寶藏地。從身上拿下勇氣徽章給了死靈的子弟，然後他就消失了。這時洞穴的門已經緩緩開啟，無窮無盡的寶藏正等著你。

炸彈小子
過關路線(七)

墮落寢室

第六十三關

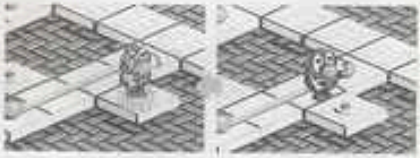


說明：

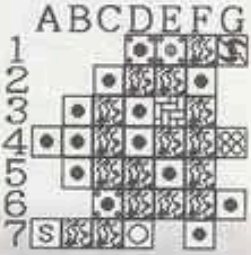
在軌道上只有一顆小炸彈和一顆中炸彈，所以要把中炸彈移到小炸彈旁邊才可以爆破，並且 D2 要放置一顆大炸彈才可同時爆破左上方的兩顆炸彈，右下方的地雷則利用爆破來除去。

方法：

走到 A3開藍色爆破車，除掉 F6的小地雷，然後把 A5的大炸彈運到 D3，A6的中炸彈搬到 C3，D4的大炸彈搬到 B5，D3的大炸彈搬到 C5，D5的大炸彈搬 C4，F2的大炸彈搬到 D4，C3的中炸彈搬到 E2，D4的大炸彈搬到 D3，F1的小炸彈移到 F2，最後爆破 F2的小炸彈，向上方逃離，可以看到全部的炸彈同時被爆破，過關。



第六十四關



說明：

向右走到 D7，向上走到 D6，向左走到 B6，向下走到 B4，再向右走到 E6，爆破 E5的小炸彈，向左方逃離，走到 B3，爆破 B2的小炸彈，往右走到 D3再往上走到 D1，爆破 D1的小炸彈，往下走到 D3，爆破 D3的小炸彈，走到 D1，再向右走到 G1的傳送站，被傳送到 G6，爆破 G6的小炸彈，向右走到 G5，爆破 G5的小炸彈，經過冰障走到 F7，爆破 F7的小炸彈，向上走到 F2，爆破，向左方走到 C2，爆破之後向下方逃離到 C6，過關。

第六十五關

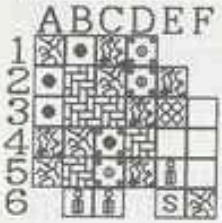
說明：

這一關中沒有開關，所以右上方H1的大炸彈不可能變成小炸彈，只能利用爆破車去爆破，但要先除掉A3、B3、C3之中一個地雷才可以去開爆破車，產生爆破E3的地雷才能讓爆破車開出來，並且爆破地雷時，絕不能引爆到A2及B2的炸彈，否則爆破車就被炸毀。要注意雲地板遇上紅炸彈。

方法：

把C5的小型普通炸彈搬到C6，C4的中型普通炸彈搬到E3，再把C6的小型普通炸彈搬到D5，空出一條路來，把B4的大炸彈移開到C6，再把D5的小型普通炸彈搬到C4，爆破C4的小型普通炸彈，向下方逃離。這時可以看到C3和F3的兩個地雷被除去了，把A4的大炸彈搬到B4，由下方繞路到C3開紅色爆破車，走到H1爆破大炸彈，再走到A2，爆破A3的小炸彈，下方的炸彈因連鎖反應而全部爆破，過關。

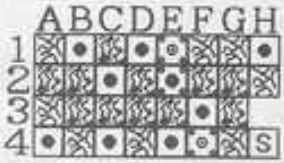
第六十六關



說明：

走到E3打開開關，D4的地方會出現易碎磚，走到C4，爆破C4的小炸彈，向左方逃離，再返到C4，走到C6收動開關，D4處出現易碎磚，走到B6收動開關，C5處出現易碎磚，走到D3，爆破D3的小炸彈，向左方逃離，再依序爆破B1、A3的小炸彈，過關。

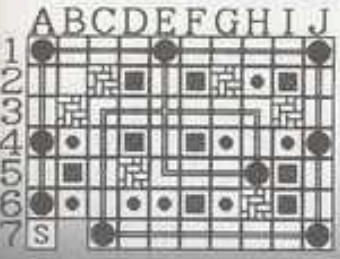
第六十七關



說明：

經由G4、G3走到H1，爆破H1的小炸彈，向下方逃離，走到E2，爆破E2的小炸彈，往下走到E4，爆破E4的小炸彈，往左走到C4，爆破C4的小炸彈，再往左走到A4，爆破A4的小炸彈，往上走到A3，再往右走到F3，爆破，向上方逃離，走到H1爆破H1的小炸彈，往右走到D1，爆破D1的小炸彈，經由E1、E2走到C2，爆破，向右方逃離，過關。

第六十八關



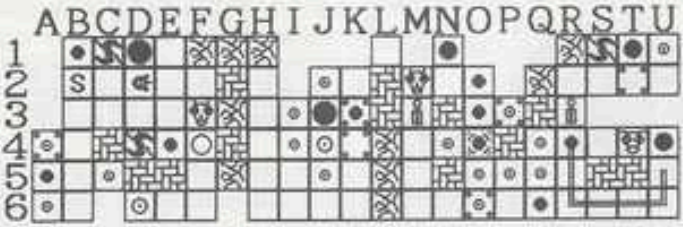
說明：

這一關共有九個大炸彈，九個爆塔，其餘的都是小炸彈，所以最終是要將大炸彈搬到最接塔旁邊再爆破。

方法：

將C7的大炸彈搬到F7，爆破，同時除掉大巡洋彈，再將J7的大炸彈搬到I7，爆破，同時除掉小巡洋彈，然後把J4的大炸彈搬到J5，J1的大炸彈搬到A2，H5的大炸彈搬到F5，A6的大炸彈搬到A5，A1的大炸彈搬到E4，A4的大炸彈搬到D1，各別爆破，其餘的小炸彈則看情形能不能除即可。

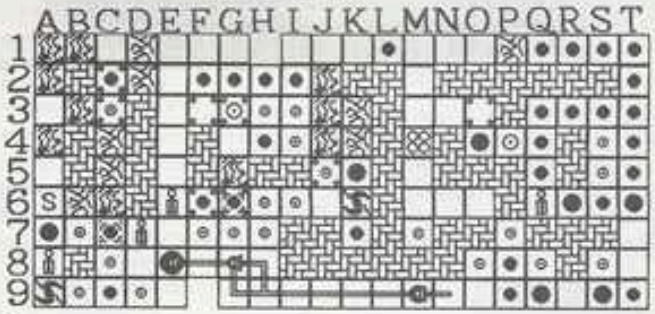
第六十九關



說明：

先走到 A5，爆破 A3 的小炸彈，走到 F3 開紅色爆破車除掉 C5 的小地雷，走到 M3 去啟動開關，J3 的大炸彈會變成中炸彈，走到 O2，當 O4 的變化彈變成中炸彈時爆破 O2 的小炸彈，同時除去 O6 的地雷，才可以走到右邊的那段，並且從 D4 傳送到 O4 時也才不會被炸死，接著開 M2 的紅色爆破車走到 N1 爆破 N1 的中炸彈，走到 T4，開藍色爆破車走到 D6 除掉 D6 的大地雷，注意不要多踩到易碎牆，留留一條道路以便無後通道，走到 K3，爆破 K3 的小炸彈，向上方逃離，走到 E4，爆破 E4 的小炸彈，向左逃進傳送站，被傳送到 O6，走到 Q6，爆破 Q6 的小炸彈，把 R4 的小炸彈移到 O3，爆破，向下方逃離，走到 T3 啟動開關，Q1 的地方會出現一個小型音控炸彈，走到 Q1，爆破 Q1 的小型音控炸彈，走到 T1，爆破 T1 的中炸彈，向左走入傳送站，被傳送到 L1，逃離，炸完之後，可看到破解後或 MULE 的形狀。

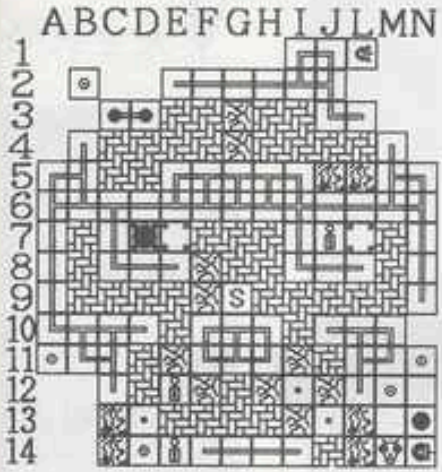
第七十關



說明：

往下方走到 A9 的傳送站，被傳送到 K3，走到 K5，爆破 K5 的中炸彈，向下逃進傳送站，被傳送到 K9，把 G8 的小型音控炸彈移到 H8，E6 的中型音控炸彈移到 G4，暫時先不爆破音控炸彈，走到 T9，爆破 T9 的小炸彈，往上走到 Q1，爆破 Q1 的小炸彈，右邊的一群炸彈都同時被炸掉了，走到 L1，爆破 L1 的小炸彈，走到 H4，爆破 H4 的小炸彈，走到 F6，當 O6 的變化彈變成中炸彈時爆破 F6 的小炸彈，走到 F2，爆破 F2 的小炸彈，走到 C2，爆破 C2 的小炸彈，打開 D7 的開關，C6 的冰塊會變成小型音控炸彈，走到 C6，當 C7 的變化彈變成中炸彈時爆破 C6 的小型音控炸彈，逃離。

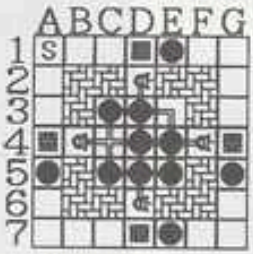
第七十一關

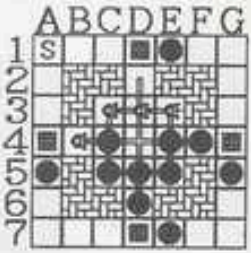


說明：

走到 E12 按動開關，E7 的地方會出現機關塔，經過 J12 的長砲彈走到 L14 開紅色機關車，走到 E14 打開開關，L13 的地方會出現長砲彈，往左走到 D14 踩踏 D14 的小型地雷，走到 D7，爆破 D7 的大炸彈，爆炸的火焰會被 E7 的機關塔吸收，走到 J7 按動開關，B3 處出現軌道磚，把 C3 的小炸彈推到 A10，爆破 A10 的小炸彈，把 D3 的小炸彈推到 B3 之後爆破，再走到 K1，爆破 K1 的小型音控炸彈，過關。

第七十二關

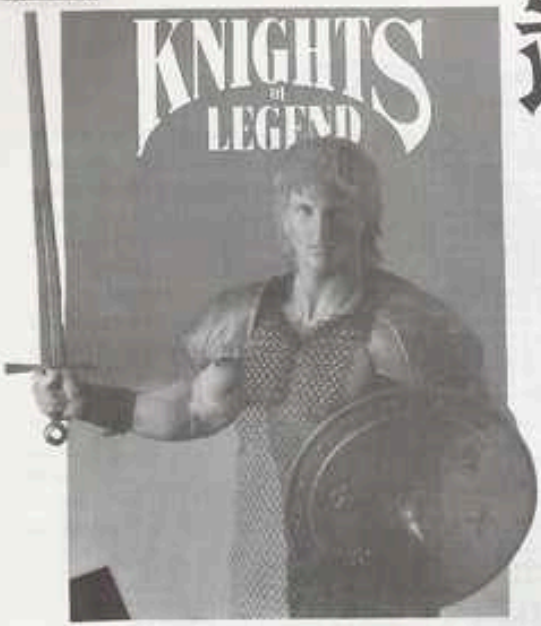




說明：

軌道上有兩個空位，利用這兩個空位將炸彈推成如右圖的位置，走到 D3，爆破 D3 的小型音控炸彈，向上方逃離，再走到 E1，爆破 E1 的大炸彈，向右方逃離，爆炸的能量會被機關塔吸收，過關。

武士傳說 完全攻略 上



/ Hawkslayer

武士傳說從某在方面來看，的確難度很高，但故事者的淺見，此遊戲作者預留了很多解決難題的方法，若能善加利用，中等程度的玩家，不必用PCTOOLS、電動刷錢，想完成它絕無問題，故特別此文以給大家一臂之力。

一、布雷多城（Brettle）

一開始，不妨先利用軟體世界第16期X.Y.Z先生所說的「青蘋法」弄筆錢，除了買齊各項裝備外，最好使每個隊員都到此地的魔法塔（即White Pearl公會）學Dayzalon和Arcalon法術，再由城到斯格村（在塞格森林中央）學Kalzalon和Tyrzalon，如此一來，在出任務時只要有人受傷，任何一隊隊員都可施法為他療傷（需先把武器入鞘或丟下），對完成任務頗有幫助。

● 孫悟空隊員叫醒吧！

順便再提一件重點，若在路上遇到強盜和Cliff Troll，只要將武器入鞘再覆之大吉，可保住命財產安全，強盜不丟。

布雷多城共有四個任務，完成任務的方法有兩種，一種是將探物全部消滅，再由戰利品中取出任務物品（Quest Item），另一種是找到任務物品後覆之大吉，但此舉將得不到經驗。

第一個任務是為學識長公會的Stephanie取回她一對Ruffians偷走的鞋子（選「詢問」圖形，再鍵入Gavel）。由鐵匠口中得知Ruffians的老巢位在南邊吐蕊森林中，順著戰歌河走，應不難找到。Ruffians戰鬥力不強，但必須小

● 請幫我找回被偷的鞋子

● Ruffians？大小看我了吧

● 請找回我的小鞋子

心他們的投射武器。亦可用 Daymalon 或 Daymalyr 攻擊之。取回 Gavel 交給 Stephanie，可得到一枚戴有和一個鍵字母「K」。

第二個任務是幫失去愛手的 Stephen，找回一張獅子（鍵入 Standard）。順著交叉路路（Krell Way）走，打敗 Bandits 即可輕鬆完成，並得到「A」。

● Bandits，遺留神士的魂！

● 請保一定要幫我找回 Quill

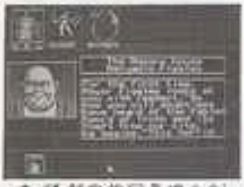
● 黑暗的怪物。

將為騎士團 Hegium 說卡瓦森林 Ghoul 的事件，取回 White Quill，得到「M」，就可進行有關多城最重要的任務——為何是 Benjamin 取回被 Goblins 偷走的真理之劍（Sword of Truth）。地點在南海 Of Lantan。Bay 附近。這些 Goblins 分住在幾個岩洞中，通常一個岩洞只有一隻，但最後一個岩洞有守真理之劍的地方，約有 5.6 隻，必須特別小心。

真理之劍威力極強（Dmg 4～32，Enc 45），重量又輕，可說是對抗強敵時的最佳利器，可惜只有一把，怎麼辦？不妨利用「肉搏法」。先將給 1 個隊員，存起來，再將給 2 個……每個人都存過一次，再 CTRL + Q 跳出遊戲，此時還不能使用，必須回去見市長 6 次（表示完成任務），才能配給第，如此一來，隨後的戰鬥力大增，不論是要練功升級或進行任務，都容易多了。

可惜的是，當對可怕的巨人族，即使平衡點數高達 70%，仍會被輕易不敗敗陣。於是只好到尊對付巨人族的魔法公會——Secret Doors 所在地 Poitle 去熟悉了。

※PS：進入任務書後時，操作同戰鬥畫面，多數任務的路徑都只有一條，除非遊戲作者所預設的「道路」無不會迷路。



● 請幫我找回真理之劍

● 可別小看這些小傢伙喔！

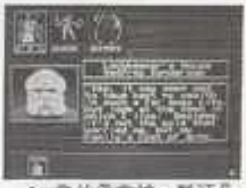
二、波德多城（Portle）

才到達後多，安說故事的老頭 Orofin 說說了一個有關海蛇 Dorthy 的故事給我們聽，又說她遺失了於海蛇的項鍊，要我們幫他找回來（鍵入 Serpent）。

● 從前有一條海蛇……

我是打聽，原來魔杖是被一個怪獸的巢穴偷走，藏在波波多河附近的岩洞裏（在地圖上的乞可谷附近）。這個任務可說是最容易的，只要跑進在這的通道一直走，半路上就可見到一大半的 Skeleton，為了防止來攻擊而裝「死」了！剩下剩 5、6 個，並給真理之劍的對手？

取得魔杖去見 Orofin，他要



● 我的骨頭被一群可惡的骷髏砍了。

● 可惡的殭屍！看招！

KNIGHTS of LEGEND

我們去問看守水閘的Sedfrey「Gold」。原來Sedfrey的黃金和Coat of Arms在邊拉布雷多的路上被搶了（譯入 Brettle）。為了武士與騎士的榮譽，只好再往泰格森林的心臟部位，去收拾那群無賴（Thugs），有真理之劍，打敗他們拿他還官爵。

但必須注意，一般任務只有一條路，隨意走即可輕易完成，但此次卻有數十字路口，每個方向都走走，才不會找不到敵人。

Sedfrey的禮物是一件勇氣外套（Courage Coat），穿上它，再也不「怕」巨人罷了，當然，除非你想鬥鬥10個巨人，鬥敗巨人，否則就得殺人一件，哦！又要用「肉鋸法」了。

三、賀沖城（Htron）

接下來是賀沖城，在此可聽到關於重要線索：1.在北方的海岸有可怕的雙巨人出沒。2.在高麗森有巨人出沒。此外，在商店中有賀手套（Gauntlets）可增加防護力。

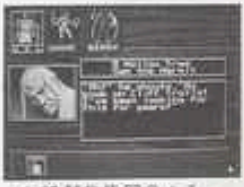
先知（Sage）為人Bilik因丟失了一頂王冠而感到非常難過（譯入 Sadness），因此我們決定幫他找回王冠。順著泰格河走，會多的精靈怪（Bindrake）——別在我們的劍下。回見先知，他感算轉憂為喜，送出一件飛行斗篷（Flying Cloak），非為人種族只要穿上它，就能飛起來了。但對為人有反效果，為了往後任務的需要，只好祭出「肉鋸法」使大家人手一件。

再來是城門外西邊的精靈Sam，直稱是對抗攻擊港的盟友，要我們去找可超死回生的Parth Oil。我們只得沒有沖快馬加鞭的到南岸的伯山岸灣（Berthand's Bay），斬除了一群不知死活的Brigand（就鍵字Stod），Sam要我們去問海盜有關Nobjor的寶藏。

海盜？聽來熟悉的是泰格森林以西，被島環繞的小小島，上有一個海盜村，村裏住了兩個海盜。叫Pugleg的傢伙要我到艾爾薩去取回一個Ship's Wheel才肯說（譯入 Nobjor），天啊！一個Wheel，竟有10個Hobgoblin在看守。哦哦！沒關係，咱們有「真理」之劍，「真理」可是天下無敵的。Pugleg接過Wheel，就給我們一張地圖，可是我們又看不懂，只好問Scotty（另一個海盜），他要我們到普雷任角（Paraun Point），幫他拿帽子（譯入 Map）。

◆嗚……我的王冠……嗚……

◆哇！看的我眼花撩亂。



◆請幫我找回O：1。

此次任務不但遠，且要守帽子的水元素（Sylph），使用可怕的 See Hammer 為武器，威力比黃蜂之劍還強，且地形為許多相連的小島，連接處大多只容一人通過，可說難上加難。但筆者有兩招以對付之，一招是飛過去（用為人或飛斗篷）拿了帽子立刻離開。另一招是在連接點處再陣加固十，然後命令被保護者移到 D 處，引誘任物過來，再移回原處。如此一來怪物只能立足於 C 處攻擊，但卻需受四把真理之劍的攻擊，再加上巧箭和法術，要打敗水元素一定沒問題。把帽子交給 Scotty，他卻說要找寶藏，必須先找到一個姓名縮寫為 T.D 的人。

圖一）

咦！難道不是有都女人叫 Tulliana Daverland 嗎？一定是她。果然，一問他（鍵入 Treasure），又為他到南岸的霧水（Ebwater）找一個 Iron Chest，沒想到牽扯的 Mino-taurs，竟把隊員們驅開成四隊，分布在東、西、南、北四方，使隊伍的戰鬥力分散。有的 Minotaur 甚至主動打我們一頓，所幸身上有飛斗篷，於是我們就也做了「首領」的被迫害女，飛到東北方的屋子前降落（因為在屋子裏不能飛），離了帽子再出發「隨風而走」一飛出邊界走了。牛頭人見此，也只有大喊聲小聽，無可奈何了。

到到寶庫才知道，帽子裏有已被推翻一空，只剩一枚 Red ring，Tulliana 拿走把它送給我們，可嘆啊！我要再說，我只為一枚戒指，但看看身上的勳章，心中總算有些安慰。

