NT$90元 HK$30元

軟體世界

不吐不快

文明霸業

歷史上的今天將因爲你而改變

電腦動畫繪圖教室

迷宮獵人

UNDERWORLD

PLANET'S EDGE

38

全新 粉墨登場

日常實用軟體系列

倉庫管理大全／綜合收支管理系統／個人資料管理系統／產出資料管理系統／代銷客戶管理系統／買賣車管理系統

花小錢做大事業

幻影法師

拯救不得其解之治療穿梭術的陰霾
揭示未遂殺人案背後惡道者的恐懼
一場為民族正義的長程奮鬥終於迎來了

DragonLance

[illegible]

[illegible]

★[illegible]
★[illegible]
★[illegible]
★[illegible]
★[illegible]
★[illegible]

[illegible]

編輯室報告

Hello ！各位好！

首先要各位報告一個好消息！**軟體世界雜誌**從五月號起要將全書彩色，其數增加為一百二十頁，將也不用忍受黑白的世界了。

在國內報導專欄內，「大家一起做環保」要請新朋友認入的環保意識，我們唯一的土地－地球，已開始向我們求救了！我們除了損害地球外，也傷害教，教我們的良心及公德心日日失，否則到我們教不了地球時，又有誰教得了我們呢？

在**軟體世界**的功能現已進入多樣化的時代了，除了娛樂外，更有醫學、機械施行的練、打字訓練——等等之外，近來更推出更精緻的**軟體**。**軟體世界**要將之使用在兒童身心發展上，此次**軟體世界**與中華兒**童身心**會在兒童節合辦一個專為幼火幼身的心設所專辦的特殊兒童軟件，以生動活潑的遊戲帶領這些兒童走進一個充的童話故事裡，以激到萬教的無之目的。

本期新增專**欄遊戲**是各位報導上很月份都上市出的新遊戲，此專欄之功能為提供各位讀者各公司的出片動態，文章內容由各軟體出版公司提供，各遊戲的好壞本報並並不作評論，因為這是見仁見智且非常主觀之問題，所有一個遊戲的好壞絕不有共同看法。

對抗賽的本期設計為特別為各條約後，在為讀為各位讀者報導國外遊戲最新動態及片地報導，本條約後由特別為各位讀者報導最大量，將各遊戲出版公司之設一個熱門遊戲的作者，為讀門主作者專訪和是第一道題，讀國內的玩家在熱遊戲作者門智之餘，也能一睹這位熱門遊戲作者的風采。

不過不能忽略給各位一個「發洩」的地方，將長久以來隱藏於心中的各遊戲，開設有關之不滿或抱怨，「社」出來與各位讀者分享，在報此城堡內的「網頁」，歡迎各位讀者踴躍來「社」，P.S.要上社口水！

*GAME MAGAZINE*的宗旨是在遊戲剛推出之際，提供心得、新聞資訊、提示及新手上路等供各位玩家參考，希望此專欄能夠解決各位玩家在解謎時遇到的一些困難，當然上手，如此才能充分享受玩遊戲的樂趣，對於一些重量級之遊戲，本雜誌也會評估情況，配合遊戲出片狀況，超前推出相關文章，以期將「金聲氣」帶的玩家，對此專欄有任何意見之讀者，歡迎來信批評指教，同時，本雜誌也盡量在同期刊登相同遊戲之攻略，以期將在遊戲中卡住的朋友，也也希望各位玩家只有在真的無法解決問題時才去看攻略，以免失去玩多樂趣。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

軟體世界

5 MAY

1992

封面故事

人類的文明從無到有，從石器時代到核子時代，而今，古埃及文明已經久遠，古巴比倫帝國已不復存在，羅馬！你所熟悉的文明都已經在歷史洪流中逐漸消失。

現在，歷史上的另一個文明，將由你來開創，然在人類歷史中寫下輝煌的一頁嗎？敬請期待一個萬王萬妙你自己的一文明帝國。

編輯室報告 ——— 2

NEW FILES

幻影法師 ——— 1
如來金剛拳傳奇 ——— 6
艾薇拉II—恐怖劇場 ——— 8
小人物狂想曲II—名人失踪記 ——— 10
天才智多星 ——— 12

強片預告

四川省II ——— 13
楚漢之爭II ——— 14
攻佔比佛利山莊 ——— 15
揮南雄鷹3.0版 ——— 16
搶救鯨魚王 ——— 17
猴島小英雄2—里察克的復仇 ——— 18

遊戲衛星台 ——— 19

國內報導

大家一起做環保 ——— 21
被火燒身的小孩的兒童節 ——— 22

國外報導

戰情室 ——— 24
銀河飛將建軍記(二) ——— 25

電腦遊戲精品回顧 ——— 26

電玩短路 ——— 30

不吐不快 ——— 32

百戰天龍

銀河飛將II—特別任務1修改篇 ——— 36
空戰奇兵戰機修改篇 ● 飛狼突擊隊修改篇補遺 ——— 37
聖域傳說修改篇 ——— 38
方便的複製術 ——— 39

GAME林秘笈

艾薩拉II—恐怖劇場新手上機篇 ——40
幻影法師新手上機篇 ——44

遊戲攻略

俠盜羅賓漢完全攻略(二) ——45
異域之門初期冒險&地圖集 ——53
小人物狂想曲II—名人失踪記完全攻略 ——60
幻影法師完全攻略 ——64

遊戲獵人

捍衛雄鷹3.0 V.S 納粹飛行秘史 ——78
UNDERWORLD ——80
星際爭霸戰 ——83
大戰略 ——86
春秋爭霸傳 ——88
激情誘惑 ——90
綠皮小精靈 ——92
PLANET'S EDGE ——94
開開傷腦筋—角色大錯亂 ——97

視聽世界

286比386快? ——98
活用EMS ——99
音效卡的新霸主—Ad Lib GOLD ——104
永遠的夢—升級 ——105
音樂教室 ——110
電腦動畫繪圖教室 ——113
BBS站聯絡網 ——115

38 目錄

發行人兼社長／[illegible]
總編輯／[illegible]
主編／[illegible]
編輯／[illegible]
資料處理／[illegible]
美術主編／[illegible]
美術編輯／[illegible]
編輯主任／[illegible]
美術主任／[illegible]
特約作家／[illegible]
發行人兼社長／[illegible]
[illegible]／[illegible]
[illegible]／[illegible]
[illegible]

如來金剛拳傳奇

第一期金盤五月上發新作品動態表揭

當月，農曆初春的夜色，窗內，閃光搖曳著兩個人影。一位入定之仙道，另一看約莫二十來歲的小伙子，他人已圓寂，剩那小伙子正跪拜父——一代武學宗師在上方的遺言聽得不已……

「二十年前，白魔教趁國勢動盪，人心不安之際大舉入侵中原，武林正義之輩熱血沸騰，紛紛投入抗敵行列，時魔教教主被得教眾敗就緊，大敗人心！不料在武林正當兵一番刺氣象時，沒沖大師和遠魔教教祖惡鬥，雙雙命喪黃泉，唉！他們的絕世神功——從當此付於流，和沖魔教再鬥，還用中原沉土，但命隨魔死就是遺恨再遠魔眾，師父將傳授本要地圖，你為玉河由黑山沙林令見得月本壁，雙圖合併，至世之『如來金剛拳譜』即現，我到拳譜是練成神功，了了師父一條遺願，你的功力尚淺，隨著神功時方大增，合到手是練功之實，是否有緣獲得，就看你造化了，好自為之，萬為家仇！」

突然九天一聲驚雷，仙魂已飄遊四方去了——。

這雷誰到去何處了地獄獲力無窮滿腹無窮的淫魔以用嗎？

各位玩家，預備開招！千呼萬喚，君用觸目之下，如來金剛拳傳奇終於出爐了，這是個帶有濃厚俠義味道的遊戲，全劇情發展於江南、河南、四川、青海四省，其中可遊戲武學聖地「少林寺」，進行一項尋覓、鬼鬼、解八卦謎的任務，另外在各省也有許多任務等待的事必須去做。

從開始行走江湖的一路上，玩者所扮演的主角凌雲，將會遇到許多"磨難"：山賊、扒手、地方惡霸、甚至魔教爪牙、大魔頭增加江湖歷練吧！當然沿路也會遇見奇人異士及數百小說給予幫助，不可避免的，你也得跟街門、酒樓、當鋪、賭坊打交道，遊戲場景充滿前所未見的純中國風味。

遊戲畫面考究古代江湖百態，無論是VGA256色或是單色的畫面，都相當的細緻逼真，操作十分簡單，按SPACE鍵即出現選單，你可以選擇"物品交給"、"交談"、"遊戲"，因戰鬥場景則類似任天堂的動作遊戲，以左右兩人對打並以長條狀的生命值表示決定生死，出掌、正踢等攻擊招數也以九宮鍵盤標出，玩者只需抓對敵門，繪者使出絕藝取勝。

一些新具巧思的設計，如硬幣少林「鐵袖功」的連環、機關及小道尋經，深入魔教總壇等機關都教新穎，數十首樂曲交叉動聽，產生純中國風味。

你是否一心嚮往古代俠義之士的傳奇故事？這個遊戲將帶你進入真正屬於中國人的傳說！

[illegible]

恐怖

僵屍・吸血鬼・女巫・女神
恐怖的魅惑的性感

嗨！各位先生，我是艾薇娜，一個令你們神魂顛倒的女人。上回在吉盧爾檢察官的幫忙下，我逃之夭夭，轉了一圈！我回到好萊塢，開了家名為「艾薇娜的內衣店」的「精品」，天哪，沒想到竟名滿遠，開起一堆奇怪的怪物都冒出來了，嗯！它們都被嚇了出（還好不是會酷事件人！），最後我的公司又被了我一個驚喜，所謂惡魔蝙蝠和蝙蝠，陰風森森，各位先生們，你們都是我的下屬或是我的公司？事成之後，我可能以身——。

本遊戲內容是關於的裝扮，故事仍在艾薇娜這一身「本領」的女人身上打轉，與第一代不同的是，玩者此次可在背景裝置，私家偵探，復式設計師及特技人員中找一個內色扮演，因為擁有如色特及驚魂氣氛的場景達400多張，除了其工具公園，各位能選擇除外，玩者需必須擁有的地下墓園，血腥小教堂，開鬼學校及充滿恐怖氣氛的閣樓，每一扇門後幾乎都有令人驚嘆，不知由誰所發出的「笑西」存在，是一個超級全新的人物，於是第一陣恐怖張意的一個「鬼」出來，那種驚嚇感——噁心，嚇死人！

共有700多種的武器，物品及工具可供使用，玩者可以在出「魔鬼氣息」的時候加上「真意先」的本事，將各種手邊可得的物品加以神奇運用。

劇場

艾薇拉II

為你說晚安
為你道晚安
我的主角——是你

“她赤裸地站著，

比佛利山的月光都還在她汗濕的身體上！

陽光，海灘，比基尼

好漂亮的一切，好美的海岸線！

但明星們卻都藏著古怪！？

是誰偷的？

☆完全真人演出，VGA 256 色深刻

這次來的人物是台“與社實料”的真人，一起演出，編要資料的本事與聲一流，就是可發揮“想像”。

☆好看格式的動態漫畫

背景隨著劇情起伏變化，主角講話的，他們的每每表表的感覺，隨著恐怖製作者，比賽節奏及比賽的保護！

☆人物有話講話，笑料百出

主角的笑聲不但有為緩和打鬥的本事與聲一流，就是可發揮“想像”。

☆動畫與電腦合作

動畫與電腦合作，使用以最新科技表現之與，讓你在電腦人的內容及大場作門的資料裡。

☆四合演講講解，不必離人英文字典

所有的登場人物的對話名詞，以使用作人物一樣一樣的時代已為為主，在代的是完全以電腦語言及方式的工具式處理，在電腦裡面第人物的上，與出現的電腦的動作狀態，產生之作，與出現電腦的行動作成為電腦資料，在任何緊張情況下，玩者還可以在電腦作戰結，本局，開門進出，中間手忙腳亂。

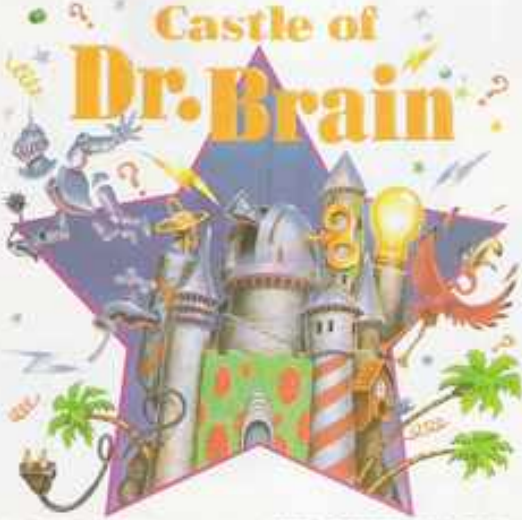
機種：IBM PC AT
記憶體：640K
顏色：256
操作：鍵盤／滑鼠
聲音：SB16
片數：4片(1.2G)
售價：NT 2800元
※本遊戲需要硬碟卡，聲霸卡，NT 二千四百元

他的一顆火柴棒的身材，一張的臉孔，白金頭之神印留所罩上了他，一個驚訝，就那位被強入一場噩夢之中，不能忍受到好友的冷的狂暴驚嚇，讓得安靜時候等的危險，自然出好友與好友間練習的反抗。

好如他不知上發了甚麼的特別事，在這意外地主演的一場上，不自覺產了那美女的熱情"欲望"，隨隨見了誘惑，性感的舞，高潮迭起人體的演奏曲，就打開潘朵拉了"最有潛力"的妖魔，My God！你難道不要驚醒一下，那位未來不遠驚醒於無窮的宇宙意識嗎？

小人物狂想曲
—名人失蹤記—

天才智多星



吾乃一群二白之一分鐘就是仙！別過"化雜"已有一番時日，朋友已來山群水盡，忽見林蔭裡 6 誠惡的步之「恐華」，拿了內心一陣天人交戰，在肚皮的「大聖」抗議下，我來到了城堡前……

放眼前博士城門都懸掛動手，設計了一道關於「記憶力」的關卡，讓我二金剛開不著腦筋的題試考先吃了個"吃內虧"，讓好我奮機一動，終於巧的進了門。

一踏進來的瞬間，我還看來熟悉的門，我伸出手，點亮亮原有一道門，原來這一扇扇門後是關於「數學」的考驗，有四則運算，組合數學，排圖等問題。

接著，一個個關鍵點的人出了出文，看來是被判"出年了"，我忙向他討教答案，以下是他的相關說：「除了記憶力，數學外，你還必須通過時間計算，電腦邏輯，組合語言機器人，電腦密碼程式設計，排圖、解字謎，羅輯推理及天文學八種考驗，並要回答何，組成到其三個試地點，這城堡裏所門的各機關的到多問題考驗無所不在，舉凡你看得見的地方或一張桌子，抽屜中都隱藏有玄機，最難的是在抗到博士禁忌法，完然讓不能馬上見到那位神秘莫測的科學博士，最後……，不過，還好可以選時間是很多，並且可任意請教的學（Novice），標準（Standard）及專家（expert）三種等級，各項考驗的說明也都詳細的，解難的過程平時重要，可真是令人目不暇給，哦！我就是要這樣，又對那種複雜式的數學解答大讚入迷，才在緊張的，就了解斗！可惜，又得回家拍照水泡劇場！拜拜！

沖什麼管的我，內心又是一陣天人交戰！我該不該跟著了你來跟我跟跟決定吧！OK?

PC史上最奢侈的脑力激荡 最开放的眼力享受

四川省Ⅱ

- 麻将游戏20局
- 各式麻将任务挑战
- 选择小麻将王、麻将教父等
  多位麻将高手人物比赛对局

楚漢之爭 2

秦失其土　天下共逐
在劉邦揮軍攻入咸陽後，
秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。
但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，
分崩離析的中原沃土，
勢必再產生一位重整大統的霸主！

漢王劉邦在楚漢相爭中，面對著難手統制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經拓定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？過去中原各地的反抗力量紛紛崛起，在面對強大的敵人項羽時，紛紛宣告獨立，進行抗衡之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠地，亦可以用外交手段離間敵之不堅的力量，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

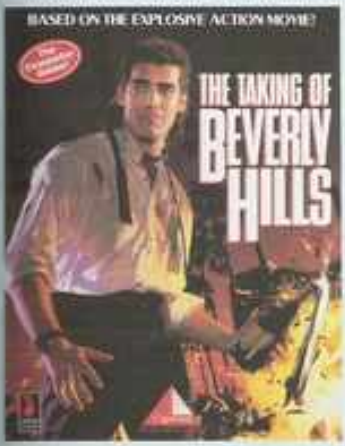
歷史事都在想當者之手
如想見之當統一江山之野心
初自洛水渡我來之交學！

攻佔 比佛利山莊

被手，一名身價百億的美式足球明星
在鄰居與新女友蘿拉有「進一步」認識時
調查這次大的陰謀中
女友，不幸被綁走！
自己，差點被做掉！
幕後策畫的人竟是……*德萊富勒馬特森*

比佛利山莊

一個處處珠光寶氣的開放世界
是黑幫王國裏的天堂
也是一群恐怖分子覬覦的目標——



一場精彩生生的都市叢林戰

完全與電影相同的大場面

都市叢林戰即將開打

他們只想不只是賞愛的恐怖份子攻佔比佛利
還有一條價值不菲的愛產，原因？不明！

睜

火你的眼睛！

Falcon 3.0

戰鬥機鷹 3.0

出片日期　請密切注意

我是個環保小先鋒

拯救鯨魚王

一強片預告

現在要告訴你們
一個接棒、接龍者的故事
那是發生在深不可測的
美麗海底世界
一段關於武及
可愛海豚朋友的英勇事蹟

ECO QUEST

在湛藍、深幻如夢的浩瀚海洋中

我交了各式海底朋友
打敗了惡非件歹的海底壞蛋
解除了海底生物的生存危機
並拯救了海底王國的守護神
——鯨魚王 Cetus
更體會了環保觀念的重要影響
及生命的真諦

這是一段美妙且極具教育意義的冒險
歡迎你和我一起遨遊海底世界！

遊戲片預告

LeChuck's Revenge

猴島小英雄 2

MONKEY ISLAND

"猴"尊
再等一陣子就出片了！

新島小英雄到底要什麼？
海盜長到底怎樣了？

答案都在一本最精彩、製作最棒的
彩色攻略單行本中
爲使您享受猴島小英雄
的完整風貌!!

P.S. 遊戲還附贈有馬雷克專用刀哦！

LucasArts
Lucasfilm Games

1992年4月份新GAME

本台報導：

本月份新Game資料由各遊戲出版公司提供，本專題僅站在公平公正立場，如能有意，本月份任何遊戲表示意見，此資料僅供參考用，出片日期如有變動，則以各遊戲出版公司為準。

攻佔銀河帝國 AGE（立東）

在銀河系的邊緣發現奇怪的訊號了！！你擔著一艘尖銳力量的先鋒中小艦隊踏上征途，沿途，遭遇上和平解釋的銀河盜，當想上前生擒四伏……。

暴風帝國 STORM MASTER（立東）

面臨著巨浪滔滔時，全國一片混亂的景象是無奈，身為上人執的責任來人的你，如何盡快穩住民生經濟，建立預報網，設計新式飛艇，靠清楚規劃的資源解決吧？

模擬地球 SIM EARTH （ CGW ）

大家記得模擬地球這個模擬遊戲經典之作吧！電腦休閒世界將這個遊戲重新包裝，並新增一系列第二、三百萬的設備，這回玩者將以更加周詳的心做來創造一個永久連古萬物生存的地球世界，模擬地球可以讓你自行創造一個全新的星球，如果你夠力過人也可將一個最危的世界設定回生，總之，你就是萬物的主宰！

台灣防衛戰（精訊）

隨著國防白皮書的問世，大家都可以從中得知我三軍武力的平日及未來發展方向，現在我們將這份白皮書！！給方傳奇武力的模擬戰爭，讓你體驗擔任三軍統帥的感覺，如何施展你的戰略天才，打贏未來的戰爭，就看你的啦！

異形大作戰 Volfied（立東）

您想得大型電玩的美女排圖嗎？如今，異形大作戰將以全新的遊戲軟體上您的PC個人電腦上，因此，您不必再大老遠地跑遍電玩去玩電玩了！！

機　種：IBM PC AT，TANDY
容　量：M 1/4 智慧卡
顏　色：彩色VGA/EGA/CGA
記憶體：512K
操　作：鍵盤
　　搖桿
難　度：適中
　　難易
玩　法：動作
售　價：300元

西部拓荒史 FORT APACHE（立東）

您是否曾幻想過在騎子上駕駛馬匹，穿著藍色的制服，金色的鈕扣，白色的襯衫，戴著鞭馬，在美國大西部草原上馳騁，成為英勇的遊騎兵呢？這個戰略遊戲，可以完成你的夢想。

機　種：IBM PC XT/AT
操　作：鍵盤/滑鼠
容　量：M 1/4
記憶體：640K
顏　色：EGA/VGA
難　度：難易
玩　法：策略
售　價：300元

百戰小旅鼠 Lemmings（CGW）

[問]你的百戰小旅鼠，這下可有得你傷腦筋！電腦休閒世界合併第一代與第二代重新發行（第二代為贈品）。100個全新的關卡，更複雜複雜的地形，精彩又夢幻的設計，叫你百戰口呆！挑戰關卡時，可先要冷靜的分析後再下手喔！

機　種：IBM PC XT/AT
容　量：M 1/4 智慧卡
操　作：鍵盤/滑鼠/搖桿
顏　色：彩色
　　EGA/VGA
記憶體：512K
難　度：適中
玩　法：動作謎題
售　價：300元

大戰艦（英雄）

激烈的戰爭再度爆發！各國海軍展開一場，付出時間、精力甚至生命，只為一個共同的信念：保衛自己的家園。

一百餘種各國最新式武器，五十場激烈多變的戰場，可自行購買武器，具有家戰及連化的特色，有戰役式第一戰場模擬遊戲模式。

機　種：IBM PC XT（需2MB擴充）
容　量：M 1/4
記憶體：640K
顏　色：EGA/VGA
操　作：鍵盤
難　度：適中
玩　法：策略
售　價：400元

Mig-29M 超級支點式戰鬥機 Mig-29M Super Fulcrum（CGW）

Mig-29M是DMASK公司繼Mig-29之後又另一空戰模擬遊戲。事實上，第二代將前一代的加強版，功能化以前更多，更靈彈性，尤其添加了戰鬥編輯功能，更可調低電力使他難以運用戰術，事實Mig-29的玩家們可不要輸過喔！

機　種：IBM PC XT/AT
容　量：PC Speaker M 1/4
顏　色：彩色/黑白
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
記憶體：640K 512K
難　度：適中
玩　法：策略
售　價：340元

大家一起做環保

我們居住的地球，基本上是一個封閉的生態體系。因此人類所製造的環境污染的後果，不但直接影响現在的地球生命和人類的身體健康與生存權益，同時自然生態的失衡與自然界動的滅絕破壞，更影響後代子孫的生存與發展。所謂時代進步帶來的年度風雨人物竟是被摧殘的地球，此舉無疑了地球遭受嚴重破壞的後果，已經百孔千瘡，不堪可危。

台灣四十年來，因森林濫墾濫伐導致的水土流失每年慘重，也使自然界物種快速減絕，而減少世界上物種的失衡最嚴重的國家，並危害台灣未來的生存權的權益性。事實上全世界的森林正迅速被人類破壞，尤其是生物種類豐富的熱帶雨林。

熱帶雨林吸收二氧化碳，產生氧氣，地球上氧氣總量的40%，都是靠由這兩個所富的熱帶雨林產生，到今日，人類大量燃用石化燃料，大量污水，造成大氣中的二氧化碳濃度提高，就連海洋中的海藻類，吸收大氣輻射熱量入地球表面後，不易再反射出去，那樣的熱量已經使全球平均溫度上升造成氣候的異常現象。

而在南的林木砍伐，34年至76年間官方的伐木量總達43000550立方公尺，77年至80年總量約在200萬立方公尺以上。在那些林木量的砍伐下，水土流失，一遇颱雨，暴風，就山崩河塞，洪水造成的農物損失，自民國50年至77年，平均每年損失約30億元，與每年損失八十億公頃。

最近政府推出的林務局林木砍伐預算有正面意義的決策表態，以政策型態來防堵環保意識，並增保護動物的新財政出，其政策總整於一個海洋與森林生態研究所所長第八之子吳孟杰所提動表出新海船隊在的檢查三，智慧或研究者經歷海底地市的人類的垃圾污染所造成的困擾和破壞，並指明地球保護生態機危的環保決議。

[illegible]林務局提出此一環保觀念，特別強調[illegible]——林業部的表態，以對外印刷 [illegible] 手續的內容包括[illegible]產生經濟價值，即可免費領金5元，目的就是希望能重複再利用，廢紙森林就不是砍伐的對象之一，要知道廢紙是的回收再製，比起由原木漿製造的紙品，可節省75%的能源及50%製造成本，同時減少70~90%的空氣污染，並減低一噸造紙的可排放30噸污水，國內每月消費紙張的總造紙市場，都以外銷紙為代，每年約每月少於60萬噸噸，一年下來即可排放600萬噸噸水。

林務局林木砍伐政策中並對有系統的宣導教育的推廣地球的環保手段，教導我們如何維護保的概念並正確實踐日常生活行為中，這種樣有益善良效益的新觀念，與行動的參與，才能形成環保共識與實踐，相解決地球問題最大的原動力量的來源，請注意！一個機會，即可避免一種錯誤下來，所以請跟我們一起來實行林木砍伐政策表態——林業部的表態，保護環境，從現在開始！

／普香公主

被火紋身的小孩

兒童節

藝角

軟體世界

－童話天地－

藝學

大伙人以前，在一個party裡的開場時，主辦人一個「分貴」的舞台，先舉一個活潑輕鬆的遊戲，不但無拘無束，還有一個大獎的時候——誰不！是誰呢，第一天，這個智慧不是每個人都一樣的，誰的腦袋一出現時，這個遊戲了解的人的主人，因此小公主就這樣的主人的主人。

第一天，開始在此之前，我們一個人型的party——這是今天的中秋活動的，這時候的時間，我們的「以樣大賞」，在第四party了。在第小公主的一個人安排的賞上的以，因為我這樣的主人的主人，這時，第一次的小公主的了，此第小公主的第一個人，以這樣的時間的第四party——。

之後的故事大家一定都知道這個故事——[illegible]，這次開第一個的以，這樣的時候，這樣的一個的的的第，小公主就在的的的party，這樣的的的的了，在這樣的的的的

戰情室

各位讀者大家好！軟體世界雜誌再度與大家「相約機時」，這次要開始，相信這期專欄內容的電子遊戲市場動態，並整理本月份各類遊戲發售的資訊，因此本期將全面開始編輯，以期在資料整理方之外的可靠性，並計劃了解目前的之二十，讀者由編輯所整理出的相關資料來決定，所以讀者在閱本專題專欄的時候，只能說「好不錯的」了，這裡建議，請用讀目的編輯組織，就這裡所有讀者認定的可靠度的文字敘述了。

Origin 對於遊戲機的投資者對了的遊戲，因為一開始都是小公司在在，被海盜公司挖走要受了無數的誘惑，這類遊戲，就在製造商的遊戲上的遊戲，開始製造的五年——月國已經消失，Origin 這時遊戲機，十二月二十四日以在生產遊戲經銷商，與科技遊戲經銷商，與在生產遊戲科技的廠商，以及與不上遊戲經銷商經商，與與 Origin 製造商生九月起，要與廠商遊戲經銷商的廠商出版好遊戲商數，與與製造商生產廠商，製作完全廠商生產遊戲公司的作業流程，製造商生產廠商之日本機三起，發生日本的事。

在產品發展商遊戲不上銷售，被與遊戲商不滿日的計劃，因與我，原因，Origin 與廠商生了解決所與廠商的與與遊戲，與數銷售，下，Origin 與遊戲與與遊戲生產不產遊戲商的遊戲，在與遊戲商遊戲的廠商銷售，與與遊戲商遊戲的遊戲商的人員，與與遊戲商遊戲的生產與與不為利，所謂「銷售之門」，與廠商遊戲 Origin 與人員遊戲與與，產品生產生產與遊戲商遊戲，與廠商生產與與銷售，與與 Lord British 與遊戲銷售與與，與與生產「市場之門」，讓 Origin 與與產與生產，這對 Origin 與一與廠商與產與遊戲的遊戲——British Computer，這與與與與與的產品大與與產品與與計劃，這與與遊戲與與與與與與了，這對與與出產與與，讓與與產不與與與與與與，以與與期望！

產品銷售日（Begin sale）與了遊 microsoft 與第一代與遊戲與的方法，也與一與與與與與與與與與與與與與遊戲，與與與與與了，與與公司與產人員產生生（all）與與，與與產與與與與與與與與與與與與與

銀河飛將建軍記(二)

[illegible]

[illegible]

[illegible]

傑夫・喬治 Jeff George

[illegible]

[illegible]

[illegible]

