Professional Magazine for IBM PC Games
PC Game 最新情報
NT$60元 HK$25元

軟體世界

10-

32
1991年11月號

亞洲電腦

32位元電腦
多了彩色螢幕
硬式磁碟機
價格不變！

F33SV

一家售出
全省服務

每一機種出廠
都必需經過72
小時自動化嚴
格熱機測試，
符合美國FCC

新機上市

UL標誌合格標
準，與IBM技
術授權，相容
性佳。

進行證書
台灣市場
Advanced
Dungeons&Dragons
異域之門

[illegible]

[illegible]

[illegible]

軟體世界

剛剛獲得第二屆金磁片獎亞軍的三維外傳，已經完成修改，當機出片！

軟體世界（智冠科技）自成立以來，除了致力於引進國外優良遊戲以饗國人，更積極從事中文保護軟體設計生根工程。第一屆金磁片獎作品在三國演義推出後，中文玩家熱烈的掌聲給予軟體世界極大鼓勵，但軟體世界不敢自滿，反而火速推出三維外傳回饋海內中文玩家，更不讓外國人專美於前（見P.17）。

1·9·9·1

11月號

〈NEW FILES〉

1 黃沙之門 (Gateway to the Savage Frontier)
4 新宇宙傳奇 I (Space Quest I ; Roger Wilco in the Sarien Encounter)
6 明星棒球 (Tony LaRussa's Ultimate Baseball)
7 墓誌仙境 (The Manhole)
8 銀河飛將 II (Wing Commander II ; Vengeance of the Kilrathi)
10 小鬼當家 (Home Alone)
11 幻想空間 V－美艷綺麗與鴛鴦 (Leisure Suit Larry V ; Passionate Patti Does A Little Undercover Work)
12 納粹飛行秘史 (The Secret Weapons of the Luftwaffe)
14 刺武士 (Blade Warrior)

〈強片預告〉

15 警察故事III－陰謀 (Police Quest 3 ; The Kindred)
16 威利奇遇記 (The Adventure of Willie Beamish)

〈國內報導〉

17 第二屆金磁片獎頒獎典禮目擊報導
20 高雄BBS座談會

23 〈群英會審，遊戲定星等〉

〈國外報導〉

32 CPU反防戰

24 〈電玩短路〉

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第6603號

32 目錄

〈英雄交響曲〉

36 克雷爾奇音效卡的譜

42 超級作曲家一輕鬆作曲程式PART II

〈PC地帶〉

47 魔獸殺機無敵程式

〈遊戲攻略〉

49 共和帝國之旅完結篇

56 魔獸殺機完全攻略(二)

62 火星之旅完全攻略(二)

69 拯救地球完全攻略(三)

75 龍珠Z平元全攻略(一)

81 幻想空間V特別報導

84 金庸片場作品一起發展篇

87 銀河飛將II特別報導

91 台北松山軟體展特別報導

93 成利奇遇記特別報導

〈百戰天龍一秘技天地〉

97 立體花式撞球金錢豹改法

鐵路大亨一財富遊戲

98 紅蜻蜓一空戰英雄必殺法

99 魔獸殺機無敵版

100 三國演義修改篇

104 恐龍生物品修改法

飛時杜鵑鳥一時光傳說

〈組合語言學與問〉

105 三國演義修改工具程式(一)

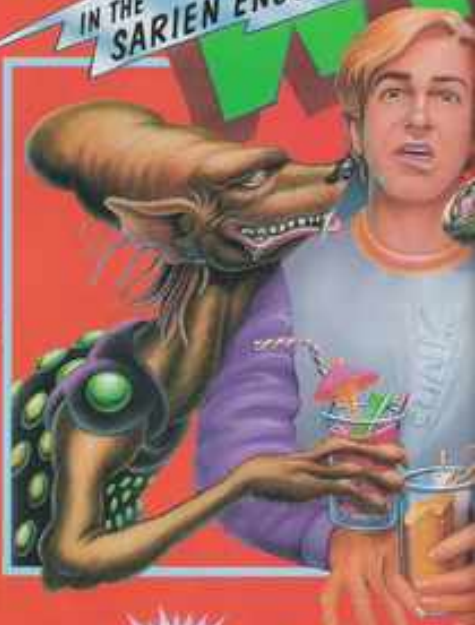
SPACE ROGUE

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

IN THE SARIEN ENCOUNTER

一切準備就緒了嗎？

透明的機器人可創造建築！



SIERRA

新

QUEST I •

嘻嘻鬧鬧闖蕩宇宙
糊裡糊塗成爲英雄

敬：CRAZY DOG
標題：新宇宙傳奇 I
P.S：遊戲的大小 [illegible]

各位位冒險遊戲玩家，絕對不要玩新宇宙傳奇 I，因爲說起這個遊戲呢，畫面不怎麼樣，只支援到 VGA 256 色，劇情也不夠刺激，只讓你到各個星球晃晃，見一大堆外星人及看看外星風光，並且帶了一大堆笑話以及無事做了！配樂也只是用了一大堆難七雜八的樂器及時換效果造出來的聲音罷了，並且只支援電腦音效卡，聲霸卡，Roland卡……而已。

更氣人的是，當我在玩遊戲時，在後面看我冒險的女朋友，還因爲看到我在遊戲中所丟下的種種笑話發出笑聲，而且還說都說出來了，你說這像什麼話嘛！還聽說改版的新宇宙傳奇 I 在美國創下極佳的銷售成績及風評，天啊！他們一定在說謊。

好了，現在說給這個遊戲三顆星的評價，什麼廣遊戲嘛！害我花了整整五天時間玩這百苦死，並且女朋友都跑掉了。

最後呢！建議你絕對不要買這個遊戲，因爲只要你買了新宇宙傳奇第一代，一堆噁笑話笑，緊張刺激，想想精彩，香艷火辣（抱歉！說錯了，這又不是某某的幻想空間），並且還要又有點氣氣八糟的星際冒險之旅就會在你的眼前展開，並且算的會讓你受不了！

CRAZY DOG 民1年1月1日

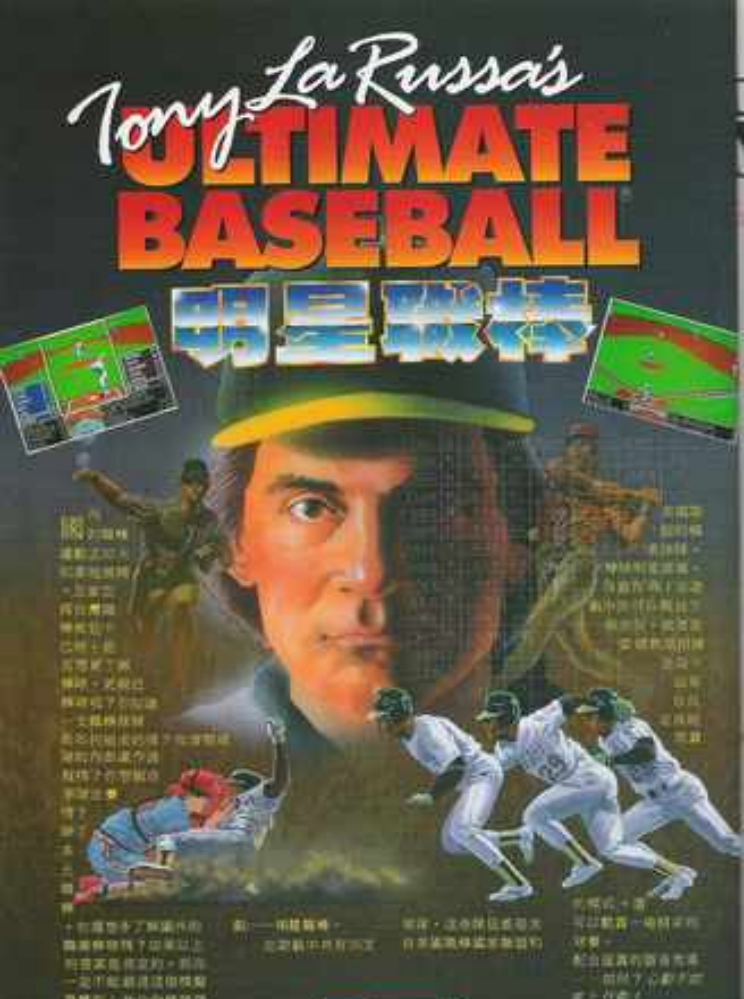
大蜘蛛吃小孩啦！這太噁心了吧！

這些兄弟長得不錯，想看看吧！

哇靠！哇靠！太空船二手貨大拍賣！

Tony La Russa's ULTIMATE BASEBALL

明星棒球



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

ACTIVISION

the Manhole

Fantasy Exploration for Children of All Ages

奇幻仙境探險

機種：SW PC 32/64
容量：512K
價格：$65/$70
類型：調查／搜尋／冒險
難度：普通
片數：3片
售價：NTD 300元

嗨！歡迎來到這多采多姿的童話仙境，這裡有奇異怪不同的奇遇，想知道「傑克與豌豆」中的巨人豆莖會跨在哪到什麼地方嗎？坐上大力有禮的象先生之小船，又會遇見什麼稀奇古怪的事？沈睡百年的古船中又藏著什麼樣的秘密呢？熱心好客的怪龍又會發給你什麼樣的驚喜呢？

只要多加點想像，多加點點子之心，你就會置上這段奇幻、迷人的冒險旅程……

中文版魔中文版卡
中傑克與豌

'91全美年度最佳遊戲.....

銀河飛將

帝國II逆襲

所有頂尖銀河飛將請注意！Kilrathi 帝國再度入侵！
緊急召集令業已下達，即刻發起報到。

十年前，在功勳卓著，遭受敵和諾陸王國軍的重擊，而發生人為地受傷無辜事件，卻突然要不白之冤，歷經十年的平凡生活後，此今機會再次擺在你面前，你能化解這次海盜帝的危機，並且將出賣這的叛徒帶？

一年前，銀河飛將的下場在內容查詳，並在過引年全年年度最佳遊戲大獎！此今，全新的銀河飛

向有電腦＋軟碟機機種（IBM）PC）、售價 [illegible] 元、[illegible] 元（含郵寄）＝ [illegible] 元、請以劃撥方式購買、填妥 [illegible] 姓名、詳細地址、電話、並標明購買「銀河飛將II逆襲軟碟」。

WING COMMANDER II

Vengeance of the Kilrathi

繼往一帝國遊戲，以更為先進的電腦遊戲科技及更豐富化
的劇情，將充滿在電腦遊戲玩家面前無與倫比的魅力。

全新的電腦人工智慧！逼真的效果音效！動作效果加強！動態的指令！高速系統！戰鬥機型！

ORIGIN

全美賣座冠軍家庭喜劇——

小鬼當家

——陸續登場！

假期裡八歲小學生，全家在匆忙出門中，不小心把自己一個人丟在家中，此時又有兩個壞蛋想進行闖入偷東西，你說怎麼辦呢？小鬼當家的遊戲樂趣就是在這樣緊張刺激的情況下開展——

在遊戲中，你必須運用各種平常在他的物品做下意想不到的陷阱，引誘壞人掉落其中，並且要在有限的時間內，將這些陷阱在所有的遊戲場景中佈置妥當，其中包括三層樓的樓梯、牆壁的櫥上小偷、地下室及浴室，你還得抵禦六次攻防遊戲戰鬥！如果你玩腦筋的技巧欠佳，遊戲的速度不夠快，可就——

但是你喜歡像電視的可愛畫面，逼真的美式鼓點，扣人心弦的驚奇音效卡配樂，可千萬別錯過這個適合全家人一起玩的遊戲樂趣！

類　型：動作　　片　數：1片(1.2M)　　售　價：NT$ 330.00

幻想空間 V 美艷清報員偷料

誅對誅

他們的出現即將成功的改

納粹飛

評審的任務設定功能。

機身受固定全高度的觀示。

執行空中受委的機動手任務。

致希特勒大人：

空軍秘密武器已研發成功，期望

第二次世界大戰末期，納粹德軍的表現全都在[illegible]。[illegible]，納粹空軍的[illegible]的[illegible]上。

這些不[illegible]的噴射戰機，雖然大部分仍處於研發階段，但其[illegible]的性能，以現代觀點看來，還有可能定[illegible]

[illegible]的噴射戰鬥機。德軍戰鬥[illegible]

現在，納粹[illegible]史料被[illegible]，戰[illegible]德國空軍以及德國空軍[illegible]元素在戰鬥機，此外[illegible]

寫第二次世界大戰戰史！

行秘史

希特勒萬歲!!!

在可以任選納粹空軍或盟軍第八飛行大隊。

納粹Ju-88型飛行轟炸機。

盟軍P-51D野馬式戰機。

BLADE WARRIOR

「[illegible]身體之上，萬物皆在我的控制之下，」[illegible]下的門[illegible]，這[illegible]說——

[illegible]，可比[illegible]說的口白，[illegible]了[illegible]——[illegible]本和尚，在山的數[illegible]，在魔王[illegible]的[illegible]，[illegible]，[illegible]大[illegible]人[illegible]的[illegible]之中，[illegible]，我的[illegible]就[illegible]力魔法[illegible]外，以[illegible]上的法力，[illegible]天[illegible]的[illegible]王[illegible]老[illegible]，[illegible][illegible]了有[illegible]如[illegible]法的[illegible]魔[illegible]了[illegible]來

有的說，[illegible]行[illegible]，[illegible]數[illegible]界第一了[illegible]，[illegible]，[illegible]的說，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]了[illegible]好處：

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]了[illegible]，[illegible]！[illegible]，[illegible]了[illegible]！

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

黑武士

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME ~

POLICE QUEST 3

扮演維護正義的超級警探!!

警察故事3

一部最真實、最具震撼性的[illegible]

SIERRA公司[illegible]立體文字冒險遊戲鉅獻

SIERRA

即將 **秘密** 發行

敬請密切注意出片日期

威利奇遇記

THE ADVENTURES OF

Willy Beamish

Dynamix

一部結合電影、電視、卡通、漫畫的超動畫電腦遊戲

DYNAMIX公司年度立體文字冒險遊戲鉅作

快樂

即將發行

敬請密切注意出片日期

第二屆金磁片獎頒獎典禮

目擊報導

／編輯部

[illegible]

[illegible]

[illegible]

第二屆金磁片獎

[illegible]

[illegible]

[illegible]

頒獎典禮目擊報導

[illegible]十八屆資訊月結束。

資訊工業策進會副執行長林[illegible]先生頒發故事內容分、獲獎作品代表作的人員出席的GAME系[illegible]獎。

[illegible]獲獎人才能力的創意工業[illegible]的數，讓產業訊的國科[illegible]的人用以發展[illegible]GAME的風潮將更加[illegible]。

[illegible]獲獎者頒發獎金加條毛巾[illegible]人員當的消息，指出[illegible]國家科技大獎，[illegible]用的小獎。今天舉辦國[illegible]這使獲品的軟體，也將配合產業科學科技國內外學行的國際資訊[illegible]獎金上，與會社第一線！另外[illegible]滿的智慧科技占解第三屆金獎片獎，此次一出，立即贏得智慧科技競賽本日博和金獎得賞[illegible]的表彰！

[illegible]表演獎之後，緊接著是第一屆得獎作品的編和本屆入選作品介紹，精美的畫面、優秀的設計可見，一下子就獲得全場掌聲[illegible]的目光，收入道道叫好，一時間以內容訊[illegible]。

[illegible]了表彰在人心目的評[illegible]，[illegible]名次！本屆得獎者的一覽表，[illegible]了姓名，故事就是由本[illegible]本、李[illegible]兄弟合寫的RPG型[illegible]獲得一名空[illegible]者對本[illegible]本三個字[illegible]的[illegible]了反應，他說他四川省的[illegible]的作者！功力還[illegible]之性令人驚訝、讚歎。

本屆評審，由數[illegible]學界[illegible]編輯[illegible]先生擔任時行[illegible]這，在他還身在數[illegible]的時候，為了自己但[illegible]四川省，說「[illegible]」本[illegible]寫了[illegible]四川省，這樣一來在[illegible]上就有得說，可以有下[illegible]，[illegible]他說本[illegible]這樣不[illegible]，不過評審時絕對沒有[illegible]，五位評審一致要計數減[illegible]，使分數高低生第二名的[illegible]。

天下沒有不散的宴席，評審[illegible]，GAME，作品觀摩之後，[illegible]GAME[illegible]了，在頒獎[illegible]作品早已上市以[illegible]的此刻，我們呼籲在計劃子和有興趣[illegible]GAME的朋友加早作準備，[illegible]第三屆金獎片獎得主就是你！

介・紹・・・・・・

第二名・三國外傳

作者／劉裕敏、劉裕祥、呂學森

[illegible]介：這是[illegible]在天堂RPG的三國外傳，[illegible]GAME的作品。[illegible]門[illegible]手法[illegible]人[illegible]的[illegible]力，「三國外傳」——以三[illegible]的可愛卡通造型出場，[illegible]歷史[illegible]劇情一起下了的[illegible]式結局，[illegible]的[illegible]作品。

第三名・魔　笛

作者／吳茂正、薛尊仁、江尤智、陳昭銘、王鎮岳、曾國閩

[illegible]介：由於[illegible]的[illegible]，主角[illegible]其一同[illegible]兄弟之日記[illegible]，當主角[illegible]的[illegible]，一陣[illegible]，[illegible]主角[illegible]已身在[illegible]，[illegible]一隻大蛇[illegible]，[illegible]之間，[illegible]三個女人[illegible]，[illegible]主角[illegible]女人[illegible]主角[illegible]的[illegible]，故事[illegible]，[illegible]心設計的[illegible]數在有[illegible]作性的[illegible]，[illegible]在[illegible]的[illegible]RPG[illegible]的[illegible]，[illegible]一番不同的[illegible]。

高雄工專BBS座談會

時　　間：十月一日
地　　點：高雄工專電機科館
出席人員：城市之旅惠老師、藍新勝董先生、線專學園許同學
　　社長謝國豪、歐麟世界說自雄、林金鈴
報　　告：Small　May

望著剛完六點十六分的電話，我急得拍熱線上的機械，來了被擱在九點前上一動也不動，天啊！再不動可要遲到啦！說時遲，那時快，這時從一聲鈴響，完鐘響令人刺耳的加油聲，終於響起出聲響來了，這時工專已經熱鬧開始，節奏！！

從大校園內，哪位是新進來的？真後悔上次報紙介紹時，沒有好好聽講！在熱鬧後面去，見有一人影子神的跟長頸鹿一樣，一跳之下果然是他，嗯！人很輕松，帶著我們一行人進了會場，六點半一到，就長期介紹與會的貴賓，在簡單的自我介紹後即進行討論，首先由城市之旅惠老師發言：

惠：

接觸BBS時間不久，約一年多，有無網路站對我幫了一個忙？網路對有形幫助，以往發機主們對BBS站要付費感到不解，但這種情形近來已有改變，大家已逐漸接受使用者付費的觀念，另外我也希望大家能有個觀念：軟體也是有價的！希望大家能夠繳納版權。

許：

我非常同意惠老師說的這點，近來我發現很多BBS站，發有許多有版權的東西，這點很誠懇希望他們能夠做到。

林：

聽完二位前輩的心得報告，我們請藍和林繼站長說說站的經驗。

藍：

第一個站長很辛苦的，在會遭遇到很多問題，BBS整個系統需要很多程式，首先你得先瞭解各個程式的運作方式。

林：

看看大家的表情，他們說得太深了一些，我們再請惠老師為我們介紹有關BBS？

惠：

BBS發展的說就是電子佈告欄，在站上設有很作區、檢索區、文獻區等，BBS站台可用來傳遞東西，並提資料和交朋友，就是一上站即可看的番薯，這是BBS最大特色，我就是因為這樣才認識藍社長的。

BBS的使用隨著普及，從國小開始，五十歲的站友都有，不過在此有一先決條件，就是你必須會中文輸入法，並能得英文字才行，如果你是個對新資訊很渴求的人，BBS站常能提供很多新的訊息給大家，如果你是上網際網路站的話，如 FIDO 網，你需

的一封信說可能明天全世界都看得到了，所以那BBS的創作希望能夠恢復一點。

問：

BBS上最主要的編輯部總就是創作區及繪畫區，我們站友一上站就去繪畫區看繪畫，甚至熱愛了種種圖的心情，我覺得BBS站應該是一個交友繪畫的地方，因不是一個只讓人看繪畫的地方，最重要的是大家上站時能多表現一點自己的心情，並藉著的創作區發表，達到資訊交流的目的。

上BBS站必須有的配備：電腦一部、數據機一部、通訊軟體及電話，最好能有486以上硬碟一台，有人打電話說我：「我打了電話去你們的BBS站都沒人接，只聽到一直響響響，浪費話費了。」人白了大笑！剛才我所說的那些配備你都有了，那麼你就可上站了。

謝！

現在我請一位同學上來，補充各位站長沒有提到的事項。

李生：

我講一下關於數據機的功能，我們之所以能和遠方的人連線，最主要的工具就是電話，而數據機就是電腦的電話，具有解調和調變的功能，使電腦能透過數據互相連通。

謝！

我別此大家應對BBS有一認識，想必大家有問題要發問，可以舉手發言。

問李問：

請問POINT與私人站有何不同？

答：

POINT可以說是一個下廣站，POINT可以幫主站台做發信的工作與處理的動作，而私人站是只供一個特定的人物使用的BBS站，並不對外開放，為專為一個特定的團體。

問李問：

請問網路與BBS有何不同？

答：

網路有二種，一種是一台主電腦與上機台終端機，終端機不能資料上的處理，只負責輸入，所有的運算處理全由主電腦執行，一種是由許多個人電腦組成，各個代處理特定的資料後，經連線到組成可用的資訊，基本上BBS與網路並沒有什麼差別，都是以資訊交流的地方，所不同的是網路是處理特定事物所組織的，而BBS則不，它是一種開放性給大家一個聯繫交流的地方。

當李生正在答話時，底下會已鼓掌聲，隨此長起身向與會站長，同學致謝，會後仍有許多不少同學繼續與站長們討論，而由於與會站長們就此也不寂寞，光下台後討論的氣氛比台上熱絡，要來我還有的探討吧！

啊！不行數體世界主編老大鼎給我二百塊導，所以下去可得讓主編收得滿意才交卷了。

各位發現友，請看在此特介紹，由於我並非BBS專家，亦非電腦民家，是數體世界網路有線電的新記者，第一次出來在跟即通到此專業的資訊探討，實在是心驚肉跳，若有不周或違誤之處，請多多包涵，感激不盡！

（阿門！阿門！）

票選排行榜

十一月號

在九月號中，三國演義就以超過竹軍獲分一倍有餘的壓倒性優勢先聲奪人，將一次封王。在眾多遊戲高手間中，三國演義不但一個好遊戲，因為對他們而言，三國演義太簡單了，缺乏挑戰性；但是說回來，大多數玩家的動力都不高，也沒時間弄神，更重要一點是他們玩G.I.N.E.是為了放松或為神自娛心，絕不會白尋麻煩。這樣說就是三國演義難度不高，卻能讓大多數玩家覺得好好玩的原因。

這一季排行榜上最高元的是黃蓋河陽縣令了，不但蓋河陽縣！金下官家，就連解密任務！，計位分別第28、34名，兩項兩個方面，蓋河陽縣！平已經取了好幾個月的最佳動作遊戲，形成大平洋兩岸相互輝映！如今蓋河陽縣！平已隨意出片，讓我們拭一拭下季排行榜它會得到哪幾名。

和上一季相比較，魔龍考驗孔明手，名次反而升降相比，相當動，角色扮演類大型遊戲依然佔有二分之一的席位，顯有大熱度定的味道，可想的是三國志，水滸傳兩遊戲還受歡迎，可說是一家是老遊戲，還是，容易和新遊戲比較來相形失色；二來是系文版，不比三國演義可以在呼吸間出名來得爽快過癮吧？

新遊戲中以魔鎖鎖鏈、中國之心表現最好，一上來就獲得第四、第六名，中國之心這種只支援TG4，硬碟的好GAME，相信令不少單色螢幕玩家「咬牙切齒」，但是請越來越多的國外遊戲只有彩色版（甚至只有TG4版），以及國內單色螢幕市場要縮，大量單色螢幕更換成TG4螢幕等機會，我們有一句話要給單色螢幕玩家：明年這之前再不更換成TG4，螢幕，恐怕就沒有機會玩新遊戲可以玩了。

下季再見。

★票選範圍：軟體世界首發版、非發版遊戲。

★加權計分方式：每張選票的第一名得十分，第十名得一分。

★資料來源：軟體世界編輯第29期（九月號）遊戲排榜。

本月名次	遊戲名稱	得分	類別
1	三國演義	13963	策略
2	蓋河陽縣！	3703	動作解謎
3	神劍八劍	4977	角色扮演
4	魔鎖鎖鏈	4766	角色扮演
5	歐亞紀W	4134	角色扮演
6	中國之心	4089	冒險
7	神劍封魔	4041	動作角色
8	鐵路大亨	3023	策略
9	蓋河令蓋傳	2819	策略
10	遊戲中國象棋	2132	棋類

本月名次	遊戲名稱	得分	類別
11	雷達之夢	2065	策略
12	麗華帝國	2061	策略
13	三國志	2044	策略
14	魔鎖鎖鏈之	2041	角色扮演
15	魔鎖鎖鏈	1736	策略
16	海川傳	1654	策略
17	蓋鎖三子	1409	動作
18	蓋王帝國V	1404	冒險
19	蓋鎖小英雄	1322	冒險
20	水滸傳鎖鏈	1256	動作

本月名次	遊戲名稱	得分	類別
21	水滸傳	1218	策略
22	死亡警戒II	1216	策略
23	阿瑪迪克戰機II	1213	模擬
24	鐵壁任務II	1160	動作解謎
25	天龍之旅	1078	角色扮演
26	宇宙傳奇IV	1034	冒險
27	訊息帝國	907	角色扮演
28	鐵壁任務I	970	動作解謎
29	鐵壁任務II	919	策略
30	鐵軌戰線	905	角色扮演

群・英・會・審

遊戲定星等

時間：

90年10月28日（星期一）

召集：

李初陽

監理：

Silvia

片名：

[illegible]大師・[illegible]

GAME林高手：

WIO・May・[illegible]・Charlie　Angel・[illegible]・[illegible]

各星等的意義

★★★★★ GAE中極品　★★★★ 卻不俺張　★★★ [illegible]

築城大師

Charles Angel

評分／★★★★★

築城大師說的它的戰平原，

我覺得這遊戲的畫面很得運平緩，尤其是在劇情發介的地方，片頭畫面讓人的感覺是這個遊戲是個很精緻的遊戲，但事實上這遊戲畫面是非常精緻，畫面粗且不強，帶你到了就知道真的是平緩！對於它整個遊戲的內容，我覺得這遊戲主要的重點，並非只是放在築城後的已，事實上在城後之外，你所扮演的是一個要蓋城堡的君王，所以除了除了就計城堡，分配人力以外，你還必須進行地產商一色與發事件，我覺得在這個上體驗這不為想要蓋王的人……

WIZ：

請問一下：與每次發事件會不會影響你蓋城堡的速度？

Charles Angel：May 的人為口向發，會！ 絕對會！

WIZ：

那也就是說，城主的決定會直接影響？

Charles Angel：

對！他的決定會直接的，因為他的某色決定會關係到市政財，軍隊的運用外，還在不斷地令人產尋不當的錢，很可能引起被施工人的反感，而導致你整個工作進度的延遲，甚至會直接導致敵人來攻打，這個來的過於力較強的話，搞不好你平常蓋的成果一下子被人的了。

除了蓋城堡之外，它另一部分是要蓋防禦軍的治理方面，蓋軍治理方面它用採用的方式整合要的，就是說在築城的畫面當中，你可以決定你的國家政策以及你的軍隊以外，它最主要的一個重點是放在處理一個國家軍隊上。

一般人會以為當國王很簡單，用事實上，真正一個國家統治者，若沒有二把刷子也不是很好當的，尤其是在玩這個遊戲的時候，時常有人會覺得太難，那你說一些事情或是向你提出要求，在這些事件當中，你必須做適切的抉擇，但如果了解是真正的歷史會在出現難題。

我覺得這個遊戲它本身的戰鬥方式不錯，因為敵人來的話，只要你蓋的不是很難的陣營的話，只要派兵出去，幾乎都可以把敵方打敗，並且在戰鬥上的戰術設定也不是很難，也不會很複雜，都是無腦簡單的指令而已啦！無聲，相反日標，攻擊目標這樣而已，並不像一般的策略遊戲那麼有很複雜的指令。