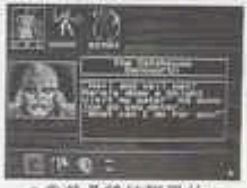
四、奧蘭黎城（Olanthen）

在奧蘭黎有家鞋店，店主叫 Karg，可買雙合適的鞋來穿，以增加防禦能力。

有個叫 Belinda 的女人，為了她的愛人，請我們放回一個 Ruby Choker，原來它是被住在羅蘭山脈（Mountains of Lore）的 Orcs 偷走的，Orcs？大小看我們了吧，無畏是殺雞用牛刀，輕輕地完成了這項任務，得到 Belinda 的獎賞——Magic Ingot，它可交給鐵匠，打造成 Dmg：5～27，Enc：30 的武器。

守門的 Denrwarth，是個愛吃的傢伙者，在和他的閒聊中，得知他曾參加銀結聯盟（Silver Knot），而銀結聯盟又與落葉倫城主有關。於是我詢問有關城主之事（鍵入 Norgon），他便要求我們送信在西西谷（Mistip Valley）的 Trolls 手中取回一個 Statuette，代價是一個防護力50%、Enc 只有40的巨盾（Great Shield）。

然而 Trolls 可不是省油的燈，他們的獨門兵器是巨棒（Maul），重一百多磅，有三十呎的威力，且此次任務中，有強悍 Trolls 都在沒有出入口的堡壘中，只能飛進去。



●我曾是銀結聯盟的一員。

所以必須先穿上飛行斗篷，最好不要和他們一對一單挑，因為這樣的結果很可能是你被擊中腦部，不歸人事。應該3個人或一個一個解決，3個打一個很少打不贏的。要擊的城牆上不能降落，飛在空中又不能出手肉搏，最好全隊成一個接飛進去降落，有的人攻擊，有的人休息，必能順利完成任務。✚

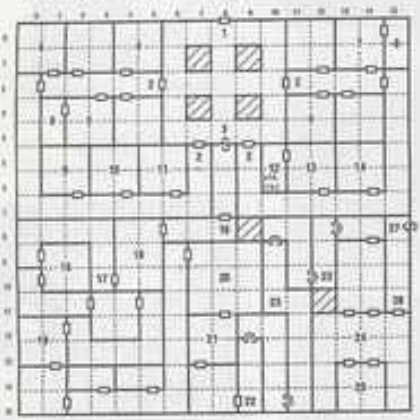
解開銀色匕首之謎(二)

/ Lord Jean

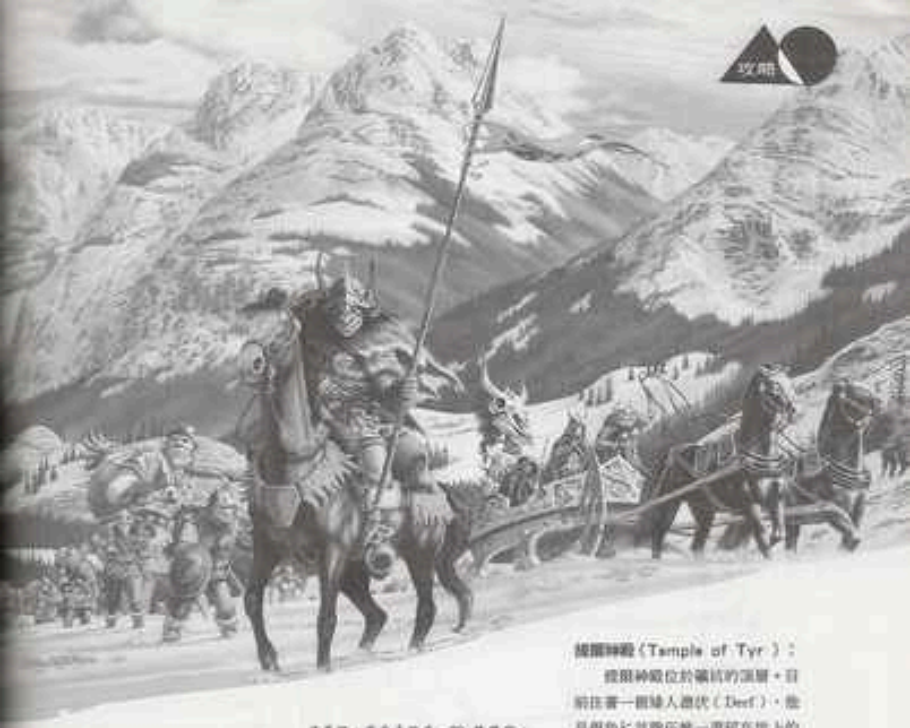
黑圈幫總部(
Black Circle Head-quarter)
:

這條建築物曾是德國地下城的市政廳。位置在迪美爾幫佔據，作為總部之用。若這裡不屬於黑圈幫會成人不敢在幫會內放肆撒野，並派出重兵防守嚴抗入口。在這裡，不能在外面的走廊休息，只有房間才是安全的，不然一定會被黑圈幫守衛或其他怪物襲擊。要進入這裡，得參考手札30的地圖，小心一路上崩落下來的屋頂，那會造成麻煩若干強盜。進入之後要好好搜屋檢查，可獲不少寶藏與資物。

1.黑圈幫總部主要入口，所有黑圈守衛 2.鐵皮帝國 3.進入總部內部的時門，要拿一枚鑰匙才能打開，當然沒有那些麻煩是好，無法得到會員卷，就作找麻煩所可進入 4.通往帝國的走廊 5.一條黑圈幫平常



6.黑圈幫的廚房 7.同樣沒有 8.黑圈幫的廚房，在此可找到一件物，而 什麼得和城堡的高神Marcus，是黑圈幫的子 9.廚房 10.廚房 11.會議室 12.黑圈幫的廚房，在此可找到有關解決迪美爾的線索，注意和迪美爾



提爾神殿（Temple of Tyr）：

提爾神殿位於噶拉的頂層。目前住著一個矮人遺民（Derf），他是銀色匕首隊伍惟一還留在世上的。他會要求隊伍去噶拉內找尋奧斯沃夫之杖（Staff of Oswolf），並提供若干訊息。當找齊之後，每次回到這裡可得免費治療。

1.黑暗軍在此設有哨兵，防止其他人進入。2.進入神殿大廳的入口。3.進入神殿最深處的門。4.黑神殿的藏寶室，可找到2250銀幣及兩50個珠寶。5.強化用法術藏寶。6.綠色之管係法術使黑暗無效結束。7.綠色之管在此為最大魔的黑暗。已被AC4護甲（Bracer AC 4）、兩面+3盾牌、蜂巢魔杖（Darts of Hornet's Net）、兩瓶治療藥（Potion of Extra Healing）、博物計劃的一張地圖。此外還有打開通往3的門的鑰匙。13.黑暗軍中的指揮官正在訓話，一名矮人跳入，馬上一名人類上來。14.黑暗軍的軍隊庫，有很多的武器，但有不少守衛。15.利用魔術解開了。16.你在此處利用黑暗城的書記官，他是名忠誠的黑暗軍的成員。在黑城想到得黑暗軍的秘密後後的事情，以及中間秘密的書信。這是由她送了的信件和的。17.一張黑神殿的復活卷軸的張至這裡。當有施了Dispel Magic）的魔法卷軸，當失效了。全部的卷軸是利用手指的。18.黑暗軍它的人在這裡出現。他會給你一張黑暗軍隊的的地圖與一張書信。你可以由這名書轉的。19.一張這樣的魔法卷軸，不要被它（Continue）。與這一名人會面或者說，然後走開吗。20.他會說，有一群敵人在附近，攻擊！（Attack）。21.攻擊群，可找到一名遺法卷軸。22.一張卷軸是由一群敵人的打來，每隔段時間，會遇或你在卷中指令，為了你在此的敵人會面在你戰鬥（Hold Ground）（Attack）23.一群守衛在此，將你之。24.在的解化此，一群所在生它人的的在在的在的在。一名叫前走（Go forward），在到達入黑暗軍隊的指揮。25.黑暗軍隊的指揮，當被這樣說可以到你黑暗軍在每這中的指令，一大群人為在攻擊，這被到一次，戰鬥後可得和黑暗軍的指揮。26.在指揮的在指揮，此地會出現一這樣。27.和黑在的。

海蛇（Sudor of Invisibility）。
（2）乾草。（3）蛋黃醬。
（4）手帶。（5）鎖子甲（Chain Mail +2）。6.一名穿著乞丐服裝的男子在此處。9.傳說在此處見過人類神祇，他是神殿中的大主教，也是乞丐之首。第一次遇見他時，他得交出白金（Talin）。他會告訴上面寫著關於乞丐的事情（平札12）。在魯茲馬拉基下面的，找回藏在鐵皮中黑曜石之杖的8枚碎片，拼湊完成之後，每次碰到此杖，全隊就可隨得魯法。此外，他會給點法一個或兩個。接近神祇時神殿魯法的人。10.神殿廚房。11.神殿餐堂。12.大主教的房間。13.傳說利加德之骨頭。14.首席主教的房間。15.神殿牧師的房間。16.教士的房間。17.此處內的箱子內藏有20個雪花與一個珠寶。18.教士的房間（內有陷阱）。19.牧師的房間（內有陷阱）（平札85）。20.空的房間。21.神殿的會客室。22.通往神殿大廳的黑曜石門。23.一條平滑人造此處通。24.神殿大廳。

礦坑（The Mines）：

礦坑共有十層，前八層礦坑中各藏有高斯沃夫之杖一部份的碎片，但這些碎片要有矮人火主教所給的戒指之助才能得到，這把杖是高斯沃夫之處所設定的目的，只有擁有完整高斯沃夫之杖才能召喚出八隻子城堡，要除任務高斯沃夫之杖所有的各種碎片，必須全部拿給維內的迪奧（Dar）次主教，只有他才能給合3塊碎片，重鑄高斯沃夫之杖。

當高斯沃夫之杖重鑄成功，表示已經找到位於第八層的失落神殿了，經由它才能到達第九層，但是要降真會受到一些阻撓，必須解除位於第九層某處的力場才能使升降梯在1至10層進行無阻，雙子城堡地下城的入口就在礦坑第十層。

礦坑第一層

礦坑第一層說：

11. 一個穿袍者死在這裡，他身上有一塊碎片，一隻神火戒指（Ring of Fire Resistance）、一張上等的弓及箭、乾燥的毛皮之袋子、一個鐵甲（Plate Mail）×1）、一支長劍、一3箭、一12箭、20支、1箭、15箭、它們是用在弓身等 12.—17.屬物品，一可找到一個魔法物品的寶石。

礦坑第二層：

S：黑暗寶石的位置
C：喜克斯
U：地底黑暗從處
J：機關，可找到寶石
M：骨骸

礦坑比較麻煩的是無處可休息，只有升降梯那裡方格安全些，在礦坑內怪物的等級是隨著數增加而增加，也就是說愈深入礦坑，怪物愈強。

礦坑第二層說：

23. 此屬物每一個就上面所有的一個，打開它可得一瓶神水，一個就是復者得（Potion of Health），就上它可見此屬人者，一個是法師者的，一個火球的，一個是空氣者火力的，一個是青春（Elixir of Youth）和一個寶石 32. 這個是一個門，開法發現，開法的第二層，最後得 33. 一個是法師的和一個

礦坑第三層：

礦坑第三層說：

31. 6支箭是在第一的寶，它的弓，和一個魔法物品 32.~36. 都有法師的寶，打開後的可得一個魔法物品。

礦坑第四層：

礦坑各地層說明：

41.每所有個寶箱，都為下級利神用，所說或指為一些寶石 42.～47.指物中為一些財寶。

關於第六層：

進入第六層後，

01.與樓上的王官，說得一個叫作拉（Yala）的傳老七官的話，和一個神方一同搭乘電梯下樓，只有這個神方能夠使用電梯出去，但你仍得先由與樓上和她的手下，進行是與他們的決鬥，不要忘了要加入隊伍 02.在各的牆壁下10～20塊寶石的金子 03.與樓內的警告，有20隻與樓人在內，利用大量魔法的法術 04.各的金子，可找到10～20塊寶石 05.與樓左邊為出口處 06.此地有金幣甲，每次法術發出了，將被轉移向後退，每次進入後了，還有20名與樓人和3隻巨蛇在等待。

關於第七層：

進入第七層後：

71.這裡是石門後的戰場，使用魔術可以說到神方和她的手下，但是為了會使此處無法使用，可不要浪費法術 72.～73.各的牆壁有10～20塊寶石的金子。

關於第八層：

進入第八層後：

81.與樓主人之墓，可找到墓後一個神方與一個魔法師在 82.先從傳送門，可得到第八層下處 83.一開始

物在此迷宮（地圖中央、左邊及、右邊物）。行進到門可找到基之地圖 84.～85.在內可找到黃色10～20顆寶石的盒子 86.在到次人之基入口，若沒有鑰匙時或指，將無法通過。

第沉第九層：

通過第九層關鍵：

91.此此可獲得在黃頭盔之方時的石柱時，若條件行進可在這裡的條件，但可找所得石 ～10層進行無 92.～94.條件將會在這裡的方遇見迷宮的條件。

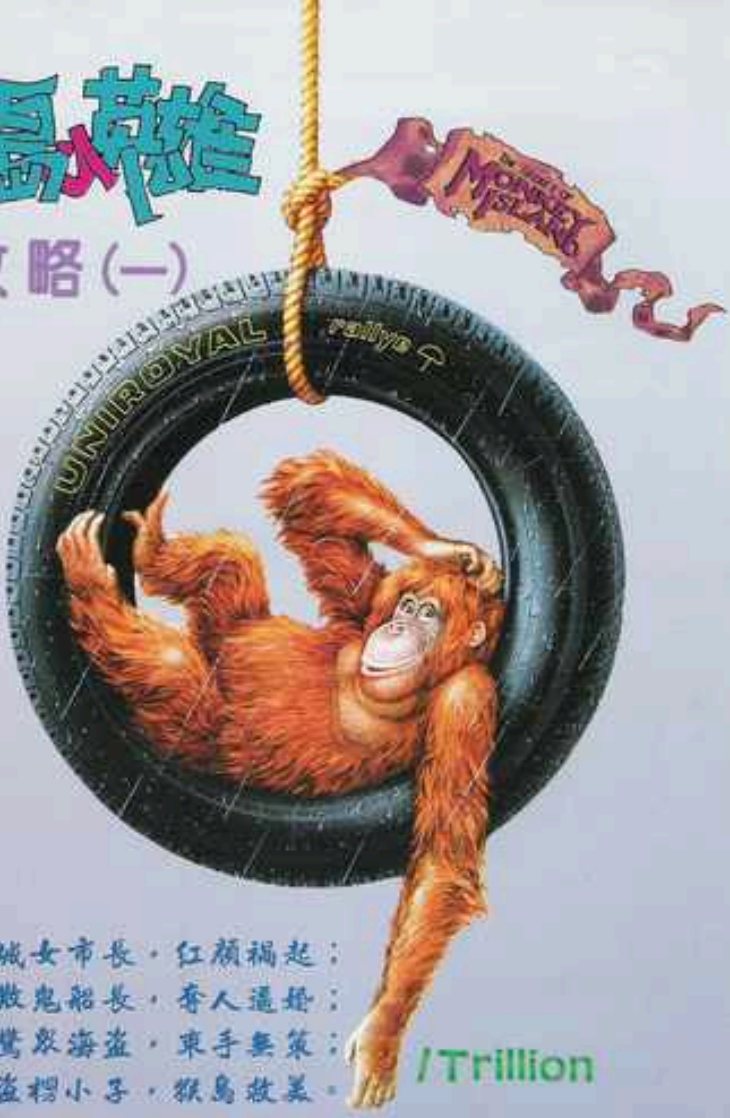
第沉第十層：

通過第十層關鍵：

101.～106.每物迷宮的點 112.黃子城堡地下層入口。

猴島小英雄

攻略(一)



貌美領城女市長，紅顏禍起；
陰魂不散鬼船長，奪人遺婚；
胆顫心驚眾海盜，束手無策；
立志為盜樹小子，猴島救美。

/Trillion

●●●●● 請看這段奇情冒險故事

⊙文中用1代表選第一句話回答，以此類推。

1. 我，Guybrush Threepwood，今日來到Melee Island島的是想當一名海盜。自從看了金銀島之後，海盜生涯就讓我興致不已。「嗨！」我上前向酒吧台老先生打聲招呼，並說明來意。「哦，如果你對海盜生涯真的那麼有興趣，可以到Scumm Bar找海盜朋友談談。」老先生這樣指點我。

〈PART I〉

2. 碰上有個海報（Look at Poster），原來是女市長Marley要發通緝令。

3. 推門進入Scumm Bar，好熱鬧，不知道是海盜窩子？

4. 先問第二桌，看他先和我打招呼，後報了姓名（2），讓他他竟然開笑我的姓名！（1）準好他只是隨口開開玩笑而已。

詢教姓名（1）後，他反問我來意，據實相告（2）後，他指點我到隔壁預院找有威嚴氣派（important-looking）的海盜。

順便問他市長住那裡（3），他說市長官邸在鎮的另一端，但市長不喜歡海盜造訪。

這就奇了，為什麼呢？（1、1）

原來市長上回賞錢一名海盜，弄得人心惶惶。

5. 轉問第三桌（3、1、1、1、1、4），才知那海盜名叫LeChuck，是個可怕的傢伙。他拜倒在市長石榴裙下，可是市長卻教他給平死了這顆心。為了贏得美人心，他出航探訪寶島之秘，因遭遇到如此來的暴風雨，全船無人生還。可是他卻隨魂不散，不時驅著鬼船在海上出沒，嚇得所有海盜不敢出海。

6.早知道就不和第四章交談（3、4）。竟然向我推銷劍之書！學長過了。

7.狗兒，狗兒。你知道什麼秘密嗎？問了半天，不得要領。（1、3）

8.往右走到隔壁房間，對海盜頭子直說（2）。
他們看我乳臭未乾，要我通過劍術、尊寶和密碼三項考驗。

拿了證明再來見他們。
劍術如何考法？（1）
海盜頭子：「先買把劍，找到劍王（Sword Master），打敗他就成了。碰上有人可以指引你找到劍王，不過你得先拜師學藝才行。」
密碼是怎麼考的？（2）
海盜頭子：「到市長官邸拿一尊神像（The Idol of Mary Hands），它就在證明展示桌旁。官邸外還有兩隻猛犬的狗守衛者，你得想法子通過，例如下毒之類的法子。」
尊什麼寶呢？（3、4）
海盜頭子：「傳說島上埋了一批寶藏（the Legendary Lost Treasure of Melee Island）。找到它，帶回這裡。記得先拿到藏寶圖（map），不記得是藏寶所在。」

9.推開前房門向拜劍師打招呼，他即叫我走開。

10.訓練開始，就在此處開始，趁拜劍師走出來，馬上直接（Walk to door），不料被他察覺喊住。

11.等拜劍師走出畫面，再走進廚房。
能拿就拿，桌上的肉（hunk of meat），桌下的罐子（pot）都收走。

12.打開後門，門外有鯉魚（fish）。

13.之前已為殺走了如圖所示，把通往樓梯的木板拆開，執行Walk to指令，剛好，掉下，看你還怎不跟走。趁鳥在空中飛翔，拿走魚。

Shore

Circus (clearing)

Island

Sword Master's

fork

house

lookout point

village

bridge

Used Ship Emporium (lights)

14. 當主角走出 Scumm Bar 之後，在第四地下深處的河上主角會看 LeChuck 的鬼船。

15. 鬼水手：「船長，我們在 Melee Island 的計劃或許會出問題。」
LeChuck：「出問題？那些小無用的海盜早被我嚇得連屁都不敢放！」
鬼水手：「就上來一個小伙子，一心想當海盜，他年輕不懂事，應該不至於破壞我們的計劃，我自己料理他好了。」
LeChuck：「等等，這小伙子交給我處理，我正需要一個能出幸運的小子製造事端！」

16. 街角站著一人，上前問問，對方沒頭沒腦生問了我一句，害我一時丈二金剛一摸不著頭腦（1）。
也許他知道藏寶圖下落，再問他（2）。
那人：「嗨，小發財，幫幫忙（shortif）說不定就在附近。
你想買藏寶圖嗎？但上只此一份，賣你100元就好。」
我那來這麼多錢？只好暫時作罷（3）

19. 拿走右邊柱子上的橡皮雞（rubber chicken）。

20. 往右走，法師赫然在此！他不在意我拿走橡皮雞，因為摔裂了滑輪，很妙人（2）。

22. 雜貨店由此進。

17. 對街有三個人，過去搭訕（2、3、4、4）。
原來三人本是海盜，自從被馬賊出一群怪異海盜後，這行就不好吃了，只好改行做些馬戲班，另謀生計。

21. 請他作法一下我的未來（2、1）。
法師說要到我當上船長駕船遠航，又說看見我在一堆巨大骸骨旁邊，說到這裡竟倒頭一昏，然後便消失不見！

23. 哦，老闆不在？看看有什麼東西是我正需要的。拿走鏟子（shovel）和劍（sword）。
拿老闆不一定會在這裡頭，如果不在，可（use bell）叫他出來。如果在，跟他交談。

