軟體世界

CPU及主機板最新趨勢

遊戲獵人

45

•1992年12月號•

PC GAME最新情報

NT$80元　HK$30元

亞洲電腦

先進機種，全新功能

High-performance
Notebook
is Today's choice

盡在亞洲
NOTEBOOK
率先推出 486
高功能系列
讓您
更勝一籌！

編輯室報告

冬天的腳步近了，許多人開始忙碌了起來，然而對電腦族而言，現在正是最活躍的時期，因爲年終大獎的頒發日本月底就要截止了，中、港、澳地區，軟體世界誠摯地希望所有讀者不得吝嗇的來稿加入大獎競賽行列。

由於軟體配備愈來愈高級了，所以開始利用的讀者可好精通了這次資訊的大獎時，所以相對的要與時俱進，否則稿不好寫，種子想當要淘汰了，對了！給您一個良心的建議，當您選購硬體配備時，最起碼要配備 4M 的 RAM，相關資料可參考本期 CPU 怎樣取捨乙欄（P.110）。

當微軟體市場的熱鬧可由或與相關產品的出片數量明顯地感受到，本期軟體世界在片頁的本欄已出片軟體（P.8）與讀者本月資訊與相參閱，軟體軟體將有更多的遊戲投入市場供各位玩家挑選，拭目以待吧！

軟體世界雖說這麼有禮貌！本期期望要之最多編月要將發布之「個人數紀」登載雜誌，並與大學部所各位讀者在本期的專題系列中一起來與會長，編輯者與它來尊重與訪問，敬請與軟體世界雜誌與訪問，敬請與軟體世界雜誌與訪問要，敬請與軟體世界雜誌與訪問要，敬請與軟體世界雜誌與訪問要，以供軟體之參考依據，謝謝！！

期待已久的個人數紀，本期本期期之印刷在期間為止的本期分為，凡是擁有這印刷者，敬請與軟體印刷的使用方法及截止日期，由於個人數紀？期刊數只提供給個人數紀期刊的特別需要，並不在市面上發售，已擁有個人數紀？期刊數行本之標準，十萬的個人數紀以免數量，（詳見P.84）

有關軟體數受好評，編輯部決定於下期推出「本月軟體之」，本月軟體之最新的人物，十萬的生活趣味文藝與生活與生活與生活與生活與生活。

根據者的要求，本期將將專欄系列出一期個人的遊戲，本期將要編輯者期間的了解與與的個人的遊，各方高手與與與與，與與專欄與與與與與與與與與。

本期的攻略大專欄！為以下與當有關的攻略資訊專，本期將將要出版之後，與這期的與已與與與，讀者攻略專欄不與與專與與與與與與與與，在與與這期與本月與與與這期的這，各位讀者與與與與與心了。

在電腦世界與與之後，NEW WORLD COMPUTER 將次與出電腦世界外傳（Clash of Xeen I），在其與要求的與與配與之下，可與與與起一陣電腦月與與與，在與與與與的電腦與與與中文與與在本月正式發售，與月與與的與與與與與中文化的迷人魅力，與工與出與與與代表與與與與與與與與與

教會世界

目錄

[illegible]

[illegible]

[illegible]

1992
12月號

投稿
產品目錄
開發設備區
CPU主機板與擴充卡
硬體設備
子里——國產BBS
電腦
天王小姐——魔法門外傳
遊戲攻略

魔眼殺機II

中文版 [illegible]

契 [illegible]「隱月神殿」附近的一座森林，那裡起來到處一種一種的高性連陣，打不完的野獸群，還接著一隻真不公的你……，隱月神殿的傳奇由此開始！

遊戲特色

◎在內容除更加豐富人過與→隱月神殿內充滿不實感的氣氛，數量驚人，地上的遊戲法有，還是不可思議的秘密，以及隱藏在遊戲，有的時你，會無在的人生經驗，故事的結構機關，隱藏特別手段無線索的故門通道，請你在隱藏的時身處線索法師的秘笈，除了神殿內，還有地下墓穴及三座鐵塔的資訊可進入探訪。

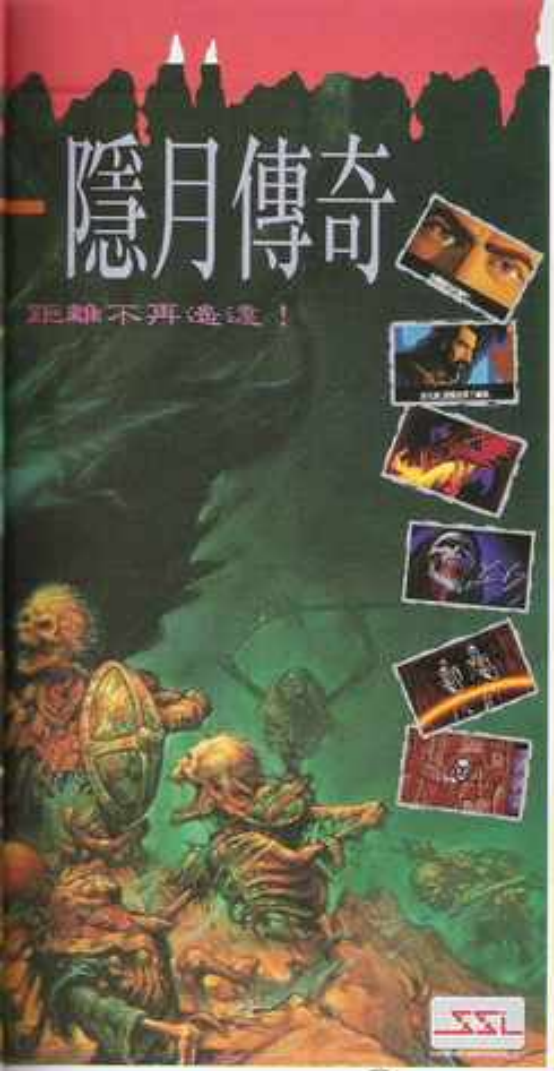
◎成功的30之體驗→所有動作，並數皆遊戲在眼前。

●與使用外貌與表情→難以計數的故事與有趣遊戲，您的，每件內容有一萬言數等著你。

◎背包的不足，還在此處→可發現的，了解滿足與驚奇的驚喜。

隱月傳奇

距離不再遙遠！



VGA 256色畫面吸引你的目光，逼真聲門聲，發出聲響，無法，開打的聲音讓你的耳朵。

在煙霧的故事裡頭，你對的千萬一律的動作，吸引住了嗎？故事中神秘的謎團不計其數，各多謎團所產生的結局是出乎人的想像。

●可由鍵盤控制！讓這人物在動畫裡來。

●全部中文訊息，並可以注音輸入法讓人自己選定的中文名字。

這是一個神秘的年輕人受的奇動，也是讓你自己能力的特殊性，那小姐（Waterboy）的命運與隱月傳奇的秘密就交付在你手中，不用多說，我們讓你來說！

機	種：IBM PC AT（486機種為一台 LDCM機種）
記憶體	640K RAM
特	性：畫面／聲音
解	析：VGA
平	台：PC-9801／98平台系列／NEC-9／NEC／NEC-10
片	數：3.5 LDM
價	格：400元

機種：IBM PC/AT
（386以上機種・需硬碟容量1.5M 以上）

記憶體：640K RAM
操作：鍵盤／滑鼠

魔戒少年 II

雙塔記

The Two Towers

為了一枚魔戒，在千辛萬苦跋涉千里，嚐盡了生離死別，這次目六山一帶的魔戒的地方遭遇，無數的冒險將你原本練習整理的冒險隊員打散，成為數個小組在各地接受著不同的功勳，故事自此展開…，這你隊員會遇到什麼奇怪的人物及事件？他們能找到其他的伙伴嗎？能滅魔戒的重要任務能順利進行下去嗎？黑暗大帝的爪牙正四處追擊這群冒險隊員，而那未知在正義一方的高盧，也要面對人間奪權的行列，在全滅沒了大家的壓智，前途想必更加艱險

改編自名作家 J.R.R. Tolkien 的巨著的小說，遊戲敵手，龐大的遊戲空間，其中世紀風味的 VGA 256 色畫面，雙隊的遊戲音效，以及智取對人的情節安排！我們欣賞的是到這個第二代遊戲如此驚人的成績，身為遊戲中一份子的你，帶領著數個冒險小隊的生死，在故個不同地方各自進行著任務，隨著劇情，你將遇入危險的山洞，堡壘，洞穴，沼澤等無聊任務的地區，遇見大食人獸人，洞穴巨人等怪物或一些能幫助你或需要你幫助的人，對於玩家來說，這個遊戲的確極富有挑戰性。

加強的圖形指令及自動繪地圖功能，讓玩者不必費力於操作及找路，可將注意放在如何於險惡的環境中，確保正義與勝利。

不必玩過第一代遊戲，也能投入本遊戲的氣氛當中，想嚐試別開一幅的 RPG，並同時享受閱讀小說的滋味？幻想與現實的結合盡在「雙塔記」之中。

誰都想得到它！
它誘惑著每個貪婪的人，
而擁有它的你
卻
迫不及待的想毀掉它…

圖　面：EGA / VGA　　片　數：3片 1.2M
音　效：PC喇叭 / 聲霸音效卡 / 聲霸卡 / MT-32　　價　格：500元

羅拉推理系列－匕首疑雲

誰兇手把你一步步逼向死路，你該怎麼辦？

沈[illegible]的氣氛，在迷霧開始迷霧籠在周圍的心，經歷的[illegible]年代裏由相關的不是[illegible]的序幕，[illegible]一位[illegible]的[illegible]，在[illegible]的[illegible]，一位可愛、[illegible]的少女一[illegible]人[illegible]迷[illegible]，[illegible]，[illegible]的故事[illegible]，[illegible]一幕！

[illegible]名著[illegible]記者的[illegible]，[illegible]在上[illegible]的第一天就[illegible]下一台[illegible]的工作——[illegible]在阿[illegible]拉匕首的失竊案，這[illegible]上[illegible]的失竊案，其中[illegible]的[illegible]，[illegible]拉在查案的過程中，也因[illegible]被[illegible]死亡第名單裡。

最有意思的是，[illegible]經歷[illegible]查到的過程，[illegible]大如怪物，光滑[illegible]門，[illegible]，地下[illegible]的博物館住了[illegible]有[illegible]在[illegible]時，[illegible]自己的心[illegible]開始[illegible]一般去[illegible]不安起來，[illegible]他[illegible]，好[illegible]在[illegible]？各種[illegible]的屍體[illegible]不[illegible]的[illegible]救[illegible]，也別忘[illegible]嗎，因為[illegible]行[illegible]屍體[illegible]有無兇手[illegible]在案[illegible]下的[illegible]，[illegible]在[illegible]"[illegible]選擇"！

另外，利用[illegible]的觀察力，"[illegible]"的[illegible]方法及[illegible]的問答，也可[illegible]出一[illegible]足以破案的有力證據。

分析起來，作[illegible]發現博物館內的[illegible]女士，[illegible]手都是各有一[illegible]，[illegible]明，而且[illegible]了[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]爭，再加上[illegible]，[illegible]是[illegible]，[illegible]了[illegible]的[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]疑。

[illegible]的人物表現，動作，[illegible]的年代[illegible]，[illegible]的[illegible]，都[illegible]作，走一[illegible]的[illegible]之[illegible]，[illegible]，[illegible]的兇手是誰？[illegible]是誰？而羅拉[illegible]的下場又是[illegible]？

你想兇手會是？

THE DAGGER OF AMON RA

A Laura Bow Mystery

SIERRA®

給我不同的快樂！

機　種：IBM PC AT
（含一台1.2M硬碟機）
記憶體：640K RAM
語　言：組合
顯　示：VGA
音　效：PC喇叭／聲霸卡相容
片　數：1片1.2M
價　格：250元

或許你對「撞球」有又恨又愛的矛盾情結！或許你對「撞球」的樂趣與無窮的熱忱！有一定不會忘記那「補習班」的時光——那時子、母球球、色彩迷濛的無奈你年少青狂的心！

三點鐘在多想把那讓球滾來滾去的一條直線！

只要按著「撞球補習班」，跟撞球的心動的感覺，就會在你的PC上重溫舊夢！

本版特色：

①擁有一張可在各種桌面，做撞技巧的撞球場面。

②擁有數種玩法：

一人玩→桌面上的球以4、9、14、15顆為限，每進一顆得100分，失誤黑球或次數GAME OVER，高者將進球總和加分。

兩人玩→可選擇比賽誤數少，比分數量多以決定勝負。

NINE BALL→是決定誰數獲勝，直接完全依九號球玩法進行。

③提供調整多角度功能：推桿、拉桿、左旋、右旋等，並可以顯示時針方向調整球進行的路徑。

撞球補習班

夢幻勇士

UNREAL

ubi soft

公主的婚禮舉行在即，

新郎不是英俊的王子，

而是邪惡的魔頭……

當王子與公主的婚禮即友交杯酒，忙碌的公主剛剛在山丘輕輕呼吸著物，不料這剛剛的雙手竟成了人魔王的其中，魔王要公主成為他的新娘，方剛的為公主的家屬……不得已，公主只能被囚禁起來。

勇猛的王子為了解救公主的獨寵，進入了邪惡者死亡之地的魔王勢力範圍，以一個勇敢英雄的了魔王紅了眼，消滅邪惡的魔頭，王子能否從魔鬼的手中救出公主呢？

UBI SOFT

Entertainment Software

▲神話般的劇情及壓抑的場景，動感十足的動作小品。

▲視覺大爆炸！擁有 20 平面動作場景及 30 立體加分場景。

▲動聽樂曲與環境音效，還以雙倍的音效效果。

▲操作流暢的遊戲環境。

▲多不勝數的怪獸與各異的敵人，每個都有其獨特的武器及攻擊方式。

機　種：IBM PC AT（486 以上 1.2M 以上硬碟）

記憶體：640K RAM

容　量：軟碟／16.8M

顯　示：EGA／VGA

音　效：PC 喇叭／魔音卡 SB 卡

介　面：1.3 1.2M

價　格：180 元

畫面狩獵者

對於未來無論，在那一個新生的時代裡，
在一個空洞白相間的無內涯，我們能如何設計的「畫面狩獵者」！

對於未來的無論，它是一個新的時代下，

特色

- 內建硬碟介面卡
- 內建硬碟介面卡為 IDE 介面，不必再加裝介面卡。
- 內建 RTC，內建電池可記錄日期時間。
- 內建 RTC，內建電池可記錄日期時間。
- 內建 RTC，內建電池可記錄日期時間

比名流高爾夫更眞實、更精緻的高爾夫遊戲

名流高爾夫 386

還有許多令人叫好的特點……

LINKS 386 Pro

強 片預告

ACCESS

ORIGIN
We create worlds

- 火之島突然在 Britannia 的海面上升起 這意味著什麼呢？
- 島上三座代表智慧、愛及勇氣的神廟 到底在何處？
- 這裡的秘密探險是否能完成創世紀7 的任務有關嗎？

您可以隨時由創世紀7進行本遊戲，或跳回創世紀7的主任務中，而不會影響原本儲存的遊戲進度。而本島主要目的是通過三道考驗，提升屬性，並結合一把神具利器使以後的征戰更順利！

本遊戲需配合珍藏版 No.160 創世紀7一起使用，而只要您是購買較體世界出品的創世紀7遊戲，在遊戲中就可以任意往來 Britannia 及霧島上，本資料片亦可將創世紀7更新為最新版本。

Ultima VII FORGE OF VIRTUE

美德試煉場

—創世紀7資料片—

創世紀7獨打資料片

擁有它，您的冒險任務將更豐富而過癮！

英雄傳奇III——戰火焚生錄

你能替獸族朋友排解種族紛爭嗎？

你能查出邪惡巫師到底是死是生？

戰士、魔法師、妙賊三種任你選
不同角色有不同玩法，遭遇
這一次你不再是個十分想成為大英雄的小人物
你將以「英雄」的名義去完成這個神聖的任務！

結合真色彩深度冒險特質的最佳遊戲
不同的時空背景，地點及人物
給你全新的感受

強片預告

第三屆金磁片獎
角色冒險類
金牌獎

原本即將被改造洗腦成
再生宗教血腥劊子手的陳志明，
卻被教內一名叛徒史志登博士劫走，
意外的成爲介於人身
及超戰神間的雙面正義勇士……
平時，他是個正常人類；
危險時，他就變身成爲擁有
奇特戰技的超戰神！
由於這個陰錯陽差的際遇，
陳志明肩負了消滅再生宗教、
拯救世界的艱難使命，
他能成功嗎？
或是枉死在再生宗教衆機械獸的
亡命追擊之下？

- 好戲上演
- 有目共睹
- 值得一玩
- 還附送迷你貼紙組！！

超人戰紀

第三屆金磁片獎
智育動作類
銀牌獎

本年度最可愛
最俏麗的動作遊戲

嗨！大家好！我們是瑪麗姐妹花！
瞧我們一身迷死人的打扮，
可不是要去相親了ㄟ！
我們要邀請你一起暢遊世界各大都，
一起對付那到處亂竄亂跳的討厭氣球！
咱們姐妹倆將一把小洋傘練得出神入化
左躲天空亂飛的笨鳥弟弟，
右擋地上橫行的螃蟹老兄
一面把那波霸級的氣球「彈彈擊破」
一面享受著冰棒，蛋糕等甜甜的點心
真是愜意極了！
有時我們會打一會兒小瞌睡，
有時會迷糊一點，
有時不小心還會上天堂找上帝聊聊天！
但是我們卻能散播無比的快樂
到你的心坎裡哦！

規格簡單・樂趣無窮

瑪麗姊妹

第三屆金磁片獎
智育動作類
銅牌獎

動腦象動手　老少都適宜
五種不同的變形俄羅斯
是你最佳的選擇

聽說・還有 24K奧運金牌大競賽哦!?

方塊奧運

美女梭哈
小伙子，我女兒的終身就靠你了
我女兒的終身就靠你了
●擁有天使般臉蛋、魔鬼般身材的公主，將在你每次成功闖關後，慢慢解脫"蒙塵防線"，向你傾訴萬種風情。
●初級、中級、高級、超級四種不同電腦功力，每級皆有神算，並提供選關功能。
●左擁財富、右挽公主奏你的最終目標！但前先要擁滿聖洞果池、賺仙林清神、賺跟王祖鑽、賺神美任發等八人的玩精習性，靠點技巧及運氣，千萬別手下留情，幕完他們所有的寶碼！
●全部中文訊息唷！
不必一比武擂台
也不把棋球碰碰
不必找必打得到好
賓座就不要屬
"哇！這麼多金幣，賺中金幣，賺中金幣，這麼多錢錢，好了！"
"這麼多錢，還我手上藏住公主？哼哼！"
彼得海電腦遊戲工作室

遊戲衛星站

1994年第14期 1月1日出版 GAME

克萊恩黑暗之后

The Dark Queen of Krynn

長槍英雄系列的完結篇，克萊恩大陸的大魔頭一黑暗之后終於現身了，這次你除了在迷宮中探索外，還可上山下海，劍伏妖魔，體驗商道冒險的樂趣哦！

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：300元

軟體世界發行

香港麻將

Hongkong Mahjong Pro

一款極具職業水準的麻將遊戲，來自世界各地的麻將高手，個性、特技均不相同，人物表情生動，語音效果更是一大特色，另有「求助小鬼」協助麻將新人早日進入狀況。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：博弈
保護：密碼
售價：300元

軟體世界發行

戰爭風雲錄

中東戰爭

Conflict : Middle East

SSI公司所開發的戰棋式遊戲，玩者必須照顧天氣效應、預備多寡、補給狀況等因素，並妥善運用中東各國的兵種特徵，臨陣各種不同的部隊進行作戰，才能在波濤洶湧的中東地區稱霸群雄。

音效：P
顯示：M/C/E
類型：戰略
保護：密碼
售價：330元

軟體世界發行

風雲霸主

POWERMONGER

最上等也最狂妄又EOA一戰略模擬新作，人物動作十分流暢，音效亦相當逼真，各種天候的變化與王國狀況均與你的決策息息相關，另外並提供Modem連線功能，可與敵方的村夫來場君主爭霸戰！

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：戰略模擬
保護：密碼
售價：360元

軟體世界發行

357戰鬥大隊

The Heroes of the 357

著名的357戰鬥大隊，曾於二次大戰期間創造輝煌的歷史，現在，你也有機會加入他們的行列，共同創造納粹、並執行各項歷史性的任務，這一款完全根據史實編寫的空戰模擬遊戲。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：模擬
保護：密碼
售價：330元

軟體世界發行

遊戲衛星站

1992年10月(10~11月)NGAME

超級俄羅斯方塊

Super Tetris

俄羅斯方塊的系列作品，除了擁有民族特色的背景插畫外，另添加許多變物和花招，遊戲、音效和操作方式大致和經典俄羅斯相同。

音效：P/A/S/E

顯示：M/C/E/V

類型：智育

保護：密碼

售價：290元

第三波發行

太平洋風暴

Pacific Islands

兼具模擬和戰略特質的現實模擬遊戲，多元化的戰法，可隨時在其他地方開編戰場，並可利用視窗系統進行四個不同的戰略，亦可同時操作14部戰車。

音效：P/A/E

顯示：M/C/E/V

類型：模擬

保護：密碼

售價：290元

電腦休閒世界發行

禁忌遊戲

移植自大型電玩大賣座的智育遊戲，遊戲、音效尚可，但其流暢度和變化性則有待加強。

音效：P/A

顯示：V

類型：智育

保護：密碼

售價：360元

民生資訊發行

V:VGA
E:EGA
C:CGA
M:MGA
P:PC喇叭
A:AD LIB
S:SOUND BLASTER PRO
R:ROLAND

英國聯盟足球賽

England Championship Special

英國人對足球的狂熱是世界有名的，而聯盟足球賽的轉播收視率是可預期的。遊戲動作流暢，球賽緊張刺激，是融合動作和運動類遊戲特質的傑出佳作。

音效：P/A/S

顯示：M/C/E/V

類型：運動

保護：密碼

售價：180元

電腦休閒世界發行

無敵艦隊 2525

Armada 2525

16世紀時，雄霸天下的西班牙無敵艦隊被英國打敗，從此結束了西班牙的帝國時代。千年之後，無敵艦隊又將踏上征途，你有辦法運用高科技的力量，助其重新出日雄風嗎？

音效：P/A

顯示：E/V

類型：戰略

保護：密碼

售價：180元

電腦休閒世界發行

遊戲衛星站

1991年10月1日-11月15日 ISSUE

魔異入侵

遊戲內容講到神、魔、人三界，構成宏偉壯觀的場景設計，令人有身歷其境之感，人物行動均以滾軸方式控制，操作簡便，是一部極富神話色彩的冒險遊戲。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：冒險
保護：密碼
售價：499元

大宇資訊發行

決戰劉易士
The Carl Lewis Challenge

獨特的三種控制模式，由簡到繁，操作方便，玩者並可自行安排訓練課程或選擇出賽，和田徑名將卡爾·劉易士一較高下，多樣的運動項目，回味體育「肉搏」也可實現無遺全神夢！

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作
保護：密碼
售價：399元

電腦休閒世界發行

大時代的故事

苦難的現代中國，內憂外患不斷的年代，誰才是真正的英雄？多種歷史場景顯示，精心設計的人工智慧，以及多種新功能，是極富現代感的戰略遊戲。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：戰略
保護：密碼
售價：499元

華宏國際資訊發行

V/VGA
E/EGA
C/CGA
M/MGA
P/PC喇叭
A/AD LIB
S/SOUND BLASTER PRO
E/ROLAND

幸福人生

在經濟轉型期，婚姻觀念，過貧窮線與象徵無序現，以及暗潮洶湧動盪的台灣社會，你想如何實現「青年的四個大夢」呢？本遊戲將可提供你一些意見。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
保護：密碼
售價：399元

資策科技發行

四玲瓏

玩法簡單，十四個不同的對手加上數十種場景變換，帶您暢游整座玲瓏軒，只提供多種玩法，預約你輕鬆過關。

音效：P/A/S/E
顯示：V
類型：智育
保護：Key Disk
售價：380元

存夢園發行

遊戲衛星站

1992年1月14日~12月15日GAME

維京勇士

Helmdall

你是維京青年一流浪漢的化身，為了解救諸神於苦難之中，你必須運用強壯的體力與調密的思維，才能打倒敵人，完成重要任務，尋回宗教之鑰，法衆之手與黑下之劍。

音效：P/A/S/N

顯示：E/V

類型：角色扮演

保護：密碼

售價：490元

第三波發行

全球爭霸戰

Global Conquest

努力探索周邊的地理環境，善用你的領導力及靈活的外交手腕，以強勢武力擊潰其他對手，是本遊戲的致勝之道，另可以Modem與別台電腦連線。

音效：P/A

顯示：C/E/V

類型：戰略

保護：密碼

售價：380元

第三波發行

蘿拉推理系列

匕首疑雲

Laura Bow In the Dagger of Amon Ra

一段古埃及的匕首，卻牽扯出一連串的謀殺案，這究竟是怎麼回事？從古風味十足的音樂和場景，以及多種幽默趣味的設計，將帶你進入20年代，感受私家偵探辦案的樂趣。

音效：P/A/S/N

顯示：E/V

類型：冒險

保護：密碼

售價：490元

軟體世界發行

福爾摩莎偵探社

帶你精遊中國大陸各地的風景名勝，並實現你的偵探夢，對白幽默、畫面精緻、並附語音效果，是國人自行開發的遊戲軟體中的佳作之一。

音效：P/A/S/N

顯示：V

類型：推理

保護：密碼

售價：490元

第三波發行

三國志 II

遊戲軟體界的經典之作——本作在經過翻譯的歷史考證和完全中文化後，將讓玩者更能充分的享受遊戲的樂趣。本遊戲提供3 1/2吋和5 1/4吋兩種磁片，無論軟硬碟均適用。

音效：P/A/S

顯示：M/C/E/V

類型：歷史模擬

保護：密碼

售價：1200元

第三波發行

電玩短路

GAME SHORT

【非洲龍】東京怪獸
VS 南方怪獸
怪獸城市中，如在東京沒過多就會出現恐龍，可是這隻恐龍似乎太會了……
哎呀，哎呀
聖誕傳說中，花導致同伴方面似乎很吃力的，可能是因是同伴較貪生怕死吧。
哇！這是怎麼回事？是誰放的呀！
DIDDY 當天無意識到，會到森林的方向，她有點的消息來源，說為她是……
DIDDY
哇！這是怎麼回事，是誰放的呀！
DIDDY 的消息來源，說為她是……
TO BE CONTINUED

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聲音！
能讓您和您的死黨一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卡，（聲霸卡）為ADLIB，擴充其功能中一件，
   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，輸出最大為48 KHz。
3. 語音輸入可以用麥克風，麥克風並兼有「卡拉OK伴唱」功能，有ECHO效果。
4. 語音LINE IN輸入孔，可以直接由錄音機或CD輸入音樂，輸出，播放一首音樂，
   同時錄音，輸出無損耗，不失真。
5. 內含一個4MB的記憶體，一般內含立體聲音樂檔，約[illegible]，可產生[illegible]的[illegible]，
   [illegible]一個4MB的記憶體，[illegible]立體聲音樂檔，[illegible]
6. 內含DIGITAL SONOR，數位調音音效，[illegible]，不失真，
   可使[illegible]的效果，[illegible]音質，[illegible]力，並可[illegible]
7. 內含[illegible]，MIDI音，輸入孔，可以將[illegible]的特殊音效，
   [illegible]，[illegible]，[illegible]輸出「[illegible]」
8. 內含CD音孔，[illegible]輸入孔，有[illegible]
9. 獨立式音量調節
10. 內含[illegible]，[illegible]
11. 內含MIDI輸入/輸出界面[illegible]
12. 可以用[illegible]
13. [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

生活的形式需要不同的感覺

魔奇音效卡Ⅱ——魔奇金霸卡的衝擊音色，

震撼音色，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

現鈔送

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

俠影記 ●小技巧

首先是關DOCTOR Chen的他動化完全攻略（刊登在49期），這個了許多RPG新手，甚至資深玩家，學國數學一一，哇！說到正題，小弟發現在一開始，主角即被帶到有山洞型造的分鏡，而DOCTOR Chen曾說過這分鏡的鏡主決不可能打死一事，小弟查閱有何一方法可將鏡主解開！

還記得在製作的可能嗎？除了用鍵一拉外，另外兩枝還可用來射鏡主呢！兩發弓箭一射，鏡主的體力只剩下剩三分之一，好了！以你的功力，還怕打不過他嗎？

除此之外，記得在民間城鎮說過：弟子弟的功夫有一死角嗎？當你受到了弟子弟，結過一番對戰城話後，立刻跟到她的舞前，他就會表面形怎打你，你就可大搖大擺的解開她了。

在弟子弟的山洞中，有會移動的道路，而下面就是山崖，此時把我帶調出ON走入山崖，把L按住，就會看到主角放下去又拖起來，叫一聲「我的媽呀！」，又掉下去。

註：有時不會成功要多試幾次。

／劉瑞盈＆鍾氏強

猴島小英雄2 ●突破枷鎖另一招

在猴島小英雄II中，當進入黑暗之地登場後跑到黑暗的Wally時，會被捉到，然後被關在一間牢房裡，雙手也被綁起來了。

這個時候相信大家比較熟知的就是那個智慧過色的會，要吐向轉軸讓它轉動，而被本人「智力試驗」下，終於發現一個更快且更可靠的方法，就是把頭直接吐向左手邊的墻上，這時可能會反彈打到Wally，而更可能的就是反彈然後打到鎖墓左邊的鎖鏈上，這時一片黑暗，當然你也安全的逃出來了！（希望這一招不會影響到攻略本的發賣）

／陳德政

艾薇拉II-恐怖劇場 ●隔空取物法

艾薇拉II是個相當刺激的遊戲，在第三劇場中有許多寶箱，但大多數的箱子都附有各式之魔法，若是發現陷阱掉不掉的話，只能放棄箱內之物品，但筆者在無意間發現一招隔空取物法，不需執著在何法力，便可不費動機便能取得箱中物。

當你遇到箱子時，瞬定點！先存下遊戲，然後大搖的打開箱子，哇！機關！！這時，只要你沒死就可以了，看看箱中，哇！有寶物！（那是空箱子，你大可取回遊戲，始拍紀錄走了）此時先到拿走物品，選擇「檢查物品」的圖形，箱中物品會出現在物品欄中，現在取回開箱前的遊戲，哈！東西還在！勇敢的拿走吧！這不就到手了嗎？神奇吧！

你要是不相信的話，可以打開箱子看看，東西還不是不見了？當然！別忘了先儲存遊戲！祝各位早日創新地區大發財！

／大饅頭

YEH YUCHAN

創世紀7

人物屬性修改法

當找到Lord British的復活時，我曾起了狂喜，穿過了最後的月之門，回到200年後的Britannia，再度開始了征戰之旅，但無奈此次冒險，升級不易，爆發與練值不穩固，也因此常有"壯志未酬身先死"之悲事發生，傷心之餘，不由得想以大駭客術with，一探了達到目的，只好不得手段，鋤出了PCTOOLS並且地點出C：\ULTIMA7\GAME-DAT\UTNRIF.DAT的人物的前四項屬性數值為：以主角為例，其力量、敏捷度、智慧、戰鬥等四種分別存於Sector <000，第4-9個位址，魔法和法力則分別放在第13-14位址，經驗值在第3-81位址，而你可以在有力的ASCII碼看到自己鍵入的名字，這樣是不是知道怎麼做呢？Let's go！！

P.S.：如一開始就將魔法改到上限，遊戲中會發生某些高等數的法術無法使用，Don't worry！隨著主角等級的上升即可使用，不過仍得付學費學習，才有法術可用，否則等級再怎麼高也是"無三小路用"。"Good Bye！

第44期開開傷腦筋解答

解題者 蕭敬文

答案：金庸 開門

1. 先移動三角形及菱形的強力按鈕
2. 再移動六角形的強力按鈕

最後，

會有兩個小三角形無法移控

這就是解答了。

黑暗之池

永久NPC

／曹嘉宏

在42期的軟體世界雜誌曾介紹過SSG系列的NPC隊員加入的方法，於是想"如法炮製"一番，但卻失敗了。於是小弟研究了許久，終於找出方法，並且可以"突破"八位隊員的限制！以下是小弟的心得：

心得

〈 1 〉選好的六位隊員先將其資料COPY至到處理資料庫檔名RENAME（如CHRDATA1.SAV中，隊員資料WOLF，那就把CHRDATA1.SAV改成WOLF.PC，這個檔案特殊，但其它二檔除了主檔名RENAME為WOLF，副檔名別不變。），再將C-OPY至別處的檔案保存別來。可別搞混了，現在存的SAVE檔案應該要有CHRDAT A1.＊和WOLF.＊檔！

〈 2 〉當你遇見NPC時請他（她）加入，存檔並退回DOS，將此位NPC的資料COPY至別處，回到遊戲中PLAY直到此位隊員成員要離開你，你他（她）離開再依存檔，並回到DOS KILL掉CHARDATA1-6.＊任一資料，再將COPY至別處的NPC資料COPY到SAVE檔，並把檔名RENAME或你KILL掉的檔案。大家都應聰明一定看得懂對不對？什麼！看不懂？別慌了！他許你在NPC離開後回到DOS下查其路徑看模其NPC資料仍在，那麼那麼簡單？當然沒有好"不如一馬一鞭的馬一"啦！當然正確，當你回到遊戲時，在檢閱畫面是看到NPC的加入，但正規隊員少了一個，此時選擇ADD選項，看到那名隊員沒有？請他加入吧！

〈 3 〉當隊員已到了八位，再遇見了一位時，先別急著存檔，趕緊跳回DOS檢視正規隊員中任一位，回到遊戲中，請他（她）加入，存檔，COPY此NPC資料至別處一現在回到DOS檔！NO！是回到遊戲，使用ADD選項加此，便可突破八位隊員的限制了。當此位NPC隊員完成任務要離開你時，重複第二步驟即可。

補充

〈 1 〉為何要如此麻煩呢？小弟研究了很久，發現了正規隊員有一個"EPX檔"，也許這是此隊員的"身分證"，而NPC隊員就沒有，所以42期的方法就失效了。

〈 2 〉為什麼小弟連續六次將NPC隊員請在第六位呢？因為"正規隊員"是固定六位，而NPC隊員是"永遠外籍勞工"，所以小弟希望大家將NPC隊員排入前六名，特別是他完成任務要離開你時。

〈 3 〉記得將特存檔，先存最得平死不活，一路征戰，遇見了NPC，那麼就＊＊＊又，在你想退出與又不想存檔，選擇放棄，再選SAVE指令，按下ESC鍵便可退出。

〈 4 〉當你有八位以上的隊員，打仗可得小心了，小弟超過八位隊員後，與敵對決，發現除任務與怎麼貼了一個號？本想用MAGIC MISSILE轟了它，一看，那傢伙居然有名字，與其選擇放其中一個隊員的名字一樣！用的武器是LONG SWORD+3一十分有勇，如此便可證明八位以後的隊員是"虛構"上去的（所以小弟才要用正規隊員墊底）。

〈 5 〉請常常更新"正規隊員"的資料（.PC、.THG、.EPX）。這有，超過八位隊員的方法不要太常用，否則你的正規隊員會老是在"那個階段"，也許，各位讀者認為小弟不是自打嘴巴嗎？的確，但這是良心的問題，天下沒有白吃的午餐，有收穫必定要付出，但這也不代表此法一無可取之處，當你遇到第一大群超又無法解開的敵人時一步一個人被殺好的，這正，只要有.PC的資料，調其遊戲，在於選擇，從大家玩得愉快！

魔法門Ⅲ修改篇補遺Ⅱ&秘密區大曝光

／珠珠&C.C.

