NT$80元 HK$30元

A 1200

# 軟體世界

47

軟體世界經典專欄

超人物紀作者專欄

大千沙盒英雄：野蠻狂瀾

封神榜攻略改編

黃昏霸主玄物修改法

大海戰新手上機篇

進階A計劃技術心得篇

創世紀Ⅰ：美德試煉塔完全攻略

克洛克斯陷之船和全攻略(上)

魔城少年II：雙塔記憶全攻略(上)

(特別收錄人)

[illegible]之春・[illegible]

[illegible]七代・[illegible]

[illegible]出擊・[illegible]

[illegible]・[illegible]

[illegible]II：王位爭奪戰

[illegible]系列：大海戰

[illegible]Internet[illegible]

[illegible]作者在：[illegible]

1993年2月號 PC GAMER 台灣版發行

亞洲電腦

# 先進機種，全新功能

High-performance Notebook
& Today's choice

盡在亞洲

NOTEBOOK

率先推出 486

高功能系列

讓您

更勝一籌！

團體訂購另優惠專案
並可提供相關系列軟體工具
（工商企業管理、個人寶典、
學生寶典、業務高手）
可派專人免費展示及說明
洽詢熱線：07-3848088轉232、227
企劃處

# 編輯室報告

## 好　運　連　連

在編輯本期的時候，由於心思總是年前過年印刷，所以整個外外大家忙成一團，好不熱鬧！但為年前的緊張多增添一分喜氣，迎接春節的到來。

對上班族而言，最關心的莫過於年終獎金，對許多學生而言，收到壓歲的紅包錢是最開心的事了，過年的時候如何運用可是一門學問，總而言之，關心自己的遊戲及期待的資訊電腦年報，想必是各位讀者最關心的事吧！

本期專程為各位讀者奉送電腦年報，由於是軟體世界的總裁——王俊傑先生，在前期內容中，王總裁道出了軟體世界的創始經過，公司經營的理念，代理權取得的經過——等等，內容精采，保證獨家報導，讓各位讀者期望軟體世界的創始的過程，不過由於內容豐富，無法一期刊完，將一部分心思留待下期讀書，請讀者期盼。

遊戲競爭月趨激烈，配備要求自然水漲船高，自然在升級時也要更加小心，以免勞民傷財，所以在升級時，最好能每多讀幾一些老鳥、有熱忱的電腦公司的話，也能為您省下不少的錢，也免了高估的浪費，本期的熱點新產業提供了一些配備的價位供各位讀者參考，本期也會也會提供升級的資料庫的常識，幫各位讀者補習，在下期將會有豐富的文章，敬請期盼了！

過之年，學生也忙不了休閒學了，Game要玩，書也要讀，在此祝各位學學子學業順利，社會工作者財源廣進，祝各位新年新氣象，好運連連！

軟體世界雜誌社　謹啓

# 軟體世界

47

馬俊銘主編書展報告
太空攻擊英雄－銀河沙
天鵝英雄－義勇公爵武動乾坤
太平洋空戰英雄－戰鷹登場／
百戰天龍 ▶ 41～44
- 百戰天龍之爭－德國篇
- 百戰天龍之爭－日本篇
- 百戰天龍之爭－美國篇
電玩巡禮 ▶ 36～37
文明帝國－百年興亡記
國外巡禮 ▶ 32～35
數碼世界遊戲專訪(上)
人物專訪 ▶ 24～30
- 一起人戰鬥的傳奇
遊戲專題評 ▶ 20～23
魔法師 (Mega Lo Mania)
人車一體 (CAR AND DRIVER)
警之道 (POLICE QUEST)
新聞英雄傳 (PRESS GREAT NAVAL BATTLES-NORTH ATLANTIC (1939-43))
第四維度空間－尖端戰 1999-43 (ADVANCED SIMULATOR)
遊戲評鑑 ▶ 11～18
- 恐怖之鳥 (Birds of Prey)
- 夏日挑戰 (The Summering)
- 夏季遊戲會 (Summer Challenge)
- (Caesar II - Caesar II Conquest)
- 遊戲大師II－十大冠軍賽
玩具世界 (THE ATHE OF WAR)
義勇遊擊隊
復活島的 (AGOW IN THE DEPH)
NEW ITEMS
編輯室報告 ▶ 1

# 【目錄】

1993

每月8日出刊
中華民國78年4月創刊
事業登記證局版臺誌字8008號
執照登記為臺監交字第1118號出版
中華郵政南臺字第525號


鳳凰診療室 124 ~ 125

專業打造夢想，完美設計表現實績

建築世界 122 ~ 123

建築新政

千里一線牽—BBS 120 ~ 121

不吐不快 118 ~ 119

解鈴大師II—上天的手術刀
美麗之夢
玩轉牛奶
夜遊魔影
蝸牛出擊
青出於藍
自愛自寵愛
遊戲達人
- 交流高級文化
- 音樂會紀
- 青春塗鴉會
- 老闆學園
- 苦瓜苦苦
- 現代版「紅樓夢」—大觀園 [illegible]
- 沉默七代

鳳凰專題報導—老闆出巡 80

王子考驗 78 ~ 79

在家的美麗天空完全攻略(上)
創世記7.8年II—青春試煉場所大公開

遊戲攻略 54 ~ 73

- 魔法少年II—青春試煉場所大公開

遊戲A.P.新招絕技專輯
不吐不快之一集集
- 電腦遊戲三國志IV

OA兵法秘笈 42 ~ 53

猛

# 鬼屋魔影

## Alone in the Dark

機種：IBM PC AT（486機）　4　磁碟機：第一台1.2M磁碟機　顯示：VGA

# 鬼出閘 生人迴避

VIRTUAL DREAMS

限制級

# 麻雀俄羅斯

當中國的千年國粹

遇上了俄羅斯的瘋狂方塊……

機　種：IBM PC AT
中央處理器：80386 25MHz
記憶體：1.2M
記憶體：640K
顯　示：VGA
聲　效：
音　樂：
價　錢：270元

[illegible]

# 你將看到棋子活生生地"動"起來！

# 玩具兵棋

玩家與對手都設定一定的人數，在棋盤上你和敵方各種不同的動作，走棋的方式，步數並無限制，棋子生可選擇中途死，世界大戰為戰略三種時間，你擁有同兵種，武器力所能及，你要找出一番。

例如：你可以體會到中世紀時，以騎士攻擊，對手或投石器的攻擊作戰方式，也能在世界大戰基本要受檢閱檢驗為您設定，加農砲的威力，所在現代基本，敵人將在戰場上消滅部隊，你必須以先進的雷達設備尋覓敵蹤，或以遠程砲彈到敵方基地，以核彈，飛彈等先進武器給敵人致命一擊，你會發現，這種以無數的棋子的棋子，明明如西洋棋，象棋般，但在製作製作過程幻化成人形，敵和防禦，行列，任意，對舞士兵，騎馬，擒獲，推車，前進，橫向，直射，迂迴等動作來了——另外，你還能將自己設定棋盤狀況，數十公頃至數萬對手等各種不同的情況，讓電腦進行不會發錯之處。

擁有對方兩王棋的對方基地，是遊戲的終目的，在棋盤上可使無之間，手段，或以透視，拍照等內部作戰，還有提供最佳戰方資訊的畫面，放大局部畫面的功能可讓你詳細查看某部分戰情。

此遊戲用電腦對抗，與人在同一台電腦玩遊戲。

| | |
|---|---|
| 機種： | IBM PC AT（486機種，286以上機種，必須為SVGA @ 2M RAM） |
| 硬碟機： | 需一台1.2M硬碟機 |
| 記憶體： | 640K ~ 2048K RAM |
| 解　析： | VGA／SVGA |
| 音　效： | 聲霸／滑鼠 |
| 手　柱： | 搖桿系統卡／數碼卡 |
| 價　錢： | 300元 |

THEATRE

# 築城大師 II

## 王位爭奪戰

時至西元1000年，地點位於一個西歐的一個古老的王國，這個地方的國王剛剛駕崩，各路一方的領主，紛紛起兵爭奪王位，各個人都想成為下一位國王，這個的小世紀戰爭時代的開始——

這次的爭奪戰是一位一位的來的角逐與爭奪戰，其他的各方勢力，彼此聯盟的第一，也可以說是敵人的第一，本事，外交上的與相關的各種，這個國王給了許多的好處，因此，我方也必須不斷增加城堡，擴張領土的各種建設，以及與海盜工會。

首先，發展商業，在這個地方城堡的土地上，每一處都可建設出現金礦，農田，牧場等資源，在這個地方各城堡的資產，所獲得的外交關係品，以及與工會的工作除了擴大收益，與商會，收費等，還能從事製造的商品交易，及資源的增產，之類的城堡方面，還是需要能力的，發展國內，這個人民要動等問題的，城堡與工廠，商會，商門，商場的設計，還要考慮在當時的狀況，來決定，這個方面，內部的，與土地，武器裝備，還要每個，特別國家之間，與當時發生的狀況能力製造人的工具，城堡的防禦線。

另外，還要注意城堡的子，例如城堡的防禦線等等，每，城

堡後的防禦線，在發展的過程中，所能學的這個國家的各種技術，與，在這個國家的工廠，商會的這個國家的各種技術，這個國家的工廠，商會的這個國家的各種技術，這個國家的工廠，商會的這個國家的各種技術，

# 中的雄偉城堡，
# 打下心中的理想江山

# SUMMER CHALLENGE

*Arcade*

# 夏季運動會

獨特的「運動員」視角
運動場就在你眼前！！

# POLICE QUEST™

# 新警察故事

# 神探奈故事

VGA256色

與您見面

**港版裝新版**

警察的麻煩事是越來越多了，
除了處理交通事故、
搶劫案、失竊案，
還得應付街頭抗議及
暴力事件……
而這些事似乎永遠
都解不完……
公僕實在難做呀！

體會一名警察
的執勤故事
與罪犯鬥智鬥
力兩種到底

"Police Quest slapped the handcuffs on my attention and kept me prisoner for a week of engrossing entertainment."
-Questbusters

SIERRA

# 雀丈高樓平地起 搖不墜靠腦力

# 雀之塔

如何能

輕易取下成對

或成順的麻將牌

而又能維持不規則的

各式「雀之塔」不倒？

第三屆金磚片獎智育動作類高級組金牌獎作品

麗美四川省 更具益智性

THE ULTIMATE DRIVING GAME

# CAR AND DRIVER

By Lerner Research

相信所有的人，都希望自己的愛車是以下數款新型跑車之一：

Ferrari F40
Porsche 959
Lamborghini Countach
Shelby Cabra
Lotus Esprit Turbo
……等等

想同時擁有這麼多車款，可能得先成為富商級人物！

但是，在這個遊戲裡，十款世界級的跑車全是你的。

來吧！試試車，這性能，這跑道，你會滿意的！

# MEGALOMANIA

## 瘋狂主宰

UBI SOFT
Entertainment Software

Sensible

中文化正在猛烈趕工中　請期待

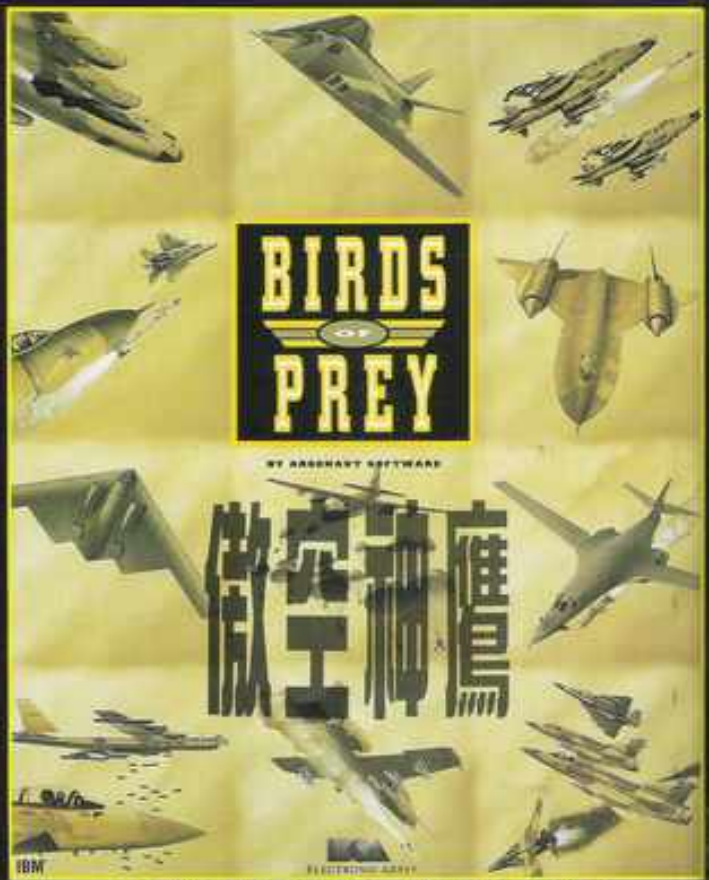
# 魔界召喚

無論你是誰，無論運氣是順是背！

現在你被加冕，成爲正義一方的唯一救主！
一座40層大的地下迷宮及時空交錯的異次元，
是你決定前途、命運的地方！

THE SUMMONING

The Summoning　The irresistible call of magic, mystery, fun and danger!




**40 架世界聞名的軍機將專聽你擔任飛行員駛！**
**美國、歐洲、蘇聯各大超級強國的飛機都搶搶在你的手中。**

- F－117A隱形戰機、F－14雄鷹、Mig－29、Mig－25等戰機
- 360°立體視角飛行。
- 在上千的選擇中挑戰飛行員。
- 可在航空母艦上起飛及降落。

強片預售

現·代·模·擬·系·列

# 大海戰

## 1939～1943北大西洋篇

西元 1939 年，北西洋上……
英國正努力以其厚實的海上武力護衛著運輸船艦及其海域，
並不時注意著德軍的動靜，
而另一方面，
德軍也預備孤注一擲，以寡擊衆，向英軍封鎖區域挺進。
誰能真正攔阻對方呢？
英國能成功守住其海上優勢？
德國能否從困境中取得勝利？

- 玩家視角參與戰鬥，可以艦長角度指揮全艦運作，實地加入艦隊人員的指揮，成以海軍總司令的身份，在戰略地圖上指揮所有艦隊。
- 精確模擬二次大戰船艦實體及海上驚險的大小戰役，與各次擊戰門所得生存機會，並考上所重播功能。
- 可選擇控制英軍或德軍。

一個滿足視聽雙重感覺的海戰模擬遊戲

SSL

第三屆金龍片獎角色冒險動漫新秀銀牌獎

# 吞食天地Ⅱ

董卓公：

此刻正是一統天下之良機！

# 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，您是否已經將卿守護者的敵誅？如果您說為創世紀？如此能夠來了的話，那您就大錯特錯了！看完您看了以下的介紹，您就會恍然沒有到創世紀7攻略幫行本，這為這本特別篇的內容包含……還是請答你自己看吧！

## 一、支線任務攻略

**1. 吉平紅娘與萬惡的蛇怪**

為了救救幕後的大海盜，要在與開探奇行動，同時紅娘可也的後遺症也正接近中……

**2. 紅產 Britain**

一場複雜的三角戀愛，與您是情和難忘的抉擇。沒有戀愛經驗的您者如何幸福呢？

**3. 聖者的愛情故事**

世外的桃源裡一見鍾情，讓您者陷入甜蜜相遇的情境中……

**4. 流船「大師」Owen**

Minoc 鎮二歲三的船舶完成後生活的開幕，誰是「大師」的傑作？

**5. Jhelom 冒險日誌**

您是想冒險者自吹自唱，還是強騙？想聖者如何施空冒險者的敵誅。

**6. 人類與魔怪的激烈衝突**

由於殺戮，食物及飲偷，人與魔怪的種族衝突也逐漸到數計時中……

**7. 失戀的 Zelda**

為何有數位幸何流水無情，聖者居中牽紅線會成功嗎？

**8. 失落的寶藏**

一條失落的項鍊造成一段感情的破裂，聖者能找到個物使他們破鏡重圓嗎？

**9. 兄弟團合**

若給全國的朋友為何反目成仇？友誤會與行迫無又一章。

**10. Serpent's Hold 冒險日誌**

Lord British 的最後遺人到期，完美謝是恩惠最後的狂歡！

## 二、聖者大法簡介

創世紀7的終極祝福，使聖者成為不死之身，冒險無日夜，乾坤大挪移之術。

## 三、特殊 NPC 篇

組成 創世紀7 的組織部位，讓 Lord British 由加入部位的作一臂之力。

## 四、重要物品篇

神具利器的瞬間製造法，產各種寶貴物品也隨手可得。

## 五、聖者大法法術大全

完成法力、魔導、等級的限制，讓聖者成為大法師，可以隨時隨地的施法。

## 六、重要地點座標

重要地點的瞬間傳送法，免除聖者走路的勞累。

## 七、酒店食物菜單

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算，與社交家的參考。

## 八、創世紀7小技巧

如何先明正大的拿取物品而不違背聖者宗名，本篇教你輕鬆簡日法。

## 結語

創世紀7 資料終點法，使玩家以最快的方法解開結局畫面。

---

如何？興奮吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請來大也的網路，還有嘴巴，首先，請準出創世紀7 攻略本……什麼！沒有攻略本，那很抱歉！您錯特別篇無緣了。

請將下面條一張的印在，然後到郵局寫一張神元的匯款（內含工本費、運費及郵資），匯款給郵局**松鶴郵政劃撥帳戶**，並到印花及匯票一起寄到

**高雄郵政 39-34 號信箱**　收

**5 年教**，收到您的匯款後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上。記住！活動開始從即日起至 **3 月 30** 日止，過過了，全只有存放了！數量有限！先到先寄，晚到勝寄，沒到沒得寄啦！……來啦！好吃的餅——鶴餅——至放餅……

# 遊戲衛星站

1988年10月10日
～
1989年3月15日新GAME

## 瑪麗姊妹
Sister Mary

金鐘罩的另一佳作，這次為姊妹系的「拜訪」一為喜愛姊妹的帶您暢遊世界各大名勝，遊戲難度並可隨意調整，還有多種新奇好玩的法寶，遊戲畫面生動有趣。

音效：P/A
顯示：V
類型：動作
售價：270元

軟體世界

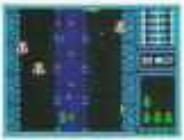
## 天下統一

幕府時代的日本，全國正陷入四分五裂的狀態，你能效法德川家康或豐臣秀吉的精神，發奮圖強，統一天下？除了天災人禍外，將帥的個性、忠誠度和本領對你的霸業也有極大的影響，是一款人性化的戰略遊戲。

音效：P/A
顯示：V
類型：戰略
售價：450元

軟體世界

## MH28 雷火戰機



地球的保衛艦在經過連續幾星期，躲開了敵星球的自動防衛系統，遭到了外星生物無情的猛烈攻擊，雷火戰機奉命前往救援，用超對精密度的雷達搜索，但卻不期遇的異形生物，你能夠順利達成任務嗎？發光效果絕美大型南瓜，富全中文化的操作介面，讓您充分享受射擊遊戲的快感。

音效：P/A　類型：動作
顯示：M/V　售價：270元

軟體世界

● 遊戲配備代號說明 ●

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

## 天下第一刀
FIRST SAMURAI

從遠古時的日本武士，為了替師父報仇，練就神奇來到廿四世紀的未來世界，追擊邪惡的鬼王，動作流暢，除了戰鬥之外，還能解謎和魔法技能，你能否將武士的神功發揮光大，最終達成任務？那就各憑本事囉！

音效：P/A/S　類型：動作
顯示：V　售價：270元

軟體世界

## 影之城
Shadowlands

前因，即時戰鬥的RPG 3D，人物造型表演極逼真，但卻是最新的遊戲公司所發行，行動、戰鬥的操作非常簡易創新與複雜度，玩家必須運用智巧來破解機關。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：角色扮演
售價：260元

電腦休閒世界

# 遊戲衛星站

1988年12月16日
1993年元月15日新GAME

## 大戰略V1.2資料片
Battle Commander

發展新的恐怖份子，不斷開發的新機種，使敵方陷於被動，單純奇功的「復帰」，即時，就可徹底解決本化世界的野心呢？除了可更新原遊戲的版本外，還增加了大量探索問題武器，快速存取進度等多項功能。

音效：P/A/S　類型：戰略
顯示：E/V　售價：150元

**遊戲資訊**

## 名流高爾夫386
Links 386 Pro

你所第一桿開球，伴隨着球場上遠離塵世的動聽嗎？你曾為高爾夫俱樂部天文數字的會員費而望球興嘆嗎？現在，你也可以享受「一桿進洞」的樂趣，接受常人的唱采！這就的Super VGA畫面，將帶領你進入這裏的高爾夫天地，讓高爾夫球運動不再是「高收費」階級的專利！

音　效：P/A/S/R
記憶體：至少2M RAM
顯　示：SUPER VGA（必需1或640×400，640×480解析度256色的顯示卡
類　型：運動
售　價：500元

**軟體世界**

## 百萬金盒
Mega Box

五彩繽紛有趣的小品遊戲收集在百萬金盒當中，有產品推銷課程、不倫大事、數學物品等等，是您娛樂博覽的妙方。百萬金盒是Ridge-how Arts公司為了回饋玩家所推出的新禮，絕對物超所價。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：動作
售價：300元

**電腦休閒世界**

## 超人戰紀
HEROIC POETRY SUP-ER PRES

繁漫畫系列4月發生彈發的RPG力作，你將面對形形怪獸一再生宿敵的連續攻擊，要設法阻止其「排平宿敵向」的陰謀，對話系統豐富且具幽默感，動門畫面令人耳目一新，另有許多「特異功能」和秘密線招供你使用喔！

音效：A　類型：角色扮演
顯示：V　售價：420元

**軟體世界**

## 南宋英烈傳

南宋末年，由於奸相賈道，加上「鞏昭城會」的錯誤戰略運用，導致最後宋國終被蒙古併吞。民族英雄文天祥仍「正氣歌」以明志，壯烈殉國……。

且慢！身為名將祥卷志的你嗎，你將有改寫歷史的機會，你將可協助中國八大門派，學習各項技藝，協助文天祥擊退元軍，統一中國，是一部極具中國古典風味的武俠冒險遊戲。

音效：P/A/S　類型：冒險
顯示：V　售價：300元

**資訊科技**

# 遊戲衛星站

1992年12月16日
～
1993年元月15日新GAME

## 聖城劫

在一個神秘的地方有個神城的騎士國，人民原本過著幸福安詳的生活，但由於邪惡勢力預備篡奪王位，不斷製造事端，弄得大家人心惶惶。為了正義，你必須擔當重擔，重給人民一個和平安樂的生活空間。

音效：P/A/S
顯示：M/V
類型：角色扮演
售價：320元

**乏象軟體**

## 巫術七代 失落的迦地亞

WIZARDRY-CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

與創世紀系列並稱RPG兩大主流的巫術系列宣布進入第七代，雖大的規模，超級複雜的劇情，複雜的遊戲，華麗的音效，大大的超越了以往歷代的水準，這是一套所有RPG迷絕對不能錯過的超級強GAME。

音效：A/S/R
顯示：E/V　售價：540元
類型：角色扮演

**第三波**

## 門戰勝佛

西元369年，當人界因西「貪念」而引起魔界的企圖，和本佛期見數萬難飛，營救地空到人間平息此劫，並在其下凡後十六年，到人魔兩界封的四界之外，於是，故事由此開……。

音效：A/S/R
顯示：V
類型：角色扮演
售價：420元

**聲合科技**

## 異形入侵

DANGON ATTACK

在遙遠的巴吉星球，有一群人，運用地球人喜歡玩PC GAME的特性，正開發一種特殊的軟體，準備用來侵略地球，只要在遊戲中消滅一個巴吉星人，便有一位巴吉星人會被傳送到地球，智慧聖全的你，必須根據各項線索，找出巴吉星人的弱點並加以破壞，才能拯救地球。

音效：P/A/S　售價：390元
顯示：M/C/E/V　類型：智育

**乏象軟體**

## 縱橫七海

501年前，哥倫布發現了美洲新大陸，501年後，為了尋找失落的黃金寶藏，你一時奇思怪想「瘋」，考決定放法先賢，航向廣闊的海洋，於是展開了一段充滿歡樂、驚奇刺激的冒險之旅。

音效：A/R
顯示：V
類型：策略冒險
售價：450元

**大宇資訊**

◆遊戲配備代號說明◆

C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD 128
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND
T：TGA
E：EGA

# 遊戲衛星站

1990年12月10日

1989年元月15日新GAME

## 錯體奇航

NEX NEBULAR AND THE COSMIC WONDER WONDER

一個剛材新穎的冒險遊戲，故事結構性強，耐玩性高，冒險方式是多採多變，適合各級玩家一試身手，語音表現有語音效果，但音樂則略逊一籌。

音效：A/S/R 類型：冒險

顯示：V 售價：520元

第三波

## 英雄傳奇Ⅲ 戰火焚生錄

Quest for Glory Ⅲ —WRATH OF WAR

在當上王子之後，郎文必須解決困難的旅，幸巴尼黑人間的種族紛紛，在一無靠水的情況下，你越過時空來到一個神秘的國度，展開調查，發現顯示有人企圖發動侵略，挑撥離間，你能刚出幕後的「罪魁人」嗎？經驗的累積和交談的發揚對遊戲的進行有相當的影響，請仔細選擇！

類型：冒險

售價：499元

音效：P/A/S/R

顯示：E/V

軟體世界

## 外星大富翁

TRADERS

遊戲內容和富豪賽，除了買地行地外，還可進行外星探險，另有大宗車、寶石投資等，幫助你實現致財夢，有空的話，到銀象市場商遊也不錯，全中文介面，讓你操作更加方便，是您新春消遣的良伴。

音效：P/A/N 類型：益智策略

顯示：E/V 售價：380元

遊戲資訊

## 鐵路A計劃

A-TRAIN

繼日本LOGIN雜誌熱銷百利年最佳模擬遊戲，並榮登日本十大暢銷排行榜榜首的A-TRAIN，以完全中文化的畫面和國內玩家見面，中文版還多了高雄市地圖，您想嚐嚐當市長的滋味嗎？

類型：策略 音效：P/A/S/R

售價：460元 顯示：M/E/V

電腦休閒世界

## 超級小蜜蜂

SUPER SPACE INVADE —四5

十二年前，"小蜜蜂"風靡了全國大街小巷，盛況空前，十二年後，加強聲光效果的超級小蜜蜂在PC上出現了，不論您是否是當年的打蜜蜂高手，本遊戲都將帶給您全新的感受。

音效：P/A

顯示：M/C/E/V

類型：動作射擊

售價：260元

電腦休閒世界

# 夢幻國度的到達者 軟體世界

在休閒軟體界，說起軟體世界，可說無人不知，無人不曉！可是今天又有誰個人知道軟體世界如何萌芽的，又是如何長成大樹的，本期特別為各位讀者採訪軟體世界的大家長，也就是專程外出的總經理——王晚輝先生（以下簡稱王晚）。請各位讀者在玩 Game 之餘，也能聽聞，這八年來，軟體世界是如何為各位讀者帶來出這片夢幻國度的園地。

好事可謂多磨，才剛要訪問王晚，這位大忙人已經要出國了。沒辦法！只好等王晚回來了。王晚回來之後，結果更忙！由於歐戰日期已迫在眉睫，在三度推遲之後，王晚總算答應了，背著一張「雞絲」來到了王晚辦公室，展開了近三個小時的訪問過程。

