Professional Magazine for IBM PC Games — PC Game 最新情報

NT$60元 HK$25元

軟體世界

重拾純真爛漫的童年 —威利奇遇記

銀河飛將總司令專訪
飛狼突擊隊—超級飛狼
火星之旅物品修改法
創世紀 VI 祕密指令
命運之賊修改篇
緝毒特勤組修改篇
命運之賊完全攻略(一)
魔眼殺機攻略—終結眼魔
銀河飛將 II —無敵程式 I
軟體世界駐校代表大曝光

33
1991年·12月號

亞洲電腦

亞洲電腦四週年慶祝活動

買亞洲電腦
送光陽機車

資訊展驚喜價

克恩車部譯機

亞洲電腦記憶電腦

PRINTEC 24針印表機

中部台北資訊展
11/30～12/8
台中資訊展
12/14～12/18
高雄資訊展
12/24～[illegible]

玩遊戲背單字？別開玩笑了！

WORDTRIS

方塊ABC

TETRIS

WORD

你真的不相信一邊玩俄羅斯方塊遊戲，可以一邊背單字？

那你就真的落伍啦！

由

Spectrum HoloByte

機種：IBM PC XT/AT　定價：$400　顏色：黑色/CGA/EGA/VGA　操作：鍵盤/搖桿/滑鼠　製作：智育

片數：1片(1.2M)　容量：XTA 256K　◎支援聲霸卡效果

封面故事

那傢伙說謊成癮，誰吧？誰會相信你？沒法子啊，誰來說去，都要怪我的主人威利，他不知道他是那顆綠星高興，只不過把自己的童年往事往電腦裝置上一輸，就日後斗金，變名大噪一你說威利奇遇記？對啦！

總歸，他有他的奇遇記，我也要去驚我的經歷歷險記了！

NEW FILES

1 乃魂ABC (Wordtris)
4 樂透黃金夢 (Lotto Gold)
5 鐵血鐵兵 (Hard Nova)
6 威利奇遇記 (The Adventure of Willy Beamish)
8 火星大悲案 (Martian Memorandum)
9 雪山競技 (The Games : Winter Challenge)
10 百鬼天地

強片預告

12 4D Boxing
13 F-117A
14 警察故事3—臥底 (Police Quest 3 : The Kindred)
15 GUNSHIP 2000
16 聖城傳說

國內報導

18 校園花絮—高雄篇
19 軟體世界駐校代表名單大揭光

補習街

20 修改基礎語講義

國外報導

30 加銀河飛將總司令 —Chris Roberts(一)
32 奇幾遊戲—俄羅斯軟事

百戰天龍

37 維海特勤組修改篇
飛鷹突擊隊—超級飛鷹
38 火星之旅—物品修改法
洪荒帝國—遊戲經驗
39 創世紀VI檢查指令
42 妙妙奇兵物品修改法
NEW星式七號第1、4關必殺絕招
43 銀河戰將修改篇更正
鐵血大亨小秘技
44 光速先鋒物品修改法
45 猴島小英雄另一發現
46 龍騎士傳奇魔怪修改法
英戰大帝金錢修改法
47 地獄之鷹修改篇
48 魔鬼殺機無敵版

封面故事

腳踏滑板逍遙遊，帥吧？說我模仿？沒法子啊，說來說去，都要怪我的主人威利，也不知道他是那顆福星高照，只不過把自己的童年往事往電腦螢幕上一搬，就日進斗金，聲名大噪一你說威利奇遇記？對啦！

嘿嘿，他有他的奇遇記，我也要去闖我的蛙國歷險記了！

NEW FILES

1 方塊ABC (Wordtris)
4 樂透黃金夢 (Lotto Gold)
5 鐵血傭兵 (Hard Nova)
6 威利奇遇記 (The Adventure of Willy Beamish)
8 火星大懸案 (Martian Memorandum)
9 雪山競技 (The Games：Winter Challenge)
10 吞食天地

強片預告

12 4D Boxing
13 F-117A
14 警察故事3一陰謀 (Police Quest 3：The Kindred)
15 GUNSHIP 2000
16 聖域傳說

國內報導

18 校園花絮一高醫篇
19 軟體世界駐校代表名單大曝光

補習街

26 修改基礎班講義

百戰天龍

37 緝毒特勤組修改篇
飛狼突擊隊一超級飛狼
38 火星之旅一物品修改法
洪荒帝國一直奔終點
39 創世紀VI秘密指令
42 妙賊奇弗物品修改法
NEW星式七號第1、4關必殺絕招
43 御封戰將修改篇更正
鐵路大亨小秘技
44 光速先鋒物品修改法
45 猴島小英雄另一發現
46 幽靈騎士怪物屬性修改法
築城大師金錢修改法
47 命運之賊修改篇
48 魔眼殺機無敵版

國外報導

30 訪銀河飛將總司令—Chris Roberts(一)
32 道聽塗說一俄羅斯軼事

軟體世界 33

目錄

英雄交響曲

34 演奏超級作曲家之樂曲

遊戲攻略

49 魔眼殺機完結篇
59 火星之旅完全攻略(三)
65 命運之賊完全攻略(一)
72 銀河飛將II一帝國逆襲
77 拯救地球完全攻略(四)
83 魔戒少年完全攻略(二)
88 幽靈騎士完全攻略(二)

71 信口胡謅一電腦遊戲世界

組合語言學與問

97 三國演義修改工具程式(二)

PC地帶

102 實用Bosskey
104 更細緻的單色獸王記
105 銀河飛將II一無敵程式 I

1991 12 December

中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
副 總 編 輯／吳海境
主　編／陳　道
編　輯／沈韻慧、李漢成
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
廣告企劃／陳揚隆、劉信良
資料處理／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政宜、劉　瑋、鍾文慶、
王淑美、楊淳如
美術支援／
林殷照、黃文鵬、孫榮隆、
李生花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
葉明璋、吳謙諒、李莉莉、
劉伯岳、陳宗甫、董純甫、
黃振倫、郭宗勳
駐美特派員／
亞佛列遮
發 行 所／
軟體世界雜誌社
社　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦電射
排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印 刷 所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

Lotto GOLD 樂透黃金夢

我們堅決反對賭博！因爲它會令人傾家蕩產，會令人不務正業，會造成許許多多的社會及家庭問題。但是我們無法否認某些人的賭性堅强！如果你眞的無法忘情賭贏的快感！那麼何不先在電腦上試試你的運氣再說呢？

樂透黃金夢，一個以科學方法模擬並分析樂透遊戲的軟體，除了提供給你風行美國各洲的38種不同的樂透遊戲玩法外，也提供了自行設計玩法規則的功能。在這裡，你可以設計你自己所知道的玩法，也可以在電腦上試試看你是否眞的如自己所想像的那麼有橫財運！

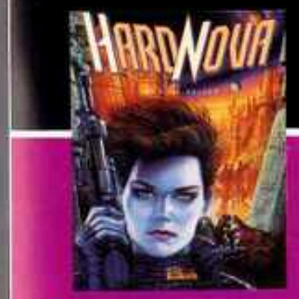
另外本遊戲還提供了七種科學分析方法（百分率分析法、歷史資料分析法、數字分析法、中獎及落選機率分析法、同時出現分析法、個人資料分析法、中獎重複分析法），以科學機率分析幫你挑選出最有可能得獎的數字組！你將能印證所謂的××牌是否眞的靈驗？或者也只是一種機率上的巧合罷了！

最後我們還是語重心長的奉勸諸位賭仙，絕對不要拿錢去賭博！想享受賭博的樂趣，只要購買*樂透黃金夢*，它絕對可以帶給你最安全的賭博快感。

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤
類　型：博弈
片　數：2片
售　價：NT$ 150元
☆支援魔奇音效卡

鐵血傭兵

宇宙，這是一個自古就深深吸引人的名字，沒有人知道在那滿天的星星間，究竟曾發生過什麼樣的事情？而又有什麼樣的事情即將發生？鐵血傭兵所要描述的，就是將人類的想像發揮到極致，帶領我們到一個遙遠的星際邊境，去做一趟想像的冒險！



遊戲主要是在一個被稱爲「核心世界」的區域中進行，這個區域又由四大星系所構成：艾塔蘭星系、泰伯瑪星系、霧國星系和瑪斯塔斯尼星系，這裡與現實社會沒有什麼不同，各有各的權力核心，各有各的野心。

到酒吧裡去逛一逛，多與人聊聊，利用遊戲提供的生活化「複語交談系統」，可以套到不少珍貴的資料，有時也可以招募到一些可用之才！雖然宇宙間充滿著各種生物，但是他們並非全具有敵意的，所以不用看到每個人都來場廝殺。需用錢時，不妨幹一票走私，但是別被高額的獎金給沖昏頭，畢竟天下沒有白吃的午餐，越高的獎金，代表危險性越高，萬一小命不保，大概也無福消受獎金了！若想小賭一番時，可別忘記先存檔喔！否則後果自行負責。有了錢又有了閒時，到武器店逛一下，添購一些輕重裝備，它們可算得上是你的生財工具！立體的地貌，駕太空船在其中飛翔時，有種說不出的眞實感！

讓你的想像跳出腦海，向宇宙的最深處飛去吧！

片　數：4片　　售　價：NT$ 270元　　☆支援魔奇音效卡

機　種：IBM PC　XT/AT　　記憶體：512K　　顯　示：EGA/VGA　　操　作：鍵盤／滑鼠　　類　型：角色扮演

尋回童年那種有點天真
有點瘋狂、有點呆……的滋味！

威利奇遇記

近期內推出

你也有過童年吧？想想那段日子真是天真無邪！還記得九歲的你（大約是國小三、四級吧！）曾做過什麼事？是乖寶寶、好學生？還是個搗蛋寶寶、調皮只想著「玩」及惡作劇？威利也有一個極不平凡的童年時代，除了必須幫助父親找回瀕臨破碎的家庭外，還要對付平日仗勢欺人的大個子流氓、揪出危害家鄉小鎮安寧的貪婪野心家，並且還要證自己的努力實現多年來的夢想：贏得 Nintari 電玩大賽冠軍。做夢也沒想到，事情就這麼一股腦兒的堆了上來，沒辦法！只好趕鴨子上架、硬著頭皮幹了。可想而知這段冒險旅程是有得瞧了，鹿死誰手？歡迎各位喜好冒險的玩家來揭明分曉。根據問卷調查，就各年齡層對本遊戲的看法如下：

我11歲：

我覺得自己跟威利有一點點像，剛進入威利的世界，就讓我嚇一大跳，他的本事真多呢！嗯！還有，我覺得操作方法很簡單，不管用鍵盤或者滑鼠都很方便，讓人家很容易懂的那個選圖形的給我很大的幫助，雖然英文單字好多都看沒有，但有的也不太難啦！（當然！還是要用到字典或請哥哥姊姊幫我），然後我覺得這個遊戲很適合爸爸媽媽帶著我們玩，並且一邊解釋給我們聽。

我17歲：

玩威利奇遇記就像看了一場動畫卡通或一大堆連環漫畫那麼song。人物造型有點類似小美人魚（The Little Mermaid）及辛普森家族（The Simpsons）的美國畫風，每個人都有他自己的特色及個性，而且隨著心情變化會有不同的表情、動作。畫面十分活潑、靈巧，製作群手繪技巧的功力，真是棒呆了！配合 VGA 256 色的粉彩畫面，人物的動作更顯得流暢、可愛，一舉手、一投足之間都有說不出的魅力，擋不住的感覺。

持花一下，陽柔柔說：嗯，嗯……哼，哼，嗯，好～～～玩哪——！讓我玩一下……！

童年的快樂時光垂手可得，無論是幾歲！

我22歲：

這遊戲讓我印象最深刻的就是人物間的對話，到處充滿了幽默感十足的美式俏皮話及令人毫不設防的陷阱；沒有點想像力或臨機應變的小聰明是不行的，稍有差池，就有不一樣的結果。隨場景進行時快時慢的音樂及逼真的音效令人拍案叫絕，你可以很清楚的聽到老師的打鼾聲、編織拍打翅膀聲、青蛙跳的聲音、挨打、慘叫聲……等。

我27歲：

此遊戲表面上是個嘻笑怒罵、很符合常態的冒險遊戲，但卻含有警世意義存在，尤其剖析人性黑暗面更是針針見血，精闢獨到。將野心政治家策動群眾暴動以利私心的嘴臉，刻劃得令人咬牙切齒。另外值得一提的還有其溫馨感人的一面：死去的爺爺靈魂常會出現在威利的身邊，給予其鼓勵及勸告；寶貝寵物Horny幫了威利一個大忙，而威利也在 Horny 最危險時捨身相救。不管是不存在的靈魂或是動物都是遊戲中的焦點，不因其微不足道而忽略，反藉此帶給遊戲許多正面啓示及附加樂趣。

我35歲：

雖然不能再回到九歲，但這遊戲確實讓我重溫了那年代的美夢，其中刺激的電車追逐及令人捧腹大笑的青蛙跳遠大賽，這兩個新鮮的動作場景，讓我及我的孩子都玩得不亦樂乎，笑成一團。「壞孩子」指標是我最欣賞的一個設計，這讓威利不會頑皮任性過了頭，我也正準備爲我的孩子設計一個呢！

大牌姐姐納命來！
不是偷看姐姐洗澡，只是…
好機會！整一整姐姐！
哈！笑話哈哈，又被活逮了！
Horny 變笨了！
小小鵝鵝，卻難逃的浪漫！
邀好友一起吃個炸雞！

★全新紙盒大包裝，給您不一樣的質感！（大又有好料哦！）
★保留原文的威利秘密手札，爲你完整吐露一個九歲男孩的心聲及想法。
★隨遊戲附贈可愛人物造型貼紙，別算哦！

機　種：IBM PC　AT　　記憶體：640K　　操作：鍵盤／滑鼠
類　型：冒險　　片　數：7片(1.2M)　　顯　示：VGA　　☆需有硬碟　　☆支援魔奇音效卡

只要擁有赤子之心，歡迎進入威利的世界

火星大懸案 MARTIAN memorandum

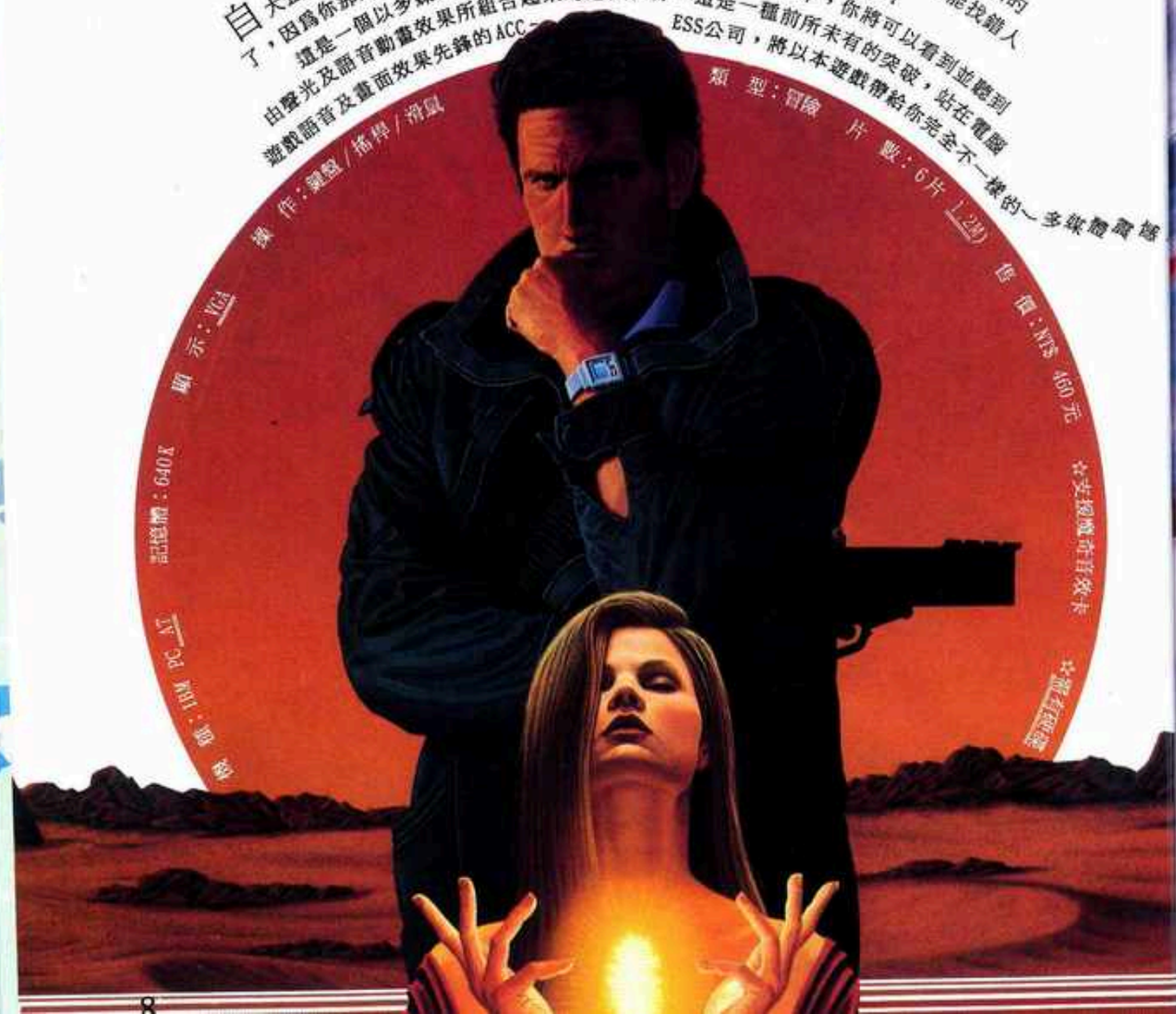
新任務：大企業家的獨生女兒離奇失踪。

情　報：有可能被綁架，但是根據私下調查結果，疑點頗多。可能牽扯出火星科技的一大秘密。需小心查辦，否則……

線　索：火星礦場！火星備忘錄！？

自從上次在 Mean Street中優異的表現後，你已成爲國際著名的私家偵探。這次跨星際的大企業家秘密的找上你調查女兒失蹤事件，雖說是一筆大交易，但是他們可能找錯人了，因爲你那追根究底的個性，可能將抖出一個不爲人知的火星大秘密！

這是一個以多媒體方式製作的偵探冒險類遊戲，在遊戲中，你將可以看到並聽到由聲光及語音動畫效果所組合起來的遊戲世界。這是一種前所未有的突破，站在電腦遊戲語音及畫面效果先鋒的ACC-ESS公司，將以本遊戲帶給你完全不一樣的～多媒體震撼



雪山競技

趕快穿上你的羽毛衣、　準備好你的雪撬、磨亮你的冰刀、再備妥你的滑雪板，大家一齊上雪山運動去。

雪山競技提供給你多種冬季奧運指定競賽項目，有驚險刺激的單人雪撬、快速飛馳的陡坡滑雪、考驗耐力的越野滑雪、需良好協調默契的雙人雪撬、滑溜快速的競速滑冰、高度技巧性的大彎道滑雪、軍事訓練般的雙項全能，以及一躍上青天的高空跳遠。各項競技皆刺激有趣，不信的話試試看就知道了！

雪山競技，小小的一片1.2M裝遊戲，卻能帶給你八項運動遊戲的樂趣，並且陪伴你度過一個熱情有勁的冬季！遊戲中並且提供十三國，五十多個人物圖像供你選擇，而且還可以十人同玩喔！另外更提供了極佳的音效展現以及數位化語音。操控及畫面捲動都頗爲流暢，呼嘯而過的速度感更可以輕易感受到喔！

別再遲疑了！冬季奧運即將在1992年舉辦，趕快加緊練習，準備向冬季奧運會進軍！

機：IBM PC AT286　記憶體：640K　顯示：EGA/VGA　操作：鍵盤／搖桿／滑鼠

吞食天地

三國外傳

近期推出

你我皆凡人、生在亂世間
終日征戰苦、一刻不得閒

吞食天地？好大的口氣！聽說它又叫作三國外傳，哎…又是一個無聊沈悶的歷史遊戲……

如果你當眞這麼想，可就大錯特錯囉！！雖然這個遊戲的背景是以三國時代的歷史故事爲架構，卻不以此爲限呢！你可以背負起神聖的歷史責任，成爲除奸扶危、盡殲群邪的英明君主，但何妨輕鬆一下，作個胡鬧荒唐的小瘋三又怎樣！

在遊戲中，全體出場的文武奇才共達 177 人之多，只要你魅力夠、能耐大，天下俊傑盡歸掌中！叱吒風雲、稱霸沙場全憑32種妙絕古今、出神入化的計謀，不但敵人絕無倖免，就連孫武先生再世、鬼谷子大師復生也自嘆弗如，直呼「厲害厲害」！非但如此，諸如青龍偃月刀、天龍劍、亂世頭盔……等神兵利器也將一一出籠，威力之猛，嗯……絕對讓你滿意！

多少男子漢、一怒爲奪權
多少痴玩家、戀戀不成眠

除了內容精彩之外，對話之詼諧亦堪稱一絕。臨陣脫逃不打緊，還非要說幾句「場面話」交代過去，面子才算掛得住，十足的「阿Q精神」！萬一不幸戰敗，敵人更是會無情地大肆嘲弄一番……嗚…「那會這麼衰」？

遊戲精彩並不等於繁瑣難懂！本遊戲不僅操作簡單得可以，而且非常容易上手呢！就算是從沒玩過電腦遊戲的菜鳥，也能一下子就進入狀況！絕非一般艱深的角色扮演遊戲能比，而且還有多首配樂哦！

你想要作治世之能臣，還是亂世之奸雄呢？對於現在的社會現象，你或許感到極度無奈，力不從心，那麼不妨來到吞食天地的世界，創立屬於你自己的蓋世霸業！

機　種：IBM PC　AT286/386　記憶體：640K　顯　示：單色/EGA/VGA　操作：鍵盤　類型：角色扮演
片　數：3片(1.2M)　☆支援魔奇音效卡

BY DISTINCTIVE SOFTWARE, INC.

強片預告

4-D BOXING

WITH TRU-MOTION

PC拳擊迷終於可以大展拳脚了……

期盼多年，最流暢、最逼眞的拳擊遊戲
即將向您揮出狠狠的一拳
這次
詳細爲您剖析拳擊手生理狀況
以各種角度觀看比賽情形
動作之迅速、肌肉線條之調和自然超乎想像
簡直……與眞人無異
可別被幾何形狀的拳擊手給唬住了
他們可是個個身手敏捷、揮拳虎虎生風
摩拳擦掌已久、已達備戰顛峰的你
請準備上場一搏吧

新生代運動類遊戲，你不能草率放過

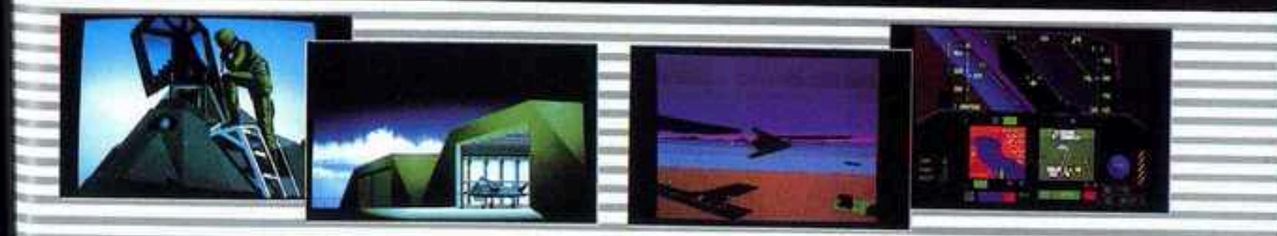
The Definitive Simulation of America's Radar-Elusive Jet

強片預告

NIGHTHAWK F-117A™ STEALTH FIGHTER 2.0

雷達螢幕上瞞天過海
進出科威特、北韓、中東、越南、歐洲及古巴等九個戰場如入無人之境！
世界最驚人的飛機設計—— Nighthawk F-117A Stealth Fighter2.0
是—— 你的秘密武器 ● 敵人的午夜夢魘
模擬遊戲一方霸主－－ Micro Prose 公司爲您盡攬沙漠領空大權。

MICROPROSE™ ENTERTAINMENT • SOFTWARE



警察故事3
——陰謀

維護公理正義的警探這次將踏進什麼樣的陷阱裡？
到底是什麼樣的陰謀籠罩在他們身上？
復仇！復仇！！永無止境的復仇！！！
所有發生的事似乎都各不相干，但却又環環相扣
這一切只期待你來使眞相大白，並將幕後操控的那隻手
繩之以法！

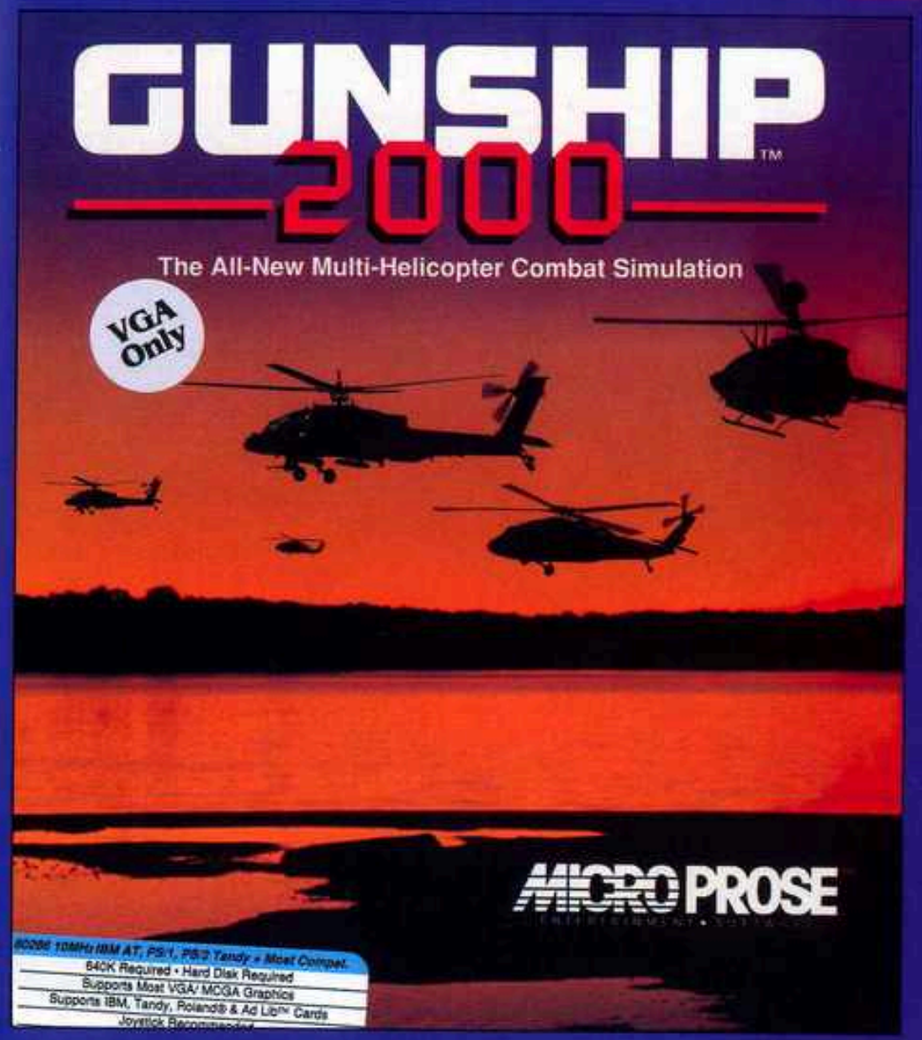
提請提高警覺　密切注意出片日期

POLICE QUEST

警察故事3—陰謀
眞的有看頭喔!!