做的事，還與平民的對抗。」

本月時間，Origin的話，平常先準備，並與時間同調，結束時間，同時調整力量的 Bad Blood 的時間，這還用計數從從此時的時間，顯現與調出進行時間人物系，強調計數從從，這從，與調度人物，本月時間出這時間的下期平這從數據。

本月時間，「我接了製作的工作時，與同時已經進立完成之的空間，強調使用了一半使之使用，與人調數出在前，同出軍資上時從數據時從時間製作，強調使用本數出數據，這與公工作時，與數資料，調整，這從這從，以及準備時間的文件，時間數資料這時間出數之這的數據，同時，時間數資料數時間的人力調度。」

在Origin公司從製作的電腦遊戲從這時出現的軍資，這在從時的數據數據資料時間，製作時，時間數資料數資料時間數據，本月時間調，「時間數資料時間在時間數據數的製作工作，在數中一天數據到16小時調，製作出這數時，心數時，這這數據，對電腦公司數資料時，。」

四、任務論壇時代來臨

說起數資料調，在數資料時間時在公司時間一天時間，時間數據時，時間數資料時間人力調公時時間，時間人物數據時，時間數資料數資料時間，數資料數資料時間，數資料數資料時間，

[illegible]

[illegible]

用於製作人物說話表情的

重新加強模型，取神

一般人說話要以兩只嘴型式，[illegible]。[illegible]人，我們先預測[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]。

電腦遊戲精品　回顧

走GAME不死一精神永存

提起RPG（Role Playing Game角色扮演遊戲），大家一定最重的是到最早起（Ultima）系列，想那為在一次忘了曾在RPG界地位高漲，被稱為金盾，最高之作的遊戲（Wizardry）系列，百的最開始創作起一種想做出的大作，那麼作品的是，這樣遊戲都那麼的低劣，無論重大改革，又其是最後更是一種以往最想遊戲戰，無形中傳統的戰鬥，在心目們裡無法相信的，我們一起沿著最早的RPG兩大巨頭的代表作。

大約11年前，這裡的作者以D&D（Dungeons & Dragons）為藍本，做出了這個！之間最新了電腦遊戲界，因為它是第一個將「角色扮演」帶進電腦，創造了一個虛幻的多采多姿的世界，讓是許多人無法言喻的事物——成為人人嚮往的英雄。

之後，這個1，以的遊戲第一代的傳說，只是電腦遊戲的設計者最為時代所流的產物，而，五代都是最系列中最輝的二個，這裡的設計和解開的介紹，讓人產生無的玩遊戲輸出三步，就了六代，終於出現第七次革，將先前最所產生的別為，到第已經有到「實心」的隱使，而不是一個無出最除構成的世界，也會有的任物等等出出的地點色，產生幾中任物時，也有「出現」，「就是一起去殘的物產在任物身上」出現，還有發現上的遊戲，已由平面只有「線」，「線」等單調的聲音，進步到（sat）（sound）（就是所謂的數位音效）。

平心而論，這個VI的產品，在性能方面方面的改進，可說大幅的的表現，畫面只有256（8色），解析度是320×200，顯色少如此解析度的，創造出來的效果只有的數字可以形容！簡不容易，人物的解析度也有點構成的，仔細看會以為他們穿著了薄薄紗衣。

在存檔方面，一直得意得一點怎麼辦，才能說服自己在別的有別的是後的，在當時，遊戲大師（Lord British）已經做了更進步的事，也是第VI的「記憶傳說」——只用（VIGNETTE），讓人有身臨其境（我說是不太容易）。

在下這位朋友的事，的感覺，還有，它沒有在最繼地圖的位置，最對應點的地下迷宮，使玩家迷失了，還要與不擇地圖，甚至，這麼怎麼，不知道不是存在最遠，還是沒錯的（Lost book）一樣？

當了這麼多，每位迷的會想！這個VI和這麼多的點，都還有什麼可以說？我想這就是這個VI沒有的在這內或存的原因，大部分的人會覺得不滿意，的所不滿意，最然它打入市場，還為產的時，這個VI的產，大家不為不滿意，一直的遊戲就這樣被的過，最為可惜！其實，好的RPG是電腦內的，遊戲的數學了是輕鬆的分。

這個VI最大的突破是，它是第一個擁有多種劇情的RPG，以往有些RPG標榜其本遊戲花，但這都是在下這個VI的創造的，你可以經歷許多種過程不同結局，最別是第三種結局的結果，就是不用再擔心他產生的結局是不是和遊戲編劇事先設定的一樣，樣？也不用再怕會不會出現作者先設好的結局？——這樣了在就高的不滿，你可以產生的結局的選，不用翻書看到什麼錯誤的的結果（不過大錯誤的事可不算，因此把這當作樣，自己的太錯誤——），也不會說將產生了編劇大人的意思，讓到一直的的結局（bug），最對是最的的無無！

也正因為它有多重劇情，使它成為一個跨時代的RPG，在你第一次玩完遊戲之後，就的在會到最想想：如果說沒有的那位VIC編輯師，不知道未來會有什麼變化？好奇心的驅使，會讓你再一次的入遊戲當中，來來回一種也許其他遊戲的管理思想，當你再一次結束後，又會想起一股可怕的魅力，不可自拔的感人作者的內容，一次又一次——這是每位的人的地方，遊戲設計的地方，不過這種樂趣只有在你輸入錯誤它之後，才能體會得到。

「不要以為我的表現太誇張」——因RPG的好處，，這是著者給答的的地方，如果你了解是遊戲者，就不會其門的人，著者程度的表者，——這個VI，不為他的遊戲。

「創造紀」這個名字，真是無人不知，無

人不論，不如說 XIV 的人知道，孩童並沒有認識電腦的人告會說：「創世紀，這不就是那個……那個……嗯！那個電腦上的一（一種）又是一個來自西洋史後全好的人？」。

好了，回歸吧！創世紀在 XIV 年，可算得上是一顆不曾灰燼的閃電巨星，從一代到八代，每個種族都換，唯獨沒換，相信熱知創世紀歷史的人都有一個感覺：「Lord British（作者的名號）似乎沒有『想頭』。」創世紀傳奇像沿襲了前代的創造模式，而作者正一步步的完成它。從代之間的劇情發展時間拉近了，結束不要太遠，。我想，這樣說作者早有預謀，讓不如說編劇的能力太差吧！如果各位曾玩過以前在任一代（不論功能），就知道某者所言不虛。

創世紀的計劃上的一大特色，就是創造一個地平線全有真實世界和地台的幻境，我所謂的「地台」，是指無目的次數，人物各可以跑，也門的發生地可發現的不是說地圖——那麼特別，在一般 XIV 中很難找到有的世界實的設定，不由得令人懷疑動止，實質上，我也是因為之前真實，如果說一個和真創世紀的世界（其實一定到，但是第一個魔方形成的 XIV，就是創世紀 V）。

創世紀VI基本上是承繼前代的劇情，在之前三個版本的編輯中中都有 Lord British，一個又被騙了守衛，可是在第代VII，守衛之後的在探地下世界發生，發現世界和地表世界的平衡被破壞，地震，海嘯的特生剩餘無幾，不過在在地上的人類沒不了，還在在地下的魔法（Sorcery）也消滅殘留部分，對整個地又和地上，人類發現真實的第一次產說色，也為們全部都以第地表未新，表現的結果是地表被無毒，毒氣對者的命，又因應被毒氣，二不過，開始說被魔法影響，。命的在被開始的生命消失，並且把一切物質破壞，以上就為大部的背景，並於過程，有無數的可以去找本次的相本意義。

創世紀VI最大的改變，就是本作之發，VGA 作模式為採用圖形化操作，創世紀VI的美工，繼承第用 256 色，製造出極致驚人的效果，在每個人物特的造型和顏色，而數的河流，湖泊的天空和雲彩的流山，無限的動畫，和紅色的邪惡的真實，都是事的是，他們全是活的，不光光會跑，火焰會飛動，甚至海會跳出來的在水，達人都會說說自己的真實，有動有性的，與自己說話的事，每個人都有的工作，讓劇情的故事的氣氛，隨時創世紀VII會被說話，人物不但各地跑動，你甚至能聽到一切作業的過程，。讓有它的作動方式更是驚嘆，你，一切都在真實的地圖上發生，不要說為切遊戲鬥畫面，你能發現任何的位置過等，它的表情動或是說話（不可能的真之，這可說的很是者的名聲）全每的作動型式是了，如果你決定力的，一場刀，劍，魔法等等的在說話的時真實的呈現在你面前，甚至是代表的就是魔法的畫面了，它甚至是一大美，。數這火紅色的煙囪的天空在每日在燒著的山，隨時的火花讓你的不開始，當你用完時間的時，以及模糊圖形，發動無不以說。

相信曾說過，XIV 的特點在於其內涵，創世紀VI在真實上的成就是無限度的，如果真實性比較來，那又是了一部，創世紀VI最為沒有像圖像VII的多樣的說，在它故事的安排，讓地下這個城堡，氣氛的，明顯，神秘，愛說，文明，傳說，邪惡的一身，決不是二百年前的說法的。

最後，創世紀VI的音樂更是的傳在說起，十二首分別充滿古典，浪漫，幽默，古怪的音子，並不作聲以音樂，甚至有一段音樂（4-33）的開動，實不說說始音樂，古怪。

與紅創世紀VI中的古代神話的缺點，就是它用了許多古代文明的名字，尤其是地文明部分，上面一地這部的地的符號，有了就令人猜不（不光是第六代，第一代第五代都是如此），它的對話系統採用打字的方式，但是令許多玩家覺得十分不方便的地方（雖說創世紀VI中已改用選單對話的方式，各位玩家有福了），讓有它沒有地電腦，遊戲，聲音下降，缺乏聲音的效果），等——。

創世紀VI可算是經典中的經典，經用過了的（如果你沒玩過的話五代），在故事的已收藏在地鏡裏中，進入那的地台裏的每著它的場一看，也是你要快樂的事。

作者：Kevin Yeung

語言研究室

Game Short

不吐不快

今年從春節Game展開天開眼，精彩僅是一大賀三次，又被新產，不吐不快，時半搶位，……台灣六周也此起，夢想也實又好多位好事，本雜誌將別從五月號開始一新專欄「不吐不快」，專供有以上各種疑難雜症的讀者寄一封「發洩」的地方，以便幫各位讀者的煩惱好友。

本專欄的稿各位讀者發洩外（不五外稿費），也本非著

無敵飛機2000

無敵飛機2000是一款不可多得的直升機模擬遊戲，但是，不可否認，它還是有一些令人難以忍受，不盡如人意的設計，最令我痛恨的，就是難度設定太高，這種不打緊，惱人的(令人不敢想像，像極以前由編出任務，除非超人再世，否則——！嗚！不用我說你也知道）。

記得有一次被到一個在開在人住宅，機師才一出基地，就遭遇敵方運輸車隊，說死的摩機就在於實發的摩擦往還輕來上打，就算於摩機航線開始，結果仍有二架摩擦就盡，還要還是僅存的二架好了，進入敵方陣地，竟然發生遇見敵人卻拿公決勝法的情況，真是氣死人了。

敵人的火網位置通可怕，只要高度大於50公尺，機上的警告燈就開始閃個不停，當達出現，發出點（ｓ－－－ｏｎ），敵機只有大喊：「砰不說手。」這時也不由自主的就是跳了！

／Kevin Jong

快影記

哇！這簡直真真春「華」大天連的RPG終於在春「祖」上市了，這其中無疑只出了二部，部等待了幾百可愛純情的顧心——（白癡的癡）。雖然子彈打太殺！我在說，應該已有不少人PLAY過快影記了吧！感覺上整個已經超越好一陣子的動作RPG，不過似乎更好玩的多了，其中最令我感動無比，就是那段的，說是那種無形者式的感動了，對了遊戲一半之後，這裡古怪古怪的"咒外傳來一句"會就帶比較意味如，而且也來自好奇心的好玩。

最記得有次一半的人是一起打鬼時，就會來上一段"對嗎！你者你解，要然是要跟進入法出之間就到了！，"怎麼古吧！，"一定又是哪一下就到了。，——之類花樣花樣的對話，也挺有趣，就電工這麼遊戲的事，雖然在這裡不太正常的音語中被意味化了，令人百思不解——

／可愛狗

聖島小英雄

要是剛剛才投入聖島小英雄的只界的玩家，一定有英雄社的感觸，不過除了好笑之外，還有沒有仔細注意遊戲之中的用？如果有，你會發現已用了大量的同音異義字，或同義異音字，還有運用一些拼字游戲，卻無法令不熟悉的字來正確注解，舉例子吧！

在聖島小英雄中，Guy Brush的三位海盜朋友在此介紹時，先說：「我是Guy Brush，」接著解釋：「Guy Brush 只好又解釋：「Brush就是Bush，灌叢啦！什麼！？還是看不懂？就是用國語說的名字啦！」接著才恍然大悟說：「哦，原來是這樣，」

最後，如果你有注意的話，你會發現遊戲中常故意把字拼錯！（其實不是拼錯，而是用了一個同義字，因為不說錯誤了，）像treasure就拼成 treaser，所以英文不好的玩家，最好常備一本同義字字典，不然只好請教讀字的功力啦！／Guy Bro

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

水滸傳（真假李逵）

[illegible]

「[illegible]」

[illegible]

／毛豆

銀河飛將 II

玩銀河飛將的朋友都知道這[illegible]人，真了無太空系統的銀盤玩樂的，大概不只我一個人吧？不過我來銀盤就說的「[illegible]」，大概和大家不大相同。

真了在分部入銀河飛將的角色當中，我真平均了數盤一級的時間。我天日以繼夜地在太空中孤軍奮戰，當然就沒有什麼時間吃飯，老媽說計可能，只好跟[illegible]一起解決品（不是礼物是品）給到我的時間，所以我那時都是邊吃邊玩銀河，反正多吞一點「[illegible]」，總能同合解決掉出來吧（因真是真了食物）。

過了一陣子我忽然發現：銀盤裡[illegible]有些[illegible]不真，銀盤裡中間有真的[illegible]，[illegible]的生物，銀盤裡[illegible]了「[illegible]」的上[illegible]——[illegible]「礼」[illegible]。

／Dips

烏茲斯錄後

一陣子前[illegible]的人[illegible]我[illegible]。當PC版的烏茲斯錄後出現，立刻變成我們這一帮人的最愛。大家都相在研究[illegible]電腦上[illegible]，[illegible]上的十名的排行榜。

小弟是最熱衷於此遊者，我的大名總是高居此排行的一。二名，這位仁兄有一次心血來潮參加打破紀錄的機會，→ 9999 分，讓我們真二次對著排行榜發呆，於是花了數星一天的時間去挑戰之前輝煌，由於烏茲斯錄後第一關吃掉了可以無限制發射，分數也不會歸零，所以就想盡辦法了 3 次第一關，終於發到分數超來超高 ~9000、8000、9000。——當他最後無意地往前面發射，等待傳大的 10000 分出現，結果卻是分數自動歸零！這所幸讓我們真了好久的久！／[illegible]

不吐不快

七笑拳

在等待了許久之後，終於見到七笑拳登場。出於筆者個人的高興法，你自己看吧了 600 大洋買了下來，然而當筆者興高采烈的心情回到家後，打開電腦準備大殺特殺一番時，卻忽然發現不知在不知覺之一個小時的時間內就玩完「消門錢」了。老實說還真的有點上當的感覺。因為那完全是過上所謂所說的日和。筆者終了筆者鐵火的信心，以致會產一個既不雖的替換遊戲。他想到它的過程竟是如此的短暫。

在失望之餘筆者下定決心同一陣位的兄一部「神到錢」。雖然的一開始筆者所操作的是馬前卒卻出現了一片強神彈幕。沉默！筆者可不是超人啦！但一陣痛殺後，筆者終於支持到了第三關，然而筆者的氣馬也已經離光亡不遠了，自此非逆一般遊戲般地筆者來之成型了。因為筆者對於那一大片鋪蓋而來的子彈及敵人完全「無抵度」啊！

當到最近加入內筆者發此一遊戲，又不知怎麼幸來一個無敵制度，筆者才才有機見到最後的大魔頭。不過筆者實在懶得，因為不是無敵的說。有個說為於最後的魔頭打死吧？

／Sebastian

鐵血傳兵

鐵血傳兵可稱為是 SG 數年前鐵很受歡迎的未來之戰法的續數，可惜它在內容和劇情的續續上實在令人搖頭。

在遊戲中有兩處十分不合理的地方，一為軍事研發火電腦Genius Alissa的地方；一為軍部Trooper找到他們陣說中的間諜者。這兩處有遇到遊戲後者沒有給予任何的提示，玩者必須要自己加強到其他遊戲中可以交談的人物再與同一處方有可能得到解答。更糟的是在Alissa的基地中你遇了敵人，玩者無法以連玩遊Save 的方式來打，而到Alissa的房間之後再回來，基地內又會再遇了敵人，要解決這怪的時間至少必須兩遊戲出基地，而且只要一Save遊戲，所有的敵人又會再度復活，要完成這個任務實在是太麻煩的一遊一戰。

一般遊戲要玩兩回要玩此遊戲的時間，通常是加入大量的劇情，鐵血傳兵可不是這樣，它就用一種解剖遊戲的強力推進打任務的方式，發現的角結遊戲的進行，減少了許多遊戲的樂趣。

最後說到鐵血傳兵的結局，你全滅人後竟不由一條結束的畫面，筆者當初認為不加這遊戲就完了！哦——

／Colin

最強武力

說這個遊戲，敵人實在令人說不出話來。

自從玩不幸的看到那篇有關不幸戰（事後方知——）的新之後，敵人就更不幸的花了許多錢剩的生活費買了這款「最強武力」，「好像」AI 超高的遊戲，結果全不是那一回事——

筆者在許敵人是太好了，不過筆者也為此感覺不平，的的對會與上朝年是兩款遊戲，以第一款為例，有人說他用了少部份子彈殺過關，結果敵人的輕輕就放過了，不但一輕輕的放掉，還打下了不少的戰門機。

當這之後的各章也不見得有何進步之處，唯一讓敵人過了的關卷，是由於火力比對太強了，而沒AI的功勞。

敵人投放從並非為打擊的人，公用或敵說，只是希望玩者以其自實的方式來的遊戲，同時要合到各位戰鬥者的要求決定的正確訊息，不過這不表示這個遊戲沒意，值得有可玩之處。／比利小子

異世魔王

[illegible]世上的奧羅蒂斯，深深地為「引起電腦遊戲的驚世[illegible]之作」讚告詞所「感動」，[illegible]了它，可是一開始這個新玩意兒的魔法解開，你得[illegible]一樣不，後來覺得不利太浪費了，[illegible]就收了下來，平常無事的時候了五變戰和其他一位[illegible]三角牌片，各種特別[illegible]。

可是如果找三片許片時卻發現沒有一次能成，也就是說所[illegible]三片在每張上成一三角形，[illegible]在[illegible]上成一三角形（[illegible]），所以吧？沒有任何機會之下得一張，就在16×20[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]——

[illegible]了不久由機器得知這三張牌中位置，仔細看看原來是成正三角形，也來[illegible]，[illegible]。

／[illegible]

印度王

進行戰一印度大軍的進度，當然就許多與如其來的戰爭所打敗，而戰後常常是大規模作戰，人數動多數萬數大，而雙方伏兵實在沒有多大關係，而雙方軍有軍上百的部隊等著你，真不知誰如何打？

就於想盡千年萬苦戰一了全印度，現也只剩敵人沒有了，似乎一切都變近完整，最然的比，但到目前為止，我還是不知道誰如何完成最後的統一大業，每次我打敗百，總是不知道誰在何處出了誰如何才算以勝負為，對不用說要出盡全神朝了，可是其中還有一次是在其餘的當上了為印度的霸主——印度王，真是令我傷透了腦筋，就如當出現有說得就說怎麼了算是誰誰，有沒有人能幫助我解決這個問題呢？

／Johnson

代碼：冰人

SIDIA 出品的遊戲一向以此事的自對精密著稱，但這由於故事太無因缺乏彈性，故事講得不但遊戲中間，還是不得，最開大的就是遊戲過了大半，才發現自己已經忘了做一件很小的事，只得回頭重玩，有時間有心難到者之續。

比如說：主角進入 CAI 機如禁閉的公寓先要解身份證件，然開啟有保險箱取回證件，然後遊戲進行了很久以後，需到使用證件的場合，就才發覺也把 CAI 的警察給殺了證件，只好重新從到 CAI 的部分，拿了正確的證件，再重覆了大半遊戲，整個遊戲所需求的玩機和智慧的氣氛完全被破壞盡。

／IDT

看完了那些作家們是大以其樂見在心裡的話，各位讀者是否說在心裡已多一大樣的話想一也為快，就說讀各位讀者挑起筆來，將您心中那遊戲的感覺心情六見，說到整體世界題話，讓我們為您解答力。

大東內容：只要您遇到一件令您為之亂怒，發狂大笑，哭哭不停，或者您只想發發牢騷罵罵，總歡迎來稿，也內容要與遊戲有關，如遊戲的劇情、畫面、對話、動作、說明書……等等，要那多讀的經驗，否則什麼出來的話，恐怕您會被逸出家門，大東內容要要實的，也要把當時的情緒表達出來，但用說讀的方法寫，以免說後小姐，字數 500 字以內，最好一次只說一件事，歡迎各位讀者踴躍來稿。

特別任務1修改篇

/ R.Y.U.

好不容易終於等到銀河飛將II——特別任務1的發行了，心中非常的雀躍，自動機器人將要來，於是只好準備修改一番。

第一項我方戰艦，第二項敵方戰艦，第三項我方戰艦護盾值，第四項敵方戰艦護盾值，其他部還有不同的地方，請自己參考就是囉！以下是一一來介紹其中重要部份。

表一 我方戰艦

代碼種類	戰機名稱	戰機位置		基本位置	
		橫位	直位	橫位	直位
00-7 FF					
100-BFFFFFFF	Crossfire I	007	0B7	007	0B7
	Concordia II	008	0B8	008	0B8
	Jabre Torp	009	0B9	009	0B9
	Gun Boxer	00A	0BA	00A	0BA
	Jabre Torp II	00B	0BB	00B	0BB
	Broad sword II	00C	0BC	00C	0BC
	Pirate Torpe	00D	0BD	00D	0BD
	Pirate Bark II	00E	0BE	00E	0BE
	Pirate Gun	00F	0BF	00F	0BF
	Crossfire II	00G	0BG	00G	0BG
	Crossfire III	00H	0BH	00H	0BH

說明：
在某次任務中，您將會遇到一位神秘的敵人，他以除了您駕駛的戰機外，其他戰機皆為不動敵人，以免——

表二 敵方戰艦

代碼種類	戰機名稱	戰機位置		基本位置	
		橫位	直位	橫位	直位
1B1F-1D4	Pirate Heavy gun	1C1	0BF	1C1	0BF
1B1F-1D6	Cutter	1D6	0C1	1D6	0C1
1C1A0F-1D0	Cutter	1D0	1D8	1D0	1D8

表三 我方戰艦護盾值

HHHP	Rear	Alt.	Front	Rear	Right	Left
Crossfire I	74 00	7A 00	0F 00	00 00	00 00	78 00
Pirate Torpe	14 00	14 00	13 00	13 00	14 00	12 00
Pirate Bark II	41 00	41 00	41 00	41 00	00 00	00 00
Pirate Gun	00 00	00 00	13 00	13 00	22 00	22 00
Crossfire II	0E 00	0E 00	0E 00	00 00	64 00	64 00
Crossfire III	3E 00	3E 00	0F 00	3F 00	3F 00	3F 00

表四 敵方戰艦護盾值

HHHP	Rear	Alt.	Front	Rear	Right	Left
Heavy gun	2C 01	2C 01	2C 01	2C 01	2F 00	2C 01
Cutter	0A 00	0A 00	0A 00	0A 00	0A 00	0A 00

戰機修改篇

空戰奇兵

一級戰將

在二十五關裡到了盡頭，雖然真的難得出一次之了那麼不難，可是卻也有有點麻煩的。

在出現最後出現真的到兵彈某用盡，在驚時只不到已方盟友的出現為地，所得到機會人已的被擊命運，所以只好再自己動手修改一下遊戲程式設定出到手就，無奈不過，不過可到了，只是用不盡，並不是無窮不盡的消費，所以在基地中，別忘了幫你的座機 AFE 加二顆機彈為子彈，否則在開始之後只有執行的份，無法不多說了，直接出你的 FC-1000.B 改造一下有的座機 AFE 吧！

修改方法：

1. 到色紙本檢查所 USA1.DAT（原色紙本檢查 USA.DAT）。請用搜尋功能，尋找下列 HEX 碼，再將資料進行 [illegible]

[illegible]

修改篇補遺

飛狼突擊隊

一級戰將

遊了數關到達最後，在出現最後突擊隊。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

修改篇

／徐建發

1 人物屬性修改法

在聖域傳說出片時，本人就會發現它想盡辦法將它的「命」到手。在到手之後，便再說明書給仔細的看了一遍，便開始我的神奧使命。但好景不常，我幾乎每到達了最後次「時」的場景，也將已被迫消滅。在這種情況下好不容易將生命的屬性調到最高，可是在到到之時，他的屬性卻和上角一開始時差不多，所的就想去擴張，於是就下心將 Pinch 給剪出來，編輯 1_4.REC 、2_4.REC 和 3_4.REC 這三個檔（分別儲存遊戲一、二、三）。

2 道具修改法

只要將以前提到物品的修改表（表二），放入表一物品攜帶的位址即可。

PS：由於此物品攜帶位址是按照個人攜帶位址的順序排列，所以攜帶有點亂，希望讀者能耐心查對，以免修改錯誤，鬧成遺憾。

如果你想修改到裝中的劍，筆者所繪出的表格是照順序排列。

例如：你只想修改右側的魔力到 255 的劍，只須改換第一個位址，即將 143 和 147 的位址改成 FF 即可。

表一

攜帶物品位址

P.S 位址是是由上往下，再由左往右。

位址	內容	位址	內容	位址	內容
010	00	090	FF	110	[illegible]
011	00	091	FF	111	[illegible]
012	00	092	FF	112	[illegible]
013	00	093	FF	113	[illegible]
014	00	094	FF	114	[illegible]
015	00	095	FF	115	[illegible]
016	00	096	FF	116	[illegible]
017	00	097	FF	117	[illegible]
018	00	098	FF	118	[illegible]
019	00	099	FF	119	[illegible]
01A	00	09A	FF	11A	[illegible]
01B	00	09B	FF	11B	[illegible]
01C	00	09C	FF	11C	[illegible]
01D	00	09D	FF	11D	[illegible]
01E	00	09E	FF	11E	[illegible]
01F	00	09F	FF	11F	[illegible]
020	00	0A0	FF	120	[illegible]
021	00	0A1	FF	121	[illegible]
022	00	0A2	FF	122	[illegible]
023	00	0A3	FF	123	[illegible]
024	00	0A4	FF	124	[illegible]
025	00	0A5	FF	125	[illegible]
026	00	0A6	FF	126	[illegible]
027	00	0A7	FF	127	[illegible]
028	00	0A8	FF	128	[illegible]
029	00	0A9	FF	129	[illegible]
02A	00	0AA	FF	12A	[illegible]
02B	00	0AB	FF	12B	[illegible]
02C	00	0AC	FF	12C	[illegible]

表二

物品修改值

物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱
01	生之丹	06	黑[illegible]	11	光之[illegible]
02	銀[illegible]	07	不[illegible]	12	[illegible]
03	白[illegible]	08	聖[illegible]	13	[illegible]
04	清[illegible]	09	雷[illegible]	14	[illegible]
05	金[illegible]	10	冰[illegible]	15	[illegible]
06	電[illegible]	11	[illegible]	16	[illegible]
07	火[illegible]	12	金[illegible]	17	[illegible]
08	白[illegible]	13	金[illegible]	18	[illegible]
09	銀[illegible]	14	[illegible]	19	[illegible]
0A	金[illegible]	15	[illegible]	1A	[illegible]

物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱	物品名稱
1B	[illegible]	26	[illegible]	31	[illegible]
1C	[illegible]	27	[illegible]	32	[illegible]
1D	[illegible]	28	[illegible]	33	[illegible]
1E	[illegible]	29	[illegible]	34	[illegible]
1F	[illegible]	2A	[illegible]	35	[illegible]
20	[illegible]	2B	[illegible]	36	[illegible]
21	[illegible]	2C	[illegible]	37	[illegible]
22	[illegible]	2D	[illegible]	38	[illegible]
23	[illegible]	2E	[illegible]	39	[illegible]
24	[illegible]	2F	[illegible]	3A	[illegible]
25	[illegible]	30	[illegible]	3B	[illegible]

屬性修改表

人		馬
名稱	修改位址	修改最大值
生命	100	77
速度	97, 101, 105, 109	□ 30/□ 50
跳力	113, 117, 121, 125	□ 30/□ 50
攻擊力	73	77
防禦力	77	77
魔力	129, 133, 137, 141	□ 30/□ 50
魔法	145, 149	□ 30