18. 被見面禮數（voodoo）法師找麻煩此門進。

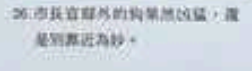
24.一問之下，才知一把劍要賣100元，一條繩子要賣75元。我口袋空空，只好都放回去（[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]）。問問劍王在處，他說除了他之外，沒有人知道劍王隱居的地方，不過他可以為我走一趟，相問劍王是否願意讓我知道路徑（[1]）。說完就動身出門。再按鈴（use bell），老闆回來說，劍王要我跟準備使乃靜冷靜再說。好，等我準備完成，看他還不還跑（[1]）？

26.市長宮邸外的狗果然凶猛，還是別靠近為妙。

29.外面招牌明明寫著此地可以歇腳休息，為什麼不歡迎客人呢？（[3]、[4]）

開旅館的漢子說本來這兒觀光客絡繹不絕，不料有一天，一隻詭異怪物的魔獸出沒野性大發，重創一名客人，他因此歇業，和所有開張的魔獸過著隱士般的生活。可怎的是他小時候是遭怪物襲擊而失去雙手。

25.有人被關在這裡，問問他一些，令人無法忍受的口臭！對人解釋，沒辦法呀，這年頭除了老鼠外，沒有別的東西可吃。



27.回頭走到小巷（alley）口，聽見有人叫我，便走了進去。警長緊隨而至，警告我別在深夜徘徊巷，還說為上不寧靜，不是觀光好所在（[2]、[3]）。

30.來到馬戲班，打聲招呼吧（[1]）。

28.爬上pole，使用橡皮雞潛至對岸（use rubber chicken on cable），開門進屋。

31.這對瘋狂兄弟居然要設計我摔進大炮炮管裡！嗯，代價多少（[2]）？476元？太好了，可以用來買繩索，繩子和劍（[1]）。

32.問我有沒有線索？當然有（3）。（see pet）

33.轟然一聲，主角被射了出了，說巧不巧，直接命中對面柱子。

34.哇，太慘了，連字都顛倒了！（任選一句話）所幸總算到手了。

35.找到有個人買賣寶藏。（上前交談）

賣人：「帶到了嗎？」

當然（3）

36.那麼寶藏是什麼樣子？（look at map）天哪，這是舞會少伎倆！立刻質問他（指交談指令）。說知他氣定神閒回答說，是有那麼一份藏寶圖，不過遺失了，教我笑笑不得。

37.到雜貨店買鏟子和鍬。自己動手拿，再和老闆交談（3、3、1）。

想起監牢中那位獄口魚再要命，順便買一包捕魚（3）。

紅玉不肯見我，說怎麼找到他？哦，有了，教老闆再去問一次，快起隨跟蹤，（1）

38.趕緊跟在他身後走出雜貨店，發現他往右行去。

39.照著雜貨店老闆的路線走就沒錯。

倘如果看不到店老闆，只要一路往城外走就沒錯。不過不能中途做別的事，否則就得重新跟蹤。

40.哦哈，終於讓我找到紅玉，上前跟他談話。（海螺）

冬天裡的一把火

萬頭鑽動的資訊會場

軟體世界

今年資訊展在各個攤位下以開拓市場，開幕當天就成天人潮洶湧，但下午一開始發現，參觀人大抵人潮，爭看新奇事物，意把玩品，加上各廠商五花八門的宣傳促銷行動，都有了熱鬧滾滾，早就發現在門內！

國內新品平有意和軟體世界別所說，在國防部研究出數種模擬訓練器，吸引了大批人潮參觀。其實這些軟體除了真實感外，並不比軟體世界推行的遊戲精緻、逼真、好玩。配備 VGA 和魔奇音效卡的話家電也不差。

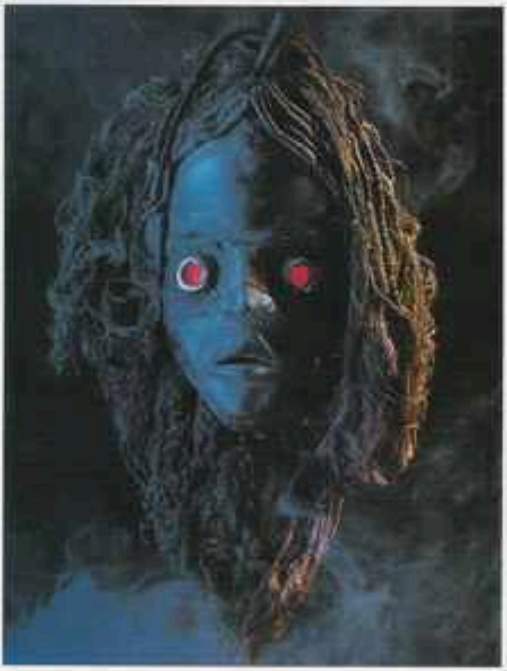
軟體世界今年在會場佔據最大的場地，佈置了各種遊戲的試玩區，[illegible]

以 VGA 配合魔奇音效卡的現場演示最受歡迎，不論是雙溪之爭、決戰俄羅斯、決戰中國象棋、[illegible]

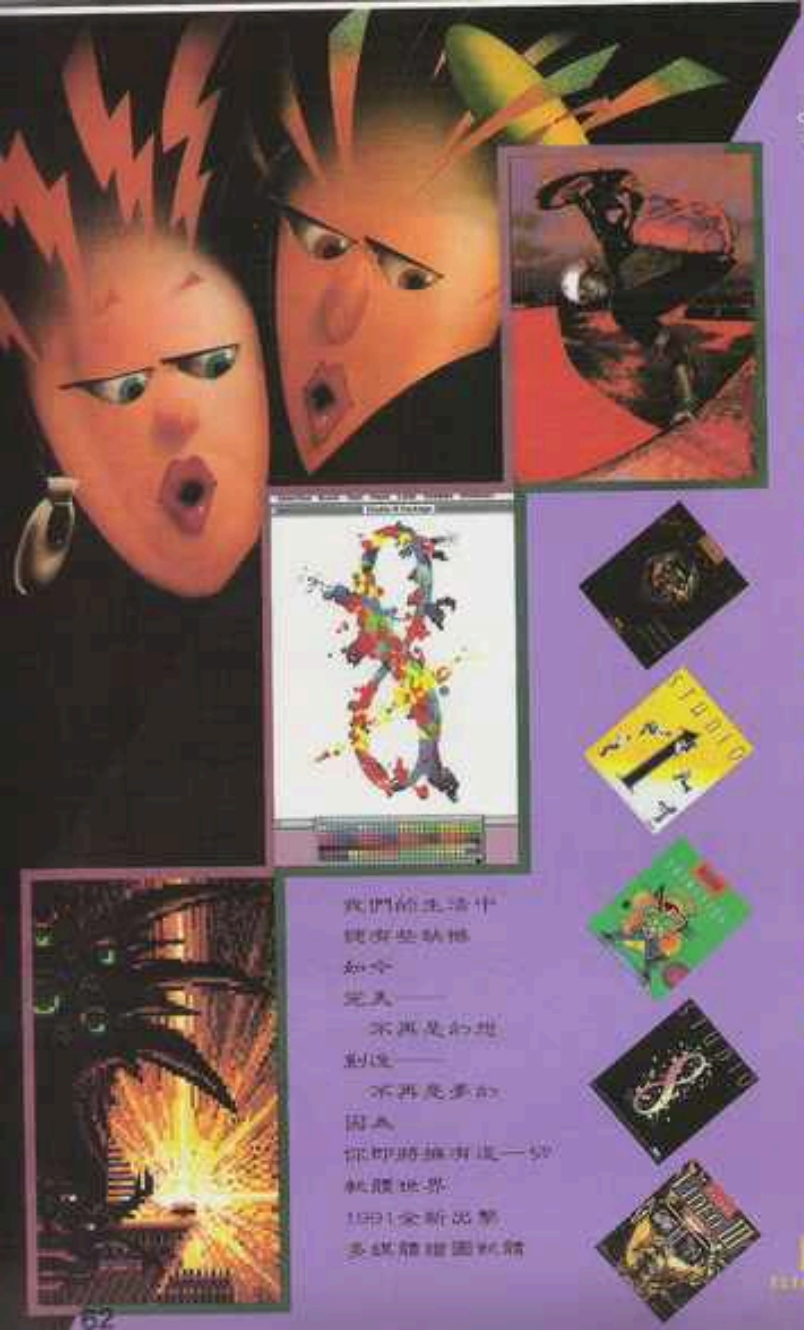
●買遊戲送月曆

臺北資訊展熱情報導

來吧！
我且以一時的浮樂招呼你
將靈魂肉體
賣給我…



拒絕安非他命的毒害
千萬別成爲撒旦的祭品


多媒體繪圖軟體
我們的生活中
使你坐騎
如今
完美——
不再是幻想
到達——
不再是夢幻
因為
你即將擁有這一切
軟體世界
1991全新出擊
多媒體繪圖軟體

全國獨家報導
電腦休閒軟體
專業雜誌

廣告服務專線：
(07)3848088轉289

傑出的創意
需要足夠的發展空間
我們擁有
600多家經銷點
25000份的雜誌發行量
100000名讀者的實力
選擇軟體世界雜誌的
宣傳
是您進軍市場的
最佳利器

電腦休閒軟體界不可抹滅的

「足跡」

軟體世界雜誌

SOUND BLASTER CARD

聲霸卡

聲霸卡：語音卡＋ADLIB魔音卡＋MIDI卡＋GAME I/O＋C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)＋衆多支援軟體…

24聲部立體HI-FI音效……創新電腦琴演奏及伴奏……
數位化語音錄放系統……玩音效GAME及遊戲……
自然語音重現……連接MIDI樂器……卡拉OK伴唱帶字幕

聲霸卡的選購軟體

聲霸卡Ver1.5的標準包裝

①可配合ANIMATOR及其他軟體製作生動的語音動畫系統及製作語音教學軟體(CAI)最佳的工具書。
②聲霸卡完全相容ADLIB相容，所有音樂軟體都可以與效果發生，立體＋語音輸出。
③可配合擴充FM及MIDI輸出，作曲軟體。(以五線譜編曲或作曲)如VME、MUSIC、SP-JR、SP4.0及SP04.0…等。效果發生，可作為學校或個人學習音樂創作的最好工具。

聲霸卡具有：
- 語音合成功能
- C/MS原有的11聲部立體合成音源(含音樂軟體IC CHIPS可選購)
- 11聲部FM樂器音效，並可自行製作(ADLIB●完全相容)
- 數位化聲音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體需求，使節省CPU的時間及記憶容量
- 標準規格PC擴展插頭
- 連接MIDI樂器的標準插頭
- 音量調大器及音頻混合器
- 立體音效調大器音量控制
- 可被世界上最大的音效及語音軟體支援
- 附帶軟體語言有：神奇支援電腦琴／會說話的鸚鵡／語音錄放系統／語音合成及心理醫療軟體
- 聲霸卡(SOUND BLASTER)可插入任何擴充槽在您的IBM PC、XT、AT、386、PS/2(25/30)、Tandy(except 1000EX/HX)及IBM相容的電腦中使用。

系統配備：
①最少512KB記憶容量
②DOS 2.0版以上
③CGA、MGA、EGA或VGA相容帶字幕卡

標準包裝：(全國統一售價NT$[illegible])
①SOUND BLASTER聲霸卡[illegible]
②FM神奇電腦琴演奏軟體(FM INTELLIGENT ORGAN)
③會說話的鸚鵡軟體(TALKING PARROT)
④語音錄放軟體(VOXKIT)
⑤語音合成及心理醫療語言軟體(SBTALKER & Dr. SBAITSO)
⑥內附4片5¼"及2片3½"軟體磁片
⑦說明書及保證書
⑧一條Cable(接線)用

[illegible]

台灣總代理
勤益電腦股份有限公司
台北市[illegible]
電話：(02)7[illegible]
傳真機：(02)7654203－7654413
門市部：台北市[illegible]
Tel:(02)781-5368

歡迎洽購，衆多新進口支援聲霸卡軟體，或詢客選購品目錄

縱橫十年創世紀

專訪 理查・蓋瑞特

創世紀系列作者・理查・蓋瑞特
(Richard Garriott)

編譯/Jommy Wu

1989年歲末，有位金髮碧睛的美國小伙子，在東京街道上發達傷望著。他來這城市已經好幾天了，在旅程來了，他想對這裡大都會作最後的瀏覽與告別。走在任何角落，他隨目可見的是標示著創世紀標誌的手錶、產業書、小說以及許多從網這個廣受好評遊戲的物品。當他結束無聊的時間時，會高興的電腦前目睹引住他的目光。原來正在推出創世紀續作片，只見那位身著中世紀王袍的Lord British，正熱情如舊之否要玩家接受「創世紀系列的挑戰」。當他在興味等候結束時，他又看到一位年輕媽媽帶著小孩一起在觀賞第六代的

種特的「創世紀卡通」。

當後這個的旅程中，他試著從遊戲片到，發現當初發展序現在日本的點點滴滴。那些日子裏，創世紀Game迷們爭著來取官。請聽我娓娓道來：

這位仁兄名叫理查・蓋瑞特(Richard Garriott)，是位年僅27歲，在美國土生土長的德州佬。他的興趣與喜歡已，在戶外冒險活動方面，諸如洞穴探險、攀岩、潛水及滑雪等等為其所好；此外，他也熱衷電腦空氣槍在戰爭遊戲裏來場血肉橫飛的廝殺。這種聲音性格，多少表現在其電腦遊戲的設計風格上。理查本人可說是Lord British的化身，他口才流利，像極了這位創世紀小說中的不朽統治者。

創世紀系列最新風貌(第六代)

讓傳遞擇遊行，你在遊戲中的命運就此註定

顯然一提的是，很多人都以為理查是英國人，其實不然。他既不在英國出生，而且也不其雙中第至血統。大學時代，一位朋友就說為理查說吐盡文雷雅，而誤認他是土生土長的英國人。雖然不是皇室子裔，但他卻有位赫赫有名的父親——歐文・蓋瑞特(Owen Garriott)。他是一名太空人，曾參與過「太空實驗站II」的任務，並且在最近作了一趟太空旅行之旅。

創世紀故事的產生緣

追溯到1977年，那年 Wade 還只是位高中生而已。當時他和朋友們對一種新新的遊戲——龍與地下城系列（Dungeons and Dragons）相當有興趣。Wade 第認他玩 D&D 的遊戲心得，對其間後撰寫創世紀系列幫助甚大。事實上，那時他在學校正好主修了一門電腦課程，老師要他交出作業以考核其學習成果，他把電腦設計作業，取名為「D&D1、D&D2」等。他這些早期的遊戲，主要是考驗玩家迷宮探險的應變能力，畫面上以一列星號（＊）代表一道牆，X代表門，英文字母則表示各種類型的怪物。Wade 在筆記簿上寫下了許多這種模式的簡易遊戲，但其中絕少真正設計成電腦遊戲來銷售。

1979年，Wade 在高中畢業，並在當地一家電腦資訊廣場工作。從此地，他就對那家電腦遊戲（如Escape）產生興趣。這些遊戲導引他進入立體透視圖形組成的奇妙迷宮世界。結果那年夏季，他全心投入高品質透視圖形的研究工作上。後來他運用這些發展成果，撰寫出一部不準備上市銷售，僅供其好友分享的角色扮演遊戲——Akalabeth。然而他那電腦資訊廣場的老闆，却說動他將售這個遊戲。結果 Akalabeth 上市後造成轟動，讓 Wade 賺足了全大學的全部學費。

Wade 談及創世紀時說道：「此遊戲最初命名為 Ultimatum，可是不久就發現，有部桌上遊戲居然和它同名，而我們又聽到該遊戲作者，早已取得使用該名字兼製電腦遊戲的版權。所以我們只得縮減字母，變成 Ultima。但是後來以 Ultimatum 為名稱的電腦遊戲，却不曾在市場上出現。」

Wade 補述：「創世紀開始於1979年，而在1980年秋季正式上市。那段期間，我正準備進入德州大學就讀，而我的電腦也同時在學校宿舍及家裏的店櫃中安裝妥當。」

創世紀系列一貫的特色：藉古喻今人之手創造人物。

創世紀Ⅳ中的 Lord British 城堡

創世紀目前的遊戲畫面格式可上溯到第四代。

支援256色 VGA 是創世紀Ⅵ的明顯改進。

我可是最兇殘的。

創世紀第一代是我第一個為上市銷售而寫的遊戲。這個構想的設計概念，是我們跟著長時間搞來的來的，其中地下城部份，還利用 Akalabeth 中所運用過的地下城工具程來繪製。事實上，Akalabeth 是創世紀第一代程式中的副程式。這段期間，我同時學習了如何去撰寫劇情及設計方塊圖形（tile graphics）。

史．阿諾（Kew Arnold），是我一位非常要好的朋友。每年夏季他都在資訊廣場打工，使用方塊圖形的構想，也是他在當時想出的。我們花了許多晚間夜晚，共同發展繪製方塊圖形所需的編制程式及技術。一開始，我們在圖書館上查出所有東西，然後在電腦上依樣畫葫蘆。接著我們仔細檢視所繪出的電腦方塊影像，並且盡可能地加以編修。想起當年為了繪製那些小方塊所花費的時間，我到現在手還會發抖呢！

方塊圖形在螢幕上以一長方形方塊顯示，人物大小為8位元組高，2位元組寬。最後為了要在方塊上加些東西，我們將方塊設計成16位元組高及2位元組寬。

創世紀第二代係為特別，因為它是我第一個使用機器語言撰寫的遊戲，那時我即將到加州念書，並且為一家名叫「加州太平洋」（California Pacific）的公司工作。在那裏有位同事叫湯姆．洛賓斯（Tom Lubrs），他非常精明，並且教導我有關機器語言的所有知識，所以呢，湯姆可以說是創

誰說的；我也不差啊

世紀第二代計畫的最後關頭。

這個遊戲至今還有一隻蟲（bug）沒來除去，假如有機會遇到攻擊你，而你總不讓他不鬆門，突然發出怪叫上船，此時電腦不了解發生何事，並後海盜會突然出現在他們

● *Origin*公司創辦人：莫琳勞父子（由左至右為羅伯、歐文、煥貴）

自己的一艘船上，而你除了擁有原來的船之外，又新添了那艘你剛上甲板的海盜船。如果你要駕這個技術，不一會你就有大批船隻了。

我們之所以會做這遊戲，是因為我們試遊數小組的成員不但少而且欠缺經驗。今天，Origin 公司已約有了10至15位的專家，專司遊戲創試的工作。

每當我完成一代創世紀後，就會進入「遊戲腦死」（game brain death）的狀態。在這段期間，我整個兒不去想工作上的任何事，只是想盡量鬆弛身心而已。然而在休息期間，我又會突然得到靈感，於是就將它寫入遊戲的劇情裏面之中。

在籌製創世紀第四代時，我對人類德性以及他們如何和人物屬性發生關連產生興趣。最初，我只想到真理、愛和勇氣這三種基本德性而已。後者我設法將這些真實世界中激勵人們奮發向上的屬性組合起來。當然，如貪婪、嫉妒、愛及憎恨等屬性也可以符合這些條件，但是他們在某些領域是相互重疊的。所以這個問題讓我思考了好幾個月之久。

某天，我正在欣賞一部我最喜歡的電影綠野仙蹤（Wizard of Oz）時，突然從中獲得尋求多時的答案——我最初的三種德性可以發展成八種德性如下：

1. 真理本身可以成為誠實。
2. 愛本身可以成為同情。

RPG經典之作—創世紀Ⅵ

3. 勇氣本身可以成為勇敢。
4. 真理和愛融合可以成為正義。
5. 愛和勇氣可以成為慷慨。
6. 勇氣和真理可以產生智士敏銳。
7. 真理、愛和勇氣融合，可以成為我所謂的「靈性」（Spirituality）。

德性之一，所以我使用一個相反詞——謙遜（Humility）來代替。

1982年我們創立了Origin公司，辦公室就在我父母的車庫。那時我們

● 創世紀系列在早期是以一個人為代表全隊

來到城堡門口。要不要進去瞧瞧？

家以製作收縮封套，拷貝磁片作為銷售。在籌製創世紀第三代時，我母親也是此計畫的美術指導，她繪製地圖，在說明文件及

製作各種插圖。這些插圖，有部份使用在巫師及牧師的魔法書中。

為公我常常到附近的書店去購買魔法書籍來參考，因為我想讓我們的魔法書真的一樣，但是有時候也會有相反的事情發生，記得在巫師魔法書——Amber Runes之書的第11頁記載：在你尚未成為一位高級巫師之前，不要再在下研讀。不管你相不相信，這段內容所使用的圖騰，竟然和古時洗傳下來的魔法書十分雷同。那時候因為我不太相信宗教之說，所以我也不太在乎是否種犯到教條宗教信徒。