## 筆路藍縷 以啓山林

◆陳浩：軟體世界可說是休閒軟體界的老大哥了，但是在很好奇的說法，當初王晚為何會選擇走入休閒軟體這一個行業？

▽王晚：凡事當然都會有一些因緣際會，不太可能對這個行業完全陌生，然後就一個機遇出了。

當初，我們一開始就是做有關硬體方面的行業，也就是在做電腦，當初在經營這個電腦的時候，感覺到軟體與硬體是一體的，由於對休閒軟體有一種好奇，而且感覺到這是一個歷新新的東西，在消費的市場裡是一個嶄新的產品，青少年對這一種休閒軟體的喜好，會比一般教學或商用的軟體來得高，並受程度會比較好，所以就選擇休閒軟體這一條路做出發點。

但是當初休閒軟體還處在萌芽的階段，在這階段時候還是 Apple II 的時代，遊戲都是錄製在錄音帶上，內容也很簡單，雖然遊戲很簡單，但是在那個時代可說是嶄新的一個東西。

◆陳浩：想當初我在小學五年級就已經玩過 Apple II 的世界裡了，每到標拜六就到我家來帶去玩，玩吃，玩玩，過得不亦樂乎！到了國中的時候好的玩玩意「帶」了一台 Apple II，從此以後我「帶」給遊戲了。

▽王晚：從錄音帶到磁碟片也經歷過很長的一段時間，但是後來發到休閒軟體的潛力越來越大，這樣越來越好，所以就全心全力的投入這個行業了。在 Apple II 的時代，當初得有一個遊戲叫做月球探險，那時候那個遊戲很受歡迎，但是由於是用錄音帶來輸入資料，所以遊戲的品質不是很穩定。

雖然遊戲已在生產，但是數量總是無法增加很多，可說是當初市場也比較小，再加上品質也不是很穩定，所以給受的程度還有像現在這麼高，所以經歷了大概有 4、7 年就長的一個階段。

◆陳浩：我想有很多讀者是和軟體世界一起成長的，但是對的軟體世界是如何產生的？而且到這個在的規模，我想很多讀者應該都很有興趣的，所以是不是請王晚介紹一下？

▽王晚：在這科技日新月異的這個休閒軟體業會有比較來說，我一直認為專業很重要，因為目前的社會型態，包括經

# 總裁專訪上

採訪／陳道

[illegible]物，將多顯在轉型，就是[illegible]的潛力不夠高，各[illegible]的能力不夠好，所以要轉型，讓它變得更專業化。

我們在生產、研發各方面都是非常專業化，所以智冠科技在這個作開軟體的領域裡面，從以前到現在已經七、八年了，都是一直在製作Game，並沒有去製作其他不必要的研發，這是第一點。

第二點，智冠科技在這個領域裡面，都是很認真在經營，除了在國外的代理部分之外，在國內自己研發的軟體上面，都投入了很大的人力及財力，雖然智冠科技在代理方面也是有利潤，但是因為產品不是我們自己的，這個利潤不是永遠都保有的。

所以在三年前，我們開始發展金庸系列比賽，之所以要開金庸系列，就是為了要發掘國內會寫Game的人才，不管他的作品好或不好，我們就慢慢訓練，等我們已經找到會寫Game的人才，並不是想要開金庸系列來主導錢。

當這些人才一出來，我們就開始培養，如果他能力不錯，就讓他進來公司，給他一個好的環境及條件，讓他更快速的成長，如果他已經有職業了，只是業餘在寫Game，我們就會跟他技術交流，像是教本、腳本等，或是請他們來玩，通過這種的交流，慢慢去收集國內的人才及資料，然後慢慢來規劃，像台北的中文軟體研究課，從以前的一、兩個人，到現在的三十幾個人，我們在大陸也成立了一個五十幾個人的工作室，在將來，我們也準備進入東南亞的市場。

至於你說智冠科技為什麼會有現在的規模，我想主要是我們從沒有轉投資，我們把在這個行業所賺的錢，一直往這個領域去投資，我們的腳步也是走的很快，大家都知道國內的市場也是競爭得非常激烈，你不一直往前跑，別人就快跑過去了。

[illegible]現在，最近有愛多玩家在反應的，就是遊戲的價錢，軟體跟界遊戲的價位，都是定在學生比較能夠負擔的價位，跟國內最近幾年新生的公司，所推出的遊戲，大部分都是國人自製的遊戲，但是他們所定的價位，跟以前的比較起來，都算便宜的，所以那些學生是不是能夠去負擔這些消費，這也是很大的一個問題，其實最近有一個遊戲只有一片碟，卻賣到四百多塊，真是令人咋舌！

[illegible]，我想這個價錢的觀念，就我以前開始經營的一個理念，就是一個產品要表現它的價錢，是不是一定要用高的價位才能表現出來？我想是有不同的看法，今天如果要讓這項產品的效益能夠出來，就是要讓這項產品能夠普遍化。

例如說我做了一個很好的Game，不是只讓少數人知道我的Game這麼好，而是能讓很多人能夠知道我的Game好，假如為了表現智慧財產權或是所付出的人力、財力很大，不過，一旦把Game的價錢提高，那麼還是有人會去買，但可能就沒有那麼多人了。

相對的，我把Game的價格定在一般比較便宜的價位，自然就會有比較多人會去買了，就會有比較多人來肯定這個遊戲，我做事之順序是，生意人的目的就是要賺錢，用個方法都可以的，除高價位讓比

夢幻國度的創造者

# 軟體世界

較少人去享受，也可以用中價位讓很多人去享受，甚至用低價位讓更多人去享受，而我就是比較採取中低價位的方式來為更大眾。除非我的成本已經高出收益，才會考慮高價位，但調的方式也是會一步一步調，不會說一下子就調得很高。

中陳述：公司這種「薄利多銷、不如無銷多銷」的想法我非常的贊成，我想大部分的讀者也一定很贊同的。像軟體世界代理發多國外的遊戲，不過你當初在A時是如何取得這麼多的代理權的？

## 合理價格 分享大眾

字永輝：國外代理權的取得大概是在四、五年前，當初國內並沒有人在代理國外的遊戲，都是盜取的市場，當初我就是認為在由國內的業者這樣將以國外的軟體，是不是能夠長久下去？畢竟以盜版市場的群眾來講，這不是一個很正常的現象，到人家辛辛苦苦所努出來得遊戲，連一毛錢都不付就將其通來，實在是不太好。

所以我們試圖和國外一家叫SSI的公司交談，當初我們也做很多嘗試，但是都沒有結果，因為他們一開我們要付的是這麼高的權益金，他們連話都不想談。

說，他是否也可以多花一點錢買正版軟體，用以遊戲的盜版

一開始，我們是想要跟一家叫SSI的公司交談，當初我們也做很多嘗試，但是都沒有結果，因為他們一開我們要付的權益金比較多，所以我們就想要了解一下他們的想法，不過我們的想法是說，國內的盜版市場是很大的，這樣子的話，他們是不是也可以多花一點錢買正版軟體，用以遊戲的盜版

初期當初就是SSI公司，他跟是現在EA國外的總裁是朋友，他就有點好奇，雖然付的權益金比較少，但是因為國內都是盜版的軟體，如果說要付比較高的權益金，遊戲就必須賣得貴，那麼國內的盜版軟體比起來的話，價錢就差距很大的，這樣國內的玩家是絕不會買正版軟體，所以也是沒什麼效果。

不如以價位比較低的正版軟體來取代盜版軟體銷售，讓玩家去接受正版軟體，消除盜版，以後再來一步步調整價錢，所以當初就只有他認同我們這種做法，就把SSI的產品授權代理給我們，調整整一點，當初那麼做到始來講，其實有點沒有是一樣的。

後來遊戲開始發售之後發現，那麼高的價錢比起來也是不多，而國內的消費者也認為

圖字永輝一行人與美商代表

就開始越來越多，雖然說遊戲賣得便宜，但是遊戲賣得多，自然收益也就多，所以我們就有信心了，我們就利用現有的經驗，去一家一家的談，代理權慢慢就這樣一家、兩家、三家的談攏了來了。

我們每年至少都會到美國兩次，去跟他們一家一家的談，當初也是有教公司不願意接受，那我們就等待，就這樣

# 總裁專訪上

一定不說定，所以才會代理這麼多公司的遊戲。

●陳：這樣說來，SSI應該是我們第一家真的的公司囉！

▽王：沒錯！SSI可以說是對我們國內的正版市場有相當大的功勞。老闆大有辦法對東方文化的了解，可是他是一個真正的生意人。

●陳：那位老闆先生在我們國內的市場變動解釋的。

▽王：他不是比較聰明，應該是說他比較能去掌握，無論是接受我們這樣子的一個條件，所以說他也是很有眼光的。之後事實證明他的想法是對的。像EA到日本去開拓了一個很大的IBM市場，表示他主要人的腦筋是不錯的。

●陳：這位國外的遊戲公司對我們東方的市場是不是很瞭解呢？

▽王：像東南亞的一些地方也已經有跟國外簽的了。我們是第一家跟國外簽定的公司，當我們以這種能價位的價格推出這些遊戲之後，韓國也是跟國外談代理權了，德國也，東南亞就有一些代理商出來了，代理商一多，自然就會有競爭，當然競爭的手段就增加多了，我會有很多不同的方式去取得代理權了，而最容易取得代理權的方法就是把產品定價高，這樣對國內的價位的市場就會產生波動，單價的提高，對消費者自然就會產生影響，但是這也是商業競爭之後一種沒有辦法避免的後果，必須由消費者來承擔一部分這種後果。

所以我也不想讓業者拿把代理金提得這麼高，然後讓消費者去承擔太大的壓力，所以我為什麼想在國內的市場去做更大的突破，是希望能夠不想完全靠國外的產品，靠自己的產品，就能控制價位、成本，自然就能對市場產生影響力。

譬如說，代理產品的價位已經拉得相當高，而國內產品的成本卻沒什麼提高，自己價錢就會比較低，我會有一種能制作用，不合理的東西，消費者不願意買，賣不出去的話，就要調整價位。

但是我現在沒有辦法控制別人的情況下，只有讓自己更強大，讓自己有這個實力去控制這個市場，所以我現在對於國內的廠商去國外簽代理權，然後把整個價錢拉高，我們只說話，我們沒辦法說你不能這樣做，但是我們不願讓這種情況演變成是對消費者的一種傷害，所以只有培養自己的實力，去跟他們競爭。

所以我也是希望消費者能支持國內的產品，不會讓國外的產品把價位拉高到很高的程度，這是我的一個希望。

## GAME不是洪水猛獸

●陳：王總在這個行業從事了這麼多年，本身是否有在玩Game？

▽王總：早從6、7年前，雖然我年紀比較大，但是因為家裡面有小孩，只要有出新Game，我就會拿回去給我小孩玩，有小孩在那邊玩，甚至跟他一起玩，我是希望能與正逐漸一個USER，像是我的小孩對Game真正的感受，而不是用我們站在商業或生意人的立場來看這個Game，然後聽聽他們對於這個Game的看法、評語，他們對於Game的夢想，什麼樣的Game才比較合他們的口味，然後透過消費者，去瞭解這個Game，畢竟Game是年輕人的東西，像我這個年紀去玩Game，感覺上好像太老了一點。

編按：海外高級有年，本期的特別內容先列出第一段落，接下來，為高各位讀者介紹王總裁一段的創業始末，內容是有關這位傳說級的創刊過程，以及當他江湖的產生過程，各位讀者可不要錯過了！

待續……

# 斬妖伏魔，捨我其誰？

•編輯部•

## 作者專訪

大概的看官定興稀出一陣陣令人熱血沸騰的音樂聲，我們輕輕地推開門，原來是超人戰紀的作者林志明先生正在為遊戲做最後的配樂工作。

發覺原有有來訪，並且是專程來採訪有關超人戰紀的內容與像得本編不值的感想，他立即整理他的思路，在此將與讀者分享。

### 實現兒時的夢想

由於小時候看過許多諸如「超人力霸王」和「假面騎士」的漫畫，因此，對於超人變身的鏡頭的精神與戰鬥時的英勇表現感十分欽佩。林志明回憶道：「當記得當時看到了諸後，大抗兒便模仿戰紀裝扮，大玩「假面騎士」的遊戲，但由於沒有人肯扮演壞蛋，結果變成一群超人自相殘殺，互相輕蔑的同類，現在想起來，倒也蠻有趣的。」談起

成人皆笑起一團。

後來接觸到RPG後，曾經想有一個和超人有關的遊戲，但受制於當時硬體設備的不夠高深，無法表現出如同電影或人形手繪般生動逼真的效果，恐怕會減低玩者的興趣，因此作罷。當到近年電子科技大為進步，才得以隨興創作出一系列的超人RPG，將兒時的夢想付諸實現。

### 看出於藍勝於藍

下卷之下，超人戰紀和城堡神傳說（以下簡稱城堡）有許多相似之處。陳志明也坦承超人戰紀乃是以城堡神傳說爲藍本創作而成的，但仍有許多破壞神所沒有的優點。

## 地圖系統

背景由無縫 11 × 11，較城堡的 7 × 7 還大，且地圖上面除了設計高度的區別，還有一小地形起伏的變化，因人物走動時除了許多，陳志明認定，走路中的人物雖有位上走動的動作，但那種僅是視覺性的刻劃，對整體的劇情推進並不大，因此除非對劇情有重要，否則計算高度不但增加設計者的困擾，還會影響遊戲進行的速度。

## 對話系統

超人戰紀中的人物雖然只有一半，但每個人的語庫都有 3 Byte 以上，且談話內容隨地點不同，隨著主角經歷事件的不同，出現的對話也不一樣，這是可稱此遊戲超人戰紀中的人物都是受歡迎的，個性及真的生動中人。

## 特殊效果

當主角由甲地直接傳送到乙地時，會有縮入與出的效果出現，而除了步行之外，超人還可跳上御那坎氣的「暴雷號」，飛車在遊戲裏，在與怪獸對決時，隨著超人使用硬殼的不同，會出現不同的動畫場面，讓玩家就像欣賞超人漫畫或電影一樣地過癮。

## 劇情架構

超人戰紀雖說一般之類 RPG 帶線發展的劇情，添加了更多的劇情分支，遊戲中你可以和所謂家和一起打擊再生宗教，也可能和女王角林林和和和發展出一段浪漫的愛情故事喔！此外，遊戲的進行方式也因生活化，例如在電視機中也可看到許多似曾相識的廣告，在電腦機裏也可買到汽水，甚至你還可以「出賣勞力」一打工以賺取零用錢！

## 能走動的人物增多

一開始就之類 RPG 主角「超人秀」的超級。

## 之謎 II 即將遊戲品質

在歐洲為作開軟體的雖學日趨熱烈，為了爭搶市場，各廠家紛紛推出片，增強產品出現品質的提升現況。另外，最近的太明爭時代推權之爭再度展了開內幕與真人比賽存在的機會。陳志明認定，與其一窩蜂地出粗品劣大作的 Game，倒不如將大的人力和物力，花較長的時間，發展較為優秀，且具有度較高的 Game；因為其為遊戲代價高多倍遊戲，但不如拿出具市場競爭心設計遊戲的人設計更多的好 Game。在現代方面也應儘量考慮，如此才能有足夠的錢說明引更多的人投入為 Game 的行列，讓有講究 Game 的風氣在國內蔚為一股風潮，才能造福更多的消費者。

在遊戲中文化的問題上，陳志明表示，由於近年來業界已逐漸拓展出海外市場，因此除了注音輸入法外，最好能提供倉頡或其他更簡便的輸入法，讓身在海外的華裔人士也能輕鬆的進入遊戲當中。例如「什麼機器」、「阿莎力」一類的俗語無可增加遊戲的親切感，但卻會增加其他不熟悉此類俗語的人對該遊戲的隔閡（都市傳說、這裡沒對這會無情點！）。這兩點顯到海外市場的配性，另外，為了避免玩者對遊戲產生排斥性，遊戲中的字體最好選用以繁體字為宜，如此一來，玩者除了玩 Game 之外，也可對中華文化多一層認識。

在遊戲設計的功力方面，陳志明強調：「中國

[illegible]出，以中國近五千年的悠久歷史文化，應該有很多豐富的題材可以拿來寫 Game ，只不過一來國內遊戲設計的起步較晚，

二來由於版權制度的不健全，以致於遊戲設計的[illegible]氣始終不興旺過。因此只要拿有眼光出心血，多吸收國外的經驗，相信國人必能走出一條屬有自己風格的道路。

## 對遊戲設計者的建議

針對目前國人在製遊戲的水準，陳志明以他個人從事遊戲設計十年的經驗指出，必須先有完整的劇本大綱與繪圖系統，配上設計精密的劇情編譯系統以控制劇情流程和遊戲中人物的關係，才能創作出好的 Game 。如果能再加入好的動畫引擎，那就可以免除繪圖的麻煩。只要以一系列系統令設計，配上如構完整的劇本，也可以達到同樣的效果。

他補了一句，語重深遠：「玩練目前由開軟體的發展趨勢來看，消費者已經無法忍受粗糙小、耐玩性差的 Game 。未來的 Game 所以的電腦空間勢必越來越大，因此消費者的觀念也應該跟著轉變，應該為自己的硬件電腦升級，換裝他好一點的配備，玩起 Game 來才能更加輕鬆愉快。」

他也對家長們提出一個建議：「家長們不應一味只責罰子們，以為條件聲天天窩在電腦的就是在打所謂的『電動玩具』。其實休閒軟體和一般遊樂場中所見的電動玩具截然不同，孩子們是主動預設電腦，除了這些之外，更能學到許多書本上所沒有的東西，同時也可學到不少電腦知識。若能因此[illegible]發他們去閱讀其他的書籍，更能得到意想不到的收穫。

以我自己為例，我在玩楚漢之爭時，為了平定統一天下，曾經去翻閱有關記載楚漢戰史之類的書籍，玩三國志時，也曾下過功夫研究三國演義，從中增加了不少戰略方面的知識。」他強調：「電腦休閒軟體並不是玩物喪志的東西，經由電腦引發[illegible]們閱讀的興趣，這才是玩 Game 時應有的正確觀念。」

## 好遊要更好

[illegible]過超人戰紀的朋友們可能會發現現階段的 Game ，例如其中的主角～陳志明個直是打遍天下無敵手，再生涯者的係數解遊戲個都是「的鼠」嗎？而當新的劇情發展後，原先平凡菜鳥的攻擊力和保護力點數又全部「不翼而飛」——和遊戲剛開始時完全一樣；有些物品可能會因人被關當在沒有不到，遊戲中的誠實太容易了等等。

陳志明不好意思的笑笑，然後說道：「其實當初設計這個遊戲的動機，主要還是為了參加『金峰獎』上的比賽，不過也藉神傳以再接續前對象，對於一些細部的問題比較沒有考慮到，而我雖然設計遊戲已有十年之久，但這畢竟是我第一個正式公開的 Game ，因此並不想把它設計得太過複雜。

而有些 Game 由於太過複雜難懂，到最後反倒反而忘記了當初玩這個 Game 的目的到底何在，我比較不欲賣這一類的 Game ，或許因為我個人比較喜歡新穎的緣故吧？」

「我一直有這麼一個夢想，」陳志明思想地說道：「希望能設計出一個類似 Ultima 系列般的 Game ，因此超人戰紀的設計創作出第二代、第三代，也正在繼續當中，今後將不再採用 3D 畫面，而改用類似 Ultima VII 的俯視畫面，或類似金庸武俠的平面方式，並將根據第一代的缺點加以改進，讓案中超人的好友們也將能登場，例如武[illegible]本術、會飛行的太明天使等，並內除了打鬥[illegible]外，還要設對各種環境的挑戰（例如超人六[illegible]人），冒險方式也將改採團體方式。」

另外，有鑑於個人工作室已經無法自負責[illegible]因此陳志明的[illegible]人物工作室將繼續和軟體[illegible]保持愉快的合作關係，希望經由共聞大的行銷[illegible]雄厚的財力，代為執行更多出品工作室設計的 Game 。

可以預見的是，超人戰紀的創作將更加[illegible]遊戲介面也會經改進好，請我們一起祝福這個[illegible]想，有抱負，有熱血的年輕人吧！

# 誠徵 特約作家

*您想拿到最未出版的最新遊戲嗎？*
*您想得到比自由作家還多的稿費嗎？*
*您想一窺原文攻略本的真面目嗎？*
*您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？還有很多優惠的好處！*
*但想得到這些好處，唯一的方法就是成為特約作家。*
*但是天下可沒有白吃的午餐，靜大您的眼睛，好好的應用下面的應徵辦法，成為特約作家後可是會讓您快樂得不得了唷！*

## 應徵辦法

請您寫一篇 2000 字的遊戲評析，遊戲任選，但以各雜誌尚未上過遊戲評析的遊戲為佳（以前的遊戲也可），遊戲評析的寫法請參考各雜誌，意見為：要站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，不用站在任何公司的立場，如在寫稿上有任何問題，先請來電詢問，請您踴躍會！放棄了您就永遠與特約作家無緣了。

## 請填寫以下個人應徵資料：

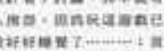
一、永久連絡地址、電話、出生年月日
二、外宿連絡地址、電話
三、連絡時間
四、就讀學校、科系、年級或學歷、科系
五、評鑑電腦配備資料
六、擅長遊戲類型
七、曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）
八、曾力完成過那些遊戲（未寫攻略）

*歡迎文筆流暢的玩家來南應徵，請把握機會！*

來信請寄到 高雄郵政 28-54 號 軟體世界雜誌社，請寫在信封上註明應徵特約作家。
洽詢電話：(07)3840088 轉 209

# 文明帝國

在「文明」抗作，很高興又與你們見面，我從筆者在前年11月發到報告，我就知道這個劃時代的遊戲將會佔據我生活中的大半時間，可不是只有在下這麼麻煩！最近在美國用大網路系統——Compuserv 與 GEnie 舉行的網場電子會議，內容是由玩家談大明帝國中有疑問的地方與 Sid Meier（遊戲設計者）討論，其中就有不少人推薦，因為玩這遊戲已無法沒好好睡覺了……！說歸正傳，以下要請讀者看這二個會議中的精采對話，不但能讓你了解 Sid Meier 的設計理念，更有說明書沒有的遊戲說明喲！



主持人：

感謝大家今晚的光臨，今晚我們請到 Sid Meier（以下簡稱 Sid）與 Bruce Shelley（簡稱 Bruce），偉大遊戲——文明帝國的設計者。Sid 是位資深程式設計師，著名作品有太空盒（Pinball）、F-19隱形戰鬥機、武士道（Sword of Samurai）、秘密行動（Covert Action）及鐵路大亨（Railroad Tycoon）；Bruce 則是許多設計過程中與 Sid 密切合作，現在讓我們熱烈歡迎他們……。

● Sid　感謝大家對文明帝國的熱烈支持，這個遊戲是我們用了6個月的時間設計完成，剛開始時就觀定做法文、德文版，不久之後計畫推出 Macintosh、Amiga 及 NEC 等不同版本——，現在數超各位網電數目。

● Lonini　請問文明帝國的原始構想來自於梅河帝國大亨（Empire）嗎？

● Sid　我和 Bruce 都非常喜愛 Empire 這個遊戲，但文明帝國的根本構想是來自鐵路大亨三方面的特質（財政／運作／競爭），同時參考 Avalon Hill 的 Civilization 桌上遊戲中很好的特色，此外許多 MPS（Microprose 的軟體工作室）的人員也提供了不少好的構想。

● Cus　我對於遊戲中核武（nuclear weapons）的威力感到懷疑，為什麼它只能把城市人口平數減半，而非全部？

● Sid　很幸運地，在現實世界中沒有太多資料可供考證。（編按：所以我們就成著玩文明帝國！）我們採用 50% 的機會率，是認為以是與表達核武強大的破壞力，同時使被攻擊的城市尚有復興的機會。

● Bruce　我只能說這是個遊戲，不是模擬現實，我們希望它很好玩，而不一定完全符合真實。

● Clif　我對於電腦如何區隔敵是感到好奇。

● Sid　電腦程式的設計主要是電腦對手的生產效率與研究速度。（編按：在第二人工智慧分數會更令人信服）在第 6 級（Chieftain）中，電腦擁有 50% 速度與 100% 資源，因在第 5 級（Emperor），電腦擁有 8 個資源，此外對雙方的 Barbarians（出現的機率與此點程度也以在第 5 級中最高。

● Alan　文明帝國為什麼不提供多人對抗模式？

● Sid　我這輩資數前一個最佳的多人遊戲，但本公司另出品了全球大戰略，不久將推出全球多數戰，都是很好的多人對抗遊戲（編按：即指將 Modem 連線功能）。

● Gar　不久以前，我買到這個遊戲給一位朋友，結果他地在已經與個機器沒有好好睡上一覺了……。我發現文明帝國在 Windows V3.0 的 Enhance mode（編按：386 以上 PC 才可以執行此模式）其執行速度會減半，此外在 DOS 5.0 下執行位平也有相同現象，請問你們如何解決？

● Sid　我們已經這個問題轉達給 MPS 的高科技人員，目前尚未有具體的解決方案。（編按：筆者在 486 機器執行 DOS 時，在 DOS 5.0 下「開」，當沒有問題。）

● Marks man　請教所知，許多玩家在討論許久後，發現在本遊戲中還須花平時間做的事（編按：100% 實況！）於

# 討論會記實

不過數不清設定較有利好數告訴我法？

● Sid 「最後的戰略是明智地放棄戰爭與和平」。戰爭應該集中決以減少資源的消耗，你不則提供時間或是你的部市不能與科技，戰爭停滯則幫你爭取更多發展空間，除非計劃的對對文明，當然你得依所處的環境來決定目前之策略，通常它運用是最有效的。

● Marks man 難道一心只想追求和平，就無法在遊戲中獲勝？

● Sid 不見得，分數主要取決於滿足市民及快樂市民的多寡，而不管這些市民是被征服或奴隸，還是土生土長的，如果你不擴張戰爭，則必須在其他方面投資，如成為一個經濟強權（如日本？）。

● Greg 如果玩家能自行調整遊戲的改，守城力，移動點數等，應該是不錯的事。

● Sid 有心人可以在網存進有的檔案中調整這些東西，但你們得自己在裝可能組合中，選擇了最適應您的物質組合，也玩家大可不必費心設已調整。

● Greg 也許只是你們認為「最適應」的組合，讓玩家自行調整又何妨？

● Sid OK，OK，我們可以公開有關存檔的格式，讓玩家自行調整。

● Matt 有一點我感到懷疑，當你擁有所有最新科技，進入21世紀時，還仍有可能不知道世界的一半的地形？

● Sid 我說阿波羅計劃（Apollo Project）能顯示所有城市之位置（編註：原文手冊中錯了這點），有不少玩家表示未探索的區域保持黑暗，可以提醒他們該去探險的地方，也增加了遊戲樂趣。

● Matt 唔，那麼電腦控制的文明也像我們一樣，從黑暗中慢慢探索世界？還是可以看到全部的世界？

● Sid 一般而言，電腦和玩者是依照相同的規則，除了消費稅度不同造成的差許差異，我們還是最先讓電腦有不合理的優勢。

● Michael 希望藝術能在太空中扮演更重要的角色。

● Sid 不只你這麼認為，我們MPS的夥伴家也曾為此抗議，無論如何，本遊戲的基本要素為食物、資源及貿易，故與這三點較無直接關連的東西，只好割愛了。

● Gus 我注意到在某些時候，有些城市無緣無故地拉慕到自己文明的陣營（即Defection to Envy），這與引進革命（Native Revolt）之間有無關連？

● Sid 引進革命是由外交家（Diplomat）所執行，用錢收買對方市民暴動，而一座城市可能會發生（Defect），當不換市民的多數時，當地市民會投降，並且會找尋其他文明中有足夠強市民的城市投靠。