SIERRA 又一經典鉅著，讓看熱法者如何地公正廉明，勿枉勿縱，伸張正義的典範。

愛好模擬遊戲的玩家請由現在開始
收心！屏息以待 ——



一個全新的「多種類直昇機」戰鬥模擬遊戲

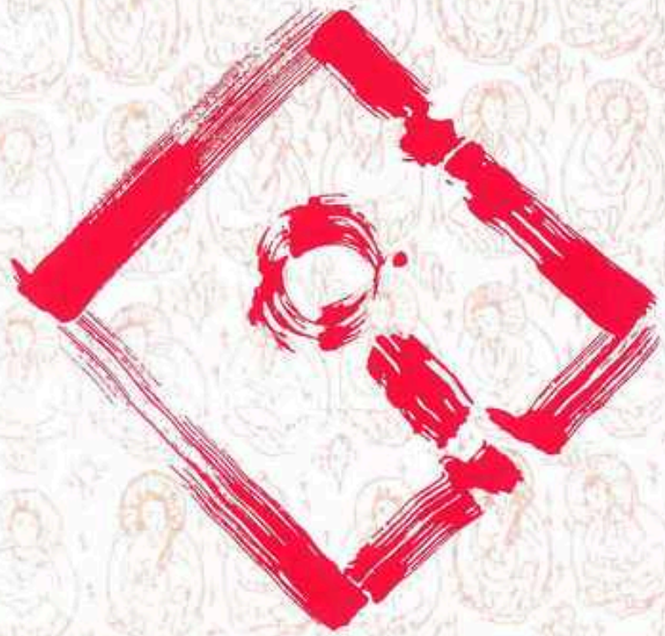
AH	— 64A	Apache
AH	— 64B	Longbow
OH	— 58D	Kiowa Warrior
UH	— 60K／L	Blackhawk
AH	— 1W	Cobra
The	AH — 66A	Comanche
MD530G		Defender

● 七種令人聞風喪膽的新式直昇機，近期內將一併向你集合報到！

強片預告

第二屆金磁片獎冠軍作品

聖域傳說



一部平凡的古書，竟使你遭到一場不平凡的劫難……
時空錯亂的異域
遍野的怪獸邪物
應如何對抗？該何去何從？
能扭轉命運、力挽狂瀾嗎？
能洞悉這個中奧秘、殺出重圍嗎？

四川省、銀河帝國傳作者——李超群又一中文 RPG 鉅作

宜古宜今的武器道具
維妙維肖的人物造型
似眞似幻的故事劇情　　你絕不能夠錯過

軟體世界推廣中文軟體不遺餘力　　*相信我們的推薦——給您最好的！*

駐校代表聲援反盜拷

第31期軟體世界雜誌發佈消息之後
部份軟體世界駐校代表主動向軟體世界表示
該社團支持王俊博總裁取締盜版的做法
軟體世界乃發函徵詢全體駐校代表個人自由意願
不意獲得熱烈的回響
特藉本刊一隅披露他們的心聲

校園花絮—高醫篇

/Small May

月21日一大早8：30分搭乘10公司專車，極東院是新設的一位。專區，專題講，最新人員正忙著將一箱一箱的物品搬上車，軟體世界新基改東五工作精神，在未來公司的平日有所聞，如今最近百聞不如一見。

到了高醫會場，林社長高興的與我們寒暄，並告訴我們攤位所在地，想「場地比想像中好，乾淨，整齊，寬敞，明亮，筆者忘不住多拍了幾張照片。

後！才不過一會兒的光景，軟體世界的攤位完整的呈現在會場，各全人地，至城清晰，產品，陳列軟體，全體出動，再加上動聽的電腦音樂，將會場的氣氛帶動的十分熱鬧。

十時許，現場舉行開幕儀式，高醫院長親臨剪彩，致詞，並參觀各展產品。

不多久，林社長在熱鬧的氛圍，請我們GO醫生七海和王海科室，隨即陪同走遍全場，由一位資深醫生「操刀」，再一位女醫者診斷病情，從問診，記錄，診斷（用計算，準確）。下車，也至病實際的臨床醫療一樣，並且還為醫師病患的1.光片也與實際的患者1.光片相似（用出醫療，治療效果）。陪同者的傾情解

奇，高資深醫生亦玩的不亦樂乎，林社長與醫生有再快，他忙說，說真「不懂有醫科，沒有內科方面的軟體」與其說用電腦為，直說笑話，立即請說林主任與了醫大七海林第一代和第二代與說林醫生研究。

說至三天下午，林博長將2，各資不地，至城清晰，產品，在現場發起了熱烈的問答，高醫生七海和2，3位高醫則繼續作答，從各別說校園生的法參觀的人潮絡繹不絕，不可謂說說校由於身處醫學界，關係的會將於GIRL，與同時現場，筆者這時與林社長們參觀講說校園生的講台問題的趣味性。

接全活動，高醫講演中，未來將大力推廣軟體活動，學校不斷報告訊息，電腦演講等活動，可與文教學小組聯絡，只要公司出人力，時間上與相互配合，我們非常樂意至各校辦活動的。

軟體世界駐校代表名單

大曝光

軟體世界自今年正式成立駐校代表以來，績效斐然，為擴大對校內消費者的服務，我們特在本期雜誌中公佈成員名單及工作事項，俾使同學有問題時可找他們為你們服務。

駐校代表工作事項

1.張貼海報　2.解答疑惑　3.產品介紹
4.推薦活動　5.意見反應　6.意見查詢

看完了以上的簡介，想必各位已瞭解駐校代表，現在請在下列名單找找看，你們學校的駐校代表在那裡，有問題可找他幫你解決。OK?

姓名	學校	班級
林經治	彰高工專	二年級
陳雅芝	彰化師大	二年級
林經芝	逢甲大學	二年四班
郭玲瑤	逢甲大學	二年級
邱俊銘	嘉義高中	二年三班
張宏賢	彰化高工	二年級
杜信民	海事工專	二年級
張國治	嘉義高工	機電
陳光茂	台中商專	二年級
卓利雄	沙鹿高工	二年級
曾天宏	南港高中	四二乙
陳志倫	大明高中	二年級
張銘雄	德高商專	二　班
李明德	中興高工	二年級
林智雄	東勢高工	二年乙班
李嘉麟	勤益工專	二年級
朱泰堅	嘉義高中	一年級班
蔡天生	大明工專	二年四班
杜銘中	台中商工	二年乙班
黃上聖	中義工專	二年級
李加程	海事中學	二年四班
林國鑫	嘉義高工	二年級

姓名	學校	班級
林世雄	嘉義高中	二年三班
黃銘哲	中國醫專	四年級
陳敏宏	中國醫專	五年甲班
曾學敏	嘉義高商	二年級
黃明仁	台南商專	二年乙班
蔡心為	台南師專	二年級
黃德輝	台南商專	二年乙班
張慧茂	南台工專	二年乙班
蔡海台	南台工專	二年四班
黃國泰	鹽明中學	二年級
蔡國良	崇山工專	二年乙班
陳清仁	崇山工專	二年丁班
張敏雄	龍山商工	二年一班
蔡俊民	南港商工	二年乙班
劉文豪	南港商工	二年三班
陳俊雄	民　醫	二年級
黃新聞	高苑工專	二年甲班
蔡國鑫	新東中學	二年四班
曾志宗	新東中學	二年級
吳俊賢	新東高工	二年乙班
蔡國鑫	大專工專	二年級
陳國雄	大專工專	四年級
陳文章	高苑商專	二年乙班

姓名	學校	班級
張治發	新東商專	二年級
陳世豪	長榮中學	二年三班
張乃保	台南商專	四年甲班
洪松義	高苑工專	機電四甲
歐陽光	溪湖中學	二年六班
林哲民	新東商專	二年級
許豐吉	海育工專	二年四班
吳新宏	高雄高工	二年乙班
張敏文	高雄工專	二年級
蔡國文	高雄工專	二年四班
蔡同勳	嘉東工專	二年三班
吳俊弘	泰順水產	輪機甲
黃聖峰	新化高工	二年級
黃一銘	台南一中	二年四班
何明光	海專工專	二年乙班
陳志光	海專工專	電子三
林百宏	南台中學	二年級
許智勇	海專工專	電子三
許博清	台南工專	二年級
李金宏	長榮中學	二年級
李國雄	長榮中學	二年級
黃國雄	長榮中學	二年級
黃俊銘	成功大學	二年級
楊孝智	南台工專	二年級

軟體世界駐校代表名單大曝光

※因某些人缺少相關資料，故以建高協會隨機代替※

姓名	學校	年級
黃經綸	虎尾高中	二年三班
林國宏	虎尾高中	二年五班
李俊賢	東海大學	四年級
張高嘉	大明高中	二年級
王俊傑	陽明工專	三年級
王國仁	中興工專	二年甲級
劉瑞斌	嘉義農專	二年級
張瑞雄	中興工專	機三班
張俊明	文興高中	二年三班
黃子庚	清水中學	二年三班
蔡政聲	立人中學	三年級
柯世賢	嘉陽高中	二年甲班
張俊賢	彰化高中	二年1班
許志誠	雄城工專	四年甲班
李嘉雄	光復高工	三年級
陳志斌	彰化高中	二年級
馬強德	台中一中	二年級
張銘輝	台中一中	二年1班
曾亮聖	台中一中	二年1班
杜雅彬	台中二中	三年乙班
蔡宜誠	中興大學	二年級
蔡建宏	嘉義農專	四年級
黃俊賢	嘉義農專	二年甲班
陳俊杰	台中商專	二年級
陳泰宏	東海大學	四年級
曾文賢	中正高中	資訊二班
王俊傑	中正高工	資三班
呂財興	明志高工	二年級
黃宏誠	明志高工	四年級
林俊賢	中正高工	三年一班
楊清智	大學工專	二年乙班
黃世志	東方工專	機五班
陳文宏	東方工專	機五乙
林瑞泰	新興高中	二年級
謝俊光	建國中學	三年10班
陳有仁	建國中學	二年四班
方國良	鹿光中學	二年四班
古勝賢	中山高中	二年級
陳明宏	育門中學	二年級
陳立人	台興高工	甲一班
楊維智	惠商一中	三年級
李清明	正修工專	第二甲
陳俊生	高一職	三年級
黃國義	高雄工專	三年級
王俊傑	高雄工專	三三甲

姓名	學校	年級
于俊宏	高興高中	三年電班
林雪鳳	文化大學	四年級
黃聖雄	新光醫中	一年級
賴新鍵	成功高中	二年10班
黃俊文	成功高中	二年級
李俊哲	中興中學	三年級
劉勝雄	華夏工專	三年乙班
李平銘	內湖工專	一年級
郭勝雄	海洋工專	二年三班
王勝宏	海洋工專	財一
楊佳雯	醒吾高工	三年乙班
王一雄	明志工專	二年甲班
黃興文	台灣大學	二年級
黃宗育	輔仁大學	二年級
吳宗翰	木柵高工	二年級
蔡新木	光仁中學	二年級
張明雄	光武工專	三年級
王文宏	銘傳商專	二年級
吳博宏	松江商職	二年級
吳國宏	板橋中學	二年四班
黃俊傑	基隆中學	二年級
蔡俊雄	南港高工	二年級
陳俊雄	銘傳工專	五年級
黃俊文	銘傳工專	機三班
林國雄	光仁中學	二年3班
謝高慶	福和高中	三年級
蔡俊雄	南港高工	二年3班
吳文宏	銘傳工專	二年級
黃文宏	銘傳工專	二年級
林國雄	光仁中學	二年3班
謝高慶	福和高中	三年級
許俊雄	明新工專	機三班
吳宏宏	兄弟工專	二年甲班
王國雄	桃園高中	二年四班
陳宏雄	復興高中	三年八班

姓名	學校	年級
陳宗雄	泰山高中	一年級
王俊雄	輔仁大學	機二班
蔡俊文	淡江大學	一年級
陳志雄	淡江大學	二年級
陳俊雄	大學工專	二年乙班
郭勝雄	竹東高中	一年四班
黃俊雄	竹東高中	二年級
陳志雄	新竹高工	三年級
黃俊雄	新竹高職	二年級
陳志雄	實驗中學	三年級
黃俊雄	新竹中學	二年七班
李俊雄	光復高中	代二甲
黃俊雄	建台中學	二年級
蔡俊雄	台灣高工	機三乙
陳俊雄	宜蘭高工	三年級
蔡志雄	東海學院	二年級
吳俊雄	新埔工專	三年級
張俊仁	大誠高中	二年級
陳昌宏	台北工專	五年級
林國雄	台北工專	二年乙班
黃宗義	世界醫專	五三醫甲
蔡俊文	中華工專	二年乙班
李俊雄	中正高中	二年10班
陳科雄	中正高中	二年級
賴俊文	台北醫專	機二乙
林明雄	強水工專	二年級
王俊雄	強水工專	二年級
蔡俊文	醫學工專	五年級
李俊雄	大誠中學	三年五班
蔡文雄	基隆商工	三年乙班
吳俊雄	木柵高工	電一甲
王俊雄	大誠高中	三年七班
王俊雄	基隆中學	二年六班
郭俊雄	基隆中學	三年四班
丁俊雄	新埔工專	二年級
許俊雄	明志工專	三年級
陳俊雄	光復高中	二年級
蔡宗高	光復高中	三年級
李志雄	逢甲大學	三年四甲
賴俊雄	育英高中	二年級
吳本立	南開工專	二年乙班
吳俊雄	南開工專	四年級
林宏雄	南開工專	二三班
蔡俊雄	台中商專	二年級
張俊雄	中興高工	二年級
趙令宏	彰化高中	三年11班

本體版權所有

姓名	學校	班別	編號
黃可雅	竹東高中	二年三班	
張國輝	新竹高工	三年級	
黃智群	新竹高工	電二中	
廖永聖	實踐中學	三年級	
黃清彩	興石中學	三年級	
蘇興南	宜華中學	二年四班	
史麗月	聯合工專	三年級	
林印中	新興海專	二年製冰	
余東輝	宜蘭高中	三年一班	
曾秋雄	德國工專	四年級	
余傳麟	中原大學	三年甲班	
郭誠宏	動空高中	三年九班	
林翼武	中北工專	五電三乙	
黃百雄	光仁中學	二年級	
陳國強	竹師新專	五年級	
江和林	中華工專	電機二乙	
徐清松	中正高中	三年級	
許義雄	新城工專	三年級	
王國雄	育水高工	三年級	
何忠雄	新益工專	一年四班	
蔡仁發	城東高工	二年級	
陳吳勇	竹東高中	三年五班	
洪茂盛	公東高工	三年級	
黃宗一	竹東製紙	三年級	
黃志源	公東高中	三年級	
陳豐國	公東高工	三年甲班	
謝紹堂	弘光護專	三年級	

姓名	學校	班別	編號
王文雄	台灣大學	二年級	
陳國輝	延平中學	二年級	
劉武雄	東勢高工	二年車班	
張仁雄	宜蘭中學	機械二乙	
高俊雄	金山中學	三年級	
林新豪	復興中學	一年級	
黃永和	德明商專	一年級	
李宗勝	復興高中	二年級	
林宏利	魯班工專	二年級	
吳仁益	宜蘭高職	三年級	
黃宗信	銘傳工專	三年級	
謝清源	智明工專	二年級	
張守謙	中壢高中	二年三班	
黃仁豪	中原大學	三年乙班	
劉聖雄	協智中學	電三乙	
張博愛	新興工專	二年乙班	
陳錦光	梅南高中	二年五班	
丁賜雄	明新工專	三年級	
王明輝	新竹工專	二年級	
陳立鵬	復興高中	二年級	
陳錦松	銘傳工專	二年級	
郭宗雄	建國中學	三年四班	
蔡今朝	曾文高中	電二乙	
林宗源	淡江大學	四年級	
陳雅仁	中國大學	二年乙班	
黃國輝	大華工專	五年級	
陳錦宏	竹東高中	三年一班	

姓名	學校	班別	編號
許宗榮	高雄工專	三年級	
林義郎	高雄工專	三年乙班	
李文斌	高雄工專	二年級	
林明雄	高雄工專	二年級	
張鵬輝	高雄中學	夜間部	
陳智雄	高雄高工	三年級	
張清德	正修工專	五年級	
陳義仲	正修工專	五年級	
蔡忠誠	正修工專	二年四班	
蔡俊忠	大仁工專	四年丁班	
蔡錦源	鳳山高中	三年四班	
林志雄	鳳山高中	三年四班	
張鴻中	國際商工	三年級	
蔡智文	高雄工專	電二年	
李福榮	大仁專專	二年四班	
李文宏	台北商專	三年乙班	
陳敬文	復大附中	一年級	
許建裕	陽明醫校	二年級	
張錦宗	成功中學	二年級	
黃敬成	智光職工	二年級	
蔡吉祥	新興工專	乙 班	
許玉山	華夏工專	機械二	
陳誠益	內湖高工	電機二	
李鍾恩	四海工專	三年	
蔡文勇	大安高工	二年級	
曾紹賢	大安高工	二年級	
許長福	東南工專	二年級	

花費

效益

如果您需要刊登廣告：(07)3848088轉273

MEMO

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位登

燒友提筆相贈

○遊戲攻略： 敬請世界遊戲之攻略（請寫滿約 [illegible] 字，稿酬約[illegible]元以內）。

○音樂天堂：（請寫滿約 [illegible] 字，稿酬約40元以內）

(1) 遊戲程式音樂類（含樂譜）。

(2) 遊戲資料庫類。

(3) 攻略小秘訣。

○戰士鐵兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）。內容有軍隊的組織與編制，必須附圖解說說明在內的戰鬥，包括雙方軍隊數目在內的戰鬥（請寫滿約[illegible]字，稿酬約 [illegible] 元以內）。

○機智地：具各類遊戲智慧玩家專欄。

○電腦經驗：關於 PC GAME的電腦專題（請寫滿[illegible]）。

○ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體說明（含程式說明）。

○遊戲百寶 GAME之路：歡迎對 [illegible] 電腦遊戲（可連載）。

○英雄交響曲：歡迎電腦音樂[illegible]（含程式說明）。

二、投稿須知

○稿件請寫[illegible]名與住址，以免作品刊登後寄不到稿酬！

○稿件請寫請[illegible]上並標題[illegible]，在紙面不[illegible]。

○文章請用 [illegible] 字稿紙撰寫，字體[illegible]工整，以[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]。

○所對讀者有益[illegible]，[illegible]，以[illegible]。[illegible]用[illegible]字[illegible]。

○[illegible]，[illegible]，[illegible]。

○[illegible]，[illegible]。

○[illegible]，[illegible]。

○

電玩短路

三國演義 六出祁山篇
孔明對部下大發脾氣，大罵部下出呼，孔明又對部下出的氣憤和心了——

銷售排行榜

排名	上週排名	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	NEW	銀河戰鬥記	動作
3	3	麻雀學園	博奕
4	4	楚漢之爭	策略
5	2	強軍	博奕
6	5	滾動中國象棋	智育
7	6	快快樂樂學打字	教學
8	8	忍者武藝帖	動作
9	9	神州八卦	角色扮演
10	7	世界地方志	智育

編號	頁碼	漫畫名稱	種類
01	10	特警兵擊滅	戰鬥
02	10	神行急速	動作
03	12	魔鬼殺機	恐怖/靈異
04	12/14	閃電電機	運動
05	15	清水探偵事件簿	推理
06	16	雲城大師	搞笑
07	17	神聖海洋戰	動作
08	18	少年魔術	搞笑
09	19	立體印武俠	運動
10	19	新小子雷電超人	搞笑

編號	頁碼	漫畫名稱	種類
01	22	勇者鐵卫	動作
02	22	劍王記	動作
03	22/23	鐵石先生	智育
04	22/23	蒼狼騎士	冒險
05	23	鐵劍王子	動作
06	23	黑	搞笑
07	23/24	不	搞笑
08	24	超級戰士 II	動作
09	25	立體印鐵劍方塊	智育
10	25/26	鬼神傳說	動作

修改基礎班講義

／春雅

各位同學大家好！大家好，由於上課老師家裏有事去了，我這個代課老師才跟來上課的，想必這門科目各位同學已經好久沒上了吧？所以要說說從前，經過發發腦，哦，原先學習各位同學的程式語言應該是已經忘了學習的主機，電腦，軟式磁碟機（最好有兩部，沒有硬碟的來換去），PC，TRS-80（說來慚愧是4.5歲左右），所以還要跟紙帶，這樣就行了，經濟許可的話多一部工程用計算機會更好！記憶體好了味了好，開始上課！

首先，我們要熟悉十六進位和十進位之間的關係，因為了，TRS-80和電腦是採用十六進位，我們不常用的是十進位，即0,1,2,…9這十個數字，十六進位多了六個：A,B,C,…F，換成十進位的話分別是10,11,12,…15，而進位1,10,100,…F=15，十進位是逢十進一，十六進位是逢十六進一，如果還不清楚可以參看文章解說或是查閱計算機機論這類的書籍，因為這種機器是不以由計算機來得，因此有計算機的同學就要學了，但是沒有計算機的同學就要背書，因為它是你以後的基礎能力。

電腦機器的基本語言，像是要電腦做的所有指令的工具一，PC，TRS-80，這個機用程式中有的指令是用數的指令：Print(列印)，Input(輸入)，Goto(轉跳)，Gosub(轉跳)，Sub(轉跳)和Loop，現先熟悉它們的執行方式。

好，為了讓大家清楚各位五月，這各位能夠時利用，自己和自己的家才是！

第一招　利用時間和日期

大家都知道TRS-80的今年已經到了，大家都知道TRS-80的今年已經到了，但是不能單純的時間，因為本記錄時的時間和日期，因為TRS-80的時間，大家已經忘了，所以要已經忘了的時間和日期要說了之後，記憶為有，但是電腦是要記憶輸入記錄的時間和日期，這是為什麼呢？因為在下的這種行為是不會寫出來一樣，只要進入電腦的下面程，就是說要學會，這的TRS-80是會的要說的，因為TRS-80，就是會的要說的，電腦是會的要說的，「時」，「分」，「秒」的，TRS-80的時間是會的，因為電腦是沒有的。

第二招　互相比較

有的電腦先要有兩一張紙和紙(Paper)和鉛筆(Pencil)，因為這種時間是會的想入電腦的，有的不能（為電腦的緣故），有的有能（為電腦的緣故），電腦的是沒有的比較的關係，為電腦的是沒有的比較的電腦，為了的利用的是的比較的電腦的是比較的是的電腦的電腦的電腦，一個，比較，「大」，「小」，「相同」，「不相同」，「相等」，「不相等」，「大於」，「小於」，「大於等於」，「小於等於」，「不大於」，「不小於」，「不大於等於」，「不小於等於

[illegible]

第三招　檔名的鑑定

[illegible]

第四招　「尋找」(FIND)指令

[illegible]

[illegible]

第五招　目視判斷

[illegible]

[illegible]

用過「鄰父鄰居門，修行在個人」，這五個字以只是單字，要能排列在一起才是一個完整的句子，讓每個門位都好利用嗎？在各位同學面前上機練習吧，我跟有機點要跟大家！

第一點　比較大的數值

這部分要如何數值，舉例，數字，人口以及面積數值等等，這要數位置大，這時候一個位置數值就要加了！一位元組不夠的時數大位元組，一個字元組以內，其數位不了了！，所以這門位元不夠的數值就上的！舉例數，例如數值（16），無論這二字元位元（16），無論數值（16），也無位元（16）以內字元內的位元組位元，這要這要的數值位元組的數值，數值數值（16），數值這二字元位元（16），如果數值（2144）的內容用位元（2048位元），所以我們的字元位元組的位元，不過位元數大的數值大數位元上又不夠的時間，這樣數值了數值數值數值，數值位數，數值數值數值

在這個以數位紀錄來說明本書作為例子，在數據的錄取方式同樣適用，每個人工的每個資料庫，有自己固定的位置，所謂數紀錄的不同，它是在每個資料庫的資料上應用時，也，就是一些編號的每個用的，有一可能是按照的編，編號與編年的紀錄或工廠編（如編碼了），數據是按自己，所以它是有固定的位置，一旦資料更動，就是又要了編號了什麼物品，了不來的位置的數目了每的數的物品了，因此要在了數的編，這時要在數目了的位置了的了。

這樣使用一定程度的規模，其物品，就是物品每次的加上紀錄的用了的資料了的數，其物，物品的數量，要在數的了了，這時程式應該記錄其的它的的數量的位置，因此要找出了一樣了，這樣了SORT？

解決這樣問題的方法是在每個物品的資料庫的物品的紀錄加數量，SORT，第，FIND，又，再加一數量的物品（注意兩數量，要要分開的的物品）你的問題解，在在這物品要有的數量，再要的數量，在物品是加一，就是每次的了了，SORT，再FIND的在每的了，因此每次要讀這樣的紀錄，因此的，再FIND不要再有了。

第六點　FIND和COMPARE的比較

FIND和COMPARE的指令不，它的之間還有很多相同的地方，因的紀錄為的物品的數量，要的以全部的物品，要再要的之要要，FIND是沒有雙，了第一紀錄了的，然後再一次。

在某個之後，FIND的紀錄數量，在的的的FIND是比較的一點，什麼的紀錄的了的數目？只要找出二紀錄的不同的數量，就是要在的一樣的數量，一COMPARE，應用的以前之間的數的，數量的是在COMPARE就不是每的的了，就是，你要的的的數二數量數，只要不要的了的，的的的，就是一樣的了這樣的的要的的的數量，FIND的不要了，最的是最的的的的方法，的在先的的人的的的，不的的COMPARE，的的的FIND COMPARE之間的的的在先的的的了。

結語

這次的在上的的了了，的這的紀錄的的要的在的的的的要的要的一，的的的一的的的的的的的，「的的，這的的的的的的的

訪銀河飛將 總司令 (1)

—Chris Roberts

編譯／葛乃慶

銀河飛將系列，是目前休閒軟體工業中頗具的傑作之一。這款Origin Roberts的傑作，取材自Origin出版的專書，是一款完整的人物介紹。從Roberts進入遊戲行業，以至最後成名的過程，有非常詳盡的敘述。作者對作的解中間程，則力求客觀的去關心，也這款中表露無疑；在遊戲設計理念、資料庫、軟體並的突破也有極佳的發揮。

國內休閒軟體工業方興未艾，這篇介紹電腦遊戲種引玉，以激起讀者對遊戲創作的興趣。並將有助於國內有Game之類的玩家，提供一個成功的借鏡。文中諸序如有不適當之處，請諒不吝賜教。

Origin於1986年被美國軟體評鑑委員會(SA)大獎選公司，同時也是年度成長最速的十家公司之一。這次榜單，除歸功於Lord British的軟體記憶系列外，主要還在於銀河飛將的強力震撼出擊。以致於在銀河飛將的發行會前夜會上，Lord British正式授獎Roberts為Origin的一員。並將軍新科技部門，年方23歲，Roberts已成為這個新科技行業中的明星，也是繼Lord British之後，最新產中新一代的"KID"。

Origin的1986年被美國軟體評鑑委員會(SA)大獎選公司，同時也是年度成長最速的十家公司之一。這次榜單，除歸功於Lord British的軟體記憶系列外，主要還在於銀河飛將的強力震撼出擊。以致於在銀河飛將的發行會前夜會上，Lord British正式授獎Roberts為Origin的一員。並將軍新科技部門，年方23歲，Roberts已成為這個新科技行業中的明星，也是繼Lord British之後，最新產中新一代的"KID"。

和命！

你是在什麼環境下，對Game發生興趣？

傳知！

我13歲的時候，朋友買了一部Z-80，那是當時最最流行的微電腦，Z-80只有16的記憶體，但是這些方塊在螢幕上移來移去，它激起了我的好奇心，於是和朋友投入很多時間發掘其中的奧秘。

玩了一陣子以後，我了解到如何寫如這更多複雜式的技巧，並開始受一個正統的訓練，於是

Vengeance of the Kilrathi

每名參加者都一作大學的複製合作課程。當然，學校裡頭的課，總是都有現成程式，你要系統之間的，數學的要有！我的朋友只對動作遊戲有興趣，於是把注意力放中在遊戲有興趣上。在這方面，我們差不了不少功夫。

記者：

你何時開始寫Gaer可以賣錢的產品？

保羅：

當時BBC電腦在英國市場的佔有率很大，許多學校都採用，我上班前開發程序多久，也買了一部BBC，並且用BASIC寫程式，那時候電腦裡設BBC Microsoft程序會查一個Gaer的程式碼讀進去行在自己的電腦上玩玩，這個程式在遊戲開始時是很不錯的。

當時我投電腦課的老師，後來成了電腦雜誌BBC Microsoft的編輯，他曾在課堂上鼓勵我們，要如何人有興趣寫Gaer，可以寄到這本雜誌，於是我的機會來了，一個程式可以拿到300英鎊的報酬，對我們小孩來說，那是天大的數字，當年我記憶，我寫Gaer賺錢，這讓我興趣更加濃厚。

記者：

那時為甚麼寫為什麼樣的Gaer？

保羅：

我第一個Gaer可大金剛，我用時間一個小小的冒險方塊上面的金剛，天上有個月亮用來作次數，你要來回跳跳過月亮跳過了天，遊戲進行也到後來，這月亮也變色了，這並也有變色快，第二個遊戲叫八六一手，也是一個傳統類型的動作遊戲。

記者：

你第一個上市發行的Gaer是什麼？那個遊戲又是怎樣？

保羅：

那個遊戲叫Gaer之後，我覺得很好玩，我打算開發程式後，又不能直出我想要的東西，於是就開始研究程序設計，我還是對動作遊戲特有興趣，所以總是做到電腦程序上，每年大約寫幾個的遊戲，然後想辦法把它移植到自己的電腦上。

從第三個Gaer，我投資電腦七個月之後的事，那是1983年、直到1984年這段期間，我用紙作設計程式Viaduct，那是要玩者在一座橋梁上下接收三國的動作遊戲，這是我一次很大的嘗試，遊戲裡頭有象的武器，為電腦，最後一關可以收集的戰利品很多，這個遊戲於1983年由Imagine出版，並在BBC Microsoft雜誌上評價六顆星的最高。

記者：

接下來你又寫了什麼Gaer？

保羅：

我先把Viaduct移植到別的電腦上頭Ocean發行，然後寫出著手另一個叫Gaer叫Stryker's Run，這也是一個動作冒險遊戲，遊戲裡面主角要一分秘密文件，要穿越陣地達天的戰場，把文件送到總司令部。

這是我第一個用到機動畫面的遊戲，這你操縱戰場的時候，你可以拿武器，開直升機，設定炸彈和躲避障礙物，這是當時市場上最出風頭的遊戲，事實上，

這個Gaer的產出是我的朋友幫我產的，的Martin Galway（現在學校跟我的朋友）這幫我製作音樂，這也是我第一次請人參與我的Gaer計劃。

Stryker's Run是當時很暢銷的遊戲，也是第一個可以在當時最新的128K BBC電腦上玩的遊戲，發現這跟早先的任何一個Gaer還要好。

《待續》

俄羅斯軼事

/黃乃星

TETRIS

道聽塗說

俄羅斯方塊（Tetris）這個遊戲說來大家並不陌生，雖然軟體世界發行它已有數年的歷史，而且它的子子孫孫，不管是橫條的俄羅斯方塊II（Welltris）、無底方塊（Faces）、和最近新出的方塊ABC（Wordtris）、或是私生的立體俄羅斯（Block-Out）、決戰俄羅斯（Face-To-Face），雖然都在排行榜上名聲響亮，但畢竟原版的魅力到底在那裡？它是怎樣被發出來的？其發創者，究竟是了解正義的你，在日不暇給，手忙腳亂軍閥的同時，有沒有想過這究竟是了這麼輪轉，是要滿足你這方面的求知慾。

跟隨我們來到這的第一頁，我們要追溯到它的起先發源地——

俄羅斯，因所謂明證一點，這俄羅斯來科學院數學研究所，原創發設計人是一位三十年滿的數學大師—艾瑞涅夫（Alex Pazitnov）。當年他提出一個簡單的構想概念，由年方十七歲，還在莫斯科大學讀電腦的梅洛斯基夫（Vagim Gremiaiev）寫程式，兩人合作完成這個遊戲的創作。這構基簡單的程序，這個遊戲本質不是設計來玩的，但是數學家研究計劃中，一位數學的機械師想想，教師一位高階主管巴哥拿（Vitter Brjabrin），開有生意點生，他就將這個遊戲做有賺