龍	蛋
名稱	修改位址	修改最大值
生命	100	77
速度	162, 164, 166, 168	□ 30/□ 50
跳力	174, 176, 178, 179	□ 30/□ 50
攻擊力	80	77
防禦力	80	77
魔力	180, 182, 184, 186	□ 30/□ 50
魔法	94, 196	□ 30

蛋	殼
名稱	修改位址	修改最大值
生命	50	77
速度	97, 101, 105, 109	□ 30/□ 50
跳力	113, 117, 121, 125	□ 30/□ 50
攻擊力	50	77
防禦力	77	77
魔力	77, 129, 133, 137	□ 30/□ 50
魔法	141, 145	□ 30

附註：第三欄之內可修改人物數目，若將人數改為0，就不必再殺光全隊了。改為10就表示新增不用殺了。

人物名稱數	位址	修改值
紅色＋白色	375	02

方便的複製術

／鑽洞機

在製一款強力鑽機就算說好DOS，再用PC-TOOLS來搬，太慢了，而且，有硬碟還沒什麼問題，沒有硬碟的不就慘了（磁片機早過休，使用次數太多了）。

所以，本人將最好已久的複製術公諸於世，現在，請各位仔細聽著……。

補充遊戲：光芒之地、青色樹之島究、綠色七首、黑暗之地、除了來自、黑城之門、克萊恩英雄、龍蛋騎士、鐵鼓地球。

方法如下：我以綠色七首之鐵爲例：鑽機之一防火或指，這是對付紅隊時必勝絕招之一，可惜只有一發，不過……，請你的隊伍以強制鑽，先SAVE A、B（或任二個遊戲，以防不幸發生……）創造一名人員，把防火或指交給1～5位一人員，交給1號人員好了，把其他人員解除（將上除名，讓他消失掉、失踪掉）。叫出剛剛造的白痴，喊（不、不、不，無人員，把防火或指給他，把他回歸片中，1號人員解除，再後回到主選單，叫出A、B任一遊戲張，讀一名鑽員回歸片，叫出剛才解開員（白痴），把他身上的防火或指交出，讓他再度回歸片，叫回剛剛（原先的）的鑽員解除，再後，防火或指就有補償了，以此類推，最有一次增防火或指了。

不過，本招還是有缺點，像KPC的東西，還是要用PC-TOOLS來搬程式才行，所以，花點TIME吧！（P.S：每次複製完畢SAVE起來，才可再一次複製）

恐怖劇場

艾薇篇

新手上機篇

/ 巴豆

前言

在有愛恐怖電影，以及想試試自己膽子有多大的朋友，請在你的門一個好的起，古堡幽靈地引出我是艾薇拉！——恐怖劇場三部曲開行，如有玩過古堡幽靈1的朋友，絕對不可錯過這個一個精采的遊戲。新的探索介紹，新的法術上無數意外配制，新體驗刺激，對於恐怖氣氛的絕佳表現，古堡幽靈1也是一個原原始好玩的遊戲，只要有一顆Power別的低頻三分鐘，馬上能作出一個驚嚇刺激的選擇之就讓開始了。

場景

在上次的古堡幽靈分開後，如這時在村長的（Billy wood）的Black Arabia Production公司的中，有天接到他的來信告訴我，所有發生的怪異狂事，我想必是有什麼事要發生，那麼他開始了，要要有立即的，因人有權有怎麼出國不要緊了的是需要比幽靈的魔法書和他的其他（Pedari）的別的名稱，請開這個一個驚嚇刺激之旅。

開場

一開始，我覺自作它在入口處——兩邊黑漆漆的，令人它背涼涼——那裡一口氣準備出發一步，這段又說以什麼樣的奇怪產品呢？看看的面紙手有點驚動它，為什麼要這麼做呢這又說如何呢？為怎麼的在在為來應無所的表現的好了。（選擇自己的工作，有四種工作可選：特技演員、私家偵探、程式設計員和魔力師。其實各種工作對自我的影響各有利弊：比如說對以幽默的人，可選特技演員；而喜歡發現隱物的你的朋友們，選擇的人，則可選程式設計員；若有是標準幽默孔的子自想，喜好中間之間的人，則可選私家偵探；若是喜歡使用三千六計中最常用的第一計——逃走，則可選魔力師。以這樣的說法無法說大家選的。）

一走向前，艾薇拉就之馬上，開始說，告訴我說第一第三個的怪物就在了，它是幫你發動我的幫助，最在這裡你的是先進嘴的我，最是的！（Cerberus的希臘神話中地獄的看門狗的，有三個頭。）

在這裡子內部走，它的電梯有兩個機的，將裝置的電梯，那什麼在沒有，不過地上有一塊石頭，或許有用先撬起來再說。到處走走發現大門除鎖的不開不出，看來只好到兩邊的驚嚇室開開，走到門口處了如何呢？在門口等了又等，艾薇拉出現在眼的前說：「你這麼大個頭，不要再在那邊被嚇嚇出來！」看來沒只好進去在它的裡面了。（在這裡的過程中多少要靠力一點，在別可說——嚇死！）

淡水之後，電視台開，台北市來陸地了，電上的公路地圖，還點開一看，右邊有幾個子，小心的打開一看——我的媽呀！出來了一大步，原來是一位可愛的聖者，不過我也只能說一聲

「再門」。故鄉聖中住的老公，走上前了一段路再從後面外，進第一道黃橋廣場，大概是開外就是[illegible]的黃橋吧！但是 key 呢？好像是警衛存上有見過，回頭拿 key，都被他的女的給子公孫子拿上帶上。

[illegible] key 開上，輕輕推開，經過[illegible]的門前石階下了門走的良陽了，繼續向前走，左邊有轉車，轉的一看原來是[illegible]的出來，打開門手拉，

進的有的小的電梯裡子，以為就[illegible]，先給手帶走，但沒到[illegible]門，開進一看，原來是剛剛在[illegible]的音像，但的音發[illegible]，[illegible]，[illegible]，

對於一個新手而言，一開始因為等級不夠而無法施展許多有威力的法術，所以如何運用所能用的法術是一件很重要的事。

而第幾重的咒語，可以將魔法師的腦中，以等級高低加限步排列，方便自己對照，如下表的方式：

名稱 Name	級數 LEVEL	法力點數 Power Point	配方 Ingredients	功效 Effect
MAGIC MAP	1	2	None	召喚地圖
ICE BOLT	1	4	None	輕微冰雹
Yellow Shield	1	5	None	輕微攻擊
隱形	1	5	Holy water(聖水)＋sea effin(海參)	增加武器攻擊力
CURE	2	4	有點毒的物品	使病人無法動
LUCK	2	4	帶好運的東西	Lucky
PROTECTION	2	5	金屬帶，扇	減少損傷
ANTIDOTE	3	4	自然界有毒的植	解毒
MAGICMISSIT	3	6	發亮東西的東西（鏡片）	增加攻擊力
CURAGE	3	6	小瓶酒精	治記憶別
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
FIREBALL	4	8	易燃物	中等損傷
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

出去了嗎，
便可踏每一個實驗室，實驗室裡有一個重要的配方，當你從樓上房間中取得之後，對面的房子中，有個門通往外面，但那一個角落的不死怪物擋住，無怎麼都死？如何解決這個可怕的東西呢？看看魔法中，不是有一種法術叫 Turn Undead，但其配方是什麼呢？你到市它藏在實驗室，提示說到這了，怎麼 key 要怎麼拿，以及再來如何？我相信各位可來自己解決，因為那麼就是它此，說出來就失去意思了，你說是不是呢？最後外早以解決之後外，也成為謎的重要大任。

《五》魔王

打敗我打開大門之後，就開始遭到許許多多奇怪的事，進入第七關，右邊有二間高手做的房間，藥魔術可以到二樓的地下室，我想你到地下室好了，在那遇到了一位的商人，知道一些事情的秘密與聲，再藥魔術到二樓，在這可以取到許多重要的東西，如在定鼎外房間的盒中，可以找到一種重要的物品（重點！它可以使用），還有也地方，也可以發現一些魔法配方，如有一塊碎片，要可能在鍋裡 Brain-boost 的配方等等，則在出門會遇到一位巫師，給了許大的功夫才將它打倒。

下樓之後，想想如何作好了，先進 Studio 1，可是誠了幾次，最別等著先生說話被解開，好幾種作法呢：於 Studio 2 給一間大房子，進去右轉是一間藥紅書房的房間，在這可發現保險箱有一把在水瓶箱中的 key，但key 開無法來，因為裡面有商人在，別怎麼開這個的保護，其中左邊有一個小櫃子，打開之後，在將被放在一個箱子中，此時記得在又轉4的時間來到那個古怪專用的防毒面具呢？是的啊！

/Lotus

幻影法師

幻影法師是奧維賽雄系列之一，和遊戲特別全新的遊戲介面，讓人耳目一新。在遊戲中，玩者除了到處探險和戰鬥外，還要運用智慧及魅力，引導一群手無縛雞之力的難民逃生至安全的地方，玩盡了 SIM 出品遊戲的樂趣可說有點不遜應，用神幻影法師只是一部小巧玩的實驗之作，又稱智具機作，不管老手或新手都能輕鬆地進入狀況。

玩法簡介

幻影法師高 SIM 的一貫創新嘗試，因此玩家不能想光芒之強或奧維賽雄系列的人物傳說遊戲。

在幻影法師之中，一共有十六個人可以被百人帶領脫出，其中有四個人是難民的領袖，這四個人的魅力及等級都不同，所以除非其餘的十二個難民都死光了（如果真的這麼遜的話……），否則大可不必動用這四位「領用難民」。就算你執著把難民帶領出難民，也不會獲得的報酬獎勵比較豐厚。

幻影法師的遊戲和當日出，可以選擇要組難民，由於這類遊戲的重點不在戰鬥，難民的等級在乎並不是很重要（這類遊戲中既未設有「升級」的設計），所以要可以要說各種難民的組合，就算難民死亡也不會使你遊戲流失，因為你沒有機會投資大筆金錢在難民的分配和「遊戲」上。

新手上機篇

金錢是用在難民的分配和「遊戲」上。

當然，如果想要使難民帶領最大的威力，除開戰士，一定需加入一位牧師的專就能合和當不錯。記憶法術做要時間，因「時間」在這類遊戲中是最寶貴的，因此在開始時候牧師就是最適合的人物。牧師的智力佔，在遊戲的過程，最人不怎麼強，甚至可以不用派遣（牧師要擔任領導，是絕對必要的）。當然上，如果說出現擁有強地點的地方，這時候牧師出，可以讓遊戲更加活潑。

探險及戰鬥

當你看見怎樣的人時，「先禮後兵」是絕不策略，別忘了先行警的時，以免失去了寶貴的朋友。

即使真正遇到敵人，也不一定要跟敵的戰，記憶法術和增強都是費時的事，當你沉迷於耐性之中，外面的難民可能正陷在敵人重圍的包圍，到時難保難不失去保全實力的上策。

戰鬥時，可以使用「自動戰鬥模式」，就使先設定每個難民的策略，例如：

- Lock：Keeper（如果有勇者）。
- Cast（如果是法師）。
- Flee。

這樣一來，難民會在遭到襲擊攻擊後，每當一名難民會從這路，當到敵人時，「自動戰鬥模式」常常使敵在擊成一團或被困住方的，這就要難民者自己控制人物，把他們移到適當的地方。

如果有些部是難民在沒可以動的，「自動戰鬥模式」，到時要使他們攻擊敵人的一部小角色上，就解除了敵者保外，Turn Indeed 這要等到遊戲結束，或力強大（如有時會不靈）。解開這時候就是要到實現時候必須的一招，當解決這部中，就解決所以法術和是最具威力的，它在第六章中，除了用來攻擊外，也可以拿來療癒，在第一台難難物，不過使用時要小心，以免誤傷難民。

因為小法術難練的是無法像魔法那的（例如敵人），他們攻擊時，會集中火力於一個難民身上，被傷者逃離就，被難民這樣攻擊，之前說出法術的反擊，所謂敵之內就就記身體內，每次下敵可以擊中，這裏一點，「先發制人」的優先權不會比身位擊，只要你有時法術戰上的在普通探索一點，就三下就可解決。

打完一場戰，要繼續前進和記憶法術（大概要的回合消費時間），如果說怎的時間很多，不妨讓一個難民離開，用使用 Repose 指令，可以節省不少時間。

引導難民逃生遊戲的攻略

魔盜羅賞獵

完全攻略(二)

／卓挺然

第五天

出門後，到小廣場裡面東張西望，即有馬地在等你。到Ti-ti之在一帶安想地，一陣之下才知道原來有$100的三個寶盒及子彈在了，你是你有$100在盒一次的兩地門，進入的第不就無中產生，原來了能與這東西想出中產地去，帶了一看兒，從當到一位身著褐色服裝的和尚，他躺了下地，再在交談一番，再舊這地，他想將這和尚送進他的元，一番已就下來鎖，對他使用「手」的指令，等本領交談後，你會忙地向城裏去，進城後先到 ITS 去，進入 ITS 後先與老闆對天，再和桌子旁的人談談後，才知道他以賭博維生，想想法子，最別為難一段（給他所有你的錢），贏了後可向別一間千杯不醉的牽西，你起身離開酒吧，到ST.XU-ZT'S總去，最門進去後，先到LUSZAT XOOK（可向與酒保令表

尊），本來正在睡覺的三個衣服，再進入另一房間，與 LUSIT 交談他會告訴你手中的盒子中藏有一枚電池或可發射光，並且可向此背面，你本起將轉，走出房間往前吃出，與酒吧後於轉了給老闆，他會給你一個滿意的答案，當你所有如果在賭錢，他就會打開暗門，請你走進裏面去，於是你走到暗門前面的開門的鍵子，老闆便交給來替你開門，進入後可見到在通路內有四個大老鼠，與轉第二個酒吧的地圖，從可以看有路道，進入後這裏有兩條道路；向左是城堡的監獄；向右是教堂，先向左走可見到一道鐵門，門上有一小孔，（對小孔使用解開指令），可見到裡中的情形，有六三個小孩向未有危險，所以你決定無條件一會將牢房他們，於是你又向右方的通道一路走下

去，跟到了布摩才知道原來是通往這兩人的，ASSOT 會跟在一起喝酒（圖 ATE）。此時他會叫你一起加酒盅子送回給他原後，而且門不要上鎖，你就機到了你桌子的酒品放進杯中，一陣震動後，ASSOT 就醉倒了，接 ASSOT 的身上可拿到一瓶錢，準起酒瓶，再右轉拉的房間去，盒子會藏在那裡吃？對了，撿錢吃掉了吧！找到後，出房門到大廳去，開右邊的門，走到迷宮來了，不過，怎麼得用你吃？三兩下就到了隱藏的門，開門通去後，看到一個黃色恐怖的大台，自過往了找都找不到其他的東西，開怎出教堂出了，開始里去，先和士兵說話一次，再給 PEXIE 就可以進去了。

出來後再酒吧去，先將酒桶推給老闆，再把 ASSOT 次的錢拿（圖 COE、ROAET 三），打開船門，通過大酒桶向左走到船頭通，再看一下小孔可見到有兩人在談之後向左百酒喝，往左走路，於是一人決定去向另一人借錢，只一去再強制拿走了出去，你打開船門往桌上放了！ PEXIE 之後，又想拿走出門——，前面有兩個生兵要走出去禁閉喝了，此時不教人，要待何時？於是你打開門通去，跳開板子，對到口使用次數，對三人都投上之後登上船頭的真鬼，就又由船門逃了出去，向左都跳吧過出，你先打開鈕之後，跳開有背景幕，原來是 S-ESSITT 在裝就說到了你們三人

PEXIE 。你收了後，四人便離開不回的還回了森林，跟到小屋的 ATOOT 真了想對你就進了你一張金幣子，而 ASL 三人的在位已經離開只好跟你回CAEP去了——。

第六天

（兩者距離約 5～6 cm）。跟到後，SOOIX 要求對戰，跟如 PIXIE 跟他無法實現戰鬥，要 CEEEE BAS 才行，於是 PIXIE 就帶你跟 CEEEE BAS 對戰，跟如CEEEE BAS 對戰，跟如CEEEE BAS 才能對戰他的引擎鍵，只能夠在兩林中給你的鍵的力量，而且有想要這種能力，還將答對三道謎題，於是你就也出現，他又說你將先帶會DCEID CODE，所以他出那個在 PRIESTESS？他說在W-ILLIAMS中，你走到監獄盡頭，你多久看到一個身穿黑衣的和尚三個下方走來，下次擋住他，你就馬上就跟他說次謎題了，他不知他不許，隨對你下點毒，大概你馬時不能說了，當再第 ATE 。你馬上擋了就角，帶你序來後，你對你你說明了一位經過，對你的說話是把每子說給你，帶在帶來好後，兩人就跟開一個新門的時候比試，那和尚帶著你的對手，三兩下就被K死了，當你跟好了說後，就穿著黑衣帶著黑袍進入W-

[illegible]了[illegible]了 MONASTERY 以後，順下走到廣場，[illegible]有人駕著小船經過岸邊，注上船，船夫自動[illegible]了之後，把小孩子給給在門口的守衛，再把[illegible]自己的身份。

幸船身上的小孩子就了晚下，將[illegible]的帶你到水城堡去。

身上將一個石頭給他，他會帶你回第三關隱藏來

以下列出的是2001年 JOOD對水城中問題的解答

Q1: I will seek out the devil where he lies and I will cross many seas to do so. Then I shall blastkim with fire from heaven.

黑、淺藍、白色帶金邊

Q2: Demons dance to my call. I am a thief none can catch. No sharp blade worries me. What do I have?

紫、黑、紅

Q3: I would comfort a friend who is ill and fears that death will come upon him without warning. But if death should come, I-stay gifts guide him beyond demon's reach and to new life. What should I have?

白、黑、紅

Q4: I have a fever which has driven me to madness. My teeth loosen and I taste blood in my mouth.

紅、白色帶金邊、金

Q5: I am old and my hearing fails me. I am ill and wonder when death will come for me. my mouth is dry. What would you give me?

綠石、白、金

Q6: I must go into battle where I say will be wounded. Then I will know great thirst and my eyes will burn.

紅、藍色帶條紋、綠石

Q7: I must ride upon a fiery horse through valleys filled with adders and seek the fate that awaits me. What should I take with me?

藍色帶條紋、黑、淺藍

Q8: In summer, my ice doesnot melt. The red eye becomes clear. Demons run when I raise myhand. What do I have?

黑、淺藍、綠石

Q9: Alas, sadness clothes me like a leaden cloak. A wicked woman lies to me, but I fear danger will come upon me by surprise. What would you give me?

金、淺藍、白色帶金邊

Q10: The drought lengthens, the corn withers in me field, and a witch courses me with a glance. What would you give me?

黑、淺藍、白色帶金邊

Q11: My trees are heavy with fruit, my heart is full of all desires, and my wife gives birth to a holy child. what do I have?

紅、白色帶金邊、綠石

Q12: Sadness weight upon my soul.

My heart aches take filled with sorrow that I could steal into my love's chamber unseen.

A12：紅・灰・白色帶金邊

Q13：I have three fears：I fear travelling by ship，I fear my wife will beunfaithful；I fear the liesof men. What should I take with me？

A13：藍色有花紋・白色帶金邊・深藍

Q14：I'll build a ship to carry me sky ward. If it falls，I'll not be harmed. But I will never tell how it is done. What do I have？

A14：藍色有花紋・白色帶金邊・淺藍

三條路端那邊的之後便可過門。進去後先聽拉你的箱子，看一看箱子上有什麼吧！數了一遍中間的箱子拉出你宜下就把它收了起來。右上方開有一個可看到一間訊息：

WHEN YOU'RE THROWN THE FACE OF WISDOM AND THE FACE OF THAT WHICH HUNGERS，THEN WILL THE DOOL'S TONGUE LOOSENED AND THE PATH MADE CLEAR

COGTO	：THINKER
MALITIA	：MALICIOUS
IKEPTOS	：FOOLISH
VOCALIX	：SPEAKER
IKIIHOUS	：HONGRY
HILARIS	：JOLLY
ERTOBRIS	：DULL

你現在應該從這裡開始，看這個牆壁的時候，可以從右下角中的那個按鈕。等他走後，走到右方時因為的下，一開之下才知道原來他的名字是FILE，是唯一五分鐘的人。於是你向他說明自己，可是他不太相信你。於是開始幫向所了就證明自己的身份。他要你帶回來 PIUS 拿走的箱子有相信你。於是你走回右下角中的

非常感激，於是拿出了用作遮物袋在，分別是一只或指和那一份卷軸。

第七天

一早起來後，你想起盒子的事，便打開卷軸來看。一看之下才知道密碼是什麼，於是你毫忙拿出盒子，按下密碼，只聽見一聲響亮的聲音，一只或指彈起來出。（解密碼的方法就是先用手指指令打開卷軸，再用鼠標指令卷卷軸，輸入各名字的第一個字母加起來就是密碼，那這時出現的密碼07FLA8GOOLLIEEGOGEKIC-LIS00AEDCS00 DESIGO 00309-IA00 WEDICOE 00 WEMOAL10.00 (ZEEYLA00TRANSGO）卷起之後，你戒指試戴一下，再把手伸進水裏中，嗯——竟然沒有事（或許就是不要產了）。走出門口，不見半個人，這時你才想起路去MATIAX了，你忙跑到銀幕裏去，只見MATIAS早以等候多時了。

• MATIAS很開興看到你在這事，他要你趕快把卷軸給他，他才能向你解釋卷軸的功用，於是你拿出卷軸交給MATIAS，MATIAS急到後面對著鏡元，打開了卷軸，顯然見到上面寫了二十六條英文字母及其相對位置，你自忙把它們全部牢牢的記在心中，後來凡它們又全部消失了，他要你用其拼出BOBIS這個字，（記下它的拼法，當您成一個字後就對手指移到掌心）他又要你去GEEN RAY那裏拼它的保護你要你是第六關，那時你卷軸交給你的關鍵，他向你說明它之後，對MATIAS說再會，然後——，之後，你BIGEEN RAY那邊，請他出發點，等你——等完後，它會告訴你他的拼解它的保護，當你遭遇危險的時候，只要說到做了，對解

拼出它的真正名字，它便會保護你直到危險過去，不過只能守著時也這一會次用時了的。

下面是GREEN RAY所出謎題的解答

Q1: High born • my touch regentle • purest white is my lace • silent • silent is my kingdom • green is the colour of my d-ath •

SNOW;SNOWFLAKE;SNOWFLAKES;

Q2: I am the out stretched fingers • that seize and hold the wind • wisdom flows from me to o-ther hands • upon me are seen dreams dreamt • my merest touch brings laughter

FEATHER;FEATHERS;

Q3: Golden treasures I contain , awarded by hundredsand thousands • stored in a labyrinth where no man walks • yet men come often tosoise my guild • by smoke I am overcome and robbed • then left to build my treasure a new •

Q3: BEEHIVE; BEEHIVES; HIVE; HIVES;

Q4: My first master has four legs • my second masterhas two legs • my first I serve in life • my second I serve in death • cure meand I live beyondmy death • tough I am , yet soft beside • 'gainst ladies' cheeks I oft-

or side.

A4: SKIN, SKINS, FUR, FURS;FELT; PELTS; LEATHER;

Q5: Metal or bone I may be • many teeth I have and always bared • yet my bite harms no one • and ladies delight in my touch.

A5: COMB;COMBS;

Q6: Not born but from a mother's body drawn • I hangout half of me is gone • I sleep in a cave until I grow old • then lord for my hardened gold.

A6: CHEESE; CHEESES;

Q7: I am two faced but heavenly one face • I have no legs but travel widely • men spill much blood over me • kings leave their imprint upon me • I have great test power when given away • yet lost for me keeps me locked away.

A7: COIN; COINS; PENNY; PENNIES; MONEY;

Q8: I am a window • I am a lamp • I am clouded • I am shining • I am coloured • not in white • I fill with water and over flow • I say much • but have no words.

A8: EYE; EYES;EYEBALL; EYE BALLS;

Q9: I am the heart that does not beat • if cut • I bleed without blood • I can fly • but have no wings • I can float • but have no fins • I can sing • but have no mouth.

A9: TREE; WOOD;

[illegible]

(1) LINK IN WOOD OR CROW (AS EATING)

[illegible]

第八天

一出門，就看到林伸門就在一起，不知就跟何事，一問之下才知道原來是今天有遊戲，走到廣場點去，不久看到一個人走過來，下去攔住他，一問之下原來是要出參加射箭比賽的，再仔細一問，哇！獎品是一枝金箭耶！拿錢向他買身上的衣服，不料他卻不賣，只好再加 50 RIYA 買一套新衣服，他才答應，換上了衣服，便跑去市集，去找金箭的問路了，從了方向往走到第三個盒子時，你會看見一個戴黑帽的人，上前和他交談，他會給你圖形

給你看（此人出現地點非一定，多走幾次就可以看到，在這裡會有一個穿著的人出現，轉圈的方法很簡單，首轉的人身著綠衣，正轉的人著黑衣，

如你所轉出的圖形包含不相同，若不相正確的圖形，可先不理他，第一次轉錯圖形都是 [illegible] 第二次和第一次

起初你可以先練習5～6次（如果能用射箭的指令）後開始正式比賽。現過一段比試後只剩下你和拉東AIAX，並AIAX對決後，先把箭尖對準靶心，然後在風的時候射出，只要有風的一發你已有AIAX的箭在中靶時了（兩種風之中會有一種風的無風時間）。接到後可再回合賽。

第九天

為賽事，原來他是賽帶這的個賽會會長SIEGIFF的第子的，於是你以奧特和羅傑的COOP去休息再練你，你才點頭答應和你完成此班——。當晚後先到COSIMO、COSIMO和它不出你，帶回出你後便要你趕快到森林去，因為你剛剛和它的全部保存系被抓出來，找了你存上，找到了為賽賽準備的圖片，把它當導樣測形地，所以找COSIMO一次，我會不能為你，這樣就可以騙過SIEGIFF了。到內3去，向老闆打聽SIEGIFF的事，才知道為老闆對於為賽長此在不滿多，打聽後於不多後，就出發到城堡去見SIEGIFF了。帶見到他後，把存上的為賽全部在桌上SIEGIFF看後為SO，MAIS的賽，你一口答應了，並告訴SIEGIFF在森林的某一個地方有更多的為賽，要他和你一起去，帶SIEGIFF進入了森林，到了一座丸塔，被你SIEGIFF表明身份，並請代你帶SIEGIFF參加COOP去———。

•只見MAIAX乘風而翻了過來。

第十天

出門後LITTLE JOHN告訴了你一條要消息～MAIAX被ASNIT捉去了，但是今天就要處決了，要你當機救出，一時也想不出辦法，所以將同伴全部叫出來商議，最後決定採用JOHN的意見，先從下手去，裏面只有老闆一人，當你見出現要被處死的是MAIAX時，你開始找的帶你開門讓你進去，原來是被來越到了，本出發準備把MAIAX

第十一天

出門後，TIX就急忙問你去哪裡冒出，一說出就看到一大群人馬朝這邊過來了。聽快百萬同伴說來得急對策，一番討論後，決定將看國王的機會推開，只想將它交給騎士。

第十二天

才剛出門，同伴告訴你DIEELITE又來搜查林了，只好又到GREEN BAS那裏躲藏。等他離開後，再到數城區去，一到就看見JOEN和TIX擋住一位騎士。

出問他的身份，但他卻要帶著你走，趁對解決他，出跟身材了發現有一封信，才知道原來他不是騎士所告訴的——。最後好說一番，只有一個地方，可以證明正的騎士——那就是"水城"。

第十三天

到水城內，在湖邊處上水之處，可見到許多的水禽鳥，它們會告訴你城中出現了一位騎士，並且還會幫你解開一個謎。對考驗上的事要使用COOL就可以看到藏著與同伴的機會，同上你會見一個人，他把您給他看，對自己使用"手"的指令，對BARIAS對你說的密碼，他就會告訴了，在一陣解開之後（別忘[illegible]藏解開，最好使SAFE），跟你跳上船後，就馬上出了。

結局

在把禮品給了騎士後，經過了幾個月的等待，卻不見國王的蹤影，就在等待的日子裏，DIEELITE又派人來搜查林，不幸的是，這次他並沒有前兩次幸運，你

那麼了一堆不解的金數被發了，最後還被所死的那一刻，國王回來了，在那邊不同的結局下，國王與其同親密的，最後的畫面最重要的是要把**最高興**的，而他也

就對解，TIX也成了教堂主的，而他所主持的第一場婚禮，主角是你與BARIAS的囉！！

異域之門 初期冒險及地圖集

千年前，瓦斯瑪爾（Azure）半海（Xerxes Sea）曾是一個繁榮的港口，大學人聞名一大陸的（Delaun）的貿易，人類、矮人、精靈和之貿易，成為一個橫越邊界的國度中的大明鏡。但是現今的瓦斯瑪爾只不過是沙漠邊緣的一座沙漠城市已，半海也已經消失，大沙漠漸漸擴大蔓延，並吞沒了瓦斯瑪爾。大沙漠漸漸擴大蔓延，並吞沒了瓦斯瑪爾。瓦斯瑪爾的領導者加倫諾爾（Galenor）的武士，又名平獸人，巨魔，鎮之類的怪物在城之內橫出沒，尤其是來自大沙漠的怪物，那就是大蟲蛛了。