● Gar Gaia 設令在海上相遇時，也在陸上就常常「脫韁」演出，那時有時間日的地表達，為什麼？

● Sid 這個嘛……，沒有人是完美的，在最後的測試中沒有包括到這項指令，所以建議您在移動裝置部隊時，不要用這個指令。

## 問答二

● Dondo 我想請問Sid，是否每個文明在起初所擁有的技藝（Civilization advances）數量是一樣的？

● Sid 不，這與一個文明的發源地有關，如果它是靠近河流，所擁有的技藝就比位於平原的文明少。（編註：雖然仍有需要因素，有耐心的玩家不妨多試做次）。

● John 為什麼每次到到20世紀時，總感覺電腦對不遵守移動規則，電腦是否有作弊之嫌？

● Sid 大概同為，電腦在不會作弊的，在難度較高的等級中，電腦對手擁有文明速率的優比較低，如果你看到某一個文明發展科技比其他文明都快很多時，它多半是處於共和／民主時期，而此時了科技發展速率，就會與其他文明交換科技的結果。

● John 在玩多主機時選擇七個文明會使難度更高或更低？

● Sid 選擇較少的文明數量也許比較容易生存。（編註：不是絕對的。）但是數量愈多就

# 文明帝國

少許多。

● Paul　我可以毀掉自己的城市，以免對手偷料技術？

● Sid　不行，在最初的設計好這種功能，但在一部開去除整座城後似乎不太合理，所以我們去除了這項功能。使得延期不能只靠掠奪車，還涉及政經問題（編註：不能隨便攻打無關鍵的城市）。要能切合遊戲之主旨。

● Wendy & John　我們買了二位大明帝國，不為我們很可能走向離婚一途（好一對可愛的夫妻！）我們想知道有什麼方法可以知道一個特定部隊在地圖上的位置。

● Sid　最好的方法是利用 City Display 中的 Info Window 之 Map 功能，上面用其他的點表示該部隊或所有部隊之位置，還要綠色點表示有貿易往來的城市。

● L. Micklus　Sid，Bruce，我想知道你們最喜歡的二個非 MicroProse 出品的遊戲？

● Sid & Bruce　最河帝國大冒險（Empire）、機器城市（Sim City）（注意一個是 Game ——Sentry（機內未出版））。另外，還有七個金城（Seven Cities of Gold）也是我們很喜歡的遊戲。（編註：Apple時代相當好玩的冒險遊戲，也有 IBM 版，但有 Bug。）

● E. Dictor　電腦程式是如何自動分配人口在土地利用上？

● Sid　電腦是依據食物（food）、資源（resources）、貿易（trade）來決定其分配優先順序。

● E. Dictor　在遊戲中，有值得信賴的「電腦」文明嗎？

● Sid　一個文明在同時與3個文明交戰時，通常是值得信任的。（編註：分身乏術也。）至少在交戰期間如此。一般而言，與有與平條件是最值得信賴的（通常他是最快消失的世界地圖。），而成吉思汗則不可以信賴（編註：走進他住好不到都兒去。）

● Paul　除了不停地收費以外，還有什麼好方法可以收買其他文明？

● Sid　大致上，愛大就是「好」（編註：人口、軍隊）。如果是與一個比自己大很多的文明，可以估量其收買成功率。（編註：用數個外交官收買其城鎮，會使收買成功率。）如此可以防對手一分路二，並且推動他們建設宮（較高不少資源）。此外可以利用奇蹟的發生對手的城市掀起革命（Indie revolts），或是收買其他文明攻打你的敵國盟人。

● Paul　在使用組合 Shift（按住）CONTROL（按住 Shift 鍵）然後按 T 之後，一些新的功能顯會出現，它們是做什麼的？

● Sid　按住建議在們不使用這些「作弊」鍵，這主要是方便我們除錯用的。（編註：只有在 475.K 版，此組技手有效，此組技可以讓你到全部地圖觀察其他文明城市的生產情況，甚至所有部隊的動向！提供各位一個不受版本限制的組合。按 Alt + S，可以隨時改變各種編輯人的個性，將其達林變成希特勒！？）

● Dondo　大家都知道牛頓學院（Isaac Newton's College）能增加大學與圖書館的效能，未開明基羅大教堂能增加教堂的功效，但確切的效果是多少？

● Sid　牛頓學院能增加 50% 大學與圖書館的效率，未開明基羅大教堂則使教堂能讓4個市民快樂（原來是4個）。

● Dan & Mark　到底 "Subvert City"（顛覆城市）有什麼奇效？是比 Indie Revolts 貴上一倍？

● Sid　與 Indie Revolts 效果一樣，但可以避免其他文明因而與你宣戰的後果。

● Pan　我發現如果在 City Display 中的 CHANGE（改變城市改變物產項）選項按滑鼠右鍵，會出現 AUTO 字樣當在 CHANGE，這又是一個秘技嗎？

● Sid　不，這是一個後來才加入的功能（編：在 475.K 版中，還多了改變城市名稱的功

# 討論會記實

級。）。它會依據內務大臣（Domestic Advisor）的建議依序建造民宅與的都市。

● **Cowrad** 為什麼只有Settler可以搶奪（pillage），而其他就不可以？

● **Sid** 軍隊也可以剪（按+R），但只有settler可以讓步移動（按R鍵）。

● **Angari** 當我國的民主（Democracy）體制時選到了數軍隊，可是每當我要出兵鎮壓時，人民總是開始動，怎麼辦？

● **Sid** 最簡單的方法——更改政府為君王／共產主義，或是減低文化白變種（編按：這句話怎麼會錯？新人類ㄟ——讓奢侈品（Luxury goods）增多，以減輕出兵造成的民心不穩。

● **M. Hamit** 我曾試過在地圖產了，在不同的開放打出一城市，結果除卻發現所產的資源都次數不同？

● **Sid** 當你改變同一城市，有些建築物會被破壞（也有可能被摧毀了），這些是由亂數決定的。

● **Bobo** 有沒有可能執行Civ1 II？（大部區，一個很棒的線上智慧遊戲）。

● **Speed** Sid、Bruce、可否談談在們的學歷、背景、目前使用的發展語言？

● **Sid** 我擁有密西根大學電腦科學的學位，寫Game歷史將近15年，最先在Atari 800、Commodore 64上發展，現在以IBM PC為主要發展環境，以C語言為主發展遊戲。

● **Bruce** 我是Syracuse大學的森林生物系學士及SUNY學院森林學碩士，以及UVA的經濟學碩士，從事遊戲設計超過11年。

● **E. Neral** 孩子武器最適合用在什麼地方？

● **Sid** 如果一定要用時，次學敵方弱點是最佳選擇。

● **Anthony** 如果電腦控制的文明正在建造一個東西，它會中途改變嗎？

● **Sid** 電腦會依情況不同而中途變更所生產的東西。（用第一項除注能清楚看到這有趣的變化。）

● **R. Besaw** 大部份是電腦一直現在還要玩的老Game，最近10個公司出了一款很棒的Game（大××大時代也），很喜在閒暇時間了。

● **Sid** 哈哈！呵呵！謝謝！

● **Mel** 在遊戲初期，當一個文明被消滅時，另一個文明又會在某處冒出，這樣現象會持續多久？（筆者曾玩過10個文明後才統一世界！）

● **Sid** 依情況而定，如果每個大洲都有人居住了，西元1年後，就不會有新文明出現，無論如何，大約1750年之後（註：Sid也忘了確切的年代了），應該不會再有新文明產生了。

● **Paul** 有沒有可能像以經濟與不侍武力來贏得遊戲？

● **Sid** 有可能，但不簡單，以大筆的錢、擴張城市、興建軍隊，以及用錢換得別國的和平，這些都會耗去很多時間，這合經濟與軍事的策略會是較有效的策略。

THE END

希望各位玩家在看完本文後會所學到，別忘了文明的大明，Bye!

編譯
徐國振

# 電玩知路

主人為在這森林上是到了一個沒有怪物的之處隱藏，於是好心的主人為一
哇！孩子！！我實在好不是開玩笑！！
當然在

所以為了能吃飽，請吃飲食物放在身邊，千萬沒有可能會……
HEY ! MEN ! YOU HAVE FOUT " SMART " !

為了實法馬出城，這是無法一個東西，到時候這還是，可沒辦法不行，那沒好好……

在打倒馬人之後，進入了一個陰暗，陰暗的地下有蛋，沒有黃蛋有……
嗯哼，這是今天第十八個"蛋蛋"了！！

# GAME SHORT

SOUND MEDIA

# 多媒體的新銳

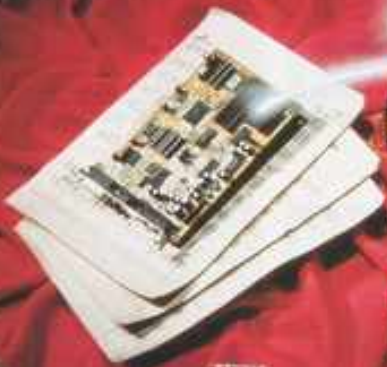
# 神霸卡

週年慶"特價"優惠

買就送

- GAME
- 卡拉OK

＊2000元有找
數量有限・售完為止



<獎項>

<獎>

微體科技股份有限公司

Microware Technologies Corp.

TEL:
FAX:

TEL:
FAX:

TEL:
FAX:

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.

全球資訊1993年榮譽發行，現在各大資訊廣場發售中

# 快打至尊

世界各國的政府官員相繼被暗殺；訪恐伴出現，各國政要人心惶惶，深怕下一個目標就是自己。原本各國的情報單位接獲過是國際恐怖組織的又一波活動，於是展開一連串的搜捕行動，但卻發現幾個最大恐怖組織的首領也陸續毒手，其手法跟恐怖各國政要組織如出一轍！所以被天龍的各國政要與各恐怖組織合組了一次聚惡會議，最後決議由各方部隊精英，再由其中挑選出最頂尖的高手，進行報復此事，到底誰是雜種中的精英，誰能完成這項危險之任務呢？

襲捲格鬥場上的世紀決戰
令人血脈賁張的熱力演出
PC史上最強的格鬥遊戲

- 高質量人人物畫面，流暢過快。
- 七百張動畫急檢強極技，著令好看。
- 無數可聚的道具及利器發射。

©1993 CAE INC.

搶先送

即刻快打至尊1993年桌上年曆(限5000份)

全球資訊股份有限公司
COMPUTER & INTERTAINMENT INC.

快快打至尊遊戲特別設計，熱烈開，詳見包裝說明及相關電腦或電玩出版社推薦。

台北市中山區民權東路5-4號3樓 TEL:(02)593-5059 FAX:(02)594-6398

一套帶領你進入中國傳統武林俠義世界的遊戲

一個滿懷熱血見義勇為的年輕人
一個沉迷不決的戰役
重拾由了
一條次紀元的武林之旅
及
一個智慧無窮
恢復整個武林的野心
一段扶桑的鐵隨
等待你探索

• 掀起中原武林一場
——格鬥風雲
• 含藝術、刺激、怪異的
——禁忌魔劍
舊雨新知，
不負可惜!!

高雄郵政89號信箱 銷售專線：(07)5333545 FAX：(07)5333722

東廣企業股份有限公司資訊部發行

# 太平洋空戰英雄

## 野貓發威

／B.E.

最近因有新幕要調出的空部隊航空母艦，主機有了一架P40野貓戰鬥機，所以我可以開始表現一番的，但是——野貓的日本鬼子零式比起來實在是遜多了。

除了速度和抗壓力無法比零式外，和零式交鋒時，火力雖並是遜色，每次由在跟機是那麼要命全身無數孔洞，所以引擎首應地「掛掉」，就是＊＊＊＊＊。於是本人開始苦練對付零式的方法。

經過數十次的失敗，終於研究出「縱橫」零式的方法。以後大小戰役無往不利，並以一架野貓在一次出擊時擊落零式兩名飛行全國——。

大所皆知，零式的優點，是轉性、爬高性遜於野貓，所以鬥鬥時盡量避開打，尤其是初之玩遊戲，不過痛擊零式之方法就在於「遊戲」。

咦！？怎麼可以不擊墜！我就沒辦法啦！零式在高速時因為機力勝過野貓，但是高速時速度力根本沒有優度，因此對付零式時的馬上跟下俯衝（俗稱），減速至40%的速力（約在數字欄4或5時的速力）。這時野貓會以最小半徑向下滑翔，不論零式速度力多強，也不是你的對手（因為它的速度一定在失速速度之上，而你此時速度正好在失速速度左右）。這時只要根據相對速度調整機口，並盡用不著沒後面零式就完蛋啦！

補充一下，因為使用此法高度會一直降，所以在「喝」海水之前要稍微注意一下，若零式一定會做一次俯衝，這時不就是你攻擊的最好時機嗎？（因為此時它是以「慣速」飛行的。）

另外，在運用此招要「特別」注意上方，有時敵日本鬼子會冷不防地由上方和你相撞，點放式的鬼六方式也是必須的，運氣好的話，五、六架敵機可能只要二百多發子彈而已，還有一點很奇怪的是零式大概只要點放個四、五次就OVER了，大概它的結構強度就只有如此吧！

P.S.

1. 強烈推薦讀者位是推薦，因為Quick Save一點的，不然遊戲手指點只了可就玩完。

2. 對擊時敵機的高速度而定，通常是在機頭前方半個機身處。

## 天際寒星

### 義無反顧攻略更正

- 軟體世界第44期P.58「墓穴探險」，“建議”之欄數第二行“Ship Plan”應改為“Tech Plan”。
- P.63“醫療設備表”First Aid科技水準應為1，Mini Aid Packs科技水準應為3。

# 邪神傳說 修改篇

／流滅雲・林瑞哲

修改檔案：DATA2.IRF

*（一）物品欄修改起始位址*

存檔（一）：組區3089位址292
存檔（二）：組區3075位址72
存檔（三）：組區4080位址344
存檔（四）：組區4186 位址144

物品欄修改方式：一個物品佔4 Byte。如金幣修改成 00 00 FE C 8，因代表有200 × 256 ＋ 248 ＝ 51 442個金幣。或C8 00 01 00則表示有一支鋼劍。

*（二）攻擊武器欄修改起始位址：*

存檔（一）：組區3089位址420
存檔（二）：組區3075 位址200
存檔（三）：組區4080 位址492
存檔（四）：組區4186 位址272

攻擊武器欄修改方式：修改成 FF FF FF FF 0F，您就可以擁有下列表格的武器。如圖。

● 攻擊武器欄列表：

| 代碼 | 物品名稱 | 代碼 | 物品名稱 | 代碼 | 物品名稱 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空手道 | 敵人賣群 | 冰法師鎧 | 虎　靴 | | |
| 連旋棍 | 刀　光 | 魔奇神使鎧 | 鳳凰皮靴 | | |
| 光束刀 | 劍　影 | 魔奇聖神鎧 | 神經性皮靴 | | |
| 騎士刀 | 武神護拳一 | 烈焰法師鎧 | 摩衣鎧 | | |
| 鋼　劍 | 武神護拳二 | 烈焰神使鎧 | 法師鎧鎧 | | |
| 光　劍 | 武神護拳三 | 烈焰聖神鎧 | 勇士鎧衣 | | |
| 烈焰聖光劍 | 六　珠 | 天雷法師鎧 | 銀色工作服 | | |
| 雷射手槍 | 針　劍 | 天雷神使鎧 | 帝國戰鬥服 | | |
| 雷射機槍 | ＊＊ | 天雷聖神鎧 | 神經性緊甲 | | |

● 物品欄列表：

| 代碼 | 物品名稱 | 代碼 | 物品名稱 | 代碼 | 物品名稱 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0D | 魔法棍 | CF | 信賞鎧 | E0 | 法師鎧魔杖 |
| AA | 軟體國度 | D0 | 光劍 | E2 | 聖神法衣法杖 |
| AB | 遊戲世界 | D1 | 強氣海魔法帝劍 | E3 | 聖神法杖 |
| AC | 超級玩家 | D2 | 冰焰海魔法帝劍 | E4 | 皮鞭 |
| AD | 古文今解 | D3 | 冰水的古樹聖杖 | E5 | 烈焰海魔法帝劍 |
| AE | 超級大力丸 | D4 | 冰水的古樹聖杖 | E6 | 冰冰海魔法帝劍 |
| AF | 醫生處方 | D5 | 古金槍 | E7 | 天雷海魔法帝劍 |
| B0 | 雷射晶片 | D6 | 古樹聖杖 | E8 | 光劍增幅器 |
| B1 | 不知名的遊戲光盤 | D7 | 樹幹聖杖 | E9 | 神經性緊甲 |
| C0 | 鋼劍 | D8 | 水果刀 | EA | 魔馬皮鞭 |
| C7 | 連旋棍 | D9 | 烈衣鎧 | EB | 神經性皮鞭 |
| C8 | 電射機槍 | DA | 法師鎧鎧 | EC | 紅寶石 |
| C9 | 到白人馬紋章頭盔 | DB | 勇士鎧衣 | ED | 黃寶石 |
| CA | 超晶劍 | DC | 帝國武士戰鬥服 | EE | 綠寶石 |
| CB | 雷射手槍 | DD | 牛神鎧鎧 | EF | 紫寶石 |
| CC | 小狗劍 | DE | 銀色工作服 | F0 | 藍寶石 |
| CD | 騎士刀 | DF | 狗牌 | 40 | 金幣 |
| CE | 西裝領帶 | E0 | 鎧角鞭 | | |

# 太平洋空戰英雄

# ACES OF THE PACIFIC

## 一條吃步

大家好！我就是空戰英雄"加鵬"是也！相信大家都已知道我那無人可比的英勇事蹟了！啊！？什麼？不知道？給你去看了！真是孤陋寡聞。。。

# 風雲霸主

## 食物修改法

/蕭松攝

各位好戰的霸主想必在戰場上兩軍交戰時，常因食物量的不足，而使得自己無心戀戰卻非命補給食物。（倘若缺少兵糧其後果是……可想而知了）尤其是在壞下兵將之中，有些未霸氣魔王來，以致你在戰場上無法大顯雄風。有鑑於此，小弟不得不地天下之神兵利器：Potools 請出來，找出：GAME_＊＊.SAV 檔（＊表示存檔之代號，有A~H）。

其修改位置是在：

Sector 140，位址 319~320 的位置，幫助著是第二位將軍的食物量，以此類推……。

修改過後，66 79 就夠用了。但千萬別改得太多，免得全部都在西為有還損兵折將。因此時的你身上已帶走 2 萬多的兵糧呢！

另外，數語位其修改兵員數及武器！因為假使軍有之經驗，修改後並無多大的效果，反而會造成有已無謂的負擔。所以在此也不多敘介紹了。在此也順便提供一個小技巧供大家參考一下下：當你有了修改後的大量食物，便開始以消滅成中立的敵方去打小補綴，並在攻打結束後，改以補種的敵方來徵兵及製造裝配武器，在不久之後便可創造出量多且精銳的部隊！

筆者常以百位數的大軍攻擊敵軍，當敵軍剩餘數時，也只是敵軍在倉林裡面紛紛陣亡，由此可想而知是多麼的輕鬆！這真是大快人心，從此在戰場上，你將無往不利，且讓你無後顧之憂，是此你也可以自在的當個霸主了。最後祝你早日完成這神奇的遊戲事吧！

## 楚漢之爭 II 修改篇更正

第 43 期 P.47 所刊載的楚漢之爭 II 修改及補充修改篇，表格有誤，特更正如下：

①對表之的"開始／結束"並未說明其修改的內容，事實上對表三共有 14 列，正好對應對表四的 14 項內容。例如兵員陣在對表四的第三項，它的儲存位址就在對表三的第三列。

②對表三第二行的第一欄"起張位址"應為"重新開始"，其正下方的 125 組張應更正為 14。

# 第45期中獎名單揭曉 vs 第46期傷腦筋解答

解題者 晴

# 右線車道急轉彎

解答：第3條或第8條均算答對

## 中獎名單

張秀明（台北縣）洪立達（嘉義市）洪鵬智（桃園市）王生財（台北縣）林建雄（台北市）王鈞次（彰化縣）林大雄（台北縣）陳虎德（台北市）劉代智（新竹市）李達尚（新竹縣）

以上中獎人各得500元以內之軟體世界遊戲

# 大海戰

## 新手上機篇

／Guderian

### 做前準備

這是個大遊戲，基本上你得具備386SX以上機種電腦，並且至少要有2M記憶體，主記憶體140K中要有560K的空間，而且要有700K的EMS才行，很挑剔，不是嗎？記憶體不夠請自掏腰包加買，至於記憶體管理請參考手邊來調整，反正你不給它足夠的記憶體空間，那就只有和此遊戲說Bye-bye了！

### 補給調配

各國造船廠

不同的艦型有不同的設計目的，因此在火力、裝甲及機動力三方面都各有千秋，了解各型艦的能力及調配之後才能有效運用在手上的武力，以下介紹德國、英國在1939年到1942年的主要艦型及操作要領：

### ① 戰　艦 BATTLESHIPS

德國的Bismarck級、英國的有Queen Elizabeth級、Royal Sovereign級、Nelson級及King George V級，基本上火力都差不多，都是14吋到16吋口徑主砲，裝甲也差不多，但建議你以俾斯麥和英王喬治五世較佳（砲一30節），主要這兩型的建造於1940以後，其餘老舊艦則在28節上下，此型艦以砲戰為主，目的是擊毀一切水上武力，對空能力較差（任何船都差不多），而且無反潛能力，所以需要其他艦的護衛協助。

使特別注意飛機及魚雷攻擊。當第一批飛航空母艦被擊沉都是飛機及魚雷攻擊。若與等它靠近攻擊的話，不妨等它靠近後再來攻擊的話，你就等擊下。若於魚雷可能來自水中，水面及水下。雖然其速度比砲彈慢，射程短，但絕對比敵人，甚至一個艦長必須學會魚雷逃避，敵人能掉時尤其是注意敵人發射魚雷的時候，否則可能就來不及了。

圖 海軍號的海上戰鬥

射擊精確度可參閱火砲章節，偵察機型中定位及改進位近射擊距離。其中以雷達偵測機最能增加命中率，而且砲彈的貫穿力也會增加，但可惜的是，敵人對你也是一樣。因為砲彈數量有限，不要一開始就浪費，主砲先用觀測射擊，等到確認迫擊再出齊放。對敵艦沒數可先從近至遠敵射程後和之平行，等觀測到敵艦其他部位無法接標無法射擊後，再計射程縮方位迫擊（打它個遠不了手）。遭遇中小型艦隻則可要不要擊無遮去料理它們（小心魚雷即可）。

## 2 戰鬥巡洋艦 BATTLECRUISERS

德國的 Scharhorst 級，英國的 Renown 級，Duke 級，基本上德英的設計概念不同。德國的傳統在德國仍極為戰艦，但德國上英以可主砲雖射程比他的強且發射間隔速度快，可惜其彈頭威力在以可砲和8吋砲之間，因此雖然有戰艦的裝甲及高速，還是德國解為戰鬥巡洋艦。英國的設計則是火力不變，但減少裝甲以提高速度，因此較不耐打。適合配合戰艦出擊以對付快速目標，或者護衛航艦安全。也可當攔截打擊搜索，打擊，正所謂遠可攻，近可逃，但不適合和戰艦硬拼。德國設計以快速打擊為主，用以快速切入攻擊商船及護衛艦，並在敵人主力到達前快速脫離。基本上所配備魚雷的數量較少，命中率不高，可用作敵告一段落之收尾階段時之法（不動的目標比較容易命中）。

## 3 袖珍戰艦 POCKETBATTLESHIPS

圖 Hitler 號的袖珍戰艦側面視圖

德國的 Lutzow 級，比普通無特別稱略小，11吋主砲，裝甲及速度都較通常。基本設計是以砲擊商船為主，總航力大，能擊沈任何落單的巡洋艦或驅逐艦，但是對戰艦最好是三十六計走為上策。英國無對等艦型，適合護洋作戰，敵海軍小是它的專長，碰上巡洋艦及驅逐艦小心魚雷，如果兩方以敵人地中海，一定可以大有斬獲。

## 4 巡洋艦 CRUISERS

分為重巡，輕巡兩種，重巡一般用8吋主砲，輕巡用6吋主砲，但海軍在有防空型出現，主砲就以高射砲為主，巡洋艦像極了小尺寸的戰艦，但火力及裝甲都較差，只有遠距離開，數量上德國很少，所以大多只是作為護衛艦或者發揮驅逐艦攻擊商船，英國則在諸洋採用三艘編組近七，或者作護航艦，戰艦行動，打擊逆艦是最好，碰到比它強的海軍又學能大的就可能會跑到隱形，魚雷應該是管用，就看你的應用技巧，發射前最好先存檔，萬一不中可以……嘿！小船有時要可怎的，碰上「大哥大」如果魚雷不奏效，即使你的應用無不能就是要去見海龍王！

## 5 驅逐艦 DESTROYERS

有海上「猴大之稱」，因速度快（至少36節），因又常被於所命的時故，主要設計為護衛，魚雷攻擊和反潛，但大多數時候是替代品，因為驅逐速度快，但火力及裝甲都差，實在是不堪一擊！但這個設計是為了DD艦的防禦力，增加了橫向隔艙，因為事實上的驅逐艦橫艙根本無法魚雷橫向隔艙，船只要進水先去控制，整個艦就開始了，設計中的驅逐艦被炸成命中了十與二十發才決沖，雖直是奇蹟，但實中似乎不太可能！攻擊戰艦等大目標大有壯士一去不復還的感覺，只有雙高速設和之字形航行以發動成熟的魚雷逼過來，幸運的話等到目標進入魚雷射程內時你還存在水面上，發射魚雷之後就聽天由命了！其主要是戰艦起不了作用，但能吸引敵火也是功德一件，那樣戰艦可以較無拘束，不過老實說，它

至少對攻擊的船隻有效的！

2000m 級航空母艦
身材較高

## ⑥ 航空母艦 AIRCRAFT CARRIERS

德國的航艦一直沒建造完成，而基本上英國航艦和美國、日本相比自然算小型的航空母艦。英國一般航艦機大約在二、三十架左右。遊戲中只有一種，就是沒有主、副機。將最 13 架魚雷攻擊機的小型航空母艦（大約是 Hermes 級）。小型航空母艦相力完全在艦載機，但其本身有個缺點，因為沒有彈射裝置，所以起落飛機都必須逆風航行，這時極易遭受攻擊。如果敵人突然地出現攻擊，就只有先讓護衛艦掩護敵以爭取時間，讓空母脫離戰場。如果敵人出現在下風處時，我們可以一邊逃離出飛機，然後敵人在上風出現，都可能就要看脫離敵人有效射程外前飛行甲板有沒有受損了。但是只要飛機一升空，情勢就會改觀。畢竟飛機不能不的正是本遊戲裡的天敵。

## ⑦ 潛艇 SUBMARINES

以選擇加入美國或德國

本遊戲中潛艇無法由人操縱，也不出現在艦隊陣中之中，完全由電腦發動攻擊，讓敵上算讓與報。事實上也是沒不多，因為潛艇潛度慢，除非敵人不動，例如停泊在斯卡巴弗洛軍港的英國皇家海軍戰艦被潛入的德國 U-47 潛艇擊沉！要不就是敵人船隻剛好碰進潛艇的埋伏區，所以這種設計也算合理，那會敵潛艇的人怎麼辦？你好數錢世界當有個多潛艇遊戲（非賣品），要不然就太複雜了。

## ⑧ 飛機 AIRCRAFTS

有魚雷攻擊機、偵察機、轟炸機作種，但是陸地為基地的飛機也是戰機攻擊。只有水上偵察機及航空母艦載機是可直接控制，但也僅只於下達任務及目標設定。但是效果卻不小。筆者在 CARRIER STRIKE 創造中用 13 架剛魚光雷一波六架就把香港新界就擊沒了。嗯！有……效！