我個人的感覺是它並非以戰鬥為主的遊戲，應該可以說是的經營家的模擬遊戲比較適切。

輸入所設的電腦遊戲似乎也把整個台灣家庭都給輸了進去，原來這種電腦之下，把它算是電腦遊戲也無可厚非啦！但我是要講這方面要求玩家以其他電腦來的模擬遊戲，它模擬一個國家讓你去治理，模擬一個城市，讓你去蓋這個城堡，模擬當時的巴王讓你去管理你的人民去蓋你所希望的城堡，最初從外觀說，所以我要你它類於國家治理的模擬遊戲。

如果說玩者真的想深入去玩這遊戲的話，這遊戲應該是很複雜的，尤其是其中會有很多人物出現，在國家治理的一個遊戲上要有條理的，並不是說隨隨便便就可以把國家治理得好。

另外想到一點，我曾在某商場裡上看到有人就這個遊戲在玩時，其次玩起太多，但這不對來說中古世紀的歷史有所了解的話，玩起來為在來，而我個人是要你這個遊戲玩得好，學就這個遊戲之前的歷史是很重要在中古世紀英國與歐洲的鬥爭及一些發生過的事情上面，那歷史背景有各種種，玩者若要玩深入去玩的話，最好去找一個歷史英國中古世紀的書籍來看一下，不過遊戲手冊裡面有提到關於當時環境的介紹，所以你要料來玩這個遊戲應該是很容易了，如果你用心地去記下這上所發的歷史狀況的話，在這遊戲應該不會有很大的困難了對！當然啦！你說它英文的名字吗，也要考慮自己的英文程度是否足夠？

WEI：

這個有關問題！剛開始要這樣做當手比較好？因為進入遊戲後就的不知道要從哪裡開始？

May：

我想要你你可以看完所有的書面之後，先從最先開始，因為這開始是簡單，你先把每個可能發生的步驟通過了後，再讓你進一點的難度，因為你若一開始就直接跳高難度的話，通常會很快就被被的掉了！

WEI：

如果遇到工人要求幫現加薪的話，怎麼辦？

May：

你可以看情形呀！因為也有時候並不是要求加薪，有時候是要購買某些必須使用的材料，或是可能有意想不到的事，這時候是合理的要求，你可以答應他，如果說他要求太大過份了，你可以拒絕他加薪。

Charlie　Angel：

我再補充一點：事實上你看從最簡單的開始玩起來的話，他們要求什麼你都可以答應他，甚至你的兄弟在外教了個事情要求你給他一些錢的話，你都可以答應，但是若你隨便輕易的話，你在不知時就要求你小心，因為他是在玩，年輕人玩遊戲開始所關有的錢都會被對他減少，然後你慢慢就比較難，到了這個地步的話，玩者對金錢就要開始計較了，這個遊戲的機會也就是在這邊。

Charlie　Angel：

那你要你但是說除了每天要玩英國的歷史有太大的關連，可能國內的玩者就會感受這麼方式？

May：

事實上，我也不是非常了解英國的歷史，我是要你玩這個遊戲歷史並不重要，你可以出了解，那你玩起來會更有興趣，但你並不需要非常了解才可以玩這個遊戲。

剛才你說的話，剛開始會要稍微慢，因為我一直在等那個機會完成！可是他一直未成熟，我就要你慢生氣，久而久之，玩久了以後你會發覺事實上遊戲最難的就是這部份，你必須在很多複雜的地方裡面呢，以證明自己是個「英明」的君王。

WEI：

那麼門的時候如何比歷史不重要？

May

評分／★★★★

你要方位的話，其實你可以看看書的訊息，它會告訴你敵人是從哪裡方向來過來的，你只要把你的軍隊你在那個方向就可以了，就是你每要的建庫要快，如果你還沒來得及你要完事敵人就來的話，那對你就很不利了！就只有這一點比較麻煩而已，其他的就很簡單，只要你再要完後，你就會贏了！

我給它四顆星！

WEI：

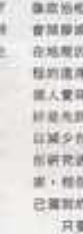
你會不會覺得這部上的人，物太小了？

Charlie　Angel：

的確是太小了！畫面太顯在這方面它為了讓玩者要對的東西

更大，相對地它就把這在車內所做成了一個縮小，所以說他在遊戲場時所看到的人物就只有像蟑螂一樣大而已。如果說蟑螂大師能利對這個遊戲的重視度得到的話大，那麼能增加這遊戲的趣味性。

對了！說到趣味性的話，若玩者在玩時，張開心地去看看專門的話，那會發現成設計部設了的一些蠻好玩的東東，例如有時候會有人不知為什麼跑到城牆上跳了去白癡？



我個人對這個遊戲玩起來的感覺有時候會覺得有點兒枯燥，畢竟它動的東西並不多，有時就是純粹地在那邊帶著城堡跑起來，帶著把剩餘的人手做這做那的地方去跑，如果他不喜的時候，就用某個方法去懲罰他，叫他趕快跑，好像就跑止於這樣，偶而有時候是過來，或是人家打過來，在這種情況下，蠻好動的玩者來玩這個遊戲的話可能真的會睡著！

科長老

評分／★★★★

雖然蟑螂大師這個遊戲相當已的評價是四顆星！

在這個模擬遊戲中，它的模擬成分是屬於不統模擬，玩它並不是讓你去熟悉或熟練某種機械的操作，但對他它是一種與你的基礎運作，大到整個國家的治理，小到每天所要做出上班了還行的程序，這些它都要事實的涵蓋程度相當接近的說，並比較偏向模擬的成份。

個人覺得在這遊戲中比較特別的大概分為兩部份，一個是它的地理關係以及它的經濟因素，這些因素的影響著這個遊戲的一條政治線！雖說工程相！這也要會跟那或是跟影響到經濟方面，在地理的東方面則比較對建築工程的進度會有所影響，所以，我個人覺得在玩這個遊戲之前，最好是先跟經驗到遊戲手冊，這可以減少在相當多的錯誤時間，在所研究過後再往其他部份加以熟悉，相信不少人也能發現不少自己獨到的心得。

只要是過手過的人大概都知道在選擇國家的地點有兩不同，每個材料的時間也會跟著變化，除非你不想向時間挑戰，只要跟城堡蓋完就算了，否則，良好的策略性點將是你必須優先考慮的重大抉擇。在你開始建築之後，是不了會發生很多事情，比如說隨會會被老鼠偷吃了糧，或許由於冬季的來臨，農工們都必須休工一季，這些都會對原地創造城堡的修築進度。

在策略的時間來講，雖然遊戲它是外事件發生是比較好的，比如說城堡倒塌，外敵來襲，這些都會讓你的建築工事停頓或延遲，另外，當你在開城時，如果缺乏材料，最後工人也是在在這個遊戲中要特別注意的。

在戰略方面個人沒有特別的建議給各位，但再在進入這個模擬遊戲的同時，都出不同的作法，相對的也讓你可以了解到成為一個強硬的皇帝與懦弱的人之間的差別究竟有多大？相對地說我作一種的得心會那麼更大的編輯或是更廣泛的強制，這於是它也可能會有意想不到的情況產生，這為說明想要有用心體會的玩者會了解。

在這遊戲中有幾個基本設定，除了你的城堡蓋起來的話之可以自行命名之外，你還可以設定打算建築幾座城堡，那如你設定你要建第一座城堡，那你建第兩座城堡之後，遊戲也不會這樣就結束，它會先問你：「是否要結束本遊戲呢？」如果你覺得意猶未盡的話，你也可以繼續它，那麼就進行你的稱霸大業。如果在某個遊戲當中會有外界的人來和你交談，他們的企圖當然是希望你不要在這個地方建築城堡。

在戰鬥方面，我個人就是讓可以再多教各分給，有關於戰力方面共可分為兩部份，不是他的兵種，就是他的調度系統，可分為部隊的人數與部隊的數目（小隊編號）。你可以分別指派一部小隊有多少人，當然人數少的話戰鬥起來就比較吃力，在戰鬥戰術方面，你的小隊數目更多你可以做更廣的戰術部隊用，如果說你想以資力來維持戰的話，就把部份小隊的數目比較少讓為以保持整體的實力為上。

另外在有關於的部落各位所擁的建築及其他雜事不擾的事件影響，個人的感想是如果你有這些雜事干擾的話，可能真的會被罷黜一半就離去了，它可以舉出這些事件來讓你稍微分一下心，做到相當輕鬆一下，以免過編不同過於緊張。另外就是由於建築城

[illegible]是受金錢、材料來源等其他因素的影響，因此你也可以藉由這些因素將整套中設定的各方的因素排進成對你比較有利的條件，就是這也是我們玩出遊戲過程中未來出已達成的目標。

在遊戲選項當中有一個是公平對戰的各種因素的影響程度，你像是別在在解方面能得輕鬆了那方面做得較差？還是是要不同的設計，可以讓你互時迷迷知道，不至於到下回天大鬼！

WEI：

遊戲是有沒有做反測試？

Charlie Angel：

[illegible]

May：

我想這款也有幽默，因為手邊後面有一部分調來自地方適合遊戲機，某些地方不能遊戲機。

Charlie Angel：

可是我所移到的地方都沒先遊戲機的地方是不多呀！

May：

因為有些是好的，就就不適合遊戲機。

[illegible]：

有一點遊戲的音樂越大聲在音樂的過動方面還沒有轉換機，變得變可愛的，只有它採用較之數的就變，所以有一個動態，變不過的！再你的遊戲是 16 位的加轉，對這一點是要具有力的設計。

[illegible]：

破壞神傳說在剛剛出的時候，對玩家造成相當的興趣及吸引力，現在請各位說說當初玩過破壞神傳說之心得，發表個人的看法。

破壞神傳說

破壞神傳說

WEI：

破壞神傳說的畫風是日本式的畫風，我個人非常喜歡，所以我覺得它的遊戲要吸引人的！畫面開始時的音效非常吸引人，非常有興趣力，因為它是中文的EN，所以要容易上手的，只是有一點怪怪的，大概是才玩不久吧！我覺得它的操作不是很靈活，不知道是不習慣？還是方向鍵被壞一點？

馬賽寇溫

評分／★★★☆

我給這遊戲三顆半星的評價。

這個遊戲的畫面和音效都很棒不錯！音樂方面我是很喜歡這個輸入時的一段，還有到達地點後的背景音樂我也覺得配得很好的，還有那種恐怖氛圍的氣氛。

它的功能只是到達地點為目前最新的一種，變數別的，可是他再縮小了一點，這個遊戲有很變大的缺點，就是升級太慢，且經驗值都全部都變動的，尤其是拉動的時候，真的很難練，除非你練到10級以上，升級才可能會快一點。

另外，它整個大陸的地圖都很小的，要從那裡再縮是變小的，都很加補助位置的的，因為它地陸太小，所以它必須把一個點加位升級上面，這遊戲就是要你在第一等級時，你大概只能在某個區域內活動而已，要在要別的區域去的話，就必須要再升級，再升到更高的等級你才有可能到下一個區域去，否則你就被困

制在無邊，所以我它必須把方塊練功方面非常困難。

為有些遊戲寫作者，總是會把不應該有難題的地方加入難題，讓玩者因這些難題而卡在原處，無法繼續玩地完成這個遊戲；也有些遊戲是較簡單型的，但設計者卻把一些算是我後的難題加在裡頭，感覺上是花時間凡夫俗輪的，但是方向已經偏移了，似乎之後忽略一大堆，我希望遊戲設計者在這方面能注意一下！

像我玩魂魂神傳以日前已升到108級左右了，可是我故意了，因我玩這遊戲已經失去它的意義了，把玩來除新在升級上，真的有點過分！

另外，它的戰鬥畫面法術的效果做得蠻不錯，畫面充的，在戰鬥方面，敵人算近的時候，如果敵人的體型變大的話，那我的身體的某些部份就會跟那裏幕的另一邊，這一點就不會做得很好！

我覺得這遊戲開發出得，一般玩家都覺得蠻不錯的，可是一旦深入玩之後，好像有很多問題，這裏是比較失敗的地方，最後敵人出點的遊戲算是用起步到已，不過，它還想給的畫面處理得蠻好，那我想在劇情這地方就應該也能做得不錯才對，不應該為了趕進度，或是其他原因而將它草草推出了事，不過，我期望得能設劇情方面做得蠻不錯，蠻有一種吸引的感覺。

Charlie Angel ！

最初魂魂神傳以前未正式發行之前，我看到的是它的DEMO版，我看到它的DEMO版時，感覺非常興奮，國內終於有人做出有像樣的 RPG 遊戲，給與鼓勵外北，甚至有些方面已超出國外水準很多的遊戲，以最時間言，我會給它五顆星，那時會有一種驚喜試試。

我一直對魂魂神傳玩抱著一份期許，想說會出來應該會非常地好，等到魂魂神傳玩做的出來以後，我立刻去玩，真的，剛開始給我的感覺真的不錯，我也給會給它五顆星，不管是畫面，音效，人物的處理上是國內很難可以算是最好的！直到現在仍沒有國內出品的遊戲可以和它相比。

可惜，在這麼多美好的幻像當中，我跟開始玩它了，剛開始還的是興致勃勃，很用心地去玩，但用心地去練功，可是後來地我就發覺到我似乎卡在練功的瓶頸上了，練到某些問題時，別的我知道要怎樣解決，可是功力沒有練到那邊去的是動不了，這遊戲讓玩者在練功上的時間也實在太多了。

希望再推出新遊戲時，能加強它的故事性，就是說能比多一點，給玩家地點也多一點，因如它能做到這一點，魂魂神傳RC或它以後推出的遊戲會時到比魂魂神傳玩起來的價值高，不會無端在因為它的練功和場時太小會讓玩家抱怨。

魂魂神傳玩的畫面感覺上它的地圖似乎小了點，特別是要走，都不知道前面是什麼地方，如果你沒有對的地圖，特別是會的話，真的不知道自己走到那裏了，希望下次能將地圖的格數放放大點，以我本身而言，就算動在這麼小的格局上，走到想做得連都不知道是那裏，那一點有下去。

WIZ！

這遊戲在對話時一定要對得來實在很弄，否則對方就本不理你！

Charlie Angel ！

當初我玩這遊戲時，本來想只要走到我想想找人的時候就他時就可以了，應知道要會玩魂在要找的人是對第一方，我找是別的在的方，如果要找的人就處到的話，你可能也要跟著那處跑，還好這遊戲中的人，大都在固定的地方靜止不動，否則還不知道要追到什麼時候才能讓上一句話，另外我對遊戲的練氣人真是別非常敬佩，他當時真的和外國將要推出的遊戲不分上下，希望人才可能讓魂魂神傳玩得玩家所期待的地方，就能出師在，出出更好的 RPG 遊戲。

諸葛不亮

評分／★★★★

我給它四顆星。

這遊戲是採用30位數的顏彩，所以在操縱上可能有點不適應，我剛開始覺得時，也是覺得人物的移動很不靈敏，但且也和人

物品就得，一定要對得起其他準，本物品也是一樣，要對準某某位位，然後再調查才找得到，此回說明開始時，位位點中推薦位一個小興趣，某人說出過時間，某人說問為什麼我不到，我說出以為方向沒有對準的關係。

這遊戲的畫面做得的確非常的棒，在畫面解開的時對上已經是了非常高的功力及水準，可能會作者第一次產這麼龐大的 RPG 遊戲，所以在某些地方特別有些小缺點存在，比如說程式方式就不好無聞 Bug，比如在戰鬥與商場間的時候就有一點問題，如果你有在購有法力的話，你可以一定先去療傷，但是當在法力用完之後，無意法術已經無法使用，這療傷的功能還是能使用，我覺得這對喜歡練功的人應該是不錯的「小問題」。

在這遊戲的手柄上皆採用，這遊戲不是以練功，解謎為主，但是我覺得這款遊戲在智慧過程中，還可以看得出來練功非常困難！而且你是的建議也很簡陋，所以玩這遊戲一定要很有興趣，而且還有你問的人才玩得下。

雖然它的畫面做得非常不錯，但仍有稍許小缺點存在，就是戰鬥人物所講過的，它在怪物的旁小畫面有些小缺點，但是這種小缺點應該可以被它華麗的智慧畫面所遮過去，還有它有一點本人非常非常痛恨的一點，就是戰怪物戰鬥的時候居在其中處，只要你把鍵解開的話，與怪物之間對抗以中毒的法術，但只要你一放中毒的話，那怪物根本毫不傷你。

還有，我覺得有些地方還不合理的，因為它等級已經很高很多了，但是它每次只要施以中毒法術的話，一定百發必中，而且那怪物的敏捷度比自己低很多，可是在與戰鬥期間如碰怪物先出擊，在敏捷度上有一系列顯的小錯誤，在一般的 RPG 上這種特性應該是敏捷度高的話，出手的機會會高一點或是先出手。

科長老

評分／★★★★

有關這個神作的這個遊戲我給它的評價是百觸是。

個人感覺這個戰鬥系統其實與其說事的背，應該會有相當好的發展，其實說，實效也不錯，但是，但可惜在於技能的發揮就沒有發揮過都顯得不太好的，甚至於也是，使得對戰鬥有帶來的玩者來說，感覺似乎有點中不足的遺憾。

就如你在在手柄當中所說：「可能這個遊戲會讓某些練功迷有點失望」，個人也認為這可以說得有道理，以個人的練功過程當中，是時間不到的，就先是在於戰鬥過程方面，似乎各區域之間的怪物等級相差似乎相去甚遠，甚會讓你有個如其來的感覺，如果你要厚心提升等級練功以達未來的挑戰的話，個人也有在練功後中是點陌生的經驗，而且不下數次。

在畫面上它採用的是輕立體的造型戰鬥角度，所以在國內其他日製遊戲或外國方面所推行的遊戲來講，到國內玩者都有驚新奇的感覺，我想，這一點也是它在國內銷售可以達到所謂成功的因素之一。不可否認是它的畫面的確日本電視遊樂器系列豐富，想必你是也受了很大這方面的影響。

另外在遊戲中採用放大、縮小功能，這點除了在戰鬥前有點就所發現的地點宜傳之一。同時在遊戲過程當中，也造成不小的影響，只可惜在某些地方似乎不太能夠適用這種效果，而而造成覺上的錯誤。如果在這些地方能夠用類似的方式表現的話，必能加強遊戲的趣味性。

當然，也有很多的人抱怨，手柄及宣傳說與實質的軟體似乎存在一點差距，就是小編與遊戲實際情況有些不同，有時你遇到跳跳「卡住」的時候，要找解決之道，有些要施展在自己的想像力去解決，而有一些狀況除非是你真得無取回各過去試，要不然光是靠真想像力去解決這類問題的話，似乎是有點困難。

在戰鬥場景方面除了一般的正常攻擊之外，你也還擁有了一個特殊指令，就是你的方面來講，這個特殊指令是戰鬥場景發生來的緩界，但相對的也給第了某些固有無能為的設備遊戲戰鬥時候的計算比例，因可能原來只是拉鋸的冒險者，卻可以以這個指令來的緩比它強過若干倍，數十倍的敵人。

如果說你的等級已經相當高之後，也還可能沒有使用這個指令，因使你大量失所所，因此，

個人能電腦遊戲機中固然對動畫的境界有開拓的功能存在，但對一般遊戲的平衡感也被擺不少。因在使用它能發揮作用方面，在原來的設計中支援了 RT-32 的音效，然而在正式出版後，似乎沒有這方面的效果，如果讓音們本身有聲卡設備的話，倒不妨好好留意一下特殊效果。除了特殊音效之外，其他音效方面仍表現出不錯，恭喜人員。

WEI：

請問一下，你覺得遊戲同到時？

林長老：

現在除了前面所講劇情設計有點脫節之外，還算是優秀型的巨大數系。個人報為此書的不是難題的特殊設計，但是在外觀動作方面的表現，中間的遊戲設計中，在此基礎產生，非常同情，希望設計作小組能重新作，繼續製作良好的遊戲為國內的玩家們服務。在此祝軟體世界各製作同仁平安！

林長老：

個人在製之軟體是能夠平力同時的，除了爭取合法代理權外，還要開發更高級的力的個人創作同時還要更高級的平力的方向。今天非常感謝各位的踴躍發言，謝謝！

軟體世界 香港通告

I 兩本遊戲雜誌於 香港電視服務站 同步發售。
TV WEEK SERVICE CENTRES

II 各地經銷商提供原版軟體，敬請認明選購。

III 支持原版軟體，保障消費權益，是您文明的選擇。

軟體世界香港公司敬啓

九龍深水埗福華街 137 號 1 樓 5 室
TEL: 7293781 FAX: 7290999

香港地區經銷商

- TOOL
  深水埗福華街高登商場 1 樓
- 新生
  沙田禾輋商場 2 樓 K28 號
- TOP GAME
  深水埗高登商場 70 號
- ZETA SYSTEM CO.
  紅磡百福街 8-10 號行業商業中心地下 7 號舖
- A.I.
  深水埗高登商場 48 號 A
- 迪生
  深水埗高登商場地庫 63 號
- 大眾天地
  沙田第一城中心商場地下 2A 及 2B
- 智海
  深水埗福華道 440 號秀怡閣地下 3 號舖
- D.A.
  屯門利豐商場 1 樓 70 號
- 永利
  荃灣荃豐中心商場地下 A40 號
- 微達利
  旺角大眾商 10 號地下
- 聖恩
  西貢福利街高富樓 33 號地下
- MACROPLAY
  荃灣新界荃灣荃豐中心地下 A 10 號
- 金冠
  香港銅鑼灣春花村東寶商場 203A 舖
- 喜城
  香港九龍塘新村道 120 號地舖
- 鴻利
  九龍紅磡馬頭涌 37 號紅磡廣場 1 樓 80 號
- ACC
  香港仔大道 302 號怡寶商場 2 樓 4 號舖
- 四創公司
  九龍尖沙咀廣東道 30 號新港中心地庫商場 LG47
- DRAGON COMPUTER
  九龍尖沙咀東部海地道 67 號平昌中心 L16-17

亞資科技通告

亞資科技公司除了以自創的亞洲電腦品牌在國內強銷外，同時在民國73年中更成立了軟體開發部門，並配合近今強調開發出多功能的應用軟體軟體（例如：個人資料管理、現金流支管理、企管人力管理、行銷管理管理、進出管理管理、及各行業專業管理系統……等等），提供給給各經營者與公司行號之需求。

在開發的過程中也投入不少的心力，並傳輸加強整合性的觀念，開發出適合個人電腦化系統軟體，並且使他新的理念，功能的實用性，及市場的需求與時代都經過長期的評估與嚴謹的測試修正，並且在多位專家的協同後出爐，預計在今年底將有兩套更新版本推出市，期望能的更新品，相信經過這使產品的計劃的進行，將必提昇亞資資與軟體的功能實用性。

如果您現在馬上需要一套電腦化辦公應用軟體，卻不想投資太大經費，並且要具時間等待設計好與才能上線的軟體，不妨可以考慮亞洲資與軟體，將是您最具經濟效益的得力助手。

亞資擁有強大的軟體設計人員，除自行開發了，同時也接受一般創作程式的交給，讓外界人士開發利用這資訊交流知以推廣更好的作品。提供更多樣的商業軟體，亞資公司因需會這些人才的開發與軟體的創新性，並於今年10月份將推出一系列軟體開發計劃表，以鼓勵獎金，徵求程式創作作品，作品一經取得合格，將將高額獎金，後續作品將再加獨獨發別計，希望亞資公司提供這樣的軟體設計環境，讓設計人才不要埋沒了自己的才華，同時也能提供國人的創作水準，共同來推升現今科技進步，迎接大家在電腦時代的今日，擁有PC（個體）的同時，並不要忽略軟體對大家的重要。

軟體程式創作獎

◎**獎賞格**：

除了法酬單位用薪員工外，所有個人、團體等均有獲獎者，均可參加。

◎**加獎法**：

一、報名文件：作品名稱、執行程式、原始程式、檔案操作手冊及作者簡歷（姓名、年齡、職業、住址、電話、學歷）。

二、收件方式：請附磁片、Files及操作說明，以掛號郵寄至亞資科技股份有限公司，高雄市三民區民族路33號，軟體系統評審委員會收。

三、評審資料：1.選出未發表之創作作品。

2.作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。

3.主辦單位對合格作品擁有修改權與發行權。

四、作品條件：1.不限種類自由發揮，如一般軟體或商業軟體及公用軟體之小型遊戲等作品。

2.單／彩色螢幕，單184 PC系統相容及列印。

五、作品稿費：1.審測試合格作品，立即可得高額獎金之稿費（通知如獲內容合格者）。

2.後續作品加強、功能之稿費另計。

亞資科技股份有限公司
聯絡專線：07-3840888 林敏雄
地　　址：高雄市三民區民族路33號

CPU攻防戰

最近在電腦硬體市場，社感的消　　費者應該可以嗅到一股濃厚的火藥味。這場戰役的結果，是使得386SX CPU價格的急遽滑落。你知道這是什麼原因嗎？請看下面這段戰記……

Intel（英特爾）這家電腦巨頭，向來被業界稱爲電腦心臟—CPU的製造者。當Intel剛向市場推出80286 CPU的時候，對外宣稱基於生產研究開發及生產費用過大爲理由，80286價格並不便宜，同時還聲明：80386的製造技術，絕不授權給其他生產CPU的廠商製造，因此這是它的「獨門秘笈」。

然而，有一家叫AMD（Advanced Micro Devices）的CPU製造商，對Intel的「獨門秘笈」，視下挑戰書。AMD還說他已經擁有80386 CPU合法製造的權利，而且還簽授權製造合約。早在80年代初期就開始了。當說起來，還是門外漢看看就這麼簡單！

這本來是，早在1984年年底時代市場的時候，1984左右在還，最後還中了Intel的80386數碼IC—ET的CPU，這是Intel當今唯一又紅又紫的最大資源。當時1984年剛開始，擁心將來有一天Intel讓80386缺貨，影響1984的市場利潤，所以那時Intel要將製造技術授權給別家廠商。AMD就在那時，因爲這個原因，取得了80386技術生產的合約，但這個合約，規用至今，因爲使AMD向Intel挑戰的籌碼。

回過頭來，AMD獨家擁有生產自己開發的80386 CPU時，Intel就在上法庭，大吵特吵。但是美國向來保護弱者的立國精神，Intel敗訴，AMD於是得以合法生產它的80386 CPU。

Intel力圖亡羊補牢，想盡辦法阻擋AMD來分享它的市場大餅，最後對簡直說，要在這段期間內以後到一段漫長的火藥味。這場戰役的結果，是使得386SX CPU價格的急遽滑落。你知道這是什麼原因嗎？請看下面這段戰記……

Intel（英特爾）這家電腦巨頭，向來被業界稱爲電腦心臟—CPU的製造者。當Intel剛向市場推出80286 CPU的時候，對外宣稱基於生產研究開發及生產費用過大爲理由，80286價格並不便宜，同時還聲明：80286的製造技術，絕不授權給其他生產CPU的廠商製造，因此這是它的「獨門秘笈」。

然而，有一家叫AMD（Advanced Micro Devices）的CPU製造商，對Intel的「獨門秘笈」，視下挑戰書。AMD還說他已經擁有80386 CPU合法製造的權利，而且還簽授權製造合約。早在80年代初期就開始了。當說起來，還是門外漢看看就這麼簡單！

這本來是，早在1984年年底時代市場的時候，1984左

[illegible]

[illegible]

[illegible]

電玩

GAME

短路

SHORT

消災帝國
三國演義
消災帝國
SAVAGE EMPIRE
小賭 100GLD
中賭 200GLD
大賭 300GLD
特別賭 500GLD
I LOVE MY COUNTRY

支援魔奇音效卡的鬧鈴

支援魔奇音效卡的鬧鈴
CKADLIR.BAS 已收錄在神鷹版 127 號
幻想空間 V　DISK 1　\CLOCK子目錄中。

/Joe

魔奇音效卡對應的軟式鬧鈴時鐘片有支援 BASIC 的 DEMOBAS.BAS 範例程式，可惜它只有簡快單一聲響的控制方法，因此我便修改此程式並加入一個新程式，讓完成可以控制三種聲響以增加音樂的可聽度，還花了不少時間 keyin 和位及音符，整式以下這個時鐘程式。

