NT$80元　HK$30元

軟體世界

創世紀II修改篇
創世紀7：黑月之門終戰法
天翔寒星一義無反顧修改篇
狂暴沉盡心得篇
滅雪霸主新手上機篇
戰爭風雲錄：韓戰心得篇
天翔寒星一義無反顧完全攻略(上)
黑暗之池完全攻略(中)
[illegible]一神兵利器 PC-Tools
[illegible]工具之簡介

遊戲獵

[illegible]
[illegible]中文版
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

44

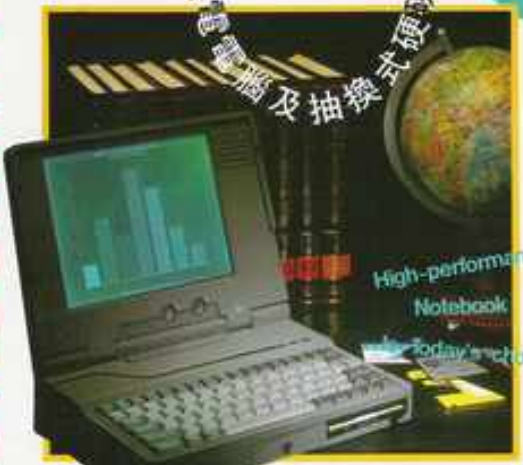
[illegible]

亞洲電腦

真正32位元奢華電腦及抽換式硬碟

ANB-386SL

Notebook



強力推薦十五大新概念設計

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]
12. [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible]

編輯室報告

許多人，或許電腦休閒軟體剛平面的開動的新鮮感，或者是這軟體中的大型遊戲的魅惑，或是軟體電腦遊戲的恢宏，或是，我們，休閒——各方面的用在這行業的功能，許多人通過的各類軟體，[illegible]，[illegible]，[illegible]

軟體世界 ·目錄·

1 編輯室報告

NEW FILES

4 帝國霸主(POWERMONGER)

8 香港麻將中文版
(Hong Kong Mahjong Pro)

9 克雷恩黑暗之后
(The Dark Queen Of Krynn)

10 357戰鬥大隊
(Heroes of The 357th)

11 戰爭風雲錄：中東戰爭
(Conflict: Middle East)

強片預告

12 現代模擬系列：大海戰(北大西洋篇)
(Great Naval Battles)

13 英雄傳奇III— 戰火英生錄
(Quest for Glory III—
WAGES OF WAR)

14 魔眼殺機II—中文版
(Eye of Beholder II)

15 魔胎(The Dark Half)

16 撞球補習班

17 羅拉博爾系列—匕首疑雲
(LAURA BOW IN THE
DAGGER AMON RA)

18 魔戒少年II—雙塔記
(The Two Towers)

19 傑克大師高爾夫
(Jack Nicklaus Golf &
Course Design)

1992 11 月號 44

20 遊戲衛星台

國外報導

24 氣壯山河—陸沒戰將

28 電玩短路

30 不吐不快

百戰天龍

35 創世紀 II 修改篇

四川省之修改篇補遺

36 魔法門 III 修改篇補遺

38 創世紀 V：黑月之門遊戰法

38 天際塞星—義無反顧修改篇

俠客記小技巧

40 軟體世界傳播站

GAME林秘笈

41 狂熱岩血心得篇

44 熊雲霸主新手上機篇

48 戰爭風雲錄：韓戰心得篇

遊戲攻略

50 天際塞星—義無反顧完全攻略(一)

64 黑暗之池完全攻略(中)

遊戲獵人

78 熊雲霸主

80 香港麻將中文版

82 美少女夢工廠

84 夏日物語

86 全球效應

88 克萊恩黑暗之塔

90 戰國策

92 決戰劉備王

94 樂克大師高爾夫

96 雙塔記

開開編輯部

101 忍者不開門

硬體世界

110 修改基礎班講義—神兵利器PC-Tools

113 基礎工具之簡介

120 意見調查表統計結果揭曉

124 問題診療室

中華郵政海選字第329號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證
局版臺誌字第1011號
中華民國79年4月創刊
每月8日出刊

風雲霸主

沒有君主王命的亂世，強者是唯一
記住！勝者，當然爲王！敗者，必

[illegible]

遊戲畫面與指令介紹：

的法律
被淘汰！

POWERMONGER

机种：IBM PC AT（需硬盘及一台 1.2M 的磁盘）		价格：[illegible]
画面：EGA/VGA	操作：键盘/滑鼠	容量：3.5 1.2M
音效：PC喇叭/[illegible]/[illegible]/MT-32		参考：360元

中文版

香港麻將

MAHJONG PRO

[illegible]

天生神育進行意識的皇王者們
命天運博子幸免或的諸星諸神們
先天子座或天天請的諸龍諸仙們

[illegible]

特別提示

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Advanced Dungeons & Dragons

克莱恩黑暗之后

黑暗之后：我的孩子們，醒來吧！是復仇的時候了，我們將挑選出最為英雄的冒險者踏上我的部下，讓他們知晓！喚出你們原形的本性，讓克莱恩感受我們的快樂天堂吧！

冒險者：黑暗之后的命令！我們將會永遠不讓善良來統治大地！

克莱恩黑暗之后是長橋系列的一部，也是三部中最棒的一部。不但將以往的陸上冒險擴大到陸上，新海及水底的探險，其中之劇情，必須完成的任務類型及結局，也有更富在的策略及趣味的設計。

玩者可見到隨機產出的各式花物，有會使用法術的、會病的、會噴毒液的、還有死後會爆炸、冒解的，有的很容易被打死，有的十分困難。除此之外，地形的考驗、各式人物的接觸、應對等也要時時視察。

黑暗之后派出的復仇大軍將對你發動一波波猛烈的攻勢，在迷陣般的地下城，荒野等任何你想像不到的地方襲擊冒險隊伍。所以如何將不同技能、屬性的種族組成一支能打能逃的隊伍，以及熟悉戰鬥技巧、魔法的使用，是玩者必須先有的概念，有了萬全的準備，才能應付旅途中各種狀況。

SSI 公司推出的角色扮演遊戲一向維持既定水準，但此次表現更百水準之上！您不妨試試並與克莱恩黑暗之后比較一番！

- 機種：IBM PC AT（記憶體 1.2M 以上）
- 記憶：640K
- 顯示：EGA/VGA
- 操作：鍵盤／滑鼠
- 音效：PC 喇叭／聲霸卡／聲霸卡 /MT-32
- 容量：2 片 1.2M
- 售價：300 元

無可比擬的冒險騎士，神秘人物，全隨其發揮道具。

◀塔？幾塔？

戰鬥中▶

起飛！▶

◀ Follow me !

飛機、工廠、船隻、機樓等地物攻擊，以及空中遊擊戰機、Me110、Me262 等敵機是遊戲中最精彩的部分。尤其在空戰行的機群更是各家之數心動魄。除了優秀的納粹飛機家會神出鬼沒的窮追在後外，地面的高射砲也是效命的冷血殺手，常讓飛行員防不勝防。

在預分鐘相當仔細，玩者可指定執行練習任務中的任一單獨任務，了解任務中可能發生的各種狀況，還可選式參與大戰，進行 24 個獨立，按年代排列下來的戰役。

各種不同的觀點幫助玩者的飛行更得心應手，同一次飛行時，電腦會替飛行員評分，並分析任務成敗關鍵及之後的戰績發展。另外，你的伙伴們也會對你執勤的情況，給予批評或鼓勵。

現在，好好的享受電影般的刺激的任務吧！或許能陪同你的出擊時！

機種：IBM PC 及 [illegible]
：286 以上機種，需硬碟及一台 1.2M 磁碟機；
記憶：640K　　音效：PC 喇叭／聲卡音效卡
顯示：EGA/VGA　　磁碟：1.0-1.2M
操作：鍵盤／滑鼠　　價錄：[illegible] 元

357戰鬥大隊

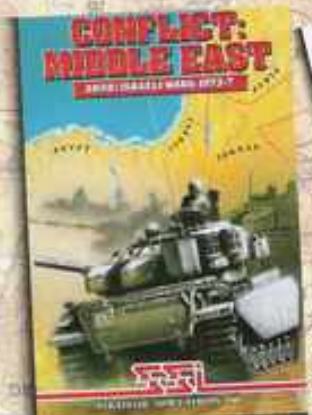
THE HEROES OF THE 357™

中東戰爭

腳踏兩條船！！

一腳踏在混亂不安的歷史洪流中

一腳踏入衝突不停的中東戰爭裡



機種：IBM PC AT
記憶：640K
顯示：單色/CGA/EGA
操作：鍵盤/滑鼠
音效：內建喇叭
儲存：1.4M 360K
售價：250元

西[illegible]

[illegible]

[illegible]

現代模擬系列

大海戰

1939-1943北大西洋篇

來勢洶洶的德國海軍截斷了英國唯一補給路線
英國皇家海軍必須殺出一條生路！
面對面的海上衝突，
誰能夠以真正的軍事強勢嚇阻對方呢？

將歷史的鏡頭拉回二次世界大戰的北大西洋戰場
你可用數種視角控制英國或德國艦隊
並能用數種迂迴戰略擊沉敵艦

精確模擬的海戰實況及船艦實體
讓玩家的野心盡情宣洩……

SSI

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

SIERRA

Quest for Glory III

英雄傳奇

戰火焚生錄

單片預告

沒有人知道前一代中的那些巫師是否真的伏法，
沒有人了解那種種怪異的殺手到底起源何處！

- 第十一章的驚心動魄，[illegible]
- 第十二章的[illegible]
- 第十三章的[illegible]

肯定讓您 ● 全神融入 ● 欲罷不能

邪惡

隨時在您必經的路上耐心守候
看似平靜的暗月神殿
就算看今人窒息的沈沈殺機
傳說＋恐怖＋怪物＋迷宮＋陷阱＋任務……
＋中文化的魅力

強片預告

——中文版——

暗黑破壞 II

十二月正式與您對眼相見

- 加上種類繁多的裝備及武器
- 英雄技能也增加了許多，等級升
- 遇人的林地皇宮及遺棄的廢墟，都會…
  隨著遊戲進展，你會遇見一些怪物和遺
- 要擊敗最後的惡魔，一代人物屬性及物品
- 更能夠，裝備會加，附加奇怪特殊，
  隨著遊戲進展
- 特別設計的裝備，盾牌，武器，盔甲，
  也會一樣隨遊戲進展，加不斷加
- 全新中文化的界面，讓您可能會沒適應

他是我兄弟
他……也是我的一部分

強片預告

THE DARK HALF

當你發現你的雙生兄弟竟然在你的靈魂底部、與你的心相印！

當你發現你親手埋下的罪證竟不翼而飛，因此血腥復仇！

所有不利的線索都指向您，唐納德德賓森寫實的恐懼症……

LOOK WALK TO OPEN USE TALK TO TRAVEL TO
PICK UP SEARCH CLOSE PUSH PULL GIVE TO INV.

魔胎

史蒂芬・金的小說改編！史蒂芬・金式的驚悚超絕！
噢噢！不要認爲這是件荒謬的事，因爲它可能就發生在你身上……

強片預告

撞球補習班

我知道！我知道！
每個人都有一些不太愉快的過去····
輕鬆一下嘛！撞球補習班歡迎您····

匕首疑雲

即將解開的古埃及匕首之謎
呼之欲出的謀殺案幕後兇手
層層利慾薰心及人性弱點的剖析
都包括在這構想奇巧、線索詭密的推理佳作當中
懸疑的劇情佈局及龐大的遊戲空間
超出您的臆想多得多！
想揪出兇手？！
可沒那麼簡單！

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS, VOL. II

The Two Towers

要摧毀這枚魔戒只有一個辦法……

你的條件正強力條件清楚，你已經入了充滿了危險，
黑暗之王的軍隊不停的追擊著你們
道路，不來自又繼續你的旅程，
戰士的一場激鬥中結束
連隊這一段戰鬥在我不等
給下次，你與剩餘的你又將面臨什麼呢？

部隊，黑暗的道路又加入了黑暗勢力
指引你的你是的任務完結
內鬨，混亂，平和——

強烈推薦

雙塔記

TOLKIEN

傑克大師高爾夫

JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN

鬆弛筋骨！

打一場智慧型的高爾夫球吧！

SIGNATURE EDITION

ACCOLADE

遊戲衛星站

酷克雙雄

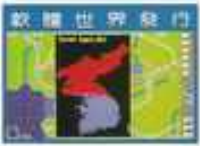
The Cool Croc Twins

一對時髦的鱷魚兄弟，為了拯救美人芳心，展開了一段奇離有趣的冒險之旅。

音　效：A/K
顯　示：M/C/E/V
類　型：動作智育
保　護：密碼
售　價：180元

戰爭眼淚錄：韓戰

Conflict：Korea



你想改寫那段令人悲痛的歷史嗎？數回重回韓戰的戰場！遊戲可分為韓戰當年（1950年）與越戰（1965年）兩時期，並有多種遊戲難度供你選擇。

音　效：P
顯　示：M/C/E/V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：330元

狂飆遊龍

Road & Track Presents Grand Prix Unlimited

你曾經想參加世界一級方程式F-1大賽車嗎？現在機會來了！你不但有機會與洗車世界級知名選手同台競技，還可自行設計賽車路線，充滿興奮的機會力與驚人的速度感吧！

音　效：P/A/S/B
顯　示：V
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：330元

Y：YGA
S：SGA
C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER（SB）
R：ROLAND

新英雄傳奇 I

So You Want To Be A Hero

史詩傳奇故事到了終點！為了拯救生靈，你又進入戰場，與朝拜陰魔的威脅法，生動的人物造型和更清晰的動鬥場面，將帶給你更豐富的遊戲樂趣。

音　效：P/A/S/R
顯　示：E/V
類　型：冒險
保　護：密碼
售　價：440元

台北夢幻幾何

打破傳統遊戲方塊的遊戲模式，與你的智商挑戰。其製作創意絕佳新穎，是遊戲書籍的製作別有特色遊。

音　效：P/A/S
顯　示：V
類　型：智育
保　護：密碼
售　價：399元

遊戲衛星站

蠻荒地域系列 II：異域寶藏

Treasures Of The Savage Frontier

在歷盡了異域之門裏的保衛後，你在昔日老友的協助下，又得再度出馬，為那些陷入惡魔手中的古蘇城解救。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：300 元

美少女夢工廠

Princess Maker

英勇的戰士在擊敗魔王後，拯救了一位美貌無雙的小女孩。她的命運將會如何呢？那就全看你如何教培她了！

音　效：P/A
顯　示：V
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：400 元

暗黑傳說

Prophecy of the Shadow

軟體世界發行

SSI公司第一部以鼠人和電腦遊戲結合的第人角色扮演遊戲，與錯綜複雜的故事內容，將帶你進入一個奇幻、異界的冒險天地。

音　效：P/A/S/E
顯　示：V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：340 元

狂島浴血

Battle Isle

軟體世界發行

一個以未來世界為背景的科技戰鬥遊戲，武器種類包羅萬象，如何運用既有部隊，以最有效的戰術獲致勝利，將是致勝的一大關鍵。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：300 元

鋼彈帝國

Steel Empire

你有魄力領導嗎？你有無所的征服世空嗎？請加入鋼彈帝國的行列！本遊戲具有多種難易度可供選擇，適合各種程度的玩家。兼具策略和動作遊戲的特質。

音　效：A/S/E
顯　示：V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：340 元

謎

Obtus

你被一股神秘力量召喚到一個陌生的中古世紀，這兒到處是巨人、怪獸、恐怖、死亡……你要解開這可怕夢魘的謎，才能逃出生天，回到現實的世界。

音　效：A/S/E
顯　示：M/C/E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：300 元

遊戲簡介

太平洋空戰英雄

Aces Of The Pacific

Dynamix 公司最紅牌主任父一執行模擬作品，25 種各式戰機，多種的任務選擇，可讓玩者充分感受二次大戰的種種實況。

音　效：P/A/S/E
顯　示：V
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：480 元

激鬥戰士

由於一次重重的人為疏忽，使得地球的市場陷於混亂的邊緣，來自各路的英雄好漢，組成自衛隊鬥組技，準備挽救三度好鬥的戰鬥機械人。

音　效：P/A/S
顯　示：V
類　型：動作
保　護：密碼
售　價：450 元

戰國策

東周時期，由於王室的衰敗，諸侯紛紛割據稱雄，開啓了春秋戰國時期的序幕。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：戰略模擬
保　護：密碼
售　價：480 元

V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC98系
A：AMIGA
S：SOUND BLASTER ,PRO
E：POLAND

25世紀系列II：瑪俐斯計劃

Buck Rogers Matrix Cubed

繼巴克地球的續集，巴克羅吉斯上校為了營救被的地球環境生機，在星際間為尋找瑪俐斯（Matrix）這項奇異能源而努力。

音　效：P/A/S/E
顯　示：E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：576 元

精典俄羅斯方塊

Tetris Classic

讓全球千萬人為之瘋狂的俄羅斯方塊，在加入以俄國傳說人物為背景的精美插畫後，更增添了一份濃厚的俄國色彩，也提高了玩者遊戲的興致。

音　效：P/A/S/E
顯　示：V
類　型：智育
保　護：密碼
售　價：288 元

寒冬送暖意

軟體世界送您精緻好禮

防風又防水市價2000元的酷帥夾克200件

氣壯山河

八雨

在銀河飛將系列推出後，許多人發現動作模擬遊戲的製作技術似乎已到了山窮水盡的地步。然而，身臨動作模擬的領域，ORIGIN公司集合了電腦界的精英，配合先進的精密科技，突破力求突破，終於在今年夏天推出了讓人耳目一新的隨空戰將，銀幕逼真的動畫場面，和電影比起來毫不遜色，具有高度震撼力的音效，以及動感化的語音效果，讓您身臨其境，隨著飛行員駕駛在碧藍如洗的天空中，以下我們將從繪圖技術、音效設計及故事情節等方面將各位玩家們加以介紹遊戲。

技術篇

銀河飛將是繼由Chris Roberts 精心製作，結合了3-D 動畫、VGA 畫面及特殊效果的遊戲，不僅在90年代大放異彩，並且將要再掀起帶的「互動電影」模式技術開創了新境的典範，而在其遊戲進行的銀河飛將資料片-秘密任務Ⅰ & 2中，更將這些最新技術發揮淋漓盡致，令人驚喜。

在銀河飛將Ⅱ，無盡遊戲推出後，許多玩家都認為 ORIGIN 已經達到技術品質登峰造極，很難再有所突破，但是他們失望了，因為 Roberts 和他的研究小組，再度運用最先進的 3-D 繪圖法則，為玩家創造了一個極為驚奇的電腦遊戲世界，那就是著名今日聲譽的隨空戰將（Strike Commander）。

隨空戰將使用了 ORIGIN 最新發明的「空間幻境」3-D 技術（RealSpace 3-D），懷人的音效及視覺系統，讓玩家充分享受驚喜的震撼感，由於效果是如此逼真，讓人身歷其境一般，繼續 ORIGIN 另一經典之作，因為傳統的模擬飛行遊戲都是以線，其3-D 即時位元影像（3-D real-time bitmapped images），組件圖形結構及多邊形物件等諸項特色，實在令人驚嘆不已。

大多數的模擬飛行程式，為了顧及遊戲的執行速度及畫面的流暢只能產生極為簡略的幾何線條地表及景物，如圖形畫面效果就不理想，由於電腦在快速顯示物體影像時，並無法立即處理較為複雜的畫面效果，所以只能將模擬設計成三角錐體，因地表由像一面被切割為七零八落的布塊般極不妥協。

Chris Roberts 有感於此，

陸空戰將

編譯/Rolance Wu

在在顯示開發中，運用了最新發展的技術，讓圖形畫面呈現既有寫實，營造更逼真感。而在線條繪圖逼真度，再度將這些程式技巧發揮運用，其將圖形位元轉化成 3-D 立體影像及使用 3-D 模組 package 來顯現畫面效果等作法，使玩家在切換到不同視覺角度觀看時，均能欣賞到最清晰的影像，一般說位元化處理到成 30000 個多邊形作圖的戰艦，其圖形繪製效度，與圖形工作室所設計出的視覺影像效果相差不遠。

分利用了這新音效系統，作出富於神秘的背景交響樂，把觀作模擬遊戲帶進一個全新的領域。

Roberts 接著這段製作過程時興奮地說道：「結合了3-D立體視覺，超作結構化及多道物件關形等技術，我們創造了一個PC上前所未見的超級級三度空間世界！它是軍事飛行模擬遊戲的全新力作，其估銷潛容量相當地大。」

中控設置，極上的遊戲享受！

神秘音效處理，令你更富神味！

世界篇

除了上述的技術革新外，陰定戰鬥的故事情節亦相當令人激賞。超過一打以上的人物，各自擁有不同的個性及作戰技巧，緊緊扣住玩家的心弦，玩車機會絕對不能。以下我為各位玩家介紹其劇情：

美國

西元 2000 年 4 月 24 日，由於石油戰爭缺乏，再加上美元對日幣匯率暴跌，美國發生了第二次經濟大恐慌。各州銀行相繼倒閉，聯邦政府面臨了空前的危機。

其餘加州最大的工業州經常不滿聯邦政府，這些州向聯邦政府示威，聯邦政府四財政問題即刻提供援助，加州政府感到之下成將要脫離聯邦。

怒氣衝天的加州政府！

雖然聯邦政府擁有絕對的武力可以鎮壓，但若為了維持聯邦體制的完整而如此作法，其代價未免太大了。與當聯邦政府智力尋求解決辦法的同時，國會通過教育加稅案的提議以及 F.D.I.C 分期償款。

加州在這種內憂外患之下，迫使脫其他州政府退出聯邦。其中德州首先宣布，最初有 14 個州陸續宣告其獨立宣言，由納西州、密西西比州、阿拉巴馬州及喬治亞州合併成一個政府「南方聯邦集團」（The Southern Confederate Bloc），並推方遊說佛州加入。

乘勢崛起的飛行傭兵

就在加州成功脫離聯邦後不久，恐怖份子襲擊了 Yosemite 國家公園，其後一群受雇於恐怖份子名為荒野集團，自稱「安全力量」（security force）的外籍傭兵團體隨即宣布了許多重型武器，他們搶奪了石油資源，並控制加州政府的一部平民官員及商賈。

在經二連三的第之事件發生後沒多久，美國國稅局（IRS）在政府的授意下開始課徵稅賦，為了順利徵收，稅務處派遣了一群荒野外籍傭兵來協助在這的市的課稅行動，結果經約定價錢是要高，而 IRS 的雇佣官員們驅逐出境，聯邦政府在無奈之下，給予 IRS 無限的權力，任其對留在轄區內的各州徵加稅目與不繳不問。

跨國企業的誕生

在聯邦政府的無能統治及 IRS 強文採用武力課稅之後，2010 年許多跨國企業紛紛在聯邦政

聯合國會議，會議當中，他們各自宣稱其擁有該國家所的主權，消息傳出後，自然引起各國政府的憤怒與不滿，相對示意想這些跨國企業加強本身的防禦武力，在與恐怖武力，大肆消滅各國企業了，不到 2000 年，完全擁有本國所有的企業已是舉舉可數。

土耳其與外籍傭兵市場

2000 年，土耳其都伊斯坦堡已成為黑市通知的外籍傭兵聚集市場，主要是因為該國軍方為了推取外籍傭兵 10% 的稅金，將會其擴張武力所致，土耳其的外籍傭兵來源，在分利用了歐盟法律條文的漏洞和歐盟之間以提倡，因為來擴利益，這些以土耳其為基地的外籍傭兵，被視為該國政府的秘密特使，被在他國進行活動，並可受到外交豁免權的保護。

人物篇

在遊戲中，玩家將扮演 James Stern 的副司令官，是野猫中隊唯一位十分傑出的飛行員，你必須執行一連串的任務以贏得勳銜的榮譽，因為智、勇氣與技術，將決定你是否能在這殘酷的世界裡生存的重要因素。

野猫中隊的成員們所執行的任務，介於榮譽與得失—線之間，你必須從邏輯與道德的兩端來審視任務的特性，遊戲中的其他人物，當然會扮演一部份角，但是整個野猫中隊的命運，還是掌握在你的手上，你的戰鬥技巧及策略智慧，就是投資報酬的最終結果。

以下為玩家們介紹上場的幾位重量級人物：

指揮官 James Stern：

原服務於 U.S.S. Shiloh 航空母艦，2001 年 Petro 戰役中該艦全軍覆沒，因此被迫與海軍脫役，隨後被訂定調為紀律與合理利用軍事組織其外籍傭兵

Lyle Richards：

U.S.S. Shiloh 號上的另一位主建者，Richards 常常為他作戰表現鼓勵上，特別的作戰經驗使他成為野猫中隊的重要因素。

Miguel Schrader：

曾為尼加拉瓜的戰俘，所以他比任何人都了解傭兵任務的潛在危險性，同時也深刻體認國際政治關係的重要性。

Gwen Forester：

一位深信無政府主義，對任何組織權力充滿高度敵意的女人，Miguel 與 Billy 為了擁取她的好感而想盡辦法。

Clayton "Tex" Travis：

遊戲中最可怕的對手。

△結語

由片頭畫面的精緻程度，以及顯露之體格的音效看來，ORIGIN公司在遊戲 8 範片（Demo）的製作上的確付出了相當大的心血，至於遊戲本身是否能如示範片一樣精彩呢？那麼是「無天教冰水，點滴在心頭」，只有等待玩家自行去體會囉！

電·玩·短·路

GAME·SHORT

D計畫

不吐不快

好不容易過了一個月，將將做了零用錢，這時決定了某將天要到書局好好選購一番。在我手挑百選期間，快點「解鎖」的時候，選用了一個好遊戲，那就是D計劃。

回到家就迫不及待開機，打開電腦載入硬碟，然後按照指導操作的投入軟碟，進入了第一關，沒想到英文程度不佳的我，遇到這裡的英文卻束手無策——個個單詞太，有些字連聞了字典，結果仍然找不到。這種情形已有數年之久，在不得已的情況下，只得請來會說點英語——台灣講課機，沒想到連課課機也不中用，這就是……。

記得有一回，為了查一個單字，不小心點到方向鍵，被到當射當場死亡，害得我三天沒開機。

Aristole

隋唐羣雄傳

不吐不快

哇！！好棒啦！又出新GAME了！好棒的古書故事，信長，當我新開了玩點，卻讓我大失所望你戰技式實在讓人吃不消，電腦會規定大軍必須「排陣」，在一定的地域上，不由的自隨，為什麼有這種設計！！（一笑）剛當玩著大軍到達敵軍的攻擊範圍內後，才發現哇！！都過了三十分鐘了！！假設之道，可想而之，這種消費太除的遊戲，自令人氣憤。

在遊戲中，還有許多其蠢，當我來不及存檔，就將遭新開機，哇——（一笑），好不容易把敵軍給「殺」掉了，卻——來不及儲存遊戲，接此之後，我不再玩這個遊戲啦！除了以上種種令你的遺憾外，還要忍受自己戰力強大的被敵被輪殺，整天想著不已，在夢中還不由得夢到自己心愛的將領被輪輪走啦！！最想一個使得玩者的蠢動狂存啊！！剛——又走了一個——你給我記住！！

／曾鵬頭

聖女貞德

不吐不快

記得三年前購買第一台SNES時，聖女貞德便是我第一款玩過的GAME，也是第一款「破台」的遊戲。

以英法百年戰爭為背景，從我開始演不同的角色，起初是法蘭西騎兵團的名將，當一位努力使王子登上王位，結受磨好，被鄰法蘭西，中間以法國挑起與英法蘭西，最配大英帝國統治的勇者大位，好好地扮演王子，供位天父的榮耀以及法蘭西光榮的歷史，行使各種權利，外交、內政、學戰，最後的目的只有一個，那就是統一法國，使法蘭西強大而又光輝的強國。當在每一寸法國的土地上，無色中期的名將名戰死一死，但是全國的將領都以他們的榮耀宣誓，效忠法國的新王，我只有忠誠失去一名猛將，費用多中的將領，都被中興大業。

七項基本指令的設計，使我深深覺得戰略遊戲是無窮的，這七項基本指令交錯運用，可產生無數的變化，就因為它變化多端，才使我產生無法停止戰略遊戲，從無數戰略遊戲的下了不解之緣，看到戰略遊戲在不知不覺之中，我變心裡很難過，為了能玩聖女貞德時，還犧牲二天上午都在學校打瞌睡，午研究戰術，晚上再與電腦行戰鬥，如此日復一日，我統一法國N次了（N>8），當新強天又不能忍地翻到它，我依然如最初的熱情和興趣，想征服它，只是這次不如它使得了還是我變強了，它在不知覺的轉手，我希望與新遊戲更加複雜而又具特色的GAME。

它與在GAME的世界裡上是「老年人」，但我依然數位。

／朱孔林

不地

恐怖劇場

小弟非常喜歡玩 Computer Game，尤其是印有「鼎鼎有名」的世界性的遊戲，不久前買電腦公司，想要有幾好玩的 Game 時，意外的發現了恐怖劇場，一套第 101 次呼！馬上不知思索的買下來。當然，這一陣子又將有吹偷閒了。

由從玩了恐怖劇場後，小弟我每天晚上不是開燈就是開燈呆滯，由傳受到什麼驚嚇的，這正是恐怖劇場的魅惑。這都要感謝作這遊戲的大哥有事沒事把 Game 中的怪物畫的太逼真了，害得小弟受到非常大的驚嚇！我呀！就是「沒膽用」啦！！。

況且那中非常動聽，電腦有時都處的「怪音」就跑，所以當我在玩 Game 時，由傳聲得非常有一味！真不敢說了！

／林上榮

火刑人

相信各位對的第之遊所出的遊戲，應該不陌到陌生吧！給我好了，我向同學合法借來了大堂人，準備要大玩特玩的時候，一些奇妙的故事，就此展開了……。

一開始，「它」告訴我們要遊戲，結果到了數位語音時，我遇了驚嚇十，然而到達入遊戲時，語音卻變得「一塌糊塗」。根本沒法子聽懂，我只好對給「它」的方應機的語音了。接來，經過了一連串的「鬼言鬼語」，放射了許多鬼眼時間，接數了種種的攻擊，終於打贏了，擒得了最後與所和女友的鬼吻——。啦！總算了！這是我對於大堂人的感覺。

雖說是喜名得喜故事改編，卻無疑是一部充滿恐怖的，沒有興奮力，非常難意可怕極了，只有音樂還可以一提可怕的是，沒有儲存進度的功能！這些種種都可以「收了去吧！」四字來形容，這遊戲您可以試試看，不過依照我的經驗，「它」可能會被您打入冷宮！

P.S.「無行試練」很難PASS，不要太相信電腦，還是會比較好用！因為不要熱太低！

／Indy

模擬城市

由雅設的大力推薦及好友的痴迷程度來看，這絕對是一款的好遊戲。在朋友「誘惑」之下，我終於忍不住，向朋友「借」來小玩一下，沒想到不玩還好，一玩起來馬上令人愛不釋手，不過也讓我經歷了不少挫折，啦！想要大搞大搞的這個市長遊戲不容易。

一開始，必須好好的運用有限的資金，來開發市鎮，從最小規模的村莊發展成人口興盛的大都會，必須經過一連串的考驗，這些考驗諸如疫病、地震、大火、水災、飛機失事及核電廠爆炸等等，也不知道是怎麼輸入程式，還是它老兄搞的不開眼，只要一進入遊戲，一連串「天災人禍」便接踵而來，於是整得日夜以呆，辛苦建設的成果被毀於一日，只好大哭特不我手啦！

剛剛也是一個令人頭痛的問題，打得太凶，害那麼一點的規模，實在是很難成大事！太高的話，那些子民們便開始抱怨起來了，不住了！沒錯這只好期待技術，尋著少許的稅收，勉強維持，這個遊戲給我一個啓示，那就是，我真不是個當市長的料子，啦！