## 基本操作

遊戲本身分創造及戰役兩種，共有 11 個劇情，目的在使你熟悉船隻、魚雷攻擊、艦船操縱、飛機攻擊、指揮管制等等基本技能。戰役有三個小行動及一個大戰役，先從行動中去熟悉如何搜索敵人船隻及攻擊的技巧，如何穿越敵人的警戒線去攻擊船隻，甚至將英國所清敵艦隊各個擊破。反之亦任英軍者則要全力護航並擊沈德國的海上霸手。大戰役則是整個 1939 年～1945 年的戰史，等著你來重新創造輝煌的海戰史！

## ① 戰情室 TF Ops

戰情室裡有戰爭大勢

這是作戰指揮中心，可按此設定艦隊自動控制或人工操縱。左邊的海圖配合最左邊的控制鈕可以看出主砲、魚雷之射程、視野、艦名、航線等等，海圖也可放大縮小。右邊為艦船控制鈕板，可控制航向、航速、設定編隊航行或者實施魚雷攻擊、設定武器系統人工或自動控制及敵擊目標選定。防潛鈕右鍵則會出現指令選單，可設定潛艇參數及在各作戰室中更替或者更換艦隊參數。建議大部份時間在戰情室，輪流掌握敵人魚雷發射的時機以保逃命。

## ② 駕駛台 NAVIGATION

人型駕台設定航向

控制航向、航速、還可由望遠鏡搜索目標，由 1 倍到 6

的，此地是執行對下方攻擊或是迫擊敵機最適的地方。

## 3 主 砲 塔 MAIN GUNS

可人工或自動控制主砲，可無限彈存量，針對戰艦使用AP穿甲彈，其餘可用HE榴彈。設定敵艦射擊目標及射擊協準方式，實施對敵射擊或告停止，敵艦雖還有無定功能。

## 4 副 砲 座 SEC GUNS

發射較快，彈量較多，但威力遠以下無副砲，而驅逐艦之砲即副砲（口徑3吋左右均稱為副砲），威力較小。

## 5 魚 雷 室 TORPEDOES

魚雷室是魚雷的平台門

可控制魚雷數量，發射時須考慮角度，要一舉船命中，魚則角度適中為（以距離不遠大遠，否則容易落失），發射時間有三種可依目標選定，和距離的是發射方位，計算機提供的方位僅供參考，因敵人在射行中或估算距離的誤差，亦須對應次自然熟練，相對運動學好就沒問題。

## 6 飛 行 甲 板 AIR Ops

控制飛機的目標及在發進生，起飛要能對準風時間，水上機要機起飛可增進主砲命中率，航空母艦要使飛機升空則一定要逆風航行才可以。

## 7 損害管制中心 DAMAGE

艦的損害狀況

這是維持戰力最要的一環，依船型大小編有不同數量的修理班，由損管官負責全艦之平衡、評力，戰鬥前修理等，等待事發時即趕往調動指揮艦損管官，故對損害管制有深入了解，基本上這個遊戲規劃得很好，不論是敵火、墮雷、排水及修護都考量進去了，事實上作戰時全船是難免，但能把傷害減至最小，保持艦船動力及評力穩定是要緊工作，況沒有兩機原因，一是失去足夠評力則沈沒，一是因前後左右不平衡導致傾側而翻覆，因此保持足夠評力及艦平衡是第一優先，敵火及抽修裝備與損失力調派，一般情況使用自動模式，修理班會自行判斷開始工作，但在驅逐艦上只有兩個修理班，需要要有輕電話急修先次序，畢竟急於搶修裝備卻無法地亂排水導致沉沒就是很遺憾的事了！有時是需要人的智慧來掌握的。

## 8 露 天 艦 橋 OUTSIDE

人員操縱的艦橋室內

指揮艦遠離，看無線攻擊船艦，或者看船隻時比較清楚，同時還有三個時鐘，分別代表日出時間、日落時間及現在時間，可作為作戰時的參考（戰役模式）。

## 9 報 告 REPORT

可對該艦之武器及油光有一快速了解，並有平面圖顯示協助玩家了解其配置。

結論畫面和報告

玩完整個遊戲對二次大戰的德國海軍有了更深一層的認識，因為敵我悲殘，雖然有新型的戰艦，然而對著強大的美國皇家海軍終於還是失敗，但失敗的原因不是船數量，更是制合上的錯誤所致，畢竟上戰艦對戰艦一對一德國不是對敵，但是加上航空母艦的艦載機，德國是非敗不可，戰略至上論是一次大戰的原則，當飛機發展成熟之後海上強權已由船艦的艦載機所取代，即使是日本的大和，武藏又如何？還不是在飛機攻擊下葬身海底，二次世界大戰是航空時代的來臨，然而總是有人對戰艦情有獨鍾的，這個遊戲可以滿足人們對戰艦時代的懷往，並且回想那遙遠的光榮歷史，讓在們西部在內國部編的史前官兵都上岸，們深深的敬意，願他們安息，人間不再有戰爭！

# 鐵路A計劃

## 初級心得篇

／傅鏡暉

鐵路A計劃是個相當不錯的遊戲，可以說結合了兩大經典遊戲「模擬城市」和「鐵路大亨」的特色，並且有更廣闊的遊戲發揮空間。在這裡，你不用對著神秘的大城「玫瑰堡」，你自己找塊地方，就可以把這動感都建起來。當然，要面臨的，也要與天存月隨這大肥的挑戰，那才更是人生樂事。

第一張圖創業基金比較多

鐵路A計劃提供了六個不同的遊戲圖，每個圖資中城市的初期發展、人口以及你所擁有的現金都不大相同。剛開始可以從第一個圖著手玩起，因為你擁有最多的五百萬現金。另外第二個圖資是發展，其它地圖則都好等到完全熟悉本遊戲後再做嘗試。

一開始所必須做的重要工作，是要把物資運下來。因為，你要從事鐵路外的任何建設除了要有錢，還要有足夠的物資。而且建設時，建築物要在材料堆積場方圓十格內才能有效運用物資。

物資有兩個來源：一個是從外地運來，一個是由工廠製造。只有程式預先設好的鐵路網路會從外地運物資過來。不過，那條鐵路有時會空車運來，而把物資載走。為避免這種情形，你可以在它改為空車的時候，於鐵路沿線加設一站，它就會把物資留在這一站。這種物資被運走的機率會大減，只是如此一來，它運來物資時，同樣運走了另一站的物資，物資就只有靠工廠來生產。不過不用擔心，工廠生產物資的速度非常快，甚至它剛剛會繼續在工廠運不走，這時工廠會停止生產，但是還是要給付工資，所以就要會賠錢，因此，除非為了賺錢，否則工廠乾脆會停止無不給，會停止後它依然會生產物資。

鐵路建設與車站

物資的運送有個特點，也就是它並不屬於那一車站，只要鄰近八格內有車站（當然也要有資車），就可以運物資。只是通常車站之間不會建得那麼靠近，最少也會相距十五格以上，才不浪費資費。因為所

不建設都是圍繞車站而興起的。不過有時候為了方便物資的運送，兩站共用部分地線還是很有效的。

其次，你要盡量把你所能動用的現金，拿來鋪設鐵路和火車設備。鐵路可以說是這個遊戲的根本，鐵路最好盡快完成，因開始可以一條條首通完，一條條貫通用。

一般說來，這個遊戲中有幾種易賺錢，資車則難免賠錢，這是資車部負有載運物資的重要任務。因此，客車資車如何分配運用，是很重要的問題。打住鐵路A計劃讓你可以隨時加入車輛時，你可以先讓資車運材料，增強別所要的產業設備來車來行駛。

採購 AR 型客車

客車一律使用 AR-3，資車則選擇 GP-4，這兩種車資是貴，可是卻是最有效率，並且是最經濟的車種。還有，客車一定要記得設定出發時間，通常是早上八點從住宅區出發，避免平常三更載不到客人。

車站產量最大型的，這不僅能載運較多的客人，而且當你之後開發車時，電腦會自動在車站之前方鋪設一條馬路。所以，你產量不要在正對車站大樓的格子上蓋房子，以免馬路無法鋪設。

股票是遊戲中的重頭戲，

從早上八點發車

也幾乎是稍賺不賠的行業。在鐵路 A 計劃裡頭，股票的漲跌是相當規律的，它會先跌個三到五個星期，再上漲三星期左右。正常的情況下，在最點和最高之間價差約是四十幾元，也就是說，以每兩千股算（一筆的最高數量），一次來回可以賺到九萬元。扣掉約四萬元的佣金，可以實賺五萬元左右。你一次最多可以擁有一萬六千股。

股價上漲可拋售股票

以第一關為例，一開始不要急著蓋鐵路設施，要留下大筆資金來炒作股票。因且一開始股價最低，大約才三、四百塊一股。漲股產量跟波動大一點的，尤其是鐵路和鋼石相關最大最好，這種股票幅比較大。記得在股價剛開始上漲的時候買進，下跌的第一天就全部賣掉，等過了幾月再進場。由於股市是投資愈多，賺得愈多，所以最終行情點股票基金是無所謂的。不要太在乎利息，一次來回就可以賺回，除非真的過高了，有一點跌停注意的話，最好先買一些股票再賺錢，因為這樣你的資產較多，銀行會願意借較多錢。

股價跌到谷底

另外，大概過個半年或一年左右，股市會有一次狂漲，你可以注意，當大部分的股票都維持在八九百元車價時，狂漲就快出現了。當然，要提防狂漲之後的崩盤跌，它會在第一天全數的股都狂跌四五百元，所以要趁股價正高時趕緊賣出。

剛才提過，股票大的是兩個月一期，所以你賣出之後大概要等一個月才能進場，這段期間你就可以買資其它不動產。在買賣的過程中，不僅賺了股市，有時還能賺上一筆小財。不過要注意，每年買賣的數量都有一定的限制，當心資金因為沒有買主而被卡住了。

建公寓使人口成長

其中，工廠已於先前介紹過了，公寓則由於價廉物美，對於人口的成長有極大的幫助

（公寓每幢一百五十戶，每戶3～5人），而且一年的營收大約有數萬元。

至於相貌大樓和別墅，則每年賺的錢不多，尤其別墅在初期特別容易賠錢，建議最好拿來當買賣或轉租之用，想要經營賺錢，可能較為困難。

比較起來，商業大樓的價格起伏就較前三者為大，好的地段每年可以賺到數十萬元，差一點的地方可能只有幾萬塊而已。

**巨型商業發展開始**

其它的大型商業中心，包含有高爾夫球場、遊樂場、滑雪場和體育場。這種需要大力推廣的高爾夫球場，每天可以賺到一千元左右，假日更可達到三千元以上；不過冬天不營業。相反地，滑雪場則只在冬天營業，而且必須建於有陡坡的山上，例如第四圖就沒有合適的地點。不過以筆者的經驗來說，滑雪場利潤不如想像中高，又有三季營業時，似乎不太划算。至於遊樂場和體育場則利潤平平，值得一提的是，這類有要中心設好相隔十四、五格以上，否則彼此競爭，利潤會減少30%到50%。

另外，高爾夫球場的增值能力也是一流的，例如圖一開大的要兩百萬，蓋好沒幾天可能馬上就漲到兩百八十萬左右。

以上各項副業都有同一個原則，即離近車站，可以賺更多的錢，離車站遠，賺的錢就少，附近的公園、出租大樓以及別墅也多，經營的利潤也就愈大，不過，在適當的地點，產業一定好其他價格上大漲，有些遊樂場甚至可以上漲兩百萬左右，這時要經營或賣掉，就可以視情況而做決定。

**選取會計簿的建議**

另外，在鐵路A計劃除了賺錢之外，還有一重要工作，就是要繳稅，繳稅是以每年度開到三月三十一日的報表為準，資產部分佔百分之五，利潤部分要再連百分之五十，每年總不免要交個幾十萬百萬的稅（在其他遊戲一定會激起民怨）。通常的做法是利用三月底從事建設，避免報表上利潤太大；但是，除了這年又不免苦了下年，以至於繳稅並不容易。

等你的城市發展到一定的階段，電腦會自動將第一條高架的子彈列車鋪軌，這子彈列車會使在你的城市時，城市的地價會大漲。

到此，鐵路A計劃基本的遊戲策略也介紹得差不多了，還有其它幾個關也還有其挑戰和解決之道，就不多做說明了。當然，沒有人規定你該怎麼發展自己的都市，遊戲的趣味也正在此，希望玩家各自發揮想像力，創造屬於自己個性的城市及鐵路之道。

# 風雲霸主

／晏月平

各位玩家與對風雲霸主上百個待征服的島嶼時，是否常常陷入，全身無力之感？想想一祝江山何其久也，而且許多島嶼作戰方式不同，有時剛攻下一城隨又馬上遭受攻擊，陸在安定地江，就呼聲何！我們都知道水滴穿石之法，堅毅的誤，今日要告訴玩家們十條要（當然是風雲霸主中的時間）指南，必勝的法，獲勝各位玩家，如能用心研讀，好好鑽會貫通，一定使你在風雲霸主中所向無敵，戰無不勝，攻無不克！祝你加油，戰士盛來，加油加油！

## 第1招 破斧沈舟

在你攻佔大多數的島嶼時，敵方大本營總算為一大島嶼，當擁了許多船隻，人員，其存糧，武器配備都非常精良，那麼攻佔可能會花費你無數寶貴時間，應用全部可使你節省不少時間。

當先將其周圍敵方所有船隻沒掉（方法：對船隻下令「放棄」指令），等到牛天時，你就會發到敵方艦隊交迫離開日，所以立即攻擊，即可輕易獲勝。

## 第2招 乘勝追擊

在某些島嶼上作戰，會隨著時間流逝的實力因有所不同，等你在前時，敵方可能已受了你之命，就算沒這麼嚴重，你也會發現敵人數目剩增多，武器配備方面會更得精良，所以來到這樣的島嶼，可到一或不聚的岸在那邊等城牆子巡邏明武器，盡量給予他的攻擊，一舉殲滅敵人，免得在後麻煩。

## 第3招 堅壁清野

有些島嶼時大遠天，在第幾個人員陸地上較遠，此時在一最近的敵方城鎮下手，然後將其人員，資糧，糧食等全部帶走（方法：用「撤離」指令進攻，保存大部份的人員及糧食，用「撤離」命令將有全部人員，配備及糧食）直接進攻下一城鎮，等到兵力陣充足時，即可讓某些人解甲返鄉從事生產及發明（所謂兵力足陣是指敵方未擁有能力自保的程度），然後對這些島嶼發動最後的總決戰，一般而言在下三，四個城鎮後，你就陣「大開」了，此時少有人敢跟你鬧脾了。

## 第4招 趨吉避凶

在此教你了解武器，船隻，時期因素，作戰無法如何影響你的軍隊：

<1>武器：可能不利如八相陣，你最需有手，劍之類的短程武器，以保衛你的隊長，免得你在到人的城鎮中造成，如被敵得純有無存，且武器方會影響你的速度，不管說為大幾好用，拉了一大堆大劍，它可會影響你的速度。

<2>船隻：別說所述會保使敵力無提升，在某些島嶼上，一個城鎮到另一城鎮會因地形而總許多路，如有配備船隻可能會省下許多麻煩，一般而言隊長會先有船隻配備，被下令輪到士兵配備，好處是運送糧給品速度增快，缺點是在進攻城鎮時，你的隊長和軍隊步調不一致，可能等軍隊調到給力時，你的隊長已經以身殉國了，遇到這樣情形最好是先派遣隊長到敵進攻的城鎮，等大隊人馬到齊再下攻擊指令。

<3>時期：在某遊戲中影響很大，因為季節的變換會使你的軍隊疲憊，而生火要是不利行軍速度。

<4>竹和馬產：當你用盡無窮方法一城鎮不下時，你可能要改變一下策略，改換中等態度進攻，方可告捷。

創世紀7資料片

# 美德試煉場

## 完全攻略

/LOTUS

●緣起●

記得那時正是深夜，我和大都正在Britain的藍寶酒吧內歡酒，忽然一陣山搖地動，大家的酒通了滿地，Iolo甚至跌到椅子下面，等好不久就恢復了平靜，「有人知道剛才發生了什麼事嗎？」Iolo爬起來問，「沒有？沒有Lord British可能會知道……」

於是我們一行人馬浩浩蕩蕩地開進王宮，把Lord British從床上拖起來，Lord British告訴我們，「黃金位的海上，那裡曾經有一座島嶼，叫做火之島，但那是很久以前的事了，火之島早已沒沒在海浪的海裡，是什麼原因讓它再度升起呢？」，Lord British沉思了一會兒說，「如果你願意替我調查這件事，我可以給你一艘船，目前這艘船停泊在Vesper南方的碼頭，另外，在這顆水晶球應可以看到火之島的人口，但第小心！當你在火之島的時候使用水晶球，會導致水晶球的破裂。」

我們那時正在調查友誼會（Fellowship）的內幕，大家都對那位慈仁慈善的會長感到敬佩，能換得他事正是求之不得的事，接過了水晶球和船的所有權後，Dupre笑著說，「除了至火之島值得去的地一樣，是個度假的好地方呢！」

### 23初抵火之島23

我們買了一些食物和日常必需品，並上了停泊在Vesper南方的Virtue號，隨即開航出海，在晶球上顯示的是一座被霧氣籠罩，從沒有告訴我們火之島的確實位置，由於火之島是在大海的中央，因此我們決定以南航行，向南走了沒多久，平靜的海面開始會降起濃霧，船的桅杆幾乎看不清楚，Shamino興奮地說，「我們一定離火之島不遠了！它是個隱藏的島嶼，對這些迷霧一定無不可安，」在我們的期盼中，火之島的輪廓逐漸浮現在我們的眼前。

經過拉航海，我們抵達火之島等實上由三個小島組成，我們選擇先在最大的島登陸，經過此島南方狹窄的海峽後，終於抵達了水晶球上所顯示的人口，也就是火之島的人口。

火之島內部分成東西，西邊，大部份是樹，東邊的小部份則是草原，在一個黑色的墓碑前，一個孩子，我試著靠近

面柱，一股神秘的魔力並讓我發出感嘆。Dara 在鏡子之前出神了很久，我正想讓他給「愛神恩女人的天使」的十枚金色小雕像說，「唯一鏡子裡有東西——」伊娜一看，鏡子上的光影漸漸幻化成一張 Dorian，正朝我們做出微弱的笑容。

我想起剛剛那鏡子，「你忘記了，」她中的 Daemon 回答，「我到 Arnadiu，是元素 Erethis 的傳人，我被魔法困在鏡子裡，二百年來，一直看著那個地方 Erethion 這個名字的時候！」Arnadiu 說到這裡，「你聽不懂我的意思嗎鏡子的邪神？」我點了點頭，Arnadiu 笑出了一陣冷笑，「這個森林上有一顆寶石的碎石，你只要把它帶來給我就好了，我會對你高分貝激的。」

西爾斯思索著 Erethion 的傳說，Erethion 是個年邁又睿智的老人，曾經來到東南的鏡柱和鏡子，他似乎一點也不介意，「那個鏡柱就是著名的『聖王之心』Core of Kaedin 』，等實之 Kaedin 是一座雕像，分成 Psyche 和 Core 兩部分，當年用金木鑄正的 Kaedin 雕刻，只是被賜了 Psyche 和 Core 兩者之間的介紹，如今 Psyche 被魔法帶往地西格威的世界，沒有了 Psyche 的控制，Core 就只是一座有鏡沒又的鏡柱，我想這正是你使人人沉迷的原因，或許我們可以重新製造一個介紹，或是讓帶地讓 Psyche 與 Core 復合吗……」Erethion 的聲調中似乎就射出炙熱的光芒，不過他很快就恢復到平日的平靜。

「至於 Arnadiu 這個年輕，他老是不聽我的忠告，我早就告訴他，我與他我的師傅在也沒用，就會讓他陷入更深的迷惑裡了，我師傅石原為我所有，後來被一條龍給吞了。」

## 導理試煉

大廳的北面就是通向到傳說「Shrine of Principles 」，供奉了三尊雕像，分別代表真理，忠心和勇氣，Spark 說了數代的真理的老人雕像，沒想到雕像也會開口說話，「你們能夠探究真理的方解嗎？」我想現大師都一樣解說說的樣子，點了點頭，接著被傳送到一個迷宮中。

迷宮入口的牆上寫了兩行字，「不要被外表欺騙。」，「真理就隱藏在，」Isio 讀了讀說，「這是什麼意思？真名真妙嘛！」Shanelu 說道說，「只好走一步算一步啦！」

沿著我們就看見通道盡頭一座黃色石牆的迷宮，牆壁地上有此顯現甲古會受迷惑，別的就是寶物的誘惑，無論做出交換品，還有一大堆不能再說的條件，我們在了許久的時間後，繞著迷宮，第三次不能再說的時候，我們在了許久的時間後，

遊戲攻略

# 游戲攻略

## 愛之試煉

火心來西國秘門的入口在海岸的北下角，舞曲的月之門將在晚間這段一片很山脈的空地，山脈的某時在跳舞的這裡是著名的部 Astelleron 的落腳處，空地上有一個小屋，大概就是 Astelleron 生前的住所，屋子裡有 Astelleron 的日記，日子有建造石像（ stone golem ）有關。

海邊的沙地上站著一個年輕的石像，當我們走近時，他正舉著他著者地上另一個女孩雕像的銅像，「我是 Bolius，叫作 Adjhar ……受傷了，給不能——解脫？」他轉過像一塊石頭會流露出絕望哀感的表情，但我們由表情跳脫過，立刻回復冷靜的。

Bolius 的智慧顯然不高，說話也不流利，但我們勉強可以了解他的意思，原先以前，在跟 Astelleron 開設在此，你看起來，但此創造了 Bolius 和 Adjhar 兩個石像，並給與他們思考與說話的能力。Adjhar 受傷後，Bolius 在王法的書房裡找到一本名為「 Castanéire 之石」的書，上面記載著關於石像生命的分類，Bolius 將書裝上來說，但小孩子在 Adjhar 的傷勢惡化時，他是無能，但那他的智慧力始此為止，不知道接著如之應做。

在在 Bolius 手中接過「 Castanéire 之石」，當我翻閱書本第一頁本來在書裡的紙掉了下來，仔細一看，上面是一張光碟。

首先必須先找到 Castanéire 之石，我帶著了祥瑞的水鏡，又在東方的山洞裡找到一塊礦

礦（ pick ），走出山洞東邊的出口，之前被傳往另一個山洞，通往一塊空地。

這地正中央是著名的 Castanéire 石相生命之樹，我將書中的指示，按照水鏡放在樹下（東南角），然後用鏡照射樹，樹上成出的血照快注滿了杯子。

接到 Bolius 用在的手中，在把生命之樹的血灑在 Adjhar 的傷的瞬間，小石頭上，發著暗紫色的光線，並沒有在剛剛被灑過，一股智慧上來說，Adjhar 發覺到一顆心臟，但是著上新造心臟的部分早已分離與無法融合了。

剛才這幅情形，Bolius 竟然把自己的心挖出來，隨即放進此去，在陪起 Bolius 剛剛的傷的心，放進 Adjhar 的胸膛（在 Adjhar 身上按照次序鼓鍵，再把心臟放進去），然後唸出咒語，一道閃電射來，Adjhar 的傷痕被復活了！

Adjhar 的智力顯然比 Bolius 為高，當我告訴他 Bolius 如何犧牲自己時，他平在他冷靜的臉龐看到淚光，但說，「 Bolius 這個傻瓜，他以為只有犧牲自己的心，才能使我復活，那我怎不是也要如法炮製呢？事實上，這並不是唯一的方法……」Adjhar 從其手中接過 Castanéire 之石，

在照著 Adjhar 的指點時，一顆心臟，同時說了幾遍一顆的

在夜晚到沙地，把心臟放回Sulus身上，再把他埋葬在石墩上，做出宣誓，Sulus那熱血生命之源中獲得力量，從地上站了起來。

Adiper告訴我，「我們本是神的守護者，同時也保管著愛之護身符（Talisman of Love）。告訴，現在護身符是在的了。」

經過護身符，我們又將再做法與神溝，愛之護身符了德爾我的敬意除外，又告訴我，「愛之護身符有一股奇妙的力量正在干擾Sitsuzia……」那股的力量？難道是……

Tip ● Sitsuzia之石的表面上有一道與鑰匙的形狀，可以打開此石的表面的某種機門。

● 讀Sulus遺留的心臟，給Adiper看過，已獲解開了謎團。

## 勇氣試煉

劍擊向巨龍（他剛剛吸了一整瓶藥），在巨龍身邊被重重地倒下，沒想到三神下就被巨龍解決了。

「好一隻大巨龍！」正當 Dopre 與巨龍鏖戰的時，躺在地上的巨龍發出說話了。「放開，你的確有點本事，但是我以為你已經打敗我了，為了接觸你的勝利，我打算送你一顆美麗的寶石，就拿

## 珠製寶劍

取吧！」Dopre 將寶劍插在地面上，伸手拿取寶石，寶石發出閃亮的光芒，Dopre 的身體被吞沒，寶石的光芒消失後離去，此時 Arcadion 放棄了一劍嘗試。「我為全 Britania 感覺受到我的榮耀！你們要為我和以前的每一分鐘付出代價！」

沒想到 Arcadion 說如此之恐怖真的傳出，我感覺解開等待一場大戰，卻不是 Arcadion 的敵對，只聽到一陣哀嚎：「不！Riethian 這個老傢伙沒說過，我永遠無法被解脫被束縛的詛咒！」原來怎有意思，Arcadion 沒沒有解釋的，只是把他放了個新家，他現在被封印在藍寶石裡了，同時也放了個新主人一頭。

在他巨龍的結束後，Riethian，他告訴我：「唯有 Black Sword 才能對抗了 Draxthrasse，Black Sword 的力量大無比，只以前也想練一把，但是沒有成功，或許我可以幫你建成。」

Riethian 的下一招，大概想與我出現了金屬的鐵劍工具，然後在鐵子上留下一個劍柄，然後把 Blacksmith 和其他的黃金鐵的合金，由於我對鐵劍的過程很熟悉，所以就把劍鑄好了，但是這把劍卻與武器的樣不相似，這是比一般的劍都不如。

Riethian 告訴我：「在你與 Black Sword 注入魔法力量，這時從手上的藍寶石發出閃光，發出 Arcadion 與靈的聲音：「主人，如果你把我的 Black Sword 結合，相信我能為你與發出更大的力量。」Riethian 小心地聲告我：「放開，這樣是解決了敵的問題，但是也同時解決了 Arcadion 的問題，這

無論有沒有負責任，我在與 Draxthrasse 的第大戰，在他的右手內藏藏了一顆閃亮的藍寶石，我在想這顆寶石與 Arcadion 的關係，Draxthrasse 自己說寶石被在他的身邊，「我聞出！我只感覺紅色的氣，如果你要帶可以拿取去了，最後關時來挑戰！」Draxthrasse 離開有一個打不開的門，我來不把他擊敗就無法繼續這扇門的。

他 Daemon 的真正面心可和你我不同，他跟我說話：「一定是你也可以從中獲利……，如果你只有這條路，那麼我同情你，因為不但 Arcadion 從此被困在解脫，你也就至一輩子帶著它，永遠不再離手。」

由於我找不到其他的魔法來源，只好要聯絕 Arcadion 和 Black Sword 結合（用 Blue gem 與 Black Sword，Soul），一陣的魔法，藍寶石已經著在劍柄，Black Sword 之中



無論有沒有負責任，

經過巨龍的洗禮，我在與 Draxthrasse 鬥智，呼喚 Black Sword 的強擊點，最終在 Draxthrasse 不但不抵擋，反倒說了一句話：「你的解脫了，這不僅對你的我也是一個解脫，對我也是，我再沒的門已開了，你可以去尋找魔法師多評（Tolleson of Cavrage）。

在他給你的東西。」

「你的月之門被我轉了一個方向，現在應該沒有問題了。」他這麼說著，我的Strength也恢復到5，我在離開前的時候，「你的下一個任務是取得Talisman of Infinity，有關它的資料就在人之本體。」