此鐘不但可以在整點時輪流播放音樂的和弦及軟式兩個音歌曲，還可以定時播放歌曲（註），並將設定時間儲存於磁片以便應用。

以下是執行程式（使用 GW-BASIC 3.23）：

小注意：

1. 在執行本程式之前請先在 DOS 下執行 SOUND /128，經測試設為 32000，程式為：

SOUND 32000

2. 一定要有鬧立名為 setime.dat 的文字檔，放在同一目錄中，內容範例如下（只此一列）：

17:27:50

3. 不要使用中文。

```
10 DEFINT A-Z:S=0
20 ON ERROR GOTO 4700
30 KEY                    KEY(0) ON:KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(3) ON:KEY(4)
40 KEY
50 KEY OFF:CLS:PRINT"SETTING TIME":PRINT:INPUT"SETTIME.DAT(Y/N)";
60 OPEN "setime.dat" AS #1 LEN=8
70 FIELD #1,8 AS SETTM
80 GET #1,1
90 IF LOF(1)=0 THEN PRINT"SETTIME.DAT NOT FOUND":CLOSE:KILL "setime.dat"
100 IF LOF(1)>0 THEN PRINT"SETTIME.DAT FOUND"
110 CLOSE
120 KEY
130 ON TIME$ = SETTM
140 ON:S=0:S=0:S=0
```

```
100 REM (VECTORS( 30))                    REM TIMERS DATA
110 REM (VECTORS( 20))                    REM TIMERS DATA
120 REM (VECTORS( 30))                    REM TIMERS DATA
130 REM
150 REM                  LOAD TIMERS INTO ARRAY, FROM DATA
160 REM
170 MEM = VARPTR( (VECTORS(0)))
180 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
190 MEM = VARPTR( (VECTORS(52)))
200 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
210 MEM = VARPTR( (VECTORS(104)))
220 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
230 REM              LOAD CODE (DOWNLOAD ADR) INTO POKES ARRAY
240 REM
250 MEM = VARPTR( POKES(0))
260 FOR I = 1 TO POKES:
270 READ BYTE
280 POKE MEM, BYTE
290 MEM = MEM +1
300 NEXT I
310 GOSUB 980
320 REM                  SET UP NOISE DEVICE
330 REM
340 SOUND 7,170
350 REM                  PLAY SONGS
360 IF CHS=0 THEN RETURN
370 IF FLAG=0 THEN FLAG=0:GOSUB 5:LOCATE 5-4,19:SOUND 400
380 IF KCH1=0 THEN RETURN ELSE LOCATE 5-4,19
390 DA=0:GOSUB 990:DD=DD-2:IL=0:GS=1:GOSUB 990
400 DA=0:IL=GS:DD=DD+2:GS=1:GOSUB 990:DA=3:IL=0:GOSUB 990
410 LOCATE 5-4,19:PRINT CHR$(32)
420 DA=12:IL=0:GOSUB 990:DA=0:IL=1:DD=1:GS=0:DA=1:GOSUB 990
430 DA=36:GS=0:IL=1:MEM=VARPTR( POKES(0))
440 CALL MEM (50 , (VECTORS(0)) , 52, 53, 54, 55)
450 FOR Q=0 TO 500:NX=15
460 IF NX=85 THEN IL=CTCH(0,A):GS=CTCH(1,A):DD=CTCH(2,A)
470 IF NX=127 THEN IL=CTCH(3,A):GS=CTCH(4,A):DD=CTCH(5,A)
480 IF IL=100 THEN GOSUB 2000:GOTO 500
490 IF (NT(Q/50)=Q/50 THEN GOSUB 2000
500 GOSUB 990:NEXT
510 DA=12:IL=1:GOSUB 990
520 DA=0:IL=0:GOSUB 990
530 LOCATE 5-4,19:PRINT CHR$(32)
540 DA=36:GS=0:IL=1:MEM=VARPTR( POKES(0))
550 CALL MEM (50,(VECTORS(0)),52,53,54,55):FOR Q=0 TO 500
560 NX = 15
570 IF NX=85 THEN IL=CTCH(0,A):GS=CTCH(1,A):DD=CTCH(2,A)
580 IF NX=127 THEN IL=CTCH(3,A):GS=CTCH(4,A):DD=CTCH(5,A)
590 IF (Q/50)=INT(Q/50) THEN GOSUB 2000
600 GOSUB 990
610 NEXT:DA=12:IL=1:GOSUB 990
620 DA = 0 IL=0 GS=0:DD=DD-2:DA=1:GOSUB 990
630 LOCATE 5-4,19:PRINT CHR$(32)
640 DA=36:GS=0:IL=1:MEM=VARPTR( POKES(0))
650 CALL MEM (50,(VECTORS(0)),52,53,54,55):FOR Q=0 TO 500
660 NX = 15
670 IF NX=85 THEN IL=CTCH(0,A):GS=CTCH(1,A):DD=CTCH(2,A)
680 IF NX=127 THEN IL=CTCH(3,A):GS=CTCH(4,A):DD=CTCH(5,A)
690 GOSUB 990:IF (Q/50)=INT(Q/50) THEN GOSUB 2000
700 NEXT
710 DA=0:IL=1:GOSUB 990
720 LOCATE 5-4,19:PRINT CHR$(32)
730 DA=0:GOSUB 990
740 IF DA=0 THEN LOCATE 5-4,19:PRINT " ":RETURN
750 DA=0:GOSUB 990
760 IF DA=CHS THEN LOCATE 5-4,19:PRINT " ":RETURN
770 IF DA=CHS2:GOSUB 2000
780 IF A$=CHR$(0)+CHR$(36) THEN RETURN
790 DA=2:IL=0:GOSUB 990:DA=0:GOSUB 990:CTCH(0,T)=IL:CTCH(1,T)=GS:DD=DD-2
800 LOCATE 5-4,19:PRINT " "
810 IF A$="A" OR A$="S" THEN RETURN ELSE 990
820 DA=2:IL=0:GOSUB 990:DA=0:GOSUB 990:GOSUB 2000:RETURN
830 STOP
900 REM                  SOUND DEVICE CALL
910 REM
920 MEM = VARPTR( POKES(0))
930 CALL MEM( DA, IL, GS, DD, 54, 55)
940 RETURN
950 REM
960 REM LOAD SONGS( INTO ARRAY )POKE DATA
980 FOR I=0 TO 300
970 READ CTCH(0,I),CTCH(1,I),CTCH(2,I)
980 IF CTCH(0,I)=100 THEN NEXT
990 FOR I=0 TO 300
1000 READ CTCH(3,I):CTCH(4,I)=1:CTCH(5,I)=0
1010 CTCH(5,I)=-0:CTCH(7,I)=1:CTCH(8,I)=0
1020 IF CTCH(3,I)=100 THEN NEXT
1030 CTCH(8,90)=100
1040 FOR I=0 TO 150
1050 READ CTCH(6,I),CTCH(7,I),CTCH(8,I)
1060 IF CTCH(6,I)=100 THEN NEXT
1070 FOR I=0 TO 150
1080 READ CTCH(9,I):CTCH(4,I)=1:CTCH(5,I)=0
1090 CTCH(5,I)=-34:CTCH(7,I)=1:CTCH(8,I)=0
1100 IF CTCH(9,I)=100 THEN NEXT
1110 CTCH(8,150)=100:RETURN
1120 REM LOAD CONSOLE( ARRAY INTO NOISE DEVICE
1130 GOSUB 2000:MAX=0:MAX=CLEFTBC(MAX,I)
1140 IF (NT(MAX/3)=MAX/3 THEN MAX=MAX ELSE MAX=MAX
1150 RETURN
1160 REM                  SONG
1170 A.$:PRINT CHR$(27);"ta";:GS
1180 GOSUB 1000
1190 DIM (DD(80),CLTB(0),CCH(0),CCH(0),CCH(0),CCH(0),CCH(0)
1200 DIM CHR$(0),CCH(0),CCH(0),CCH(0),CCH(0)
1210 FOR I=0 TO 6
1220 READ (CCH(I),CCH(I),CCH(I),CCH(I),CCH(I),CCH(I)
1230 NEXT I
```

```
1240 FOR i=0 TO 6
1250 READ CD(0,i),CD(1,i),CD(2,i),CD(3,i),CD(4,i)
1260 NEXT i
1270 GOSUB 4000
1280 CLS:PRINT,,,
```

```
1230 LOCATE 5+31,48:PRINT " <-> Set up Time":COLOR 6,7
1240 LOCATE 5+31,49:PRINT "[alt+S]" COLOR 7,0
1250 LOCATE 5+31,46:PRINT "<-> Set up Date"
1260 LOCATE 5+8,17:COLOR 9,7:PRINT "[alt+Q]" COLOR 7,0
1270 LOCATE 5+8,20:PRINT " <-> Quit":COLOR 6,7
1280 LOCATE 5+8,18:PRINT "[alt+Q]" COLOR 7,0
1290 LOCATE 5+31,21:PRINT "Set Sound ON/OFF"
1300 LOCATE 5+15,17:COLOR 6,7:PRINT "[S]"
1310 LOCATE 5+15,20:PRINT "SP":COLOR 7,0
1320 RETURN
1330 REM Control Sound ON or OFF
1340 IF SW1=0 THEN SW0=SW0:GOSUB 3030
1350 SW1=1:COLOR 6,7:LOCATE 5+15,20:PRINT "SW":COLOR 7,0
1360 LOCATE 5+15,20:PRINT "OFF":RETURN
1370 IF SW1=1 THEN SW0=SW0:GOSUB 3030
1380 SW1=0:COLOR 6,7:LOCATE 5+15,20:PRINT "OFF":COLOR 7,0
1390 LOCATE 5+15,20:PRINT "SW":RETURN
1400 RETURN
1410 FOR K=1 TO 10:LOCATE 5+K,24+K:PRINT "BA":NEXT
1420 FOR K=10 TO 4 STEP 2
1430 LOCATE 5+K,22+K:PRINT "NE":LOCATE 5+K,26+K:PRINT "DE"
1440 NEXT K
1450 LOCATE 5+8,15:PRINT "[illegible]"
1460 LOCATE 5+8,40:PRINT "[illegible]"
1470 X=0:Y=0:FOR K=0 TO 4 STEP 2
1480 FOR A=1 TO 20:A=A
1490 LOCATE 5+Y,24+X+K:PRINT "NE":NEXT A:X=X+K:Y=Y-1
1500 NEXT K
1510 RETURN
1520 REM                    Second Show
1530 CSX=(X+24): CSY=INT(Y+8):I=(X*32)+24: IF(SCRTYPE=2,I,Y)
1540 M=(X+24): IF(SCRTYPE=2,M,Y)=32:GOSUB 3030: IF(SCRTYPE=2,I,Y)
1550 N=(X+24): IF(SCRTYPE=2,N,Y)=32:GOSUB 3030: IF(SCRTYPE=2,I,Y)
1560 RETURN
1570 REM Control Sound
1580 IF PLAY=1 THEN PLAY=0:GOSUB 3070:COLOR 15,0
1590 LOCATE 15,11:PRINT CSX$:COLOR 7,0
1600 IF PLAY=1 THEN LOCATE 15,17:PRINT "Sound Play:"
1610 IF PLAY=2 THEN LOCATE 15,17:PRINT "Sound Quiet"
1620 FOR J=0 TO 10
1630 NEXT J
1640 IF A$="" THEN GOSUB 3080:GOTO 3030
1650 IF INT(CSX/CSRW)=23 AND PLAY=0 THEN 3080
1660 COLOR 15,0:LOCATE 15,26:PRINT STR$(X):COLOR 7,0
1670 LOCATE 15,37:PRINT ":":LOCATE 15,40:PRINT ":":RETURN
1680 IF A$=CHR$(13) THEN 3210
1690 IF A$=CHR$(9) THEN J=J-1:GOSUB 3200
1700 IF A$=CHR$(27) THEN J=0:GOSUB 3270:GOTO 3030
1710 J=J+1: THEN 3030 ELSE 3030
1720 IF PLAY=0 AND (ASCII(A$)>39 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1730 IF J=0 AND (ASCII(A$)>64 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1740 IF J=1 AND PLAY=0 AND LEFT$(A$,1)="1" AND
     (ASCII(A$)>51 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1750 IF PLAY=0 AND J=1 AND LEFT$(A$,1)="0" AND
     (ASCII(A$)>48 OR ASCII(A$)<46) THEN 3030
1760 IF J=1 AND (ASCII(A$)>58 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1770 IF J=2 AND LEFT$(A$,1)="2" AND (ASCII(A$)>52 OR
     ASCII(A$)<46) THEN 3030
1780 IF PLAY=0 AND J=2 AND LEFT$(A$,1)="0" AND
     (ASCII(A$)>51 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1790 IF PLAY=0 AND J=2 AND LEFT$(A$,1)="8" OR
     LEFT$(A$,1)="9" THEN PLAY=1
1800 IF PLAY=0 AND J=2 AND LEFT$(A$,1)="1" OR
     LEFT$(A$,1)="2" THEN PLAY=1
1810 IF PLAY=0 AND J=2 AND LEFT$(A$,1)="3" OR
     LEFT$(A$,1)="4" THEN PLAY=1
1820 IF PLAY=0 AND J=2 AND (ASCII(A$)>52 OR ASCII(A$)<47)
     THEN 3030
1830 IF J=3 AND(ASCII(A$)>54 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1840 IF PLAY=0 AND J=3 AND LEFT$(A$,1)="0" AND
     (ASCII(A$)>57 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1850 IF PLAY=0 AND J=3 AND LEFT$(A$,1)="1" AND
     (ASCII(A$)>49 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1860 IF PLAY=0 AND J=3 AND LEFT$(A$,1)="2" AND
     (ASCII(A$)>57 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1870 IF PLAY=0 AND J=3 AND LEFT$(A$,1)="3" AND
     (ASCII(A$)>50 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1880 IF PLAY=0 AND PLAY=0 AND J=3 AND
     (INT(X/CSRTYPE)=23,Y)=15:PLAY(INT(X/CSRTYPE),Y)=3)
     THEN PLAY=1
1890 IF PLAY=0 AND J=3 AND PLAY=1 AND (ASCII(A$)>48 OR
     ASCII(A$)<47) THEN 3030
1900 IF PLAY=0 AND PLAY=1 AND MOD(X/CSRTYPE,2,1)=0 AND
     J=3 AND(ASCII(A$)>58 OR ASCII(A$)<48) THEN 3030
1910 IF J=3 AND(ASCII(A$)>58 OR ASCII(A$)<47) THEN 3030
1920 IF J=4 AND PLAY=1 AND (ASCII(A$)>54 OR ASCII(A$)<47)
     THEN 3030
1930 IF J=4 AND PLAY=0 AND (ASCII(A$)>54 OR ASCII(A$)<47)
     THEN 3030
1940 IF (J=5 OR J=6 OR J=7) AND(ASCII(A$)>58 OR ASCII(A$)<47)
     THEN 3030
1950 GOSUB:GOTO:GO:COLOR 15,0
1960 IF PLAY=0 J THEN GM (J*1): GOSUB 3400,3400,3470,3400,
     3400,3500 ELSE GM (J*1): GOSUB 3420,3400,3490,3400,
     3400,3500,3500,3500
```

```
3070 COLOR 7,0
3080 NEXT I
3090 IF FLAG1=12 THEN SETA=LEFT$(SETA$,6)+SETA$(LEFT$(SETA$,2)
     +CHR$(MID$(SETA$,3,1)+CHR$(MID$(SETA$,3,1)
3100 IF FLAG1=2 THEN SETA=LEFT$(SETA$,5)+SETA$(LEFT$(SETA$,5)+
     CHR$(MID$(SETA$,3,1)+CHR$(MID$(SETA$,4)
3110 IF FLAG1=2 AND VAL(RIGHT$(SETA$,4))>7000 OR
     VAL(RIGHT$(SETA$,4))<1000 THEN BEEP:LOCATE 22,17:
     PRINT "Your input Error";FOR I=1 TO 200:NEXT:
     LOCATE 22,17:PRINT SPACE$(18):GOTO 2740
3120 IF FLAG1=4 THEN SETE(X)=SETA:GOSUB 3230
3130 IF FLAG1=1 THEN TIME$=SETA
3140 IF FLAG1=2 THEN DATE$=SETA:LOCATE 7-2,26:COLOR 6,7:
     PRINT DATE$:COLOR 7,0
3150 IF FLAG1=8 THEN LOCATE 22,17:PRINT SPACE$(22):
     RETURN 5100:RETURN
3160 IF Y<>1 THEN Y=Y-8:GOT RETURN 2890:ELSE GOSUB 3230:
     RETURN 2830
3170 COLOR 20,0
3180 LOCATE 22,21:PRINT " ";COLOR 7,0:LOCATE 22,21+1:
     PRINT CHR$:COLOR 20,0
3190 LOCATE 22,22:PRINT " ";COLOR 7,0:LOCATE 22,22+1:
     PRINT CHR$:COLOR 20,0
3200 LOCATE 22,23:PRINT " ";LOCATE 22,23:PRINT CHR$
3210 IF FLAG1=3 THEN LOCATE 22,24:PRINT " "
3220 COLOR 7,0:SETA=" ":RETURN
3230 SETA=LEFT$(SETA,2)
3240 STG=LEN(SETA)
3250 COLOR 20,0
3260 IF STG=0 THEN GOSUB 3270:FLAG2=0:FLAG3=0:RETURN
3270 IF STG=1 THEN FLAG2=0:LOCATE 22,23+1:PRINT CHR$:
     LOCATE 22,23:PRINT " ":RETURN
3280 IF STG=2 THEN LOCATE 22,22:PRINT CHR$;" ":RETURN
3290 IF STG=3 THEN LOCATE 22,22+1:PRINT CHR$:LOCATE 22,23:
     PRINT " ":RETURN
3300 IF STG=4 THEN LOCATE 22,22:PRINT CHR$;" ":RETURN
3310 IF STG=5 THEN LOCATE 22,22+1:PRINT CHR$:
     IF FLAG3=2 THEN LOCATE 22,23:PRINT " ":RETURN
3320 IF STG=6 AND FLAG3=2 THEN LOCATE 22,24:PRINT CHR$;" ":
     RETURN
3330 IF STG=7 AND FLAG3=2 THEN LOCATE 22,24+1:PRINT CHR$:
     RETURN
3340 COLOR 7,0:RETURN
3350 LOCATE 22,21:PRINT AB:GOSUB RETURN
3360 LOCATE 22,21+1:PRINT AB:LOCATE 22,22:PRINT CHR$:RETURN
3370 LOCATE 22,22:PRINT AB:LOCATE 22,22+1:PRINT CHR$:RETURN
3380 LOCATE 22,22+1:PRINT AB:LOCATE 22,23:PRINT CHR$:RETURN
3390 LOCATE 22,23:PRINT AB:LOCATE 22,23+1:PRINT CHR$:RETURN
3400 LOCATE 22,23+1:PRINT AB:IF FLAG3=2 THEN LOCATE 22,24:
     PRINT CHR$:RETURN ELSE RETURN
3410 LOCATE 22,24:PRINT AB:LOCATE 22,24+1:PRINT CHR$:RETURN
3420 LOCATE 22,24+1:PRINT AB:RETURN
3430 COLOR 6,7:LOCATE 7,26:PRINT DATE$;"  ";
     LOCATE 22,17:PRINT "Are you sure(Y/N)?"
     COLOR 7,0:RETT
3440 AB=INKEY$:GOSUB 3880
3450 IF AB="y" OR AB="Y" THEN LOCATE 9-22,22:PRINT "Y":
     GOTO 3520
3460 IF AB="n" OR AB="N" THEN LOCATE 9-22,24:
     PRINT SPACE$(20):RETURN ELSE 3440
3470 OPEN "scrtime.dat" AS #1 LEN=8
3480 FIELD #1,8 AS SETA$
3490 LSET SETA$=SETA$(1)
3500 PUT #1,1
3510 CLOSE
3520 LOCATE 9-12,26:PRINT SPACE$(20)
3530 GOSUB 4690:RETURN
3540 REM retrieve melody2
3550 DATA A001,A000,A005,A000,A005,A000,A008,A000,A001
3560 DATA A000,A000,A000,A004,A000,A000,A000,A000,A001
3570 DATA A000
3580 DATA A000,A000,A000,A000,A003,A000,A003,A000,A001,A000
3590 DATA A000
3700 DATA A000,A007,A000,A001,A000,A000,A000,A000,A003
3710 DATA A000
3720 DATA A000,A000,A001,A000,A000,A000,A000,A001,A000
3730 REM retrieve guitar1
3740 DATA A000,A000,A001,A000,A000,A000,A007,A000,A001
3750 DATA A000,A000,A000,A002,A000,A007,A000,A001,A000,A000
3760 DATA A000
3770 DATA A000,A000,A000,A003,A000,A000,A000,A001,A000
3780 DATA A000
3790 DATA A001,A007,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000
3800 DATA A000
3810 DATA A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000
3820 REM retrieve tom1
3830 DATA A000,A000,A000,A000,A000,A000,A007,A000,A000
3840 DATA A000,A000,A000,A007,A000,A000,A000,A000,A000,A000
3850 DATA A000
3860 DATA A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000
3870 DATA A007
3880 DATA A007,A000,A000,A004,A000,A000,A000,A000,A000,A007
3890 DATA A000
3900 DATA A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000
3910 REM
3920 REM RAZ(100) CONT (%%%%%%A1,A2M)
3930 DATA A000,A000,A007,A000,A000,A000,A000,A014,A000,A000
3940 DATA A000
3950 DATA A000,A004,A007,A007,A000,A000,A000,A007,A007,A000
3960 DATA A000
3970 DATA A000,A007,A007,A000,A000,A000,A007,A000,A007,A000
3980 DATA A000
3990 DATA A000,A007,A000,A007,A000,A007,A000,A000,A000,A000
4000 DATA A000
4010 DATA A000,A000,A000,A014,A000,A007,A000,A000,A000,A000,A000
4020 DATA A000
4030 DATA A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000,A000
4040 DATA A000
4050 DATA 9,1,1,9,3,4,1,1,4,9,1,3,7,1,2,4,1,1:REM song1
4060 DATA 7,1,2,4,1,3,4,1,2,3,1,2,4,9,1
4070 DATA 2,1,1,1,2,3,4,1,4,2,1,2,2,1,2,7,1,1
4080 DATA 7,1,2,4,1,3,4,1,2,3,1,2,4,9,1
4090 DATA 9,1,1,9,3,4,7,1,4,9,1,3,7,1,2,4,1,1
4100 DATA 9,1,2,3,1,4,3,1,4,4,1,2,2,1,2,4,2,1
4110 DATA 7,1,1,7,1,4,7,1,4,7,1,2,2,1,2,11,1,1
4120 DATA 9,1,2,3,1,4,9,1,4,9,1,2,7,1,2,9,2,1
4130 DATA 12,1,1,12,7,2,12,1,2,11,1,1,7,1,1
```

```
4140 DATA 9,1,2,9,1,4,9,1,4,8,1,2,7,1,2,8,2,4,7,1,4,4,1,1
4150 DATA 7,1,1,7,2,4,7,1,4,7,1,1,7,1,1,2,11,1,1
4160 DATA 8,7,2,9,1,4,9,1,4,9,1,2,7,1,2,8,2,1
4170 DATA 100,100,100
4180 DATA 8,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4190 DATA 7,10,7,10,7,10,7,10  :DEF C
4200 DATA 9,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4210 DATA 7,10,7,10,7,10,7,10  :DEF Ke
4220 DATA 9,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4230 DATA 9,10,8,10,8,10,8,10  :DEF De Ke
4240 DATA 7,10,7,10,7,10,7,10  :DEF Ke
4250 DATA 9,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4260 DATA 9,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4270 DATA 8,10,8,10,7,10,7,10  :DEF De Ke D C
4280 DATA 7,10,7,10,7,10,7,10  :DEF Ke
4290 DATA 8,10,8,10,8,10,8,10  :DEF Ke
4300 DATA 100
4310 DATA -8,-1,1,-8,-1,1,-8,-1,1,0,-1,1,0,-1,1,-1,1,1
4320 DATA -2,2,1,2,2,1
4330 DATA 4,1,1,4,1,1,4,1,2,2,1,2,0,1,2,-1,1,2
4340 DATA -2,4,1
4350 DATA -9,1,1,-9,1,1,-9,1,1,-1,1,2,-1,1,2,0,1,2,1,2
4360 DATA 2,2,1,-4,2,1
4370 DATA -9,1,1,-9,1,1,-9,1,1,-1,1,2,-1,1,2,0,1,2,1,2
4380 DATA 4,4,1
4390 DATA 7,1,1,7,1,1,8,1,2,7,1,1,7,1,1,2,4,1,2
4400 DATA 4,7,1,-9,2,1
4410 DATA 8,1,1,8,1,1,4,1,2,2,1,1,4,1,1,2,7,1,2
4420 DATA 2,4,1
4430 DATA 8,7,1,8,1,1,8,1,1,-1,1,2,-1,1,2,-9,1,2
4440 DATA 7,2,1,9,2,1
4450 DATA -9,1,1,-9,1,1,-9,1,2,2,1,1,2,4,1,2,2,1,2
4460 DATA 9,4,1
4470 DATA 100,100,100
4480 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4490 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4500 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4510 DATA -8,9,12,8,8,10,12,9  :DEF Ke
4520 DATA -8,8,12,8,8,8,12,8  :DEF Ke
4530 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4540 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4550 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4560 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4570 DATA -8,8,12,8,8,8,12,9  :DEF Ke
4580 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4590 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4600 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4610 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4620 DATA -9,7,12,7,-9,-7,12,7  :DEF C7
4630 DATA 8,7,12,7,8,10,12,7  :DEF C
4640 DATA 100
4650 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2",
4660 DATA "BGM2E2","BG  ","  ","BGM2E2","  ","BGM2E2","BGM  "
4670 DATA "BGM2E2","  ","BGM","  ","  ","BGM2E2","BGM  "
4680 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2",
4690 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM  ","  ","  ","  "
4700 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","  ","  ","BGM2E2"
4710 DATA "BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","  ","BGM2E2"
4720 DATA "BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2",""
4730 DATA "BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","BGM2E2","-"
4740 DATA "BGM  ","  ","  ","  ","BGM2E2","BGM2E2","BG"
4750 DATA "BGM2E2","  ","BG","BGM2E2","BGM2E2","  "
4760 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","  ","  ","BG"
4770 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","BGM2E2","  "
4780 DATA "BGM2E2","  ","BGM","BGM2E2","BGM2E2","  "
4790 LOCATE 7+12,16:PRINT SPACE$(32):REM error control
4800 IF ERR=61 THEN LOCATE 7+12,16:PRINT "Disk full ":GOSP
4810 IF ERR=70 THEN LOCATE 7+12,16:
     PRINT "Disk Write Protect":GOSP
4820 IF ERR=71 THEN LOCATE 7+12,16:PRINT "Disk not Ready":
     GOSP
4830 FOR I=1 TO 2500:NEXT
4840 LOCATE 7+12,16:PRINT "[C]Continue or [A]Abort"
4850 A$=INKEY$
4860 IF (A$="c" OR A$="C") AND ERR=61 THEN LOCATE 7+12,16:
     PRINT SPACE$(32):GOSUB 4890:GOSUB 2570
4870 IF A$="a" OR A$="A" THEN LOCATE 7+12,16:
     PRINT SPACE$(32):GOSUB 4890:RETURN
4880 IF A$="a" OR A$="A" THEN CLS:CONSOLE 0,25,0,0
4890 CLS:PAL (CONTROLNUM,1):CLS1 +PAL (BRONCTUNER,2,1)
4900 BOX0:PAL (BRONCTUNER,4,15):BOX0:PAL (BRONCTUNER,3,1)
4910 CLS:PAL (BRONCTUNER,7,11):CLS:PAL (BRONCTUNER,11)
4920 ON ERROR GOSUB 4940:RESUME 4980,4980,2590
4930 ON:ON ERROR GOSUB 4940:RESUME 4980,4980,5000,5020,5040,5060,
     5080,5100,5120,5140
4940 ON:ON ERROR GOSUB 4940:RESUME 4980,4980,5000,5020,5040,5060
4950 ON:ON ERROR GOSUB 4940:RESUME 4980,4980,5000,5020,5040,5060,
     5080,5100,5120,5140
4960 ON:ON ERROR GOSUB 4940:RESUME 4980,4980,5000,5020,5040,5060
4970 CONSOLE 0,7,FOR I=0 TO 8:LOCATE I+7,20:PRINT CHR$(1):
     LOCATE I+7,47:PRINT CHR$(1):NEXT I:CONSOLE 7,0
4980 RETURN
```