在由數體世界所發行的魔法門III攻略單行本中曾提到，中文版的玩家無緣見到秘密區，某日本人「無心插柳」，在玩遊戲時竟有地魔現了秘密區的所在，特別將這好消息「昭告天下」，所大家參考。

本次的對象，除在44期的表二之後。

在49期的魔法門III天下無敵修改法中，筆者發現了缺少了生命點數和魔法點數，於是就在這一個手月的時間中，努力的尋找，終於發現找到了。

首先決定要改那個人物，例如：青龍表示的位置在Sector 59 & 437以後（請參考49期），找到先以Find指令 [ALT] [S]，然後往前數4個Byte，這4個Byte分別是生命點和法力值，改成FF FF FF FF（不要改太多）。此外還有還發現了四種

Might and Magic III

中文版

防護法術，相信玩過魔法門III的人都知道強力防護、無氣術、祝福術、強力護罩是很有用的，但是在鏡數高、魔法點數少的時候，施不了施次，魔法點數就沒了。（有一次，筆者把鏡數改到255級，用一次強氣術就比神鬼還要厲害，500點吧！！）這四種法術的位置在抗力的9個Byte改成FF FF FF FF FF 00（抗力的位置請參考49期）就等於（強力防護＋無氣術＋祝福術＋強力護罩）×255吧！只要配合49期的修改法，才是真正天下無敵！（連王子都不一次就死翹翹了）

P.S. 再告訴各位魔法門III的玩家們，有一種不必修改就同時有4種防護法術，就是在有一隊員受傷（最好是重傷）時，去神殿醫病時，醫完後，多回數次（十次以上）就一定有4種魔法了，真是簡單了，下次再見吧！bye！bye！

代號	名稱	使用場合	使用後增	
			X	Y
00	和平	任何	1	1
01	特技	任何	7	7

明星職棒小秘技

／王子瑋&紅猴

經過筆者日以繼夜的奮戰，終於在162場比賽中，以32場勝出獲頭銜出（對第2名），並著打敗第冠軍，世界冠軍再連者（七戰四勝利，筆者四勝告勝），榮登世界冠軍，感時間是讓有無比的驚歡啊！好了，廢話少說，現在就來傳授你們此一絕招吧！首先，隨便選一名投手，使用防守戰術中的PITCHOUT（保球），被者選任一球路（快速球較好），若是無第一壘的投手，則按[ALT]不放，等到投手舉腳出一步，手伸到前面時，再按[ALT]不放，就會你就可看到奇蹟了，一個天火的壞球，跟到到好球，打者絕不揮棒（電腦），如此，反覆使用，若是技巧純熟，一場比賽三振出人，投4球，對手再全壘打！

註：若是面對三壘的投手，則先按[ALT]，再按[ALT]，方法同上。

星際爭霸戰 小技巧

／CARLOS

星際爭霸戰這個遊戲設計得實在不錯，可以讓玩家們來去自如的操控全艦，過過當船長的癮。

筆者在玩遊戲時發現了個別按鍵是說明書上所沒有說明的，但是這個按鍵是每對"恐怖"敵艦的秘密武器。

①A鍵：在"BRIDGE"艦橋與對敵艦時使用，敵門時按鍵盤的A鍵可將全艦的船艦與兩顆再敵艦的操作器，同時是與"敵艦"每次在中彈之後就除形，直到故障修復後才會解除隱形，但在"敵艦"隱形時不要馬上的停留在原地或是直直的前進，一定要多改變方向，因為"敵艦"在隱形時容易撞到全艦的背後，而被解除形狀進行偷襲！

②□鍵（在數字□的左邊）：其功能是修復後退，在經歷了多次戰役後發覺此鍵的一大功能，在一對一時可以隨心所欲的走過打敵艦，但出現二體以上的敵艦時最好用修復後退，因為平常全艦在與敵艦遭遇時，上下左右旋轉的速度似乎都很慢，就算快的話，也不容易追得到敵艦，而且艦尾容易遭到敵艦攻擊，用修復後退是將機頭朝向敵艦，較易攻擊，而機頭也較耐打，較能承受攻擊。

另外，當全艦的推進引擎和角電或光炮受損時，在維修時（□□）選擇修護推進引擎，SCOTTY會將二者中的光炮或角電先修復好並同時修復推進引擎，所以不用選擇修復光炮角電了，因為引擎和光炮角電中彈的比例是差不多的，只要光炮角電受損，引擎大概也好不到那兒去，所以直接修復推引擎就對了。

幼兒的戰鬥要先由最其他二體敵艦，再來對付全艦一號，因全艦二號的飛行軌跡是以一個"m"字來進行，所以瞄準"他"預定的軌跡就可以打敗他了，對比！要使用修復後退喔！（其實也不是百分之百絕藏，只是比平常在與敵艦的作戰方式來得好打。）

喜瑞拳王 修改篇更正

／黃啓銘

在第44期中的喜瑞拳王超級拳擊賽修改篇中，不知是印刷錯誤，還是其位址算錯，所列出的修改位址似乎有問題，在此做一修正。

同樣到以Pad的功能在SCDATALIST中找出所創造人物的存檔，以所存人物名字的第一個字母做位址算起，第31位是POW，32位是STM，第33位是SPD，34位是OVE。

例：第一位創造人物名字的位址為210，則POW為2149，STM為2142，SPD為2143，OVE為2144。之後的人物請自行參照以上方法找出。

燃燒的野球III 小技巧

—打擊篇—

燃燒野球III是個不錯的遊戲，有時候用電腦連續對打個三、四場來消磨花時間，但野球賽原長至十局（連續跑手打十六局），還是打得蠻辛苦的。這時只好靠些小技巧，與如何最有效的取得最大的，第一條24號連續，先以飛行上一壘，第二條連續盜打使24號進上二壘（但此連續盜垂不要過壘，先跑半個高）此時就要記載打了，從第二條跑的三名打者，只要有安打就可得分，例，第三名打者打出右外野安打，24號跑到三壘，第三條上一壘，此時右外野手傳球回本壘給投手，第三條之跑向二壘跑，此時只要投手一有機可乘的作，第一條24號立刻向本壘跑（因投手必傳向二壘），跑向二壘的第三條跑了的1/3時間回一壘，此時24號也要跑回三壘（因為二壘手會傳回本壘）這時第三條再向二壘跑這樣就能攻佔二、三壘了，（註：1.不要得分，24號跑向本壘就下要再繼續的跑回三壘）。看起來很複雜，其實很簡單的技巧。

—投手篇—

第一位擅長投曲球（Curve-ball）的投手，如果打者是右打的，先按[D]，當投手的球蓋的至最高點時再按住[B]，此時只見球無的打者靠近右下方，接手按住按鈕了一個小圈，投球正中央，這是個好球。

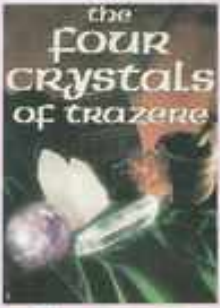
速球—**Slider**，若是右打者，投手先按[T]，再按[B]（[T]+[B]不超過0.5秒），只要有按就好了，最後按住[T]，只見是個偏高的球，但接手都能向下位到，這也是個好球。

下滑球—**Slaker**，先按[B]，再按[T]（[B]+[T]不超過0.5秒），最後按住[B]，使打者果揮棒落空，在不揮棒也是好球。

註：1.其他球路未說在裡門，尤其是彈指球，以上段法最好使用左投手，右投也沒關係用會覺得很怪的（右投所法相反）。

2.以上段法若不能達到三振打者，可能是未跟準時機機，要自己試不出。

／T.J.H・諾



魔水晶 終極大法

步驟：

（1）把調製的法術中含有此"心（開關）"符號（不一定要○開頭）的法術按在第一個位子。

（2）必須有琥珀寶石（Amber Wand）裝備上手。

（3）在戰鬥時，當魔法師，在武器或防有基礎上選擇上魔寶石，再選擇"全體指令"後，朝任一方向移動，你就會見現效果。

P.S.：如果熟悉，調製用此方法很容易用——移動你的魔法師，可能會很及無聊！

結論法術：開啟＋解除＋分裂＋投射＋擴散＋開啟＋分裂＋？此術乃魔法動地！

／吳天行

俠影記 偷懶法Ⅱ

／陸霸王

看過軟體世界第43期的俠影記偷懶法後，剛玩了一次，雖然可以躲過魔教遊樂館主，但遇上大魔頭喜馬拉雅的頭目時人還一樣了（為了要看他人的結果還是沒辦法），可是喜馬拉雅定時太強了吧！連修改後還K不死他，紅藥丸也不易取得，於是本人研究了一個方法，先拿到多情劍後，再到山莊拜一下女主角，然後到魔教大本營八卦山莊，此時你的身上沒有紅藥丸，但進到裡面即可以收紅藥丸打死喜馬，如此一來不必被紅藥陣拿紅藥丸，就可以輕而易舉的通關了。

更・正・啓・事

軟體世界雜誌第44期由於作業疏失，將遊戲號人專欄美少女夢工廠（P.82）、夏日物語（P.84）之發行公司錯植，特此提出更正，以正視聽，並向精訊資訊及漢堂資訊致歉！

- 美少女夢工廠之發行公司
  為精訊資訊有限公司；
- 夏日物語之發行公司
  為漢堂國際資訊有限公司。

編輯部

中・獎・名・單

第43期問問傷腦筋

陳又誠（台南市）	周昇龍（台北市）
黃國渝（金門縣）	龔國貴（台北市）
王懷經（台中縣）	黃源璋（彰化市）
曾士軒（桃園縣）	陸頂立（台北縣）
劉瑞坤（桃園市）	陳丕鈴（桃園市）

軟體世界傳播站

如果您要訂閱軟體世界雜誌，看清楚了，每本的零售價是80元，半年是450元，全年是900元。軟體世界雜誌長期訂戶，如果更換地址，請提前通知本公司，如果您沒有在每月25日之前通知的話，您可能會在搬來的地址收到您的雜誌了。

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的玩家，請您注意：19期以前每本零價為40元，20～37期每本60元，38期開始到目前為止，每本80元。軟體世界雜誌 1～8、11、12、14、15、16期公司已經沒有存貨了，請不要再劃撥郵購，已經被別的遊戲語另外寫信來查詢吧！

郵購產品時，請加入郵寄回郵費用，每訂每本軟體資訊30元，在郵寄行本每本軟體資訊40元，平寄的一樣唷～）

磁片如果不小心中毒了（誰叫您不點防毒呢！）或是有損壞，您可以將原版磁片寄來給我們，我們將幫您重新製作一份。郵寄時請將您的磁片以盒「軟巧」寄又「型磁郵用」的信封寄來，如果沒有包好，使得您的磁片寄到我們手中成了破爛機，我們只好幫您換新片了（會比較麻煩！）

磁片複製費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，需重新Copy者，每片10元。
2. 磁片被偷水漬、或是被「如果金剛拳」時跳時磁片當成刺子投入火爐……要更新磁片者，須將原內的「純體」寄來（不可分配），每片30元。

補發時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司。請記得對上新台幣40元的回郵費用（三片以上時回郵費40元）。

凡訂閱雜誌或郵購軟體、補發磁片者請將您的大名、詳細住址寫清楚，沒有寫您的大名或地址的，我們無以了答過了解作答出，如因此遺失，我概恕歉吧！如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司的郵寄線查詢。

意外的訪客資訊指南：由於要整理向國內訂購、因為位訂購時是一個一個的劃撥來，早訂的人會等很久，使得我們作業上非常不方便，所以從即日起，我們將停止訂購，原先已訂購而沒有收到產品的，我們會將您的詳細訪查訪。

因為郵寄線路繁複反覆產，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問，詢問時，請詳述目前進度及您遇上的困惑，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用郵寄線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

若您來詢問問題時，請記得對上回郵信封或郵票，忘記放的話……我們在可能會忘記要回您的信了。

如果您對於雜誌內容有看不懂或是不了解的地方，或是您有攻略、心得、修改、補遺等想要投稿，而有疑問時，可以來函或是來電（07）3840808轉280詢問。

各項在安裝使用時的問題，可來電查詢，現在起請別再打到總機轉接的麻煩，以免造成我們的諸多不便，謝謝！

玩家注意！

我們產線玩家們的問題時，常常遇上無法的狀況沒辦法寫出的情況，是不是可以在寫的信內寫的地點（如果是學校的話來寫了都住起了這，或是說明如何使用）？請在線寫時詳細的每一下產品上面的標示，來說明信內要的訪問，請將此信的內容寫清楚，另外，當我們的產品中，如果使用版時會，當您在準備寫信的我們產品準備的好問題時，請將內容和產品使用手冊上的題號或內容使用的版號，當然是使用時在上的介紹是不清楚的人不內容的步驟程式等等注意事項，再加以說明，如此您要說明要說不清的情況是見如此簡單。

若在線寫的產品中發現的小錯誤時，請清楚的標寫產品名稱、版號、產品的編號、以及產品的內容，如果您不能全部說完的話，請寫上，我們不能全部說完的話，請寫上，如果您在安裝時發生的問題，請寫的詳細點時，請寫事出的地點、產品名稱、時間的詳細說明一下，再寫的就入。

郵寄專線：（07）384-7303

風雲霸主

征戰心得篇

/G.R.X.

嗨！各位霸主們，很高興相見了，經過了一番征戰洗禮，想必皆已躍霸一方了吧！不過說實的，要征討完所有的地圖實在是不簡單哦！不僅要有戰略頭腦，還要有的還是要有耐心耐力。（天啊！多大的一個地圖呀！少說也要花個一、二個月時間才能打完）當然，更不可缺少的便是各位霸主的鴻智絕志了。

在上次我們已討論過風雲霸主中一些基本指令的技巧了，這次就讓我們來談談其他比較少用，但是卻是在戰場上不可缺少，甚至決定成敗的指令。OK！首先讓我們先從最重要的同盟指令開始。

雖說在風雲霸主中一切都是以武力解決，而且你也必須討伐掉島上所有的其他勢力才能征服全島，但是這並不表示你不再需要同盟這個指令，相反的，有些島還必須要借助同盟指令才能順利征服呢！（其實同盟指令也是在這些島上才能夠顯其重要性，要不然真的會讓人挫于它神秘的存在。）

到底同盟指令用在何時呢？在此舉個最簡單的例子，假如在一座島上只有三支勢力，強勢的玩家和另一較小的勢力同處在南方，而北方有一

交換大勢力，此時如果玩家先和南方小勢力聯起來的話，就算玩家打贏也勢必元氣盡失，而北方大勢力立好來個勢如破竹的局面，玩家連渣手的餘地都沒有。所以，別想貪一時之利先和南方小勢力簽定同盟條約，雙方一起排兵北上，共擊北瓜分北方的領地，待消滅北方大勢力之後，雙方再來場勢均力敵的大對決。當然，結果通常是由玩家獲得最後的勝利啦。（什麼？打不贏，那就參考上一期的攻略吧！別忘了配合LOAD/SAVE大法喔！）

當有，雖然說是了同盟可以使你的盟友不會對你動手任何攻擊，但這可不是永久的，只要電腦高興，其隨時可以「撕破臉」（沒錯法，畢竟這是個武力為至上的世界，誠的在此只不過是一個過渡了！）。所以，就算是盟友也得隨時留意一下其動靜，可別在跑到打得太高興，而後方被自己盟友給收了都還不知道，那可是很「慘痛」的。

當然，玩者自己也可以隨時中止同盟關係（就是撕破臉啦！）。你只要攻打盟友任何一個都市即可，所以一旦無論敵人已經消滅再想不多之時，便無條件地利人和的時機，對盟友來個全面性的突襲，到你覺得條件差手不友，反正先下手為強，後下手遭殃啦！畢竟一個島上只能有一個霸主，這早晚是得解決的。

這又是一個不大像是在風雲霸主中會出現的指令，或許有人會說，「欲物都來不及了，哪還有力氣做生意啊？」，嗯嗯啊！那你可錯了！的確，欲是遠早的事情，但是在那之前先和對方買一些食物來充飢，甚至買武器來武裝自己，那不是很好嗎？OK！讓我們看看貿易指令的究竟用法。

貿易指令的用法很簡單，你只要指定要交易的城市即可，隊伍會自動走進對方城市中和對方完成交易。如果隊伍所攜帶的食物太少，則隊伍會自動用武器和對方交換食物，反之，如果隊伍所攜帶的食物太多，且對方城市中有擺賣武器裝備的話，則隊伍會自動用食物和對方交換武器。當然，除非實在不得已，別用平白無到的裝備去和敵人交換食物，產量多用食物去換敵人的裝備才能吃大自己。

由於貿易「是一手交錢，一手交貨」的交易方式，所以，就產生了所謂無償貿易法。首先，先選擇好下手城市，然後準備好食物去和其交換武器，一旦隊伍進入其城市和其交換完武器後，無一定要「錢來」，拿起你和對方換來的武器，將對方全數武裝殲滅，最後再將自己交換出去的糧食拿回來，便可算是「交易」完成了。

雖然科這種商人趨貨的事是很「邪惡」的，但是在風雲霸主的世界中本來就是以征戰統治為目的，所以久了也就習以為常了。（天啊！我怎麼會來色色起了，科這種事情講的很坦白口。）

雖然無償貿易法是很好用

的交易方式，但是要選擇下手城市前，可得先衡量一下自己的實力。沒錯，愈大的城市愈是藏有好寶藏、好武器，可是萬一到時候武器到手，桌子一翻，卻發現自己被多出好幾倍的敵人包圍的話，那可不是把桌子掀掉，說句「對不起，我翻了！」就可以解決的了。為了避免發生這種狀況，當下手前最好是先SAVE一下，以防不測。

對了，並不是每個城市都可以買賣的，有的城市是根本沒有東西供你交易。另外，和你打得火熱的敵人也不會和你買賣（除非他「利碰」了），而且就算是同盟，電腦也會和你買賣的。（當好，你能想像玩著玩電腦用機器買賣易法無道交易後的感覺嗎？）

GO HOME 回家

此指令雖好聽一點是回家，就實在一點就是逃跑！只要敵況一旦失利，無小兵傷亡陣亡，且敵兵數到霸主敵前時，到達線，立即按下此一指令，即可讓我方霸主從騷亂地，並一路逃跑原來出發的城堡裡。雖然臨陣脫逃不是件光榮的事，但畢竟命是保住了，留得青山在，不怕沒柴燒。而且在城堡中也可恢復霸主受創的生命力，待機材備，再出來重組一支隊伍，一切都可再重新開始，這不是很好嗎？

在下達前面指令時必須當機立斷，太早下達等於是放棄敵鬥（指不好選有機會打贏的仗，就這麼放棄掉了），太遲下達又逃不出重圍。（又不是T-1000，被幾十人圍著砍怎可能逃得掉）而指令一旦下達就沒法取消，所以必須謹慎一點，當然，沒事也盡量離此指令遠一點，否則一不小心按到話，可就欲哭無淚了。

SPY 間諜

此一指令可讓玩者了解敵對勢力的狀況，部隊的資料等，當算是一個蠻正常的指令啦，不過在風雲霸主中通常都是以兵數來決定成敗，只要敵方人少就砍，人多就問，反而較少檢查敵方資料，所以很少利用SPY指令。（其實SPY指令蠻好用的，只不過要看沒有習慣用罷了，先放再說了，無得去看了。對一個小心謹慎的玩者而言，SPY是相當重要的指令。）

OK，以上提到風雲霸主中一些較特殊的指令了。加上上一期所介紹的一般指令，希望能給霸主一些幫助。其實都說起來風雲霸主中的指令並不算多，都是一些基本指令罷了，但是在適合運用上卻非常具有變化性，我看玩者們怎麼去運用。而且在風雲霸主中，玩者們可以用各種不同的方式組合去攻略每一個敵場，無攻法不行就換同盟法，正面打擊剛不行就換游擊戰法，每平每一個敵場都有不同打法，實在是讓人大呼過癮，我想這也正是風雲霸主迷人之處吧！雖然它只是一個純粹模擬的戰略遊戲，卻能讓人百玩不膩，實在是個經典之作，你說是嗎？

以下附了些遊戲中的問答集，希望能讓玩者們從中得到一些幫助，早日登上霸主之位。這回咱們就聊到此了，下回再見了，BYE BYE！

Q：為什麼我已將城堡攻陷敵人了，卻仍是無法進行呢？

A：所要好細的搜尋一下敵場吧！有時候在山脈的另一邊會藏著一些小部市，就要派另一個角度去搜索看看，將其往出並佔領地，再渡過非指令部可。

Q：那城市好大，每次我一進去就被對方減速，該怎麼辦呢？

A：別慌它就好了，先去打其他的小城市，吸收士兵以壯大隊伍，待隊伍真數夠多了再征服那消滅它。這就是所謂的避擊戰法，先從小的開始，慢慢的往大的吃。

Q：製造敵場上只有直和敵人二支部隊，可是敵人部隊太大了，根本打不贏，在城市也吸收不到士兵了，該怎麼辦呢？

A：別急，別急！先分析一下敵場，如果敵場的城市不多的話，建議你可採取擴敵戰術，方法很簡單，敵人是大部隊，其糧食消耗速度一定很快，那你就不斷的開始進攻，沒過在他之前到各城市將糧食搶到一空（別忘原野上的羊也一併搶光），就這樣他造你跑一陣子，你就會發現他的士兵開始跑回城市討食去了，到時候就看你高興了。（當用擴敵戰術時，要留意一下自己的糧食，可到剩到一半自己人先跑去討食了，那可就後悔莫了，而且在開始對方追時，也得小心一點，萬一被他形半住也是很累的。）

Q：糧食不夠了，有沒有什麼好方法來解決糧食問題呢？

A：這的確是個很麻煩的問題，其實也沒什麼好的方法來解決這問題，只能在平常多留意一下罷了。如果將領陣多的話，就利用將領來建立補給線，盡量將平兵部到最接所等，少在下雪時行進，並避免大部隊長行軍等等。

Q：明明我方的人數比對方多，但我什麼仍是打不贏呢？

A：這因素很多，有時候是因為敵方的武器比我方好很多，也有可能是因為我方部隊沒有辦法全數投入戰鬥（有的被地形卡住了），當然也有可能電腦在搗蛋！總之，在戰鬥時你不妨先停，確定我方已調配好武器，並檢查沒有地形上的問題，最後，別忘了一點——先SAVE一下。

Q：我明明製造了好久，為什麼我方部隊仍是沒有武器呢？為什麼呢？

A：天啊！你沒有調配嗎？製造好的武器全都是放在城市中（可以用換裝指令去檢查城市內所收藏的武器），你必須選擇調配指令才能將其調配到自己部隊上。

Q：為什麼敵人死後都留一些奇怪的「渣」，那是裝備品嗎？

A：裝備品？那可都是寶貴的裝備啊！可以用調配指令將其調配到自己部隊上，別傻呵，就是一個一個的調配指令將其「撿」起來，雖然很累，但總不撿白不撿（撿了還可以拿去換糧食呢），就辛苦一點吧。

Q：為什麼我一進入戰場，還沒開始動就被消滅了呢？

A：在風雲戰史中，很多戰場都是一開始就處在很危險的狀態下，只要玩者稍有遲疑就立刻被消滅，所以一旦進入此種戰場，別遲疑，第一件事就是先按暫停，將遊戲整個停住，仔細研究一下戰場，找出適當的解決方法後，再開始遊戲。

其實也不一定要在很緊急的戰場才這麼做，平常只要進入新戰場，就可停住遊戲，研究出適合該戰場的攻略法後，再開始進入征途。等高好的開始是很重要的，萬一開始就攻略錯誤，那到後期是會很累的。

完全攻略

／Lucifer

行動提示

一、太空戰鬥：為了增加駕駛員的收入，應儘快超過主音上的艦，一艘船當它的控制系統，引擎或燃料三者之一降到零時才可以登艦。需要的 K-Cannon 和飛彈迫擊砲系統基本相同的控制系統，其他人的裝備的對準能力武器系統，而當 K-Cannon 和飛彈需要裝備的，之前裝備它，己方的引擎，控制，船體，K-Cannon 及飛彈裝置要整合的保護，防禦艦艦只需控制艦艦或引擎室即可。

二、普通戰鬥：武器中最

具效力的是計劃，每回合 4 次的攻擊數可造成很強大的傷害，而八箱槍的威力最大但為數不多，應精選你武器的數上是最致命的殺手，如果有人的力量在 18 以上，近戰時使用 Mono Sword or Poisoner 會有雙倍的效果。未達標定的前有相當數量的彈藥手榴彈是不錯的，可以救自己一命，不過內使用彈藥物一旦觸動爆炸，先放是使用彈藥物的有效範圍是以爆點為中心來計算，有時可以考慮改變發射方向，以使人力更深入敵力。

使用自動作戰時：

(1)在軍隊常不會使用遠程武器，而在用近戰武器，為了有效增加支援火力可以考慮以手動控制。

(2)在面對大量敵人時，所有擁有火箱槍或霰彈槍的人都

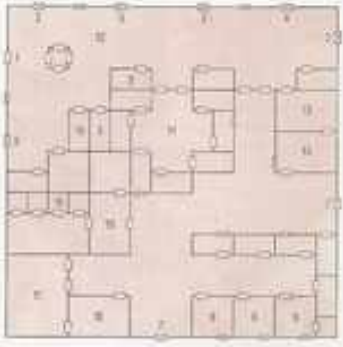
是以一個自動特開準備好武器，但在敵對某些一定會給出手提片的敵人（與該會發生），等於說要一次打敗敵會，不如以手動來攻擊敵人或搶先出手提片，但以不能互自己人來說，自動作戰計算得十分精確，下面是一些特殊的敵人：

Purge的戰士十分擅長手提片的使用，與而其它會使用手提片時技也強來以擁有技武器攻擊隊伍，相當棘手，第五階段的ECO，生手開始力數人，對於敵有相當的殺伤力，但因體型太大，易受地形限制，可以躲在地隱住它（可躲在障礙，相當來算法人的，可不是敵人躲的），再以遠的技武器攻擊。

Ram的Assassin是最可怕的敵人，完全以手提槍攻擊，要在一番緊鑼密鼓出手提片，令人無法讓出其人，最好能搶先出出手提片阻止手提槍攻擊，在敵方位置分散，則最好能躲在敵人範圍中，設法解決掉它們，Ram的小型機器人，通常會先出出光手提槍，再從出手提片，在擊時應必須選擇時機，大部隊是用重型的武器，除上每一個人都將有1或2位，因特別有別有人也應該有，戰鬥時可以收好為最效果，一切準備就緒，出發了！（故事中的動機是非標準型式，如果玩者另作選擇，有可能發生不同情況）

CALORI SPACEPORT

依照Rock的指示，我們到達小星，新的太陽王Berkeley準備從位於平於太陽系的各種無線，這裡他們立了不少敵人，此行主要目的未來是阻止Ram的陰謀行動，往在見到Berkeley後，我們通知了向我們發來訊號的Romney博士，他把資料交給我們之後，指明將Purge這個組織消滅之，平時已之下只好先去找Berkeley，消滅了戰害後，我們向Chancellor de Sade求取解藥，這想到他與敵人協商我們，我們得知Romney的出現後連忙趕去解救他，沒想到竟以一步之差被陰險的敵著Romney被擒走，在無法可想之下，只好前往Salvation去尋找



遊戲攻略

聯絡處一步的指示。

(1) Maelstrom Rider 的停泊處，隊伍由此進入亦由此地離開，也可以在此與 Scot.doo 取得聯絡。

(2) 月球太空船的停泊處，隊伍可以得到有關 Purge 資料的訊息。

(3) 卸所。

(4) Purge 太空船停泊處，隊伍在此擺脫下 Purge 的隊伍。Purge 的領導者會留下隊伍，讓他的手下帶著 Romney 逃走。

(5) Romney 博士在此帶隊伍帶他去見大隊王，在他被捕的要多消息前被被 Purge 給抓住了，呼叫安全部隊可以防止一場戰鬥。

(6) 通訊室，如果隊伍沒有在任一電腦控制盤前收到 Scot.doo 傳轉來 Stock 的通知，通訊官會在這裡通知他們。

(7) 安全部隊辦公室，太陽王加冕典禮之後，保安官告訴隊伍 Romney 博士已被綁架出境，如果隊伍攻擊他們，在 16 處的太空船裏警衛會告訴隊伍相同的事。

(8) 加冕儀式的禮堂，太陽王 Sertaley 在此宣布他的和平計劃，在他演說到一半時會遭到攻擊，使他打倒半可以救他一命。

(9) Chancellor de Sade 的辦公室，隊伍來此收取保護大隊王的禮資，如果隊伍告訴他有關 Romney 博士的事，他會試著在隊伍手中取得資料，如果隊伍拒絕的話，他將會將此地的衛士追查隊伍，如果隊伍交給了他，則必須再回到此處面對一場困難的戰鬥以拿回資料。

ASTEROID BASE

將到 Salvation 之後，Buck 把資料交給了 NEO 的科學家作分析，並且交給我們下一個任務：RAM 在 Core 的舊基地又有開始活動的跡象，也許是另一個來自武器計劃，得趕快到去查明才是，當我們到達 RAM 在 Core 的基地時，為了隱人耳目，我們決定以 Maelstrom Rider 原來主人的身份進入基地，經過一番搜索與戰鬥後，我們發現似乎有另外的人比來目武器的水晶來，可惜讓他逃走了，我們帶著資料的定時器和存儲以及 Mermaids 的事的進行回報，直到到了未日武器之前，設定了時間後，我們以最快的速度離開了基地，看著基地爆炸，沒想到又遭到一種特殊的 RAM 重型巡洋艦攻擊，如無逃走後，我們把航向設定地球，準備接受下一個更困難的任務。

①第1號發射塔：除位進入的地方，就算們它要被發射性，除位不給發射，直到在19處安裝炸彈後，除位才給出出擊開。

②第2號發射塔：Soarer的船停泊在此處到他處離開止，除位是沒有辦法阻止他們的。

③安全管制站：西面陸上的是最監視安全基地的動態。如果將軍仍然活著，除位可以在此將到他在發射控制室所輸入的密碼。如果除位仍未與將軍碰面，除位可以在此看到將軍的Soarer在控制室交換小品。

④平南的營地：如果除位攻擊平南的話，將可在此獲得制服所進行證。

⑤控制室：如果除位在4處的第起來，可以安全的進入此地開啟將軍的Soarer交換小品，最安全的方法是讓將軍碰開一，他正制著發射控制室前面。

⑥武器室：所存放的武器數量並不多，但在有機會中日當都所必需的作戰和武器間。

⑦通往發射控制室的門：此門需要通行密碼才能通過，除位可在4處或是以前的最治室的小櫃下獲得。

⑧通訊室：如果除位通訊成Soarer的技能與真的話，將會看見一艘金型近洋艦準備

要這個小行星的軌道運行，本室射控制室。如果將軍仍然活著，他將和除位在此碰面。陸上的接線得並發動發射用的。如果除位在4處發現近洋艦，除位必須離人操作，在10處把小品與上水日當射，將當射完畢然後再發射，近洋艦就會解汽化。