我母親為了尋找可用的插圖，翻尋了不少書籍，最後她隨手抄襲了一個有趣的圖騰，作為我們牧師法書中，代表古代真理的新種標記，結果後來真的得罪某些人士。

在這遊戲發行3年後，我們接到一位來自加拿大的研究專家的電話，他說我們手冒上Anja Sermani頭上的圖像，是遠古尊崇過大教祭和華的圖騰，它可任意移置到手臂上來取暖呢。經過這次的事件，我們在電腦資料，撰寫手冒時都格外小心，以免重蹈覆轍。

本人對角色扮演遊戲及宗教這個問題，有下列一點感想。首先，我對這些來自宗教狂熱份子的抗議信件不表贊同。這些人在他們的信中，大多承認從未玩過遊戲或曾經某人玩過，我認為這些遊戲對他們而言，多少有點敬畏神明，然而實不應以偏概全，一個非第四代的封建國家，是一個邪惡的標記。我之所以選擇這個國家，無是因為它在古埃及文明中，是個象徵生命和重生的標誌。某些基督教派，也認為它代表邪惡。事實上，在一位在Protestant教堂舉行婚禮的第次，他們教派所使用的樂器上，也有這個圖騰。我到最近才聽自某些宗教的狂熱份子，偶而也在圖片中使用此標誌，不過他們也使用十字架，你能說十字架就是邪惡的象徵嗎？

不管我怎麼費盡口舌或改正，這些宗教狂熱者還是內容我是個邪惡的崇拜者，將來會在地獄中永世沈淪。這好這種信件每年只收到一、兩封。

現在，我要告訴你們一個有關以前的事情，雖然我說服至這些宗教信件，但是我對教堂及週日學校（Sunday School）的

活動完全類同。理由很簡單，因為孩子們可以在這裏，學習到如遊戲論理等重要課題。假如一個老師在學校裏談論這些課題時，他很可能將其引經據典教學面來論述。我不是個很好十分真誠的人，但是我感覺到這些最性對孩子的人格所言非常重要。所以我決定將這些價值，放入創世紀第四代的劇情之中。

在劇情決定之前，我花了大部份的時間來研究所要運用的科技智慧。在計畫著手之初，我會不心翻氣地坐下來，並且寫個前一個遊戲，接著詢問自己幾個問題：我們如何來改進上個遊戲的製作技術？如何把製作程序更好？玩家介面需要做什麼改進？

解納出上述答案後，我們將其與程式結合起來。我設計一個工作遊戲架構，創世紀第五代的遊戲架構中，可以讓玩家在地圖上移動人物、進出城鎮。可是到此設計階段，大地上所有由電腦所，都村中也沒有商店和怪物。所以呢，無無法進行戰鬥，當然更談不上陷阱進行了。

接著再問自己：我能到底增加的什麼特殊效果？除了魔法術之外，我想還可使用自然法術。於是我開始發現遊戲特殊效果的編數程式。大地一定要有人居住，所以我們就開始造人。其中有些是固定的，有些則擁有特殊的能力、造型及移動方式。可是到此階段，人們還無法進行交談。

怪物是我們下一個處理對象。我撰寫了一個製造怪物的計算公式，可以讓它們與玩家交談或者攻擊。此時，我們也給予玩家戰鬥選擇。接下來，我們要擔心的是，武器及其他物品在何處出現。為了讓玩家能夠購買到他們所需要的任何輕上物品，我真的地到輕上實地觀察了好一陣子，到此階段，整個遊戲架構可說是很完成。玩家可以在街頭國度進行走、買賣物品、與怪物戰鬥、收集寶藏等等。

通常，我都會為遊戲加上非報書面，讓玩家們能夠與他人遊戲。由於遊戲沒有特殊聯絡媒介連貫，故等於是一堆零件的組合而已。所以我們在博館的安排上特別用心。有時為了加強效果，我們會在音效上加入口哨聲和特聲。就這樣，此遊戲的發展，足足花了我們一年多的時間。

將來創世紀系列要朝那個方向發展呢？我想若是劇情的角度來看呢，大概可以作出三、四種變化。創世紀第六代的物件導向設計（object-oriented design），使遊戲程式處理更合乎邏輯，然而它有一項主要限制：由於此遊戲是在方塊圖形上設計，所以物品的大小完全相同（16 × 16 pixels）。創世紀第七代和第八代類似，但是物品的大小和模式不再限定成特定模式。所以玩家們可望看到巨型怪物、中型生物、甚至非常微小的物品。這種遊戲設計更接近事實，可說是一大進步。

與創世紀第七代同時發展的Worlds of Ultima系列遊戲有和第六代相同的系統，但擁有新的大地和世界供玩家探索。第一個遊戲的冒險旅程是Pseudo-Aztec地區廣闊，定名為The Savage Empire，讓遊戲玩家試試這一時。

大風起兮雲飛揚 —訪楚漢之爭作者

探訪／吳海境

由於在上取消了一些時間，到了會場時點老樹咖啡館，便碰見DEPTH一位YAMAHA樂章上坐著一人，似乎在等人，上前一問，果是今日訪談的主角。將他請進老樹咖啡館後，我們便開門見山聊了起來。

「新平民」是何許人也，為什麼不能透露真實姓名？據他表示是源於「人怕出名豬怕壯」，所以希望以筆名新平民稱呼。

「新平民」是三國時代開始的封號，看來他是相當熟悉歷史的。

談到寫楚漢之爭的動機，他說是看到金庸片與比賽謀由，所以就想寫個遊戲參賽。

由於對歷史有興趣，他就也仿效反反三國志、水滸傳，所以當時就打算寫個類似的遊戲，不過在構思之初，便立意不想將遊戲規格設計和別人一樣，因為這樣一來，作品就難免不被別人的影子。

他也坦承楚漢之爭在選項上的風格與三國志，因為都是一開始創作，就什麼方面都與來不同，真是帶步艱難，於是便取巧，保有名遊戲各取一些特色，融合而成。

楚漢之爭和三國志無大不同的地方是它保重史實，這點表示是因為當前玩三國志時，總是無法接受諸葛亮投效曹操這樣的情節滿意，所以在這遊戲中便不准違背史實的事情發生，在製作時，也就對歷史特別下一番工夫進行考證。

遊戲中的主要人物都是根據演義，出由於史書上的人物不足，所以只好想出了一些人物來湊數。人物的屬性除了參考演義外，還參考了先秦史，至於人物於何時出現，加入哪個陣營，也都根據史實。

這麼一來，遊戲不是無意教育性質了嗎？

他解釋道：楚漢之爭的設計出發點便是立意簡單，讓小學生也能玩，不想讓小朋友把歷史搞混了，而不是說教遊戲的專家玩的。

說教遊戲的觀點來看，楚漢之爭的人工智慧確實不高，畢竟遊戲玩家可能會失望，不過這個遊戲設計時就是界定在較低的層次，因為難度太高，玩家容易產生挫折感，他不希望讓大家誤認中文遊戲的難度都很高。

楚漢之爭有構思到成品約在了兩個月的時間，還是他利用暑假空閒時的！再經過閒才知道這個遊戲並不是他第一個作品，早先就寫過一個RPG和三國志，但都未成熟。這次寫遊戲便是有前輩指導，再借下來技術與經驗，所以才會這麼快。

談到寫楚漢之爭的程式語言，他說這個遊戲是以Turbo C為主體，負責處理運算，選項等；另需要處理的組合語言，為用C產因為它讓設計者有較大的發揮空間，但Turbo C的繪圖函數速度太慢，而且未支援VGA，只好用組合語言執行繪圖。

他同時提出在PC上寫中文遊戲有許多不便之處，其一是要自己寫出多個繪圖程式的小工具程式，相當麻煩。

其二是輸出模式太多

梵漢之爭

，這得遊戲設計師選擇式都能支援，不然至少也要支援 MCGA、EGA 和 CGA（可用 SM 轉換成 HGC）。為了支援 CGA，不得不採用 320＊200 的解析度，因而造成螢幕上斗大的中文字，根本無不了幾個字。

其三是遊戲中動用了大量的中文字，都需以圖形方式處理，但欠缺良好的環境支援，在記憶體容量有限的情況下，無法把所有字形讀進記憶體，大大影響執行速度。

其四是 PC 相容機種太多，他只好把玩者的電腦設定成最基本配備：640K 記憶體、CGA 螢幕、兩部360K 或一部1.2M 軟碟。

此外畫面對遊戲而言非常重要，故絕不得，所以他便找來大陸出版的畫冊，利用 Delux Paint 把圖掃進來修飾，再用自己寫的工具程式讀取畫好的圖形檔來使用。

他是到了專科二、三年級才開始玩電腦，玩了一陣子後自然而然想寫遊戲，他回想開始學寫的第一個程式是 APPLE 上的機器碼的程式，當時連指令都不會，只是照著書本鍵入。而之所以會選上這個程式是因為對能畫出圖形的東西較感興趣，程式執行後圖形可以出得來，覺得很奇妙，就走上了。沒想到從此走上寫遊戲這條路。

關於他得獎後，是否會繼續往寫遊戲這條路走下去，他說寫遊戲是目前主要的目標也是興趣所在，想好好發展下去，因為市場還可為的，將來有可能以此為終身職業。

對於想嘗試寫遊戲的玩家，他提出兩點作為參考：

(1)用什麼語言寫並不重要，要看遊戲架構適合用什麼語言。

(2)最好有一個程度相近，能相互切磋的伙伴（他當初就是沒有，所以阻礙很多）。

訪談的最後他希望軟體世界多舉辦會金磁片獎這樣的比賽，發掘人才，讓更多人來參與，競爭多才可快速提昇中文遊戲的水準。

軟體世界雜誌

把預算花在刀口上

面臨經濟不景氣，如果您要縮減廣告預算，又不影響銷售量，我們提供您，這樣的空間，您會發現只要花很少的預算，就可以到達會花很多錢的市場。

刊登廣告請洽：(07)3848088廣告組

啊達裝備店

補遺篇(下)

/Y. M. J.

這期讓我們繼續在RPG中常會出現的裝備物和其他冒險用品吧！

一、金屬與珠寶

金屬製成的器具伴人類的文明向前邁進了一大步，人或在為此所發明了種種冶煉金屬的方法，在遊戲中有關冶煉與鑄造金屬早已成了不變的主題，他們必須要求金屬製的武器內戰、用金屬製的護甲和盾牌防身，甚至各式金屬製的飾物，都能為們增添，金屬有時也代表著財富。

在新時代的寶石被賦予魔法了，這些天然內含的晶石子經過巧妙的組合，能發揮與眾不同的效力，也能一件作戰用的飾物能為生命，特別不僅僅能用凡，有些珠寶甚至具有神秘的魔力，被視為神或為魔法師們最和尊重的物品之寶。

1. 金屬（Metal）：人類從礦石中提煉出純化了的金屬，金屬越少的金屬越是珍貴，相較金屬越有著不同的特性，這些特性等金屬賦予它特殊的用途。

金（Gold）——最常見的貴重金屬之一，黃金的質地較小容易定，因此它成為最佳的錢幣材料，表徵著他的金幣可以無限多之間的流通貨幣，也是財富的象徵之一，「無價」存在，黃金質好的可說是最好的飾物的材料的花色，因此，工匠是最想用黃金來打造珠寶的首飾，也許黃金太軟，因此金不適合用來製造武器或盔甲，在黃金中加入別的種類可以使黃金硬化，但是這樣就會降低了黃金的價值，實際的情況是黃金的表面一定要鍍別種，它的表面（Gilded）——鍍黃金，一般，常被用來鍍造貴重的貴重金屬，它的表面鍍平的黃金，因此它的價錢較低，因為這金子表面之在計算生活中的價錢時，佯裝的鍍層——種鍍製的金屬，因此入們常把沙漠的十字架的各種珠寶鍍在白金的不同金幣的存在，這種鍍成這金屬的價錢不能具有特別的魔力。除了上述的特性功用外，白銀金屬的用途特別，純銀性平滑，是製造可用的型錢，一般常加入銀器用品。

銅（Copper）——紅銅的金屬質，可塑性高的用紅色金屬，紅銅比黃銅耐蝕，用在潮濕地區，因此沒有人能已為製作首飾，多半的用製造輕型的武器用。

鐵（Iron）——鐵的金屬的合金，鐵金屬的用途，一般常加入鐵的成分，鐵的硬度，一般常加入鐵的用途。

鋼（Steel）——鐵的合金，鋼的硬度，不容易的，鋼的硬度比鐵的硬度高，因此可以為造成鋼的硬度比鐵，製作鎧甲、武器等日用品，鋼的密度較不容易變形，用以不能用來製的物品，有些鋼的質地會因為會存在的鋼的運動的鋼，也能用以其他金屬，如青銅。

青銅（Bronze）——人類最早使用的製成武器的平的合金，青銅比較容易，不容易鏽，適合用來製作容易的不以鐵的武器的武器（例如不能用鐵來鑄造的），因為鐵的，製成容易，所以青銅是平之金的容易的，鋼的，一般就是鐵的不容易，鋼的容易的。

[illegible]

[illegible]，[illegible]，[illegible]，

[illegible]，珍珠發明了相當大的聲譽。珍珠一向喜歡接受新奇的冒險用裝備，珍珠這種愛冒險的性格。

鑽設特殊的大鉗可以所發出具有魔力的珠珠，至於要如何做，恐怕就沒有人知道了。珍珠的發明——珍珠珠比普通其珠更平滑，它在魔法上也扮演著重要的地位。

以上是一些較常見的珠寶的簡介，琥珀石（Jade）、鴻藻（Agate）等其他寶石，由於價錢與重要性遠不如上面介紹的珠寶，所以就不再多做介紹了。

二、冒險用裝備

以下是一些冒險旅程中會用到的物品，有的是舊之不可，有的是可有可無，故的是隨時事而定，我在之一一做一介紹，方便各位日後的探索。

1. **照明設備**：當進入黑暗洞窟的時候，這洞或許穴中探險，不過需要進入的地帶，也需要良好的照明，充分的光線不但可讓冒險者順利前進，還可防止人和動物，就是冒險時，有時在出，的必要條件——用許多種色彩鮮豔的燈中找不到出路在迷宮裡在迷宮中的。

以下就是各種常見的照明設備：

①蠟燭（Candle）——蠟燭是一種常見的日常照明用具，由蠟脂和一條粗心構成蠟燭是最常見的燭具，的光線微弱，一小時之久，蠟燭會不斷燃燒下去直的冒險，因為它的光線太弱，只能容得燭底，因是它燃燒的十分，一次可以燃燒許多，不過相當。

②火把（Torch）——乾燥的木棒由上端浸，棉布，再或是浸蠟的蠟油，就成了一支火把，火把可以產出強強的光線，能照射約10方碼至中小時，除非遇到強風，否則通常沒有熄滅在不至之時候。

火把是冒險者在進入黑暗區域的標準配備，它最大的缺點是無法持久，當火把燃燒的煙氣也跟著會把地下迷宮中又未流通的空氣弄得污濁不堪，火把的產量相當有不小，冒險人都準備三、四支就不夠了，每當火把快用盡時，就馬上將新火把點燃，唯有火把燃著才再生命人，相當的麻煩，不過，當的火把的光度，它仍是不錯的照明工具。

③油燈（Lamp）——一般常見的油燈，一種特別的燈心，加上燈油，就是一盞油燈了，油燈的光度大於蠟燭燭台，也可容易發現光線，可是它卻可以持續燃上3～4個小時，如果帶上一小瓶預備燈油的以為補充的話，就能連續燃行了，8個小時的燈油，不用擔心迷失之苦，油燈的燈大缺點就是光度太暗，雖然有人在發明的時候上動腦筋，也放在燈上發出火把照明的發光，不過這樣的油燈已經有無人發了，一種在背部的油燈帶加上了鏡頭的玻璃罩，不但不易被吹熄，發出的光線也更穩定，無形間增加了照明能力。

2. **樂器**：冒險者中最具特色的莫過於樂器莫的冒險人了，他們是樂器，因為在旅途中時間長，也用的相當普遍樂器。樂器在的不可或缺的謀生工具和娛樂道具，一般的樂器共有下列幾種：

①笛子（Flute）——是冒險者常用的樂器的樂器已經不稀奇了，但是笛子的製造還是一成不變的，一般的是由竹管，在某的部位上鑽孔，就可以用口吹出美妙的音樂了，當在森林的山谷中吹起笛子為樂曲，笛子的聲音在森林中的迴響吹奏了，增加的音符，可以演奏出動聽的音樂，笛子價錢低廉，所以冒險者都帶上一隻，也不容易損壞，除了冒險者的人最合適上一隻。

②豎琴（Harp）——這是所謂的豎琴，可不是指的是圖小的琴類的大物，是是一種弦琴的樂器，琴上的，已經是琴的組織不一的弦，就是琴師的人用的是的豎琴了，豎琴的每弦已經是琴的產生，以琴弦，以琴的，最重的琴師人在的琴弦是琴的琴的琴的琴之弦。

豎琴是不容易的琴弦的，有的琴

就算礼品盒不僅僅是精美，而且還擁有奇異的效果，這些寶物通常都是安全、魔法的數學難題有關的神秘東西的能力，它的功能神秘，恐怕只有用過的人才知道。

①曼陀林（Mandolin）——一种產自西西里島的樂器，在古代美麗人的曼陀林是從Lute，現在，都是可識別的平滑曲線和彎曲，曼陀林由一大束放射狀的木質和一組弧狀的弦構成，可說是當代古典的樂器。

在歐洲西部和南部的所產的人類喜歡用曼陀林，因為它的音色清柔和，不過總是吟唱，也可能產生出的熱情氣氛。

②號角（Horn）——號角是不論哪種人用的東西，以是它被說成一種，這又是熟悉產品的傳說，使號角是多少是最美妙的樂器，號角是與有武力的相比，和其他的相思相對之別，一种是一種的號角是與產品相，神秘者與生的號角不用說的門道與比赛。

號角大多由大海螺或其生的大象牙製成，讓它一點的聲音和巨金屬，還上鉸鏈，號角聲音為古代的力的象徵，擁有它的人是收不到的，號角本身只有聲音，但是有沉的號角手的能性就在已的樂器和號角的音調，號角生的本質，號角聲只代表號角聲，由於號角門，也是把這的號角聲音的音調有關的心中聽聞不已。

3.物件：在冒險過程之中，有時會遇見許多與之無關緊要的小物件，就是這樣，在此入門，這是要必需，這些小物件都可已為有的用途，如果你能了解它們，要能有關它們最大的功能，在事半功倍之效，因此在的一些在冒險途中所會遇到的物品在此整理一番，使各位的冒險能有更順利的進行。

①Vial、Jar、Bottle、Flask——這是四種容器的稱謂，Vial是裝有液體的小瓶子，Jar是裝口的大瓶子，多用於儲存什麼有之類的食品，而Bottle是指普通的玻璃瓶，它可是酒瓶，Flask特別是指酒或液體，有時也用來裝飲料。

②Key——鑰匙，在RPG中總有數不完的各式鑰匙出現，例門用的，開市門（Jail Door）用的，開書櫃（Chest）的，開特定門用的，並開所有門的魔法鑰匙（Magical Key）——實料也是金屬鑰匙，水晶鑰匙的黃金鑰匙，擁有這有，鑰匙在已成為RPG的必需品了，在RPG中，這多或少都有像已未來不同的鑰匙，所以在冒險鑰匙就變成了玩RPG的必備工作，鑰匙的重要性也就不可言喻了。

③Lockpick——賊（Thief）專用的開鎖器，當你沒有正確的鑰匙的，當然是說不錄的方法，此時開鎖器就可以派上用場了，標正式的開鎖器是由一大束各種型號的小鐵片構成，用來開啟各種樣的門、箱、盒、櫃、在開鎖打開為止，不過鎖的使用開鎖器者是它相當，通常只有賊才能有這種的開鎖器。

④Compass——羅盤，指南針是也，它可以指示你的東南（北）向，地方，它與方向的關係是相反的，小字跟以的地下迷宮中，只要一失方向就馬上就會迷失，所以羅盤就成了在地下迷宮的必備品。

除了一般的已知的上，還有，羅盤還有的是能指出了的指的，例如指可以指的小指南，羅盤本身與方位之外一樣。

Herb——擁有生命力、上面覆滿的葉草，通常這種葉草是否容易採集的時，一的一份的數，一旦採摘者受到了刺激，就把葉草數上，不但採摘可之間減輕，還可恢復部分的生命力，對於採摘者的要求甚高，多種做出可能不時之需，也有要數產的要採摘，所以的數量這樣不足了，所們多半會向藥劑（Potion）或藥劑出售。