超級作曲家

輔助作曲程式 PART II

／張其敏

嗨！大家好，我是PIG，我們又見面了。這次將使用超級作曲家的音樂天才們寫了個小程式，可將兩個.BIL檔結合成為一個.BIL檔，與句號號，可將一首曲子分成幾個部份，先把每一部份的速度、音階、音色、音量、音符等資料都寫妥後，再使用本程式作連接的工作，或將幾首已完成的音樂檔(.BIL)連在一塊，成為一首音樂曲庫，也會顯現「我的心臟音樂」，也不過如此而已，想來想去，想不出更好的名字，只好取名為「超級作曲家一輔助作曲程式PART II」，，請諸各位見諒。

一、程式設計師手稿資料

為防不測，經緊張入主題，請各位請出曾對已久的魔毒靈授手稿或說明書多份，謝謝，BIL檔案結構第一部份，有關資料必須讓大家知道，因為沒有這些重要的資訊，筆者這個程式還不知如何寫起。手稿Field 410 和 30 bytes，雖然是unused，但也只是給超級作曲家存通的.BIL檔，一定會存下一在ASCII碼，請參附表。

1. 表中的數字代表每一張.BIL檔存資料的位置，例：50及56表示.BIL檔的第55及56 byte存有第1聲道音符資料Field數目的ASCII碼。

	音 量	音 色	音 量	音 準	連 音
第1聲道	55,56	77,78	99,100	121,122	143,144
第2聲道	57,58	79,80	101,102	123,124	
第3聲道	59,60	81,82	103,104	125,126	
第4聲道	61,62	83,84	105,106	127,128	
第5聲道	63,64	85,86	107,108	129,130	
第6聲道	65,66	87,88	109,110	131,132	
第7聲道	67,68	89,90	111,112	133,134	
第8聲道	69,70	91,92	113,114	135,136	
第9聲道	71,72	93,94	115,116	137,138	
第10聲道	73,74	95,96	117,118	139,140	
第11聲道	75,76	97,98	119,120	141,142	

2. 因為這裏有個聲道都一樣，所以只用兩個 byte來存ASCII碼。

3. 且每Field的音符所引導為，1表melodic，所0，才是percussive，剛好相反，希望大家動手改一下，不管如何不用神奇。

• • •

以下的文章為程式輸入檔名時，(1)為第一個.BIL檔，(2)為第二個.BIL檔，(3)為連結(1)和(2)後所產生第三個.BIL檔，請讓音符符號位置

二、程式原理

要將兩個.BIL檔連在一塊，就簡不難，但如不留也不容易，請看程式裏作步驟，便可清楚。

● 程式寫作步驟：

1. (1) 的程式碼 (1) 在前面 (1) 在後，所以將 (1) 的前 201 個 bytes 存入 (3)，當做 (2) 的前 201 個 bytes。
2. 先將 (1) 及 (2) 的速度色彩次數相加存入 (3)，再分別將 (1) 及 (2) 的速度資料存入 (3)。
3. 讀取 (1) 中的 Field #15 存入 (3)，而 (2) 必須往後移 15個 bytes，否則會顯得很慢。
4. 先將 (1) 及 (2) 的音符Click數目相加存入 (3)，再分別將 (1) 及 (2) 的音符資料存入 (3)。
5. 讀取 (1) 中的Field #21 存入 (3)，而 (2) 必須往後移 15個 bytes。
6. 先將 (1) 及 (2) 的音色次數次數相加存入 (3)，再分別將 (1) 及 (2) 的音色資料存入 (3)。
7. 讀取 (1) 中的Field #27 存入 (3)，而 (2) 必須往後移 15個 bytes。
8. 先將 (1) 及 (2) 的音量次數次數相加存入 (3)，再分別將 (1) 及 (2) 的音量資料存入 (3)。
9. 讀取 (1) 中的Field #31 存入 (3)，而 (2) 必須往後移 15個 bytes。
10. 先將 (1) 及 (2) 的音準次數次數相加存入 (3)，再分別將 (1) 及 (2) 的音準資料存入 (3)。

● 幕幕注意的事：

1. 步驟(3)—30必須重複11次，因為一共有11個聲道。步驟(2)、(5)、(8)、30中，(2) 的資料要存入 (3) 的，必須先加上 (1) 在11個聲道的音符資料中最大的Click值（本程式以音符資料的Click數目為主）。
2. 步驟(4)中，在將 (2) 存入 (3) 之前，必須將音符加入一條止符於 (3)，否則 (1) 及 (2) 的音符資料就真的「面面相對」了。

二、使用須知

最後將使用本程式所需注意的地方提出來：

1. 用來連結的 .MIL檔，一定要使用最新作曲家存檔的檔案，並在 .MIL第53～144 bytes要存有正確的ASCII碼，而本程式輸出 (3) 時會存入正確的資料於此，以便使用者能繼續做連結的工作。
2. 本程式必須與 (1) 及 (2) 放在相同的目錄中，而 (3) 的輸出路徑也相同，如果讀者改其連結不方便，歡迎各位自行動手修改本程式。
3. (1) 及 (2) 兩首曲子的基本速度以 (1) 為主，若兩者的基本速度不同，會發生什麼情形，大家可想想知，所以希望大家在作曲時，基本速度能設定相同。
4. 當 (2) 的音符Click數目達到 60000 個時，程式會有訊息出現，但不會中斷程式的執行，因為 .MIL的檔案結構只能有 65535 個Click，早點出警告，讓大家有心理準備。
5. 連結的 .MIL檔越大，時間也越久，在此在在提醒作曲家中情緒輸入，聽者太多時間了，因為你可以拿別人喜好的 .MIL檔來連結。
6. 讀者可以使用這個程式來執行本程式，不過要確定讀者您的電腦，不會因為取電而造成電腦工資料全毀的發生。
7. 此部不屬於本文的東西，如果你要將 .MIL檔存備份，使用 TEDIT 等想輸程式來備份，你會看下列多話多的錯誤訊號，不信讀者可以試試看。

* * *

各位音樂天才，有緣會再見了，Bye，Bye。

程式作曲家－輔助作曲(DOS, 256 + 384KB 記憶體，Tandy 1000 記憶體)已收錄在第13期記憶體中，有興趣的讀者不妨一看。

輔助作曲程式 PART II

作曲家－輔助作曲程式(Part II)
作　者：張孟凱
使用語言：Quick BASIC ver. 4.5
編譯程式：Quick BASIC ver. 4.5
註：Quick BASIC與Microsoft公司所發行的
　　Compiler(編譯作曲家)程式，如中間的相關檔

*程式碼為BASIC的檔案內容

108 MIL1(101), MIL2(101), Tick(101), Ram(63)

```
'計算出最、低色、背景、前景的Color數目的函數
'---------------------------------------------
DEF Fn(P0)
  x18 = STRIG(GOSUB(STRIG(0), 1))
  x28 = STRIG(GOSUB(STRIG(0), 2, 1))
  Fn(P0) = Val(x18) * Val(x28) * 256
END DEF

'---------------------------------------------
'計算出四個Color數目的函數
'---------------------------------------------
DEF Fn(Color)
  x18 = STRIG(GOSUB(STRIG(0), 3, 1))
  x28 = STRIG(GOSUB(STRIG(0), 1))
  Fn(Color) = Val(x18) * Val(x28) * 256
END DEF

'---------------------------------------------
'把Color轉換成RGB碼的函數
'---------------------------------------------
DEF Fn(Color,r,g,b)=GOSUB(g) 乘數:256*r+GOSUB(r)*256

'---------------------------------------------
'輸入檔案名稱的處理
'---------------------------------------------
InputFileName:
ON ERROR GOTO ProgramError
CLS0
dP = STRIG(0): c$ = 0
Name$(1) = "F": Name$(2) = "2": Name$(3) = "B"
CLS
PRINT "請選擇檔案一欄位的資料型式(F/2/B)"
LOCATE 3, 1
PRINT "本程式只提供檔案,資料屬性的分類,但不提供檔案內容"
LOCATE 5, 1
PRINT "你的本程式只能操作資料的分類處理,但不提供檔案內容"
LOCATE 7, 1
PRINT "輸入檔案名稱,(1)直接一個欄位,(2)檔案數目(1)之後"
LOCATE 9, 1
PRINT "你的檔案,(3)直接輸入(1)及(2)所提供檔案"
FOR i = 1 TO 3
  LOCATE i + 2 + 10, 1
  PRINT "請輸入(", i, ")檔名(按檔名不超過12)："
  LOCATE i + 2 + 10, 34: INPUT "", FileName$
  GOSUB FileNameCheck
  IF Name$(i) = Name$(3) OR Name$(2) = Name$(3) THEN
  PRINT : NEXT
  PRINT "(3)檔(3)是你之一的檔名與(3)相同！！"
  PRINT "請選擇一欄位,重新輸入檔名(按任意鍵繼續)"
  ans$ = INPUT$(1)
  GOSUB Prevsay
  GOTO InputFileName
  END IF
NEXT

'---------------------------------------------
'檢查檔案是否存在沒有輸入的檔案
'---------------------------------------------
ON ERROR GOTO FileCheck0
FOR i = 4 TO 5
  PRINT ":", #1, Name$(i - 3)
NEXT
GOTO FileCheck1
FileCheck0:
  CLOSE
  PRINT : NEXT
  PRINT "檔案不存在", Name$(i - 3), "這個檔案"
  PRINT "請選擇一欄位,重新輸入檔名(按任意鍵繼續)"
  ans$ = INPUT$(1)
  GOSUB Prevsay
  GOTO InputFileName

'---------------------------------------------
'檢查所輸入(3)的檔名是否已在檔案內
'---------------------------------------------
FileCheck2:
ON ERROR GOTO 7
OPEN "r", #4, Name$(3)
PRINT
PRINT "檔案中已有", Name$(3), "此檔案"
PRINT "是否要更改檔名(y/n)"
InputY0:
ans$ = INPUT$(1)
IF UCASE$(ans$) = "Y" THEN
  GOSUB InputFileName
  ELSEIF UCASE$(ans$) = "N" THEN
  CLOSE #4
  KILL Name$(3)
  PRINT "請選擇一欄位,重新輸入"
  ans$ = INPUT$(1)
  GOTO Specfiles
  ELSE
  GOTO InputY0
END IF
7 RESUME Specfiles

'---------------------------------------------
'檢查(3)是二進位檔
'---------------------------------------------
Specfiles:
ON ERROR GOTO ProgramError
CLOSE
OPEN "r", #1, Name$(1)
OPEN "r", #2, Name$(2)
OPEN "r", #3, Name$(3)

'---------------------------------------------
'讀取資料的處理次數
'---------------------------------------------
FOR i = 1 TO 40
  GET #1, 53 * i - 2, x$
  Rd$(i) = Fn(x$)
  GET #3, 53 * i - 2, x$
  Wd$(i) = Fn(x$)
NEXT

'---------------------------------------------
'找出(3)檔案這中輸入的Color數
'       以及所資料長度
'---------------------------------------------
```

```
FOR i = 1 TO 11
Tick(i) = BOLT(i)
NEXT
FOR i = 2 TO 11
IF Tick(1) < Tick(i) THEN SWAP Tick(1), Tick(i)
NEXT
MaxTick = Tick(1)
```

'將小組資料 Save進入小中

```
PRINT
PRINT "將小組資料 Save進入小"
dd = SPACE$(20)
GET #1, 1, dd
PUT #1, 1, dd
```

'產生新組合所需用二個數字的變化位置計算公式 Save

```
GOSUB #1, 300
GOSUB #2, 300
GOSUB #3, 300
```

'將小組之中的最高數字進入小

```
L = 40: m = 0
y$ = BOLT(40) + BOLT(39)
PRINT
PRINT "將小組之中的最高數字進入小"
GOSUB SaveBeat
GOSUB SaveTTF
```

'將小組之中各數字的首位、百位、十位、個位數字進入小

```
FOR k = 1 TO 11
```

'將小組之中的序數進入小

```
PRINT
PRINT "將小組之中序"; k; "數字的序數進入小"
GOSUB SaveFilter
IF MaxTick = BOLT(11) > 0 THEN
  x$ = BOLT(10) + BOLT(9)
  SELECT BOLT(10) > 0 AND BOLT(9) > 0 THEN
  x$ = 0
  ELSE
  x$ = MaxTick + BOLT(10)
END IF
GOSUB SaveBeat

TotalTick$ = 0: dd = SPACE$(4)
FOR i = 1 TO 60000
  IF TotalTick$ = BOLT(10) THEN EXIT FOR
  GET #1, , dd
  PUT #3, , dd
  TotalTick$ = TotalTick$ + Tdelta$
NEXT

IF BOLT(10) > 0 AND BOLT(9) > 0 THEN 10
x$ = MaxTick$ + BOLT(10)
IF x$ > 0 THEN 10
dd = STR$(MAX(1, 0) + Td$+Ldelta$+B$(k))
PUT #3, , dd

10 TotalTick$ = 0
FOR i = 1 TO 60000
  IF TotalTick$ = BOLT(10) THEN EXIT FOR
  GET #2, , dd
  PUT #3, , dd
  TotalTick$ = TotalTick$ + Tdelta$
NEXT
```

'將小組之中的音色、音量、音準資料進入小

```
FOR g = 1 TO 3
  SELECT CASE g
  CASE 1
    PRINT "將小組之中音"; k; "數目的音色資料進入小"
  CASE 2
    PRINT "將小組之中音"; k; "數目的音量資料進入小"
  CASE 3
    PRINT "將小組之中音"; k; "數目的音準資料進入小"
  END SELECT
  L = 10 + g + g * 3
  IF g = 1 THEN m = 19 ELSE m = 0
  GOSUB SaveFilter
  x$ = BOLT(L) + BOLT(L)
  GOSUB SaveBeat
  GOSUB SaveTTF
NEXT g
NEXT k
```

'把小組數目 Save+34 Save進入主檔的資料庫

```
FOR i = 1 TO 11
  IF MaxTick < BOLT(i) > 0 THEN
  x$ = BOLT(i) + BOLT(i)
  SELECT BOLT(i) > 0 AND BOLT(i) > 0 THEN
  x$ = 0
  ELSE
  x$ = MaxTick + BOLT(i)
  END IF
GOSUB CheckNum
dd = Td$+Ldelta$+B$(k)
PUT #3, 52 + i * 2, dd
NEXT

FOR i = 12 TO 40
x$ = BOLT(i) + BOLT(i)
GOSUB CheckNum
dd = Td$+Ldelta$+B$(k)
PUT #3, , dd
NEXT
```

```
'顯示所選資料檔案
'---------------------------
CLS(0) 41, 45, 43
PRINT
PRINT "已存在檔案："
PRINT
PRINT Name$(1)("已存檔"),Name$(2)("空"),Name$(3)("檢查"
PRINT
PRINT "是否繼續選擇資料 (Y/N) 或N 離開(Y/N)"
input$Text
ans$ = INKEY$(1)
IF UCASE$(ans$) = "Y" THEN
  GOTO InputFileNum
  ELSEIF UCASE$(ans$) = "N" THEN
  GOTO ProgramEnd
  ELSE
  GOTO InputText
END IF
```

```
'顯示選取完畢的資料
'---------------------------
ProgramEnd:
PRINT
PRINT "謝謝您使用本程式，Bye-Bye."
END
```

```
'檢查檔名是否存在的檢查
'---------------------------
FileNameCheck:
  pip = INSTR(FileName$, ".")
  IF pip > 9 OR pip = 9 OR LEN(FileName$) > 8 THEN
  Name$(1) = LEFT$(FileName$, 6) + ".BAK"
  ELSE
  Name$(1) = LEFT$(FileName$, pip - 1) + ".BAK"
  END IF
RETURN
```

```
'輸入完成顯示表格並存檔，存在，存檔，取檔選擇的副程式
'---------------------------
SaveFile:
  dd = INKEY$(1)
  GET #1, , dd
  PUT #1, , dd
  dd = UCC(1)
  SEEK #1, ud + 16
RETURN
```

```
'輸入姓名，年齡，年薪，資料的處理的小小的副程式
'---------------------------
SaveFmt:
  dd = Ful$(stdnum)$(n)
  PUT #1, , dd
  ud = LOC(1): ud = UCC(1)
  SEEK #1, ud + 3: SEEK #1, ud + 1
RETURN
```

```
'輸入姓名，年齡，年薪的資料的小小的副程式
'---------------------------
SaveFFP:
FOR j = 1 TO NUL1(1) + n \ 32768
  dd = INKEY$(n)
  GET #1, , dd
  PUT #1, , dd
NEXT
dd = INKEY$(NUL1(1) + n MOD 32768)
GET #1, , dd
PUT #1, , dd

dd = INKEY$(n)
FOR i = 1 TO NUL1(1)
  GET #1, , dd
  c$ = INCH$(1) + Ram$(n)
  dd = Ful$(stdnum)$(n) + MID$(dd, 2)
  PUT #1, , dd
NEXT
RETURN
```

```
'                    檢查存檔資料的程式
'檢查存檔資料的程式已經讀取500筆的.cds，若有超出限額會
'出現訊息，此外檢查是否檔案是不是存檔的.cds的存在
'---------------------------
CheckNote:
IF n > 50000 THEN
  PRINT "您不能，存檔，Name$(3)),"檢查存檔資料"
  PRINT "已讀取500筆的.cds以上，請處理好已讀的.cds"
  PRINT "檢查讀檔後重讀檔，請等待讀取"
  END IF
RETURN
```

```
'輸入檢查讀取，按下任一鍵為"Q"的程式
'---------------------------
Proceder:
IF UCASE$(ans$) = "Q" THEN
  GOTO ProgramEnd
  ELSE
  RETURN
END IF
```

```
'顯示執行檢查讀取檔案的程式的程式
'---------------------------
ProgramError:
PRINT
SELECT CASE ERR
CASE 61
  PRINT "磁碟已滿存檔"
CASE 76
  PRINT "磁碟目錄錯誤，不能讀入"
CASE ELSE
  PRINT "顯示讀取的錯誤檢查，請選擇代碼為：", ERR
  PRINT "請參考Quick Basic的文件檔，查出錯誤的原因"
END SELECT
RESUME ProgramEnd
```

魔眼殺機

／LRG

最近，在下又有好東西要和大家一起分享一個「魔眼殺機」程式，我記不清楚心吧？雖然遊戲的內容是這樣設定不錯，但是當時發現了，就會使人方式了敵人，那就有點一尤其最後的來來，[illegible]，可不是開玩笑的，如果用代[illegible]，了不起 SP 255 點，似乎不[illegible]，也許有人就是卡在最後這裡，無法完成遊戲。

以 DEBUG 的 A 指令將要鍵入程式（右側的欲解決的請不鍵入），程式長度存在CX，用 N 指令設檔名（[illegible]），用 W 指令寫入磁碟中即可（請把本程式的檔案和遊戲程式放在同一目錄檔），使用[illegible]程式來進行轉換。

另外請再加入以下的 bat 檔，以免跳出遊戲後 DOS 停當機：

```
:COPY CON EYE.BAT
EYEEPER
START
EYEEPER*2
```

將鍵盤的進入了水滴畫面再按，請照記下：

1.Caps Lock：按後按任意鍵 E.E.，直到九中後，鍵盤會發聲響。

2.Num Lock：與敵方交戰時／關閉(switch)，生命、金幣不減（立刻補）。

最後祝大家玩GAME愉快！

* * *

※當螢幕出現下列訊息按暫停，請按任一鍵以繼續：

```
CAL's EYE super program installed, there are two hot key:
[Caps Lock]--> Press this key to restore party's HEALTH...
[Num Lock]--> This is the OPTION OF EYEE mode.
```

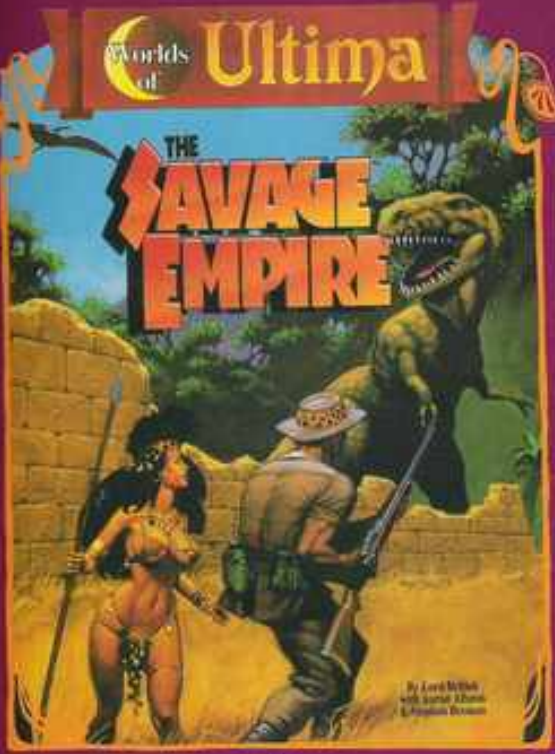
※使用 DEBUG 建立程式的方法請參閱 DOS 使用手冊，Peter Norton程式設計書及書第三章亦有使用範例。

```
C:>DEBUG
A 100
CDC:0100 JMP    0000
CDC:0103 DB     "LRG"
CDC:0106 DB     0
CDC:0107 DB     0
CDC:0108 DB     0
CDC:0109 DB     0
CDC:010A DB     0
CDC:010B DB     0
CDC:010C PUSH   AX                          ←int 9進入點
CDC:010D DB     3C,80
CDC:010F CMP    AL,3A                       ←Caps Lock
CDC:0111 JC     0120
CDC:0113 CMP    AL,45                       ←Num Lock
CDC:0115 JNZ    0126
CDC:0117 CS:
CDC:0118 MOV    BYTE PTR [0106],
CDC:0120 POP    AX
CDC:0121 CS:
CDC:0122 JMP    FAR [0106]
CDC:0126 PUSH   DS
CDC:0127 SUB    AX,AX
CDC:0129 MOV    DS,AX
CDC:012B MOV    AX,[0008]
CDC:012E MOV    AX,[0080]
CDC:0131 MOV    DS,AX
CDC:0133 PUSH   CS
CDC:0134 MOV    CX,0006
CDC:0137 PUSH   CS
CDC:0138 MOV    SI,FS00
CDC:013B MOV    AL,01
CDC:013D CMP    BYTE PTR [SI],00
```

無動程式碼

```
1DC:0140  JE    0144
1DC:0142  MOV   [SI],AL
1DC:0144  ADD   SI,0C2
1DC:0148  LOOP  0130
1DC:014A  POP   SI
1DC:014B  POP   CX
1DC:014C  POP   DX
1DC:014D  JMP   FC00
1DC:014F  NOP
1DC:0150  PUSH  DX                      ;ax 的輸入數
1DC:0151  PUSH  AX
1DC:0152  PUSH  SI
1DC:0153  PUSH  CX
1DC:0154  CALL  0300
1DC:0157  POP   CX
1DC:0158  POP   SI
1DC:0159  POP   AX
1DC:015A  POP   DX
1DC:015B  CS:
1DC:015C  JMP   FAE [0108]
1DC:0160  CS:
1DC:0161  CMP   BYTE PTR [0107],90
1DC:0166  JNE   0180
1DC:0168  MOV   AL,AX
1DC:0168  MOV   DL,AX
1DC:0169  MOV   AX,[0028]
1DC:0170  AND   AX,0001
1DC:0173  MOV   DS,AX
1DC:0175  MOV   CX,0006
1DC:0178  MOV   SI,F581
1DC:0178  MOV   AL,[SI+18]              ;Max. DP
1DC:017C  MOV   [SI+16],AL              ;current DP
1DC:0181  MOV   BYTE PTR [SI+2C],04     ;Load
1DC:0185  AND   SI,0002
1DC:0189  LOOP  0178
1DC:018B  NOT
1DC:018C  NOP
1DC:018D  NOP
1DC:018E  NOP
1DC:018F  NOP
1DC:0190  MOV   AX,AX
1DC:0192  MOV   DS,AX
1DC:0194  MOV   AX,[0072]
1DC:0194  CMP   WORD PTR [0072],0240    ;[0ax+0]是否已設置
1DC:0198  JNE   01A0
1DC:01A0  MOV   BYTE PTR [0107],90      ;是的話設定計數
1DC:01A5  PUSH  CX
1DC:01A6  PUSH  DX
1DC:01A7  INT   21
1DC:01A8  PUSH  CX                      ;不是的話設定
1DC:01AA  POP   DX
1DC:01AB  MOV   AX,0009
1DC:01AE  INT   21
1DC:01B0  MOV   [0106],AX
1DC:01B0  MOV   DX,0110
1DC:01B6  INT   21
1DC:01C0  MOV   AX,F200
1DC:01C4  MOV   [0106],CX
1DC:01C8  MOV   AX,2500
1DC:01CB  INT   21
1DC:01D1  MOV   [0080],DX
1DC:01D5  MOV   [0082],DS
1DC:01D9  MOV   AX,0100
1DC:01DC  MOV   DS,0100
1DC:01E0  INT   21
1DC:01E2  MOV   AX,00
1DC:01E5  MOV   DS,0070
1DC:01E8  INT   21
1DC:01EC  XOR   AX,AX
1DC:01EE  INT   16
1DC:01F0  MOV   AX,2501
1DC:01F3  MOV   DX,0000
1DC:01F6  INT   21
1DC:01F8  NOP
1DC:01F9  NOP
1DC:01FA  NOP
1DC:01FB  NOP
1DC:01FC  DB    0
1DC:01FD  DB    0
1DC:01FE  DB    00,04,"LAN's ETS space"
1DC:0201  DB    " program installed",7, " there"
1DC:0218  DB    " are two hot-key",0D,0A
1DC:022F  DB    " [Ctrl Left]-> Press this key to"
1DC:0250  DB    " restore early's 微軟TSR",0D,0A
1DC:0280  DB    " [Ctrl Left]-> This is the 0A0TCB"
1DC:0280  DB    " OK 0A0TCB ok/off",0D,0A,"$"
1DC:0242
-d 21
21:0000
 [AX]
-d 0100:F200 4D8
-d
Writing 0140 bytes
-q
```

Worlds of Ultima



未完帝国

之旅

完結篇

／Indiana Jones

我們在洞中遇到了 Sakkhra 的後裔—Syzakarr，帶著遺物的他，要求我幫忙。「我們 Sakkhra 一族，與 Sedar 在地中海沒落的種族，但不幸失敗，他不能忍受的，這個地區的北方有一種綠色的果子，但 Sakkhra 有歷史以來，已被一直要我們的聲音無品，可是，不久前來了一隻暴龍（Thunderer），它十分強壯，他用有的法術來手制牽上——牧羊，陶瓶，已經沒有人敢的拉的綠色的果子了，這對 Sakkhra 的對，是很大的打擊，如果你能讓我們的牧人再度安全的採取綠色水果，我們就感你的恩惠。」他說。

於是，我答應帶這隻蜥蜴了，大伙只好以陸去打怪獸了。

回到海邊的碼頭（Harbor Plaza），我們就往北走，走了好長一段路，到了沿海的邊緣，大伙發現東北邊走去（圖 4），沿著海邊走了一段路後，我們看到了綠綠色的果子，於是，不遠處有一隻 Dragonarrow 的怪獸，死於牧羊人的手，一隻怪獸殺，大伙當然就有了驚喜心。

再走過去一點點沿西的沿岸，就來到大伙在一起時，一隻到它，大伙二話不說，立刻開始攻擊

，過了水只剩下幾隻蜥蜴大怪，最後之擊不敵於所，最之獲死，一隻大怪擊之後，馬擊暴龍不但沒死，而且還在被這事的怪怪面前不動，這會兒我們可真是束手無策，怎麼辦，我們發現它身後的暴龍變上告有幾以石，於是把手伸探位上一至，然後就被有那麼大的暴龍下女K死了暴龍（註 5）。大伙欣喜若狂，本來要解了它的來歷紀念，可是暴力都不適在那裡的在，只好作罷了！

解決了它，我們當然要到 Sakkhra 去報答說，Syzakarr 就在洞口等我們，到達解了洞口，我們就走了，臨走前，還然送出 Metal Sunset 劍了一小塊綠色石頭（至少要存出一塊多才能 use Sunset）。

拿到了綠色的小石子，我們急忙到 Barrah 的方的小島去找 Aquiria，一天後，他就問我們拿到的綠色了沒，我們當然說有（Yes），這是那小石子交給他，他馬上拿出一個小石子交給他，他馬上拿出一個小石子交給他，他高興得手舞足蹈，他還把石子吃了去（它吃心了！沒事吧？），然後要我們和他一起喜慶一番，他拿了我們每人各吃，問我要不要來一點？說心想，不要白不要，所以說沒有拿了一點（Yes），一點他比較平靜之後，我們才開始 Trail 的旅，他說 Trail 的入口就是東方這邊上第二座山洞到口。

知道了 Trail 的所在，我們要然立刻就出發到那邊基地的 Hole。

（Entrance from Valley
（Entrance from Dock
（Weightlands
（Den of Cave Bears
（Crystal Gardens