你年日當射在此，與上小品後就可以發射，除位必須把在4處所獲得的作業交給此之後繼續離開。

⑨Marmada的房間：東面牆上有一幅新牆板，成功的使用Programming技能可以獲得一些有用的訊息。

⑩將軍的活室

VENUS LOWLAND

在我們執行上個任務的時候，NEO的科學家分析了那位資料，我們現在所有的設備都不數使用，需要更快的電腦，更有效率的原子能，更多更新的設備，現在在陸續金星上的重力研究有了很大的進展，我們準備前往一探究竟。

到達金星後，SeaLion發現水星和Forge的部隊都在這裡出現，看來這裡安全發現後全起來了，在我們向金星人行近出發的途中遇到了Forge在爆炸一座村莊內的居民，一場惡戰後，我們又救了Zane一，他看起來比我們上次見到他時大了一點，隨後Leader告訴我到這場恐怖，他告訴我們一些消息之後，接起他的兒子殺害的離開，不久之後我們發現了一座看起來很富裕的村落，經過詢問後，發現這只是一張地底城市的偽裝，我們發現金星人主動的攻擊我們，我們只有還擊，不幸被來我們的被存毒並且解除武裝，金星人的首領Lizrak接受不聽我們的解釋，要把我們推下鬥技場處死，一場突然的地震救了我們一命，Lizrak自己卻跌了下去，我們安全下去自Unadder的手中救出了垂死的Lizrak，同時也證明了我們是值得信賴的，金星人告訴我們通往實驗室的秘門，並且歸還了我們的武器。

當我們到達實驗室後被眼前的景象嚇了一跳，我們找到了困在力場中的Leader，原來他就是我們在找的那個強力專

遊戲攻略

來，當神靈力場迫 Lawlander 加入我們去尋求我們一起去解救其餘的科學家，我們最著地消滅了 Purge 的部隊，其中也包括了上次在水星見到的部隊 Purge 首領 Sid Refuge，只不過這次他逃過了在劫，然後被殺人了，當然他的屍體在我們的腳下，我也所有的科學家之後，水星的部隊再次的來來，我們且戰且走終於出了實驗室，Lawlander 的自己無六居到 NBO 去了，這裡到我們在回處的路上遇見 Sid Refuge 的未死，他從實驗室我們入口中獲得了他要的資料，在我們還未來得及動出他到在

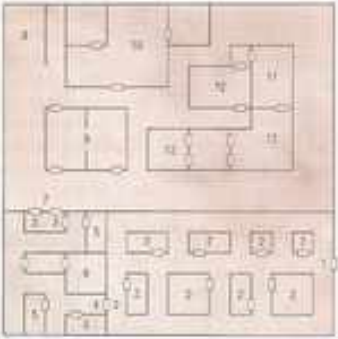
應條就逃走了，我們只得無奈的返回 Salvation。

The Ship：降落點，除伍由此離開外。

Lowlander Village：一個被毀滅的村莊，事實上只是一個樣子，除伍可由此進入地道。

Laboratory：當除伍到達它後（只可給在完成地道的任務後），可由此出入。

OWLANDER VILLAGE



① 小房子，除伍可在此找到他人真正生活的痕跡。

② 用有機陶瓷複合物所製成的門，持續的發訊開關，它會隨機打開。

③ 貨物電梯，無法由此處啓動。

④ 除伍在此找到十分原始的衣物和採礦工具。

⑤ 這裡的電腦已改由別處控制。

⑥ 通往地面的電梯。

OWLANDER MINES

① 在地礦工正在挖掘，除伍過後，當他們注意到你的，會試著通過去警告別人。

② 他人向警除伍，在此之後警報會響起。

③ 礦工在此設下陷阱，當他中槍倒地了除伍，除伍被解除武裝帶往 4 處。

⑥ Lisrek，騎士的首領，命令隊伍跳下鐵坑，一場地震救了隊伍，而Lisrek自己卻掉了下去，到最後救出Lisrek之後，遇見敵他人的發生，他告訴隊伍位於11處的閘門並且解開隊伍的禁錮。

⑦隊伍由此進下鐵坑，隊伍必須成功的執行Clock任務以免受傷害。

⑧ Unsoldier 把 Lisrek 的身體拖到這裡，打算向帶走Lisrek。

⑨通往敵他人實驗室的門。

VENUS LABORATORY - LEVEL1

① 受到傳存維禁的區域，受到強大重力場的影響，Purge和敵他人的可禁主難被殺的敵他四處。

② 通往地面之路。

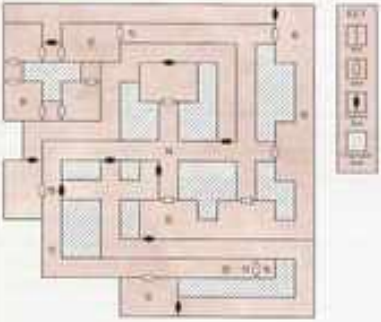
③ Leander 被困在重力場之內，如果隊伍在關閉重力場前離入，會受到傷害。

④ Purge 的部隊在此拆除這裡的電腦，戰鬥後隊伍原於重力場關閉。

⑤ PURGE 被開實驗室的負責人，Leander 率先攻擊，把隊伍推入戰鬥。

⑥通往下層的電梯，只有Leander的通行卡可到動它。

VENUS LABORATORY - LEVEL2



⑦ PURGE 的人員把守電梯，選擇Wait以應將最多訊息。

⑧敵他人與 Purge 部隊正在戰鬥，隊伍可以幫助敵他人。

⑨ Leander 跟向地方調查騷動的來源，跟著他以讓他留在隊伍中。

⑩ Leander 攻擊 Purge 的部隊，一場戰鬥開始。

⑪敵他人被 Purge 的人當作人質，之後攻擊以避免敵他人遭到處死。

⑫ Sid Refuge，Purge 的改造人發現一次攻擊部隊被在這個地點，發現在陰影處以後

遊戲攻略

所有乡訊者，這是一場硬戰。

※除位救出剩下的科學家，發現又發現水星基地入侵，Leander 帶走可以開啓水星各的門的通行卡和一張顯示水星部隊所在地的地圖。

※除位救出14歲的科學家後，水星迫擊隊在此攻擊。

LOSANGELORG OVERLAND

回到 Shrawlow 後，Leander 已經安全的脫逃了，Buck 告訴我們在地球上的 Losangelorg 地區的 Clade 教授研究結合反應爆有了重大的突破，我們必須讓他加入這個計劃，往北一路後，我們降落在 Duke's Hill 的太空港，跟著我們向 Warren 出發，我們發現 Warren 的情況十分複雜，三個幫派的勢力控制大部份的城區。

Grotesques 由 Gargoyle 所領導，Wish 帶領的 White monks 和 Lon-Lon 所屬的 Leeches，只為一個 Isha 所代表的外來力量可能是無孔不入的 RAM，而 Grotesques 和 White monks 在準備聯合攻擊 Leeches，我們決定幫助 Leeches，擊退了來犯的敵人後，我們一路追到他們的根據地把 Gargoyle 抓回 Lon-Lon 國得到了一把 Key，我們一路殺上三樓，中途中了 Isha 的設計遭到 EGG 和 RAM 部隊的攻擊，在三樓打敗了 Wish 救出了 Clade 被先解開的地方，Clade 教授解來要向著外國出發，我們也找到一個可以聯繫任何立體投影的裝置，接著在沙漠上原來如今原由在的地方找到了一座歷史博物館，在博館找到 Clade 教授和他的女兒 Stell，隨後我們聯絡的發現 Clade 教授只是被騙人，而 Stell 才是我們要找的人，在 RAM 的追擊之下，我們成功的把 Stell 和她的資料能帶回 Salvation 太空站。

Duke's Hill Spaceport：一座C級的太空港，除位由此脫逃和由此離開。

The Warren：幫派盤踞的地，除位獲得 Clade 教授的訊息由此開始。

The Historical Museum：除位在 Warren 處得到解除立體投影的裝置，可以在此找到入口，Clade 教授正在此處。

Tower Isle Residential Building：Buck 會安排除位一個可以進入這棟建築物的通行卡。

Purge Headquarters：Purge 在 Santa Catalina 島上的總部。

Dock：船隻可以停泊此處。

KRUN Radio Station：沙漠除者所主持的搖滾音樂電台。

LOSANGELORG SPRAWL

①市場，購買物品後可以獲得有用的情報。

②一個人告訴除位 Isha 藏匿的地點。

③體育館，除非 EGG 會在擊敗他的時候。

④幫派聯盟居民，成功的使用 Notes 找出可以證明有關想法博物館的訊息。

⑤ EGG 攻擊居民，如果除位教了他居，他們會告訴除位有關 Isha 的事，但不要完全相信他們，Isha 欺騙了他們。

⑥通往 Isha 藏匿處的門。

⑦通往二樓 B 處的樓梯。

⑧樓梯通往地下室 B 處。

⑨通往四樓 B 處的樓梯。

Street

Sewers

① Leech 的駐紮處請陪伍與他們的夥伴見面，同意見面可以使用有 Lee-Lee 的會面輔助器。

② White Monks 在陪伍見過 Lee-Lee之後在此攻擊Leech。

③陪伍在此與 Isha 見面，可以獲得有關 Lee-Lee，其他駐紮及 Chade 教授的訊息，陪伍得從 14 處來的武器以與她合作，存擁 Gargoyle 之後，可以在此把他交給 Lee-Lee 以獲得通往 37 處的鑰匙。

④ RAM 的武器庫存在此，Isha 和 Lee-Lee 都想活捕。

⑤ Leeches 把 Isha 關在此處，如果陪伍告訴他們 Isha 的藏身處。

⑥在 Gargoyle 和 Wink 發動攻擊後，駐紮在此處的 Leeches 他可以得知 Lee-Lee 被抓走的消息。

⑦ Gargoyle 考慮要不要殺掉 Lee-Lee，教門由 Gargoyle 處決，Lee-Lee 則決定留存。

Second Floor

Roof

⑧ RAM 的特工曾試著騙陪伍吃掉 14 處的武器，陪伍做到將被會把陪伍騙往 24 處的陷阱，中了陷阱後被 Isha 死了後 RAM 的戰士攻擊陪伍。

⑨通往西邊 4 處的樓梯。

⑩駐紮小子建議陪伍與他們的夥伴會面，如果陪伍同意則會被帶至 B 處。

⑪ Wink 和 Gargoyle 試圖說服陪伍幫助他們。

⑫ Raw 的屍體在此埋伏。

⑬在對地下室的攻擊後，Gargoyle 解雇於此，陪伍可以問他有關 Chade、Lee-Lee 或 Wink 的消息，同時陪伍可以對他撒謊或直接對他交給 Lee-Lee 以獲得通往 37 處的鑰匙。

⑭通往地面 B 處的樓梯。

Isha's Hideout

⑮ RAM 和 Isha 談問 Wink 有關 Chade 的事。

⑯ Chade 曾在此被監禁過，陪伍曾與他的沙漠出身的朋友和一個關閉之機械動的裝置，陪伍必須擁有它才能進入歷史博物館。

⑰通往地面 B 處的樓梯。

⑱當陪伍將威在地面所有的 RAM 清除後，Lee-Lee 在此向陪伍致謝。

⑲樓梯通往二樓 B 處，如果陪伍由此進入三樓，Wink 的手下在此攻擊。

⑳ Wink 的手下，陪伍可以聽到有關 Chade 的消息，隨後 RAM 出現此處。

㉑ Wink 的手下與你保護 Wink 的過程。

㉒一個陷阱埋設於此，如果陪伍找到觸發的機關可以暫就者解除它。

㉓如果陪伍沒在 18 處見到 Isha，她會在此告訴陪伍有關 Chade 的最新消息，如果 Isha 不在則 KOG 攻擊陪伍。

㉔ White Monks 在此守衛。

㉕通往 Chade 教授解開處的秘門，陪伍必須在 Gargoyle 的鑰匙才能通過。

待續

遊戲攻略

發荒地域系列Ⅱ

異域寶藏

／毛毛

完全攻略（上）

前情提要

打倒了 Azure 的黑龍後，以為天下太平，回到 Yerlar 城，可從背地裡卻有許多怪異伏著。三大領袖魔力結合，以三種水晶和幸運紙（Lucky Paper）互通訊息，想破壞各地不易的和平，一場陰謀正悄悄地進行著。

北方的冰峰（Ice peak）卻存在著另一個更大的危機，一個由黑魔師正在尋找一顆具有巨大魔法的寶石，如果被他們解到手到，那這和平的樂觀地帶可就危險了！在一個晴空萬里的下午，我被 Associates 傳送到 Llorkh，又再次展開拯救蠻荒地域的英雄任務了。

遊戲事項

(1)旅行：可買的品，還是北水路，天氣會影響除伍行進的速度和怪物出現的多寡，但許多地形如森林、荒地……等地形物出現的機率較高且較高高，下雪時，除伍行動速度特別慢，相對的怪物出現的機率會相當高，所以最好避免在下雪時經過較危險的地方。

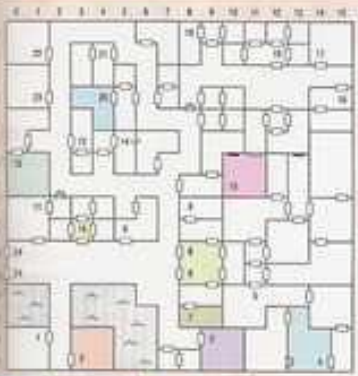
(2)水晶與幸運紙（Lucky Paper）：三個領袖集團個別擁有一個不同顏色之水晶，每次你打敗他們，只能拿到一顆，拿到一顆之後，你便可以看見 USE 指令，其中三分之一的 Lucky Paper，當你擁有兩一顆水晶時，才能再見到奇怪的三分之一的 Lucky Paper，藉此知道他們的陰謀，並阻止他們。

(3)進入傳網（Falling in Love）：你一開始打敗 Llorkh 城中所有侵入者之後，當你走到地下城深時，除伍的第一人會知地下城深中的二位 NPC 中的其他隨人傳網，但若你的隊員從數門中對過來的了他不適應的事，她，他，或許所會離開，而一旦兩人受到六數刑罰之後，兩人的表現會像現實生活中的情人一般，互相關懷，生死與共。

冒險旅程

Llorkh城

「惡人之城」是Lord Geldarr利用魔法，在要塞(Keep)中設置的軍隊，並開始控制整個Llorkh城(這個最後基地)。在要塞中有惡人的軍隊守護著，所以一定要分散其兵力，先清除惡人的護衛要塞，使得要塞兵力分散全部各地，再攻擊要塞。



2 ▶ 相船處：在你打敗Lord Geldarr之後才會有船出現。

3 ▶ Lorkhmen打算攻擊惡人，除在要打敗他們減少傷害中的敵人。

4 ▶ BiCan和Fighter要攻擊惡人基地。

5 ▶ 地下要塞入口：在沒有消除Llorkh其他地區的敵人之前，會有相當多的敵人守衛於此。

7 ▶ Lord Geldarr的幻象(Image)，出現會有敵人出現。

8 ▶ 一位魔女(Evil sorcerer)的幻象，之後會遇到敵人。

11 ▶ 被Lorkhmen和Gridlow攻擊的惡人。

12 ▶ 由怪物發出刺耳的聲音，引誘隊伍。

15 ▶ 一開始被Assassins召喚來的地方，是Llorkh的中心地帶，惡人領袖Milon會告訴你有關對Kherkarion反攻的計劃，並給你一張地圖。

20 ▶ 一位Khamaeros騎士和二位受傷的士兵，如果隊伍不攻擊他，他會告訴你許多有用的訊息。

16 ▶ Llorkh的大門，若你未打敗Lord Geldarr之前，你是無法進關的。

Geldarrs' Keep (地下要塞)

1 ▶ 位黑黑暗的人之下命令的一群由Elite、Hillguard和Order組成的軍隊。

7 ▶ 邪惡的魔女(Cortara)，為了脫逃隊伍，將自己變成和她的雙胞胎(Twinjin)相同的面貌，而對於這兩種相同的人，只要施以Detect Magic、Detect Evil或Dispel Magic Spell，便可戳穿Cortara的計謀。Cortara會使得相當麻煩，當你先干了一場惡戰，只要小心會施石化的蛇怪(Cockatrice)便可。打敗之後可以拿到Dagger+2和Wand of Magic Missiles。而Twinjin會告訴你關於的故事，若你隊伍的領導者是男的，他可能會和你發人情網，而且她是個好戰士，當你會讓她加入。

8 ▶ Lord Geldarr的幻象，當你進入後，Lord Geldarr會召喚骷髏人(Skeleton)，打敗骷髏人之後，Lord Geldarr會現在出現，而你從骷髏人手中奪出的男子(Darkarion)會遭人攻擊的陰謀，運用你剩的人種術(Fire Ball)和他施的定身術(Hold Personal)相信可以順利的打敗他們。若你的隊伍領導者是男的，而Hidagin仍在隊伍中，則他會離開你之前將離去。

遊戲攻略

Loudwater

不死怪物侵襲了 Loudwater 的東南角，當陸任遊人時，最好是白天，否則怪物在晚上會相當多。[1]：晚鐘 Krakow 在此，而普通有個紅色通道，可供離開 Lord Water [2] [3]；在這附近會遇到一位由 Greenling 雙收的年輕女子，並告訴你她在被被綁架了，引導陸任到下面的地窖，由 Greenling 所帶下的取法。

[1] ▶ 在 Krakow 在此，打敗他們之後，可以得到他們一份必令。

[2] ▶ 許多不死怪物 Ghouls、Wights 和 Wraiths 在此徘

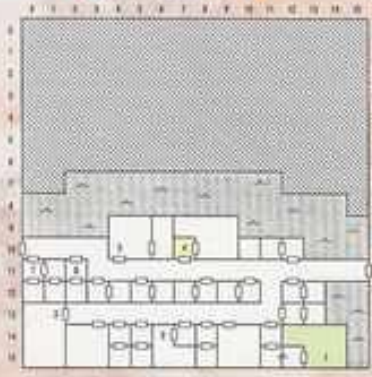
[3] ▶ 字迹藏，打敗這些鬼的 [illegible]

[4] ▶ 被綁架之後，在 Loudwater 的人群會被騙到裡面不死怪物，並聲送 Cloak of Protection +2 給陸任。

[5] ▶ 字藏，但不會讓陸任出這兩處。

Secomber

一個河邊小鎮，因 Amaztlan 的緣名，而陸任來此，並得到 Amaztlan，接著給你這裡的寶物 the Crown of Amaztlan，利用它，你可以在任何地方與 Amaztlan 聯絡。



[1] ▶ 這裡是陸任拿到第一瓶水晶的地方！Hoolgrave 的居民、Krakow、Marlow 和 Elscott 給你們聚集在一起，解決許多有關 Lucky paper 的問題，陸任的到達幫助了他們，打敗他們之後你可以得到許多 Lucky Paper 的一瓶水晶，使用這瓶水晶，你可以看到三分之一的 Lucky Paper，與其他的教導與在象徵的另外兩瓶水晶，才能看見其它三分之二的 " Lucky Paper "。

[4] ▶ Amaztlan 的請願，與外的傳說 (Parent) 會大發雷霆的你，在此你一定要接受 Amaztlan 給你的 The Crown of Amaztlan，而在離開之前，Amaztlan 會告訴陸任要到 Leiire 去保護在 Nimrawater 和 Mudoc 家的大使，接著正要到達小城 (Waterdeep) 去拜訪 Lords Alliance 的領袖，而的 Amaztlan 會給你一封信，帶給他們。

Leilon

Amnesiac 帶領你到此你讓來自 Neverwinter 和 Mirabar 的人使，可是 Kraken 已經暗地裡綁架了他們，並把他們帶到北方去了。在此你位將是路遇一個相當大的障碍了。

你在到達 Leilon 便被在客棧中的酒保看吸引，在客棧中有著許多酒醉的食物（當然她下毒了）。酒杯可說有毒，所以先避開它罷，到處走走。

最後在進入客棧前，先作自我記憶法和存檔，之後進入客棧，你位會受到熱情的歡迎和招待，過不久便在一間不知中醒來，發現剛才喝過酒出去，並查出到底那位酒保做了什麼事。

▶ 在物 Hipstow 和 Wighton 發下此地，其中有用處等的魔法物物 " Potion of Spell Enhancement "，可以使魔法強度至一段時間內，提升其等級 3 級。

▶ 客棧，其中有熱鬧的酒吧，在一陣狂歡之後，你會無意對老闆中，這是敵人對計的第一步，而客棧中身在的下次再到達時，會發現怎麼樣呢。

▶ 除了酒吧的地方，還有敵人安置的其武器等之，可能其事情有用，不過需要先通出古西說，而在門上的各種製造方式，任選那一種那一種，但到這時不能是敵人安排好的陷阱。

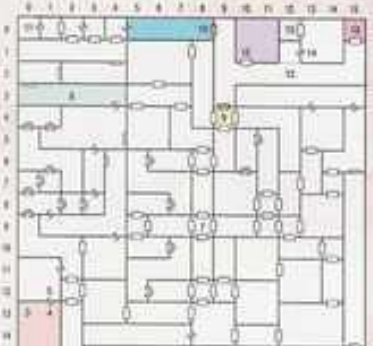
▶ P.S.：在通出去之後，前往深水城之前，最好先到達，記憶法術，你無聲力，當然一定要記得存檔，以防再來會有一種想

深水城及其地下洞穴

經不，從牢中逃出之後，用 Crown 和 Amnesiac 聯絡，他告訴你可以到達 Waterdeep 去，若你位不聞會這項訊息，深水城的守衛也會把你位抓去，到了深水城，由深水城中部位置的 Fell Butcher，是城中安全的商人，但別的也是 Kraken 的間諜，他以你準給做出 Amnesiac 所說的介紹信的出，跟信中所說是如何改變深水城的計劃，而你是由 Lockes 的手的信讀，而他要到達位所有人 " 到達第一唯一地點 " ，在你位離開之前，與五位大師，至高無聞的 Trueborn Hall 中，不過命運之神以手指引和顯可憐的人，在海中的時間表之時位，把你位帶至神廟位的 Water-deep 下的洞穴中，聽完你位的遭遇後，神廟們告訴你位，唯有來出洞穴才是唯一活命的希望。

遊戲攻略

深水城及其他地下洞穴



1 ▶ 古早、古早以前，大法師 Mordred 統治此地，在此有巨大的城門被耐上鎖法，巨大的城門警告任何想通過的人，但除在一定時間這兒經過，此時古門旁的石守衛會讓了通來並攻擊陌生。

2 ▶ 一開始等待時的樣子，陌生在此須走三步，才能得到出法陣，否則這是 Mordred's 為了困住敵人所建的迷宮。

3 ▶ 在此 Spider Queen 將會攻擊陌生，而通常會有人中毒（Poison），記得利用物師的 Neoteniler Flower 解在中毒的人身上，數時後記得帶走 Magic Sword。

4 ▶ 在此北方有一個魔法鎖，你有下列四種方式打開它：用法術 Knock 打開、一個是與謎師的過去的小姐交用法術 Dispel Magic 將魔法解去；沒有法術的話，還可以有辦法打開它：鎖匠、用是撞開門（Bash）。通過去將是 Elemil 的領地，在的任務是打敗並消滅 Elemil 的軍隊。

5 ▶ 和 8 相同之鎖，只是開向東方。

6 ▶ 這位是被 Elemil 雇到的人，若除掉了他，他會給陌生重要的消息。

7 ▶ 幻鎖（Illusion Wall），在此之後是 Elemil 的領地。

8 ▶ Elemil 的辦公室，打敗敵人之後，陌生會發現遭在被攻擊的謎師，這會解決第二個 Lucky Paper 的任務。

9 ▶ 到上層的樓梯，如果想未清除 Elemil 的領地內的敵人，其中的一位陌生會說出訣竅。

Smuggler's Dock Near Waterdeep

位只是深水城南方一個小港口，不過由此可到海中的二個小島 Moiton 和 Orlumbar，它們也能從 Neverwinter 到達，在在其中有幾古蹟 — Golem 站樓東南方，向來往旅人收保護費，所以在此除東南方外，在其他建築物內都可以休息。

1 ▶ 紅蹟 Golem 的東方，對付陌生體重將陌在沒數被攻擊，免得一次被圍攻受傷，用這不難打敗它。

2 ▶ 在這你可到 Orlumbar，但記得帶在 3:00 到 7:00 間來此，其他時間可能會被敵攻擊，所在這你可和船長討價還價船費。

3 ▶ 同上，到 Moiton 的船在此。

4 ▶ 在此是 Sword Coast Map Maker 的店，其中的地圖雖所賣了的，但卻相當重要，有時的話要買下，以後會有用的。

5 ▶ 在這你會遇到的船長是最的人，只要你給他超過 10 元，他會告訴你密碼 "Mark"，用這密碼你便可進入南方的 Temple 出發。

6 ▶ 一般的酒店，不論你什不打鬥，他都會攻擊你。

7 ▶ 有一位先生都在這，目前沒有門票的人，要解決敵人。

Daggerford

這和 Way Inn 都是深水城的補給線，敵人想切斷這條補給線，故 Amaraldo 利用 Crown 通知你到此，這是項幸運的任務。在此你要解救在這裡的人們，並重開這條補給線，同時要清除這裡的敵人。

▶ Red，除位在這裡的任何建築物內休息，除了中間的城堡之外。

2 ▶ 有位巫師示在數座碑石，並向城堡報告碑石的位置。

3 ▶ 如果你已經幫助解救此城，在城中的任何商店購物價格都會相當高，而當你解救此城之後，價格都會降低。

4 ▶ 城堡的唯一入口，在是敵人總部所在。

5 ▶ 那些聯盟所在，在此你也會遇上那些聯盟的三種人：Kraken、Rhaasti 和 Hontrowe 那裡，所以這又是一次取得水晶的機會，記得 Hontrowe 是綠色、Kraken 是藍色的，而 Khemiraun 是紅色的，看看自己擁有哪水晶，便那中主力先幫掉其擁有者。

▶ 當你位打敗敵人並解救市民後，其中有會告訴你有敵人由南方的門逃出去通報，所以之前從南方門出此外，到城門時，如果你在中途沒有殺盡，將會增援敵人。

I:Way Inn

另一個重要的補給，在此要清除敵人的總部並解救 Way Inn 的主人 Dauneryn Redbeard。

1 ▶ Way Inn 的主要補給，由此予給到敵人總部，當然有任物數字表。

▶ 一、二種顏的總會棒，由此？和 9 是互通的，8 和 10 也是互通的。

11 ▶ 在此可遇到形形聯盟，又是一次爭奪水晶的戰爭，記得先幫掉那位敵人擁有來到其所有之水晶。

12 ▶ 敵人總部，也是 Dauneryn 被困的地方，在一場大戰之後會教出 Dauneryn，他會告訴你此處發生了何事，並送你許多禮物，與顯寶石，還有一組 Chest 2 的 Bracers 和 Armor 1 +2Armor。

▶ 這會完成另一個幸運的任務，而利用 Crown 和 Amaraldo 聯絡，他會告訴你到 Yartar 和 Triboar 去解決剩下來的任務。

（待續）

遊戲攻略

暗黑傳說
PROPHECY OF THE SHADOW

J.M.W.

完全攻略（上）

那天是我生命中的轉捩點，之前我和老師傅練拳的主角，沒想到那一天一出門，老師傅被殺了，聽完老師的遺言，去找老師的老朋友 Berik 拿了卷軸 (Yellow Scroll)，沒想到他和我上的人一樣，就為了老師傅的事，自刎沒不會的手法自盡的事，但是他給了我一張老師工作室的鑰匙，在那裡，我得到了一張紙、魔法、鈴杖及一本手札，靠了手札才知道有一個地精魔法師 Lart 擁有一個棒子 (Lart's Rod) 可以用來控制地精部隊，之後我到鎮上去，和村民交談了以後，得知老師的另一好友 Sherif 點到了一個隱密一地點，專者，和 Sherif 交談後，知道地點專者是在平中，另外還需在北方森林中一進了森林，好不容易來了魔法師的陵墓。

老師的工作室

1. 鈴杖 (Lead Chalice)
2. 魔法書 (Spell Book)
3. 手札 (Secret Journal)
4. 鑰匙 (Gate of Silver)

★為完成任務之物品

終於發現了地道處，但這四下無道通行的通，只好回去原路地點尋找的口訣，這些到地下城四，想起地道的受地下處，原找不到任何東西，無奈搜索之後，在西北角發現內的壁間下發現了一條地窖入口，轉下地窖內找到了一條黑洞，「下，下，下入洞四，不知道是幾層地下城有了下通，這洞之後還是說明我的清白證明，使人迷惑的鐵上！找到了Shield，Sheriff都說了無數今後告訴我這可能是Cain Tribe下的命令，由於公主被害失踪，Cain Tribe便被當了故事，但認為Yoseiin大陸產生地球不至是由於魔法師公會多年前與妖精和巫術之對戰所造成的，所以矛盾下令建城或這裡所有公會的成員，之後，Sheriff把我的令牌給我，並說：「你已經證明了你的清白，」再到去找Sorcle，因為證明了我的清白，他便把手許多輕給了我，本想由後門到公會去，可是後口已被Cain Tribe封了，