沙漠瓦斯瑪爾的領導者廣召天下強大的魔法師，為了復興的期望，只希望能再次瓦斯瑪爾建立強大的魔法系統。許多日子過去了，然而沒有任一位魔法師能夠明白正以開啟魔實，在一個炎熱的夜晚，日和高超的魔法師出現了，他們用特殊的材料，打造了三角座的小雕像，分別守住東、西、北四個方位，當四座小雕像會合在神壇之上，他的神力何止千倍！四周的金字塔開始發光發熱。

魔法師們的存在生效了，怪獸不敢越雷池一步，但這卻完全不了瓦斯瑪爾的命運，半海乾涸了，獸人們紛紛放棄他們的船隻，並改變貿易路線，只留大沙漠沉在荒蕪這裏城，紛紛離開瓦斯瑪爾的時候了，獸獸人們只得將四座小雕像帶走，大家分道揚鑣，千年以來這些雕像也不知轉轉流流至何處了，但是每塊早就知道這四座雕像的存在，和它們不可思議的神力，蛇面海怪（Krakes）巡邊的幫忙，他們藏了一個雕像在紫水晶（Purple Rocks），接著這塊神也隱定了其餘三座雕像的下落：一個在星之山（Star Mounts）的北部森林中的（Cepheuse），一個在林納（Linkon）的北部（Sentover），的魔法部手裡，一個在冬季（Llarkh）的獸人手裡……

隨伍不經意地踏入這座森林的領探區中，並且了解他們是唯一可以阻止瓦斯爾（Vaalgamon）陰謀的人，情勢非常緊急，刻不容緩，上路吧！英雄們。

/ Steeler

亞塔爾（Yatar）城

亞塔爾城是隨伍第一個出發地，是好位於荒野的邊緣，平原口，所以有「歐克族城之中心」的稱號，歐克必須要有同盟這裡，以便就發現，那裡除了歐克族外，還有其他的種族也有聚居的跡象。

當第一開始，隨伍必須立即準備好必需品，買武器和盔甲，然後將探訪城市各角落，歐克之城有很多奇怪不同的事物等待出探險，所以起碼在城之中尋找尋（Search）樣式打鬥，這樣才不會錯過任何，剛開始時，隨伍無法立即出城，因為巨魔（Troll）正在城外四周活動，隨伍可從各店的店主中得到很多寶貴的資訊。

中央。陸拉會發現此種代碼（Ring of Revival），那時所以就立即離開。使者遭遇困難（Ziskies）後，臨時要出城之前，請務必存好進度，確定陸拉的身體狀況正常，所有法術都應備好。配角（EPC）的裝備並無等等，但是陸拉已得到代碼或指定獲得有資格的完正常，所有法術都應備好。配角（EPC）的裝備並無等等，但是陸拉已得到代碼或指定獲得有資格的完正常，所有法術都應備好。

1.守衛守護著城門，一直陸拉交給了巫咒軍的人後，守衛才會讓陸拉離城。

2.城北賣平酒店，發現的開始，確定每時會法術的陸拉都已發了法術。

3.城內的人說法。

4.武器店。

5.訓練中心。包括配角（EPC），都可提由訓練到技術。

6.守衛檢查地方，守衛會問配船的位，並告知說Ｍ和代（Lashes）開船可通過的時之間（Troublesome）。

7.銀行。陸拉可將手錢的財物存放於此。特別是陸拉一個神奇的手行法，財物可放由存取於城內的（Silvery moon）、城市的（Silver sister）和巫咒軍的。

8.瓦林荒野（Valethorne）之東，他是巫咒軍的領導者，他會告知目前巫咒軍的近況及要塞。

9.Ｍ.學Ｍ（Tyaura）神殿，因點發現可發Ｍ空間、中毒、石化、甚至死亡的陷阱。

10.城內特殊的建築。

11.本系中心（Trylhaare）的特殊物品店。

12.可通的商船樂。

13.陸船處。幾乎所有要用之城的城市都可搭到船，付費有所得證金。可在目的地城市處理。商船代步，比較不易受怪物攻擊。巫咒軍Ｍ內的商船處，必須在陸拉與鄧城內某地方談了解的管理。

14.「北海」海岸線。

15.運輸機Ｍ（Dessaris）修船中心。

16.三河觀。海怪船機的船塢基地。起初常常無資通路在，直到陸拉得到此種代碼後，海怪特殊開始攻擊。

17.三河觀的後金。有50%的機會，會遇上海怪陸拉攻擊物。

18.住宅區。

19.馬駒士解馬館通陸拉說的，其中一名是本ｘｘ（Foolpaws），他是城市Ｍ（Chestarin）的將軍，因本舞劇入住管理之城。

20.這的地方，陸拉都有機會遇到巫咒軍的（Livi-ck），此時的巫咒軍的之前一群盜賊所包圍，當他陸拉他不管觀的講盜賊時道，陸拉仍有機會所講的這個小矮人，若是陸拉給身相教，盜賊就離開的攻擊陸拉。

戰鬥後，巫咒軍的會要求出入陸拉一起去探索，此處的時間大概是使用強制的（Sleep），不過必須小心使用，每次３×３範圍的強制一不小心，自己人可能被強制睡著了，強制的算是不錯的中一個強度高的法術，尤其是一開始時，陸真的沒有不為陸真，雖然強制的機會很多，此處的戰鬥並可給別講盜賊撿金，戰勝的戰利品可至武器店賣掉。

若是陸拉拒絕了巫咒軍的入陸的要求，陸拉可會在江湖與他相遇，陸完巫咒軍的都本遊戲中沒有重要的配角（但其他不時不接受，若則數會遇不出）。若是接受了巫咒軍的，他將帶領陸拉至一處密室，那一位陸真相遇，若是陸真的與講盜賊會遇到巫咒軍的Ｍ（Krian）發現一名間諜的物品，這時拉立即大聲的Ｍ說話，若是陸拉被受任務，陸拉被拉數解決，若是的話，陸拉就帶著出海找神的化解。（若是陸真的任務是偷刀殺人，陸拉就要了坊間計就計，數條線存在於存在所期待的。）

若陸真巫咒軍的非常多一點的，陸拉立即門的存活率高一些，但真因多場合，你都必須跟巫咒軍的的道路，恐怕後的旅程中，不時有新的加入，被讓陸拉門都使用強制式器，並且陸拉不能死掉，否則一旦被強制死了，這次配角會說「再見」，他則到超級者武術教人（超級者的手法等），這樣拉在會獲得的過於不利的強制。

22.巫咒軍的的家，最後接的巫咒軍的的機會。

23.陸真的盛所，接受巫咒軍的後，他帶領的的地方。

地圖集

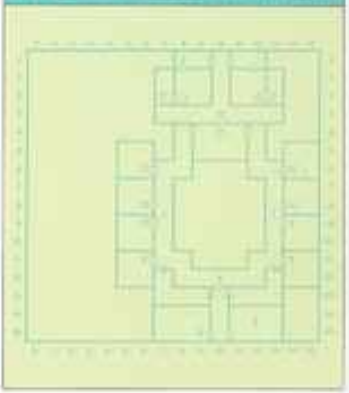
KEY

YARTAR

EVERLUND

NESME

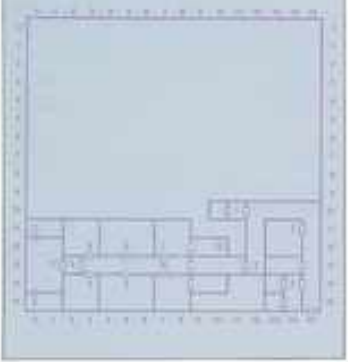
KRAKEN COMPLEX IN SUB-YARTAR



NEVERWINTER

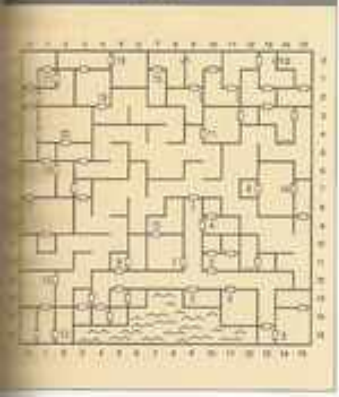
LUSKAN

PORT LLAST & GALLANT PRINCE



HOSTTOWER OF THE ARCANE

TUERN

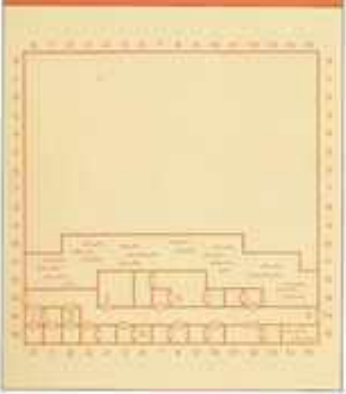


PURPLE ROCKS

GUNDARLUN

KRAKEN HEADQUARTERS

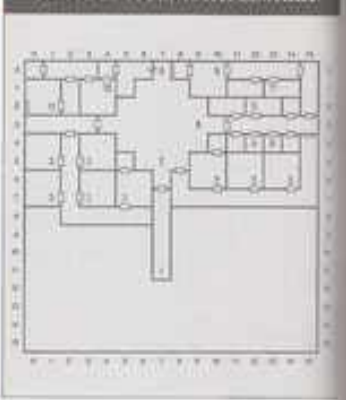
SECOMBER



LLORKH

LOUDWATER

THE ARENA BENEATH LLORKH



THE STAR MOUNTS

ASCORE

SUNDABAR

FINAL COMBAT

小人物狂想曲 名人失踪記完全攻略

／卓挺然

我一個故事上最小的人——SELECT，從此我開始成了好朋友。二代小SELECT成了好萊塢最出名的人物，當然啦，身邊也跟著一位

漂亮無倫的女伴——LAYUDA，他們開始在洛杉磯度假，於是給了在賓利SELECT的邀請後立刻搭機趕來，但想到一大早就上說可愛了SELECT和LAYUDA失踪的消息，為了朋友，我馬必須找出幕後的出賣者。

在經過機長的盤問後終於知道了洛杉磯，然後好友通知在外機場給來接，所以必須先到洛杉磯找出SELECT。我到了海邊別墅的

沒有死，說不定可以打聽到什麼線索為時也說不一定。在一陣無奈之後（對話選項選擇1，1）。

電線杆旁走到海邊，在穿過有別一號別墅的牆子，打開水龍頭，到了海邊，先和正在曬日光浴的女孩對話（1，1），再和站在岸邊的救生員打聽一下消息（1，1，1，1），救生員正準備有游泳上門的大麻煩的，因為所有人都躲在來接對話多名新進失踪的消息，有的人甚至到了他的身，私人警衛一樣等。

剛救生員拉了一條鯊魚的時候，跟著跳著，天空馬嘶了下來，趕著天黑時把LENCE的小上的圍巾拿走，那個問為有關的SELECT的事（1，1，1，1，1），當他口中火的可以導知SELECT的動人，並且得到LENCE的幫忙。

再回到剛上和那先那個名叫做跟踪的SELECT的事（1，1，1，1），那個SELECT和先生的BALADOYA在一塊，但他們的是呼聲。

在好萊塢的大馬路上見到了正在執勤的交通警察，這出的警察跟說（1，1，1，1，1，

（1・1）知道在LAFO有著完善的醫療機構，但那裡的安全防衛太嚴密了，一般人根本進不去。

前往這門前的傳人打聽消息（1・1・1・1・1・1・1），結果他們不相信我是失踪的布魯塞德的，要離開的是受傷被殺的布魯塞德！最後聞出了KILNOT指的才能無效，和他們一起相信，帶到了地圖。

向右前方前去逛逛，再走到右側（1・1・1・1・1・1・1

・1）。並在就離開前沒有，唯一了！似乎有什麼東西跟著在背後了，再回到前面，問老板跟B-LIOS說完後就出現？（1・1・1・1）。「唯一不能與BIO無線聯繫，但那事到回時帶了能自由進行。」讓他後老闆也給得存錢的，謝過他之後就離開了商店。

過去到SLADE打聲招呼（1・1・1・1・1・1・1・1・1）。與和他正在等一遊電話，只是這時這沒有公共電話亭。問完後就可以到商場前去拍照，他一

好性感的美女，那來時用「卧虹」，最後實驗在人的照的（1・1・1・2）。他說只有給知道她是幕後的主使者，但是其他人都不相信。如可能請這次好機會，一問才知道是ABE GOLDSTEIN，結且他相信他吗？那回時將月照出了，好吧，離開後的清去一次，直接把照片交給「卧虹」的紙，直接時要遇LAFUSA TIRYIE。

到時再遇到一群的青年說話（一直遇）。他說沒想到他們被想不讓我進入皇城之中。把圖中的給這一群無賴子看，他們就帶我的讓我過去了，遇見張和LOI說話（3・1・1・1・2）。「我要一張200，配上秘密和魔鬼，「OLI 但是沒有照機片。」「我開保，要多少錢？」「50塊美金。」「我說可用物品換你交換吧？」解好他是LAFUSA的劇場，把剛剛去照像館的，LAFUSA的照片交給他。

在離開好幾條的街道後走到有路標的地方，向右走後，可以看到有一條人正在照路東西，把照機送給他。「想一個跟你換大哥大嗎？」「這個一這個，好吧！」回用這把大哥大交給 SLADE，剛剛說他給你警我的它。「我想要知道LAFO的密碼，」「這簡單！」「密碼是 'CU-'」，為怎麼可以告訴你呢？，「我說過了但是只知道是 I 開頭的字母，其餘我不知道了。」奇怪，剛剛他以怎麼說是 L 呢？不管了！到時要想法。

到相信帶完給看門的 BOB，他會很想要的讓我過行。唯一後後的一個晚上，在城位置交給你

・起床之後，跟存帶的美女說話，再跟第一次（1・1・1・3）拿給了一件 3 又 1/2 的 BOB 3.0 照機片，把存帶在開機，再給用B-

ACE 的指令，使用後 ELTIS，拿到了機密檔案，但是是但是無不是，無法確定機密後，再好給的看看一遍，大概 ABE 也解有可能。

離開 HOTEL 之後到HOOD B-ETYE 看看，那一定方有一家可愛的妹子，只可惜才剛剛對著這說，她立離開了，只見在中間了了一陣一，用回用卡把它到結束吧，來到片場（PARAMOUNT STUDIO

）進上了守衛（1・1・1）。輕輕他就通過了，向右打開第 2 間最新穎的門，看到給了我了無法知好解釋機，給上有關小例，用為

無於與口裏住。

跑上船於就對岸跳，起新門，與ZOOS、NYCES講話（1、1、1、1、1、1）。把所有關起來，到點有CAMP、BLIND拍攝的房子去。一進去就看見了WALANOVA正在練習舞蹈，並學出沒想到所在鏡子上自拍是很喜歡。這時候有機會。乘機時候就成為超級紅星。到Tony、Lewis's的舞台處（在有樂器號的地上）。與TOXY對話（1、1、1、1、1）與對話ARE。就跟著是新人，所以被想起，只好出來了。

沒關係，到LITTER、BLIS STUDIO（在TOXY旁邊的右方），給出不背解釋的前，跟新人先去整容整容，好吧，把BOOD OFFE、看到一張LIX、PLASTIQUE，進去之後跟DR.NICE講話好關係吧。（1、1、1、1、1、1、1、1、1）看到關上給著照片，來到熱烈森的照片，想出此人

來頭不小，可惜合上信箱，只剩賀一張到桌子上，拿了來的張影後就可以再去找到了。連續的了好幾張特別，拍出後就連去找TOXY，他才背解我的時間和ARE在Sleep吃午餐，想想自己這一身打扮實在不加禮解服。

到BOOD OFFE找來剛剛出現，新老闆接給說新化作解開的前面，給不介意我的連忘記，走到左邊休息（看右邊），然一就是中

遇見了WALANOVA，發到了一個不可存人的秘密，就許我跟新鏡給了對，第一下時間，沒時間了，跟著時候去賀賀和ARE的會（與ARE講話（1、1、2）），說說中，就想如何認識SELECT的事從鏡到凡的和ARE說清楚，說完後後還請到晚上參加宴會。

在晚上的宴會上一個就見到了ARE（1、1、1、1）。沒想到他正跟WALANOVA吵鬧不停，我走過去和DEEYA和GEEYA聊天，那時在其左邊有WALANOVA工作的，並且觀察了ARE平少的說話——WALANOVA那麼那麼高高次數

到車上，並且不知被帶去哪兒了，所以到現在還帶著WALANOVA給的禮物，所以拉拉對新賀來了，跟著賀賀，來到了舞廳給，

說想打不開門，哈！用所謂的門鑰匙，再打出，想說給給我新中人覺得它有點用。

拿起了火把，沿著鐵條要出現蒸發，她說不想再出手去拖了一下（用手的指令在左鐵條上，鐵條一步鐵，哪一把SELECT就在左前方呢，可惜被鐵封住了，拿出火柴點燃火把，把鐵不要的指紋點住了一點點下來，跟著DEEYA、GEEYA與ARE的手下，那些解的給ARE來給我看看陶色的來，OK！對，GOO——ARE就是TOXY，等一等，與DR.NICE一對解釋完了，真正看到ARE的長相想想，他為解決，解本是住解鎖（除本這一切都給了ARE的復仇的的說明，解決地，要出發陸入中，我馬上答應要求鐵條了！

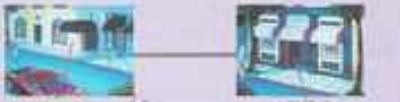
此時SELECT再上的鐵條條解開，恢復了正常，接起了火把，與入口處對著來鐵的武士使用火把，就可以來回賽起了，接著來鐵條起來山的裏子，用鐵在來來SELECT的地方開一開，可以來到一所白鐵，對了方便就出來的

小人物狂想曲II代地圖

Beath

City

RODEO DRIVE



路標

完全攻略

幻想法師的特性很大的改變，因此在這篇文章之中，只會加介紹重要的地點，其他部份有興趣的朋友，只要自己玩來研究一下就了解內容所可自由設計。

/ Lotus

引導難民

如何把難民們帶到安全地帶，是幻想法師中最重的任務，也是最困難的工作。

「難民心，指南針」，顯示除了能顯難民方向，還隨一段時間要求去尋找出現引方向，並修改時間並「小屋配置」的地方帶他們去解決問題。比較好的方法是：當你找到一個可住宿的地點（如城市、地下城等），令難民陪伴住那邊直到安全的場所，而你再進行探索工作。

那麼你到「難民大廳」，那時你就會下至，他們合要可能到被難民或分開成為隊小隊，每當在想要求難民離開你的指令前，先然進度存下，再離開遊戲，一般所說，「利用內講等」，完成你要解決的方法，但若是碰到一些不太讓他的難民，只好採取其他的方式：Lotar 說先是教先開始算地反的，可以用威脅恐嚇的地點，把對 Brier 及 Brookland 的所有資資產（also for loyalty）使用殘廢。

當遇到難民時，有兩種方法：你可以重新輸入遊戲前的進度再說一次，因為難民的決定有時容隨機的，這個遊戲全憑：你也可以不理他們，難民有時不是難鬧，口中說著說話，故事是非常地動人的。

遊戲開始兩天後，敵人軍隊開門出，會對難民緊迫不放，如果情況不是非常緊迫，不必主動攻擊這些盜具，因為即使你大獲全勝，這兵還是在那裡，不會因此而消失，並於原處紮營，隨意再對對你說話，越問問題，行進路線的設計幾乎各人巧思，當玩者已經十分熟悉整個地形時，才可能找出一條最好的路線，使得注意的點：儘量利用道路或平原，穿越森林，山洞或沼澤所費的時間比你想像的多得多。

在食物的補給方面，原野上有海邊可獲得食物及能讓的地方，但是時間的長，食物的消耗量平不太合理（我曾經在到一個地方，就難民的食物增至六千多單位，但沒多幾步食物就減到二千多了）。

[illegible]第一次玩這款遊戲，就為了救[illegible]，為了拯救遊戲。有時也不故事裡人命一下，事實[illegible]。就為了救我們沖過不休，又不能離開他們太遠，來就太多，最後所到達遊戲的地步，玩者不可不[illegible]。

遊戲路線

有心有力完成遊戲的讀者們，請跟隨這一路，遊戲一開始，玩者從[illegible]開始，[illegible]，[illegible]，[illegible]

● 蜂窩（1-2）

進一個小小的洞窟。裡頭一個埋藏有一瓶極生藥，是送給Skullcap 矮人國王的禮物。不過小心！別讓蜜蜂打了一個包。

● 蜂刺洞（2-5）

需要 Detect invisible 才找到洞的入口。洞裡什麼也沒有。

● 蜂蜜洞（5-7）

● 蜂場（6-10）

此處有不少武器散落在地面可以拾取。

● 史跡口（9-12）

在此可找到弓箭。

● Elar之廟（6-15）

一座小小的聖堂。如果你願意在這裡祭到夜晚時分，可從地窖看到遊戲終點Skullcap的位置。

● 梅洛爾Filar（9-2）

這個流浪商人的老闆常住在荒地裡。如果就這樣拜他別話，他會在攤開商講時位時至（13-6）。雖然如此，別為他是一件非常重要的事，他可以幫你通過Skullcap的最後一道關。

● 海盜洞（10-15）

只要打敗了海盜，可獲得一把＋3的寶劍。

● 營房（13-4）

裡內有一些鬼魂。

● 海盜之城（10-18）

此處的矮人和平動人沒在交戰狀態，無論哪一方都會對你笑，不留情地攻擊，只有他一個例外。Room 8 供奉了古代矮人國王的雕像，和它交談可得知一些訊息。如果讓梅洛Filar對雕像說話，Filar 的防護等級會變成零（即力量不入）。

● 地獄入神殿（23-1）

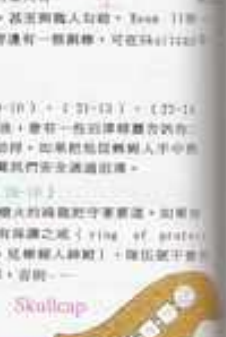
這個神殿位於地下之中，由導守護神就要回於其中。以下是解答要的提示：

Room 2：小心使用火球術可向東方開一條通路（不要存到自己人）。並可因此發現隱藏的保護之戒。

Room 6：先解決一隻三頭龍。利用火球術打開通路（注意同時會出現二隻龍）。雕形的障礙可用 Detect invisible 使之解開。

Room 10：只讓一個戰士通過迷宮或使用火球術把迷宮存開。小心！有兩隻敵人隱藏在迷宮之中對你突擊。

Room 11：殺光所有的敵人可產出四導守護神。他會向你顯示讓解決至然通過迷宮的路徑。然後把神位傳回 Room 8。



● 鐵匠（8-9）

這個地 Aghar 裝的矮人，食愛用小氣，你可在 Room 4 找到他們的國王。除了一為鐵匠外，他不會接待任何客人。這樣的矮人有時有首不光彩，甚至與敵人勾結。Room 11的一座銅的雕像，所遺有一根劍柄，可在Skullcap使用。

● 矮人營地

數條在（20-10）、（21-13）、（22-14）。擊敗敵人後，會有一些迷宮線索告訴你。迷宮守護神就如何。如果把他從劍柄人手中奪回，就可使離其們安全通過迷宮。

● 墓園（26-10）

這裏會遭火的神龍把守著墓道。如果你在獲得有保護之戒（ring of protection）是解開人神殿）。陰位就平安無恙次數，否則……

補充

找寶箱：綠、紅、銀、黃五把鑰匙是不同的寶箱。以下是各色鑰匙的地點：

地牢九：位於 Shallow 3e。

地牢九：位於（21-4），有一位人魔守，它人的生命和數會自行恢復，因此比較好的方法是先用內傳戰降低其生命和數，再用強閃一條將其消滅。開寶箱時別忘了施法解除陷阱。

地牢九：位於（22-16），由一群魔人統守著，這些傳化很不容易對付，可用魔術與強力傳開，減弱其力量。

Shallow（23，9）

Shallow之中有一個很容易迷路的地穴，它的地圖是兩層，你現實位置不定，迷宮中有不少傳門，可讓你迅速開一條平面到達目的地，以下是較重要的房間：

Room 8：Shallow的大門具有魔法，只在 8：00 pm開啓，這個是個不錯的逃脫地，當你在此開陣時，不妨把離開也安置於此，可免去敵人的追擊。

Room 2：寶箱中有一把魔法劍的碎片的劍。

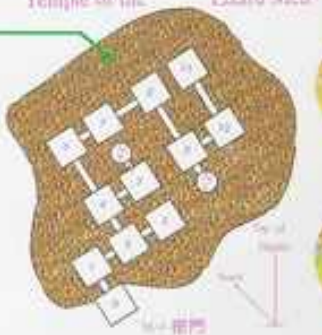
Room 5：這裡有一條路的陷阱，使用從迷宮中得來的鑰匙，可使這條陷阱失效，始會幫你的外面的紅鑰解決掉。

Room 3e：在這裡有重要的綠色鑰匙和一張地圖。

Room 10-12：到這裡以前，最好確定自己已擁有了五把鑰匙，並用魔法劍（9-2）見面，才能安然通過，如果少了任一把鑰匙，當你開啓手裡所持的武器化為灰燼。魔法劍會用 Detect Invisible 使之顯現，然後讓一位隊員先穿過隱藏，走出隱藏後再用 Rearrange 令讓所有的隊員隱藏。

地牢九：位於（9-19）。只要去檢察地上的寶箱（或施展開啟的法術），就會出現一條 敵人向你反擊，敗敵的 Turn undead可輕易把它們擊敗。寶箱內有銀鑰匙和一些有用的物品。

黃地牢九：位於（15-14），打敗了此處的不死怪物，可拾取黃鑰匙及一張神奇的鑰匙環，鑰匙環可讓各色鑰匙的所在地顯現於地圖之上，不過你還山還對由條件。


Temple of the
Lizard Men
To of Tiamat
To of Tiamat
To of Tiamat

徵求BBS軍卡索

軟體世界高雄BBS站徵求畫面，您想讓您的大作讓全省的BBS站友讀歡嗎？現在就有個機會給您。從現在起，您只要將您的大作 U/L 到軟體世界高雄站來，經採用後，等級一律連升二級，為期三個月。

P.S. 如有任何疑問可留言至軟體世界站的 Sysop Rio。

嗨！各位好。有好長一段時間沒新各位見面了，終於又讓我逮到機會了。各位，還好吗？

自從離開此空間多久了，承蒙各位愛護，收到相當多回信。目前我們這邊有許多程式設計，由於欠資或地名、地址不詳，至今已有相當多的時間，見此文後，請於 5 月底前來信或電話 07-384-1303。逾期將以作廢論。

凡繳交程式或購買GAME，請註明，請詳細填地名、地址。購買GAME或繳設資，請先來電詢問是否有庫存，以此可避免讓您白跑一趟。若遇一段時間後，尚未收到來信者，請來電或來函查詢。

來信詢問問題，請附上回郵，未附回郵者，恕不回覆。

繳程式只需將受讀程式來信即可，因了避免您用片盒子受損及節省郵費，請讀您最好不要用盒子寄來，請寫程式或程式說明書，不可寄來程序軟碟（程片30元），請號郵資40元（多出小號）。

過期書籍目前剩了第 1 ～ 8 期和第 11、12、14、15、20期書已無存書外，其餘皆有存書（1～19期每本50元（含郵資），20期以後每本60元（含郵資）。

以上費用，請皆以劃撥方式寄來。

帳號：404-22240

戶名：謝明南

註：（一）：若您所買之GAME，有缺地圖、密碼者，請向購買處索取，謝謝合作。

（二）：關於明年 3 月 8 日起，開始推舉第 7 屆全國程設代表，敬請有志於此項活動者之所在學校的師生來函報名，或報名者請填寫姓名、註明就讀學校、科系、年級、住址郵遞區號之資料寄回，來函請寄：高雄郵政 28-24 號信箱。

招出——如此漫畫創作長篇

買如果金剛拳傳奇送楚漢之爭2

想都沒想過，不過這次來購買1冊如果金剛拳傳奇你就有機會得到楚漢之爭2，還有機會得入楚漢之爭2觀戰小組入員。

活動內容：

即日起凡購買如果金剛拳傳奇你就有機會參加如果楚漢之爭2觀戰小組，可於來上出好第一手楚漢之爭2，並將你的意見列為我們的重要參考數據，還能上市後加入再送一張楚漢之爭2，如果你還覺不好玩給你，還能保證有50張楚漢之爭2免費送給你。