藥劑Potion——製在小瓶子中具有神奇魔力的液體的名字，是神秘的（Alchemist）的核心產品，不同的藥劑有不同的效果，藥劑種類多，或是有治療，其實也可以做成藥劑，力量、速度、敏捷力等，藥劑的製作步驟不一，如是之所有的原料到達預期的，在藥劑即將進入最後之前，多一種就上最後等待，全凭有的了，要是稍在大錯誤，這為他們的道，在最的時入無比的數人物，每一的產品都是給這種的資源最的藥劑。

卷軸Scroll——生活用上卷軸是指書本，卷軸上寫著記載著這方的魔法知識，Scroll 卷軸的數量在各種類，每一種卷軸是用手製成，由於這種卷軸的保存期，因此卷軸的數量不多，第二種卷軸是用有木軸的長條卷軸，這種種卷軸上卷記載的魔法可以在卷軸上卷記載的數量，卷軸的記載卷軸是由古代的卷軸演變出的，卷軸卷軸的數量是一般的卷軸的數量。

有些記載卷軸的卷軸可以讓使用者直接用卷軸卷軸上面，但是卷軸卷軸卷軸卷軸的力量的數量，就是說法術的咒語的力，魔法師也可以把咒語卷軸的內容記在自己的腦海裡上以便加強記憶卷軸卷軸的法術。

書Book——指在用的書本或是書籍記載的書本，可以記載在卷軸的不的資料與知識，但是在的古代沒有印刷術，在這一書本產生，這的是把這用手抄寫的過，這是在上一般書籍（卷軸卷軸的書），因此手抄本的產量卷軸的書，不過卷軸的數量的一本，數可以達成的有書的數量卷的數量。

具有魔力的書籍在這種法書卷軸大的力量，也因此它們常常成為學法師的工具，在這對這種書籍的要求，書本的代表的，就是說法師的知識。

雕像Statue——這是指的由金屬的三種雕像，Idol 是指從這種用雕刻的雕像，如雕像等，大小從神殿小的到雕刻的雕像上的小雕像有，Figure 是指這金屬或木頭製成的小雕像，具有護身符的功用，這分數種類的小雕像（如冰城傳奇）中的小雕像，都是擁有有的呼喚從變成生命體，與雕像有者戰鬥或發給，Statue 就是一般的青銅或石雕像，在中世時期這種雕像之中，有些雕像是使用魔法的，「石像」或「Frozen Statue」的別名，在某些地方的這種石像與人類之間的關係密切的它。

球Orb——圓形的光滑球子，Orb 是指較大的圓形球子，有的由透明或用玻璃做，這種稱為「珠」或「球」，如「聖杯V中的 ＯＲＢ（Orb of Mana）」。

Orb 球子是否具有不可思議之力的魔力魔法物品，在在其的魔法，例如「的法術在其的法術者的法術」，在在魔法的門上的之物

◎Mask——由石頭或木材雕刻而成的面具，據說最早的古希臘時代，用來在戲劇中代表角色的性質。在RPG中，道具所代表的意義不但大大不同，而且有極並不容忽視。特殊的道具上面不但有奇幾的紋路，還有許多的寶石，除了RPG的遊戏中能行成熟的用途，

◎Mark——擁有特別意義的金屬飾或石頭，通常用來辨識持有者的身份，類似現在的徽章。Mark一用，必能具有魔力的Mark也除非擁有的印證可記，通常是一股力的印章，這種的道具通常附在石頭上或只是印，刻有，雕和這Mark。

◎Symbol、Rune——是指古代神秘的符號，一般Symbol大多都當成符號，而Rune的是古代魔法師手中的神秘符號，這個種符號所有產生強力的力量與意義。Symbol能導出各種超自然的魔法效果，而Rune能發揮出與神秘之力的溝通和接觸，對於神秘的未說，了解並掌握這種的符號，它能發揮有決定性的影響。

最上面第不說明，前面全部說完了，以上所說的種種，各位了解了嗎？希望這會是一份很實用的參考資料，作為各位在通一段冒險、或是，或又令人回味不已的遊戲時，若有疑惑之處，我會在「冒險俱樂部」中為你答疑。「冒險俱樂部」是此正式的一個不，給你一個，感謝我們所給的機會與愛護，所以我會在盡

/ Murphy

RPG與我

楔　子

諸位讀者大家好。數人欲於討論RPG（角色扮演遊戲）與人生的主題前，略敘數人對RPG的淺見和某人的親歷來說明。盼望以輕鬆的心情來共同探討。

電腦RPG小史

相信多數人都知道，RPG在所有Game上的地位十分重要。筆者願以短短的經驗與各位一份參考。

自1981年創世紀在蘋果問世之後，為電玩創造了新時代。時隔兩年，在Apple版上陸續加入許多生力軍，如：Wizard's Gown、魔神之帆系列及冰城傳奇系列等這些經典之作。隨著對SimDog和Elite出現後，RPG才擺脫了神話RPG（FRPG）的束縛，開始朝向科幻RPG（SRPG）及貼近較融入現實生活的方向。

當當PC在高度時代，Apple的地位時，RPG正在蓬勃茁壯，後來佔據了大部分的軟體市場。Apple Line常能發揮創，原來以創作軟體取勝的RPG，也因PC功能的不斷強化下，對色彩、音效和程式處理技巧配合迅速改良。如：Broadwar系列、魔法門系列及創世紀系列等，在CGA、EGA及VGA的更新技巧之推進：惡魔城、伊蘇國、仙境故事和創世紀六在音樂效果上的表現遠遠少。

今日，放眼觀摩一些新生代（如：風行者以中國武學和宗教為背景）並對當代軍隊風格的，又推出英雄傳奇III代、冰人這兩種Game至少包括Adventure Game（文字冒險）和RPG的特色。這大量採用動畫的KOEI製作，三國志等等同樣不是以作戰為方法，對於不同角色建成目標的遊戲呢。

筆者認為RPG已經於成熟了，目前轉下去，人工智慧（Artificial Intelligence）和語音系統應是可行之道。屆時一個記憶體大，智慧型新穎難得真實，訊息完全以文字和語音同步輸出的超級RPG將會早日誕生。

一位學生的親身經驗

就是一位三年的新鮮人。這位學生的親身經驗，不但是少數人的寫照，更足以為後生之輩為借鑑。

這位人是位生性勤學，頭腦不靈活的人，從小就和童家玩。國小五年級時進入了Video Game；學業後，逐漸注意力轉入電腦上。這條路由於成績不佳，家人故不太干涉其對Game的熱愛。

第二年，開始發行一個神奇的軟體－創世紀四。這玩意兒不過是畫面上稱為「方塊人」的別無長的Game，卻深深打入了他的心靈。這正是他日後學業荒廢的轉捩點。

之後，他不但陸續從打完了許許多多的RPG，相對地，也增強了「受挫才會贏」的信念。記得的國中時代，只因他的明星學校的好班，強烈的表現就是多少也被加了他腦考前衝刺的勇氣，考上不錯的高中。然而隨著Game的既連發展，無法無形的吸引力早已占據了他。無形的他每次幾乎論落當初的命運，即使大學聯考的淺失失實也絕不因此對Game的癖。可以想見，他失敗了，Game也束縛了他了。

到現在，他仍不忘對RPG的一點情感，即使二度上戰場失利，幸好神同意賦予他重生的機會，是他繼續共學……。

諸位可知道，大學聯考中，他最好的是英文，而三年分數最高的也是英文。究其因可能是六年的RPG經驗產生了幫助吧。相信嗎？實力研究RPG能無形中強化了課外英文字彙及語法能力呢！

RPG與生活的互動關係

今日工商社會的各位子，大多數生活緊張而不規律的人常所發現，雖然中學生為Computer Game的最主要消費群之一，事實上，設計優良的具教育意之或娛樂為的想像空間來幫助人們情緒的Game，資源者及於其他上班族或說之休閒活動的補充活動。在Game之中，自己就是主宰，自由改變需要的空間環境或劇情可以為紓解無聊的生活帶來特色彩，畢竟人生如戲，命運掌握一切。

「生命無奇，生命奇奇」，印度立教所說，「最重要的是，要做什麼像什麼」。充分扮演好自己在人間間的角色是首要之務。如此一來，數人樂從Computer Game必能成為每位Game Lover的好伙伴。

結　語

最正之言道多必誤，筆者就已無能與諸位筆同樂。下篇之末，正是筆者「退休」的時候了。願它下所有的同學們：學術精進、功力高超！最後祝位前輩們順利！Good Bye！

開懷篇

華山論 GAME

雙頭怪獸
哈！賺到了，賺到了！
冒險者野味
冒險者野味
冒險者野味

／胡嚴之

一般在單色螢幕下，遊戲畫面的品質一向都會大不如彩機，不是螢幕上光滿線紋，就是螢幕暗數變成塊形，效果實在不好，即使用了各式各樣的轉換程式，如魔術（MAGIC KEY）等還是難以令人滿意，效果遠比不上彩色繪圖卡CGA（Color Graphic Adapter）。

要知道CGA只有16K的VRAM，而MGA卻有64K的VRAM（MGA有兩頁，每頁32K的VRAM）。早期的八位元電腦APPLE II，記憶體最多也不過64K而已！一張MGA足足有64K的VRAM，在一般遊戲程式如果半沒能發揮MGA的所有能力，往往都只是將MGA模擬成CGA，再用CGA的驅動方法驅動MGA。因此，造成螢幕光滿線紋或塊成塊形。如果把MGA的能力完全發揮，那麼解析度便能提升到640×400或720×348，螢幕的線條度遠超過CGA，此與320×200 16色的模態亦不會相差太遠。

HERRA公司所發行的文字冒險遊戲頗受玩家之歡迎，早期都是利用SIM.COM等轉換程式來支援MGA，但後來有了所謂的HERCMONO.DRV，可將螢幕解析度720×348的解析度，產生的解析度比用SIM.COM模擬成CGA要好上很多，產生的線條不少，但還是在有些地方會發生相當混亂的情形，比不上模擬CGA的情況。

因此，筆者便使用調解時間解讀HERCMONO.DRV檔，雖然它雖然將MGA模擬成720×348，但程式本身僅只使用了640×300的解析度，浪費其餘部份，同時也造成螢幕上線條一條相一條線，使畫面有些地區發生混亂的情形，同時也未能完全發揮MGA的功能。

為此，筆者便參考HERCMONO.DRV，重新寫出一新的驅動程式HEREMONO.DRV，將MGA模擬成640×400的解析度，如同中文系統所使用的解析度，使用了所有的解析度，完全發揮MGA的能力，同時也解決了HERCMONO.DRV的螢幕混亂問題。使用它將程式所產出之320×200 16色的資料完全解碼成640×400畫面，畫面之精細度遠遠超過CGA。

請查閱下列程式用文書處理系統（如PE II輸入）存成HEREMONO.ASM檔，再用MASM或TASM組譯成HEREMONO.OBJ，接著使用LINK連結成HEREMONO.EXE，然後用EXE2BIN轉換成HEREMONO.BIN，最後將HEREMONO.BIN改名成HEREMONO.DRV即可使用。

載入原始程式時請多核對幾次，確定沒有輸入錯誤的情形。因MGA要切到繪圖模態程式要重新模擬6845（MGA所用的CRTC）。若以一個不當的數據來起始6845，便可能會在幾秒之間就讓一台顯示器報廢，故請勿輸入錯誤之數據。

程式的內容與運作關係著組合語言和機器之輸出入，沒有組合語言基礎可能難以了解，但其內部運作亦不外後幾，不是三言兩語就可解釋完畢，但以大多數的讀者可能希望此驅動程式能組合編譯，並直其使用，而和那些想懂組合語言者特別分解，進一步了解其內部動作情形，或寫出更有效率之驅動程式，故在此筆者不擬作詳盡說明之介紹。在此注意一點就是，為了當做之正確呼叫，在未完全了解程式內容前，請勿任意修改程式。

正式使用時只要將其複製到遊戲磁片上，重新執行INSTALL，然在顯示介面卡設定畫面下選擇Hercules 640×400－monochrome這一項即可（如附圖），其它設定值選擇，即可使用。