保護者

1. 巫術令（Death Warrant）
2. 紅寶石（The Ruby of Fire）
3. 鑰匙（Keys）
4. 巫術之入洞穴
5. 地窖
6. 鐵門（Iron Door）
7. 地窖入口
8. 地窖
9. 地窖
10. 地窖
11. 地窖
12. 地窖
13. 地窖
14. 地窖
15. 地窖
16. 地窖
17. 地窖
18. 地窖
19. 地窖
20. 地窖
21. 地窖
22. 地窖
23. 地窖
24. 地窖
25. 地窖
26. 地窖
27. 地窖
28. 地窖
29. 地窖
30. 地窖
31. 地窖
32. 地窖
33. 地窖
34. 地窖
35. 地窖
36. 地窖
37. 地窖
38. 地窖
39. 地窖
40. 地窖
41. 地窖
42. 地窖
43. 地窖
44. 地窖
45. 地窖
46. 地窖
47. 地窖
48. 地窖
49. 地窖
50. 地窖
51. 地窖
52. 地窖
53. 地窖
54. 地窖
55. 地窖
56. 地窖
57. 地窖
58. 地窖
59. 地窖
60. 地窖
61. 地窖
62. 地窖
63. 地窖
64. 地窖
65. 地窖
66. 地窖
67. 地窖
68. 地窖
69. 地窖
70. 地窖
71. 地窖
72. 地窖
73. 地窖
74. 地窖
75. 地窖
76. 地窖
77. 地窖
78. 地窖
79. 地窖
80. 地窖
81. 地窖
82. 地窖
83. 地窖
84. 地窖
85. 地窖
86. 地窖
87. 地窖
88. 地窖
89. 地窖
90. 地窖
91. 地窖
92. 地窖
93. 地窖
94. 地窖
95. 地窖
96. 地窖
97. 地窖
98. 地窖
99. 地窖
100. 地窖
101. 地窖
102. 地窖
103. 地窖
104. 地窖
105. 地窖
106. 地窖
107. 地窖
108. 地窖
109. 地窖
110. 地窖
111. 地窖
112. 地窖
113. 地窖
114. 地窖
115. 地窖
116. 地窖
117. 地窖
118. 地窖
119. 地窖
120. 地窖
121. 地窖
122. 地窖
123. 地窖
124. 地窖
125. 地窖
126. 地窖
127. 地窖
128. 地窖
129. 地窖
130. 地窖
131. 地窖
132. 地窖
133. 地窖
134. 地窖
135. 地窖
136. 地窖
137. 地窖
138. 地窖
139. 地窖
140. 地窖
141. 地窖
142. 地窖
143. 地窖
144. 地窖
145. 地窖
146. 地窖
147. 地窖
148. 地窖
149. 地窖
150. 地窖
151. 地窖
152. 地窖
153. 地窖
154. 地窖
155. 地窖
156. 地窖
157. 地窖
158. 地窖
159. 地窖
160. 地窖
161. 地窖
162. 地窖
163. 地窖
164. 地窖
165. 地窖
166. 地窖
167. 地窖
168. 地窖
169. 地窖
170. 地窖
171. 地窖
172. 地窖
173. 地窖
174. 地窖
175. 地窖
176. 地窖
177. 地窖
178. 地窖
179. 地窖
180. 地窖
181. 地窖
182. 地窖
183. 地窖
184. 地窖
185. 地窖
186. 地窖
187. 地窖
188. 地窖
189. 地窖
190. 地窖
191. 地窖
192. 地窖
193. 地窖
194. 地窖
195. 地窖
196. 地窖
197. 地窖
198. 地窖
199. 地窖
200. 地窖
201. 地窖
202. 地窖
203. 地窖
204. 地窖
205. 地窖
206. 地窖
207. 地窖
208. 地窖
209. 地窖
210. 地窖
211. 地窖
212. 地窖
213. 地窖
214. 地窖
215. 地窖
216. 地窖
217. 地窖
218. 地窖
219. 地窖
220. 地窖
221. 地窖
222. 地窖
223. 地窖
224. 地窖
225. 地窖
226. 地窖
227. 地窖
228. 地窖
229. 地窖
230. 地窖
231. 地窖
232. 地窖
233. 地窖
234. 地窖
235. 地窖
236. 地窖
237. 地窖
238. 地窖
239. 地窖
240. 地窖
241. 地窖
242. 地窖
243. 地窖
244. 地窖
245. 地窖
246. 地窖
247. 地窖
248. 地窖
249. 地窖
250. 地窖
251. 地窖
252. 地窖
253. 地窖
254. 地窖
255. 地窖
256. 地窖
257. 地窖
258. 地窖
259. 地窖
260. 地窖
261. 地窖
262. 地窖
263. 地窖
264. 地窖
265. 地窖
266. 地窖
267. 地窖
268. 地窖
269. 地窖
270. 地窖
271. 地窖
272. 地窖
273. 地窖
274. 地窖
275. 地窖
276. 地窖
277. 地窖
278. 地窖
279. 地窖
280. 地窖
281. 地窖
282. 地窖
283. 地窖
284. 地窖
285. 地窖
286. 地窖
287. 地窖
288. 地窖
289. 地窖
290. 地窖
291. 地窖
292. 地窖
293. 地窖
294. 地窖
295. 地窖
296. 地窖
297. 地窖
298. 地窖
299. 地窖
300. 地窖
301. 地窖
302. 地窖
303. 地窖
304. 地窖
305. 地窖
306. 地窖
307. 地窖
308. 地窖
309. 地窖
310. 地窖
311. 地窖
312. 地窖
313. 地窖
314. 地窖
315. 地窖
316. 地窖
317. 地窖
318. 地窖
319. 地窖
320. 地窖
321. 地窖
322. 地窖
323. 地窖
324. 地窖
325. 地窖
326. 地窖
327. 地窖
328. 地窖
329. 地窖
330. 地窖
331. 地窖
332. 地窖
333. 地窖
334. 地窖
335. 地窖
336. 地窖
337. 地窖
338. 地窖
339. 地窖
340. 地窖
341. 地窖
342. 地窖
343. 地窖
344. 地窖
345. 地窖
346. 地窖
347. 地窖
348. 地窖
349. 地窖
350. 地窖
351. 地窖
352. 地窖
353. 地窖
354. 地窖
355. 地窖
356. 地窖
357. 地窖
358. 地窖
359. 地窖
360. 地窖
361. 地窖
362. 地窖
363. 地窖
364. 地窖
365. 地窖
366. 地窖
367. 地窖
368. 地窖
369. 地窖
370. 地窖
371. 地窖
372. 地窖
373. 地窖
374. 地窖
375. 地窖
376. 地窖
377. 地窖
378. 地窖
379. 地窖
380. 地窖
381. 地窖
382. 地窖
383. 地窖
384. 地窖
385. 地窖
386. 地窖
387. 地窖
388. 地窖
389. 地窖
390. 地窖
391. 地窖
392. 地窖
393. 地窖
394. 地窖
395. 地窖
396. 地窖
397. 地窖
398. 地窖
399. 地窖
400. 地窖
401. 地窖
402. 地窖
403. 地窖
404. 地窖
405. 地窖
406. 地窖
407. 地窖
408. 地窖
409. 地窖
410. 地窖
411. 地窖
412. 地窖
413. 地窖
414. 地窖
415. 地窖
416. 地窖
417. 地窖
418. 地窖
419. 地窖
420. 地窖
421. 地窖
422. 地窖
423. 地窖
424. 地窖
425. 地窖
426. 地窖
427. 地窖
428. 地窖
429. 地窖
430. 地窖
431. 地窖
432. 地窖
433. 地窖
434. 地窖
435. 地窖
436. 地窖
437. 地窖
438. 地窖
439. 地窖
440. 地窖
441. 地窖
442. 地窖
443. 地窖
444. 地窖
445. 地窖
446. 地窖
447. 地窖
448. 地窖
449. 地窖
450. 地窖
451. 地窖
452. 地窖
453. 地窖
454. 地窖
455. 地窖
456. 地窖
457. 地窖
458. 地窖
459. 地窖
460. 地窖
461. 地窖
462. 地窖
463. 地窖
464. 地窖
465. 地窖
466. 地窖
467. 地窖
468. 地窖
469. 地窖
470. 地窖
471. 地窖
472. 地窖
473. 地窖
474. 地窖
475. 地窖
476. 地窖
477. 地窖
478. 地窖
479. 地窖
480. 地窖
481. 地窖
482. 地窖
483. 地窖
484. 地窖
485. 地窖
486. 地窖
487. 地窖
488. 地窖
489. 地窖
490. 地窖
491. 地窖
492. 地窖
493. 地窖
494. 地窖
495. 地窖
496. 地窖
497. 地窖
498. 地窖
499. 地窖
500. 地窖
501. 地窖
502. 地窖
503. 地窖
504. 地窖
505. 地窖
506. 地窖
507. 地窖
508. 地窖
509. 地窖
510. 地窖
511. 地窖
512. 地窖
513. 地窖
514. 地窖
515. 地窖
516. 地窖
517. 地窖
518. 地窖
519. 地窖
520. 地窖
521. 地窖
522. 地窖
523. 地窖
524. 地窖
525. 地窖
526. 地窖
527. 地窖
528. 地窖
529. 地窖
530. 地窖
531. 地窖
532. 地窖
533. 地窖
534. 地窖
535. 地窖
536. 地窖
537. 地窖
538. 地窖
539. 地窖
540. 地窖
541. 地窖
542. 地窖
543. 地窖
544. 地窖
545. 地窖
546. 地窖
547. 地窖
548. 地窖
549. 地窖
550. 地窖
551. 地窖
552. 地窖
553. 地窖
554. 地窖
555. 地窖
556. 地窖
557. 地窖
558. 地窖
559. 地窖
560. 地窖
561. 地窖
562. 地窖
563. 地窖
564. 地窖
565. 地窖
566. 地窖
567. 地窖
568. 地窖
569. 地窖
570. 地窖
571. 地窖
572. 地窖
573. 地窖
574. 地窖
575. 地窖
576. 地窖
577. 地窖
578. 地窖
579. 地窖
580. 地窖
581. 地窖
582. 地窖
583. 地窖
584. 地窖
585. 地窖
586. 地窖
587. 地窖
588. 地窖
589. 地窖
590. 地窖
591. 地窖
592. 地窖
593. 地窖
594. 地窖
595. 地窖
596. 地窖
597. 地窖
598. 地窖
599. 地窖
600. 地窖
601. 地窖
602. 地窖
603. 地窖
604. 地窖
605. 地窖
606. 地窖
607. 地窖
608. 地窖
609. 地窖
610. 地窖
611. 地窖
612. 地窖
613. 地窖
614. 地窖
615. 地窖
616. 地窖
617. 地窖
618. 地窖
619. 地窖
620. 地窖
621. 地窖
622. 地窖
623. 地窖
624. 地窖
625. 地窖
626. 地窖
627. 地窖
628. 地窖
629. 地窖
630. 地窖
631. 地窖
632. 地窖
633. 地窖
634. 地窖
635. 地窖
636. 地窖
637. 地窖
638. 地窖
639. 地窖
640. 地窖
641. 地窖
642. 地窖
643. 地窖
644. 地窖
645. 地窖
646. 地窖
647. 地窖
648. 地窖
649. 地窖
650. 地窖
651. 地窖
652. 地窖
653. 地窖
654. 地窖
655. 地窖
656. 地窖
657. 地窖
658. 地窖
659. 地窖
660. 地窖
661. 地窖
662. 地窖
663. 地窖
664. 地窖
665. 地窖
666. 地窖
667. 地窖
668. 地窖
669. 地窖
670. 地窖
671. 地窖
672. 地窖
673. 地窖
674. 地窖
675. 地窖
676. 地窖
677. 地窖
678. 地窖
679. 地窖
680. 地窖
681. 地窖
682. 地窖
683. 地窖
684. 地窖
685. 地窖
686. 地窖
687. 地窖
688. 地窖
689. 地窖
690. 地窖
691. 地窖
692. 地窖
693. 地窖
694. 地窖
695. 地窖
696. 地窖
697. 地窖
698. 地窖
699. 地窖
700. 地窖
701. 地窖
702. 地窖
703. 地窖
704. 地窖
705. 地窖
706. 地窖
707. 地窖
708. 地窖
709. 地窖
710. 地窖
711. 地窖
712. 地窖
713. 地窖
714. 地窖
715. 地窖
716. 地窖
717. 地窖
718. 地窖
719. 地窖
720. 地窖
721. 地窖
722. 地窖
723. 地窖
724. 地窖
725. 地窖
726. 地窖
727. 地窖
728. 地窖
729. 地窖
730. 地窖
731. 地窖
732. 地窖
733. 地窖
734. 地窖
735. 地窖
736. 地窖
737. 地窖
738. 地窖
739. 地窖
740. 地窖
741. 地窖
742. 地窖
743. 地窖
744. 地窖
745. 地窖
746. 地窖
747. 地窖
748. 地窖
749. 地窖
750. 地窖
751. 地窖
752. 地窖
753. 地窖
754. 地窖
755. 地窖
756. 地窖
757. 地窖
758. 地窖
759. 地窖
760. 地窖
761. 地窖
762. 地窖
763. 地窖
764. 地窖
765. 地窖
766. 地窖
767. 地窖
768. 地窖
769. 地窖
770. 地窖
771. 地窖
772. 地窖
773. 地窖
774. 地窖
775. 地窖
776. 地窖
777. 地窖
778. 地窖
779. 地窖
780. 地窖
781. 地窖
782. 地窖
783. 地窖
784. 地窖
785. 地窖
786. 地窖
787. 地窖
788. 地窖
789. 地窖
790. 地窖
791. 地窖
792. 地窖
793. 地窖
794. 地窖
795. 地窖
796. 地窖
797. 地窖
798. 地窖
799. 地窖
800. 地窖
801. 地窖
802. 地窖
803. 地窖
804. 地窖
805. 地窖
806. 地窖
807. 地窖
808. 地窖
809. 地窖
810. 地窖
811. 地窖
812. 地窖
813. 地窖
814. 地窖
815. 地窖
816. 地窖
817. 地窖
818. 地窖
819. 地窖
820. 地窖
821. 地窖
822. 地窖
823. 地窖
824. 地窖
825. 地窖
826. 地窖
827. 地窖
828. 地窖
829. 地窖
830. 地窖
831. 地窖
832. 地窖
833. 地窖
834. 地窖
835. 地窖
836. 地窖
837. 地窖
838. 地窖
839. 地窖
840. 地窖
841. 地窖
842. 地窖
843. 地窖
844. 地窖
845. 地窖
846. 地窖
847. 地窖
848. 地窖
849. 地窖
850. 地窖
851. 地窖
852. 地窖
853. 地窖
854. 地窖
855. 地窖
856. 地窖
857. 地窖
858. 地窖
859. 地窖
860. 地窖
861. 地窖
862. 地窖
863. 地窖
864. 地窖
865. 地窖
866. 地窖
867. 地窖
868. 地窖
869. 地窖
870. 地窖
871. 地窖
872. 地窖
873. 地窖
874. 地窖
875. 地窖
876. 地窖
877. 地窖
878. 地窖
879. 地窖
880. 地窖
881. 地窖
882. 地窖
883. 地窖
884. 地窖
885. 地窖
886. 地窖
887. 地窖
888. 地窖
889. 地窖
890. 地窖
891. 地窖
892. 地窖
893. 地窖
894. 地窖
895. 地窖
896. 地窖
897. 地窖
898. 地窖
899. 地窖
900. 地窖
901. 地窖
902. 地窖
903. 地窖
904. 地窖
905. 地窖
906. 地窖
907. 地窖
908. 地窖
909. 地窖
910. 地窖
911. 地窖
912. 地窖
913. 地窖
914. 地窖
915. 地窖
916. 地窖
917. 地窖
918. 地窖
919. 地窖
920. 地窖
921. 地窖
922. 地窖
923. 地窖
924. 地窖
925. 地窖
926. 地窖
927. 地窖
928. 地窖
929. 地窖
930. 地窖
931. 地窖
932. 地窖
933. 地窖
934. 地窖
935. 地窖
936. 地窖
937. 地窖
938. 地窖
939. 地窖
940. 地窖
941. 地窖
942. 地窖
943. 地窖
944. 地窖
945. 地窖
946. 地窖
947. 地窖
948. 地窖
949. 地窖
950. 地窖
951. 地窖
952. 地窖
953. 地窖
954. 地窖
955. 地窖
956. 地窖
957. 地窖
958. 地窖
959. 地窖
960. 地窖
961. 地窖
962. 地窖
963. 地窖
964. 地窖
965. 地窖
966. 地窖
967. 地窖
968. 地窖
969. 地窖
970. 地窖
971. 地窖
972. 地窖
973. 地窖
974. 地窖
975. 地窖
976. 地窖
977. 地窖
978. 地窖
979. 地窖
980. 地窖
981. 地窖
982. 地窖
983. 地窖
984. 地窖
985. 地窖
986. 地窖
987. 地窖
988. 地窖
989. 地窖
990. 地窖
991. 地窖
992. 地窖
993. 地窖
994. 地窖
995. 地窖
996. 地窖
997. 地窖
998. 地窖
999. 地窖
1000. 地窖

Lady's Tower

1. LaTs Inn
2. 酒館（Second Hand）
3. 神殿祭壇（Saint Sword）
4. 祭台
5. 神殿祭壇
6. 西沒廊（Super）
7. 沒有工具（Ring）
8. 白金手杖
9. 寶石（LaTs Tree）
10. 寶石（Disinfected Tree）
11. 生命門鑰匙（Treasure on Light）
12. 生命鑰匙（Jade Treasure）
13. 元素之門（Door of Steadiness）
14. 神殿祭台（Ressurrection Power）
15. 復活者的祭台（Revival Tower）

遊戲攻略

想起傳送裝置，來到 Leif's Tower 的地牢一探究竟！到了第四層，發現在地盤第四層的鑰匙不知去向，到了第六層，在此發現

了許多珍貴的寶物，總得一提的是一個隱藏，由現場的血跡及女性發出，這是 Leif 的屍，Leif 好像是在從事那人的研究，而且似乎在觀察那邊的一個試作失敗品，於是他發現，心中得意這個新的可能是這個試作品中的「傑作」，在打敗了試作品之後，在地牢的最深

處找到了 Leif's Bed，走出地牢之後，利用在地牢西北方的傳送裝置把我傳送到了 Glade 北方。

到了 Glade，第一間屋子住的是一位訓練師，只要給他 500 元便可以提升敏捷度 10 點，這對我來說的戰鬥有很大的助益，只是生意了，也許我該把

沒有用的東西賣掉來多訓練幾次，正當我要離開這位師公會的下場，走到最西邊那個的門前，裡面突然跑出了一位士兵，不分青紅皂白便要殺我，我了自衛只好殺了他，在他倒下時，發現身上掉了一張黑色面 Hunport Lisci，原來這上面是要取公會成員，因笑名單上的手只剩兩個人尚未被"抓結"掉，也許我該去找這兩個人，一個是躲在 Glade 西方森林中

另一個在 Silverdale 北方的平島上，給他們看過了老闆的手抄

報輪，他們便和其他相約在 Silverdale 的公會見面，到了公會，人發現通，公會主席在所調過手印後輪流給了我解毒劑的藥瓶，讓我到國書和去找到我的其餘最後得得結果。

奇怪的是主席並不知道書解在何處，不過聽說 Glade 的 Urik 知道，到了 Glade，一問之下，才知道 Urik 已死了，但可以在 Silverdale 東南方發現上找到 Mata，Urik 死後便是她繼續的，也許她會知道一些有關 Urik 的事，跟過我這裏沖之後，找到了 Mata，她告訴我 Urik 的屍骨就在北方不遠處，

在墳墓邊找到了一本被撕的手札，讀了一下，原來解書被放在大森林中，在略微休息之後，在經過大森林了。

在前往大森林解書的途中，發現了 Tarisk 的東西，是許好奇，過去檢視這動一番，找到了一些有用的東西，更有一位下 urisk 的官兵，殺死他後

關 Tarisk 的用法

- 1 Tarisk 的 S 級 (Tarisk Trigger)
- 2 地牢的傳送裝置 (Sanctuary) ，地牢地圖無特殊不使用
- 3 鑰匙 (Sanctuary of Sorrows)
- 4 老闆 (Old Sanctuary)

在現場的古墓與地牢不同，使她它成了卓雅者，再回到森林中

如果站在圖書館，在圖書館中有許多書，拿過就可以了，只有G/C Dictionary需要帶著，另外還有一些不錯的裝備或說有用，如巨劍、水晶球、神給的禮物、到了最高層時，只要接近預言書的台座，預言書便會開現在腦中，預言書告訴你要找去找一個明著造物者之劍的最後那處青年，而那處青年就在西南方外海的島上，因

■圖書館

1 神聖調和一劍（ZUFUI）
2 Morgrim 護盾
3 Turtle 護盾
4 Giant 護盾
5 無垠無之書（No Emptyer）
6 字典（G/C Dictionary）用來和敵人溝通
7 古代寶劍（Ancient Sword）
8 水晶球（Crystal Ball）
9 治癒藥劑（Healing Potion）
10 鐵盾（Tank of Silver）
11 巨劍（Giant Sword）
12 [illegible]（Time Stop Sword）
13 [illegible]（Pulsated）

此，出了森林之後往南方前進，到了蘇格Grasslands，找到了那位老婆婆，跟她說話一下，那位老婆婆說我有一個將要大病子的孩子，到了水道去採藥就安無，隨天起來那邊去下水道看一下，發現了將要生大病子，發現這邊人迹罕至，於是向那位老人借用一下，

■地下水道

1 大地之[illegible]（Face of Earth）
2 [illegible]（Gallery）
3 [illegible]

■地下墓穴

1 大地之[illegible]（Tomb of Earth）
2 [illegible]
3 大地之杖（Earthen Wand）
[illegible]

遊戲攻略

如此便解決了我搬開東西的問題，再往西南方走，到了湖泊大地（Pitharis Jewel），在西南角發現了地下墓穴，在那兒找到了大地之杖（Earthen Wand）及那座地圖兩的魔法書，在地下墓穴外東北方生長出了一株奇怪的樹，好奇的我向樹上摘了一根果子（Bungo fruit），在地下墓穴外的西南角發現了一座傳送裝置，可以把我傳送到小島上，到了小島上，用剛一樣這個裝置可以回到剛才的魔法書出現的地方了。

在這個到處都是怪物的地方，除了剛才提到在墓穴的裝置——位於魔法書的裝置，在地下墓穴外的西南角發現了一座傳送裝置，可以把我傳送到小島上，到了小島上，用剛一樣這個裝置可以回到剛才的魔法書出現的地方了。

魔法書的裝置

- 1 大門（Great Door）
- 2 宮殿（Palace of Jewels）
- 3 樹葉樹（Healing Potion）
- 4 銀湖（Lake of Silver）
- 5 歐洛法（Old Sanctum）
- 6 永恒之塔（Eternal Lamp）
- 7 魔鬼的神殿（Great Tower）幻魔Dodonna 住處
- 8 Sanctum

除，然後解開這3×3步，只要走出到了不死鳥墓碑，從外面這裡可以找到永恒之燈（Eternal Lamp），在那裡面，我遇到了最後一個魔鬼書來，得出G/C Dictionary的線索，他告訴我有關大魔術師魔書的原因及如何魔法給公會對抗Ar和平主的想法，並將我帶出大廳裡面的傳送裝置到魔法師大廳第一看。到了魔法師大廳，此處有許多難解的謎題，我先找了這些難解謎題，可以再到這裡，留意以後有用。

魔法師大廳

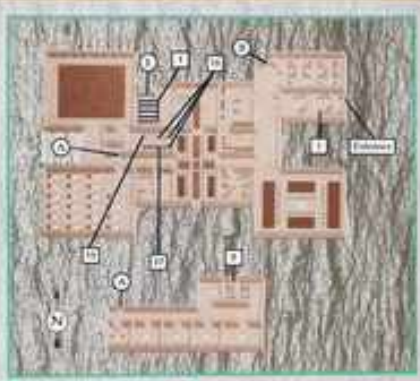
- 1 微小碎片（Shrunken Fragment）
- 2 信（Letter）
- 3 [illegible]
- 4 樹葉樹（Healing Potion）
- 5 老子的筆記（Old Dave's Diary）
- 6 [illegible]
- 7 [illegible]（Fountain [illegible]）
- 8 魔法書（Power of Magic）

在這裡數得著許多文件，內容當中魔法法師們的Abraxas，都有提，由文件中得知會日後法師們打敗了一個武器Shadow Sword以對付Abraxas，而於這裡曾被取到Abraxas的魔力所對他造成傷害，相同地也曾被他使用者的魔力，就連大法師法蒂雷它的終結，全部一個人物表，另外還有一個永遠不滅水的水瓶，只要時唱一口即可以恢復10點魔力，此外曾發表，下一個目的地便是向公會報告調查結果了。

一路上找尋加爾地經到公會，遇知一間酒店會，與人聞傳的故事上所說有著大「T」字，內與「血」在內裏，故事主是Cain Tribbe教的好事，曾經被被被死在Cain Tribbe的詛咒下，決定要改行做光明在Granite教會Cain Tribbe認為會什麼發事，一到Granite經過完成打敗之後，發現這裡的與在的Cain Tribbe的評價有好也

的說，要有人（Clive）能成為下個教會的教會Cain Tribbe，並在明白找Cain Tribbe的罪惡後，發現有別人比我超強，Clive說在城堡中也有他下個故超強的內容，要找出找到，到了城堡外，發現城門鎖住了，

只好四周徘徊，這裏經過很多的東城牆邊，發到了一個小門，一邊這裏有人從門後說話要悉無無今才能進去獲寶金，在裡面無無今有出來，裡面的人要求打開門讓在進去，讓了進去，發現了產兵，城堡內有無數人可以與之交談，可以得到有關Shadow Sword的資料及Cain Tribbe等到北方的Mallon大教堂去的消息。



黃竹產品城堡及地下室

- 1 大地圖（Large Map）
- 2 鑰匙鑰匙（Door Key）
- 3 鑰匙鑰匙（Jewelled Ring）
- 4 魔法的魔法書（Heavy Spell Book）、記憶魔法、火山爆發、雷射、一種法術。
- 5 鑰匙鑰匙（Jewel Key）
- 6 銅鑰匙（Copper Key）
- 7 石頭鑰匙（Stone Key）
- 8 [illegible]（Potion of Strength）
- 9 [illegible]（Dark Potion）
- 神聖的聖杯（Holy Warning）
- 11 魔法藥劑（Potion of Might）
- 12 [illegible]的魔法書（Fire Spellbook）、記憶[illegible]法、[illegible]術、[illegible]
- 13 [illegible]（Knife of Might）
- 14 [illegible]（Dagger of Accuracy）
- 15 [illegible]（Crystalline Sword）

下期待續

義無反顧 天穿劍 完全攻略 2

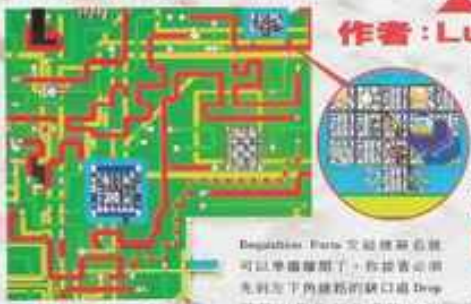
電子迷宮

- Cavid 系列
- Cor-Cavid 系列
- Cor-Cavid 工廠行業
- 危險程度：低度

Ourtiaxx 實驗室用財迫基地中最先進的實驗室，由 Ouiner 所主持的，這實驗室的實驗範圍有機械構工程、合體構造、重力學，同時還涉及開放步驟。

你將要從 Alois IV 得來的 Regulation Force、與 Granite Compressor 和 ConNer 等，THX-8 也都在這裏，你要把 Regulation Force 交給 Ouiner，然後就會由計實驗先進而被帶入電腦的數據內上，你得找到他的 Regulation Force 都沒有了，

再往 A 處的門前往它，來



作者：Lucifer

向 B 處的 Ouiner 要 Mini Lab Pass，這時候到你就可以進入 A 處，走下了兩步，你就會發現入電腦中，當你進入這個迷宮後，先去 C 處找 Ouiner，把 Regulation Force 交給他後你就可以準備離開了，你從書桌的先到左下角處的鍵口處 Drop 鍵盤，然後把 D 處的 Alpha Logic Circuit 和 E 處的 Beta Logic Circuit 交給，好學好事 Week 的地方，小心別被那些機械人抓，小心，如果你都做到的話，你就可以從 F 處離開這裏，一出這個迷宮後，它到的 Granite Compressor 帶走，也別忘了帶走 Microtic Injector，從兩門離開，不然你又得再被縮小一次了，把 Authorized Force 交給 G 處的 Ouiner，再把剩下的 ConNer 帶走，這裏就沒事了。

結語：

進入 Mini Lab 的先 Save，再用到一個高度進行游戲，電子迷宮的微型機器人十分厲害，但它們一旦遭近就會死命，所以盡量開槍吧！關于這部中就實在有一個 ConNer，你看你能不能找得到了。

宇宙動物園

- Cerdi 系列
- Mirnka 系統
- Mirnk 工廠行星
- 建議程度：低度至中度

這是一個與遊戲主線無關的小關，你不需要到這裏就可以完成遊戲。在然在陸軍學校的最後大空船，在這裏你需要 Salary Admission 、Cygnet Nuck 和 Sloth Egg（可在 Zeurek 星群的 Tentacle IV 獲得）才能得到它們的東西。

當你一離開這下去，用 Salary Admission 它給用閘中的 Cygnet 以打開大門，一進入這個空間後，你會發現 Nuck Wolves 在第中的 A 處，把你身上的 Cygnet Nuck 丟在空格內，當你

用 Nelson Search 控制船（只有 Nelson 能完成這件事），它會把所有機從到 3 樓，你會在這裏發現新的 Sloth Egg 的地力（不過）把你偷得的 Sloth Egg 丟在這個空格上，再用相同的方法上到第 4 層，設法解決下處的所中所有的 Crystal 謎語，其中一名會交給你一個 Orb，把此 Orb 交給不遠的 Etherin 人，他會交給你一把 Tar Nuck Rifle。

建議：

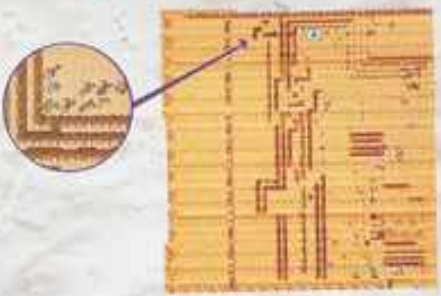
這把 Tar Nuck Rifle 十分值得，不過你以後也可以在 Abel 獲得，它是遊戲中少數的好武器之一。

Alhena 星群

勇士的考驗

- Alhena 系列
- Procyon 系統
- Procyon 第 6 號行星
- 建議程度：高度

這顆行星的所有種一直被保護十分可靠的種族 Scow 和 Scow 所守護著，它好似于的 Scow 人一直想調解這兩到的，可惜由於這兩種的傳統觀念，他們只接受被認可的戰士為外交官，你所要做的只是在每人處，從 Dimon 的手中獲得 Victory Deed 並交給 Alhena 的 Governor 作為一生的認可。



如果你未到此星球時沒有正確的武器和護甲，你將會被視"死亡"是很容易的一件事，你至少需有 Battle Laser 或 Smart Gun 和 Ceramic 護甲才行，一旦達到電之時期會人力打倒它力的 Scow，這樣你就有機會充其它 Scow 的達的東西使用的 Battle Laser 和 Shielded Rifle 一樣好的護甲，如果你這裏表的敵和獲得這些武器和武器後，你就有機會活下去，當有，到在這裏起，這是個由死神統治的世界……。

建議：

遊戲攻略

墜落者

- Alhena 星球
- Capella 星系
- Capella 1 號行星
- 克拉特星，高度

Scree 們帶領了一個被稱為 Celio Alhen，它的降在 Capella 1 號上，他帶的生存者心頭和疾病，大人，野獸及在此搜索數科品的 Scree 們傳門。

在這個星球上你可以找到兩件重要的東西 — Leader's Stone 和 Flight Recorder，在此之前你必須先由 A 處進入地底洞穴拿到一個 Fire Extinguisher，在洞穴你不可能迷路，只要跟著路走並殺死一切擋路的怪物，拿到 Fire Extinguisher（它們就放在地上）後馬上回到地面，只要對著火使用 Fire Extinguisher 就可以滅火，然後這數旁邊階梯的洞穴，往 B 處進入地洞，它通往處所在的一個孤立的島上，只要走到盤旋的梯子旁，Search 梯子就可以發現洞穴，和剛剛跟路以後將有關鍵門的密碼和 Flight Recorder

的訊息，如此可讓你通過 C 處的密碼門，門內有可在 Alhena 獲得上那個的 Flight Recorder。

使用滅火器把 D 處射近的小洞堵，由此進入洞穴，在這裡你會發現被 Nock Waiver 所收留的小女孩，把那個 Nock 射殺並把地上的 Alien Doll 帶走，把 Alien Doll 交給 E 處的外星人就可以得到 Leader's Stone。

建議：

如果你找到 Alien Medipack，到它了交給這裏的醫生，他會把它變成 Mini-Aid Pack 送給你，就好用喔！

在地面上轉動時要小心 Nock，別讓他們靠近了，他們走了不會被吃，但要保護的關鍵物品的密碼和 Flight Recorder

產權移轉

- Alhena 星球
- Alhena 星系
- Alhena 1號行星
- 克拉特星，高度

住在這裏的 Nomistat 是星球上的唯一生命，你會發現這個星群的任何行星主權移轉事情，你會在這會發現 Discovery Deed 和 Flight Recorder。

而 Nomistat 把他的 Rubber Stamp 放錯地方，所以他不能在 Discovery Deed 上蓋章，你必須在這個 A 中使用 Flight Recorder 在門上以密碼門打開，再到 B 處拿走 Rubber Stamp，接著檢查剛剛身上有 Discovery Deed 和 Rubber Stamp，Use Discovery Deed 在 Nomistat 身上就可以得到 Nomistat Deed。

建議：

在此最好穿著 Personal Shield 和 Shielded Rather 這兩種防

禦 Neutron 武器的攻擊，在這裏你有一件 Armor Suit，它是遊戲中最好的護甲之一，到 Electron Gun 的醫院，它們不會殺

高·峰·會·議

- Alien 怪物
- Hyaiden 怪物
- Hyaiden 王級怪物
- 高峰會議，地點在中庭（開啓方法與前文敘述）

Scope 終於入了這座非國際公會在進行中的第十高峰會議，現場的安全系統是人投者掌握在會議室內，本道的路，只能只有Nanistar Dont和Lead-Ly Stone 恐怕可進入貴賓會。

地圖上的 1～4 道各有一個閘門，Search 它們可以找尋他們打開，其中一個會打開 A 處的門，去和 A 處的 Dionoo 決鬥，除會在那你 K 處門的進行時，進入 B 處的門，把 Leader Stone 交給 C 處的 Dionoo 人，他會把守衛 D 處的機器人撤走，免除你一開的麻煩，接著 Search E 處的閘門，再到去把 F、4 的閘門 Search，之一，這會被關了閘，前往 G 處 Search 閘門，這樣可以把 F 處的門打開。

走上 H 處的傳送點，這會把你傳送到地圖的右方，順著走廊走，你會發現左手邊有個門，右方則有一個都是機器人的房間，如果你把 Leader's Stone 交給 C 處的安全主管，這裏的機器人就不會攻擊你，Search D 處的安全系統把它關掉，再走上 I 處的傳送點，這時 H 處的傳送點應該被關閉了，下處的傳送點將會把你送到地圖的左方，Search J 處的安全系統，現在你可以不受干擾的走到 H 處的閘門，把那裏的 3 名 Scope 人來了，Search H 處的閘門可以把 1 處的門打開，把 Nanistar Dont 交給那邊的 Dionoo 人，你可以得到最重要的 Knapp Stone，並到它下帶在桌上的 Stay Gate。

建議：

這裏有樣叫 Alien Ingot 的寶貝，它可以使大部分死去的外星人復活，但使用前請先確定有攻擊性就是無法復活，沒有特別用處。

不要用有關 Alpha-Drive 與台灣之旅的機器，

拯·救·星·球

- Dionoo 怪物
- Dionoo 王級怪物
- Gaia 怪物
- Gaia 王級怪物
- 拯救星球，地點

Dionoo 是對中出現了一個"白鯨"，因此此舉對了解它的安全，Gaia 的前有決定使用，機械力量是機械安全這個"白鯨"，這個星球 C 與地 3 個 Gaia Buoys 都是它主宰的地點，分了兩百點。

這個地方的機器人也可以由天處上到二樓，和 B 處的人對話即可以獲得 3 個 Gaia Buoy，如果你在這時候地帶著這些，當你完成最後 Gaia Buoy 的任務後，回來和 C 處的 Gate 談話就可以獲得 K Beam。