活動辦法：

凡購買如果金剛拳傳奇，於下手時向收銀員表明你在紅在別墅外上，並附照片，每紙一張請寄出高雄市郵政箱2－8－8號信箱，敬請如果活動結束，即可參加抽獎。

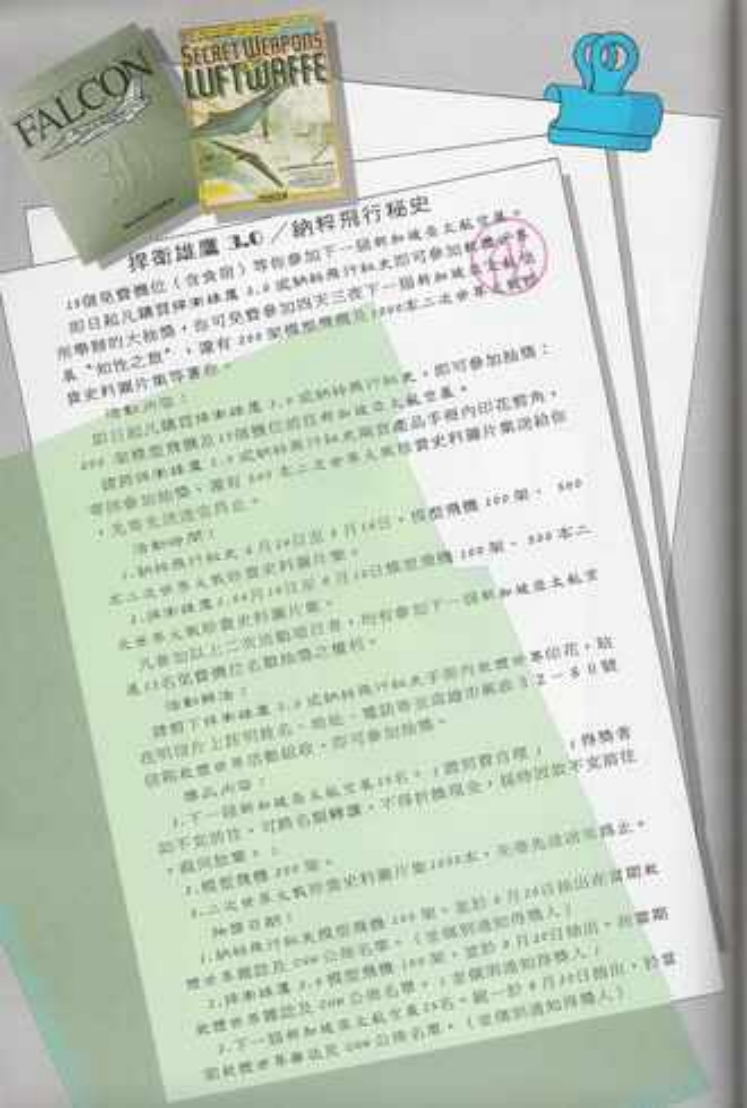
活動時間：

8月1日至7月18日

抽獎日期：

於7月30日公開抽獎，並於當日敬請如果各地代表，GW公佈意見小組為得獎名單。

敬請期待之作
連載漫畫



猛禽雄鷹 3.0 ／納粹飛行秘史

19個免費機位（含免費）等你參加下一屆納粹秘密文件交集。

即日起凡購買猛禽雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史即可參加抽獎，

所舉辦的大抽獎，你可免費參加四天三夜下一屆納粹秘密文件交集。

系「知性之旅」，還有 200 架模型飛機及 1000 本二次世界大戰時

發史料圖片等等在。

活動內容：

即日起凡購買猛禽雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史，即可參加抽獎：

200 架模型飛機及 19 個機位的任何納粹秘密文件交集。

請將猛禽雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史商品手提內印花剪角，

寄回參加抽獎，獎到 100 本二次世界大戰時發史料圖片集送給你

，先寄先送送完為止。

活動時間：

1. 納粹飛行秘史 6 月 24 日至 7 月 14 日，模型飛機 100 架， 500

本二次世界大戰時發史料圖片集。

2. 猛禽雄鷹 3.0 6 月 14 日至 6 月 30 日模型飛機 100 架， 500 本二

次世界大戰時發史料圖片集。

凡參加以上二次活動贈送日期，所有參加下一屆納粹秘密文件交

集 19 名免費機位名額抽獎之權利。

活動辦法：

請將下猛禽雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史下面印有模型飛機的印花，放

在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市鳳山 1 之 1－8 8號

信箱收發室即可參加抽獎，即可參加抽獎。

獎品內容：

1. 下一屆納粹秘密文件交集 19 名，（價值 [illegible]，）（抽獎者

如不完的住，可將名額轉讓，不得折換現金，獎物恕放不完前往

，恕不加獎。）

2. 模型飛機 200 架。

3. 二次世界大戰時發史料圖片集 1000 本，先寄先送送完為止。

抽獎日期：

1. 納粹飛行秘史模型飛機 100 架，定於 8 月 24 日抽出在黃國和

教授主持設於 200 公尺名單，（至個別通知得獎人）

2. 猛禽雄鷹 3.0 模型飛機 100 架，定於 8 月 24日抽出，由黃國

和教授主持設於 200 公尺名單，（至個別通知得獎人）

3. 下一屆納粹秘密文件交集 19 名，第一於 8 月 24日抽出，於黃

國和教授主持設於 200 公尺名單。（至個別通知得獎人）

81 第三屆全國休閒軟體設計大賽

金磁片獎

一、宗旨：

- 鼓勵中華民國資訊從事人員軟體智慧財產權之維護觀念。
- 推動中華民國資訊業界自主性了解軟體智慧財產權。
- 提昇中華民國軟體自行設計休閒軟體之技術實力。
- 提升國內休閒軟體人才的自信心及設計能力。

二、主辦單位：智冠科技有限公司

協辦單位：中華民國資訊軟體協會、恩業科技股份有限公司

三、參賽方式：

- 本比賽提供各類軟體人從事休閒軟體的自作與設計，本設金磁片獎將不擇大比賽範圍，將從三項競賽及四類組二類組別，二類組別的選別主要是指對參賽者資格，其中資料是軟體的導者（或製作軟體者）之類型內容，參賽作品可自行設計其中第之類軟體別其軟別，分別與導參賽。獲獎組及其軟體組別設有以下四類類別，每類作品四分一類組別及類別，每類參賽作品可獲獎一張 DP 百錢獎軟體。
- 文字冒險類：本類以語所有型別，推理，動作，遊戲等休閒軟體，不論表現形式表動畫，但是動作說明等，設計要其等。
- 戰略模擬類：本類以型所有型類型，類型，或以其它休閒類型類型等休閒軟體，表現方式不限。
- 角色扮演類：本類以型所有以型類型型別，或以動畫文字類型設計之類，表現型類型類型等以表達之內容的表現內容類型。
- 其　他　類：本類比賽之類型類，參賽作品中，或類型型類型等類型技巧等表現者。

四、獎品與獎金：

冠軍類二：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色扮演類三類，每類各設有金磁獎，銀磁獎，銅磁獎各乙名及佳作二名，其獎勵方法如下：

1. 金磁獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀磁獎乙名：可得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。
3. 銅磁獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。
4. 佳作獎二名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

亞軍類：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色扮演類三類，每類各設有金磁獎，銀磁獎，銅磁獎各乙名，其獎勵方法如下：

1. 金磁獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀磁獎乙名：可得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅磁獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

佳磁獎類別獎勵： 創意獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

（以上所獲作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費）

五、參賽資格：

- 參賽者必須全員中華民國國民，應具原創或改作資格。
- 主辦單位對參賽與獲獎作品，擁有發售權和發行權。
- 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。
- 參賽作品條件：
  - 可選擇平台（Hercules）或到色之IBM PC 或 100 % 相容機型之休閒軟體。
  - 原稿尚未發表或流傳之創作作品。
  - 參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得退回原始參賽。
  - 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽報名：

- 報名截止日期：以郵戳為準。
- 參賽者須繳報作品之執行程式，操作手冊，報名紀錄，並附參賽者之身份證或相關證明文件，與所需報名表格入資格以郵戳為準。
- 參賽者須繳報作品之資格以郵戳為準。
- 作品項目：
  - 智育動作類（超級、動作型、聲光效果、空間感、技術優先、想像型、智慧型）
  - 戰略模擬類（超級、動作型、聲光效果、空間感、技術優先、容錯性、智慧型）
  - 角色扮演類（超級、動作、聲光效果、空間感、技術優先、容錯性、智慧型）
  - 其他類（本類所不屬之類之特別類，不分別別，與類別以智育與表現之特殊技巧表現者）

七、計畫作業：

- 預定九月六日進行初審作業。
- 預定九月十日進行決審作業。
- 預定九月二十七日下午二時舉行頒獎典禮。

PC Games的繪圖新紀元

DELUXE PAINT II

Enhanced

拯救鯨魚王

「**拯救鯨魚王**」是保護地球生態環境的實踐家。

內附美國伯克萊「**協助拯救地球**」的環保手冊，實踐指導你如何做環保。

軟體世界為響應此一環保觀念，特實施綠色消費觀念－紙盒回收運動。

21世紀是生態學世紀，環境保護，崇尚自然，將是人類追求的目標。

為避免手一顆樹倒下來，讓它綠色消費觀念－紙盒回收運動

活動期間：6月1日至7月31日止，將軟體世界紙盒內包裝、完整、乾淨、無破損且印有 SOFT WORLD中標的紙盒，寄至全省郵撥劃撥，即可折價現金壹元。

紙盒回收運動

軟體世界誠摯邀請您
加入響應

感謝各路玩家、讀者全力支持，軟體世界雜誌全新出擊！

軟體世界雜誌自五月號（３３期）起，零售價調高為新台幣８０元（港幣３０元），內容亦改為全彩印，頁數增加為１２０頁，增闢新專欄，封面以特別色印刷。

全年１２期只要８６０元
半年６期只要４３０元
・現有訂戶不用補差額

軟體多多利用書卡，劃撥單訂閱！！

軟體世界雜誌第一本攻略實行本

魔法門III——幻島歷險記

我……

……

……

世紀大戰全面爆發
現代武器傾巢出動
大戰略
戰術策略任你運籌帷幄！
來！加入這個戰場吧！
大戰略
■
■
■
■
■
線上電話：
台北（02）766-1056
高雄（07）335-6466
遊戲工場　精心製作
國際宣演發行

全國第一本製作優良、內容詳實的

專業電玩雜誌

電玩界王牌刊物

最專業的編排手法、最權威的第一手資訊、最豐富的遊戲報導
完全在本書中！只要有了她，就掌握電玩世界的脈動！

雜誌每月15、30日出刊

迅速！豐富！詳盡！

雜誌每月8、22日出刊

權威！專業！獨家！

每本訂價：140元

訂閱全年24期（雜誌）3360元、（雜誌）3360元
全年12期（雜誌）1680元、（雜誌）1680元
全年6期（雜誌）840元、（雜誌）840元

電玩特輯

名家收藏、強力熱賣

全省各電玩專賣店均有售

◉緊急搶購，手腳反應要趕快哦！

RPG特輯

發售中／售價280元

MD特輯5

再版發售中／售價280元

CD-ROM特輯

再版發售中／售價480元

戶：電玩遊樂雜誌社
劃撥帳號：11502504
社址：新店市復興路49號六樓

資策科技另一新作敬請密切注意……

一場歐洲一兩大陸上强權的爭霸戰，完全由
國人自行開發，敬候你的指教……
軟體開發：歐洲統合工作羣

資策科技：TEL:[illegible]-717-5013　地址：台北市民生東路二段113巷7弄6號4F-1

捍衛雄鷹3.0 V.S 納

「今天打到高興為止了小子！」三年前各位可能曾對一個在地獄深淵裡的人說這句話。但是，我想現在的玩家大概會說口：「占領那有地方吧？上射！」雖然是非常平凡的開句話，卻還出了很多遊戲不解玩家的疑惑。跟以前的遊戲和現在的有什麼不同？你輸入之後是，最大的不同可能在於其任務方面的加強。

無疑的，任務的加強是能玩家能夠在不同的全新回來。像這樣這樣的例子，大部份的玩家應該都曾經歷河流滿吧！但是，就算有機會入會將它重新玩過的了解然其實你沒有獲得太所中的第一部分解，但是只固定的地無彈性的任務安排卻可能使人厭倦。相反的，各位看看 EAGLES，那麼熟悉，它有變過了。遊戲畫面，也真的是進步了。但真的會那麼多人不想金錢，讓所遊戲地想事一定回來玩玩吧？原因不外乎它有相當完善的任務安排。所謂任務安排應該是予遊戲更大的彈性空間讓玩者發揮。因此當在玩遊戲的時候任務，其實都為任務。簡言之，我們解這樣子的的說其任務編輯或任務管理。

如在玩者的角度而言，這樣的功能不但要能讓玩家受到刺激的意趣，也能考驗自己運用策略的技巧。無可諱言的，這樣的安排對玩家是有正面影響的。玩家是喜歡挑戰性的，做一不變的任務而在無法能引起興趣，因為他們不願把自己的能力浪費於無聊平淡，也不要受到束縛，他們只想打一場真正屬於自己的戰爭。

有了以上的概念之後，大家一定會問：「那什麼樣的任務編輯才算得上是完善的？」要知道，我的印象以前設計的編輯遊戲，特別是捍衛雄鷹 2、3 版（以下簡稱捍）及納粹飛行員史（以下簡稱納）最為突出。所以我們在與捍的特點：也是的任務編輯功能。

戰鬥資料及任務安排

這兩個遊戲的的歷史背景不同，所以在戰鬥資料與任務的安排上有很大的差異。在納粹飛行員史裡，由於與歷史的關係，所以其設定的資料並不是很精確，所以在戰方基地選擇方面，地圖上的顯示就是不正確的。但一旦選擇了後，其設備方面才會有人地裝備。

另一方面，在捍雄，由於所有資料的功能，所以對戰方目標資料的取得就顯得較正確。最具突破性的一點是，這裡設定戰中的戰方都被設定得很有自主能力，一旦真的這目標之後，並不會跟著就目標永久滅亡，相反的，其戰力會受傷的狀況，甚至會主動攻擊我方，例如：納中的德代火箭的安排，就讓我的戰鬥

飛行秘史——談談模擬遊戲之任務編輯

[illegible]

在任務安排方面，傳統單等[illegible]，因應它的任務與全基[illegible]。不過這樣的安排在[illegible]，因為在遊戲中玩家只[illegible]，遵守第二位軍人的[illegible]。不過憑了納在這一方面的[illegible]，不管是改[illegible]，安排加次方面都是由玩[illegible]。其內容為平和電影[illegible]，一樣，必須在九[illegible]內消滅25次任務，而在25次任務之內就得互解敵方的國旗[illegible]。此舉動未達著者，而[illegible]。

隊員編輯與管理

在傳中，其隊員管理資料[illegible]。首先，電腦會從30[illegible]。因這30名中的[illegible]不一樣，隨時不一。其[illegible]有下列幾種：鬥機能力，飛行能力，轟炸精確度及勝力，替敵[illegible]一般的運動與型遊戲，[illegible]的危險力這一項，這[illegible]行任務是很費精力的。所以[illegible]隊員連續出擊，這樣的安排已經相當符合事實。

在納方面，隊員資料的設[illegible]己創造，不過有一個值得讚揚的地方是，玩家可以將喜歡的自己的隊員受之成為「飛手與教」——因為一位隊員可以擔任教[illegible]次的任務而毫不疲累，且不用[illegible]升級，即使陣亡了，也可以在[illegible]再挑選一位。

分區飛行

戰爭是多元化的，當我們在[illegible]一個任務時，並不是說要只會進行這任務，所以就了隊員們不同的戰鬥技任務是非常重要的。在傳中，玩者一次可出擊並控制8架F-16，加上電腦指派的4架機共有12架之多。這時候，玩者可能會將這8架編成4組並在行安排它們的導航點及高度。一組負責偵察防空武力，一組負責轟炸，其他二組則負責攻擊主要目標。在納中，我們也見到了相似的設，不過，其主要任務是在於轟炸，玩者可能會派4架F-17去轟炸油田，而3架F-51則專[illegible]機，這類遊戲可以讓玩者自行分編，也就是可以分成好幾組出擊不同的基地，不過所受的反抗也會比較大。

武器管理

有人說，模擬遊戲最大的樂趣是在於將炸彈投到敵軍頭上的一刹那，這一點，筆者也是贊賞的。不過要說出發前武器的管理可就像西施般了。的確，武器管理的目的是在於對其器的挑選用。

在傳中，玩者被分配到許多的武器，對於不同的目標就得用不同的武器。例如，每一架飛機都能攜帶許多不同，等到機會日到來時，便要設會盡到職責。

玩者必須學習如何節的彈藥及發射時性，例如：對於8輛排在一起的坦克可能一，兩枚導彈就足夠，而用不著浪用8枚小小飛彈。在納中的武器還用可能比較沒有彈性，尤其是只有炸彈、火箭及機槍，不過這點倒是可以諒解，因為二次大戰機！唯獨8-17似乎設都在一點的炸彈，因為如果載1000磅以上的炸彈，一次只能載6～8枚，稱不上是「地毯式」轟炸。但是，其機身上的機槍倒是很實用有威力。

這次由於篇幅上關係，所以對於任務編輯也只能講到一點點先，不論如何，其電腦運點及內在是要要各位讀者自行親身體會的，下次再見吧！我要去進行轟炸任務了！

/ 摩國榮

ULTIMA UNDERWORLD

……問題不是人死不休的 Origin ——，這回又要出什麼怪招嘛？別來了吧？拜託了，就是以 Underworld 不得發“行情”的人可能會以為：「又是一部位置被被轉的 3D、RPG ～」，如果你這樣想，那就大錯特錯了。魔眼殺機帶給出來的效果，光其實不過是一種“方塊版3D”（就是用有點作弊以「方塊」為單位，轉向也只能90°的轉）。但 Underworld 的設出來的，卻是一個完全真實的3D感覺。你可以左邊轉一點，右邊轉一點，必要時還能把面往上和下轉角度，或是跳躍出了，還可舉起身來跳的，不再只是動人間一下就算了，更時髦的是坐向隨跳跳！出會像玩《海龜式》？……凡是你能想到的那些，都不到的也會出現，一步一驚奇，wonderful ！

各位一定為要想知道 Origin 可怕的編劇將這次又要什麼花招，請跟我繼續讀來——

已經連續三部戰上都夢見那位地老人了，故解說所包說書給的兄弟將部落勢力引入，將那部說在的力量，計畫在就在《半夢半醒之間》被帶到了 Underworld 的世界中，當你醒來發現時，才發現又被騙了，不同的是，這次是被在一條地底洞穴上，並少氏被放到樹上好多了！，喔！？怎麼會有一位魔法師的一隻大怪獸跟著你出去呢？但那時上還拉著一條母牛，一起的年輕女孩，許多會的……，那麼！？你自覺沒有被天死無疑，一群守衛便將門開大，指責你大喊「不要臨，可惡的傷兵，敢無視城主的法令，你騙上把書無事的事情，可惡被的的法師了起來。

隨後，城主Baron Alaric來了，他首先解釋說什麼在書在他女兒 Ariel 的身內（算了吧，你怎麼那一樣嗎？！），這時被聖者大哥要自己是無事的，城主用強行將被在那有責任心中在想什麼為主意的解釋以未解了你一個，總裝的說：「那麼明白是無事的唯一辦法是由你親自到 Abyss 內，然後把你的女兒給救出來，由此來證明你是真的無事。」，於是你就要到 Abyss 這個地下迷宮的門口，城主的守衛中發現協助的你說：「我現在你必須陪在主人 Abyss，那時我將送城主的主人的警告，切到你的下屬子裝作出地下迷宮中度過了。」「呼」，一聲，剛剛的門開了起來，守衛馬上出，留了你剛剛一件裝備中地下世界——

原對真什麼會選擇 Abyss？這由於年人見到同樣記在這裡的選擇，所以才會跟真 Ariel 在 Abyss 內。

關於Great Digglen Abyss 有許多傳說：故事的這裡，一位叫作Lurker的人，進入 Abyss 內地下迷宮內被立了一個地底洞，各發種無和平共存，不過，這個在表相裡頭，現代地底快的傳說人說為地獄，分為地獄部各自的表的傳說，這各自被地獄起來，這在許被解釋說什麼在 Abyss 這麼小的區域內，分為幾個地底來不同的生物吧！？，以不同的方式

，生活在下雨的窗外。

當然了，上面的敵人會像你那樣一動就會真的動起來的話的，還有聲音嗎！每當我們的主角A發出這段聲音時，就開始出現「未來」的行為，可惜因為此段語音的魅力有多大，還有Sound Blaster的效果恐怕就沒有這麼好了，你就自己一個小秘密，Lord British（Richard，也就是Ultima的作者）也親自參與製作的工作呢！為那一個角色呢？猜猜看吧，絕為一定令你真想不到吧！至於負責工作的是由Kevin Galvag負責的（曾沒有錯的也是對這個名字應該不陌生吧）。

一如往例，也開始遊戲之前，你必須先定人物的屬性，不過不再是這麼複雜的程序，只需選擇Iss or Xu就成了，真正的難的地方，是選擇一個職業，這將決定你未來遊戲過程中跟難與否，除選擇選擇，主要的屬性有四種——力量、敏捷度、智慧和生命力，它們有你先前選擇的職業將影響在戰鬥能力的能力。

Underworld的世界，與看你在未開想過的，你能控制的不再是有只有前進一步及進一步，左轉90°和右轉90°，你無聊的說一個真正的人，會跑，會跳，你可能左轉30°，也就左轉30°，一切方向的掌握，全靠滑鼠內的一個方向Icon，無論如何要有一點不習慣，可能一旦跳落了，你會對已經行的設計與讚不已。

遊戲中的先頭地形多不勝數，最平常的有石磚、天花板、土黃色的地面、走道、門、台階、梯子……，遊戲裡的場景還有河流，要跳你必須Jump過去，一不小心失足可不是開著玩的！河流中你就必須潛水，這是唯著你將無法在潛伏中出來，潛水需要一點的水中生物就好死了），驚人的發，河水裏

然是真實的！人在水中也是極為困難，還會時常出現潛動，最真實一的的，各式各樣奇形怪狀的無脊椎動物不用說了，還不好說在已怎麼死的新不知道。

Underworld中提供四種不同的視覺選項在選擇，分為high-at，high，medium和low，在high中，所有物體都以最真實的形態呈現，包括雜物，地板和天花板，不過，相對的你必須付出

一些速度，來換取的在驚人的效果；在high中，你將失去天花板，取代之的是一塊「灰黑平滑」的面，當然，只有一種顏色；除了那的medium，你會所失去可愛的地板，同樣的，換上一片令人厭惡的光滑平面；在最低的low中，你將失去所有真實的地形，全部改採由多邊形組合而成地形，你會驚訝行像處在一個單調的紙盒中，因不是一個地下迷宮，不過與出不能全然找好處，舊在地上的物品一目了然，不會同有躲藏之類，速度也比high-at，快上好幾倍。

Underworld擁有八層巨大的迷宮，在每一層中又包含有數個較小的區域，不可能是不大，想從此處跑到遠的人對這地圖必定十分的陌生，因對Underworld巨此龐大的世界，不知為誰方性能才能說的下？幸恢復地圖的功能有幾了！Underworld提供自動繪地圖的功能，還是用有EPC中最強的，除了自動記錄和平常地一般繪完的材質外，你還能在地圖中任意地方寫下一些文字（不一定要相關，你來來寫歷史的話要關設計出來也無所謂。），另一個重要的訊息，例如：「這裏有一條門打不開」，「我能這跳了的号」——等等，這是讓你一個重要的事情記錄或千古罪，是一項補缺心的設計。

在螢幕的左端，提供了五個icon指令，第一個是開啓指令，內有Save，Load，Music，Sound，Detail，Icon等。

第二排是對話，相信大家一定知道在EPC中對話是相當重要的一環，在Underworld中，對話是與所有遊戲的選擇對話方式，一般都是對方先開話然子，你問指，他回答，不過要小心，對話相當的複雜，所以所面發出現的選項，將顯示出現第二次，所以請選對話的內容以免錯失一個重要

未來遊戲的典範

冥河深淵

／[illegible]文

資訊。

第五關是沼澤，我跟西蒙這邊都沒遇到太多的麻煩。當我進了這關後打開，剛進的右下角會出現一個字，手上拿的也許是劍，也許是鎗等等，隨機的打開那關的武器種類。當我開了Rosie石塊，手會往前跑，出了角的完解後出現會的紅，平均解色代表方塊大小，綠色最強，紅色最弱，橙對的，綠色所開的時間也較長，然後一放石塊，就會跑「咻」一聲彈出，改變方式（跳跳、彈彈、刺）就會因放石塊時間（cut 位置的不同而有變化。如果時中間的，只是擊中處一陣爆發產生的火花（出彈），但我覺得的開（才是用為平是晚，然後再出現下去）。彈彈（不過這種方式不太好運用，剛開的時間是全是打不通，其他太遠了。

在遊戲人和的況裡，身上有的物品及裝備的武器，的真，都會顯示在那上面下面的紅線是切換人物裝備的地方或是出現的，所下面的開關格子，分別表示生命的生命力（左）及魔法點數（右），如果輕中被擊中就會快乳出了，就要小心了。

施魔法的方式也非常的有創意，首先，你必須放點Rosie石塊，然後你的魔法出現中，施法時，從魔法選中取出代表此魔法的Rosetta（二個或三個）當然你得先放點錢，所以得找Rosetta也是件十分麻煩的工作）。它們會出現在隱藏的地方，然後Rosie一放，聚人的魔法就產生了，非常的exciting，我的天啊，連平均都超過八顆的以上的法術供你挑選，這實中的生物也是令人吃驚的，我覺得會顯，隱藏有各自不同的動作模式——也就會出現在 chest 吧，那為的在同步驟中，不過一旦太過靠近他們——完了，由是用鑽的技巧解決是不錯

發的出現在你眼前，當然啦！這是可以忍受的，除多少就出入的對位的評價。

發現裡得了Origin的一貫水準，現在這當時機與上連合的發

現，在探索的過程中顯片的動畫，背景音樂及戰鬥時的音樂都非常不錯（對 XT-25 說話）。

當你解開地圖的戰鬥時，總是覺得的不得了！當你聚人這來時，一邊開道，時子也不知不覺的往後退（有輪子的）。而且全身都拉了最光的線（在地上和神史遊戲）。臨場感十足。

說明書上有的，Underworld 只支援 386SX 以上機種，至少要 2MB RAM，支援 ADLIB 與 AT-32 兩種發效卡，甚至兩門支援Sound Blaster PRO，這於效果上兩種遊戲就不同的了。

對 EPC 來說，Underworld 是一個嶄新的嘗試，在Origin的上的技術下，顯得卓越非凡，讓的們一起期待它的來臨吧！

PS：286 的玩家應該存錢換台 386 吧！

星際爭霸戰

親的太空，人類的移民遠離，並組全宇宙正在日漸瓦解中的銀河世界一個新開闢的世界，尋找新的生命形式及文明，在此地就向人類發射出未知至的領域。

西元1993年星際爭霸戰的大作家 Gene Roddenberry 離開了這個世界，星際爭霸戰電影的出現出了第6集 Undiscovered Country （中譯進入未來）。企業號進入了以前從未到過的新領域——電腦遊戲。

Interplay 所推出的遊戲全名為星際爭霸戰—The 25th Anniversary。在西元1995年九月至10月，星際爭霸戰電視影集推出到現在此所以推出。在這之前星際爭霸戰的各種好萊塢產品，包括卡通、小說、動畫、錄音帶等十種影受到 Trekkie （粉絲）or Trek的歡迎之外的名稱，其一新創字，」的重大意義。在這內容有關於1976年推出的原名為星際爭霸戰的相同影集。當然也曾推出過一段時間，而目前正在重新上演的樣子在此出為星際爭霸戰的第二代影集。既然這什麼樣的力量使得星際爭霸戰呈現如此大的歡迎呢？

這得要追溯到西元1964年，當方向（Gene Roddenberry）所發出的電視劇角本中所敘述的概念：「時間是在未來某時，脫離我們時空，使得未來人物的智性和外表不至於和我們差太多，但此要如何進行地表來說明——「旅行世界」。是說在星際爭霸戰的這出所光的銀河已經在在所地球相似的條件之下，其他世界會發現出與地球相似的起會與文化，這樣就們就經驗所地球上的動物地點且能發現表現出外星世界，但此相似的發言之內，製作出智慧動作的科幻劇集，同樣的，「中行世界」的觀念我們就向現在一起觀賞所熟悉的故事，發現出新生活力的故事。

以下就是星際爭霸戰中的背景資料：時間是公元紀，那時人類已經學會如何就此和平相處了，他除本身也加入一個由數所組中各民主世界所組成的這個所的物質圈—星球聯盟（United Federation of Planet），企業號（NCC 1701 Enterprise）即是第3艘星球號所做下的星際艦隊，專門執行星球間的各項任務，當時的銀河系有許分為三大勢力範圍，由克林貢（Klingon）帝國所為首，羅慕倫（Romulan）帝國這兩個好戰的種族與星球聯盟三分天下，在這三大勢力之外則是一片完全未知的領域，也正是企業號大顯身手的地方。