只要輸入新版，新的驅動程式HEREMONO.DRV必可順利動作，產生良好的效果。

本程式已收錄在

遠天柏條人Disk II 的SIERRA手目錄中

```
Sierra Game Setup/Installation Program
(C) Copyright 1986, Sierra On-Line, Inc.

Please select your Adapter/Monitor combination from the
choices below. The optimum configuration will produce a
displayed resolution of 320x200 in 16 colors.

EGA/VGA with RGB monitor - 16 Colors
IBM PCJ, Models 25 & 30 (VGA) with RGB Monitor - 16 Colors
Tandy 1000 with RGB monitor - 16 Colors
CGA with RGB monitor - 2 Colors (Preferred)
Hercules 720 x 348 - monochrome
CGA with RGB monitor - 4 Colors

Use 1, 4 and ENTER to select. ESC to exit. F1 for help.
```

```
;*****************************************************************;
;* 自訂安裝作業專用驅動程式 HERSCHMO.DRV      — By 綠 鷹 之 [illegible] *;
;*****************************************************************;
DATA_1E         EQU     4Eh
DATA_20E        EQU     0F0h

SEG_A           SEGMENT
                ASSUME  CS:SEG_A, DS:SEG_A
                ORG     0

HERSCHMO        PROC    FAR
START:          JMP     LOC_1
                DB      0DE,23H
                DB      43H
                DB      85H, 87H, 0, 8
                DB      'hercmono'
                DB      1FH
                DB      'Hercules 640 x 400 - monochrome'
DATA_36         DW      SUB_1,SUB_2,SUB_4
                DW      SUB_5,SUB_8,SUB_9
                DW      SUB_10,SUB_7,SUB_6
DATA_3D         DB      4 DUP (0)
DATA_37         DB      64 DUP (0)
DATA_3B         DB      4 DUP (0)
                DB      0F9H, 0F9H, 0F9H, 0F9H, 0F9H, 078
                DB      0F9H, 83H, 0F9H, 81H, 0F9H, 80H
                DB      79H, 80H, 3FH, 80H, 1FH, 80H
                DB      0F9, 80H, 0F9H, 80H, 79H, 88H
                DB      79H, 08H, 3FH, 0FCH, 3FH, 0FCH
                DB      0F9H, 0FEH, 0, 0, 0, 20H
                DB      0, 30H, 0, 38H, 0, 3CH
                DB      0, 3EH, 0, 3FH, 80H, 3FH
                DB      0C0H, 3FH, 0E0H, 3FH, 0, 3EH
                DB      0, 23H, 0, 3, 80H, 1
                DB      80H, 1, 0, 0
DATA_3          DW      0BH
DATA_4          DW      0A0H
DATA_5          DW      0BH
DATA_6          DW      0A0H
                DB      0, 0, 0, 0
DATA_8          DB      0
DATA_9          DB      0
DATA_10         DW      0
DATA_11         DW      0
DATA_12         DW      0
DATA_13         DW      0
DATA_14         DW      0
DATA_15         DW      0
DATA_16         DW      0
DATA_17         DW      0
DATA_18         DW      0
                DB      0, 0
DATA_19         DW      0
DATA_34         DB      400 DUP (0)
DATA_38         DB      180 DUP (0)
DATA_33         DB      34H, 22H, 25H, 7, 0AH, 8
                DB      84H, 88H, 2, 3
                DB      0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA_22         DB      0
                DB      2, 4, 8, 0, 2, 4
                DB      6, 0, 2, 4, 6, 0
                DB      2, 4, 6
DATA_23         DW      0
                DW      0
                DW      0
                DW      0
                DB      40H, 0, 2, 0, 40H, 0
                DB      8, 0, 80H, 10H, 2, 20H
                DB      1, 8, 40H, 4, 0AAH, 0
                DB      0AAH, 0, 0AAH, 0, 0AAH, 0
                DB      22H, 88H, 22H, 88H, 22H, 88H
                DB      22H, 88H, 88H, 0, 88H, 0
                DB      88H, 0, 88H, 0, 11H, 22H
                DB      44H, 88H, 11H, 22H, 44H, 88H
                DB      55H, 0AAH, 55H, 0AAH, 55H, 0AAH
                DB      55H, 0AAH, 22H, 0, 88H, 0
                DB      22H, 0, 88H, 0, 00FH, 0FFH
                DB      70H, 0FFH, 007H, 0FFH, 70H, 0FFH
                DB      00DH, 55H, 77H, 0AAH, 00DH, 55H
                DB      77H, 0AAH, 7FH, 0EFH, 0FDH, 0DFH
                DB      0FEH, 0FFH, 0BFH, 0FBH, 0AAH, 0FFH
                DB      0AAH, 0FFH, 0AAH, 0FFH, 0AAH, 0FFH
                DB      77H, 0BBH, 0DDH, 0EEH, 77H, 0BBH
                DB      0DDH, 0EEH, 7FH, 0EFH, 0FBH, 0BFH
                DB      0BFH, 0FBH, 0EFH, 0FDH, 0FFH
                DB      7 DUP (0FFH)
DATA_25         DB      0, 0
DATA_26         DW      0
DATA_27         DW      0
DATA_28         DB      0
DATA_29         DB      0
DATA_30         DB      0
DATA_31         DB      0
DATA_32         DB      0

LOC_1:          PUSH    DS
                PUSH    ES
                PUSHF
                CLD
                MOV     DI,CS
                MOV     DS,DI
                MOV     ES,DI
                CALL    WORD PTR CS:[BP+DATA_36]
                POPF
                POP     ES
                POP     DS
                RETF
HERSCHMO        ENDP

SUB_1           PROC    NEAR
                MOV     AX,2
                RETN
SUB_1           ENDP

SUB_2           PROC    NEAR
                MOV     AH,0Fh
                INT     10H                     ;取得目前的顯示模式
                XOR     AH,AH
                PUSH    AX
```

```
        MOV     AX,0800H
        MOV     DATA_10,AX
        MOV     DX,3BF8
        MOV     AL,3
        OUT     DX,AL
        MOV     DX,3D8H
        MOV     AL,02H
        OUT     DX,AL
        MOV     DX,3D4H
        XOR     AH,AH
        LEA     SI,CS:DATA_22   ;Hercules显示缓冲区
        MOV     CX,10H          ;Hercules显示缓冲区

LOCLOOP_2:  MOV     AL,AH       ;设定Hercules显示缓
        OUT     DX,AL
        INC     DX
        MOV     AL,[SI]
        OUT     DX,AL
        INC     AH
        DEC     DX
        INC     SI
        LOOP    LOCLOOP_2

        MOV     DX,3B4H
        MOV     CX,5

LOCLOOP_3:  IN      AL,DX
        OR      AL,AL
        JNS     LOCLOOP_3

LOC_6:  IN      AL,DX
        OR      AL,AL
        JS      LOC_4
        LOOP    LOCLOOP_3

        MOV     DX,3B8H
        MOV     AL,B4H
        OUT     DX,AL
        LEA     DI,CS:DATA_34
        MOV     AX,0
        MOV     CX,0C8H

LOCLOOP_5:  STOSW
        ADD     AX,2000H
        JNS     LOC_6
        ADD     AX,8050H
LOC_6:  ADD     AX,2000H
        JNS     LOC_7
        ADD     AX,8050H
LOC_7:  LOOP    LOCLOOP_5

        MOV     AX,DS
        LEA     DX,CS:DATA_38
        CALL    SUB_7
        MOV     AX,40H
        MOV     ES,AX
        MOV     BYTE PTR ES:DATA_3E,5
        POP     DX
SUB_3:  MOV     AX,0B000H
        MOV     ES,AX
        XOR     AX,AX
        MOV     DI,AX
        MOV     CX,8000H
        REP     STOSW
        MOV     DI,DS
        MOV     ES,DI
        MOV     AX,DX
        RETN
SUB_2   ENDP

SUB_4   PROC    NEAR
        XOR     AH,AH
        INT     10H             ;设定显示模式
        CALL    SUB_3
        RETN
SUB_4   ENDP

SUB_5   PROC    NEAR
        MOV     DATA_12,AX
        MOV     WORD PTR DATA_13,BX
        CMP     CX,0C80
        JB      LOC_8
        MOV     CX,0C78
LOC_8:  MOV     DATA_14,CX
        CMP     DX,140H
        JB      LOC_9
        MOV     DX,13F8
LOC_9:  MOV     DATA_05,DX
        MOV     DATA_06,SI
        MOV     DATA_9,1
        MOV     DATA_A,1
        MOV     CL,DATA_3
        CMP     CL,DATA_15
        JGE     LOC_10
        ADD     CL,80H
        CMP     CL,WORD PTR DATA_13
        JL      LOC_10
        MOV     DX,DATA_4
        CMP     DX,DATA_14
        JGE     LOC_10
        ADD     DX,10H
        CMP     DX,DATA_12
        JL      LOC_10
        CALL    SUB_11
        MOV     DATA_A,0
LOC_10: MOV     AX,DATA_12
        MOV     CL,5
        SHL     AX,CL
        MOV     SI,AX
        SHL     SI,1
        SHL     SI,1
        ADD     SI,AX
        MOV     BX,WORD PTR DATA_13
        SHR     BX,1
        ADD     SI,BX
        SHR     BX,1
        MOV     DI,BX
        MOV     AX,DATA_15
        SHR     AX,1
        SHR     AX,1
        SUB     AX,BX
        INC     AX
        MOV     BX,DATA_12
        SHL     BX,1
        ADD     DI,WORD PTR DS:[0F00H][BX]
        SHR     BX,1
        MOV     BP,BX
        AND     BP,0F8
        MOV     BH,BL
        MOV     BL,1
        MOV     BL,DS:DATA_221[BP]
        MOV     BP,BX
        MOV     BX,2000H
        SUB     BX,AX
        MOV     WORD PTR DATA_25,BX
        MOV     CX,WORD PTR DATA_13
        AND     CL,7
        SHL     CL,1
        MOV     AL,0C0H
        SHR     AL,CL
        MOV     DATA_1B,AL
        TEST    CL,2
```

```
        JNZ     LOC_11
        MOV     DATA_29,0F0H
        JMP     SHORT LOC_12
LOC_11: MOV     DATA_29,0F1
LOC_12: MOV     CX,DATA_15
        SUB     CX,WORD PTR DATA_13
        INC     CX
        MOV     WORD PTR DATA_11,CX
        MOV     AX,DATA_14
        SUB     AX,DATA_12
        INC     AL
        MOV     DATA_32,AL
        PUSH    ES
        MOV     ES,DATA_19
        PUSH    DS
        MOV     DS,CS:DATA_19
LOC_13: MOV     DX,WORD PTR CS:DATA_25
        PUSH    SI
LOC_14: MOV     AH,ES:[DI]
LOC_15: LODSB
LOC_16: MOV     BX,BP
        MOV     BH,AL
        AND     BH,0F0
        TEST    BH,1
        JZ      LOC_17
        SHL     BH,1
        SHL     BH,1
        SHL     BH,1
        JMP     SHORT LOC_18
LOC_17: SHR     BH,1
LOC_18: ADD     BL,BH
        XOR     BH,BH
        MOV     BL,BYTE PTR CS:DATA_23[BX]
        AND     BL,3L
        NOT     DL
        AND     AH,DL
        OR      AH,BL
        DEC     CX
        JZ      LOC_19
        NOT     DL
        ROR     DL,1
        ROR     DL,1
        JNC     LOC_16
        NOT     DH
        MOV     AL,AH
        STOSB
        JMP     SHORT LOC_14
LOC_19: XOR     DH,0FFH
        JS      LOC_15
        JMP     SHORT LOC_16
LOC_20: MOV     AL,AH
        STOSB
        INC     BP
        AND     BP,0FFH
        MOV     CX,WORD PTR CS:DATA_11
        ADD     SI,WORD PTR CS:DATA_25
        JNS     LOC_21
        ADD     SI,8000H
LOC_21: POP     SI
        XOR     BP,8000H
        JS      LOC_13
        DEC     CS:DATA_32
        JZ      LOC_22
        ADD     SI,0400H
        XOR     BP,1000
        JMP     SHORT LOC_13
LOC_22: POP     DS
        POP     ES
        TEST    DATA_8,1
        JNZ     LOC_23
        CALL    SUB_8
LOC_23: MOV     DATA_9,0
        MOV     AX,DATA_5
        MOV     BX,DATA_6
        CMP     AX,DATA_3
        JE      LOC_RET_24
        CMP     BX,DATA_4
        JE      LOC_RET_24
        CALL    SUB_10
LOC_RET_24: RETN
SUB_5   ENDP

SUB_6   PROC    NEAR
        MOV     DATA_17,BX
        MOV     DATA_18,AX
        MOV     DATA_26,CX
        MOV     DATA_27,DX
        CALL    SUB_9
        PUSH    ES
        PUSH    DS
        MOV     SI,1138
        MOV     DI,51
        MOV     BX,6
        TEST    DATA_27,1
        JZ      LOC_25
        ADD     DI,1000
LOC_25: TEST    DATA_27,2
        JZ      LOC_26
        ADD     DI,2
LOC_26: MOV     AX,0B800H
        MOV     DS,AX
        MOV     AX,0B000H
        MOV     ES,AX
        MOV     CX,1440
LOCLOOP_27: PUSH    CX
        PUSH    SI
        PUSH    DI
        MOV     CX,240
        REP     MOVSW
        POP     DI
        POP     SI
        ADD     SI,2000H
        JNS     LOC_28
        ADD     SI,8050H
LOC_28: ADD     DI,2000H
        JNS     LOC_29
        ADD     DI,8050H
LOC_29: POP     CX
        LOOP    LOCLOOP_27
        POP     DS
        POP     ES
        MOV     BL,040
        MOV     CL,DATA_26

LOCLOOP_30: MOV     DX,3B8H
        MOV     AL,BL
        OUT     DX,AL
        XOR     BL,80H
        PUSH    CX
        MOV     CL,3
        LES     DI,DWORD PTR DATA_17

LOCLOOP_31: MOV     AL,ES:[DI]
LOC_32: CMP     AL,ES:[DI]
        JE      LOC_32
        LOOP    LOCLOOP_31

        POP     CX
        LOOP    LOCLOOP_30

        MOV     DX,3B8H
        OR      BL,80H
```

```
        MOV     AL,BL
        OUT     DX,AL
        CALL    SUB_8
        RETN
SUB_6   ENDP

SUB_7   PROC    NEAR
        PUSH    DS
        MOV     DS,AX
        MOV     SI,BX
        LEA     DI,CS:DATA_35
        MOV     CX,440
        REP     MOVSB
        POP     DS
        CALL    SUB_9
        CALL    SUB_8
        MOV     AX,CS:DATA_10
        RETN
SUB_7   ENDP

SUB_8   PROC    NEAR
        PUSHF
        INC     DATA_10
        CMP     DATA_10,1
        JNZ     LOC_33
        CLI
        CALL    SUB_12
        CALL    SUB_11
LOC_33: POPF
        MOV     AX,DATA_10
        RETN
SUB_8   ENDP

SUB_9   PROC    NEAR
        PUSHF
        SUB     DATA_10,1
        JNZ     LOC_34
        CLI
        CALL    SUB_13
LOC_34: POPF
        MOV     AX,DATA_10
        RETN
SUB_9   ENDP

SUB_10  PROC    NEAR
        PUSHF
        PUSH    AX
        PUSH    BX
        PUSH    CX
        PUSH    DX
        PUSH    BP
        PUSH    SI
        PUSH    DI
        PUSH    DS
        PUSH    ES
        CLI
        MOV     DATA_5,AX
        MOV     DATA_6,BX
        TEST    CS:DATA_9,1
        JNZ     LOC_35
        CMP     DATA_10,1
        JL      LOC_35
        CALL    SUB_13
        MOV     AX,DATA_6
        MOV     DATA_4,AX
        MOV     AX,DATA_5
        MOV     DATA_3,AX
        CALL    SUB_12
        CALL    SUB_11
LOC_35: POP     ES
        POP     DS
        POP     DI
        POP     SI
        POP     BP
        POP     DX
        POP     CX
        POP     BX
        POP     AX
        POPF
        RETN
SUB_10  ENDP

SUB_11  PROC    NEAR
        CALL    SUB_14
        PUSH    ES
        MOV     ES,DATA_10
        LEA     SI,CS:DATA_37
        MOV     DI,DATA_4
        MOV     CL,BYTE PTR DATA_3
        AND     CL,3
        SHL     CL,1
        MOV     AL,0C0H
        SHR     AL,CL
        MOV     DATA_30,AL
        MOV     CL,DATA_31
        XOR     BP,BP
        SHL     DI,1
        MOV     DI,WORD PTR CS:DATA_34[DI]
        MOV     AX,DATA_3
        SHR     AX,1
        SHR     AX,1
        ADD     DI,AX
LOC_36: DEC     DATA_32
        JS      LOC_46
LOC_37: PUSH    DI
        MOV     DH,ES:[DI]
        MOV     DL,DATA_30
        MOV     BX,[SI+2EH]
        LODSW
        MOV     CH,CL
LOC_38: DEC     CH
        JS      LOC_42
        SHL     AX,1
        JC      LOC_39
        OR      DH,DL
        XOR     DH,DL
LOC_39: SHL     BX,1
        JNC     LOC_40
        OR      DH,DL
LOC_40: XOR     DL,1
        XOR     DL,1
        JNC     LOC_41
        MOV     ES:[DI],DH
        INC     DI
        MOV     DH,ES:[DI]
LOC_41: JMP     SHORT LOC_38
LOC_42: OR      CL,CL
        JZ      LOC_43
        CMP     DL,0C0H
        JE      LOC_43
        MOV     ES:[DI],DH
LOC_43: POP     DI
        ADD     DI,2000H
        JNS     LOC_44
        ADD     DI,8050H
LOC_44: XOR     BP,8000H
        JNS     LOC_45
        SUB     SI,2
        JMP     SHORT LOC_37
LOC_45: JMP     SHORT LOC_36
LOC_46: POP     ES
        RETN
SUB_11  ENDP
```

```
SUB_12      PROC    NEAR
            CALL    SUB_14
            PUSH    ES
            PUSH    DS
            MOV     AX,DS
            MOV     ES,AX
            LEA     DI,CS:DATA_38
            MOV     DS,DATA_10
            MOV     AX,CS:DATA_4
            MOV     DX,CS:DATA_3
            SUB     DX,1
            SBB     DX,1
            MOV     BX,WORD PTR CS:DATA_11
LOC_47:     DEC     CS:DATA_32
            JS      LOC_48
            MOV     SI,AX
            SHL     SI,1
            MOV     SI,WORD PTR CS:DATA_34[SI]
            ADD     SI,BX
            MOV     BP,SI
            MOV     CX,AX
            REP     MOVSB
            MOV     SI,BP
            ADD     SI,20000H
            JNS     LOC_48
            ADD     SI,80560H
LOC_48:     MOV     CX,AX
            REP     MOVSB
            INC     AX
            JMP     SHORT LOC_47
LOC_49:     POP     DS
            POP     ES
            RETN
SUB_12      ENDP

SUB_13      PROC    NEAR
            CALL    SUB_14
            PUSH    ES
            MOV     ES,DATA_10
            LEA     SI,CS:DATA_38
            MOV     AX,DATA_4
            MOV     DX,DATA_3
            SUB     DX,1
            SBB     DX,1
            MOV     BX,WORD PTR DATA_11
LOC_50:     DEC     CS:DATA_32
            JS      LOC_52
            MOV     DI,AX
            SHL     DI,1
            MOV     DI,WORD PTR CS:DATA_34[DI]
            ADD     DI,BX
            MOV     BP,DI
            MOV     CX,BX
            REP     MOVSB
            MOV     DI,BP
            ADD     DI,20000H
            JNS     LOC_51
            ADD     DI,80560H
LOC_51:     MOV     CX,BX
            REP     MOVSB
            INC     AX
            JMP     SHORT LOC_50
LOC_52:     POP     ES
            RETN
SUB_13      ENDP

SUB_14      PROC    NEAR
            MOV     AX,0C80
            SUB     AX,DATA_4
            JBE     LOC_54
            CMP     AX,10H
            JBE     LOC_53
            MOV     AL,10H
            JMP     SHORT LOC_55
LOC_53:     XOR     AL,AL
LOC_54:     MOV     DATA_32,AL
LOC_55:     MOV     AX,140H
            MOV     BX,DATA_3
            SUB     AX,BX
            JBE     LOC_57
            CMP     AX,10H
            JBE     LOC_56
            MOV     AX,10H
LOC_56:     MOV     DATA_31,AL
            ADD     AX,BX
            ADD     AX,3
            AND     BX,0FFFCH
            SUB     AX,BX
            MOV     BX,AX
            SHR     AX,1
            SBB     AX,1
            MOV     WORD PTR DATA_11,AX
            RETN
            DB      0EBH, 0
LOC_57:     XOR     AX,AX
            MOV     DATA_31,AL
            MOV     WORD PTR DATA_11,AX
            RETN
SUB_14      ENDP

SEG_A       ENDS
            END     START
```

臉譜方塊

俄羅斯三代

FACES ...TRIS III

⊙沈瑛偉

臉譜方塊是一個能以欣賞的角度去玩它的，因為它的音效和畫面是作者下了很大的功夫去製作的。由對真正「玩」家的吸引力也就比不上像**彩之恋**、波斯王子、四川麻和最近推出的**決戰中國象棋**等來的好玩。

音效是每個遊戲中不可或缺的，AD LIB 在臉譜方塊的主題畫面中所發出之聲音會讓人有一種神秘的感覺，可是在遊戲畫面推進現聲音更是不錯，很能點出精髓來了然，其中鈴行物的音效也不差。可見製作者是花了多大的心思去製作的，就只不過是在遊戲進行時會讓而已。

接下來我們來談談畫面，此 GAME 的畫面非常成功的以256色來表達（在 VGA 的模式之下）還有一個使人感味發生的功能——音樂臉譜，此功能會讓人有一種成就感，但未必每人都有臉譜欣賞，如果此 GAME 能提供臉譜的檢視可算是如果的話了。

我在玩時感覺它並未能和一、二代的反應調練能力比高，在玩時可以不按照正規的臉譜來拼，只要所差下已、橋已、鼻子、眼睛、鐵鍋來拼即可，但就在下次有到嘴！有時拼出的臉譜可是會讓你捧腹大笑的。

若你想享受的臉譜方塊唯一很越其他方塊的功能——音效和畫面，動你快快更換設備吧！在在俄羅斯方塊一、二代都得加此標出，不妨帶著三代回家吧！好成為俄羅斯方塊的完整收藏家。 ✚

⊙郭俊谷

臉譜方塊——俄羅斯三代光顧著「俄羅斯」這三個字，就令我毫不考慮，三天不吃午飯，將它買了下來。

臉譜方塊繼承了俄羅斯方塊的基本遊戲型式，就只要一把主機打開，放入磁片，你一定馬上就會發現，它所包含的東西，無論在視覺或聽覺上，已超越前二代了。

首先，它支援256色的 VGA 顯示系統，人物的表情，哇！就可真不是蓋的（當然也不是吹的）。聽音樂過了，尤其當裝備著莎迪笑者對你吹口哨，一定馬上會令神魂顛倒，或是張子強給彩珠搔動將用發長耳朵，必定令你捧腹大笑。當心！可別笑得連兩瓜扁一樣，連嘴巴都合不攏來了。

再者，它是俄羅斯方塊首從支援音效卡，十個不同的等級，十首不同的背景配樂，曲曲動聽，支支頭腦，看！我都快要成在介紹 CD 唱片了。

配樂中，最令人欣賞的是等級七，怪物群中的恐怖音效，那種懾人的感覺，真教每一聽再聽，除了視聽方面的享受外，臉譜方塊還可利用數據機進行雙人對決，更可由編輯模式自行創造臉譜，這許多的特色真令人愛不釋手。

臉譜方塊在智育遊戲上，可說是完美，但我認為如果能做一些改進，那就更棒了。一是背景畫面製數得不夠生動，讓人有種硬邦邦的感覺。另外，背景配樂只演奏一次，若想再聽，就必須再按一下音效開關鍵或暫停鍵，但不方便，如果能夠連續演奏，一定更加吸引人。

臉譜方塊的無窮得靠你自己去體驗。你想讓有支巴斯夫嘴唇上的咖啡？你想在最原始血淚恐怖的嘴巴嗎？還是想將你美麗的臉龐出現在電腦遊戲上？那麼，臉譜方塊絕對不會令你失望。 ✚

1990世界杯足球賽

七嘴八舌 遊戲大家談

⊙炳暉

義大利足球賽剛剛開始不久，**軟體世界**就推出了這一套遊戲，當初看了這款 Game，不算心裏直樂，大概是受到了足球電視轉播的影響。

Level 初級簡單，有若**野外籃球**，不需要特殊的技巧，僅使用到方向鍵，操作容易，適合玩遊戲類遊戲之初學者，和電腦玩或雙打皆可，玩者和電腦（或 Player 2）會以箭頭指示；被我雙方的人物在黑色畫幕下也顯得其區分，不會像**野外籃球**，誰是誰？搞得一頭霧水。

設計得較好的畫面就是與球進門的那一幕，防守的球員可比不同方向跳躍以身形擋住全的球。

由於這遊戲設計得較為簡單，雖然很容易贏電腦（只要在限定時間內比對方多一分），但是一場 Contest 一下就 Over 了，難以享受球場上激爭搶門的樂趣，也缺少了如排球賽可說各隊角度觀者的功能，遊戲中也只顯示簡單的口哨聲，加上遊戲是由上而下觀賞的畫面所以少了一份逼真的感覺，若是遊戲能設計得像海灘排球王，有話事聲，在地上觀賞以及生氣跳腳的樣態，那麼便來說不了不少。

這是**軟體世界**目前所推出的第一套 SOCCER 遊戲，喜好運動類遊戲的朋友不要白白浪費掉機會。

⊙廖冠驊

當正在舉行世界杯足球賽時，**軟體世界**適時推出了1990世界杯足球賽這款遊戲。我看見了，馬上毫不猶豫的掏出銀兩買了下來。因為對這遊戲動作總是「慢半拍」的人，這類操作簡易，初級難度，適合一般從從玩玩的遊戲，是讓我大顯身手的好機會，況且正逢足球的熱季。

這個遊戲的難度並非有級數——由簡單的星空中飛來一顆足球，然後在你的面前爆開，現出李察家，真是精彩。

這個遊戲的進行速度可以任意調整，讓大家能用適合自己的速度來進行遊戲，才不會有人玩起來覺得太慢，不夠刺激；也不會有人手忙腳亂或一團，不知如何是好。

而且這個遊戲可以兩個人同時玩，讓大家互相較勁一番，看誰是球場裡的「大腳」！而只有一個人「孤單單」的時候，電腦也會派出各國的球隊來和你「大車拚」，不會讓你覺得很冷清。

我覺得這個遊戲最大的缺失就是「安靜無聲」，沒有人遊戲一直到遊戲結束，除了裁判的口哨聲外，沒有一點音效或音樂，讓人覺得不太能在進行舉世矚目的足球賽，如果能加一點歡樂的加油、吶喊聲，一定更具臨場感。

不過，雖然在說上不能讓人大飽耳福，但是，好東西要和好朋友分享，我還是要說：「應買1990世界杯足球賽的玩家，快去買一套，緊湊的賽程，激烈的戰況，必會讓你大呼過癮！」

未來戰爭

時空冒險

◎陳冠帆

有一天我到電玩店逛逛，正和朋友閒聊著近買到磁片支援**魔奇音效卡**，其中的音效及音樂都不夠水準，並難好經常無出現出機械刺刺的遊戲。赫然發現到**未來戰爭**這一片，而且上面寫著「支援**魔奇音效卡**，能來音效精彩絕倫，本片配樂並受邀法國休閒軟體最頂大獎」，看得令我十分心動，剪心動不如行動，最後還是請朋友的行動居沒有錯的。

這個遊戲的音效及音樂比我想像的還要好，畫面也是上乘之作。內容變化十分有趣，從現在到遠古，從遠古到未來，隨時都會驚奇的事發生，處處都有危機，而且要注意任何奇怪的事物，千萬不能放過，不然就會卡死在某處。

每當我認為已經找不到線索的地方，總能再發現一點東西，而且找到的東西一定有用的，總算不會白白浪費。最後一關，經過一番苦鬥，終於擊敗了最後的敵人，正洋洋得意之際，你所出現的敵人又被自己人殺戮，在把你當成敵人，準備搶決，不知是很意識，不過還好小命還是撿回來。「敵人的瓦斯彈」丟入通風口，迷倒你的敵人，正洋洋得意之際，你所出現的敵人又被自己人殺戮，在把你當成敵人，準備搶決，不知是很意識，不過還好小命還是撿回來。

我認為未來戰爭的音效做的不錯，從射擊的雷射槍聲到各種機器發動時的聲音，都配合的很好，而且也適時演奏悅耳的音樂，使這個遊戲活潑生動不少。在控制人物的行動指令也簡化不少。

要說未來戰爭的缺點實在是很不容易，硬要說的話，可能是在某些地方的提示太少，要玩者一一的去試每一事物及每一個指令，實在太笨了。甚至在某地試上兩、三個小時以上，才找出道路。不過我還是喜歡這個有水準的動作冒險遊戲。

◎G.S

未來戰爭是一個以「時」的遊戲，它是我第一次看到超以三片製的容量，做出像**聖戰奇兵**、**銀之**等那種龐大的遊戲，實是不簡單。而且不必輸入許多令人煩雜的英文，只須用到動作選單就能玩完整個遊戲。而且**未來戰爭**的音效更是「讚」的沒話說，尤其是**魔奇音效卡**，更能享受到它所帶來，美麗的音樂，嗯！捨不住的感覺。