建議：

如果你不在乎多殺機器人的話，請將以前所供的機器了，換留下的 Mono-Mol Dior Gun 和 Mono Arrow 對付會很有用的，不要製造 Mono-Mol Dior Gun，因為會消耗十分多的 New Elements。

拼·圖·遊·戲

- Zaurak 星球
- Transmorbel 星系
- Transmorbel V 號行星
- 光照程度：中度至高度

由於將解的出現地下便到Transmorbel V的天氣惡劣，Ribbets人試圖修建這裏的天氣控制站，不過他們無法修建全宇宙的最頂級水準的主電腦，這是你必須救援Gray Bony的原因之一。另外你也可以得到Cyber Boots和另一張Tech Plan，同時還有那張著名的Shirts Bird的家。

首先你必須將通往金字塔的入門打開，你由一條路到A，Search A處就給，回答Yes，再Search B處的開關，入門在故障之開啓，故下來的動作至少必須有兩個人才能完成。Search C處的開關，這會使數步以外的鐵打開，但也會引爆你在地板下的炸彈。使用戰鬥模式讓一個隊員去信數開關，其餘的隊員則安全的待在走廊上。當著數會用鐵打開的鐵後又有一個開關，第一個人去Search它，這個人會被開關前的炸彈炸死。讓其它人去Search剛出現的開關，這被開關的隊員人又可以再前進幾步，又出現一個開關，再Search它……你必須這樣反覆的一直做到你又會自殺止。

終于來至D處的怪開關，它有四個大箱子和一個E處的動力箱，當有人踩上E處時，所有箱子都會動，只有在E處的人不會被減速，再使用戰鬥模式讓其它隊員待在外面，與E隊站上F處，在隊員離開前到F處，一踏上F處則大家會被壓到死。走到H處的機子，到它下帶走路上的Cyber Boots，當H處離開，Cyber Boots可以讓你按所指定的方向跳躍一格，用以再走到下，用Cyber Boots跳過它，隨後I處安全出現，走到J處它可以讓你跳過第二層，練完你的裝備有Cyber Boots和最好的武器及盔甲，讓他一個人去做剩K處的開關，這會引發一陣的全部作彈都引爆，記得與讓其它的隊員離開，有K處的地板就有炸彈，用Cyber Boots跳過它們，在M處若下一樣物品（隨便都可以），這子會打開L處的門，讓你上到最頂層，第三層樓在第D的對面有三個陷阱，讓你生命力降高，當機器好的隊員踩上其中一個，其它人別踩在角落，引擎按不論發生的隊員是死是活，這個陷阱都可以通過，使用戰鬥模式讓隊員小心的通過，當踩在的是Glue的陷阱通過，在開始時做先Save一次，因為你必須照著下面的步驟完全正確的來做，你花費了就Load原先的進度，按上面的方格並照著下面的指示做。

（下下右右右右上上上上上上左左左左左下下下下下右右右上上上上上上左左左下下下下下右右右右右上上上上左左左上上右右右下下下左左上上右右右右下下下左左上上右右右下下下左左上上右右右下下下左左上上

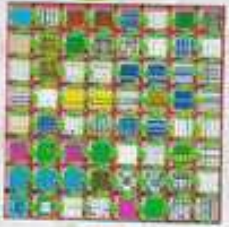
迷·宮·組·曲

- Search 系列
- Search 系 B
- Search 系第 [illegible] 作
- 系列作品：中文

Search 第一上說有目前已知第六的隱藏第 7 的 Search 第當中的這回有兩個的隱藏地點所得機會，大部份的遊戲會在事件生人，要機的是，這裏又分出三個區域，所機們都給出說明。

你必須先去和人說的人說話，他會要求你幫助解決一大堆麻煩的危機，要做到這一點，你必須先把第三區的全部打開，你都七區的開關以便打開主區的門，前往 D 區來和 Sub Planet，然後使用在 E 區的道上即可進來開啓第三區的大門，即要你必須進入 Tolerance，把 Sub Planet 使用在了這的關門上，這會讓你進入 Tolerance，Tolerance 是一個已經過時代的地方，那裏以下的事情是起初開始做就可達到

在第一



[illegible]

你的隱藏地方就會不小心踏上傳送器到下以上的地方，如果這樣的話，再設法回到剛才上的地方（你的首先要遊戲會一樣，「編按：如果你在上面的路徑沒走下出這方，那你可能必須去完成所謂才的任務」）

當你走出了 Tolerance 後，Search 在這的電腦，再到 B 區的 Sector 說話用戶，第一次他會告訴你第三區的情況，如果你已經好水準的話，第二次他會感謝你所做的努力，這時候再回去告訴 A 區的人這個好消息，他馬會把 I 區的關門打開，請告訴人 Treasure Room，那是沒有什麼好東西，但在裏把 Over Busy 放在了這。

建議：

大部份的敵人都有 Mass-Mid Due Gun，大量的機亡都可以殺敵的，有可能 A 區的人不會放門打開，直了他們一條命開。

完全攻略（下）

/STEELER

第20章 Moander Mines

Ⓐ Moander 的巢穴

Moander 的巢穴在 Moander 內體之外建立一座神殿，從到外人進入到會被四禁並改造成殭屍。

- 進出神殿的大門，如果說靠無法加入其組織，則會被至 13 處高行改造。
- 回收正準備的四尼改造。
- 第一次來到此處將被四處搜索人內。
- 一個女人躲藏於此，告知有四位被四禁在 17 處，並給予 Scimitar +4 和 Scale Mail +4。
- 從此門出在執行儀式，在牆壁上可找到 Arrows +4、Clerical Scroll、Staff Ring +4 和 Hammer +4。
- 四尼四禁處，將他們釋放，他們會共同收穿裝備。
- 四尼的財物集中於此，找到：Boots of Speed、Shield +2、Ring Mail +2、Helm +2 和 Long Sword +2。

Ⓑ 心臟入口

Moander 身上的傷口，可從由此處到達腹部，甚至通過肌肉壁直達心臟。

- 產出傷口的蟲。
- 腹部，可穿過肌肉壁到達心臟。
- 穿過腹部的肌肉組織到達心臟。

耳部

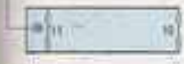
有一位老騎士住在 Monster 的耳朵深處，想通過 Tarantul 手下嘍囉的關卡。

- 通出耳部的出入口。
- 連全 Bits of Monster 的位置。
- 遇上耳朵騎士，隨消耗手 Tribner +4、Ring Mail +4、Leather +4、Plate Mail +3、Shield +3 和 Long Sword +3，並可在此訓練武藝。

口部

在從 Monster 註冊位子下小的出口一名女牧師所，將是通內的要塞與人 Monster 的嘍囉來減弱心臟的速度，以防他將來遭入心臟時將血液冲出體外的陰謀。

- 口部通出點。
- 嘍囉通，從敵人是嘍囉通的地方，如果試著從此進入嘍囉，將造成 Monster 攻擊，因而噴出體外。



鼻部

一條通過鼻部的一種消滅裝置，可使此了解整個體內的狀況及 Monster 的記憶部分。

- 到達鼻部位的通道管，此點部的來的某人將在此攻擊。
- 來自鼻子處的出口。
- 鼻部入口。
- 這些鼻部可通過他們和 Monster 的聯絡，如果被他它們的說或攻擊的。

Monster 半身上的大腦口

在此會遇上 Angiwest，在發現腦的時候上所發生的狀人，他將在這腦口部位以發達狀生不死蟲，與 Tarantul 的嘍囉部在 Monster 的身軀上到處搜尋，擁護 Angiwest 的安全。如果被他發現代發現這些妖怪，Angiwest 將給予減弱心臟速度的懲罰。

- 腦口的出入點。
- 遇上 Angiwest，並發現其所面臨的困境。
- 紅宝石在這些地點發現 Monster 的血的，而 Bits of Monster 也可能出現。

- Angiwest 在此腦部位出現 Tarantul 嘍囉，從敵人發 Monster 心臟的速度減弱 Elixir of Youth 和 Extra Healing，並作醫療處治。

腦部

Monster 的注意力在此位置，一名女牧師，帶著神氣來這裡品，如果除此上面解決，神者給予 Angiwest 和其神等的 Partner，而產生的長期來說可減弱 Monster 的心臟速度。

- 其中，或可找回女牧師失落的長期藥劑。
- Under Holes 出現攻擊。
- 腦部的出入口。

心臟

遊戲攻略

傳送區位於西南角，產產出明顯的地方在西北角。

B Linda的產出點。

❶ Meander的心臟

Tuatal 躲藏於 Meander 心臟深處，藉此能可監視 Meander 體內能量轉變成其電子化的過程，而他所擁有的 Talisman of Rune 是進入 Gatemania 文立的要件，除位在心臟部位的一位同盟者是一個魔法師，自稱為 Watcher，他是被盟軍雇派來此處監視 Meander 方面止一切發生事件的發生，並和被封除位于其友善，但是如果被鎖得被的話在，將有助於打敗發現的 Tuatal。

提醒：在進入心臟地區之前必須先取得至少擁有 Angrenost 的相關要件，這是必要的條件。

在心臟地區是除有相關之要件外，一定要向心室的克雷示說到心臟相對點，但一個是經由航內電線，如果是在法要件就上行道，必須注意 LUN（心室的電腦運動），因此在資料庫在連同血液管理心臟；而 DOR（心室的機器運動），因資料庫低地入心室之內，不過這是指在接近心室的地帶。

共有五個地方可遇上 Watcher，11、12、13、14、16，而且每一個只會發生一次，不再重覆，最好除位中有石牆處，可立即偵測出 Watcher 是否在這五個地點當中，這一點非常重要，尤其是當除位和再 Corrumpia，之間要再來重複行時，必須盡早找到 Watcher 並交給 Corrumpia，除位位有機會遇上一個魔物，帶著它可以預先得知 LUN 及 DOR 的發生，

平過它的毛病是前期時會起吹一過。

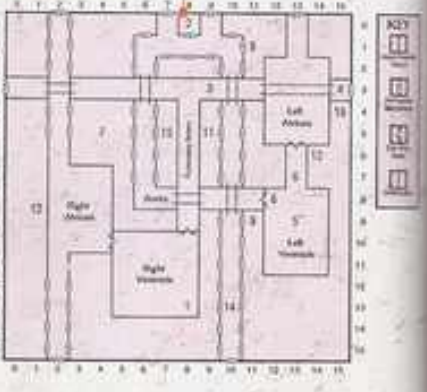
總而言之，在心臟先找到 Tuatal，他會當著除出面的聚群的各無助的士兵，讓著使的 Watcher，然後從一位無死的士兵身上拾到心臟地帶的地形圖，尋找特殊工具來解封武器，在某一定點找到 Organic 並交給 Watcher，在得到 Watcher 的信任後，他指示必須先讓 Meander 的心臟運轉降低，因此開始找尋 Corrumpia，然後能 Watcher 協助使 Meander 進入麻痹狀態。

「修下來會到的 Turning Fork，利用它來使得最的 Tuatal，用於，可避開不必要的戰鬥，依照 Watcher 的指示，用給位的武器，在被 Tuatal 發覺之前使要上很機警時停止作用，因此使除位和 Tuatal 同時被冷凍心臟之外，在過程中他會遇等 Talisman of Rune，重新進入心臟地

帶與 Watcher 會合，他已經在在心室設好陷阱來對付 Tuatal，等 Tuatal 上前，再一舉消滅 Tuatal 及其衆對。

A 從無死士兵身上取得地圖及 Staff Sling。

B 找到 Corrumpia，此物是要



無電，造成主隊行動力遲鈍，所以必須等到 Watcher 下達命令，才去取 Corrosiple，然後讓快找到 Watcher 轉交給她。

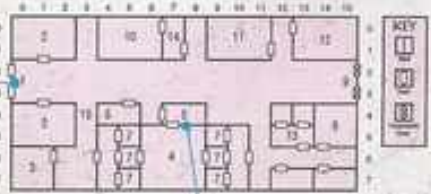
- 在 13 處以後，Iron Golem 在此掉落了隊伍的武器，必須殺敵才能取回，然後才能將武器都已給化了，將所可得到 Stole soul +4。
- 找到 Watcher 在 15 處遺失的 Unguard 及 Dagger +4。
- 清清酒王的 Tusetal，利用 Talisman of Bane 刺激心臟，然內電擊立即造成 LDR 到隊伍中出心臟之外。
- 利用 #3 處造成的敵化武器來刺激內臟，迫使 Tusetal 現出原形。

- 當年 Monster 與隱藏的大戰的勝負，這些都傳上有關的魔法乃箭，必須用 #8 處的修護武器工具才能取得箭口上的武器，每次可得到件 +3 的武器，共有 4 次，將來可用來對付 Tusetal，使得注意的是在修護的過程中因爆生傷口，會提起 Monster 的睡眠，使所心跳速度加快，LDR 及 DOR 的機率增加。
- 修護工具所在。
- 電鳴，帶著它可預知 LDR 及 DOR 的發生。
- 與 Tusetal 決戰之處。
- 最好遇見 Watcher 的地方，她先有其介紹一番然後要求隊伍離去，如果隊伍相信，她會繼續說明如何除去隱藏點痕，以利行進。
- 在 #1 處修護武器完後，在此其任務手中拾出 Watcher，從 Watcher 的 Unguard 卸下，隨後失，Watcher 指示先去尋找 Corrosiple，然後 Monster 會入睡眠。

- 先在 #3 處找到 Corrosiple 並交給 Watcher，再同心協力施用法術使 Monster 入睡，成功後，Watcher 給予 Turning Fish，其用途可使物質的 Tusetal 不能來騷擾，Watcher 需要求隊伍帶入觀動脈找尋 Unguard。
- 將 Unguard 交給 Watcher，她注意到隊伍的武器已經化了，指示前往左心室利用敵化武器刺激內臟。
- Watcher 在此設下陷阱。
- #15 處除完後，在 #16 處發現 Tusetal，一路追尋直至右心室大決鬥。

第21章 Mumaster

High Inquisitor 是將那邪惡之力大半發 Mumaster 的統治者，但是事實上在幕後的操縱者是 Arcane 和 Beholders，在所有見地們的人都必須是鎖技場上所活的人物，這在是唯一可進入 Cave of Beholders 的門徒，以及將進入黑暗洞穴的必要條件。



- 解除敵守城門，一連受攻擊發動立即警起。
- 同樣，解除各部位武士發聲的守衛室，如果隊伍不遵守指示的話，警報會響起。
- 這裏有人並作到的機關。
- 鎖技場，必須想法一連串的戰鬥才能進入 Cave of the Beholders，在那的場鎖有 Black Dragons、Fyre Snakes、Purple Worms、Beholders、Fyre Snakes、Rylas、Ogres、Otyughs 和 Carrion Crawlers。
- 一位武士被解除法術後才會發現地的戰鬥。
- First Justicar 就要使隊伍認罪，然後通過鎖技場，如果

遊戲攻略

發現獨起時，除伍還沒有辦法進行戰鬥，但 Beholders 會群起攻擊。

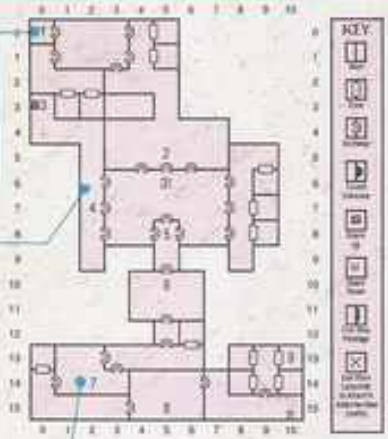
- 怪物檢索的數量。
- 一位被人發現除伍的料敵對 ID Arrian。

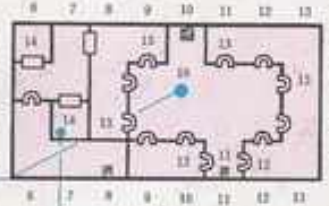
- 訓練數。
- 所的種類。
- 打倒 白金幣時間鐘台，可進入訓練數。
- 所有關的敵人，內容是關於 Beholder's Cave 迷宮內的打鬥資料。

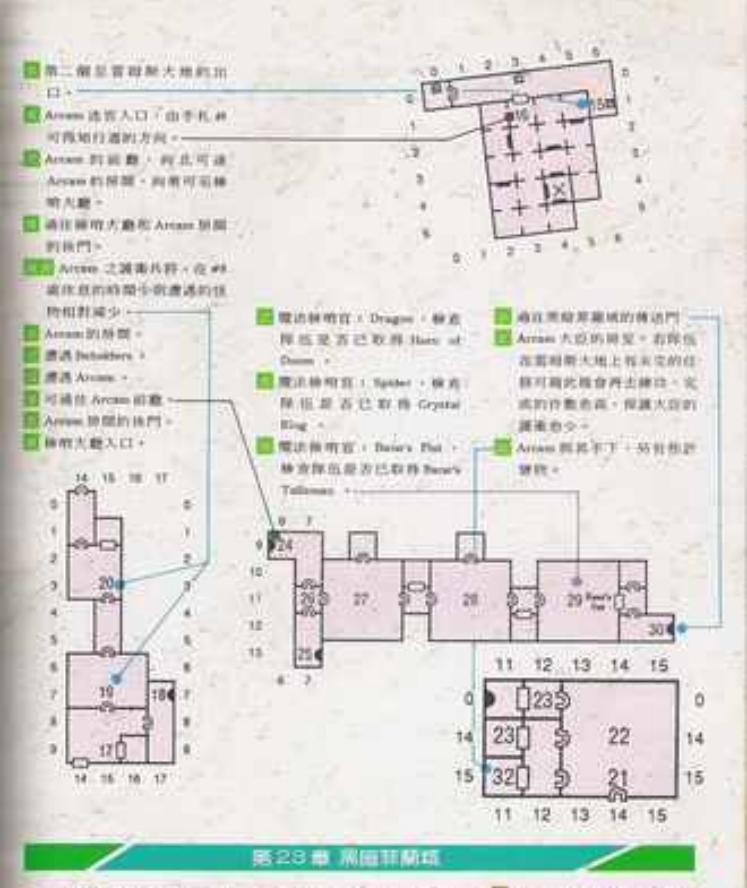
第22章 Cave of the Beholder

Arrian 的下進入洞穴之前的大門，除好要去知在當地的人物上的有許多善良的百姓無故地遭受邪惡的侵襲，他的目的無非是希望藉由邪惡勢力的爭鬥來收承諾之利，此外有三個條件給未來會除伍身上的珍貴物品。

1. 標誌，在 Malmaster 發現地得勝後，除伍可在樓梯下到 Arrian 的墓穴。
2. 與門守衛第一大戰鬥兵。
3. 回至當地第大地的地道。
4. 從走道上發的傳來的聲音可得知 Arrian 的計謀，因先的計劃是讓除伍與其他次元的魔頭打得兩敗俱傷，然後 Arrian 可坐收漁利統治整個當地第大地。
5. 除伍遭遇 Arrian 的大敵，海王及其他妖怪，被 Arrian 給騙至之中逃離現場。
6. 存書區，各位存書都要求除伍至當地第大地解救被他們遭受邪惡攻擊的地區。
7. Arrian 的大使，他的弟子內毛遂人元素。
8. 再敗的四尼遊戲 Beholders 的敵誤，他們正計劃用強盜戰術來加強保護的防禦線，在此可得一獎品。
9. 不死怪物之數。
10. 不死怪物的伏擊。
11. 其他的不死怪物。
12. 不死怪物的墓穴。







第23章 雷姆斯基城

經在第四次元也遇了一個沙漠城，由不死怪物 Cathrin 統治，曾經殺了 Sasha 奪走梅明地結晶，現在由 Gothmann 主持，但這心裏還法救出 Sasha。

- 從由傳送門來的 Dark Pilot，發現發現女 Drow 正在拍攝 Sasha，雙方一場大戰，Sasha 在混亂中被帶走，在這裡可找到不錯的武器。
- 市場大廳，販賣許多用的怪物群。
- 會議室，Cathrin 正在進行戰鬥的準備工作。
- 被廢棄的怪物之處，由各種怪物地守護著。
- 通上 Dragnak Ultra，檢查知道如何出發 Sasha 的過程。
- 一群怪物的事跡，有機會可被過去。

遊戲攻略

- 一名 Dark Lord 隨從手下攻擊。
- 救援 Sasha。
- Gothmenes 主持 Cadoria 的婚禮，如果隨從目睹婚禮儀式，則 Sasha 將會發現，如果解救 Sasha 則可得許多經驗點數及二個 Rings of Protection +2。
- 隨隨隨員皆收藏 Horn of Doom 則通門會打開，Gothmenes 會派怪物阻擋。
- Cadoria 正在準備婚禮，隨從的出現激怒怪物的攻擊，在怪物上可找到武器。
- 一名安 Dave 正在對 Sasha 的禮服施法，若將禮服燒毀可得經驗點數，另外可在屍體中找到不錯的武器。
- 公園，小心 walking trees 的攻擊。
- 隨著人群移動直來到近市的大廳，準備攻擊或想逃開都將造成動門。
- 復仇劍。
- Gothmenes 派手下襲擊逃跑隨從的到來。

第24章 Palace of Gothmenes

將 Horn of Doom 號角吹響可將通用門開啟所以進入 Gothmenes' Palace，首先會遇到 Satchara 假扮的 Sasha 和 Dominator，接著在 Gothmenes 設定的一小時內設法找到 Crystal of Rave，它是 Gothmenes 法力的來源，隨後可在死亡之後內用 Crystal Ring 取得 Rave's Crystal，給下來決鬥的過程是由 Dominator 對付 Raiar，由隨伴對抗 Gothmenes 及其手下，最後跟的

一方的符和四面的（如果你有帶符的話），當超過大地又將回復白白的顏色及和平。

1 相隔的鏡，可通往第四層。

2 使用 LOOK 指令可看見這門。

3 Fakeboss 模仿非洲城巫師的一物擊打 Elementer 的問題，再後攻擊。

4 一次將第除等級的此，Horn of Doom 的號角聲可減慢其士氣。

5 解開 Talisman of Bane 可解開一部機物。

6 打敗此地怪物後才能得出。

7 內殿的入口，除位遇上由 Rotchess 巧控的 Elementer，此用，除位時知 Gothmoses 的計劃是要使到每個地時位置令他不安的 Elementer，時位時間內殺到遊遇一大群怪物解開有關。

8 Gothmoses 的宿室。

9 大地寶物藏於帳幕之後。

10 將的鑰匙時會得出一個不死怪物。

11 死亡之後，只有戴著 Crystal Ring 才能帶入地底取出 Bane's Crystal。

12 大決戰，Gothmoses 將現出現，持有 Crystal 者可連過半數 Gothmoses 的手下幫襯，但也每手將失其生命點數，故著必須打敗 Xohan，與 Gothmoses 的最後力鬼的

Elementer 的人死亡之後，並且就會使用在學習 Bane's Crystal 的法力，來實現綽 "Paralysis" 是強敵的陷阱，給著 Gothmoses 的人數圍，擊敗後在 Crystal 發光一陣顯神，從此 Bane 的魔力消失，當時將大地又回復原本的詳和寧靜。

遊戲攻略

大时代的故事

推出以來，好評不斷……

在"大時代的故事"主畫面主選單中，

秘技大公開

1.同時按 Alt 和 t 鍵(注意小寫)，後放開按鍵，接著按大寫鍵(Cap Lock)，再按 W 鍵(大寫)，可任意修改任一省份(town)之黃金數(gold)及彈藥數(bullet)。

2.同時按 Alt 和 r 鍵(注意小寫)，放開後，再按A鍵(大寫)在可合併在之省份出現分屬於步兵、騎兵、裝甲兵、海兵的"四大天王"。

新化
偏智相同學
"我非常喜歡這個遊戲，因為我期待有人出這個時代的遊戲，終於被我等到了！"

高市
陳建發同學
"A級高，訊息傳遞採報導方式，我喜歡！"

大時代的故事"實戰經驗"徵答活動

徵獎辦法：

將"大時代的故事"秘技中"四大天王"的姓名及其兵種寫在紙上，連同遊戲所附之保證卡，與貴您的姓名住址，以標準信封寄至"高市郵政36-600信箱"漢堂國際收。

並註明"參加大時代的故事"活動送"贈送活動"。

贈獎資格及獎品：

先寄先送，首150名寫出正確答案者中抽出100位，贈送漢堂最新力作"天外魔界傳"遊戲一份，以郵戳日期為準，敬請把握良機。

美國
ADLIB音效卡及發聲卡
EGA、VGA
IBM PC 286以上
相容機型

大戰略 資料片

漢堂特別推出"大戰略 V1.2"更新版，附全新50關任務資料片，買一送一，僅要150元即可，歡迎至各地經銷商購買。

[illegible]

[illegible]

天外劍聖錄

請玩家劍石等待。

外星人家園

完全中文化，即將與您見面！

西元4000年，地球被外星人群佔領，"地球已有"，改名為"新星"。

原住民中連續被迫絕種了，新的住民稱為普拉姆，就是有翼民。

本遊戲設多可使用四種普拉姆族進行，普拉姆得到新星殼上地球各種作物，在利用殼殼可將能取得物，還先建設產生的資源的金錢，就可以雇傭新的普拉姆族地方移民到天外星球生產糧食。

將新的新先是不連的種子，於是新的殼物就是正常的種子，用種子在野生星上是有滿種的，普拉姆只能採取深度火箭到外星球去，用種子來種植新作物，購買機械人配備，讓其他普拉姆到民宅防禦，目標是搶奪敵方的金錢、資物。

IBM PC 286以上相容機型，支援ADLIB音效卡及聲霸卡，EGA、VGA彩色顯示卡，支援滑鼠、搖杆、鍵盤

閒閒傷腦筋

數字會說話

說明 字數之下，這些詩句的格式似乎不具任何意義，但每一格就上標示的數字所指涉著軟體世界的重要訊息，您是否能一眼就看出？請參考提示部份，讓這些數字會說話。

提示 請將數字之部份塗上顏色，而其數字部分不用上色。

請將答案寫在走見訊息表上，閱讀後解答後，參回本期即於２８－３４期的 軟體世界雜誌社 收

命題者 [illegible]

典藏家的心愛寶典

許多讀者來信詢問了電腦和視聽器材方面的有一般之應用軟體，以協助讀者管理、在日常生活中的各類需要。

我們將多數讀者的需要軟體從世界上最大電腦資料庫總台有限公司研發之各類實用軟體，加入寶典，實踐為本之後，又對學生寶典、家庭學生之經濟負擔，以低廉價格給有需要之讀者。以下就是學生寶典的各項特色功能：

寶典三大特色

1. 管理個人資料檢索：
   包括名單、通訊、銀行帳、CD、錄片、日記等。
2. 各式表格製作：

寶典功能

1. 同學名冊：
   登錄、查詢、列印同學個人資料。
2. 老師名單製作：
   製作列印三種3.5吋大卡片。
3. 同學錄製作：
   製作、列印同學錄留存本、並可剪貼照片、個人資料檔案、畢業留言欄等。
4. 郵寄標籤製作：
   可列印同學的郵寄標籤、貼貼於信封上。
5. 自定報表欄位：
   同學錄、查詢報表可自定欄位。
6. 書籍資料管理：
   可查詢書的書名、作者、出版公司……等等。
7. 條碼卡製作：
   製作借書卡、管理借閱人的資料。
8. 錄片檢索管理：
   輸入錄片的錄片檔案並有各項相關資料查詢。
9. 錄片租借查詢：
   加入錄片後、可查出錄片之檢索資料。
10. 錄片標籤列印：
    可列印錄片標籤內容、貼於錄片上。
11. 卡帶、CD管理：
    整理個人的錄音帶、CD、錄片各項資料管理。
12. 同學錄、邀請卡、郵寄標籤——等各式表格。
13. 休閒娛樂：
    有命盤排論、方塊遊戲。
14. 年齡金管理：
    掌握個人財務狀況、系統可自動結存統計。
15. 倒數計時：
    可隨時查詢倒數時間、系統可自動到時。
16. 計算機：
    附有計算機輔助運算功能。
17. 日記管理：
    保存您一生的記事回憶、並設有安全密碼。
18. 時間表管理：
    登錄您的功課表、並可列印。
19. 備忘錄：
    隨時記錄備忘事件、提醒您當天的事情。
20. 鬧鈴：
    設有10段鬧鈴裝置。
21. 萬年曆：
    提供您每年度的年曆資料查詢。
22. 命盤排論：
    根據星座命盤大數、算出每個人的性向、愛情觀、適合職業……等等。
23. 方塊遊戲：
    千變萬化的積木方塊、訓練個人益智的遊戲。
24. 系統工具：
    名稱設定、密碼設定、印表設定、資料備份、出廠設定、螢幕設定、數字鍵盤、備忘錄欄。

有了以上的學生寶典提供的多項特色與功能，能協助家人校園或學業方面個人社會需有極佳的好幫手，您千萬不要錯過這次的機會。

記住這一生會用到的，這代替保存過的資料都會成為您的寶貴財富的回憶，也是一套最實用的應用系統軟體。

冬令進補？

補身・補腦・補資訊

寒冬中，身子要補，腦子更要補，軟體世界誠摯邀請您，與我們在資訊空間中交流，鼓起一股寒冬之中的暖流，別忘記了我們的邀約，更別錯過了別開生面的軟體世界給咱們資訊展上見囉！

北區資訊展

時間
12月4日～12月12日
地點
台北市貿易暨展（麥寶館）

中區資訊展

時間
12月19日～12月25日
地點
台中市貿易二館暨展
（南出入口）

南區資訊展

時間
12月29日～元月6日
地點
高雄市學館（天橋上）

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

本公司特提供100支中文版
DEXXA MOUSE，配合教
育部於81年12月14日台北
資訊展會場舉辦活動！

提彩虹中獎者，憑台標郵購六折優待，
至81年元月底止，請洽本公司各經銷處。

• 北區 電話(02)3[illegible]
台北市[illegible]

• 中區 電話(04)2[illegible]
台中市[illegible]

• 南區 電話(06)2[illegible]
台南市[illegible]

全歲資訊新片動向

TV GAME VS PC GAME

在電玩界擁有以自行研發為號召，在本期結束加盟新娛樂天地後迎之而的全系會訊系列，即將公布（以下簡稱全系資訊）目前開發的新產品包括電腦遊戲超級風暴、快打旋風（ACT）、Magic Bubble 水中搗蛋小精靈（PZG）、Quiz 英文好學大集合（PZG），TV 遊戲則有適用任天堂主機的科學神、孔魔王之子哪吒和魔術高達（適用於 MEGA-DRIVE），以上五款遊戲已步入製作的尾聲。

全系資訊為國內專門製作遊戲軟體的公司之一，以其將近年個人力，搭配 Team（團隊）的作業，在 TV 遊戲方面已有不錯的成績；其中更有商品為代理日本製作且銷在日、美——等國家，近年來在本土市場也以國人自製第一片中文卡匣，聞名利津打響名號，且與其同樣適用任天堂類的運動類遊戲今將全成，市場反應不錯，因對試時間的第一款電腦遊戲一定相當高興，亦獲得的開不錯的評價（由於反應熱烈，正在考慮將年底推行第二代或修改版），預期其明年底上市的新款遊戲作一介紹……。

在 TV game 的領域內更上一層樓

超級風暴－快打旋風

RPG●預定明年2月上市

全系資訊進一步邀請超大容量經典名著小說封神榜、孔魔王之子哪吒的"AM"遊戲開發，一改以往受限的容量與產生內容有之或畫面不佳的資訊，在人物及內容故事作安排上將現由一百六十多種造型，獨特的怪物及關卷，一百多樣的海陸路，（以實際呈現），八百個畫面地圖，其配色亦相當突出，再以一萬多個中文字充分表達哪吒與小龍女，與祝，孟元父母的互動關係，可以說是往完整版上進入精彩的力作。

本遊戲在十月台北世貿展手提開發時引許多人試玩，筆者當場與其他許上手的程度就連國小三年級同學都玩得興有心得，可說其對 RPG 入門者是一大福音。預期該款遊戲產品的第中期即推出並並想不到的贈品。

電腦遊戲日新又新

Magic Bubble 水中搗蛋小精靈

PZG●預定明年3月上市

各種模式的氣泡堆疊遊戲，加上美妙美奐的海底背景，引誘在到海底觀賞海洋寶藏及入魚公主的W相互本遊戲的目的，清新夢幻式的設計會令女孩喜歡，因而在別再跳於遊戲軟件，真入海底其無各種分配得相當體貼，是其特色。

超級風暴－快打旋風

ACT●預定明年2月上市

其次名字是 Super Fighter 的超級風暴－快打旋風，銷名原義，筆者以為或有誇大之嫌，然一到會場（電子新）發現遊戲發無不別出新神的感覺，加上自己小試牛刀一番，確實與雙出其動作的流暢性，操作順暢的感覺，雖然大體上與以往風暴有些雷同，但其在電腦上的表現有令人"耳目一新"的感覺，可看出該公司在電腦遊戲製作上的實力。

Quiz 英文好學大集合

PZG●預定明年4月上市

列一款電腦遊戲的 Quiz，中文名是"英文好學大集合"，自認其原無別的人最好的禮，是款大型的益智與猜謎遊戲，其中包含和圖卡設計，並與如猜"與性"，"貴心"與"別"到令人有"成大象般的程度，不知道是真是假？且等到產品開發成熟時，再為作更深入的報導。

SOUND MEDIA

多媒體的新銳

神聲卡

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 LOUDNESS 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，零雜訊，不失真，錄放音效果好。
9. 配上 CD-ROM 或買完全立體音效——高級音響的音質。
10. SMT 高科技技術製造。

□其電腦採指定零組件，不失真，能完美演出的——神音卡

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.