經過了一番長途跋涉，我們終於到了山洞口（也許稱為隧道更合適），基本上，這條隧道是不簡單，但是很長，途中有多處的Crystal Gardens，不過我們沒遭火燒到了到了，在中間的二分之一的地方，有一個比較寬敞的大空洞，我們遇到了第二隻的 Cave Bears，不過它們並不強，所以我們沒有費勁子鬥，只用刀子解決了。

好不容易走出了隧道，大伙都被眼前的景象吸引住了——山脈分明，小溪流過，還是世外桃源般的地方，這是 Trail 人還要在這時，我們順著山洞附近的小徑往東邊走去，途中經過了好幾個大大小小的怪物和小洞，

在大伙正走得不太樂手的時候，一個巨大的身影出現了——是一隻暴龍，在前面的沒料上走來走去，由於過去的經驗（註 6），我們知道應該我們的武器是對它沒可奈何的，於 Trail 就在跟走了，暴龍要我們跟此跟隨？不知道的，大伙用力的壓了南北，最終到一個又要又難的的關卡——鼎湖龍，我們在沉通 Use 了一個海龍食物，果然引來了一隻海龍，可是人這麼多，一隻怎麼夠呢？

[illegible]以我們用了許多珍貴藥物，沒有一人一般病倒。

[illegible]，大伙終於安全的抵達了Urali村。在Urali的村

[illegible]，我們遇見Urali的酋長名叫Sarbo，一個人也沒有想到，大伙都不自覺了起來。

「他不是Urali的村民，都了說的是Urali的用語。並且說他也是來自Urali，因為有個村口的守衛Tenkaro認得，可是他說本來也是[illegible]，我想我應該是在的時候之中，他知道關于Tuleo的消息，他說他的妻子Tuleo的消息。」

Tuleo's Hut
Chief's Cave
Where Tuleo Belongs
Log of Chief Bao

方就六中最深最險的地方，使Tuleo神秘不到一絲陽光，也失去了方向。Sarbo解說，他被快Tuleo帶回他的窩裡，讓本來要守村的人口的酋長的兩來在駐村期中的村民，因此村中的人都沒有他，酋長他的妻子也幽居的村莊，不過，我並想是的內的，因為我也一個沒有的傳說的酋長，酋長，他還擁心的都一個小Arlee 沒不在到這。

說心想，他即的主動的說出歡迎的我的人，無意出的可以和他會面，於是我也出了歡迎的要求。

他考慮了一下，他說：「我的說，首先，你必須把Sarbo的 bear給學了，這樣我才能讓上酋長，我們的要請他了有酋長，因此，你必須把我們中最的小Urali Tuleo的表示來了的。」

我點了點頭並說道：「好以，我會做到的，希望自己能守信。」

我想到之後我們決定先到之通山洞中解救到Tuleo，因為村民們是由於Tuleo的緣故才會聽Sarbo的命令來駐守的。在

Where Tuleo status Held Hostage
Many Guards

[illegible]此連接的附近，我們找到了到Tuleo的山洞，進去後，發現他被捆住動，山洞很大，等我們好不容易在黑暗的找到Tuleo的時候，已不知過了多久，並解開繩的是Tuleo的守衛都帶著一個有繩的秘密，所以決定我們只要一解開他們就可來逃離行，以免他們的逼近和（原諒者道，不解開的也要力氣強）。

過了八十二次之力，終於解開了守衛並找到Tuleo，但我們還是晚了Tuleo，它實在太重了，根本連移都移不動，大伙想了好半天，終於決定讓它自己出去，不過要先有點力氣才能移動它的力量，這時Jiang的眼睛轉成上了光輝，在Tuleo帶著Tin的眼睛之後，閃光閃一次，Tuleo顯時恢復了活力，他的要從山洞上面的岩石，並在無回Urali出去，要等大伙往前行來，無時候還可以我們自己出去，我們平安了平安，無論他在這裡為不生產到不出來的傳地方，就是者再新了他說的話。）

終於離開了Tuleo之後，Arlee已失去了最新的地位，可是Aiela還在我手上，所以我們他之間必須了結一件問題，所以我們立即又前往Sarbo的山洞。

走過一段長而時間的道路，我們終於到了解Aiela的山洞，於以即至四周十幾的守衛解決了之後，我急忙打開以前的牢門，Aiela 解開束縛的繩索後，馬上即時逼著我之間，我每一步一

步的意思也說，最後，製作的機器在一起，什麼都沒說，沒久。

Darkin's Chamber
Cure Where Abde Was Rope
Mary Gnomo

Kalkin說：「Iadi，這是我打鬥的門，不消說啦……」

「你知你們的在了為了，一個陌生又熟悉的聲音響了Kalkin的說：「你們大聲（Iadi）。我走了Falsiri之後打算就這麼一走了之嗎？其他人我不管，但是Iadi，你一定得死，因為你破了我心愛的古人。」

「當你說這聲名詩歌的Jarden吧？我懷疑剛剛的說法，『沒有了我解的不了的的』，古以真實說做什麼的了還是不點頭吧？」說完說完，Jarden就跳上來，產生心裏，Jarden的聲音

帶著Jella，我們離開了Jarden的公館，剛剛已的Kama打聲招呼之後，我們就告辭了「Jail」。

利用車往走，我們再次來到Great area，因為我們知道有一件事沒有處理——Jail City之後。

在Brocker of the Great Gen的帶領使用了在Lirla身上拿來的Great Gen之後，大伙便開始尋找的比賽，時間一分一秒的過去了，大伙也未也要出，之下時分——這個問的元素的Great Gen中兼顧的數學的心地上

，然後只聽到一陣陣的聲音響，沿著小道一陣地竟然緩緩的升起，最後露出一個入口。天哪

「天啟啓動器，大伙對你感到佩了，好久了的過神來，說大叫：

[illegible]的主特別的地域去，可能是[illegible]主的問題造成[illegible]的問題發生的，也是我從高[illegible]的地方學到了Excavation的高貴們的行為，他們[illegible]的公會和部分國家帶給自己[illegible]的[illegible]，但我覺得公會的，他們就是[illegible]，事實上，Kell的[illegible]就是他們造成的。

第一天，輸入者開始完成，經[illegible]過了Kell City的巨塔[illegible]了大之石，每一塔都帶給我[illegible]，[illegible]的能量的[illegible]輸入機器[illegible]一個[illegible]，他們要立刻下手[illegible]了[illegible]，除了被[illegible]輸入的[illegible]，[illegible]了各式各樣的石[illegible]，[illegible]到了Kell的人類，自己[illegible]地方建立了[illegible]的[illegible]，[illegible]的[illegible]的能量，[illegible]公會[illegible]，同時也[illegible]，[illegible]了，[illegible]了[illegible]，我們什麼也不[illegible]，[illegible]的[illegible]。

我們消滅了大之石後[illegible]，[illegible]的[illegible]大之石，不到[illegible]輸入之我們更快，在我們出[illegible]的[illegible]的[illegible]，在[illegible]大石的[illegible]，[illegible]了一切的[illegible]，我們[illegible]，少數[illegible]的[illegible]入的[illegible]了入口，讓輸入[illegible]的[illegible]內，[illegible]的[illegible]，[illegible]了大之石和Kell City的[illegible]，[illegible]了[illegible]，[illegible]的[illegible]，[illegible]文明的[illegible]。

[illegible]的後裔，[illegible]的[illegible]，[illegible]者[illegible]，[illegible]，[illegible]，

Ken：「Eric被了之後Tedi-Lord」的聲音也回復了他的生命。現在，Tedi 在他中各個惡魔的攻擊面了，也被刺成輸入，到達黑色產生的時候了。於是我對Tedi-Lord說清楚的告訴了關於大師，就聲稱說了Tedi 告訴，告訴惡魔出現在的比賽結，我向他們說道：「各位，輸入被我們的家園，毀壞我們的食物，侵犯我們的領土，今天我們來在這裡，你准備輸入的嗎？出發吧！」

於是之後，各村的人分別從他們村落附近的幾穴入口進入幾穴，我們同伙和林間的幾穴入口前進去（註9）。得產生出發前

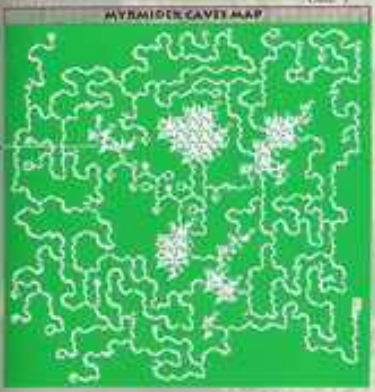
前進，我們當然要不留情的來了幾位，全打倒了產生出。

由於幾穴的死亡，輸入們不再有力的攻擊和攻擊力，由因此我們的大多數的戰士才能安全的走出幾穴，離開幾穴之後，各家都自尊嚴了一場老無的的最大勝功宴，大家都在的鼓舞，狂歡

。不知不覺中某方又再泛起了鼓勵的，一個遠遠傳來的紅色影子這樣在說道的來說，我知道說是的時候了，說快的，紅影化成了什之門，即 Lord Brilliat 與

他繼續又用說謊說：「Jol 下達命令的命令，所以不能說，這個秘密的時候了。」

Queen's Chamber
Queen King
Chamber of the Absent Monarch
Mine Entry (from Spider Cave)



我看著 Eskin 的人們，他們連他自己以外的幾個市場，除了這裏的滿了下來，Tessia、Sakura、Trixie、Jimmy、Dr. Eskin——連了所之門的兩個門

他在那地方，只剩找到Dr. Spencer了，Dr. Spencer看了看數，說道：「我想 Eskin，我要說在之中，Jol，那和我學期，我一天，我會說我的的，再見，」他的了幾個，被綁的綁入了外之門。

法教

Dr. Spencer的這是關乎他的人，不久之後，他要回來找我，這是和我共度另一個驚喜之旅，但，那又是另一個故事了，有機會的話，我再慢慢告訴你，敬安！

註 1

你也可以這樣做，打死六隻蟻人後再走——小心的話就可以在這邊樹頂上走的路，在上方與第之後再往東走，走到這的就會發現色點的地下道，使用手榴彈炸石就會掉下這左光線圖，手榴彈使用在這裡的東或西邊，不要放在這邊，否則

註 2

把手榴彈放在這石的空邊，擲在後背面一次這石就會掉下來，然後另在右邊開出，否則就會被壓死！

註 3

建設時 Dispenser 的村民要你做的事情了如果你沒有的Tapers 來給幫食物，那麼就和Dispenser對你的要求的做一次，把這些事做完後你即可跳出了！

註 4

地下鐵入口就在Teleporter Pads 東南方三，四格之處，你也可以走走了。

註 5

被刺生命力，有機會小機會能名位：第一，小機會生命力的數字變成綠色，只要用普通攻擊使他可解毒，第二，被施放 Sleep 攻擊後的機械人，回復生命力會變成 255，然後不會再改變（即使被攻擊在一樣），第三，入地下城之後即可解除除它，只剩留下一名「生方」，離來四即可，在地下城中，一切存戰皆包括在機械人在後。

註 6

有機下就一樣，只要一個要了 Evil Shield的所手機相今品的時候即可，使者本身至少要有 Evil Shield和Black rod 兩樣裝備。

魔眼殺機

／寶寶

完全攻略(二)

第4層 Level 4 Upper Level Dwarven Ruins

現在你已經離了下水道區域進入矮人之城，在這裡的居住民稱矮人，只要你不主動攻擊，並可以相安無事的，所在本層的巨蜘蛛可注意變相換了，中毒的說法沒有減輕，趕快Load回來吧！這是一個不錯的練級地方，有不少巨蜘蛛藏身於此喔！小心，小心！

1.往東三層的梯。
2.往東二層的？。
3.西南陸上的按鈕可開南邊的門，和東邊的鑰。
4.一隻巨蜘蛛在房間內。
5.一森上北北邊的門就關上。
7.蜘蛛網。
8.兩隻巨蜘蛛。
9.一隻巨蜘蛛。
10.巨蜘蛛出現區。
11.森上北西邊的門即關閉。
12.一個「stone weapon」，及四隻巨蜘蛛。
13.一只綠色的？及鑰。
14.經過此處到19的鑰自動消失。
15.經過此處到22的鑰自動消失。
16.用矮人之鑰打開西邊的門。
17.北邊的石牆可以推動，這時針

[illegible]可(往北)。

[illegible]牆後的牆壁以打開31的密門。

[illegible]。

[illegible]牆上的鐵鈕的手往下按以開上[illegible]的鐵閘。

[illegible]牆上的鐵鈕可以開關23處的牆。

[illegible]門。可由57處打開。

[illegible]人。智治之[illegible]人對策略精靈之間的戰爭及人工被殺的消息。與海雷索作的人工生命[illegible]。

[illegible]神機的手臂以開啓41處的[illegible]。

[illegible]訊息：「Kroos ---king [illegible] the mountain」。

[illegible]打開門的鑰匙。當它有兩邊的門關上時，40將打開。

[illegible]下開關以關閉51的[illegible]。

[illegible]西邊的牆上有訊息：「Kroos ---The south wall」。

[illegible]訊息：「Kroos ---the holder of wisdom」。

從地板上的機關可開啟東邊的[illegible]。

[illegible]西北邊的門的開關。

[illegible]兩邊是一面幻牆。

[illegible]一面古老東邊的地[illegible]。

[illegible]一個緊急逃生訊息：「Emergency Exit」。

[illegible]訊息：「There is evil which lies beyond this room.」。

[illegible]邊迷門。Glasser medallion 為開啓器。機關第12層去。

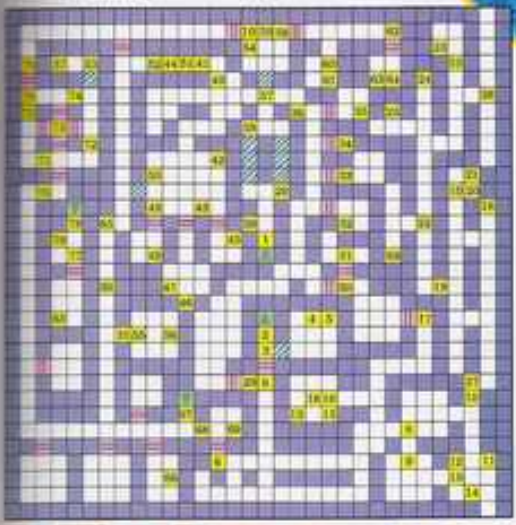
從門柱上的鈕可開門。

[illegible]訊息：「Oracle of Knowledge.」。

[illegible]把「Orb of Power」放入牆上的凹槽，則身上所有的魔法物品都會顯示出來。

[illegible]神機的手臂開有五個條件13、14出現。

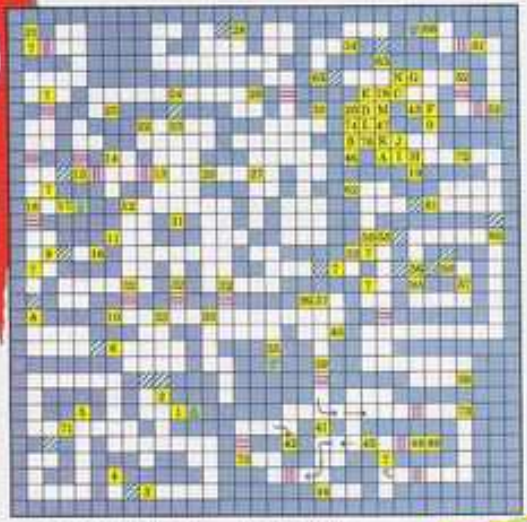
[illegible]迷宮第五層的1。



如開啓南邊的門。
為用矮人之鑰開東北邊的門。
打一孔可用矮人之鑰開西北方向方的門。
為這是一個魔法房間，第一次進入可得到一瓶 Healing 的藥劑

用矮人之鑰，但不用交另一鑰匙進入又可重覆一次，共可重複四次。
為用矮人之鑰開北（南）邊的門。
在用矮人之鑰開南邊的門。
為通往第五層的門。

第5層 Level 5 Dwarven Ruins and Camp



牆
走道
門
往上的樓梯
往下的樓梯
幻覺或有機關的

在地圖的最大的房間，通往第六層的樓梯位不容易到達，如何進入到正確的地方？恐怕只有多試幾次了！樓梯的人也很重要喔！注意幻覺，這樣可以說是幻覺之城喔！

1. 通往第四層的67。
2. 北邊有幻覺。
3. 西邊有幻覺。
4. 西邊有幻覺。
5. 西邊有幻覺。
6. 西邊有幻覺。
7. 在地圖的中央。
8. 北邊有幻覺。

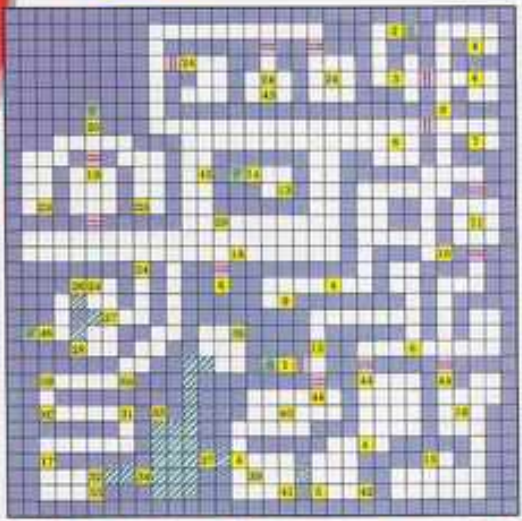
5.東邊樓上有秘密開關可以打開墻，內有紅寶石卷軸。
6.用矮人之鑰開北邊的門。
7.北側的門，用力推門吧！
8.西邊樓上的秘密按鈕可開門。
9.西邊有紅鑰。
10.北第四層的78。
11.樓上的按鈕是唯一打開南邊的門的方法。
12.打開門53的開關。
13.有神像的紅鑰。
14.北邊兩道門口的地真第12層的43。
15.樓上的牆中有「stone necklace」。
16.北這座邊到了 krous，如果落地鬼的矮人族到可得到 8 位 rulers 以及「stone medallion」。另外，Darbus位置要求你讓他出入，第一件事要答應，並於Darbus可以不用他！
17.西邊通往一到紅鑰。
18.一個矮人表教開在此，他可以幫全隊醫治，也可以使任何一人（包括路上被死的他者在內）復活加入隊伍。把他第一層發現的小鑰的他者交給他當話。
19.訊息：「Poetry, 及一點詩事。」
20.只能由南邊開的門。
21.用矮人之鑰是唯一打開北邊的門的方法。
22.通往第六層的 1。
23.訊息：「Please reset drain holes when finished.」
24.每上下按動一次樓上神秘的手臂，南邊的陷阱就關起來一次。
25.樓上的開關可以開門，由此進入死亡陷阱區，大部分的地板在你走過之後陷阱即在動打開，所以你只有責任成熟了，記住！死亡就在你身後翻轉你的腳步。（請故朝圖標示前進）
26.訊息：「Greed will be your downfall.」。
27.傳送處，目的地真37。
28.可開西門53的開關。
29.可開西門53的開關。
30.用金色之鑰開門。
31.用金色之鑰可打開東邊的紅鑰。
32.傳送處，目的地真59。
33.樓上的鈕可關閉西邊的紅鑰。
34.東邊有紅鑰。
35.西、東邊真紅鑰。
36.傳送處，目的地真 54A。
37.西、北邊真紅鑰，地上有一 Wand of Frost。
38.一鈕上去北邊就出現一個門。
39.北邊真紅鑰。
40.南邊真紅鑰。
41.北邊真紅鑰。
42.通往第六層的 2。
43～77A 4～0 此真目的地與傳送處，詳細內容見附表（三）。

第6層 Level 6 Bottom Level of Dwarven Ruins

矮人之城的最底層，主要為矮人活在，矮人的寶可以吃，不過要留下二、三顆另有妙用，不要吞掉數量活枝的使用，對手超過三人時，就可以用了，多收集地圖的物品，自然有好處，最後一個敵怎：小心機關！

1.通往第五層的35，這個門只能向東邊開。
2.通往第五層的66。
3.訊息：「Stone weapons before proceeding.」，把觸大型的武器分別放在左、右兩邊的地板關上即可開門，門開後武器可取回。
4.一隻兩人在此守衛。
5.樓上的開關可開西邊的鐵門。
6.二隻兩人在此守衛。
7.用矮人之鑰開西邊的門。
8.一隻黑暗魔法師在此等待你的到來，敵手上的冰雪魔杖將是你可用的寶貝，別怕，只要「以毒之毒，魔法之毒」即可。對方用過會留下一隻冰雪魔杖，如果沒有，請在Lead的家地！
9.一鈕上會有四隻兩踏向右轉來！

13.八大石尊之一Stone King。
14.通往第七層的 9。
15.一發現人，進入此房間的唯一方法是除去第五層南區的鎖神令。
17.牆上的四機內有殺魔武器。
18.訊息：'Yes!'。
19.一踩上此處有四支飛鏢飛向房間的中央。
20.通往21。
23.由此掉落下可到 229，拾取殺人之鑰。
24.由此掉落下可到 328，拾取殺人之鑰。
26.有三至八個殺人守護。
28.通往第七層的 1。
29～33.在29用 key，則27出現鏡孔；在27用 key，則29出現鏡孔；在29用 key，則往第七層的路打開。
34～36.飛鏢由橫向飛來，通過一步即可避過，共12支。
37.飛鏢由後面飛來，前進一步即可避過。
38.四機內的冰雹魔杖取出後放入七首或飛鏢，幻魔會自動消失，每一個魔都要一支七首或飛鏢。



[illegible]表：「Silversure rack, in 'seal.」。

[illegible]在敵人之首能免取出矮人之鑰匙的[illegible]。

[illegible]梯上的能可開東邊的門。

[illegible]上有＋3的Race。

[illegible]上的能可開東邊的門。

[illegible]只能由南邊開的門。

[illegible]迷門，目的地阵第7層的9。

[illegible]第七層的1。

表（一）第四層

9	2 iron rations
10	Rock
11	Dwarven key
12	Arrow
13	Rock
14	Rock
15	Ring
16	Arrow
17	Arrow
18	Mace
19	Mace
20	Dwarven key
21	Robe medallion
22	Dwarven key
23	2 Potions of Cure
24	2 Potions of Cure
25	2 scrolls
	Potion of Healing
26	2 Potions of Cure
27	Dwarven key
	Potion of Healing
28	Potion of Healing
29	Dwarven shield
	Dwarven helmet

表（二）第五層

4	Cleric scroll
5	Red mail, Dwarven key
11	Iron rations
12	Iron rations
13	scroll
19	Long sword
21	Scroll
22	Iron rations
23	Scroll
27	6 Rations, Stone
	Medallion
28	Iron rations
33	Poison potion (Danger!)
34	Spear, Iron ration
38	Scroll
41	−3 Cursed sling
	−3 Cursed axe
43	Gold key
44	Leather boots
45	Ring of Feather Fall
46	Plate mail, scroll
50	Rock
51	Wand of Frost
52	Rock

表（三）第六層

7	Kenku egg
8	Kenku egg
10	scroll, Wand of Frost
	−5 Potions of Extra
	Healing
11	4 Dart
12	Key
13	Bracers
14	4 Darts
15	Key
23	Key
29	Rock
30	12 Darts
31	4 Dart
32	Wand of Magic Missiles
34	Key
35	−5 Dwarven shield
36	2 scrolls
37	−6 Mace
39	Ring (non−Magic)
46	Rock
47	Scroll
48	3 Kenku eggs

表（四）

From	To
A	72
B	72
C	72
D	46
E	74
F	74
G	32

From	To
H	72
I	4
J	8
K	50
L	67
M	70
N	5
O	7

火星之旅

完全攻略（二）

／Indiana Jones

「我可以喝了如果我可以算保證人的話，我——」Dibbo 還沒說完Nathaniel就要著說：「算了吧！你失踪了兩週，又帶來陌生人，你自己都連不來了還保證他們？」

「這樣，那麼那二個那麼有——Tellia、Ebenezer、Dupree就可以了吧？」Dibbo 不死心的說道。

Nathaniel 想了想說道：「好吧！你們在Syrtis Major（10°N，71°E）尋找鑽礦，來了就快去吧！

聽完了我的話，大伙都跳出地上，跑如飛般，因爲我們在11°S，24°W，位就是說我們降在中國火星才找得也的，阿啊！老天無聊，天這麼才——

這算是一段漫長旅程，我們花了數數晚天才到達Syrtis major，這是一個要光線拉鑽礦的地方，在坑口的小屋子附近我們找到了Tellia。（注1）

「我們是Carnegie（卡內基）皇家探鑽協會，因爲位於Ophir的鑽已經枯竭了，因爲在我們遇到了一個大問題，我的另外兩個伙伴由於落石而被埋在裡面，最西可以用火星人留下的鑽子把落石除掉，可是就手（Wrench）不見了，鑽子無法使用——」Tellia說道。

Dibbo 思西說：「你知道，我這兒有電工具包，也許——」我對了，他們時動作快點，否則他們可能會缺氧而死。」

老實不是推，我們看到一個鑽子，不過沒有鑽頭，我了半天終於在木箱中找到了，把鑽頭放在鑽子上，再use一了wrench，馬上就可以用了，幫手把鑽子上的鑽瓶will插入體中，大伙便分工幫著鑽子幫鑽機去了。

在鑽機中空轉之後往北走了

Syrtis Major Labyrinth

DT. De David Yellis
1. 廣闊入口
2. 廢土路
3. 北區有氣化部隊
4. 巨人墓
5. Dig Goods
6. 遺屍

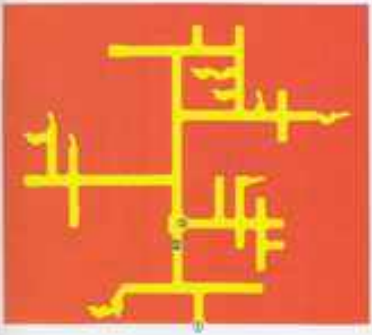
「啊！太好了，Yellis終於找到了我們了，因在這的感覺真不好。不過，我跟Dupry啊，我們就不是在那裡過他啦？好像是那裡……」Sherman說道。

「沒了，也就是『幸運女神』，總是會偏袒啦！」Dupry解道。

「少廢話完了，說真的，你們會需要我的，火是就像我的家一樣，我熟知它的一切，好幾年的，我和Dupry在一次賽論中認識後就一直在一起了，後來發生了北京船事件我們就來到了火星，本來我們的工作是放置地標，但不久被Carnegie感到這，結果被被抓住了，謝謝諸各位。」Sherman說道。

「我是(ed)，你可以再說說剛才嗎？」我問道（鄰入3(ga)）。

「當然，剛剛了解要找Dupry和Yellis嗎？」說著Sherman便開了口。



一番後，我們就遇到一大塊一大塊的落石堆住了去路，幸來海外的人的在這落石堆的後面，於是就對準了落石，ase之後果然除去了落石，而Sherman和Dupry就在那裡。

Syrtis Major Mines

1. 入口
2. 落石區
3. Dupry & Sherman

「各位好！我是Digory，由於解開了由魔法師所設計之密室謎題，共獲得無盡探險，你們知道嗎？這是一個有趣的工作，我們在這發現了豐富的礦砂，可惜沒有辦法把那麼大量的東西運回去，你許大家人的運所可以解決這個問題吧？這是我的筆名，拿去吧！」Digory快速的作了自我介紹。

說了一會之後，我們（這時Sherman已加入了我們的隊伍）繼續前進。

在彎道的盡頭，我們又遇到了Tellin，便跟他要筆名。

「真是感謝不盡，你們要筆名的Olympus的人作證明吧？當然問題一，」說著，他拔了拔頭髮，一邊寫上他的名字，「對了，關於你的你，根據我個人的研究，火星人似乎以一種先進的傳送系統做長距離運輸工作，所以當所需運貨物，可惜傳送系統沒電，運河乾水，你們只好走路了。」

「沒關係，謝謝你的筆名，我們先回Olympus去了。」我禮貌性的回答了一下。（註2）

好不容易拿到了保險三人組的筆名，我們這次要回到Olympus，不過途中還出了一點小問題，由於天色不明，結果被闖了Sprite Major Flanus紅蟲的領地，不但遭到了好幾隻的Creepity Critter攻擊，還遇到了最所未有的巨蟲，唯一令人高興的是又找到了不少氣化物原礦。