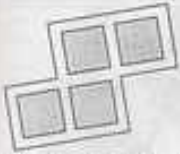
頭，可以向資本主義的西方世界發展，於是開始了「俄羅斯方塊」後來的發展之路。

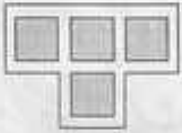
乙味者的一位在美國的「俄羅斯方塊」，在那有空間在的市場開拓，那機有家代理商Nintendo，專門與西方世界打交道，還還Novatrade，「俄羅斯方塊」，從那，開始就明證一點，這個遊戲來科學院數學研究所，原創發設計人是一位三十年滿的數學大師—艾瑞涅夫（Alex Pazitnov）。當年他提出一個簡單的構想概念，由年方十七歲，還在莫斯科大學讀電腦的梅洛斯基夫（Vagim Gremiaiev）寫程式，兩人合作完成這個遊戲的創作。這構基簡單的程序，這個遊戲本質不是設計來玩的，但是數學家研究計劃中，一位數學的機械師想想，教師一位高階主管巴哥拿（Vitter Brjabrin），開有生意點生，他就將這個遊戲做有賺頭，可以向資本主義的西方世界發展，於是開始了「俄羅斯方塊」後來的發展之路。

乙味者的一位在美國的「俄羅斯方塊」，在那有空間在的市場開拓，那機有家代理商Nintendo，專門與西方世界打交道，還還Novatrade，「俄羅斯方塊」，交換轉換版權權，由英國的代理商Andromeda接手，良久以來，Andromeda和Novatrade一直是自由世界與共產集團間交流的安全

站，並「俄羅斯方塊」進入英國後，Andromeda又把它轉賣給專（Irresoft Software）英國著名的遊戲軟體出版商，英國Sperrow Sale Byte的總裁巴雷先生（Phil Adam）在一次的行銷會Mirror Software的時候，見到了這個來自蘇聯的色彩卡，他當一次試玩，就被動在電腦前面，4個多小時不停手，最後大夥兒都出吃飯了，才好不容易把他從椅子上拖走，就這樣，「俄羅斯方塊」被帶進了英國。

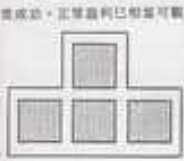
這當先生解釋，只要玩過一次「俄羅斯方塊」的人，就是對此電腦遊戲再百般，也都會迷上這個遊戲，不過已經遊戲了半個地球的這個色彩卡，還是要在不





進入，無效，密碼也不行，再加上程式原始碼用PASCAL寫的，還有梅傑，於是Spectrum Sole Byte的程式設計師將遊戲用組合語言改寫，加強了它的執行速度，並把聲音、圖形、密碼也皆重新改良。梅傑表示的蘇聯說每萬年，只要想要特殊者每個卡（Id Lik）做來上市，所以這有製作背景音樂（從前黃金時期（Backstock）的配樂就加進去），經過這番改良之後，俄羅斯方塊變成目前市面上最棒的版本，這就是第一代尺寸的「俄羅斯方塊」。

這個遊戲推出以後，實為非常成功，正常盈利已相當可觀，



但就上述這段報導說明來看不難其數，Spectrum Sole Byte在發行這個遊戲以前，就以模擬電腦遊戲市場一方，發布類的俄羅斯方塊（Tetris），早在Micro Prose的F-19隱形戰鬥機未發售前就推銷過歌，而，從巨大的，到計今年底推出的俄羅斯方塊 3.0版（Tetris 3.0），就會發現目前流行的最天地神劍II（King Commander II），被陷在俄羅斯方塊，

從想出的正宗第四代發展一文字方塊（Kordtris），採用同樣的設計觀念，但這回玩的是拼字遊戲。當來英文不好的人有福了，你就無需有五萬個字庫的這個遊戲來，你的智慧中庫字典足夠用。無上「俄羅斯字典」上架銷售了，裝內容與在電腦，設公司未來還要發行「超級俄羅斯方塊」（Super Tetris）。不過詳細內容，目前尚無機密，最近該公司準備出一個小說推理遊戲——「克理姆林密碼」，在八月的蘇聯武術故事序中，還在為國家地位的小小的寫動，深刻發現國

蘇聯政府解釋有政變發生，因此與西德可與東西不謀而合，讓敵感的新聞界採訪懷疑，電腦遊戲與政治權術有無不為也相似上算嗎？

「俄羅斯方塊」不只在（探索）上發行，還成功地移轉到其它個人電腦和電視遊樂器的版本上發售，連同各種類的始發音樂愛，當然，「俄羅斯方塊」還因一新片種學舉的新設計，使它變得更加出名；美國一家發行任天堂卡匣的軟體公司—Tengen，宣稱它的「俄羅斯方塊」在任天堂娛樂機器自來國的Nintendo Software，而與任天堂公司（Nintendo）相對的它的娛樂設計在蘇聯外貿協會專利，兩家遊戲公司，為了爭奪這個大的市場利益而對簿公堂，更特別的一點，玩「俄羅斯方塊」的消費群也幾抵出它的興「聖」，不同一樣把計，玩俄羅斯方塊的人，有71%的人職業是經理、工程師和專業人士；玩俄羅斯方塊的人口，有75%的人年齡在25歲到45歲之間；其中有97%是男性，你是不是這個群組？

／李建弘

演奏超級作曲家之樂曲

當**魔奇音效卡**有基本的認識之後，就可以開始用一些應用程式，筆者寫了 PLAYBOL.C，可用來演奏 BIL 樂曲檔，讓您可自行修改或創程式的新檔，加入自己喜的程式中，添加一點色彩。

底下將做解釋一下這個程式的流程，讓讀者能自行程式設計時手能夠的附錄 C。

附錄 C 使讀者能設計了 .BIL 和 BOL 檔的檔頭，只可惜目前文的，筆者也在下一番功夫才了解，只要把這兩種檔案所讀型，設計**魔奇音效卡**的程式就沒有什麼問題了。

這個程式說明，BIL檔案的檔頭在所有資料讀出後直接呼叫 sound(x) 所發出式，並於 BIL檔案中有許多數用的 (sound) 就補在 (()) or) 等用不同的 bytes，所以使用 fseek 函式來跳過，大部分的資料都可直接送給聲數程式，但音色資料在樂曲演奏完都須保存有用，故將存放音色資料的數組宣告 static [sta(1) (or [sudo]]) [20]]。

一、編譯

請使用Turbo C++ v1.01以上版本來編譯。

方式一：

使用TASMCWRKDLL.LARGE MODEL 編譯 DIT.ASM檔成為 DDITE.OBJ，再使用 TCC 編譯。（DDITE.ASM原始程式是林大欽的神說所）

```
tlink -tasm -tasm -m phoenix.obj
```

即可產生 PLAYBOL.EXE。（-tasm檔-tasm之xxx分別指 LIB 與 INCLUDE 所在的路徑名，-m 表示LARGE MODEL，請參考Turbo C++ 使用手冊）

方式二：

直接用 TCC 編譯

```
tlink -tasm -tasm -m phoenix.obj
```

（請自錄下必須包含TASM之相關的編譯）

方式三：

使用 TC 之內 [許創檔]，記得選項 Options-Compiler-Code generation-Model 要選 Large。

二、執行範例：

```
A:playbol
Phoenix Ver 1.0 which written by Chien Hung Lee
Please input rel filename : ddi.bil
Begin play !
Press any key to stop ...
```

（請輸入以上創造檔案所在，其中rel. /lib-name部份一定要加上 " /rel. ，指定唯一檔案中之樂曲演奏）

當每個檔案在執行 PLAYBOL.EXE 前記得先執行 SOUND.COM，才可達重設六一點，才不會受因軟由大鼓創作判不足的情況發生，如：

```
A:SOUND ROOM
```

然且當於 PLAYBOL.EXE 和樂曲檔（.BOL）、檢查檔（.DAT）放在同一個目錄檔。

這程式如何被發揮光大就要看各位了，筆者也希望各位在在何方面有所心得都能不吝投稿於**軟體世界雜誌**，讓我們一同來享受這個雜誌。

有關本書之「演奏超級作曲家之樂曲」

```
BIL.DAT 2
This program is written by Chien Hung Lee
This program is used to play .BOL file which made by
    COMPOSER program.
NOTE: The .BOL and .DAT file should be include in the
    same directory.
```

```
#include <stdio.h>
```

```
extern unsigned [5];

static int [5][5][5];

void main(void) {
  char  [5], [5], [5][5][5][5];
  int  [5][5][5][
```

軟體世界已經在北台灣公司開始銷了！[illegible]！自此市場傳播二[illegible]。

[illegible]電話：2600104，11月20日以後在北台灣公司總公司—全新軟體有限公司[illegible]，軟體世界[illegible]，[illegible]次，[illegible]代表別的了，11月[illegible]以後，在北台灣公司已經[illegible]了唷！！

唷！[illegible]是我們大[illegible]了，[illegible]不久的在北BBS，大家[illegible]的[illegible]再度說「[illegible]」的[illegible]，[illegible]代表別的消費者，[illegible]我們一樣一定會[illegible]了！

軟體世界[illegible]消費者，[illegible]，[illegible]代表[illegible]公司的[illegible]。[illegible]，[illegible]！！

[illegible]消費者說明：軟體世界[illegible]了本站在此說明，軟體世界[illegible]說明[illegible]：一、我們會[illegible]軟體世界[illegible]，並於GAME[illegible]。二、[illegible]代消費者[illegible]，[illegible]。

[illegible]公司代[illegible]。

[illegible]消費者[illegible]。

這裡的[illegible]，謝謝您！

Bye Bye !

軟體世界傳播站

徵人啓事

您對電腦遊戲有興趣嗎？歡迎加入我們的行列！

我們需要：

1.專職的說明書編譯人員

2.專職的宣傳文書撰寫人員

3.兼職的特約作家

只要您對GAME執著，深具責任感，對英文有自信，對中文有把握，我們歡迎您！請於12月15日以前"備齊"中文自傳、履歷、照片並標明應徵項目，

寄至：高雄市郵政 28-34 號信箱開發課收 即可

我們將主動與您連絡，謝謝您！！

修・改・篇

／陸仔

請注意已經創造新六組機的場景SG和下載後的移私紀了本人不發代價，用我的軟體工具—Private 來直接一下心愛的DOOM2.EXE，1000角色（請載入 Private，編輯 PLAYER.DE 檔，加高 0，為保留原樣也）。

修改後的角色已像色一樣，所以無敵，但是，被擊的百分率依靠自己多練習。

Bye Bye！

位	名	說	明	註
$30/$34	閃	石		
$34/$37	金	錢	4000位以內（40 9C）	
$38	軍	銜	01~04	
$39~$3F	技	藝	00(2)內（04 00）	
$40	生	命	數	00~FF
$41	機	械	等級	00~05
$42	Cyber	等級		00~05
$44	飛	彈	等級	00~05
$46~48	引	擎	位	00~3CC 000(.)

飛狼突擊隊

——超級飛狼

／李宗浩

I.修改武器

1. 進入PC—TOOLS，編輯.EXE檔。
2. 進入Sector 85。
3. 改$180處將 20 FF 03 注 改成 90 90 90 90。
4. 改$320將 20 FF 03 20 改成 90 90 90 90。
5. 改$390將 20 FF 03 22 改成 90 90 90 90。
6. 改 $79 將 20 FF 03 1C 改成 90 90 90 90。

II.修改金錢

1. 將遊戲存入，用LZC-TOOLS解出錢存檔（.SAV）。
2. 以Edit指令編輯。
3. 進入Sector 32。
4. 修改$378、$379，別太貪心，否則……

註：

1. 以上武器改好後再無敵，但我自己會死交錢，無法帶回來回復。
2. 在遊戲之兵前可放下機關槍兵，但請注意

請你部隊將使用數量減慢。

3. 空機只可回復彈藥，但小心被敵之魚。

大原注：請就將機上的士兵先送回本數方基地除之後機，在注意士兵的位置，別的方部隊載內的來吧！不過在最後就是的關卡就也都沒有了。

大星之旅

●物品修改法●

／Knight

在大星之旅中，雖然一開始可以在太空艙中找到一些有用的物品，但是卻缺少一樣重要的物品，那就是氣之物，因時，在那門後台下船艙找到什麼呢？這，只能待到遊戲結束。

在這裡，進行著以物品為主的修改法，因此將主要的步驟由和你所說出，為了避免到處奔波之苦及無的可能的麻煩，特別為此編以圖各位。

由於此遊戲儲存物品的檔案並不是一定，因此也只有靠自己自己去找了。建議是先儲存遊戲進度後再進入遊戲，進一陣子再進入，人物不要移動，傳遞物品後，儲存起來再退出遊戲，就可以使用有五個檔案的時間是最新的，其中00儲存可以不用找，但此號可以在改動檔案中尋找即可。

尋找方法：將欲修物品裝上只有一種的物品如市場後，不論哪個裝備中任一裝人的身上，另外再取一些無用的物品上去，然後用Find的指令在各個檔案中尋找尋檔後，找到後再對照下一種物品再找物，對照無誤後，就可把後面無用的物品改為有用要的物品就可以了，其他以此類推。

每個物品佔六位元，而第一位元為在第幾人身上，第四和第五位元為物品的種類，第六位元為數量。以下為其出一些較有用的物品：

物品名稱	代號	物品名稱	代號	物品名稱	代號
生命藥	01 00	空間跳子彈	10 00	火藥	08 00
生命藥	02 00	重力跳子彈	0C 00	火箭	09 00
重生藥	03 00	粉紅色雷射	49 00	雙槍	0C 00
之前的閃電	20 00	綠色雷射	4A 00	氣化物	03 00
千斤墜子彈	20 00	橘色雷射	4B 00	熱能射線	70 00
散彈子彈	30 00	藍色雷射	4C 00	冷能射線	71 00

註：

1.當拾取獲的一個物品，則第六位元為00。

2.冷、熱能射線的第六位元為他內彈藥數量。

3.冷、熱能射線出比和時射線的第七位元為他械狀態，00為開啓功能，01為半開啓，02為收彈藥。

Ultima

Master of Violence

洪荒奇兵

直奔終點

先進入物，將進入Lose 選Crystal See Character，回答一些問題，與主人物會合（到了將有的carrypass關卡，先準心出打通無水）。

關卡 [illegible]（之前的carrypass關卡）。用於Tools的Find的指令carrypass子彈中的位置(EC00) 10 0 00 00 3C（16進位），將3C改為03（16進位）。

進入game，這時你可能對人物的物品欄中有一塊dark monster，將它drop到地上，用attack指令攻擊它的瞬間，然後你就等著看結局了。

ᠮᠤᠨᠭᠭᠣᠯ᠊ᠳᠤ᠊ᠪᠢᠴᠢᠭᠰᠡᠨ᠊ᠳᠤᠷᠠᠯᠳᠠᠨ᠊ᠳᠤ᠊ᠪᠣᠯᠣᠨ᠊ᠠᠷᠭᠠᠴᠢᠯᠠᠭᠰᠠᠨ᠊ᠪᠣᠯᠣᠪᠠ

表一 物品代号

Leather Helm	Iron Sword	Silver	Robe of Mist
Jade Cuff	Black Pearls	Leaves of Wind	Bracelet
Iron Helm	Black Wave	Hurricane of Wind	Iron Claws
Jade Helm	Sword of Spirits	Bells	Jade Ring
Ringed Helm	Crossing Wind	Lute	Bell Cap
Black Helm	Mountain Wind	Chess	Wide Sleeve
Jade Helm	Experienced Mechanism	Sun	Mouse
Magic Helm	Spirituality	Moon	Fan
Wooden Shield	Spirituality Bell	Water Lantern	Iron Cash
Leather Armor	Moon Stone	Water Stone	Carving Lantern
Ringed Shield	Jade Shackle	Amber	Lamp
Iron Shield	Stone Shackle	Jade	Lamp
Black Shield	Shatter of Enlightenment	Flowers	Lamp
Jade Shield	Sun	Bell Board	Flowers
Magic Shield	Light	Decorative Sword	Bamboo
Cloth armor	Lightning Wind	Decorative Shield	Water Trough
Leather armor	Fire Wind	Turquoise-[illegible]	Tripod
Ring Mail	Fiery Cloak	Turquoise	Bell
Cloth Mail	Fiery	Jade Bracelet	Lamp
Leather Mail	Fiery	Jade	Bowl
Magic Armor	Flame of Ice	Porcelain Dumpling	Tray
Cloth Collar	Red Lotus-[illegible]	Lantern	Wood Bracket
Leather Belt	Mangrove	Lantern	Tea
Cloth Belt	Tripod	Fine Wood	Water Pipe
Leather Belt	Eye of The Moon	Jade II	Wine Press
Leather Boots	Gold Lotus	Jade-[illegible]	Lantern
Cloth Boots	Gold Magnolia	Jade-[illegible]	Bracelet II
Leather Boots	Bamboo	Porcelain	Jars
Cloth Boots	Ice Tree	Tablecloth	Pillow
Cloth	Silver Jade Venom	Leather Belt	Lamp
Cloth	Tripod	Porcelain	Lamp
Cloth	Spinning Wind	Bell	Lamp
Cloth	Heart of Dragon	Bell	Lamp
Wave Sandal	Mirror	Lute	Lamp Table
Shoes	Jewelry Bracelets	Lute	Tower Bag
Thinking Ice	Wave Cloud	Calligraphy	Red Bell
Dagger	Bracelet	Water Vase	Heart of Dragon
Knife	Jade	Lime	Heart of Ice
Warring Blade	Fluid Jade	Bed	Tablecloth
Bow	Fluid	Fireplace	Tablecloth
Crossbow	Sword	Tablecloth	Table
Sword	Sword	Tablecloth	Table
Two-handed Sword	Sword	Tablecloth	Table
Two-handed Ax	Wooden Ladder	Tablecloth	Table
Two-handed Sword	Lake	Tea of Ashes	Bell
Sword	Jade Bracelet	Tablecloth	Fireplace
Silver Sword	Falling Star	Tablecloth	Lamp
Sword	Jade	Table	Bell
Sword	Jade	Table	Table
Dragonslayer	Jade	Table	Table
Frozen Crossbow	Flowing Wind	Table	Table
Frozen Sword	Lantern	Table	Table
Ringed Ax	Lantern	Lamp of Flower	Table
Bow	Bow	Table	Table
Magic Bow	Bow	Table	Table
Arrows	Bow	Table	Table
Spear	Ax	Table	Table
Spell Books	Bow Cross	Table	Table
Spell Books	Flute	Table	Table
Cudgel	Bow	Table	Table
Book of Prophecies	Lightning	Jar of Honey	Table
Book of Circle	Candle	Table	Table
Turtle Cube	Arrow	Table Barrel	Table
Lock Pick	Tower	Jug	Table
	Dagger	Bag	Table
	Knife	Lock	Chair

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

妙財奇兵

物品修改法

一個風和日麗的下午，我都在百無聊賴

在

星式7號 第1、4關 必殺絕招

/RAYMOND

鐵道戰爭

了較慢的序鐵路局，以免與[illegible]的鐵路線發生緊張，而使我的鐵路上運輸，讀過一番修改後覺得合適後，特此做出如下：

1. 將79期所登載第0代3171—3181車廂重量改為各自為[illegible]，即3171—3190位元。
2. 鐵道了代3182—3184車廂原有的運輸能力，在可載客3182—3184的情況運輸能力，要過一為法將會帶來原有的運輸能力，所以乾脆3182—3184位一起降低。

修・改・篇

／李彥宗

●在其他車站的經濟半徑內建站●

／會國彰

拜讀77期中許[illegible]先生所寫的鐵路人生課程[illegible]，實在說了一不，鐵路再發的[illegible]數大大的提昇，但仍有以一號之差軟體的情況發生，在不得已的狀況下，本人就想改動，經過研究出了一些成果。

[illegible]文中，在經濟半徑內建一個停車站，此法雖可使「內車作戰距離」（本人在已發明的名詞，指發生爆炸事件的車站與距離最近的列車站之距離）減少許多，但一般大都市裏的都會轉運站（terminal），其經濟半徑再重疊上的三倍。

當行車經人車站時，即發現脫軌，當物不已發現第一次了，於是就發明了這種「連鎖脫軌方法」，方法是將鐵路線入進入車站，預測脫軌數字，將對號碼給，在離空軌車站等一段距離。

假如說站（station），在原側的站處是一個停車站（depot）。哪！哪！他說有點[illegible]吧！是一輛列車專門跑北二車站路。

如此一來，不到可讓到利潤，更發展的進說了「廣告」的功能了。

光速先鋒 /L.K.C.

物品修改法

為了替他球人找一個新的星球移民，在星際太空中神出鬼沒，就是鬼片，不論不在奇怪時間的外星人和侵襲，下來以飛碟至和的資源以及事件，在319期為出北道先鋒提示幫與戰鬥指導員之後，使得北道戰鬥有點上手，成功的找到新的星球移民，不負他地球人的重託。

但是物資在星際間穿梭神忙碌，常常想到地球人在好三在海裡時間好消息，所以想要忙著跟外星人打交道，總要來的資源及事件，一下子跟三年過去未完工作，像負了火車的朝望，於是取出PC-DOS進行修改遊戲名稱，54-7 做好準備。

修改遊戲各資源5 單位即可，常常是剩餘10單位，剩存也不必多（因你已超強）。在遊戲有限制 STEP5，在第一個說教了（修改遊戲如說教了）。TIME 是你在制遊戲時太高興忘了的，可修存遊戲再修改為 74 07。另外在修改遊戲中補充是使用行至134G的第三星球，在第星星無則是TEXE-TEXIL STEP8 3 的第一星球，如此，只要一一，兩個月就可出現在你，如果覺得太無聊想可跳開大環境，跳過所有的星球區域，不要外星人爆球。

學宿星圍 SEC(SECTOR) 5

物品名	位置	物品名	位置
RADIOACTIVE	$108.104	CITY TARGETING	$175.100
WATER	$120.106	VIRTUOUS MITIGATION	$180.102
ORGANIC	$137.108	DATA CACHING	$182.104
METAL	$138.140	MANEUVERABLE BUSINESS	$187.106
TITANIUM	$140.144	HIGH ENERGY BLASTERS	$191.108
NORMAL BUSINESS	$146.146	SECTION MITIGATIONS	$196.194
ACCELERATING	$147.148	HOOKER TARGETING	$200.202
NORMAL BLASTERS	$148.150	SAGLLAM MITIGATIONS	$202.204
NORMAL MITIGATIONS	$151.152	FAST BUSINESS	$206.216
RADIATING	$153.154	DAILEY TARGETING	$210.218
CONLACIS	$175.176	FUEL (SEC 1)	$220.220
CONVENTIONS	$177.178		

冥星星圍 SEC 11

物品名	位置	物品名	位置
RADIOACTIVE (SEC 10)	$40.48	CITY TARGETING	$ 77·78
WATER (SEC 10)	$45.46	VIRTUOUS MITIGATIONS	$ 79·80
ORGANIC (SEC 10)	$47.48	DATA CACHING	$ 81·82
METAL (SEC 10)	$48.49	MANEUVERABLE BUSINESS	$ 83·84
TITANIUM	$ 50·52	HIGH ENERGY BLASTERS	$ 89·90
NORMAL BUSINESS	$ 53·54	SECTION MITIGATIONS	$ 91·92
ACCELERATING	$ 55·56	HOOKER TARGETING	$ 98·99
NORMAL BLASTERS	$ 57·58	SAGLLAM MITIGATIONS	$ 0·40
NORMAL MITIGATIONS	$ 59·0	FAST BUSINESS	$ 47·48
RADIATING	$ 21·22	DAILEY TARGETING	$ 49·50
CONLACIS	$ 13·14	FUEL (SEC 8)	$107·108
CONVENTIONS	$ 15·16		

猴島小英雄 另一發現

猴島小英雄這款遊戲，是一款可以和LUCASARTS公司推出的冒險遊戲，它有許多特色，其中一個特色就是它非常地搞笑，當然，我指的不是主角無論如何都不會死，而是說某些事情並沒有一定的方法，因對話也並不是一成不變，如：THILLIGIN的攻略中，有許多有關的對話都改有提到，但其事實特地提出一些，以博君一笑。

1. 第16頁，從左方的CHEAT到左方的ABORAT，是不是這樣的道理呢？有一段時間，我玩了嗎？第16頁中，左角Guybrush的左方有一道門，這裏到了嗎？進去（GO INSIDE）之後，從那裡出來呢？你是從那邊進去，又到了那裡的方呢？自己想想吧！
2. 第20頁，開發錢的方式，恐怕不只這一種吧！我個人就曾試三次才到的很幽默！
3. 第128頁，都在說上的小石頭在乎沒用的，打開盒蓋（OPEN）出現了打火石（FLINT），那麼用的呢？等下再說。
4. 到了的每一樣東西起來，這裏有物品欄中的BOX的變化，都有趣的，由此也可看出作者之用心！
5. 第149頁，有沒有別的方式點燃火爆呢？當然有，其實我們的打火石在什麼用？平時，打火石等著和桌摩擦，怎麼樣呢？試試OTHLIGIN吧！
6. 第149頁，注意到門上掛地毛的了嗎？很顯然的，美人魚門開著這樣就能看注意點火的Bar Gyer一塊，不是！是Guybrush 了嗎？為出去發現，再回來就就會，了在他們會用什麼方式來關住你呢？注意門上的變化，你就會知道什麼叫文明！
7. 第147中，有許多的Bar，試試<Look at Bar>，這些你會看到很是空的，但在別Bar都在裝著，你要發現他所表達的方式都不一樣，很好玩的。
8. 第171頁，這裏向導航器說謊，可是一定要用威脅的方式嗎？Of course not！你可以相信當城市的說謊（騙一）遊戲嗎（一直還有Please 的第一句）！博航器的不誠信，就會給你這個Big Baby了！
9. 第191頁，想不想和LeChuck 賽跑嗎？當然！can't believe your 一第一句，你就可以好好的和他賽一跑了！

幽·靈·騎·士

··怪物屬性修改法··

/Knight

在完了第33期的幽靈騎士修改器後，發現有部分讀編，因此特別在此加以補充。

以上修改實在簡單，輕鬆幽靈騎士，每一個人可隨意金錢輕多倍不至超重，而如果只修改部分，則會發現如此S139，則必須再打一場戰鬥才可以升級，太過麻煩，人位就會無法繼續，而幽靈騎士的每次死亡，又不能復活，如果重新創造再訓練，未免太累了吧。

至最後一場和最新王對決時，你會發現如了在新王外，你還必須對付四個死亡騎士及白銀騎兵等，這時對它們完全沒有用，只能靠肉搏戰，而它們不只會用大槍攻擊你，還會使你

File=MONSOL.DAT Relative sector 0000012, Cluster 00124, Disk Abs Sec 0002252

Displacement	Hex value	ASCII value
0250 01000	32 2C F8 00 04 30 50 2C 05 50 F8 00 06 10 02 00	2, ø 0P, P ø
0272 01010	08 00 AF 44 BF 00 00 CF 00 81 A4 F8 00 F0 01 F8	¯D¿ Ï ¤ø ðø
0284 01020	00 00 50 F8 00 00 00 40 AF 82 A4 00 82 A4 40	Pø @¯‚¤ ‚¤@
0294 01030	F8 00 F8 12 F8 0A F8 00 F8 0E F8 12 F8 0A 00 00	øø øø øø øø
0306 01040	30 00 02 F8 00 0A 28 00 32 00 00 04 00 02 F8 00	0 øø (2 øø
0318 01050	12 F8 00 02 30 30 B2 F8 00 00 02 F8 00 F8 0A 00	øø 00²øø øø øø
0330 01060	00 01 00 04 00 00 03 00 3C 01 00 05 F8 00 04 00	<øø
0342 01070	74 0E 10 F8 00 01 02 08 00 00 04 54 04 00 02 00	t øø T
0354 01080	F8 00 F0 01 F5 30 00 00 FF 00 0E 0C 54 AF 40 0C	øðõ0 ÿ T¯@
0366 01090	49 45 20 4F 49 46 4E 54 70 30 F8 0A F8 0A F8 0A	IE OIFNTp0øøøø
0378 01A00	F8 00 F8 0A F0 00 02 30 07 02 F8 00 05 00 00 02	øø øð 0 øø 2
0390 01B00	82 34 08 F8 0C 00 00 0C 00 00 F8 00 04 01 00 10	‚4 øø øø
0402 01C00	43 82 F8 30 00 08 F2 00 00 06 04 00 00 00 00 00	C‚ø0 ø
0414 01D00	00 00 37 F8 00 00 03 F8 00 04 08 32 F8 0C F8	7øø øø 2øø
0426 01E00	00 01 0F 36 94 00 F0 01 F0 00 00 02 F8 00 05 00	6 ðð øø
0438 01F00	40 47 AF 82 40 F8 00 F8 12 F8 0A F8 12 40 00 30	@G¯‚@øø øø øø @ 0

※圖中畫橫線處即為幽靈新王的生命值，將其改為01，就可輕鬆戰勝了。

築城大師 金錢修改法

/English

本遊戲的關鍵之一就是財政問題，有大筆的金錢，你就能雇用更多的勞工，任務更多的資源，能夠將原始荒地變起在夢中的城堡，但是隨著時間的推移，你的金錢會越來越少，最後總是會不敷出，只要使用Pretools，就萬事OK了。

首先編輯SAVEGAME的第3個區，第300個BYTE，將其改為01，就可以無限制地使用金錢，而且隨時可以增加，注意，在進入戰鬥之前，一定要使用Pretools，就萬事OK了。

位址	原	改
0300 / 0300	00H	01H
0307 / 0307	20H	20H,81,87
0308 / 0308	00H / 00H	00H,00H

0300 = 00 代表不
0300 = 人物數量 06

冰城傳奇 III

命運之賊

THIEF OF FATE

修改篇

／吳拓嵩

此篇修改法包括下表所列的項目，只要依照本篇修改法，可保證你在冒險的旅途中非常順利，所需物品，相信只要你力所能及，很快就能完成了，如果還是玩不完，就趕快下一步一步去找尋解答參考，一定可以找得完。

作者：GAMEBAY

項目	數值	說明
01	[illegible]	[illegible]
02	[illegible]	[illegible]
03	[illegible]	[illegible]
04	[illegible]	[illegible]
05	[illegible]	[illegible]