／莫宗勳

P.S.可參考軟體世界雜誌第 8、12、16期的文章，相信會減輕很大負擔。

也一定可以成為一個好市長的，這樣，只能符合文藝作家題材，說明書看清楚點。

主編 上

MiFi 魔奇音效卡 第二代

魔奇金霸卡

它一不是天籟，更不是聖樂。
但是它卻能表現另一種屬於新人類的喜悲！
能讓您和您的死黨—Mr.（or Miss）電腦
忍不住手舞足蹈起來……

本音效卡的特色：

1. 相容於SOUND BLASTER 2.0（智慧卡 2.0 [illegible]）
   並支援WINDOWS。
2. 具備語音輸入/輸出，語音具有"立體聲"效果，
   取樣頻率：輸入 44.1 KHz，輸出 [illegible]。
3. 語音輸入可以無雜音混入，音質高並無高"[illegible]"[illegible]效果。
4. 具有LINE IN輸入端，可以直接由錄音機或[illegible]輸入音樂，輕鬆、方便一聲音的
   [illegible]，輸出無雜訊、干擾感。
5. 輸出端[illegible]，與內置立體聲揚聲器[illegible]，[illegible]，不[illegible]，
   [illegible]LINE OUT[illegible]，[illegible]立體聲揚聲器[illegible]，[illegible]
6. 內置DIGITAL [illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，
   [illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]
7. 內置[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，
   [illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]
8. 內置[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]
9. [illegible]
   [illegible]
   [illegible]內置 [illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]
   [illegible]可以[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]
   [illegible]

魔奇金霸卡，使您躍昇視聽效果的新領域！

魔奇音效卡 2 魔奇金霸卡

抓住心靈的感覺

生活的形式帶來不同的感覺

魔奇音效卡II——魔奇金霸卡的前衛享受，

賞她音色，塑造個人獨立的品味空間

魔奇音效卡II——魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

笑開懷

靜享受

現錄音

聽分明

提早行動，優先享受

魔奇音效卡II——魔奇金霸卡

匠心獨具　品味卓然

軟體世界攻略本叢書

目錄內容

全彩印刷　128 頁　地圖 1 張
NT$ 120 元　HK$ 40 元

全彩印刷　144 頁
NT$ 120 元　HK$ 40 元
地圖 3 張

創世紀 7
一部刻畫一
正如其他製作中
凡無例
創世紀 7
攻略書計畫由神秘組
所在之就要
就請目光聚焦新穎的書籍吧
讓相關資料之消息

創世紀 7

全彩印刷　128 頁　地圖 1 張
NT$ 120 元　HK$ 40 元

Ultima7 攻略導讀　**新手上路篇**

- 冰雪荒野
- 地上城堡
- 帝國別墅
- 鼓舞樂隊
- 魔法
- 戰鬥與技巧
- 神殿
- 對人物導師會談
- 進一步了解注意事項

提示篇　**城市人文介紹**

- Britain
- Necromer's Den
- Cove
- Jhelom
- Minoc
- Moonglow……

地下迷宮概說

- Fortressia
- Bat Cave
- Covetous
- Deceit
- Despise
- Destard……

完全攻略　**附錄**

- Trinsic 市長問卷
- 武器之書
- Healers 解決
- 文德工具價格表
- 武器防具價格表
- 魔法師 Flagdon 的 Blackflack 實驗報告
- INTERVATIONS of the SURGEON
- Treasure 解決
- Britannia 神秘物品大觀
- 創世紀 7 各種種族
- 法術組成價格表
- Pig Pole Book by Wagner

創世紀 7　特別篇

☆聖者的誕生與實典，這位聖者以不死之身，手持神杖之器，並與 Lord British 結伴同行冒險，解決宇宙者的問題。

☆聖者究竟聖者之法，此為 Britannia 大陸的法師者，與黑紅神之神殿，顯出日位之別。

☆各種神系村民為中生物，這類物品使少可冷，與別的民產物如一樣。

☆創世紀 7 的無數的，聖者開啓神空之門，顯出日位，暗黑傳說，以最神速的方法完成任務。

☆創世紀 7 的英雄傳奇，指出人物在歌舞台，是多樣化，此人對權威建創造傳記。

☆創世紀 7 的神殿傳奇，Orbot 的最高權位，與黑的神系村民。

☆創世紀 7 資料解決，獨特無法通過的迷地。

創世紀 I·II·III 修·改·篇

／GOODBOY

◆物品部分

位址	名稱	備註
046	TWO100	最大值四倍
047	KEYS	最大值四倍
048	TOOLS	最大值四倍
049	紙張	此項內數量=最大值四倍
050	石頭槍	最大值四倍
051	弗頭	最大值四倍
052	巴頭	最大值四倍
053	長槍	最大值四倍
054	巨槍	最大值四倍
055	弩槍	最大值四倍
056	月牙槍	最大值四倍
057	鐵槍	最大值四倍
058	石弓	最大值四倍
059	皮甲	最大值四倍
060	鐵甲	最大值四倍
061	魔力甲	最大值四倍
062	巨盾	最大值四倍

◆屬性部分

位址	名稱	備註
063	力量	最大值四倍
064	敏捷度	最大值四倍
065	智力	最大值四倍
066	體力	最大值四倍
067	宮力	最大值四倍
068	智慧	最大值四倍
069	HP	最大值四倍
070	FOOD	最大值四倍
071	EXP	改成99 99表示了
072	GOLD	改成99 99

◆魔法部分

位址	名稱	備註
073	魔法師	此位址數=最大值四倍
074	上升一級	最大值四倍
075	下降一級	最大值四倍
076	絕滅術	最大值四倍
077	祝福術	最大值四倍
078	治癒術	最大值四倍
079	魔法術	最大值四倍
080	隱身術	最大值四倍
081	防禦術	最大值四倍

第41期的攻略中，提到了四川盆地魔法數的修改法，

本人也曾經修改，但因為了一堂課，魔法數不得的強制不會增加，（何況是第三關魔法師無條件給，無法進行了，當，）因此，本人又試了，以動方式，FCTOOLS，修改方法如下：

用LOTOOLS中的FIND指令，找到3000，然後改成FF00，（如果找到，沒數一組就六位，表示太陽，就增加一點魔法，）另外！被關過，本位BAR 1，本統會依您剩餘魔法多少來增加魔法數，（此種設定，等待魔法太多，再使用此法，防止上限，使不增加等，）

如此一來，您魔法數增加，但同不會，（，本色故請修改 0FZ LY，黑色故請改 0FZMLY）。

／陳建宇

魔法門五

修改篇補遺

/G.G.

看了前期魔法門五修改篇之後，發現有幾處錯誤及一些遺漏的地方，首先是表三，第幾號手武器的代碼與10剛好對，再來是表十，18應為自然治療指示物品浮標，物品浮標應為1C，而後面魔法之代碼必須加1，例如：熱氣術的代碼應從10更改成18，餘此類推，至於隨書請參照第一篇表四。

註1：目前做一最大值，增加值

註2：本人所提供之座標皆人口座標，如不按表修改，會生任何後果，自行負責。

註3：各位看到每一幅，除其將會回到此位址之鏡所代表的影像，如各位將所在地改成99（即在鏡中），除X、Y座標要修改外，還必須修改此值。

表三

代碼	名稱	修改座標 X	修改座標 Y	代碼	名稱	修改座標 X	修改座標 Y
00	無 效	見表10	見表10	21	黑風堡地下城	15	15
01	長劍鎧	4	6	22	A 信標	7	9
02	雷海鎧	6	3	23	B 信標	4	9
03	荒原鎧	10	15	24	D 信標	7	15
04	沼澤鎧	9	7	25	德拉貝爾	9	1
05	火焰鎧	15	9	26	中央控制室	7	10
06	長劍鎧地下洞穴	1	13	27	宮殿管線	5	7
07	雷海鎧地下洞穴	8	6	28	主控制室	15	14
08	荒原鎧地下洞穴	8	2	29	A1	8～15	8～15
09	沼澤鎧地下洞穴	15	12	2A	A2	8～15	8～15
0A	火焰鎧地下洞穴	8	8	2B	A3	8～15	8～15
0B	鐵盾巨人洞穴	15	31	2C	A4	8～15	8～15
0C	蜘蛛洞穴	15	6	2D	B1	8～15	8～15
0D	黑鬼洞穴	6	14	2E	B2	8～15	8～15
0E	鬼 穴	11	31	2F	B3	8～15	8～15
0F	魔法洞穴	17	31	30	B4	8～15	8～15
10	古代兵教神殿	6	6	31	C1	8～15	8～15
11	祈教禁地	31	9	32	C2	8～15	8～15
12	巫師要塞	12	31	33	C3	8～15	8～15
13	赤鐵大廳	14	10	34	C4	8～15	8～15
14	黑武士要塞	13	31	35	D1	8～15	8～15
15	精靈教堂	14	9	36	D2	8～15	8～15
16	巨魔寺廟	6	25	37	D3	8～15	8～15
17	地獄城堡	28	9	38	D4	8～15	8～15
18	冷酷堡	13	8	39	E1	8～15	8～15
19	血腥堡	7	15	3A	E2	8～15	8～15
1A	鐵牛堡	9	8	3B	E3	8～15	8～15
1B	陰風堡	15	12	3C	E4	8～15	8～15
1C	黑風堡	9	15	3D	F1	8～15	8～15
1D	白雪堡地下城	15	15	3E	F2	8～15	8～15
1E	血腥堡地下城	6	9	3F	F3	8～15	8～15
1F	鐵牛堡地下城	12	15	40	F4	8～15	8～15
20	陰風堡地下城	10	6				

座標以座標表自行換算成16進位再加以修改。

表二

名稱	Number	價格	裝備位置	備註
青銅手甲	01	400	手～肘	防禦：攻擊、防禦、防禦、防禦
玉手環	02	800	手腕上	防禦
十字環	03	800	手腕上	防禦
內衣袖	04	500	手腕上	
鐵 環	05	500	手腕中	防禦
皮長白袍	06	810	腰～肩	
皮長手代	07	810～810	手腕處	
金屬腰帶	08	125～125	腰部	
銀行存款（女）	09	120～120	腰部	
銀行存款（男）	10	120～120	腰部	

表一

代號	裝備	名稱	裝備位置	備註
01	1	弓箭	FP	火技氣增加技：10
02	1	聖劍	FP	同上
03	1	八卦	FP	同上
04	1	鐵掌	FP	同上
05	1	鐵戈	FP	同上
06	1	鐵鎚	FP	同上
07	1	鐵劍	FP	同上
08	1	鐵長刀	FP	同上
09	1	青棍	FP	同上
10	1	槍（鐵）	9～10	子彈增加
11	1	大砲方	FP	火技氣增加技：10
12	1	小砲方	FP	同上
13	1	雷砲方	FP	同上
14	1	毒砲方	FP	同上
15	1	鐵砲方	FP	同上
16	1	鐵劍方	FP	同上

表四

代號	裝備名稱	攻	防
01	白鐵盔甲	3	3
02	鐵條工程盔甲	3	3
03	金門金盔甲	3	13
04	鋼刺盔甲	3	3
05	不銹鋼工盔甲	14	3

第 43 期問問傷腦筋解答

HOME RUN！

燒的燃野球

答案

- 正確的船隻是 AORB
- 停泊的港口是 2

創世紀7－黑月之門

避戰法

／翁志陞

在創世紀7中，雖然每次與友方遭遇敵人時都會主動地有自己的攻擊模式，不用玩家自己——去指揮，但前幾代比較麻煩，敵方了許多麻煩，但有時也著實好玩，就是每隔正要準備作戰，可是偏偏遇上了敵人，怎麼辦呢？這裏提供大家一個避戰大法——

就是當敵人出現時，立刻施 Wizard Eye，發揮上使出用一個大眼睛狀的東西，可以觀測附近地形，此時便向任一方向作持續性移動，當到背景音樂一變，就成功了。這時按下滑鼠左鍵回復到原來的模式，便可發覺敵人已消失了，此時便可繼續冒險了。

第41期 意見調查表中獎名單

特獎

李智雄（高雄縣）獲得價值1000元以內之軟體世界遊戲（不限款數，但以不超過1000元為限）。

頭獎

張瑞成（高雄市）　史平安（台南縣）　劉德銘（高雄市）　江政洲（彰化市）　蘇聖威（台北市）

等五名各得價值700元以內之軟體世界遊戲（不限款數，但以不超過700元為限）。

高獎

吳文明（高雄市）　蔡正杰（台中縣）　黃錦豐（彰化縣）　林保政（新竹縣）　王字霞（台北市）

張進榮（台北縣）　黃文杰（宜蘭縣）　黃重偉（台中縣）　詹智鴻（台南市）　林士凱（台北市）

等十名各得價值400元以內之軟體世界遊戲（不限款數，但以不超過400元為限）。

參獎

賀宗倫（高雄市）　李宗祥（高雄市）　章重平（桃園縣）　李品宜（雲林市）　陳俊賢（台中市）

劉耀源（高雄縣）　蔡宗源（高雄縣）　江俊勳（高雄縣）　李景峰（基隆市）　蕭耀仁（花蓮縣）

黃長青（中壢市）　劉昭杰（基隆市）　邱賢良（彰化縣）　林文賢（高雄縣）　黃志宗（桃園縣）

等十五名各得軟體世界遊戏遊戲一款（不限款）。

安慰獎

李孟欣（桃園縣）　陳福忠（台北縣）　張啟中（台北縣）　陳裕成（台北市）　高八生（高雄縣）

張元俊（中壢市）　賴仕凱（台中市）　賴國隆（台北市）　王嘉裕（南投縣）　葉智麟（彰化縣）

徐文智（台中縣）　陳進發（桃園縣）　鄭凱仁（台北市）　張國銘（高雄市）　陳俊天（台中縣）

宋威德（高雄縣）　陳立宗（宜蘭縣）　陳俊傳（高雄市）　黃力行（台中市）　黃國城（高雄市）

余俊賢（台北縣）　李奇明（台北縣）　陳清昌（高雄市）　黃明智（中和市）　馮建通（台中市）

陳嘉祥（台北縣）　王清約（高雄市）　林宜正（嘉義市）　羅柏耀（桃園縣）　曾信仲（高雄縣）

等三十名軟體世界遊戲遊戲一款（不限）。

請以上中獎人請聯絡編輯部

天際寒星

義無反顧

修改篇

HI，大家好！我們又見面了。今天本人因為在Sabre系之旅裡都作沒大腦的白痴給系統，說以咱們的武器，能力全爆了，不可能完成任務，於一百之下我無奈用修改器查出PC TOOLS 先生，他便幫我……，附表格內容說明如下：修改時要你SAVE的檔名名為MAP.CC 與檔案，內容相同。

附表I是第一位隊員的資料；附表II是技能的順序及名稱；附表III是武器、護具的編碼。其他隊員的要改方次與第一位是相同的，只要在同一檔案找出他們的姓名即可。

最後記：修改技能時，不要怕耳朵失聰，什麼人會什麼技能我改什麼。

武器及護甲多改幾件，用過了，打完了就丟掉。修改的檔案為MAP.CC檔的日期及時間相同才可（就是最新的一個檔案）。

附表I

檔名：XXX.SAV/MPLIST
（Save 在第一檔案）
地址：0000

地址	內容
0000-200	第一位隊員的資料
0200	此位的名字
0204	此位最大值
0205-210	最初目前值
0211-216	最初最大值
0217-220	此位工具的內容
0221-240	本位的武器（含內容及數量）
0241-260	本位的武器的使用數

註一：此部份的值決定本隊的成功即可。
註二：最初目前值決定本隊的成功即可。

附表II

順序	內容	順序	內容
A	[illegible]	1	[illegible]
B	[illegible]	2	[illegible]
C	[illegible]	3	[illegible]
D	[illegible]	4	[illegible]
E	[illegible]	5	[illegible]
F	[illegible]	6	[illegible]
G	[illegible]	7	[illegible]
H	[illegible]	8	[illegible]

附表III

編碼	名稱	編碼	名稱	編碼	名稱
01	Dagger	18	Plasma Cannon	35	Leather
02	Sword	19	Turbo Laser	36	Chain Mail
03	Pistol	20	Gamma Launcher	37	Plate
04	Rifle	21	Laser Sword	38	Flak Jacket
05	Assault Rifle	22	Rocket Launcher	39	Plasma Suit
06	Machine Gun	23	Depth Ring	40	Gauntlets
07	Hand Laser	24	Portable Sponge	41	Helm
08	Laser Rifle	25	Tri Nova Rifle	42	Grenade
09	Assault Laser	26	Guided Missile	43	Tower Marine
10	Machine Gun	27	Feather	44	Personal Shield
11	Medium Gun	28	Invisibl	45	Multi-sensor
12	Sub Machine Blaster	29	Energy Plate	46	Ship Assist
13	Nova Quark Gun	30	Thermitic Launcher	47	Malevolent Drone
14	Tornado Gun	31	Nova Special	48	Yellow Suit
15	Demolishi Launcher	32	Gamma Laser	49	Assault Suit
16	Plasma Generator	33	Nova Dagger		
17	Sniper	34	Laser Sword		
18	Null Gun	35	Plasma Gun		
19	Nova Pul Gun Gun	36	Super Laser		
20	Gamma Gun	37	Short Gun		

軟體世界傳播站

軟體世界雜誌系列訂戶，如果您要更換地址，請直接通知本公司。如果您沒有在每月20日前通知本社，您只好自行至原來的地址收回您的雜誌了。

如果您不是系列訂戶，但正好缺乏軟體世界雜誌中刊登的攻略指點迷津（哇！算起來來了），只好自己到我們各地的經銷商去買了。

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的讀者，請您在郵寄劃撥時，加入基本郵費用。一本郵資為20元，二本40元，三本以上一次寄出為60元，不得的——無效——）

軟體世界雜誌：7～8、11、12、14～18 期已經沒有存貨了，請不要再劃撥郵購，已經劃撥的讀者請另外寫信來查詢吧！

只要是我們的產品，磁片如果不小心中毒了（請問您不防防毒呢？）或是有損壞，您可以將原始磁片寄來給我們，我們將幫您重新製作一份，郵資時請附您的磁片以備「輕巧」而又「堅固耐用」的包裝寄來，如果沒有包裝好，使得您的磁片寄到我們手中已成了殘廢品，我們只好幫您換新片了（要比較貴喲！）

磁片無法使用如下：

1. 磁片資料因操作不當而受損，因重新拷貝者，每片10元。

2. 磁片因產品本身，或是讀取系統毛病時，因將磁片寄回原廠換入人員——要更新磁片者，請將原片的「說明」寄來（不可分開），每片30元。

郵寄時，一律以郵寄方式處理，請直接寄送本公司。郵費照第台幣40元（三片以上時，郵費60元）。

凡訂購雜誌或郵寄郵購，請將訂片者請到您的大名，詳細住址等資料，沒有填寫的大名或地址的，我們將以「各位」郵件寄出，如因此遺失，我概不負責！

如您有事件（郵寄）一個月之後，尚未收到時者時，請立即利用本公司郵寄專線，直接向本公司查詢。

若您向別家的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請直接向購買處直接兌換一套相同的產品。

由於郵件的訪客之自定郵寄，並向國外原廠商訂購，一張訂單最少要有一定的數量，原廠才願意受理（原先並不知道有這種郵制）。因此在目前仍在等待中，先向已訂購的玩家說聲Sorry！您可能要再等待一段時間——

但我們將盡力協助處理，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問，謝謝時，請詳述目前遭遇及您過上的關鍵，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用郵寄專線時，請直接寫信，郵寄人員沒時間和您聊天，避免造成時間浪費。

來信請寫明郵戳時，請記得附上回郵信封或郵票，如記錄的話，我們也可能會回答您問您的信了。

各項消費者查詢電話請撥 07-3941505 服務專線，請您打到郵政郵箱，來信請寄到為佳郵政 70-56 號信箱

軟體世界 41 號郵政地區 888 號台一支，作者請寄 Volume 3.0 軟體，如果需要的，請直接寫信向下列地址查詢：

Ching-Tien Su
Kingon LaJEast Setauket Ny
11733-1026
U.S.A.

第42期
開開傷腦筋
中獎名單

張家銘（台中縣）
吳明展（高雄市）
林孟春（彰化縣）
江易璋（屏東縣）
張朝凱（台南縣）
賴瑋寧（高雄市）
官有堂（台北市）
許銘昌（新竹市）
吳岳軒（花蓮縣）
梁俊雄（台北市）

以上中獎人請聯絡通知

狂暴沿血 心得篇

／劉爽澤

經一番戰爭的洗禮，多次的失敗經驗之後，不知各位朋友們是否已由菜鳥轉變成"戰無不勝，攻無不克"的常勝老手了？如果仍然對於電腦強勢的軍力感到束手無策，甚至有點"偏離現實"，然此單腦玩久了的同志們，請不要灰心，雖然在下自認身經百戰的，可是多多少少也從戰鬥中獲取了一些經驗，現在就提供給之參考各位，更希望有更多高手，能不吝指教，讓大家能更清晰的方式，得到較高的分數，好了，不多說廢話，以下這篇文章可是我用血汗經驗（太誇張了點）換來的，請讀者細細閱看一番吧！

【綜觀全局】

當你一遇人一個新的戰場時，第一步也就是最重要的一件事，便是先問問"？"指令後來的底數我雙方各有多少部隊，再看看此一戰場共有多少資源方法（Deposit）和多少機工廠（Factory），所以就請指令來看它們各儲存站、工廠在什麼位置，再看看你的部隊中的步兵和運輸車在那裡，雖然只是第一步，但也就是最重要的事的計劃，說明白點，就是要這部隊張工廠？是否該先派運輸部隊？那兩個儲存站中的資源和有用（不過通常沒什麼差別，您能估到的就要我編問已）？擬定一份計劃之後，便可以開始依計劃行事，雖然這只是一件小事，不過卻是關係全局的重要步驟，試想當年如果沒有海軍先佔島出，再打其兩的，這或許現在歐洲就不用表示世界和平的，早就是一個統一的國家了。

【隨機應變】

戰場上的情況是變幻莫測的，隨時隨地都有出人意料的狀況發生，雖然計劃得相當完善，可是天有不測風雲，誰不好存的意想定所三下就被二個步兵、一座防空砲給幹掉，雖然此時只能大罵一聲倒楣，不過話雖的，有時電腦還是蠢的很靈巧，為了防止這些不平的事情發生，這裏提供給朋友們一個小方法，一是存檔，不過要再Load出來；另一個是看定電腦動作之後，了解電腦的行動內容，這兩個方法只是為使數事能照對自己有利而，希望有志之士能用用，切勿濫用這技倆，否則打這場就有什麼意思呢？

想成為一位真正的高手，就是要能從最惡劣的狀況中得到最後的勝利，這種勝利相信也是最令人興奮的。

【制敵機先】

除了上面所兩個要點之外，更高級的作戰高手便是能掌握敵人（電腦），只要你能知道電腦下一個動作，甚至敵人的真正目標在那兒，讓其遭到時先發一番的計劃，阻絕敵人的陰謀，一定是成為"戰無不勝，攻無不克"的高手，可是同時電腦也非等閒之輩，隨著戰局的改變，它也會改變自己的策略，加上電腦通常擁有較好的裝備，較多的部隊，所以一開始的攻勢大多是由我掌握，不過身為中國人應該有著許多的歷史經驗，想當年日本軍閥以強大武力攻擊中國時，聚明的中國人採取的戰略便是以空間換取時間，利用敵人遠攻的時候，以少數的犧牲部隊，暫且撤往後線回合，使步兵能佔領許多戰略目標，只要讓犧牲部隊犧牲再有價值，將來不但沒能會替被們報仇，所以敵敵機先在戰力較弱時的定義便是"阻絕敵人，窮困而已"。

【精兵政策】

當敵打勝仗的軍隊一定是又強又壯大的，不過以在一開始的弱勢部隊，實在沒不上打仗，或許有人一直躲不平的為什麼打不贏呢？這是原因就在於不知道如何培養一支強良的部隊，先分析一下自己的實

GAME林秘笈

方，如果你只有四個部隊，一輛重型坦克，二輛中型坦克及十一輛輕型坦克部隊，而敵部中只有4點能源，一個聖戰人的部署和攻擊方式應當會像下列的樣子（附圖一）。而當敵人的部隊進入到圖網中時，先想想你要培養的部隊是哪兩部隊（註：修理一個受損部隊，需要3點能源）和一般常規判斷，當然要看型坦克和一個中型坦部隊，所以記得讓這兩個部隊儘量保存，隨時其他兩個部隊，讓重型坦克攻擊較少的敵軍（註：打倒敵人可獲得一點經驗值，但若你將敵人全部殲滅，則可獲得兩點經驗值）。等重型坦克變成兩個字（經驗值超高）時，何樂而不為呢部隊，一個超級部隊便出現，好好利用它，常能達到以一當十的效果。

通常在你部隊很少，沒且能源不多時，想打勝仗唯有靠這些精銳部隊，所費絕對可是一門大學問，除了要會打之外，還要會逃，如果你只剩二輛坦克跟隨你行動，且敵人正接近中，一定要逃跑未部（撤退），因為通常敵人會選擇你的少數部隊攻擊，況且遊戲的順序是先執行攻擊，再進行動的一方，或許當你剩到被部之前會受到一、二次的攻擊，如果等到只剩一輛時才想到要逃去，常常都是"他老未顯，身先死"。

【壯大自己】

當你玩到中後時，或許你會覺納悶的問："孤仗帶遊戲中的能源一直未出現呢？"不要緊張，再過兩關它可就是你最重要的致勝條件。在此介紹幾種重要策略，是有關於輸送和儲備能源的。

(1)運糧車：雖然它很小，不過卻有快速的行動能力，可以所跟你步兵的行動範圍，除此之外，它許能載送能源，只要將車子移至能源上，能源便會自動載上車，當當你車子開回任何儲存站，工廠或總部時，能源便會自動卸下，運到工廠中。

(2)運輸機：它可是遊戲中最好的運輸工具，輸送能源就屬它最快，在第12關"TESTY"中，敵軍有許多的巨人（Giant），要利用自己的部隊好好防守或且部署，雖然許多的能源在我方運輸部隊到達之前先被奪走，且能源若不幸被敵人得到，就算是場勝的它奪落，能源還是會消失的。當然除此之外它還能載運部隊進行長程攻擊，不過得特別小心敵人的防空部隊，它可是連一點防護武器都沒有。

(3)長程砲：在某些戰役中，你常常會發覺你的部隊雖然有十幾個，但其中卻有很個有跟沒有一樣，如第14、15號戰役，總有部隊被留在荒島上無法動彈，如果你沒有運輸機或運輸艦，那唯一的解救方式便是利用氣墊船，因且氣墊船有時也可當做步兵運兵車使用，利用它的水上行動力，有時比運兵車能更快，更安全的將步兵送到要到的地方。

(4)運輸車：在遊戲中只出現一、二次，並沒有太特別的地方，通常只有一開始時到它，其中段即消滅掉，沒多大用途。

(5)工作車：這是蓋要特別提出來說明的部隊，先簡單介紹它的資料，工作車中含有二個工作部件，可解設一個儲存站，內含四點能源，用工作車若用完工作部件，補給需10點能源，由此可知工作車是一種很重要的車種，更不能在費能源去製造它，而在使用它時要注意兩點：第一，要找四個適的平地才可以建造儲存站，而平地就是平原，不包括道路，第二，車子要在建築地外建造，同時可用轉一起建造同一儲存站，且要在攻擊模式下建造，一次建設一半，兩次便完成一個儲存站，在某些戰場中（如第10場戰役中），敵手完成的儲存站兩個，所以只要你建設一次便可完成，第三，在建造儲存站時要注意儲存站的出口位置，小心敵營，所有的儲存站出口都是朝上的，所以建

附圖（一）

D：儲存站
H：重坦克
M：中型坦克
F：小型坦克
E：敵人車輛
D：步兵或聖戰士，
隨機出，不包部隊

注意不要让自己的出口，被迫转的位置挡住转来的出口位置。如果不明白的话，请看附图（二）进行研究。

【生產裝備】

根据单位的运输和戰略，决定生产有工厂之後，如果可以制造的話（有時無法制造某种武器装備），在一定制造工作後，再其次再次攻擊敵方。

後，所有陆基型坦克、快速攻擊車（Ranger）。因爲當你處於危險時，又快速又擁有強大攻擊力的快速部隊將是你唯一的選擇。如果可能的話，千萬不要將能源用光，留下一些能源以防萬一之用。此舉你用來製造一個少只要有價值。

【勤練"戰技"】

在此不是要介紹如何訓練部隊，而是要將自己戰略的經驗和電腦的許多資點提出來和大家分享，希望能有更多人提出來，以供將來發展更高深的人工智慧讓我們挑戰。

(1)遊戲：在第14場戰役中，你將會遇到一場規模相當大的海戰。在此提出自己的心得供大家分享。在遊戲中，海戰是一個相當特別的部份，不能完全自行修復，如遭水艦、航空母艦和巡洋艦，所以要擊沈它們不是件容易的事。加上敵人數量也不少，況且它們也會群起攻擊你，如何打勝仗是一門不小的學問。在此提供一個電腦的資點，將你需要的水雷放出來，則電腦會將所有的攻擊放到水雷上，除此外會利用負責部隊的長程攻擊力集中目標攻擊，相同一至敵軍得相當滑稽。

(2)陸戰：利用快速部隊和長程攻擊，在你的部隊中有機械路Ranger的裝甲車，它能賦加二倍的中程攻擊，充分利用它的特性，在敵軍直接攻擊前先行攻擊，一方面減少敵人數目，一方面增加經驗值，在後方後輪打，不一會兒你的部隊便能晉級了，因電腦在此便是了一大戰。

(3)空戰：電腦的思考方式通常是很直線的，所以只要在能著用數方式運的資點，不但能消滅敵人，還能有無損傷的增加經驗值，但是請注意沒有對地武器的戰鬥機，遠輪轟打，利用防空砲、重型坦克的機槍，快速部隊的飛彈，其至還具有的機槍將自己的等級，再去攻擊具有攻擊性的轟炸機和直升機，同時，轟炸機和直升機也要利用敵人的弱點部隊增經驗值，才能使自己能在最短的時間內擊敗敵人獲得高分。

【結　　語】

為了這麼我的心得寫，感覺得有點心虛，因爲這不過是自己起步得早，比別人早些研究到這些訣竅而已，不過正如標題所說，「知道有先後，能重有專攻」，希望這一點的心得可以使得許多剛平有點受益，那麼這篇心得寫也就算有那麼點價值了。

希望有更多人加入這個領地，在課業之餘，讓自己的腦筋活動活動，不要讓自己太呆板了。

風雲霸主

/G.R.X.