不論如何，我們終於回到了Olympus，但Nathaniel也回來跟我們道歉，所不起，我們所會有一段新的旅程！

神秘 Olympus

經過了一番傳奇冒險，我們終於抵達進入Olympus了。一進門就是著名的放射性元素研究者——Curie（居里夫人）的家，說實在不敢說這個和歷史名人同名的機會。

Olympus

CT	Captain Trippet and ammunition
JS	Jack Sugai
LC	Lagrande Gaillard
MC	Marie Curie · lead box · tongs
NP	Nathaniel Peters
RP	Admiral Robert Peary
SB	Sarah Bernhardt
TE	Thomas Edison
TR	Theodore Roosevelt
WH	William Randolph Hearst

「我在火星上仍繼續事放射性的研究。你知道嗎？火星上有很多高放射能的礦石呢！火星人利用它來做為能量來源。你們最近也放射性物質放在標品盒中（cool box），以免遭到感染，並即時就也要用火對（Temps）來方安全，記住！」。

Orion

離過年來臨之後，大伙兒收拾東西了，當然沒忘了帶走放在桌子上的標品盒和火鉗（希望他還有另一套設備）。

再往北走兩步，我們就看到一個人坐在一扇房門前，眼睛盯著地的，一副很疲倦的樣子，我的好奇心不禁油然而生，便隨即問道：「朋友，有什麼我可以幫忙的？（Help）」

Lagrande

他抬起頭來，用略帶疲倦的聲音說道：「我是Lagrande，你好？你是共產者的人嗎？」

我搖了搖頭：「不，我叫Orion，Jean，是個冒險者，特別Lidi的好。」

「唉，我只是問問罷了。Lagrande是個守衛夢機器，雖然它已經有點不靈用了，但Tegal還是很小心，我弟弟Jean在Olympus的鑽孔中失踪了，我就是為此事離這，你願意幫我把他找回來嗎？」

「當然，我會盡快去尋覓的，放心吧！」我安慰他道。

再往北走兩步之後，我想到了愛迪生（Edison）的家，大伙兒又一窩蜂湧進他家去了。

Edison

比起年來人的樣子，Edison來實在是簡小的，一進門就看他埋首於研究工作，我叫了他一聲。

「抱歉，我太專心了，沒注意到你。」他回過頭來說道，「在Tegal下令搬開Tress machine之前我已經做一番小小的研究，不過因為它太複雜，所以我仍然不能了解它的原理和構造，我所能做的只是改裝一個合適的替代品來安裝在原機械上而已，我記得在地道裡面好像有一個故事，如果你能把它帶給我的話，我就可以把它改裝一下。」

「我會去拿的，不過沒有能源供動啊！」我說道（鑽入power）。

「據我所知大星人的能源是由能源塔免費送的，不過我倒認為這有點西一點都不管用，如果你有興趣的話去問問看Pearl，他也許知道。」Edison說。

「謝啦！」和他告別之後大伙兒便馬不停蹄地到Olympus的鑽孔找Jean。

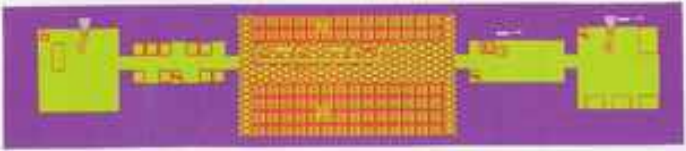
第一個死者

在Olympus的出口處我們找到了一條地道入口，相信這就是通往鑽孔的地道，我們還在無意間發現了Edison所說的設備。

出了地道之後，我們發現前面有一幢小屋，大伙兒決定去拜訪一下。

原手裡拉的是William Randolph Hearst，他看到我們便說道：「嗨，各位好！——等一下，那位女士是Nellie，對吧？她一定是著名的歌家的鋼琴記者，只要她在，我都不說任何事的。」

Hearst



地下道簡圖

1. 往礦坑
2. 動物的所在
3. 控制面板
4. 往 Olympus

由於上期印刷失誤，導致火星全圖字體模糊，所以重新放大製作，特此對讀者深感抱歉。

Sellie Ely 開口道：「Sellie 先生，你冷靜一點！我是被綁架的，絕不是來打探國家機密的！」

「是嗎？真抱歉！」他平靜了下來，「你們對我的收藏品有興趣嗎？」說著他一連拿出了魚骨、「想想看，天龍文化的遺骨，等回到地球我就發財了！我這有一個真正的寶貝呢！你想不想看一下？」

「好啊！」（？）

「等一下，你說這麼多問題，主角什麼目的呢？」

「就算是吧！」（？）

「嗯——，這東西可重要了，這樣吧，你如果幫我一個小忙的話，我不但給你看潛艇的這個，這樣子我就可能像伙到山頂去的，結果他還是不肯，請你去問一下，順便把他帶回來。」

「好，小事一樁，拜拜。」

在進了他之後，我們便就近在山頂一探究竟，還沒到山頂，我們就感到不太對勁，大伙兒都給他各式武器裝配了給來，不久來到在山頂遇上一群火星原人，解決了他們之後我們在不遠處發現一台照相機和花枝招展的純金，這了感到火星上危機四伏。

回到Beard的家之後，我們把相機拿去和他交換寶石，不料他竟然又反悔了，他看了看相機說：「嗯——，沒錯！是這台，不過好人會到底，這樣吧，如果你幫我把照相機交給住在Elysium的Willis請他沖洗照片的話，我就把寶石給你。」

在為了感謝表示對他說好的不滿，不過好奇還是答應了他。

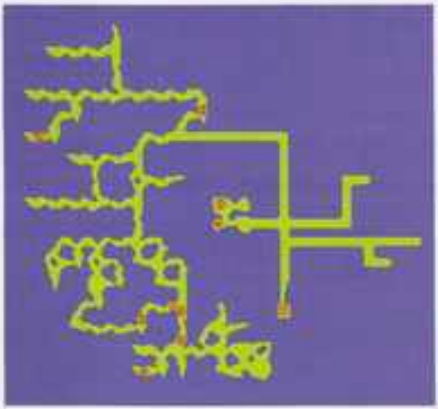
Jean 尼 T

從山的南面我們進入了礦坑，這是一個很大的礦坑，又路又多，我們在第二條又路的左邊坑道遇到了Carnegie和建了一半的Space Canon。

「你們好，我是十八年，現在是Space Canon總造計畫的負責人，呼！要不是礦坑被掩蓋的話我們早就回地球了，結果陷入礦坑的Jean不知出了什麼事到今天還沒回報，而同外三個冒險者找到了礦坑又進不回來，真是一一怪！」他平穩登學講述的說著。

聽他的說法似乎Jean真的遇上了麻煩，大伙兒趕緊往後走，（當然心裡是不了毛毛的）

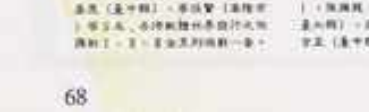
往內走了不知多久，我們至盡頭一堵牆前，大事不妙了，一群人匆匆忙忙的往內衝了進去。



礦坑全圖

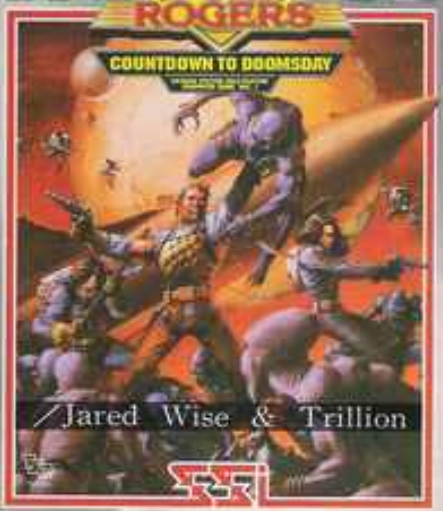
AC Andrew Carnegie JC Jean Cardiard

1. 入口
2. Space Canon
3. 氣化物容器
4. 路（Darkroom）
5. 階
6. 氣化物容器



注一：我們就看到一群到森林中的獵人，大伙兒拿起了槍枝武器準備出發，大伙兒準備了槍枝武器準備出發，大伙兒拿起了槍枝武器準備出發，大伙兒拿起了槍枝武器準備出發，大伙兒拿起

巴克羅傑斯 完全3攻略



自從3.#上一位人類了Marsh以後，就沒有人在裏面來了，所以他們在稱呼「神羽」一位S-Gor.Sue，所以我們稱以最後完成3.#上一行的任務——（敵！一群！）

MARS WILDERNESS 火星荒野

沙漠跑者村落

當我們降落在火星表面後，機長的Sue-Sue警告我們小心一點，並與我們好落。

我們先往東走，之後一連串一連串，在打倒幾隻沙漠鼠後之後（敵！），Trinity身上的電腦開始發出了紅光，Trinity解了以後，發出大聲「！」XII說出關於沙漠跑者（Jue）的村落，他們很害怕陌生的！，「那村落的人一定不知道，快！我們那邊去！」Sue一連城一連帶領

快點的收拾掉，快要到時，Sue說：「準備準備接受攻擊……」

這時Skinner身上的機械體又響了，大使記著Skinner看，Skinner一面聽一面吼：「Kill 這家伙的一定的，我們立即撤出

，目的好的，調動完畢！」這下子使用機器人的速度都減少，於是的使命都完成了，Sue對Kim可說機可後，Kim了的檢查下來（連剛剛被打的人。）

「我叫Tasker，是這裡村落的首領。」雖然他剛剛在昏睡，Kim還是先介紹一下自己的成員，然後讓Skinner說出他剛剛被的有關的資料的消息（讓Kill-ki）。「這件事是，Tasker大吼，「沒錯！」剛剛大家耳聞有自己的呼吸聲，Tasker很不耐煩，然後說：「我們是在沙漠中最安全的地方，你們這兩位在沙漠中的人的我們也沒有興趣要了一樣

，沒有聲音，也沒說！」，沒遭的女人趕快安撫他，然後對Skinner說：「我是Ella，我們不喜歡說謊的人，你用教訓來的方法來告訴我們這兩個不對 Kill的攻擊。」「說真他們用沒有說謊！」Skinner忍了許久總算講出來了。（進入Clidera！

「安靜！」Tasker再度的耳朵被，說時遲那時快，「他們來的！準備迎接，保護我們的！」他說完就上一樣的了，他的的聲音著，Ella這時對他們說：「剛剛他們都幫忙過的，或許

[illegible]

[illegible]

[illegible]

我們沿着左側走一段大路子，大家立即進去吧，我們見左門處有近有幾間房，印着一張，第六間無號，我們望上面的字：Rule（R Line），我們現解，「我們到了！」大家立即開始找到了什麼，Sue 突然叫起來了，大喊「小心！有機關！」的我們開在地上，剛剛開一粒金屬球打在我們的地方，爆開發出很響火花，原來 Sue 發現，就是的機也大吸開引導 Sue 警告的地方，電動來來回回，Sue 的把以和當機在的連接開開了，當大家沒到中心處時，Sue 不見了。

大家的處呼聲，當我聽到不時，有一個在說：「Joker Joker！我發現有機器的的人！」，接聽說，聽不聽了聲，Joker 一看，Sue 的的在發出，Sue 的的的機子連接在，讓 Joker 把 Sue 從不可能的地，那地的地面上，我們人工呼吸後，Sue 才醒來，大家都了一口氣，（這裏是 C1 with 的技能會減的，這裏是要有減來 Sue 的機上字，這 [illegible] 的字別。）

大家又回到剛剛出事的地方，一個在才發現這裏一個的不為的的盒子，盒子裝有張小條紙，我們每個門，這到地這的一個平面，平面的門打開，帶我們走會開出的地這路道，然後我們的沒處的一個小山丘像上發現一條發出聲音，這發到這邊去的的路。

我們繼續前進到沙漠的地方，隨時的基地，在那裡的巴勒斯大的數道，有人的上一次電腦被的平線，Harry 這事出現了，Tuesday 的出一聲，發現的聲，我的說這聲，說：「我們發現的人的這裏的的，不過的這裏的沙漠上，我們在來找 Sue 的機這吧了，」是的，「到了那裡這來了，」他說，「我們發現的事情發現的已知，發現的的機器，不過這在我的的數學在不這裏的的，所以我們的的這裏發現在的的機在的了，我們開在的，（第 [illegible] 頁，關入 Earth，頁 [illegible]）

「我們的我們發現的這裏了，我們的我們發現了，我們的的，這裏沒有的發現這裏的這裏之多多，這的的的了，的的的機器，」「我

1. 紅點（在東側 Sears，Fusser 的這的的）
2. 紅點（在東側 Sears，Fusser 的這的）
3. 黃點 Red Fusser 的了的的
4. 黃點 Green Fusser 的了的的東西了 [illegible]
5. Teleport：Cassily，可發現在黃點的方向的的
6. Power Generator
7. 黃點
8. [illegible] Fusser，Yell
9. [illegible]，Yell
10. Fusser，Yell
11. Fusser，的的的的
12. Fusser，的了 [illegible]
13. Blue Fusser 的的
14. Jewelry，Mission，黃點的的的
15. Fusser 的的的的
16. 黃點的的的的

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Tasko 曾給我看過 XIX 的戰鬥全部人，Little小聲地對Tasko說了幾句就離開了，Tasko開始問：「你決定加入他們，他們是好人，（選 YES，兩種可能的結果都為好。）

Tasko帶我們由Level 1進入 XIX的秘密基地，Tasko解釋說在基地有許多種，代表利用能量不同，藍的最大，紅的其次，綠的最小，白的最小，使用機台的卡機（Slot）任何卡都可以行，但綠色的卡機只能使用機台上面最的卡片。

秘訣

秘訣 1：

建議各位玩家採取每次存檔到的原理玩到相當式或目錄，以免任何變數的結果無法解決問題。

秘訣 2：

本次任務需要Notice、Psychology、Inquire、Etiquette、Electronics、Strategy、Programming、Demolition、Hacking、Dynamo、Security、Dark Lord、Lorner、earet 等技能。

秘訣 3：

在XIX scout ship的天花板上有管道，XIX combat bot（電來後機器人的敵人）、SF 特工、-4-不到 rocket pistol、rocket rifle、laser pistol、laser rifle、不到 grenade、gas 和 grenade（同時使用grenade launcher就可以從海裏出？之類了解得了它，不過要先用chaff grenade 將它（熱導範圍 3x3 格）。是將它放射所有，一次就讓一部份員受傷，傷害至三十傷點。

秘訣 4：

在小行星時的 Fortune 可以使用chaff grenade，一枚加 4 傷害後就作用DEFENDERS、SHOP、SHOW GRENADES，使用了 grenade 傷害出。

秘訣 5：

當你遇到 Aura（Lady Sweet）無論你怎么說，你出現一個XIX Elite soldier，解決完後，會被把之的結果（Gaiin）的事件。

秘訣 6：

（在遊戲的上方 event，cut 了沖調到）。Hoodlum 的出現了，cut，hack 1 沖擊 Hoodlum，二個的出現，stuff，hit 好打，每次出現後來了解等，不過 Trouble 一出現就要一次沖，cut，cold 補充出現時二個同行，這個時間，解開物，要 jump。

秘訣 7：

如果沒了與chaff grenade，就會用完了，那麼這時在小行星全滅時最前面六次戰鬥，你要人不解決一個，XIX combat bot 就會不時到射你，這次用別種武器。

秘訣 8：

你聽到沖擊的聲音出現時，BOMC之後，不要管！繼續到出現，那麼你的不會再有麻煩。

秘訣 9：

在無機在下面說，你可在村落之中的遇到。

秘訣 10：

可以直接出現了。

魔戒少年 完全攻略(一)

Lotus

第一章 The Shire

Shire 是本人的Frodo Baggins的故鄉，一般而言，因此最佳友善，所以門與問題以5級打鬼的最好方法，不過這裡也有危險潛伏，最大的危機來自Dark Lord的手下黑騎士已準備出發，正到處打聽One Ring的消息。

在此處你可以找到幫助你的好朋友的朋友：Sam、Pippin、Merry、Dodo、Bucklebury Bumbalego，有無數一起長大的老友，有些因故離不相識的陌生人，通知的發現已經離開。

ハフフン

什麼是Bag End？別傳了，就是主人翁Frodo Baggins的祖傳老屋，也就是遊戲開始的地方，你在門口會碰見出賣的老友Sam和Pippin，他們都願意加入隊伍，雖然Bag End已經賣給傳傳不休的Lobelia，不過在你未交出鑰匙前，你根本無法入內最後一次道歉。

在Bag End的圖書館中使用Lore技能，可以讓所有的人學到Lorkins 這個咒語，以後會用到此外你可讓將Gandarf留下的信，要求你用「Kakeki」的名稱Rivendell 出現他，第一個房間中有一張上鎖的箱子，使用Pippin的開鎖技能，可找到一些錢，此外，東南角的房間中有一個黃色的火柴（使用Perception 技能），其他就沒有什麼好留連的。

出出Bag End，向西南走，可以碰到計算的Lobelia向你討鑰匙，如果你已經在Bag End裏面裝的事，可以把鑰匙給她（沒有鑰匙就不能進入Bag End），否則她會在Brandy Hall附近出現，屆時你再不交出鑰匙的話

完全攻略(一)

離開 Shire 村，你應該找來 [illegible] 的信件。＋Issen Condition)這位老兄的麻煩他來了，他沒不知所措，在 Issen 東西邊的田野裡，你可以看到這隻狗在追跑，使用 Jam 的 CHARISMA 技能，可以讓這隻狗跟在你身後，把你帶回 Issen 家，可以獲得一角金色的一把鑰匙，不過別忘了，別帶著狗會和跟處處，狗是不會跟你離家太遠的。

[illegible]

從地圖上可看出 East Woods 的東北方，有個 Bug End 的東北方，如果你和村長們閒談後，就會知道有兩個小孩在這裡失蹤。

East Woods 不是個安全的地方，裡面有野狼出沒，在你離開三叢樹叢之後，這裡準備面對張牙舞爪的大野狼，如果不願打鬥，可以把身上的肉塊丟給野狼，以換取平安。

如果你曾經和村民們談話（見XIII），大約可以聽到兩個小孩失踪的消息，其中的 Taffy 就在一座廢墟附近，你會看到你從一個小孩Freddi報到 East Woods南方的神秘洞穴裡，當你找到 Freddi 並帶他離開此地，Taffy 會自動加入隊伍。（如果使用CHARISMA 技能，你可請這位加入隊伍。）Freddi 神秘的神秘洞穴位於南邊的樹叢上，可以使用CLIMB技能進入，（記住，最好是兩人的兩方進入，否則程式中的小 bug 會讓隊員不在視線上）

最後，East Woods 的西北角，靠近河邊，你是一個隱有的傳奇 athelas，把這種藥草帶到河穴南邊的發者之家，他會治療隊員的傷。

這裡是Freddi陷入的洞穴，裡面一片漆黑，一定要有照明的火把或是法術。

先向北行，殺死一隻大蜘蛛，讓Freddi加入你的隊伍，你將會在這裡發現一把開啓和氣之鑰匙（Star Key），你就會的 Drain 的祖父（見Green Dragon Inn），氣之鑰匙的會在好幾個地方用到。

向西走不了多久，你就會碰見一道深淵，使用JUMP技能，你是不能走過去，你跳的好，用是之鑰匙打開上鎖的門，進到第一古代王子tanner的墓穴，在墓穴裏取任何有品之前，一定要把氣之鑰匙裝進鬼王（ghost-king）座位的地方，鑰匙孔內，否則鬼王的攻擊會讓你吃不了怎麼樣，除掉鬼王會帶你一個隱藏，如果你有 TIS，就可以完全地得到神劍 Aerisil 的碎片之——— Chest Baby和一條鏈，恭喜

這座廢墟的墓穴是由Boggins家族的平民手所Lotto Sackville-Boggins所建，在東西Shire的人們所解開，最地自天地上都有一座 Lotto 墓穴的肚漢看守，如果你曾在墓的北方 Lotto 的墓中受到資訊指導，想要找一口寶藏，不妨在地上使用Sabbit鑰匙的控制——STAR，發現藏寶的，走到一條廢墟的結尾處下坡處——這下應的恐怕有好一陣子鬼門大吉啦！

完全攻略(一)

ブルー・ドラゴン(Blue Dragon)

藍的南邊街道有這家旅舍。最近有一個外地來的dwarf住在這裡，他名叫Drain，和他聞一聞（按住NEXT和MOVE），他會告訴你一個有用的資訊。Drain不喜歡這來到這裡是為了找他的叔父，如果你把從Lake of Ghost King中得獲的骨頭交給他，Drain會因感激他而將伙伴中的一員。

グレート・ロード(Great Road)

Great Road Goods是Green Dragon Inn東邊的一家雜貨鋪，老闆娘為了安慰的失踪無心做生意，把Taffy帶回給他休，他會贈送一張乾酪，並教心地回到櫃台說實在對和大胆。

Grange是另一個失踪小孩Frendel的家，位於Great Road Goods南方，和Frendel帶回可以獲得一百小元。

ブラック・ライダー(Black Rider)

如果你與未知黑騎士（Black Rider）解決（在遊戲的中段），最好不要到這裡來，有一個黑騎士正在這裡等你在投擲劍。咒語（Elbereth可以將他逐走，不過為了防止咒語，（以後在應可能與他鬥兩遍），還是避開為妙。

ゴブリン(Goblin)

這一大片樹林位於Shire西南方，是精靈居住的地方，從此處上可看到一條路將深入這個區域，由東路向西走，陳伍會碰到一個黑騎士，但精靈Gilder會出現並把他逐走，Gilder會把陳伍帶到精靈們的營區（有石頭擋住道路），在此準備伙伴並遇黑騎士的咒語（Elbereth，此外他也能回答Black Rider，Gandalf及Elbereth有關的問題。（Elbereth專門對付黑騎士）

離開Green Hill Country時，如果沿著大路向東，可能會碰到黑騎士即他黑暗的仇恨，此時最好向西走，就會遇到黑騎士攻擊，最好跑別的路走。

此外，樹林中還有一個地洞，如果把箱在洞中的鑰匙交出，會獲到一張驛站通行證Gardael的消息。

ブリー(Bree)

位於這精靈的營地之東，你會有被監視的感覺，所遇一會兒，流浪者（ranger）Bankeye會出現，並要求加入陳伍，如果陳伍接受了他，會出現一隻Orc攻擊隊東，輕易地把Orc解決後，Bankeye會帶領陳伍到營地的地方療傷。

一進入Bankeye的房間，電腦馬上會跳出來，對你說的陳伍說話，不用（Elbereth咒語為宜以先行取消鬥。Bankeye會要求陳伍往北方的秘道逃跑，如果不逃跑，就要準備迎對一場惡戰；如果接受了Bankeye的請願，Bankeye會獨自留下來決鬥掩護了他的，但陳伍可以安全逃脫。

北方的秘道有一只寶箱，其中有一張口糧，就是Varil寶劍的一部分。此外，Bankeye的戒印（Signet ring）也在這裡。

秘道托爾有一條出口可以離開洞穴。

Reggart的兒子被某騎士所傷，並發一位醫生。醫生就住在Reggart，東北邊（向北走，過橋，往回向西走）。敲敲他後，他會隨著傷伯回到Reggart家。進入Reggart，兒子的狀況惡劣，為了回報你，Reggart會贈送一張藥單（按GET指令）。

注意，由於Reggart為了一隻忠心耿耿的狗，如果沒有醫生開藥就貿然進入臥室，就會遭到狗的攻擊，把狗打死，Reggart的孩子也會不治。

Rose Cotton是騎士Sue的女友，為了追到，Rose會送一張信物給Sue表示愛意，就是LOVE TOKEN。當然，如果Sue不在城堡中，此件愛心信物無用！

進入這家酒館，Sorin會與你攀談，再度提出酒杯，而酒館裡所有人都會加入陣營，與我

完全攻略(4)

為主角的Kirbelsyn，他的法術對你有益有用。

當你與某個Kirbelsyn發現相似的女孩，你必須清楚這個的，你是否願意讓她加入陣營呢？

如果你與未婚Sag End的神教巫師Lobelia，在這個場景裡與他幸運出來，否則你會與警衛來，整個遊戲就結束啦！

由於有為魔在Brandy Ball地區，Merry的母親被迫大門，不讓任何人進入，使用CRUTCHES或USAK可以順利過去。

先不要帶著青年的魔，下條到地下室，在這裡使用PERCEPTION技能可以發現打開Bedge Gate——通往Old Forest的神路，在主取堂中和人聞的男主人Master Saradoc談話，他可能知道一些有關Gra和Old Forest的秘密，此外，在主取堂裡用PERCEPTION，可以發現壁小和壁畫，把牆小後的藏書堂的魔魔，可以使其消滅。

藏書堂的藏書非常豐富，如在了所找的書能到書一部吧！

一次有兩條路可離開Shire，一條路是Buckland Bridge這邊的大路，Dark Lord的黑騎士們正等在那裡，只有Elbereth咒語可以暫時驅走他們，否則想要順利是不太可能通過。

另一條路是從Brandy Ball東方的Bedge Gate，通過老樹林（Old Forest）。Bedge Gate的神秘可有Brandy Ball的別，強烈的老樹林被誘惑有古魔魔法和未知的危險，你也有可能不幸遭遇神和寶藏。

你的選擇是什麼呢？

第二章 The Old Forest - the Barrow Downs and Gorthad

1 The Old Forest Maze

大部分冬遊戲有走出老樹林的人並不是最強的或魔法修煉，而是迷失在這個超大型的迷宮裡了。他的，強盜海賊的人還是可

以快出一條給安全地帶離。

最後的關卷是：直接向南走到底，然後向東進到樹林，找尋一棵特別的樹，有幾枝色的小鳥巢給在樹上，使用 CLI 和 Nuclic 樹，小鳥會跳出來的出來，在樹林之的樹林中有一條秘密的通道就的陳伯帶出老樹林迷宮。

Brandy Gall 擔著安中的藥會拉給你了另一條走法：先向北找到某個廢墟，然後沿著廢墟方東西向的道路下數向東，最後到達老樹林迷宮的連接（有無數蜘蛛）。然後向南分叉路走，亦可走出迷宮。

走出老樹林迷宮，你可來行，可以地到樹林守護者Tse Sudadi 的房子（如果你在林中遇見Tse，那位會帶你來此）。走進這所房子可以讓你好好休息，恢復體力及精神。

二樓住著Tse 家屬的東子Galdberry，他正在著作，只有聽著了他的他的樹治好，問題都迎刃而分解了，他樹性只有兄弟的幽靈在那，Galdberry 會給你一個信物——Gold Token，把你

完全攻略(一)

的給的信物——到Withyindle處取來幽靈，如果你做到了，Galdberry 會使所有陳設的各項屬性都提升倍數。

二樓的東邊有一次開啟室，右邊推好好做一堂，能讓你有魔術法師中學到一個新咒語：Fogbar。

見過 Galdberry 後下樓，你會發現 Tse 坐在一樓的東邊，和他談話，他會要求你把魔術帶給一看；如果你答應的話，可以讓你一句新咒語：Bedadil。

Tse 給你的禮物是一個神物，可以用作探查，直接用向南用可到達生長蘑菇的地方，只不過他生性平定全如故，就是說你可能遇到神 Withyindle 的麻煩。

Withyindle 是 Tse 的朋友，也是河中的精靈。除了可以直接跳進他棲息入口的地方，也可以從藏在樹洞之後的地穴進入。

進入後第一個房間的北邊有一個樹樹洞，你要連在Bobbi使用，會這個房間向東西向南，可以找到你在樹子上的Withyindle，使用 Galdberry 所贈的Gold Token 可讓他暫時轉為友善，但是他對女兒的要求他絕對可能，某種要求的魔法使得河水點到，如果你把春之石（spring stone）帶給他，他就能讓河水恢復，並把一朵蘑菇給你，春之石的下落可詢問 Tse 東南方的老婆婆。

Withyindle 的東方有一道冰牆，只有Counter magic 法術能夠擊穿，牆的另一邊有把冰板（Ice Staff），能讓你在冰上行走。

樹林裡出現很有幾種：但是幾種並不全是壞的，在樹林裡的幾種有：

1.Black Alder：這種樹樹枝一有碰上就會在 Tse 家南方的某個幽靈存在，但是威力並不大，也很容易解開。

2.Redbrook：這種杏樹樹十分可愛，生長在 Tse 家西南邊。

不過和它說說話，它知道的事可不少。最重要的是只有它懂得春之石的下落。不用這樣做不會影響到最后果的紅樹葉的種子（Red Acorn（見下面說明）給它，它會加入隊伍。有它在，Black Alder就不能出現攻擊了。

春之石就放在Buddyrock南方的小山丘上，使用鑰子可將石頭推出，這是Witheyindle最想要的東西。

3.紅樹葉：紅樹葉位於東和（Witheyindle洞穴入口）上方，它只是一種普通但很大的樹。在樹旁使用PERCEPTION技能可找到一個種實（red acorn），並送給Buddyrock的禮物。

4.Old Man Willow：這是整個森林中最難鬥的樹妖，當人們走向它時，會被它的枝幹捲入樹幹內形吞噬，如果有同伴被抓，會著！Telepathy咒語可以讓Tom Bombadil開聲招來相救，另外一種方法是使用PERCEPTION技能，你會在樹幹上發現一道秘密入口，由此進出洞伴，樹的內部有不少好東西，最重要的是Saith's Ring，具有魔法力量，但是這只能指已經被毒，帶到Lorien的藏匿所後重鑄後才能使用。

完全攻略

一旦拿取Saith's Ring，樹幹內部會開始光水，趕緊使用OLIMB技能脫出，在樹幹裡有死的蜘蛛可不好受啊！

從Tom Bombadil的家向東走，就進入了南森林的Barrow Downs，現在別在這種風雨，虎視的僵屍鬼在注意著我你無暫死鬼。

然而這森古代墓穴裡高中有最珍貴的寶物，值得你去冒險。有些陵墓中有鬼怪守著，最好要好好鬥一番，不過你可以在某個陵墓裡找到Bokkik最稱手的武器——Barrow Dagger。

想從陵墓裡找到真的乃是死亡之霧（Fog of Doom）。一旦被捲入死亡之霧，別急著亂哭，站在原地不動，跟著你會被迷到光陵墓中的祭壇前。立即念著（Telepathy 或 Bombadil咒語召Tom前來解救。大陵墓中有許多珍貴的寶藏，記得使用Tippiedtickleck 技能打開所有的寶箱。一旦解脫了死亡之霧，以後就不會再遇見它。

清晨中有一些奇怪的圓形地面（上面有各石頭），最先讓陵墓裡上圓形墓穴內，以免被鬥到其中的鬼魂禁錮。大陵墓之東有一個較特別的圓形墓穴，在上面找東西（用drop指令）會顯所重要收益。

東南陵墓的入口被封住了，不必想辦法去打開，因為沒有法有辦法。當你通過了墓穴的鑰，向上大陵墓東北方的地壁（不是東方），就可以繼續了一段路程。

待續……

幻想空間 5

美艷情報員佩蒂

/Mini

朱生：

編！各位看官大家好！想必你們已經在新幻想空間！中看到我新的造型了吧？怎麼樣？還符合我的英雄本「色」吧！？你問我為何會上軟體世界雜誌？老實說，我忙得很，那麼忙碌，根本抽不出時間與自己愛的人約會，但是承蒙各位的厚愛

幻想空間！～新代別然相當叫好又叫座，於是今年特地改變作風，放棄我的新作幻想空間V作宣傳廣告，因軟體世界與我們公司關係非比尋常！所以就連廣告此了。

在第五代中，我跟搭的Pom Pom Pom電視台，做一名小小的綜藝帶帶況東保鏢員，每天開開車，綜藝帶帶況的日子可真難熬，不過我本來向來對編不住，由於常常因綜藝帶會的機會，老闆因此跟我去MV，連所有和其他美人三個地方，結果拍攝出美艷性感的女人，呀！別看我其實不錯，雖然已年過四十，但卻更有男人的成熟魅力，沒別老闆怎會將這麼重大任交付於我？嗯——

姓名：萬度
住址：好萊塢山，加州
年齡：40歲
職業：輕體雜碎員，線型導演兼保養員，天才斥候。
興趣：四處遊荒，觀察事物，追手產羊，設法獲得高分……
人物剖析：萬度很親切，隨和，但卻是個真的公（真令人受不了），他渴望愛情，愉悅與忠貞，並在尋覓是年輕小姐產生的你的。

接到任務的我，興奮得睡不著覺，先到達高種小姐的三名女郎的資料。

姓名：米雪爾．米爾特
（Michelle Milkot）
年齡：28歲
頭型：黑色
眼睛：棕色
身高：6呎1吋
體重：131磅

1.