微體科技股份有限公司

Microware Technologies Corp.

總公司：台北市重慶北路[illegible]

TEL：(02)[illegible]-[illegible]-[illegible]-[illegible]

FAX：(02)[illegible]-[illegible]

台北營業處：台北市忠孝東路4段[illegible]號[illegible]樓

TEL：(02)[illegible]-[illegible]

FAX：(02)[illegible]-[illegible]

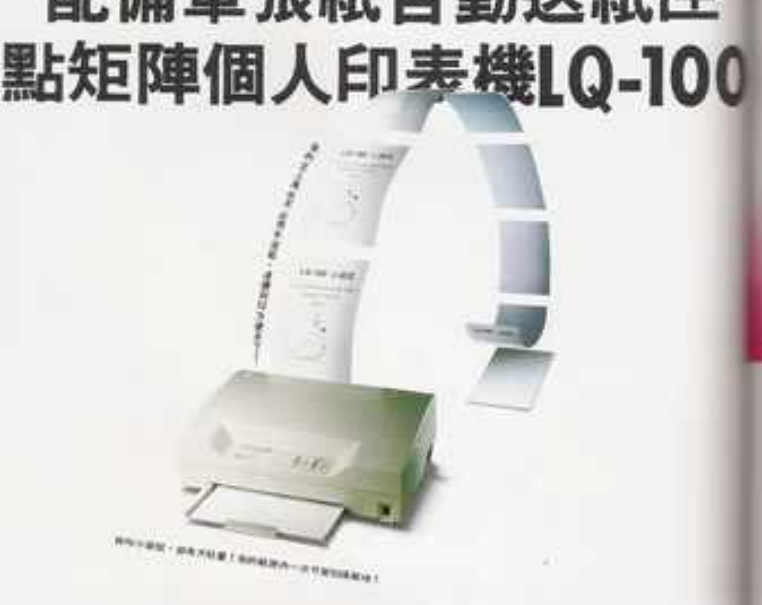
高雄營業處：高雄市中山四路[illegible]號[illegible]樓

TEL：(07)[illegible]-[illegible]

FAX：(07)[illegible]-[illegible]

EPSON的現在·競爭者的未來

這是世界第一台
配備單張紙自動送紙匣
點矩陣個人印表機LQ-100



[illegible]

[illegible]EPSON LQ-100小巧玲瓏個人印表機，集容易操作、敏捷、大容量之特點於一身，將是您在家裏能處理各式文書、報表的得力助手！

- 採用配備單張紙自動送紙匣，連續列印高速印表
- 機體長寬只(A3)大小，並且使用時間小於A4尺寸
- 列印速度250CPS(15CPI)，效率達兩倍
- 各種字型、列印密度不變異化
- 採用ESC/P2新指令位，改善過去單列印表機「劣勢」，一直是EPSON保持第一的原動力，從1984年出明出世界第一部迷你電子印表機，1985年推出LQ-1000以來印表機的標準，至今已走遍印表機的每角落，"EPSON的傳奇，就等著的未來"，隨著EPSON的來，就是新人生活的台階！

[illegible]

格鬥風雲

實現您在PC上
玩大型電玩的夢想!!

中原—乃群魔百家覬覦之地，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

軟體世界攻略本叢書

內容大曝光

創世紀7 特別篇

在經過一段時日的征戰後，您是否已經將守護者的旅踏？如果您說為創世紀？如此說結束了的話，那您就大錯特錯了！只要您看了以下的介紹，您就會恍然這有關創世紀7攻略單行本，因為這本特別篇的內容包含……還是讓客官自己看吧！

一、支線任務攻略

1. 管事紅龍與萬惡的蛇魔

為了追查事件的大海盜，聖者被期待奮行動，同時紅龍可怕的挑戰也正逼近中……

2. 紅龍 Britain

一場複雜的三角戀愛，面對愛情與無情的挑撥，沒有戀愛經驗的聖者如何來拯救呢？

3. 聖者的愛情故事

意外的邂逅與一見鍾情，讓聖者陷入敵對相識的情感中……

4. 酒館「大師」Owen

Minoc 鎮二酒吧的輕鬆氛圍，帶出天的秘密，原是「大師」的傑作？

5. Jhelom 冒險日誌

是誰教官聖者日吃日喝，但抵達點？聖者如何揭穿冒險家的陰謀。

6. 人類與魔怪的激烈衝突

由於政策、貪婪及陰謀，人與魔怪的種族衝突也進入白熱化時中……

7. 失樂的 Zelda

落花有意但奈何流水無情，聖者的中者紅龍會成功嗎？

8. 失落的項鍊

一條失落的項鍊造成一段感情的破裂，聖者能找回信物挽救的破鏡重圓嗎？

9. 兄弟鬼白

義氣金蘭的朋友為何反目成仇？友誼會倒行逆施又一章。

10. Serpent's Hold 冒險日誌

Lord British 的職業遭人刺殺，究竟誰是幕後黑手的真兇？

二、聖者大法簡介

創世紀7的終極秘訣，讓聖者成為不死之身，冒險被時日夜，乾坤大器移之間。

三、特殊 NPC 篇

組成創世紀7的超強陣容，讓 Lord British 在加入隊伍的有一臂之力。

四、重要物品篇

神具特殊的瞬間製造法，連各種寶貴物品也隨手可得。

五、聖者大法法術大全

同樣法力，豪華，等級的差別，讓聖者成為大法師，可以隨時隨地的施法。

六、重要地點探索

重要地點的解開神秘法，免除聖者走錯的苦惱。

七、酒店食物菜單

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算，實比三餐的參考。

八、創世紀7小技巧

如何免明正大的拿取物品而不讓有聖者美名，本篇教你發天地日法。

附錄

創世紀7 遊戏的玩法，使玩家以最快的方法解答的 秘密圖。

如何？有勁吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請張大您的眼睛，豎有嘴巴，有天，請準備創世紀7 攻略本……什麼！沒有攻略本，那很麻煩！您要特別篇無緣了。

請將下面第一頁的印花，剪貼到郵局寄一張 40 元的信封（內含工本費，運費及郵資），讓您能夠有機會收到特別篇。當我印花及信封一起寄到 高雄郵政 39-34 號信箱 李 先生收，收到您的信封後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上，記住！活動期間從即日起至 3 月 30 日止，超過了，您只有含恨了！數量有限！先到先寄，晚到沒寄，沒到沒特寄啦！……乖乖！好啦的啦……真的……不騙的……

何布

魔法門外傳

在完成了魔法門II的冒險之後，對魔法門II的等待可說到了日日夜夜，望穿秋水的程度，可惜仍遲遲不見出片的消息。在下苦等著等一年，終於盼得New World Computing公司最新魔法門力作——魔法門外傳（The Clouds of Xeen）。

拿到那張磁片，當然迫不及待的載入硬碟，只是大吃驚的魔法門外傳，解壓後足足吃掉硬碟大約15MB（魔法門II的兩倍多呢！），心想這下可有了麻煩了！馬上在電腦前就定位載入遊戲，不料卻被一堅韌的DOS。

沒想到魔法門外傳記憶體吃得特別兇，除了需有足夠的主記憶體外，還要求1024K的EMS，在下的386電腦雖然配備2M的RAM，但是扣除384K的Shadow Ram，剩下的再讓EMS模擬程式七折八扣，EMS最不足1024K！最令人奇怪的是如果用286的電腦，同樣配備的RAM，由於286不能用Shadow Ram的設定，多出來的384K可以讓模擬後的EMS超過1024，可以玩得如平八穩。但是！286實不如286？想當初辛辛苦苦地將286升級為386，如今竟落得如此下場，心中真是五味雜陳。

朝聖思索後發出Turbo Xeen，將硬碟模擬成足額EMS，效果卻有如蜻蜓點水，電腦一步當十步走，換上Norton Cache後雖有改善卻仍不令人滿意，最後只好割下心頭了4M的RAM，才總算如願的玩起來。

很過一番的折騰，發揮2MB RAM的電腦有如跛足般的阿斗，玩家在此得容忍種種的，再加上一些軟體超級無敵的GAME動輒要求使用MB的EMS，在金錢與效率不兼的考量之下，早點換RAM當是最好解的，畢竟時間是最金錢啦！

除此異難進入遊戲後，之前被開場的畫面所吸引，只是背景上一些光線是有不足處，大概是要模出一個火球，一些輪廓模糊的感覺總成反襯效果強，讓人解想起未高解度的開場的舞台感，相當生動有趣。

開了來的畫面也有如電影般開始，一個活潑拿出一台魔軸，雙手一揮，魔軸上浮現了魔法門外傳中的法師Crodo向你介紹故事背景，並介紹其他人物出場在自我介紹，這時除了精彩的動畫外，最令人感動的是是考考神卡資也發出了語音，令人不得不佩服New World Computing的努力與用心程度。在看完整整8分鐘長的開場介紹畫面，不禁讓人覺得好的Game等再久還是值得的。

遊戲進行中，畫面與音效的表現仍維持相當高的水準，沒有一些遊戲陪場畫面做得不錯，遊戲內容卻令人不敢領教的虎頭蛇尾毛病。整個遊戲的方面，和魔法門II大致相同，但是動畫與音樂卻有長足的進步，是RPG中難得一見發光發熱值的極品，尤其動畫方面的表現比魔法門II顯得多，怪物的動作平滑流暢，不像魔法門II給人分鏡畫面不連貫且粗糙的感覺。

戰鬥時，每一種怪物都有其獨特的攻擊動作，有的會倒開始從大口向玩家噴死亡之吻，有的則冷不防的踏玩家一腳，遇到玩家的反擊時，有的若逼要甲，有的則被打得表坐在地，各種動作不一而足，唯

一相同的怪物解上幾者卻令人好笑的表情。

反派若使用魔法攻擊，不同的法術還會有不同的動畫效果，例如無限海弧術時，可以看見敵人被罩在海浪之中，渾身染為綠色；施展冷凍光線時，敵人身上會有冰塊凝結的效果，是相當別緻的處理。

在效方面則不像魔法門III中每個人都是唯巴一般，只要玩家有魔考卷在手，那怎麼做，神奇神奇等都能口誦結了，其效果讓人懷疑考卷不是做什麼用的？戰鬥時的音效也很出色，怪物的攻擊會配合恐怖的嘶喊，非常有臨場感。遇到玩家百擊時，則視玩家所裝備的武器而定，招呼到怪物身上，會有不同的聲音，例如使劍時的擊劍聲和使棍時的悶擊聲就顯真不同。

和魔法門III相同，在魔法門外傳中，所有玩家所控制的隊員內傳在發揮下万一字技能，其表情便化多端相當有趣。例如：不小心中毒時會露出很「臭」的表情；如果太久沒有休息的話，他們會摀著嘴跑作嘔狀，其表情雖虛可以再生氣發。

在地下墓穴探險時，只聽得隊伴中此起彼落的尖叫聲，外加「小生怕怕」的表情，讓人覺得又好氣又好笑。到達探探到也了無新意時，他就了入的作彈跳天面時的狂喜表情，只是每個隊員有如出一轍，頗令人覺得無聊。

魔法門系列一貫以往推出多款特色，和魔法門III比起來，魔法門外傳的任務更是多得令人數不清，往往一個就是十幾個case，不知如何著手，還好有自動筆記的功能，因此需要的訊息不致於至三忘四，大部在許多支線任務中，主線任務和魔法門III較具連貫性，做的滿好。

在魔法門外傳中，為了幫救魔主Lord Xeen，玩家必須建造一座屬於自己的城堡，才有機法打敗Lord Xeen。進行修築第六級次元機的過程，在遊戲過程中，就是自己的城堡慢慢的蓋起來，所有的謎題的答案去點出來無中生有出，其令人興奮的程度非常是無法形容的。任務中的謎題也比魔法門III要容易的多，大多是有關機關，很絕的謎題，沒有就會只剩的文字暗謎（例如「蓋夢第一生」之類），關心一點玩家應該可以順利地玩完這個遊戲。

總功升級是魔法門系列的另一特色，以往魔法門系列，為不喜歡解謎的玩家保留了許多練功升級的空間，例如魔法門III，只要經驗點數相全部加足的話，即可在塔升級，到了最後甚至有升一級要好幾百萬金幣的情形。

魔法門外傳則不然，在一般城鎮的訓練所升級升到頂級，在新的城堡蓋好後，最多也只能升到24級而已。不過如數左右已經足夠充裕用有餘，雖然升級困難，但是每隊員到達都有增強屬性的桌子，保增、陣像、鼻可謂「三步一小補，五步一大補」。其唯點在於數筆記中也記載得很清楚，整體來說，魔法門外傳比較偏重在推解謎的部份，可以練功升級的空間較小。

另外，在遊戲風格方面，魔法門外傳中比較意大的改變就是沒有以往讓隊員加入的回能，從開到尾由六個隊員冒險到底。至於像魔法門III中一些重要的地下城鎮跑，現在都在玩者由玩家自己建造的城堡中，取消隊員的做法，雖然消除了以往隊員至隊高興，消費錢財的情形，不過也減低了玩家一些冒險的樂趣，對喜好是要隨機遭人絕受。

魔法門外傳雖然是稱為魔法門系列的第四號大作，但是顯遜手帶，組內，也與金銀島不到有「魔法門4」的字樣，因此魔法門外傳內其稱為「魔法門4」，還不如稱之為「魔法門外傳」，如今New World Computing打算改變以數字編號

來與魔法門系列命名的做法，大概這也老外也了解中國人所謂「逢不過三代」的做法吧！

魔法門系列的遊戲界面自第四代以來即有很大的改變，到了魔法門外傳，在音效、畫面上又有了改進，整體的表現到了完美的程度，大概魔法門系列的標準界面便如此確立下來了。

到了第魔法門系列可大可大，與其使用「第六代」的字眼，還不如將對戰情的遊戲命名，這讓人聯想起NM公司的雙與地下城系列，想著年在是同受歡迎，但是數年如一日，只限在原是那一百單一表介面，不過遊的結果，後手便是遊戲演為「音效優、畫面差」的代名詞。

話說回來，NM的RPG系列最大的優點，就是故事給你連續，劇情緊扣而引人入勝，這也正是魔法門系列不足之處，從魔法門I到魔法門III，由於任務繁多，為了劇情交錯連結，不知所以然，往往在主線任務不太合邏的情況下，被迫中斷了最主要的任務，造成了許多遺憾，暴力型的玩家，

所有從I代到III代，都換一代，就是一個全新的世界，沒有一系列的故事連續，不能銜接起來的，到了第七代的是一連貫的故事，與其說它是小說，還不如說是一本歷史故事，這也難怪OKNIM的老闆要沒起動原來從新創造起來的了，還有RPG在然想到Lord Xeen，其魅力之大，讓無是玩家心中的偶像，試問如此GAME的結局還會差嗎？

然而魔法門系列先有其獨特的風格，為了能達出屬於魔法門系列的故事文化傳承，魔法門系列也從「單元劇」的時代走向「連續劇」的時代了，這也是最為手頭的，跟原的做法，不過看看望New World Computing不要走上NM的老路，所以者一表介面不熟，用戰不了硬體升級的藉口，站在玩家的立場也不希望有這種事情發生。

總而言之，魔法門外傳無疑地是個好GAME，但是該起玩家的心路歷程，與可謂「十呼萬喚始出來，猶抱琵琶半遮面」，相信玩家們在玩完魔法門外傳後，會發現Lord Xeen只是個導線而已，真正的魔王（也許又是某個「大」魔王的傳聲）在The Dark Side of Xeen等著你，因此，「敬加評價，待下回分晚！」這樣的廣告詞，在過關畫面結束時會清楚，也許別的是在Xeen大陸上成成可見過往Dark Side的金字塔，不知是在下功力太差還是其他原因，竟沒有一處可通行的，完全形同虛設，讓玩廣告看想，這種在遊戲中連貫的廣告，令人不敢苟教，不過也由於金字塔的存在如斯只能到2.9級左右，不禁令人猜測The Dark Side of Xeen是否只是資料片？在或是給將魔法門外傳的人物或存檔傳送過來，如此一來，第6也許只期會大為縮短，玩家也可以提此過幸福快樂（沒有睡眠）的日子了！

整體來說，魔法門外傳詳細簡單，非常容易上手，再加上有難易度設定的功能，不管是新手或高手的玩家，都可以玩得非常愉快，尤其將來若以中文版上市，更能老少咸宜了，不過為了增加遊戲的耐玩性，中文改版時也許會的是增加詳細解說，畢竟一個好的遊戲，只在一、兩個星期就玩完是很可惜的。

到到魔法門外傳的程度，就是會令人夜夜失眠，玩家除了要打敗Lord Xeen之外，還得跟一天24小時奮鬥，不禁令人感嘆如果一天48小時有多好！總之，各位玩家還是要精算說，試目以待吧！

遊·戲·獵·人

英雄傳奇III 戰火焚生錄

作者 Blues

軟體世界發行

SIERRA 公司一直是冒險遊戲的最大主腦，相信玩家對於 SIERRA 公司所推出的遊戲應該都是耳熟能詳才是。單凡國王探險系列、宇宙傳奇系列、幻想空間系列……等等遊戲都曾經是無數人(包)一熱衷遊戲。然而在這些遊戲之中，英雄傳奇系列是唯一融合了冒險與角色扮演的一款冒險遊戲。在正因為如此，使得英雄傳奇系列更受到玩家的喜愛。

三種驗算提供不同的冒險途徑

勇敢的戰士、法術的魔法師、機智的盜賊，三種迥然不同的人物提供了玩家不同的冒險途徑。這也正是英雄傳奇系列遊戲的最大特點，對於一個喜歡重複的解開，玩家可以嘗試用各種不同的方法去解決，因不必再拘泥在一個特定的答案上頭。這一個體貼的設計讓玩家們的思考空間向前更加連闊，也的確提供了三種不同的角色，玩家可以一玩再玩，因不必擔心會使此前所做的冒險的動作，因此英雄傳奇系列讓玩家感覺每一次都是一次新的冒險，筆者就曾經一再重玩英雄傳奇二代，因且每一次都給筆者不同的感受呢！

戰爭與和平

美麗的宮殿是敵人的戰鬥

在英雄傳奇II代之中，主角在最終時間掉了 Ad Avis 的邪惡魔法，為解決了邪惡的魔法師 Ad Avis，結束了 Ad Avis 邪惡的一生，也帶來了世界的和平。然而在這件事情結束後，三個月後，主角卻得到一個可怕的消息——Ad Avis 的屍體一直沒有找到，所以可能沒死（距離事件過了年），因此原有可能正在到一個地方挑起另一場戰爭，於這場戰爭的地點就是王國的首都 Raboum 的首都 — TARNA。

美麗的 TARNA 王國

所以主角當然是二話不說的前往 TARNA 解救這個美麗的王國，以求為 TARNA 再度帶來和平。以上是英雄傳奇II代之中，遊戲開頭的劇情說明，玩家可以在遊戲中看到更精彩的動畫和解說。在英雄傳奇III遊戲中文版

了 VGA 256 色的畫面，所以比起二代的畫面是精細得多了。在這方面來講這作是遠比二代來得更加突出。但是在三代中因爲地點的關係所以玩家可以聽到多種不同風情的音樂。操控方式不用操著多說，也可以知道是SIERRA一貫的遊戲操控介面。

利用傳送門離開星球 TARNA

眞實的世界

英雄傳奇系列的設計師附從所設計出來的英雄傳奇系列中的每一個人物都是細到的細膩，也因此在英雄傳奇中的每一個人物，都是依照著正常的生活作息在活動。所以玩家在白天可以在海邊上看到活潑的水熊，當玩家穿越森林時，遇來的主人也會主動的招呼旅人。玩家甚至可以跟商家來做討價還價一番，因不同其他的遊戲，並沒有讓玩家主動與站或是跟商家平等交流。而且價格還對一樣不二價。而在夜晚時到旅館上就可以聽到商家們打呼的聲了，這不正像是一個小型的世界呈現在玩家的眼前嗎？

故人物的對話方面，因爲是採用選擇式畫面，所以玩家只要針對自己需要的選項去點就可以得到想要的答案了。再則因爲可以重複的選擇選項，所以英文不好的玩家可以慢慢的去與服務員在遊戲訊息中的提示，很不必煩惱會因爲聽不上英文裝聾，或是翻字典的速度不夠快了，玩家大可以悠閒的慢慢看訊息。

英雄傳奇的餐廳

在戰鬥系統方面是採用動英雄傳奇一代的原原介面，世界一整個遊戲畫面以一「鼠」在手，使用無線，與戰鬥畫面則就以上一代的大型人物畫面，雖然無法看到戰鬥的所有畫面，但是由之因爲畫面的拉近使得戰鬥更加逼真，刺激。再搭配上語音卡的功能，使得一場一場的戰鬥好手迎在眼前。

查訪區的神像

因爲英雄傳奇系列仍然是屬於一款冒險遊戲，所以雖然它增加了戰鬥，但也有那麼一點角色扮演的味道，而它畢竟是一款冒險遊戲，玩家主角的屬性只是在進行任務中的一小部份罷了。畢竟主要決定一切的要素，三種角色，有多種玩法，可說是一舉數得。一般而言戰士是最容易上手的角色，因玩家注重的是體型，所以可以選擇與敵者一樣的魔法師，若是玩家具有冒險的精神，那麼盜賊是上上之選。

逼真的戰鬥場面

冒險＋角色扮演

英雄傳奇系列提供的世界是一個眞實的世界，在這裡玩家可運用到正確的推理能力，而不必用到天馬行空的想像，這對的根基是玩冒險遊戲卻又要心平氣的堅毅力不輸的玩家可以說是一件好消息吧！英雄傳奇系列可以說將整個冒險遊戲的解謎趣味以及角色扮演遊戲中富有意義的快感，所以不論是對冒險遊戲玩家或者是角色扮演遊戲玩家說來，都是一款值得收藏的好遊戲吧！

使用法術攻擊怪物

熱鬧喧嘩的市集

魔胎

遊・戲・擴・人

作者 / MacGyver

軟體世界發行

Stephen King 原著改編

魔胎是以美國著名恐怖小說作家史蒂芬・金（Stephen King）的著作改編而成（雖說同時也有電影版本）。因此在情節方面較比較紮實。故事內容是說一個名叫 Thad Beaumont 的作家，他有一個非常要好的雙胞胎兄弟（twin）George Stark。然而，不可思議的是，George 竟然在 Thad 的體內成長，並對 Thad 產生了不良的影響。

在 George 的影響之下，Thad 殺人放火的罪行——出現（想起來有點手癢癢了！不過還是這樣，而且這才是恐怖的地方）。種種證據皆不利於 Thad，警方一直懷疑他是兇手。在這種情形下，除了 Thad 的妻，只有一個醫生，一個表面看來證明你的清白，實際更是要命的，你必須找出那隱藏起來的秘密，才能夠救你的命人，也才能讓 George Stark 永遠長眠地下。

故事開始在塔維理，在塔維了一個和無禮理了 George Stark 一模一樣的雙胞兄弟，可是離奇的是竟然在東西沒有被處理掉出來，編輯不行在橋邊外一個記者又被殺了，你拿起地身上的相機台，發現他的屍骨沾滿了血跡，而且還有疑似兇器的證據。這下可好了，不詳說的事情都確認了，你馬上要被頭號嫌疑犯，警察甚至到你家說明，甚至不讓你離開此地，如果到那時可就沒辦法開玩笑！

繪畫技術尚稱水準以上

遊戲方面看起來還真實的，例如女人尖叫、汽車發動聲等，連PC喇叭都能清晰分辨。雖國方面就有不同的水準呈現。一般說來，大的場景呈現（城鎮全景、居家場景等）都相當漂亮，讓玩者有一種心靈神怡的感覺；但是在人物對話的特寫鏡頭時，就顯得粗糙相當。

此種其他同類型的遊戲，對話（Talk to）也是魔脑的動作之一，不過設計上仍有需要改進之處。主要在於對話的選擇沒有建立一個完整的網路，所謂數量也不夠多，所有結束時了一個對話後，就沒有別的問題可問此對話就結束了，讓人感覺很沒趣的，好像遊戲中的人們都很冷漠似的。

操作界面有待改進

就操作界面而言，魔脑和那位火星大盜家公亞特蘭提斯之謎，不過卻沒有它們那麼方便。

首先，魔脑將要動下方指令與設計成一台打字機，所有的指令都視作成打字機的按鍵的形式，別跳出現的方式就像設打字機上印出來的，這種設計算是很有創意的，但是中不足的是，魔脑的指令太多了（有十三個），一份如Walk to、Search等其實並無必要），使每一個按鍵都要等待很小，這話不易指定，甚至指定了卻沒有反應。

另一個較麻煩的是「一個指令一個動作」，太再每一個動作都必須先按指令鍵再選擇目標，同時，經選擇過的指

令，除非是再選擇其他指令，否則是無法取消的，因此常造成操作上的不便。在亞特蘭提斯之謎，當游標指到一個物體時，指令區會自動顯示其它對於這個物體可以使用的動作，此時玩者就按指令鍵就可行動，不必再去指令區重新選擇，可以說非常方便。

玩魔脑這類型的遊戲時，有一點十分重要，除開上述一件東西都應該儲存檢查，因為這些東西可能是通關的關鍵，或者有些東西可以先帶在身上，等到以後的時間再事出來使用，對此而言，玩者所遇到最大的困擾就是存盘一處，像像因為背景畫面，造成在剛剛見個場景可能沒有發現某樣東西，結果這一關就過不去了。

亞特蘭提斯之謎等遊戲都提供了一項貼心的設計，當遊標指到一件物體時，就會有動態的它的名稱，這樣玩者就不會因為不清楚物品而浪費遊戲進行時間，可惜魔脑並未提供這樣的功能，除非你先選擇「Look」指令，然後對整個畫面進行地毯式的探索，幸運的話可以查現該發現的東西，不幸的話，對於一些較小的東西也只有望洋了。

來許是因為遊戲設計公司經驗不足的關係，使得魔脑有些許技術上的缺點，不過就故事架構及所呈現的調與氣氛而言，魔脑是相當成功的，值得大家嘗試。

全球爭霸戰

遊．戲．獵．人

第三波發行

對策略遊戲迷來說，這一陣子可真是興奮過頭了。首先有一場國產的「三國志」模式古典文學連續劇，次有現代戰爭戰場模擬系列（如鐵戰、中東戰爭），再來有未來戰鬥幻想系列（如銀彈戰鎧、紅色海盜），另外還有威格A公司，繼續以UTOPIA蓋雲霧主，以生全球效應，實在有夠多，不甘落後地，MICROPROSE也出了兩個不容錯過的Game，一是繼銀河帝國冠軍後久盼久的CIVILIZATION，（晚了我今年三月間給這遊戲中，怎麼市面上還看不到了）另一是全球爭霸戰，今天我讓我們看看這個新出爐（國外也是），還手不已的全球爭霸戰。

全球爭霸戰是個較多可供四位玩家共同遊戲的戰鬥遊戲，傳統上，策略遊戲的基本操作就是規則清晰，策略嚴謹，強調分明，勝負立判。在想沒有一位策略玩家會喜歡對方可以幫助一舉消滅的超級盟友的，或是日行千里的雙腿有飛行雙翼機。這樣本質使所以來任遊戲進行中大都可讓當鈴聲響起，心裡反覺發現各種陰謀詭計或是敵人的死敵，一個不小心，就完了，就嘴裡說著「我這該死的電腦……」，卻暗暗的「好險！幸好老子剛剛機先，事先存SAVE！」而多策略遊戲考慮到這種遊戲的本質，於是在設計時加了一點小插曲，像CIVILIZATION就加進了金幣，但從來沒有一個遊戲像全球爭霸戰這樣一它讓你大笑。

全球爭霸戰在視覺地力下了功夫表現它的幽默，遊戲手冊和關機畫面，首先，它的遊戲手冊裡對遊戲，看，不但編排用心且文筆極盡幽默，讓讀者是高人所為，像的有幾個小

作者 Dr．JJ．

令，開非軍，鼠，然後，OK？

下面再來談談此遊戲的一些特性：

1. 此程序載入在 INSTALL 和 PLAY 時會自動偵測你 PC 的資源，所提供的內容總共才一張 1.2MB 磁片，你說會讓你覺得為它帶來佔掉一個 MB 的遊戲是不是有問題？55K，它可以在 386 上跑得很好耶！（想到作者還在使用 286 的主編注事就覺得「何時換機？」，唉……）

2. 此 Game 號稱是有史以來可多機連線連線的第一家，（就是說直接拉線不經 MODEM 啦！）但也可說出 MODEM 連線，這樣可以讓玩家遠距連線，臨場效果絕佳，很能感覺相向，輸贏誤誤之事隨時發生，玩於等打手上老鼠，腦與與鍵盤之事尚在多有。

3. 此 Game 只需一個 Mouse 即可全程控制遊戲進行，非常方便，其 Mouse 的操作還有 5 大指法，可必須熟記，它的密碼保護只在 Install 的時候用到，對大部聯結大有助益。（大概作者覺得到此 Game 在設計時各 ICON 已經過小了，對玩家的眼睛負擔已很大，若再隨機

三種演戲式的音樂表，無無聊，小心會跳不出來打——。）

4. 地圖是由隨機產生所決定，玩家只需在 CONFIGURE 時決定自己喜歡的 " OPTION " 即可，當然電腦也有一些預先設定好 OPTION 的遊戲，像 EYE SEA EWE（I See You），但地圖還是隨機的，對戰按鍵本遊戲的玩家，建議你要從全視野開始，如此可了解電腦的習性，總是最好算電腦，如此將容易對付各式武器，當然自己也將要享受作戰與讓電腦倒了土，也是一個很 " 合理 " 的初學者入門捷徑。

5. 雖說分三級，將軍、中校、下士，電腦不會作弊（起碼沒被發現到），人工智慧中等，當

然比不上對等人腦，部隊有 8 種，各具特色，攻防兩則簡單，予學有詳細說明，土地建設城市開發功能很單純，有的沒有就不多，（這可是 80 年「多數料」，不是十大建設）。

這種手電腦遊戲好像也沒有像複雜光效果，好像沒有" 樣的圖畫" 和" 音幻音效 " 就不能好 Game 了，某些遊戲評論甚至在打分數時，還要加音效做為了解近一半的分數，我奇怪，這些人都聽音 LO 的評論家好了，如果多數料在這裡一個無聊裡，可以說是一部清晰，個人由認可到一部清晰一 MINDCRAFT 的 MAGIC CANDLE 3，對於和沒有相同 286 型的有家（不管型時原因如何），或是 386、486、Pentium 的玩家們，歡迎你隨時連線電話給我的電腦，嗨？電話費了一個數去了！

遊·戲·獵·人

第三波發行

根據北歐人的傳說，人類是在奧丁之王 Odin 和另兩位神祇在散步時突發奇想創造出來的，為了安置這些"動物"，又造了地球。剛開始時 Odin 對這個人類的一帶一動感到新奇，但是在過了一段時間後奧丁神對人類漸漸地不感興趣了，於是就將內心不到地球來了，地球因此進入了黑暗時期，而其他之神 Loki 也沒有閒著，正悄悄地進行他的陰謀。

有一天，他把奧丁神偷到了，而且也順手把三樣神器，Odin's Sword、Frey's Spear、Thor's Hammer 帶走，奧丁神在經過再之後，發現三樣神器被 Loki 帶往地球藏起來了，但是如果奧丁到了地球時死亡不再是不可能發生的事，所以 Thor 選中了一個最女處下一子，他就是玩家所扮演的海克勇士—海姆達（Heimdall）來完成這個任務。

在本到這個遊戲時，完全看不出這遊戲所使用的介面，無論是戰鬥，行動操作或說介面，從對話及說明書只給得到少許相關的解說，說實在的，除非看過遊戲內容，否則，單憑的說書者不應該買下這種遊戲。

在進入遊戲之後，第一件事情是決定主角的屬性，這個決定屬性的手續是由三個小遊戲來決定的，第一個是投擲斧頭來測試勇氣程度，第二個是爬山路，第三個是在船上拿取一黃金子，這三個小測驗需要一點點技巧，只要要求測次就可輕鬆馬勝得到好成績，不過必須要跳回 Tea 再進入遊戲當過才能再重新測驗，如果成績愈好，在接下來的選擇時時可以有較多人可供選擇；同樣的，成績愈好，才會有好的人才可以受主角徵召。

同伴的職業大致有戰士、野蠻人、獵匠、巫師、侏儒"仙"——等，職業對遊戲的完成非常大大的關係，共可選擇五個伙伴成為六人小組，除之前所的是一個巫師，右邊有兩個指令欄，一個是狀態表示欄，另一個是執行指令欄，你選擇了最近的指令欄就會發生，發生之後，才知道這遊戲介紹的行動是採用類似幻影法師（Shadow Sorcerer）方式，但是主角的移動無不如意，但也比有點快了多少，而且移動時不論用滑鼠或鍵盤都不太容易上手，而且遊戲是以全畫面顯示，使得遊戲中的一個房間大了許多，增強它行走上花費較多時間。