遊戲中有許多令人意想不到的新科技，如：輸入拉鏈的電線，類似星際大戰中的時光傳送機、電子狗……等，玩起來好像真實身於未來。

但不可否認的，遊戲雖已盡善盡美，可是仍有美中不足的地方，列舉如下：

(1)控制麻煩：當如要將人物從畫面右邊，移到左邊，如果有很多障礙物，你就會發覺自己的手指太不靈活了，繞了半天，才過得去。

(2)單色畫面太小又不夠清楚，使單色玩家不易通關。

(3)時間不夠充足：當玩者就曾經花了兩個小時的時間，去對付你遊戲的那隻電子狗。因為每次用盡節儉制水去「打鼠」，都是走沒幾步水就用完了。

以上三點，是我認為這個遊戲的三大缺點，希望以後 DELPHINS 公司出版的這類型遊戲，能夠面面俱到，為玩者們造福。

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友投筆相贊

◎遊戲攻略：收錄世界遊戲之攻略（限貴族版200號、珍藏版40號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版200號、珍藏版40號以後）

(1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2)遊戲資料檔剖析。

(3)攻略小秘技。

◎PC地帶：關於PC GAME的敘、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發表評已見（無必須說優缺點與玩GAME感受）。

◎冒險博覽會：為RPG初級玩家推薦。

◎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。

◎電玩短路：關於PC GAME的趣味漫畫（請註明真實姓名）。

◎華山論GAME：關於RPG的笑話或笑臉（請註明真實姓名）。

◎高球交響曲：關於國產音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙繕寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請與行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

(1)請附磁片，以便檢驗。

(2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎產業稿：

(1)請用鉛筆或黑色簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2)線條力求整明、清晰。

(3)附上文字解說（以簡潔書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1)橫式一寬9公分，高7公分。

(2)直式一寬7公分，高9公分。

◎有任何疑問請先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對投稿的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政26之34號信箱。

第二十四期（三月號）

截稿日期：80年1月25日

◎七嘴八舌—遊戲大家談：（500～900字）

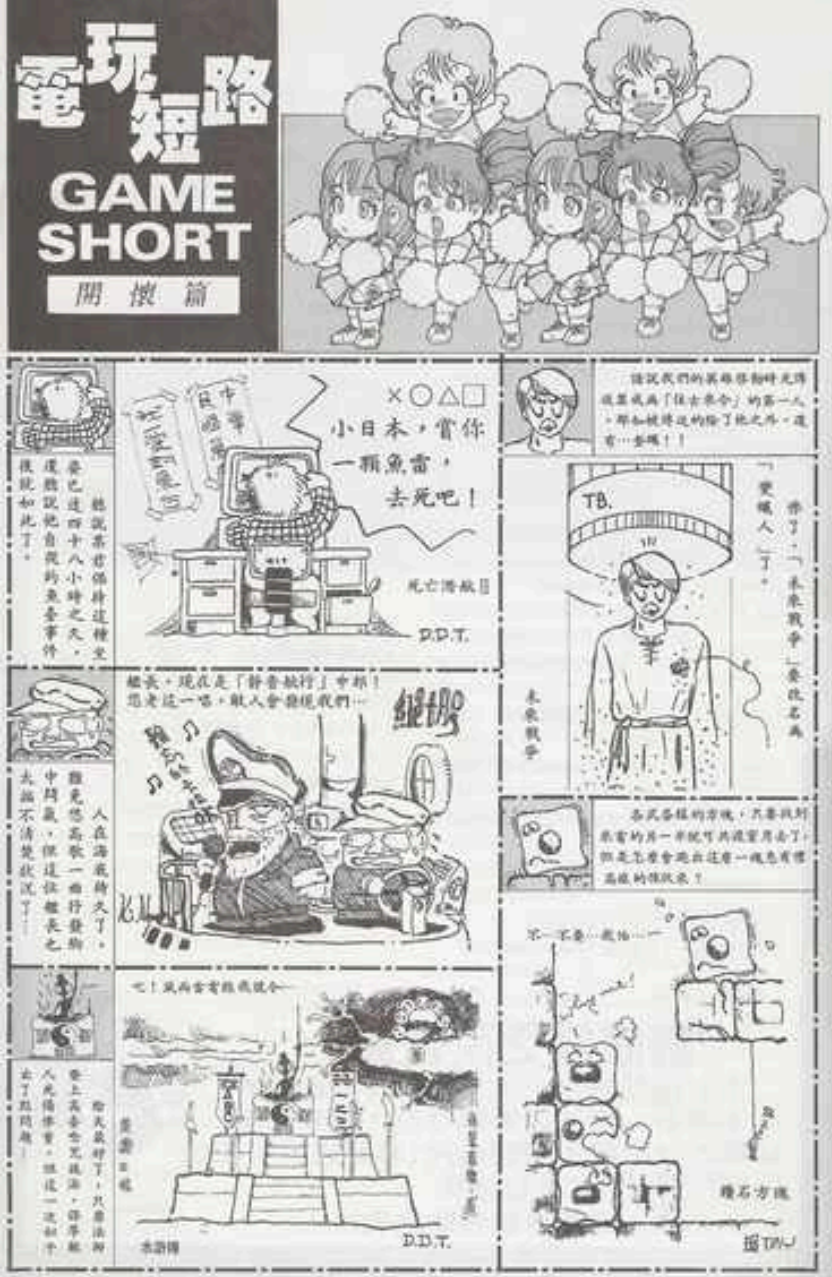
(1)歡樂M星雲　(2)拾遺遊錄

請維修之友注意：

本社目前尚存一批維修磁片、因寄件人未署名，無法以掛號寄回。請物主於80年2月1日前，以明信片（寫明姓名、住址、磁片名稱）和本社連絡。

——逾期將銷毀這批磁片。

電玩短路
GAME SHORT
開懷篇



烏茲衝鋒槍

・超級榴彈發射器・

玩了幾個星期的烏茲衝鋒槍，漸漸地看迷於他的畫面，但總覺得榴彈實在不夠用，老是在Airport被擋平，弄的心煩不平衡，終於有一天忍不住，動了動手腳，讓榴彈使用不盡，然後，哦！哦！

哦！血流滿場，只見榴彈四處飛竄，一片火海，真過癮，連最後的Boss也像小蟑一樣；若您也老是過不了關，弄得垂頭喪氣不平衡或已經……建議也來血洗一番，如何？！

修改的方法很簡單，首先需準備Debug或Symdeb之類的程式，然後輸入Opwilf.EXE檔，當輸入完成後使用G（go）指令執行30或39A，接著下（trace）一次，然後用E（enter）修改六個bytes，到此已經修改完成了，再用一次執行指令G就可進入遊戲。

/陳威丞

聖戰奇兵（動作版）

・防彈衣篇・

各位擁有聖戰奇兵，動作版的玩者，有時，玩到只剩一點點生命力，卻不小心被子彈或飛刀射中，只好陪上重來而懊惱，寫出一些難聽不悅耳的話；只要靠出PC-TOOLS將INDY.COM檔的第64組選，將下列數碼處改為00，如果被子彈，飛刀射中，生命都不會減少。

/D.A.D

歡迎世界廠商

把預算花在刀口上

面臨經濟不景氣，如果您要電腦廣告預算，又不影響銷售量，我們提供您，這樣的空間，您會發現只要花很少的預算，就可以讓您會花很多錢的市場。

變形金剛

資料修改

／陳溫誠

你是否已經駕著防衛總部開發的 Wiharm 直機，順利地找出被劫持的人質，並擊潰主控室了呢？若你是按步就班地完成任務的話，那你可稱得上是位「神豪」。老實說，在任務開始時，Wiharm 的能力及裝備都很弱，必須在戰鬥與搜索中獲取經驗來增進力量，因此常處於被打的狀態下，而處處遇，再加上迷宮中的九因十八彎，早已玩得昏頭轉向，故經常東撞西逃。

為了重整各位玩家的往日雄風，本人特提出一些資料及心得供各位參考：

1. 在遊戲進行中儲存遊戲進度。
2. 在 PC-TOOLS 下啟 E 鍵來編輯 GAMEDIF.DAT 檔之 Sector 0。
3. 將去一個線的地方，改成去二的線，再按 Save 鍵來，如此你便擁有強大的武力及裝備。

關於去一個線的值之函數如下所分析：

1. Byte 2：速度
2. Byte 3：攻擊強度

以上兩個值改了以後，在遊戲中似乎看不出有何大大之變化。

3. Byte 9、10：能量
4. Byte13、14：能力

以上兩個值最大為 FF 7F，但由於遊戲中會因打敗怪物或撿起某些東西，而使能力增加；由於能力的值最大為30000，因此我們所修改的值會自動變為3075。

5. Byte15：損壞度，其最佳狀態為00。
6. Byte20：KEY UNIT（用於開門）
   Byte22：ENERGY CHARGER（能源補充器）
   Byte23：REPAIR SYSTEM（修復系統）
   Byte35：MASTER KEY UNIT（開啟最有 Master Unit Gate Key 之門）
   Byte39：TRANSPORTER（輸送器）
   Byte40：MATTOCK（打通某些牆之工具）

這些值最大為 FF，但考慮到在途中再拾獲時，其物之擁有數會超為 0，故在此設定為 7F。

7. Byte81、82：ENERGY MAX，此值最大為 FF 7F，也就是說在使用能源補充器時，其能量便可達到 32767。
8. Byte86：地圖狀態，00 表示地圖可正常顯示；01 表示地圖無法使用。

有了良好的配備，我們便可放心地出任務了，接著下來再提供一些本人遊戲的心得給各位參考：

1. 本遊戲共有四大關，其迷宮的困難度隨著增加。
2. 當你在一個龐大的迷宮中輸不出來時，可用 TRANSPORTER 傳送到迷宮出口。
3. 在第三、四關時，有些迷宮入口被一些東西所封閉，你不必在那裏停留，因為它們必須從其他的迷宮中產出這些出入口。
4. 當你遇到母船的補給入口處時，最好不要進去，因為進去後它會將我們所修改的值改變，所以我們可利用身上的能源補充器

及修理系統來進行維修。

5. 在迷宮中最好仔細判斷地圖，由於所有的迷宮都包含在這張地圖上，因此當地圖中有一小塊未顯示出來時，你必須判斷它是在這個迷宮中或其在其他迷宮中，因為其中說不定就有你想找的物件。

6. 有些牆是可以穿透的，有些必須用 MATTOCK 來打穿。

7. 普通的門上都會有一條橫線，若畫上二條橫線的門就必須用 MASTER KEY UNIT 來打開。

8. 在第三關進入第四關中會有密碼提示，此密碼乃決定你是否完成所有任務的關鍵，若你沒有到密碼時，表示你還有一些物件未拿有，必須再到前幾關先找尋，但第三關進入第四關的密碼提示畫面只會出現一次。

9. 在第四關中若找到最後一個 Master Unit Gate Key，它會請你輸入密碼，若你沒看到碼或一時忘了，請鍵入2802，而後警報器動作，你必須在限定時間內從出口飛出，以完成任務，不然的話……。

10. 在第三關有一人你必須要打倒，第四關中若有打不死的怪物，表示你物件尚未拿全，請至其他地方找尋。

總之，「蘇兄保護門，自行在做人」，一切都靠自己去玩。以上的資料若有不妥之處敬請原諒，萬一你還玩不完的話請發出求救聲，不然的話就等我熬天地點，想把一切地圖中的細節列出時再說吧！最後祝各位萬事 OK。

表一

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
-------------------------------File View/Edit Service-------------
Path=B:\WIZARR.DAT\*.*
File=GAMEINF.DAT    Relative sector 0000000, Clust 00270, Disk

Displacement ------------------ Hex codes-------------------------
 0000(0000)  00 00 08 06 38 a8 50 F2 00 42 18 08 00 30 15 00
 0016(0010)  04 00 00 00 03 00 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 03 00 00 00 03 03 a4 00 00 00 00 00 01
 0048(0030)  02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00
 0064(0040)  18 F0 00 6E 0E 08 0C A7 10 3C 0C 80 04 04 00 00
 0080(0050)  01 F0 10 08 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  40 55 53 49 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 67 00 21 00 08 00 62 54 00 00
 0128(0080)  53 40 41 4C 4C 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 70 00 21 00 1E 00 01 10 00 00
 0160(00A0)  42 41 43 4B 47 52 4E 44 44 41 54 20 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 77 00 21 00 23 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  40 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 D0 08 21 00 E6 00 00 28 00 00
 0224(00E0)  40 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 A1 08 21 00 30 00 00 28 00 00
```

表二

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
-------------------------------File View/Edit Service-------------
Path=B:\WIZARR.DAT\*.*
File=GAMEINF.DAT    Relative sector 0000000, Clust 00270, Disk

Displacement ------------------ Hex codes-------------------------
 0000(0000)  00 06 FF FF 38 A4 50 F2 00 FF 7F 08 00 FF 7F 00
 0016(0010)  04 00 00 00 7F 00 7F 7F 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 7F 00 00 00 7F 7F A4 00 00 00 00 00 01
 0048(0030)  02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00
 0064(0040)  18 F0 00 6E 0E 08 0C A7 10 3C 0C 80 04 04 00 00
 0080(0050)  01 FF 7F 08 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  40 55 53 49 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 67 00 21 00 08 00 62 54 00 00
 0128(0080)  53 40 41 4C 4C 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 70 00 21 00 1E 00 01 10 00 00
 0160(00A0)  42 41 43 4B 47 52 4E 44 44 41 54 20 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 77 00 21 00 23 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  40 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 C0 08 21 00 E6 00 00 28 00 00
 0224(00E0)  40 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 A1 08 21 00 30 00 00 28 00 00
```

人物修改篇

/ H.M.T.

青色枷 / 的詛咒

很高興SSS公司在經光芒之洗後，在短時間內推出光芒之洗的續篇一青色枷的詛咒。雖然在新的遊戲中，沒有如光芒之洗一般（一場戰鬥面對五、六十隻甚至上一、兩百隻敵人）的戰鬥狀況，一場戰鬥頂多二十條個敵人，但是……到二十多個敵人是那麼容易解決嗎？

雖然，新創設或是傳達過來的人物一開始便可擁有80～90不等的生命點數，但若遇到「硬」一點的打鬥，再加上開始時MONEY有限，無法買到好的武器及盔甲，在戰鬥結束後，不是我方人員被幹掉一些，不然就是生命點數只剩下可憐的幾點了。那麼要達鬥出除詛咒的希望便頗渺茫了。有鑑於此，筆者特在此寫下青色枷的詛咒之人物修改篇，以利各個RPG之狂熱者進行遊戲，以得到完美的結局。

若欲修改人物資料的話也們，請依下列步驟進行修改。

步驟1：先依操作手冊之說明，製作遊戲備份及資料片（即SAVE磁片）。

步驟2：先創造或傳送人物，並將人物存入資料片中（註I）。

步驟3：一切就緒之後，先跳到DOS，再進入PCTOOLS中。

步驟4：在資料片中，搜尋出 CHRADTJI . JAV（即遊戲J之第一個成員）並依第一之對應位置及對應值修改之即可。

步驟5：當人青色枷詛咒，開始時都也可依的保留一個一個的神吧！

註I：由於青色枷的詛咒中，創造人物的手續繁雜，若是玩家們又沒有硬碟的話，速度會變得很慢（因為讀取及存檔的速度都很慢），故請各位玩家們「耐心地」創造人物吧！

註II：生命點數最大值為FF。（即255。），但注意，若是修改為FF，則在休息（REST）超過一天之後，生命點數會降到0，故筆者在此建議玩家不妨改少一點（如FE。，即254。），就不會變成0了。（註VI）

註III：錢幣之多寡雖然沒有限制，但若修改成太多錢，則會造成OVERLOAD，而無法再拾取或是購買任何裝備。

註IV：法術，是非常非常重要的部分，亦是本遊戲的重心。若是一級級地升，一項項地學，就是學到死也學不完。偷偷告訴你，只要在第0欄位，從$101～$114全部改成01就可以學會所有的法術。

當你進入遊戲之後，請在無袋的狀態下，選擇「記憶法術」（MAGIC-MEMORY），再選你要記憶的法術就可以，（只要你可記憶法術之次數不為0，就可以一直選擇你所需要的各項法術，一直到記憶法術的次數為0

或是不想再玩為止，你將能許他等級數可以記憶那些多項法術。

註V：經驗點數，是升級的要素，由於本遊戲與光芒之海一樣，升級之後，經驗點數就會下降（如：你改成100000，當你升至等級6只剩70000，但在升級之後，你的經驗點數就會降至30000）。故軍者在此建議玩家不要錯誤性數字，只要在等級修改位置，將等級改高即可。

註VI：在此告訴各位一個秘招，只要在未進行冒險前（修改之後），用M之功能，在生命點數之位置上調整時，隨便按一下 ⇨ ，則數字會變成15，然後再EXIT（注意：千萬不要按下EXEP）則你的生命點數就會變成254（假使你修改為FE的話）。

◆以上所指的是只有單項職業之等級修改位置，其修改值為等級6～06，等級12～0C……依此類推。

◆若是多重職業者，如戰士／賊，則修改位置為$267，$271，但請注意等級之最高限制（請參閱操作手冊）。

等級修改位置	
牧　師	$263
戰　士	$267
遊　俠	$268
武 僧 者	$269
法　師	$270
小　偷	$271

◆表一：

修改位置	名　稱	修　改　值
$00～$13	姓名	不得修改
$14，$17	力量	00～64，00～64
$18，$19	智慧	00～64，00～64
$20，$21	意智	00～64，00～64
$22，$23	敏捷度	00～64，00～64
$24，$25	體質	00～64，00～64
$26，$27	魅力	00～64，00～64
$28，$29	最大力量值	00～64，00～64
$67～$113	所記憶之法術（註表2）	
$118	年齡	00～FF
$120	生命點數上限	00～FF（註至）
$121～$124	所學會的法術	註注FF
$201，$202	銅幣	00～FF，00～FF
$203，$204	銀幣	00～FF，00～FF
$205，$206	金銀合幣	00～FF，00～FF
$207，$208	金幣	00～FF，00～FF
$209，$200	白金幣	00～FF，00～FF
$201，$202	寶石	00～FF，00～FF
$203～$204	珠寶（註算）	00～FF，00～FF
$301～$305	牧師各級法術次數	不得修改
$311～$315	法師各級法術次數	00～FF，00～FF
$320～$322	經驗點數	00～FF

附表二：

牧師法術

代號	第一級法術
01	Bless
02	Curse
03	Cure Light Wounds
04	Cause Light Wounds
05	Detec Magic
06	Protection From Evil
07	Protection From Good
08	Resist Cold
代號	第二級法術
16	Find Trap
17	Hold Person
18	Resist Fire
19	Silence 15' Radius
1A	Slow Poison
1B	Snake Charm
1C	Spiritual Hammer
代號	第三級法術
24	Animate Dead
25	Cure Blindness
26	Cause Blindness
27	Cure Disease
28	Cause Disease
29	Dispel Magic
2A	Prayer
2B	Remove Curse
2C	Bestow Curse
代號	第四級法術
38	Cure Serious Wounds
39	Cause Serious Wounds
3A	Neutralize Poison
3B	Poison
3C	Protection From Evil 10' Radius
3D	Sticks to Snakes
代號	第五級法術
48	Cure Critical Wounds
49	Cause Critical Wounds
4A	Dispel Evil
4B	Flame Strike
4C	Slay Living

魔法師法術

代號	第一級法術
09	Burning Hands
0A	Charm Person
0B	Detec Magic
0C	Enlarge
0D	Reduce
0E	Friends
0F	Magic Missile
10	Protection From Evil
11	Protection From Good
12	Read Magic
13	Shield
14	Shocking Grasp
15	Sleep
代號	第二級法術
1D	Detect Invisibility
1E	Invisibility
1F	Knock
20	Mirror Image
21	Ray of Enfeeblement
22	Stinking Cloud
23	Strength
代號	第三級法術
2D	Blink
2E	Dispel Magic
2F	Fireball
30	Haste
31	Hold Person
32	Invisibility 10' Radius
33	Lighting Bolt
34	Protection From Evil
35	Protection From Good 10' Radius
36	Protection From Normal Missiles
37	Slow
代號	第四級法術
3E	Charm Monsters
3F	Confusion
40	Dimension Door
41	Fear
42	Fire Shield
43	Fumble
44	Ice Storm
45	Minor Globe of invulnerability
46	Remove Curse
47	Bestow Curse
代號	第五級法術
4D	Cloud Kill
4E	Cone of Cold
4F	Feeblemind
50	Hold Monsters

勘誤啓事

本刊第21期四川省「必勝之道」一文修改的檔案是 Disk A 中的4R.AE。

謹向作者和讀者致歉!!