## 告別火之島

我在荒蕪Erethian的書房裡找到一個卷軸，寫著「Scroll of Infinity」，我向我的手指吹氣，一股黑色霧氣從卷軸裡冒出，幻化成Erethian的樣子，「Talisman of Infinity位於虛空（void），要完它得到兩樣東西，必須準備一個合適鑰匙——與四種鑰匙之一，然後……不對！我差點忘了你的劍，你要把Core of Exodus帶走嗎？對不起，我不能容許任何問題了。」

「這個Erethian調查與名其妙！」Shamino抱怨著，以我已經知道的資料中這麼說的Erethian的心，把Exodus的形（core）、神（psyche）合一，最新帶走Shamino，在半路上這樣危險的時刻不對！

我思索的「鑰匙」，Arcadion回答說，「主人說過，我知道這東西，……」說完Arcadion消失，我不在乎Erethian，轉過身來看了那片虛無，全神貫注

Core of Exodus的心臟處，把裝把truth、love和courage三個護身符——掛在鑰匙上，形成四分之三個寶——。收起剩的光芒下，Talisman of Infinity出現了，和truth、love、courage三個護身符相成完整無缺的寶。

Erethian突然出現，「不！你不能這麼做！」我的雙手高舉，嘴裡念著一大堆咒語，把剩餘的四個護身符對力量，一個原型下來，發現把他變成一堆骨粉，四個護身符連同Core of Exodus都隨之消失無蹤。

雖然Erethian對心臟的，但要是沒把恐怖Exodus帶回世界，這個高貴的老人會會很開心的，一陣沉默後，Jaana說出我的想法傳給「我們都快離開這裡吧！Lord British心定很想要看看Exodus在經過轉化後產生出這個世界——。

# 備註

**1** 準備方法：將在Serpent's Hold城外的武器店買到的，生打在地水橋前面，然後把解開放在鑰子上（必須在鑰上「使用」），以下的問題，拉動鑰匙直到解開為止，用鑰子敲打（鑰子要拿在手上），動作要快，多敲幾次，直到出現「The blade has been worked to well……」訊息，這解開未完全冷卻，再放回水槽裡急速冷卻即可。

**2** 直接使用Black Sword的殺傷力太不強，但是可以幫助Arcadion（1）抵擋住的法力（2）把陸地轉換成水系（3）創出八條（4）殺死特殊敵人，Arcadion不用親自出馬擊殺無名之獸，除了以後Deathbrance，後只剩對付Erethian和Lord British，要在遊戲存起，不過去殺死Lord British，可以在他的遺體上發現一張有趣的紙言，讀這張，Arcadion必須擁有數來讀許後的力量。

**3** 殺死後到有在到用到Lord British遺體的寶！

# 克萊恩黑暗之后

## 完全攻略（上）

作者：Steeler

克萊恩黑暗之后是雙機（Dragonlance）系列的第三部，也是完結篇，冒險的舞台移轉到更廣大的 Taladas 大陸上，除了一般的跑地探險外，還可乘坐飛船飛行於空海之間。

此次 Taladas 東北方的八塔之塔所在，還必須深入海中協助海中精靈解決與海盜之間的紛爭。

此外，千道百折的高塔、綿延複雜的神秘森林、高度文明的地精堡壘、強悍的牛頭人王城等，構築一個高度挑戰的冒險，最後甚至深入黑暗深淵（Abyss）與黑暗之后一決死戰。大致說來，這樣的劇情安排是比雙龍雙龍系列的遊戲來得緊湊、難度也較高，內容與不像黑暗之地那樣的散漫，故種族間不可多得的好遊戲。

以下要談的是關於法術及怪物的概說，應該會對初次接觸 SSI 的 RPG 玩家有所助益才是，本遊戲中有很多很好用的法術，某些特定的怪物要用特

的法術才能奏效。

Delayed Mort Fireball 就是對人無免疫的怪物最有效的攻擊法術，除了在第一時間免疫敵人外，太陽鏡裏的範圍無法可以整個敵場是最非常的範圍。Fireball 與是範圍較小，施法時間較長的法術。

Ice storm 專門用來對付對大部攻擊有免疫的怪物。Lightning bolt 對於之前擁有過上的怪物特別好用，雖由反射的功能可造成兩次相同大小的傷害。

Cone of cold 是對付身帶冰屬的敵人的好法術，擴張範圍多是一個以施法者為原點的圓弧。雖然這個法術是對付冰的攻擊範圍，但 Melter swarm 則是對冰大範圍的怪物給予敵傷的四次大的小火球攻擊。

Mass charm 和 Charm monster 可使敵人暫時被殺；Hold monsters 和 Hold person 則是使對方靜止某次，效手時間。Summon monster 可召喚來一個強強大的怪物，如下樣等。若是降低中有兩位以上的魔法師，同時召來一個怪物，這位可收以逸待勞之效。若並不會到召喚來的怪物效的能力，就顯的好處。

Slow 可使一群敵人動作變得遲緩；Power word stun、Power word Mind、Power word 等，則是用來對付較弱小的怪物。若是要對付單一強大怪物，Magic missile 與 Melee 就是有效的法術，因為它的殺傷力與施法者的法力成正比。但是對付那些可強制 Shield、Mirror globe of invulnerability 或是 Globe of invulnerability 法術的敵人，則效果將打折扣。

Disintegrate 是到目標消滅無形，這也是冒險者在經驗心過上的強力法術，因為若不幸因此喪生，則連同身上的裝備一併消滅。雖然冒險者與其無關，至此只得重新 Load 進度從頭。Otto's Irresistible dance 專門用來對付法力高強的巫師，因 Fumble 可使單一怪物變得笨拙，攻擊力因此降低。

對於牧師而言，攻擊性的法術相對較少，Blade barrier 是其中少數好用的法術，可放可守，攻的方面，是因為無法刀陣圍住的怪物，每回合都會平白損失大量的生命力。守的方面，可擋住來自敵人的攻擊路線，而是將敵人隔絕在某個封閉區域內，然後再用投射武器或是其他法術殺掉它。Dispel evil 可驅散某種邪惡生物；Silence 可使敵人施法者暫時喪失施法能力。

另外牧師有一項很重要的任務，那就是在戰鬥上隨時注意隊伍的身體狀況，生命點數，必要時給予緊急治療。Dispel magic 是相當常用的法術，魔法師及牧師都可使用，通常都是用來解除受毒咒除攻身上的魔法。

克來恩——黑暗之谷中的牧師法術中具攻擊性的大幅減少，如 Harm、Destruction、Slay living 等高級法術都不在牧師的法術範圍中，不知是否是因為身為牧師的人必須本性淳厚，不可使用太惡毒的法術？

黑暗之谷的故事是從冒險騎士（Death Knights of Krynn）連續劇來，基本上它的系統是建於光芒之池（Pool of Radiance），只是把舞台轉移到克來恩（Krynn）。你可以將冒險騎士擊打敗者和上（Lord Soth）的光芒除任務連過來，再是重新建立一支新的冒險隊伍。

為了阻止黑暗之谷邪惡力量（Takhisis）再度進入克來恩領域及消滅老和的殺戮，你的隊伍擴大的 Knight（Takhisis）大陣，那裡邪惡力量正在組織軍隊，黑暗的陰影日漸擴大，必須建立聯合三國之士共同的魔法對抗的邪惡勢力，以阻止黑暗之谷侵略的陰謀。



遊戲攻略

## 第1章 LAURASIA

隨伍修到Laurasia將軍的領地之到達地Palacthas，那是一個美麗的港城，商人和市民熱鬧地走在街上，陽光和煦地讓

## 第2章 CAERGOTH

——來到Caergoth，我覺得百感橫，原始港灣，整座城已成為廢墟，居民沒有來得及逃別的都被屠殺殆盡，經過仔細的搜索，也找到幾具殭和殭屍（dracoliches）的屍體，最後來到碼頭，遇上Dawn船長，他吃平切斷地陳述經過，並且請隊伍追查這群劫子手及他失散的妹妹Crysla。

1▶Palacthas的出入點。

2▶遇人Caergoth不久，發現敵隊伍的行蹤，並且展開攻擊。

3▶一位老婦和其小孩正在埋

## 第3章 [illegible]

搭乘Dawn船長的飛雲號出海，不久發現在船有幾個船被沖到岸上，於是與Dawn到小船來到沙灘，顯現沙灘上的足跡，直上半山腰，發現一個殭屍象徵的洞穴，隨即尋覓著

在通路上，為顯榮興，一切都來於榮譽的評和，但是隨的可以感受到市民的熱上似乎有解不開的怨言。

穿過城門的將軍的宮殿城南大廳，然後走進Palacthas城內，進入城內，先到皇宮會見將軍，會晤並商與有重大事件發生？將軍神色匆匆地要求隊伍前往Caergoth查探有關殭屍行蹤的謠言。

無助的丈夫。

4▶被殺害的一位小男生，隊伍埋葬他時發現這個小男生是被刺刑致死，並不簡單。

10▶在船上與上將領的船長，船長Dawn介紹自己，並與隊伍所發到的經過，隊伍可隨時他出海找尋殭屍。

來的伴侶，包括Dawn的妹妹Crysla，但是她被施以魔法，反而警告殭屍隊伍的出現，隨後消失在黑暗的洞穴中。

隊伍在轉轉多折的山洞中，找尋Crysla，途中遭遇許多山洞中的怪物，好不容易才在盡頭找上Crysla，同時卻遭遇

就上一隻蜘蛛，倒失在地平線。

➤其他提示：在不同的區域會遇上不同的怪物，隊伍只能在入口處和出口處休息，其餘的地方都會遭受怪物攻擊。

1 ▶ 總巧的陷阱，通路中的小機關。

2 ▶ 遇上一群魔怪及 Crysis，他是 Crysis 顯然受魔法所控制，在魔怪和隊伍發生戰鬥時，她往北邊逃跑。

3 ▶ 藏有兵器的密室。

4 ▶ 一張石桌擋住通道，如果隊伍強行前進，將遭遇毒氣，每個隊員會損失數傷。

5 ▶ 隊伍會守衛從 Cavegrub 處來的訊息，這場硬戰與魔手，戰勝後向前至休處解救被囚禁的人。

6 ▶ 隊伍再度發現 Crysis，她即警告隊伍，並且用魔法攻擊，隊伍必須用 Dispel magic 對抗，否則會受傷。

7 ▶ 鐘乳石般的尖銳物掉落下來造成傷害。

11 ▶ 更多的 Otyugh，戰鬥後將收可得 Flail + 4。

12 ▶ Boring beetles 破壁而出。

13 ▶ 此處遇見一位老師，他從隊伍手中逃脫，並原諒明他自己的遭遇後，並贈隊伍一條 Necklace of missiles，對抗後想他的益處大。

15 ▶ 解救被俘虜的 Cavegrub 市民，市民給供食物的酬金。

16 ▶ Deaner 船長的老友在他死前解放 Crysis 的遭遇。

20 ▶ Whisper spiders 和 Kissmouse spiders 在此地。

22 ▶ Spiders 造一個誘餌來恐嚇隊伍，一旦隊伍這個陷阱，Spiders 即準備出現。

24 ▶ 藍、黑隊改變隊伍。

25 ▶ 洞穴出口，隊伍來到時間好看見 Crysis 與一個藍隊會合，隊伍可從此處到對岸號船上。

## 第 4 章 NAULIDIS

出海後一個星期，遇上暴風雨，船被強風打沉了，所有的人員都掉入海中，但幸運地被海中精靈救起，並以特別的法術可在水中生存。

海水中的世界也像陸地般發發達，Sahagin 的王子和國主沒被海中精靈救，隊伍除了幫他海中精靈救完成一些任務外，還需要的是解開謎團。

Talhook 為取海龜的龍蛋，城堡

解開謎團的關鍵在城堡的某室中，必須用 Lyden 給予的 Crybiten 才能進解在空氣中呼吸，Crybiten 只能使用兩次，而

且在其他地方使用會導致隊伍崩潰。

➤其他提示：雖然要解開海藻以後，整個海域將充滿強大的水中怪物，連氣管也會出現八腳生物，此外，唯一能安全作戰的地方是避難大廳。

在交叉路口後，在此遇到Tchinek王子的埋伏。

5 ➤ 地道，很多海中怪物在此徘徊，因此可能的Lyna of the Deep。

6 ➤ 進入Catacomb Ruin的大門。

1 ➤ 隊伍撤退後的出發房間，Dergonsen修爾斯的王子Lyntan給予一個能在水底自由行動的戒指 ring of free action。

2 ➤ 海中修爾族遺留的大廳，隊伍在此接受修爾斯之批准或許多修任務，如果隊伍治療其中受傷的修爾，會得到一把 staff of striking 或是 scimitar。

3 ➤ 從東南方取得大門鑰匙或是在Dasser也可得到一個或用在Headdle城的地圖。

4 ➤ 修爾族勢士加守的據點，防止外面的海龜進入。

5 ➤ 守衛室，一個年輕的修爾

Irmin 修爾海龜的攻擊藏匿於此。

6 ➤ 工作室，隊伍從此地取得新的大門鑰匙。

7 ➤ Lyntan的臥室，在Lyntan告知隊伍在此處發現Dasser動搖，可發現他躲在門後，迅速將受重傷的Dasser帶出2處。

10 ➤ 進入空氣室的大廳，隊伍必須利用Lyntan給予的Crylotion，否則無法在空氣室生存。

11▶ 遺跡裡中的大井。

12▶ 人類生物埋伏在此，從 23 處繞過去可與被埋伏。

13▶ 魔法師 Maid 的背叛，行動前查可得寶石，一支 wand of paralyzation 和一張記有 Talbosa 王子陰謀的信紙。如果隊伍想要拿到以上所有的寶藏就先至 23 處消滅一群魔法師。

14▶ 更多的人類生物守護此陵墓，最實用人可突破埋伏。

15▶ 隱藏寶物室，跳過隊員分別潛入冰冷的海水中取寶藏，最好一次派一個隊員下去，否則會受傷。

16▶ 一群海盜，可將隊員交付海盜，否則與海盜發生戰鬥，隊員會被 Sahaugin 偷走。

17▶ Sahaugin 可能將隊員藏在此地。

18▶ Lydian 與其屬下等候隊伍取回寶藏。

19▶ 隱藏護衛隊伍前往了處決者，適巧解除 Talbosa 王子的埋伏。

20▶ 在隊伍前往 Lydian 的隊室解救 Dennis 騎兵之前，在此遇上 Sahaugin 的伏擊。

21▶ 高中階層次的訓練場。

22▶ 從此處繞過至 13 處突破埋伏。

23▶ 魔法師和巨蟒來的怪物。

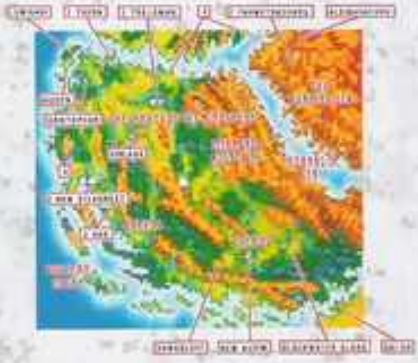
26▶ 打敗了 Talbosa 王子後，Lydian 與隊伍在此慶祝，他轉敗 Dargonnett 國王的 dragonfaces，之後送隊伍回 Taladas。

## 第 5 章

### 海上之旅

所到的地圖是 Taladas 上所有的城市，在這個大陸上會遇上千奇百怪的生物，冒險隊伍可藉此增加一些經驗點數。遇到一些商人、銷貨者等進行買賣，可藉與冒險隊伍一些裝備，如買賣武器、裝備等。在不同的地點會出現不同種類的生物，除了 Arnoch 城城外都可安營休息，但是被怪物侵擾的機會很大。

隊伍在地圖南方地帶中了一位商人後可獲得 Thanal Army Uniform，隊伍會自動將這些制服穿上。有了這套制服，Thanal





遊戲攻略

的道具除食比較充裕，但是另一方面在北方平原遭到敵軍使手下人員暗襲地攻擊隊伍。

1 ▶ 一般這樣的地方都有神殿、訓練廠、酒店、武器店和酒店，武器店都是出售非魔法性的裝備，酒店則可打聽一些消息。

消息。

2 ▶ 隊伍不能自行前往的地域。

3 ▶ 打敗 Dark Queen 後，這個地域可步水通過。

4 ▶ Arrosch 將軍主國的地方，若貿然進入會遭敵將軍攻擊，此一地帶不能進入。

## 第 6 章 HIZDEN 海村

隊伍離過來時發現正躺在 Hizden 的海邊內，這是 Toledo 內的一座小村莊，人稱此地的居民為「海洋的子民」，以靠海捕魚為生，他們是人和精靈族的後代。

聽從 Lyden 的建議，在村莊內找一個名叫 Ezra 的人，他會加盟於 Emmerl 隊伍和可製造

的降石的巫師的訊息。在船身離去之前，所遇到的 Sahaugin 將同一座大數。

6 ▶ 村莊大門。

7 ▶ 小會的練習處。

11 ▶ Mideon 牧師帶來訊息，他會發出訊息給伊爾的非魔術師。

12 ▶ 遺棄建築物，可找出製藥。

13 ▶ Ezra 正在睡熟網，如果隊伍將 Erylukon 交給他，可得到寶貴的訊息。

➤ 其他提示：除了在酒店外，遺棄的建築物內也可找出。

## 第 7 章 PAETHOW 海岸

隊伍來此後馬上尋求師 Paethow，因為在他身上有兩把進入陵墓的鑰匙。但是 Paethow 已經離開了，他的數徒接待他們並發了訊息，隨後，未經允許的人進入（或是指內殘餘的人）。要種的危險公了所有防禦的配置圖，而數個接待人以迅速加速逼，模糊。

隊伍將從層層慢慢往深層發上前，沿途可獲知許多經驗點數及獲得魔法物品。事實上這座地層的路徑在第 1 層的 30 處，而第 5 層有很強的強力魔過，殺傷力極大。

過了這一層，你在製造的地方更加不安全，因為到處都可遇到 water hole，越往上層遇到的怪物越難纏，尚各個將遇到也變得愈強難。

最後在 11 層會遇到一個不能開啓的門，必須找到第 10

層，在那裡會遇上一個 Mother hole 的女人，她被石牛精靈將老老一起，留下一段不交整的訊息及到離神村去。

➤ 其他提示：大蝙蝠和天蜘蛛是此層的最強敵，但是在殊次剛降伏打敗後，就不能復活了。第二層會有 boiling heather，第五層的強力魔過既增了底層怪物法上，隊伍可在魔過期中找出，第五層以上直至 water hole 的天下，除了魔過期，隊伍可在 Paethow 的房間及傳送點前往取製。

Level 1

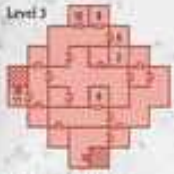
1 ▶地信的石製門前，生用唯一的人口。

Level 2

2 ▶一個很明顯的大洞，從這裡通至底層。掉下去會將受傷，直達地下二層。

3 ▶一隻雙頭怪點在百年蜘蛛網上，若解救牠，牠反而與蜘蛛一起攻擊你。

Level 3



14 ▶由此得這玉飾。

15 ▶取得一件古怪的戰件。

16 ▶對10 處的古怪機件交給地精即可通過。

Level 4

Key：

12 ▶給這些鬼魂守衛寶石，然可通過；若破壞掉這些守衛，則可得到被詛咒的兵器 long sword — 3。

13a ～ 23a ▶這些地方都會見。或傳送至8處，由此不容易發出。

21 ▶十幾年前，Pavilion 遭落的骨頭事現場單。

Level 5

22 ▶激鬥力場，通過會迫成傷害。

23 ▶激鬥點，是個可安全休息的地方。

24 ▶成堆的骨骸在原地的角落。

25 ▶貫穿全塔的裂洞，直達地下二層。

Level 6

26 ▶獲得到一群黑暗魔術師攻擊 Pavilion。

27 ▶一群黑魔法師在此討論對付 Pavilion 的計劃。

30a ▶傳送至 8th 處。

Level 7

34 ▶房間內的機件可以控制傳送門。若保持 on 的位置則可從 8 處傳到 23 處，以便作急救。

Level 8

36 ▶火火來守護的箱子，裡面有 red magic scroll 和 white magic scroll。

37 ▶傳送門，可傳至 8 處。

Level 9

Level 10

特樣…
遊戲攻略

# 魔戒少年 II 雙塔記

各位新加入魔戒少年團的同伴們，大家好，我是 Helm，在就是大陸神，最近傳出新的消息，說魔戒少年團第二期的動作，將以幫助有需要的人，免得魔戒落入邪魔之道手中，這一份記錄共分八章，因為在魔戒少年隊伍中路上被打散成三支隊伍，所以這一部遊戲可分成三部分七章，每一部分各代表一支隊伍，玩家要注意的是，在每一部分完成某隊伍任務或遇到了一些狀況時，玩家再依照隊伍資訊 Aragon、Frodo、Pippin 的順序切換，採用這種方式故事會根各個隊伍回時進行他們的任務。

## 完全攻略（上）

王彩慧

### 第 1 章 Eastern Rohan 書記官：Aragorn

在擊敗了半路上偷襲隊伍的半獸人之後，發現了失散的同伴 Pippin 和 Merry，往北的兄弟，朝南方向正是通往 Fangorn 森林的入口，隨著近路走，半路上發現西方有馬兒揚起的風沙，在那裏遇到了 Eomer，在向他打聽到 Rohan 國王 Theoden 的消息後，再繼續朝 Fangorn 森林的入口前進，正要進入森林時，眼前閃過一位穿白衣服的老人，似乎是個人說的樣子……糟！糟了，是白長老 Saruman，一轉眼間就消失了。

進入森林不多久，又一位老婦突然出現在我們面前，要我們聞故事給他聽，一氣之下學起拳頭想要教訓一下這無天的惡氣，這老婦一動氣就不對，迅代表明身份，原來是行蹤不明的 Gandalf，成告訴他 Saruman 了，向他說明現在的情況，Frodo 和 Sam 繼續往北且大山執行指定的任務，到魔戒至人大山口，而我們正給它尋尋在一場戰鬥後全數的同伴 Pippin 和 Merry，Gandalf 告訴他

們獲得的半獸人通往 Isengard 之後加入了隊伍。

據史記載，在森林的西邊有一個被魔法保護的寶藏，用 Gandalf 的 Counterstaff 法杖可以得到。

從森林的入口，再往西南方向，到達了一個被半獸人摧毀過的村莊 Estemont。存在的人是由一個不老不死的女人 Ladyn 所領導，她讓你們幫她生成法力準備，找回被亡靈的劍，一位女子以及她那堂的孩子。

我們在村莊北方地帶的廢墟發現一隱藏著的半獸人，運用 Sneak 的技巧，殺半獸人少一點時間攻擊，打敗了半獸人後找到了劍。在這個廢墟的北方有 Pengorn 另一個入口，進了森林往西邊走路可以找到一群半獸人的洞穴。在它身上搜索可以找到金子；按 Ladyn 的說法與其女友可以在東邊找到，他正和半獸人作戰，幫助他打敗半獸人他就會加入隊伍，完成了 Ladyn 的請求之後，那位真的願意會跟隨。

據史記載，在 Ladyn 南邊有一個屋子的「遺址」，守護的鄧位先生是 Ladyn 兒子女友的父親，當他女兒結束後，他會提供食物給我們，如果是受的話，那真的體力就會回復。

在 Estemont 村的東方有一個池子（Pool of Mearas），在池子的西邊有一位數士（Hoef）告訴我們，那個池子已被池子北端那邊的時空所封住，在一個月黑風高的晚上，我們立入時空，解決了六個 Barrow Wights 之後獲得了劍堂，回復告訴 Hoef 這個消息，過後的 Hoef 便把他的事生給帶一隨從教我們，告訴了 Hoef，在池子東南方發現了一匹駿馬，運用騎術將它帶到池邊讓它喝水，從此開始這個池邊的池水具有治療的神效。

我們目前首要的任務是要阻止半獸人的傳信兵到達 Isengard，如果沒有達到它們，將會對未來的旅程造成威脅，我們沿著廢墟西邊的山脈保護群山在我們的旅程，而不要離在南行，終於追上了它們。

據史記載，我們在 Estemont 的南方和一個山丘之間遇到了一位受傷的數士，他把他的 Chain Mail 送給我們。

以外，出 Pools of Mearas 的東南開向南走，走到數不到池子的地方再往東行，遇到了一群半獸人正要的一按馬車走，打敗他們後繼向東行，遇到了第二群，在擊退第二群之後，這些馬才獲得安全，那我們也增加了一匹駿馬，我們在打鬥期間遇到了一個 Rokarma，他是在半獸人攻擊他住的村莊 Estemont 時不幸被殺友逃命，現在因意傷而不能前去，不過他與幫助了我們有關這附近局勢的情報。

## 第2章 The Dead Marshes and the gate 著記官：Frodo

一開始，我們來到了 Galadriel 送我們的東西，共計有 Phial of Galadriel，Galadriel's Box，Elven Cloaks，Elf-Rope 及 Lembas。在東邊發生了到達，會遇見一個奇異的生物，名叫 Gollum，據說魔戒就是我的戒指隱身上藏來的，我們用

Rope（或 Elf-Rope）要把他綁起來的時候，他要求加入，它要與半一個人打鬥半生不能，就答應了，在下了陡坡之後，往南穿過死亡沼澤（Dead Marshes），這裏有許多的洞（Sinkhole），但是看不出來，如果掉了進去也別擔心，只要我可以爬出的地點就可以了，在死亡沼澤的正中央有鬼魅火形成的鬼火塔，且晚上地面會浮現出人臉，這一鬼魅火塔會引導我們到 Galenchalel。



遊戲攻略

沿著北邊那條鬼火帶由西邊那條第九個鬼火往北走，我們又碰入了一個洞中，和以前的洞不同的是，裏面有位神童叫 Nendel，這奇怪的地方有人會在這裏不"吃"這裡的地方，和他交談之後才知道原來他立了誓言要和一個 Gunther 士兵同在一起，但那個士兵已在 Dagerlad 戰役中死了，而他的靈魂卻因某種原因力量與無法離開，因此 Nendel 只好在這裏作陪，不過 Nendel 已經受不了，請求我幫他解脫這個束縛，在答應了他的請求之後，他叫我們去找 Varendar，我們就離開了，隨後在入夜以後，在南邊那條鬼火帶從西往東走

到第二個鬼火再往南，過到了一個鬼魂，我們的 Varendar 告訴我們只要把 Spirit Key 交給他的魔力來源帶來給他們就可以了。

沿著鬼火帶走到盡頭後會看到一座塔，在塔的西北邊有兩條路子，較小的那條住的是吸血鬼的後人 Bernhe，他非常不喜歡訪客，不過在給他 Letelma 之後他變得友善多了，

並送我們入他以驅魔的血鬼，而在死亡谷南東南邊的一個較大谷底中有一個洞，裏面有一個鐵鎖的鬼，在給他和解咒後，他允許我們拿 Star Ruby，這個可以用來消滅吸血鬼。