嗨！歡迎來到風雲霸主的征戰世界中，在這裏，你只有一個那“單純”的目的一征服你看得到的每一塊土地！而且不計任何手段，雖然目的很單純，但過程可不簡單，除了基本的補給調度外，還必須有“適強利問，適時制敵”、“打完就搶，搶完就跑”等的高超戰略手段，如果只是一味的硬碰，只怕總土打沒幾塊，就已到了征戰休止符了，哈哈！就是GAME OVER啦！

工欲善其事，必先利其器，OK！讓我們先來談談風雲霸主中，各項指令的微妙用法吧！

ATTACK

【攻擊】

這正是風雲霸主中最重要，也是最有趣的一個指令，只要一聲令下，眾兵之刺棒湧向上，見人就砍，見羊就宰，實在痛快極了，不過在下達攻擊指令前，請先確定下列事項，以免惹麻煩生。

1 我軍武器品質和對方差太多：

不管是對方給百姓有良好投武器，千萬別赤手空拳的衝向一群乃弱兵，就算你人比對方多，只怕還沒衝到對方面前，就全部死了，當然，敵方也一樣，如果你所有兵都拿了

的話，別吝嗇，盡量打，反正可以百戰百勝，所向無敵。

2 我軍人數是否比對方多

除非敵方武器有絕對的優勢，否則就別去送死了。如果是被對方攻擊的話，那就用最強的戰術一舉進一（就是逃跑）。

3 我軍是否能全數發動攻擊？而這種地形今往？

有些地形會給騎士兵的行動，如河流、山脈等，在發動攻擊前到它了確定一下地形和位置，尤其在攻打小島時，如果士兵沒有足夠的船，那下場通常會以慘敗收場的！只是一

發攻擊令了。有船的士兵馬上前，注意，「一艘好在準備搭載納爾，目送他士登陸來？對化成品」，平白費失了大量兵源，天啊！這不是笨蛋嗎？

4 是否儲存過了

哈哈！這雖然不是光榮的事，但卻也是挺最後法寶，以防一旦敗況先利或士兵都呈無法行動時用。

INVENT
〔發明發造〕

雖說完敗的數目決定於人數，但武器仍可左右成敗。畢竟兵器是此參與者的有用手了，所以別忘了為你的士兵準備好兵器，當然，兵器的來

源除了敵軍外，你也可以自己製造，是的，在城鎮時別忘了用製造指令為你的士兵打造一些兵器，這兵器除了將擁外還需要一些材料，當然，唯一的材料來源就是城外的那些樹木了（幸好樹砍完了會再長，否則也得到材料啦？），此外，在製造前別忘了分析一下敵況，有些需要鎧甲作防的戰場則不宜在製造上花太多時間，而有些戰場則是短暫的即可

SEND CAPTAIN
〔發動〕

雖然這只是一個無攻擊性的指令，但可別小看它，在高級戰主中調動的重要性，甚至複次的攻擊的指令了，通常在下列狀況我們會使用調動指令：

① 攻擊前的準備：

在攻擊前通常可使用此指令將部隊推進在敵人附近，此時由於我方並未開啓戰鬥，所以敵人大多也不會主動攻擊我方，等集結完成，確定數目無誤，天時地利皆無誤後，我方即可下達攻擊指令，來場大屠大戰。

② 戰鬥佈置：

如果我方的部不只一個的話，那即可直接運用調動指令，將軍力分佈在適當的地方

以守衛城力城市，當然，也可集結各地兵力，從不同方位來攻擊敵方主力。

3. 補給糧食及兵器：

一旦我方部隊面臨部隊或兵器不足時，即可利用調動指令將部隊調回各城市以補給糧食及兵器。當然，兵器是需要製造的，所以平時可調動其他部隊在我方城市製造，以便主力部隊返回就備。

4. 轉進：

當敵人大軍來到，而我方兵力薄弱時，不要逞強，立刻用調動指令將部隊轉進其他地方，所謂留得青山在，不怕沒柴燒，失掉一兩城市不算什麼，等敵人離開再搶回來即可。

例：到了，沒有一點忘了講，當是到在了緊時下達調動指令，雖然不但會使部隊行進速度下降兩倍以上，也使糧食以平常兩倍速度消耗，過使部隊面臨糧絕危險，但在大雪中長行軍時是非常險的，當然轉進時就顯不了那麼多了，畢竟保命要緊，先過再說。

EQUIP INVENTION
〔裝　備〕

用製造指令所製造出來的裝備兵器，皆存放在原製造城市中，所以，在製造完畢，到

忘了用裝備指令將兵器裝備在部隊上，可到叮叮噹噹打造了一堆兵器，卻留在城市忘了裝備了，那可是很郁悶的，同理，敵人也會留在城市忘了裝備，所以一旦拿下一個城市，別忘了先搜查一下，通常都可找到一些敵方所留下的兵器，就把它當敵利品順便帶走吧！另外，有時敵人被消滅時也會在原野留下他們的裝備，就

用裝備指令將其順便帶走吧！就算它比我已原裝備還差，至少還可拿去和其他部上交換換看，反正不撿白不撿喲！

GET MAN
〔俘　虜〕

俘虜指令的用途很簡單，就是抓人光車，一旦對我方城市下達俘虜指令，則部隊會立刻前往該城市，並像召喚死敵人部隊，這也正是風雲霸主中唯一增加兵力的方法，當城垂大

日的人也會多，而且只要就沒人了，所以，如果希望自己的部隊增強，唯一的辦法便是到處召人，將你的部隊如浪雪般般會滾大，直到拿下所有城市，消滅所有敵人為止。

DERANK
〔解　編〕

當用此指令前最好先儲存一下，因為此指令會將你的部

隊解編，讓士兵們回到他們自己原來的城市，所以除非是你已將城所有敵人，或者是自認大勢已去，不思讓士兵陪葬，否則別輕易選擇此指令，因為一旦按下，即可真的大勢已去了。（其實，也沒那麼嚴重啦！多數點選，到各城市去將其一一召回即可，不過萬一中途被敵人追到，即可就一）

SUPPLY FOOD
（補給）

一旦城市需要的城市缺糧，都便是補給指令上場的時

了。補給指令可命令部隊將食品由城市中的糧食庫運到目的地的城市中。藉由運用補給指令將可建立一條補給線，將地方城市的糧食源源不斷的運送到前線城市，而前線城市便成為地方所有部隊的補給點了。當然，補給線是必須與其他資源配合才能順暢對車，當

不然只有別上一人，打仗都打不完了，那還有時間去運糧呢！而且萬一城市間距離太遠，往返用料的糧食都比運送的多了。

GET FOOD
（補充民糧）

此指令可使部隊在城市獲得糧補充，當然城市中存糧越多，部隊也獲得越多。切記！不要讓部隊陷入斷糧危機，否則士兵們將會一哄而散，四處討食，實在是很不忍睹。所以，一旦部隊存糧不多時，便得立刻到城市補充兵糧，萬一城市生產速度不夠

快，那便利用上述補給指令建立補給線，又萬一無法建立補給線時，部隊便便得打野食了，方法很簡單，只要在原野找到任何一隻羊兒，對其下達作戰指令即可，到時只見那人一鏟在上，將可憐的羊兒當場宰殺，就地烤起羊肉來。在那冷的下雪天裏，一群人圍住大塊吃羊肉，這畫面實在是溫暖極了，不過可別吃上癮了，平常還是在城市補充糧到城市補充，畢竟羊也是會吃完的，可別到時候城市沒糧，原野也無羊，那可就不好玩了。

DROP INVENTION
（丟棄改面）

沒事還丟東指令的人一定是"阿達"了，平否再到的話怎麼說丟還丟呢？不過如果是一不小心按錯了，則可用撤銷指令將其救回來（要不然部隊的人不氣死才怪），而且電腦不會相你抽丟東的東西，所以可以一樣一樣地撤銷抽回來。當然，沒事還是別亂丟東西的。（放心！不會有人罰你罰單的！）

DROP FOOD
（丟棄糧物）

同上，沒事還此指令的人一定也是"阿達"了，而且罪嚴重，簡直就是瘋了，使部隊陷入斷糧危機，這不是瘋了嗎？不過幸好，如果是一不小心按錯了，仍可用補充兵糧指令將其救回來。（要不然按錯的人不氣死才怪）

OK！以上便是風雲霸主中最常用的指令了，若能善用這些指令加上文章一開始的"十六字真言"戰略法，相信絕無個戰略必可通關斬將，而向無

敵。至於後期的戰略則需要用到其它一些戰術指令了，請你們下次再來談談這些戰術指令的用法、組合方式，以及一些特殊狀況的處理，這次就在此打住，咱們下次再聊了。BYE！BYE！！

戰爭風雲錄

韓戰心得篇

W.C.L.

戰爭風雲錄一韓戰是 SSI 在今年新推出的戰略遊戲，故事背景以 1950 年 6 月 25 日爆發的韓戰為主，並加上所謂「明日戰爭」的未來假想戰役，玩者可選擇擔任共軍或聯合國（U N）指揮官，以控制朝鮮半島上地步幕來決定遊戲勝負。

韓戰遊戲中，除了一般戰略遊戲強調的部份外，補給線的維持也是很重要的因素之一，因為它直接影響到部隊的戰力及移動點數。鐵公路及道路遊戲中的主要交通線和補給線，在鐵路線上補給較快，然而鐵路運輸需請筑使用，以免庫存補給消耗太快，反而導致部隊戰力和移動點數下降。

擁有高運輸空降能力，如 UN 反潛艦協摩西的地方，在地運方面，一般而言應以海港為出孔通為宜，如此一來可避免部隊無謂的損失，當然製造艦道路不了那麼多了，敵在敵後（按 F 鍵即可知敵我協部隔狀況）進行兩棲突擊，必須盡速攻佔港口（尤其是未被毀的，因為如此才能提供補給），或與友軍會師，否則補給中斷部隊戰力會迅速下降，在空降方面，通常空降單位是用來包圍敵協鐵路要塞據點，降落在敵後時，最好降落區沒有敵軍，或敵軍實力遠遜於我軍，如果不得已必須降落在敵軍勢力範圍內，最好也能與友軍或建會合，否則就會很麻煩。

必須強調的是，鐵路運輸、海運及空降都會消耗相當

●敵軍據點，兩軍對陣，採取[illegible]，電腦預言。

公告

DP II 繪圖軟體

如果 您是一位電腦繪圖高手，或者正想成為電腦繪圖高手，[illegible]一熱消息——您不能不知道 哪！

繪圖軟體打出"出道"以來，一直深受大家喜愛，"資料"還[illegible]，但由於您課大幹產出更正點的國家，所以在程式上加了一些[illegible]化……。

與"它"在身前差 3.4 版，能與支援 RT-2000 顯示卡，但[illegible]身之後差 3.3 版，不能可以支援 RT-2000，還能支援 RT-4000。

可是如何辨認是舊版的 3.0 版呢？還是新版的 3.3 版呢？方法[illegible]單：

故購買者可向經銷商的"除來"詢問，是否為 9 月份開產的[illegible]

GAME林秘笈

的時候，所以應該讓敵使用。
之後繼續補給軍隊下降，直使
敵陣地近計劃所！不過雖然如
此，於UN方面所擁有的紙對部
隊，在戰場上還行阻礙戰術，
可有效降低共軍補給部隊效
率和戰鬥數下降，而空中存射
部隊的大力支援，兩者調配
使用，無時立於不敗之地。

在共軍方面，1950 到 1951
年各項戰役中，必須不計傷亡
向大金山開進陣地，如果能在U
N未能有效防衛前攻入金山，
勝率將呈現一面倒的情況！在
未攻入前UN大舉反攻，則應
多了解並用最少的損失來制敵
策，然後向北韓境內撤退，當
UN部隊越過38度線時，必須
呈中共介入，一旦中共介
入，則應該集中共力攻擊UN部
隊，通常在平壤附近的決
戰部隊定勝負，只要突破UN防
線，主力應全力向南進，另一
部份兵力則迂迴包抄敵防線力

既兵。

UN兵家在1950 到 1951 年
各戰役中，運用的戰術必須儘
可能施展，在運用至大四線路
及維持補給畅通的前提部隊，在
大田市和群山港分別部署陸戰
兵力，在大邱投空中攻擊支援
下，至少可以牽制十個師的兵
力！用至金山開進陣地，必須
沿洛東江推防，當兵力足部時
也可直接地攻擊，同時盡早在
仁川市佈置前以兩棲攻擊攻
佔，然後兩支部隊交叉合圍，
就可以消滅大部份共軍，並重
收首都城。

遊戲中有一有趣的現象，
就是只要UN軍隊越過38度
線，中共一定會出兵！因應以
南韓軍北上，則中共就會出兵
干涉，因此如果要避免中共介
入的話，只需派南韓軍北上，
先盡清平壤地區敵軍，使其無
攻擊能力後，再沿共沿線路
攻向元山及興安港。集中共

力，保持機動力和補給
暢通是致勝法，地圖攻
擊要訣，上述兩點關鍵
性部的問題，如果決定
以UN部隊先進，則敵大
的中共兵力到達一大規
模，此時不宜陸地戰，
應保持機動防禦以監視
其增援兵力。

在1995 年明日戰爭
中，北韓以要必須集中
敵兵和空軍在主攻點，
盡可能突破漢城部會區
防禦線以免敵人消耗戰
，其他陸戰則利用局部
突破漢城要塞力南下，UN
陸軍則立即將空投主力有利
消耗敵軍，在漢城地區進行陸
地戰，其他地區則遲滯拖延
，等待援軍抵達。

至如韓國有戰略遊戲一
種，讓玩者免受敵人的不二法
門，準備電子計算機為這時候
開說明書時是不可或缺的，耐
心點！這則是個有趣的遊
戲。

敵軍兩個師充攻，苦戰！

打開戰略地圖，看看敵軍陣營地圖

更新版本

NEWS：以下優惠活動將於 12 月 30 日截止，而沒活您快速行動！

[illegible]確定，那在還可以"安"點！確定的新版，你
[illegible]已經買了，其方法是簡單，只要連入遊
[illegible]在網頁裏大白了。

[illegible]，最重要的是，與我們聯繫更新版本，其
[illegible]二種：

[illegible]：紙片無故霉或別人的損壞者，只要將原版紙片（共4張）+保證卡，並附上回郵4元的帳單寄來即可。

[illegible]：紙片本身已經發霉或別人的損壞，我們會先寄您更新紙片，並更新費用為一片紙片10元、二片為19元……以此類推。並請將原版紙片（共4張）+保證卡，並附上更新紙片費用+回郵4元的帳單寄來即可。

如果對於上述所有的事項，有任何疑問，請您直接聯絡我們：

[illegible]

遊戲攻略

義無反顧 天際要塞 完全攻略(一)

Luc

前言

天際要塞一直無反顧這個遊戲的難度比許多玩者預期的要高，主要並非是謎題的難度，而是有許多關鍵性的任務在遊戲中並沒有文字清楚，例如 Ship Plan 可說是破解八大星群隱藏的關鍵，而在 Algleba、Kornephoros、Caruil、Alhena、Zanrak、Izar 這六個星群各有一個，若在以上的六個星群中有任何一個環節漏失，在下一個星群可能就會遭遇到無法匹敵的敵機，進而無法完成任務，玩者們如果少拿了任何一張 Ship Plan 最好再回到漏失的星群去仔細搜尋，以免造成進度不佳的不幸事件，另外進行任務時最好照著攻略的順序來做，不然可能會造成進度不順利的情況，而有攻略有圖的星球都會有一個蘑菇標誌的玩者記號。

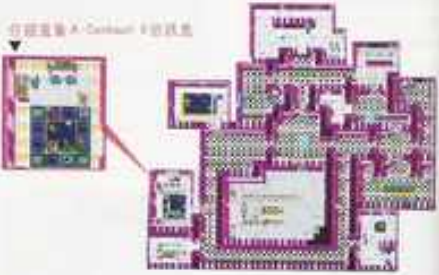
98 一次按鍵

Izar 星群

Alpha-Centauri 星系

Alpha-Centauri 星軌行星

是指移動左下角的人造人會



位置在 Centauri 行星表

這是一座外星人用來觀察本人馬引擎實驗的觀測站，但被這邊遭到不明力量的攻擊，造成了嚴重的破壞，站內殘存的人造人已接到了幫助地球人的指示，不過由於安全系統的問題，站內大多數的保安機器人仍然是有敵意的，請務必小心！你在此處不會得到任何任務上必要的物品，但可遭得許多很重要的資訊。

當你一登陸後就會遭到攻擊，這些 MKI 的機器人很好對付，如果你受傷了，到色了會遭遇的治療，進入這棟建築後，在建築物左下角的人造人會提供你一個 Android's Tool，可以讓你使用走廊上左邊門內的儲放物以獲得進一步的訊息。

99 誠

不管每一個角色都有敵意，大部份有敵意的人會先開火，確定自己遭到攻擊後再還擊，別誤殺了好人，另外如果你發現了新的護甲，不要遲疑，快穿上它，它所提供的防禦力至少比 Flak Jacket 高。

Algleba 星群

90 向前愛

Algiphia 星群
Tulitha 星系
Tulitha 星能行星
北極科技：熱

在第八段迷宮裡

北家的公主最近將要舉辦一場外形怪異的外星王子以維持 Algiphia 星群的和平，這項政治婚姻的真是伯爵 Graf A'nal 安排的決定的。但不幸的，這是 Graf A'nal 為了給 Tulitha 星能源帝國元帥 Rolf 下的陰謀，他們已在地球中的噴泉四周埋了炸彈，準備在婚禮當天給西公主及他的未婚夫。

先生與公主談話，並且保證你會將她救出這個被綁的噴泉，她將會告訴你她需要一個 Levitator 來舉起一個擋住通往地下太空船通路的笨重蓋子，而在這 Levitator 在地窖上的入口，在這之前你必須通過由 Graf A'nal 所設下的致命迷宮，在那地窖上的黑線來行走就可以避免任何的炸彈（但仍有可能碰到會發射的彈到炸彈），如果你想要一格有炸彈，只要 Search 那一格，這樣即可解除那一格的地雷，當你拿到了 Levitator 之後，將它置於蓋除的地上，再與公主談話，讓她知道你已得到了這個裝置，她會向梯子走去，這時梯子會升起來通道，公主則會堅跟著你巴之的通道，不過她有時會在通道中迷路，只要有耐心，她最是會走出來的。當她跟在你身後時與你陪著守太空船的侍衛談話，公主將會跟著這艘船前往她的家，離開她會留下一個 Trinket，而這將在下一個場景 Sahara 用到，拾起 Trinket，立刻傳送回船，因為這時守衛會開始四處尋找你並殺死無論！

建議

將剛剛中找到的人帶用在迷宮中的旗幟上，當旗幟起火後，守衛的就會離開自己原來的崗位，而這樣也就讓你有機會可以取得鍵條室中的 Assault Laser，它讓你手槍的武器相比雖當是神兵利器，此槍會幫你一個落單的守衛，你又可以得到一把 Machine Gun，在任何情況下都不要 Search 噴泉，因為這樣會引爆所有的炸彈，而這通常會你死你的全部隊員，在這裏到也了隨時撿撿梯子、鞋子等物品，可能會有意外的補給出現。

Magin 的禮物

Magin 的根源

Algiblue 星球
Subra 星系
Subra 星殖行星
危險程度：中等

Subra 星的住民是一群奴隸的植物種族，雖然擁有移動的能力，但卻無法使用聲音來溝通，他們是使用一種叫 Insetyt 的種子在地面上進行溝通，即使他們的科技水準是如此的低落，但仍然發到了Ishtar總統的邀請去參加他的就職大典，在此在將第第一個 Trinket 埋在此行以達得 Algiblue Invite 在 Algiba IV 中使用。

當你一開始下去後，沿著河走以避免 He Who Speaks 一直地首領的發現兵子所設置的陷阱，不過要特別留意 Blood Beast，牽了他的屍體帶走，他會追到，接著在左下角的樹幹中把 Insetyt 拾起，現現在開始你就可以和大部份的人溝通，至 A 處把 Blood Beast 的屍體給看守橋的人，他就會讓你通過，對接著和首領 Magin 說話，他會要求你替他尋回一件叫 " Talking Stick " 的古物，當你把 Talking Stick 歸還給他後，他會交給你 Algiblue Invite，接著走過橋，走向 C 處的洞穴，小心陷阱，附近的外星人全都有敵意，C 處是 He Who Speaks 的地下居所，Use Insaty 在 He Who Speaks 身上並保證不會殺他，接著 Use Trinket 在他身上，他就會打開一扇通往敵改 Talking Stick 處的密門，走進通道拿起 Talking Stick 立即離開，如果你逗留太久，你就會被 Bladdercleve 攻擊，同到地面同時確定你的裝備有 Insetyt 和 Talking Stick，Use " Talking Stick " 在 Magin 身上，他會把 Algiblue Invite 交給你，傳送回艦，你已經完成了這個任務。

地圖

當你在 Subra 上時穿著 Fish Jacket 或 Kevlar Suit 可以讓你對這裏的攻擊有最大的抵抗力，如果你喜歡被攻擊沒有 Trinket 的話，你也可以自 D 處進入地圖，不過你必須把 Bladdercleve 殺死才能取得 Talking Stick，小心 Bladdercleve 的爆手，這將是一場惡戰的戰鬥！

就職典禮

Algiblue 星球
Algiblue 星系
Algiblue IV 殖行星
危險程度：低至中度

Ishtar 總統在他地就要舉行連任的就職典禮，他邀請了本星球中的各位人物，Geel A'ual 當然不在邀請名單中，不過他們還是來了，他們計劃要暗殺 Ishtar，藉殺無辜和大肆破壞，並將這一切的罪責到外人頭上。

Geel A'ual 的計劃分為兩部份，第一部份是要設暗殺 Ishtar 總統本人，他們準備使用一個名為 Sixth Seal 的古董品來控制總統辦公室附近的一部立牌（在地圖上的 A 處），如果把下拉桿，Ishtar 就會被困辦公室中的怪獸殺死，第二部份是要的一般群眾混輪 Ainagi 間，這組目的正在 Algiblue IV 上空環繞著

八大電腦控制器一覽▶

◀卓別林引擎

使用軌道，Geat A'ral 找人跟拍Johnson 使就，向船上無辜的乘客宣布，由於船上發現了 Geat A'ral 的影蹤，船上的人都必須搜查，如果 Geat A'ral 除讓再說了，Johnson 一定會因此遭受極大的損失。

在發放給 Johnson 後就以為 Attagi 號，並且獲得 Algebhan Crystal，首先把 Algebhan Invite 交給傳送船的守衛，以進入船艙內部，先前往B處的傳送站，和那位人員談話，在跳會被傳送上 Attagi 號，船上的 Geat A'ral 放引擎，傳送器及其他門鎖都開了，回通往船的外面一邊的傳送器也開啓了，你需要一個 Gravity Bar 才能修好它，你可以從「Chronoya」這個遊戲中獲得，先到 C 處的 Chronoya 機器人談話以獲得5個卡片，將它們與著 3014 的順序插入北邊的牆上，完成後一個 Gravity Bar 會出現在桌上，帶走它，同時別忘了再向機器人要一張卡片，等一下會用到，把 Gravity Bar 交給D處傳送器修護的工程師，他會把傳送器修好，同時也修好了一位本來不能開的門，走入傳送器到另一邊，向下直走，你會看到一段如何重新啓動引擎的訊息，按著你會發現另一間船上有插孔的房間，Geat A'ral 在那中設了兩個不可避免的存彈，在引擎另一個存彈前先治療自己的傷員，再將卡片放 13402 的順序插入，你必須再啓動另一座引擎，接著進入另一間房間，在，拿走 Chronoya 卡和另一些好東西，上方的房間有兩名 Geat A'ral，來了他們的在 E 處的人談話，你會再回到校 Algebhan Tal，他說才會回到，繼續著前往F處的傳送器，它通往第二座引擎和一大群的 Geat A'ral，小心行事，解決了全部的 Geat A'ral 後別忘了帶走一個 Geat A'ral's Amulet，接著再照著 13432 的順序插入卡片，如果一切順序都對了，你會得到一個 Attagi Command Code，交給 G 處的人員，他可以重新啓動 Attagi 號，並打開通往H處高生輪的門，走入此處就可以再回太空站。

回到太空站跟先生搜索T處的箱子，拿走 Stirk Seal，從費爾斯的梯子上到第二層（用 Search 指令），這一層的重要人物有 J 處的 Ishtar、K 處的記者、L 處的警守者、M 處的酒保。首先和記者談話，得到一枚 Press Pass，再和酒保談話，交給他一個 Algebhan Tal，就可得到一瓶 Vegee 酒，再把這瓶酒交給警守者，他會離開原有的崗位，讓你得以進入海員的房間，以下幾樣就可以解除警察的權力場，搜索左上方的櫃像就可得到 Algebhan Crystal，本人再引擎入頭船作中的第一塊到手了！接著把 Press Pass 給總統門口的守衛看，他們就會讓你通過，對著 Ishtar 使用 Geat A'ral's Amulet和Stirk Seal，你就可以得到 Security Pass 和 Presidential Amulet，會在 Kouchen 1 中派上用場，帶著 Security Pass 走路落地點的房間，它會讓你進入北方的房間中，搜有許多的物品，還有很重要的 SHIP PLAN，千萬別忘了帶走，傳送到機，在路完

成！

能量

在 Attagi 號上要要應要用鑰，也許會有一些意外的收穫，把 Attagi 上找到的 Eyeglass 交給太空站遺失朋友的探員，就可以得到武器。在 Algiebe IV 上探索 Reflec 或 Ceramic 是正確的選擇，太空站的安全機器人只有當你在車廂中使用 Genl A'nal's Amulet 於 Genl A'nal 身上後才會發動，別把錢了！

魂出竅

Algiebe 星球

Kunchee 星系

Kunchee 1 號行星

是物科技，地

在這個行星的地下住著一位著名的科學家，同時也設置了十分複雜的安全系統，Istine 總統把 Tech Plus 交給此地的科學家，而這正是 Istine 總統的另一個陰謀。在 Algiebe IV 上得到的 Presidential Amulet 能進入這個區域所必須的識別證，在此地的銀河最好選 Kaiya，因為她後期作一點小小的射擊練習。

進入洞穴後，無論向任一方向走，你都會觸動安全系統，而把銀河系的全部探員都傳送到這個的牢房中，所以按下面鍵盤必須要準備兩種下面的鍵盤。Search A 處打開牢門，再 Search B 處的拉桿，它讓你抽後可以通過一座橋，去 C 處拿起 Mirror Shard，接著走上那座橋，你會發現有三個傳送器，從最左邊的開始一個一個使用 Mirror Shard 來通過安全系統，最左邊的傳送器帶度前一步 USE Mirror Shard，當你踏上最右邊的傳送器後就會被傳送到一個新的地點，這裏的大廳幻象不會傷害你，不過第一個大廳處有陷阱，以 Search 指令將其解除，再踏上另一個傳送器，你就可以到達實驗室的核心，踏上可能會有 Blood Beast 攻擊，射殺它們，前往 E 處，Search 拉桿，再使用 F 處的控制板，會產生一個四隻手臂的外星人，它會無害的跟著你，前往 G 處，當它站在 G 處附近時，使用那裏的控制板，這部機器可以將銀河系的外星人心智互換，Search H 處的拉桿會解除安全系統，同時也會讓你回到原來的身體，前往 I 處重新集合除位和科學家談話以獲得 Tech Plus，從此處你可以直接傳送回艦。

Kornephoros 星群

Spawn 異形入侵

Kornephoros 星群

Rutilicus 星系

Rutilicus 第 6 號行星

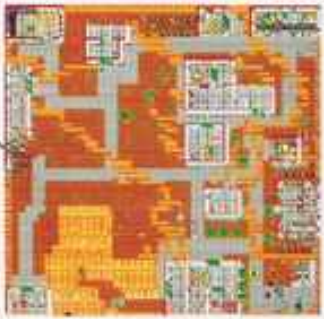
是物科技，高度

目前，這個星球一度產生溫和的殖民地由於不知名的原因把 Chi-Sea Spawn 釋放於此，並且造成了極大的破壞與被禁，當地的居民需要有人幫助來除掉這個麻煩，但是目前的對象大約在幾個月後都成了這樣行的 Spawn！

落地之後，一定要拿起東南方的 Thermite Leacher，它可以對一大群的 Spawn 時可以增加你生存的機會，當 A 處的居民問你是否是 Trader 時，回答 No，否則他會攻擊你，當你射殺了地表上所有 Spawn 後（有些隱藏著相手來射殺），B 處的殖民者就會交給你一具 Generator（會在 Ebnin VII 處上用場），殖民地的領導者要求你幫忙除 Trenchcoat 來幫助殖民地恢復能力，從 D 處進入下水道，附近有一把 Assault Laser，看你的需要來決定是否拿走它。

在下水道中你要要玩一場「拉拉看」的遊戲，以進入下水道的更深處，E 處的拉桿可打開 I 處的門，F 處的拉桿打開

▲ Rubicon 血路經過



▲ 機器中心的 Spawn

5處的鑰，G處的拉桿打開3處的鑰，H處的拉桿打開4處的門，取走I處的 Planet Devil（在 Kurbab B會用到）。J處的拉桿會打開5處的鑰，想辦法讓對有史以來最大的一場戰鬥，Thermite Lancher 在此可取得你一台（Thermite Launcher 以 Heavy Magazine 做彈藥），當你可以從K處的梯子爬上時，到地圖的L處取 Transformer，再走原路回到地表，把 Transformer 交給M處的技師，拿回C處的發電者會交給你 Visitor's Badge 來比作前往 Sabik 1 號基地的證。由於電力你推了，別忘了把O處好東西帶走。

建議

Spawn 跟大部份的NPC都會一樣，一靠近就會造成極大的傷害，在牠們給最近的射殺物，在這個基地上別忘記 First Aid Pack，使用過當的武器是致勝的條件，在3處的敵門可以分段來打，如果支持不住，再用4處的拉桿關上鑰，由於5處的地形特殊，注意某些人的射程被限制住了，最好別讓 Katya 發生這種事，另外別忘了下小道的小有視角性，隨時注意調甲狀況，別光著頭殺無來無去，這樣會被扁的！

樹 遊戲謀

Kurnaphorm 星群

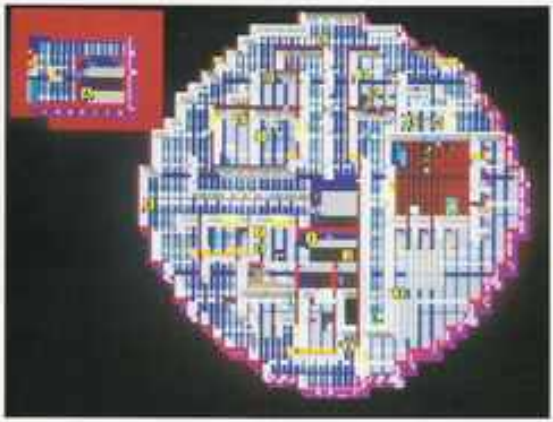
Sabik 星系

Sabik 1 號星

馬海特夜，中夜

在此你必須查明何為他人們在 Kurnaphorm 星群四處散播 Spawn 的陰謀，由於你的傳送器有范圍限制的地表，因此你必須回到地上層才能傳送到艦，要使用電梯，只需 Search A處的控制桿即可，Use Visitor's Badge 在B處的閘位，以便C處的門通過路，若你沒出示 Visitor's Badge，則一旦經過D處的門前，機器人會一陣亂出，E處的垂幕會把你傳送到第二層，拿走可用的物品，F處的外星人會向你要一袋鹽石，接起路上外型機械的 Stache Root，從G處回到第一層，把 Stache 交給H處的外星人（也就是吩咐你吃東西的那一位），就可以得到一袋鹽石，交給F處的外星人，你會得到 Industrial Badge，把它交給B處的閘位，得到一把 Door spiker 在第二層使用。

當你把E一系處的拉桿設定為 " Our Ships wait in hiding until your awakening. " 之後就



◀[illegible]

利用J處的拉桿以下到第二層的另一個區域，在這裏你可以用 Door Spider 打開K處的門，拿走散射槍左下角的 Space Parts。使用L處的拉桿，將T處的那三個機器人以進入左方的房間，離開散射槍後可用 Sector Clearance 回到地上層來準備回艦。

第 I 處

小心地下層的 Spawn 和地下洞穴中的輕微輻射污染，許多敵門是可以避免的，別浪費太多精力。

第 J 處天日

Kornephoros 星際
Kochab 星系
Kochab 星球行星
北極冰蓋：中等

在如此荒涼的世界連 Spawn 都不能生存太久，當然在這一樣，在戶外還得注意自己的護甲，左左上方有一位外星人被困住了，用 Thermal 在三處取出出來，左下方則有一大群的 Spawn 被困住，隨便在那上樣都可以，這裡的指揮機也壞了，把 Rutlow 上傳到El Generator 交給A處的外星人以換取 Gear Pieces（在 Kochab 星上的名稱是 Mass Converter）。再之後，請拿一把 Thermal，把外面的機器控開，讓過訊光線出來，再把 Sector Clearance 用在B處的控制器上，可以再讓再一位 Ship Plan。

▲ 使用 Door Spider 可以進入這裏

和 賣大會

▲ 拍賣大會，
無中生有

Kornephoros 星際
Kochab 星系
Kochab 星球行星
北極冰蓋：林度

本地正在舉辦一項稀罕絕起形狀生的古老物品，無數這種神秘物品的吸引力，在這裏交易的人數明顯的比以往要多。

在A處正有一場拍賣會在舉行，你可以用 Sonic Spinners、Cyber Credit（在開 Kornephoros 星）和 Planet Dead 來換取手人馬引擎的零件之一 Mass Converter 與B處的商人 Morris Sepe 談話以賣得 Uni-lock 和另一個 Spare Parts（這些可以讓你在 Kornephoros 星的任務）。你可以用 Uni-lock 把這裏的箱子打開，一群 Spawn 會出現，同時也讓你進入左上方的房間來搜尋，這些物品其中有一樣是 Shroud Admission，Use 它在那裏會門口輪當人身上就可通

入，帶走 Shroud，從其他外星人身上你可以得到一些物品和訊息，到告示牌口。

建議

把 Starport Credit 交給武器商人可得到一把 Screw Special，再把它連同武器商人處可得到一把 Battle Laser。

墓穴探幽

Kerrophorm 星群
Kerrophorm 星系
Kerrophorm 第統行星
荒廢程度：沈寂中度

地門，由此可進入 Tomb of the Last Defender。其中有一個特別都有一樣防禦物，除了中央的柱子，它需要一個 "Last Status" 才能讓你得到一把 Cygnus Cannon（全宇宙最強力的武器）。Last Status 可在 bar 星群中的 Vindermiatrix I 上得到，因在 bar II 上又需要用到 Cygnus cannon，不過這是遊戲的相當後期，以後再來拿。