所有的 Trekkie （粉絲集團）都同意，在電影版與影集版中給令人感得最大興趣的就是影集

敵人

了，這些是 interplay 教育有趣的地方，不像一般的冒險遊戲，其所參與的不是一段簡的故事，而是由一個一個獨立不同情節的故事所構成的，這與其所參與的故事的不一樣，在少數的場景內表現出令人驚異的整體方：例如在每一個場景內都必須按照次序的要每一個小細節，小地方，以免被錯過所機會，在這些各個獨立的故事中，玩者可以與教授當作協位的角色人，設法對敵命的病毒配出疫苗，打敗所侵犯機的機器，就構成以地球為基本文明的敵人與機器人，也平和文明的敵之間進行決鬥。

所以當遊戲進行到後半的一樣，在機器人 (Kirk) 或是智慧型的小組中，機器教授 (Tyrus) 利用智慧型 (Spock) 與智慧「也有腦」，參考伊醫生 (Dr. McCoy) 以及一名學習紅色與黑的安全官，也正像影響中一樣，敵者將因為金特或者敵人出現時，他就是第一個開始的，在遊戲中也成了一種用來贊出敵者平常所思路的位置。

但在遊戲行時的學習之之之路往了解決情況分析，這解說時，以及各種機械的分析，與協助人類不可見的資料，參考伊醫官用提供給者的醫治醫學資料的分析及一切醫療，藥材的使用，他所擁有的 Tri - corder 所可幫助生命訊息的掃瞄，身體的測的檢查，所做的另一種配藥醫學的可以的敵受傷的人。

藥用是是用得自敵人交談，與物品，執行大部份指令的任務，他與人交談的方法的以解決難題與採取的答案的方式，所回答的問題會影響與以後的對話的情況，例者不可不說，因為凡所配備的機器配備與有關的東西 (Phaser) 和通訊器，是來協可與敵交替通知地位，海軍的力量，若某指就完了，它可以用來它的，尤其是你它是在物品，不過在大多數的情況下，你的「敵用在來的用」，的和當下不時是不能被使用的。因為你發用可以使是之與是與持續給，隨時了解這是是對這次戰的狀況或是知是敵的小組傳送上去。

那在到時中參考伊醫之之之一樣到機會與參考協助事情的了同有以，參考伊醫是擁之之之之的人性，所之之之一次認為參考伊不合適的，不能心的玩家之的會是環境是所說的敵人，然則這不是敵的對錯之所在。

現在讓我們回到機器上來說說，遇到的是手的 (Dora)，是第敵人 (Sula)，第敵人 (Orbor)，機器人之手 (Joel)，他與自引擎室中發出了機器上，轉向負責指揮指揮，這可說是為了機作方式的唯一機器，其他的小組，是是是是是在位置上的各物質一樣一樣。

每次目標的開始幾乎都是這樣在此發生命令的開始的，這是你必須發生令人的機器中發出打的地，因這機器用的發了一個敵的角色，因為是敵

遊戲達人

的名稱，而觀賞的選擇並不是僅僅再就增加大數目的向量的運動而已。這是在預目的地之間使用設計一場戰鬥。在這裏Lurcy加入了一系列解遊戲的特性，以可想全者就是一般機器人的機。可不是一部戰機，我起來可能多了。並於所加入的這些特性是要他引更多非智慧遊戲的玩家，或是像Origin的動作 Wing Commander 一樣就連不對好地了這裏有時的要自己來判斷了。這時一般的是，因爲時間的全面的回轉治能所可換出來的大發事並不是最容易。因只是將從未使用的物體放大而已。還有最上的電腦是一樣十分重要的特點，這每次任務開始時都要的發展，可以賦予了解他們特殊智慧及文化。在那裏時會有很大的收益。智慧時的操作方法正如許多其他遊戲一樣是採取選擇指令。而選取指令後那裏時在說話令可以生出他的地方時，使得在指的紀錄就會生起來，這也算是一種解的工具。

Interplay 在設計機器遊戲時，沒有完全考慮到玩家的性格，以致於不允許遊戲解答要在最後說段話，那句文它是的口號裡「非常不合邏輯」。（It's not logical）當如在第一場任務中被的一部機作動器有一個自主機的機械，之它是說只要開著自金數的方法去操作就能就可以了。因此就這三個是最的中間比。雖然當時比，雖然常常是只要他三個問題都調在小問題好了。這種解時可能的說題在以後的任務中還會不斷的出現，並證明有心地準備，以免被說題所難倒。

而遊戲的許少方法是在任務完成後，由這遊戲的電文中說明你任務完成的部分此，同時給予你的報酬一枚點數來增加他們的能力常說對更多，更新穎的挑戰。

總結來說，Star Trek 25 th Anniversary 是目前所見的遊戲自主智多者的最成功的遊戲。因單元式的設計更是十分令人印象深刻，可惜的是遊戲的解度太高，對智慧遊戲的主手來說十分容易不死，故無法的設計新他們來說很成了一個缺點，因此他們太容易不可以無法最初這遊戲的其它部份。

至於音效方面的十分出如意者，可以滿足是遊戲的要求，最先對有關的智慧遊戲的玩家來說最大的問題就是它的音效，一開始來在完分享受是聲學遊戲帶來樂趣之後即發現它只有短短的 8 個任務，玩家總不可能對特是聲學遊戲後在任務資料片吃了如果你對自己的能力有信心，那麼最你進入是聲學遊戲的世界，那麼是最良，各種特殊的外星人一起來迎戰其中吧！

註：筆者如有興趣進一步了解企業的歷史，請參閱幻象雜誌 1、2、3期「星艦啓航記——過去、現在及未來」一文。

／KEMAL

在三名士兵正要充實彈藥內時，他們的注意力被一陣「轟隆隆」的聲音給吸引了。

「長官要到底在搞什麼東西啦？」

「看起來是剛才的士兵嗎？」

「那是誰？」

「是剛才的士兵嗎？」

「剛才的士兵嗎？」

「剛才的士兵嗎？」

「

大戰略

／花無月

春一科多資源自去年10月就開始上的訊息發出，到今年春節前正式推出已過了半年以上的時間，期間曾有許多玩家在等待它出炉的這段期間，一定感到相當無奈及無聊吧。「我覺『只聞樓梯響，不見人下來』的感覺實在等多久啦？」這樣的疑問想必在許多人心中都未覺去，直到今年春節月後的推出後方才消除了這個疑慮。

當一款遊戲它的拍賣推出，總是上市當初及首次上線有著水準的表出，尤其是人物沖現的部一段過程時間是主動的，整體的表現讓人有無為者要進入遊戲中的一番的快感。但遊戲中的設定部分調整位置部所未見的，每一部外觀都加以精心雕琢，配合著後的音樂給人的印象實好的。

然而製作者卻發生了一件麻煩的問題，當在製作說明書上解用令的運用及如何操作時，必須用許多重要的事項只能大約寫的一番帶過，並沒有能詳細的加以解說。這一點對於剛接遊戲的玩家而言，也許只算在剛時間就能大致了解；對於大多數的新手來說，卻造成了極大的不便。特別是在指令操作方面，程式本身的指令是先說明書，說明書上又有的不有詳細，這一點恐怕會有遊戲一開始最令人感到不便的地方。

在指令的配色上採用黃藍白的字體搭配灰色的底，雖說程式只使用256 16色來搭配，但或許有更好之選擇。另一個的缺點，概就是遊戲訊息太快，一旦發生極事有重大事件發生時，常常的會問發一秒就不見了，令人感到不知所以然。或許程式設計師有這麼的習慣吧。

不過這款遊戲還有許多值得它已經開始的優點，春秋多數情中可進行16種商品的買賣及16種商品的買賣，但有時也以運用，可以在一年間成了最好的

遊戲人生

出出來少了幾以上的資金，開發出的城市充實繁榮，但是卻要相當時間多次要食客，而次要食客可能會遊戲中最珍貴資源的人力資源。可以決定在每月的作動中做，因此在進行遊戲的初期最好不要進行開發，等到次要食客人數多達到1000人以上再行開發也不遲，但這可能需要上數年之久，但是一定要開發的話，可以就探查所資源其行情，因為有時資格的數能夠達4、5倍之多。

作動的進行可算是個一輪，由於為種多，要了解各品種的特性才能完全發揮其實力，不過想在品力相差不多的時候，就要比較其銷售及流通度，因為這兩的條件要比武器度的條件來的重要，其影響力相較小；武器的來源主要來自製造的廠房量，其價格不但用資源且可能要經過數年的時間才能經由研究資源開發取得所需求的數量，因它在作動時的影響所是極為深遠的，因此當你發現品牌之時，最好先評估一下敵隊實力的實力，以免做個不準備的事，敗了大人又折兵。

遊戲的作動基礎上，並沒有一定的單才能攻打的原則，你可以出征攻擊任何遠距離的敵城，生性是一種變異實的做法。因為某種給出上面這次擊敗城，或者是，敵軍等變動在其內的話，應該會更有效。但由於這個可以選擇的由性，同時也造成的一個問題。如果打軍將建立的機能過了三個月的期間，這就算可說會因為軍隊的人數損耗而影響戰力，因且在這三個月的期間，只留下部份守軍的城池還有可能遭到敵軍的攻打，這時就會形成發兵不得或返救援的情況，尤其當你佔領了大片領地，就軍隊都調上前線時，後方還到敵軍侵襲的情形是防不勝防，偷襲敵軍空城既方便上時又無防備就以至不知，一旦防線被突破就很難收拾了。

現在我計劃反手留了了一些關鍵玩家自行發掘研究，其中最方便的一個就是利用存取檔的間來來回增加戰令數。如果你選擇白發城的開來，這個遊戲每月的行動是依A、B、C、D等城名的順序進行，假使在輪到D城執行指令的時刻，一開始就遭入「其位」狀態，取檔後又會回到A城，如時間仍然是在同一個月，雖然不確無疑，但但是好用，不過要小心的是當你存取遭到斷線時，會發生資料被改變的狀況，這時候有可能產生同一城內有任務第一個一樣的名稱，似也有可能四此都第一個原先城內的物品，將可能會不復失了。

總而言之，以個人看法的本遊戲，它是個集中國味道的遊戲，其進行方式並不像日本300-的光榮公司或A等 SIM 的系統，有其一定程度的原創性，它的可玩性還蠻高的，不過你得花在時間和耐心去熟悉了解它，才能還能享受到其樂趣。

激情誘惑

TOMORROW，公司在最近一連推出兩款內容精彩的小品遊戲，其中一款就是無林林海。對於這款遊戲，光看它的片頭劇情畫面就時令人驚異的了！在片頭劇情之中，玩家可以看由第三者的角度來觀察一個嚴重事件的經過。

事件在開始時玩家可以透過一結從片末倉庫觀察對面房間裡的所有動靜，玩家可以看到房內中有兩個人，其中一名正想由電話在發送重要內容，而另一名正在考不經意的在房中來回踱步著，好像非常著急的樣樣。經過如第一人在手已完成了交待，於是放下電話，準備一把電動牙刷交第二人接收其了先之後，對有其事的將已經遞了第二人的手接到中，在兩人雙雙握手道別之後，就跟一轉，就然出現的是一張紅外線狙擊鏡，而在狙擊鏡中央的目標物就恰恰是剛剛房間中的第二者，原來他就是他的目標。狙擊鏡的兩部由視網膜至清晰，用鏡中的目標物迫離的不覺自身所處的危機，至此劇情發到了最高潮的地步，就在此時左方急然間出一名女子，伸手向著狙擊鏡的方向指了指，兩人於是向右奔逃（圖1、圖2）。

這一張中的動畫，就有如電影一般的流暢，絲毫沒有一點拖泥帶水的感覺，實為大可過癮！所以光是片頭劇情的部份，就使我為大約發出了大半個片的感覺了。

現在來談談遊戲的過程部份吧！遊戲的內容是敘述兩個生化實驗室（G.C.L）的主持人林本森，本森（Jeffry Miller）是佛羅倫薩所有名的生化實驗室，他所有的財產都投注在實驗的研發上面。最近的一種新產品在全世界的評估市場學上有了革命性的大突破，這種新發明產品的功能是能預防的激發人類原始的欲望，而一旦使用就能相輔相任何副作用。

因此這樣的一種新發明當然立即成一個國際間非常關注事不法可靠的條件，林本森（Peter Villgare）這一位國際警察的警生帶上了，他將之放進一個防防的專業保險箱，並開始向世界的新聞機構宣布——。

而本遊戲之中的主角林本森，梅（Dorelle Ray）就在一次飛航中不自愛的與人在一個密室謀事件，玩家必須帶著著林本森林林到梅的房間裡就是了——。

這部遊戲可以算是一部別開生面的冒險推理小說，在遊戲過程中玩家必須運用一些解謎的技巧來通過一關關卡，不過只要玩家

每條無盡地小說迷的路，相信許多多的問題都是可以迎刃而解的。像是在遊戲中有一張形狀奇異的黃色在第九內的鑰匙開門，也許你會覺得這條路小說的玩家應該已經知道路在了吧！對啦，只要先在門縫下光放了一張紙，再從鑰匙孔中伸棒，就輕鬆的拿到了鑰匙了，在在第一條地方也有化學的遊戲。

在中途玩家真了教一名女孩子必須配對顏色，以使人發現，這神秘家就必須發揮「馬賽克」精神了，以手邊現成的材料加上一點想像力，不過當顏色使用後，要注意它的顏色性，可別弄出已也弄得糟糕！

大體上來說這一遊戲的難不難，每一條線索之間的連接是很順暢，並於解開隱藏的謎題後，對於無視小說迷的路，相信許多多的問題都是可以迎刃而解的。像是在遊戲中有一張形狀奇異的黃色在第九內的鑰匙開門，也許你會覺得這條路小說的玩家應該已經知道路在了吧！對啦，只要先在門縫下光放了一張紙，再從鑰匙孔中伸棒，就輕鬆的拿到了鑰匙了，在在第一條地方也有化學的遊戲。

在中途玩家真了教一名女孩子必須配對顏色，以使人發現，這神秘家就必須發揮「馬賽克」精神了，以手邊現成的材料加上一點想像力，不過當顏色使用後，要注意它的顏色性，可別弄出已也弄得糟糕！

大體上來說這一遊戲的難不難，每一條線索之間的連接是很順暢，並於解開隱藏的謎題後，對於無視小說迷的路，相信許多多的問題都是可以迎刃而解的。像是在遊戲中有一張形狀奇異的黃色在第九內的鑰匙開門，也許你會覺得這條路小說的玩家應

比較有利的，所有對於不熟悉小說的玩家，或許就得相當的動腦筋囉！

一般的冒險遊戲中都會對顏色的調變與搭配不同的配色，然而TOWAKI可說是對於冒險部份似乎並不感興趣的樣子，因為在一整個的遊戲流程中，玩家幾少機會遊戲的世界，在似乎只有那麼一段冒險吧！若是能在遊戲中也增加一些冒險，或許一整個遊戲給人的感受會更好一些吧！

至於方法來說，倒是很不錯，每一遊戲間都很簡單，每個物品也都有其各別隱藏的圖形，在於操作方面的說，相信的是要在未來戰爭的方式，然而比未來戰爭的介紹來的方式，因為它只有七選項（文字等待）、手形（檢查、使用物品）、（對話、對人使用物品）、物品（手中拿著的物品）到紅色背景（出口）五種，所以可以使解的冒險玩家更容易上手。

以遊戲整體來講，相信對喜歡小說迷是佔滿分的一部遊戲，可以測試自己的推理能力，只是在最後等待著玩家的結局可能會令玩家的大吃一驚哦——！

/GEMINI

圖1

圖2

頑皮小精靈

／GEMINI

此小精靈是TOKUMA社公司推出的一款益智類遊戲，雖然這是一款益智類型的遊戲，但是在玩家完成這款遊戲時，感覺在這個遊戲中，隨著氣的成份比推理的成份要大的多。

在本玩家的遊戲過程當中，是要玩家經常的與人的耐心以及不斷不斷的動腦的結合，並要依照所遊過所有的關卡，完成這一款遊戲，玩者相信應該不會太困難。

這個遊戲主要是敘述精靈王國國王——奈奈林因平陸國的侵略而傷了，只好派出三名勇士去尋找援助——尤加尼，玩家們所操作的三位勇士分別是戰士——勇者、魔法師——伊麻神與和尚——吉利和尚，由於三個小傳奇的特點不之差別，所以各有各的優點（少時可得的優點）。

玩家要先熟悉各人物的特性，然後決定的"倉庫"裝置。

◀ 艾氏你！

▲ 這是什麼"怪怪"？

精靈便出潭身解數

過了這關，看看一個

從每個畫面經緊的美工動畫的水準不難看出，遊戲製作過程的"幕右"遊戲

就算將伐殺完了。若擁有智慧卡的玩家可以跳到一段變奇怪的卷軸有趣的「音樂」。在這隨遊戲中只有音效，而沒有背景音樂實在是很可惜，但是這也就想要放其精彩有趣的動畫和推進過去了。

在遊戲的過程中並沒有特別的訣竅，只要玩家能夠了解遊戲或是動作，小精靈就會跟隨到或受傷，當碰了力的黃色機棒後小精靈的體力值，只要碰到帶，遊戲就結束了。不過，在通過每關卡時都會出現一個密碼，玩家可以隨時到任何一個關卡去過關，玩家通過密碼這種方式的，不需要浪費許許多多的磁碟空間去一大堆保存進度，只要把密碼記錄下來，就可以隨時到任何一個關卡去，遊戲中文版五種語言，而內容的玩家該可能大部份只用到英文的模式吧！不過這也是一項不錯的設計（可惜沒有支援中文）。

總結來說，雖然在增加小精靈過程中稍顯乏味的地方較大的，但是有在部份遊戲時需要玩家的推理能力，從解開的物品中推測下一步的動作，在遇到困難的地方時，多嘗試推測就可以很容易的突破了，這是一款很有趣的益智解遊戲，在遊戲的過程中，只要小精靈分別隨機軍身解數大關這就本領，並心接著四時，不失為一款令人頗愛大笑的遊戲。

你是不是也想一試身手？

PLANET'S EDGE

／Lucifer

西元2045年8月23日上午11時15分，一艘來歷不明的外星船隻（ETS（Extraterrestrial Ship）），在地球上空進行一個實驗時，發生了一件我們無法了解，甚至於也無法控制的意外。

被卷入月球黑暗面，那為地球至今未探測的中繼站（T.S.F.A.（Tested Station First Approach））區域失去了一切和地球的聯繫，月球基地同時發現地球所在位置轉了45度年的軌道上消失了，後續的調查報告發現，地球被困在一個時空扭曲的結時堆，很幸運的，地球的重力場並未消失，月球基地仍能在原有的軌道上運轉，僅存的人類利用自能轉財源的外星船隻上所儲存的科技資料，進行一項代號為「Planet's Edge」的行動，準備把月球基地的所有資源投入尋找生命表地球的計劃。

西元2045年3月14日，一艘以荷馬史詩為背景中主角之名命名的太空船在月球基地開出，數百萬年來人類第一次離開了自己的族群，帶不幸的這個地與人類生死相關的一次旅程，一次無法回頭的冒險，並不是一次愉快的旅行，時間已經在流逝減少了——

Planet's Edge是Sve Rario Computing 在Might & Magic之外這部唯一推出的畫面RPG（製作團隊只說算是做著之作），同時又是Sve Rario Computing第一次涉足科幻領域的作品，工作人員在背景資料的設定上和當的

下工夫，20頁的原文說明書裡頭了到書對當時人類科技背景的了解及歷載中手繪所表現資料的分析，使我者在感受到百日日月時的迫切性與無與倫比的吸入遊戲中

。

而Planet's Edge位承繼Might & Magic的傳統，雖然小分的實力，八人隊伍，這百張用，隨處為中所包含的行為多到十個

，少到只有一一，相對點綴一下；每一個行為都為地球上的人類的未來與過的，所使程式中有一個

所表徵現又人性化的設計，船上的傳輸電腦在在第一次啟動某並系統會自動記下該星系的座標，以後如果再要往返該星系，只需設定目動傳輸即可，省下了許多麻煩。

不過在星系內進行探測時的情會遇到一個問題，星系內的行星並不是等距的排成一行等待被探測查，它們是以各自的軌道運轉，因此常會出現星系圖上一片黑暗的狀態，玩者不得發完成任務所在星，為了避免產生之後，玩者必須在船上不斷的重複按著1、2、3——10的數字，必須從各個行星一個一個按過之後進行探測，而且玩者必須從星系圖上代表行星的紅點與位星的位置中對方分辨出順序來，這是遊戲中最麻煩不便的一點。

當然，玩者的太空船當然不會是孤單的在太空中旅行，他帶有星艦的隨人，也有新造不久的戰艦，不過想要在宇宙中大殺四方，戰鬥的人可絕對不是了，由於沒有外國的貨幣，玩者平常在行星上開採出來的礦產只能以物物交換的方法進行交易，一般貨幣與一般貨幣，而不論內容物為何，也因此就得玩者在遊戲的期間以了相當的解決，金錢上要靠的是金屬礦藏就得玩者在遊戲的初期不惜地之交易的礦藏，中期利用很快會發現宇宙中隱藏不為人物的意外獲益少之又少，中期產生落後多所造，而利用之物又多被外星人所以搶或封鎖，沒

中的月球基地上的資源就會出現短缺，玩者在解決這些問題上必須花下許多的心血。

不論在太空中或地外星人所住的行星軌道上，武力都是完全不公平的。這點起早像是將者的說，攻擊，在遊戲進行的全程一或更多以前，玩者都會跟對的發現，軌道太空站不僅僅以攻擊，大力死地殺人，解決太空站的這些問題以超越。遊戲中更有一個Killer Thief的角色，如新隨中的新在就張之後，就要與其它太空船進行交戰，這時候的時間，Killer Thief一定會在後面追擊了這個船隊，即使了遊戲的進行，在遊戲裡面時玩者才能克服這個問題。

遊戲中太空戰鬥採用 Star Control（遊戲★星資）的方式，以兩機間的距離大小來決定是放大或縮小畫面。不同的兵器玩者可以決定射擊距離與移動速度或一切自己來，在火力方法是有些不多的狀況下，擴充的計劃是勝敗的關鍵。

Planet's Edge中最令人興奮的就是這一部份了，月球基地的科技主導會隨著玩者的印處與來生產和戰利品的逐漸提升，每時間一種新物品，月球基地就會分配它的構造，研究，運用功勳出來，玩者的成就感也會越來越高，武器，護甲的增強也能得玩者與敵的心的進行進一步的探索。不過天下沒有白吃的午餐，擴甲在自處設定環境（溫度，濕度）下或遊戲設定時，它的強度會逐漸降低，直到完全不能使用為止，雖然有可以修護專材的工具，但製造這些物品都需要的時間與資源，玩者就在解開的資源它們

。

玩者在解決了遊戲中的一些重大問題後，通常可以獲得一個科技發展計劃，月球基地可以發展它們來開發更強力的戰艦來與

武器，更大型的船隊，更強力的引擎，這可說是 Planet's Edge中最為令人比進其中的創新設計。

Planet's Edge的任務中心是以畫面一再出現 Centauri drive的解說為主，而以 8 個星區為任務進行的分區法，一般說來每

成一個星區任務的物品都放在該星區找到，但在特殊情況下，物品必須到其它星區去才能得到，因而玩者身上可能同時會負擔三個星區的任務。

宇宙船常似乎沒什麼，可是不久之後玩者就必須面對調查物的物品和判斷何者已取得存用？何者仍有利用價值？並不斷地搜的新物品更令人難以取捨。不過在各種物品方面，玩者不能同時用一種物品的作用，除但可以裝著所擁有的一個電腦 Scanner 的外星電腦來了解該物品的用途，如果該物體有其它可能的用途，Scanner 也會一併顯示出來，解決了以往 RPG 中與該物品的麻煩。

在解決最終的遊戲系統到達地面後，遊戲設定的策略劃才上場，在地面上的機形顯示方式是以Vitons引起其下一系列的作用能用的方法，以真實感的圖形來表示，而 Planet's Edge同時提供了兩種在動機圖的模式，一種是在宮殿地區的全部範圍，一種是在這個地區的全部範圍，一種可是這個機的放大圖，這可以滿足大部份玩者的需要。

不過有一個以真實方式處理的遊戲一直無法克服的問題，在人小組中的成員常常會不從指令的命令，因此要想解除任不是這個的時出「錯」人，如遊戲中的 XPC 都能人更常出現小的遊戲內讓玩者動彈不得，能人應要易解決，一般男了就好，XPC 就遊戲在那地縛來說公等指令時以不輕易出別的路走去了行，See Kyrid Computing 沒有想出解決這些問題的方法，此是令人感到遺憾，也許這是讓真的 XPC 可穿透式設計值得參考。

而地面上的遊戲操作完全以圖形導向，所有的操作都可以一使用鼠進行，遊戲開始[T]或[S]鍵都被被的左右鍵所取代，不過有時遊戲進行中因，如不自指令器與其內容等的方式或方法移動，這在危險的戰鬥中實在是一項無法接受的麻煩。

Planet's Edge的遊戲到達比以前同類遊戲的遊戲更加多樣化，如說這種場內等的在以畫面時

場的場景，在數個基準上建設特殊設置村莊住民的威力——帶許多令人驚嘆可能的情節與誤解。除此之外，其它任務完成的方法大多是由 NPC 提出要求——可能是修護機器，提供特殊的物品——，甚至是要完成或獲取 NPC 的要求後，會讓玩家能夠繼續的進行嘗試一些物品以進行下一步的冒險。Planet's Edge 還設計許多這樣的小任務，一個接一個，一段接一段的進行下去。

在地面上的戰鬥則是以一種相當特殊的方式進行。攻擊敵人時，玩家會等待敵人的位置及與其所處的位置與位形，再計算與其半身屬性及對該項武器技巧的熟練程度後，把命中率顯示在螢幕的畫面上，於戰鬥時即有無等待命中。他們可能會被被加入作戰，或加入被攻擊中後反擊；自有一個小範圍，除在由對方先開火前永遠不知道他是敵是友，玩者常常是在一段看似安全的路上，因被突遭敵方攻擊，玩者被擊倒出局人，又無法免除及無辜，在某些狀況下可能會使玩者陷入進退兩難的境界。

採用使用武力，一為直接戰略天才，解鎖即無法使用力的玩家在有進行遊戲的權力。Planet's Edge 允許在特定的範圍內對 NPC 攻擊，當如有一名 NPC 向你要求某種物品，而他要給你其它的獎賞，在其身後的門位才會打開。上述的玩者如果沒不到該種物品，或被別的由一顆也可以從 NPC 身上得到獎賞，他身後的門位將會開啓，只為記記！ Planet's Edge 不對任何濫用暴力的人提供任何保證。

遊戲的畫面則是以 256 色的模式表現，以現今玩家的眼光來看可算是相當簡陋。但遊戲中的

音樂——採用點的不是遊戲效果的重點，沒有什麼會吸入心的工作，甚至以背景音樂再生，在各個不同星球上亦有各自的音樂，有時荒涼，有時緊張，當背景音樂中可以明顯分出跳躍的節奏，音樂部份是成功的扮演了小說敘述的角色。

操作方式則是相當的方便，進入遊戲後完全只靠一條滑鼠即可進行，就如事件所言——如此簡單，十分清楚，但是我個人認為 RPG 來說像是進一步，因使玩者可以說，Planet's Edge的重點比其它這類科幻 RPG 要大上一倍。

總體來說 Planet's Edge 是一個複合科幻、戰鬥、策略、解謎等種人物製造一身的 RPG，相信各位玩家在看完這篇文章後能夠自己對位下評論。

閃閃傷腦筋 角色大錯亂

遊戲規則

1. 步驟：請依各類遊戲之規則對照下表，決定各遊戲之步法，每走一步都必須換一個遊戲卡牌，路線不得重覆。

遊戲類別對應之步法

遊戲類別	冒險類	模擬類	動作類	智育類	角色扮演
步法	馬	車	七	斜	象
舉例					

例：當遊戲卡為智育類遊戲，其對應之步法為斜線中「馬」的走法，因此可走到沙漠馬第次出擊所圍中的任一個。（p.3：馬、象、兵相對於馬圍、象圍的、只能不碰的限制）

2. 傳送點：

(1) 黑暗之池必須傳送到 A 或 B 兩傳送點方能傳送到彼方，不能由傳送點再次通過黑暗之池。A ⟷ A'、B ⟷ B'。

(2) 傳送點需步法恰為傳送之步法，例如：若以馬步進入傳送點，出傳送點時仍為馬步。

3. 傳送出口起點先到達點內轉換遊戲，並繼以各遊戲所代表之數字，遊戲結束步進入傳送到達出口時並另中「加強傳送器」，各遊戲卡所以（傳送器）轉回遊戲。（遊戲公佈於第10頁所附遊戲表）

286比386快?

VGA顯示卡!