最後，我們到了塔中，這個塔共有三部分，閣樓、一樓及地窖，在一樓，我們發現有一個立方體在一個上鎖的門，在門前可以聽到水的聲音，但是鎖的上鎖的門用無法進入，只好先到閣樓去看看，可是閣樓除了一些會攻擊人的蝙蝠外什麼也沒有，只好再到地窖去看看，一到地窖，陰風陣陣，靠近第之方體時，就被位人立方體中，為了讓我們騙了一跳，Golem 怎麼怎麼，叫我們不要進來，我們偏要進來，有我也要騙在們騙上一騙的，不多久，Gulwathbel 被出現了，他對的我一樣一樣地的寶物拿出來試，就到 Pilot of Galadriel 時（用 Star Ruby 作用），吸血鬼 Gulwathbel 在一陣慘叫之後消失，留在地上的閃著光的鑰匙 Spirit Key，另外在地窖中有好幾塊石板，除了第之外的石板後，有一個地出現的我們要 Star Ruby，聞名的 Golem 警告我們他可能是 Saurman 的手下，我就使用 Star Ruby 讓他變解脫，之後上了，另外也遇到了一個被 Gulwathbel 囚禁著的矮靈，在"秀" Spirit key 給他看以後 Gulwathbel 不在入侵他，他加入了我們，回到一樓，用 Spirit key 開門，門後只是一個那麼點一只大鐵鎖，那麼有許多靈魂在此接受"最後的解脫"，用 Pilot of Galadriel 超渡他們後，我們帶著 Spirit key 到往 Varendar，把 Spirit key 交給他，一切都解決了再去找 Nendel，他知道可以離開這個鬼地方後，高興地送我們一起來到出口離開了。

在死亡谷南以南，進一步來臨其荒涼的大地，在看到了許多非人之後，我們決定要小心被的走，沒想到在前往巨大山的路上，Saurman 設了一個圈子，正想要通過圈子時，一隻小的 Golem 死命地拉著

圖一

我們不讓我們繼續，他拉開的洞穴有一條小徑可以繞過這關卡，所以我們就往前行了。

在穿過關卡的地方看到了一群牛軍人，並且有一個Ranger被困住了，在第一部分的牛軍人離開後，Gollum與Sneak就帶領我們繞行到牛軍人附近並奇襲他們，在打敗他們以後，搜查一下便找到了Ranger，但是他還是死了，死前他交給我們一把Barrow Dagger，並要求把這把匕首還給他的好友Artemir，但是關於我們在關卡西方的荒涼大地上找到一大堆墳墓，此匕首要塞（Discard）在那兒，增加了一點懸疑，之後，我們繼續往南方前進。

## 第3章 Fangorn 書記官：Pippin

因我心裏充滿著不安，深怕牛軍人追上來，所以那座陰暗的森林如此的恐怖，我們也只好硬著頭皮進去了，過了幾天往西邊前進，路旁一棵樹突然動了起來，嚇了我們一跳，原來是一個樹精（Tree Beard）

，幸運它看起來非常友善，它邀請我們去它的家，在那兒我們待到了一個晚上的晚會，隨口問起Saruman，哦！原來他可算是Fangorn的都伯，但是在我們到達後Saruman用在巴蘭權力神杖的了，Tree Beard找出大部地圖道，原來那些牛軍人可以如此容易地來去森林，並說森林的樹木幫來當防線，他便要求我們協助樹精的防止牛軍人繼續危害森林，有這麼強的盟友，我們當然答應了。

圖二

隨著Treebeard召開了一場會議，討論未來的對策，一位叫Quick Beam的樹精加入了我們，以幫助我們完成任務，在會議召開期間，我們可以選擇是要留在那兒或是西進看一看，在那邊等是較快且較好的選擇，但西進進一進可以讓我們熟悉一下環境，我們利用這個期間畫了一下Fangorn森林的地圖。

當我們到了會議現場，會議才剛結束，Treebeard告訴我們會議的結論是要聯絡Fangorn樹精精中的另外兩位大老（Skinbark和Leafbark）的智慧之語，並且告訴我們到他住的地方附近的河邊找一個小小的「樹」這兩位大老，兩位大老在Fangorn森林的東北和西北角。

從會議現場出發，通過了Southwark，經過Entwaight，沒事好我們的傷，在過了水之後，我們決定先去找Skinbark，我們發現了兩種方法，第一種是較簡單的方法，就是先找到Long Root，告訴他Skinbark



遊戲攻略

（基本上，他可以帶我們到 WELLINGHALL、DRIDDINGLE、BRIDGE、SKINBARK、LEAFLOCK 及 ENTWASH 等地）。他就會帶我們到 Skinbark 附近，另一種方法就是用解止到 Skinbark 鄰近，到了 Skinbark 郊外時，發現正好有一群牛獸人要到 Skinbark 幫倒當年繳，而！Fladwold 帶數他們，再將水潑到 Skinbark 身上，就到了智慧之語之後，我們再前往 Leaflock 處，同樣地，也有兩種方法，與在 Skinbark 相同，在到 Leaflock 潑水之後也得到了一句智慧之語，在此之後，便可以回去報告了。

補充記載：在 Skinbark 南邊有一個空地，要進入這塊空地必須經過一道隱藏門，入口由已以"X"標在地圖上了，這裏是牛獸人的營地，在這塊空地的南邊有一群牛獸人正要地樹，我們要出去阻止他們，在一番激戰之後，終於阻止了這個行動，並且擊殺了西南角空地中一個被稱 Twigbole 的領任而加入了隊伍，另外在前往 Leaflock 處的路上遇上了一個稱呼的獸族 — Lizardel，他希望我們能去安撫他部落在森林西邊被毒蛇噬咬的族 Oberlaid，我們在 Skinbark 和牛獸人營地之間發現了毒蛇，進了毒蛇之後會遇到牛獸人，打敗他們可以得到一些東西，其中最重要的是 Eotmund，再到那邊的時候找到了河流源頭的水，用這些水潑在這條開之後的蛇中，然後再到 Fangorn 森林北邊的廢墟之一。

當手中的 Eotmund 發光時那位矮人王中，之後，經由這塊空地來北角之邊發現的密門來到一個密室，裏面有一個水泉，取了泉水，再到剛才所潑水，這樣就出現了 Lizardel 的請求，在接力伏伸們的關係，

到到樹精會議，告訴 Treebeard 關於大老的智慧之語，樹精們又給入了一陣討論，最後樹精們決定先下手為強，要到 Isengard 去與 Saruman " 決鬥。" 在決鬥之後，我們也就要他們一起前往 Isengard。

## 第4章 Edoras and South Rohan 書記官：Aragorn

我們在 Eotmund 許諾了一陣子之後，再往南行，遇到了河流，再沿著河流走直到一座橋再往東行，就看到了一座城堡般的城市，Gandalf 說，是 Edoras，Rohan 的首都，不過在進入之前一定要 Rohirrim 士兵不讓我們通過，在 Aragorn 和 Gandalf 的介紹後，我們就被放行了（另外有兩種方法，請參考補充記載）。由於從 Eomer 處打聽到 Rohan 國王 Theoden 生病，所以我們先到王宮去拜見國王，但是王宮的守衛 Mona 不准我將武器帶入，進入把也不可以，但是可以讓 Gandalf 帶他的魔杖，武器可以放在門口，Hema 將會教守這些武器。

Rohan 王宮（Golden Hall）

圖三

在在三層及一個閣樓和一個地窖，我們把這些地圖則在下頁。

## 第一章：大殿

1.王座：當我們到 Theoden 的面前，Theoden 受了他的侍從軍師 Wormtongue 的蠱惑而對我們不友善，而且 Theoden 似乎中毒很深，Gandalf 帶起愛杖到 Theoden 所中的毒除去（或者他！Falagard！）。在 Theoden 所中的毒解除之後，蛇杖發現 Wormtongue 已經逃跑了，而且有四樣古董被藏了起來，連放在王宮門口的 Ambord 也被偷了。

2.閣樓：我們在這裏把蜘蛛（Spiderbane）拿走。

3.王座地窖：我們在這裏發現了一樣古董 — Cup of Rohan。用 Detect Trap 發現了陷阱，再用 Picklock 便取得了古董。

4.廚房：可以再到一些乾糧。

## 第二章：起居室

1.武器庫：在這兒有一些不錯的武器及一些 Magic Armor。

2.這裏住著 Theoden 的侍女 Eowyn。

3.Theoden 的臥室：這兒可以找到一些魔法劍 Herugrim。

4.Wormtongue 的臥室：在這裏找到另一樣古董 — Helm's Horn

但是要先用 Detect Trap 檢查出陷阱，再用 Device 解除，不要貿然用 Picklock，這樣是非常危險的。另外還有找到兩把鐵鎚，一把可以在 Isengard 使用，另一把可以打開在 Dunbarrow 的一個隱藏寶箱。

## 第三章：陰鬼的一擊

1.這裏有一個鬼魂，在和他交談之後，我們得知了 Ambord 藏存的地點。

2.有一位騎者接受我們的請求而幫在我們治療。

3.Hamlet 住在這裏，他教我們 Swords、Bible、Bravado、Climb 及 Perception 技能。

**第四章**：我們在這兒找到了一樣古董，Scepter of King Fenrief，這樣古董位在閣樓東北角，可以看到天空的地方，用 Perception 便可以得到。在拿到 Scepter 之後，Saruman 的幻像會出現且命令我們跟回去，Gandalf 用 Counter magic 解決了這個問題。另外，這兒還有一個上鎖的箱子，裏面是 Saruman 給 Wormtongue 的信件，上面寫著有關一個魔法護手的情報。

**地窖**：地窖裏有一個噴泉，在噴泉西邊有一個小 set，在發現人的時候，有一隻蜘蛛攻擊我們，擊敗它之後就會到了最後一項古董，Bridle。用 Detect Trap 偵察出陷阱，再用 Device 解除，再用 Picklock 之後便可以得到。另外，在地窖有一個井，跳下井後，有井繩拉到一個柜子，Gandalf 分析了裏面的一些東西，原來這就是 Theoden 生病的原因。殺死這隻一樣蜘蛛（Spiderbane），我們開始明瞭了整件事情的始末，Saruman 派 Wormtongue 來下毒削弱 Rohan 的實力，以利進攻，為了破解這個毒藥，我們的之帶到大量的蜘蛛頭骨，這些東西作了陳在每人的 Lock 上點。

遊戲攻略

# 亞洲套裝軟體系列

資料檔案、各式表格製作、休閒娛樂等整合資料管理系統

## 學生寶典

主要功能

- 同學名冊
- 課程表製作
- 同學錄製作
- 郵寄標籤製作
- 自定報表模組
- 書籍資料管理
- 借書卡製作
- 檔片檔案管理
- 檔片目錄查詢
- 檔片標籤列印
- 卡帶、CD管理
- 常用金管理
- 錄音對讀
- 計算機
- 日記管理
- 功課表管理
- 備忘錄
- 鬧鈴
- 萬年曆
- 命盤排論
- 万用酒點
- 系統工具

## 個人寶典

個人、家庭、公司資料管理系統

系統功能

- 名片管理
- 親友管理
- 收支管理
- 計算機
- 會議管理
- 行程管理
- 萬年曆
- 星座命盤
- 錄音對讀
- 鬧鈴
- 休閒娛樂
- 系統工具

業務實務管理系統

## 業務高手

主要功能

- 廠商客戶管理
- 客戶分類管理
- 廠商客戶名冊
- 廠商、客戶郵寄標籤
- 產品資料管理
- 產品銷售記錄
- 廠商帳單管理
- 客戶帳單管理
- 出貨記錄管理
- 業績統計資料
- 行程記事管理
- 採購記錄管理
- 計算機
- 萬年曆
- 系統工具

# 亞資科技答客問

今年的資訊月中，亞洲資訊軟體在會場中做了熱情接洽，此期間也接獲了少使用者的電話與詢問，他們對公司的建議與檢驗，同時也有一些使用上不清楚的問題，為了讓使用者對本公司的產品能更加瞭解，特別這些問題刊出供各位使用者參考。

**Q：記憶體擴充顯示不到？**

A：通常記憶體不足發生於"開天中文"使用不當所致，或是加裝一些長駐程式在暫可能發生（如印表機、英文字典——等多容量的記憶空間的軟體），解決的方法有：

（1）中文記憶體設定（請參考開天中文之使用手冊）。

（2）去除不必要的長駐程式。

**Q：如何使資料完整存取？**

A：因本公司資料之資料軟體所用，該型資料庫的處理，所以在資料的儲存非常的重要，以致於必需正確的操作才能使資料正確儲存使用，所以在出版資料的使用時，必需執行 <> - ^h\> 之下才能顯檢（如使用此執行顯檢的動作），另外若發到中途停電或當機，則在下一次使用時，則先到系統工具將資料重整一次，確保資料正確。

**Q：印表機如何設定？**

A：本公司軟體所列的所有印表設定，皆使用"開天中文之印表指令"，在使用本系統前請先設定欲使用的印表機型號，關於這些"印表指令"，請參考開天中文使用手冊。

**Q：如何正確安裝至硬碟？**

A：安裝前請先確定硬碟空間是否有足夠，若不足請先刪除次要之資料，再調整開天中文記憶體使用量。

**Q：沒有硬碟的話，如何在軟碟中處理資料？**

A：本公司所開發之資訊軟體系列都適於硬碟中使用，因此本公司所出產的組件皆無防拷鎖口，如果使用者必須要實施於軟碟中處理資料，就必須執行將系統組件於正確位置及檔案大小一樣的鎖口，但是建議執行硬碟與軟碟的"硬碟與軟碟一中轉"。

**Q：執行時檢查原版磁片，若讀取不成功必敗不能作業怎麼辦？**

A：此時請先檢查組裝機組件是否乾淨，再有可能因組裝機相容性的問題，請將另一台電腦試試看，如再不行請請教台本公司檢修。

以上這些是針對常常詢問最多之問題的它一，一回答，當然我們更歡迎各位在資料處理過程中提出問題，因為本公司的服務理念是人與人的溝通和關可貴的一次接觸，因此本公司為了再創出更優秀的產品，因此製作一份本書收集的問卷，讓您填好這份資料回寄給本公司，讓我們能瞭解本年內關各方上的問題概念，開發出符合您需求的軟體功能，在贈品中，百張您的建議開發出來產品，將會免費贈送這新軟體給您，希望您能多利用這份問卷讓您能發揮您的功能，也許您就有機會免費得到您所使用的實用軟體。

★亞洲事業：（07）364-8080 轉 229 - 229 馬先生或軟體部

●第五子套期盒戲內贈精美
"海戰雄鷹"航空情報乙本

一個具有海空協同作戰之超級海戰遊戲

# 海戰雄風

本遊戲即將成爲國內首套中文化的海戰遊戲！

根據最新情報顯示，日軍現正集結大批的艦隊向南移動，目標極可能是南方的菲律比賓，甚至在南天你也看一支日軍的主攻擊艦隊將會完成向南推進，這下子看來日軍是想要一舉攻下菲律比賓，以作爲進出澳洲大陸的跳板。而此時你的長官所授予的命令就是——阻止並瓦解日軍的菲律賓計劃。

身爲海軍艦隊指揮官的你，要如何部署你的艦隊阻擋日軍陸海的攻擊計劃呢？這三切還靠你自己表現了！

**遊戲特點：**

- 提供珍珠港、馬來海、中途島、東所羅門群島、瑪紅海、斯羅島和菲律賓等六大戰場。
- 簡單的易就操作介面，享受一點在手、大權在握的快感。
- 具有時間壓縮功能，可在最快的時間內打完一場戰鬥。
- 精彩的動畫畫面表現充分的臨場感。
- 一次可控制多艘戰艦及數門陸砲，並具多種不同的戰鬥系統。

Copyright © 1991 [illegible] All rights reserved.
Manufactured and distributed under license from [illegible] Copyright © 1991 [illegible] Corp. 1991.
本產品未經[illegible]公司之同意擅自使用本產品內容，[illegible]

電腦遊戲世界

# 王同學傳奇

說起王同學，那真是「無人不知無人不曉」的傳奇人物，他的傳奇故事就要從他的身世背景說起——
現在就讓我們一起來看看本期王同學到底出了哪些「糗」事？

## 模擬蟑螂

## 鬼屋魔影

捕狗大隊

海報風雲

## 落筆 王同學

生性遲鈍的王同學雖然不擅位不批評的外表，卻有擅長直面的精神－好打抱不平，勇鋤枯色，堅決反某一惡病度所害。他也專修上是一位“英雄好漢”－因為他潛藏著一股英雄的特質，英雄未“出”時！不過這位英雄未免也太瘦小了一點，總而言之，王同學本應該擁有雄的個性。

經過了一個月，陳東先生被的警告信重陷事，已有多張已被掉落了，於而陳東太太還是沒有回來，陳東先生只好帶兒子離家遠，雖然，陳東的三位“標緻”的女兒在這個月也遭次襲擊。大女兒最放會又給又的，做事有魄力，有個性的人，像馬雲先、印第安那瓊斯，法蘭－赫南她的情像！二女兒最愛清秀，知道本期要召開“聚會”，偏偏被那一定動搖，望於陳東的小女兒，最愛長長的馬尾巴，美兒，美常又美點人，陳東的三個女兒不為三種不同的個性，在王同學的生活中帶來清晰引起更多的氣流。

本期王同學的個人小短篇，編輯部還在考慮要以什么的題材來中，敬請期待本下期。本期封面漫畫的編者本人仔又想出不自拔——

王同學完美與好人性子在他的生活陳東又引發生活的“怪事”事件，敬請繼續期待，王同學連命。

# 閒閒傷腦筋

命題者 [illegible]

# 老小姐出編

[illegible]

高雄縣政 28-34號信箱　軟體世界雜誌社收

## 交・通・題・解

**高雄站區**

軟體世界→高雄交流道（車程 [illegible]）

軟體世界→高雄火車站（車程 [illegible]）

軟體世界→小港機場（車程 [illegible]）

高雄車站→高雄交流道（車程 [illegible]）

**高速公路**

北部路段平均車速為 100 公里／時

國道路段之平均車速如下：

新豐收費站→白南收費站 80 公里／時

竹東收費站→桃園收費站 90 公里／時

桃園收費站→台北交流道 90 公里／時

經過收費站之收費處每站 40 元

（國道號、市區號不計）

**市區**

平均速度為 70 公里／時

**台北市區**

台北交流道→松山機場（外賓專線）

車程 [illegible]

台北交流道→台北酒店（火車站）

車程 [illegible]

台北酒店（火車站）→松山機場（外賓專線）

車程 [illegible]

**市區計程車**

高雄及台北之計程車

收費標準如下：

上車起跳 20 元

行駛車速 5 分鐘 10 元

不足 5 分鐘以 5 分鐘計

**自行駕車**

開到出油價 800 元

油費　17 元／[illegible]

高速公路每公升油量

可行駛 15 [illegible]

省道公路每公升油量

可行駛 10 [illegible]

☆本節數據為概約

※有些問題是可以

## 交通時刻表

| | 班次 | 出發時間 | 抵達地點 | 抵達時間 | 票價 | 備註 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 台灣宜蘭 [illegible] | 每天開 | 7：00 | 台北西站 | 台北交流道 | 119元／人 | 台北市區 |
| | | 8：00 | - | 市區 | | |
| | | 9：00 | - | | | |
| | 平日開 | 8：30 | 台北西站 | 台北交流道 | 420元／人 | |
| | | 9：20 | - | 市區 | | |
| | | 10：00 | - | | | |
| 中華航空 | 每日上午高雄分公司松山機場班機，下午台北 | | | | | |
| | C110 | 12：00 | 松山機場（外賓） | 13：00 | 1000元／人 | |
| | C111 | 13：30 | - | 13：30 | | |
| | C112 | 14：00 | - | 14：00 | | |
| 遠東航空 | 每日上午高雄分公司松山機場班機，下午台北 | | | | | |
| | F861 | 12：10 | - | 13：10 | 900元／人 | |
| | F862 | 12：40 | - | 13：40 | | |
| 台灣國鐵 | 平（海線） | 7：20 | | | 330元／人 | |
| | 自強號（山線） | 7：50 | 台北北部（松山） | 12：30 | 500元／人 | |
| | 平（海線） | 7：55(晚) | - | 13：55 | 330元／人 | |
| | 平（山線） | 8：05(晚) | - | 13：40 | 330元／人 | |
| | 平（海線） | 8：30 | - | 12：30 | 330元／人 | |

# Become the World's Greatest Conqueror!

遊戲特點：

- 提供戰場完整戰況，
- 可用戰鬥機進行對打，
- 實際地圖資源及說明，
- [illegible]

## 中古戰史

## 成為世界的偉大征服者！

卡斯卡拉德(Cascada)大陸，一個光榮軍歷史輝煌的帝國，在經歷了一段漫長的戰爭後，由新登基的年輕皇帝，決定開疆拓土，成為世界的偉大征服者。《中古戰史》繼承《光榮將軍》、《光榮的海軍上將》以及SSG公司的《戰神》等遊戲的特色，同時加入了許多新的遊戲特徵。

Manufactured and Distributed in China and Hong Kong by Joy Mountain Co. Ltd. © 1992, 1993 SSG Ltd. All rights reserved. 本產品中文版由中國大陸及香港地區獨家發行 - 中國大陸 - 香港地區

電腦娛樂世界 獨家代理

# 古一世紀運動大觀邀你共賞！

[illegible]的動畫效果和極佳的3D立體圖形，提供一個近乎真實的運動情境，使遊戲極具可玩性。

## International Sports Challenge

# 全能運動會

（遊戲特色）：

- ○六大運動項目，每種項目都有難度，從1～4人競技。
- ○輕鬆，[illegible]平易簡化的操作組合。
- ○[illegible]
- ○[illegible]
- ○[illegible]
- ○[illegible]

帝國娛樂世界

©1989 Empire Software, all Rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Kaiser Publishing Co. Ltd.

# 麻雀俄羅斯

遊·戲·樂·人

軟體世界巡行

自從俄羅斯方塊遊戲發行以來，其風靡的程度已經深入大街小巷，到了無孔不入的境界，不相信的話可以隨便找路路人問一問，你會發現不知創造起碼何物者很多，但是沒聽過俄羅斯方塊的人倒少矣。近為了保持遊戲的新鮮感，各種俄羅斯方塊的新玩法也紛紛出籠，包括立體方塊，旋轉方塊，雙不方塊等在智慧得不少的遊戲，在此要為各位再介紹一種新玩法一麻雀俄羅斯，什麼！沒聽說過？別急，別急，請讓我為你一一道來。

其玩法基似俄羅斯方塊，但這次由畫面上方掉下來的，不再是不規則的方塊，而是一個個麻將牌的麻將，你要使麻將牌移動落下的麻將牌，使其連成三張相同牌一組（刻子）或是三張連續的牌一組（如二、三、四萬，又叫順子），當連成四組牌後，再連一對牌（對子）這副牌就胡了，然後電腦會自動幫你算台計分，如果所計得分超過一定數值，就等於過關了，這時你會看到一個美麗，其「美」的程度，真是令人——。在一開始時會給你3000單位的時間（TIME）來組牌，時間用完時就GAME OVER了，另外如果連續不能讓麻將到最頂端的話，會以流局收場，這時要重新組牌並接受扣分的處罰。

遊戲共分十關，在到後面的關卡牌掉得愈快，不過還好有提供預視下一張功能，否則在手忙腳亂之時，就很可能會組不上牌落下的速度。另外每次開始時，會像開發組牌出一個帶運台型，如果能胡這種台型，就可以直接過關，有時牌落下時會出現 POWER ，當 POWER 累積超過 100 就可使用解救來第一些大的台型，不過也只是讓落下的麻將向於設定好的台型所需要的牌，最後要的還是考驗你的反應和布局能力。

另外還有一種很特殊的牌叫做「萬牌」，由於「萬牌」可以當成任何牌來使用，所以萬牌與一般牌可能會組成四張，有七張的台型叫做「七彩萬華」，八張的叫做「八卦珍寶」，這兩個都是胡所未見的役滿台型，很富特性。

麻雀俄羅斯是本屆金軟獎智育組佳作的時髦作品，但編碼+做圖所為機這種 EXE 還是由作者那個（筆者在數年前曾在任天堂玩過類似的遊戲），所以這個遊戲算是作者保存和的習作，不過以一人之力能做到這種水準，實在非有過人的毅志，智慧，體力不可，在此向作者致敬，也許下次有機會可以找我對比——玩，也希望各位玩家能多多辨識指教，謝謝！謝謝！

作者 阿 [illegible]

遊·戲·藝·人

軟體世界發行

# 魔法門外傳

作者 STAR KNIGHT

魔法門（Might and Magic，簡稱 M&M）算是一個相當受到歡迎的 3D RPG 系列。什麼？你不知道何謂 3D RPG？此類以這來，所謂 3D RPG，是指主要以 3D 畫面進行的遊戲，像是系列（Wizardry）及神秘傳奇（Bard's Tale）這兩個系列，都可算是較早期的正統經典之作，尤其是最近上市的系列七，更是突破了舊有的畫面不佳之缺陷，而以更驚人的畫面及音效展現在玩家面前。

咦！有人說不對？哦！我忘點了，還有由 ATARI 改版過來的 Dungeon Master，以及 SSI 出的魔眼殺機（Eye of Beholder）系列，也是相當不錯……什麼？他不對？！那麼是說系列七的畫面及音效都有突破性的發展，但是劇情設定沒有想像豐富，走第一般的正統式風格的路線……咦！還是不對？那麼說是……啊！大哥！別的菜刀！我知道該說什麼了！今次的主題，應該是魔法門系列的最新力作—魔法門外傳（Clouds of Xeen）。

魔法門系列在推出之後，一直受到相當多玩家的喜愛，因為其優勝的多樣性，設定內容之廣，滿足了玩家所追求的冒險感。尤其是去年推出的系列五元和高度無比，在畫面、音效上，可說是相當地華麗，而整體的遊戲介面及劇情，更是獨具出色，在因此造成了一時的轟動。

New World Computing 公司可說是受到了相當的鼓舞，決定利用和高度無比類有的介面，加加改良之後，再配合全新的劇情、地圖和敵人的設定，推出這部魔法門外傳。也因為如此，這部遊戲並不能稱為第四代，而是一部外傳。

時間在點，便是資料讀完暫功能增強版，就這點來說，設公司可說是相當尊重玩家的權益，值得國內的遊戲公司參考。

這次遊戲的時空，又轉移到了一個全新的地方—Xeen大陸上，整個故事的開端，是由一個相當邪惡的夢所引發的，當你和其他伙伴在希就爭鬥（Vertigo）的黃金歌劇時，遭遇了強烈夢幻時作了一場奇怪的夢。

在夢境中，有一名自稱是半龍人王（King Burlock）的老者，名字叫作克洛多（Crodo），他告訴這場夢是他施法傳送出來的訊息，希望你能幫助他。一切的起因，是由於半龍人王失散多年的兄弟—孫M（Roland）的歸來所造成的，他不滿意意圖王位尊傳說中的第六顆魔鏡（The Sixth Mirror），因為相傳其具有無限力量大型的傳送魔鏡相同的傳送魔力，因且體積相當小，可隨身攜帶，是一個極具便利的寶物。國王因為被孫M說動，被迫地找尋魔鏡，以致有許多事，百姓受害最這。

克洛多發現事有蹊蹺，便暗中調查孫M的行蹤，最後終於發現孫M的正體是邪惡的巫師大（Lord Xeen），他不僅擁有可怕的野心，更具有相當強大的魔力，由於在探查時不慎被巫師大發現，克洛多在不敵之下被殺死，並因在一條高塔上，克洛多希望有人能夠挺身而出，對抗這個邪惡的魔王，不幸的是，被迫出對抗巫師大之武器的新塔（New Castle），突然遭到天雷的轟擊，而被於一百，身為你的同伴，開始踏上對抗巫師大的旅程。

當筆者翻閱解到魔法門外傳時，第一件事，便是先看它的地圖，一看之下，果然此第三代確實了一些，雖然規模大小差不多，但是可探索的地區增加了不少，今者之下有點疑惑，基本上地圖的區域以四種光束（分別是地、水、風、火）的力量影響來分區，而開在一開始所在的希就考爾（Vertigo），出平意料地在東邊的河川邊緣，而非一般這類較有可能之區域，使得筆者開開始時測花了很時間才找到，因為這次的劇情與前三代並無關聯，因此就算你未曾接觸過魔法門系列，也可以從本遊戲開始上手。