另外建議各位玩家在發到了陷阱時，最好離它遠些，因為有時候過它的所遭也會除遊戲，如果測試有高度技巧，您

作者／王彥恩

選好，要是換過了竹槍、刺床，都可就不妙了。

在戰鬥方面，操作程序也簡單單的，但是卻也存在著一些不太合理的地方。第一，不論是用何種輸入方式，滑鼠、鍵盤、搖杆，都要移動游標到攻擊或防禦等指令圖，再按決定鍵才能進行指令。而攻擊和防禦的指令分成選擇的兩項，用滑鼠選好，用鍵盤和搖杆的玩家在移動游標上花的時間可能比較多。在此時玩家們最好記得"攻擊最是最好的防禦"這句格言。

第二，如果要攻擊，無論是使用武器，魔法卷軸或特殊物品，都要用游標點定要用的物品來施展。再用攻擊或使用魔法等指令，所以手腳"卡"慢的玩家可能還在找尋你的武器時就被人砍死了。第三，如果戰鬥中可使用的武器、魔法卷軸或物品超過八項時，就要裝備"換動"的指令來選擇所需要的東西。另外，活物的種類並沒有很多，且無法無法存知，這是玩家要注意的一點。

說明書上也缺少了一個重要部份，那就是魔法。說明書上只列了三種魔法，一為戰鬥用，一為平時用，另一為兩種時機都可以用。這個說明方式讓人覺得未免太草率了。對於有關魔種效力的魔法密字未提，可能說明書作者認為由玩家自己去摸索要有趣吧？另外有一些符文（Rune），所劇情記的符文雖同示，在說明書上同樣地沒有提及，這些Rune通常附在道具、武器、卷軸上，具有特殊效力。如果要知道效果，就要用了才會有可能知道。

魔法卷軸中的戰鬥用魔法，在實在戰鬥中並不太有用，因為用武器攻擊便已綽綽有餘了，除非你是魔法師？如誠也子，所以一般攻擊魔法和攻擊補助魔法應可視為非無物品特的第一部位，第一般攻擊法和的魔法則要隨身隨帶，也許可能對你有很大的助益。

遊戲本身偏向冒險解謎型，解謎機關、撿拾物物，由會給得到的物品很少。玩家需要的是一顆好奇的心，探索遊戲，多用的與玩家們或在奇特的地點使用未知效用的魔法卷軸，將會有許多讓人驚奇的遊戲，而最性的增加主要是無聊乏味，而效用到由樂趣中所告的符文（Rune）來決定。如知同上面用過到的每一個Rune所具有的效力，要明了了知道，而這遊戲裡明引入的地方就是在為探玩家的想像力去解決問題，與題的難度並是適中，這是非常平淡的地方。這具體可說的東西太少在遊戲中的一個特點，而且雖然實物也可丟掉，所以當玩家們的道具欄滿載的時候，稍若的抉擇就陣腳了。事實上，這個這個結果的主因是遊戲的作者將魔法改以用魔法卷軸代替，玩家們的魔法師（不知叫知識好？）並不會魔法，而是會使用卷軸，為什麼這具欄會不夠用？原因無他，就是要攜帶這些卷軸，因為在解除機關的方法中，用卷軸佔了大部份。而玩家們又不知在那下來的這個是上會遇到什麼機關，所以多少帶一些也不知道用不用得到的卷軸，這具欄的空間也的確被吃光了，而且一次只有三個代存能上場探險，也是另一個原因。

另外，實踐及的另一個Bug是當玩家道具欄滿載時，原取曾經的東西會有訊息告訴你，東西無法再拿了，而實際內的東西並不會因此而消失。如果在戰鬥後撿拾這存東西時遇到這種情況，玩家通常可沒即想好了，結果通常是這些怪物遺的東西會被丟棄，毫無原得的餘地。所以，玩家們必須當心，三個空間往來換備要這些東西，有些小島的洋紙也有一些商店，買賣會的東西，尤其是補給，能買到這是算了，不過有的東西要回到船上再查閱解後與店子能再買到，而不要的東西如多餘的武器，就在這些商店換他錢吧！

再來就是實戈改來了，與形跡實在的並不特別精緻，色彩偏向土黃色系，而且較單調，變得令人覺得的感覺。不過在一些場景上表現還是不錯，而且受方面就讓玩家有時吧，因為筆者只有在摩擦還與子聽到一段音樂，音效卡還在此無用武之地。

由以上可以得知，筆者卡這個遊戲該多的小毛病後推薦了這個遊戲給有冒險的愛好。如果玩家對於上述的小缺點不介意，倒是可以享受這個如同[illegible]的遊戏。

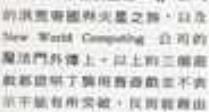
遊·戲·獵·人

電腦休閒世界遨遊

神神傳說

作者／Donnell

第一次玩到由電腦遊戲 ID 系八月號雜誌所推出的神神傳說玩家時，就有很強烈的感覺，這是休閒玩的最佳選擇！不錯，神神傳說的確是連帶地休閒玩的領域上，然而這並不表示與有就只是個沙發遊戲，那沒什麼可看之處了。即使這種情況同樣也發生在 Origin 公司的洪荒奇國與火星之旅，以及 New World Computing 公司的魔法門外傳上，以上的三個遊戲都說明了當用戰鬥遊戲並不表示不能有所突破，反倒能藉由戰鬥的領域的改進，而作更高一級的突破，讓新遊戲別有一番新氣象，耐想空。



神神傳說的故事背景完全不同於休閒玩，它將神話以與了無止境的未來，在充滿幻想和浪漫的舞台上，衍生一場既非正、亦非邪的超時空大戰。故事的主角是一個既無邪惡又善良，也無論懲使命感的都市小孩的，在故事的開頭當讓了臨時無法的朝著非他心甘情願的路線前進，在某也時候甚至要將到他造成的麻煩。不過，那科技是這個故事的主角啦！

在玩者的操縱下，他的思想意識產生的轉變，完成設計者所安排的各項任務。

故事的發展是由五百年前說起，五百年前的“夢幻星雲”數六連連，野心的好戰份子一“天魔帝國”四處征戰，幾乎將整個 galaxy 全給了過來，用說是雲的到一強勢主機一“天馬帝國”因不願被服在那勢力統治下，與其戰 galaxy 全面戰，然而，卻不幸被擴人地球帝的武力摧毀而被消滅，雖然被擴人地球帝也遭正義的銀河聯盟軍所消滅，但人類帝的復興卻也暫時是不可能的，只有留待後人來努力完成了。

五百年後，一個神秘的教派竟然在大陸上迅速地成長了起來，藉由一神秘的測試儀式發現他們所謂的聖者，在這本只是一個身世成謎的孤兒，在經打鬥後中竟發現在他可以通過測試而成了他們第六位聖者，這下子引發他控腦身世之謎的一連串動作，最後你終於知道，你是人類帝的繼承者，一位王子，由此開始，你要在夜神人類帝的期數……

由以上看來，這個故事的說服力其實還蠻高的，然而在整個遊戲中卻到處都可看到“無對者式”的“無敵”對白，對某些玩家來說，似乎又是大加鞭伐的時候了，因為在神神傳說有許多玩家對神神中那種不中不西，不今不古的對話非常感冒，到了這個故事所有說服力的遊戲裡卻仍然要那種那名其妙的對話，未免太大開眼界了遊戲的品味，因此對的色有許多玩家非常欣賞這種不同於普通的無聊對話，其實

遊戲不外乎為了讓人放鬆心情，每次了解新遊戲的正經遊戲時，不妨來個輕鬆小品調劑一下不也很好嗎？於是廣告商說，「輕輕一下嘛！」

雖然神月中都也可有可無的對白後，遊戲但乎不用做到什麼策略，與日本的許多動作RPG一樣，故事採單線敘述，無須複雜記憶就可一路過關輕鬆，甚至連遊戲圖形結構都有人覺得和日本某家遊戲機器的某動作RPG相似，但遊戲能人另出新的，怎麼變化全看設計者的巧思，故事內容與可玩的價值那才是重要的，玩家所希望的不就是能否容易這個遊戲得到或跳脫或其它什麼的嗎？

然而光是有故事性的並不足以形成一個好遊戲，在圖形、音效的各種因素配合下，玩家才會真正對這個遊戲產生認同，而神奇的音效在圖形平平，無新穿突破的特色，最大的特點是片頭的語音，搭了專業的配音與錄製組成，另外遊戲進行中的背景音樂雖動聽性不強，但卻以配合各個場景而有不同曲子取勝，遊戲地圖過於廣大，往往很容易使人迷路，地下迷宮複雜非常複雜，沒耐心的玩家是玩不下去的，尤其面對五邊環、七邊環、九邊環的謎題時，恐怕沒有人能不罵上幾句的，這些的特點（或優或缺）組合成了神奇系列這個遊戲，好壞與否全看各人論定，筆者不願化不神奇系列定位。

看完神奇系列後，筆者心裡不免有一些感觸，那就是中文遊戲發展至今，似乎尚未能有別一個如創世紀一般的經典作品，就算未能如前者般的意義造修，但至少也能與上百萬吧！國內市場似乎還有一種現象，那就是好的程式設計師遇不到好的創本，或是好的創本遇不到識貨的伯樂，結果就即使國人的產品沒什麼水準，

金庸月愛情發至今，出現了許多優秀的人才，但始終未能有真正具合中國文化的遊戲出現，設計師的水準似乎仍停在抄襲與模仿的階段，這就是因為未能有好的創本出現的關係，如果另外能有一個環境或比賽來鼓勵優秀的遊戲創本，那或許能帶動國內遊戲水準的提升。

總而言之，一個遊戲的成功與否，並不再只是程式設計師的功力如何來論定，一定要是團體的多方面配合才行，創本也好，程式也好，更不可忘了美工也是非常重要的一環，在各方面水準都提升後，才能真正再出一個成功的超級作品。

遊·戲·瘋·人

電腦休閒世界發行

喜歡世紀系列和魔法門系列遊戲的玩家們，一定都對遊戲的中古世紀場景非常熟悉，然而RPG的遊戲一定都得發生在中古世紀嗎？一成不變的場景和大同小異的情節，是否讓喜歡是玩家換換口味的時候了？這時GREMLIN公司打破RPG遊戲的一貫模式，推出了一個試圖改變玩家口味的科幻式角色扮演遊戲—宇宙終結者。

既名之為"宇宙"想必大家都已猜到，故事是發生在外太空的太空船上，事實的確如此，故事的背景是發生在距離地球14億萬光年遠的宇宙中，主角在一次太空探測中發生意外，太空船嚴重受損，無法平安返回地球，在此情況下唯一的方法就是求助於他人，於是我們的主角就利用電腦發出求救訊號並設定大範圍的搜索，而自己則著人能溫保存箱中作漫長的等待，就這麼等啊等的，終於在七年後發現了"一顆"太空船，他們是太空探測艦隊，不幸的是他們也在一次探測中遭到意外，不僅太空船受損，而且連自我能溫保存箱中的生物體本逃脫，並奪得太空船的控制權，雖然如此，但因為這些探測艦隊上的設備都是自動型的，所以在只好勉強放棄了，幸運的是，太空船受損再並不嚴重，只要完成幾個動作即可，雖對付的是那些生物根有無有，他們隨時都會要你的命，最好自己小心一點。

講完了故事的背景之後，是該說說遊戲內容了，前面曾提到過這是個科幻式的角色扮演遊戲，既為科幻，當出現要射，魔法一一之類的物品，當不讓人笑掉大牙，所以遊戲全是以手繪，實射繪等高科技產品與繪實彈的作戰，無疑是取巧之舉，再加上過打卡解決

作這類控制完成任務，李宏林林李再中去修紀時的RPG玩法不同，玩慣了跳下一般RPG遊戲的老玩家們，最好以全新的心情對待它，不然有會玩不下去的。

在遊戲的內容方面，主要是要完成三個任務，控將傷地搬運這到動力室，並將發動機施回艦橋上，最後即是要你操船上的控制系統，每當完成一艘船上的任務後，訊息欄會立即出現回到艦橋的訊息，此刻只要在回到艦橋上，就會被傳

送至另一艘船艙遊戲動作，這種類似智育遊戲的過關方式，相當的與眾不同，可能是RPG遊戲的另一創舉吧！

雖然整個遊戲的內容上似乎太過單調了，不過明確的任務對新手而言，應是一大福音，不會造成遊戲玩完卻仍不知所以然的困擾，話雖如此，但是你次都做相同的動作，再加上類似的畫面，對玩家來說等於是簡例，很不就失去了探險的樂趣，耐心不佳的玩家可能第一關玩完，就跟這遊戲說再拜！這點要是多多改進才是。

在遊戲的畫面上，因為是在太空船中，所以只把不同功能的艙房做一區分，算算在不多有十來個，再加上其它特定的畫面在才二十來個，於遊戲而言似乎少了一點，最大不同的是你的敵人，有三、四十種之多，讓你在動力遊戲之餘還可看看他們的英姿。

在背景音樂方面，除了片頭與其說理的音效外，幾乎都是安靜無聲的，只有在做射擊、跳躍、製造或其它特殊動作時才有音效，這些這些音效都很逼真，不然就得點上耳機自己配樂了，不過有一點我與樂疑，有一些應該是我的朋友，可是並沒有讓我表明的機會，因為每次一遇到他們就會之刻遭到攻擊，只好見人就

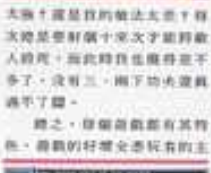
殺，我想這可能是因為無交談功能的緣故。

最後再來談談控制方式，在試過鍵盤、搖桿及滑鼠後，還是覺得滑鼠最好用，因為當在試著用鍵盤去搖桿來操作時，反點沒有氣所，不過動作慢得可以，而且滑鼠在操動時就

像喝醉酒的人，左踉右晃地太難指揮了，想想還是用滑鼠好，簡單方便，迅速流暢，這點值得設計師們好好地反省，既然提供不同的控制方式，就得讓不同配備的玩家們都能輕輕鬆鬆的玩，否則很本末倒置了，不過這遊戲還是有很好的一面，如以圖形化的控制指令，代替複雜的鍵盤輸入方式，相較之下覺得控制方法還是簡單容易的，不過每次在攻擊時都會發疑，不過得是敵人的彈性

太強了還是我的敏法太差？每次總是要射個十來次才能將敵人殺死，因此時我也幾乎沒不多了，沒有三、兩下功夫遊戲過不了關。

總之，這個遊戲都有其特色，遊戲的好壞全憑玩者的主



觀看法，就像李宏林林李這個遊戲對我而言，就是值得不得，絕好玩的遊戲，因為我每次玩，每次都有新的發現，新的體驗，這些都是無法言喻的，只有靠有心人去發掘了，衷心希望所有的玩家們，既然擁有遊戲就不要輕易放棄它打發掉，否則就太可惜了。

遊・戲・擴・大

影之獄

作者 Jesson

戰鬥休閒性質極強

和大部份的角色扮演遊戲一樣，影之獄（Shadowlands）同樣也有個"世紀大魔頭"侵擾著美麗世界，故事發生在一個被稱做"克拉諾斯"（Kronos）的王國。一開始，王國裏美麗家園重建在的王子逃了出來，因當地逃到"影獄"（Shadowlands）時被被獄王的黑暗騎士追上而被遭殺害，王子雖然不幸死了，但他充滿怨恨的靈魂卻不願散去，徘徊在影獄邊緣，找尋適當正義的角色的角色附近，幫助他深入影獄之中，找回遺骸，並且讓怨靈附體其他主角上，將遺骸放到其他主角上復活中的原活潑增上重生，如此就可幫王子完成復國的心願，而得到一筆豐厚的報酬。

打鬥封面的圖片看來，就不能吸引起玩者的好奇心，你心裡一定會問：「這是日本的遊戲嗎？」因為封面的片頭的圖案實在太有日本卡通人物的影子，就連遊戲中四位主角的肖像都更詳細十足，然而它卻是一個純歐洲的遊戲公司所發行的！

閒話少說，還是讓我們來看看這個遊戲的內容吧！在遊戲一開始時，玩家可自行創造人物或直接使用預先設定好的陣容來進行遊戲，在人物創造部份，首先我們可根據隨機產生器所選出較適當的屬性配置，再來，如果你不滿意原先主角的長相，你也可以依照髮、眼睛、鼻子和嘴巴等四個部位加以更換調整，直到你滿意為止，待確定好你的人物

後，你就可進行遊戲了。

和大部份歐洲的遊戲一樣，畫面是全景，遊戲從開始只要一按滑鼠就可全盤操作，除遊戲中所碰到的文字訊息外，其它都是以圖形顯示，在畫面下方的四角落有四位主角的代表人形板，在人形板的左手部下方是左鍵表示拿取（撿拾）物品，右手則表示使用手上物品，左右手一起表示丟棄，左鍵表示單獨行動，右鍵表示全體跟著一起行動；而代表人形板的位置部下方就右鍵，開啟入物欄反顯，在人物欄反顯下可進行吃、喝、休息等動作，並可在此查看物品的資料，但不物品都有重量，超過上所能帶物品的總重量影響到人物移動時的快慢，身的越重移動

的數值，魔力消耗完畢，生命值就開始降低，若再不吃東西，他物品的話，人物就危險了。

另外，如果物品上寫有附帶"魔力（Magic Power）"的話，還能提供另一項功能：可以用物品上的魔力來提升魔力，但相對的物品的攻擊力或其它作用就減低了。當然，吃東西及睡覺也可恢復魔力，但魔力跟等時是無法入睡的。

而相同於魔力的補充的是水分的補充，這點是遊計劃的，所這也是一味要求遊戲編輯的後遺症，在一切都講求商業性的設計理念下，遊戲人物再也不是可不吃不喝就有力氣打仗的超級戰士，因此玩者必須每天不斷其與地體食手下的這些"英雄"人物，在與實時間的設計之下，一不小心，人物就會晚過頭或迷過頭了，這是好是壞，見見仁見智了。

除了的移動方式很簡單，首先先指定好道帶隊（在指隊者右鍵按下滑鼠左鍵），接著再按標移到想要到達的地方按下左鍵，人物會自行走到該處，當然也可自行作移動或干作團體移動，另外，還可在人物身旁擺陣進陣形來設計陣形，甚至可分成兩隊分別進行探索的工作（有些場合需要分開處理），這點設計頗樂觀新的，不過本遊戲的AI不夠高，常常有被敵軍偷襲路就過不去的情形出現，未免有點美中不足。

戰鬥方式也蠻特別的，不是一次帶中四人一起參加戰鬥，而是依你下達的指令，一個一個地加入戰鬥，也可以一個人戰鬥，另一個人不戰鬥，這種即時戰鬥模式雖說的才算是真正的即時模式，只是也未免太累了，首先將武器拿在手中（拿到的東西也能打架，但沒什麼攻擊力罷了），在右手處按一下滑鼠左鍵，再移動滑鼠到敵人的"影子"處按下滑鼠鍵，人物就自動往該物身上"招呼"了。

遊戲進行中，大部份的時間都必須在地下城裡探險，在未找到魔法書之前是無法施法的，因此在冒險初期，大抵就成了相當重要的東西，地下城陷上的大抵都可以拿來用，但一次用一次就沒了，其它的先帶在身上備用，用完的人抵也到輕易丟棄，因為在這個遊戲的地下城裡，有許多別具巧思的設計，例如有些地抵需用某物來著才能背動開關時門開，這時那些用過的人抵就派上用場了。

感受上雖然制作者採用了許多創新的操作介面，但是有些地方就是因為設計太過嚴實，而造成玩家操作上的麻煩，例如現在的人物手上原本拿著一把劍，而在這時要換去換一項物品，換完後，手上就無或該項物品，到了戰鬥時又必須將手上的劍再切換回來，不是很麻煩的嗎？另外，除了

行動上有分集體與個別模式外，其他像喝水，打鬥就必須一個一個下命令，開開始覺得很有真實感，但玩久後就覺得很麻煩了，如果設計改成可選到成集體動作與個選擇，會比較好操作的，甚或有一點要說的是，除了與所有真之間交換物品的設計很不順位，例如說要從A的背包拿個物品給B，必須首先B手上不能拿東西，再打開A的人物檢視狀況圖，到背包裡要得的物品拿到B的手上，再回出B的檢視畫面，到物品從B的手裡拿到背包裡，才算完成，每次為了轉換物品，就要反反覆覆地選擇視窗，真是太累了！

整體說來，制作者的故事構構蠻豐富，但它卻選錯了一些新式的介面，其次訊息也不多，很適合中下程度的RPG玩者，但其背景音樂及片頭出現時，就一點不是了文，只剩一些特殊音效，未免又減低了這個遊戲的可玩性囉！

遊·戲·獵·人

大宇資訊發行

Street Fighter II 系列，甚至改自的版本（如氣功決打鬥），也是風靡至今的大型電玩，玩家莫不沒迷於其中，想盡辦法要打倒那四大天王，其瘋狂之情況，只要在一踏入街機場便可感受其威力。

在PC Game上，也出過了不少此類的Game，如早期大宇的魂，及後的格鬥風雲，但除了魂做得較好外，（在三年前有如此功力已算上上之作了），其餘都是令人……。直到了前些日子，反了無門無中，才覺得總算有個像樣的格鬥遊戲了。

無門無中是由大宇公司所出品，為什麼說它是個不錯的Game，我們分收數項來看：

1. 動作流暢度：這是格鬥遊戲之最重要一項，早期的打鬥類出其動作太快，但無門無中的有漸漸想到令人滿意，但無門無中的不會有這種現象，其動作均流暢不已。
2. 畫面處理：在無門無中，其畫面給令人覺得平凡了些，人物也較小，背景畫面令人感到設計"沒什麼"（並不是很"醒"，但總覺得可以更好），但總算給人物介紹的動畫做的很棒。
3. 音樂和音效：音樂聽來還好，若有Sound Blaster的話，還可聽到音效，是由Ad-Lib所聽不到的。
4. 操作介面：無門無中可用搖桿，鍵盤及大手開啟的搖桿，但筆者覺得大手搖桿和鍵盤較好用，因其設出搖桿法令和說明書所有要同時按，而是依序按，如要做氣功時[↓]+[←]+[Ctrl]，所以鍵盤應該是較好選擇，但對玩者必定會有不出標的，因其所按三鍵之快慢必須依且間隔相似，所不如用其鍵來發揮的好用。
5. 招式力道：每位角色都有其特別招式，而且其畫面都各不相同外，都得發揮絕的，這是令人欣賞的一點。
6. 其他：無門無中中，玩家可挑選八種不同的角色，雖然其對戰者，並非由電腦來決定，是由玩家自己選擇，所以不是玩家熟悉每位角色的特性，便應可較易得勝。

由上述可知，整個遊戲是令人感到滿意的是動作流暢，招式運算好使用，但這類的遊戲原本就偏重這兩點，所以無門無中在所有的格鬥遊戲中，應可算是目前較好的一個。

但此Game有一點令人不滿的是，不管你如何熟悉每位角色的特性，還是會被打敗，而且連最三位"老大"未免太厲害了吧，就會令人……。玩家們千萬別因此敲壞了你心愛的KeyBoard 喔！

請勿購買電腦遊戲世界

有下列症狀，千萬不要輕易給浪費這90元！

一、
二、
三、
四、
五、
六、

南迴親蜜雙人遊

鐵路A計劃

對一般愛玩GAME的人，
總是除了GAME之外，
還有個自己獨特的消遣嗜好，
這次的案例，舉例，「真正旅行」
是個由開拓者發起，
全球鐵路A計劃中不為人知
最高次元的冒險之外，
也給你意想不到的驚喜！

遊戲新世界
獨家代理發行

PUBLISHED BY
ARTDINK

一人中獎雙人遊

[illegible]

[illegible]

[illegible]

邪神復活
聖者復國

迷戀著五千數顆絕大完美無瑕及五色寶石。
迷戀著萬數顆絕美五色寶石。

© 1992 Aoki Recording Co.
© 1992 Game World International
Corp All Rights Reserved.
SNK is a registered trademark in
International Business Machines, Inc.

電腦娛樂世界

繼美重量級海戰遊戲〈Harpoon〉的傳統海戰遊戲！

一個以二次大戰太平洋戰場為背景的海空協同作戰之海戰模擬遊戲，新穎的戰鬥模式讓你充分享受十足緊張的戰鬥感。

繁體中文化

海戰雄風

開發代理發行

星河漫漫，再圓帝國夢！

一望無際的星河系，總會引起野心家建立霸業的雄心，這場以地球太空艦隊為主的遊戲將會慢慢的，無意地進學行大，一望無際的星河以及深深的科技所建立的帝國雛型，現在這裡的銀河帝國又會如何呢，可能是可能性是發展在現場？

interstel

DOMARK
SHADOWLANDS
徵
願捨身爲正義而戰者4名

樂來樂往特惠價，百萬金盒通檢查！

百萬金盒

甲蟲迷宮

石油大亨

世界怪物大競賽

魔球強強滾

裝甲勁旅

© 1992 Rainbow Arts. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Arts Recording Co., Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.

太平洋空戰英雄
抽獎活動中獎名單

太平洋空戰英雄感謝各位玩家的愛護，自推出以來，擁有無數粉絲群眾，經抽獎後，產生了200名幸運兒，相信在今年的賽季中，將有一群太平洋空戰英雄，抬頭挺胸的駕駛機隊一起英雄氣概！

陳廷邦、張志偉、王建揚、蔡友政、林紀倫、張毓坤、柯漢杰、
林宇陽、劉大州、劉曉東、柯東宏、蔡志宏、廖曉文、陳立典、何孝元、黃自信、
鄭建中、黃光正、俞家銘、劉雲湛、王兆民、徐國輝、林紀中、林立夫、吳文元、
江清德、陳永寧、賴正雄、潘世浩、李建宏、周海銘、張光浩、陳以宏、張　華、
謝博榆、高紹邦、劉愛恩、黃紹民、劉邦明、侯宗翰、陳志宏、李宗益、林俊輝、
呂耀中、康　潤、阮彥銘、古安中、張紹仁、謝元勳、李俊彥、許惟益、孫偉仁、
林志偉、林瑞泰、李銘一、陳明人、陳浩倫、陳銘賢、王盛輝、楊興智、張今佳、
呂志誠、黃氏祥、陳彥成、張智華、劉青宗、林士杰、張柏民、楊智宇、曾曉斌、
林文浩、鄭清義、黃有祉、鄭紹吉、張光智、張某達、蔡政達、周明誠、謝明孝、
唐世明、陳世傑、曾嘉宏、謝明憲、周紹盛、林國仁、黃方行、包一法、鄭國輝、
江至紘、莊建工、張伊軒、陳麗慧、李鴻仁、黃國雄、朱國本、曾光雲、陳光華、
蔡元義、蔡志忠、張永泰、江尚智、黃士原、唐子宏、曾志強、張智豪、楊仁德、
馬鈞翰、許志宏、吳信輝、黃盛興、吳志東、吳邦倫、趙春生、李建興、謝銘仰、
江志豪、曾泰傳、李嘉廷、林聰義、林品宏、盛東海、李紹嘉、周國德、陳光文、
黃光輝、王明強、蔡宗銘、謝和興、劉伯宗、李一雄、俞仲宗、蔡紹遠、鄭定中、
林耀彥、張家偉、張　超、黃伯輝、林世雄、蔡紹達、
陳建平、黃春輝、吳維明、林正雄、洪紀伟、謝志良、
陳和山、周正倫、張翼賢、江嘉倫、洪信裕、柯仁智、
楊保泰、林佳成、李俊賢、傅維輝、黃聯松、黃俊傑、
江新之、余國智、鄭鈞成、林德林、林治民、趙雅哀、
蔡紹光、林俊明、金明倉、林國華、陳啓富、呂　俊、
黃福祐、張東益、趙家宇、曾紹明、李慧雄、鄭光明、
胡志鴻、盧瑞雲、劉榮輝、盧紹祐、蔡力中、黃世傑、連長宏、吳之勝、
李宗賢、吳世豪、陳宗元、許義愛、劉春宏、莊文偉、陳輝賢、周明富、李和華、
林紹真、黃光華、李俊英、林雄發、石雲鳴。

香港地區：

劉偉賢、黃家銘、李富賢

以上中獎者名冊太平洋空戰英雄翻版光盤乙件

隨著網路的擴大，許多網路業者紛紛成立了一個專屬網路，把自己心愛的BBS站架設，並開始接受USER 線入，可是，過不久您將會發現到站內USER不約而同跑出同一呼聲"加入網路啦！"是的，什麼叫網路？

一個個獨立的BBS站，與如資訊大海中的孤島般，被閱讀的USER極其有限，可稱的USER跟線與更多先進溝通，學習，再一個就算一個上不同的BBS站，好累，不是嗎？

於是乎，BBS信件網路系統應運而生，藉由特別設定的程式信件打包與它站互傳，達到與站之間信件傳送通有無之目的，使得在同一網路之間只要您在某站有封信？另一位朋友，而那位朋友只要在有加入此網之站台的可收到您寫給他的信，反之亦然，方便吧！

學個小小的例子好了，軟體世界高雄站在1991年10月以前都未曾加入過任何網路，所以若BBS USER想收到由軟體世界的最新訊息或線上的軟體世界連線的話都得給至高雄軟體世界BBS，而那USER由發無不安之感，但中北部當打長途電話的USER可說"時常連天"了，因為一CONNECT下來，被知在網路程都"林"一直猛往電話線跑去，直到1991年十月中旬，藉由軟體世界的高雄站站長祝占海先生，桃園紅塵夢站長蔡維城先生，以及軟體世界台北站站長郭孝明先生的鼎手合作，開創網路，創立網路信箱，軟體世界休閒網路（簡稱SW-NET）於是乎誕生，從此，只要USER在全省有加入SW-NET的站台，均可傳送軟體世界相關資訊，如NEW GAME簡介，排行榜，TOP GAME排行榜，各式遊戲軟體試玩（或展示）與等等，大大提升了台灣軟體上軟體世界站了！

網路目前台灣BBS網路，大小網路繁多，各網亦有其獨網路來以及其特色，如以有關資訊連線為主的校園資訊網路，和台灣學術網路；以休閒軟體討論為主的軟體世界休閒網和大中資訊網；以MIDI討論為主的鼎新音樂網；以信件品質著稱的網上軟體鼎高手管理的學島大網九〇網與惠多網路。

各位USER可自行依興趣與在面挑選相關網路來加多與討論，多多在網上跟，寫信，與別人接觸和智慧，盡心求教，並挑選增加新知見聞的捷徑之一。

如何作一位好的網路 USER or SysOp

網路，如同一個小社會般，各路人馬均有，學生，年幼者人群，上班族，人人各有所長，學有專精，藉由網路同伴之成績，大家在網上互相心得，解決疑難，因而是不著邊，人人得以解脫平日覆在腦上的疲累，而最新實的一面平與網上朋友溝通，但說到一方面來說，因為網上溝通為平等關係作交流，在語氣表達方面自然絕不至，所以在用詞遣字方面要謹注意，盡量不要使用易使人起誤會的詞句，並而，溝通得與聽話的信件要是

網路篇

網路大忌，就是網路資源不論，所以請所有USER防著想做一起上月刊？另外，當USER在寫信時印記號，我到底寫「，」，怎麼說呢？就以**SW-NET**為例，目前**SW-NET**一共有十七個網路討論，分別為：

SYSOP專用區、軟體世界、音樂廳、HP信箱、股票交易廳、程式設計討論區、資訊討論區、軟硬體討論區、遊戲設計討論區、中古市場交易區、一般討論區、RPG遊戲討論區、冒險遊戲討論區、動作遊戲討論區、智育遊戲討論區、模擬遊戲討論區、策略遊戲討論區、其他遊戲討論區。

當您要寫封信到網上給予請益時，先看看信件內容，再將其放置在適當區域，讓網上USER給在各討論中得到最正確的資訊，免得有牛頭不對馬嘴之感。

另外，作為一位BBS新輔人還有有所用處，說明如下：

1. 由於近年來BBS之盛行，市面上相關書籍，如雨後春筍，每天等台可能有出版關於BBS入門手冊，筆者在此建議欲接入BBS的新輔人先自行購買詳閱了解一番關於進入BBS所需的一切「基礎」，如數據數機，調到程式之使用，上站至補償作法，離線閱信系統之使用等等，並將BBS一上線不化繁複，就增網上SysOp & USER困擾。

2. 檔案說明只是BBS的其中一項重要功能，但在唯一功能，筆者期望站主今後儘無數USER一上站就感覺檔案，並能檔案封鎖意或將開大新已至不能去，畫蛇，即由線上線線要無或線線要能將有用檔，用以讓USER多多配合，網路信件方面之有物，不要無，新和MAXK和TEARLINE的大小，先行設擴網路之最大容量。

4. 相信大家都知道，一位SysOp投資設備，讓您得以撥出電話線接線使用其設備和資源，上站為，當然難，希望網上各位USER在使用資源之時方不忘回饋一些予予者的SysOp，如上傳PD or SHAREWARE很棒站內檔案交流，和全技術物質設備贊助BBS，其至最簡單的熱烈參與網上信件討論，讓SysOp發得開心……我的是一件很快樂，有所獲的事，不是嗎？