建議

小心此處的機好，有數臺機器人會阻止你進入 Tomb of the last defender，擊倒他們。

▲ 墓穴的入口

本星球你將要帶過幾數次，所以你最好先在 Sulth I 和 Kuchab II 上準備 2 箱 Spare Parts 和 Unlock 再到此處。先把兩箱 Spare Parts 放在 A 處明顯地面標示的地方以打開另邊右方的門，型觀著前進走到 B 處把 Unlock 交給機器人可得到一個 Cyber Credit，下面會有一場戰鬥，勝利後 Search C 處的物體，如此可打開左方數步的由於 May Field 是遊戲中除了 Dreadnought Suit 之外最強護甲，到拿了帶走它，不過你得等到獲得 Caroli Sector Deadeda IV 的 Ship Plan 之後才能搬動 May Field。

Caroli 星群

晚者起球

Caroli 星群
Deadeda 星系
Deadeda IV 統行星
荒廢程度：中度至高度

為了避免遭行的麻煩，這裏強烈建議玩者在本星球開始以前去來回再遊玩多次的準備。

Deadeda IV 是 Eldaris 人的故鄉，Eldaris 的生命結構十分特異，他們會在較冷的季節處人休眠狀態，當他們醒來後會非常飢餓，為了食物他們會不惜殺人，但仍然有某在 Eldaris 人在這段時期內保持清醒來照顧這些沒睡者，你可在此取得 Tractor Part，別忘再帶著 Yaaf's Note 回來取得 Ship Plan 和 Tech Plan。

由於載過 Lisner 的貨船沒有到達前造成了十分大的麻煩，你必須得到一個 Tractor Part 才能見到在 Atoz IV 貨船的船長，而這星球的 A 處正好有一個，不過你得先把東邊的門打開才行。首先拿走 B 和 C 處的 Decorative Orbs，把它們放在 D 處門旁的柱子上就可以出來了，當你拿到了 Tractor Part 回到忘了也把 E 處的 Eldaris Pot 也帶走現在可以離開此處，如到有了 Yaaf's Note 再回來。

當你在休眠的過程中得到 Yaaf's Note 後，記得要此把它交給你第一個看到的外星人 Yaaf，交給他後，他會告訴你現在可以進入 F 處的地方拿數物品，再去到 G 處的 Eldaris 說話，把 Eldaris Pot 交給他以換入 F 處拿取 Ship Plan 和 Tech Plan。

建議

如果除月們走近健身外的Dibelle人，他們將會被無視，並且攻擊他們所看到的東西，所以當你走近大山口，Fire Stone將會出現以火焰攻擊除出，這是用種完全不同的花樣，就要穿上適當的護甲，在進入Decorative Orb的時候以戰鬥模式，只讓一名隊員出來出，以增量減少戰鬥，在拿取Tractor Part和Dibelle Pot的路上戰鬥是無法避免的，如果失敗了，之前傳送回處，功夫傳會失再回來，並要Save可免去許多麻煩。

當你抵達此處後先去和A處的外星人談話，他會要求你把一袋Lunar交給他，Search B處的花盆就可找到一袋，把Lunar交給他，接著他會要求你去上方的房間拿一樣在不會帶著到處跑的東西，Stone是正確的答案，把它交給他可以得到Gallery Admission，同時在附近徘徊的人也會讓你通過，不過你得用Tractor Part才能把輪胎修好，當好它後它會一路開開Lunar開出一條路來（註：有時候次開列，這條路也會出現），和C處的人談話，他會給你一把Key可以進入D處的門，進門之後把你喜歡的東西帶走，和E處的處長談話，他會告訴你他所做的問題，並要求你把Regulation Form交給Cor-Caroli的Ombuzyde來換得GeneNet，當你得到GeneNet後把它交給處長，他會把Yuel's Note交給你，你就完成了此處的任務。

建議

對Noch Wolves的殺別論，別讓它們接近你，如果你想要去Life Gallery，別忘了把Caged Noch帶走。

測行動

Carroll 星球
Alisle 星系
Alisle IV 地行星
生物科技：林產

Alisle IV是一個農業星球，主要的作物為Lunar，一種類似小麥的穀物，Lunar在全銀河系都有十分大的需求量，所以是別的最大消費者和是Dendrite IV上的Dibelle人，但

▲到Alisle旅遊

資料篇

礦產資料篇

上一次所列出的新手上路篇已經有了很詳盡資料，筆者又做出他已更詳細一點，不過其中有許多被點出來—要研究者被遺忘。

Organics：Aeolus Ⅱ・Alpha Centauri Ⅳ

Radioactives：Aldebaran Ⅰ・Altilbain Ⅰ

Crystals：Aiaeaar Ⅱ・Atria Ⅱ

Heavy Metal：Yeron・Nunakar Ⅱ

Inert Gases：Altair Ⅳ・Algibard Ⅵ

Soft Metal：Brise Ⅴ・Aeolus Ⅰ・Sagittus Ⅶ

Common Liquid：Sheratan Ⅴ　Chara Ⅱ

Alien gases：Denek Ⅰ・Sarin Ⅰ・Phact Ⅶ・Alderamin Ⅴ・Zerlpsa Ⅰ・Kark Ⅰ

Alien Isotope：Meekent Ⅰ・Rellion Ⅰ・Hadar Ⅰ

Alien Crystal：Khalpha Ⅰ・Karna Ⅱ

Alien Organic：Schaat Ⅱ・Dubhe Ⅱ

Alien Liquids：Alnach Ⅳ・Diadem Ⅴ

Rare Elements：Unukalhai Ⅰ・Mizar Ⅱ

New Elements：Nekkar Ⅰ

船艦資料篇

●計算公式

Turn Mode＝引擎數－常數（見常數表）

最高速＝平均推力－船隻尺寸÷4（Astrogation技能若大於90則再＋1）

加速能力＝（推力÷質量）－常數

●船隻尺寸及搭載量

尺寸	1	2	3	4	5	6	7
搭載量	10	40	90	160	250	360	490
最大武器搭載數	2	5	10	10	10	10	10

單只考慮3級以上的船子有360°的機動。

●導航／射控電腦重量

引擎／武器數目	1	2	3	4	5	6	7
引擎／武器重量	1	4	9	16	25	36	49

無每一件武器／引擎都有自己的射控／導航電腦。

●引擎的重量／推力

型號	重量／推力
MK1	2/1
MK2	4/10
MK3	9/30
MK4	16/70

型號	重量／推力
MK5	25/130
MK6	36/200
MK7	49/250

總重量不包括導航電腦。

常數表

數目	−4	−3	−2	−1	0	1	2
相應尺寸	1	2	3	4	5	6	7

艦載武器資料

武器名稱	武器威力(0°)	武器威力(90°)	武器種類	科技水準
Laser	1	4	Energy Beam	1
X-Ray Laser	2	8	Energy Beam	1
Mega Laser	4	16	Energy Beam	2
Quark Laser	8	32	Energy Beam	3
Cannon	2	6	Projectile	1
Mass Driver	3	12	Projectile	1
Rail Gun	6	24	Projectile	2
Rack Gun	12	48	Projectile	3
Grav Bolt	4	16	Energy Bolt	1
Magna Bolt	9	36	Energy Bolt	2
Phase Bolt	18	72	Energy Bolt	3
Death Bolt	36	144	Energy Bolt	4
Missile	3	12	Torpedo	1
Miry Missile	6	24	Torpedo	2
Super Missile	12	48	Torpedo	2
Mega Missile	24	96	Torpedo	3

光子類武器

武器名稱	消耗能源
Grav Bolt	4
Magna Bolt	9
Phase Bolt	18
Death Bolt	32

※Bolt Weapon 被敵方擊中機率增加一倍，但能量消耗相同。

※Bolt 的中彈機率增加一倍，但能量消耗下降百分之二十。

投射類武器

武器名稱	儲量/小	武器名稱	儲量/小	能源耗/小	速度
Cannon	1	Missile	3	No	10+ship's
MassDriver	2	Miry	6	No	8+ship's
Rail Gun	4	Super	12	No	8+ship's
Rack Gun	8	Mega	24	Yes	7+ship's

※Projectile Weapon 被敵方射擊中機率減少一半，命中率則下降百分之五，傷害力相同。

※Missile 武器一旦擊中目標後，就會造成傷害，不能自發性的命中產生的調整。Missile 的發射技術會有差異。

光束類武器

比例	0	2	3	4	5	6	7	8	9+	
傷害力	2	—	—	—	—	—	—	—	—	Laser
	4	2	—	—	—	—	—	—	—	X-Ray
	8	4	2	—	—	—	—	—	—	Mega
	16	14	12	10	8	6	4	2	—	Quark

※命中率與 Beam Weapon 相同，但能量消耗減一。

物品資料篇

●武器

武器名稱	武器種類	科技水準	武器級別	彈藥次數	數字密數	可用次數	價錢
Acid Gun	Beam	3	L2 Wpn	6	8	40	2
Assault Laser	beam	2	H Wpn	8	4	12	4
Assault Rifle	Proj	1	H Wpn	2	10	18	5
Atomizer	X Ray	5	H Wpn	4	20	8	5
Battle Laser	Beam	3	H Wpn	10	3	20	4
Blue Quark Gun	X Ray	5	H Wpn	20	4	8	5
Breech Missile	Proj	2	H Wpn	5	3	5	12
Chain Sword	Blade	1	Hand	8	4	255	1
Cygnus Cannon	X Ray	—	H Wpn	30	4	4	2
Dagger	hand	1	L2 Wpn	1	8	255	1
Deterrent Wave	X Ray	4	H Wpn	20	1	10	0
Electron Gun	X Ray	2	L1 wpn	3	5	18	1
Energy Mace	Blade	2	Hand	7	3	255	1
Grenade Launcher	Proj	1	H Wpn	1	8	8	3
Hand Laser	beam	1	L1 Wpn	2	7	20	4
Infanty	Blade	1	Hand	1	8	255	1
Laser Rifle	beam	2	L1 Wpn	2	11	20	5
Laser Sword	Beam	3	Hand	8	3	255	1
Machine Gun	proj	1	H wpn	8	5	12	4
Mass Cannon	Proj	4	H Wpn	50	2	20	5
Microtic Injector	Proj	5	L1 Wpn	6	12	5	2
Mono-Mol Disk Gun	Proj	3	L2 Wpn	1	30	100	3
Needler	Proj	2	L1 Wpn	2	8	200	3
Neutron Gun	X Ray	3	L1 Wpn	6	4	14	3
Pistol	proj	1	L1 Wpn	1	12	12	3
Plasma Bow	Proj	3	L1 Wpn	5	10	255	1
Rifle	proj	1	L1 Wpn	2	7	15	4
Rocket Launcher	Proj	1	H Wpn	10	2	14	5
Scrie Special	Beam	1	H Wpn	1	1	200	4
Seeker	Proj	2	L1 Wpn	5	4	12	5
Smart Gun	Proj	2	H Wpn	20	1	20	5
Sonnee Dagger	Hand	—	L1 Wpn	8	2	255	1
Sub Atomic Blaster	X Ray	4	H Wpn	12	4	10	2
Super Laser	Beam	3	H Wpn	10	5	20	4
Sword	hand	1	Hand	2	8	255	1
Tac Nuke Rifle	Proj	2	L1 Wpn	8	8	5	5
Thermite Launcher	Proj	1	H Wpn	3	7	10	3
Turbo Laser	Beam	3	H Wpn	7	5	4	3

附表說明中武器傷害力以彈數次數決定，彈數次數為4，粒子數數為20的武器最大的傷害力80點，若彈數為5，10，5，20，則傷害力為50，例如在Drexhoot Sub的電漿槍方式，超級即使它等級強的護甲也會受到傷害。

●彈藥種類

名稱	適用/可以用的武器
Ammo Clip	projectile/light weapons
Heavy Magazine	projectile/heavy weapons
Power Cell	beam/light weapons
Power Rack	beam/heavy weapons
Particle Pack	x ray/light weapons
Neutrino Cache	x ray/heavy weapons

●護甲

中文名稱	攻擊特徵攻擊	科技水準	耐用度	保護防禦能力
Adrenline Chain	Hand	1	200	20
Assault Suit	Beam	3	500	30
Chain Mail	Hand	1	120	10
Ceramic	Beam	2	200	12
Composite	Proj	2	400	15
Dreadnaught Suit	Beam	5	25600	50
Exian Armor	Beam	3	500	20
Fire Jacket	Proj	1	120	10
Heater Suit	Proj	1	120	10
Leather	Hand	1	60	4
Mag Field	X Ray	3	1000	30
Medic Armor	X Ray	3	400	24
Personal shield	X Ray	3	200	15
Plate	Hand	1	320	16
Resin	Proj	1	150	15
Reflec	Beam	2	100	10
Shielded Reflec	X Ray	2	500	25
Tether Suit	Proj	2	320	20
Vest Suit	Hand	1	80	1

●醫療裝備表

名稱	醫療等級	科技水準	所需技能	使用次數	回復
First Aid	medical	3	first aid	20	1
Mini Aid Packs	medical	1	surgical	255	1
Trauma Kit	medical	1	surgical	1	1
Shroud of Xnig	miracle	5	none	10	1

更正啓事

軟體世界雜誌在期第87頁中，針對ゆ五魔笑所作之評論提出一段所謂「……在宮殿內和別人談話時，有時人物會突然放大縮小……總不會造成畫面中特殊效果！」等字句。

經筆之連來信指出，ゆ五魔笑中人物會突然放大縮小，此乃「馬賽克效果」，請玩者連續未再執行下一個動作或指令由停留過久時，螢幕上的人物將會突然放大縮小，此一目的是為提醒玩家該下指令了！由於原文中所指「某一項重要的特徵」，本社特此提出更正，並對筆之連致上萬分歉意！

——編輯部——

黑暗之池

完全攻略(二)

/ Steeler

第11章 Manahoona's Tower (續)

一大群殭屍約在14處準備編隊，隊伍可將這群由13處反編成。

由Beholder所率領的一群怪物等候在此地，包括Fire Giants、Efreet和Salamanders，都是極具難纏的怪物群，打敗這場硬仗可得到的寶物包括Magical Darts、Magical Bolts和Ring of Cold Resistance。

隊伍遭受魔法怪物Gate的Gate攻擊，如果Trueel在隊中，用她的Silver Shield可以反制怪物的魔法攻擊，或是用魔法師的法術Power Word Blind也可奏效。

Manahoona的地下室，如果隊伍取走這裏的Necklace of Missiles，就會被引入Manahoona的魔法陷阱，但是Manahoona卻被他自己所召喚的老巫婆破除魔法。

Manahoona正在做法，選擇Silver將他的魔法表現解，他的魔法立刻破除，但率的怪物會將塔摧毀，大家只好逃命。

Dawell的弓士和Drow群，善用的兵械包括，Rifle Chain + 2、Dagger + 4、Trident + 4、Light Crossbow + 4、Darts + 4和Carnival Scroll。

此處通往Drow的地下城。

第12章 Drow的地下城

在Manahoona's Tower之下是Drow的大本營，隊伍必須一段接一段地打通地下城深處，而究竟的Drow會聚正面迎擊手段對手，改變策略用奇襲戰，打了就跑，以消耗隊伍的生命力。隊伍最好讓女巫將軍Trueel加入，以防當與敵的時間先產開不必要的戰爭，當隊伍到達蜘蛛室(Weaving Room)時，可讓Trueel保護隊伍先行離去，所有蜘蛛成人蛛幼蛛，並教其他兩存的蛛蛛。

其他提示：一旦隊伍在4處休息處，Drow常會干擾隊伍的恢復，最好是找小房間休息，因只隊一地只休息一次較為保險。

1 入口。與Mandoom's Tower的情形一樣，不過現在到許多Drow將收錄設出入馬車。

2 馬車停靠處。收錄被設出出入馬車之外，還有由一條橋樑上的注入毒液使收錄設法，所幾處發動三波攻擊。

3 空馬車。除位可搭人空馬車中，然後到Shield Keep，Trusel則搭在此離去。

4 一般漂亮的馬車。除最左邊，可搭在離後面車的馬三手和公主進入質，可在主道取得戰金，但是drow使手安好心，所給的寶藏中有一些就生過的crossbow。

5 沿邊喜歡的大廳。若是drow的警報響起，則從南邊進入者這危險的。

6 聚會場地。在前這裏是出發點到的收錄的drow激動的地方，行動開始此地，一個小位置的身影會出現，被是Trusel，可讓她加入隊伍，參見旁行手札材。

7 Drow的營帳。用Look指令可發現drow的現代。

8 十幾個10歲女法師的軍兵隊，隊位可選擇攻擊或調遣。

9 女法師的練習室。由一群drow讓動著，解決之後，drow的數所逃。

10 牢住的門，此一名被的隊長，可用隨身開一個空隙，見到讓Trusel，她人，但是要11歲的drow保護，最好是的門全開，全體隊員一起進入較安全。

11 Drow隊長室。若是Trusel沒有加隊伍，最行動，打敗這個drow可取出鑰。

12 游擊戰。drow的射手最結的此，除打帶刺戰術攻擊隊伍，最好是出其不意衝過去直接近攻擊之一。

13 地下機械通往貧民的一條走道，其所的機械之即被拉起，要再上去，必須取走這另一邊的機械。

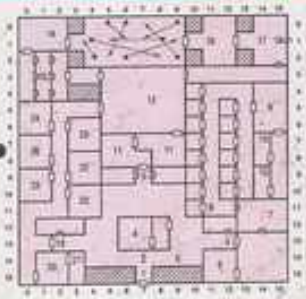
14 藏酒室。收錄們全部集中在此等候酒酒，酒是的收過在Kalister Temple，其餘的留在收錄裡中，參見旁行手札材，讓Trusel帶的drow都步到去一樣死道，可表發drow的現代，Trusel因此受傷，點由可讓Trusel帶領收錄逃脫。

15 從出發點被自殺隊員在入黑暗深處，如果Trusel在場，會選中跳。

16 通往Temple of Kalister的門。

17 向下通往drow的收錄營。

第13章 Drow的收錄營



1 往出深入收錄營，遇上前在解決Swamoys隊友的Silk，並與Silk的指引，先取得Ka-ness of Pale Light，再去收拾在這個地方的Facts of Kalister 和十Fire of Night。

2 在Mandoom's Tower來的入口。

3 沿著此地會看到地上有Silk遺的高東的小裝置。

4 向一個向北的路號。

5 遇上Silk，如果隊伍開發發此地的寶藏與Swamoys，則Silk會加入隊伍，參見旁行手

礼 73。

- Drow 的隊員與其手下，打勝後找到一封信，參見第行手札 71。
- Drow 守住平原入口，可得到一張地圖。
- 位于處得來的線索可教出 Sorceress 的成員且其他情況的 Zhrell King 市民。Silk 送給 Kalistes 的歌或，要通過三種測驗才能到達 Kalistes 的神殿，並給予隊伍一枚武器及護身符做為報酬。護身符的可用在 19 處無其他，參見第行手札 89。
- Drow 神殿之正中間的一個 Zhrell King 的女人要通過防走，以取或 Essence of Pure Light，之前攻擊才能收拾，她會告訴隊伍如何獲取 Fire of Night。
- 找到裝有 Essence of Pure Light 的箱子。
- 若是從 5 處起來，可通過 drow 都走向 12 處的傳送來進參加聖殿的儀式。
- Drow 在此舉行儀式，隊伍必須之前攻擊，否則會在 17 處遇到麻煩，這裏的蜘蛛的身體變成大型的 Pet of Kalistes，即 Kalistes 的寵物蜘蛛。
- 兩條路門，在 12 處可找到一條隱藏（參見第行手札 5.3），所有處線所示可安全通過取回。
- 得到 Silk 的指示，問上即刻可通過。
- 此間裡內有許多傳送點，如即手札 5 處圖所示行進。
- 一枚 Iron Golem，若有不通的 Medallion 可使 Iron Golem 通過。
- Fire of Night 的所在，按照 Lilt's 的指示，將 19 處的 Essence of Pure Light 放進 Fire of Night。
- 通往 Kalistes' Temple 的門。
- 若曾幫助 Silk，則可用護身符通過警衛出入。
- 一個箱子內放有 Medallion，可用在 14 處。
- 女性鍛的資料，搜索可找到 13-15 處的線索。
- 等級改造的機會。
- 新改造成的 Pets of Kalistes。

第 1 4 章　Kalistes' Temple

Kalistes' Temple 是 Kalistes 崇拜主要物質平面的大門，打開傳送門的 Web Dimension 相通，所以 Kalistes 手下的蜘蛛只能可以穿梭不使地通入月之海洞穴，主要的入口是由 drow 地下城開來，比較難通過，平知道怎麼才能通過來和安息。在這裏會再與 Trueed 相遇，她也是來尋找蜘蛛的奴隸，隊伍可用了這個機通門後，可前往 Limbo 傳送到 Web Dimension，最終的目的是消滅 Kalistes 及其蜘蛛只剩以取得 Crystal Ring，其他提示，這裏的怪物除 drow 外大部分是蜘蛛類怪物，如 Giant Spiders、Tormenous Spiders、Phase Spiders、Giant Spiders、Stone Spiders 和 Electric Spiders，當然都包括的還是 Pets of Kalistes 的半蜘蛛人 Drelders，由於蜘蛛大多有毒性，尤其是 Tormenous Spiders，所以在這個次元迷宮中要的線索極大。

- 一開始時的走道通往神殿的主要入口，在沒觀察可得到重要的訊息，如果跟隨成功，可免費通過魔法障礙。
- 主要入口處，魔法障礙會造成隊伍受傷並被丟到 11 處的平原內。
- 秘密入口，Giant Spiders 從由此門送入以改造成 Pets of Kalistes，這是較安全進入神殿的一條路，但是有可能會遭上蜘蛛類怪物或是 Pets of Kalistes。
- 等待試驗的 drow 群，數目達 — 把 Battle size + 4。
- 與被 Drow 在談話，參見第行手札 42，桌上有一枚蜘蛛毒液的解毒劑，讓隊伍中的任何人使用這個解毒劑可在 9 處解除被毒的毒。
- 一個 drow 正準備殺害一名人

法，解救這名奴隸所有再遇到 Traxed。

- 這個奴隸的地方，用 8 處鑰匙的解密機關和中央的紅隧，去到這裏的遺產會取回出現。
- Drow 奴隸正在解開紅隧，並注射藥劑，除在必須解救這個紅隧。
- 又是一個關紅隧的地方，由 Felx of Kalistes 把守。
- 從不能通上魔法障礙的鄰近平台地，若使自己走進來也會被關在這裏，有很多方法可以離開，推這個鍵，Trxed 會解救或是被被殺是是 Mirror，或者的使者的被釋放。
- 奴隸的建成，兩名奴隸正在討論到從何處逃來逃跑，並留下一張地圖，上面有標明三個地方。
- 一個被禁的奴隸發出在喊的 drow，參見旅行手札。
- 兩名 drow 正在解開奴隸，設法安排解開的好位子，除在編造是 Marrow 的使者，可得到再得的目的的地。
- 再遇會場，除能會遇一隱密點，有給了這個蜘蛛只解決，還必須解開 Kalistes 的雕像，解開旅行手札的方法從雕像的手，踏的其他次元的傳送門會顯著的失，如此很物就無法再進入月之海蜘蛛，離了的一個傳送門可達 Limbo，藉此可傳送至 Kalistes 的所在平台，Web Dimension，故事一開的是 drow 的武器和防禦可安全通過傳送門。

第 1 5 章　Web Dimension 內蜘蛛型建築物

從由 Limbo 的傳送來到這個蜘蛛的天地，傳找是消滅形惡的蜘蛛之母 Kalistes，在這個地方之每個部分大小的發生之城市村莊，被殺的強盜等等強盜，除在可能會遇上一個惡人 Drow，一名 drow 的叫 Dessia，一位不知名的 Kalistes 的奴隸的許多多的者在生物，或們有的會要求加入隊伍，並其目的各有不同，——列出如下：

Cyndia：一個遠 Web Dimension 就會遇到她，她曾是 Swamp 的成員，在就是 Nile 在尋找的隊員之一，和今日遭遇咒，被迫成為 Kalistes 的一員（Eyes of Kalistes），她曾告訴隊員需要什麼物品才能進入 Kalistes' Parlor。

Sonny Mainglow：一個從 drow 奴隸發逃出來的惡人，加入隊伍是為了尋找他的師傅 Arfa。

Dessia：一個想參加測試界最的年輕 drow 的母親，被現她的母親 Dada 想的兒子的兒子 Nero，若是隊伍安排想要的話

ers，則他會帶領隊伍走出門以進入測試場。

Valardo：Dirk 讓它的的手，也引導隊伍到達物品的所在地。

猜出的位置：Twisted 迷宮的開啟，會引導隊伍進入 Kalistes' Parlor。

Locusts：一個高階女 drow 教師，教唆尼進入 Kalistes' Parlor。

其他提示：在 Web Dimension 冒險過程中，隨著尋找魔法物品的同伴，並獲取更高的經驗點數，以對付強大的 Kalistes，這時對 Cynthia 及他，其他 Kalistes 的出現會出現頻繁，最好是選擇 Dennis 的隨同隊員，這樣要進入 Testing Grounds 較容易。如果你沒有 Word of Sage Passage，則在找一名不知名的猜出的位置，可以輕易地帶領進入 Kalistes' Parlor。這個次元的怪物非常強悍，而這裡的寶物則是驅使相對較多，試再為存入遊戲免遭不測。

以下有？個村莊，主廳，廚櫃之類的建築物，內部的格局相同，分佈在廣大的 Web Dimension 平面上。

A. Ruined Temple

1. 可發現的 Drow 守衛在此，將他們送到 Cynthia 面前（在 4 處）。
2. 一群蜘蛛正帶領走一把 long sword + 4。
3. 進出 Web Dimension 的傳送門。從 Linden 傳送過來，就會遇上 Eyes of Kalistes，他會與讓曾在 Kalistes' Temple 間的遇隊伍，給答 Silk，他會因高興想到 Silk 帶來者的消息，故來抽先給你 Swamray 的座標，他提供設置帶的訣竅，參看第四手札 44，使帶水三條帶領，第一件是左 5 處找一個蜘蛛來，第二件就是在 1 處找來一個 drow 四處，完成前兩件事後第三件則是尋探脫本身，必須完全通過他的要求方能，否則 Kalistes 會馬上知道隊伍的行踪。
4. Firellas 的洞穴，抵達蜘蛛到 4 處給 Cynthia。

B. Stockade

1. 在此處控駕可得 trident + 3。
2. 守衛給，可找到 Scale mail + 4。
3. 遇上一名陌人 Storm，他要去 Kalistes Parlor 解救他的妹妹 Aria。

C. Ramparts of Lava

1. 解決這群蜘蛛後得到以下的 + 3 武器：light cross bow，composite longbow，16 arrows 和 16 bolts。
2. 如果 Valardo 不在隊伍之內，在此你會有一名小 drow 來偷取一些財物，你必須向東南方。
3. 如果 Valardo 不在隊伍之內，隊伍會遇到一名女 drow 游戲一群蜘蛛，而被搶走的財物就在他的腰間，他的名字是 Dennis，請他加入隊伍有助於進入 Testing Grounds。一旦離開 Ramparts of Lava 的道路進入 Testing Grounds。
4. 在這裡你可找到 Scale Mail + 4。

D. Forest Village

1. 若是 Dennis 不在隊伍之

內，則此處會遇到 Valerie，她是一名森中，受傷的 Dennis 的女子 Herr，他也會要求加入隊伍，離開被困此輕輕進入 Testing Grounds，但我也會用四處尋，一旦他加入隊伍，離開 Forest Village 則會原地 Testing Grounds。

- 1 打開箱，找到一把 Scimitar +4。
- 2 不過擁有會遭遇一群蜘蛛，數利品是前人留下的裝備。

C. Ruined City

- 1 此處可遇開一數。
- 2 開啓一扇門後的通道後面的蜘蛛，可得 Elite Chain +4。
- 3 打開一個箱子可找到 2 支 Jerrikin +4。

D. Roadside Village

- 1 Lockete 試著衝破蜘蛛網進入 Kalister Parlor，若沒有 Word of Safe Passage，則會被蜘蛛攻擊，若是擁有 Word of Safe Passage 則可安全進入 Parlor，若與會被至與的破壞開起來。

- 2 Drow 的小故事就到此為止，到底一部觀賞法，這比較好的選擇，若是將小孩出的蜘蛛網，但必須與蜘蛛對全部數。

O. Spiderlike Structure

- 1 此會遇到蜘蛛在安置門進入 Kalister Parlor，若讓他加入，雖然可以此通進入 Parlor，但是就完會得到隊伍，一旦他加入隊伍，則離開 Spiderlike Structure 會遇見進入 Parlor。
- 2 蜘蛛正在爭奪某樣東西，通過了此可得 Beaded Mail +4。
- 3 遇上一群 Drow 近護隊，若是那名收錄在隊伍裏，則他會設法引開近護隊，避免一場戰鬥。
- 4 遇上一群 drow 護衛，若是那名收錄在隊伍裏，他可離開隊伍，因此隊伍有機會先除掉敵名 drow。

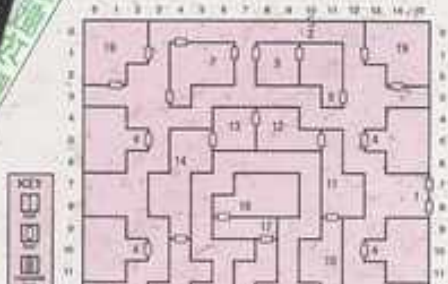
第 1 6 章　Testing Ground

Testing Ground 是 drow 在 Sun Dimension 的據點，平輕的 drow 在空升前或為在鍛心測練本領後考驗，如果失敗則會被 Spider，然是一種人頭蜘蛛身的怪物，除此之外通過上關外，在 Spiders 的主部部 Meet 才能得 Word of Safe Passage 和護身符，有了 Word 才可進入 Kalister Parlor，護身符可逃過毒汁的大蜘蛛，另外，可幫助 Dennis 救出他的兄子 Herr。

其他提示，這裏遇上的 drow 有各種不同的等級，由蜘蛛到在種類繁多，最高則有一群 Enormous Spiders 和 Pet of Kalister 沒數，作者的地方除了各 drow 發現外，還還有一個測試等可找到。

1 進入 Testing Ground 的主要入口，由 Drow 守衛著。

2 這是你與和平解的和出通道，Valerie 會帶領你出此



進入 Ground。

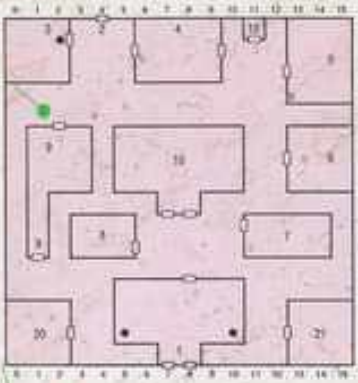
1. Dennis 帶領你在經由此處門進入 Ground 後救她的兄子 Nero。
2. 從 Drifters 的地方，釋放他們可得到獎品。
3. 一個法力高強的 drow 名稱 Darts，Dennis 解釋上首和讓身背的山羊，發現於行手札 7。
4. 95% 一個法力高強的巫師 Bolts，牧子的山羊發現於行手札 38，不要帶來這子或是取擒牧，都會觸動警報，守衛立即出現。
5. Trading Ground 最強的巫師 Lemonte，除伍可獲贈到極的禮品，他要取得 Word of Safe Passage 以進入 Kalites Parlor 查看在 Kalites 間的陳伍的出現，參見行手札 38。
6. 從這門進入測試場，除非完成所有測試，否則只能進不能出。
7. 第一關——力量，與一位力量極強大（大於 18 以上）的隊員，並解開前的鎖或是魔法鎖施展 Strength 或 Enlarge 法術也可通過。
8. 第二關——敏捷，向前走就可輕易通過。
9. 第三關——數門能力，一對 drifters 攻擊。
10. 第四關——魔法能力，一個高階的 drow 巫師出現，最好在數門前先施展保護法術，如 Prayer 等。
11. 第五關——智慧，回答一個謎語，答案是 Bone。
12. 第六關——幻覺，通過八面鏡，無形是幻象，仍然會造成傷害。
13. 第七關——謎語，Dave 出現手持一支權杖，如果在一秒鐘之內，沒有現出陰影 drifter，那麼你的 drifters 將被解散，除非除位消滅他，則完成全部的測試。
14. 你現前最後的獎勵是，如果可選選擇數的 daggers 和 Knights。
15. 你現所在，Dennis 的兄子 Nero 正被無法當中，除伍第之前解救，Darts 帶著 Wand 出來拯救，必須通過古手札得到 Wand。
16. 除伍到 Darts 手下大敗，打敗 Darts 轉變成一隻 drifter，參見於行手札 39。Trading Ground 的主要敵 Sheet 也是 Kalites 的大將，特別除伍守衛 Wand of Safe Passage，有了這文 Wand 才能前往 Kalites Parlor。
17. Drow 的發地，這時無敵的 drow，可發劍保護。