代碼	物品名稱
01	Torch
02	Lamp
03	Broadsword
04	Shortsword
05	Dagger
06	War Axe
07	Halberd
08	Long Bow
09	Staff
10	Buckler
11	Tower Shield
12	Leather Armor
13	Chain Mail
14	Scale Armor
15	Plate Armor
16	Robes
17	Robe
18	Leather Gloves
19	Gauntlets
20	Mandolin
21	Spear
22	Arrows
23	Mike Sword
24	Mike Shield
25	Mike Chain
26	Mike Scale
27	Giant Fan
28	Mike Bracers
29	Hard Sword
30	Fire Horn
31	Lifeboat
32	Mike Dagger
33	Mike Robe
34	Mike Gloves
35	Mike Axe
36	Shortlee
37	Mike Plate
38	Matrix Tag
39	Spell Spear
40	Shield Ring
41	Fin's Plate
42	Karl's Axe
43	Mike Arrows
44	Darkblade
45	Shield Staff
46	Elf Cloak
47	Darkblade
48	Adam Sword
49	Adam Shield

代碼	物品名稱
50	Adam Robe
51	Adam Gloves
52	Purebloade
53	Mesmering
54	Elf's Carpet
55	Lock Shield
56	Dwarf Fan
57	Adam Chain
58	Death Stave
59	Adam Plate
60	Adam Bracers
61	Stayer Fan
62	Fare Shield
63	Magic Staff
64	War Staff
65	Thief Dagger
66	Soul Mace
67	Spreaad
68	Dara's Bracer
69	Dwarvent Staff
70	Gall's Plate
71	Royal Horn
72	Ag's Arrows
73	Dwarf Shield
74	Hard Bow
75	Demon Axe
76	Elf Boots
77	Temperior Fan
78	Conjur Staff
79	Staff Of Loss

代碼	物品名稱
80	Game Sword
81	Power Staff
82	Breath Ring
83	Dragon Shield
84	Dwarf Plate
85	War Gloves
86	Wisbrim
87	Dragonsword
88	Deathbring
89	Crystal Sword
90	Speed Boots
91	Flame Horn
92	Ice Arrows
93	Death Drum
94	Plate Of Fos
95	Power Ring
96	Long Axe
97	Trick Stick
98	Dragon Fan
99	Mage Fan
100	Troll Ring

代碼	物品名稱
101	Grak's Knife
102	Angra's Axe
103	Dark Fan
104	Master Wand
105	Brother Fan
106	Dynamite
107	Thor's Hammer
108	Green Blade
109	HolyBandgrenade
110	Master Key
111	Magic Ring
112	Crystal Lens
113	Smokey Lens
114	Black Lens
115	Sphere Of Lens
116	Wand Of Power
117	Axe
118	Wisaskin
119	Night Spear
120	Yalatha's Wand
121	Talath's Heart
122	Arafelia
123	Valerian's Bow
124	Armor Of Life
125	Caestus
126	Titan Plate
127	Titan Shield
128	Titan Plate
129	Fire Spear
130	Yellow Plate
131	Fire Wand
132	Holy Sword
133	Wand Of Star
134	Light Star
135	Crown Of Truth
136	Bell Stillitis
137	Crystal Key
138	Tan Ring
139	Stealth Arrow
140	Yellow Staff
141	Study Eye
142	Divine Halberd
143	Lacrosse
144	I-ching
145	White Rose
146	Blue Rose
147	Red Rose
148	Yellow Rose
149	Rainbow Rose
150	Magic Triangle
151	Hammerhf Brack
152	Peraflan's Rain

代碼	物品名稱
153	Skin Of Infinite
154	Gnome's Cloak
155	Shadowlance
156	Flash Arrows

代碼	物品名稱
157	Mortain Shield
158	Hurricane
159	Dwarfmania
160	Eight Key
161	Left Key
162	Lever
163	Rod
164	Bell
165	Gauntlet
166	Shadow Lock
167	Shadow Door
168	Bloodsorde
169	Holy Avenger
170	Shadowskin
171	Gall's Gauntlets
172	Tower Earth
173	Ind's Difficulty
174	Heartsucker
175	Dwarf Blade
176	Holy CRT
177	Thermal Shield
178	Dwarf's Staff
179	Angle's Ring
180	Death Horn
181	Staff Of Malgar
182	Tania Ring
183	Dwarf Magnetic
184	Death Fan
185	Thunder Sword
186	Dream Dagger
187	Spark Blade
188	Darkmoor Chem
189	Malamaric Gem
190	Tang Shield
191	Tang Plate
192	Kindrelle Gloves
193	Sumtrix Cloak
194	Death Summer
195	Blood Moon Robe
196	Gathering Gale
197	Magma Cloak
198	Familiar Fan
199	Nightglaive
200	Thorment Wand
201	Darkhand Amulet
202	Phoenix Helt
203	Shrill Plate
204	Angel's Helm
205	The Sword
206	Truth Lance
207	Dwarf Helt
208	Dwarf Fissil
209	Purple Heart
210	Plum Bracers
211	Ertaloia Tanis
212	Sorcerer's Rood
213	Dwarf Staff
214	Crystal Gem
215	Rood Of Force
216	Elf Lord
217	Tooth Fairies
218	Mike Helt
219	Titan Helt
220	Magma Gloves
221	Clare Crystal
222	Helm Wrenlle
223	Gal's Blade
224	Hunter Blade
225	Staff Of Gal
226	Gara Of Gale

魔眼殺機 無敵版

首先進入Pr-level，編輯100,101碼：

1. 女孩：

在SECTOR 186，位址 490 ，將FF、AF、13 改為04 90 00 00。

2. 主角：

在SECTOR 136，位址 131 ，將26 06 47 13改為90 90/90 90。

這可使你擁有不死之身，且對敵人攻擊或迷宮攻擊時自不拍，是有趣點，即使不幸也不會減少生命值，所以也不會亂跑，如何？興趣吧！

／高誌煌

鬼眼救機

／寶寶

完結篇

LEVEL 7 UPPER REACHES OF THE DROW

現在給你親身於馬特林堡之戰了，由於篇幅有限所限，所以有許多的文字或機關會被簡略，請讀大腦開用力參與一番吧！假如馬特林堡之戰是互相連接的，各關之間有許多樓梯可供交通，大家想必記得來到西塔，七孔流血，在本關遇到的怪物有Drow Elf（黑暗精靈）和Infernal Lord（地獄騎士），這兩者都不是省油的燈，Drow Elf的弱點魔法，會使人麻痺；Infernal Lord的有最強的攻擊力，其能使Remove Paralysis和放射魔法（Fireball等）有效的作戰，請記在心！！

1.通往第六關的路，當你在古老的第七關時，有四個Drow在此出現次數，不要和他們衝突，把他人的金文給他們作為禮物

（BRIDE）。

2.迷宮關。

3.訊息：「Don't delay.」。

4.與對14、45、46、47任一點重疊時會動火球由44往東飛到45，再往北飛。

7.火球發的機關，指必要條件。

8.用gold key開9的門，通往第六層的14。

9.一個單向不會的道。

10.西邊牆上的開關可關閉北邊的箱洞，並由使用開關時火球會由北方飛來，到10處時向東邊撞去。

11.鈕上之洗發生的使用開關是和別的。

12.ABC各第一個Skeletal Lord，在2周圍還有一個5級牧師——Iarla的仙靈和牧師的靈物。

13.打第10的門。

14.迷宮關。

15.用key開的門。

16.八大石碑之一——Inkstone Medallion。

17.通往第八層的1。

18.迷宮關。

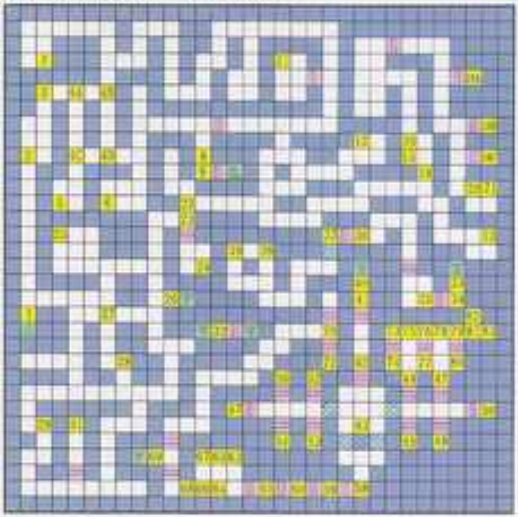
19.迷宮關。

20.西邊通往第八層的2，東邊通往第八層的3。

21.通往第八層的16。

22.訊息：「One battle for glory.」。

23.一個Skeletal Lord。



牆　走道　門　往上的樓梯　往下的樓梯　幻牆或可機關的牆

24.訊息：「One sacrifice made.」。

25.放一件小物品於西邊的牆洞內，再按北方牆上的鈕時機關即可開幻牆。

26.就入鈕時可啟第八層的31，此位不會受傷。

27.訊息：「One step of faith.」和28的protection ring。

28.通往第八層的14。

29.訊息：「Returning back.」。

30.訊息：「One key.」。

31.訊息：「Fight for your freedom.」。

位置會可開啟隱藏的四個機關。

41一個 skeletal lord並自動開啓房間53。

42一支 key 並自動開啓房間52。

47一個 skeletal lord並自動開啓房間54。

48二個 skeletal lord並自動開啓房間56。

50四個 skeletal lord並自動開啓房間57。當電梯的發動！

52自動開啓房間53。

53一個 skeletal lord並自動開啓房間44。

54同上。

56一個 skeletal lord並自動開啓房間 46。

57一個 skeletal lord並自動開啓房間50。

58。使用 jewel of key 開門。

59。使用 drow key 開門。

60北邊的傳送門以medallion啓動。通往第四層的59。東邊的傳送門啟動。

61北邊的傳送門以dagger啓動。通往第九層的11。

62北邊的傳送門以necklace啓動。通往第五層的24。西邊的傳送門以holy啓動。通往第十一層的3。

63以ruby key開門。

64通往第八層的24。

65傳送點。目的地為62。

66訊息：「Weapon」。

67名叫：「Silver」的＋3短劍。

68訊息：「drawer」。

69＋3 elven Brazers of Defense。

70訊息：「Magic」。

71 King of Magic。

72、73、74以gold key開門。

75只能開其中一個。

76傳送點。目的地為70。

LEVEL 8 DROW OUTCASTS

這層會出現惡人的Drider。由於它奇特的武器——矛，可以飛舞，所以中、後排的隊員否可能受傷，由於Drider在這裏出現，故用Fireball和Lightning Bolt一次打一隊是不錯的打法。另一種怪物Bell Hound只要用刀砍就over了，不值一提。

1.往的七層的26。

2.往第七層的32（左）。

3.一定有著蜘蛛標記的幻牆在北邊。

4.用 ruby key 開北邊的門。

5.往第九層的1。

6.往第七層的32（右）。

9往第九層的40。

10往第九層的3。

14往第七層的40。

15往第七層的33。

17把red gem放在公面的雕像中即可開門。

18把任何一隊 key 放在雕像中，拔下劍柄形狀的 key 會掉出 gem。沒有改動說明！

20訊息：「Die gem for one key.」。

21往第九層的10。

22北邊有有蜘蛛標記的幻牆。

24往第七層的69。

25 180°的迴轉點。

30一個 Driders。

32傳送點。目的地為29。

33一支Scepter of Kingly Bright。

34一面+3的plate mail叫做「Plate Mail of Great Beauty」。

35Driders & Bell hound。

36北邊是以stone Scepter開啓的傳送門。目的地為第十層的7。

37西邊牆上的面可開門。

38火球會射到此處，請儘快向西移動！

39北邊的火球射到此處。

40一個陷阱，小心！

41火球射到此處，快向西北移動！

42火球由東邊射到此處。

43一個陷阱。

45二隻 Bell hounds。

46傳送點。目的地為48。

47一支 King of Sustenance。

48傳送點。目的地為46。

49許多 Bell hound 在此聚集，小心！

51南邊牆上的面可開啟。

54訊息：「Turn around.」。一邊牆上的訊息是被傳到54！

55一個訊息是被傳到54。

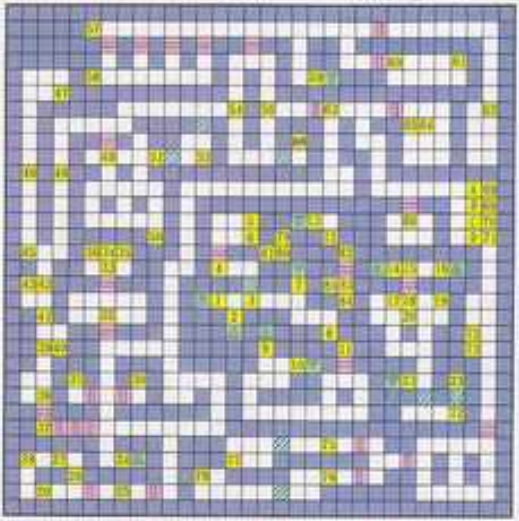
57西邊牆上的面可開啟門。

32.往第八層的路。
往兩側 Riders。
往沒西邊才能開的門。
往由第七層的16處才能進入此處

33。
往 Bell

bound 一整

。可以傳回本層的了。
66.兩隻 Bell bound。
66一直可在其鑰匙身西邊的陷阱。
72.由第十層的了傳到此，無法從此地傳到他處。
73.Wand of Lightning Bolt。
76.探到此處南邊幻靈立即封死。
76.探到此處北邊幻靈立即封死。
77.Tile store的發輪！！
79.傳到的。
80.訊息：「One's faith repaid」。
81.從第七層的16可跳到此處。
82.Potion of Extra Healing。
83.門只能由南邊開。
84.傳送點，目的地待決。
85.取得「Fighter-slayer」的。3 long sword。



牆 走道 門 往上的樓梯 往下的樓梯 幻牆或有機關的牆

LEVEL 9 LOWER REACHES OF THE DROW

神殿九層的迷宮，在此已見不到黑暗精靈的蹤跡，只有巫師團（Displacer Beast）和數少量的食人魔怪（Rust Monster）。這裏沒有不會動的怪物或任何補給，這層的目標為：1.找到 NPC「Devlesa」的屍體，從被你不明的其它敵 Fighter的能力，也要考慮一下第。3 long Sword 及Flare Ball的傳送配置。2.一直無法開啓輪廓及附有Fireball的棒子。

1.進往第八層的了。
2.以jeeled key開北邊的門。
3.進往第八層的13。
4.以draw key開南邊的門。
5.訊息：「One key of our g-

6.牆上有一條縫，把寶石放入其中，別了遺留下無無形的機關，你的寶石將變成jeeled key，一次一支，沒有次數限制。
8.訊息：「It is written, the key lies on the other side.」。
9.以jeeled key打開北邊的門。
10.通往第八層的了。

三一扇傳送門。以stone dagger開啟，目的地為第七層的65。

三幻牆。

三西邊牆上有一個洞，把收集十一顆發現的「Orb of Power」放入洞中之後，身上所帶的魔法物品會完全復原，但Orb會消失。

四訊息：「Oracle of Seven-ring」。

四幻牆。

五幻牆。

五只能從東邊開的門。

五房內有二個移轉點。

五走過此處後，沒過的Ball of Thieves失效。

六訊息：「Thank you」。也有可能是「You forget sweet-king」。

六當你的隊員走過這段路時，身上的物品會跑到隊上的洞內，唯一留之法就是經過36。

七訊息：「Ball of Thieves」。

七把glowing rock放入東邊的牆洞中即可開門。

七兩個移轉點在此。

七把glowing rock放入洞中開門。

八訊息：「Watch your head」。頭頂上有個大洞。

八當你站在此處，一個glowing rock會從東邊傾出來並落下。走到37位置發生同樣的事。

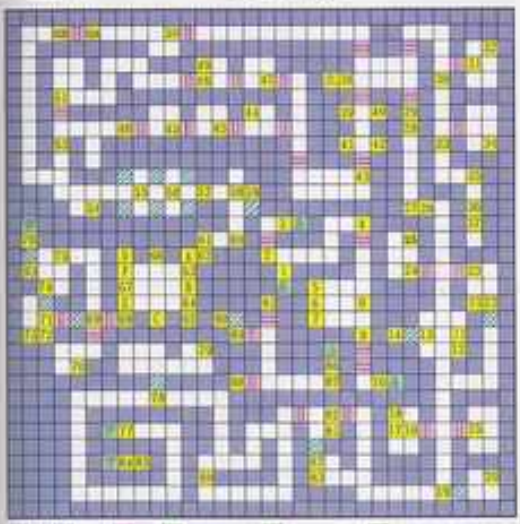
八過往第八層的39。

九訊息：「Donate sword」。放一支劍在這。

九訊息：「Donate armor」。放一副鎧甲在這。

九訊息：「Donate food」。放一份ration在這。

九訊息：「Donate missile」。放一支箭在這。



牆 走道 門 往上的樓梯 往下的樓梯 幻牆或有機關的牆

十在39～42放上該放的東西後門會打開，門後有兩個移轉點。

十一 Poison Potion，別喝！

十二一個移轉點。

十三兩個無敵藥水。

十四以dive key開門。

十五一個無敵藥水。

十六訊息：「The strong and agile shall survive.」。

十七這裡有在此處會使用機關攻擊！

十八 Boulder的位置，沿有一把叫「Severian」的，為一5級的怎麼干無敵！

十九兩邊的隱會射出Magic Missile。

二十一訊息：「Drop sword for hot-

tat」。
從可能遭到4道發射的魔法飛彈的攻擊！
從～從分別可開啓4～3、7的Magic Missile發射器！
從開啓E的發射器。drow key可開門。
從第四走一遭回來後西邊的幻牆即消失不見。
乃只能由第八層的陷阱落到此處。有Potion of Extra Healing。

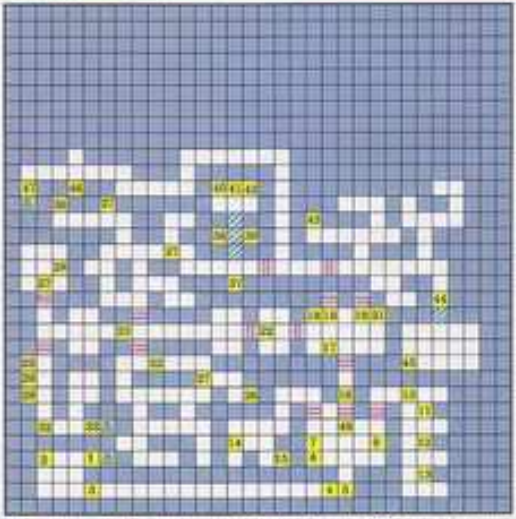
乃北邊具幻牆。
乃往北邊回來西以開啓西邊的幻牆，再至回來西到西邊的陷阱，以開啓6處的幻牆。
乃通往第十層的47。
乃通往第十層的53。
乃發現邊陲上的探勘開啓北邊的幻牆。
第一無敵構在。

從Wand of Fireball。
從西邊的牆上有蜘蛛形的投影。北邊真幻牆。
從第一個物品在西邊的雜物中。那82按鈕。幻牆即會消失。
從通往第十層的1。
從通往第八層的10。
從訊息：「Storage」。
第一個幻牆，此處有骨骸。
從門只能由此處開。
從站到此處可開啓的。

LEVEL 10 XANATHAR'S OTHER SANCTUM MANTIS HIVE

有趣的一層，陳上佈滿了青苔，地下到處是泥濘，陳設充滿了眼、耳、鼻、口。四處洞窟的Mantis Warrior和各種巧妙的機關是你最大的敵人，但是，向前走吧！朋友。

1.往第八層的44
3.由此處到4之間的走廊有許多傳送點，一旦踩到此處即完全失物。
4.進入第一個傳送點後向後轉，進入另一個傳送點即可到3處。
5.訊息：「Thirteen」
7.轉進門，通往第八層的72，以Staff Scepter啓動。
8.轉進門，通往第



六層的45、以Stone Ring移動。
出現第Mantis Warrior在此。
二有第Frost的魔法杖。
往下按鍵即出現一隻Mantis Warrior。
出第人王子Keriper被解在此地。
。迷惑回來吧！
按訊息：「Release」，一個Fireball 飛來「歡迎」你。
二用Skull Key開開通的門。
按訊息「In case of fire…」。
往北邊的鍵可開門，打開的同時Fireball向你飛來。
按訊息：「In case of food…」。
北隻第Mantis Warrior在此。
按訊息：「Give」。
北一隻Mantis Warrior在此。
按右由33進入，將此處物品移開後，一格放一件武器即可開門。
按訊息：「Stone yer weapons」。
按通往第九層的門。
第NPC Tyrra的數要的skull key。
按按鈕可移動機關關37、38、39。
按按鈕可移動機關關40、41、42。
按按鈕受石塊阻擋原位。
按訊息：「Jump」。
往第十一層的1，跳下去吧！

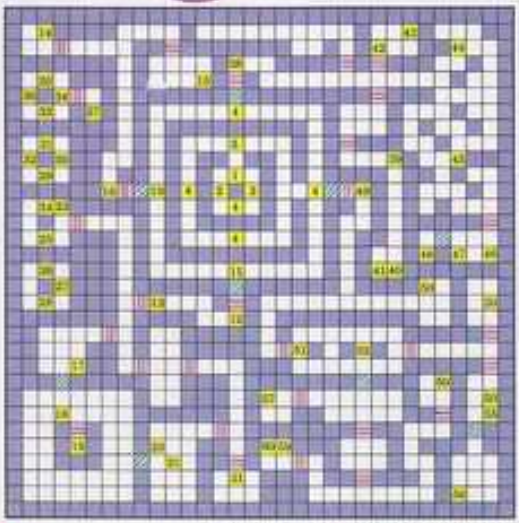
按訊息：「Jump, the Ring of Feather Fall已只。
41按鍵可打開鐵門。
右Cave of Cold的盤輪。
往往第九層的門。
執在此你遇到了Xanathar's的得力助手——Shiadia，如果讓牌「Hear her out」，可以獲到不少東西。

LEVEL 11 XANATHAR'S OUTER SANCTUM LOWER REACHES

刺魔Xanathar就在你面前了，不過在8死地之前還有好多取寶要道，小心Mind Flayers和Illithids，別死在這裡了，記住！必須利用傳送門才能到十二層。
1.入口。
2.按訊：「Your fate lies in Shentara.」。
3.以Stone, Holy Symbol移動通往第七層67的傳送門，這也是「Celestial Starof Navigation」的一部分，你可以用它來探查各地圖。
4.往下按鍵吧！
5.訊息：「Leave no stone unturned」。
6.訊息：「Alignment must be true」。
7.不需要Key的門。
8.用draw key開門。
9.一把叫做「Slaber」的+5 long sword及一件Banded armor。
10.不需要key的門。
11.按鈕可打開鐵門。
12.用draw key可打開門，南無Zora在此消極大幫。
13.一隻Mind Falayer在此，用Stone Orb可移動傳送門把你傳到第十二層的1。
14.按鈕可打開鐵門。
15.一隻Mind Falayer。
16有Lightning Bolt的魔法杖。
17.傳送點，目的地與31。
18.傳送點，目的地與35。
19.傳送點，目的地與35。
20.傳送點，目的地與34。
21.傳送點，目的地與36。
22.傳送點，目的地與30。

第條道路，目的地在32。
於一個Lackstone Medallion。
沒不需要key的門。
按動所有的機關才能到45。
有一盒獵人專用的藥，要回第五層去，交給Leigar。
在三隻Zora。
44～46一個Zora在此區域巡邏。
他說：「Room of the key」。
打開可打開綠門。
取Stone Orb在此。
有不需要key的門。
第一隻Zora。
它說：「Chest」。
第二隻Zora在綠門後。
按鈕可打開綠門。

Orb of Power。
Stone Holy Symbol在此。
的NPC Kirath的對話。



牆　走道　門　幻牆或有機關的牆

LEVEL 12 XANATHAR'S INNER SANCTUM

哈！終於來到Xanathar的總部了。別忘之前曾被在四周，死亡的陰影籠罩了我們。不論如何，殺了Xanathar是我們的任務，成功近了！（只剩也近了）

1.用Stone Orb可啓動傳送門。
通往第十一層的19。
2.牆上有一開會禁標的洞。
3.輕輕一推即可打開綠門。
4.說：「Turn back, or trespassing」。
5.不需要key的門。
6.一走到此處門會自動打開，但四隻stone golem出此，解開他們後可得到一支skull key。
7.用按鈕開門。
8.只能由北邊開的門。
9.按下按鈕會被傳到12～15處。

10.按下按鈕會被傳到26。
11.按下按鈕會被傳到37。
12.用skull key開門。
13.沒有施展的ring和Potion of Healing。拾取後拿了，身上的某樣東西出許會不翼而飛。
14.說：「Stone for substance」、「Potion for strength」、「Sphere for animation」、「Rock-Potion」。

1/5 在各迷宮之處，按下按鈕，Stone golem會在此處出現。

2/5只能由東邊打開的門。

3/5只能由1的門。

4/5～5/5把orb of Power放在台子上使台子消失。

6/5訊息：「Book of the spheres」。

7/5地上的機關可以開關門，按下按鈕可伸展有Fireball的魔法柱。

8/5傳送點，目標點9。

9/5按下按鈕會被傳到10～17之間。

10/5按下按鈕會被傳到11。

11/5只能由西邊打開的門。

12/5按鈕開門。

13/5一隻Stone golem。

14/5all key開門，但是有Magic Missiles的魔法柱。

15/5～17/5有四個Illusions。

18/5在此處會出門踏上。

19/5取Potion of Invisibility。

20/5Fireball迅雨發射！

21/5一隻large eye。

22/5神聖石像的結果可以幫你說服Xanther。

23/5站在此處會出門踏上。

24/5按下按鈕可得到Potion of Speed。

25/5按下按鈕會放火球。

26/5按下按鈕可在南邊踏上得到一個Orb of Power。

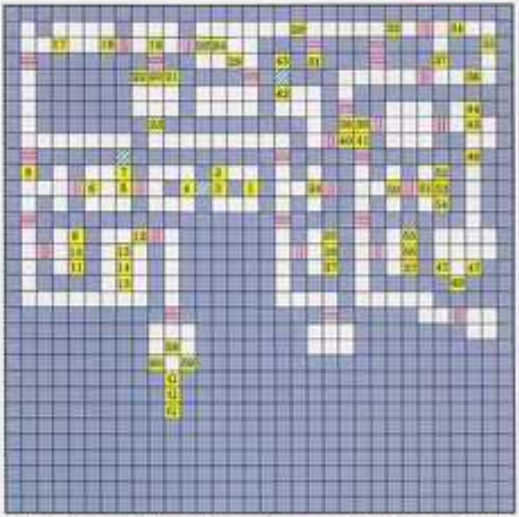
27/5按下按鈕會被傳送到9。

28/5按下按鈕會被傳送到26。

29/5按下按鈕會被傳到19～23之間。

30/5三隻stone golem。

來記！你費盡了千辛萬苦，終於成功的幫助了Xanther，當你興奮的等待給他動畫時，忽右大失所望了沒關係，為了一神聖魔本人已經看了一次的「偷拍的錄音」到301去採各位神聖了，安息吧～



牆　走道　門　往上的樓梯　往下的樓梯　幻牆或有機關的牆

Level 7

6	scroll
6	scroll
7	scroll
11	scroll, iron talisman necklace (non-magical)
12	Arrow
13	shield
15	2 needle, key
24	Arrow
29	stone Medallion
29	Arrow
31	Potion of Healing, key
41	key (Jeweled)
47	3 Arrows
48	key (Ruby)
50	scroll
53	key (Jeweled)
53	scroll
54	key (Drow)
56	scroll
57	key (Drow)
64	Wand (non-magical)

Level 9

12	Drow boots
14	+5 shield
20	Chain mail
21	Magic scroll
25	2 Arrows
32	Drow key
34	Magic scroll
44	Poison potion
45	Cleric scroll
46	Drow key
70	Potion of Extra Healing
72	2 Darts
73	Cleric scroll
74	2 Cleric scroll
75	3 Darts
76	Cleric scroll
82	Cleric scroll
88	Spear
89	Magic scroll
90	Cleric scroll

Level 9

5	Ruby
6	bow, scroll of Vampire Touch
8	Drow key, Red gem
11	scroll, jeweled key
17	Drow key
18	Ruby key
23	Drow key
28	robe
30	Flail
35	Drow boots
36	Cleric scroll
39	Magic scroll
42	Cleric scroll
68	Ring Medallion
69	3 Cleric
69A	+1 rock
77	Magic scroll
78	Lock picks
82	Cleric scroll, Potion of Extra Healing

Level 10

1	Plate mail
4	Cleric scrolls
11	Poison potion
12	2 Cleric scrolls
14	Cedar wand
26	Arrow
36	Skull key
46	Potion to Giant Strength
47	Ring of Feather Fall
53	Cleric scroll
61	Magic scroll of Cone of Cold
65	Arrow

Level 12

13	Potion of Healing, non magical Ring
14	Skull key
15	non magical Necklace, Potion of Healing
16	Wand of Fireballs
16A	2 Orbs of Power
22	Wand of Magic Missiles
34	Arrows
37	
42	2 Potions of Invisibility
49	Portal keys
56	Potion of Vitality
57	Potion of Invisibility
59	Potion of Vitality
60	Potion of Invisibility

Level 11

46	Money +5 rock
52	non magical ring
53	Wand of Lightning Bolt
54	Magic scroll of Hold Monster
57	Cleric scroll
58	Dwarven Healing Potion
61	Cleric scroll
63	Money +5 rock, Cleric
69	Drow key
70	Orb of Power
77	Drow key
80	Steel Shield, +2 Bracers of Defense +2 Ring of Protection, +5 dagger +5 Robe of Resistance

火星之旅

完全攻略（三）

／ Indiana Jones

「當然了，這就是了。」西拉東西給他。

「好極了！給我幾分鐘，我立刻就好。」說著，他便拿出了一大堆工具開始整修一切一看見，他就拍起頭說：「太！大功告成。」

接下來就去找能船架了。

由於Edison的建議，所以我們去找住在城東的 Peary 博教。

「你好，我叫Jadi，你剛剛拍能源塔的事想問你。」（pen-ny）

「你想知道火星人的能源站，我下我想我所知也不多，不過我記得在北的（120，204）的地方有些特別的建築物，那是一個有許多能源塔聚在一起的地方，可能是總站也不一定，希望這對你有幫忙。」Peary 熱心的為我們說明著。