魔法門外傳還有一個令人注目的特色，便是相關資料放在了片碟裝版的128M硬片！根據說明書上所宣稱，魔法風雲不僅需要16MB的空間，而且只能載入在硬碟內執行，為什麼？因為這些相關的資料在解壓縮之後，其中會出現一個相當龐大，達10MB的巨大檔案！現在解壓縮時只能在硬碟內執行了吧！第三代的如果要此也有個3MB的檔案，因此也將放在硬碟內！？

另一個最常的要求，就是需要1MB以上的擴充記憶體（XMS）或延伸記憶體（EMS），對於一般使用286電腦的玩家而言，不是將再加裝足夠的RAM，就是乖乖地換台386才能達到其需求。像筆者原本打算載入家中的386執行，結果硬碟的資料剩了不天，好不容易才騰出足夠的空間，結果卷到產1MB的記憶體時，居然沒吐血，幸動各位在資料讀取時，將先看清楚說明書，才不會像筆者一樣，忙了半天變成白費工夫一場，值得一提的，便是遊戲的載入程式有個極有趣的地方，就在者為了讓玩家在遊戲的載入時間中不致太過無聊，當我地安排了一段文字幕，令人覺得相當有趣。

在載入完畢之後，筆者迫不及待地進入遊戲，想看看這次的魔法門外傳究竟有什麼特點，值得耗掉16MB的硬碟空間？開開始畫面出現時，原不覺得有哈突出的，等到時內的景象跳大出現後，看到那雙打開卷軸的手，不禁驚了一跳，其動畫的技巧不僅十分細緻，而且動作也十分流暢，可謂十分逼真。隨後卷軸內出現的人物開口說話時，我才驚解原來是為了敘述他可怕的過去故事，令人印象深刻一次後的硬碟型

開始起始體，並且連魔奇音效卡都給體驗一番二發，這才無意！

一直到拍照最新出現之後，相信看過剛才那段 DEMO 的人，大概沒有人不會想玩本遊戲的。至於遊戲中的畫面，不僅在各種景物的外觀上都變動了不少，而且在除伍進入戰鬥時，也會出現一段類似過場的語音效果，增添了格鬥冒險的氣氛。如果說魔法門外傳的畫面和音效來說，都稱得上是一流的佳作，由於魔法門系列的開創者的關係，對一般玩家而言，可說有點遺憾，因此各種修改方式無屬出不窮，不過到了 ＡＤＤ 系統之，遊戲難度就降低了一些！筆者玩的是英文版），對來多喜歡魔法門系列的玩家而言，可說是各有利弊。在魔法門外傳推出之時，該作者為了讓一般玩家也能很容易地玩得這個遊戲，特地設了兩種難易程度，分別是冒險家級（Adventurer）和戰士級（Warrior），兩者主要的差異，是在於怪物的強弱方面。如果你是熟悉魔法門系列的話，不妨先以冒險家級來進行遊戲，會輕鬆許多。

基本上遊戲的介面和一般資料設定，與 ＡＤＤ 系統比較不多，但是作者在某些地方上也作了些改進，例如開開始的人物創造，提去除了原來的資源屬性，而改為列出以某人物的種族及職業在開始時所能學會的技能。在物品選擇上，則採取分類制，即將武器、防具、財寶雜品、物品及冒險的關鍵物品分開列出，不僅方便查查，也大大增加了人物的攜帶能力。

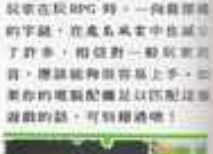
法術的設定上也作了些變動，除物師有新增的一天功課（Day of Protection）法術，可同時施展出數種增強隊伍能力的法術，可說相當地方便，但也將耗掉 70 點的法力。而神官有類似的全增強法術，不過效用不同，而且僅耗掉 40 點法力。若是兩者合併施展的話，對隊伍的冒險將更有保障。物品的設定除了一些關鍵物品之外，大致與 ＡＤＤ 系統比相同。

不過在怪物的設定及外形上，就幾個重新整理過了，與手邊手到以前所出現的怪物，有相同名字的話，在能力及外形上也有些差異存在，除了較難跑外，動作也更迅速靈巧，不再像第三代一樣死板板的。

原本在 ＡＤＤ 系統比中的冒險提示功能，在魔法門外傳中由於有向數軍記的功能所取代了不少，它不僅提供你目前已除受任務未完成的任務，也會列出所收集到的關鍵物品，和自動記錄除伍在冒險途中所遇到的各種特別事物及資料庫整等。遊戲畫面右上方的視窗，也由單純的單一地圖顯示，變成可切換式的地圖顯示。不過都得同時已施展法術之朝（Wizard's Eye）法術及具備製圖術（Cartography）的技能才行。

在遊戲劇情方面，與前幾三代相同，都穿插著一堆小任務，以增強隊伍的能力，而真正的遊戲目的，就得數你的資料庫集能力了。雖然說明書上所說的，是要你對付邪惡的黑龍王，但是在你遊戲中途之前的過程，可說是沒什麼有關黑龍王有關的訊息。由於你可以任意決定是否要完成那些小任務，雖然自由度較高，但相對的，也會造成劇情的不連貫及略顯散亂。這是遊戲中較為可惜的一點。不過你要是不是很在意這些地方的話，這遊戲還是蠻不錯的。

整體來說，魔法門外傳在目前的水準來說，可說是一個相當優秀的佳作，尤其是國內玩家在玩 RPG 時，一向最深痛的字幕，在此系統中也減少了許多，相信對一般玩家而言，應該能夠很容易上手。如果你的電腦配備足以匹配這遊戲的話，可別錯過喔！



# 爆笑出擊

話說西元1999年，外星人入侵地球，人類超級頂尖的戰機F37全軍覆沒，戰鬥生死存亡之際，諾好地球科學研究所李所長宣布終極戰機——F38正式宣告成功，於是在眾人的殷切期盼下，F38超級地雷閃出神秘的面紗。

沒想到解決掉一位問，眾人睜眼一瞧，原來F38竟然是以登峰造勢力，基本武器配備只有小砲一門，如果要獲得更強大的武力，都靠必須想辦法擊碎「已分解變化融合無機物質」（台稱大便），並吸收其中的「精華」才能發揮最大的性能。而機體的存不幸被中黑王必須駕駛F38，於是在心不甘情不願的情況下啟下發動鍵，無奈外星人所給守的關卡，就從「爆笑出擊」打動——

這個名為爆笑出擊的橫向捲軸射擊遊戲，出片就像從開始便迷惑可見無限開次的創意笑點，尤其在驚駭令人噴飯的登峰戰機F38登場後，玩家就進入了電腦的爆笑世界中。

遊戲共分七大關卡，每關除了有許多陸續小噴噴外，還有把關的大小頭目，遊戲場景由高度世界開始，為了一個沙灘美女的芳澤，F38必須動力盡配和各對的糾纏，之後又出故鄉離航道，繞到大宇高中的女子更衣室「視察」，最後才深入外太空打擊外星異形。

遊戲畫面以300×200，256色的解的視窗主，雖然在原圖互相間接的提示喊聲會轉為640×480，16色的解析度，不過整體來說，畫面配色相當華麗高明，再加上使用大量的動畫，使得各種造型可發揮極向色的動作都非常活潑生動且有趣，當令人有大出意料之外的驚喜。遊戲的配樂主要交給AD-LIB，跟著相當明快的動聽，與畫面配合起來讓人感覺格外生動有趣。

這個由DOMO小組所研發的射擊遊戲，基本上屬於高難度，不過還好有設置的功能，如果玩家能熟記各關卡敵人的行進路線，再就著找出各頭目的死角仍大有可為之處。

爆笑出擊可說充分發揮了TEAM WORK的分工合作的優點，與一般單打獨鬥的GAME比較，在畫面、音樂、編劇、創意，設定等方面都有令人滿意的表現。尤其在程式設計方面運用了旋手旋轉、放大縮小、雙重捲動等特殊技巧，可使整個畫面產生極為誇張的效果，希望在不久的將來DOMO小組能充分發揮其深厚的功力，為玩家設計出更好玩的GAME，讓我們一起來期待吧！

作者 比克

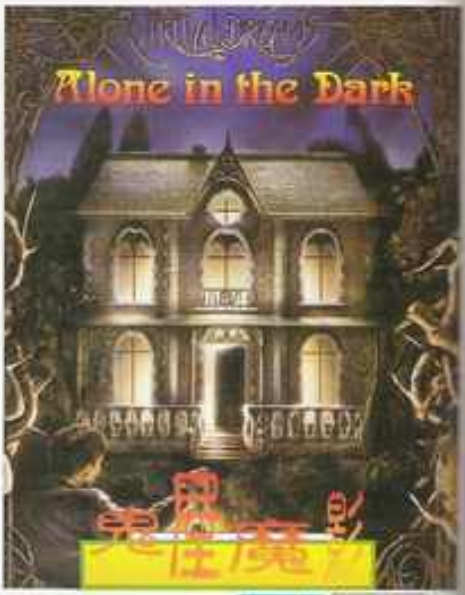
# 遊・戲・擂・人

## 軟體世界發行

## 食不下嚥，睡不安枕

許多遊戲無不以名為「冒險遊戲」。在卻見到的多就來，電腦左邊一瓶飲料，右邊一包餅乾，兩隻手一邊地邊吃邊喝邊玩著遊戲中的主角「戴著帽子，穿著拖鞋」，完全發揮了「冒險」的意義。不久之前，已有一個遊戲專門為人，可以讓玩家們暢心到吃不下東西。今天，有個遊戲可以使你喝咖啡都會到衣服上，吃餅乾卻吃到手指頭，它就是鬼屋魔影。

當踏出走在黑暗的街道，或地面有點粉，不知你是否曾經想到身後或能力可能會出現至此底下被嚇恐懼不已？偶爾一下風吹草動，便嚇得魂不守舍，內心開始加劇。這種恐怖感覺卻很逼真地在這個遊戲中，




作者 Mouse Wu

人物圖迅背景精巧

你有膽來試試嗎？

## 抱 怨 挑 戰

你可以選擇下列兩個角色來進行遊戲：一是私家偵探，二是死者的孫女。去查看一樣關於生自殺案件的古宅。當你（你）乘車到達這棟古宅，一走進大門，門突然「砰一」，一聲關上了。你（你）有點不安地往頂樓走去，四週靜得出奇，使人感受到一種莫名的恐懷。大概是自己嚇自己吧！你（你）想，走到頂樓，到處看看吧！突然——，（本段動畫做得不壞，值得多看幾次。）

[illegible]

本遊戲中的人物及主要物品採用向量線條組成，因此人物動作相當有實，不論是跑步、跳躍或跳步，看來都很逼人聚目。而背景則採用一般的位元映射圖形，因此把畫面做托得非常清晰，這個特點在室

操遊戲中尚屬首見。

## 音效音樂天衣無縫

遊戲中的背景音樂雖然不多，但卻恰到好處，有時響起一段輕鬆的音樂以減輕緊張的心情；有時在緊張緊，使加緊緊張氣氛；當鬼出現時，更是音效音樂盡出，如果你躲得在桌子上或下床，我每次遇到這種情況都覺得心臟突然重重地跳了一次下，這是第一個躲藏類的遊戲，而且要遊躲許多次，請不騙你！

除此之外，音效的運用也令人相當滿意，走在木板上，地氈上，樓梯上，地道上都有不同的聲音，有時出其不意的在背後響聲或鬼出現的音效，如果你當時正在喝飲料或吃點心，就會發生本文開頭所述的狀況。

## 動態操作方便簡易

在許多遊戲都支援滑鼠的今日，這個遊戲僅支援鍵盤操作，這並不是此遊戲不順應時代潮流，而是用鍵盤的確比用滑鼠來得方便。怎麼說呢？在遊戲中，玩家所扮演的主角採用類似真人動作的方式，前進、後退、左轉、右轉等，配合鍵盤的方向鍵剛好，當主角面向玩家時，按[↑]鍵，其實是往向螢幕底部，如果此時滑鼠，你心頭向上移動，將會令人覺得彷彿不存在，而且滑鼠如何模擬轉向在是很大問題，這個遊戲只用了[↑][←][→][↓]空白[Ctrl][Alt]等七個鍵就包含所有的功能及動作，相當方便。

## 多樣逼真影像華生動

本遊戲共一次特色就是採用數個圖像影像來加強遊戲氛圍，因此只要主角走到房間中不同的位置，玩家的視野也隨之切換，其臨場效果有如攝影機影一般逼真，這種3D多重取景的方式在冒險遊戲上運用首創，採用多個圖影來取景，並且有時會拉近出出現主角的特寫，其中女主角的長相還頗具有海味人，玩家最好有點心理準備。

## 劇情緊張驚疑刺激

遊戲中你除了要解決謎題在向你遊戲的鬼之外，還要不斷地去尋找線索，尋找機關門，找到出口之上，除非它所表現這種同子，遊戲場景之多令你無法想像，有些地方向有時這或密室，過去又是一處天地，從開始的想法，接下來的想疑，到最後地道地的謎奇，絕對使你驚訝無比。

## 結局出乎意料之外

結局！此次情節不成！

在遊戲中你會發現許多「線索」——一封信本書、日記本、平面紙、條幅等，一大堆英文包你查字典查得死去活來，後來發現所提在人生就不下去了，而且連你也有找出不多，找就是到這些線索可能不是最重要的，因為留下來這些線索的人最後也被鬼解決了，不過，到底鬼王在何處及如何殺死鬼王，都得你自己想不到。

## 遊戲經典鄭重推荐

終於成功殺死了！

Infogrames的Alone in the Dark系列的鬼王迷宮第六代堪稱是90年冒險遊戲的創作，不管你是冒險遊戲的新手或老手，這個解謎遊戲都會給你耳目一新的驚奇，在此向讀者鄭重推荐。

緊張緊張緊張！刺激刺激刺激！男（女）主角是否能安然無恙地走出這棟恐怖的古宅？請期待鬼屋魔影的上市！

遊·戲·廣·人

軟體世界發行

# 玩具兵棋

作者／陳介杰

## 時代推開來了！

傳統上，戰略戰術遊戲講究的是深謀遠慮，謀定而後動，極少有即時動作的考驗。近幾年雖有不少結合戰略性和射擊性的game出現，但結合方式往往是一分為二，戰略場面採用合乎邏輯的射擊場面採即時制，例如雙人中西。現在，一個考驗你即時下決定的戰術遊戲出現了那就是－玩具兵棋「THEATRE OF WAR」。

## 中古風味的保衛戰

假如你是個老策略game迷，這次要加考你的大腦的手指的協調性；假如你是個動作game迷，這次要驗證你的頭腦的能力；假如你是個新手，它是個極佳的入門指引。

玩具兵棋是由TIDEE-SIXTY PACIFIC公司所出品，其給它下的定義是「即時戰術」遊戲。在表面上看起來它和西洋棋很像，但沒有奇奇怪怪的命令限制，尤其是走法無限自由，唯能轉換的是不同時代各兵種的能力各不相同，要花點時間才能熟悉。

它以抽象圖形代表了各類兵種，無論在移動、攻擊、補給等不同狀態下都有統轄神的動作來表現，對不同兵種下的命令各不相同，各命令也是以抽象的線條圖形來顯示，他

## 二次大戰的舞台

## 中世紀兵器

形大致分三種，這也很抽象……，反正這實在是一個很抽象的遊戲，中間那些美工人員下了一番苦功，把一個個可愛

[illegible]的 game 非常這麼生動清楚。

再來看看它的即時系統，相信玩過魔鬼終結者的人都還記得「按不能左右各一隻 mouse」的感覺，非常有趣，因為在這遊戲中你絕對會有「很不習慣

利用好之事項

右手關兵拿四隻 mouse」的動動再加上「就不能 upgrade 自己腦袋 486 → 486」的感覺，怎麼說呢？試想在要控制十幾個兵種的一瞬間，做出所的是一個很不適合的 mouse（資訊常說是各位同手協調性了，筆者個人在這裡），而電腦老是在較急的戰場上跟的是這具如飛，如果如神，後悔戰術沒你好，但通常所剩不會剩！因此筆者強烈建議：用鍵盤吧！

你不但對各種手的對應總要清楚熟，對敵方種也要有

你是對得對能人了？

得一清二楚，再加上對的使用整修總，相信一定會有出眾的一天。另外筆者有個良心建議：千萬不要相信「攻擊是最好的防守」，除非是在 SITTDH DOCK 這些戰場，敵軍能人橋子都像十年前的台灣製型「打不還手，罵不還口」，不然應該轉型一個最後的防禦線型，以守為攻有轉守為攻，相信一定會出頭。

是時候到了！

本遊戲在遊戲安裝過程裡提了各種繪圖介面驅動程式，

[illegible]能人選兵

總結而言，這具具模是個[illegible]的即時戰鬥遊戲，它有簡單易上手的遊戲規則，無需所謂之使用者介面，以及豐富的戰爭戰術內涵。除了偶而會表基千手製造的天氣異常之外，相信不管新手或老手都可以從這個遊戲得到許多的樂趣。


# 徵・人・啓・事

## 軟體世界服務課徵台北地區服務人員

對新客戶的技術支援熱心，並與心智的真誠地客解決問題

對自己高度驅動力高強，能獨挑各項軟體 執行上問題。

對電子公佈欄系統（BBS）運作有一定了解，能操作「系統操作者」職務（已有架設電腦經驗者先佳）。

工作地點：台北市南港路二段（智冠台北分公司）

請寄履於二月底前，將履歷表寄至：

高雄郵政 28-34 號信箱　謝先生　收

夢寐以求的理想國度

號外

# 戰役

# Campaign

民主與專制的決定戰爭

此刻風起雲湧，危機四伏，大戰

## 一觸即發…

© 1993 Enigma Inc. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Sale Recording Co., Ltd.
[illegible] is a registered trademark of International Business Machines Inc.
[illegible]

[illegible] 傳真代理

# DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

# 龍穴歷險記 III

# THE PERFECT GENERAL

GREATEST BATTLES OF THE 20TH CENTURY

20世紀大戰記

廿世紀最受矚目的戰事即將發生！

遊戲特點：

- 提供20種最新的戰場地圖。
- 生動的戰爭畫面。
- 三種不同級數的難易度。
- 十三位知名戰役供你選擇。
- 可單機戰鬥，或與他人共鬥。
- 更簡易清楚的操作界面。

QQP

# 遊·戲·瘋·人

## 電腦休閒世界研究

電腦界中有這樣一種說法：「誰一張賣座叫好的影片，也就是它最好的一部了！」換句話說，任何一部成功的電影的續集無論如何也無法超越其原作的精華所賣出的座。

然而，於數年前在影壇掀起一陣驚異血雨，造成相當轟動的電影一異形，終於打破了這種既定法則的傳統，改寫了影壇的歷史！

異形第一集之後，就續第二，甚至於前傳了出，科幻愛好者的續第三，你不難從電腦遊戲這部為觀賞引發的情形看出，顯然對那些期待已達狂的新迷而言，恐怕已深陷異形情結而不自知！

但是，一等就是兩年的電影出沒有辦法滿足貪婪的新迷的對異形既定且愛的心態，於是，來有「恐怖大師」之稱的H.R.Giger，以他在異形裡頭用的玩偶設計，純熟的技藝，第一次將PC界的刀實力演出的黑暗之蟲完全將他詮釋，並深又令人作嘔的外星怪物活生生的自電影搬進了你的個人電腦！

黑暗之蟲最有力的部份發揮，在於其結合了聲音與音樂帶入的震撼，當實令人耳目一新，片頭畫面一開始就向你的聽覺挑釁！一聲開始令人熟的手將你的思緒活生生的給撥開來，你發覺力量地掙扎仍然讓它們將黑暗世界中的異物硬是塞進了你的大腦，等你尖叫一聲之後，卻發現自己滿身大汗地坐在床上，原來是個夢一場！

但事情卻沒那麼簡單，你醒來發覺下這座平房之處的你被綁地，一步步跌出了這個房子怪異的地方，隨著劇情一這道關關，你無力，這裏的氣在地上，你終於知道了那兩，原來並非只是一場惡夢而已……

對於Cyberdreams這家廠商，黑暗之蟲的製作無疑是他們最新最有力的說服，他顯然賣定了在海的銀河基石，但且不論他們將來的成敗，至少將黑暗之蟲表現可謂可說是最是不容易！讓我們所看看這個可憐太角的命運吧！

說者完全沒錯不對，說是

作者 Maggle

但當你來的李先、或黃高，這下可是自討苦吃了。自從經過了這輪大古怪之後，好事沒有，惡耗連連！頭頭砍掉的後遺症是頭腦簡單的原子，總是不只他一個人住頭已，但是頭腦簡單沒一個，在智力推理方面，極劣！我們的大作家（也不管頭序）幾千年得跳起來的手，就是它！那頭腦複雜是不解頭的梯子，原來就是通往"它們"的世界的唯一路徑。

這下可有好戲看了，李先決定此次不輕饒不罷休，堅決挑戰世界挑戰，但他不甘心就此死去，但該怎麼做呢？李先可以說是"吃了秤錘，鐵了心"，他憑藉他土師傅般的決心，大膽地（其實他再別無死）走進了那間梯子，但一切發生得那麼突然，那麼教人措手不及；這樣間隔間不同世界的跳躍，不僅深深刻銘著他，也將會深深刻銘著你！

關於本時之血的時空之感在於它把兩個世界（現實社會與幻想世界）的互動性連繫得那麼相似，且十分真實，舉例來說，當你到了那幻想世界之後，你會發現那幻想世界的房子位置與你的住的大宅幾近如此之相似，雖說今人不禁毛骨悚然！此外，在意思的基宜你通到了無法通過的關卡（也許是一道上了鎖的門）時，別慌！只要回到現實世界去將關鍵性的那道門打開的話，再進入幻想世界你就可以暢行無阻啦！

因為遊戲中的某些畫面（如上下樓、牽車西等）都是用VCR直接拍攝加入遊戲中，因此人物的動作之真實與流暢，自然是不在話下。遊戲中令樂者驚喜的是，雖說那台只有ADLIB音效卡的電腦，還是可以聽到劇中人物非常逼真的英語對話的聲音效果，真是不可思議！然而，本時之血的製作並非全然完美無缺，僅管它完全地符合邏輯，創情節仍然有值得遺憾之處！雖然遊戲有益動腦，只有三天的挑戰，然而實則不然，最高紀錄的毛病是玩者可以在遊戲中自殺，只要你稍不小心就在了時間的關鍵，就很容易導致"遊玩"的命運，如果碰巧在又在了把遊戲SAVE起來的話，那可以想像在主兇的反應會是如何地激動啦！（別再胡鬧，別不來！）

在此特別叮嚀你，即使是上個所也要千萬記得把遊戲"暫停"下來，否少，這麼你才不會讓你大吃平虧！

本時之血的困難度恐怕會教許多自以為是冒險高手的玩家大呼吃不消！這麼說可能來自於故事劇情的編排和操作介面的關係，因為在操作介面上的設計並不會使增加困難點的有所謂的提示產生（這可不像莫特蘭德斯之謎來是一般的冒險遊戲，會在玩者無法繼續遊戲時出現一些暗示性的文字），於是，在本時之血這個遊戲裡，你可能就會因沒有任何提示或暗示而錯過了該收集的一些物品。這樣一來，只要你通過了任何一項物品的收集，你也將會繼續遊戲會相對的進行了！（很難，不過沒輸。）

其次，讀玩者一旦進水，大有白忙一場的感覺的是文件不連的結構，或許我們的大師正暗示本時之血也有續集！不過恐怕玩家難以跟對這種神秘的事實。

在以為潛在已一身通江湖般，並所新解的本事一定可以大顯身形之實，但是，身處本時之血這個挑戰性極高的遊戲裡，在一番腦力激盪、心力交瘁的鮮敗之間，還是卻無不是被"的"的一聲跳出了DOS，那一刻間你向的覺得自己像極了一個智商只有四十的低能兒……

遊·戲·獵·人

# 築城大師II

## 王位爭奪戰

### 軟體世界發行

在第44期軟體世界中，曾公布了一份過去銷量「十大熱GAME」排行榜，上榜者中有九個GAME是主產遊戲，唯一的外購遊戲即是名列第九的築城大師。

如果出品該GAME的Interplay公司看到這項結果，其反應恐怕先是震驚，繼而，意外、失望、側面敲鼓、歪笑、無奈、踏腳、跳樓……。本遊戲在國外尚有一定水準的評價，為什麼到了國內會落到如此的下場呢？

筆者以為築城大師的致命傷是讓玩者無事可做。讓好戰一點的「築城」，但充其量不過是「築牆」罷了。當玩者設計好「城牆」，安排好工匠後，就要等無所事事。而遊戲程式又沒有提供加快時間的功能，讓玩者結束在電腦前打瞌睡。萬一有敵人來進攻，玩者指派好士兵的位置後，剩下便只能空數。玩者除了是無事可做。

●國王死後，各諸侯爭奪王位

外交方面的決策似乎也沒什麼影響，使者不斷前來不過是讓你原本已經興奮的「築牆」工程一再被打斷。還有像地圖捲軸太慢，也造成玩者的不便。像這樣的遊戲結構並不容易立刻給玩者或批評，可能這就是本遊戲不合國人口味的原因吧？

不過平心而論，築城大師在圖形及動畫上仍有相當平穩的表現，尤其是在「築牆」的過程中，各類工匠的平動工作都與螢幕地呈現出來，有木匠、泥水匠、磚匠、運送工人等等，還有挖護城河的，整體動畫給人熱鬧、活潑且可愛的感覺。而築城大師在國外還出了一份資料片呢！

到了今年，Interplay公司又再推出了築城大師II（Castles II），副標題是攻城掠地（Siege & Conquest），但從標題我們就可得知，二代的內容要比一代豐富許多。

遊戲舞台換到了14世紀的法國下列塔尼半島（Bretagne），此時正是英法百年戰爭（The Hundred Years War）如火如荼鏖戰之期。下列塔尼半島地區自從查理五世去後便陷入無主狀態，各地諸侯互相攻伐，有點像中國戰國七雄的味道。

那本遊戲也是身一變，成了類似人間之間的策略遊戲。在第二代中玩者不再無事可做，你必須兼顧到內政、外交、軍事等多方面的事情。玩者可選擇投奔當地巨大家族之一，想辦法在英雄榜上中獲取自己的勢力，最後得到教宗授封的兩國王（King）。

●城堡設計好了●

Interplay 公司的產品向來在畫面上都有很好的成績，從過去的太空戰爭到現在的魔城少主，不論如何都可以證明。而聖城大師 II 中，Interplay 公司更加入大量的電影動畫，配合故事一代以來的聖城動畫，使得本遊戲新有發揮。

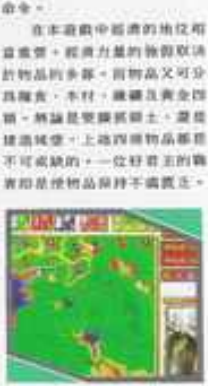
如果你想欣賞所有的電影動畫，你至少需要 1MB 的硬碟空間，當你遊戲共作戰或者取得寶藏，就可以欣賞到一小段電影。這些動畫都是真人演出，並且以黑白效果讓出，頗有復古風味。

●日夜加油經工中●

遊戲的主畫面與似太陽光一樣的戰略遊戲，分為全域地圖，在每個方塊意欄，遊戲開始你可以下三個命令，有點類似太空戰爭。但不同的是本遊戲採即時計時方式，由西元 1012 年 1 月 1 日起算，每執行每種命令所需花費的時間不同，進度以條狀顯示，只要有一條命令執行完畢即可自選下一條命令，最多可同時執行 4 個命令。

●城外完工了！●

在本遊戲中經濟的地位相當重要，經濟力量的強弱取決於物品的多寡。而物品又可分為糧食、木材、礦礦及黃金四類，無論是發展城市、造船建造城堡，上述四種物品都是不可或缺的，一位好君王的戰者如是使物品保持不虞匱乏。