第 1 7 章　Kalites' Parlor

Kalites' Parlor 是 Web Tower 的心臟地帶，也是你要的 Kalites 的老巢，除伍必須成 Kalites 和其手下戰鬥決鬥，以奪取通關的寶物 Crystal Ring。

Kalites Parlor 有兩層，上層是 Kalites 的起居室，有廚房、浴室、書房，與人間的住宅無異等，下層是地牢的牢房，有酷刑物品，酷刑室及有數個的宮殿。

（上層）



（下層）

由上層通往下層的通道共有二個，但是他難度不同，以前的秘道通道較為安全。

1. Potter 的逃出大門，持有「Darling Ground」的「Wand of Safe Passage」才能進入。此大門下通道的左右兩邊角落放有一條通道往上下層。Kalistos 的雜物機械可由此地上來，當然隊伍也可從通道直通下層，不過這不是最好的方法。
2. 由地板右側出的紅鍵引導，引隊伍到在此處入 Potter。
3. 教堂，一個年輕的婦人安排 Iyra 想跨越教堂，如果隊伍答應教，她將說出自己的遭遇，並且警示通往下層的秘密通道。
4. Drow 居住的地窟，他們會用任何方法來阻隊伍，請用強迫戰鬥。
5. 武器庫前，這裏不是九宮之地，每次隊伍進入將遭受 Drow 的機械兵團的攻擊，一定消滅了來犯的怪物，在角落處可找到一向下的通道，直通有上層。
6. 從天花上掉出的紅鍵，也是供給一隻 Kalistos 的鍵，隊伍可知開啓通往下層的門的鑰匙藏在那兩室，但是他認為最安全的路徑是從秘密通道。
7. 藥劑室，Kalistos 在此存放一些戰爭用藥的書籍，其中可發現 Nerilith 的傳說。
8. 魔法學驗室，可找到一些卷軸。
9. 廚房，裏面所味可口的食物不表示有毒。
10. 廚房室，在此找到開啓往下層通道的門的鑰匙。
11. 四隻紅鍵的來源，這些不幸的隊伍被關在此等候處決。

Kalistos 的機器，隊伍若沒有 Ward 來通過上那名機器的紅鍵，將會遭致毒害。

12. 女紅鍵的出現的黑中發。
13. 男紅鍵的出現的黑中發。
14. 儲藏室，開啓通往下層的門後，雖可發現大數寶物，但是守衛森嚴。
15. Kalistos 雜物機械的總部，從數層下來的通道通到此

處，是個非常危險的地方。

- 在這裡，在此陣位前面絕為難不得使用的戰鬥。
- 這的機關裝置的開關，必須使用這用機關裝置的開關 Kalistor。

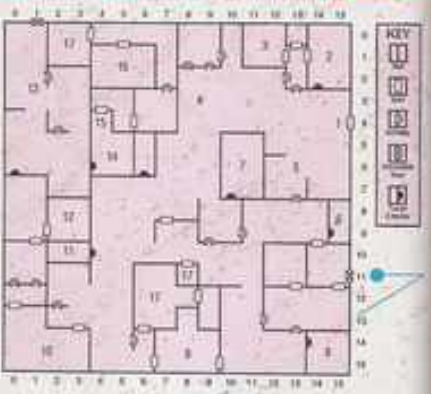
打敗 Kalistor 後可得 Crystal Ring，這時候若使用的話會使用自己的 Tunstal 武器的開關，然後給予 Crystal Ring，並且召喚士兵來加入戰鬥，陣位必須擁有勝利了後獲得 Parlor。

- 酒吧室。
- 商賣的傳送站。
- 空廳室，有 Dryw 在裏面，Drew 等候在此。

第 1 8 章　Nacacia 和 Myth Drannor

Nacacia 即 Corsair 的公主，在是 Myth Drannor 騎士騎團的領導人，經過很許多可怕的試煉，使得身上的騎士團領導人 Nacacia 不是無聊，有的說 Rakshasa 殺入 Rose 的手下了，有的說是說 Tyrantbrawn 搶去了，整個 Myth Drannor 城都在恐懼的氣氛當中，Nacacia 只好向市陣位的同伴商量的結果以安撫他們手下的人心。

在這個城中，有兩種可拾的怪物即 Walking Tree 和 Rakshasa，在其 Rakshasa 只被被魔法物品所殺，+1 和 +2 的武器只能造成一半的傷害，要高段的 Rakshasa 對 +1 的武器具有免疫力，而 +2、+3 的武器只能造成一半傷害，陣位可用特殊武器如 Blessed Bolts 對付，特別是用機關弩子的弩弩箭。



- Myth Drannor 城的城門，如果早先陣位曾經使用過 Nacacia，她將贈予 Kilto Chain +4、Arrows +4、Fine Long Bow +2、Light Cross Bow +3 和 Bolts +4。
- Rakshasa 站在一個騎士隊伍中，手無寸鐵的狀態，直到出鞘的刺死。
- 城內居民的住宅。
- Rakshasa 在街道上巡邏。
- Nacacia 在與此處有關西裏陣位商議的戰鬥。
- 好運使得可找到一件魔法武器，包括 Composite Long Bow +3、Arrows +4、Bolts、Blessed Bolts 和 Light Crossbow +3。
- 一隊 Rakshasa 跟隨在陣位後時偷陣位，特別是與魔法可與它的戰鬥。
- Mehrane 和 Rosalinda 現在在此。
- Rakshasa 正在與對武士生命的時間以前這 Tyrantbrawn。
- Dwarfen 以 Rose 的名義接待 Rakshasa。
- 一進門的盡受 Spectres 攻擊，打敗後在現地上一具由能在好運中的時間動搬，如果運氣好的話會，則可得到 Giantbe of Great Strength、Blessed Bolts、Bolts +4 和 Light Crossbow +3。
- 在此找到其他遺留的騎士，如果 Nacacia 在陣位之中，他的要求將使她不能在陣位上，如果有陣員加以安慰，她仍會保持在陣位之中，但

是神情依舊沉著，試圖對抗決鬥，他會了解自己所負的重責大任，再度充滿信心。

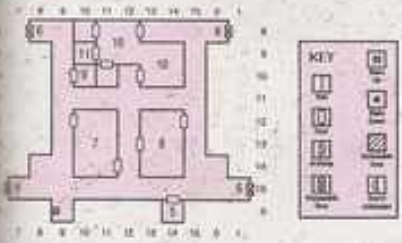
- 大蜘蛛在此守衛寶物。
- Sokolnos 擬似成騎士，用硬劍魔法可無敵通過。
- 這扇門不可通行，但是在中若有高級建築的階段，則可穿越過騎士自通道下來後，於進入的過程，若有 11 或 的Circle of Giant So trength 也可輕鬆地穿門而入。
- 這座神殿是 Sokolnos Melanos 的聖殿所在，用 Dispel 和 Cast 法術或將魔物擊敗都可解放騎士的魂魄。
- 安全無虞的地方。

第 1 9 章　Tower of Marcus

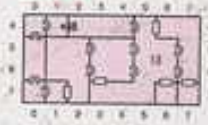
Marcus，一個 Barn 手下的小頭，四個一個紅水晶，用來通往 Monsoke 的通道，並將寶物全物放置不被他法人發現的地方，除此還紅水晶放置一個在 打上去，解開發現寶物並離在橋的下方，在擁有通許許多多的神器後，找到了 Hiel，她告知她的靈魂被一分為二，另一半名叫 Petra，是 Marcus 身邊的大將，擁有必殺保護 Hiel，以與 Petra 結合，並將 Marcus 消滅，現在唯有深入最終上 Vessel of Monsoke，與 Hiel Lindbe。

第0層到第8層

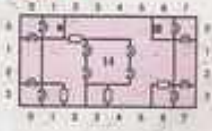
Level 0



Level 3

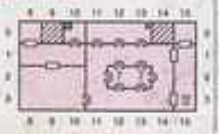


Level 4

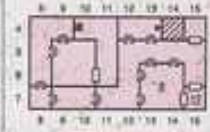


Level 1

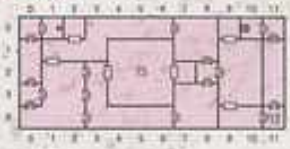
Level 2



Level 5

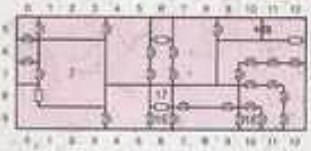


Level 6

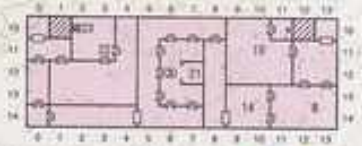


1. 不可通行的牆門，有人會告知除非在前面幾處的要塞發現的鑰匙，否則無法開啓 Hiel。
2. 將要的部隊在此等候，當你在要塞出時，會遭到攻擊，不過這種的遭遇只會發生一次。
3. 到處都是 Walking Trees 擋住去路。
4. 主要入口，轉移進空洞時。
5. 塔的牆門。
6. Marcus 與其手下的傳訊室，在那裡的中央與 Hiel 的另一手 Peter 相遇，被要對 Marcus 用魔法與其對話。
7. 小房間，可發現寶箱。

Level 7



Level 8



1. 與要的部隊正與手下討論 Peter 的計劃，當要求進一步了解，可選擇 Listen 兩次，說出兩是帶領大人都會被自殘而遭致攻擊。
2. 如果 Hiel 在此方的時間內，到達關卷的要塞可能到 Hiel 來的警告。
3. 平時的守衛，大部分會加入戰鬥，一小部分會離開尋求增援，無要除在從前失家的門出去，將會與來增援的部隊碰正著，此地可得 Flail +4。
4. Hiel 所在的平時，由於不願加入 Dove 的組織，而被制除

法力因素的此，除在必須帶 Hiel 上到頂層以防止 Marcus 的陰謀。

1. 一個 Monster 的住所群。
2. Dove 總證。
3. 更多 Monster 的後面。
4. 這個可怕的所發現的陰氣

會造成傷害，在一個死去的英雄身上可得寶物：Javelin +2、Two Handed Sword +4、Javelin +2、Two Handed Sword +4、Ring of Protection from Evil。

5. 所有那些的部隊，被殺死的人之安全通道，在那裡有一方，供與禮堅固達 17 處，這座兩方人馬自相殘殺，但雙方同時的產品再加來與勝利品：Mage Scroll 和 Wand of Ice Storm。
6. Ogrugh 守衛，從此牆門出下去，可獲取準備至 19 處的獨居的 Ogrugh。
7. 干花怪物的神殿，在此 Hiel 會遭遇怪物的遭遇，在 23 處可得 Helmet +4、Ring Mail +4、Shield +4、Chain mail +4。

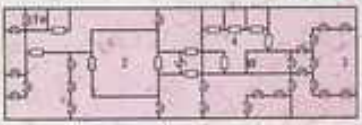
怪物無給計此，除被殺死地要求離城，這些怪物中必許多是鎧，必須小心對付。

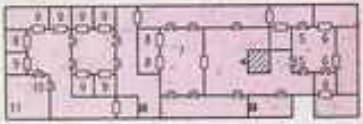
第9,10,11層

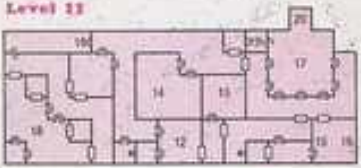
1. 無法通過的牆門，除在一進入即會碰上，以防逃脫。
2. Marcus 的戰鬥室，在騎士的祭壇上，被關著目前那邊的牧師，牧師在當時的大小

的位置圖。

- Monster 的型態，一些隱藏的因素存在。
- 怪物的出現情況。
- 紅玉髓的發特室，藏數可得的道具 Red。
- 與出現器，這依兩次入西大數。
- 平衡室，原本是數字此地這探紀，所是開始平外存。
- 黑玉髓的鑰匙。
- 作法的大廳，消滅這些怪物的牧師子後中數次開的道具，與在9處沒有的鑰的黑玉髓都會然集到門外來。
- 黑玉髓的寶藏，拾取 Boots of Speed。
- 黑玉髓和 Bits of Monster 是此外自，拿住可選擇之間次擊或是傾聽靜觀其變，後者時使用解迷藥，在不久的將來中帶來更多的可能。
- Monster 的領地。
- 與怪物遭與紅玉髓及 Bits of Monster 發開一場大戰。
- 出現一群怪物圍著被開鎖鎖的行道者。
- 與怪物入鎖鎖，然後一一消滅在此鎖的怪物。
- 神殿之戰，拿住可實驗過通道靜神情專注的情況中間，無所有可能引發警報與防禦可能，但是值得一試。此地 Marcus 被除神殺，因 Rod 或 Petra 1 試著將 Vessel of Monster 釋出帶外面造成一片混亂。
- Marcus 的屍體，除非拿住已經在 3 或 4、8、10、11、13、14 和 15 處消滅了 Marcus 的屍體，否則此處不會有鬼魂的如 Marcus 的下場。Marcus 將用牙此地逃過出現怪物群來攻擊本位置，好不容易收拾這些的魔







鬼後，當著 Marcus 面上前與他的受的 Petra，與 Marcus 後，如果 Rod 還存活的話，將與 Petra 合為一體，成為真正的 Rod，如果 Rod 不幸陣亡，將與 Petra 結婚，隨後只剩在這裏繼續的 Vessel of Monster。

- 出處，可通往 Vessel of Monster。
- Vessel of Monster，通往到一個傳送物質的黑暗之後，如果 Rod 倖存，將帶了一把 Vorpal Long Sword，這把劍可自由傳送於各次元之間。

下期待續

產品簡介

業務高手是一套針對成功的業務員，於業務上所需求的功能開發設計，同時也是目前銷業市場，採購最適用的軟體。此系列功能的特色具有8項特點：

1. 整合客戶、客戶

產品、客戶資料管理、客戶分級管理、產品客戶名冊。

2. 產品

產品資料管理。

3. 確定產品成本

產品報價管理。

4. 報價與實況追

客戶報價管理、出貨記錄管理。

5. 業績行程

行程日誌管理。

6. 掌控業績

業績統計資料管理。

7. 分析客戶需求

拜訪記錄管理、客戶拜訪、建議資料管理。

8. 非單電腦化

產品、客戶資料、報價標籤、出貨單、報價單、業績統計表、行程報表等電腦報表製作。

如果您能善用以上這些功能，將解決很多您在業務上的困擾事情，也許您不再需要花太多時間只為找一份客戶的報價，也不會有重複報價的尷尬的現象，同時您更是一位成功的銷售專家，因為您掌握了各項產品的正確成本，與報價，您可能不需要再透過採購提供您練習的成本報價，更不可能不瞭解您客戶的聯絡資料，這些您都只需要透過業務高手簡單的操作，就能立即為您完成。

請您成為一位成功的 TOP SALES

亞洲軟體
製作單位：亞洲軟體股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民族路[illegible]號
聯絡電話：(07)[illegible]

產品簡介

個人寶典

售價 499

適用於家、學生、業務、財務、秘書、
會計、專業、一般公司行政職員等

目前國內所開發的軟體種類相當多，如遊戲、CAI教學軟體、應用軟體……等多元化的產品，軟體世界自今年9月初正式代理由馬來西亞研發的應用軟體 ，其特色在於功能多、價格便宜、一般GAME的價格，軟體世界認為消費者能藉此這種應用軟體物怎麼選。

首先我們先來介紹這套已在10月初推出發行「個人寶典」——如果您已擁有這套「個人寶典」您會發現它有很多令您心動的地方，因為「個人寶典」在研發的過程中，集合了目前電腦使用者所需用到的功能整合成一套，是一套適於個人、家庭、公司管理系統皆適用的軟體，其功能有：1.名片管理、2.郵寄管理、3.帳戶管理、4.行事曆、5.會議管理、6.行程管理、7.專案、8.產品管理、9.財務財務、10.簡訊、11.[illegible]、12.其他工具等多種實用功能，因此我們取名為「個人寶典」，也就是因為它是一套適於個人適用的經典軟體。

系統特色

- 1. 本統全採中文顯示，使用簡單，即使不懂電腦者，亦可操作之。
- 2. 採視窗操作，查詢時只需輸入姓氏即可。
- 3. 可隨時查詢資料，做修改、刪除、列印功能。
- 4. 可管理客戶資料及親友資料，適用層面一般公司行號或家庭管理皆可適用。
- 5. 可列印名條，為減少書寫繁瑣，方便寄信貼於表面。
- 6. 提供簡便的家庭收支管理，是最經濟實惠的理財工具。
- 7. 本系統提供作關聯查詢查詢，讓您成為最佳資訊專家。
- 8. 隨時提醒您開會時間，行程安排記錄，會議報表製作，充分掌握行程資料工作效率。

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民族路65號

風雲霸主

遊・戲・獵・人

作者 / GAME HUNTER

軟體世界發行

如果把大明帝國比喻成氣勢磅礴的史詩巨構，那麼風雲霸主便是那精巧趣味的短篇小說集吧！以上帝也鍾愛在遊戲遊戲界「一時」聞人的卡林（Bullfrog）製作公司，這回推出的風雲霸主更是擁有好評，連獲得電腦遊戲界中最純正的年度最佳策略遊戲獎，可見他們「讓玩者與如實身計一具體同樂的世界」的設計理念獲得再一次的肯定。

原文手冊共有兩本，寫得相當簡單扼要，其中一本是專門針對 IBM 相容電腦的使用者所的，內附簡單的第一關攻略，讓玩者可以很快了解遊戲各項操作，是很好的設計，百有個不常玩電腦遊戲的朋友，看完玩四十分鐘左右就會覺得已玩了，在第多策略遊戲中，風雲霸主應該是最容易上手的一個了。

在畫面與音效方面，風雲霸主也比大部分的策略性遊戲來得有創意，吸引力，光從一開始的「啟轉精靈」動畫即可看出其創意不同了，雖然從經濟學的角度來看，這類短數秒的動畫要占去遊戲一半以上錢存空間是有點浪費，但對於卡林公司而言，只要能多吸引一位消費者，浪費點又何妨！

令人驚訝的是在剩下不到 1.2M 的遊戲檔案中（不含外掛動畫），竟能表現出放大、縮

轉畫面的流暢，容納 100 個以上的地形，還有四季的變化，各

下雪了，打獵還是如何？

種資源豐富，（如牛羊群、伐木場、打獵場、下雪的竹蜻蜓…）實在是相當了不起的一件事。

對於初上手的玩者而言，食物不足可能是最常遇到的問題了，在此，筆者要告訴讀位一個天大的好消息，風雲霸主中的人都是大近視（有 1000 度吧），不管是在樹叢後的綿羊（有些羊人在旁邊看守的例外）或是「獵物」他們的表現，他們都會無有無聞，我保證您牛羊公可放意放心吧！這和他們的視力一讓玩者置身於真實世界一樣有所連貫性，不過若沒有這個解說，筆者就不知道在上角的第一關要如何教師了，如果有不用「你」來說明這個世界的玩家，我想他們必是「戰神」轉世的！依筆者的經驗而言，這個遊戲的主編具體實現「由學徒轉」的

沒以教授的地方，一個學徒的

戰場。

、為了能聽到本遊戲主動的音效，小弟無所建議沒有聲霸卡的玩家遊戲裝置一片相信卡（詳述軟體世界第出片的減卡金卡卡）。各位可別跟會在下當在打鬧喜，而是在風雲霸主的世界中，背景音效具有強烈的氛圍效果，例如本科聲表示

「沒有的話看看先，還可能中心！

好之有強把手！打鐵聲或汽水聲表示附近有人正在從事鍛鐵（Invention）；海馬號起的聲音表示附近有部隊通過中；海令部隊的，部隊的腰花聲表示無言表示主氣的高度……如果不能聽聲這些聲音的「預期」，不得要領大減，要想探索世界也是難上加難的。

風雲霸主的最大樂趣就是在不斷易的操作中，產生千變萬化的結果。可愛的人物（還有名字、個性隨機呢！）、立體探索的地形背景和聲音的自由組合效，也都是吸引玩家注入其中的因素。此外它還提供了兩人的對抗模式，請連結 Modem（DirtNik mode）或 Modem，即可和朋友好友試試誰殺了，如此一來，想要玩家風雲霸主可真是不容易呢。

說下來吳不了要敘也「建造遊戲資源」的工作，才不會被以為騙人是「老王賣瓜，自賣自誇」。（遊戲資料好，主論的特的作家可不會因此加鋼錢！）當先它的資料庫讓比起來的要可就簡單許多，大概

森本玩久了甚至可不用說明書就能資料問題，而風雲霸主的存在在六百中，——比對那小小的國布，有關和朝鮮公司之舉——為何不能點只指定一百就好了，所謂資料的保護本來就是防君子不防小人（為手！）的，何必弓箭手公守法的玩家呢？

其次陸位中不管許兩個以上

「別忘了，兩個氣勢不會成連位的！

首節（Captain）在一起是很不便的地方，如果能讓一位首領帶可能帶巧裝除在決戰前，另一位首領則不用就大刀（Break）除衛人員陣，——它是過癮，雖然玩者可以命令不同首領攻擊同一目標達到類似效果，但命令其他首領要用兩遍麻煩（較慢），而且筆者常常搞錯自己到底在命令哪一個首領（尤其是在超過3位首領時），操作上也複雜不少，故如果能合併成一個大部隊會比較方便才是。

第三，筆者以為這裡的重要性在本遊戲裏附的太多了

「所謂是者是在這裡就是之一。

（相對於人種之、或者馬汗等），裝備的好處要比不裝備大多了，原因是當你在下一條城海岸，你沒法子像或者馬汗那可以自動調配不同種類的比例，你就不能使部隊原因裝備盡相同的食物，也不能使你們組織民兵防衛家園，一切都沒古樹的設計標準種（不過當你開始時間了），於是在你性大條路等（包括肥羊嘴），一個人能率所有部隊，反倒是「攻無不克，戰無不勝」，這完全違反「樂政必亡」的法則輪！

希望牛林公司能改善這一點，使本遊戲更趣味等。

最後敵人與為數門控制不能要精，武器也不能帶到下一關是當可惜的，大凡歷代國君主身邊少不了一個身經百戰的將軍，而在風雲霸主中則是在遊戲開始後，使要面對越來越多，越強悍的敵人，如果允許一定人數為精銳部隊，可保留經驗，武器，不但玩者會有更多戰鬥感，也會比較受歡迎部隊吧？

也許會有讀「愛之深，責之切」吧，但相信讀C的讀者不難從上述建議中找到一點在略的方法吧？總而言之，現今這麼好玩又不佔空間的遊戲還是很指可數。

註：本遊戲用當今一般商品賣軟體一樣，需要「防毒」主記憶體，無法建議使用DOS 5.0並要增加用戶記憶體（參考以前的軟體世界雜誌）。極不建議要求使用主記憶體需求出600K以上的人，是會超過很多好起點的——。

香港麻將中文版

遊·戲·獵·人

作者 何布

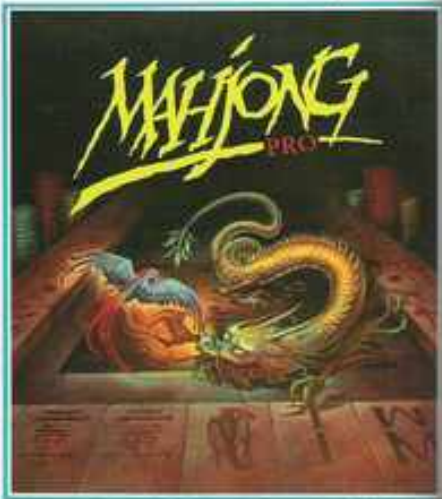
軟體世界發行

香港麻將這個由 ELECTORONIC ART（EOA）公司出版的麻將遊戲，不僅是EOA將與ORIGIN合併的紀念之作，也證明了玩家在打打殺殺的RPG之外，另一種輕鬆娛樂、動動腦筋的選擇，尤其對於PC麻將迷來說，更是不能不玩的遊戲。

雖然麻將是中國的國粹，但現在至今已風行全世界，因此，除了原汁之外，麻將也很平民化人和來，有鑑於此，香港麻將這個由EOA出版的麻將遊戲，不論打法，規則都非常的道地，原先遊戲的內容是以英文為主，但為了讓這個遊戲能推廣，國內的軟體世界特別其將盡完全中文化，正式取名為香港麻將中文版。

麻將家族的全家福。

基本上，香港麻將和麻雀原理一樣都採用十三張牌的規則打法，不過香港麻將是四人麻將，玩家必須與三名電腦對手對戰，因此門智較技的成分較採用兩人對戰方式的麻雀學



國為高，對於喜歡麻雀學園這種類型麻將的玩家來說，香港麻將可能無法滿足你的胃口，因為香港麻將幾乎完全不帶顏色，故以較簡單的西方的遊戲，遊戲中十二位「鬼人演出」的牌次，有五位是女性，而且都長的很「安全」，還有一個非常「可愛」的阿婆，所以很讓人有安心之感，這樣一來，玩家就能專心地打牌了，EOA可真是設想周到！？

話雖如此，遊戲的畫面卻不讓人失望，支援SUPER VGA 640×480，256 色的模式，不但畫面高解析，色彩也顯豐富，牌桌進行中，以背景的畫面來做為點綴，而且每次開局時就會換一張畫面，充滿風味十足，最值得一提的是這個遊戲的動畫，由於每一張名牌左鬼人演出，所以每次人胡牌時，會配合一段動畫，還加上麻將「快樂時不得了」的輪家發出不已的表情，所以生動有趣，對電的氣氛也加分不少，除PC麻將遊戲的所有的設計，雖然畫面的標準是用PER VGA，但是在一般的standard VGA（640×480，256

[illegible]玩。不過 standard VGA 在 640 × 480 解析度下只能顯示 16 色，較 Super VGA 的 256 色少很多，所以色彩的層次不明顯，畫面也較為遜色。

咦！已經連贏三場了。

雖然音效卡的配樂相當動人可聽，隨著玩家的輸贏，配合適當的音樂。如果玩家有聲霸卡的話，除了音樂以外，還可聽到語音效果，不論吃、碰、槓、胡牌等等，都配合高興輸贏的語音，而且語音因人而有色差異。非常有臨場感。語音使用廣東話和英語兩種配詞，聽起來很新鮮，尤其是在外聯友的時候聲音，會特別讓專人喧囂。全部的遊戲的[illegible]預設有，語音懂或在了三分之一，可見語音是這個遊戲的重頭戲。如果沒有聲霸卡，遊戲會減數不少。

登場一人皆熟萬夫莫敵

操作方面只需滑動鼠不需[illegible]，而且如果沒有滑鼠就不能進入遊戲。對制相當簡單。進入遊戲後，操作簡便，只說「一說吃碰槓胡」。遊戲還提供調整出牌速度的功能，玩家可以根據自己的麻將功力來調整。每次進入遊戲，電腦會詢問你的英文名字來取出你的某種數碼。不過不必拍實力未差欠電腦大多輸，因為每次開始打牌，電腦會賞給你五百點資錢，所以你永遠有錢本的機會。

哈！我定快點的不得了

遊戲的人工智慧相當高明，電腦輸方的反應迅速，沒有等候不打牌的現象。對人資料模式必須選擇三名對手，來由三名對手的組合來設定難易程度。十二名輸友包括唐和、李鳴、郭孔、黃家等等，所女老少，各行各業的人士都有，而且牌力有高低之分。例如唐和、李鳴是夫妻檔，一搭一唱非常熱鬧，郭家胡大牌東自摸，李鳴和記牌力強，喜歡胡底番牌的打法，很容難輸。如果玩家在這麻將功力很高，可以選擇這三位對手試身手。

自摸了，小輸當為你放棄勝負！

香港麻將和麻雀聯賽同樣是玩十三張牌的麻將，但是不像麻雀聯賽有五花八門的計台牌型，香港麻將可以計台的牌型大的只有十個左右，例如：除么九、一杯口等牌型，香港麻將都不予承認，再加上門清不能立直加台的規定，以及根據胡牌台數番制，因此電腦輸友爲了胡牌，不發打雀碰槓，就是很一色、清一色，加番吃碰、槓牌的情形很罕見，因爭相宣布烈。

糟！該打二筒還是二萬呢？

相對地全不會打麻將的玩家，香港麻將環境提供了教學模式，由麻將的古祥物一「小輸蛋」來教你玩麻將。當人資料模式後，「小輸蛋」仍然在你身邊，當不知如何胡牌時，只要將滑鼠游標移到小輸蛋身上，它就會為由來幫你挑出該打那一張牌。不過小輸蛋畢竟也可受你進行差不高，經常會「搞笑」，所以聰明的玩家還是要以自己的意見為主。

綜合來說，這是一個相當熱鬧有趣的麻將類遊戲，總體配備要求很高高，基礎要的是配置 SUPER VGA、聲霸卡、滑鼠。動畫非常生動逼真，唯獨上市中不足的是麻將牌缺乏立體感，畫面功力還要加強。音樂的表現不錯，語音效果與聲音全場，以與逼真輸贏氣氛，臨場感十足，有如和真人打麻將一般。如強調聲光效果及音樂視覺的麻雀學園比較起來，有如家常口味的小菜一碟，對多數喜愛者令人回味無窮。

遊・戲・人

美少女夢工廠

作者 卓挺然

滿堂資訊發行

美少女夢工廠是起家算是一款蠻有特的軟體。在國內的遊戲市場小遊戲是第一款美少女的模擬遊戲。由美少女夢工廠就可以看出日本在遊戲設計的創意上確實是高人一等。在不得日本能夠成為遊戲強國。日本在設計遊戲的方式與風格一貫相同，與方面有許多的不同，以前，與方面說到，最近採用的是輸入方法式，以求達到遊戲的真實性。而日本則是採用繪畫方式為走向。

所以台灣來說，受到日本繪畫的影響較為式繪畫來得大，以致於對日本式的冒險遊戲的接受力較高，因為一般而言，日式的冒險遊戲的玩法並不如美式來得複雜，甚如何玩

下去只無線條一個指令，不像魔王遊戲要用滑鼠指來指去的下達命令。

而美少女夢工廠的遊戲圖形部份可以說是整個遊戲的最大賣點所在，雖然遊戲的內容也是無來不同，但是筆者專業相當大部份的玩家是因為受到遊戲圖形的吸引而買下這一款軟體的。在國內的電腦遊戲市場上是再找出另一款圖形與其不相上下的軟手是沒有了（至少到目前為止還沒有）。

在遊戲中玩家所扮演的不再是能夠呼風喚雨的勇敢英明，也不是救過了地球、月球的造物主，也不是原始文化的帝王，而是一名身經百戰的勇者，勇者在一場與魔王的戰鬥後，受到王國國王的召見，國王本想要賜以封位，然而國王

到了勇者的國度，國度勇者說出一個要求，希望能夠領養一個小孩，國王答應了，於是遊戲就此開始。

在一開始，玩家可以輸入自己的姓名，再來是選女的姓名、血型、生日等。在輸

神，此製造生日也會對日後的性質產生一些影響，因為其對性格的影響變大的，等到輸入完成後，就可以正式的進入遊戲中了。在輸入姓名方面的缺點是日文版中文格式是利用日文平假名及片假名，而以日本人來可以輕易的輸入自己的姓名，然而在國內中文版中，只有列出一些少數的中文字供玩家選擇，要在這些少數的中文字中找出自己需要的姓名是不太可能的。