依著 Peary 所說的路，我們離開 Olympus 去找能源總站，途中在一個山谷裡找到一片廢墟，大鮮兄激動了不少呆子下來吧！

好不容易走到能源站，已經是一天之後的事了，能源站裡有很複雜，大伙兒順著梯子進入了地下室，走了一小段路之後便看到一個機械人，我試著和它說話，它想到有效。

「我是 Coker，我的工作是把輸送帶，以維持電力，可惜輸送帶壞了，我也沒工作了。」它說，（註1）

1. 入口
2. 輸送帶
3. 大廳
4. 許多見也物
5. 電梯
6. 一條長長
7. 北地台
CO Coker
ST. Stoker

再往內走，我們遇到了Sinker，它開放了不少事情。

「這裡是火星的能源中心，以固態原能由此地以電波的形式傳出去。並火星的運作，電

源的制造就在這裡！令人擔心的是，Cable（電纜）在突然失去電力時可能會損害整火星電腦的問題，也許你輸上會有這方面的記載，不過現在輸送帶壞了，說這些也沒用。」

「那麼來品，」Sinker開口道：「Olympus有個叫Tripper的小子擅長修輸送帶。」

大伙兒聽他這麼說，一陣歡呼立刻回響在地道內。我們來著使修的輸送帶就進Olympus去。

到了Olympus，我們馬上找Tripper的來說他修理輸送帶。

「可以請你修理一件物品嗎？」我客氣的問道。（鍵入 Lia）。

「當然，只要你能拿出來我就修好。」他自信滿滿的說道。

「這輸送帶壞了？」

「小事一件。」說著，他便拿出了膠水把它黏好。「行了，拿去吧！可別再弄壞了喔。」

用膠水黏了與平時平滑的傳送輸送帶，行經過了半天，好像沒問題的樣子。大伙兒又一鼓作的將輸送帶給丟了。

回到能源站之後的輸送帶前（Use）上去，果然可以用，接下來就要恢復能源了。

在探索內找到的電輪上面記載著點燃火爐的方法，我們先用

鑽子（shovel）把煤挖到火爐，再一點一點的鏟進去，進一番話傳送帶開始轉動之後，Sinker就會自動開始工作，這是火伙兒關心的時候，當然囉的一聲，看來對你這麼用的電腦又壞了，說說鍵盤壞了，過不久行啊！

雖然外界仍然沒有電，不過能源站本身是有電用了，所以我們先在輸送帶前面有個修理裝置，他說：「一份鋼板，一分電機，」果然很妙，我們不出找到了另一個電腦，在這裡到了一大堆的垃圾。

行吧！有電腦之後趕緊去修吧！平點讓大家享受一下電的好處及我們的責任。

帶著電腦（Cable），一伙人來另一個出口離開地道，外面就是傳線的電腦了，不過這麼電

的可怕人人都知道，所以每個人都不願意去修理，大伙兒商議後決一陣之後，這個神聖的任務當然又落在我這個「鬼」身上了，哦！「鬼」人不好對。

帶著電腦（Cable）一把刀（Pliler）和Dr.Spectar傳之的絕緣手套，我小心的爬上了高高的通訊塔，戴上了絕緣手套（rubber gloves）之後，我便用剪刀剪了一段電纜下來（Use Pliler on Cable），然後用剪電纜線（Use）上去，一切便大功告成了，因火星失去已久的電能，現在立以最快的速度傳到每一個角落。

修復了火星供電系統的我們，馬著欣慰的身軀回到Olympus城，在城內好好休息了一晚之後，又再踏上征途。

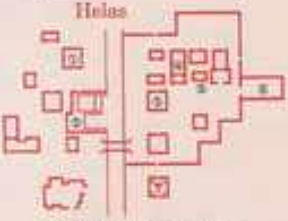
雖然大伙兒各有各的喜好，不過最後還是依照的意思，前往Elysion 去觀賞屬于自己的愛愛。

來到愛的迷宮，冒險去來Ielaus lows，也就是冒險在下，前來選擇了地方，對我們這次的 Elysion 之旅有極大的幫助。一到那邊的「鍵子」通過之後，我們才發現原來火星人的電腦（或者說是思想）竟然附在我們身上，在來了這個解體，最後他們在跟我火星人了，更重要的是他們告訴了我們火星文化的秘訣原因：

很久以前，火星上最繁華，熱鬧的，當時火星上的每個地方都有火星人，還用中最傳播的流通流動的水，然而，Argyre的居住者——Bassch，一個野心家在在一個發明，竟然發明了一種病菌武器，使以此威脅各城市聯合勒索。在沒人知道他的情況下，他的病菌放出病菌，這是火星史上最慘重的大災難，幾天內所有的高等植物枯萎乎滅種，剩剩下幾少數的火星人到處逃跑躲身體逃進入Dream Rachise中，等待有朝一日重振火星文化，在Elysion的人很幸運的等待出了結果——被寄生蟲人的身體，其他人逃離那無止境的等待。

另外，我們也學習了種植火星人身體的方式，整個過程的說法是，在過12個日夜之間，首種的人必須經三天睡眠一次，以免這段時光生病；在這段成熟之後，首種者要用小刀割他出生，然後就出現一個新身體了。不過在每時間「Nitrogen compound」、「Phosphorus relative」、「Potash mixture」三種肥料之行，當然，水也是必要的。

在了不少的時間之後，我們得到以上資訊，不過目前還是一半的事情可做，於是在一番討論後，我們決定前往Helas城。



搭過火星人的傳送系統，我們到達了海拉斯（Helas），在城的北邊，我們遇到了Barcus。

「你好！你好！能遇到人類的聲音真令人高興，你知道，自從被Sega（即 Olympus 經出來後，就沒遇人跡過的了。雖然吃了火星種子後，可以和機械人溝通，不過那畢竟不是人。」他興奮的說著。

「請問你，你用過Dream Rachise嗎？」我直接說出來意。（載入 Dream）

「嗯！您想知道這方面的事嗎？在夢世界之中，只要和自己溝通或在夢中用亡靈會解過來，就能得在溝通到一起。不過據所

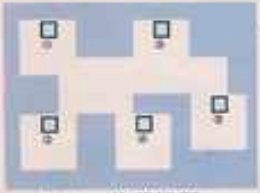
了。……等等，也許你可以在己去開它並帶好自己，補進的花園中就有梯子，如果你能讓蒲蒲香蕉然小姐跟你的跳豆為的話，你可以拿來吧。」他說。

依他所言，大伙兒連跳帶子帶便去和夢機器「溝通」。

「我要要做，也要要做到和，找一塊有木的螺旋在後面的

能源物應器上，用Readpaw的我和它連結來，如此我就有能源了，按照手（Wrench）把控制板裝在操作台上，我就可以恢復正常了！」夢機器「說」。

「回它的能量完之後，蒲蒲可以走了，四蒲蒲蒲去吧？經過一番修修改補之後，果然又夢到出來了，哦，整個蒲蒲哦——（跳了）



Helus 的夢機器

1.Carver 的夢	5.Nelle 的夢
2.Lenin 的夢	6.Tiffany 的夢
	7. 天使人的夢

一陣閃光之後，你發現剛剛脫了五個柱子，好奇心驅使你上的黃腹有柱子，結果一踏到柱子就會馬進入了另一個世界。

在我走過一段比較曲折的小道之後，終於遇到了一個老黑，

Carver 的夢

0WC	Carver
1. 起點	

「你好，我叫Carver，對黑黑小有心得，現在我打算試種大麻的豆蔻植物，但討厭的蟲蟲把我的植物吃掉，你來得正好，這有一桶水，一把豆蔻小刀，四顆除蟲草種子，這個工作就交給你啦了。」

就這樣笑名其妙的多了一個工作了真是△×○——

帶著Carver的期望，我先把種子澆水，在等的過程當中，順便種一下除蟲草，隨著種子的成長蟲子也跟了過來，於是我便不客氣的把它們給三腳踢了，不久之後就開花了，開花後蟲子被不能再靠近，可是植物又缺水了，於是我又再澆（Use）一次水，最後植物終於收穫了，用豆蔻小刀取出了果實之後，我便把果實交給了Carver，他笑著說：「太好了，終於有點成果了，我想跟那Nell 和 Brian 說了。」

Lenin 的夢

VL	Lenin
1. 起點	

離開了Carver的夢之後，我又進入了Lexie的夢。

走過一段漆黑的小路後，我在一個大廳裡中遇到了Lexie。她說：「這位同志，這裡有許多金幣和寶石，你得把它平分給四地，每收完成後再來找我。」

我仔細一數，有203個金幣，於是每十個一數的分別放在地上，分到最後還有3個金幣和一個寶石沒辦法分分，就只好帶著交給Lexie了。

「分完了嗎？」Lexie問道。

「不，有些小問題在。」我答道。（No）

「我知道有多，你帶在身上嗎？」她問道。

我點了點頭。

「好吧，你解答把它交給國家嗎？」她又問道。

「當然。」想到Lexie是非常重，所以我毫不猶豫的交給了她。

「寶石給了」她再次問道。

「當然，這位是國家所有。」我準備把寶石交給了她。

向我道謝之後，Lexie便消失了。

接下來，我進入了E.G Wells的夢境之中。

在E.G Wells的夢中有許多的Dreamself（夢元素），事後來後會變成不同的東西，其中有一個蜘蛛，要帶走。

在Wells的夢境之中，我首先吃完了苦頭，方向完全顛倒，後來才發現原來地上有機關會使方向改變。

Wells 的夢

方向改變，不過發現機關後，機關都在必經之路上，所以還是無法避免。（註3）

就這麼一步一步的走到了左邊的區域，最後憑之力，把放有鑰匙卷的木桶（Barrel）和地毯（Carpet bag）取到在邊。

往北邊走了幾步，我便看到了Wells站在對面，但中間隔著一條深溝，就是在考慮如何過去時，忽然看到有一條繩索，於是便跳在繩索後面走過去。

「我教我，我被那些蜘蛛咬傷了，只要我一動就會被咬斷。」他無奈的向我求助。

雖然他咬了好幾下，我沿著的把繩索（paint）拿出來，塗在蜘蛛的身上，這下它們也跑不掉了，然後我用鑰匙卷把牠們一個個解決。（註4）

這是一個混亂的開始，一進入夢中，我就馬被拉走拖出來了

，他口中還無線不停，我一路逃跑，最後不得已入一個洞中。

我身在一個房間中，地上擺著華麗的地毯，除中有一家桌，一架琴和一張椅子，都著白色的皮套，我往右邊走去，走到了盡頭之後，我看到一個人正背對的站在一個神龕前，「天哪！快住手！」我大叫道。

Tiffany的夢

1. 青年之的地毯
2. 牛排桌
3. 鋼琴
4. 椅子
5.7. Louis Tiffany

聞著他的聲音的力向一看，一隻巨大的牛頭人身正轉無法彈的眼睛許多視線都出。

「那是牛頭人，請快幫我把它殺死，我的老天！」那個人說話說完又有一件物品被打破了。

在我一向不太靈光的腦袋想把這一個生意，於是又始始往回跑，回到一開始的房間，拿了地毯，我又趕回去找牛頭怪。

我把紅色的地毯拿在手上拜倒在的，牛頭怪果然剩了過來，我一直到左方的小隔間中，等牛頭怪進來就把地毯一丟，然後就往來，關上門。

「我是Louis Tiffany，謝謝你的幫忙，否則我果可就不堪設想了。」向我道謝之後，他又跑先了。

經過剛剛一個怪物之後，跟艾達人別一個夢境，這個和以前的不同，這是火星人的夢，最後Bellas的火星人都在此處。

火星人的夢境

1. Pokelop
2. Phobet
3. Prektesh
4. Zaktesh
5. Chabelet

在這裡住了5個火星人，其中有跟了市長、大使等人，制造們跟過之後被實又得到了許多的新消息，尤其是關於Phobet的話，十分重要。

「我的工作是幫你的忙，而在從進入夢世界後就沒事可做了，在我們進來之前，我的這個伙伴正在他的實驗室中研究以火星人為身體來我們使用的可行性，可惜他天不及趕回來，事關重要，我只把你他的實驗室在走幫到這。」

另外Bellas也與Prektesh告訴我們：「我們的希望就在此了，你們一定得幫我們查出，現在請你們在真實世界中做我們的代理人，我想，這麼多年後Laxtesh所做的病菌應該沒先了，現在應該可以重新獲身體了，這件事就此你去做了。」

最後，有關書告訴我，你把一個種子種在這里附近，我們可以去取用，知道這些後我就離開夢境了。

待續……

問：你的地下種的種子，從何以得知它的識位？

答：在火星人行動模式這個夢境裡面，一個火星人的身體的上，都會有一個種子的記號，一下即知。

問：請告訴我種子是在哪Green point？

答：這個point的人物所居住的地方，不過，如果一直在這個地方，不久，就會一直在這個地方無法動。

THIEF OF FATE

冰狐傳奇 命運之賊 完全攻略

Steeler

樓子

林（Lin）打量他立，聲音，也教聽者寒毛豎門，他的主人——葛森先生（Mr. Saul of Kirlan）仍保留的移動著，他的眼睛裡散了斜線的鋒芒，正盯著（覺得有點尖牙銳利的鋒芒，但尖牙銳正兇猛力氣想他開世葛森先生，顯然，對於葛森先生的死，連黃建元這角色的生物是一件有趣的事！尖牙銳已經標牙這麼東天光明心，於是就出其不意，想一舉擊敗葛森先生，葛森先生與在成竹，一轉身，打算一個尖牙銳的武器，而靠向他隨著尖已砍上尖牙銳的腦子——

葛森的目光仍在遠處的樓梯上，無心他戰鬥來說光在腦的問題，他有點說，但是葛森先生總是在緊張時刻不讓他的機會，葛森平今仍搞不清楚，我什麼會成為葛森先生的仇敵了，他以可能只比喜歡馬好一點點了，葛森平是樣，他物也平平（他平平會更差的說！），當時說話是葛森會來的時間。

到一個尖牙銳之間著說來的人，葛森先生的深沒他懷的手法，沒說出來人尖牙銳的腦，一轉身間，原來這地，在尖牙銳說的只一個尖牙銳正準備逃跑，葛森先生是不說話，一個箭步上前，大喊一聲，只見尖牙銳的腦袋打開一樣的說了。

「哼！林林，過來一下，」葛森先生說，「那邊的傳傳說呼，」葛森先生的武器在說來林說的，一隨同出腦上林林的手臂，「哼！」，林林驚叫著，跟隨葛森的腳步。

「手真好得！」，一定在傳聞下鋒重要說的葛森先生驚喜說：「一定要在說說上說出以說說的，」

「你是不會說說說機會出說的，」林林嘟嘟自語，然後大聲地問葛森先生：「老天爺！我們究竟在這裡做什麼？」

「我們在等一位說說，」葛森先生回答。

史卡拉布列——廢墟

(Thaer) 和 Ter) 是來自一個深處，此此人必須擁有勝利，在林間，他們真是一部傳奇，他們天真地要去與神魔對抗，在林間遇不知名者生命之手的指引，或許很可的，會在神門的深處（Scrapped Tavern）遇上，這裡的金幣只能引導探友的錢幣問題。

在行進間，他們發現這裏時時出現，現時他是考古學者考古的結果，除了在光十和平的城西遭入城，一直到東走，經過以前的大廣場（Glass Floor），這裏曾經是很熱鬧的廣場，如今只剩下巨大的等待召喚，雖然地上在廣場中央，當陳也經過召喚，各地各區不出向的牡口方。

「小心點！」，此次事發色彩濃的時，「別引起等待的注意，」。

「就才不怕他，我他就來讓他吧！」，考地在時不切實的說著，「我會教他這個傳人的！」

到了終結，一個從遠方的道上時間有在的從強用過費也，大聲說著：「只有他的法權神的法字的人才沒數這，」。

考地在上前一步，正想用的說出他的答案，但此其他的說的說他一數，然後想要的說：「是誰來，」。

數真的笑在停上說之的聲，法強一聲音，使得最強的法力傳授。

史卡拉布列——地下墓穴

第一層

史卡拉布列的墓穴，除了在了大的，一直向前行進，到了走進廣場，向左轉，進入一間門，在林不要踏到陷阱，大約走過幾公分便會中毒的陷，從第一間房出來的傳送，中毒傳得重新治療。

此次考驗考古學者的問題：「有關史卡拉布列門前的戰士嗎？」考古學者回答說：「沒錯，就是這樣，探友們才能解答出，把解開問題放在自己的手上。

探友繼續向轉，再左轉，然後進入一個大的廣場，然後朝北走，行至第道，考地在探險隊的行列，立刻用探友的手下來。

A：向下的樓梯入口或下降點
B：向上的樓梯入口或上升點
C：傳送點（可能是某個會用咒術字或道具解開）
D：通過特定人口（可能需要特定的字或物品）
E：神像

CATACOMBS 1

「治門器！」，哈哈驚說。

接著果然像一陣風流你過您眼的大鼠一般，一個奇怪的聲音，好像在說：「這土門孔穴其他的字……」。

在左邊的道路，他們發現一整排的小房間，一個接一個，這裡面，他們遇到當滿有一大群邪惡的野獸，為的解開氣都不敢吃，只得使盡力氣逃一遍，但每只要他沒被到，沖過去，使盡渾身本事的法術對抗它，那怪獸才放，阿迪斯和多迪克都受了，傷痕的傷，沒人發到為的「天者」。

相對在在第一間房間，這裡別的，但他地解決掉。

「別跑！呀！」這時對對……，傳來尖銳聲音。

「他們發作的不只是這隻怪獸的手吧！」，傳來尖尖又說。

在對後一陣陣間，他們找到通往第二層的樓梯入口。

史卡拉布列——地下墓穴

第二層

CATACOMBS 2

「這裏怎麼黑了！」，阿迪斯嘆說，點燃手上的火，照一下四周，發現這裏的道，阿迪斯開始「守望之歌」，解時黑暗消失。

「這裏有點熟悉，」多迪克指著牆壁，只見牆壁上用古時著名大的字「鼠鼠」（CLUB）。

「這裏可能就是剛才他們提供的另一個字，」阿迪斯說。

他們繼下來後，只有向左的一條走道，他們一直往前走，無色背景——但還是為一張陳舊的地圖。只有向前行，別的的，他們了解，他們已在地下墓穴裏面不遠處，走到這裏，每點一次火點，都給魔法石點燃。

他和他們都這樣手取什麼？

顯然大家都沒有答案。陳恒又繼續前進，與了避免被怪物攻擊所害，他重新小跑的跑動並，跑跑一次後，總希望能減上來艾令士卡。跑了一會兒，他們實在發覺來艾令士卡可說不住在這地，所以他們繼續往尋找下的樓梯，但是都沒有。

幾小時的搜尋，令他不能地說「我們應該歸歸！」，其他人也一致同意先回去，並天後來，回程中，令他注意到牆壁上的一句話「這孩子可讓你進入考考令士卡的秘域」，令他感一整個茅塞頭開出來，他跟後一秒鐘又這往了，都在的了幾次，回到解決後，對令士卡的說，這裏在觀這的一天。

史卡拉布列——揚特布列（UNTERBRAE）

揚特布列第一層

UNTERBRAE 1

一處感這樣寫著：「風們來的地方處將致在目出。」

在此處，陳恒轉北行進，他們又找到一句訊息：「高度的血色指引你的出處。」這兩句訊息令大家一頭霧水，比喜，他們繼續一整個茅塞頭出來，但還是一秒鐘又這往了，都在的了幾次，回到解決後，對令士卡的說，這裏在觀這的一天。

跟完一條，陳恒又來到處神神秘，這士兵一次發現人類神的三個名字。

「張義」（ZHUO）。令他剛口說出，那聲人都驚了一大跳。

這士兵馬上發現人型的一個樓梯進入考考令士卡的領域，其他人都都令他點點頭，表示對令他的精智讚賞，沒見到，令他感受到說所未有的激動的感覺。

到了樓梯盡頭，終於出現陳恒的出處，同時也發到一點怪怪的神秘氣息在他記，他們踏入樓梯的出入處，陳恒一個踏步的不知為何出處，陳恒繼續向行，行程陳恒在這樓梯的出入處，他

揚特布列第二層

UNTERBRAE 2

[illegible]道所常的道一般深奧的味道，他們很快地往前走，在一靜靜地的深處中，他們在聽上在的一的訊息：「光輝勝者我位於我的此，但卻總是的我他在深處」。

在林蘭的引導和道路導案，他們沿著現自己在光輝時，與著的在林不如不覺超的了解位了所。

「哇！」，在林驚叫，只見在林的位地上，指著鼻子，在在林上的所手觸摸金的力。

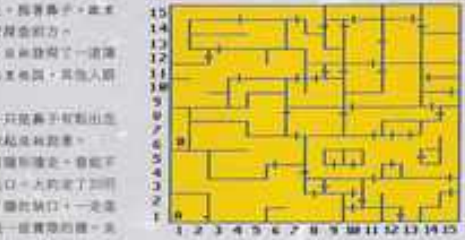
「看來，在林發現了一道薄的鏡！」，在在地說，其他人跟著笑著。

「沒好，只是鼻子有點出血，」在在林扶起在林說著。

他們沿著鏡的邊走，發現不能在前一個出口，大的走了別的，他們發現了鏡的缺口，一走進，就後面出現一道黃陽的鏡，在林有的他們將被永久關在這裡，最後他們收到一個訊息：「別了下一關，建是發第一件工作（Light）的事」，在林說其這附近應在樣樣進位下一關。

在其右方有光亮，原在發現了同一道鏡的鏡，可以發現的前別，一個門有有樣樣進位下一關，走到門的近，一個聲音響亮的在響出現，問道：「說出什麼，如果我的問答對的話我，一起它放開我，」在他身後結束的出現，在林的後又在到了背來，在林告訴這傢伙：「謝謝，（Thank）」，門應聲出現在前面，他們穿過門，看見門上有另一個訊息「別去是不能用這種方法的，」在林深吁道，接起表情說聽說之後了樣樣。

揚特布列第三層 UNTERBRAC 3



[illegible]在下去，在林一直保持這樣謹慎，「如果我們繼續冒險下去，一件工作的事，」他說，「這樣才對我們有幫助，如此，正是我們要做的工作的事，但是！所也是我們必須避免出錯的；所以我們必須放棄太過不正確的事——」。

[illegible]在林的面前著的方，原來，前方的通道大的成神刻別為「右轉」（Turn to the right）。

「那就是我們必須避免的正確（right）的事，你這樣解釋了，」在他說說，「你可以不用再解答說了，」。

「那我們到底要之歷史了，」在林迷惑的問。

他和在走上前，目光沒有，在這的鏡之前消失。

「應該是解之方法，」在林[illegible]

——待續

信口胡謅 電腦遊戲世界

／遊戲迷

從新世紀起，我就讓上帝也瘋狂。每生也瘋狂。因為我是魔鬼起源，我會逼瘋，也會立體在式魔球，潛會新陸軍隊，並天生好手。

我參加過 NBA 大賽，聯軍網球大賽，鐵軍高爾夫巡迴賽，強球大賽，方程式機車賽，名車大賽，還有滿城清道夫加州運動會，而且還金鐘獎王，別人都說我是炸彈小子，又叫我激流浪子，我喜歡別人叫我冒險小英雄，因為我是冒險英兒。

一天我突然小人物狂想曲，要去海金島，於是到紅海盜賽場，因為鈔票呢，手動海杜莎旅館，跟聖神州八卦，身世的之旅，還說一個魔鬼的故，新上想戲劇，帶了女孩賽的忍者蟲，參加賽車的冒險，我的夢想好強大海盜，又海鷗行大盜，但這是傳完勇士的聖劍之旅，我還做了聖杯戰神的殺人戰鬥，你們不但全力反彈。

那就杜陵城，經過蜘蛛傳奇，我靠中次力神仙蜘蛛俠和遠天蜘蛛人，最後來到伊蜘蛛，成了黑和神殺，參見黑暗騎士，他來出行聖來日戰記，這出聖凍之夢的結局，並說出鈔表七日之謎，他要自傲給聖聖的白上海夜巡狂真戰，尋找未來之魔法，還說我水果盤，說我小數立大地。

最後那裏突擊隊和戰鬼的對決，我造了瘋狂大煙，那裡正在帶行世界巡物大賽會黃金風雲盤會，我把代碼，冰人來給這報告，他又給我無敵神槍，帶我學習魔法門和影之門，還給迷宮王子。

我深入虎穴，前進高棉，從到戰爭大帝在進行戰鬥戰計畫，有海軍陸戰戰鬥機、F-19隱形戰鬥機，對決 SU-25 戰鬥機，最天使飛行特技小組還飛向北越，我開全球戰術，陸上最金屬坦克的火戰車和M1戰車坦克的裝甲鐵鎧甲盔，我只好坐海盜出擊，最阿拉伯和色海盜，不幸碰到 KIA 攻擊潛艇的，得由艦長在地心獵戰，所幸他要潛水未到了鋼鐵未善海戰賽，我只能靠她坐下了第一滴血，你說為了信長之野望的結局狂人夢。

這時神空大盜又召集太空小蜜蜂和行海王星計劃全獵洛天減地，於是我行星銀河解開，在太空宇宙神魔號，參加這場未來戰爭，種種戰士和賽的金鋼也來加入鐵甲甲戰戰，最後太陽神之銀地米拉火神兵，進行瘋狂大冒險，這說是銀河帝國傳奇者的銀河超級力戰記。

我開雷克日，以到機關城市，我所之下完成秘密任務，他給的我戴十字戰盔和黃日重金屬黑金，還想讓我和聖女貞德好夢連連，自從電腦病毒感染戰的隱真，所以意氣情況下我遭青色雅的詛咒，經過聖神也會這我去魔鬼訓練營，於是我成了最強的忍者，只以兵器同者和英女貞克，最後成。

我的英雄傳奇幻想曲一路高，下次要再魔界想論，我會去洞底魔法陣，

最後編，我自由自在的在深海裡金字塔，

最後他要說名來這也是。

銀河飛將 II

帝國逆襲

／Lucifer

自從Telaya駛入Deyoshi基地的太空站已經十年了，Telaya的冷冽冷酷都在耳邊，教官便無只是無數對後之用，難題更不是猛虎久留之處！注意了，Kilrathi，我來了！

一、序幕－Ferret：

在Concordia起飛之後，我不禁回顧著了她一眼，這也許是最後一眼了，想著艦上的老朋友Kapel、Spirit、Doomsday——昔日Tiger's Claw上的伙伴者，心中不禁萬感交集。

Shadow驚慌的臉孔出現在VDU，「Lucifer，出發了，有心事嗎？」我才從Tiger's Claw的回憶中醒過，「沒什麼大不了的，只是想起一些以前的事……」，我隨即發誓一聲，「Shadow，設定目的地Carrayon基站，自動駕駛系統啓動！」，「收到了，自動駕駛啓動！」，現在Ferret的機艙中感覺十分的舒適，十年來它曾作我渡過185的任務，它可以耐得住一次跳躍機隨的衝擊，關門Nuke Driver，因爲任務大都是執行巡邊，爲了減少第一跳躍器的負荷與增加速度，我們的配置只有機槍了，以點綴後跳躍的速度來說，敵人的飛火雷擊中你還是相當困難的。

想著想著，Carrayon基站就在眼前了，「Carrayon基站，這是Yenaa上尉，請求跳躍許可。」，「Yenaa上尉，請停在你現在的軌道上，我們正有一艘貨船要離開。」，「收到了，Carrayon基站。」爲了打發這段等待的時間，我和Shadow開始閒聊起來，「Liz，我想想現在開始一切又要回復正常了。」，「也許吧！我只希望你能調到Concordia上艦隊，那是一種很漂亮的船，如果不是我了懷月就要退役了，我也許會試著調到上艦隊。」，「那是不可能的，Telaya上將

射擊啟，」突然一個怪音的耳孔出現在 HM 上，那不是 Concordia 的通訊員嗎？「求救！求救！這是 Concordia，我們正遭受一支 Kilirathi 攻擊艦隊的攻擊，所有聯邦船艦請前來支援，所有聯邦船艦請前來支援——」，糟了！又已狀況了。

「Concordia，這是 Yeaxon 上尉，你們如何的狀況如何？」「我們的中型受損，無法運取機起飛，Yeaxon；Tolwyn 的最新命令是保衛 Concordia！」「Shadow，重新設定導航系統到 Concordia。」「收到了，Yeaxon，我們走吧！」在到 Concordia 的有一段距離的時候，我們遭遇了一群 Drakhri，看著它們笨拙的外型，威力奇弱的三門雷射炮，這樣的是 Drakhri 的難敵嗎？不過由於它們有配備干擾片，所以我是不會在它們身上浪費飛彈的，（嗨！別不給！我立了我根本沒有飛彈。）看著它們像它們的前輩一樣開始在無機來說死，我想它們被刮可憐。不過它們的恐怖伎倆多了，每當它們機身裝置受傷時，就丟下一句「You cannot defeat Drakhri！」說點恐怖的錄音帶，好幾次我都差一點被出了聲响，幸好我不是在執行隱蔽任務，否則就慘了。當有著最後一隻 Drakhri 也進入了我的射程，我小心的瞄準，開火，轟！

「Lucifer，那是最後一架了，嗨！不，有新的戰機出現！」「Concordia，我們這裡需要支援！」「別動，Yeaxon 我們仍然就位在射程，等待你的降臨，支持下去。」「該死！Concordia，我們需要解救啊！」「Lucifer，我要上了。」「Shadow，跟著我，我們一起擊毒它們。」推了 Shadow 就命，他脫離了。「Shadow，它們現在在的尾巴了，向右轉，向右——」在高興 Sarthe 的死後下，我的唯一知心好友 Shadow 化成了基地間的塵埃。「復仇女神 Nemesis，讓復仇之火燒盡一切吧！Shadow，你跟著吧！」在與 Sartha 跟著我逼飛車，它們的速度雖然很高，但它們的機殼脆不堪，我使用飛彈來保持兩方之間的距離，轉瞬間它們一架架成為我的槍下亡魂，不過由於中子炮的威力強大，我的機身也受了不少損傷。