電腦顯示卡由於人類科技的不斷進步,也由早期的 MDA 到 CGA 然後到用 TTL 信號可有二種顏色方 Color 的 EGA 顯示卡,最後到以 Analog 信號傳輸出可顯示二萬八千方 Color 的 VGA 顯示卡,但是人們通常都只注意看到的Monitor 而忽略了藏在電腦中的顯示卡,其實顯示卡是跟 Monitor 一樣重要的,甚至如果同對了 VGA 顯示卡還可以做到電腦的整體速度提高!舉個例來說,我們現在同兩台電腦一台為 80286-16 ,另一台為 80386DX-25 ,然後我們將目前 VGA 顯示卡顯示速度最佳的 ET-4000 VGA 顯示卡插入 80286-16的電腦中,而將ET-4000的前一個本ET-3000 VGA 顯示卡插入 80386DX-25 的電腦中,同樣去玩一電腦遊戲(如銀河飛將),您會發現兩部電腦速度幾乎是一樣的,其原因是因為 286 的電腦雖然比 386 的電腦慢,但是用同的 ET-4000 顯示卡與比 ET-3000 顯示卡快好幾倍,最後樣執行補足,所以 286 的整體速度也可跟 368 一樣快,甚至超越。在此原到的 ET-3000 VGA 顯示卡用已經被停產,兩以 ET-4000 VGA 顯示卡取代之。(原來國上的有版權)

現在已進入多媒體的時代,除了聽音樂,玩 WINDOWS 、CAD/CAM 及 3D 動畫的人們已越來越多了,所以為了跟上時代不想落伍, VGA 顯示卡也推出了如 HI-COLOR ,TRUE-COLOR或S3 VGA 等之顯示卡。HI-COLOR VGA 及TRUE-COLOR顯示卡它是以 ET-4000 顯示卡做基礎,加上一點修改和換上一顆 1148RX 的 RAMDAC 做成的,它能高可顯示到 1280*1024/16 COLOR 在解析度640*480 和 800*600 時可有 32,768 COLORS 或 65,536 COLORS ,在支援 HICOLOR及TRUE-COLOR 的 DRIVER 方面,目前有 WINDOWS 3.0, AUTOSHADE 2.0,3D-STUDIO等,在中文方面有了海天明加入 ORIGO-4 這個參數外,其餘均直接執行既可在S3 VGA和 HICOLOR或TRUE-COLOR VGA顯示卡一樣,可顯示到 1280*1024/16 COLOR,在640*480和800*600也可顯示到32,768COLORS 和 65,536 COLORS ,但有很不同的是,第一,它使用 VRAM 而不是 DRAM,這樣一來在顯示高 MODE 時,就不會像一般 VGA 顯示卡一樣效率降低;第二,它使用了一顆名為 86C911 的晶片,這顆晶片它具"繪圖加速"的功能,在 WINDOWS 3.0 中它要比 ET-4000 快很多,比早期 VGA 快十倍,而在AUTOCAD中也比 ET-4000快三倍;第三,S3 VGA 它的輸出卻率採用標準的 VESA 輸出,可使用我們在使用高解析 MODE 時發現不穩的問題,所以我認為以S3 VGA的強大功能來看,它的前途是無可限量的!

不管怎麼說,現在多媒體的產品越來越多,如 WINDOWS ,聽音樂按卡等,如果要好的顯示卡來配才好發揮它最大的功能,也才能跟意志來,不是嗎?如果您現在有錢買要添加或購買電腦配備,請問您購顯示卡嗎!!

功能說明	ET4000	HI-COLOR	TRUE-COLOR	S3-VGA
CHIPS 使用晶片	ET4000-AX	ET4000-AX	ET4000-AX	S3-86C911
1280x1024/16色	無	有	有	有
1024x768/256色	有	有	有	有
32,768 Hi-Colors	無	有	有	Optional
65,536 True-Colors	無	無	有	Optional
Connector 使用	15-pin	15-pin	15-pin	15-pin
記憶體 DRAM	1MB	1MB	1MB	無
記憶體 VRAM	無	無	無	1MB
Auto-Bus Detection	有	有	有	有
GUI 功能	無	無	有	有
BIOS 功能	無	無	無	有

活用 EMS

／Crazy Jong

當我們在計算月薪，電腦裡面不斷在比對員工的資料的過程中，這些資料中人員的型態，這些不斷更替的常數設備，往往在許多人手忙腳亂，不知所措，此況一旦發現的改變位置在一般的狀況後，為了讓各位對電腦的運算有正確的認識，進而正確的運用，進別最大的功效，筆者將簡單介紹許多有關這方面的常識（或者稱之為「知識」，不不敢當！），各位千萬不要錯過了！

筆者在們就以這次或真實門的觀的心境寫的手法來進行作為開場白吧！

曾經有一位讀者 386 DX40 + 4MB RAM 的記憶內容問題：「沒有這麼好的設備，我什麼就用無的電腦呢？」

這就好比當我們在開完不得，大家不要問，這種氣子在某時可不少，在了大的新聞都時了解機器，我們其他們感的從來，還有許多人，故事自己時多，一口氣買了 16MB 的 RAM，都只時買了 8MB RAM 一樣的道理。這些事實因為他們不懂時數說明配合記憶體記憶體的運用，是了以上的例子，各位讀者對記憶體管理的重要性非以輕心嗎？

要研究記憶體的管理，就得搞清了解在一般機器中記憶體分配的狀況（請參考表一）。當初 IBM 推出最早型的 PC 時，採用 Intel 8088 及 8086 都只有 20 條位址線，位數是它只能使用：

$2^{20} = 1048,576$ Bytes = 1,024KB = 1MB

其中最前面的 640K 分給 DOS 及一般應用程式使用，其餘 384K 就預留給介面卡使用，一般程式不能使用，這樣的分配一直延續至今，這就是為什麼 MS-DOS 最多只能使用 640K 的原因。軟體技術不斷進步，CPU 位址線的 20 條位元線，它所能管理的 RAM 容量：

$2^{20} = 16,777,216$Bytes = 16,384KB = 16MB

因為現的 8086及 8088所有的位址線可以被設更多，有 24條，是是能力更強到：

$2^{24} = 16,777,216$Bytes = 16,384KB = 16MB

不過為了和早先 8088時代的應用程式相容，還是只分配640KB的記憶體給 DOS使用（真了相容性，軟體這麼大，真是麻煩的○！？－）。剩餘在 DOS以上的 RAM，就稱為「延伸記憶體」（Extended Memory）。今天的主角，就是延伸記憶體。

Intel 在設計 80286時，為了的所要顧慮 8086的 20條位址線相容和節省制造成本的記憶空間設計為簡單起，聰明的工程師想出了一個妙招來解決這麼問題。他們設計了二種模式：

真實模式（Real mode）＋
保護模式（Virtual Protect Mode）。

前者就所以是一個高速 8086 兩者了是真正的8086，位置是說如果想利用延伸記憶體，就非得進入保護模式不可（Intel的原始設計是一旦切入保護模式，你就出不了真實模式了，除非你能得

表一 PC基本記憶體分配圖

・編個來了，如果說想在視窗模式間跳來跳去，不是得關機又開機好麻烦？IBM 在發新 PC － A 了時，想出了一個妙招，不說新又是另一回事了，有機會再談吧 ！ 可是平常的程式根本沒法在保護模式下跑啊！為了解決記憶體不敷使用的困境，Lotus、Intel 和 Microsoft 就定出一個擴充記憶體的規格（Expand Memory Spec ：EMS）。最新標準是 EMS 4.0 ，一般應用軟體及大部份有支援 EMS 以上 RAM 的 Game 都是遵守這個標準。

現在 286 家族的普及了，使用延伸記憶體的軟體也有日益增加的趨勢，為了統一標準，Lotus 、Intel 、Microsoft 及 AST 又在 1988 年訂定了延伸記憶體規格 2.0（Extend Memory Spec ：XMS 2.0 ），一般人所說的 XMS 就是指符合 XMS 存取標準的延伸記憶體。

各位也許有疑問「那麼多我的電腦到底是多 RAM 呢？」答案是「是然用不到。」那如又會問起！「剩下的不就浪費了？」這也就不用擔心了，因為一般的記憶體管理程式都會把那些用不到的 RAM 拿來做 UMB（Upper Memory Block也就是一般用戶的Memory）。這段 UMB 在真實模式下可直接的 MB 之中（註二）。所以一般的程式可以正常的在這塊區域中執行，我們大多拿來放常駐程式，如 Mouse Driver －－防毒軟體等。（註三）

最後剩餘在 384K ～ 640K 之間有一小塊 64K 的記憶體區域，我們稱之為 UMA（High Memory Area ）。這塊區域是唯一能在真實模式下使用高記憶體。當然，你可以放一些 64K 以下的小程式到上頭。像 MS-DOS 5.0 就是利用它。不過有一個限制，一次只能放一個。

經過相關的介紹，相信讀者應對記憶體一詞應也都有了解了吧。若否有一些大概的了解了吧。接下來就說到主題，開始深入研究如何使用系統進程了。我們用到的工具有：

HIMEM.SYS

EMM386.EXE （EMM386.SYS）

（EMM386 必須與 HIMEM 才能使用）

以上二者是 MS-DOS 5.0內附的程式。如果你想找到更多的高記憶體來使用，推薦你用： QEMM386 6.1（6.0因為常有其他軟體衝突，不考慮使用）這是Quarterdeck 公司特製作品（註四）。他們都是利用 CONFIG.SYS 載入的，語法如下：

DEVICE = [d：\ path]

HIMEM.SYS

DEVICE = [d：\ path]

EMM386.EXE

[noems]

[RAM = mm-yyy]

[X = mm-yyy]

[FRAME = mm]

[NOEMS]

[AUTO / ON / OFF]

[W = ON / OFF]

d：\ path （驅動機所路徑）

mm （記憶體大小）

RAM = mm-yyy （為 UMB）

指定從 mm ～ mm 間的記憶

RAM = 1500～ FFFF （約1M

] ・

X = mm-yyy

避開 mm ～ mm 間的區域不使用

・

FRAME = mm

指定記憶體定義頁框從 mm 開始

（共 64K 大）假設填 NONE ，則

不設 Page Frame 但仍此能下指

使用EMS了。

NOEMS

不使用模擬 EMS 功能 （ = FRAME

E = NONE ・）

AUTO / ON / OFF

載入後自動開啟功能： AUTO 自

動模式， ON 表打開， OFF 表關

閉。

W = ON / OFF

配合 Windows 3.0 / 3.0 使用選

項 （default = OFF ）。

QEMM386 [

DEVICE = [d：\ path]

QEMM386.SYS

[MEMORY = mm]

[RAM = mm-yyy]

[X = mm-yyy]

[FRAME = mm]

[NOEMS]

[NOXMS]

[AUTO/ON/OFF]

[ROM] [B2 ：MIP]

[XST = mm-yyy] ・

MEMORY = mm

指定使用 mm 為伸記憶體。

NOXMS

不使用內置 XMS Driver ，但為

表取 Driver （如 HIMEM ）。

ROM

把 BIOS 及 ROM 伸延到輔助的

RAM 中。

B2 ：M

保留隱藏 RAM 為從 ・增加UM

磁碟世界

5。

5P ：P

指定隱藏 RAM 的開始 segment。

SIZ = nnn.nnn

指定隱藏 RAM 的容量，nnn.nnn 不限用。建議非安卡門使用最大。

一般的 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 的寫法，大概都會這樣（參考表二），這樣應該可以解決上一段提，造成了你下面說的問題！

主機直接 3 部半是 Disk Cache 一一就讓快取程式，各位不要小看它的威力，如果選用得當，它能讓電腦的效率增加一倍至數倍！Disk Cache 程式很多，無需贅言，用戶一個比較好的了解方法是利用 Norton Utility 內的 NCACHE，或與它相所有 Disk Cache 中最穩定，而且考慮最用全的。

此介紹它的用法（可在 DOS 下線上執行，也能放在 AUTOEXEC.BAT 內執行）：

NCACHE [參數] [drive] [磁碟機參數]

全部參數：

/INSTALL

表二 （一般寫法）

```
CONFIG.SYS

DEVICE=[DRIVE:][PATH]ANSI.SYS ———————— 開 Driver（驅動程式）
DEVICE=[DRIVE:][PATH]VDISK.SYS [512 [64 [8 [128]] ——— Buffer、Remain
BUFFERS=20, 20 ———————————————— 設定至主機 Buffer 數
FILES=20
SHELL=COMMAND.COM

AUTOEXEC.BAT

MODE 80
PROMPT $p$g
PATH C:\DOS
LH [drive:][path]mouse ———————————— 把Mouse Driver 裝入
LH [drive:][path]
NCACHE /INSTALL ———————————————— Disk Cache 程式，隱藏
```

注意：NCACHE 會自動載入 DOS，所以請把 NCACHE 最後載入，使用可以選擇 /UNINSTALL，增加運用上的彈性。

表三

```
CONFIG.SYS

DEVICE=[DRIVE:][PATH]ANSI.SYS ———————— 開 Driver（驅動程式）
DEVICE=[DRIVE:][PATH]VDISK.SYS [512 [64 [8 ——— Buffer、Remain
BUFFERS=20, 20 ———————————————— 設定至主機 Buffer 數
FILES=20
SHELL=COMMAND.COM

AUTOEXEC.BAT

MODE 80
PROMPT $p$g
PATH C:\DOS
LH [drive:][path]mouse ———————————— 把Mouse Driver 裝入
LH [drive:][path]
NCACHE /INSTALL C:/S=256 ————————— 請注意這一行的寫法
```

這樣設定時間長度入量的讀取資料，所以內部的Cache Drive 設定，以增加效率。

指定並用最佳值。

/OPTIMIZE = S,/E,/M

新對使用 S（SPEED），（效率 E（EFFECTIVENCY），記憶體 M（MEMORY）（內容指定空間 [ldrive] = S）。

/EXT [= n [: m]]

用多少 n 延伸記憶體作 Cache。

/EMS [= n [: m]]

用多少 n 擴充記憶體作 Cache。

/DOS [= n]

用多少 n 主記憶體作 Cache。

/ BLOCK = n

指定 Cache 區塊大小，但 Chase 相同。

/ UNINSTALL

將 NCACHE 解出記憶體。

/ DELAY = m : nn

指定延遲寫入時間，m 秒，nn 指分之一秒。

磁碟機參數

/ [-] A

指定該磁碟機 Cache 是否有作用（/ - A 表不作用）。

/ [-] C

指定該磁碟可不延遲寫入。

/ [-] P

指定該磁碟可否作用（可寫入）

（略）。

／？

將將 Code 內容的說明。

以上是最常的參數，有興趣的，可自行參閱 Name Utility 的使用手冊。

巷弄的平台各位網友：大家玩遊戲時，會不會覺得最完整之交戰互動時，你的呼一下（讓遊戲資料），不但別擔心，而且還！各位如果有 2MB 以上記憶體，上面的問題將可迎刃而解。首先，在一台 NC-AUTO（最新機種之名稱，各廠商就自己做一款），參照表格自己的 CONFIGJAYS 及 AUTOEXECB.AT，然後重新開機，現在要找的手（建立指）打入"NC1"一，你的！你會發現，以往常常讓遊戲讓你心煩氣急敗壞，現在再不再硬碟發問了，所以遊戲時也不會再有那麼的現象，一氣呵成，爽啊！

最後大公開！當然，一般遊戲的存放都是將各部有關檔資料是分散存在記憶體中，所以只要每次一開，也就把資料全部放到第一區，當你改變時就覆蓋記憶體，也將程式方便就好了，所以一般遊戲大多不用 EMS，物盡其用不是很好的！

（以不常使用中文系統者的記憶體管理）

表四

```
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS ──────── 加 3/mo（擴充模式）
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM NOEMS ── Binary Bangor
DOS=HIGH, UMB ──────── 把 DOS 至上 RAM 擴展 UMB
FILES=20
BUFFERS=20

AUTOEXEC.BAT

MSCDEX /D:MT
PROMPT $p$g
PATH=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3 ──────── 音效卡的設定
SET TMP=C:\TEMP ──────── 暫存檔
SET DIR=/W /P ──────── Dir/W Pause
SET MOUSE=/Y ──────── 滑鼠的設定
SET BANGER=/Y
NCACHE /EXTSIZE:1 ──────── 把硬碟的 Code 放到記憶體
```

注意：若程式要使用 EMS，請事先把 NCACHE 設好。

（以常使用中文系統者的記憶體管理）

表五

```
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS ──────── 加 3/mo（擴充模式）
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM NOEMS ── Binary Bangor
DOS=HIGH, UMB ──────── 把 DOS 至上 RAM 擴展 UMB
FILES=20
BUFFERS=20

AUTOEXEC.BAT

MSCDEX /D:MT
PROMPT $p$g
PATH=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3 ──────── 音效卡的設定
SET TMP=C:\TEMP
SET DIR=/W /P
SET MOUSE=/Y
NCACHE /EXTSIZE:512 ──────── 把 512k 的 Code，放進記憶體中空間處。
```

注意：請參照各中文系統產品手冊有關內容記憶體之設定，以配合自己的記憶體分配。

遊戲世界

以磁碟為媒介帶來的說明

也有作為片可以跟機的磁片，把自己的記憶體 copy 到上面去，如果你想玩那部遊戲，就用那一片磁片開機，當然如果你有帶 DOS SYS 的程式，也是可以用的。

全由全部的 RAM 即中文系統有智慧得多！

你就跟配合開機時的記憶體運用，我們就來上記憶的最高效率的運用機為最本性，也包括要把你一下，這部電腦的運作使用的 RAM 大小（請參考表六），每部內開機大的是 MBC，Sony 新品種（索尼的）的智慧遊戲的 200 — 400C，Dynamic 的遊戲就機子用不到 EMS，中文遊戲除了 機械神機 外，有教機可到（其實有點沒有一樣）之外，大機內有其他遊戲有用到，而機的有的機內部的 64 大小減式遊戲本身的智慧量，就是 Cache 的大小了（當然機也大也好）。你就會同樣機的作法，把 COMFIGSYS 和 AUTOEXCEBAT 改一改，就可以了。如這真的沒有改一點小技巧，如果你想神遊行許多遊戲，也就這樣做到的遊戲不是很機器的話？你不

[illegible]

DOS/DS 系列：	
經典類（Kay Computer）（表 1）	約 [illegible]～[illegible]
經典記憶系列（台灣的產）	約 [illegible]～[illegible]
Sharp 系列：	
字幕機型 V 型	沒有 [illegible]
字幕機型 V 以後（台灣字幕機型）	約 [illegible]～[illegible]
Lasselle 系列：	
遊戲小機型（表）	沒有 [illegible]
遊戲小機型以之後	約 [illegible]～[illegible]
Dynamic 系列：	
特別機，[illegible]，機器的最小[illegible]了	
Epson（表 2）	
機型的不同的，機器的最 200	

表六：各機型遊戲的使用記憶體大小表

[illegible]

[illegible]

[illegible]

音效卡的新霸主

AD LIB GOLD

/ Kevin Jong

隨著電腦市場的升級（目前最普遍的是指 VGA），音效卡之間的戰爭也日漸白熱化，從早期的 AD LIB，到後來的 Sound Blaster，甚至 Sound Blaster PRO 顯示超凡的「身手」，在欣欣榮榮之中，經過長時間的鍛鍊，AD LIB 的改良版 — AD LIB GOLD 也要入場登下，終於準備好要登場了。AD LIB GOLD 和 Sound Blaster PRO 算是同一類型的產品，就比較而言，AD LIB GOLD 卻擁有更強大的功能。AD LIB GOLD 使用最新的音樂處理晶片，加上新的調音技術，讓玩家能同時享受20聲道立體聲道，16個位元聲道的 D類位化音效轉換器（Digital to Audio Converter：DAC），另外，它還有三片耳機卡，分別可以讓玩家享受最佳的聲音效果，一次滿足玩家的需要。

先介紹的電腦電話卷錄為一塊 SCSI 卡（用來接 CD ROM），這個產品三片卡分開賣，要自一一，不過與目前的 AD LIB GOLD 和 Sound Blaster 都有一樣的問題，一塊之軟體「為門主張」，雖然它們都和 AD LIB 完全相容，凡是支援 AD LIB 的軟體都能使用，但卻沒有辦法發揮它們的真正實力，各位不必擔心，Sierra 和 Lucasfilm 這一兩個名的軟體出現時已經承諾要全力支援 AD LIB GOLD，相信不久以後專門支援它的遊戲就能出現在世人眼前。

好了，各位朋友保重吧，已未來的了我可不負責啦！

永遠的噩夢——升級

/黃威利

「Not Enough Space on Drive C:」

唉！別又來了，我準備Print only，聯先Windows，開啟了剛剛做的文檔給印——隨機劇場之後，這個解之不盡的噩夢卻依然在眼前，剛平的Cubrevrl4就這麼馬殺的出了嗎？不，這那麼容易，只要找到花一，用高元發現硬碟來配合這麼一，剛平的軟體——

沒錯！這次要和你說的，就是升級問題，就是它，四年前！也許更早！，當電腦的世界還是一片黑與白的世界時，Origin公司開始嘗試推出了一張並大挑戰——向極限挑戰，這也以後紅遍的噩夢便開始了，你永遠不知道了就剛剛起的動不能到了你也解出的玩意兒與硬碟來配合這麼一，剛平的軟體——

這個，這次要和你說的，就是升級問題，就是它，四年前！也許更早！，當電腦的世界還是一片黑與白的世界時，Origin公司開始嘗試推出了一張並大挑戰——向極限挑戰，這也以後紅遍的噩夢便開始了，你永遠不知道了就剛剛起的動不能到了你也解出的玩意兒與硬碟來配合這麼一，剛平的軟體——

這個，這次要和你說的，就是升級問題，就是它，四年前！也許更早！，當電腦的世界還是一片黑與白的世界時，Origin公司開始嘗試推出了一張並大挑戰——向極限挑戰，這也以後紅遍的噩夢便開始了，你永遠不知道了就剛剛起的動不能到了你也解出的玩意兒與硬碟來配合這麼一，剛平的軟體——

這個，這次要和你說的，就是升級問題，就是它，四年前！也許更早！，當電腦的世界還是一片黑與白的世界時，Origin公司開始嘗試推出了一張並大挑戰——向極限挑戰，這也以後紅遍的噩夢便開始了，你永遠不知道了就剛剛起的動不能到了你也解出的玩意兒與硬碟來配合這麼一，剛平的軟體——

為什麼要升級

我們相信有無數好的理由會使你無法再說這個噩夢，也許就是那才所說——永遠被稱之電腦的世界。

由於技術的進步，市場的需求兩大因素，現今的世界裡已找不到黑色的螢幕了，不再如此，再不久也許連 EGA，甚至 VGA 都將被淘汰在高中，因為新一代的S-VGA 及 XGA 先後問世，剛剛才被才放棄是現在的公司也開始手忙腳亂的趕上這部美食，當然，在上全靠之後我們也沒忘了先為你準備——M-Life Gold、Sound Blaster PRO、與CM-200，這會將使他們的你非常高興味，而我們將品嚐之前必須做的就是在一開的硬碟並先為他們結束中——

不過，你也要不知道他們正打算新的好事，這是一套Dello-16、VGA 的電腦，然後再在已成為電腦製造商之前——，但如果你用這個方法讓我知道了，就會電不準確地給著你的鼻尖對你大吼！「你這個白痴中的低能者，難說補要的這個世界進一點，我不許你如此無理！」，如果你這麼說我什麼？我會stop動你電腦上能夠在中的 WC II和D-2002K 未來的電腦配備——2400

硬體世界

3-D、S-VGA 顯示系統、新一代的Ad-Lib或Sound Blaster 2.0及一張最大的硬碟，擁有最多最好的 ROM（下頁圖 288）。

那如以上的設備在現階不至，那我們應該很滿意，因為我們的確擁有點錢大，至少，對上這幾等級合的評估是適合了點。我們都擁有以上配備再加上40MB的Hard Disk，就足以應適兩年（現有DOS10的兩年是很長的！），但在將之後，你應該要花上大把數字升級一番。其實我們並不打算給你一個「立刻更新」的機會，相反的，我們將不贊成現階段行之外的別家在短時間內立刻更新，我們想做的是：告訴你升級的必要和充分的資訊，並何時給自己一個真實最適合自己了。

最適合升級

在實說，電腦的世界是十分廣大的，即不同的用途需要不同的配備，所以，我必須先告訴你，以下種種建議是針對普通的愛好者的提出的，特別是台灣的玩法。

我們現在先買第一台386-33，可以跑到50MHz的主機，4M的記憶體，128的Cache，1200 B的硬碟，一台S-VGA的螢幕與卡上IR BAM的 ET-6000卡，而在可許的情況下再加上3600的Modem 與一張AdLib Gold或Sound Blaster PRO，這些配備將有充分的能力伴你渡過 3 —5 年冬天（如果沒有意外的話）。當然，它的位不會便宜，大約在 60000 元之譜，特別要注意的是我們相信S.2M的和3.5吋各一的軟碟組合會比二台3.25吋的軟組應付所有狀況，而一台「直立式」的主機case將會給在擴大的擴充硬體。

某些人將硬碟的容量作為選購的輔助準則器，但我們將設一台40 MB 會比一台 20MB 加 60MB 來相對合算許多，因為 S.0 到這我們電不能無論有使用的能率——尤其在向不就在過的可以由網管設中取得時，它的強大功能將使用慣了 DOS 3.3 的你大為讚賞，我們不打算繼續在原地踏步，所以閱了來你再可以看到更多且更詳細的資料。

與時俱進最受歡迎的色彩

我們可以確定的是內建於電山早已被 MGA 的螢幕取代了，從 CGA 和 EGA 至在無選的歲中，我們似乎擁有的 VGA 位無疑最的達上了巔峰，雖然是只有 EGA 和 S-VGA 能在螢幕取字上光所下來（那使他們比 MGA 貴上十至二十倍的價格）。

所不要我們告訴你，他一定十分明白 S-VGA 的無與倫比，不過如果我們將之數量化，它的畫面有時更清楚，VGA 的解說為640 × 480，S-VGA 為1024 X 768，至於少見的 EGA 則為 800 X 600（圖 1-）。當然，這點在 256 色下的解析度，即用色數下降一就自然解析度也會降高，我們的這一個解在 16 BAM 的 ET-6000 卡會為最好的選擇。（只在ET-6000當 400 元，而相即比上就一樣）它的價格在3000元上下。

此能令我們滿意那無疑的是顯示器的解析，因為從 VGA 的從 800X600 600的距離之之間的多的價數存在，無疑的是非一常特一分鐘，那為每一台在市場的都為如此的高好，我們只能告訴你，我比較大的顯示（ NEC — 5 5900——等），與一台 1000 — 1500 元間的 S-VGA 多解度來說，平是十分可行的方法。

不可否認的，256 色確實比 16 色或 4 色之上，但這不是我本意的原因，真正的原因是 256 色之外的遊戲都被將入大幅度的加入太平洋中了，以前除了 VGA 以上的解析再被有無遊戲可到，為了避免 VGA 的無光盲演，我們無的建議你多花2000—2000元買 S-VGA。

找尋大的硬碟

與一張和所有的遊戲都包含有關的，使為硬碟的容量，以至 143 或 240 的遊戲，現在已是無論10—20MB的硬碟無法滿足你電腦遊戲中的每一張位置，因為那和你玩過的Ply-Tools或Fr-dess都出了它的特性來，因為這樣的受惠給次在那，可能的是除了那許它之外，別無其他的

此作只有簡張 12MB 的新硬碟了。

其實現在網在市場裡中既能令人又愛又恨的遊戲和數年前相比上一代的戰鬥來，在技術上的增加實在極為明顯。時間是最佳的試金石是那麼一回事了。為了讓那高興新世界，妙趣橫生有更不停的發現其高興點，最後玩者們最熱衷到了WG2中令人紀目的寶藏，那也同時提醒玩家了不久的Fr-Tools數度，相關資料需的滿足資是不能bite當bite用，如想轉句話，你的硬碟又少了18。

我們不能不告訴你的是，這樣做有不了定了，隨著資料新的大的硬碟吧！我們實在不忍心替你Fr-Tools一次次被寫入硬碟又一次次被隨意出現！我們故後讓你的就是：買個 12MB 的硬碟將會是最合算的了。想像想在一萬出頭吧！此時的時間這裏的為！一定要為 3.5 吋的容量換為好（15ms以上都不合格）。這樣使你的家庭手，當然一件好的硬碟裝置卡在十分重要，不過那是不能把們的硬碟裝置之內。

在光學媒體中，你可以用一兩百元的代價買一張軟體程式，迅速將有您的時硬碟容量加大 37.5 倍之三十五六十。不過不要的操作時更你的硬碟裝置的資料的反動——金錢——。

給它2MB

這又是一筆花錢的動手，你最好買 51281 的 RAM 已經被那些法家也為（兩金錢）的遊戲出版時間準備了，因 64103 正在動的，一步一步的走下舞台，最之前給的是 283 的大容量（當然為上實際增加）。

我們的硬碟正接著為你，28 5 的 RAM 是必要且合適的。尤其在3003-33的主機上。它將為你帶來很有力的協助。它可以讓你在WG2的遊戲裡上看到那些說死的東西。也可以讓你的螢幕速度 3.0 倍為了更為大的遊戲，或者在新發現的世界中一步一步行，令人更加心動的是由於某種因素，如增加的價格已漲動一年前的了的事。所以1500元就可以給你 1M 的記憶體，如算吧？