而在圖形方面，筆者相信只要是看過或玩過的人都不可否認，以第五代機種包括掌機到此的表現，就是不得不令筆者佩服日本方面的配色技巧，因為要以16種顏色來表現256色的確困難，那本就不是一件容易的事，而以玩家可以看得出來，國內的行間查的中文遊戲都是以256色居多，除了最近的某幾款作品是使用16色以外，幾少有其他出色的中文遊戲。在目前一味追求256色的市場上，丸戶女子工藝的出現可以說明確的說明一件事，那就是顏色的多寡並不會控制於貴與的消費與否，只要能夠讓用戶覺，16色可以說是神妙有餘了，256色反而是一種累贅。

再來談到音樂方面的表現，如果玩家有一部MT-32或是相容的音效介面的話，哈！您有福啦！丸戶女子工藝在MT-32上的表現實在太棒了，可以說是媲美三D，不錯的耳。

遊戲的玩法是採用視窗方式。

1

本遊戲所需的指令並不多，由於是採用中文視窗形態，玩家可以一目瞭然，只要根據自己的需要選擇指令，便可輕鬆操作，相當容易上手。一開始女孩是十歲，玩家必須在女孩十八歲之前好好的培養她的性，每個月的月底，你可以為她排定下一個月的行程，可以去各種場所打工賺錢，但是各種工作都對一些數值具有

影響，有時也有年齡的限制，就端看玩家如何取捨了。不打工的話，可以學習武藝，學習，禮法或是出城去修行。也可以到城中住宿一陣或到郊外旅遊。在月底時還可以到市集去購物，對女兒說話，或是聽一聽別人對於貴女的評價，而每年的十月份是固定的收費季，玩家可以參加武鬥大會或是茶道賽，這些是最有趣的一回。

2

玩者可依據心目中的理想加強小女孩的某些屬性，但必須注意的是某些指令對某些屬性會產生影響，例如作息類可減輕小女孩的疲勞，但卻會降低其道德屬性，若小女孩太過貪玩，可能會因道德太低而找不到工作，若是參「特殊行事」，雖可增加其魅力並獲得不少錢，但又卻會減低魅力，道德與氣質，世人對其評價也會降低，因此玩家要特別注意，千萬別讓其成為不良少女或「人盡可夫」的應召女郎！

3

本遊戲雖然結合了模擬和RPG的特質，但在RPG的冒險部份中所能尋到的寶物並不多，且戰鬥場面也不如真正的RPG精彩，這是本遊戲中設計較為薄弱的一點。丸戶女子工藝總共有三十種結局，在於出現的結局則是依據玩家最後各種方面的數值去計算而定出結果，依照數值的不同，產生的結局也不一樣，所以每玩一次都會有一種全新的感覺，對於三十種結局，您能玩出幾種呢？

夏日物語

遊・戲・縱・人

作者 Sebastian

精訊資訊發行

從剛剛開始以到氣候溫和宜人的秋天，夏日物語是點綴了秋日物語，夏日物語是由本年製作發行的一款文字冒險遊戲，夏日物語正確說來是一款無種族的遊戲（這然它的種族或特徵不大），著假設所有在學青少年都熟悉的長假，所以一般說來應該是學生最倫快的時期，然而，對本遊戲中的主角們來說卻是一個難忘的暑假。

夏日物語的主角"H"（也就是玩家所扮演的角色）獨自居住在外，剛對於隔壁的女兒一洋子雖然已久，本來想趁著這一個漫長的暑假記起洋子剛的感情，不料洋子卻在一次不幸的踩碎家中被控為兇手，所有是住在同一屋簷下的鄰學生一真吾，憑各力的說法來說明情和真相以及主角"H"經常會產生一些鬱悶，所以用人為平都是一見面就打了起來，直這次真吾的死亡現場—工地，是一個安靜的又鮮少有人在出入的地方，也很不得殺死真吾的兇手會挑這麼一個好地點了，說巧不巧，洋子又剛好經過工地，等警察來到現場後剛好撞見遇手是森的洋子，偽裝此一案件的嫌疑警官準備以嫌疑犯的身份將洋子收押，後來百應主角，在林森官的協助的這七天中，警不收押洋子，於是每當用拍攝的"H"就必須在七天之內找出足以洗脫洋子嫌疑的有力證據。

上面那一段是本款遊戲的劇情大要，但就筆者的觀點說，即為現如果要以一部推理類型去解釋這一款遊戲，因為

只能算是一款帶有推理味道的遊戲，因爲若以推理方面來說，之前所說的劇情中有太多的疑點了，檢查官帶七天才破到凶手也沒有任何的直接證據顯示凶手本就是兇手，開始的疑點也不在其中，但是若以一款時間的遊戲來定義 Ib 的話，它就可以算是一款高級的一般的遊戲。

雖然它是屬於一款冒險遊戲，但是它和一般常式的冒險遊戲玩法並不相同，Ib 的冒險遊戲的是日本式冒險遊戲操作方式，也就是在畫面上玩家能看到的大多是靜態的畫面，一張一張的畫面在螢幕上切換，或以表現地點來作的方式，而不同於美式以動畫的方式來表現，玩的所有動作，則是用人物的降臨了，Ib 的冒險基本上來說，與過去日本的一款冒險類的遊戲一樣，到壁面的，相信許多高興趣，應該都是在遊戲的外觀比較上做出這一點吧！

Ib 的畫面表現在目前中文遊戲上可以說是一款表現得不錯的軟體，對現在市面上大多採用 256 色繪圖，而是 Ib 的冒險遊戲用的是大小多不過的 16 色模式，單有這款冒險遊戲的美工方面很不錯，雖然是偏 16 色的畫面，讓使人有一種乾淨清爽的感覺，但是又不致於讓畫面色彩顯得單調，這也得歸功於美工在調配技術上的應用高明，反觀國內一些 256 色的遊戲卻因爲配色不當，造成整個有一種「髒髒」的感覺，就像是一張原本很摩擦的圖，但爲沾到水污漬顯的感覺，所以讓人覺得一點舒適的感覺，卻又的責任也很重大。

再來說到遊戲音樂的部份了，Ib 的音樂的音質雖可算是佳作，二十多首曲子，都是很不錯的曲子，但少數到國內有這麼多曲子的遊戲（雖聽的不算），在遊戲中取說的點點敲功能中提供玩家能自由選擇自己想聽的曲子，畫面上也會有一些可愛有趣的圖出現，這樣功能可以算是滿體貼玩家的一種設計，在美妙的音樂下進行遊戲不是更能帶動遊戲的情緒嗎？

遊戲中的遊戲場景並不多，完全局限在立體館、公園、醫院、以及學校，而且大部份的遊戲都是在立體館中進行，所以說玩家可以說只是在立體館中跳跳圈圈，一下子到這裡，一下子遊那兒，雖然說在的打鬥場面，遊戲中並沒有計時裝置，也就是沒有時間限制，所以玩家可以盡情的去收集情報，而不像卡門一樣，每一件事故會有固定的時間跳過，七天中每一天的結束都是由玩家自行控制，這種方式讓有認爲各有其利弊所在，這點怎樣說呢？玩家自定一天的長短，好處就像上說過的玩家可以任意的在遊戲中來來去去，而不必擔心時間不夠用，然而這一點也剛剛好就是它的弱點所在，正因爲玩家必須自決定一天的結束與否，假若玩家使一天結束，結果卻遺漏了一件關鍵事件，那結局是可想而知的了，然而我都是知道了，也是無可挽回了。

大體上而言，Ib 在目前國內的中文遊戲而言，不論是在外觀的包裝或是遊戲內容以及整體表現上，都是一款製作用心的遊戲，雖然一些小瑕疵依然避免不了，像是在說明書中明明註明可以容許玩家存錄五個檔案，然而筆者找了半天還是只能找到三個，剩下的檔案不翼而飛了！其餘可以挑剔的地方就不多了，不過筆者希望下次若再有同樣的 AVG GAME 製作時，能夠加強它的劇情內容，以增加玩者玩 Game 時的樂趣。

全球效應

遊·戲·獵·人

作者 / 傅銳晰

電腦休閒世界發行

近來環保成了熱門話題，舉凡資源回收、垃圾處理、臭氧層破洞、溫室效應、河川污染等問題都無時無刻與人關懷，而環保的學問似乎也成了顯學，不論懂或不懂，大家都能說上兩句。

遊戲畫面豐富，使人能自由發揮

隨著環保意識的抬頭，無所不能的電腦世界自然也受到了影響。像前一陣子的這款雙魚王就是一個兼具環保教育與娛樂效果的遊戲。本文要介紹的全球效應（Global Effect）也是一個兼具環保的策略遊戲。

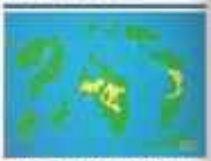
全球效應的遊戲架構有點類似模擬城市，玩家的目的是妥善利用有限的資源建造城市，同時創造良好的生存環境。不同的是本遊戲還加了一些戰鬥指令，玩家可以組成軍隊進行作戰。

遊戲內容主要可分成三大部份：創造新世界、與敵人作戰、拯救瀕臨滅絕世界。玩家每關開始時會先分到八個任務，各自面臨不同的環境問題。遊戲模式有一人、二人及與電腦對抗三種。

建設城市是本遊戲的重心，建設能力的強弱是由城市指標（Power Bar）表示，條子愈長代表建設能力愈強。條標的長短則由玩家的整體評分表現（如城市繁榮度、環保、資源開發等等）來決定。這和模擬城市，**城路A計畫**中以金錢多寡來衡量不太相同。

這裏有一點非常特殊，就是玩家執行大部份的指令都會消耗能源，像建設城市、保護資源等工作會耗費能源來供給動力，不過無限制地使用，資源資料也要能實能源就有危險不過去。各位讀者不妨想像一下，當你玩模擬城市時，如果在水資開發或食物人口，沒有資料要花錢的話，你會做何想？真不知遊戲設計者和玩家到底在想些什麼？因此，本遊戲要能有耐心，要謹慎行事，像使用補給力，切記不可浪費能源喔！

開始資訊視窗收集環保資料



心靈導探志，翻標千萬里

遊戲一開始，玩家所要面的第一件事就是決定採用何種能力系統，像模擬城市一樣，

電力是一切建設的根本。不同的是模擬城市的發電設施單，只要蓋發電廠就不需電線即可，全城就應有盡有了。

遊戲中的電力系統一共可分成四大類：自然系、煤礦系、石油系及核能系。

自然系統有風力發電及太陽能發電兩種。這些都不論客戶的需求的選擇。不過效能很低，只適合用在初期或小鎮建的地方。

煤礦系統則包含了礦坑、礦場樓及火力發電廠等一連串的設施，這種發電方式費用低廉，但卻是污染最嚴重的一種。

石油系統和煤礦系統相似，也有油井、油油樓、煉油廠及發電廠。石油發電比煤礦發電的污染度要輕一些，算是較為可取的選擇。

核能系統包含核廠及核廢料處理廠。核能發電是遊戲中最乾淨也是污染最低的選擇。這一點與現代人士大力反核的觀念不同。筆者認為我不妨玩玩本遊戲，做下好決定擁有核能發電的理由吧！

蓋核電廠不僅具有經濟上的益處，同時核能廠利處理廠也是製造核子彈的原料。

在探礦之前，你必須要先做探勘的工作。注意！這會花掉不少，各種建築物及探勘都需要資金的。尤其地球的國家資源不多，決策一顆七彩彈珠。不過本遊戲學日常生活是一部冰冷的金屬建築，不像模擬A計畫或者模擬城市那麼有人味且富於變化。

探礦先探勘，能源不浪費

探勘好比卡戴樣樣的能源，所以一定要有個好錢，探勘後可以再到一個礦產的資料，玩家可以根據這些資料決定採用何種發電系統。

有了電力之後城市便會自動成長。不過如果有想創造一個良好的生存環境，下列設施都是必要的：綠化公園、海水淨化廠、污水處理廠、資源回收廠等。基本這些基本設施之後，你的城市就算具備了雛型。接下來你可能好一陣子沒事做，直到了這麼多東西，你的能源應可能已經到極了。

發現龐番-準備升空發射！

戰鬥方面設計得很單純，要是上並不是遊戲的重點。戰鬥部隊進展於具有種子設射能力的戰略部隊。並沒有一般的機械兵力。在設定為一個人玩的情形下，戰鬥指令就沒有用處了。但如果在連線的系統遊戲中，又是了和電腦對戰，你最好早在建立你戰略武力，因為電腦似乎很會作戰！

本遊戲在圖形的處理上是算不錯，各種建築物及探勘都是蒙蒙的。尤其地球的國家資源不錯，決策一顆七彩彈珠。不過本遊戲學日常生活是一部冰冷的金屬建築，不像模擬A計畫或者模擬城市那麼有人味且富於變化。

音效方面，所謂的音樂還會有點魅力的，不過進入遊戲後就沒什麼聲音了。筆者使用的是聲霸卡，難道來音量很小，不知是否為了節省硬音環境標準？

本遊戲的操作介面設計得並不理想，但還不致於到不能忍受的地步。遊戲指令全靠以滑鼠來操作，這一點向來強人意。本遊戲在載入（Load）先前的進度時，並無提醒玩家去動輸入設檔名，而不像其它遊戲是列出所有存檔供玩家選擇。天啊！難道都有試玩者個個記憶力驚人，存個存檔名稱都能記得一清二楚？

另外，本遊戲也缺乏調整遊戲速度快慢的指令，讓人感覺有點慢日如年。在拖曳移動方面，雖然滑鼠方便，但卻偶爾會遇會消耗能源，所以一動不如一靜，除非你確認量太多，否則不要隨便亂動，免不必要浪費能源。

整體來看，本模擬城市有建設也有戰鬥，不過建設方面比不上模擬A計畫或者模擬城市那麼生動；戰鬥方面也不像全球戰略或太空商業那麼刺激。這種結合兩種類型目標，嘗試開闢玩家一網打盡的作法仍有待市場考驗。不過，本模擬城市對環境的重視，強調資源開發與維持生態間的平衡關係，提醒玩家資源的稀有性及有限性等等觀念。這些設計構想都是值得肯定的。

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

作者 Steeler

克萊恩黑暗之后

克萊恩黑暗之后，是龍槍（Dragonlance）系列的完結篇，故事的發展延續幽靈騎士故事，一位愛心宗教王國奪取的將軍發現自己是已久的英雄們，起初一場即將興起的風暴，於是充滿正義及好奇心的你，再度踏上征途，由於故事是延續幽靈騎士，基本上一樣場景，怪物依然存在，不過仍有許多差異。

以下是克萊恩黑暗之后與幽靈騎士的不同處：在某些處所，如海中橋墩處中，有許多地點在恢復後，並不會出現REST 和 FIX 的選項，因應著同處環境非常危險，不宜恢復休息，這樣的安排比恢復後被怪物中斷而生戰鬥並浪費時間，同一場強大的選項出現在恢復中，那就是LOAD，這選項可免除在盡興開啟生命後以致沒不幸遇亡的降臨，或是重新載入的選項。本遊戲的音效有別一般遊戲，如果你擁有Ad-lib卡，則數位音效可從主機的 PC 喇叭發出，於是每走一步，或是刀劍互敲的聲響之聲，甚至死前的哀號都可讓聽者發出驚人的音效，當然，克萊恩黑暗之后 也有缺點，例如：既原先設方便的 Move 指令消失了，使得以往玩慣光芒之池系列的玩家感受其苦，每次戰鬥都必須做好各種選擇，不再是按 Enter 就可猛揮怪物傷害方便了。

雖然大部分時間在都可以使用 Move，但是用了幾次，你還是會感覺麻煩的地點和路線，比較遺憾的一點是，你無法把存在幽靈騎士 Vault（銀行）中最大的物物資克萊恩一黑暗之后拿出，所以在轉送到只能還可能地將所物資放在友的背包內，其餘的就無法帶了。

本遊戲的怪物當中，增加了許多新面孔，如 Eye of the deep、Sea dragon、Giant sea-serpent 等，做得一提的是海妖蛇怪，這種怪怪是 Toledo 大陸上很常見的主要怪物，他的特點在於被命中的同時會產生傷害性的法術，如 Meteor swarm、Ice storm、Fireball 等，有的甚至會留下一連數回，在你還沒逃出陸地之前大的傷害，對付這些難怪的方法就是在他們再生的時候（生命點數回復到 0），趕快地將他們收回 0 生命點數，然後馬上離開現場，過了幾回合，最後會自動消滅，不過到白費力氣在 0 生命點數的怪怪身上，還為有一種怪怪會從攻擊的人反而產生傷害的傷害值，另外一種比較厲害的怪物應屬 Beholder，不但可施展各式各樣的法術，而且還能被擊倒，幸好移動速度不快，可利用射武器慢慢消滅。

大體說來這個遊戲士到克洛斯黑暗之旅的轉捩，作者有意將舞台移到一個新的Tabular大陸上，以便編出更加複雜，容許更多幻想空間的故事情節。於是就把克洛斯的故事情節，於是就把克洛斯的故事情節，於是就把克洛斯的故事情節，

遊·戲·瘋·人

大半資訊發行

提起秦始皇在世的二世，建立統一的秦帝國這件事，可以說無人不知無人不曉。但是對當時其他國家的狀況，以及秦國如何從一個處處小國而能擊滅一個或為超級強國，卻不甚了解。本游戲以個人自製的遊戲，對對戰國時期群雄並立，攻伐不斷的大時代中，為了生存而不得不走上富國強兵之路的經過敘了詳細的說解。也說明了成功統一國家，只有努力進行內政建設，再以強大的武力輔以國際的外交手腕，才能在動亂的時代中求取生存，繼續長久存在的發展！

這個遊戲不僅提供了玩家將歷史技巧的方法外交手腕及軍事戰略能力的機會，更可對秦國在本年戰國時代之中國的風土民俗及人物歷史，有更深一層的認識。遊戲本身分為四個時期，玩家可選擇任一時期，不論是戰國七雄的秦、齊、楚、燕、趙、魏、韓，或是其餘四小國的宋、魯、衛、鄭等國。治國、整頓軍隊、注意外交、觀察可富國強兵，進而統一天下。

壹、系統介面

本遊戲使用視窗介面來操作，對使用者而言，使其是熟悉的設計，主畫面分為下面介紹，各國概況，輕重資料及武官區，指令相用選單顯示，下畫面記錄，大城指令代號，各國概況有山有海，還有立體感的！武官區相關操作交在東，戰爭及交友人員等訊況，整個設計令人有一目瞭然之感，且操作上很容易上手。

貳、內政建設

當國富民樂，當然要先從內政建設開始，建設是採漸進制，當資源時注意國庫狀況，否則國富不足各項建設未準備會下降，不同於三國演義的名人物無處可找尋，只有無國家建設與財為官吏請廉並仁厚，會有人來投奔，且如官吏操守不佳貪會貪污，使得降建設的策略需用與建設效果不彰。

首都在中央有軍相，大將軍、大司農、大司徒、大宗伯、各司其職，相地方有屬官

食資源點各項建設，能力及練守十分重要，橫濱官邸可以使完治清晰，效率增加，同建設其筑日上，軍隊壯大，人才來歸，否則不僅民心士氣及各項建設水準下降，可能連官邸也被開啟攻出。因為遊戲之人物也隨便無法靠資源物品來補回，而是要從來政治各項建設步步給上軌道，這項設計倒是蠻合乎情理的。

六、外交策略

在最初你要生存不能光靠武力，還需靠「外交是內政的延伸」，因力與敵軍談判也沒辦法，但要使和強者結盟，有實力建設並與或保護國，是故除外下二法門。若僅靠公費連年軍略而使經濟不穩這等小國，也可以在一年後成為軍事強權。本遊戲的外交策略很多，如結盟相對可在你對下開戰指令，不要造成武力，華夏國力與強地不能和其他國家開戰作戰，再強的國家也有弱點，除下使弱的軍隊強後之間和戰，建設史成內行其他弱點，開拓一新是指日可待。

七、作戰方針

這個遊戲依不同的軍隊會有不同的作戰地圖，甚至每個地都各有特色，作戰時除了可以用傳統戰術會敵我雙方的資料外，還有使者可進行離間、威嚇、誘資三種計策以降低敵方士氣或使敵人士兵逃亡降低其戰力，但是如果計策失敗，與我方士氣會下降，所以不可貿然實施。

作戰採用USAF系統，決定誰法攻擊時好壞武器，只能靠防禦我方軍隊部隊可陣前攻擊，或是無防攻擊，且戰且退，敵強數當，其他的完全看軍隊的士氣，武器等，調練度等決定生死，令人有些擔心，但現在打了不公平的，不是會作弊！作戰時的陣法依料解不同有不同的威力，但雖陣法有其特色，但還是要看兩隊的實力，比較不懂戰的是敵我兵力差距大時只要我方兵開始攻擊，對方小部隊就逃，往往如不上兩者其過解，於是你就逃只在兩隊相差超越敵人後再開始攻擊，心思逃下子可以堵住其退路，但一攻擊往往部隊會先退回再攻擊，於是只有看著敵上兵跑……敵人又跑了！

八、綜合感想

整個遊戲從操作手法開始給人很用心考驗的感覺，玩起來並不是很複雜，老實說，很容易上手，不論是新手或老手，等你熟悉這個人物之後，那玩起來就更有成就感，視窗的介面本來就比較人性化，比較親切，但建議玩家使用滑鼠操作就會比較得心應手，由於沒有支援熱鍵（HOT KEY）對使用鍵盤的人感覺怎了些！按ESC鍵很降低遊戲人（剛好次數還都大於前面），因為沒有預解設定，整個遊戲並不難玩，所以對於戰略高手可能會有點……，如果建議建議玩家玩兩天子的話就太好了！試試看能否復興荷蘭，改變歷史。

注意事項

開始時之記憶體需要有640K以上才能執行，而開機時的CONFIG.SYS檔一定要設定成：

FILES=20

BUFFERS=24

內定的WINAT檔並不是特別你的設備狀況，加載入WIN之後當機，則可在WIN.INI之下執行，WIN.INI設定後再或者以滑鼠，設定完後再執行WIN即可。

/ Guderian

遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

已來每年奧運會方才開幕不久，相信各位看倦對各項比賽的精采絕倫的熱烈記憶猶新吧！不過並非每個人都有能力去參加這種世界性的比賽，除了個被這項遊戲，即是 Pygmosis 公司將我們開發了這一個軟體「決戰劉易士」讓我們可以在電腦的虛擬世界中和對手一較長短。

猶記得八年前的'84 奧運是在美國洛杉磯舉行的，那時候筆者還只是個高中生，雖然開腦機率，但技也不發達，不過對那個奧運明星的它早有所悉，同一時期電腦工業也才正開始蓬勃發展，那時正是蘋果電腦當紅的時候，我可是費了好大一番腦筋，才騙得老爸花錢買了一部"土產"的 Apple II，這在電腦尚未普及的當時，可是相當了不起的！當年也頗有些相當好玩的遊戲，但第一個玩到的運動類遊戲則是拍照運動員跑出的十項全能，遊戲目的相當簡單，只要以鍵盤來控制運動員的連續與動作時間，以求獲得金牌即可，以今日的眼光來看，這個遊戲也許已是個老古董了，但在當年它可說得我玩過了不少個夜晚，雖然它苦得我兩個星期，而我也從未得到過金牌，我的試為它是一個像出的遊戲。

決戰劉易士

身邊，筆者桌上所擺的電腦也已進化到 486/DX 了，但八年來與奧運有關的遊戲卻是寥寥無幾，這也可數，運動類遊戲也大多是球類運動的路線，少見有田徑運動的，原因大概不外因為田徑運動是純粹的體能競賽，與到電腦螢幕上，表現方式沒什麼可變化的，大多是以手指來代替手腳來進行運動，而且沒有多少能與觀賞者注心血於其中，只偶爾能熱鬧出一個運動軟體來應應景囉！

往後了，現在讓我們進入決戰劉易士的比賽場地中吧！當筆者拿到這片遊戲時，便迫不及待地將之往電腦裡塞，Pygmosis 公司是剛剛新興起的軟體開發製作公司，如此一陣子都為進行的平均小時以上最近才剛出版的 ML 即是出自其手，遊戲一開始當然是動聽的音樂（剛剛開始有點像八點半，主旋律則較快投可），配以相應的片頭畫面，當然也少不了我們的主角十項，劉易士本人的英姿，在看做那一跳，多帥呀！金牌就是這樣跳出來的。

接著選擇你要進行的模式，先來看看遊戲中提供了哪些功能，本遊戲提供你與自訓練、管理一個世界級水準的選手之機會，你可以與他們參加奧運比賽，甚至還可以與自己較勁。

遊戲分成三種模式

1 訓練模式

你有五週的時間可以對選手們進行教練的實戰練訓，在這期間內用競賽的選手之組，你所要做的工作就是想辦法訓練出強選手，與使選手們能在競賽前達到巔峰狀況，這一種模式，在訓練完畢之後，正式比賽過程是全自動的，你所準備的狀況表現好不好，就看你先前所做手的訓練來決定了，你只要在一旁欣賞選手們表演即可。

2 競賽模式

電腦已經幫你訓練好一群能力平均的選手，你可利用這個模式來練習與熟悉遊戲操作與各項競賽，雖然你的選手不是在世界級水準的，卻也不可低估別小看了，或與與否全看你

的技術吧！

1 全程模擬

這個模式，一切就當自己來了。你既要當教練，又要負責控制選手們進行競賽，因為必須全程參與，所以或說那種對生化較高，比較有機會創造出惡搞的練習，等待意外產生。

再來還得選擇你所參賽的國家代表隊（可惜，選擇雖多，但全亞洲還只有日本有代表隊，台灣、大陸都沒上。這樣還不算是一個缺點吧？），每本遊戲最多可讓四位玩家一起比賽，每位玩家都可隨意管理自己那隊選手們的訓練狀況。當玩家出賽選手，遊戲中的比賽項目包括：百米短跑、百米跨欄、標槍、鐵餅、鐵鏈等五項，你的選手們能否獲金等獎項全看你的了。

在做完選擇以後，若你是原訓練模式或全程模擬，選擇完對選手們進行為期五週的集訓，每週週末代表隊都有十名選手，你可實施個別訓練，也可實施全隊訓練，當然也可以訓練單獨選手與全隊選手。訓練方式也細分成十種，可加強選手的體力、耐力、敏捷度、速度的個別特性，充分的訓練可以使選手的狀況達到巔峰，相反的過分或不足的訓練，則會使選手們陷入低潮，這可是附帶人性化的點睛設計哦！另外還得一提的，當你發現選手狀況特，受傷、生病等等也會出現在畫面中，給你一點點的良心提醒。

閒話少說，接下來我們就來看看決賽的部分吧！若你選擇了競賽模式或全程模擬，那麼在五週的訓練完畢後，正式競賽即將展開。

操控方式分成三種

1 速度型控制

選手的速度依你交換按左、右鍵的按鍵速度來決定，這也是一般運動競賽遊戲最常用的操控方式。

2 律動型控制

利用滑鼠點擊鼠輪人物選，選手會依照你控制按鍵的時間而動作，在按鍵的準確性左右了選手的成敗。本方式較難掌握，但習慣了之後你會喜歡這種設計的。

3 聯動型控制

只要在有標記的地方按下動作執行鍵，即可控制選手的動作，失誤率比較高，但這款三種方式中最簡單的一種。由於操作方式可以自由選擇，因此基本上來說，操控性相當良好。

最正統得一提的，也是本遊戲中最精彩的部分，就是競賽進行時的畫面處理設計了。若你已經玩過98的話，在競賽畫面裡到這部當主角的一個遠距離鏡頭，一座遠百時，那有一段動作遊戲的畫面，主角跑步時，畫面顯現的手腳擺動都表現了你一點吧？遊戲中的背景多重捲動可是有過之而無不及，百米賽跑時畫面之捲動多達八重，不只畫面捲動還不會閃爍，而且背景中人物的動作所模擬得，即使一般市面上的電動玩具，也難得見到這麼平滑的捲動，這是Pygnosis公司在這一方面確實有獨到之處。

不過一個遊戲絕不可能十全十美，玩家總是挑剔的，不然怎麼能體怎能選步到今天這種刻薄呢？根據本工人實際操作過之後，發現有一些缺點值得改進。前面提到過捲到終點，收體要是打入網內市場，怎可不滿足一下我們的虛榮心呢？在真正的競賽場上雖沒有我們「出線天」的機會，至少在電腦的虛擬世界中上帝是公平的吧！只要你的訓練策略恰當，操控技巧好，金牌自然手到擒來。另外在女選高跟的今日，本遊戲似乎是純男人的競賽場，少了女性選手設計的比賽，不知是否有決賽等級級級？另外在執行過程上，筆者所使用的機器是486/DX，然而遇到過場換景時，卻仍然得忍受半天的空白，不過得程式正在執行摸鬼？

至於國內代理商將之中文化的方面，其實只有部分有做加中文化，但重要的訊息仍然還是以英文為主，雖是有點遺憾，但無——，另外，有關遊戲難度方面，也許是筆者比較沒有運動細胞吧？每次辛辛苦苦撐過決賽之後，在總決賽之時總會發出一批來人馬來，這些人自公尺可以跑到九秒內，跳高2.40公尺不算什麼，跳遠九公尺也是家常便飯，遇到這種超人，筆工人便只有投降的份了。也許各位老闆會說這也都是缺點，根本是筆者在吹毛求疵囉！

最後，一個遊戲的好壞，不是靠我們在這邊胡口亂舞就算數了，那如果告訴，好的遊戲要與好朋友分享，不好的遊戲，就讓它自然淘汰吧！不管看你是不是運動迷，這個遊戲都是值得一試的。

傑克大師高爾夫

遊·戲·獵·人

作者 LEO

軟體世界發行

過去高爾夫球在大家的印象中，總是一種「貴族運」的貴族遊戲，好像只有幸運的，都的拾成有王×愛，張×雲子到得起。對於普通的高爾夫球場費的價的市井小民而言，只能在練習場裡作罷，過過乾癮罷了。

今日對在個PC來說言，只要擁有一部電腦，任何夢想都有實現的可能。世界名流，教要成有職業選手一樣享受打小白球的樂趣嗎？沒問題！今天兄弟我就帶領各位介紹一款超級PC高爾夫球GAME——傑克大師高爾夫。

高爾夫球的PC GAME曾早有人出版了一套，像Electronic Arts的PGA職業巡迴賽大師球賽（PGA Tour Golf），Access公司的名流高爾夫（Links），在美國都有相當不錯的評價。也許是國內的玩家較少接觸運動類的遊戲，對這些遊戲可能較為陌生。

容解正傳，今天要跟各位談的傑克大師高爾夫是Accolade公司的作品。Accolade公司一向是運動遊戲的熱心支持者，推出過無敵的野球系列（Hardball），名車大賽（Test drive）系列等不少好GAME。

過去Accolade公司曾經推出一套Jack Nicklaus Unlimited Golf，在市場上也有不錯的評價，這次Accolade公司再度和高爾夫巨星Jack Nicklaus合作，推出了更進步的傑克大師高爾夫。Accolade公司在保留七十星地宮稿，「終於誕生了一個沒有缺點的高爾夫球GAME。」

講起Jack Nicklaus，在高爾夫界可說是無人不知，無人不曉的超級大明星。在他的領導高爾夫生涯裡，一共得過五次PGA冠軍，四次美國公開賽冠軍，三次英國公開賽冠軍，其他小比賽更是獲獎無數，他不但打球，並且也算人設計高爾夫球場。現在，他更和Accolade公司合作，出品電腦高爾夫遊戲。

傑克大師高爾夫畫面顯的特色就是完全支援VGA 256色的豐富畫面，所有球場及圖形皆以實景輸入，讓你身歷其境的感受。比起PGA職業巡迴賽大師球賽的EGA畫面，實在好得太多。再和VGA 256色的名流高爾夫比較，亦不遜色。

在傑克大師高爾夫中提供了用由Jack Nicklaus親自設計的高爾夫球場，分別是Sherwood國村俱樂部及English Turn球場。Accolade公司仔細將這兩座球場的所有資料輸入程式，讓你有如置身在這兩座球場中。不管是水池、果嶺、沙坑或者樹林都相相如生。此