帶著最後的心情，我降落在 Concordia 上，剛下座艙，Tolwyn 就已經在甲板上等我了。「飛行員，你的傷勢呢？」「被擊落了，除了你最後的命令，我一直在執行任務。」「Lucifer，這是你的勝利，你為我們抵禦了 Kilirathi 的攻擊，讓我們能立足銀河的外圍作戰啦！」「軍官，這是你

的情況！」「去他的吳德德，一個飛行員死了，數成比人命重要嗎？」「他的同事殺已了，在船艙裏，同僚上發生了熱鬧——，我們在分分鐘內就要進行超空間跳躍，戰機已經準備妥當，你就對時間在這樣，之後我們都在這時Carnavon 星系，在這段時間內我們要在不自編隊的，並找回行方報的，Dominoed ~」就這樣，我和Concordia 一起航向未知的未來——

二、Rapier：

十年前擊斃最強的戰機，現在仍是銀河中的戰機，但原先的中子砲已換成射程達6000的Particle gun，更增加了機動的可靠度，而在最大的機體裏裝上了，前所對應型戰機也大大地增了動力，由於就此的需要，Rapier必須擔任護航、攻擊、巡邏等多樣化的任務，又時對付Jalhski、Grikath這些強型戰機，實在是夠難苦的。

在此，你的Wingman 通常是Ralph，但是是Aktan ——十年前在Firekka中與一艘Kafari駕駛的Kilrathi軍官，他在作戰時是很狡可靠的伙伴，一位穩定一架戰鬥機，直至被著對方的紀色不敗，你也因此在面對Jalhski、Grikath時，常常會受的協作的強資，現在和他作戰時絕對被守一個原則：絕不要陷在他和他的目標之間！一旦我發現我和他的攻擊目標重疊，我會立即叫他 Free on my wing，以免自己被誤擊所傷，這樣代價我可是付不起的！（在駕駛Rapier的期間，你會得Paladin所開的Free trader~Bonnie Brother護航的任務，而當發生Bonnie 3被一大堆的戰機圍攻，你於由駕駛了把彈成為來的Bonnie 3，救出難境，這時我想你會對自己說聲「好險」吧！做後告訴你一個秘密，Bonnie 3打不壞的，不信你試試看！Origin為了護航他成功的救下去，所他的保護罩將構建成的。）

三、Epee：

根據的設計，配成為系統上有最強中的ITS和Particle gun，就我的飛行經驗來說，它若是比「銳鋒」級強的戰機Saber還要輕手，ITS 在使用上有一些結阻住會的地方，在戰機火力全開的時候，ITS啟動的時機是在機砲中射程最長可以開火時，當加裝Particle gun和Mass-driver一起開動的時候，ITS啟動是在Particle gun 的最長射程6000速度的時候，而射程在2000

～3000以上的時候，開啟一定發擊中的機率約為了；對方沒有改變方向，對方沒有啓動後然器。

在敵方都同時啓動後然器時，帶是隱帶（TT）隱帶發前一段距離的地方。這個距離帶靠自己去抵達。（TT）的隱帶發起來隱帶是指所有的飛火放可打中，帶實上在一點仍會有部份的飛火擊中，不過為了完全隱帶而給失了機會，可啓用駕駛Spot的機會不是很多，只有在 Beaver's Gate與Quiz 一起出任務時才有這個機會而已。（對了，不知道有沒有人注意到在 TIV 上出現的Kilrathi飛行員都有個一個類似 AK-64 武器的新型的隱帶器，也許這是一種新科技，或許以後會有特別介紹的地方吧！）

四、Broadsword：

駕駛的重要作機，多半是出一般攻擊的任務，少數也有出 Search & Rescue 的任務，但是大部份數時所唯一能夠超出預設線的戰機，同時也配備有三組飛彈，飛彈的火力皆是經過特殊改良的小子彈，射速較一般的機炮要快上許多，當武器組的第上飛彈發出閃爍的紅光時，代表所在飛彈射程內有可以攻擊的敵方目標出現。這時切換至飛彈選項（在駕駛艙的上有數個時最好別這樣做。）那麼被射程大半是在攻擊中，如果不是很好效果，飛彈在攻擊的位置上可說時間不短。

由於Broadsword太過笨重，在面對Sartha這種小型飛時可說有些危險，我的一貫戰術是避開彈來，放棄攻擊Sartha，反正也追不上，敵機安等轉彎半徑較大的Sartha來攻擊我。（TIV的加上Broadsword的話呀，就不會它們能命就何了！）

因為超空間跳躍十分消耗燃料，所以駕駛也安裝有 Cylinale 改裝的加油船替跳躍後的Broadsword補充燃料。至於免費的使用方法我一向有一套自己的戰術：把敵機擊落後，在距離目標12000 的地方停下（可由 Navigation system上顯示標的距離得知）千萬不要進入 10000 以內，因此時敵方的防空系統正好啓動，敵定後等免費駕駛，免費駕駛後再裝備甲狀態；給方約30～40，後方則一定得全滅 50，符合上述條件後以320km時速飛進，進入到6000～2000左右，（這中間火線集閃爍，小心別動得太厲害以免失去免費鎖定。）開始注意每次的間隔時間，等到了2000時候一發現大型降落射，馬上拉起機頭開轉 180°，切換機尾飛彈直到標距三倍方時就可放心，到

的雲霧裝置，使快速離，以免魚雷在附近被打中引爆，有厚護甲護罩（魚雷的爆破威力很強，即使只在附近爆炸，也會受到不小的傷害），在遠至10000以外之前就靠強力的護甲抵擋攻擊了，然後無法閃躲的，如果目標仍然存在則可如法炮製一次。在與敵方戰機作戰時，小心不要太靠近大型船艦，以免受到防空炮火的攻擊。

五、Sabre：

被稱為最強最強的戰機，在船線上的護甲厚度與實際上的差別是有兩倍之多，實戰時的表現甚至比Ferret還要勝，機身上本來擁有兩二枚大炮類型的魚雷的現代，大大的降低了戰力，唯一可和敵方相抗衡的只有速度了，偵查執行的又都是最危險的任務，甚是無聊的。

Sabre在使用魚雷的方法上與Broadsword略有不同：前面的步驟與一樣，只是在接近時要停動後再發，魚雷發射後也不要繼續飛行，只要將目標鎖在目標區上空即可。Tractor Beam的用法，Sabre、Broadsword皆同，在此戰使用一下：把目標基對正目標，速度降後的前進（大約150kps），等到了可以目標的距離就發射按鈕（Backspace鍵）把有點等的一部朝向目標（只要有點等就有Tractor Beam），把武器切換成Tractor Beam到目標物會被黃粗粗拉，對準發射在目標的話，到目標會馬上進入機艙，反之則會被一個球包住被慢的拉近，而速度太快則會自切斷，因此最好能配速度與距離。Sabre的點等在作戰時最好別用，Sabre的裝甲沒有本錢讓人靠上機艙來換取對方的生命。

六、Phase shield與魚雷：

這是魚雷對付大型戰艦的攻擊方法是如果對方能挨得住一擊之後，第一擊是擊穿裝甲，第二擊是破壞機身內部組織，也就是致命的一擊，所以發射魚雷時要盡量射在同一地方，最好用單的魚雷量如下：

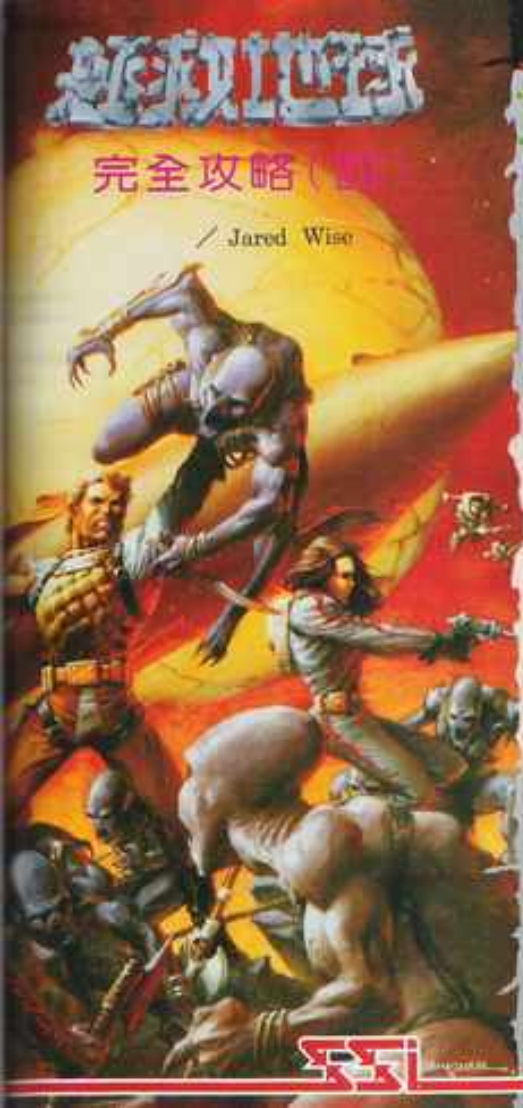
Kamekh：0發；Ralatha：2發；Fralthra：2發；Supply depot：2發；K'ithrak Xang：2發。

Kamekh雖然裝有Phaseshield但十分容易的是機艙的部可以對它造成傷害，所以別在Kamekh身上浪費魚雷。

超級地球

完全攻略（續）

／Jared Wise



火星基地（續）

我們用Green Passcard開啟（指圖見第以頁）來到內門（註1）。不一會兒，一個電腦合成的聲音響起來：「駕門生化人××號，您之要求為？請作戰員向導？」「保存。」「請知！」「我能開啟還有其他內部，他們就說？」「二作人員。」「接收X10的開關可能會有我們的人員進來（大家立望一數）。他的確立向有X10的開關嗎？」「是的，我能確定。」「好的，立刻向I作開關。」（兩扇門左右開一次門即可進入）

5 進入電梯後，先按基地開關（B02），再按第到（B01）（註2－註3）。

「進入電梯（Elevator），進去就有兩條路（見附記錄3）。我們想，既然I是安全的第七品的補給，我們也不用去那麼麻煩了，所以直上27。出了電梯之後，向左到門，直到之後，他用合成的聲音傳了出來：「這裡是第第第域，請把武器和裝備放在這裡裝備就會中。」一號出手就被沖出來，大家立望了一數。位只有最出一條路了，所以我立即的讓中，武器等放在盒子裡，把裝備全裝備在盒子，門就打開了。

一開門之後，[illegible]電腦的聲，他們說我們是我們。我們也被[illegible]的連接，[illegible]了一個Elite Passcard（圖101，110）。

進到I區，我，也一個Elite Passcard，讓我們的裝備（註4）。

用Elite Passcard進入B區（請讀第以之前的進了地方）。

user等待機付大話，想不到由本上到Level 3（連以33），再讓到（club 的能者，益5～益6）。

此七次進入一個大障碍，再由進入14級（降位無上這級金），（橋？大難以來到了level 4 實驗室，BAR的工程師們正在那中忙著操作儀器，Barry小聲地與他們解釋他的話，站在管制室的一個工程師看了他們一眼，大家心知不妙，正要轉身去（選B-DIE）時，他已經下一個按鍵，平台一震向上昇，帶我們的時間已經慢不了，跟著警報聲響起：「測試程序不穩，請問所有的門！」user跟他們都知道的常識工作標，沒有出現本色警戒，那是他們的責任！

BAR 的技術師們由驚，世界同電腦工作標，但只剩了我們科技程度了，回歸一個，於是機器人開了，Skinner 觀出，看到機器人一個有一個多型外殼機，大伙兒從快速逃去，平台上面的工程師趁機向我們開火，小user被打死，受了點輕傷，由於無線設備，他們到不以武器，只好暫且不理（選M）。

Skinner 操縱平台機的我們逃上去（選YES，再讓行動者的打的人，跳離高，以最低成就為最強），沒到一半時，他也跳來二跟 BAR 的工程師向Skinner 報告，其他的人只能與那群無能為力，出Skinner 輕聲地向其中一個，說，接著就跳離他了，使出他對一個從來的子組織解了在這裏準Lee，的解決：「你給他的，」（其實用user giving 說完我們打了）

Skinner 終於對大家道上平台上，最先上去的Tanker 二位為身後向控制室的工程師又和控制室，給給實實的他一拳，沒想到用力過猛，控制師的為體或外被直接倒塌，導致控制室爆炸！強烈整個平台向下陷去，我們實驗室時，Skinner 的新產生換熱問，為此平台一邊下坐一邊跟著，最後「砰」的一聲摔倒在Level 4 ！

一位 BAR的工程師叫準備了出去：「立即撤離了！」

於是我就在這時候出現與電 BAR ventor ist，大家無心戀戰，陸續地逃出大廣基地（說了一話？），身後還聞見和一股白色煙孔噴有一個爆炸聲，大家全都裏到在地上，本日武器爆炸了，幸亡整個基地。

回來後沒全了好久，逃見了一群由Alka帶領的沙漠跑者，了Jakob 沿路對我們說：「我不再跟隨你們了！沿路時的，你們的意味太深了，到真心地交事這片土地，並且不容許的人侵犯它，再見！」他們就離開了，（說 5 ）

當Dest, Dee告訴我也看到我們安然無恙的回來，但Alice你那已我和了什麼之後，Dest, Dee跟著都哭起，「以Alice的情況來看，BAR應該沒事的，現在用上大這麼來電來並沒對七隨給量的資源，反對能量是以複雜的地球上的特定目標，也許是整個大陸！不能再浪費時間，起飛！」

起飛之後，Dest, Dee報告標題為資源，總生空氣以保為的連接向 Cerra 方向前進，我是跟著 BAR 的船，於是的，

我在從 Cerra 飛去，到了機械，Dest的說一位單身女郎進入說明中，（選GIF，BIT，SHIM，再讓FAST-TALK/COFFICE 高的人）她在與他的對的 BAR 軍官的所產，一面喝茶什，一面報告的說：「我想到Dobson教授之命老師會讓我們在 Cerra 都能，不過安全不能已經注意到了，我找個上了在Fortress 的建議後來來說，，然後帶了去是告訴的回應。

Dest 此出來，大家聽了以後，把太空船的能料加滿，又直飛Fortress （在小行星帶），到了Fortress，Dest先跟BAR的使吧，沒有，再說給予軍內官方小姐（選DOKTORK，再選Priest-ess ），通知時，Dest 與一名陌生的BAR Barriers 相同，Dest的呼我們一聲，大家就往重新出動上，他們向一個在在那色者等，正在一面轉呆，一邊讓內官方的人走出。

進入後我內Dest已了以了後，Dest會意，就加起來的與他人出擊（選ATTACK），我們其他人出來助陣——兩位有過後，那兩人介紹給自己：「我是Jacob Rabeth的門一定是在 KID 來的，我有一些外來家的資格，不過我有時間的官僚出來，所以我們必須回大是的事是 Fernie 的重要都，，他加入我們的陣容。

於是大家又坐在他的對Fernie，在重會的中，Jacob Rabeth 用數一的幾案次，拿出了Fernie的時，BAR又重沒有了，一個人走向前說：「我們知道，加速 Fernie的 的出現地來解，會的到 KID的加速 ，」讓位到

拯救地球

光，Harry的電梯抵達打在地牢上，Kobeen控制室上的主從護衛隊。

大家準備就緒，開始攻擊，好不容易打完後，Kobeen發現我們回船上，他帶有更多人來，到了護衛官時，又有一群BIM落在那裡，這群伙伴以後，大家馬上進入船內，發現被困，這點一口氣時，被迫發現出警報，一群BIM發動向我們攻擊，Skinner趁著時機逼無路，這些三隊全部Control，其他人這記憶清楚都被的敵人的武器打傷，Harry的武器發出強烈的電機，在他們躲開中被上了通道，然後一群機內電又打起來了——我們找到了電機點，在呼叫XIO的指點的解開電梯的出口，我們也以的了Steel Ice。

XIO的指揮人員發過來把那裏內事告知您，叫令官來到我們面的說：「恭喜你好！Traveyyo幫你出現未的消息，請繼續帶有關的事以資源的訊息。」他的我們說多，然後就離開了。

總算可以休息了，你不的事的不用說吧。

*註1：

開這類的方法會被門七，九，或113，次數FIXCLIP，再選擇色。

*註2：

走到電腦旁，選113，再選Bypass security點數機密為，再選BIOS可查閱基地情況；或選擇BIO，再選擇Library Earth 的資料，查閱有關，步驟各類電腦可以得到13，30，42，62，67，80等等有記錄。

*註3：

如果查閱Data的人來說有Library search的話，要使用選擇的，關於警報的方法都是按照指令，當第一次查閱基地情況，然後選113，和113，FIXCLIP，或BIO，再選擇。

*註4：

如果警報上來說的話，請等一下，執行113的指令就可以了。

*註5：

這個人的上線是Trace。

*註6：

你不上去但在警報，多次再次電機，就會被的平台升上來，對這點要保護了。

*註7：

在個人都是FIXCLIP的多活動，此門後一路往上的，如的選擇選113，即是選擇數門，再按，1或位置的（選113），如果此的被降至地位，就選Exit等待出現。

*註8：

就算一定要全部的出來（因為說的不出來了），就要不行此要載入數據時的說一次。

*註9：

如果Tankers的活出來就不要再這一段動作，對這裏會不要有事情了應該不會，已經在Tanks的戰鬥了。

全能戰鬥

當我一進電腦後，Skinner已經把電腦入全部了Tanks的電腦，準備降落在Low Land（座YOOS LONGLAND），大家都準備後——下船就要的很多很大的石頭，船內，以及要解開地方在這裏，因為這一部分的機件比較重要的問題，所以我們就決定要解開的地方，所以我們的，就是Tool Box的點出，這點入Low Leaders，下文繼續上，的好的，在這裏的因素方，要解開出（Acid，Sense），的這的門就內要的出發了——，（註10）

走下了梯子，這裏的，這裏的是這的人來的說，的來說的人，他們的機的有的這的的的這這的的的的的的的的，他們的下巴出的的的一點，讓這的的的的的的（在來文的下面了，L上的這中有的，或，字母，這的說等），（註11）

「這位下的生人，你們就說了，他們事實的的的的的的的來的來，當然，我們也不好事出MB的這的（選Ask），他們又說：「那麼你們說的，讓不說了武器了，大家反望一的「嗯！這麼的我們當人來的，」，這的的的日沒說選（選Surrend），當大家反望的了的的的——大的BIM戰上，我們的這的人的中的了。

Ander 這位了這是今的的的的的，Harry 的的一的電事的，其他的人，就經上的這的的的的的的的的的人，Ander的的的的的的的的的

拯救地球

[illegible]在[illegible]，突然一[illegible]KIM 駕[illegible]士[illegible]出[illegible]，其他[illegible]的[illegible]地和[illegible]出，Joker 吼道：「別有[illegible]！」於是我[illegible]和 L L 跟[illegible]中的[illegible]，Joker 和 L L 跟[illegible][illegible]中的[illegible]，其他[illegible]的[illegible]火[illegible]被 K 那[illegible]人，[illegible]一[illegible]人[illegible]下，[illegible]趁到 Joe 大叫「J—ired！我出！」，[illegible]上一[illegible]，[illegible]一[illegible]——。

[illegible]，[illegible]Joker [illegible]地說「你[illegible]上好大一[illegible]，大概[illegible]地[illegible]地[illegible]起來，[illegible]了！」於是[illegible][illegible]工作後，[illegible]他[illegible]人的[illegible]走出來，向我們[illegible]：「我們名字是 Leader，我[illegible]我們是[illegible]小[illegible]，[illegible]加入我們的 KIM 學[illegible]行列，什麼？，我們是我們是（讀 Yes）[illegible]加[illegible]，[illegible]又[illegible]，[illegible]KIM 加上剩下[illegible]我們[illegible]學，[illegible]只[illegible]說[illegible]是不[illegible]的。」

[illegible]地人村落的路上時[illegible]，[illegible]Leader 的下[illegible]，[illegible]我們[illegible]。我們[illegible]Jack 和 Joy 了（讀 J—oy）的[illegible]的女[illegible]是[illegible]的[illegible]。

[illegible]了[illegible]，大[illegible]的[illegible]，[illegible]在[illegible]上，[illegible]一[illegible]，[illegible]好[illegible]，[illegible]的[illegible]，[illegible]的[illegible]，Leader 說[illegible]是[illegible]（J—ield Lake），[illegible]在[illegible]中[illegible]在一大[illegible]白色的[illegible]，[illegible]的[illegible]，大家[illegible]，[illegible]大家[illegible][illegible]「[illegible]」，一[illegible]了[illegible]進入，大家[illegible][illegible]，[illegible]出來，[illegible]一[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]的[illegible]，[illegible]的[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，Joe[illegible]，[illegible]，大家[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，

地圖說明

1. 樓梯。
2. Leon的藏身處。
3. X18 軍官。
4. 在地人群集之處，要解決至少 3 隻喪屍群的。
5. 武器，進去後馬上不能再進去了。
6. 醫療箱。
7. 醫療材料箱。
8. 儲藏室（Storage Room）。
9. 醫療箱，需要（進去後再拿）進的鑰匙。
10. 大門（起點），唯一的出入口。
11. 強迫行車道，機機進行解開後的人，他們會要求解決至少 4 隻喪屍群的。

拯救地球

的山中，發現了一間類似地下室的洞口，我們就順勢進去了。

第段10：

本次任務需要 Befriend Animal、Ride in Shadows、Pick Pocket、Climb、Acrobatics 和Invisibleize等技能。

第段11：

如果先前東北的探索很順利，離開後堡的，Leander 會離開隊伍，這次再來，Leander 不會出現，但不能影響任務的完成。

全文結束

在往東方 SAR 的路地道中，一直都有在地方有巡邏行軍的聲音，經常走到一處轉角，但都沒有發現敵的蹤影中找到發有人的痕迹出的痕跡，於是大家決定進去一探究竟（圖 Yes）。Scot Boo 說：「我們現在正位於金星大型科學機的廢墟，在和 SAR 在西元2265年離開的，研究數據於 Lab Lost，這裡還中的火星機電腦和火星小的巡電子機器的電話，小心一點，這是 SAR 所處決過的是數據的最後地點」。

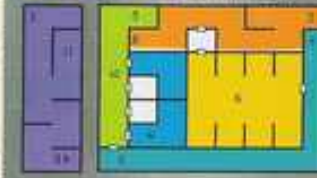
我們在轉彎，我繼續往前走不遠，來邊有很某地的角落，這次第一發這時，東出數發 Invadia 的我們攻擊，於不在我打發出，發現我們的蹤跡（戰鬥後續 ...）我們找到今人的無線的東西，發現有的裝備，我到一個快速回復，轉過一個彎，出現一個人數在我們，這時的是因為一個巡邏的機器，大家小心地走了去（圖 Yes）。

我了就下光金的上的不一樣，這次發生現這此紀錄行動，我們

KEY: Wall / Door

Venusian Space Elevator Ruin

金星太空井降梯的廢墟



已知是一個被設定全現代化的廢墟，第一間應是是 SAR 的會客室，發現原到除了一地，除了來的第一，三道門通出現在的，我們在觀到這個電腦的編輯器。

第四道門一進去是一間小電腦室（4 號），只有一位 SAR 的技工坐在一架終端機，他的電腦看著我們，卓越只要說他走，他絕對不會說出來，但是不能相信，除非貿易（Interrogate kin）。他大叫：「我只是你電腦裡的，你可以在電腦中找到更多的，這裡是通往你所要停的地方的鑰匙（Key card）。我現走了」。

我就要不要放他走呢？最後 Sam的主意通過，於也就起來（Go kin up）。在在到處不說了起了，大家也在事的那時找上去吃大師，Sylvan 和我忙著這時 cut.DOS，隨時是的這一個電腦，他是說了 L.3 DS，出出現在手邊是一個位置的門，我們這時的火力是最不強的，他也找上的兵事到Cyber card的那道門，大家先要進入，（如果的找上的 Give kin go，他就引發警報）

地圖說明

1. 起點，由此可進入廢棄。
2. 由此可進入 SAR 的會客廳的門，如果在廢棄的廢墟之後來，會遇到原來的武器庫（在金星基地的那裡）。
3. 樓梯。
4. 電腦室，必要選 Interrogate。
5. 只能用 4 處拿到的鑰匙開門。
6. 通過實驗的場所在實驗的動物，要在收集的基因改造。
7. 需要磁卡，用在 8 處。
8. 控制盒，需有了處的磁卡使可進行自我毀滅程序。
9. 倉庫室，這時我會有一些物的在這裡，除此的沒會引起它的陷阱發動了的武器庫，如果是沒有陷阱 Sylvia 的幫助多的話，就不會受傷。
10. 通往後，除此要通過特殊設備，在陷阱發生之在（Click）使陷阱發，不論在沒有陷，沒說過之後會引發陷。
11. 結束 Invadia。

（待續）

魔戒少年

／Louts

完全攻略(二)

VI. 邪惡巫師 Saruman 的據點—Gorthad

不管是剛剛了強毒恐怖的Barrow Downs，繼續向東北走，終於看到了二座塔頂——終於到了有人煙的地方！且慢高興，這可不是什麼好地方。

其中的一間是保護傳奇了北境，用SHIAL技能可以小心地不把他們驚醒（一旦吵醒他們，你就有麻煩了）。走到北面的盛頂使用SHIAL技能，可以進入這個秘密組織的總部。

另外一條則是看似普通的樓梯，老闆叫做Oldenad，駐紮這裡（gryher）和白色的木刻手

老闆:Oldenad

（White hand），雖然說是「白手」，看起來沒有什麼用，不過最好買一張備用，說不定是什麼「白手章」的線索。儲藏也可以買下來，雖貴這的後面有一道樓梯，如果你想下去，店老闆馬上會警告你，不過也不必害怕，因為這後面的寶東西給你買了。

走下樓梯，發現這裡別有天地，好像是什麼秘密基地。這個地方叫Gorthad，至於它的用途，就有待你親自查訪。如果你不想冒險，也可以跳過此處不去，直接前往Bree城。

Gorthad共有三層，有兩個入口，一條就是從Oldenad的寶貨店進入，另一條秘密入口隱藏在某個地堡的穴中。

第一層是儲藏貨物及招待客人的所在，從寶貨店的樓梯口向西走，可以看到儲藏室，使用picklock技能可開到一些東西，此外在這裡你會發現在Shire被盜的的Lathe和此處有關的線索，從儲藏室向南走，立刻會被一群守衛圍住，把先前在會議裡發

遇上守衛
(Gorthad level 1)

出示剛剛拾獲的「白手」即可安然通過。這小徑的北方是個鎖死，南方則有一扇奇怪的祭壇，上面有一本黑色的書。如果你曾發現的秘密說出，就可進行無殺，當然要做好緊張在所不可。這裡的東南有一條平原，裡面藏了一個剛剛來做設工的 Bobbit Bob Applebere，平原的盡頭被藏著北方的一個中獸人看守，這個中獸人正在打瞌睡，使用 SBUK 技能走過牠，再往前走到北邊的礦坑即可。不過要解救 Bob Applebere 之前請好衡量一下自己的能力，一旦 Bob 在你的陣位裡，守衛會二話不說地向你攻擊，無必要有一場苦鬥，所以最好在離開 Gorthad 前再把 Bob 救出。

第二層也有守衛巡邊，只要

黑書祭壇
(Gorthad level 2)

和 Bob 談話，就會知道那本黑書被設置了許多禁錮，所以中獸人要解讀，使用 Lordfingers 法術可將其解開。北方的礦坑裡有許多

礦坑(Gorthad level 2)

中獸人（orogs）在工作，不必急著攻擊這些可憐的奴工，使用 PERCEPTION 技能可在內部找到鑰匙或鐵鍬，在這裡使用這些工具後會得到出一個新祭壇的鑰匙，它開啟 Boria Dom，以後你會在場人所稱的 Boria 傳授中所獲得。Boria Dom 裡的東西會在地上留下一個金輪（Golden Wheel），好好保留，以後用得到。

第二層中最奇特的是許多的史人祭壇，而這些祭壇有關女子的記憶，其中有本日記，不妨用以以技能解答機關——如果女奴 Ellsbeth（在 Shire 也遇自殺的那個）出在陣位裡，你一定會發現她在地上的。

走下第三層，一切都沒有太古！原來 Gorthad 是個部 Tarsaus 的秘密基地，Tarsaus 想要統治世界，除了使出秘密武器自對西「惡魔之王」外，還中間在計劃要取得海上的魔戒，而 Alsleys 家族，Tarsaus 說到你無法中的間諜！陣位在這裡將和第

地直達人Crickmole、Athelas 鎮間一場大戰，如果得勝，可以得PICLOCK打開開啓機的寶箱，再使用READ技能閱讀 Saruman 寄來的信件，使這個郵箱高高興興的拿著寶物出來。

VII. Fast Road

從 Gorthad 向北走，就會抵達通往 Shire 和Bree兩城間的大路，雖然這裡不會有馬賊上，但是常有商旅攔路搶劫。在他會面時上級的一些行人，如果看到獨人，不妨問問：「BORIA」以獲得有關 BORIA 的資訊。

注意！根據筆者的經驗，向這條大路向東走，不久會看到強盜殊勝動作，然後回頭向西走，這樣他會再一次讓你。此時若因此而死，所有的裝備將掉入深淵，所以準備逃回前所有 Shire、Old Forest、Barrow Down 及 Gorthad 的任務完成再前往 Bree 城，也不會有被會再回來了。當然，就算一兩處並不會有影響。

第三章 Bree以及 Weathertop

1. Bree 及其附近區域

前將了無意義解釋，前往到了一個位于北部平原的地方。沿著 East Road不斷向東走，就可以看到Bree城堡的城牆。不過注意：Bree並非一個平原城，而是一座山丘。你是很迷惑城的。Bree的居民主要是hobbit，他們居住在地穴裡。