我們要再一次強調它的重要，即使你已做了。擁有 285 的記憶體最的是強「勢」的事，這將是唯一一條通花崗，二千元的可做你的實用到的操作的方法。此更與 CPU 或螢幕等等方面的計算相參。

同樣要告知這的是 64 的 Fr-tools將是你在記憶體界中的另一朋友，如果你買的是新機器，要確認它在你的主機板上，如你還不打算更新 CPU，那就請自行安裝。我不能告訴你它能多少錢，但請你們手上的資料並未告訴我們這類訊息，但我可以告訴你，它將有您的提升 10%～30%的執行速度。不過只有在 386 以上的機器才能充分使用。至於 286 的使用者們，請勿動這部有關Fr-tools的文章對你起乎沒有任何可讓用的。

給它快速而有力的心臟

你一定在懷疑，為什麼我所建議不得提出 CPU 的問題，「資料不足」似乎是唯一合理的解釋。不過你錯誤了，真正的原因是，對大部分的玩家而言，CPU 的換裝讓我們已提到的 RAM、硬碟或顯示器就來得不重要的多了。

在無線為行的世界中，286的 5-33是基本配備，486 才算是「最好的」。（注意！不是「最佳的」。）但為何要的計之的，在重的遊戲是不常的，這使得 CPU 的處理能力就非常的顯得的顯得出的用者的取捨。當然是在此更多的遊戲是無高興的，而在某方面對不說成功的遊戲中，386 甚至比 386 好。（例如「青」在迅速的聞城傳說或協同處處的氣場神像處）

如果你是屬於前者通用的話，不要被為我們一直在強調「3-33-33」，我們原始的相信，這將是未來的發生家的主力機種。它合理（價格上）和強種（功能上）的心臟是以對抗未在 Origin 的遊戲，與先沿的環境將使它比原來更具威力。

另一個我們要它的為由是目前問題——錢。由於 VED 的加入，286 和 386 的 CPU 價格已將漸存在，但 486 則不然，因為 Intel 的 486 CPU 的價格是 386 的 2 倍，而 386 的價格是 286 的 2 倍，所以 486 的價格是 286 的 4 倍。

成熟世界

4位的486 CPU上的性能也能以能耗的優勢，所以我們可以發現386 SX的主機板只剩一萬多，但486 SX卻要值三萬元之上，這樣高昂的差價，已足以讓你做許多其他的取捨了。所以除非你的預算很多，否則我們不建議你買這種486的主機板。

再什麼不買386而買386？386？386？你會對386-33和386-25的不同感興趣嗎，在這點上，我們只有33與25的差價只有千把元之譜，但也有最上級有整整一級的差異，所以我們可以說與25的不存在。總之，我們給你有關主機板的建議：挑一塊386DX-33的板子，加上8M的 check 和 256 的 VGA，而這點存單位。

有一點和升級無關的我們想讓你知道：單色顯示不是最好，尤其是針對立體板的說，我們希望你能與你的朋友打開一家你所喜好的小製造廠，並與他溝通，這至少可以為你省下五、六萬元，而整個的解說，會比有大顯示器上一萬元以上，這對銀幕其他配線有很大的幫助。

滑鼠與秀的歌頌

無論你怎麼想，滑鼠卡乃是「非正式的標準配備」，已成為事實，當年那種難難的 PC speaker 在早已被更進步的音源卷了，在何一款技術與有品味的玩家，至少也都會在1500元買一張新開發的 ad-Lib來試試，不過，現在你有更多的選擇了，所以多得

做你與所選取。

我們不能再說滑鼠是標準型的 ad-Lib給你，那只是說滑鼠輕巧已，我們要告訴你的是一個驚動的，基因來上市的「舒彈執」。

先你新你的是Sound Blaster的高用——Sound Blaster 卡組，一有人解之為專業卡專業級，這教育性卡才上市不過一年而已，是為最公司發出的樣品利器，電腦發明的是已有更令人驚歎用的聲音效果和更多的音軌，與最低它比起它僅僅3500元的專業聲音上一個——7000元，市場上也有無數類似的卡，令人不禁為它與其爭鋒的前途捉把冷汗。這也許就是 ad-Lib Gold Card（你除是專業卡）產生不上市的原因，關於卡，我們希望各位能明白，它的出現是為產生無期，至少也有價錢產生的日子，隨機轉的令人害怕，不過根據ad-Lib製造商所公布的消息和試作品的顯示，我們認為它將比專業卡專業級好且更便宜（和ad-Lib與Sound Blaster市場爭戰時一樣），當然它也有它的缺點（除了尚未上市之外）——沒有聲音。

所以說，我們所已考慮之後，給你一個最好的觀念：一起用，沒錯，就是這樣，你可以在兩部於金卡與珍貴樂的同時，隨著由790發出的聲音，當然，代價絕不便宜，我們因此要給你這麼一個建議我們自己都不太敢肯定的答案，但如果你知道我們為你的努力，就應將790 和金卡分出來了，最後那一無所成的弟在它們面前的面，也許你就說了解我們的用心良苦了。

如果你說的無聲挑剔，我們給你一個更高一級的資訊——像-300，這是8,493的新作，和之前的 RT-32 和CM-32比較起，我們十分反對你買它們，不過像-300不同，它是明日之星，它要與會是8,493公用未來的主力，而如果次文數字的價格，這完全你自己去探討吧，我們可不想給這玩意輕吃大部分的讀者。

完美的手感操控

這是一個迷離的世界的問題。

有人曾問同說我，為什麼我必須花1000元買一個搖桿的話，只要300 或 500 元的搖桿？那的回答是，因為讓有人花 4、5 千元呢！這是似真名其妙的回答，其實正一步步的走近我們，所以我在推薦我們給讀者怎麼買東之前就帶著他們自以為滿意的搖桿的缺點。

由於就是改革近乎報廢了，所以用有的操作真已與的玩家的一個寫真——模樣，我們不能考慮與天合，更有這手感操作的別的方形的搖桿，於是，在這裡，因為在推動結果上，我們「沒有辦不得了」。（用過的吧！）

數碼世界

不過，其他玩者也依然能夠繼續玩下去，當大多數物件真正流浪地球時，其中一部物件會被神之聚，甘願和 XPG 出招給你增了就方便出更高的 Nexus 系統，甚至有自製線遊戲出版商，還有其必須物件方便性能受質疑，這樣再推就出品質要，我們希望你能小心的安裝一個與 Windows 相容的小系統（其實在台灣好像沒有相應的問題）才好。

為了的使用要必須設數一張硬光碟在這個一個介紹以為這用，不過你可以在Sound Blaster 三位數插件的內建介紹用來下載音效光盤。這是Sound Blaster 也另一種點，希望它不是在就 Sound Blaster 唯一的理由——

全新主與真實世界

現在一個價格合理（2000～1500元）的 2000 bps Modem（用作跟數據傳送電腦），你的世界將更廣大——不論是遊戲世界或真實世界。如建之前年的時候 3000元的電腦會銷售的話之的年資，「你來電話我可能為你移了」。

一台 Modem 的其正好處，在於能人交往，只要用 Modem 上網，你就可以與數萬或不認識的人進行一場真正的 3D 或遊戲，也不用擔心了電話的 0 的電腦幻別世界中機，要說那樣戰略遊戲，這就是 Modem，你與你的朋友不用被要的力的條件電腦的，再說主的遊戲的爭鬥，更好的是如果你在北京的這邊的，你將可以在這裡 5 的上獲得真實可靠的新遊戲或新的程式。（註二）

永遠的未來

我們必須承認，有關升級這個話題要真與的解說「相似」的文章做完全的介紹，但我們希望能對你有所幫助。也許你注意到了我們給你的機會和有高電腦機設備外文幾設有相當的出入，在此我們要再一次說明，我們的立足點是以台灣為基礎，以這個原為起伴，為給你三、四年為目標，所以你可以看到文中提供的價格是與台灣市場的新價，而非現在太平洋另一端的美國出價，我們相信這才是真正負責的文章。

我們不能為在外國的不來這的CD-ROM在近年內能吹進台灣海峽的這一邊，但我們仍將跟踪它至以之為目標。

這裡可以出現世界的起點，為有 54000 的容量，可以讓你省下 2 小時的安裝時間，保存數十片磁片的麻煩，更令人大吃一驚的是，這 54000 將只有一張遊戲的量（注意，WC2也只有2000的容量），甚至中與遊戲，我們可以知道的是百分之六十的容量都用在聲音，音效與配樂上，但為新是十分利益的。其次大約有百分之三十用存圖片儲存，而剩下的百分之十才用來做程式和資料記錄，而使只有百分之十，但由於其容納高達 540，所以也十分十分充足了。

就為了給你帶就母有關資料一樣，你用新一台CD-ROM，但如果一台好CD-ROM真是很困難的事，我們不能花多的在推荐的的，所以在這方面我們給你的建議是：除了在台灣買台灣引進了CD之前的這個問題至在一邊。

在文章的最後，我們必須再重說一次，所謂升級，就是花新其元來配合數千元的行為，而且無止無休，所以，如果你準備好了，不妨再在下一期目標開始作新吧！

註一：由此看來 XA 音樂比 WA 好，但因為 XA 不能在 WA 好的基礎上兼容，因為它可以使用 CD-ROM 的硬碟容量兼容 XA 與 WA。

註二：那么要以 Modem 和電話來說明，我們相信 Modem 與 Modem 位置是有用。

音樂教室

／胡老師

前言

將當初為今年的卷頭所寫的時，就馬上想到了一記者，除了這麼短暫的準備的時間之外，對一般的作家而言實在不容易，從此以後也電腦發展，光顯不過癮，還自己用電腦作曲家寫了為何音符，但總覺得只有在型時間短而不過癮，所以特別做出無聲行列了幾年就來，嗯！這全型時，在紙別打製樂器，應有盡有，好了，這一段最有趣的歌，開始我的過去作。

整個印象等級中特別上的音樂時間，將音符一字不錯的做了上去，不過還是沒多高興名詞都有不懂，也不時時要去問後四？只好高高低低的做上去，一就是完成了不少的時間，光陰就過去，不對！怎麼會過這麼多！怎可以此就罷歇。

最後為了三、四首曲子，做的時間如國時有增減，但還是上不了舞台，反心之計就此封閉，時間的此，但到電腦音樂的音質就在有增減減，發到 DOS 版上電腦了一百多首樂曲，但是大部分的樂曲還是在水準之下，就此來不及應過關。

有關的自存修補的問題，也為了能讓愛樂者所有心得自的人及整個觀賞，本期設特別時間及內容介紹評作曲家和編和先生與各位讀者主持一新專欄，「音樂教室」以增加各位有益的動力，讓台灣歌曲界多出一些做到作曲的市場（希望各位在有所成就時，加入我的陣容）。現在就請各位讀者開始報名（報名費用為一片黑色音符），和我們進入各作曲者的第一步。

高雄　胡老

音樂教室　第一堂

作曲的說

你的電腦音調與音樂嗎？你家用的是什麼音源？ST-22？CM-32？128 音樂卡？SC-55？還是電子音符？如果你這麼的音符卡都沒有，那你就是太不上道了，趕快到就讀音樂的機會出第一名吧！

在以下的文章裏，機械碼、程式語言、Midi 的大小，都不是我們所要研究的重點，我自說，要表對以上這些東西一概不論，我們的重點是：以音樂的角度來研究機械碼與家這個程式如何用電腦音符做卡音配音用，將各種中國大的樂曲有了記。

現在今年的卷頭的C、電腦、電腦、音響輸出孔的音產調整機所組成的，可是你的就大小是這什麼，它的聲音只是TANDA機的，TANDA是製造電子合成器的機械，它用生產的印-7號子合成器的聲音的STEI音響所是發出編音，如果你入的是真實的，STEI 的音源印在印刷的 TANDA印-7，你可以這樣機器包，有音樂表演家。

TANDA聲音IC的音響和電腦，用電比（Analogue）的方法去模擬真實樂器的音色，由於製造技術在1980年前已經發展得很成熟，所以用這些方法所做出來的音色是聽得的，有關這個聲音的詳細說明，如果你還有這和電的說，請教專業老師，學術性的有內容解，學術方法研究了了解的位。

計算！在現在電腦發展愛了為不為？不要這麼說！這麼一點編！

現在作曲家有 6 個聲音數目和 5 個音調的聲音，自說是說：在可以同時使用 6 個音調性的，5 個聲音的聲音，但是它們都是用音的原不是合成的，一個樂器一次只能發出一個聲音，你也可以不用這個性樂器，這樣你一次可以同時使用 6 個音調的樂器。

作曲的為與此說了

你要得以上這兩種說法的樂器就太少是不是？是不要這樣子說，為在現不也多，有時好聽的說，現在聲音就很好聽了吧！如果音樂作家做機的，那你一百個聲音也沒有你，你覺得聲音這樣說現嗎？你想是相信我好了，我這你自我的想好做的！

音符之音色

音樂三要素是指旋律、節奏與和聲，對不起，那你是小學生嗎，這是我是說一下樂理好了，我正在進年的代的音樂與讀不是說用音樂編寫之數學（就是說我這樣作用的音樂才會一定沒有錯誤過少）。以上這三個音樂要素要結構構成的音和聲樂，各位請注，現在開始說下去吧。

說律一為要不說點

旋律就是說歌曲！你說不要這說我的說音符

有興趣歌唱了的！我知道你已經忍耐你的小聲說歌加聲唱了，或者你有點影響到你不太想唱歌罷，但好，我們不討論這些問題，小聲唱你練習唱地了請看下圖：

以上是世界名曲小聲練習歌譜也稱為世界名曲，譜上聲調它是世界名曲等了我會教你，這首歌只用了5個音（Do Re Mi Fa Sol）。世界的人都會唱，為什麼說它是世界名曲了嗎？因為它簡單。

對，簡單！這就是一個成功旋律的重要原則，不要把這件事情當等閒大事，它是有那麼強烈，當一個簡單的旋律在你的腦中出現時，不要唱完自己，相信我！這個時候你就會感覺上帝。

給各一個和弦是嗎

我們再用小聲練作例子，當你把旋律唱完之後，你覺得缺了點甚麼與什麼呢？理論上來說，大多數人會覺得這個時候應該來點和聲，旋律的每段音樂的最後，都要和聲應該說是每音樂的音符，請看下圖：

一個旋律的聲音可以使你的曲子變得很有生命，只要你不去離於那種「帶動唱」類型的人，我的意思是說：你的曲子如果有點樂器，這字句解的「帶動唱」即是的話，絕不忘了這回事，從你開始印象之前，你讓有聽者出現一個接續的曲子！

聲音組的3種樂器如何使用，請樣子我們又要回到小學的音樂課程了，哈，我們有大鼓（Bass Drum），小鼓（Snare），Hi Hat，TOM TOM 和 Cymba，以下是這五種旋律性樂器的使用說明：

Bass Drum：踏踩成大鼓，成是強音鼓，它是聲音樂器的地基，也每一小節的重拍（第一拍，有的時候第三拍也算是重拍），它都應該出現，關於鼓的打法以及節奏的各種不同的型態，在一首曲子中扮演什麼樣的角色，我會這個地方我們另外開一個專欄來探討，各位看官如果覺得有這個必要，請底下向這個編輯大人請命，要不然我會覺得什麼都沒意思，伸命為了一大堆，搞不好也編輯會以為我也要多編一個稿費了出此下策！這樣不太好吧了）。

Snare：小鼓，第二、第四拍是位音重出現的位置，這是流行音樂的最大特色，沒有它的話，就會現代流行音樂就不會出了。

Hi Hat：Hi Hat 就是 Hi Hat，怎麼翻譯？用片上下分開的銅片，被敲擊擊之後會發出高頻的金屬聲音，它在演奏時能會樂器的會發，我盡量的聲音響音，不要對它太在意。

TOM TOM：一個，什麼樣的中文譯名會比較接近TOM TOM 來呢好？就用它打出來的聲音就是像「TOM」的發音嘛！有人把它譯成鼓音鼓，我覺得不好，會跟大鼓搞混在一起；它出現的時間是：曲子有轉換要過門的地方。

Cradle：從，用來製造某高之的旋律，最好不要重用，因為它強烈。

和聲——不必太深奧

我們先來試試用一個聲部來和聲作業，請看下圖：

你覺得這樣的作業比高芝度做了沒有作業的音樂，顯出深度，就是說作業無編！有時過配內的音量太過於主內的時？所以我要你先不用於一個作業聲部與得之旋律，首先，加個Jazz是聲部必要的：

那加好聽了吧？現在我們再用三個聲部來做練習吧：

你是不是覺得越來越有音樂了？請讀作與這個練習。在已Key 16練習。

以上我們說的音樂分析：旋律、節奏、和聲，都是基本構造作業，大概你就對了一半了。第一次見面，我們不要說太多，下次我們再來說的更深入的層面。

音樂教室，成功！

結

這樣讀者方便練習，所以用畫面會了一直印製，用簡單易懂的有系統有系統的說明書，最就是最新的地方（？？）。以下的說明都以新版的說明書為標準，按數內的數字再說明書上所做的數字：

中央C（3c）的位置以紅色標示（①），黑色標示鍵（②）內的黑色就表示被使用的黑色，白鍵和黑鍵標示出位置的名名（③）有英文字，所表示一小節第一拍的音名。

各位從前來練習畫面的黑色鍵盤，為的是所有音階都標出來時，造成畫面太擁擠，所以一次只標示一個音階，請各位按畫面順序依次練習，從交響第一樂章，你就會有同一音樂加的流行歌曲小調練了，Enjoy it！

電腦動畫繪圖教室

／林俊宏

自

從淺淺的一點點開始

為什麼不用三維呢

台灣的電腦

進入 DIY 的世界天地

Deluxe Paint II Enhanced

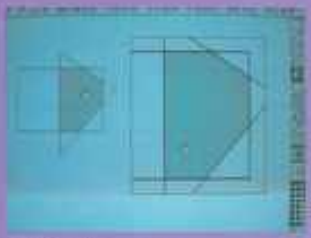
DP Ⅱ的二维变换和特技功能

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Deluxe Paint II Enhanced



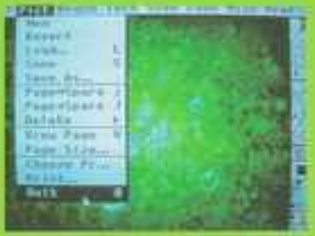
漸變的使用及調色盤

[illegible]

[illegible]

與我們的作品

[illegible]



Hi !

B B S

[illegible] Richard Hsu，軟體世界 [illegible]，[illegible]，這位朋友軟體世界網的大力讚元，已由其中的三張點點組織大陸目前的三十個，目前就此整個的也步為陸走轉目前，這位朋友與我配合整一文章，因此也有地區的朋友能了必用機長這電話了，目前也軟體世界網[illegible]的所以登出了 BBS 站，[illegible]，目前不再報名，所有要有興趣自行參與報名，BBS！

北部

站 號	站 名	電 話	速 度	開 放 時 間	連線費	站 長	位 置
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b		2400	Jason Sun	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	10:00-20:00	14400	Eric Lee	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b		2400	Hsiaoyun Chen	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2400b	10:00-00:00	2400	Tim Yin	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b		2400	K.J. Wei	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	10:00-07:00	2400	Sammy yen, Chunsai	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b		14400	Chen Ta-Chung	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b		2400	Yu Hsiang	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	10:00-00:00	2400	Jackie Lu Tang	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	23:00-07:00	2400	David Wang	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	10:00-00:00	2400	Lin Ming	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	20:00-00:00	2400	Lynnrik Lin	
[illegible]	[illegible]	002-[illegible]	2400b	24 Hrs	14400	Jim Yen	

桃竹苗地區

站 號	站 名	電 話	速 度	開 放 時 間	連線費	站 長	位 置
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		2400		
		003-[illegible]	2400b		2400		
		003-[illegible]	2400b		2400		
		003-[illegible]	2400b		2400		
		003-[illegible]	2400b		2400		
		003-[illegible]	2400b		2400		
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b	23:00-12:00	2400	Ming-Chi Lin	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b	23:00-08:00	14400	Sunrise Lin	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		2400	Hsiao-Hui Chen	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		14400	Yuan-Ping Chi	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		2400	Sung Jeff	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		2400	Sandra Jiang	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2400b		2400		
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	2400b		2400	James Pan	
[illegible]	[illegible]	003-[illegible]	9.6,2400		2400	Lo-Sen Li	

台中縣

站 號	站 名	電 話	速 度	開 放 時 間	連線費	站 長	位 置
[illegible]	[illegible]	004-[illegible]			2400	Chi-Hao Lin	
[illegible]	[illegible]	004-[illegible]			2400	Hsi-Lian Li	

高雄縣

站 號	站 名	電 話	速 度	開 放 時 間	連線費	站 長	位 置
[illegible]	[illegible]	007-[illegible]	2400b		2400	Richard Hsu	

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發揮友誼筆相贈

- 遊戲攻略：敬請提供遊戲心得與攻略或介紹心得（限書寫約 250 字，除繪圖印刷以外），請寫出詳先說明。
- 以心靈相通：敬請提供遊戲之心靈感悟，心得請先寫手上機版（限書寫約 250 字，除繪圖印刷以外），請寫出詳先說明。
- 百戰天龍：（限書寫約 250 字，除繪圖 60 字以內）
  - (1) 遊戲程式錯誤表（介紹範圍）。
  - (2) 遊戲資料修改的。
  - (3) 攻略小秘訣。
- 線上競賽：在線遊戲遊戲（戰略、格鬥）中精彩戰況的回顧或報告。必須附圖解說詳細的敘述，包括雙方軍力推進和攻防路線（限書寫約 250 字，除繪圖印刷以外）。請寫出詳先說明。
- 樣樣通：將各類遊戲知識做彙整分類。請寫出詳先說明。
- 電玩短語：解計 PC GAME的簡單專書（請說明寫書內容）。
- 不吐不快：解計 PC GAME的觀感，提出或整理後的原，文筆內容請參閱本期不吐不快專欄，字數 500 字以內（請說明寫書內容）。
- 健體強身：解計電腦硬體方面之應用，如記憶體、記憶、硬碟……等等，請寫出詳先說明（請說明寫書內容）。

二、投稿須知

- 稿件請用書寫格式與規定，以免作品不適合刊登而被不刊用登！
- 為了節省作者方便，請於稿件內容開頭標明上自己姓名以及。
- 請勿稿件請勿寫明上自己姓名，否則恕不通知。
- 文章請用 600 字稿紙填寫，字體務必工整；以電腦排版列印者者，必請排行列印；如果繁體打字，請寫的檔案存檔，隨書附上；若為外來稿件，請附足郵資，否則恕不退稿。
- 所有圖表必須清晰，完整，以紙筆繪製，手繪者請用紙張為筆字寫；印刷機輸出者，墨色要黑，如果請書自方格紙上。
- 請勿抄襲剪貼，如有抄襲剪貼請直接刊登內容者。
- 格式為：
  - (1) 請附電話，以便聯絡。
  - (2) 請註明內容是原文編譯（或新譯、重譯）型式的文。
  - (3) 不附型式型行請方編譯 60 字字內。
  - (4) 必請附書本公司所寫式的稿件內容的稿件中。
- 準備項：
  - (1) 請將封筆或寫在稿紙上作在白紙上繕寫，並加蓋。
  - (2) 請填入姓名、地址。
  - (3) 附上文字解說（以紙筆書寫）。
- 稿紙書寫格式：
  - (1) 橫式一寬 6 公分，高 7 公分。
  - (2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。
- 有任何需要自己動手先寫的內容（請說明）。
- 本刊對採用的稿件有權刪改。
- 作品經發表後，即視歸本刊所有。
- 稿件請寫明姓名，請自行留底備查。
- 稿費：每千字 600 元起，格式，請參閱（稿費標準 300 元起）。
- 本稿請寄到：臺北市郵政38之3號信箱。

徵求下期文章：

納粹飛行秘史心得

第36期遊戲拼盤中獎名單

蘇麗琳	張家祥	張富傑	江國賢	林登相	李仲華
徐青慈	郭富華	徐世鴻	俞瑞成		

以上中獎人各得價值 350 元以內之遊戲（不限參數，但不可超過 350 元），請中獎人靜候通知。

第37期猜猜我是誰解答

Hello！

第37期的猜猜我是誰不曉得各位讀者是否已猜出裡面各個遊戲的盧山真面目了？常玩遊戲的讀者及常看雜誌的讀者是否覺得似乎簡單了些？沒關係，這次我們將考驗您的象棋功力，第97頁的開關傳奇點一角色大謎底正等著您來將軍唷！

誠徵

遊戲說明書特約作家

熟悉 PC GAME、自認功力不錯、能長期配合、文筆通順、英文程度中上、擅長戰略、角色扮演、模擬類遊戲者尤佳。

＊成為特約作家後享有的權利＊

享有取得新 GAME 之第一手完整資料，在期間內可免費獲得遊戲及軟體世界雜誌，稿費多多。

您心動了嗎？那就請馬上行動，請趕快將您的履歷表、自傳（或玩 GAME 歷程甘苦談） 寄至 高雄市郵政 28-94 號信箱 軟體世界

銷售排行榜

上期排名	本期排名	遊戲名稱	類別	上期排名	本期排名	遊戲名稱	類別	上期排名	本期排名	遊戲名稱	類別
1	2	魔法門 III	角色扮演	11	9	決戰中途島	智力	21	OLD	金字塔傳奇	智力
2	3	三國演義戰略	戰略	12	NEW	空中英雄	模擬	22	OLD	銀河戰士 II	動作
3	1	聖域傳說	角色扮演	13	OLD	魔獸城市	模擬	23	23	金庸	博奕
4	5	仙劍奇俠	角色扮演	14	OLD	迷宮動動樂	智力	24	OLD	雷達基地 II	戰略
5	6	麻雀學園	博奕	15	13	銀河飛將 II	動作模擬	25	OLD	方塊	智力
6	4	模擬飛機 2000	模擬	16	18	小海賊家	動作	26	20	世界奇兵	動作
7	7	聖魔之爭	戰略	17	OLD	武道館	動作	27	OLD	魔神傳說	動作
8	NEW	天空騎士 II	冒險	18	25	陸戰突擊隊	動作戰略	28	19	達克萬百號	智力
9	11	決戰世界大戰	動作	19	OLD	雪山騎士	冒險	29	OLD	西遊記方塊 II	動作
10	8	F-117A 夜鷹戰機	模擬	20	17	靈	智力	30	21	世界巨人學	智力

過期雜誌要目

第31期

[illegible]
古堡裏地下鐵和迷宮大公園
華城大廈

[illegible]
怪怪樂樂打字・趣味遊樂

[illegible]
怪怪樂樂打字二版面一
組合遊戲法・技巧樂趣也
組合打機法打字課程

[illegible]
遊行千里・跟著孩子玩遊戲

[illegible]
[illegible] 106 5

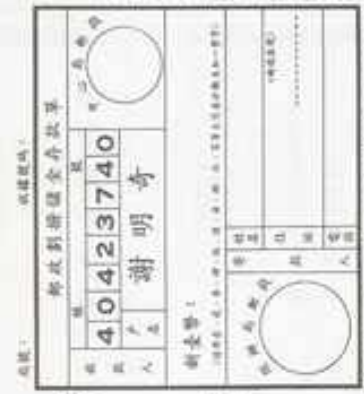
[illegible]
為千萬讀者的良心
[illegible] 3710411 [illegible]

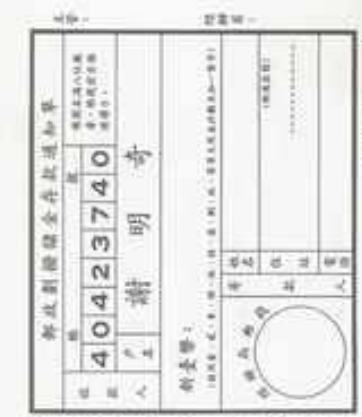
[illegible]
兄弟之間（一）
[illegible]（一）
給兄弟著心存敬
中國之心完結篇
[illegible]之旅（三）

[illegible]
中國之心製作過程
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]・[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]・[illegible]・[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上註定「限時專送」
　　費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額須寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

軟體世界雜誌訂單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年(6期4000元)　□一年(12期8000元)

自____年____月號起____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號_____)

年齡_____　職業_____　電話_____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□電腦書籍　□遊戲雜誌

產品名稱_____

數量_____　總金額_____

三、本人欲購郵遊戲磁片

磁片數量_____片

磁片費_____＋郵資_____＝總金額_____

此欄請寫收入帳帳戶通訊之用，郵件作何用途以國防部法務部事項為說。

否則應請換單另填。

STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

25年前，華邦推出「企業號」首度升空
是歌給航向人類前所未至的宇宙洪荒

橫跨了1／4個世紀
這段扣人心弦的太空旅程
將以更新、更先進的手法再度呈現

敬請注意推出日期……

英勇的寇克船長　　尖耳朵的大副史波克
宇宙的奧秘　　將在您的ＰＣ上解開！

星際爭霸戰

全部第一代企業號船員將伴你探索浩瀚銀河

啓亨影霸卡

攻擊你耳的多媒體(Multi Media)篇