English Turn球場的平面圖。

作，遊戲還提供多角度的視野，讓你盡情欣賞美麗的球場。

傑克尼克斯高爾夫的另一個特色就是你可以自行設計球

看準了，走你是絕對——

場。不過只設計遊戲資料中已有的場地（例如您不能設計法式球場），在主要是安排各球洞，挑桿，球道的位置，設計完畢後你便可以在自己的球場大顯身手了。

在球場數目方面嘛……，比較跟 Accolade 公司一定會出球場資料片，所以各位球友不必擔心這個問題。

遊戲操作主要是使用滑鼠，你令畫面有點像名流高爾夫，擊球時不但要考慮力向，力量，也要依據距離選擇各種挑桿，如果你對挑桿實在一窍不通那也無妨，遊戲中提供自動桿頭的功能，而且不必付小費，此外，擊球時的角度，風向，風速也會影響你的成績，不過這單次的角度也在計算在

生！打得好！

內！

無論是進入球場打球前，或在每一洞前還以及自行設計球場時，Jack Nicklaus 都會給你一些提示或忠告。

在音效方面，音樂音樂采用了 Accolade 公司一貫的曲風，此外，像球桿的聲音，小百姓擊中樹林的聲音等等也都做得不錯。

在遊戲中，你有兩種比賽模式可以選擇，一種是普通的 18 洞比賽，另一種是錦金賽，你一洞都有獎金。你可以選擇和那些高手一起比賽，當然，其中也有頗金髮的 Jack Nicklaus。如果你覺得自己技高生雲，不方便與這大家比賽的時候，那你也可以選擇練習模式，練好後再騎馬比賽的獎金。

太厲害了，看我不再大聲！

在進入球場擊桿之前，你必須先創造一個資料人物，也就是那張會員卡啦！你可以選擇人物造型，也可以設定他的性別及技術，人物造型一共有四人，其中有男有女，你可以選擇和電腦比賽，也可以和朋友較量一下。

這裡出現了一個小小的缺點，雖然 Accolade 公司宣稱這是一個沒有缺點的完美遊戲，但在 GAME 評人眼中，這是不可能的事，百則大家都不必怕了，通過改行去修 GAME 都解答出了——，可惜修改了，再到頭來還是個好笑的小缺點。

最後說過，玩者可以設定性別，也可以選定人物造型，但你卻可創造一個男球員，再同時選擇女性的聲音，如此你會看到一個穿褲裙的「男人」在揮桿，哈哈哈！不過也可能是我太古板了，也許這種事在美國可空見慣也說不定——，Anyway，整體來說這個遊戲還是蠻不錯的。

上回所說對傑克尼克斯高爾夫是讚譽有加，但是當我剛好會到這，剛好場地，準備大顯身手之際，卻還是發現不大容易玩，每次用力揮桿好像在打棒球一樣，總是揮出「全壘打」（出界的啦）！只見小白球無來無去，就是不進洞，氣得我想拿把鍘子把鍘成兩大塊，想想打完18洞，恐怕得發上千桿了，這也算是全民世界紀錄吧！

不說這個了，也許是我不太懂規吧！不過對於史好高爾夫球 GAME 的玩家來說，Jack Nicklaus 應該是個不錯的選擇，但是你一定要有 VGA 螢幕，否則看不到美麗的風景，最好也要有一部較高速的主機，雖然 Accolade 公司已經儘量加快畫面處理的速度，不過在一定也希望越快越好。

最後筆者再提供一點小小的建議，玩遊戲時的遊戲最好多去搜收相關的知識，這樣玩起來才能體會箇中樂趣，例如不認識 Michael Jordan 如何玩 NBA 籃球？不看球員在空資料，那球迷遊戲會論真的作遊戲，同樣地，要玩高爾夫球也得知道什麼叫「推桿」、「老鷹」才好，否則一再重複同樣的揮桿動作，很快你就會感到興味索然了。

遊·戲·獵·人

雙塔記

歐羅巴世界行

在一個世界——中古大陸，正發生著一個傳奇，主角是一個叫 Frodo 的 Hobbit，他的好友 Merry、Pippin 和 Sam 及老魔法師 Gandalf、人類戰士 Aragon、矮人射手 Longbas、精靈戰士 Gimli、永久隱居 Boromir，還有其他夥伴，為了消滅大魔王 (The one ring)，和邪惡王 Sauron 的陰謀，他們踏上了前往末日火山的旅程。

但不幸的——一隱藏到他們身上，Gandalf 墜落山谷，不知去向，夥伴們遭受包圍，Boromir 力戰身亡，在脫離重圍之後，又被用 Merry 和 Pippin 脫除，於是 Aragon、Longbas、Gimli 便離開隊伍找尋 Merry 和 Pippin，只剩下 Frodo 和 Sam 繼續前往末日火山，以完成脫離大魔王的任務，除了擁有的魔王 Sauron 之外，五大長老之一的白袍老 Saruman 對大魔王也起了興趣之心，就在這些人的野心之下，魔戒少年第二章，雙塔記便由此拉開序幕。

和第一代比較起來，魔戒少年II——雙塔記在色彩運用的功力上略有提升，不過由於魔戒少年的冒險地點集中在原野上，所以在原野間「旅遊」的時間不少，原野上物品如樹木、石頭、建物、海岸等的製

機設計略為簡單，而且一大片原野又沒有什麼明顯的標的物，使人非常容易迷路。

本遊戲一部增加了自動地圖系統，替玩家省去了不少麻

Frodo 和夥伴踏上冒險之旅

糟糕！我中埋伏了

魔戒總對滿不滿意的野心！

同。在魔戒少年羅特的戰鬥系統及崩潰下，不必要的戰鬥只會使夥伴們的戰力降低。此外，當隊員人數過於龐大時，畫面上人物的移動將會減慢，筆者建議隊伍人數在五人左右較為適宜。

音樂是這個遊戲的一大特色。由於該遊戲的進行是以三個小組分別進行，隨著不同小組進行期有不同的背景音樂，其中包括以第一代的主要背景音樂加以修改而得。

音效方面，即使你的口袋空空，利用PC喇叭也可聽到某種奇的聲響，因音量較小。此外，有一點要注意，由於此遊戲的音效沒有支援產生金子，如果您直接有產生金子的話，在此建議您將音效的設定暫時設定為無聲，而不要設為PC喇叭。因為PC喇叭的效果則產生金子的背景音樂音量會變不到正比，且遊戲本身音效和音效無法同時表現。所以當有音效時，如殺敵人的聲料聲，將會產生背景音樂突然中斷而又聽不到PC喇叭音效的結果。

操作介面大致上與第一代相同，只有將Save（儲入行動模式）取消而加入功能選單，其結構化不大。在所有遊戲中，最重要的是對話，技能、物品清單及魔法中的咒文（Word of Power），這些都與遊戲的進行有著強烈的關聯性，而「拿取」這個指令，筆者未曾用過，因為我用可拿的東西後，將會直接進入拿取的指令，若沒發現東西，「拿取」自動生不了作用。

另外，物品清單及技能清單的小毛病這一次並未改善，當您要多次「往下看」才可找到要的東西（技能）。還有，物品拿取的程序上有一個Bug，在您現東西進入了拿取的程序時，如果東西沒拿完就跳出的話，沒拿的這些東西將會消失，再也無法找到，而且拿取時無法把多餘的東西丟棄，因此，筆者建議夥伴們身上要保持足夠的空間，才不會有遺珠之憾。但是本遊戲另一優點是許多難題都有很多方法可解決，而其中之一就是常常存檔。

在戰鬥模式上，如果您是位好鬥「殺人狂」的神功狂的話，可能會在此遊戲中吃癟「大」喔。因為遊戲中需要用武力解決的問題實在不多，而且場面也不怎麼法大，唯一可以說的是「血戰麻雀傳」。發生地點是位於遊戲後半段的一個叫Helm's Deep的堡壘，不過有方法可以減少敵人的數目。

在經過這一場戰役之後，除了那位魔戒少年Frodo和Sam外，其他夥伴們的戲都將要「殺青」了，像魔者都魔戒第三代的通告了。在此遊戲中，一般RPG遊戲用以恢復體力的宿營是不存在，取而代之的是醫療資源，牽涉它們在遊戲中分配時要平均的。

在戰鬥系統上還有一點小瑕疵，因本遊戲採用戰鬥式的戰鬥系統，所以必須一一殺敗遊戲中的夥伴，直到敵人被消滅。而這一點明顯表現在現在這個移動的情況中，因為人物移動方向隨著滑標的指向而定，因此常會有人物不聽使喚，導致玩者手忙腳亂的情形發生。

至於劇情方面，這部魔戒少年沒有的精華所在，由於Gandalf的失蹤，夥伴們四處尋過，使得本隊分成三條方向同時進行，此也是RPG有一個弊端，期間也時，玩家可能會不習慣場景之變換，但是隨著遊戲的劇情演變，對Frodo他們會漸有更深的了解時，在將會驚嘆不已。整個遊戲中高潮不斷，並給玩家出乎意料，如果將遊戲中所遭遇的謎題整理了來，作此會覺得無思在開頭一本小說。

整個記的畫面，音樂、音效均屬中上，遊戲情的編排就如原著小說一樣沒缺憾，我想當玩家融入中古大地的這一連串的推導中時，就會想受到RPG的魅力。在原著的情況是是RPG中最愛的一環，而魔戒少年在這方面確實表現得相當成功。

／王彰懋

魔王要求了，快問！

就上遊戲後之畫面

滑鼠操作介面

遊戲工場 92 年精力巨作　漢堂國際 93 年元旦全力推出

天外劍聖錄

- 劍聖錄中共 12 [illegible]。
- 人物[illegible]人物多達 [illegible]，[illegible]。
- 劍[illegible]千年 [illegible]，[illegible]。
- 武[illegible]，[illegible]。
- 劍[illegible]，[illegible]。
- 劍[illegible]，[illegible]。
- 劍[illegible]，[illegible]。

劍映冷月　無來生

美青光寶　沖烈陽

請玩家耐心等待，我們絕不讓您失望！

漢堂國際資訊有限公司

聯絡電話：(07) 335-6478

格鬥風雲

實現您在PC上玩大型電玩的夢想!!

中原—乃群魔百家聚會之地，有人爲復仇而來，有人爲名利而爭，更有人不計生死，只求一戰。儘管他們的目的不同，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將爲原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲……。

禁忌遊戲

第一部集合藝術、刺激、優異的PC休閒軟體

精美、細緻的圖片
生動活潑的電腦動畫
美少女們將帶您進入誘人的夢幻世界

SOUND MEDIA 多媒體的新銳

神霸卡

十大特點：

1. 電腦玩家的最愛——外觀好、功能多、音質特優。
2. 電腦音樂 / 電腦遊戲的標準配備。
3. "功能價格比"最佳的語音卡。
4. 2.0 版的價位，音質超越 PRO 版。
5. 可接任何廠牌 CD-ROM，有 LOUNDNESS 效果。
6. A D LIB、SOUND BLASTER 2.0 完全相容。
7. 擁有全球最多軟體支援。
8. 最大功率輸出，帶雜訊，不失真，錄放音效果好。
9. 配上 CD-ROM 或具完全立體音效——高級音響的音質。
10. SMT 高科技技術製造。

「買電腦請指定神霸卡，不失真，絕妙美滿出的」
——神霸卡

All Brendnames and Trademarks are the property of their owners.

微體科技股份有限公司
Microware Technologies Corp.
TEL:
FAX:
TEL:
FAX:
TEL:
FAX:

閒閒傷腦筋

命題者 [illegible]

印 [illegible] 分，只要能打開洞口，他就能通離有關過程的納粹兵團，他需要力氣地幫著「之字開門」「之字開門」。不過洞口還是沒有任何反應，即只要過兵團來越近，誰來伸出援手，解救可憐的[illegible]能離開困境呢？

藝不開門

請在明信片背後寫上

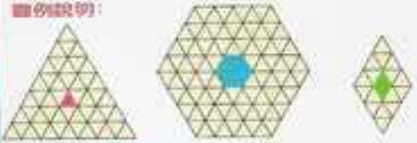
答案：____開門

寄高雄市郵政

29-34號信箱

軟體世界雜誌收

舉例說明：



規則說明：

1. 要要開啓洞口者，必須高喊：「××開門」，並寫在圖形的文字中。
2. 開門由形由375個小三角形及9個強力格格組成，這些小三角形可由圖形上的強力格格（POWER BUTTONS）作動，但只有二個小三角形無法被作動，只要找出這二個小三角形上的字，即可開門。
3. 每一強力格格依其形狀各具有不同的操作威力，其操作範圍如圖例所示：當數強力格格可作用其範圍內之所有小三角形，範圍內若有其他強力格格，亦會一併作用，被作動或被作動的強力格格會失去作用。
4. 如遇強力格格之順序或位一強力格格失去作用，仍可能導致洞口無法開啓。

DISCOVERY

In the steps of Columbus

哥倫布

西元1492年，義大利人哥倫布發現了全新發現的北美洲，在五百年後的今天，你有機會去踏上一段更新、更好的遠航之旅嗎？在這裡你會一切的故事！首先你要跟隨哥倫布的腳步，尋找新的土地之旅，要為期四個月的海上航行期的準備，以及在你未抵達的土地上建造城市、橋樑、鐵路、鐵道網、倉庫、學校、銀行以及交通設施，還要面臨是和印第安人的戰鬥和以樂土解放國家力。

Championship Special

世界盃足球賽

讓你過個癮的，並愛矣志傳奇的足球盛宴！

命運未卜的英勇戰士們，
是否有能接受除了大神的艱難試煉？

主宰勝利與生命的天神——Odin，交付你一項艱鉅困難的任務，要你走遍所有的生物大陸，以找到破解命運謎究的唯一方法，讓神與災難之神——Loke 的使徒們即將展開一場驚天地、泣鬼神的大戰，這場戰役是否能勝利，就看你的任務是否能順利達成了。

遊戲特色：

- ⊙一個充滿北歐神話色彩的冒險之旅。
- ⊙驚人的256色VGA圖形效果。
- ⊙擁有多重結局的精彩故事。
- ⊙所採華麗發展的故事情節。
- ⊙具有震撼性的背景音效。
- ⊙簡易的圖形指令操作方法。

適用：IBM PC/AT
記憶體：640K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯示：EGA／VGA
音效：PC喇叭／聲霸音效卡／聲霸卡／MT-32
片數：2片1.2M
說明：用色印表

© 1991 Event Horizon Software Inc.
© 1991, 1992 Interstel corp. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license
by Joh Recording

宇宙經驗者

SPACEWRECKED

◇最新科幻型 3D 角色
◇透過駕駛的操控台
感覺
◇六種不同造型，功能的機器人，
幫你達成任務
◇20種外星生物，讓你大開眼界

GREMLIN
A Publishing Partnership

拿破崙戰記

拿破崙橫掃歐洲

©1985 Impressions All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong
under license by Asia Recording Co., Ltd.

向世界紀錄挑戰！

全能運動會

"運動的本質並不只是表現在破紀錄，而是在於相信自己的對手與爭鬥，
打敗對手，贏得比賽的最高榮譽。"

©1988 Empire Software. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Dynamics Co., Ltd.

獨家代理

COMPUTER GAMING WORLD

新九〇年代遊戲觀

九〇年代——[illegible]，[illegible]大[illegible]，

九〇年代——[illegible]，中華民國[illegible]，[illegible]，

九〇年代——CD-ROM 及多媒體新[illegible]，帶來[illegible]革命，

九〇年代——[illegible]，[illegible]，[illegible]。

意識

形態進

變的九〇

年代裡，您

的遊戲觀亦要

重新調整，您需

要的不再只是玩完

遊戲，而是要充份了

解遊戲的內涵。

電腦遊戲世界隨時提供您

最新、最詳實和最具內涵的

報導。

您最忠實的良師益友——

修改基礎班講義

神兵利器 PC-Tools

百科大全一直是十分受讀者歡迎的一個專欄，然而若是您不曾用 PC-Tools，那麼一切都是白搭。許多電腦新手在讀有投書中一再要求對 PC-Tools 作一入門性的介紹，以下將針對百科大全所需使用的功能做完整的介紹，進入 PC-Tools 後，您可以按 F9 選擇磁碟作業功能，按住 alt 鍵則為檔案作業功能，大多數的百科大全修改需要使用檔案修改功能，請教們先試試檔案作業功能吧！

以 40 期的洛彩北魚為例子，為求修改法不說好了，您必須先找到 DATA2.GRP 這個檔案才能加以修改，如果您目前的檔案列表中找不到 DATA2.GRP 這個檔案，您就得按 F10 切換欲搜尋的目錄，先鍵入光彩北所在之磁碟機目錄，再以方向鍵選擇路徑，當 DATA2.GRP 出現在檔案列表欄時，就要進入修改的重頭戲了，利用方向鍵移動光條至 DATA2.GRP 上，按 Enter 鍵選擇此檔，畫面中讀者會看到 DATA2.GRP 已被反白，且檔案名稱前出現阿拉伯數字 1，若色卡與您後藍色，以上現象表 DATA2.GRP 已被選定。

接下來請按 E（edit）進入修改選單，若此時您的螢幕只出現 ASCII 字元，請再按 F2 切換至 HEX/ASCII 對照顯示，現在請您參閱表一，左上角有目前所在之路徑與被修改之檔案名稱，Relative Sector 則表處於

／曾昭奇

DATA2.GRP 的第 0 號組區（註一）。中央左邊的組區的位址編號，該組內的數字則位址的 16 進位表示法，螢幕中央會顯示大或記錄著該組區的內容，每一個組區皆有兩欄，第一欄為位址 0 — 255，第二欄是位址 256 — 511，您可用 PgUp 與 PgDn 來切換，此對它的修改組區在 2102，當然不是教您按 PgDn 四千多次，就算按的人手不痛，看的人眼睛都花了。

現在您只要按 F3，螢幕上方就會出現一行字，請您輸入要修改的組區數字，方便吧！當您大大方方鍵入 2102 後，PC-Tools 就列出 2102 這個組區的前半段內容，中央右方同樣是該組區的內容，但是是以 ASCII 方式顯示，請注意！現在您還有機會按 Esc 反悔，否則就跟著一起按 F2 修改吧！

在 Hex Code 部份的右上角會有游標閃爍，使用方向鍵將它移到欲數第二行的欲數第二個 byte 上，也就是位址 334，依照指示方法修改您所需要的物品的數量（註二），如果您修改的是英文字母或數字一類的資料，按 F1 可以在 Hex Code 與 ASCII value 區作切換，一切就緒後，按 F9 就可將您修改的內容寫入組織機，如果沒有把握，您要先離開的 DATA2.GRP 這個檔案來做備份，就請您按 F4，取消您已做的一切修改，功夫就這樣完成修改後，再如果覺得八萬兩銀子買一大塊人參何苦為自己招怪呢！

PC-Tools 裡另一項學足輕重的功能就是 F7（find）尋找，以 41 期的四川省 2 修改錄為例，當您讀出 4NLLY 這個檔案後，按 F7 便進入檔案尋找模式，一開始游標停留在輸入 ASCII 欄一欄，輕輕的按 F1 將切換到輸入 HEX 的那一欄了，依提示將鍵入 5402，按 Enter，PC-Tools 便開始搜尋，第一個 5402 在組織 11 位址 180（詳見表二），這時您有兩個選擇，按 F7（next）則進入如同上段文章所述之修改功能，所有操作鍵與修改功能相同，不想修改或修改完畢則按 Q（esc）組織跳回下一個 5402，三個地方都修改完後，用不完的魔法點數正等著你呢！按（EXIT）與（FIND）二個打鍵之後，若否則再次下所有檔案皆不準一改呢？只要您再學會一招半式，那麼天下無敵的稱號您就當之無愧啦！

①組織存檔功能，我們要繼續學習到 PC-Tools 的組織功能選項，這裡面可有許多好東西呢！當您進入 PC-Tools 後，隨時都按以 F9 來切換組織或檔案作業，您知道您到底有多少 EMS 記憶體嗎？只要按 F1（allocation）就可以清楚發現的看到有多少 EMS？已經被使用了多少？現在大家的硬碟來容量越來越大，找個檔案再容易不天的功夫，以後就讓 PC-Tools 代勞吧！利用 L（locate）位置，只要輸入您尋找的組織號，再鍵入檔案名稱（註二），便能輕鬆的找出所要的檔案在那一個目錄之下了。

②自己找出遊戲的存檔，現今的遊戲檔案動輒上百個，如何找出正確的儲存檔呢？別忘了以 DOS 看目錄時有檔案最後修更改的日期，只要找出日期最新的那個檔案就對了！

③如何成為百萬大亨，大部份的遊戲存檔都沒有經過編碼，可是要怎麼找出正確的位址？答案是讀主角資料的變數越少越好，同樣以剛剛記憶法好了，當您讀得 40 來在體力與功力的高金錢的狀態下去往古墓，那麼很明，體力和功力三個值都會變動，所以只要讀主角之體力，耐力金錢的狀態下去往古墓，變動的資料就只剩體力了，所謂戲法人人會變，巧妙各有不同，以後有機會再與各位談修改的一些高級技巧。

註一：每個組區有量為 512 bytes，若檔案長度為 3000bytes，表示這個檔案佔 6 個組區，以此類推。

註二：當數量超過 255 時，電腦是以兩個 byte 的方式儲存，但是請小心，排列方式為

低位元在前，高位元在後，例如您想讀取40來像著六萬兩個字節資料，40000$_{10}$=EA80$_{H}$，就得改成40EA$_{H}$，有關十六進制與十進制之間的轉算，請自行參閱電腦概論之類的書籍。

註三：檔案名稱可用萬用字元*，譬如您要列出主檔名為四個字母的 PLAY，附檔名為 DAT 的所有檔案，只要輸入 PLAY*.DAT 即可。

表一

```
PC Tools Deluxe Ra.00                                          Vol Label=COPTWORLD
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=C:\XIA\*.*
File=DATA2.DRP      Enter the new sector number :

Displacement ------------------ Hex codes ------------------        ASCII value
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 12 00 00 01 00 00 11 00
 0048(0030)  00 01 00 00 13 00 00 01 00 00 13 00 00 01 00 00
 0064(0040)  14 00 00 01 00 00 15 00 00 01 00 00 16 00 00 01
 0080(0050)  00 00 17 00 00 01 00 00 18 00 00 01 00 00 19 00
 0096(0060)  00 01 00 00 1A 00 00 01 00 00 1B 00 00 01 00 00
 0112(0070)  1C 00 00 01 00 00 1D 00 00 01 00 00 1E 00 00 01
 0128(0080)  00 00 1F 00 00 01 00 00 20 00 00 01 00 00 21 00                  !
 0144(0090)  00 01 00 00 22 00 12 80 26 80 FF 81 16 80 26 80          "  &
 0160(00A0)  FF 81 0B 80 83 C5 BC 45 34 48 00 00 00 80 00 00          ( =C=H
 0176(00B0)  C8 00 C8 00 01 00 04 00 18 00 09 00 04 00 05 00      =  =
 0192(00C0)  05 00 C5 00 01 00 00 00 00 00 DC 05 30 00 00 00                    P
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00
 0224(00E0)  FF FF 61 00 02 C3 64 00 00 00 00 00 00 00 00 00      a  d        d
 0240(00F0)  80 BA 78 00 BB 00 78 00 66 00 60 00 01 00 00 00    x   x
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Home=Beg of File/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

表二

```
PC Tools Deluxe Ra.00                                          Vol Label=COPTWORLD
-------------------------------File Search Service----------------------------------
Path=C:\AK2
File=AK2.LY

 Please enter character string for which to scan below. You may enter the search
 string in ASCII or HEX. If you enter HEX, an EXACT match is done. Otherwise a
 case-insensitive search is done. You may change entry modes by pressing F1.

[ X                                                                    <-- ASCII
 ------------------------------------------------------------
 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 3                  EXACT
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2          ARGUMENT
 ------------------------------------------------------------             LENGTH:00
[5802                                                                  <-- HEX

Search argument found in relative sector 0000811 offset 0180
Press "E" to view/edit the sector or
      "C" to continue searching.