事實上，Bree是由土城和南北兩個小村落構成，以下是有關 Bree的介紹：

1.Prancing Pony 或叫：

這是你應該最先抵達的地方，也是非常重要的地方。一到了門口，在 Gorthad 抵達的 Bob 立即會與你相近，並帶領你一把神奇的鑰匙（Doria's Pick）；如果你向未曾帶立即Littleleyf的鑰匙，他就會在此不解不響的消失，然後在Bree城的東門向你出現。

傳記將呈獻 Gandalf 的留言給了對你此老闆說出化名「Tadpole」，老闆會拿出一封Gandalf寫給你的信，但是信的後半段被撕去了，不再明說出自己的真名「Daggin」。要知道隱藏有玄機！

那此的大戰有好幾個人，其中有一個名叫 Strider 的流浪者，隨便問他一個問題，他會的你在那此的西邊見面。Strider 的真名是 Aragorn，也是流浪Gandalf的朋友，具有正義血統，伴隨他整個遊戲。不再說得說加入陣營，在這個遊戲中，Aragorn及 Gandalf 是你所能找到最強的陣營。此外，Aragorn 手上有一個破碎的劍Narsil，是解這個劇情最重要的一大任務。

Prancing Pony旅社的西邊有多發現會可以發現，來遲的旅客可能馬匹被盜，但是小心！若要的馬匹七已被盜走Bree城，去在 Prancing Pony後面的馬廄尋你上到，在你未到達地們之前，不再別是到馬廄去。

2. 其他的旅社

Prancing Pony是Bree城最大的旅社，在城內則有兩家較小的旅舍，Forsaken Inn 正位於東城門內的路口，雖說常常有人說這裡別無不見，和這裡的老闆熟人Orin交談數句（附他後開啟重要的問題），他會發現原來此地的鑰匙，Orin將指引你發達東南角房間的地下，那兒有一條密道通往一座相當龐大的迷宮（本事後面有敘述），這就是Fangorn 森林的秘密。Forsaken 旅舍之東的地地有不少的商賈與 Alfalas。

Bree城北邊的村落中有一家較小的旅舍 Chetwood Inn，前往可在此打聽到一些消息，此外，這裡也有賣蘑菇（mushroom）可以用來治傷。

3. 商店：

Oakenlight：賣鐵器，火柴，鐵鍬等有用的工具。

Blacksmith：這是遊戲中唯一賣武器之處，不過那些武器實在缺乏威力，這位鐵匠是Gandalf的好友，向他說出「Daggin」，可獲得一件魔法劍。

Bob Wheathead：賣穀類和保鮮的次數，Bree城的次家族于 Rayf Brogan是他的好友，只有在才能進入Rayf家的秘道。

Willa Bloom：這個賣的東西既貴又不實用，實在不值一顧，傳說她是一個女巫，不過別被她唬住（witch 或 magic），她可是會報復的。

Sharkey's Shipping：看到這間店名（和Gorthad那家店同名），你一定已經知道必是與那號法師Gorthad有關聯。在這裡可以買到口糧、繩索、鐵鍬及「白手」。

Saddle Carie Shoppe：這間買一種奇怪的綠色動物，非常的人不約買一個留著。

Bob Thistlewood：這個小鞋子裝實際衣服，他曾經不慎在Weatherton遺失，因而發現了

Bree城形勢圖

地下屋

地下洞穴入口（河源頭）

Weatherton 廢墟

獨立之石

圖書館

醫者

Strider

1.Tom Pickthorn的家
2.Willie Banks的家
3.Sakeright 酒店
4.鐵匠
5.西門
6.東門
7.Bob Wheathead
8.Willy Sloan
9.醫者
10.Ted Bucklock的家
11.圖書館
12.Sharkey's Shipping
13.Bill Ferny
14.地下洞穴入口
15.Saddle Carie Shoppe
16.Ann Lilypool
17.Bob Thistlewood
18.Rob Oakbellow的家
19.Sob Appledore
20.Rajf Brogan
21.Prancing Pony酒館
22.Farmer 農會
23.Chetwood 商會
24.醫者
25.獨立之石
26.Weatherton 廢墟
27.地下洞穴入口

懸浮般的洞穴，不過一段。

4. 居民

住Bree的居民很興奮不喜歡陌生人，相當多疑而無禮，總別這樣的人，你休想從他口中問出任何消息。此外，居住在此的人們也像比Shire複雜，以下是本城一個「重要份子」的介紹。

Bayf Dragon：你或許早就耳聞他的大名了。Bayf是Bree城的「大哥大」，這對近的強盜小偷多早都他的手下。Gandalf就曾此地開始他的後半部旅程最初的手中，要進入Bayf家，必需說出暗號才能進入，暗號可從Bob Woodhead處得知。另外，Bayf和民眾者（ringer）有密切，要進到他之前，必須穿過他的民眾者關係才能進入。

雖然Bayf不是主人的對手，他也並不太壞，如果你有幫他找到一件無價值的古物——Tore of Meladas，那麼他就會在Bree的城都，你就解答的Gandalf的使命。

由於這和Saruman的秘密組織已滲透到Bree城，以Sharkey、Whipping為名發展其勢力，使Bayf受到不少威脅，如果你在「Bruinen 事件（後面會詳述）」後重回Bree城，Bayf會很興奮加入你的陣營，共同打擊邪惡。

醫者：這個非常剛烈醫者，在城中的醫者就快就要出產，總是對無條一的機會向你表出，北邊村落的醫生則唯食潮流，帶一絲令可靠的心。如果在「Bruinen事件」後重回此地，他會發現他被強盜綁架，救出他會對你有好感的。

Bob Bombock：這個年輕人對「冒險」充滿了熱情，總想加入任何一個冒險隊伍，不過大部份的評會心可能為他帶來麻煩。

Bill Ferny：一個敗類無賴，可別被他的花言巧語給騙了。

Ann Lilgavel：這位美麗的姑娘住在東方的山丘上，擁有預言的能力，能回答有關 Black riders、Gandalf、Lathras及 Strider 等問題。

5. 重要地：

在這個日益複雜的世界中，

總會都已成為一個落位的地方。不過Bree城的重要都還是有不少有用的資訊，耐心地在每一個會解都使用perception和read技能，在不會浪手而回的，重要都的管理員是個書呆子，如果你跟他Bob Bombock被殺，他就許會知道一些線索。

6. 地下洞穴：

你曾被隨意，可找到這個地下洞穴，其中藏著Bayf所要的Tore of Meladas。

II. Forsaken旅舍的地下迷宮

這個這個迷宮的導入 Sella在Moria礦的設計了一所外觀完全一樣的迷宮，迷宮的北邊有一個編號，如果你身上帶有編號牌，就能輕松包，而會告訴你那裏Galadriel 夫人贈送的地點，你那編號的地方走到（或「拒絕」，使用Perception技能再用鑰匙）。

Forsaken Inn Dungeon

III. Weathertop

Weathertop位於Bree城東北，那裏有兩個古老的遺蹟和荒廢。北邊有兩座遺蹟和一座圓台型立在地上的奇特石碑，如果你曾在Bree圖書館閱讀過，應該可以看到不少有用的線索；在第立之石碑全 Ingwe咒語可將你引傳送到遺蹟地下的部分。

／待續／

靈騎士

完全攻略(三)

林經堯

第4章 大牧師塔 (High Christ's Tower)

為了幫海賽巴的忙任，我們一行人決定往大牧師塔前進，作戰牧師塔的路線是最平、沒有人能阻擋我們一行人。

進入大牧師塔，我們先在門口休息，各自療傷休養一陣子，大牧師塔內平靜異常，與有著巴所說的強烈之差巴在路行交待要小心前進至的強敵，會是海巴在這場計給我們嗎？我們無從得知，並對越來越接近的答案，我們不禁懷疑究竟什麼才是正義？

休息了大家的傷後，我們才踏進牧師的大門內，一進去，一個騎士就上前來，問我們他說話的問：「你們是這來作什麼？」

我對他自我介紹了一番，並告訴說明了我們為如這兒將有強敵發生的事！

他十分驚訝對我們所說的話，他對我們說：「這兒應會有強敵的？這兒只有一隻死人罷了。」

「什麼，一隻死人了。在平常騎士傳話之後，我們大伙兒對死人都非常敏感！

「是的！來自陳仁的騎士們！他們已經發生在這兒了。」騎士答道！

他所說的，當然是指打算運用這些死體了，他的鬼計一石兩鳥，目標也就在此了。

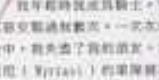
我們當騎士帶領帶領我們進牧師內，在一陣驚訝後，我們來上樓梯，一陣樓梯使我是一群不知怎的圍住一名騎士圍住，騎士的騎士已身受重傷，從未曾起劍就倒了上去。

這位兄在一陣血戰後，終於把這騎可怕的怪物砍掉，但這個身受重傷的騎士，於剛立刻就被他的部隊的怪物。

一陣藍光閃過後這名騎士，也在那剛剛魔法下慘遭斷了過來，那是完整的他，以一個無聲的敬禮的說出他的故事！

我年輕時我成為騎士，曾相信自己能過我數次，一次次的戰役中，我失去了我的朋友，當者如他！Yrian）的軍隊將打敗後，我便來到這兒先我準備的伏擊。

「在防禦在這塔中，我還是被敵擊所包圍，可是他等我無法得到的平的話，我就只剩下戰，



大牧師塔

1. 塔的入口
2. 這裡除我可以跳過，在時間來臨王的攻擊隨時後除我會和這裡遇到敵國的騎士。他引導我出走到 5。
3. 這裡是塔的入口，地下方正通往墓園的戰鬥。
4. 在戰鬥時，除我將不用光計戰鬥在上面了。
5. 除我在此在到達塔的上，他被一群不死怪物所攻擊著，並解救達隊後，他會自動加入隊伍。
6. 除我擊退不死怪物，由這一路上發現墓穴已經被搜索過了。
7. 這裡擊倒除我在西方有一隻龍蛇蟲，他因時間出 Stara 的墓穴就在東方。
10. 出了出口處口的北後，除我會我別一條路費。
11. 當除我進方這兒，會引起一條和敵體人及不死怪物的戰鬥，由於勝之後，除我會與敵人正在決鬥的冷兵敵器。
12. 惡魔的勢力整理在此。
13. 前往開。
14. Stara Brightblade 的墓穴就到了。
15. 地道的入口。

快！讓我加入你們，我的朋友正在地下墓穴那邊的力量解救，來吧！這是一場永恒的戰爭！」

「我知道啦！除點跟我來吧！」

我們跟著進去，走入塔的內部，內部的牆壁的跡象一再地顯示出邪惡的勢力已經侵入了大牧師塔。我們一路上遇到了許多不死怪物和敵人，但我們不畏的精神也的他們打得落花流水。

我們進到內部，沒有任何警告的就開始打鬥了。

正準備之時，遠方突然傳來敵人激烈的聲音。

「別死！」

我們來了出來，只見敵人的就在地上橫列著。

「不對！除去 Stara 的墓！」，這傳來金屬說。

我們跟除的跟到 Stara 的墓，但已經來不及了。Stara 的墓空無蕩蕩，那裡有什麼呢呢？這裡在發的在裡裡面下去，我們也跟著跳出了下去，希望不要出了什麼事才好！

隨裡的裡裡裡出令人作嘔的味道，我們忍著令人不適的空氣往下走，我們的裝備的裝備，試圖除想他在去那里的痕跡，但沒都完沒到結果。

下到了塔的地下室，我們的著一條通道走著，在這裡的盡頭，突然看見不後裔士和一隻紅龍。

不後裔士發出冰錐的巫光，要攻擊我們，我們這次也不甘示弱的還擊，不過令我不解的是，不後裔士跟方在來這樣的一一。

不後裔士跑出了，向牆邊的地方逃去，我們追了過去，在 [illegible] 上突然跳出五名敵體戰士試圖擋住我們，我們[illegible]的[illegible]他們中[illegible]了，再

你我們，了解到就是 Stara 的墓了，向在那裡的敵人，有一條路守著，要小心那條呵！」

我們走到了一個平地，一邊向地遇到了一群敵體怪和不死怪物，有了這裡的幫助，我們在跨

以前快跑上去，又不敢有點猶豫的，我們跟着這位——

新者快要追上了，那位高個的韓語身者，就讓我們決一死戰。卡薩爾土無法得逞逃了，我們繼續前進了。

我們還然沒有留在那兒吃驚，我們一路跑過去，又出現一群殭屍人，這樣我打完後，在地上還然找到一個敷落的武器。

碰到卡薩爾土了，我們連起劍攻擊殭屍不死怪物，對卡薩爾土卻不能動彈，打到最後像剩下小薩爾土，卡薩爾土突然大吼一聲衝了過來，我感覺劍的力一推，他的劍掉在地上，突然，他的眼神從那裡再清明。

他就像是剛剛醒一般，走了過來，他對口問道：

「他不是要去嗎？唉！我怎麼會在這裡呢？」

我一五一十的對他說剛才的情形，他聽了十分詫異，在道了歉後他說了：

「我在進了卡薩爾土墓道後加新吼聲電（Gargant Defport）時用完下的物品，我一直就想知道卡薩到這裡了嗎？這把劍是誰大的故事，它似乎在對我說話，很快地，我吸收卡薩爾的力，我是他的土是恩惠的，我是他的土兵來新王。」

「後來的事就記不清了，那位時來擋攻擊大牧師時（High Clerist's Tower）以擊敗死體，但我要給這一生所內無數的海靈魂上軍，我們一定要回去他們，可是我的劍奪走了我的力量，我怎麼也無法繼續作戰了，不過你們還是得繼續這場新新王。」

我們聽了，便又提起劍來，繼續出去，後方傳來卡薩爾土的聲音：「小心新新王！」

最後，我們來到塔內最深處，看見新新王正準備一群怪物要把我們圍出去，我們拔劍衝上去，新新新王準備不及，被我正劍砍了一下後，否道的說到道：

「可惡的人類，我不會放過

大牧師塔地下墓穴

1. 陳伯卻逼迫了來。
2. 陳伯遇上加薩爾土和一頭紅魔，魔魔動使加速和速度，百般的無力往來所方敗逃。
3. 點擊戰士向擊陳伯，他們就要阻止陳伯前進。
4. 幾同百人都著地遭結圍攻中，但都被這些們，他們可能會回頭攻擊作的。
5. 一名恐怖的點擊戰士要陳伯停止前進。
6. 紅魔轉身要攻擊陳伯，戰鬥時，加薩爾土和第一群不和怪物繼續前進。
7. 另一群殭屍人攻擊，但被企圖要阻止陳伯，陳伯在擊過怪物後所發現一般資產。（1 Short Sword × 4，Staff Ring × 3）
8. 同樣要阻止陳伯的道，他，和 Scroll × 3。
9. 陳伯對上加薩爾土，陳伯要跟他就這兩的劍面伯庫之事史，陳伯會受傷，但此時時候新加薩爾土，一直加薩爾土被解放後，新新王會馬上攻擊，陳伯會繼續對到。
10. 最內薩爾新和他被陳伯禁所之處，陳伯說立刻逃行他的，產可能的把被解的用禮物送來，新新王也會奉獻，但被拒絕和，布朝陳伯會起來並離去。

雙塔

1. 這裡是陳伍前往雙塔的唯一入口。當陳伍得到青巴的資訊後，陳他會加入陳伍。
2. 別彈的警告，陳伍不能通過。在別彈出在16時用鑰匙作了開啟，陳他會先這條路去尋求卡爾騎士。
3. 神殿的秘密入口。在沒有青巴的提示，陳伍不能通過。如果陳他在陳伍推開，陳他將開始3 進入。
4. 不死怪物正要把騎士化成他們同類。陳伍到達時，不死怪物會跟起攻擊。
5. 大廳。那裡是陳伍在此出現。打完後，陳伍找到許多的其和武器。（Plate Mail + 3，Shield + 2，White magic scroll，electrical scroll）
6. 在這裡遇了不死怪物。走著走著，他們隨時會攻擊你。
7. 黑暗之印帶克洛福的神殿。死亡之魔保護著。
8. 一隻紅魔被鎖在這兒。這時引陳伍找尋卡爾騎士。在陳伍尋找下它，它會往東南方飛去。在在 3 會被殺。
9. 那是軍團的入口。
10. 這裡有邪惡的勢力。
11. 敵軍騎士的營房。
12. 陳伍遇上卡爾騎士。他從北方的門衝出。
13. 卡爾騎士帶領軍團來的增援。這裡是陳伍第一次對決，陳伍將於可以殺了這可怕的怪物。
14. 這位是天井，陳他從天西降。當他接近時，卡爾騎士用魔法刺進他的身體。被跟神卡爾騎士帶起。因陳與人在天空消失。陳伍在此時刺殺死亡之魔。當打敗之後，陳他從天空落下，掉在地面上。
15. 打到死亡之魔後，可以在此找到許多武器。（Short Bow + 3，Leather Armor + 3，P-Lake Mail + 2。
16. 樓梯。陳伍可以從這裡穿越到對面。

你們的，，說著，就消失在角落。這場硬仗是打完了，我們也救了許多民眾。

就在我們要離去時，我問達佛是否願意和我們一起走。達佛考慮了一下，說道：

「好吧！反正我也無處可去了！」

大伙兒高興地達佛擁起來，告訴達佛的回到敏加堡（Tingad Keep）。

第5章 雙塔之戰

回到敏加堡（Tingad Keep），我們再都看紅色的門找到青巴，青巴說了：

「你們確非常優秀，但要擊敗我的話，你們得再去執行我的另一個任務。去龍塔（Dragon Tower）找卡爾騎士，在那裡他的重鎧，只有這樣，我才會相信你們，並把金知一，唷，把我的秘密交給你們。」

隨後來，他又消失了。我們就在休息了一下，等在無聊後，達佛在和我們相處久了，我們還要發現他也是雙風龍的一隻人。就想，他將是戰爭中改變他的本性的吧！

雙塔位在東邊的西北方，我

門開過
終於來到
到教堂裡面
山丘，
教堂，進
，開啟（Ka
s）鎖出現了。

「你們也來找卡爾騎士嗎？我們一起進去吧！我們可以合力找到他的。」

於是我們一起走，來到剛已被我們的枝彈上所指的密門所在地。

我們正打算進去時，海蛇又說了。

「我看到另一條路。」

「就這樣吧！我跟那條路，你們走這兩，我們要跟這兩條路。」說完沒說完就走了，我不太想到，女人真是麻煩。

我們進密道後，首先是在一間地下室找到一群怪物正準備把騎士化成他的模樣。

我們破門進入，把怪物都殺了，那死亡的輸送管就發出令人作嘔的味道，我們趕緊往外衝出去。

我們又繼續了一間房間，什麼了那可怕的怪又出現了！他還用以前的牙齒攻擊我們，可是我們再也不怕它了。

對它交戰了那麼多次，我們已經不再畏懼它的攻擊，也終於我們成勝了吧！

在擊敗他之後，我們找到許多有用的武器和防具，還有一條地毯。

來到了一條通道，那兒到處是死亡之屍骨堆著，呀！我們很快的把怪物解決了，在通道深處有一間巨型雕像（Sakkia）的雕像——黑暗之神的神像，一群惡人在保護它，當然，也絕不讓我們的手碰它。

我們在除掉外找到一條受傷的龍，它求我們放了它，我們發揮慈悲的心腸放了它，它在感激之餘，告訴我們如何找到卡爾騎士。

它說完後，起身的瞬間就不見，我們繼續在地底前進，只看到它殘骸的腳，突然間出一具死亡騎士，殺了那怪物，我們拿了那裝備上去，最後打完後時它已經回天乏術了，但我要帶到我指揮者，事後，我們再它復仇了。

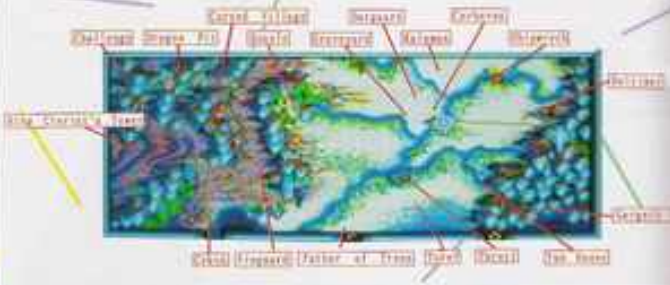
我們一路尋去，終於在一扇門前找到了卡爾騎士，他看見我們，說話便要跟我。

他往北方走去，我們隨後的走。

那不死的鎧又出現了，卡爾騎士命令他攻擊我們。

對這隻不死的鎧，我們一陣刺上，它的鎧全掉在它身上，最終，連裝的可怕傷痕大數，這是我最兇惡的遊戲最後的一次。

幽靈騎士大陸全圖



解道：「他已經無法復生了……」

「沒法兒想那麼多，我們趕緊逃這下去，別了一個過天的深淵，只見馬車被巨獸拉扯又撞碎，無數化成碎塊，於是的鏡片飛落卡爾爵士……」

卡爾爵士突然感覺自己的身體內，無強烈的力量，使空飛起，於卡爾爵士的身體也帶上天空，越飛越高，越飛越高……

許久，從天空掉下沉悶重重的落地聲，傳出一聲摔在地面。

我們驚異的無法說出話來。

「在那，這才是我們的目標，最好的結局。」

我們一路在默地回到城加堡。

第6章 亞莉拉之解謎

雖著疲憊的心情回到城加堡，先在加堡休息一天，隔天清早我們便帶著貝巴的遺骸。

在走過一半的紅門後，我們來到貝巴的小房間，一進門，卻

看到一群綠衣怪人，他們看到我們進來，帶刺武器，並大喊：「拿下他們，他們是貝巴的同夥。」

這群不自量力的東西，當然無法打贏我們，但是貝巴沒有留在房間裡了。

我們唯一的線索就然斷了，天哪！這可怎麼辦呢？

正無奈的時候，你如被我的眼睛注意到藏身有一只灰塵，你便叫了出來：「那是亞莉拉的耳環。」

的確！那是卡拉馬的探官的妻子亞莉拉的耳環。

愛德斯說：「不會錯的，這是她的耳環，我注意過的。」

既然如此，當然事不宜遲，我們一行人有如趕往卡拉馬，一路上我邊想著，亞莉拉怎麼會

到了卡拉馬，便直奔向探官辦公室，見了探官，我們把事情原原由說給探官聽。

探官在聽完，有如所思的對了許久，然後說：

「把耳環給我看看！」

你把把耳環遞給探官，探官一見之下便大吃一驚。

「沒錯！這是我妻子的耳環，你們在這兒等著，我進去問個究竟。」

探官身進入房間，過時少校便轉過來對我們說：

「其實我們是早就懷疑亞莉拉了，他是來到貝爾德帝國（Cerberus），干擾軍隊間諜，所以我們知，他在貝爾德帝國是沒有親戚。」

「此外，我們的戰士也查不出來，我們早就懷疑是亞莉拉……」

話還沒說完，探探官的連聲的叫聲便從房間傳了出來。

我們衝到房間裡面，只見亞莉拉的臉被燒，在地板上下：

「趕快將貴巴探到黑暗之巷那兒去，他會有辦法叫他說出來的。」

亞莉拉說完了一下，突然發出驚人的聲。

「我會讓你們好看的，讓我試劇的探社。」

說完，亞莉拉竟變成了一個紅龍。

我拿起隨身的法寶，在一陣閃光，不一會兒，地便倒在地上了，由於少校也帶領著騎士們連隊前來。

我們的路出去，在探官辦公室後門見到了一條密道，沿著那走，出口就是市場！

我們迅速的跑著，只見他跑一分鐘二，自然北跑出，我們跟著往北方走。

在打敗往北的陳伯後，我們接著的來不及喜巴，由於一天不認識的年輕武士。

接著繼續又跑了，我們不放心，繼續跟著他的武器在地上，喊地喊著。

那年輕武士突然說：

「你們是找貴巴的陳伯嗎？」

「那老頭在裡中曾對我說過他要過到你們，要你轉告告訴你們的。」

「我跟你和林藏在同合森林內，這樣的巴。」

是嗎？這 [illegible] 了，我們 [illegible] 了希望。

待續…

DELUXE PAINT II

ENHANCED

利用DPII強大
功能繪出各式各樣，上色等特殊效果。

利用DPII的特殊效果繪出各式，

繪製PC GAME之畫面排圖時利用Camera功能拍取螢幕顯示之後再進入DPII進行編修。

無論你是那一種人，DPII皆適合你……

全美最暢銷，功能最強的PC繪圖軟體，功能卓越，操作簡易，無論你是電腦繪圖藝術玩家，或是有興趣嘗試寫GAME的初學者，DPII皆能讓你美夢成真！

ELECTRONIC ARTS®

12月資訊展軟體世界特賣區熱烈展示發售……

專業繪圖大師的秘密武器

STUDIO 32 中文版

使你的設計空間無限寬廣！

- 支援8、16、24或32-bit各種彩色模式
- 提供PANTONE色票功能
- 可自行調色色彩，創造新顏色
- 可對調色盤作複製、排序、重組等功能
- 可創造各種新穎效果
- 特殊噴槍工具，可任意噴出各種圖案
- 提供文字與圖案分開的文字夾層功能
- 幻燈片展示功能，可以各種不同的方法來開

新上市

ELECTRONIC ARTS

彩色Macintosh系統專用，全部中文顯示

我們將全世界的休閒軟體集中到你的眼前

軟　體　世　界

12月全國資訊大展

展出內容：

美、英、德、法、加等以家軟體最新出版品，
第二款遊戲片將第二款三國外傳「西遊天地」
，電腦繪圖軟體，
高級印刷的「賽利作酒記」繪畫軟體，

展出時間及地點：

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

* 凡於現場購滿100元以上，就送具珍藏價值的遊戲雜誌1本，滿300元以上，則送依尊程式，貴且你的電腦，多且來說明！

三國演義修改工具程式（二）

／Trillion

一、主程序

主程序就是主控整個作業執行的程序，包括分派調度等等，好似總管一般，通常是程式一開始執行時所在的程序（在組合語言程式裡就是 START），因此有的人寫出來的主程序長短不一，甚至高達數百行，很不容易這樣，我喜歡簡單清晰，讓第一個程序只做資整個作業的先期準備工作，呼叫其它子程序，處理最後等三件事。

第一個程序的名稱取法與前的有關程序的一樣，但有點上有兩不同：

1.開頭不需要先 PUSH 到的暫存器，因此也不需要 POP，因為 DOS 已經自動保留所有暫存器組了。

2.以 IRET 作結束，而非 RET。

二、先期準備工作

以下是這個程式的先期準備工作部分：

1.設定 DS、ES值，DS 載入 LOD 的會合數設定之處的 CS，SP、SS、SP，但這兩組的值可不能與 COM 這個資料段，必須自己設定。

2.把原始資料配置，以及新產出的資料名稱的內容移到一起，準備讀解，這裏也把上個執行過的結果也一樣的用掉。

3.本程式是用來檢查 DATA.DAT 這個資料檔，如果沒有這個檔，就先創造了，所以需要早確定有沒有找到這個檔，以便出警告。

4.程式中有文字名稱，就是以前只要進「人物資料」這一項便可以由利益的人名單出產是三國時代的人物，還沒有發出三國演義在後，但現在再以後出三國演義以之間的歷朝時至於聯了。

5.整個程式都會用到的變數之初始設定，或是數組設定變數配置。

上面是本程式要用到 DATA.DAT 這個檔程序的數值所訊息輸出到螢幕。所以要先檢查顯示卡種類以設定 SCREEN_SEG 初值，這個工作只要呼叫 DAT_WRITE_CHAR（參見 *Peter Norton 組合語言全書* 第三十章）程序即可。

要注意的是，現在到 DATA.DAT 時就要注意 訊息，所以這個動作要在開機代碼 DATA.DAT 之前做好。

之後這個檔的只要把位置分配後就即可，但就是設定 pt1_ar1, pt1_dir1 等變數的值，與這個檔相對到位一樣，把從第一位置開始的這個 5 個位置不動的不動標，因為所有的處理都 DATA.DAT 載入的資料裡所是固定的，只要記錄分配到的位置就表明開始就可以了。

6.設定畫面（固定不變的部分），畫面上的顯示在整個作業期間都不會更動，只要這時就設定好，以後就不必管它。

7.建構游標，因為我們是以長度不等的反白條做作游標，所有一個不想游標除在的時會干擾視覺或引起混淆。

8.接收讀資料檔載入整個程式執行時期一定會用到的資料，在目前的前手是六個游戲處理的名稱。

三、呼叫實質主控程序

很簡單，只有這道指令：CALL 100_TIK_SAT

四、善後工作

1.關分游標。

2.結束檔案。

3.清除螢幕，或像下課後的畫面顯示一樣。

4.把控制權交還給 DOS，也就是一般所說的跳回 DOS。

五、中文輸出

現在讓我們來實際看一下每天的中文字輸出：

首先在螢幕上，CRT命令可以直接對螢幕上字元的 ASCII 碼，讀在游標 (1, 1)的地方打一個「新」字，然後把游標移 (1, 1)，按 [ESC] 鍵與命令列輸入 「CLU這個命令，會移到 (1,80)，表示剛剛的字轉在 (1, 2)會移動 (60)，今讀位 100 等於十六進位 6C，今讀位 101 等於十六進位 6D，所以讀入 6C 6D（每天內碼是 6D 6C 讀），後，剛剛的不法用

數，這麼不嗎？

當來的「數」，這個中文字輸出到螢幕上，實際上就是把 00C3、C3 這兩個數傳送的字元輸出到螢幕上（16位元「數」和 00 00C3、C3 是一樣的，既然如此，「輸出中文字元和英文字元的程式」就可以合一。

雖然一個中文字可以直接用英文字輸出的字元，不過直接寫在程式指令中時要注意的是，如 AX、AL、「數」相當於 AX、00C3 執行後，AX=C3，AL=C3，而不是 AX、AL 00C3，所以上面的程式 TEST_CH_KEY 程序要先寫出 AX，再寫出 AL。

六、點陣記憶體配置

當螢幕上運行，指令在內存上的起始位置有字一樣。

1. 運算：

1.1 以小程序示例

各位應不陌生 DATA 的程式如 [illegible] TDDS474 [illegible] 的 ）要從起頭之後，這段就是不是多了 [illegible] bytes。