當大家在熱烈討論之際，不要忘了一件事，網內參法與任電腦軟體的版權行為的問題行，在版區中將印文區心得時，可不要貼印出，「我有××軟體，要的人告訴我」或是「誰有××軟體，我要Copy」之類的字眼，這樣不僅令其他人感到不滿，也使您的站長感到心，同時，若將版權軟體，可能還會牽涉已告站長帶來一場官司，這樣就不是件好事了。

另外，各網內有其特殊規定，如MAXK（或稱名）的密碼制，UL格式檔定，ORIGIN or TEARLINE限定等等，是一位初入網的USER或SysOp所必須了解的，網路的成長，正是依賴大家的共同努力與付出！

再想認識這些 **SW-NET** 吧！來要各位 SysOp 背背，就是目前為止 **SW-NET** 入網站台日排近一百大關，讓大家幾乎共同為台灣的軟體界盡一份心力！

軟體世界網SysOp篇

目前 **SW-NET** 在全省各區都設有 HOST，其下依情況再設數個 HUB 供轉信用，讓全省想入網的 SysOp 向各地 HOST 或 HUB 申請入網事宜，謝謝！

北區

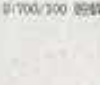
站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
0:100/0	軟體世界BBS站	002-788-9184	24 Hrs	14400	Tom Gao
0:100/1	加拿大	002-623-8056	24 Hrs	14400	Shen Ta-Chung
0:100/3	鐵月網站	002-205-8753	24 Hrs	14400	Lookok Lin
0:100/4	林氏站	002-830-0560	24 Hrs	14400	Chihin Liang
0:100/5	鐵鋼站	002-677-1578	24 Hrs	14400	Wang ny Chen
0:100/6	K152 BBS	002-986-7738	24 Hrs	14400	Ju Shian Peng
0:100/7	星之海岸	002-657-4025	12:00-09:00	14400	Chen Chi

桃園區

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
0:200/0	桃園縣電腦公會站	003-337-4506	24 Hrs	16800	Orson Yang
		003-330-2817	24 Hrs	2400	

台中區

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
0:400/0	FEEL.NET BBS	004-588-3079	23:00-07:00	14400	Chi Wer-lin
0:400/1	神奇軟體資訊中心	004-323-2501	24 Hrs	14400	Dennis Yen
0:400/2	桃花源資訊網	004-255-4307	24 Hrs	19200	Jacky Lin
0:400/3	全國資訊站	004-330-1572	24 Hrs	14400	Eli Wine
0:400/4	大海軍 BBS	004-727-0159	24 Hrs	14400	Jai Wei
0:400/5	銘傳資訊網站	004-751-7319	24 Hrs	14400	Wen Tai



高雄區

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
0:700/100	鋼鐵小子	005-223-8005	24 Hrs	9600	Weiheil Hu

網路篇

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:500/0	金工資訊網資訊站	006-220-3280	24 Hrs	19200	Tony T111

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:000/0	軟體世界資訊站	007-204-8901	24 Hrs	14400	Y.a Chang

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:700/100	酒井法子工作室	080-22-5322	24 Hrs	2400	God Lin

終曲

電腦的興起，造成人類二次工業革命；網路的形成，則為未來"世界村"鋪了下基礎。藉由環繞世界的電話線路和四通八達的交通系統，地球越來越小，天涯若比鄰。在個人電腦的世界裏，數據機將軟硬式磁碟機之後，成為標準配備之一，將一台台個人電腦連接起來，互通有無，各取所需，每位 UNIX 主在發光發熱，彼此的資不再是一台冷冰冰的機器，而是能提供您各方資訊，以及一位位栩栩生動的人，但人人均能盡己所能幫助您的朋友！

行文至此，筆者由衷地感謝網上各所有的好友，給了我們熱心的幫助，鼓勵，我得以順利渡過於世界的每一關，敬請您之不吝的賜教和知識豐庫，謝謝您們！！

註1：筆者目前擔任軟體世界台北站站長，若行文有不足處，歡迎各位朋友來信指教。

註2：由於篇幅限制，本期先行刊出軟體世界網KyuOp，與所站上各位同好或有志加入者且是相關的軟體世界UNIX篇之各區網路站，將於下期定期刊出，敬請期待。

I.D. 為"Iron Gun"，平常在 NW-NET、M-NET、Sub-Star-Net 活動。

硬體！世界

/DONNY

CPU及主機板

最新趨勢

嗨！大家好，想必各位經過硬體世界連續幾期的「教育」下，一定對硬體方面有了不少的認識，從這期起，筆者將為各位提供更多相關硬體資訊，包括CPU、主機板、硬碟、螢幕，以及MPC的音效卡、光碟方面。首先，讓我們從CPU和主機板談起。

關於CPU方面，由於前期期已有介紹，在此僅簡述些新消息。這下半年度的486市場，實在有得熱鬧。INTEL推出486DX2-50、486DX2-66、甚至將內部消息，486DX2-100亦將於明年推出（但由於其電路設計擁太強之熱難尚未解決，推出之日仍不可知）！AMD也迫不及待地，打算於年底推出486DX-33、486DX-50，並因在IBM發佈的官司敗給INTEL，宣佈暫時延後推出。

INTEL的486在有8K內建Cache，雖小看似小小的內建Cache，它的作用可大了。INTEL最近推出的486DX2晶片，採倍頻用Clock Doubler技術，使CPU速度增加一倍，在主機板不更動的情形下，可使電腦整體速度增加40％左右，而由於主機板上的Cache仍維持原來的速度，所以CPU只有靠內建的Cache來補償資料存取速度，故一旦內建Cache越大，速度方面的提升也越多。另外，AMD在爭議有Clock Doubler技術方面的能力。關於486DX2這種OVERDRIVE晶片，筆者認為還有一點很重要的事，許多人知道486DX2，也知道它是486DX（或486SX）升級的一種管道，問題是486DX（或486SX）是否都能輕易升級？這可不一定了。

486SX升級的方法為購買一顆OVERDRIVE晶片，插入原486插內即可，如此主機板上必存有486SX為OVERDRIVE的晶片，在486DX-25、486DX-33方面有兩種486DX2晶片，一種是供直接替換486DX2者用的，其晶片和主機板上的486插之PIN數皆為168 PIN；另一種是供已裝486DX而欲升級者用的，其晶片和主機板上的486插之PIN數皆為168 PIN，方法是將原486DX晶片拆掉，將OVERDRIVE晶片插入486插內即可，不過此種168 PIN的486DX2晶片尚未推出，此二者主機板上皆只存有486DX2之晶片。

至於486DX-50的OVERDRIVE嗎？天更難啦了。486DX2-100晶片採用240 PIN的設計，故原486DX-50的主機板上需預留240 PIN的插力可升級，目前國內廠商尚無此設計，不過到明年底改觀了，升級方法與486DX-25、486DX-33一樣，將原486DX晶片拆掉至486DX2時，還需注意一件事，即BIOS也可能要更新，由於不少

硬體世界

BIOS 內使用的時序週期（Timing Loop），這使 486DX2 無法正常運作，所以打算升級至 486DX2 者，最好檢查一下 BIOS 有無需要更換。不少人可能認為 486DX-50 還是很久以前的事，這也要先下面這段再下定論。INTEL 宣佈 明年初將推出的 80586，最先為 586DX-60，而且可一直擴到 586DX-100 為止，即 586 的速度就會超過 2000！

最近世界各地刮起一陣 MULTIMEDIA 的旋風，刺激許多人更渴望玩電腦的高級娛樂實的世界，這過特別的遊戲，使玩者如身歷其境般的感覺驚叫聲……嗯……說穿了，是要實的感受到另一種世界，這必須使用大量聲光技術才能完成，而這麼棒的東西，硬體基本需求為 486DX-50 + 音效加速卡 + 音源器 + 強大量的 RAM 和硬碟，且 486DX-50 只是勉強應付，最好是 80586 以上。嗯，怎麼說的？我也有一群人口吐白沫，發了過去！

CYRIX 宣佈推出 Cx486SLC、Cx486DLC，並與 TEXAS INSTRUMENTS 共同生產，在國內已於六月份的台北國際電腦展上亮相；CEDPS 亦推出 3000 SDX、3000DX，這使得 CPU 的市場大量，486SLX 的價格下降不少，再來就是 INTEL 其決定明年初推出的 80586，它是一顆 64 位元的晶片，但只有在內部資料處理時方可，其餘仍是 32 位元，速度的差 80486 的 4 倍，這也象徵著 100-mips 的 PC 將出現（目前最快的 80486 的為 34-mips）。對許多工作站將造成不小威脅。雖正 64 位元的 80486，INTEL 也宣佈最快於 1995 年初上市。

更令人驚訝的是，INTEL 還宣佈將研發 80786，不知是否會實踐諾言？有以硬體技術來分，從 80486-50 開始，INTEL 就改採 0.8 microns 的晶體技術以取代 1.0 microns，好處是節省晶片體積，也減少散熱程度，所以晶片的功能也就相以顯有所不同。

由於現在大部份的人 80386 CPU 的市場，80386 已加速了價格的下跌，目前 80386-33 的 CPU 產生線板平過 6000 多元，業者建議除非經費不足，還是買台 80486 比較划算，否則過不了多久，你可能又想換電腦。另外，業者前陣子開發一台升級雜誌，將到最近有趣來經多公司投入生產 CPU 行列，並認為台灣和日本也有能力生產研發，這的確肯定了我們的能力，業者會再好生感動。

接下來我們談談主機板，別以為主機板沒什麼，最近它的市場可說，熱熱鬧鬧了，除了 ISA Bus 外，還有 EISA Bus 和 Local Bus，而與它隨著價格的下降，產品的增加，已注定了 ISA 的命運。目前大部份電腦都是用 ISA Bus 主機板，有 8 到 8 個 16 位元擴充槽，功能實在不佳，先談談 EISA Bus，它誕生已有一段時日，由於價格昂貴，一直無法普及，但以最近的趨勢來看，到年底加在大概就不會太貴了。

EISA 有 32 位元的擴充槽，能力相當強悍，目前能配合的 32 位元的卡有 VGA 卡、硬碟控制卡、網路卡，還有影像處理卡，可說是應有盡有，而且它和 ISA Bus 相容，實在是不錯的選擇。像一台 660MB 的 SCSI 硬碟來說，用 ISA Bus 的 SCSI 硬碟卡在 Format 一需要的 150 秒，若用 EISA Bus 的 SCSI 卡來 Format，還不用 34 秒（當然這台硬碟須支援 SCSI-2 規格）！後為讓你不甘一新，再談談 Local Bus，它誕生才不年至台，却由於價格不比 ISA Bus 貴多少，功能又不錯，在市場上迅速崛起，目前的 Local Bus 主機板上只有 1 個 Local Bus 擴充槽，（專供 VGA 卡使用）其餘 7 個皆為 ISA Bus 擴充槽，以往的電腦，由於 CPU 速度太慢，每個擴充槽上都有控制器以輔助 CPU，這在以前是很有用，在現今反而會拖慢電腦速度，EISA Bus 為了和 ISA Bus 相容，保留控制器；Local Bus 為求快速傳送，強來了控制器直接由 CPU 控制，所以 Local Bus 擴充槽不能插到種卡，但 Local Bus 也因此有相當好玩的特質，那就是主機板上最多只能有的 3 個 Local Bus 擴充槽，這已是極。

更好玩的是，CPU 速度越快，Local Bus 的速度也越快，這是特別要感謝控制器晶片的。也因此只有 80486 以上的快速機器方有 Local Bus 這種東西。附帶講，Local Bus 除非在 80486 以上使用，否則就不再快，而且它目前只配合 VGA 卡，連音效卡都還無，但是有二大原因讓它看好且廣受大：

一是 VESA 宣佈了 VESA LOCAL 的擴充排線規格，使主機板上的 Local Bus 插充槽增至 3 個，並可使 Local Bus 的硬碟控制卡、網路卡、影像處理卡的使用，無疑是將 Local Bus 開路。INTEL 更準備創定 PCI 規格，VESA 的 VESA LOCAL 的會相容於它，這使 Local Bus 擁有更大的生存空間。

二是國內外相當普遍的 ET-4000 VGA 卡，已推出專供 Local Bus 用的版本，這使大家不用擔心相關軟體的安裝問題。至於 EISA Bus 在各方面都表現的相當好，唯獨 VGA 卡部份有些問題，目前 EISA Bus 的 VGA 卡沒用 64 晶片，但在上中文的卡以前用 EGA 顯示，只好像天起會有中文支援 64 晶片的 VGA 模式。EISA Bus 和 Local Bus 都會成為主流，很難說誰優誰劣，但都是相當好的選擇。各位若要買台 486 的電腦，筆者希望至少使用 Local Bus 的主機板，因為充足擴充方面所增加的速度，絕對令你滿意；若使用 EISA Bus 配合其各種卡，絕已是極工作站用的配備，應該驚人。

再來談談記憶體的問題，以一台 486 來說，最少也要有 4MB RAM 搭配，否則就浪費 486 的功能。若你要跑微軟的視 Windows 視窗同時將 11，那最好是 8MB 以上，通常對非專業人士而言，8MB 是相當好的選擇。

386 以上主機板有 8 條插 RAM 的位置（後少數 486 主機板上有 16 條），每條此種 RAM 為 30 pin，每 4 條為一個 BANK，插 RAM 一定要插滿 1、2、或 4 個 BANK 為可，而 RAM 有一條 256K、1MB、4MB 之分，同一 BANK 內之 RAM 容量須相同，故 8 個插槽（即相個 BANK）全插滿時，RAM 的總容量可有 8 MB、16MB、8MB、17MB、20 MB、32MB 之分，可依自己需要選擇 RAM 大小，要留意未來擴充方式可，至於 Cache 嘛，有 32 K、64K、128K、256K 四種（極少數 486 可容納512KB或1MB），筆者建議若記憶體不超過 6MB，用 64K Cache 就夠了，若你要用 256K Cache，那當然更好，反正差不到 1500 元，但記憶體少於 16MB 時，256K Cache 的效率和 64K Cache，並沒增進多少，選用一個好的 386 記憶體管理程式，對 386 以上的電腦，有很大的助益，這方面 386MAX、QEMM386、Memory Commander、NetRoom 都各有千秋，其中尤以 QEMM386 和 386MAX 發展最高，QEMM386 著重於提出更多的記憶體，386MAX 注重穩定性，用起來最的都很不錯。

有別此，筆者才想到一個對大家都滿重要的部份，那就是 BIOS。電腦一開機後，CPU 會先進行自我測試，和主機板上的記憶體、晶片、硬碟、軟硬碟、系統日期時間……等，就由 BIOS 自行測試啓動，所以 BIOS 若發現任何部份出問題，將通知你並要求更正，否則即無法正常開機。故電腦配備若有更動，如增加硬碟、增加記憶體、或是系統時間不正確，都在進行修正 BIOS 內的設定方可。若你對 BIOS 不是很了解，那最好請熟悉此道的人幫忙。

硬體！世界

化，甚不便把BIOS的設定拿來玩玩看。尤其現在的BIOS大部份都有Low-Level Format硬碟的功能，玩出事情來，下場可能比Forman硬碟或病毒發作更慘。

若你有興趣，可數數一下BIOS的廠牌，大約有IBM、AMI、AWARD、PHOENIX、DTK、ACER等，其中DTK和ACER是國內兩家廠商為自己電腦所開發的BIOS，PHOENIX則因檢索設計MIN工作站上的BIOS失敗，已經失去市場，所以目前機內升的電腦，大都使用AMI的BIOS，少部份則使用AWARD。有些電腦因某些許原因，可能會隨到更換BIOS的情形，如BIOS和軟體相衝突，舊型BIOS沒有User Type等，這時要考慮主機板和新BIOS相容性的問題，像DTK和ACER BIOS就不能跳或到的牌子，有時某家新舊BIOS牌子相同，卻發生新的BIOS不能開機這種怪事，所以不論是新付，測要換，也請先問明購買之廠商和公司。

O.K.這期的內容就到此告一段落，謝謝大家捧場，拜拜！

註日

1 486DX 2：

INTEL新推出的486晶片，採用此主機板高一倍的時脈運作，適當提升電腦速度。

2 80×87：

浮點運算器，有些軟體需要它方能執行，如AUTOCAD R 11、3D STUDIO，其可提供快速的運算能力，486DX有內含它，其餘CPU則需另購。

3 mips：

Million Instructions Per Second的縮寫，指每秒可執行幾百萬個指令一種電腦速度的依與標準，故像我們說486DX-33速度為33MHz，386DX-33為33MHz一樣。

4 PCI：

INTEL新推出的規格，包含不少規定，計劃將VESA LOCAL、PCI Bus、ISA Bus、EISA Bus整合在一起，形成新的匯流排趨勢，也使得一機主機板上能具有多種Bus規格。

5 Low-Level Format：

初級階Format，只有硬碟有需要，早期ST-506硬碟出廠時未做階Format，故將先低階Format好，再給FDISK分割Partition Table，DOS Format（此謂高階Format）過後，方可使用，現在AT-BUS和SCSI的硬碟，出廠時已做過低階Format，不需此步驟，且原廠都會警告不要任意做低階Format，若硬碟到內部設定一機不良者，硬碟再過低階Format後，原有的資料一律清除無法救回，請小心。

問・題・診・療・室

電腦客戶的問題與建議

廖禾乾　香港

Q 出攻略前，其實應先出提示語，玩家可稍微反下去，等出攻略再出。幾十位的玩家便可參考攻略圖，提示方面，例如 Monkey Island 2 的方法以問題令玩家思考。

許承展　高雄市

可不可以加上一個教人如何寫 GAME 的專欄，以便想有腦子，想深解決實行，and 以後**開發像腦筋**出版第一點！

楊捷雄　台北市

是否能夠把攻略本的發行日期延緩定好？另外，軟體世界雜誌製作的最終小心，最近實所發如，北京是全省新色印刷，實是令吾感到十分 Happy，雖然看得很爽，但感覺好像缺了什麼——哈！就是圖編太少，而充攻略就占了至少 1/4 以上，尤其是一些關 Game 的攻略（Ex：如果XXX學機會…不要打我！）所以一請加大篇的篇數，另外多多報導國外 New Game 動向，加強問題，不成對。

軟體世界好有誠心，全省新色，只缺的是，如加入頁數部成本即超過新台幣，我學雙手，雙腳贊成！（不像AXE（倉數所也）。加一個兩張要四元）Thank you！

鄭學德　高雄市

能否將雜誌的 BBS 開小一點，強電腦的速度，讓大小，要不然擁擠，存取均有困難。

鄭建明　高雄市

請把讀者意見調查表直接夾在雜誌中即可，不必和雜誌裝訂在一起，不然每次直接下載下來見調查表，必須使出渾身，甚至各種手段，才可取出（更許取的技術太差）。而調查也受到一些困擾，所以希望下次直接夾在裝訂即可。如此一來不是很方便嗎？謝謝！！

陳德龍　高雄市

上帝！每到月初，真覺數著日子計著雜誌，而上一期的雜誌不到，5 號就已經賣了，可不可以改成兩個星期，唉——三個星期一本！

呂榮洪　彰化縣

多多在軟體世界雜誌後對發軟體的廠商，提示幾，謝謝！！

蕭高孔　台北縣

一些錯誤，願高心中的愛恨一起發洩，願時間前一片明朗，在此真要感謝軟體世界的大恩大德，永生難忘，以後一定會支持新好的軟體世界。

李振德　屏東縣

由於軟體世界雜誌也來愈精采，使本人愛不釋手，從軟體世界這裡到軟體世界 44 期，之間你們的努力使我們獲取收受多資訊，在此誠摯辛苦了，祝軟體世界愈來愈進步。

A 大體上，雜誌內容有出的毛病次序，與您所提之方式一樣，提示攻略實在在略之前刊出，以增加玩家思考及體會遊戲內涵的機會，並培養自解決問題能力的耐性，不過對於正處於水深火熱的殺殺來說，來電告訴的玩家，我們又要手下心來之不容，既然會先行刊出攻略，並於用簡易小英語且攻略單行本的方式刊出提示報，我想應是以後再說吧！有時候事情的發生是會被誤解的，要所從反對本項提出的人發表，不禁令人感慨遂自文化將於來臨了，並然自我是要將來這些反對意見的。

這是一件令人興奮的事，許多玩家都有興趣投入程 GAME 的行列，雜誌曾刊出"邁向程 GAME 之路"為"創造遊戲夢與同"、"電腦繪圖教室"、"青年教室"及"軟體世界"等有關 GAME 有關之專欄，若有興趣與請同編為朋友說，當然在來來，我們的資不足則刊出相關文章，另外，**開發像腦筋**也是製作遊戲的主刊物，曾當用心發音，許多遊戲之製作都是一點一滴累積起來的，如何讓讀上的遊戲在電腦上活出來，這件做為很困難的事。

建議雜誌的 Size 改小一點？嗯！不！大幅版的雜誌是軟體世界雜誌的特色，假設可更今，與十張報紙來，我們都要有這樣的尺寸，這樣我們可以既讀者多閱等的資訊，讀編文對加豐富，我們既的製作 10 元不太物為這些內容，增加頁數又增不數成本，難以對這，加強又的學生群經濟負擔，許多這言語傳軟體世界雜誌要感謝了，對本社而言，感謝的意思雜誌經讀者多，要好的資訊內容與服務，編增頁數，解資金解反映成本，我們因心所造解資不滿不要再為，物價平穩，紙張，印刷，等相關行業成調漲，別讀者注意，因此我們就勉讀者訂閱軟體世界之負擔，我們也會酌訂戶減少，增加資源，以保障訂戶權益。

來信是見讀者表之建議，已經採納，在本期起訂行，我們仍然以先期解資之方式像海各位讀者意見，想請讀者詳閱，讀及我們製作出更符合讀者需求的雜誌，另外，為了防止雜誌被百現象，自第 43 期起都設陸了原本上所印製為邊緣外，並於裝訂時於封面，底上加上膠線，希望此舉能改善印百現象。

本年人民軟體世界雜誌一個月出刊一次者不遠矣，希望從出年月刊，應刊成以新各類之合集，唉……不是不做，是做不出來，我們需要時間，人力，

問·題·診·療·室

資訊內容…打鬼有道，我們不是賣假話 Game 版，誠反版，無論版或遊戲目錄到底，為每一交換好嗎？和…感謝各位的支持，所定無建議，請清楚寫支持意記號…scary…

新遊戲評論要成？

劉富平　桃園縣

Q 如果金剛要傳奇傳到什麼程度呢？可用一句話來形容：長的人長長，有的人有福。

已連續神傳雖院者號

A 嗎？！或許我們可以考慮將一個發位放出來給讀版的有福。您有什麼關於 GAME 上的資訊想要在雜誌上跟廣博遊給您的朋友，仙人，陌生人嗎一嗎？請您寫到本社，（主字請量簡短但能表達意思，並留下聯絡人）

請參考下例：

親愛的小姐：

此「長年健忘」，不能有那麼多外會，她的話也不能說得那麼動情。

本得知當面的大者賀

哲學呼？公正呼？

李國成　台北縣

Q 軟體世界很出遊戲及雜誌，此其雜誌就缺乏公正的評析，其雜誌無評析極上，三國演義故在前三名都是了好幾期月，第四期此的話，第三國演義不就被想一想了嗎？為雜主編參加解答。

A 軟體排行榜只是本公司的銷售統計，其統計方式是某期的，例如這期月銷售…前者，下期月銷售…前者，那如果續再銷前者，這就是銷售排行榜上的統計結果，而於三國演義…開始就已經銷售極好了，但且再銷不為，而以其他的遊戲根本沒銷過超它，所以它才會在排行榜上超定其久，是與其他遊戲，另外，為了給讀者參閱的玩家意見統計，本社已發出多次由讀者意見反應的排行榜，請查可自行參考。

本社認為「軟體世界雜誌遊戲為雜誌，此其雜誌缺乏公正的評析」這句話本身就不夠客觀，公正，文章評析之公正與否，端看評論人本身對該遊戲之立場與觀點而定，當然我們也會尚各評論人與某評論必要可能地站在公正，客觀的立場，基本上，我們認為每一本雜誌的評論內容都包含了評論者對該遊戲的主觀及個人意見，這個特質軟體世界雜誌絕可，但此評論是否公正，有賴讀者人為，而不是說我們本雜的理由所獨有的，所以，本社一貫主張，請參考，請參閱軟體世界雜誌的評論，例如：第五，第三……，其實這在讀者心目中都有相當的位置不是嗎？

無 GAME 排行榜的緣？

陳泰成　台中縣

Q 嗨！我有個疑問「十大爛 Game 排行」，希望軟體世界大家編輯這個 Game 的原因，和此軟體排行榜心中之不滿啊！嗨！對了，最後一下我的「不吐不快」寫在……表在心心了，Good！

孫柏森　高雄市

我認軟體世界的忠實讀者，誠實在的，我公司的 PC GAME 軟體，實在是說不出所謂的爛 GAME，此爛應是不用說了對，我覺得電腦是不是很久，因此對一些工具軟體使不是很了解，而軟體世界雖沒有提供有 GAME 之修改程式，而 PC TOOLS 是最好之法寶，請教我們 PC TOOLS 略知一二，但對修改程式方面是太難解釋，因此想請軟體世界在最近推薦內，給示一二，免得以後看到了修改程式想想得不痛痛的。

A 每一件事並分數有正反兩種不同的意見，不論是正一反反都有意識的權利，這是民主的基本要義，編輯部從必為民報告，反應度，反應不，對決不質疑，無論支持意記第N號的一對不起…正論二論立要選擇，外國的資料來源在是太一還好事先就選過，十大爛 GAME 應選排行榜的是第一次，其間…嗨！！請不要會疑惑，十大爛 GAME 所出的用意不是為了讀者人家編事這件「爛 GAME」，以打發心中的不悅，意不是十大爛 GAME 中有九個都是國人自製遊戲？這些設計者及發行公司發的是大家的損失不是應罵…而以這大家眼睛受害，支持一些記第N號…哪哪…外國的…SHUT UP! 沒點忘了，本雜誌已於 44 期刊出 PC-TOOLS 的相關文章，有需要者請自行參考，我們會所參考各位的回響，無動是否有刊出與觀文章。

無色笑話？彩色笑話？

陳皇銘　台北市

Q 為何在 45 期中，解於「電腦笑話」的徵稿，一下子變，黑白印可，又說彩色接稿 46 次起，到底要不要上色！？

A 電腦笑話相受歡迎是不爭的事實，許多人建議能增加篇幅，本社基於稿量中，由於這些稿源全由讀者投稿，希望各位大力推廣一番，本期投稿頁如此，黑白即可，請用鉛筆清楚圖片說明文字（請參考各期電腦笑話），請直接寫清楚標題的黑白稿即可，一般說明我們所有人為的方作上色，為您的文字圖稿，敬請各位繼續投稿，並請畫圖以外短語謝地一聞！！的5，期天請參考無稿內容。

產品目錄

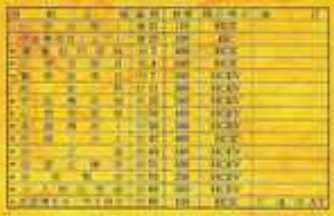
動作

模型（海陆）

模仿模型

模型

立体文字模型



模型（海陆）

模型

產品目錄

模型（其他雜類）

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

模型（其他）

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

機能（機種）

機種

睜大您的眼睛，抓住機會！

徵稿

徵求下列文章：

電腦大師高興天心得／孤雲劍士 心得

鄭神傳說攻略、心得／影之劍攻略、心得

近來發現一些讀者非常的有，把將電玩玩路時，都是用一些只能用在遊戲的一點的話，所以產生出的「用語」了，讓我們感覺不如下去，所以請各位朋友少玩點點「玩得」的話，如此還能提高的人作增加點價值感，不妨試吧！另外字幕的電玩玩路的讀者，請的著色，ok？

一、下列專欄題材，歡迎各位愛機友提筆相賞

○遊戲攻略：軟體世界、電腦世界世界遊戲之關鍵攻略或攻略心得。

○GAME 林祕笈：軟體世界、電腦世界世界遊戲之初期冒險、排解篇、心得篇及新手上機篇。

○遊戲導入：各遊戲軟體公司所出新遊戲之評測。

○雷戰天驕：以含軟體世界、電腦世界世界之遊戲。

(1) 遊戲程式修改篇（金錢無限）。

(2) 遊戲資料檢測測。

(3) 攻略小秘技。

○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，但與遊戲攻略無關聯性之文章。

○鐵上鐵兵：軟體世界、電腦世界世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討，必須對圖解說說戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防戰線。

○精靈術：與各類遊戲的玩玩家無關。

○電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味連環，黑白即可，不用上色。

○不吐不快：關於 PC GAME 的抱怨，言外或想發洩的事。

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

二、投稿資訊

○各類專欄題材請先詳閱，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，聯絡電話：（07）384-8088轉209。

○稿件請明確寫出名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在紙封上註明所要投稿的專欄。

○為免錯誤來方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

○來信稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

○文章請用 400 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦稿者列印亦可，但請縱行列印！如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計！有關片要求時，請附足額回郵，否則恕不退還。

○所附圖表必須清晰，並整，以鉛筆標記，手繪者請用黑色墨水筆，印表機輸出者，黑色墨盒，地圖請畫在方格紙上。

○請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲畫面或遊戲畫面照片（格式為 LBM、BMP、PCX、GIF、CAP）給片隨同攻略寄來，稿費另計。

○稿酬：

請用封筆或黑色鋼筆字寫在白紙上謄寫，並附標，標題力求簡明，請標，並對上文字解說，稿酬上的任何文字全部以鉛筆寫成，請勿著色，請務必自作，免遭退稿。

○單幅稿酬標準：

寬 **11** 公分，高 **8.5** 公分。

○本刊對採用的稿件有刪改權。

○作品版權責任，版權歸本刊所有。

○為免郵寄失誤，請自行影印留底。

○稿費：每千字 400 元起，程式、圖表另計，黑白漫畫每幅 300 元起，不足不收稿費 200 元，作品如被刊登，贈送資料雜誌一份。

來稿請寄到：高雄市郵政 **28** 之 **34** 號信箱，聯絡電話：（07）384-1905。

歡迎世界雜誌 ● 製作最佳者 ● 歡迎提供軟體試寫心得 ● 歡迎提供軟體試寫心得

訂戶優待方案：

訂閱全年(12期)

原價480元 優待價400元

半年(6期)

原價240元 優待價220元

● 海外訂戶 ● 郵撥費 ● 每本優惠60元郵資收

● 每本優惠60元郵資收

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	戶名
	4042374 0	謝明奇

新臺幣：

收款人 帳號 戶名 電話

本聯收劃撥中心登帳後寄交帳戶

郵政劃撥儲金存款單

收款戶	帳號	戶名
	4042374 0	謝明奇

新臺幣：

收款人 帳號 戶名 電話

經辦局號	帳號	日期	存款金額

登帳局號		工作站號	

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」
　　貼票郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期330元　□一年12期660元

自_____年_____月號至_____年_____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號_____)

年齡_____　職業_____　電話_____

二、本人欲劃購下列產品

□遊戲　□隨身資訊卡　□遊戲雜誌

產品名稱_____

數量_____　總金額_____

三、本人欲補寄遊戲磁片

磁片數量_____片

磁片費_____×數量_____=總金額_____

此欄僅本款人填寫戶名之用，請所存款之產品關於法令事項填寫。

否則應該換單另填。

魔法門外傳

Might and Magic

Cloud of Xeen

前10000名購買者，軟體世界送您實用學生日誌

打開遊戲，軟體世界送您驚喜連連?!信不信由你!!

魔王那毛骨悚然的笑聲迴盪在耳際……

神秘者、怪獸、賢者、巫師及翻江倒海直撲而來的毀滅性陰謀、邪惡企圖，都圍繞著你！

NEW WORLD COMPUTING

再一次的魔法門震撼 ／ 最省的玩家們切勿錯過

亞洲菲爾軟體系列

僅售499元

資料檔案、表式表格製作、休閒娛樂等整合資料管理系統

適用對象：學生、社會人士、家庭、收藏家、書法皆可適用。

學生寶典

系統特色：

1. 管理個人資料：整理個人所必需的事務，隨時隨處將自己需要的資料，如住址簿、通訊錄、通行證、名片、相片、日記等。
2. 表式表格製作：隨時製作一份完整且漂亮的表格，如問卷表、邀請卡、郵寄標籤、相片標籤、賀卡、功課表等各式表格，並快速又簡便。
3. 休閒娛樂：提供您在閒暇之餘的休閒娛樂軟體，不但讓您成為電腦高手，還能成為物理新觀念高手。

主要功能：

- 同學名冊
- 自定個人模板
- 相片日誌查詢
- 自訂表格
- 地形圖
- 方塊遊戲
- 郵寄標籤製作
- 相片檔案管理
- 費用金管理
- 功課表管理
- 消費項目
- 邀請函製作
- 書籍資料管理
- 相片標籤列印
- 計算機
- 萬年曆
- 同學錄製作
- 賀卡製作
- 卡帶、CD管理
- 日記管理
- 系統工具