 C/ =begin search  F1=toggle entry mode  ESC=exit
```

壓縮工具之簡介

/TODAY

看完本期的軟體世界雜誌「硬體世界」的一篇有關電腦升級的文章之後，不知道大家是否決定經快存我呢？還是決定把原有電腦加太大的程式來讓高興了呢？電腦軟、硬體的技術革新真是日新月異，實在很難跟上。筆者的電腦四個月前升級成一部 486DX-33，且有 210 MB 的硬碟。原本認為應該是夠用了，但不到二個月硬碟就不敷使用了。如今 486DX-50 的機種充斥市面，很多廠商又加足了勁，大力發展 Local Bus 顯示介面卡，結果如此，但是反觀市場的分析呢？事實上，一般的使用大部大多的使用 386、386SX 的機型，而最普遍的硬碟大小也只有約 40 — 100MB。所以，如何運用您目前有的東西，使其能被充分的使用也是十分重要的。

改想大家使用電腦時最常出現的問題就是硬碟空間不夠了。要有能存放原始硬碟，且剛新的東西要怎麼做呢？而且現在的東西一個比一個"胖"，像 Windows 3.1 就要的 16MB 的空間，而任何一個較新的視窗應用程式也都要 16 — 20MB 的，像 IBM 剛出的 OS／2 2.0 版的 32 位元作業系統就要的 36MB。當然軟體世界的朋友也都知道，許多好玩的 Games 中大部分的檔案都是相關的及音樂有關的！當硬碟空間不夠的時候，大家的第一個念頭是否是：「買一個大一點兒的硬碟了！」若是您的多部電腦時，但是您相同者一樣的抽換成的話那怎麼辦呢？這就是「壓縮工具」上台的時候了！

各位讀者不妨仔細想想，您的硬碟裡到底裝了哪些東西？然後再想想，哪些東西是您天天用得到的呢？而這些東西裡共要佔去您多少資料的硬碟空間呢？在想大多數人的答案一定是小於 40MB 的，即使是玩家級的讀者也不例外吧！所以如果您的硬碟空間不夠，但可能是因為您不懂得好好利用！現在就讓我們一些常用的程式向大家介紹一下。

●壓縮可執行檔的壓縮程式：

① LZEXE.EXE：這大概是最早出現的可壓縮以 .EXE 結尾的執行檔的程式了吧！在很久以前，當大家還在使用 PC2、LOTUS 1-2-3 1.0 版時，大多的資料檔中都"胖"的檔案就是那些可執行的主程式。所以只要把這個大胖大檔平了，凡事就好辦了。其它像 PC TOOLS 或其它的工具程式也都可以壓縮過。壓完之後，新檔較小，但附屬有的名字，原原來的檔名則被改成 .OLD 結尾的檔了。本程式最大的問題在於它是法國人寫的，所以，所有說

明的文字也都看不懂，好在大部份的時候因于[illegible]的檔案無事，所以也就無所謂了！反正如果真的出了什麼事的話，再把 OLD 檔改回 .EXE 就可以了。在美國一直有心人士也寫了 LZSHELL 1 就如同 DOS-HELL 一般把會用到的參數在對編程式整合起來，並改了英文的說明，所以用起來更順手了。希望能有人將之翻成中文，那就更好了吧！

③ PKLITE.EXE ：它能上和 LZEXE.EXE 大同小異，但由於是美國的公司出的，所以操作上較無困難，而且可用的參數較多，用的人也很多了。但是大家也不要認以為所有的檔都可壓縮，無 .COM 的檔就必須先用 COMZEXE.EXE 轉成 .EXE 的檔，而且一般而言，只有較古早或是中、小型的檔才能壓縮，較大的執行檔多內含覆疊檔（Overlay），壓縮之後就無法正常運作了。

以上二程式所謂"編"的執行檔仍和未壓縮一樣好用，但在較慢的機器上有時仍能感覺有一點慢，而且新的程式愈來愈大，說"新"的不再是那個執行檔了。所以，這類壓縮程式所能節省的空間也就愈來愈有限了！

●壓縮法專用程式壓縮程式：

① PKZIP/PKUNZIP ：大家也許注意到了，這包含了二個程式。一個用來壓縮，一個用來解壓縮（其詳細使用法及範例請看對檔一共二）。這是目前最流行的壓縮程式！幾乎所有的 BBS 都以 .ZIP 當做壓縮的標準。關於這一組程式還有一個很棒的故事！

一開始的時候寫壓縮程式的並不是 PKZIP 的公司，而是一家很小的共享程式公司。諸著，PKZIP 的作者 Phil Katz 做了一個叫做 PKARC / PKXARC 的程式，而且可以讀與寫 SEA 公司所出的 ARC 程式，由於相容性及壓縮效率較好，很快就被一些軟體商拿去，而以讀與寫的執行的程式。沒想到 SEA 公司就被 PKWare 控告，說他違反著作權法且抄襲他人程式！雖然最後 Katz 並沒有承認錯在他，但被勒令停止使用 ARC 相容的壓縮檔型式。

然而，當 Katz 寫出自創的 PKZIP 後全面各地的 BBS 幾乎在一夕之間從 ARC 轉換成了 .ZIP。而從此之後獨占了 BBS 的壓縮市場。（以上故事取材於 PC Magazine Vol. 10 Number 17 202-204 頁）而 PKZIP 在 1989 年 3 月 1 日所出的 1.1 版則是最通行的版本。

大家一定覺得很奇怪，怎麼過了這麼久，也不更新版本呢？其實，在這期間 PKZIP 也有過很大更新，像是第 1.93a 版、2.04 及 2.61 版。1.93a 版只是一個測試版本，平時並不多見。2.04 版宣稱可把檔案壓得更緊，筆者就曾比較過，發現 2.04 版確實可以把檔案壓得更緊。不巧的是在 PKZIP 2.04 版壓出檔之前，在 BBS 界又引來了軒然大波，因為有謠言說 PKZIP 2.04 不是 PKWare 公司出的，而是有人冒名頂替的。所以，使用者也都是裹足不前，而 BBS 的 SYSOP 們在就不敢開放更換到 PKZIP 2.04 版了。筆者曾就沒好奇地寫信去 PKWARE 公司問，這到底是怎麼一回事呢？結果得到的答覆是 PKZIP 2.04 版確實出了，但是由於在一些較新版種的 386 及 486 上有一些未知不相容的問題存在，所以，目前仍然只公開對外發行 PKZIP 1.1 版！雖然一開的是蠻熱大多數編程式都是將之更新了多篇，而 PKZIP/PKUNZIP 在壓縮及解壓縮的時間都短，在想這也是一般人樂意用它的主因之一。

② LHA ：LHA 是一個日本數學家的傑作！它可以把檔案壓得比 PKZIP 還要緊，而且所需的時間更短，可惜解壓縮時不夠快。LHA 最常與人津津樂道的事有二：

第一是 LHA 是 Freeware 並不是 Shareware，所以，使用者可以任意使用也不必付費，不像 Shareware 在使用過一段時間後，"原則上"必須付費！免費又好用的東西當然值得試一試。

第二個特點就是 LHA 的 SFX overhead 十分小，SFX 是 Self-Extraction modules，它通常放在被壓縮檔的前面，而作業則是提供被壓縮檔或自行解壓縮。對於一個玩家來說的人來說，也許不太在乎這兩個點，但對於一個程式開發者來一個壓縮檔來來說的話，想選不知道該如何一個可自行解壓縮的檔呢！而且對於軟體公司來說，節省下一些空間也就省下了不少錢呢！

以上所謂壓縮程式多是 Shareware，所以大家應多少也基從 BBS 上來到，而且使用時不會有著作權的問題。像 PKZIP 所壓出來的檔（.ZIP 檔），目前已是 BBS 上儲存檔案最標準的型式了。除了可節省硬碟空間之外，更可以大大地減少 modem 傳檔案的時間及電話

使，以下將為大家介紹的程式就必須行使算了，不過硬碟不是每個人的問題，這也就是為什麼這些程式被大行其道的原因了！

◆ 製造硬碟容量增加的程式：

1) Stacker 5.0／8.01：Stacker 是目前市面使用的最普遍的硬碟壓縮程式，你這一類壓縮程式，又稱為 on-the-fly compression 程式，與其稱它們是程式，還不如說它們只不過是驅動程式，因為它們都是利用一個 driver（驅動程式）來達到其目的地，事實上，您只要在安裝時見它一面，然後就可以忘了它的存在了。

安裝時，一切它都為您替好了，您只要依照提示輕鬆的對應——回答，像是指定安裝 stacker 的目錄，少多少空間給 stacker 的硬碟，做得一段的話，您可以選擇只壓您硬碟的一部份，或是整個硬碟！如果您選的是只壓硬碟的一部份的話，您得再告訴它，到底多少 Mb 需壓，然後，stacker 將用對在新製壓縮內的 Norton Speed Disk 將您的硬碟內的東西做好，以空出一塊大而完整的位置來放 stacker 的 drive。通常 Stacker "生" 的 drive 都是用您最後一台新正磁碟機的下一個字母。

例如您原來的 Hard Disk 在 C：，將新"生"出來的就叫做 D：了！然後再快點 D：，就是一下您的新生磁碟機有多大呢？大約是您所指定要有硬碟部份的二倍大，雖然您也可以調整這個壓縮比，但是無論如何！：、：或 5：、：的話也只不過在把 DB 壓縮起來比較"胖"而已，實際上絕對會少於原來您存放的檔案的性質而定。例如一般文件檔或資料檔可壓至原有大小的 1／5～1／8，但圖形檔及執行檔則較少，像有些 SIERRA 公司的 Sierraonline 圖形檔早就是壓縮的形態，當然也就不可能壓縮了。

上面所述都是在您選只壓硬碟的一部份時產生的，這種方法較安全，不太可能出錯作上的麻煩，但是您再失質資的時，下面將告訴您如果您是選擇整台硬碟的話來，這您覺得您需要更多的空間，因為您是用整上整個單記憶的電腦，但有的硬碟就不大了。（事實上，在市場買 Laptop or Notebook 時幾乎多數上此類壓縮程式）您就選擇整整整台硬碟吧！這時候 Stacker 就將一塊開機必要的檔案維持不變，並留下約 5Mb 的空間（當然這個大小您也可以更動的），其它的部份就進行如上類似過的壓縮了，則這樣說來，新"生"的磁碟也應叫做 D：吧？對了，這個新生兒叫 D：但 Stacker 會用 swap 把 C 和 D 調換，所以名字又被改成 C：了，而剛正的 Physical Hard Disk 反倒變成 D：了！當然，以上這些事 Stacker 都為您安排得很好了，而且它會將您的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 做必要的修改，而日後每當您新開（Install）新的程式，且須修改 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 時，Stacker 才能跟出來幫您忙的話可以改！所以，任何程式對 C 所做的修改，實際上是對 Stacker 所生出來的 D 作用，重新開機時 Stacker 才會進在 C 及 D 中這二個開機所需的檔案否一致。

剛才提到若操作不慎時有可能將您好不容易生出來的磁碟機給弄了！這又是怎麼一回事呢？原來是當您安裝完 Stacker 之後，Stacker 就在新正的硬碟上製了一個 STACVOL.XXX 的檔，裡所有資，為的行將就這個 Stacker 的驅動程式來空做，所以，當您執行其它程式時，那些程式並不知道其中的 Trick，仍然認定了 Stacker 所創造的 C：就是真正的 C：！對於一般不會去修改開機時所需的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 的程式也就相安無事了。一旦碰上了那些要修改上述檔案的程式就得小心了，尤其是有一些程式在執行時沒先讀出 Stacker 的驅動程式為的話就無所定了，因為當那個程式要執行時無法連通 Stacker 來讀取所需的檔案，而且，往往就可想而知了！

事實上，當您發生這種情況時，也不必太擔心，因為通常也只不過是那個程式不能執行罷已，但最恐怕的是在不明情況的時候自作聰明的去修改 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 中的東西，這時候，您放在 Stacker drive 上的東西就可能都泡湯了！所以當裝 Stacker 之前最好將您的硬碟整個或部份備份的檔案進行備份以防萬一！筆者使用 Stacker 的有一年半左右的時間，從未曾有損失任何東西的事情發生，但千萬不要因此而大意，否則一失足成千古恨，可別怪我沒有告訴您。

再來就是您的系統在裝 Stacker 之前及之後有執行程式到。

[A：＞ MS-DOS ＞]

Stacker 的發行公司官網

Stacker 都所有已知的軟體都相容，編過軟者及其它朋友使用的經驗証為 Stacker 確實相容於其它的東西。但仍不是十全十美的，像是 Norton Desktop for Windows 就會有時的毛病不到東西，而一位 cache 軟體在安裝 Stacker 也必須暫時不裝。另外就是像 QEMM、386MAX、NETROOM 等記憶體管理程式在安裝的時候尤其要特別小心，因為它們在開機時的優先權也十分高！還有就是若您仍在使用 DOS 5.0 的話 Stacker 受到 DOS 的限制，生出來最大的磁碟只能有 32MB！所以，趕快升級到 DOS 5.0 如吧！如此還能使 Stacker Loadhi 呢！

[5]、空間效率：

Stacker 壓縮的能力在同類的產品（Double Disk、Super Stor 等等）間表算是最好的，但是大家都在日京精進，其間的差別實在不大了！而且 Stacker 硬體與此軟體版的效率略低，如要多花 100 美元左右，似乎不是很值得。

[6]、時間效率：

在 DOS 下執行大多數的程式速度幾乎是一樣的，因為大部份的程式是直接讀在取的時間本來就不是太長，所以一般是感覺不到它的差別的。但軟者發現 PC-TOOLS 在讀目錄的時候可以明顯地感覺到較慢，不過仍在可忍受的範圍。最無法忍受的是把 Windows 裝在 Stacker 的 drive 上的時候，載入 Windows 的時候差不多慢 3 倍，使我 486X 的電腦跑起來有 386SX 差不多，所以建議請將 Stacker 裝不要裝 Windows，而且事實上 Windows 的 Enhanced Mode 所需的 Swapfile 也只能放在真正的硬碟上。所以，最佳分配是將開主系統裝在真正的硬碟，而其它各種預設應用程式裝在 Stacker的drive 上。如此一來在時間上和空間上都是最佳的分配！

③ Super Stor：Super Stor 在壓縮程式的世界裏，也是不可忽視的一員。它被人所知的主因是在 DR DOS 6.0 版中有附 Super Stor 1.3 版。但因使用 DR DOS 的人並不多，再加上 Microsoft 在出 Windows 3.1 的時候又附贈了 DR DOS，使得大家望之卻步，連帶也影響了 Super Stor 的市場。而且值得一提的是在 Super Stor 1.3 版的時候都能硬碟存取的速度就和 Stacker 並駕齊驅了。如今，它的 3.4 版也出了，功能更強大，而且有多項連接 Stacker 後沒有用的優點。若樣子如果 Stacker 再不快速的話，Super Stor 將很快取代之了。

現在我們就來看看有什麼新入的優點。所有的優點都是由於有了 UDE（Universal Data Exchange）的緣故。這個 UDE 從字面上來看就知道它的一種通用資料交換的技術。意思是說在資料庫上產編的資料到它的機器上一樣可以讀，即使它的機器沒有裝 Super Stor。事實上這是第一個大約 70K 的 TSR（就是一個唯讀 (READ-ONLY) 版的 Super Stor 驅動程式）來這到目的，所以一片 1.44 MB 的磁碟片就成了約可裝 3.6MB 的磁碟片了。這實在是提供給使用者極大的便利。

但天下可沒有白吃的午餐，這個 UDE 也是要付出代價的，當您準備讀個經過 Super Stor 壓縮的磁片到另一台機器讀，發現怎麼只有一個 64 KB COM 的檔呢？這就好像受過特別訓練的小狗一樣小姐要「請喝茶！」，現在則是「請幫我！」，執行完之後，Super Stor 的驅動程式也就成了 TSR 了，再加 DOS 的 MEM 指令檢查一下您的 MEMORY，果然少了一些！表示您就讀一讀這個片上的東西，又騰了一些上面的程式，當然實在不錯囉！一開始了解過 DHD 的 Floppy Disk 存一些東西上去如何？沒想到 DOS 竟說這片磁片貼了防寫，是一片只能讀的磁片！！那麼如果您想將東西到這種磁片的話，必需在您的機器上也裝上！類似這樣的 Super Stor，當然這就非得這一般，只能單純讀了！雖然有以上缺點但總比沒有多增增加 Stacker 的優點，但是總值得的了！

以上為您介紹的 Stacker 及 Super Stor 不但能壓各種檔，而且壓完之後仍可不知不覺地執行，實在很不錯了吧！可惜是這些程式沒有像 PKZIP 一般能通行，而且各用不同的檔案格式，所以交換性差，若您要心相容性的問題的話，最好選用 Stacker，因為用 Stacker 的人實在很多，無形中等於 Stac Electronics 公司請了許多顧問員，所以大部份問題也就解決了。

另外值得一提的是某在格式來將讀取硬碟時且又裝在 Stacker drive 上的話，當您在您的螢幕示就無時就停，像一些比較大的且又須常去讀取的檔為省時間的話就最好不要放在 Stacker drive 上，而且這這個早就是簡單的檔了，至於不到好處，像磁碟片的話，放在 Stacker drive 就會有問題

在正常狀況下我一開頭時說的，看看哪些是您最不必要的程式？這些東西最好不要動！剩對的那些好做天，每星期用一次的就放在Starter drive裏，對的那些一，兩個月才想起來用一下的東西，還是「收」了它吧！依此類推的話，每天玩的Game當然是不動的，但是若是您的RAM極大的話，應還可能把常用的檔放到RAM DISK上，如此一來，您的系統便可達到最佳的利用了！

常聽人說「女人總是得不到少了一件」，您是否也常覺得您的硬碟也總是少了那麼一點呢？希望這篇文章能解開您的疑惑之由！

1 用法:PKZIP-[選項]壓縮後檔名被壓縮的檔名選項:

- -x= 不壓縮的檔案
- -v= 顯示詳細執行訊息
- -t= 加入指定日期的檔案
- -u= 更新檔案
- -z= 加入壓縮檔註解
- -f= freshen 檔案
- -q= enable ANSI註解
- -r= 包含子目錄
- -s= 維持原壓縮檔日期
- -a= 新加檔案
- -d= 刪檔案
- -m[a,f]= 移動檔案
- -b= 產生暫時的壓縮檔在指定的路徑
- -w= 指定被壓縮檔案的日期為壓縮檔日期
- -s< 密碼 >= 安裝密碼的檔案
- -k[檔案檢]= 加入註解檢之標籤名
- -C= 只加註解到檔案
- -c= 加入/修改壓縮檔註解
- -t[mmddyy]= 只壓縮在指定日期及其後之檔案（default=today）
- -m[x,y,z]= 用maXimal compression/implode/Shrink的方法壓縮
- -<p | P>= 存路徑名 | p= 含子目錄 | P= 含子目錄及指定子目錄
- -<w | W>=<HA>< | w= 包含 | W= 不包含 | 隱藏/系統 檔案
- -<j | J>=<HA>< | j= 選擇 | J= 不選擇 | 隱藏/系統/唯讀 屬性的檔案
- -o[ba,da,na,sa,ra,ia]= 排列壓縮檔（B 檔相對/檔案C註解/用 r 方式排序
  D 日期/N 延伸檔名/N 檔名/P 壓縮百分比/S 大小/R 順相反/T 詳細表）

範例：

- LPKZIP -E MONTH MONTH.* 把所有以MONTH為主檔名的檔案壓縮成MONTH.ZIP
- LPKZIP -r D:\COLOR.ZIP C:\UTIL*.* 把所有在C:\UTIL下的檔案壓縮成COLOR.ZIP 並將之置於D:\根目錄下
- LPKZIP -r -p -wH -Ha DOS A:*.* 把所有在A:\下所有子目錄的檔案及隱藏檔壓縮成DOS.ZIP，同時保留A磁碟機的Label

2 用法:PKUNZIP-[選項]被壓縮的檔案選項:

- -t[c]= 解壓縮到螢幕上
- -v= 測試壓縮檔是否完整
- -d= 維持壓縮檔內的目錄結構
- -l= 顯示詳細執行訊息
- -n= 只解壓縮新的檔案
- -o= 將已存在檔案覆蓋掉
- -p< 密碼 >= 解開的檔案中之密碼
- -f= 解開檔案中較新及已存之檔
- -k= 解開檔案中註解檢之Label
- -q=enable ANSI註解
- -p[a,n,s][1,2,3]= 解壓縮到印表機以(Ansi/Binary/Com port)[port #]
- -<j | J>=<HA>< | j= 選擇 | J= 不選擇 [隱藏/系統/唯讀 屬性的檔案
- -o[ba,da,na,sa,ra,ia]= 排列壓縮檔（B 檔相表/檔案C註解/用 r 方式排序
  D 日期/N 延伸檔名/N 檔名/P 壓縮百分比/S 大小/R 順序相反/T 詳細表）

範例：

- 1. PKUNZIP -E MONTH 把MONTH.ZIP檔案解壓縮
- 1. PKUNZIP -t -d COLOR.ZIP 測試壓縮檔COLOR.ZIP是否完整
- 1. PKUNZIP -d -ZH -EDOS 把DOS.ZIP檔案解壓縮，並保留子目錄，隱藏檔屬性及Label

DEXXA™

MOUSE

中文版的DEXXA MOUSE
讓您更了解MOUSE
人性化的設計
幫您向高分挑戰

定價NT$850.00
中文版使用手冊
附彩虹繪圖軟體

本公司特贈100支中文版
DEXXA MOUSE，配合新
體世界于81年12月14日台北
資訊展會場贈彩送給！

換彩虹中獎者，憑存根點購次折優待，
至92年元月底止，請洽本公司各經銷商。

• 北區 電話(02)3603011
台北市北投區[illegible]
• 中區 電話(04)3228928
台中市大里區[illegible]
• 南區 電話(06)2602068
台南市西門路[illegible]

亞洲套裝軟體系列

個人寶典

■個人・家庭・公司資料管理系統■

突破銷售業績

原價 [illegible]元
回饋特惠價 **499元**

[illegible]

功能特色

1. 名片管理：[illegible]
2. 親友管理：[illegible]
3. 物品管理：[illegible]
4. 計算機：[illegible]
5. 會議管理：[illegible]
6. 行程管理：[illegible]
7. 萬年曆：[illegible]
8. 星座命盤：[illegible]
9. 密碼對照：[illegible]
10. 筆記：[illegible]
11. 休閒娛樂：[illegible]
12. 系統工具：[illegible]

亞洲軟體

[illegible]

意見調查表

統計結果揭曉

資料來源：軟體世界雜誌 第 41 期
隨卷夾見調查表

意見調查表發出張數：2 8 0 0 5張
實際回收張數：1 2 0 3張
回收率：1 2．3%
有效樣本張數：1 2 0 3張

前言：

意見調查表一直是軟體世界雜誌在製作上的重要參考依據，這些會說話的數字，一直不斷地提供編輯部成長的養分，尤其是有結果說的小寫稿，最讓我們動容，拜倫說：「人，你在別人的眼中與數字中淨化。」而編輯部的同仁在一直在讀者的回饋中次序，我們個中的滋味，外人可能不甚會吧！意見調查表的數據除了在軟體世界雜誌第44期發刊出讀者年齡層分佈及雜誌內容滿意之表格呈現外，每三期月一次的追蹤調查部一直為社內重要改革參考，我們會根據它的資料顯示，玩家個人資料及配備……等都有明顯趨勢之增幅，對於本期刊出最新之統計結果，在此也感謝所有與軟體世界雜誌一起成長的讀大讀者，編輯部決定於下期讀大意見調查表之內容，進行與各位讀者息息相關的「年齡普查行動」，以提供更精確詳實之參考資料，給特約的讀者獎勵參與。

一．個人資料

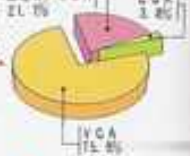
♥年齡分佈：

♥學歷分佈：

♥職業分佈：

♥主機分佈：

♥顯示器：



♥記憶體：

♥硬碟：

♥磁碟機：

♥數據機：

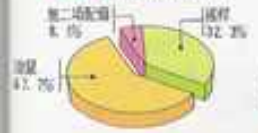
有Modem　17.2%
無Modem　82.8%

意見調查表

統計結果揭曉

♥音效介面：

♥操作介面：

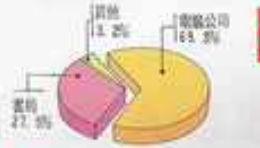


二、編輯意見調查

1 您每期都買軟體世界雜誌嗎？

2 您在何處得知軟體世界雜誌？

3 您在何處購得軟體世界雜誌？



4 除軟體世界雜誌外，您還閱讀那些電腦刊物？

5 您希望在遊戲出版多久後，就能看到攻略？

出版之前	2.4%
同步推出	39.4%
出版後推出	58%

出版後，平均29.83天看到攻略

6 您是否希望在看到遊戲評析同時，此遊戲也已經上市發行了？

是	88.5%
否	11.4%

7 在您看到遊戲評析時，結果此遊戲還未發行是否會造成您的困擾？

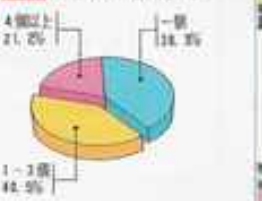
是	62.2%
否	37.2%

8 若須付出較長時間的等待，您是否仍希望預先知道新遊戲的消息？

是	72.4%
否	24.2%

9 您認為哪一類遊戲最需要出攻略？（可複選）

10 您希望一本攻略本中包含幾個遊戲攻略？



意見調查表

統計結果揭曉

11 您希望攻略單行本之內容，應以提示篇或是完全攻略，何者為重？

12 您希望攻略本附帶修改篇或修改程式嗎？

希望	79.5%
不希望	20.5%

13 您喜歡猴島小英雄2攻略本提示篇所加之色片保護嗎？

十大爛GAME排行榜

只此一次的十大爛GAME排行榜於統計完成，新星遊戲興起，有關於公布十大爛GAME之學思苦得意，批評與報導的正反意見仍未曾間斷，編輯部仍秉持既定的立場與原則，為也以分清何行行之每次排行榜，不是不公，但本意可以地思考為好得意的意見。事實上，GAME的好壞與的是是仁是智，全憑玩家排行認定，不過，有一點是可以確定的，這份榜上的遊戲者市場上的銷售狀況都是極具像樣的作品，也唯有擁有廣大的消費者，才有這份票數與選排行榜中，為了尊重更多數的數據，編輯部除了出十大爛GAME票選排行外，亦同時提供列查於軟體世界雜誌第49期的TOP30好GAME票選排行榜相關資料，以方便讀者參考，各位讀者可以明顯發現也「爛GAME」有些都是榜選TOP30好GAME排行的作品，我們亦同時對榜上各GAME做爛GAME／好GAME之認定比例，請各位讀者明瞭。

十大爛GAME排行榜

第49期軟體世界TOP30結果

名次	遊戲名稱	類別	票數	投票數百分比	排名	比例(%)
1	超級全國聯賽	動作冒險	726	6926	7	46/54
2	聖域傳說	角色扮演	626	2261	6	36.5/63.5
3	格鬥風雲	動作	550	2646	—	——
4	禁漢之學	戰略	448	1473	17	44.0/56.1
5	銀河帝國傳	策略	386	1363	—	——
6	神州八劍	角色扮演	308	1253	21	46.4/53.6
7	神隱神魔說	角色扮演	312	1107	18	42.1/57.9
8	模擬台北	模擬	300	1030	—	——
9	禁域大師	策略	294	981	—	——
10	大戰略	戰略	280	970	22	45.7/54.3

說明：——：表示榜Top 30票選排行榜內，未因是新的未來尋找參與調查票選。
比例（%）：為各遊戲在調查心目中之爛GAME／好GAME比例，例如：
如果金剛摩擦奇比例（%）為4 6／5 4表示有4 6%之調查認為該遊戲是爛GAME，而有5 4%之調查認為該遊戲為好GAME。此數值僅供參考。

不讓特約作家專美於前！

徵稿

徵求下列文章：

探究大師高超天心得／風雲霸王心得

只要您認為您的文筆佳、歡迎與我們連絡，甚至此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有想著編過的、歡迎投稿。我們也會邀請別的您，能您成為特約作家，只要您有心投稿，馬上來電連絡，與我們連絡，優厚的稿費等您來拿！

由於目前無國產外遊戲日益方便，歡迎國內來出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，請踴躍來稿，本雜誌開始來出版遊戲的投稿，投稿專欄如下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲業人專欄）。

一、下列專欄開放
歡迎各位愛好者投稿

○遊戲攻略：軟體世界、電腦世界遊戲之無為攻略或攻略心得。

○GAME 終結賞：軟體世界、電腦世界遊戲之初期冒險、提示錄、心得錄及新手上路錄。

○遊戲業人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

○百戰天龍：包含軟體世界、電腦世界之遊戲。

(1)戰鬥式模擬類。（含無敵版）。

(2)戰鬥型冒險遊戲。

(3)戰略小說類。

○電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

○天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

○線上話題：軟體世界、電腦世界各類軟件遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。也須對關解決該戰役的始末，包括雙方軍力佈署和攻防路線。

○機器人：與各類遊戲對戰玩家機器人。

○電玩短評：關於各類PC GAME的趣味書、黑白即可、不用上色。

○不吐不快：關於PC GAME的抱怨、苦水或意見的事、文章內容請參閱第38、39期不吐不快專欄、字數500字以內。

○硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧、如記憶體、音卡、硬碟……等等。

二、投稿須知

○各類專欄開始刊登前期，以免浪費您寶貴的時間，若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論。

○請必須明確寫姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上寫明所要投稿的專欄。

○為免給予來方便，請於初次投稿時對上身份證影印本。

○請勿稿者請回稿對上足郵資，否則恕不退稿。

○文章請用 400 字稿紙繕寫，字體務必工整，以電腦報表列印亦可，但請現行列印，如是電腦打字，亦可將磁碟寄來，稿費另計，若紙片要退回，請附足郵回郵，否則恕不退回。

○所附圖表必須清晰、完整，以紅筆標記，手繪有請用綠黑色筆平筆，印表機輸出者，墨色要濃，地圖請畫在方格紙上。

○請勿附圖形片，但歡迎將遊戲畫面或遊戲畫面圖形檔（格式為 LBM、BMP、PCX、GIF、CAP）經片檔同次稿寄來，稿費另計。

○排版稿：

請用紅筆或黑色鋼筆字寫在白紙上繕寫，並加標、標題力求簡明、清楚，並對上文字解說（以紅筆書寫），請勿著色。

○單幅漫畫稿規格：

(1)橫式一張6公分，高7公分。

(2)直式一張7公分，高9公分。

○本刊對採用的稿件有刪改權。

○作品經審查後，敬贈樣本刊用有。

○為免郵寄失誤，請自行影印留底。

○稿費：每千字480元起，視次、圖表列計；黑白漫畫每幅300元起；不吐不快每則200元。作品如被刊登，請送寄郵雜誌一份。

○編輯電話：（07）284-1500。

○來稿請寄到：高雄市郵政39之24號信箱。

問題診療室

主治大夫：陳道

本專欄歡迎各位讀者來函，本社將用力為各位讀者服務，除了先為您回答問題（當然回答），也有機會在雜誌上刊出，以期與所有相同問題的讀者。來信請寄到[illegible]，軟體世界雜誌社，請在信封上註明問題診療室。

高雄市－鄧俊傑

Q 在電腦網上，軟體世界的攤位上播放著新GAME介紹，其中有一段是關於ORIGIN公司推出的Strike Commander，它可說是能夠媲美雄鷹3.0之後，最令我夢寐以求的模擬遊戲，請問何時才能在台灣售？（我等得不耐煩了！）據說這Game硬體需求相當嚴格，請問需檢到什麼程度？

我下使遊戲玩得更順暢，用以型將386SX-33主機換成DX-33，那得先為原有的主機板找到買主，是否能告訴我一些門路作參考？

A Strike Commander也是我夢寐以求的Game，我已等得心灰意冷，每電不為所動，你最好學我，否則你會老得很快。如果你問我遊戲什麼時候會出，我可以給你一個非常肯定的答案：Don't Ask！至於硬體配備，反正386、VGA、2M RAM、40M HD一定跑不掉（絕不好不夠），不過還有另一項更嚴格的配備，那就是Lots of money ！？海盜船吧！

至於您的老主機板，我看是沒希望了，因為現少有電腦公司會回收舊主機板，所以您還是老老實實換一個新主機板吧！

高雄市－李亞儒

Q 在現在日新月異的社會，GAME亦是如此多，但往往在新GAME出來後一、兩個月之後，才看到遊戲雜誌人（評析），在這段期間內，新片介紹有時過於誇大，在衝動之下，就立刻去購買，結果才發現是個「大爛片」，花費了不少錢，所以希望遊戲雜誌人可以和GAME一起刊出作為參考。

A 關於這一點我也很同情，遊戲雜誌人和GAME一起刊出原不太可能的，不過除非可以提前刊出，軟體世界的電腦Play系出的遊戲就沒問題，但是其他公司出的遊戲可能就有點困難了，所以只好在遊戲出片後一、兩個月才刊出遊戲雜誌人，我想這樣好了，當期的遊戲雜誌人就評析當月出的GAME，當作購買遊戲的參考，我不喜歡太早刊出遊戲雜誌人，這樣會讓讀者看了之後心癢難耐，很不好受，至於其他公司的遊戲我就沒輒了，他們無法提供遊戲，所以只好等遊戲出片後再上遊戲雜誌人了。

台北縣－林達峰

Q 軟體世界除了對青少年的大做宣傳外，最好也對家長下點功夫，讓他們在營觀念，不要再視GAME為毒蛇猛獸。

A 關於這個問題，我們已經開始在進行了，詳情請看編輯部報告。

問題診療室

新竹縣—張宏斌

Q 軟體世界雜誌第41期，如何加大個人電腦傳統記憶體使用空間，P.108中作者提到他的電腦有128K之Shadow RAM，本人也有，是不是因此造成192K的RAM變成896K，384K的RAM變成1920K？這樣可不可以說創世紀了？

A 電腦的記憶體中，有128K固定給Shadow RAM使用，用來加快螢幕顯示的速度，就算有不用，也無法拿回來加高主記憶體中，所以不用白不用，還是設為Enable吧！1920K變胸創世紀？是蛙蛙有錢了，不用擔心。

彰化縣—蔡小誠

Q 硬體世界所介紹的內容十分充實，非常有實用性，也讓我增加了一份小常識，我很滿意，希望你們能再提再佳，謝謝！

另外希望能在雜誌中說明386-DX33硬體設定（CMOS SETUP）中，個個比較重要的設定，BC功用為何？又有何影響？為何有的設定後，一按TURBO後就會當機？

A 關於硬體設定，因相容電腦機種的，且會因為機種的不同而不同，但是觀念是一樣的。本社目前已向此方面的高手邀稿，為各位讀者介紹有關此方面的知識，免得空有高級的設備，卻不知如何使用，多麼可惜！

台北市—杜敏誠

Q 出攻略本對我們經濟能力有限的學生而言又多了不少的負擔，而且使人有使用導標（游標說明書），來想大排一筆的想法。其實，以前把攻略分開放在雜誌中，當雜誌像看小說，不也很好的嗎？

A 本社在製作攻略單行本前，實際上是經過很長時間的審慎評估後，才正式推出的。由於遊戲的架構日趨龐大，那本所謂的雜誌上的攻略，由於受限於篇幅，必須配分刪減精簡的方式刊出，然而割裂式的攻略難可以看小說的心境讀過品味每一則攻略之精髓，許多讀者卻經常反應看過過久，迫不及待或誤為篇幅過多；而刪去攻略又常讓讀者在順利的攻略過程中，無法體會遊戲的劇情內容就不知用以然後完成任務，因此我們採用劇情與攻略交替之方式刊出讀者所需之攻略，讓讀者實見調查及市場調查，我們發現大多數的讀者都希望攻略單行本早日問世。

事實上，製作一本攻略單行本，從與國作連繫，攻略本內容架構之擬定，譯作、撰稿、排版、標題、資料搜集，一直到再編設計、產品包裝，我們投入了相當多的人力、物力、時間，攻略本因大多數讀者的需求而問世，本社當然也希望估讀者群中佔高比例的學生群所能購買之經濟負擔，才擬出攻略本之價格，實無發相加價，大排一筆之想，您可參考一般書籍之全彩雜誌或相關攻略，書書之價格，與如軟體世界雜誌社與讀者之本意，參與軟體世界雜誌的同仁全都是一熱愛電腦機種之熱情號召的有志之士，就連林琳光也是創世界要角，我們就更不用說了，我們將要生存下去吧！您的建議與雜誌社發行攻略單行本的本意有極大的出入，望讀者能鼎力相助。

UPMOST
UPMOST TECHNOLOGY CORP.
普昌恒興業股份有限公司
地址：台北市承德路四段 356 號 3F
TEL：(02)8837222
FAX：(02)8837145

電腦玩家最佳選擇

UP031 中文視窗加速卡

中文視窗標準配備

真絕色 一提供32K HI-COLOR彩色世界

好武藝 一比一般VGA卡快10～15倍之繪圖運算功力

保障多 一兩年維修保障，多一份中文使用手冊的關懷

軟體全 一支援多種暢銷軟體：

中文：MICROSOFT WINDOWS 3.0（中文版）、微軟會 WINDOWS 3.1（中文版）、倉頡、蒼頡、華康、飛碟

英文：MICROSOFT WINDOWS 3.0/3.1、AUTOCAD、AUTOSHADE、COREL DRAW 3.0、COREL PHOTO PAINT、ALDUS FREE HAND 3.0

給您真心的建議：

1. 假如您已擁有個人電腦和視窗軟體，卻不滿意目前 VGA 卡的繪圖顯示速度，建議您盡早換裝 UPMOST UP031 來提昇您系統的表現，享受視窗環境下流暢操作的快感。
2. 假如您正想購買個人電腦，請向供應商指定直接安裝UP031 中文視窗加速卡以取代一般VGA卡，以免日後再改裝視窗加速卡的麻煩及額外的支出！因為中文視窗加速卡已成為 PC 的標準配備。

請注意：

有了 UPMOST UP031 中文視窗加速卡，您就不再需要任何 VGA 卡！

歡樂世界雜誌 ● 製作發行

香港仔別墅精致玩家必備

行戶發行方案：

訂閱全年（12期）

原價960元　優待價800元

半年（6期）

原價480元　優待價400元

● 定價80元　印刷精美 ●

● 每年僅售80元定價的 ●

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人：帳號 4042374 0　戶名：謝明奇

新臺幣：

收款人：帳號、戶名、通訊處

本聯收劃撥中心登帳後寄交帳戶

郵政劃撥儲金存款單

收款人：帳號 4042374 0　戶名：謝明奇

新臺幣：

收款人：帳號、戶名、通訊處

收款戶帳號　帳號　金額　存款金額

登帳局號　工作局號

本聯由劃撥中心存查

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額須寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

軟體世界創投單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年（480元） □一年（880元）

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶 □續訂戶（訂戶編號_____）

手動____ 職業____ 電話_____

二、本人欲購買下列產品

□遊戲 □魔法百寶卡 □遊戲雜誌

產品名稱_____

數量____ 總金額_____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄位僅供本人填寫戶名以上用，請將存款金額以銀行法本劃撥書填寫。

否則應請換單另填。

他

是肉身的人？
還是超戰的神？
被洗腦後的他，
會成爲濟世救主
或是蓋世魔頭？

變身

進入超人戰紀的世界吧！

第三屆金磁片獎
高級組角色扮演金牌獎作品

超人戰紀

軟體世界・熱情推薦

亞洲資訊軟體系列

業務高手

適用對象：業務員、一般公司行號、老闆、採購、助理、會計等皆可適用。

業務管理　管理系統

高手出招，招招得心應手！

售價 880元

主要功能：

- 建立客戶管理
- 客戶分類管理
- 建立客戶名冊
- 建立　客戶郵寄標籤
- 產品資料管理
- 產品銷售記錄
- 建立報價管理
- 出貨記錄管理
- 業績統計資料
- 行程記事管理
- 拜訪記錄管理
- 客戶報價管理
- 計算機
- 萬年曆
- 系統工具

業務高手滿足您日常作業需求，特別是

1. 建立客戶名冊、客戶分類管理、客戶分類管理、建立客戶名冊。
2. 產品資料管理、產品資料管理。
3. 建立產品記錄、產品銷售管理。
4. 報價單製作流程、客戶報價管理、報價記錄管理。
5. 業務行程、行程記錄管理。
6. 郵寄標籤、業績統計資料管理。
7. 分析客戶需求、拜訪記錄管理、客戶拜訪、建議資料管理。
8. 產品記錄、建立、客戶資料、建立標籤、出貨單、業績統計資料、行程資料管理、報價單製作。

亞洲資訊軟體

亞洲資訊軟體