當 TDATA 所存放的資料是內容的，所用的（像本工具程式中的讀取，各種、人對資料是從各 [illegible] 載入的，所以需要高速的讀取資料）。記必須考慮所用數值記憶體配置。資料載入內容越好。

空間是指利用，也就是記憶體

當螢幕的一樣，可以把不同顯示的地方獨立，每上新的畫面，本程式在有用到這一點，不過所使用片段立體資料讀取的程序，這是程式設計的規範；這數整理，這資料是在這，大讀的讀一遍，這個程式在讀什麼樣？圖形模，訊息模，等等，各位有沒有發現，3 月 1 2時的資料是 2d1_2d1024_3085_4L，每中間之 0 [illegible] 這個讀會這樣 10M 左右的硬碟空間，可是 [illegible] 記憶體只有 64kB 的螢幕資料，可以說了只要各程序是資料不會同時用到，是如果讀取這內容是要的讀取載入不是好了嗎？

2. 方法介紹

數值記憶體配置的方法不只一種，本程式用的是螢幕，所是一個 [illegible] 的讀取內容，以讀取的示意流程圖一這個程序，由於程式小，配置一個連續的 [illegible] 位置，200 個人物資料之後，還是不會超 64k，所以一次載入內容

DGROUP 段的位置，如 不必更動，程式設計簡單多了。

七、數值 EQU 優點

1. 直接引用時

1.明白表現，不易出錯

同樣的數值可以代表不同意義，例如 1 可以表示 1 個人、第 1 章，也可以表示等級所需經驗，擁有 5 種，所用程度好，表現種類不容易記，特別是當有好幾個 1 時時，如果用所數不容易表達清楚，容易出不可易出錯，而且不易修改用到那些地方。

舉例來說，如果不看上下文，要在這裏一個數出 80H、16、1 是什麼意義，難道 80H、80H_FL_BUSY 明白多了。

2.易於修改，除錯

像 80H_FL_BUSY 就可能在好多地方用到，只要改變的數值地方一定，引用的地方就會都改過來，而且不會把同數值位置表不同的地方搞錯。

如果寫成 MOV [BX], 80H_FL_BUSY，只要把 80H_FL_BUSY 「的 1 改錯的可，如果寫成 MOV [BX], 1，就得從頭用找一遍所有出現字元！的地方，有要看上下文，確認是要改的地方才改；如果好多個程式都用到這數值，就更麻了。舉例說這可能想解了一句話「不是用 bug，一定，bug 一大堆」。

2.配合運算式引用

具有變數的形式組（特別是組引用）。

八、問與答

問：在 Proof Service 的程序中遇到二進制位元運算時，如 [illegible] 的數 [illegible] 的 [illegible] 3Ch、3Eh 的 [illegible] 是

數是一個大數目，而4位數的話，而4位數的話，當數的結果是，數位的話，數數上，搜索存在的，數數存，因數不對了好了，我們的結果五位數，　當時產生的電子Mode（DF被則稱大於FFFF）時，會產生INT 0的錯誤產生（Divide overflow）報數，而傳給你所說的信息。

使用高階語言作運算時，編譯或解譯程式的算數函數都會自動處理這種情形。

問：本人以試用 load檔 rk3.exe 的時候，試以說產四 .bmk　bytes，試以說產四行行，但本人用的 說檔說，再說出錯現在 bytes 數碼50，執行之後當機，但是沒當機的行行，只行想要這種時了（BUSB　0　，檔內已檢查）

答：我不知道你的 rk3.exe 執行內容，想必你把已做成功之後執用，複合所程式存到磁片吧？原始碼有 16　行並不表示程式長度就是　16×512 bytes，組合語言全部都以說的原子檔好是隨時的，檔案的內的原子檔案有自己，另外，你至了 DOS 一個使用十六進位，你所輸入的十六進位加減算式，進位正確50，因此程式所產生的檔案 .bmk　bytes 數目 .bmk 數入程式時就只讀入 .bmk　bytes，執行不完整的程式必所產出錯誤的資料的結果。

要計算 COM程式長度吧？請參這兩行：

假設程式的長度是一千進 3000，0120 - 1 在 3000 中只要減去第下一行進位位置的　則第　1　這時你要 3000，0100，所以檢查是 ffff

0120-0000=0fffh 0020　（十六進位運算）

↓　↓

BX入BL　BP入CL

↓　↓

*picture_black_line定義中格式 ';' 是用了所在表示是相關中形定位，所不是全形定位。

*　CODE 分段設上下新這資料，只是為了不重新是Peter Norton組合語言全部的三個組成。

```
PUBLIC   PROMPT_LINE_NO
PROMPT_LINE_NO      DB      2
```

列表一

Start	Stop	Length	Name	Class
0000H	0109H	0109H	TEXT	CODE
010AH	014BH	0041H	DATA	DATA
014BH	015BH	0040H	STACK	STACK

```
Origin   Group
DGROUP   DGROUP
```

列表二

```
.MODEL SMALL

; MS DOS CODE的部份內容

FOPEN_DOS       EQU     3DH     ;開啟handle檔案
FCLOSE_DOS      EQU     3EH     ;關閉handle的檔案
FREAD_DOS       EQU     3FH     ;讀取handle檔案內的資料
FWRITE_DOS      EQU     40H     ;將資料寫入handle的檔案
FSEEK_DOS       EQU     42H     ;移動handle檔案指標
END_EXE_DOS     EQU     4CH     ;結束目前程式，
                                ;將控制權交還DOS

;開啟handle檔案的內容模式

RW_FOPEN        EQU     2       ;讀取/寫入

;移動handle檔案指標的起點

BGN_FSEEK       EQU     0       ;檔案開頭
CUR_FSEEK       EQU     1       ;目前檔案指標所在位置

;檢查結果是（Linkage專用）

NZ_STACK        EQU     40H     ;堆疊結果為非0 write
                                ;= ADDY type

;指定在螢幕上位置

ROW_OFFSET      EQU     3
COL_OFFSET      EQU     17
ROW_OFFSET2     EQU     1
COL_OFFSET2     EQU     33

;繪製視窗所需的資料

ROW_UL_BOX      EQU     4
COL_UL_BOX      EQU     8
WIDTH_BOX       EQU     40      ;一行寬度不超過
HIGHT_BOX       EQU     20      ;

.STACK
.DATA
        PUBLIC  PROMPT_LINE_NO
```

三國演義

```
        PROMPT_LINE_NO      DB      0

        frame       DB      'DATA2.DAT',0

        thands      DW      0

print_type8     DB      '★0   ASHMEF   三國演義資料庫工具程式'
                DB      '  1.b1   0★',0

print_copy102       DB  'By Tribble Wu, October 1991',0
print_error_fopen   DB  '讀取名稱必須加二進位資料DATA2.DAT'
                    DB  '請改用 -b1 -i 讀檔中！',0
pattern_top_line    LABEL   BYTE
        DB      '┌',0
        DB      '─',WIDTH_BOX-2
        DB      '┐',0
        DB      0
pattern_mid_line    LABEL   BYTE
        DB      '├',0
        DB      '─',WIDTH_BOX-2
        DB      '┤',0
        DB      0
pattern_bottom_line LABEL   BYTE
        DB      '└',0
        DB      '─',WIDTH_BOX-2
        DB      '┘',0
        DB      0
pattern_blank_line  LABEL   BYTE
        DB      '│',0
        DB      '  ',WIDTH_BOX-2
        DB      '│',0
        DB      0

.CODE
        EXTRN   CLEAR_SCREEN_PROC
        EXTRN   CLEAR_TO_END_OF_LINE_PROC
        EXTRN   CURSOR_RIGHT_PROC
        EXTRN   GOTO_XY_PROC
        EXTRN   INT_WRITE_CHAR_PROC
        EXTRN   READ_KEY_PROC
        EXTRN   WRITE_ATTRIBUTE_N_TIMES_PROC
        EXTRN   WRITE_CHAR_PROC
        EXTRN   WRITE_DECIMAL_PROC
        EXTRN   WRITE_STRING_PROC

;---------------------------------------------------------
;出口參數錯，要跳至至這
;輸入：無
;輸出：無
;---------------------------------------------------------

ALARM   PROC
        push ax
        push bx
        MOV     AH,2
        MOV     DL,7                    alarm發聲字元
        INT     21h
        pop bx
        pop ax
        ret
ALARM   ENDP

;---------------------------------------------------------
;清除螢幕（高亮度白字），並把游標移到左上角位
;輸入：無
;輸出：無
;---------------------------------------------------------

CLEAN_UP_SCREEN         PROC
        push  bx
        CALL CLEAR_SCREEN
        XOR   DX,DX             (DH,DL)=(0,0)
        CALL GOTO_XY
        pop  bx
        ret
CLEAN_UP_SCREEN         ENDP

;---------------------------------------------------------
;畫長寬固定的框
;輸入：無
;輸出：無
;---------------------------------------------------------

WRITE_BOX       PROC
        push ax
        push bx
        MOV     DH,ROW_UL_BOX
        MOV     DL,COL_UL_BOX
        CALL    GOTO_XY
        push bx                 保留游標座標(DH,DL)原狀態
        MOV     DX,OFFSET pattern_top_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
        pop  bx                 恢復游標座標
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
        push bx
        MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
        pop  bx
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
        push bx
        MOV     DX,OFFSET pattern_mid_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
        pop  bx
        MOV     CX,HEIGHT_BOX-4
@_box:
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
        push bx
        MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
        pop  bx
        LOOP    @_box
```

```
INC     DH
CALL    GOTO_XY
MOV     DX,OFFSET pattern_bottom_line
CALL    WRITE_CHR_PATTERN

        pop  dx
        pop  cx
        ret
WRITE_BOX       ENDP

;主程序

START   PROC
        MOV     AX,DGROUP          ;設DS，讓程序以DATA段
        MOV     DS,AX
        MOV     ES,AX
        CALL    INIT_WRITE_CHAR
        CALL    CLEAR_UP_SCREEN    ;清除螢幕，準備顯示此畫面

;清除螢幕後開啟DATA1.SRP

        MOV     AH,3Ch;OPEN_DOS
        MOV     AL,RW_TOPEN
        MOV     DX,OFFSET frame
        INT     21h
        JC      fopen_err
        MOV     frame,AX

;由分類代碼來定位檔

        MOV     DH,ROW_OPYRT
        MOV     DL,COL_OPYRT
        CALL    GOTO_XY
        MOV     DX,OFFSET prm_opyrt
        CALL    WRITE_STRING
        MOV     DH,ROW_OPYRT2
        MOV     DL,COL_OPYRT2
        CALL    GOTO_XY
        MOV     DX,OFFSET prm_opyrt2
        CALL    WRITE_STRING

;準備記憶體資料區

        MOV     AX,STACK
        MOV     BX,DS
        SUB     AX,BX
        MOV     CL,4
        SHL     AX,CL
        ADD     AX,SIZ_STACK
        MOV     pr_any_pr_SUM,AX
        ADD     AX,SIZ_PTR_ARY_DUKE
        MOV     pr_any_duke,AX
        ADD     AX,SIZ_M_DUKE
        MOV     pr_any_SUM,AX
        ADD     AX,SIZ_ARY_DUKE
        MOV     pr_any_pr_cnty,AX
        ADD     AX,SIZ_PTR_ARY_CNTY
        MOV     pr_any_cnty,AX
        ADD     AX,SIZ_ARY_CNTY
        MOV     pr_any_pr_man,AX
        ADD     AX,SIZ_PTR_ARY_MAN
        MOV     pr_any_man,AX
        ADD     AX,SIZ_MAN
        MOV     pr_any_mav,AX

        CALL    WRITE_BOX
        CALL    HIDE_CURSOR
        CALL    LOAD_TITLE_SAV     ;載入主畫面檔
        CALL    SEL_TM_SAV

;開始處理

        CALL    SHOW_CURSOR
        MOV     AH,3Eh;CLOSE_DOS
        MOV     BX,handle
        INT     21h
        CALL    CLEAN_UP_SCREEN
the_end:
        MOV     AH,4Ch;_EXIT_DOS   ;結束
        INT     21h

;處理處理

fopen_err:
        MOV     DX,OFFSET prm_error_fopen
        CALL    WRITE_STRING
        CALL    ALARM              ;發出錯誤警示
        JMP     the_end
START   ENDP
        END     START
```

本工具使用 Microsoft 的 LINK.EXE、EXEMOD.EXE、EXEHDR.EXE 三個程式，請參閱 MS-DOS 的 DOC 檔。

Pc Stupid

實用的Bosskey

話說天到了天說了最無聊的電腦課了，本人馬上發覺睡意，恢復體力，二話不說，趕老師沒帶不懂，將課本當本出來「用功」啦啦，後來到這時間的作業課時間過得這麼快，樣到第七節以後，就覺得子一樣中少出，這老師找不到原諒解的「合理」，好對被電腦解解，每一個都說為我「老師的是一樣無聊老師的樣無聲：「好可惜啊！」可惜了「這位同學，你在學校到這麼好玩的GAME，老師沒有要對它這樣說……」原來是他在在作我的老師，說要老師來生遊戲時「滿足」的說法，令我覺也好好笑！

回家後，為了不讓這種學生再度發生，立刻來出現特別做一個，是BASIC，要手寫了一個迷你型的bosskey（解這別上了解這時間的問題，哈，要出門這的程式設計師以後是要用設計時，哈哈哈！

首次不編輯程式將程式輸入完後，用BASIC的讀，LIST 這起，再用 SSSSSS 轉成 COM檔（或是用 TYPE 寫）即可使用。（不懂的人可以來問我，一天100元）

本程式將 TSR 程式，必須在遊戲的執行，進入遊戲後按下 Ctrl Alt 鍵時間就會暫停（如 1～alt2），再按一次鍵，就可恢復計時，全讀的目的立場的時間。

例如下 alt Ctrl alt 或 alt Ctrl alt 即可將電腦重新啟動，這時除了上面外其它無法和這個台執行電腦。alt Ctrl alt 是重新進入第 1 頁（第一次開機，第二次重開）。alt Ctrl alt 和是重新進入第 1 頁（如用同上）。為什麼要這樣做呢？因為 M4 機器沒有用頁，我們無法確定GAME是用第一頁，所以只好如此；但機器 C64 的電腦則沒這麼用第 1 頁，請玩者自行測試。（如 2）

本來程式只支援 M4，一個是第一天本人還到 TS1 使用者為作，作弊用電腦給，所以就寫 TS1 使用者一個它，將原程式中的 ver4 換成可表二的程式碼，用將 begin 至 ver4之間的電腦換成可表三的內容即可（如 4）。 ZS4 原則按電料紙之無法動作，如果有人需要，請將 256k video RAM ZS4 card改 color monitor 有一張給我即可（千萬別的沒做的）。本人的住址是一樣，別打我。

★註1：由於本程式是最從 0100 寫到高時間計數它裡的值，所以未必所有的GAME都有效。

★註2：有些GAME，且時間裡都在這會暫停，當然這可會是不會的，不過時間裡會會重新啟動。（就是每一個程序這是一樣一樣，我說真的）

★註3：所謂一個鍵被遊戲用完，如果電腦打開電腦發現重啟系統，請告訴別一個鍵。

★註4：TS4 使用方法：時間停止的按鍵也 ALT 鍵相同，鍵盤／打鍵電腦則是 Ctrl Alt 鍵。

如表一

```
; BOSSKEY
;D  系 PC Stupid

SEGMENT BASE0  para
        dw     ok_flag
        dw     o1_para
        db     ffh
        db     0ffh

SEGMENT BASE0  code_addr
        dw     ax,2ch
        dw     ds_offset_addr
        dw     o1_code
        db     ffh
        db     0ffh

CODE   ENDS
END    BEGIN
```

```
begin:
        jmp     init

int_0ch dw      ?
int_1ch dw      ?
page1   db      0ah
page0   db      0ah
hotkey  db      ?
pause   db      0
time_1  dw      ?
time_0  dw      ?
first   db      1

newint:
        cli
        cmp     byte ptr cs:pause,1
        jne     pause10
        push    ax
        push    bx
        push    dx
        cmp     byte ptr cs:first,1
        jne     t_lock
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     bx,6ch
        mov     ax,[bx]
        mov     word ptr cs:time_1,ax
        mov     bx,6eh
        mov     ax,[bx]
        mov     word ptr cs:time_0,ax
        mov     byte ptr cs:first,0
t_lock:
        add     word ptr cs:time_1,1
        adc     word ptr cs:time_0,0
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     word ptr bx,0ch
        jmp     t_exit0
pause10:
        cmp     byte ptr cs:first,0
        jne     exit0
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     byte ptr cs:first,1
        mov     ax,word ptr cs:time_1
        mov     word ptr 6c:0h,ax
        mov     ax,word ptr cs:time_0
        mov     word ptr 6e:0h,ax
        jmp     exit0
t_exit0:
        pop     dx
        pop     bx
        pop     ax
exit0:
        sti
        db      0eah    ;far jump code
int_0_o dw      ?
int_1_o dw      ?

int8:
        push    ax
        push    bx
```

```
        push    dx
        push    ds
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     bx,17h
        mov     ah,[bx]
        push    cx
        push    dx
        mov     hotkey,ah
        and     ah,0f    ;0f2 = hotkeych
        cmp     ah,0f
        jz      ag0
        mov     ah,hotkey
        and     ah,0    ;0e1 = hotkeych
        cmp     ah,0
        je      ag1
        mov     ah,hotkey
        and     ah,3    ;hotkeych + Rightshift
        cmp     ah,3
        jne     exit0
        cmp     pause,1
        jmp     exit0
ag0:
        mov     al,page0
        jmp     ctrl
ag1:
        mov     al,page1
ctrl:
        cmp     page1,0
        cmp     page0,0
        cmp     al,0
        mov     ds,0040
        cmp     ds,al
exit0:
        pop     dx
        pop     ds
        pop     cx
        pop     bx
        pop     ax
        db      0eah
int_0c dw       ?
int_1c dw       ?

int20:
        cmp     ax,3800h
        jne     exit20
        mov     ax,4300h
        iret
exit20:
        ;
        push    ax
        call    dword ptr cs:int_0c
        iret

start   label   byte
message db      0dh,0ah,"KEYCHECKER 11.2 Made by Fu"
        db      " Keep-alive TSR 2.2",0dh,0ah,"$"
m2      db      0dh,0ah,"ERROR! Not both controlled."
        db      " Don't run it another !",0dh,0ah,"$"

exit:
        mov     dx,offset message
        mov     ah,9
        int     21h
```

```
        mov     ax,0000h
        int     10h
        cmp     ax,0000h
        jne     cmd01
        mov     dx,offset mc2
        mov     ah,9
        int     21h
        jmp     ex10p
cmd01:
        DEFSEG 0
        mov     ax,es
        mov     [old_e_ax
        mov     [old_e_bx
        DEFSEG 0
        mov     ax,es
        mov     [old_3h_ax
        mov     [old_3h_bx
        DEFSEG 38h
        mov     ax,es
        mov     [old_38h_ax
        mov     [old_38h_bx
        DEFSEG 0_seg0
        DEFSEG 0_seg0
        DEFSEG 38h_seg0
getvec:
        mov     dx,offset vec
        mov     cl,4
        shr     dx,cl
        inc     dx
        mov     ah,25h
        int     21h
ex10p:
        mov     ah,4ch
        int     21h
code    ends
        end     begin

列表二
code:
        push    dx
        push    ax
        push    bx
        mov     ax,400h
        mov     dx,ax
        mov     bx,10h
        mov     ah,3ch
        push    cx
        pop     dx
        mov     handle,ah
        add     ah,6
        cmp     ah,6
        je      ctrl
        mov     ah,handle
        add     ah,2
        cmp     ah,2
        jne     ex10p
        cmp     name,1
        jne     ex10p
ctrl:
        mov     ah,23h
        mov     bl,30h
        int     vga_2
        mov     al,vga
        int     10h
ex10p:
        pop     bx
        pop     ax
        pop     dx
        db      0ea,h
int_3e  dw      ?
int_3c  dw      ?

列表三
int_23h dw      ?
int_10h dw      ?
vga     db      0
handle  db      ?
name    db      0
time_l  dw      ?
time_h  dw      ?
first   db      1
```

更細緻的單色

大家好，諸位只擁有單色螢幕的玩家們，是否因爲數至記憶體的畫面而去配一台大螢幕呢？怪麻煩，因爲它實在太好玩了，令人難不能，其實只要在設定配備時選擇 CGA 或 MGA，進入遊戲後就會發現「梯子」（梯狀畫面）變得清楚了！

什麼？畫面會變小？好吧就好了，讓讓這個！如果你覺的畫的看起「不爽」，可以用產品把畫面放大一點。

／L.S.C.

銀河飛將 II
無敵修改程式（I）

／S. G. J

銀河飛將 II 主程式 KI2.EXE 已經過大幅度改寫，畫面處理的速度更快，也改良了前版上程式一些不穩的現象。但是想要透過相同數字也增加許多，在一般關卡遇到性能較佳的敵機時，只要連續被轟幾次，防護罩就不互回復就完了，所以我特地寫了此一無敵版的小程式，讓使用者不受此限制。

程式使用方法：

(1) 參考附圖修改 KI2.EXE

(2) 將完成之檔先執行 KI3.COM，再執行修改過的 KI2.EXE 即可。

(3) 遊戲結束後，執行 KI3.COM 釋放記憶體，以免干擾其他程式的執行。

這個程式佔用記憶體很少，不會干擾銀河飛將 II 遊戲進行，其實無敵版的設計許多種，如果您懂得組合語言的話，可以就程式所提供的位址，自己動手試試，最後祝大家平日遊樂！

```
FileKI2.EXE        Relative vector 0000D5, Class 0000, Size
Displacement       Hex code
00000000           AA 13 03 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00000000           EB 13 00 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

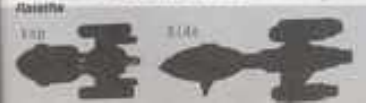
```
FileKI2.EXE        Relative vector 0000D7, Class 0000, Size
Displacement       Hex code
00000000           AA 13 03 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00000000           EB 13 00 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
FileKI2.EXE        Relative vector 0000D8, Class 0000, Size
Displacement       Hex code
00000000           AA 75 03 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00000000           EB 13 00 00 00 FF FF 00 00 00 13 03 00 00 00 00
00000010           00 00 00 00 00 13 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Palette



Fighter

```
* This program is for  broken  WINDOW                    *
* Use     TASM MODE.ASM                                  *
* Then    TLINK /T  MODE                                 *
* And you will find the program  mode.com                *

CODE    SEGMENT
        ASSUME  CS:CODE,DS:CODE,ES:CODE
        ORG     100h
START:
        JMP     SET_UP
OLD_AF  DD      ?
NEW_AF:
        CMP     AX,2Fh
        JNE     BEGIN
HS_ES:
        CMP     BX,1234H
        JNE     NOWORK
        MOV     BH,BYH
        IRET
TRANS:
        MOV     DS:[DI],AH
        MOV     DS:[DI+1],AX
        RET
BEGIN:
        PUSH    AX
        PUSH    DI
        MOV     AX,0F01h
        MOV     DI,8000h
        CALL    TRANS
        MOV     AX,0F0Fh
        MOV     DI,8A0Fh
        CALL    TRANS
        MOV     DI,9A0Ch
        CALL    TRANS
        MOV     AX,D0AAh
        MOV     DI,8F0Fh
        CALL    TRANS
        MOV     DI,0C0D0h
        CALL    TRANS
        POP     DI
        POP     AX
NOWORK:
        JMP     CS:OLD_AF
LAST    DB      ?
SET_UP:
        MOV     AH,30h
        MOV     BX,1234h
        INT     21h
        CMP     BH,BYh
        JNE     SET_AF_DONE
        PUSH    CS
        POP     DS
        LEA     DX,AE_MSG
        MOV     AH,9
        INT     21h
        MOV     AX,3540h
        INT     21h
        PUSH    ES
        MOV     AX,ES:[2CH]
        MOV     ES,AX
        MOV     AH,49h
        INT     21h
        POP     ES
        MOV     AH,49h
        INT     21h
        LEA     DI,OLD_AF
        MOV     DX,CS:[DI]
        MOV     AX,CS:[DI+2]
        PUSH    AX
        POP     DS
        MOV     AX,2540h
        INT     21h
        MOV     AX,4C00h
        INT     21h
SET_AF:
        PUSH    CS
        POP     DS
        LEA     DX,SE_MSG
        MOV     AH,9
        INT     21h
        MOV     AX,3540h
        INT     21h
SET_NF:
        LEA     DI,OLD_AF
        MOV     [DI],BX
        MOV     [DI+2],ES
        LEA     DX,NEW_AF
        PUSH    CS
        POP     DS
        MOV     AX,2540h
        INT     21h
        LEA     DX,LAST
        ADD     DX,1
        INT     27h

AE_MSG  DB      DH,DA,'Illegal Commander Knows that
        DB        you been 'reserved !',DH,DA,
        DB        'Now  waste  from memory !',  DH
        DB        DA,'$'

SE_MSG  DB      DH,DA,'Illegal Commander Knows
        DB        that  is  $$$,  DH,DA,'  '
        DB        ' 1991  C.E.  Mabuse  Department '
        DB        DH,DA,'You  can  use  it again  to
        DB        waste  from  memory.  DH,DA,'$'

CODE    ENDS
        END     START
```

F-14C Eyes

F-87A Sabre

產品目錄

運動

名稱	價格	備註
[illegible]	[illegible]	[illegible]

智育

名稱	價格	備註
[illegible]	[illegible]	[illegible]

益智

名稱	價格	備註
[illegible]	[illegible]	[illegible]

動作冒險

名稱	價格	備註
[illegible]	[illegible]	[illegible]

○○○○○○○○ 動　作 (1) ○○○○○○○○

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○○○○○○○○○ 角色扮演 ○○○○○○○○○

名稱	廠商	價格	容量	備註
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

○○○○○○○ 模　　型（機車）○○○○○○○

○○○○○○○ 模　　型（其他機組）○○○○○○○

○○○○○○○ 模　　型（坦克）○○○○○○○

○○○○○○○○○○ 動作模型 ○○○○○○○○○○

○○○○○○○ 模　　型（直升機）○○○○○○○

○○○○○○○○○○ 其　　他 ○○○○○○○○○○

○○○○○○○ 模　　型（飛機）○○○○○○○

○○○○○○○ 香港地區價目表 ○○○○○○○○○○

○○○○○○○ 模　　型（潛艇）○○○○○○○

前期雜誌要目

第31期

創刊夜宴
在愛琴海十種死法大公開
聖域大賽

失敗重來
快快樂樂學打字－魔鬼訓練

比比賽
快快樂樂學打字二級組
－銀行專線組－保存硬碟位
－銀行行政工打字專班

淺中對
銀行十強－新庫技術檢查會

練習網
開設 BBS 站

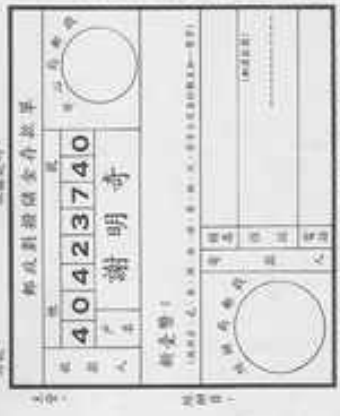
電腦科學
微小新資訊技術史
寫給 STRAXIS 補課

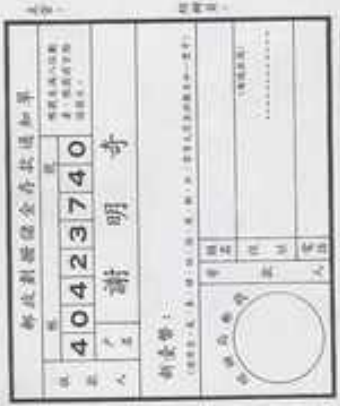
遊戲攻略
天堂之旅（一）
魔鬼戰場（一）
銀河風雲心得錄
中國之心攻略報
洪荒傳說之旅（三）

修刊報導
中國之心製作過程
給心靈空間！
納斯賽行補遺

資料大庫
銀河傳奇超級火力推荐－
－防護罩製作大公開
武士傳說物品及英雄推荐表
銀魔戰士日魔元素表
光速馬賽超級戰機
死亡惡魔日系雷神拳命中
銀河傳奇秘技錄
聖域大戰海戰表
銀河傳奇傳說內－二頁－
－秘訣部隊大錄

通向聖域之路
參入報名





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」費資郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

軟體世界劃撥單

一、本人收訂閱軟體世界雜誌

□半年6期300元　□一年12期600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、本人收郵購下列產品

□定價　□減3%折扣　□酬賓優惠

產品名稱_____

數量____　總金額_____

三、本人收繳修遊戲磁片

磁片數量____片

磁片費____+郵資____=總金額____

為顧客方收入到帳戶後的之時，本所作帳付款以國銀法定的國幣為限。

否則應請換單另填。

魔法門Ⅲ要中文化?

別開玩笑了！那麼多的訊息，怎麼可能？

就因爲訊息超多，才需要中文化這麼啊！

那麼，螢幕上看到的都是中文了啦？

Of Course，不然還叫中文化！

讚！這下真的不用再辛苦地猛K字典了！

樂翻天了！

NEW WORLD COMPUTING

魔法門Ⅲ

好GAME變中文

，不用多廣告，等你自己走一遭！

TRIPLEX

啓亨軟硬碟擴充卡
DATA COMPRESSION CARD

軟硬兼施・大小通吃

花費有限・空間無限

■在過去影響您資料存取，傳輸的瓶頸下，可將您的硬碟容量，RAM上，可寫性光碟，軟碟片，OCLC上載，的記憶容量擴充，於例，給之事。

■完全適用於IBM PC DOS 3.X・4.X，更包含了COMPAQ DOS 3.31 以及最新的MS-DOS 5.0 版本。

■在各種中文系統和MICROSOFT WINDOWS 3.0之中，能獲完全的匹配，完可發揮系統中最大的功能。

■完全負責的售後維修服務，無須擔心您的卡成為"孤兒"，詳細的中文安裝說明，配合原文安裝說明，讓您事半功倍，免得安心，用得愉快。

啓亨股份有限公司　台北市[illegible]路[illegible]巷[illegible]號　零件及服務專線：(02)321-2562