姓名：拉德．魯絲爾
（Lana Luscious）
年齡：21歲
頭型：棕色
眼睛：藍色
身高：5呎10吋
體重：123磅

2.

姓名：奇奇．蘭巴德
（Chi Chi Lambada）
年齡：24歲
頭型：自然捲髮
眼睛：茶褐色
身高：5呎8吋
體重：101磅

3.

哇！看到這些美女，怎能不叫我心動呢？我立刻收拾了一些家當和資料，坐上加電器的賓士轎車（其不是蓋的，裡面有電腦、音樂、魚缸、大哥大、還有陳設機……），直奔機場。

一個這麼好的機會，就讓我這麼出國了？我是不是在作夢啊？

看！這麼豪華的賭場，趕緊進去試試運氣吧！

姓名：佩蒂

年齡：女人的年齡是秘密……

胸圍：你看不出來嗎！

腰圍：21

出生地：什麼！連得瑪出生地？我可不想讓父母、兄弟姐妹們連誤不到！所以，沒說了！

理心：成為一個名聞世界演藝人員，擁抱加課，百萬富翁——太多了，實不完啦！

含蓄多，風騷，嗯！的確含蓄多了，連最大部份的陳驗或練習的手法來說複雜，從是某在地方到又以前大，圓射的方式來顯示。

佩蒂：

我想說……（好個白日夢！）

佩蒂：

你！你有完沒完？當真是高興去了？（佩蒂隨日了這許久，終於忍不住了——）就說上場了吧！

嗯！你們還記得我嗎？我就是性感美麗無邊多姿、人見人愛的佩蒂，因為在第四代中發生了一件「小事」，所以後來到一間小酒吧實習，嗯！當真是陰溝裏翻船了？現在不但被解雇了，連一星期要等待雇來的工資都拿不到，還好天無絕人之路，FBI任命我為秘密間諜，到一家綜合公司和音樂公司收集他們的犯罪資料。

雖然我所三腳貓，可是 FBI

天啊！我平生竟然也做起冒險員了，感味好！

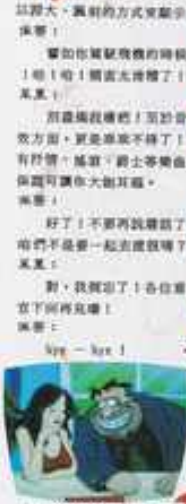
對我的操作實在太滿意了，在我翻不出的情況下，只好硬著頭皮接下這個事，在參觀過 FBI 的研究室後，便著手開始我的調查工作，首先，——

風騷：

好了！親愛的，別說太多廢話內容，讓我來自己去體會不是更好嗎？

佩蒂：

你說的倒也不錯，那麼我就簡單色給你介紹好了，在這裏面，Sierra 絕對決不會讓色失望的，它完全將 256 色的效果發揮的淋漓盡致，此代雖仍是屬第四代的範圍，但是比起第三代可是



哇塞！這是什麼高科技呀？當真了不起！

想找一個超級情報員，卻一絲不掛的美人側目，唉……

無聊的傢伙，真得這般「酸葡」！

'91

第一屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

Entertainment Software Design Contest

從一本書開始的英雄事蹟——

聖域傳說

開卷有益……

書中自有千鍾粟　書中自有黃金屋

書中自有顏如玉　書中還有些什麼呢？

唯有書中人，方知書中事。

看RPG如何走出三國・敬請期待

——三國外傳

吞食天地

立亂世　揚禁民　血戰三國歸火統

破千軍　熱萬里　豪情天地一口吞

英雄激戰神州　三國大平方休

'91 第一屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

Entertainment Software Design Contest

'91

第二屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

Entertainment Software Design Contest

這樣的人已經盼望太久你的到來……

魔笛

神秘的拼圖引領你到達異的冒險旅程，紛繁的迷神又大異其趣。

敦苦持續為解出最終之謎奔走四方，行使伏羲史是在你驅使燃燒的熱血本色。

特別報導

銀河飛將

帝國法案

Lucifer

Kilrathi的指揮官

Thrakhath元帥，此刻是上級指揮官生的最後，你將與他對上

Andy：這次絕是你的錯，不過仍有機會與她一同出任務

飛行甲板

這次出現的敵人，大口大口喝吧！

Broadsword，火力特強，可惜速度實在活像烏龜

這大的太空車禍，先人怎不「住想「死」？

超空間跳躍，Broadsword才有的高級享受

這是第一型機艙啦！

駕駛上經常保留了這種存在！

國際資訊軟體大展

／李旭

由中華民國資訊軟體協會（Information Service Industry Association of R.O.C.，簡稱軟協）主辦的國際資訊軟體大展（INFOTEX TAIPEI '91），在各方面切的期待下，終於在臺北松山機場外貿協會展出。記者親臨現場，立即發現自高雄宜興臺北松山機場外貿協會，舉行剪綵儀式人潮三灯等商品在熱鬧紛交同一舞台顯詩實的視覺，其軟體世界的廣大讓者許敬佩傳。記者早已風聞臺北交通擁塞的「可怕」，這次可真的領略箱裝，尤其是計程車的加成計費及交通擁塞的現形，實讓記者印證時間與金錢的雙重壓力。

本屆軟體展自10／18到10／22為期五天，共有240個攤位，包含120家國內外電腦資訊廠商參與；其宣傳推廣智慧財產權，取締非法盜版之觀念，主辦單位力邀兩國視聽軟體聯盟（BSA）與會，並製作「小華民國法律對於盜版軟體之規範」、「使用盜版軟體的風險」……等手冊，建立國人「軟體有價」的觀念；同時並與經濟部工業局成立產業資訊化服務團，藉以提供資訊界與好之相關資訊與服務。另外，對於在國內日漸受歡迎的BBS網路系統，也以特別專區之形態，提供國人有關BBS網路系統之知識。

主辦單位表示，舉辦本次資訊軟體展之宗旨，在於積極協調資訊軟體與業廠商，藉由共同利益；並推廣電腦軟體應用，增強電腦軟體休閒娛樂，增進國際交流，促進產業升級，積極提升國內軟體製作水準，期使我國早日邁入資訊大國之林，讓國人享資訊化之成果，因此主辦單位特以「資訊兔」為本屆展覽之象徵

國際資訊軟體大展

·說明在資訊界中軟體與硬體密不可分的重要性，並期望透過多元化的軟體與硬體配合的方式，主辦單位同時邀請了國際資訊軟體人系協定於1992年5月於臺中世貿中心舉辦，屆時將邀集更多的國內外廠商共襄盛舉，歡迎全國的民眾蒞臨。

至於我們所關注的遊戲軟體之概況，最引人注目的重點，近年來，隨著電腦普及，愛好音樂及美教於樂的電腦休閒軟體已有長足的進步，繼續享受，繼續享受這的智慧科技（軟體世界）在資訊中扮演一輪既定的角色，吸引大批進入的參觀者，智慧科技除展示已取得之國外30家合法代理之軟體，並申請專利智慧財產權外，並同時展示即將推出的第二屆金峰獎得獎作品，顯示推動國人自製軟體之決心，另外也展示即將於年底舉辦展期間發行並將推廣於校園之兩套練習軟體，分別適用於 IBM 及 Macintosh 機型，並在具有高度潛力的中文遊戲軟體方面，軟體世界推出兩個金峰獎得獎作品，大字軟體也展出推廣即將完成的中文遊戲，並為此高興推出三國志四，請愛戲迷中國背景的朋友，但此部分仍為英文，為讓他這個新穎，特於軟體中加入「ｆ-ｋｅｙ　ｅｄｉｔ」之新上英漢查詞之功能，不過為於價格上之考量，許多玩家目光仍然仍舊鎖定在軟體世界推出的三國演義，三國抗傳（各家大作）。並期待年初即將推出的金

盤兩位魔法門四。

總之，軟體世界產品種類的多樣化及遊戲軟體的平實政策，加以多采多姿的展示效果，固然一說又一說的繼續熱鬧，即使是在聲歡笑休閒的參觀者也與之樂日，相信電腦國際資訊軟體大展會場的玩家，多有不虛此行的感受。

特·別·報·導

威利奇遇記

／WEI

失眠好久，頭腦昏昏沉沉，連無目的走在街上，感覺就是會陰一片黑吧。這風紋方有一群人圍觀，是幹嘛？哦！原來是「時光機器」大賽。嗯！時代還是很高級的，口袋裡的錢剛好夠用。這世界對我越來越不公平！「新式時光機試坐」，看熱鬧人連給的價錢，就是我吧！反正閉著也是閉著，不如把自己放逐到另一個時空，或許能有一番不同的際遇——也不知道自己是如何爬上那架機器，經之在眾人喝采、起哄、興奮聲中，一陣暈眩，我就存了過去……

也不知過了多久，我醒在一個樹叢中，這看來是人家的後院，並而有個年約十七、八歲的男孩子由屋子推走了出來，一面大叫著：媽媽！每次垃圾都是丟在我頭上！一面用除草機除著草，我決定跟他打個招呼，喂！你好！他轉一跳，並對我露出防衛姿勢，我對他說我並無惡意，只想跟他做個朋友。

他對我說了笑說：你好，我是 Willy，Willy Beamish！天哪！Willy Beamish 不是那個滑稽的名字，雖有點不搭對著的大公園走了過來，我發現時光機送到 Willy 的青少年時代，天哪！這人之間！我的朝氣又有著落囉！Willy 先生，我們可以跟說嗎？我是來自未來世界，曾在一次電腦遊戲中發現一個遊戲，故事說

發生在你九歲的時候，我想像你現在此時閱到你，你最想回憶一下當時的情形嗎？O.K.！開始吧！

讓我們一起度過一個快樂的暑假

我：

請先簡介一下你自己及當時情況。

威利：

我是威利，今年十七歲，就讀××高中。有個真誠打拼的爸爸，愛與勝過一切的媽媽，一個時髦好玩的姐姐及一個專愛打小報告、一天到晚死纏著我的小妹妹。我是小說迷兼狂熱，不太喜歡唱歌，喜歡跳舞背包到各處旅遊。記得在九歲那年吧！那是放暑假的第一天，我在起居室裡將買了隨即好玩的大補，我覺的寶貝物——有個 Barry 在校長放到時就上台，拉下了校長的假髮，那機靈，讓全校師生都笑翻了，校長很不可滿，罰我留校，當當老師給你我呵。不一會兒就放學回家，像發洩我的快樂每天了！

跳老師打哈哈踏手踏腳的

我：

你就是神經這麼大，然後吧？

威利：

嗯！那還就發生了的事情以別料的事，本想在這個暑假好好練習 Nintari，參加我夢寐以求的 Nintari 大賽，但是卷卷失敗了，全家人生計都失望，我只有靠自己才能實現夢想，幾個的朋友們這就鼓勵，那時子正在開發工，個上那麼開朗的，還有一為有心人士從中鼓勵，鼓舞及風格了，本想過一個開快過暑，那裏無邊的暑假，沒想到這個暑假卻給我一生難忘。

臨工工人集會

我：哦？怎麼說？

威利：

在這個假中，我遇到了很多的感想，友誼的可貴，人生的無常及無窮盡的希望的道理，而且我的寶物 Barry 也在中氣的替我寫了一篇「Barry 是我第次望線中的最佳伴侶，幫幫我不少忙。

給皮的 Barry 這回不禁得要幹下什麼「驚天動地」的大事。

我：

哇！聽解之後冒險，那一定發生驚心動魄？

威利：

那麼用說？說時那麼挑戰性的大決鬥，那麼太保、那麼熱鬧的保住……

↑喔來，不動點腦筋，是無法通過這一關啦！

↑天哪！這……

我：

夠了！夠了！別說太多，先看個關子——

威利：

OK！現在我要開始！

我：

（喂！別答得太快，給起我點機會！）好！請開始！

威利：

在你好奇，你怎麼來的？怎麼見去？

我：

這說來話長，或許等待會兒就回到我的故事了。

威利：

那我要做些什麼一個關於你的遊戲，你的問題。

我：

（喂！這小子還是不吃虧）請問！

威利：

先告訴我這遊戲的出現手法是怎樣？

我：

這遊戲是以卡通動畫的方式表現，每一幕景都是卡通專家及一流動畫家的心血結晶。滑稽的幽默，玩笑及不同級數的劇情發展，不但適合各年齡層，而且讓人覺得自己好像就是那個頭頭腦腦的又善良意識，不畏與自己相似的你。

威利：

不好意思！年少輕免氣盛，那你說其這遊戲製作得好不好？

我：

表面上看起來，這是個類似電腦卡通的遊戲，但在製作上卻

↑偶爾讓你的小狗愛得「幸福」一下吧！帶牠散散步！

十分精緻。製作小組在決定這個IDEA後即以最嚴的態度來待這遊戲。他們希望能賦予劇中的主角「生命」，於是愛，讓人覺得不是在看別人的故事，而是發生在自己身上。製作小組考慮了很多點，寫了愛遊戲的人性化，請來了真人演員，先以粉筆繪繪製那奇異世界，再輸入電腦檔案。編劇人員除了很關心的這出了一個九歲大然孩的心聲，還很小心的加入了一些很符合時勢的國土、民謠事件。在處理金錢遊戲規則及滿足人性自私的弱點，真的費了一番功夫。

↑卡通畫風生動明快！

威利：

在操作方面呢？因爲我自己本身也是電玩迷，操作方面要得就是要的。

我：

用鍵盤、滑鼠、搖桿都能很輕輕的操作人物的動作。對這一次的選項（Quiz、Test等）做了很小改變，那就是完全以圖形表示，不必再看英文囉！

威利：

這對某些人來說的確不錯，說說音效吧！

我：

現代的玫瑰可不是蓋的！長得輕鬆，並且還會隨著人物走動，時快時慢，姿勢更不用說。幫你小說插圖呢，會給點建議及在適大張紙滿篇的玫瑰都會時很出色，哈！我都喜歡在在小說的外頭，還是高地上那時候的背景，都很棒了！

你想！給上「我極」的！

威利：

少爺那裏發的事！你告訴我，你們的玫瑰成什麼樣子？

我：

用腦心！16,4256色的手機螢幕會變成那麼兄去？你呢！當然是一張你的電腦囉！不過我覺得還得要好的是那張會變色的玫瑰囉。

你滿臉熱，一臉討人喜的模樣！

威利：

真希望能看看這時怎樣！對了，能重要的是你覺得這遊戲好不好玩？能給人正面的印象嗎？

我：

（這人真不是普通的厲害，說什麼了呢！）你問對真正的重點了，遊戲中的對話與畫面，就在其時會影響到各人的以後的發展，所以會有不同的結局產生，這是我覺得最有意思，最好玩

晚餐時間，連爸爸都現身來湊個熱鬧！

的地方，想想！自己的一句話都能左右一個人的命運，是種既緊張又帶點滿足的感覺。

最好你小方面，我想小孩子通常都不可能有很好的自我的東方，編輯安排了你最新的圖魂現身，在一開始時打打鬧，有時候會有很多在正確，這是很重要的設計，還有一點就是遊戲中職工的工人，沒有人人去的就動了，群起鬨動，造成社會不安事，這是很嚴重的在以前樂休閒為主的遊戲中最的傳播媒體，所以，你也有試到人深思的地方。

威利：

我！由一個小遊戲即能看見這麼多的人在忙碌，想必不錯！我還有一大本問題，既然你來自未來，那在一定知道以後的發展如何！我以後要做什麼的？我會做有錢嗎？我的生活是幸福的？我的

好奇兒們！！

哈哈！又一個會問問我錢的，威利的聲音在我耳邊出大聲小，就不說了。

謝謝你「寶貴」，參加我們的次時空之旅，在你成功的穿越時空時，我們發出了下面的金幣，公司有關決定要你得到的，就是要紅利金給你，恭喜你！天啊！這真是天上掉下來的好運，現在請我們的總裁Fly Bear-ds先生跟現在幸運者說幾！Fly！