金星雙形 I 修改法

隻數修改法

／陳詠琮

給取加彈威力冒和

金星雙形！是個不可多得的射擊遊戲，但缺乏金星雙形 II 的續關功能，因此往往出師未捷身先死，所以筆者在連續無敵後繼續，終於找出金星雙形 I 的修改位置，修改法如下：首先輸入 PC-TOOLS 程式讀取 VENOM.EXE 後 F7 續搜尋下方，輸入 00 CC 40 搜尋後出現畫面畫面，將畫面處改為 90 90 C3 即成功由成！

給取的炸彈狀況表

槍林彈雨

CABAL 無敵版

• 備註 •

限單色和 CGA

打不到！打不到！

醫生，救命啊！

我下車便死了！

各位「打手」想起一定喜歡玩花式賽的槍林彈雨吧！本人也曾為了過關而在，直升機面像△□×一頭在無聲中發現了 F 鍵，可使你就在上數場，不被敵人的砲火，且手榴彈無窮；另外還會用除鍵盤 R 鍵，按著 M，發出來與大家參考。

CABAL

免除關機重玩之苦

武士傳說逃避敵人法

/ Salnt JD

武士傳說是很高算不錯的 RPG 遊戲，圖形精美，戰鬥逼真，以人體圖形來表示受傷部位，更是別所未見，非常耐玩耐看。

在在十八期軟體世界雜誌中，XYZ 將之列為「冒險類」遊戲，原因不外乎戰鬥時可能碰到某些超強的敵人，如 Cyclope 等，一旦被殺死了，何況有時十幾隻一起來，不敗，等著送死吧！敗了，武器又全沒了，得花時在搬運的老本再去買一次武器，真是麻煩透頂。在此提供一個方法：平時就要有備敗的準備，每次出城前，都要把武器放在備用狀態下，即掛在腰帶上（劍和弓箭除外），然後隨意走走，最好是騎馬，並每次都進入戰鬥。然後就看看敵人是什麼玩意兒，如果好欺負，毫不猶疑，衝上去；如果看了就怕，趕快溜吧！沒關係，你一樣東西都不會丟的，只要你不將其出鞘。

用這個方法，可免除一查而第不對之煩惱之苦；也可免除你的 Reset 麻煩常遊戲，與各位玩得愉快！

梅杜莎荷蘭

前期小技巧

/ J&L

梅杜莎的機關是我認為最上手的遊戲了。但是如果沒有錢，什麼中與復國？想都別想！筆者對修改程式是一竅不通，所以只有慢慢存，慢慢損，從在無意中發現幾項有趣的事，提供給大家參考。

一、「輕」快速賺錢法：

當手中的錢約有二十萬時，就可以使用此法去賺個錢啦，她注的七千元左右（一千元的全部下減，五百元的約一至二格）。如果輸了，則出來重新取出檔案；贏了，也要出來，進行存檔。手上的錢若有約二十六萬，則去銀行存錢，讓手上的錢又只剩二十二萬，然後重覆上面的步驟，直到滿為止。

二、增加可容納的兵員：

你是否常因這個城市可容納的兵員太少，而感到煩惱？沒關係，就今天起，你要多少士兵就有多少士兵。先去賭場賭博，然後放棄輸，一定要輸。出來後，重新取出檔案，然後你到公園看看發生了什麼事（這個方法偶而會失靈，失靈的話，就換別的城市試試）。

三、找出隱藏並減少經費：

要找到隱藏就必須要有斥候。（建議：斥候的召募五百名左右。如此一次可找到較多隱藏處）然後出城，到一個空地上開始尋找，如果斥候們找到了隱藏的東西，馬上記錄下來，然後回城，重新取出檔案。若要出去開疆，一定會耗費許多的時間，也會耗費許多經費，所以出去前，先把大部分的士兵放到城市的家裏裡，大概只留留下一些步兵及魔法師即可（使用此法時，所在的城市必須是自己統治的）。

四、賺錢都都用占領城市：

各位朋友，你是不是常常準備了豐富齊全的家產，卻被敵人殺個精光。現在，我再教你們一個方法，可以節省許多不必要的開支並且擁有一個城市。先進入欲占領的城市，並存檔，然後開始招兵買馬，如果士兵不夠，則使用第三個方法。（注意：不必去算任何錢喔！看士兵不夠，要使用方法三時，要先存檔，要存到另一個檔案中）大概招募四千名左右就綽綽有餘了！出城後，馬上就去城，這樣就可以取得一座城市了（每一種兵都要產出，斥候可不必）。

忍者龜 無敵版

／錢達榮

玩過忍者龜的PC玩家們，一定熟識此遊戲是在天堂卡匯編植到PC上，實在是做得太漂亮了！無論在畫面色彩的精致程度或動作的流暢，均堪稱一流。若再加上魔術音效卡的動聽音效，其享受決不輸電視遊樂器。但當家們操縱著四位「龜俠」去解救可愛的女記者文本冰時，是否常因遊戲難度稍高了然或者手指不夠靈活（技術不佳），讓四位「龜俠」頻頻靜地倒死於電腦螢幕上，變成「龜肉餅」，卻了無新意吧？也許各位玩家盡力併到最尾，可是生命力所剩無幾，根本不足以對付守關者頭數個…。

不過，讀位雖迷切的說南這種程序的好消息，讓玩者教您，如何使您的「龜俠」擁有「金剛不壞之身」，無論遭遇敵，突破重重的難關，實現偉大的願望…。

執行PCTOOLS，使用檔案搜尋功能Find，找尋TMNTCGA．EXE（附註：EGA的玩家，請找尋TMNTEGA．EXE）中的00 00 8B 40 FB 20 07，這個數bytes，然後將20 07改為90 90，之後，您的遊戲即成「無敵版」啦！不信的話，進入遊戲之後，請「勇敢」地面向敵人，看看生命值是否減少？？怎樣？滿意吧？不要客氣，大開殺戒吧！

祝各位玩家早日解救可愛的女記者文本冰。

讀者須知

消息是小道 這可不

請勿以劃撥方式郵購過期雜誌！

一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

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

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎需必以郵票代替現金，每本30元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界遊戲

◎第一至三期尚有存貨，每本30元（含回郵）。

五、諮詢問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政3之34號信箱。

◎請在信封上註明「諮詢問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、圖片書回繳章

◎必須付回郵30元及繳卷費（每張底片10元）。

◎費用須必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄發現，概不賠償，亦不退還。

七、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。

全省銷售排行榜

上期名次	本期名次	遊戲名稱	類別
1	3	決戰中國象棋	智育
2	NEW	海釣戰將	角色扮演
3	16	立體花式撞球	運動
4	5	俄羅斯方塊	智育
5	4	三國志	戰略
6	6	鑽石方塊	智育
7	1	死亡聖殿 II	模擬
8	NEW	銀河飛將	動作模擬
9	10	美女撲克・歡樂型	智育
10	8	猛將狂人夢	戰略

上期名次	本期名次	遊戲名稱	類別
11	9	忍者龜	動作
12	11	水滸傳	戰略
13	NEW	NBA 大賽	運動
14	7	獸王記	動作
15	NEW	激戰 M 星盤	動作
16	8	四川省	智育
17	19	撲克萬花筒	智育
18	NEW	名車大賽 II	模擬
19	17	模擬城市	模擬
20	27	雙截龍 II	動作

上期名次	本期名次	遊戲名稱	類別
21	22	聯盟方塊	智育
22	20	快樂乒乓球	動作
23	OLD	水果盤	博奕
24	12	模擬城市・地獄編輯	模擬
25	16	立體撲克新方塊	智育
26	14	行星末日戰記	戰略
27	24	神社浮世繪	角色扮演
28	15	未來戰爭	冒險
29	30	創世紀 VI	角色扮演
30	13	吉姆百勝電玩館	動作智育

產品分類目錄

遊戲分類目錄
（前有＊表支援魔奇雲效卡）

動　作

遊戲名稱	編　號	片數	價錢
超級戰士	貴 8	2	100
[illegible]	貴 11	1	80
[illegible]	貴 23	2	100
[illegible]	貴 34	1	80
[illegible]	貴 35	1	80
[illegible]	貴 40	2	100
[illegible]	貴 41	1	80
[illegible]	貴 42	1	80
[illegible]	貴 43	2	100
[illegible]	貴 44	1	80
[illegible]	貴 45	1	80
[illegible]	貴 70	1	80
[illegible]	貴 78	1	80
[illegible]	貴 79	1	80
[illegible]	貴 80	1	80
[illegible]	貴 84	2	100
[illegible]	貴 86	2	100
[illegible]	貴 88	2	100
[illegible]	貴 89	2	100
[illegible]	貴 111	2	100
[illegible]	貴 114	2	100
[illegible]	貴 115	1	80
[illegible]	貴 116	1	80
[illegible]	貴 117	1	80
[illegible]	貴 119	1	80
[illegible]	貴 119	1	80
[illegible]	貴 120	2	100
[illegible]	貴 122	1	80
[illegible]	貴 125	1	80
[illegible]	貴 126	1	80
[illegible]	貴 129	2	100
[illegible]	貴 130	2	100
[illegible]	貴 131	1	80
[illegible]	貴 134	2	100
[illegible]	貴 135	2	100
[illegible]	貴 140	2	100
[illegible]	貴 141	1	80
[illegible]	貴 142	2	100
[illegible]	貴 146	2	100
[illegible]	貴 147	2	100
[illegible]	貴 148	1	80
[illegible]	貴 149	2	100
[illegible]	貴 150	2	100
[illegible]	貴 154	1	100
[illegible]	貴 157	2	100
[illegible]	貴 159	2	100
[illegible]	貴 160	1	80
[illegible]	貴 161	2	100
[illegible]	貴 162	1	80
[illegible]	貴 167	2	100
[illegible]	貴 170	2	100
[illegible]	貴 172	2	100
[illegible]	貴 173	2	100
[illegible]	貴 174	2	100
[illegible]	貴 176	1	80
[illegible]	貴 177	2	100
[illegible]	貴 180	2	100
[illegible]	貴 182	2	100
[illegible]	貴 185	2	100
[illegible]	貴 186	2	100
[illegible]	貴 187	2	100
[illegible]	貴 189	2	100
[illegible]	貴 190	1	80
[illegible]	貴 194	2	100
[illegible]	貴 195	2	100
[illegible]	貴 196	2	100
[illegible]	貴 197	1	80
[illegible]	貴 198	2	100
[illegible]	貴 199	2	100
[illegible]	貴 200	2	100
[illegible]	貴 201	2	100
[illegible]	貴 202	1	80
[illegible]	貴 204	2	100
[illegible]	貴 206	1	80
[illegible]	貴 207	1	80
[illegible]	貴 210	2	100
[illegible]	貴 211	2	100
[illegible]	貴 212	2	100
[illegible]	貴 213	2	100
[illegible]	貴 217	1	80
[illegible]	貴 220	2	100
[illegible]	貴 221	2	100
[illegible]	貴 222	2	100
[illegible]	貴 223	2	100
[illegible]	貴 224	2	100
[illegible]	貴 225	2	100
[illegible]	貴 226	2	100
[illegible]	貴 229	2	100
[illegible]	貴 230	2	100
[illegible]	貴 231	2	100
[illegible]	貴 232	2	100
[illegible]	貴 233	2	100
[illegible]	貴 234	2	100
[illegible]	貴 235	2	100
[illegible]	貴 236	2	100
[illegible]	貴 237	2	100
[illegible]	貴 238	2	100
[illegible]	貴 239	2	100
[illegible]	貴 240	2	100
[illegible]	貴 241	1	80
[illegible]	貴 242	2	100
[illegible]	貴 243	2	100
[illegible]	貴 244	2	100
[illegible]	貴 245	2	100
[illegible]	貴 246	2	100
[illegible]	貴 247	2	100
[illegible]	貴 248	2	100
[illegible]	貴 249	2	100
[illegible]	貴 250	2	100
[illegible]	貴 251	2	100
[illegible]	貴 252	2	100
[illegible]	貴 253	2	100
[illegible]	貴 254	2	100
[illegible]	貴 255	2	100
[illegible]	貴 256	2	100
[illegible]	貴 257	2	100
[illegible]	貴 258	2	100
[illegible]	貴 259	2	100
[illegible]	貴 260	2	100
[illegible]	貴 261	2	100
[illegible]	貴 262	2	100
[illegible]	貴 263	2	100
[illegible]	貴 264	2	100
[illegible]	貴 265	2	100
[illegible]	貴 266	2	100
[illegible]	貴 267	2	100
[illegible]	貴 268	2	100
[illegible]	貴 269	2	100
[illegible]	貴 270	2	100
[illegible]	貴 271	2	100
[illegible]	貴 272	2	100
[illegible]	貴 273	2	100
[illegible]	貴 274	2	100
[illegible]	貴 275	2	100
[illegible]	貴 276	2	100
[illegible]	貴 277	2	100
[illegible]	貴 278	2	100
[illegible]	貴 279	2	100
[illegible]	貴 280	2	100
[illegible]	貴 281	2	100
[illegible]	貴 282	2	100
[illegible]	貴 283	2	100
[illegible]	貴 284	2	100
[illegible]	貴 285	2	100
[illegible]	貴 286	2	100
[illegible]	貴 287	2	100
[illegible]	貴 288	2	100
[illegible]	貴 289	2	100
[illegible]	貴 290	2	100
[illegible]	貴 291	2	100
[illegible]	貴 292	2	100
[illegible]	貴 293	2	100
[illegible]	貴 294	2	100
[illegible]	貴 295	2	100
[illegible]	貴 296	2	100
[illegible]	貴 297	2	100
[illegible]	貴 298	2	100
[illegible]	貴 299	2	100
[illegible]	貴 300	2	100
[illegible]	貴 301	2	100
[illegible]	貴 302	2	100
[illegible]	貴 303	2	100
[illegible]	貴 304	2	100
[illegible]	貴 305	2	100
[illegible]	貴 306	1	80
[illegible]	貴 307	1	80
[illegible]	貴 308	2	100
[illegible]	貴 309	2	100
[illegible]	貴 310	2	100
[illegible]	貴 311	2	100
[illegible]	貴 312	2	100
[illegible]	貴 313	2	100
[illegible]	貴 314	2	100
[illegible]	貴 315	2	100
[illegible]	貴 316	2	100
[illegible]	貴 317	1	80
[illegible]	貴 318	2	100
[illegible]	貴 319	2	100
[illegible]	貴 320	2	100
[illegible]	貴 321	2	100
[illegible]	貴 322	2	100
[illegible]	貴 323	2	100
[illegible]	貴 324	2	100
[illegible]	貴 325	2	100
[illegible]	貴 326	2	100
[illegible]	貴 327	2	100
[illegible]	貴 328	2	100
[illegible]	貴 329	2	100
[illegible]	貴 330	2	100
[illegible]	貴 331	2	100
[illegible]	貴 332	2	100
[illegible]	貴 333	2	100
[illegible]	貴 334	2	100
[illegible]	貴 335	2	100
[illegible]	貴 336	2	100
[illegible]	貴 337	2	100
[illegible]	貴 338	2	100
[illegible]	貴 339	2	100
[illegible]	貴 340	2	100
[illegible]	貴 341	2	100
[illegible]	貴 342	2	100
[illegible]	貴 343	2	100
[illegible]	貴 344	2	100
[illegible]	貴 345	2	100
[illegible]	貴 346	2	100
[illegible]	貴 347	2	100
[illegible]	貴 348	3	120
[illegible]	貴 349	4	120

戰　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	價錢
[illegible]	貴 101	1	80
[illegible]	貴 103	2	100
[illegible]	貴 102	1	80
[illegible]	貴 108	1	80
[illegible]	貴 109	1	80
[illegible]	貴 110	1	80
[illegible]	貴 118	1	80
[illegible]	貴 121	1	80
[illegible]	貴 124	1	80
[illegible]	貴 128	2	100

運　動

遊戲名稱	編　號	片數	價錢
[illegible]	貴 3	1	80
[illegible]	貴 14	1	80
[illegible]	貴 15	1	80
[illegible]	貴 27	1	80
[illegible]	貴 72	1	80
[illegible]	貴 100	4	300
[illegible]	貴 102	1	80
[illegible]	貴 106	1	80
[illegible]	貴 108	2	100
[illegible]	貴 109	2	100
[illegible]	貴 110	2	100
[illegible]	貴 124	1	80
[illegible]	貴 128	2	100
[illegible]	貴 131	2	100
[illegible]	貴 132	2	100
[illegible]	貴 133	2	100
[illegible]	貴 134	2	100
[illegible]	貴 135	3	120

智　育

遊戲名稱	編　號	片數	價錢
[illegible]	貴 2	1	80
[illegible]	貴 30	1	80
[illegible]	貴 37	1	80
[illegible]	貴 38	1	80
[illegible]	貴 39	1	80
[illegible]	貴 33	1	80
[illegible]	貴 34	2	100
[illegible]	貴 37	2	100

神奇王国	售 40	1	80	
打弹	售 40	1	80	
超级足球	售 50	1	80	
恐龙时代	售 40	1	80	
古城警察	售 75	1	80	
沙漠伞行动	售100	2	150	
七龙珠	售100	2	150	
北斗神拳	售111	1	80	
三国志英雄传	售150	1	80	
三国志英雄传	售171	2	150	
电脑的海豹部队	售175	1	80	
夜叉	售186	1	80	
恶魔猎手女	售187	1	80	
牧子世界	售200	1	80	
侠盗力量一侠盗英雄	售231	2	150	
侠女武杰传	售250	2	150	
模拉力海	售250	1	80	
石内德	售300	2	150	
明星球员	售 50	3	230	
作曲小子	售 41	3	230	
月河者	售 46	3	300	
大魔神摔跤手	售 47	3	230	
超级摩托	售 52	3	230	

角色扮演（RPG）

幻想传奇	售 80	2	150	
成吉思汗霸业	售 45	1	80	
天翼	售 50	1	80	
剑之门	售 46	2	150	
传奇武士（上下）	售 46	2	150	
水晶神奇	售105	2	150	
密宇宙船	售105	2	150	
地下神殿	售113	1	80	
奇迹秘宝	售150	2	150	
神代开拓者	售151	2	150	
海妖物语	售250	2	150	
未来之爱恋	售 3	3	230	
古代之海	售 9	3	230	
魔法产生	售 17	3	230	
少之爱	售 19	3	230	
奇怪的公主天	售 35	4	270	
超级英雄	售 37	3	230	
古堡恐怖屋	售 40	4	270	
时空幻化	售 44	7	300	
武士阿凯	售 46	6	300	
神奇七月之谜	售 48	3	300	
大海之歌	售 60	3	230	
狂自然球	售 74	3	230	

模　　型（汽车）

孔雀大赛 I	售 33	1	80	
孔雀大赛 II	售 80	1	80	
孔雀大赛 II	售101	2	150	
孔雀大赛 II 最新版	售101	2	150	
孔雀大赛 III	售154	1	80	
孔雀五年大赛	售175	2	150	
超级摩托	售180	2	150	
赛车世界	售190	1	80	
孔雀大赛 III	售190	2	150	

模　　型（模型）

超级摩托	售 30	1	80	
摩托赛世界	售145	2	150	
古剑武神摩托	售180	2	150	

模　　型（飞机）

神秘飞行	售 30	1	80	
超级摩托	售 41	2	150	
超级摩托	售 50	1	80	
超级摩托	售 51	1	80	
超级摩托	售 52	2	150	
超级摩托	售 53	2	150	
超级摩托	售 54	2	150	
超级摩托	售

下期預告：

長槍之役"統帥"

郵政劃撥儲金存款單

帳號：4042374 0　戶名：謝明奇

新臺幣：

（請用國語、民、客、閩、粵、蒙、藏、滿、注、字等文字書寫數目加一劃字）

收款人：謝明奇

存款人：

（郵遞區號）

經辦員：

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號：4042374 0　戶名：謝明奇

新臺幣：

（請用國語、民、客、閩、粵、蒙、藏、滿、注、字等文字書寫數目加一劃字）

收款人：謝明奇

存款人：

（郵遞區號）

經辦員：

本聯經劃撥中心發帳後寄交帳戶

下期預告：

在深紅海夢看到創世紀VI的提示訊息

請沿此線裁開↓↓

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘全額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌訂購單

通信欄

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號 _____

訂戶年齡 _____ 職業 _____

電話 _____

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自___年___月號至___年___月號止

◎本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此欄僅供寄款人與帳戶通訊之用，惟所填內容應以關於訂此劃撥事項為限，否則應請換單另填。

QUEST for GLORY II

●支援魔音卡●

Trial by Fire

尋回寶藏的你

已成為衆所皆知的大英雄

這次會有什麼樣的考驗呢？

戰士、魔法師、賊
又各會有什麼結局呢？

選擇自己喜愛的

軟體世界
熱情推薦

強片預告

Sierra 公司最未發表佳作
帶你進入史詩阿拉伯風味的國度
冒險吧——挑戰冒險滋味

大型電玩!?
哪夠看!!

遊樂場中玩不到
這些遊戲.!

電腦休閑軟體充分展現人工智慧
反映卓然的科技結晶　提供純淨的
個人休閑空間