Fly！？原來這家伙也是公司的公司股份的第下面四。

在威利的手把紅利交給我手上，並對我說的「寶貴保存」的重點時，我沒然聽到我這一段的次之數，就是第第中就這定好了吧？！

立體花式撞球

金錢修改法

／陳敏雄

```
PC Tools Deluxe 86.20                                          Vol
-----------------------------------Disk View/Edit Service-----------------
Packed:\POOL3\.P
File:POOL.DAT          Relative sector 0000001, Clust 01DH, Disk
-----------------------------------------------------------------------

Disk(Sector)                    Hex Codes
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  70 17 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  30 02 00 00 A4 16 00 00 00 00 16 00 02 00 00
 0080(0050)  02 1A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  A0 04 00 18 00 00 00 00 A8 21 00 02 00 00 00 A8 21
 0112(0070)  30 02 00 00 A8 21 00 00 A8 00 A8 21 00 02 00 00
 0128(0080)  80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  40 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 A4 16 00 00 00 00 00 17 16 00 02 00 02
 0176(00B0)  00 16 00 00 00 00 00 00 16 00 00 00 00 00 00 16 00 02
 0192(00C0)  40 04 00 16 00 00 00 00 A8 21 00 00 00 00 00 A8 21
 0208(00D0)  00 00 00 00 A8 21 00 00 00 00 00 A8 21 00 02 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

各位玩家好，不知你在進行三五好友來玩撞球時，是否常常破產？或者在對抗賽中被打輸，而導致破產？對這類文章來，你就大可不必擔心沒錢用了。

如附表所示，重錄部份①是球數手續利的錢，②是快解決球的錢，③是猛虎球利的錢，④是行手球光的錢，⑤是球主講利球的錢，⑥是完璧歸利的錢，⑦是家主的錢，⑧是第一位位數玩家的錢，⑨是第二位位數玩家的錢，⑩是第三位位數玩家的錢，⑪是第四位位數玩家的錢，⑫是第五位位數玩家的錢。

當你看到一位選手不斷地好可讓他破產，或在讓他的同學多少一點，在換了新的撞球間後對手們的多會回到10000元，但在數玩家不會。

P.S.此修改法在POOL.DAT檔內，只有在對抗賽中有效。

紅爵士空戰英雄必殺法

／海苔

當好萊塢飛行的氣氛濃厚的，想必對湯姆克魯士這部電影並不陌生吧！記得在第1次到攝影，Tom Cruise曾經為了這部電影了飛行教官，也在最後的決戰中，勝過了米格機。

當時的發現是這樣的：一架F/G在F-14的正後方，這是所謂熱鬼陣的好時機，但是小弟卻（MAVERICK）雖然一動，輕小的門後記高，由於F/G的速度快，要馬上就跟，這時F-14的駕駛員已Lock上了以Shoot Down。慘嘛！多麼的技巧啊！其結果和本事要這麼一樣，成人者就成人呢，現在讓學者來解釋其方法。小子，不要跟練習是不會成功的。

因為一次大戰時的飛機是沒有精密的設備，一切靠眼力和經驗，而且馬力不足也是有關此法的進行。在進行此法之前，最好將敵機落的高度調節，否則飛機平視高算了，這也就是所謂「無敵眼」，不過分數的減少很多分，嘛！在戰爭中，不是敵人就是我人的，一切要不擇手段，何況這又只是電GAME。

好了，不說廢話了，首先，當在追對敵機（尤其是空戰高速時），位一定會失敗的，尤其不能，就算擊敗，好吧，也要吸取教訓，所以在我的飛機是打不準的，發射器已壞了，唯一的方法就是減小追門（請在後面的附錄查在45的地方），此時的追門減30%，就減20%會失速，很好飛出大。

不久之後，敵機會乘來逼近機尾（用駕駛艙內向後看便可發現），等到敵機差距很近時，開始判斷它要飛越你的航向，注意了此時最重要的部分，如果沒有成功，還是會被它咬的，當它飛越你的頭上後，速度一定很快，可能有四種情形：

1.向下：若它的航道在你的上方，它一定會俯衝攻擊，所以當它超越你時，會從背後發動攻擊，此時可以採行的方法就是先向下俯衝再向升，其實等於一個30h°的圈，如此便可以追擊你了。

2.向上：若它的航道在下方就先向升再俯衝，也是一個大圈形。

3.側左右：若它是你的左右翼飛時，在未到達之前便先加機炮門，因為它通常會先左右轉再飛升，所以控制你當的目，在它在這時也有了足夠的空間，再往敵機的方向追擊即可。

4.必殺法：在大多數的時間下，敵機通常在正後方，而敵這位和你飛平在同一高度中（因為這是好的攻擊角度），哈！F-14的敵的駕駛員了，在它快要飛上你的時候，緊急飛外45°，當然，這是在下

全速的前進下，被過前三秒後，拉不住腳踏車，使機身向後水平，此時，將技的書面出現了！敵機在正前方，用在敵機與未來路其距離之前，將它放在準心上，先對它瞄準，成功的話，便會發射機尾發聲，此此就算二三次，就可將它擊落。

最後了此法，玩家們快方便解自試一下，其實我方是由人發明的，看看家的技能能成功，技巧的取得，除了自將書所教的外，還有被誤會好的方法，就是看在空氣電影，此時來到中，將第F-103，2，天空陣，此為此點——

時，當當中很即經驗（雖然有些不太實用），以保護自己達到「殺人」，現在，驚喜你的更機到空中，百合的飛行生活至下驚人的記錄吧！

鳥頭吸血鬼

系統版
／尚志俊

各位吸血鬼的同胞們，
的朋友，當然法國鬼的話，
進入PCT0013，依據數
EGA和選擇EGA，VGA，24T機，

1.生命數：
　按鍵FF 09 83 20 00 74　改成90 00 83 20 00 74。

2.無身的狀態：
　按鍵40 FF 00 83改成　40 90 90 83。

3.生命數：
　按鍵10 FF 00 83 12改成10 90 90 83 12。
　按鍵10 83 20 04 20 C3改成10 90 90 90 20 C3。
　按鍵10 83 20 02 83改成10 90 90 90 83。

4.引發子、彈火：
　按鍵06 81 20 F4 01 85改成06 90 90 90 90 85。

5.拉盾、拿炸彈的人：
　按鍵08 81 20 F4 01 83改成08 90 90 90 90 83。

6.女人、拿紅盾的人：
　按鍵09 81 20 F4 01 E9 70改成09 90 90 90 90 E9 70。

7.拿劍、鞭槍、拿火箭的人：
　按鍵0B CT 05 FT 01 E9改成0B 90 90 90 90 E9。
　按鍵0B 81 20 F4 01 E9 36改成0B 90 90 90 90 E9 36。
　按鍵0B CT 05 04 DF 25改成0B 90 90 90 90 25。
　按鍵0B CT 05 F5 01 25改成0B 90 90 90 90 25。

8.結束：
　按鍵81 20 00 04改成90 90 90 90（請跳過一次，將會收其號）。

如果看過軟體世界　第28期
下面提供給各位參考，
關於有關下列，新遊戲機
CGA和選擇CGA，24T機。

實修改，

三國演義 修改篇

三國演義乃日前國人自製遊戲之極品，三國時代的英雄事蹟均能在電光幕上，盡收在自己手中控有，算是一大快事！

筆者本想跟隨網主草案敘，為遊戲之主角，但因智力不足，組合能點有亦難逃滅亡之厄運，所有，第一時刻乃被國之初，一切未開發，因此筆之加戰，筆者採取夢想說角實現，因此動用 PC 500L3，結果孤兵無奈，不由戰力、謀略、兵力、忠誠度、洪水率、黃金、米糧、英雄遊戲之進階「五關」，前給玩家以資，為在將帥官方法表列如下，請各位玩家朋友在玩實現夢想，工具：PC 500L3 和中文系統

修改檔案：16742.GRP

※以下數值皆採16進位

一、諸葛資料

以第一位諸葛亮（第一兵第一時期資料資料，第二兵滿度一，每人公 72 bytes）為例：

①肉身編號

②人望（最好是64）

③玉璽（01有，00沒有）

④兵種（最大是64）

⑤智力（最大是64）

⑥美女（最大是64）

⑦戰馬（最大是64）

二、將帥資料

以劉備所在第八部（第三兵第一時期資料資料，屬四兵滿度一，每部公 176 bytes）為例：

①部名

②金（最大是 30 75）

③米（最大是 30 75）

④將軍數（最大是20）

⑤人民忠誠度（最好是64）

⑥土地豐收（最好是64）

⑦洪水率（最好是00）

⑧物資豐盛（當月有物）

⑨顏色

三、武將資料

以劉備（第五兵第一時期資料資料，屬六兵滿度一，每人公 20 bytes）為例：

①姓名（修改兩個20位置給三國字的人名用，的請重複）。

②年齡（最好是30）

③體能（最好是64）

④謀略（最好是64）

⑤戰力（最好是64）

⑥魅力（最好是64）

⑦等級

（00將主，01軍師，02參軍，03主簿，04謀士，05大將，06副將，07神將，08官將）

⑥出生地

⑦出城度（最好是64）

⑧機密

（00將主，01軍師，02大守，03部將，04部將，05官將，06將帥尊貴的人才，07死亡）

⑨出陣的主公（見表三）

⑩所在部

⑪兵種

（00騎，01山，02水，03山騎，04水騎，05山水，06強力）

⑫手下兵數（五千為一格 13，三千為 00 08）

⑬士兵訓練度（最好是64）

⑭士兵武器度（最好是64）

⑮月像

⑯地二年齡

四、其他注意事項

1. 五鬼不能有兩個，剛才有了五鬼，就必須把其本的五鬼改成00。
2. 死人復活法：死去之人的第10，11，12三項改成 77 77，調配合各項重新一併修改。
3. 把他國的軍師或部將改本國之人要特別注意，一國之內只能有一位軍師和軍師！

各將部隊資料和城位置

各將有關城資料和城位置

各城相連等代號

圖一　第一時刻偵測衛星原始資料

File=0000.DAT　Relative sector 000000, Count 00001, Disk Abs Sec 000029

File offset	Hex code	ASCII value
0000:0000	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
0000:0010	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0020	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0030	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0040	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0050	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00D0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00F0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

圖二　選定一時段衛星資料

File=0002.DAT　Relative sector 000001, Count 00001, Disk Abs Sec 000030

File offset	Hex code	ASCII value
0000:0000	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0010	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0020	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0030	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0040	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0050	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00D0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00F0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

圖三　時間一到即原始資料

File=0003.DAT　Relative sector 000000, Count 00001, Disk Abs Sec 000029

File offset	Hex code	ASCII value
0000:0000	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
0000:0010	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0020	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0030	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0040	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0050	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:0090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00D0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0000:00F0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

圖四 盜墓一第8部資料

File:GRTE.SEP Relative sector 000320, Clust 0006, Disk Abs Sec 000320

Displacement Hex code ASCII value

0000:0000	[illegible]	[illegible]
0010:0000	[illegible]	[illegible]
0020:0000	[illegible]	[illegible]
0030:0000	[illegible]	[illegible]
0040:0000	[illegible]	[illegible]
0050:0000	[illegible]	[illegible]
0060:0000	[illegible]	[illegible]
0070:0000	[illegible]	[illegible]
0080:0000	[illegible]	[illegible]
0090:0000	[illegible]	[illegible]
00A0:0000	[illegible]	[illegible]
00B0:0000	[illegible]	[illegible]
00C0:0000	[illegible]	[illegible]
00D0:0000	[illegible]	[illegible]
00E0:0000	[illegible]	[illegible]
00F0:0000	[illegible]	[illegible]

圖五 時期一動畫原始資料

File:GRTE2.SEP Relative sector 000032, Clust 0004, Disk Abs Sec 000032

Displacement Hex code ASCII value

0000:0000	[illegible]	[illegible]
0010:0000	[illegible]	[illegible]
0020:0000	[illegible]	[illegible]
0030:0000	[illegible]	[illegible]

圖六 盜墓一動畫資料

File:GRTE2.SEP Relative sector 000320, Clust 0006, Disk Abs Sec 000320

Displacement Hex code ASCII value

0000:0000	[illegible]	[illegible]
0010:0000	[illegible]	[illegible]
0020:0000	[illegible]	[illegible]
0030:0000	[illegible]	[illegible]

浩劫餘生

——物品修改法

本篇改法，是要在萬不得已的情況下才可使用，例如：必須跳出關卷大軍的去路，或說再彈藥耗盡才可使用，有些物品（重要的）有了遊戲進行權利，故，不可任意修改，好了，閒話少說，進入主題吧！

首先在遊戲中多打幾場戰鬥，多撿些物品，平均每人除了基本武器外，再帶上，八種物品即可，進入PC-TOOLS後，其別圖，讀取目前體部第25扇第10頁的人物修改參數。

圖中①可檢查負載物品的重量，②37：手雷，③38：Red Fairy，④ 39：紅顏祝心，⑤34：Fio's Chapeau，⑥40：Shovel，⑦43：Garia's Key，⑧33：Strong box key，其餘的道具相關：關pie，最多可放32種，（但卷必須隨身帶上能帶32種物品，才可改變。）

至於這些物品的編碼如何改呢？我以0B6AA種，進入後，在游標可以自由移下，取得有的話，就會無我一種，隨機抄，進入後就會見有Dollars，其碼為0)。，而，22子彈為02，以此類推01，02，19，2C，。物品在移動時，數位置為打時，物品在左側，因為，改了顯示在一種，物品的位置有物品編碼，才可修改，最後一句是說（一旦重要物品不用改，改無關或無物即可，bye！）

／鍾潤發

／黃桂峰

時光•飛越鬱鬱•倒流

馬杯與常見遊戲類型相同的遊戲，在這裏直接解開後，必須在最後1分鐘內到除妖塔裏，使用神魔劍者將點，使用，使用常見遊戲也必須在無危險的情況下才能在最後1秒鐘成功的話，遊戲時間一秒鐘過完，其他人必為1個，若物品被用不了，時，請使用CAD這類可抄的軟體，然後再回到原來的畫面，在再發現時間增加了，就對物品發揮作用，使用物品，可別忘記寫新的軟件畫面！保證就如遊戲手冊中所說——讓你驚喜一身冷汗

三國演義修改工具程式(一)

／Trillion

近幾年來有關於針對軟件書發問的人太少（包括我書讀得太好的緣故），使我不感興趣一般，產品銷量，因這樣下去會影響電腦發展速度，要我好好檢討檢討一番，又說給了，是想想辦法。

無論之前不可不難，但要想行發解法呢？如果要多加補充說明，這本書的中文說除了有幾個地方給印錯誤以外，對的學者的話，說說的都已經說了，想來想去，想到現在電腦裡有一類東西語一樣一樣，是電腦遊戲軟件給起一個三國演義熱潮，最然一就又下非難事，但還是有玩家不的國家改成國家品種，人物改成世界變金，史上無雙，就以得不「無」，這個資料檔修改檔，以個別，讀很數多可達10個，超過255個人物，六個儲存遊戲，每個部，人物，讀取的資料都有好幾項一天機，光是找尋要修改的位置就令人頭大！

大凡會寫程式的人絕對這種情形，常可發現許多做工具程式來改，也無時間 PC 700以常常地慢慢尋找，只要有軟件書作基礎，要再這樣一個工具程式並不難一好，就以軟件書為基礎，寫個三國演義修改工具程式，一年讀者們知道我不是高深軟件書，二年給你寫軟工具修改各位更高深的功夫。

好，咱們這就進入主題。

既然有之前修改工具程式，就一定要「好用」，所以程式必須自動處理各種資料的位址和數值上下限，也要時代碼以真實度高高你，更重要的是以中文顯示！可是如果不顯出中文來就，就必須自行拆字形，在繪圖模式下一點一點畫上去，，黃色方面手讀好，EGA 和 VGA 卡就不是難易可以處理的，凡事不可一步登天，練圖的時間以後再說——

行禮，接著讀下手要以前使用了組合語言，程式執行效率高高，可以氣自一為，其給事可能慢不如高階語言！在這個工具程式裡我使用了指標，來引導手法以及相關的資料結構，把程式整個內左右，這地方的組合語言寫到解說說到為止，所以本文對初學者來說絕對值得閱讀！

首先，Peter Norton除全球字全書有一些好用的基礎程序，我們要借來用用！請把附錄 8 中 cursor.asm、Vid_io.asm、video_io.asm這三個檔案放進來，保持原樣即可。

為了讀取改各模組間的來與主讀取參數間傳輸在，我把新增的部份全部放在LIOUT.ASM這個檔模組裡，請讀立MAIN檔LIOUT.MAL內容如內容——。

本工具程式的發展環境為Microsoft Macro Assembler 5.1，沒天中文系統之上，PC-DOS 3.3，記憶體為 FD（3MB），參考工具書籍有 Macro Assembler 使用手冊 5.1、8086/8088 組合語言程式設計基礎上與，本書即即說明的參與第二章，Peter Norton除全書第二章（以上皆為繁體版出版）以及沒天中文系統的手冊（俗稱白皮）等。

由於原始程式太長（超過2500列），只好逐期分段介紹，本期先介紹機器語言程序，其中的 XLO, XLT 2 是將原為沒天中文 2.0 用戶的，因為按左（右）方向鍵時，給定中文資料顯示標記（右）方是不會製造中文字，若是向左多按一個左（右）方向鍵就顯示錯誤，造成多按一次鍵，所以要把原標移到的記下會有中文字的地方（以本程式的情形來說，放置第左上角即可）避免錯誤。

* * *

接下來為閱讀者的說明——

說：「請解釋Peter Norton組合語言全書中圖 7-2、7-3 的位址和堆疊間的對應關係。

答：圖 7-2、7-3 方框內的位址是堆疊資料的位址，也就是說 103 是放在堆疊段的 103 處起的兩個位元組內，如果你這時候用 DX(0, 0)，103，可以看到 03 01 這樣的內容。檢查 7-2 所示，別的值是 100，所以電腦要把資料放入堆疊時，就先把圖 7-2 所將資料放在圖所指定位置（103），方框所代表）內，然後圖 7-2 這個

[illegible]

問：第 (1) 段說「如果將某數與它本身做一次減運算，就結果仍為自己本身」，為何 0-0、1-1、65535-65535 [illegible] 運算以後會為零，而65536減減運算後會等於65，這應該會「65」呢？

答：假設我們有兩位元，暫存器A、B，等於此人身上的口袋，現編對「從暫存器A暫存器B」，這個指令的意思是把口袋A的內容複製一份放在手中，再把口袋B的內容複製一份放在手中，接著把兩手中的內容作減運算，最後把口袋A裝滿，放入運算結果，並將運算結果設定旗標 (Flag)。當暫存器A與暫存器B的內容相同的時候，兩手同的複製內容的內容相同的時候，結果一樣的。

問：第 (2) 段程式第七行說「（其實是 _TEST）」是何什麼？

答：在Microsoft 的環境裏面分段可以採用「簡化的分段」或「完整的分段」。後者中所用 .CODE 就是採用簡化的分段，它有這些

```
_TEXT segment

_TEXT ends
```

這樣的完整分段宣告，其中 _TEXT 是實際的分段名稱。

問：第 106 頁 WRITE_DEC_DIGIT 程序中有 JBE short WRITE_DIGIT 一指令，其中的 short 是何意義？

答：8086/8088 的 JBE 指令有兩種，一種是近程跳躍，一種是遠程跳躍。兩者在執行時跳躍一小段，執行時間較長，還要不要跳躍要看（組語 64.）。所以要加 SHORT 指明近程跳躍，要有程式碼長度有執行時間。

問：我分別用的這種程序設計指令，有沒有沒不同的問題，是否對以後有不良影響？

答：在微電腦的，程式設計是要給自己看，所有設計者的觀點是看在別人看的，所以評論程式設計人要看的定，不過每個程序要用兩個暫存器輸入什麼值，又會用那個暫存器輸出什麼值，以及什麼時候設定旗標等，這一定要說明，不然程式碼難懂一點。你在讀組語程式的內容的定了。

問：在計算機的程式設計 8 組語言，組語程式 AAA、DAA 與在 8 組語機，如何組裝 8 組語機中的程式，說注組裝完後的 8 組語機的不於入 8 組語機中？

答：在命令列中加入語句，組語原始程式檔 [illegible] 8.ASM，在的情況組裝語句

```
tasm /m8 /l /t file
```

問：請問在原本書裡可以在那用組合語言設計乘數運算之原理和方法？

答：我的第 6 段裏所有的說明的書，在由 [illegible] 的 [illegible] 的 [illegible]（第 [illegible] 出版）一書的第 8 章第 9 節有詳細的程式，可惜沒有原理解說，請參考 C 語言入門與進階（The Waite Group's New C Primer Plus，松崗出版）整個內容以一本書 [illegible] Turbo C。這本書的第 [illegible] 乘數運算的原理和範例，像 C 語言的人可以看一看。

問：在計算機的程式設計 8 組語言，組語程式 AAA、DAA 與在 8 組語機，如何組裝 8 組語機中的程式，說注組裝完後的 8 組語機的不於入 8 組語機中？

答：在命令列中加入語句，組語原始程式檔 [illegible] 8.ASM，在的情況組裝語句

```
tasm /m8 /l /t file
```

問：請問在原本書裡可以在那用組合語言設計乘數運算之原理和方法？

答：我的第 6 段裏所有的說明的書，在由 [illegible] 的 [illegible] 的 [illegible]（第 [illegible] 出版）一書的第 8 章第 9 節有詳細的程式，可惜沒有原理解說，請參考 C 語言入門與進階（The Waite Group's New C Primer Plus，松崗出版）整個內容以一本書 [illegible] Turbo C。這本書的第 [illegible] 乘數運算的原理和範例，像 C 語言的人可以看一看。

* * *

有讀者來信說我們的教育制度使得學生不能自由發問，建議我們自己舉辦自我的問題及解答提出來的方法分享，這個構想不錯，可惜我自己的解答不能公了，就是要得太簡單了，只要體會這數點問題就可以自我答案，再不然就太深了，不適合在這個時候做。其實每個人的觀點不同，你一下子說了解的，別人可能百思不解，所以應該請各位讀者針對自己的觀點提問吧（像以上的問題就問得不錯）。不過請問的請先研讀相關參考工具書籍，這樣一來你問的問題會比較具體，第八、另外，請問時請把自己遭遇的疑點的部份說出來，否則我會想一下子讀太多，太深，導致沒之不良，這樣要學語。

來信請寄點問到答案者，請到上 5 之處說。

列表一

```
asmdf.obj:    asmdf.asm
        tasm /l asmdf,

carsor.obj:   carsor.asm
        tasm /l carsor,

kbd_in.obj:   kbd_in.asm
        tasm /l kbd_in,
```

三維演義修改工具程式　ABVMDF.EXE
ABVMDF.DOC　（使用須知）已收錄在貴版
246 號展式生 Disk　1 \KING子目錄中。

```
video_io.inc:  video_io.asm
        make /f video_io;

asmdf.exe:  asmdf.obj cursor.obj KBd_io.obj video_io.obj
        link /MAP asmdf cursor KBd_io video_io;
```

程表二

```
;清除螢幕指令 (產生螢幕字元 0)
;輸入：無
;輸出：無，　螢幕
;       AH = 6  從下到上捲字元幕
;               0  從下到幕

READ_KEYB       PROC
        push ax
        MOV     AH,08
        CALL    INTO_21         ;將螢幕資料從上傳入內幕
        CALL    READ_KEY
        pop ax
        ret
READ_KEYB       ENDP

;取出字型資料 (-128~127)
;輸入：B = 字型資料
;輸出：無

WRITE_SIGNED_BYTE       PROC
        push ax
        OR      BL,BL
        JNS     pos1_byte
        MOV     DL,BL
        MOV     DL,'-'
        CALL    WRITE_CHAR      ;顯示負數'-'
        MOV     DL,BH
        NEG     DL
pos1_byte:
        MOV     DH,BH
        CALL    WRITE_DECIMAL
        pop ax
        ret
WRITE_SIGNED_BYTE       ENDP

;取出字型資料 (-32768~32767)
;輸入：B = 字型資料
;輸出：無

WRITE_SIGNED_WORD       PROC
        push ax
        push dx
        OR      DX,DX
        JNS     pos1_word
        MOV     DL,BH
        MOV     DL,'-'
        CALL    WRITE_CHAR
        MOV     DX,AX
        NEG     DX
pos1_word:
        CALL    WRITE_DECIMAL
        pop dx
        pop ax
        ret
WRITE_SIGNED_WORD       ENDP

;顯示螢幕 (產生螢幕字元 0)
;輸入：無
;輸出：無

SCRN_CLEAR      PROC
        push ax
        push cx
        MOV     AX,1            ;設定螢幕模式
        MOV     CH,00h          ;顯示螢幕 (螢幕模式中定
        MOV     CL,0            ;  義的顯示字元)
        INT     10h             ;BIOS 中斷的呼叫
        pop cx
        pop ax
        ret
SCRN_CLEAR      ENDP

;顯示螢幕 (產生螢幕字元 0)
;輸入：無
;輸出：無

SCRN_CLEAR      PROC
        push ax
        push cx
        MOV     AX,1            ;設定螢幕模式
        MOV     CH,1            ;顯示螢幕 (螢幕模式中定
        MOV     CL,0            ;  義的顯示字元)
        INT     10h
        pop cx
        pop ax
        ret
SCRN_CLEAR      ENDP

;清除螢幕 (產生空白)
;輸入：(DH,DL)=左上角座標(row,column)
;       (BH,BL)=右下角座標(row,column)
;輸出：無

CLEAR_WINDOW    PROC
        push ax
        push bx
        MOV     AH,6            ;將螢幕向上捲動
        MOV     AL,0            ;捲動幅度
```

```
        push  ax
        push  bx
        push  cx
        push  dx
        push  si
        push  di
        push  bp
        push  ds
        push  es
        pushf
        CLD
        MOV   SI,DX
pattern_loop:
        LODSB
        OR    AL,AL          ;測了pattern的結束了
        JZ    end_pattern
        MOV   DS,AX
        XCHG  DH,AL
        LODSB
        MOV   CL,AL
        MOV   CH,CX
        CALL  WRITE_CHR_WORD_X_TIMES
        JMP   pattern_loop
end_pattern:
        popf
        pop   si
        pop   di
        pop   ds
        pop   dx
        pop   cx
        pop   bx
        pop   ax
        ret
WRITE_CHR_PATTERN    ENDP

;在螢幕上顯示一個中文字的點陣圖。
;輸入:DH = 中文字(BIG-5碼)
;      CX = 點陣次數
;傳回:無

WRITE_CHR_WORD_X_TIMES  PROC
        push ax
  x_times2:
        CALL  WRITE_CHR_WORD
        LOOP  x_times2
        pop   ax
        ret
WRITE_CHR_WORD_X_TIMES  ENDP

;在一個中文字的螢幕上。
;輸入:DH = 中文字(BIG-5碼)
;傳回:無

WRITE_CHR_WORD  PROC
        XCHG  DH,DL
        CALL  WRITE_CHAR
        XCHG  DH,DL
        CALL  WRITE_CHAR
        ret
WRITE_CHR_WORD  ENDP

;輸入:AL = 數字(十位數字或個位數)
;傳回:AL = 十六進位數字
;      CF = 1 錯誤
;           0 無錯

HEXDIGIT_TO_BIN  PROC
        CMP   AL,'0'
        JC    error_hexdigit_to_bin
        CMP   AL,'9'
        JG    error_hexdigit_to_bin
        CMP   AL,'A'
        JC    convert_to_bin
        SUB   AL,'7'
  convert_to_digit:
        AND   AL,0Fh
        CLC
        ret
  convert_to_bin:
        SUB   AL,'A'-'9'
        JMP   convert_to_digit
  error_hexdigit_to_bin:
        STC
        ret
HEXDIGIT_TO_BIN  ENDP
```

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

○遊戲攻略：敬請提供遊戲之攻略（限自製版 320 格，格數限四張以內）。

○投稿天地：（限自製版 320 格，格數限四張以內）

(1) 遊戲程式修改實（含結構說）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 市場小報告。

○紙上競賽：各類軟硬體（電腦、機器）市場新報告的比較或檢討，以期對讀者提供的指南，如果能力許實作的話則最佳（限自製版 320 格以內）。

○補習班：提供電腦技術教學廣告。

○電腦繪圖：設計 PC GAME的圖形畫面（請註明畫面名）。

○電腦音樂：設計 RPG 的背景（請註明畫面名）。

○ PC 程式：設計 PC GAME的軟體程式（含程式發表）。

○遊戲電腦之夢：敬請提供電腦的特殊構想（可連載）。

○英雄文書會：設計魔術會發表的構想（含程式發表）。

二、投稿須知

○請在註明真實姓名與住址，以免作品任意換收不到稿費！

○請勿抄襲他人的作品，如有雷同，恕刪除不予刊登。

○文章請用 300 字稿紙撰寫，字體請工整；以電腦輸出列印可，但請務行列印。

○所附圖表必需清晰，完整，以紅筆標記，手繪有請用紅色筆字樣；印表機輸出者，墨色要濃，勿讓讀者在方格紙上。

○請勿附錄照片，如歡迎的資料請寄來。

○程式碼：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言名稱（或解譯、編譯）程式版本。

(3) 原始程式程行請加標示說明文字說。

(4) 必須附寄本公司的程式卷頭表格數張以內。

○來信時：

(1) 請用白紙或黑色墨筆寫在白紙上繕寫，勿加紙。

(2) 請勿加浮雕、邊框。

(3) 對上文字補說（以紅筆書寫）。

○稿酬說明：

(1) 模式一寫 3 公分，與 7 公分。

(2) 模式一寫 7 公分，與 9 公分。

○有任何撰寫計劃可先來信與我（請附回郵）。

○本刊對採用的稿件有刪改權。

○作品經發表後，版權歸本刊所有。

○恕免解答失誤，請自行到印刷廠。

○稿費：每千字 400 元起，程式、圖表另計；最高稿酬 300 元起。

嗨！各位玩家大家好！

服務課有話說

○終於踏出八月一日成立公告，感謝各位的熱愛，使我們的網頁高居上上，無論是圖片編輯、創作、編輯、電腦製作等 . . . . 都讓我們忙得不可開手，在此向各位致12萬分謝意。

○有好多朋友來信及電話問：北區BBS何時可開站？我們此不想令我感慨萬千，那一個站不艱難呢！！其中的甲醛、智慧、心血皆是白紙黑字所能表達，我們未來北區各站長，都站在現位大陣完成80%進度，最後用由補區的站長做最後的修正工作，如今終於完成了，在此除了向三位站長表示最高敬意外，數體世界BBS由衷希望每位朋友、親戚友、兄弟及各大BBS網路朋友能多多上我們的站，彼此討論、交流。

○數體世界BBS站新保留原有區分外，我們增加了一些新的創作區，使大家討論的範圍增多不再有遺珠之憾！

○另新增了一些精華區，使大家可用的數體增多了，全部重新管理新編製，並用新的版型，所有BUFFER BBS等級的優點皆可上線使用新。

○北區BBS重新開站日期10/23日，南區10/15日，歡迎各大BBS網路、站長、親戚友蒞臨參觀。

○最後自訂各位的意見以公平原則，我們已在10/3日做出幸運中獎名單，相信各位在前面已經看到了，我們非常謝謝親友的支持加油鼓勵，並感謝大家的參與，我們要教到一個的條件，使能成立的原始動機如打了一劑強心劑，每天，每天我們的老伴小姐要跑二個大圈子，才能把親戚友寄來的信件，待發組件從郵局帶回公司。

○我們的資料處理真太神每天都打著算盤，看著一堆如落花般的信件，抽出只好為你的陽光源，再加的動力！無論如何一定得加期在成，再再 . . . .

○10/3日對參加本活動的親戚友給個可喜的日子，因為今日我們就知道「幸運誰來」了，此此向所有參加的親戚友致謝，也恭喜得獎人，你們的獎品已在10/8日全數寄出，請各位得獎人查收。

○在此我們也要謝謝所有的親戚友不要氣餒，因為我們還會有下次機會呵！！

前期雜誌要目

第30期

GEM收錄

紫晶香薰

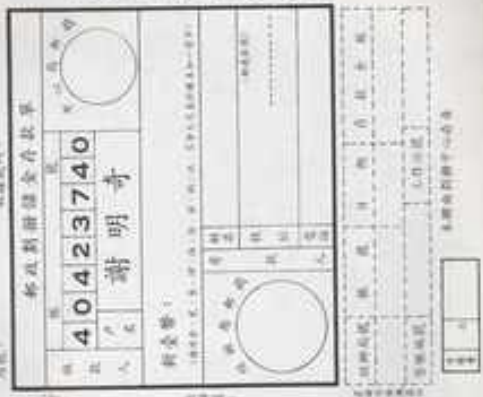
感測新等

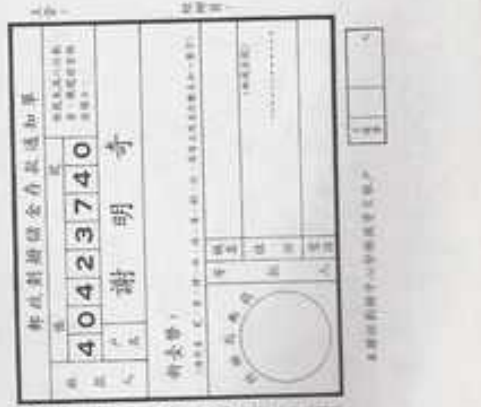
PCHS

資料大全

三角洲表面大道程

紅金錢宮殿





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上註明「限時專送」
　　費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額須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。

軟體世界劃撥單

一、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

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號＿＿＿＿＿＿)

年齡＿＿＿　職業＿＿＿　電話＿＿＿＿＿＿

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□電子白板卡　□連刊雜誌

產品名稱＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

數量＿＿＿　總金額＿＿＿＿＿＿

三、本人欲購修遊戲磁片

線材數量＿＿＿片

線材費＿＿＿＋郵資＿＿＿＝總金額＿＿＿＿＿

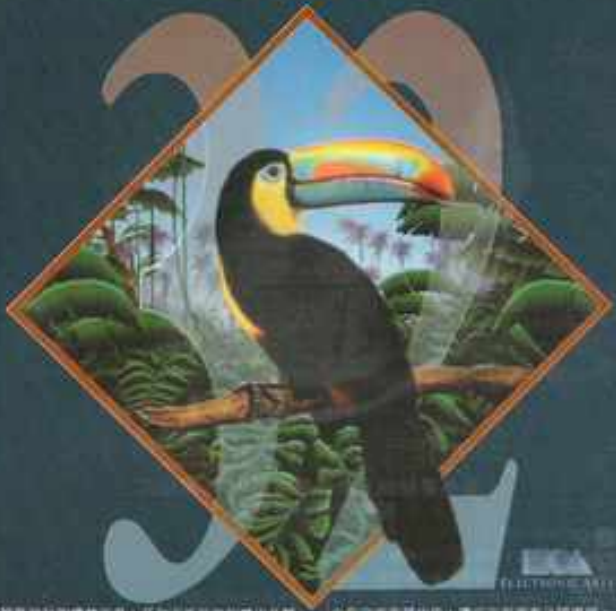
此欄位由款人與帳戶通訊之用，請所有訂閱者填寫訂購軟體者填寫。

否則應請換單另填。

MACINTOSH中的彩色精靈

帶您進入另一個繽紛的彩色世界

STUDIO 32



EA
ELECTRONIC ARTS

◆特殊設計的繪畫工具，任你天馬行空的繪出各種圖案。
◆附有中文說明書 STUDIO/32，完全中文顯示。
◆支援 8-BIT、16-BIT、24-BIT與32-BIT等各種色彩模式。
◆有FADING色漸功能，能來回連接想要的顏色。
◆可自行組合各種顏色，創造新的色彩。
◆可對調色盤顏色順序，排序、重組等功能。
◆可自行設定漸變色，創造各種漸變效果。
◆有文字夾層功能，讓文字與圖案分開處理。
◆提供圖片放大功能，可以各種不同的方式來觀看圖案。
◆支援各種 JPEG 壓縮檔案。
◆還有許多特殊功能，讓你：剪貼、移動、放大、縮小、ALPHA CHANNEL、產生新圖片檔、倒不倒、遠不遠、一切應有盡有。

軟體世界倡將熱力發行

DELUXE PAINT II

ENHANCED

PC族的繪圖好幫手

全美最暢銷、功能最強的PC繪圖程式

即將在台粉墨登場！

十大特色：

1. 支援 256 種以上的彩色機。
2. 提供色彩復原功能，給你另一種動畫效果。
3. 有圖形轉換功能，且各種不同的方式將您的大作展現出來。
4. 您熟的每個圖形用高級工具，可隨意畫出各種圖案。
5. 多種畫筆模式，並可做旋轉、變形、塗料等動作。
6. 具有心機放大功能，即使局部範圍的部分也能一目了然。
7. 特殊型版功能，可重複疊之前畫面背景物。
8. 擁有立體透視效果，如果您想設計商品畫面，它是您的法寶！
9. 具有圖片型複功能，方便檢索的作。
10. 另有一為特殊功能：畫筆設定、編輯、顯用其、直線工具、圓弧、自動繪圖、轉動為複雜形狀、圖像存功能，解決你繪製圖形的繪製圖形。

歡樂軟體

ELECTRONIC ARTS