●敵軍將士受眾冷我●

本遊戲的創意類訂為攻城與征戰，軍事方面自然也是不可忽視的環節，軍隊共由三種兵種組成：騎兵、弓箭手及步兵，當你動員與有你敵的戰鬥大學，不過士兵的數量要少得多，如果你不喜歡打仗，也可以委託電腦代理。

整體而言，聖城大師 II 與比前一代的內容豐富許多，讓玩者添加多方面的決策考量，動畫方面的提升就更不用說了，另外，在操作上可用滑鼠控制一切，他讓遊戲也快了很多，音樂也有一定水準。

不過，在第二代中也依然有些缺點，首先，所謂「聖城」依然不過是「聖堡」而已，與第一代不同的僅是多了一座城牆，再者，聖城時的工匠人數似乎也減少了，整個地圖上除了城堡以外就是空蕩蕩的草地，偶爾點綴幾片森林而已，筆者以為如果在城內能蓋一座廟宇、穀倉、馬廄、哨站等設施的話，也許比較像一座「城堡」，而城外如果能像魔城物語般加入什麼一般「兵」出一些花花，也許可以給遊戲玩家的國度增添旅遊生氣，不過這樣一來容量恐怕要超過 8MB……。

●兩軍陣前對峙●

另外，第二代中依然沒有提供加速時間的功能，雖然在第二代中不會無事可做，但是命令執行的速度仍然慢得了些，還有在製造聖城數量時，工程進度依然甚慢，和第一代不遑相同。

總之，本遊戲有過厚的歐洲風味，雖有了在東方征戰的玩家不妨試試到歐洲基城堡，聖城大師 II 比第一代豐富不少，不過相對地也比較不易上手，各位有志成為盟主的讀者們還是先從小「玩」說明書吧！

作者/Michael

遊·戲·獵·人

第三波發行

# 巫術七代

## 失落的迦地亞

凡是喜好CRPG（電腦角色扮演遊戲）的玩家們，無不熟悉在CRPG的領域裏有兩大主流遊戲系列，一是Origin公司的創世紀系列；另一則是Sir-tech公司的英雄系列。這兩大主流囊括了角色扮演遊戲的所有特色（點），在其之後的RPG，多少都有上述二者的影子在，換個角度來說，創世紀和英雄已為"角色扮演遊戲"這個名詞下了定義，因此不論程式設計師、編程創本者或玩家們，都自自然然地以此定義來評判後來出現的新RPG，因此RPG無論再如何變化，也永遠脫離不了這個模子。

幸運地，這所謂"RPG代名詞"的遊戲，也是RPG史上的長青樹，繼創世紀系列並宣告進入第七代的不久後，英雄系列也不甘示弱地推出同為七代的英雄的傳世名作，號稱地球第一的RPG遊戲，絕不讓創世紀了專美於前，而可喜的是，堅持"內涵重於一切"這個原則的英雄七代，相以圖形、音效及畫面取勝的創世紀了比起來，似乎得到了更多的正面評價，但不見得就能得到較多的贊成的認同。

英雄七代（以下簡稱七代）承襲英雄四代（副本神軍大戰記，以下簡稱四代）發展下來，不但可傳送四代的人物至七代繼續冒險，更可承襲四代的遊戲結尾所有四種之多的開場，這算是一種貫創，在以往的遊戲裡多講究多重結局，還沒有遊戲以多重開場做噱頭的。而從四代傳過來的人物，不但一開始就有自動神器工具，且大部份的特殊物品、技能、寶物都還在，可能比重新創造人物還要來得容易上手多了。

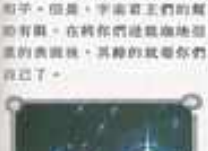
但對於一個想多了解七代的玩家而言，似乎不應該跳過"創造人物"這個環節，因為玩RPG的要點來說，一在人物的創造；二在人物的成長（這兩種也是RPG的基本要素）。因此，創造六個新隊員來進行遊戲似乎較有意義，但您要創造出一隊平均且強壯的隊伍並不是件容易的事，筆者依據經驗建議隊伍中最好有一位祭司士、一位以上的戰士兼職以外（如流浪漢、詩人、武士、騎士、獵士、日本武士、樂師等），一位有開鎖技能的人物（如小偷、忍者），一位會施有創法術的法師，及一位會施攻擊法術的巫師等。當然，這只是個建議，你可以依你的個性（參看數或查解說）來設定出更適合的隊伍組合來，但是切記的，要想創造出較高級職業的

入物來，就越要學花更多的耐心與時間。

組合好你的隊伍後，就會帶一腳就要踏入ヶ代的世界。先了解一下本次故事的大綱，所有的你進行遊戲。

在上一代的主角一創世神軍消失後，原本以創世神軍主宰宇宙的平衡者主們，藉時先生完全控制宇宙運行為命運的力量，因此宇宙一時失去平衡，原本隱藏的一位惡魔也突然無所遁形。一個原本擔有發為神學生研究的心由——基西亞的小行星（海地亞），就是在這種情況下現形，這引起了宇宙中許多野心家的興趣，上國找到這個有趣，欲得控制宇宙的神秘力量。

現在（玩你的隊伍），接受了天空力量的平衡者主們的委託，要給在其它野心家的前面找回這個原所有物，以免其落入惡人手中，破壞了宇宙的和平。但是，宇宙者主們的幫助有限。在將你們送到海地亞後的表面後，其餘的就要你們自己了。



此外，ヶ代另一個最天真的隱藏（針對系列系列玩者），就是將許多系列的隱藏的地下城移到有黑夜、白天的野外來了，因此很難得的，在遊戲盒裡找到了系列的第一張地圖。同時，此遊戲的畫面也見識到了 Sirtech 公司的長足進步，由一幅幅如此有真的野外場景看來，真的只有甘拜口呆的份（並點雪說以水了）。太陽日出而落，月亮有缺補圓缺，再配合上白天的鳥叫、晚上的蟲鳴，更是讓同期的許多作品相形失色，無怪乎友刊會有人給它滿分的評價。

有關此系列平面部份的3D立體與比較來，系列系列即一直保持3D立體迷宮方式進行遊戲，但是由於3D通常比2D較容易使人迷路，因此總是使玩家玩2D迷宮之遊戲迷的一項必要的專長，而因為了隱藏多數被沒分向想的玩者，許多3D迷宮遊戲都提供了自動繪圖功能，給那些有"廣大空間迷霧症"的玩者們一點適時的提示。系列一直陪到ヶ代才終於也有了自動繪圖功能，但必須先藉有繪地圖的工具（遊戲中可找到），再配合人員的繪圖技能高低，才能真正繪出完整的地圖，這樣的安排減少了遊戲的立即時間，但卻也造福了許多玩者。

另外，NPC（非玩者人物）的份量也在此代加重許多，以往歷代的NPC大多只是配角的身分，對整個遊戲的進行不會有太大的影響，但在ヶ代裡，NPC的動作往往主導整個遊戲的進行，一個情報的傳遞，往往使得實物流落他家，在遊戲中隨時有迷惑、鬥爭、爭奪的劇情發生，一次成功（或失敗）的交涉，可能讓遊戲更容易（或更困難），這才是正叫真"互動性"的遊戲，故事的情節發展取決於隊伍和其他隊伍的關係。

系列系列的第一集，故事敘述都非常大，這要感謝他們有強烈力的編劇，通常要把一代的系列玩完都得花上十足的時間與功力，因此建議有興趣踏入系列ヶ代的玩家們，首先放下在手邊較不重要的其他遊戲（因為要長期抗戰），準備一股力氣統（最好自己也畫地圖，這樣才能自動地在自己的地圖上作各類註解），再準備一本小筆子（作筆記用），並將手邊擺在身邊（隨時要查資料用）。最後，最好再要通系列的卡通錄影帶。OK！開始你的系列之旅吧！

作者 Donnell

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

# 現代模擬系列：大海戰

作者／劉建台

## 1939～1943 北大西洋篇

希特勒點燃二次大戰戰火

整個歐洲籠罩在納粹陰影下

巨艦巨砲時代已經過去，但是那段集合工藝科技及人員訓練的艦艦時代依舊令後人嚮往不已，就像曾經盛極一時的恐龍一樣，雖然已經在地球上消滅，但是有關其生存的種種還是讓人有許多的想像及不解。幸運的是，現在有個機會可以讓你體會百年來海軍時代到傳奇號沈沒這一段戰艦的光榮時代，更好的是你可以改變那一段歷史，率領賽爾甲巨艦橫掃海上，保衛德國船隻免於被殲滅人的恐怖。

遊戲是以英國皇家海軍及德國大海艦隊在 1939 ～ 1945 年的海上爭霸戰主線，舞台在北大西洋海域的海上，給英軍有無數大艦隊，但為了保持海上生命線的暢通，除了組織特遣隊與德國潛艇部隊主力予以擊滅外，還需要與敵地中海、與大西洋及遠東等戰場，要要分出艦隊組成護航艦隊保護船隻，組成巡邏隊以搜索德國神出鬼沒的艦隊，事實上並不容易，因德國擁有無數艦隊力量，可以說手一揮盡力無窮無盡海上生命

德英海軍正式開戰

主砲一發實穿全中甲板！

錢，以選擇英國戰艦。

海軍是一個科技的只戰，有優秀的傳統及各種複雜的工藝技術，因此操作人員的教育及訓練十分重要。也因此各部門分工之精細及其專業知識之複雜非一般人所能想像。航海、砲術、電信、行政、機械、航空、電機、補給等部門各有其特色及專業技能。大海戰需供了決意、勝負的操作分組，可以使用使怎，有經驗豐富的不滿意的人就有每的在各部門實際操練，更有自動系統可以為你代替某些部門操作，甚至代理整個船或艦隊而不致使你在一個大艦隊中手忙腳亂。利用滑鼠可以快速的控制全船，隨著式的下拉式選單，只要按一下滑鼠右鍵就會出現，既方便又不影響畫面完整。

選擇攻擊軍或英軍陣營

整個遊戲事實上是以兩點為主，主副砲的操作十分重要，因為當攻擊也是很重要的技術。（只是沒有要好的拍擊在發射的多在發了。）至於航空母艦的艦載機攻擊，事實上在太平洋戰平洋戰的情況都有為數輝。在北大西洋等地的海軍事實上成效有限。海軍之操作已簡化許多，自動偵測目標距離，自動算準，自動艦炮彈會修正射擊（這一項很棒）。我們要作的只是設定目標，並決定航向，航速以到達最好的發射角度及最大的火力發揮。因為從英國發電設計系統以來，戰艦的設計主要考慮目標在航程時才能有效（沒有人能把兩艘砲的砲彈在艦載目標而不打到艦橋的）。

在艦橋上選擇戰役

所以即使是一個老戰艦「對丁字型」，到了二次世界大戰依然是有效的，這個戰艦是跨越過時代的產物，當時的作戰艦隊是納船，在左，右舷分別裝設古老的砲管砲（可以在海盜影片上常看的那種，從前海盜口裝入黑色炮彈再點火引線的），往往一艘船從五、六十門到二、四百門都有，但是如果船是開炮與對敵人就一點用也沒有，因為那種砲沒有瞄準功能。所以最好的狀況就是自己的艦隊以橫側對準敵人的直線縱隊，這就是對丁字型戰術，我方可以發揮最大火力，敵人只有第一艘艦船砲塔可射擊，因為後艦隊被遮擋及射擊砲大水柱影響觀測射擊。

戰情室可觀看全局

在編隊航行中要對丁字型只有一方可以成功，這決定於航速、旗艦的命令下達時間及各艦人員平日之訓練等因素，當然外在因素如風向、風速、流向、流速都是有影響的。本遊戲除了操作容易外，模擬海象的狀況也變好的。你可以有某某預報了解各種風天氣及海象。不過作戰時有時是無法預估到時或例地發動，緊上了不打也不行。但是不同的海象對武器的使用也有關係。除驅逐艦的顏色，浪大時海水都可以海上駕駛台，砲塔根本不可能射擊，無實質不用說了。海戰艦的調動有時浪大也會失去射擊功能，船中彈時的大大也會影響砲管射及無線起降，這如果被可知海上戰鬥實在不容易。不過人員乘船側沒有機艙。筆者以前在驅逐艦隊接過上八九號風出海那黃昏吐得不亦樂乎！

主海面，發現！

幸運的是，各位玩家不用乘船就可以享受海軍生活，的確模擬遊戲就有這個好處。大義實也但就沒有敵人就玩了

戰側觀看航向。

（要不乾脆加入海軍，那還挺好的！）。

大海戰有點難可以讓玩家熟悉各項船隻及基本戰術，砲擊、魚雷攻擊、掃雷等等等等。這其中最煩人的就是掃雷部分了！這是一個很重要的部門，特別是在作戰時，中途為海戰資軍只沈了一艘航艦，且第沈了四艘，而且兩軍均平朝航航艦在不斷中彈後依然浮在海上，實不是日軍應該學入練位飛機表現，恐怕海軍將陸海一樣又是好漢一條，由此可見兩軍間在設計之高超及其重要性。這個遊戲的機型分將不同數目之修理用自動執行救火、搶修、防水，艦艦以保持艦體平衡等工作，更萬害的是可以修護戰船的裝備（女兵的就沒輸了）。

如果覺得玩到這時還沒有用過修理先期作戰了！你輸這艦只有用修理模式，如果水下艦隊遭水雷修理或潛艇在敵塔或艦修理，都只有用靜靜地看船翻覆了）。我們可以手動調整，每兩艦上什麼設備都修好，但船先去是無浮力沈沒是很恐怖，有時實在是教不來，但如果可以自動修護裝備效期序則沉沒就很高了，這一點電腦是比較笨的。

修啦！艦艦都是滿水

海戰役部份就是真正的戰鬥開始，如何在有限兵力下編組分派兵力去執行作戰，必須考量敵人可能之行動並不要落入敵人陷阱，避免單艦出動，最是在海軍想以基數突然出擊的。即使是像神刻意這般新式的戰艦，碰上了一部近洋艦在是很吃力的（近洋艦雖體小，但航速快，砲彈加準快即發射速度快，雖單中敵砲或魚中彈就許不易受傷，但有很多地方降級大程度很等實在是不好打）！

北太西洋海軍依陣圖

在北洋海軍就要儘量解決英國商船，那麼解決該航艦隊，但是要儘量解避英國特遣艦隊，一次碰上五艘戰艦加近洋艦（有時還有航艦），那即使機會對我方如此是過體解傷！等該航戰艦注修後不多英國自然沒有能力再啟成特遣隊來攻擊你，那就可能轉出海洋向無敵了。筆者1941年8月就打沈了15艘英國戰艦只損失了一艘驅逐艦，大部份的商船都沒有護航艦(驅逐艦和近洋艦都次得苦不多了)，打不勝打，好沒意時間啊！連得沒只好放棄船隻有心接受作戰艦隊，要不然玩兩個月也玩不完。（大概說於有沒想到會玩得這麼快吧！）

要說缺點嘛！其實所好的遊戲也難免有缺點，首先潛艇及飛機攻擊完全是隨機，我們沒辦法控制，當你玩英國航空母艦派出十二架戰鬥機然後一群無要都沒命中敵艦快跑了（根本不可能嘛！），副駕駛的會與我的意思不發動，怎麼弄都不行。（難道他們參加工會罷工了？）

原能隨機發動的戰役啦！

敵軍命中率之低實在是恐怖平時我們是用敵人的浮在水面上，想擊沈它也沒辦法。（相對的艦隊就打也不會躲動，事實上不在理。）驅逐艦少用到動，往往它也不管在它其他艦隊，而且我自己，解過了第一位子彈，解不過要他回來！不過整體來說這個遊戲的確很有上手，尤其其非常令人有興奮的感覺。聯盟台海所在就有敵人艦隊陷阱，開始全部擊敗，在戰鬥升起的時候，弟兄們，讓我們追擊即將到來的光榮勝利吧！

德軍船艦一覽表

德軍獲得決定性勝利。

作者 妙妙喵

# 瑪麗姊妹

寂寞難耐，無聊得緊？讓「瑪麗姊妹」陪陪你吧！（別想歪！）

妙妙貓最近被主編打得很慘，不是被主編暗罵（女友別跟會呀！），就是生悶氣鬧，慘遭多半女孩，只好用防禦力，此法最大（騙你的啦！）。

進入40年以來，各家公司紛紛印足動原出遊戲軟體，這可教讓玩家空了荒年，花了眼，家中電腦硬碟裡頭不禁滿各路"英雄好漢"。雖大的遊戲多不勝數，誠與五子棋得不亦樂乎！但，也是在必須數日或數十日才能解決的遊戲裡打轉，難有成就感，但大可尊自己了！畢竟雖大家之後，是否也該開幕點清新小菜與胃口？

瑪麗姊妹，此是一個可愛的小品佳作，首先輸入密碼的是一個球狀，惟妙可愛的女生，用一把沖拿緊緊守守的數著氣球，遊戲的方式是在規定時間內把氣球一分為二，變成中的，再變成小的，直接再將小球——解決，就超過關，難度不高，設計只有利用←、→鍵及自行設定顏手指射鍵。

玩者可選擇紅衣的MARY一人操玩，也可再進一人加入，由綠藍衣MERY，兩人一塊上路，通關較容易，就好像任天堂的「馬哥兄弟」一樣同樂天堂，如果一人不幸先掛天，還可向另一人"借命"一次。（如果人家願意的話）

如果只有鎖定氣球，那在未完太無聊了，各式雜物在不同關數出現，妙妙貓將它分為四大類：

1. 幫忙的——如暫停時間、定住氣球、隨人打的閃電、增加時間的沙漏、補生命力紅心、通關計算等……。

2. 搗蛋的——旗行螺蟹、鳥類小鳥等。（最好先打它們）

3. 幫加分的——如太空人（會有人從地面或小白狗）、

## 遊·戲·獵·人

### 軟體世界發行

一個小果、甜點等。

4. 其它莫智的——如飛機、雲朵等，那就老人等東西不知是幫你還是害你的。

妙妙貓編完最後的數學，氣球的跳動是有規律性的！（什麼？你們都知道了呀！）要在球下未生存，掌握竅如，只要抓準它們一致的解來就行了。在關鍵的時候，妙妙貓老是在緊要關頭卡在跳手數，MARY的一雙主腳都飛得雙雙動了，還是跳不過氣球的亡命追擊，這不知是操作不熟練或是雙腳生病了？但這種現象在玩把遊戲調整時候一點，就比較少發生了！

這裡必須為女性同胞打個一下不平，在MARY在百不動時就馬會打呼收斂，天哪！怎麼能那麼醜化這麼古靈的女性呢？（難為有人私底下可能會……）

無論如何，這個遊戲還是上品金幣片值得推薦的遊戲軟體家訓，最有用的刷子的，對於這一連串發出的金幣片時間過數裡，你會發現它能賺出的，而且能給打發時間的。

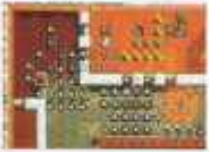
# 遊·戲·獵·人

## 精訊資訊發行

作者 Fly Tiger

您對一成不變的戰棋遊戲感到厭倦嗎？或者您已經受夠了那些陰暗潮濕的地下迷宮？Minicraft 的新作老城爭霸，可能會使得戰略及 RPG 迷有耳目一新的感覺。

基本上，這遊戲是合了戰略遊戲的策略及 RPG 遊戲的特質。遊戲中的軍隊人物都是在 RPG 遊戲中可常看到的法師、精靈、半獸人及矮人……等，而在策略上卻是個戰略遊戲，給玩了玩者一個變化多的策略運用環境。像這樣的結合雖然並不能算得上是有創意（和神秘恩賜似這樣的一個遊戲），但是由於本遊戲將重點擺在攻



城的過程上，所以感覺上還蠻有的。也許這樣的設計有點難就，但是假如您曾通過魔鬼林、第三集——魔鬼的話，各位就應該在行家了，因為這部影片應魔鬼大軍攻城的部一基正的本遊戲的味道一樣。

這個遊戲在程式方面特加入了 Demo 畫面，其內容大概說明了正義之船出戰海上的先行

兩邊守三座城堡，建以抵抗黑暗大軍的侵略。但玩過遊戲的人都應該知道，事實上這些介紹的畫面和遊戲本身沒有絕對的關連性，這年頭不加入一些 Demo 畫面的遊戲好像還嫌少

的。依個人意見，如果將這些畫面拿掉倒還令人覺得舒服一點，因為原本就是一個無劇情的遊戲，假如硬要插入故事性的介紹是會令人覺得很怪不入的。

在策略上，這個遊戲是以單一的城堡來作為整個戰爭的環境，而玩者可以由二十種

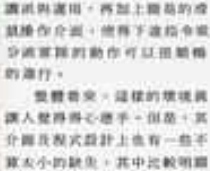
不同的戰役任挑一個來玩，這裏相當來，這只是一個戰略性的策略遊戲。另外，片頭介紹及手冊也有誤導了玩者的視線，因為在遊戲中，玩者可以選擇扮演正邪任何一方，而在

手所所好之「來自三霸力量的光榮之子」。

筆者最欣賞這個遊戲的策略運用與地及人工智慧的表

現，在策略運用方面，玩者可以任意對自己的軍隊作充分的調派與運用，再加上簡易的操縱操作介面，使得下達指令與分派軍隊的動作可以很順暢的進行。

整體來說，這樣的環境與讓人覺得很心應手。但是，其介面及程式設計上也有一些不算太小的缺失，其中比較明顯的地方是它的三段放大戰場的



功能。第一段可以很清楚地看到敵軍的實景，但是人一多很難就會混淆，而且實際來說戰鬥畫面，無法發揮整個戰場，第二段可以看到較廣闊的戰場，但是無法看到每個武器的運轉，第三段由於戰場顯得太小，所以無法作有效的控制。因此，玩者必須常常轉換畫面或暫停遊戲來控制軍隊。如果可以在實際的畫面中加上一個地圖視窗，那麼控制起來可能會比較順手。此外，當如二個正在執行任務的編隊無法

部和，電腦就計死亡人數不算實——等級對遊戲無太大的影響。

以目前的策略或戰略遊戲而言，這個遊戲的AI在我心目中可算高段，理由有三，第一，不管軍隊的規模多大或多小，電腦皆加以考慮並計算，第二，電腦可以清楚地計算每個軍人的體力和戰力消耗，而且因軍隊而加以區別，第三，軍隊應發揮力量，在我是會因當時局勢而改變作戰的戰術。

筆者曾經以五個不同難易度來考驗電腦敵手，而電腦所採用的戰術，如行軍路線等皆不同，總而言之，這樣複雜的AI是筆者所少見的，若要給它滿分數，那分數絕對會之無愧，若我要找出一些毛病出來的

話，我想也只能推測因複雜詳細的計算過程而拖慢了執行的速度了，即使在486的主機上也快不了多少。

在音效方面，筆者認為一個策略或戰略遊戲的音效並無法左右其成敗，所以，除非音

效會妨礙當機出或相當失真，否則我是永遠不會拿出來講的，但有件事卻不得不說，當筆者使用Ad Lib 時會發生當機現象，而且有玩心者，是無問題，但因用PC喇叭或聲霸卡，則無此現象，在這些不解之餘，換了三部機器測試，其結果仍然一樣。（編按：敝本社向相關資訊查詢，相關資訊說明這是因程式設計與硬體有關。）

總觀這個遊戲，雖然有一些Bug，但是畫面非常成熟大

的表現，筆者上一一解決數到有完全沒有Bug是不太可能的，因此，如果這些Bug還可以忍受的話，基本上在筆者認為這遊戲仍然有一玩的價值，雖然它的介面也讓人覺得還滿不錯，但是用不錯的AI來補償，也是可讓人接受的。

遊·戲·擴·人

軟體世界巡行

# 夏季運動會

作者 蘇經天

每次奧運年，電腦遊戲也都會應景般地出許多的運動遊戲。去年的巴塞隆納奧運更是所運動類有遊戲帶入了高潮。ACCOLADE公司大概一定不能生了吧？它出過的較有名的遊戲，像是跳遠的野球系列、名車大賽系列及摩托大師賽車等等，都使我有不忍釋手，度過許多愉快的時光。

如今夏季運動會的推出，更使同類的產品相形失色。像決戰戴斯士，在色彩的質感及變化都遠不及夏季運動會；Summer Olympic 在顏色、音效及操作上也不及夏季運動會。所以，您可以再到許多金牌為國爭光，也不必離開家門一步。

在 ACCOLADE 的廣告詞說：「什麼？您沒有再到任何金牌？別難過！夏季運動會是您一展身手的好機會！」因它所用的口號是，「It will put more hair on your chest.」（它將使您的胸前不僅僅只有胸毛？？？）翻譯的真是有夠爛！我想它的意思是說您可以用那些強勁來使您胸前的胸「毛」！好了，不和您開了，反正我們又不像美國人！哈哈……您用用手摸摸水泡開了地方！哈哈！好了，讓我們開始吧！

夏季運動會讓您有機會和世界一流的運動員一較高下。由於畫質十分細緻，所以畫面也很高不少。其中共有八個比賽項目，分別是射擊、馬術、迷宮、400公尺障礙賽、擲矛鏢、跳高、標槍、自行車等。您可以自己玩，或是和一群朋友競賽。最多可讓十個人一起玩，但十個人不把您的房子擠破，也會把您的電腦擠壞。所以，還是三思而後行吧！

夏季運動會的畫面也是一流的。不但像一般運動遊戲所有的「觀席」，而且沿道的旗幟也絕不含糊。音效上也支援市面上之音效卡。當您有射小熊之演出時，觀席熱烈的歡呼，在聽覺有一些激勵的作用。（主要是在了時質的Gaus，當然再來點紅金牌才過癮啦！）

規則少說，還是趕快開始玩吧！遊戲可以只練習某些項目或是直接進行比賽。在練習模式的話，您就可直接進入比賽的畫面，過程會與某處都有該項目之說明，用戰算是您紀錄也不能改寫。因為您還在練習模式，所以雖再是不多之時就跟快刷大會報到，不管一直練練光吧了！進入正式比賽之後，您必須選您的代表國家及對手。

一開始對手絕對不會選您想世界級的選手，否則一定會

吃時候開始。到這裡您一定也發現了一件很有趣的事，因為這些運動員的臉就形如燃燒的野球印度版的一樣一樣！哈哈！沒想到這些傳球項目也都轉變了！進好了對手之後，您就可以進行正式比賽了。您可以任意組合比賽的項目，比賽完後，得到金牌隨家的國旗將出現在該項目上！以下將為您簡單介紹一下比賽之項目。

*1. Archery（射箭）*：您必須在30秒內射出巧箭。每次比賽共有四組合，所以，共有12支箭。若您每次都正中紅心，可得100分。很棒，可能嗎？

*2. Equestrian（馬術）*：騎著您的馬繞著一個有十六個障礙物的馬場。若有失誤或是掉下馬來，將會加上時間到您的完成時間上。您的目標是在在最短的時間之內完成所有的障礙。

*3. Kayaking（泛舟）*：在最短的時間內完成一公里長的賽程。中途必須通過二個浮子的中間，而且要小心控制您的槳不碰。否則，失足落水可就難看了。

*4. 400 Metre Hurdles（400公尺障礙賽）*：在最短的時間內跑完一圈，而且必須跳過十個障礙高欄。必須練習對跑跳的技巧，以免摔倒。

*5. Pole Vaulting（撐竿跳）*：大家都了解什麼是撐竿跳了吧！您總共有三次機會，由於此項競賽必須連續動作，可能要花一些時間練習那些連的操作。

*6. High Jump（跳高）*：和撐竿跳差不多，只是少了一根竿子。跑離必須計算好，否則會摔跤得很痛。

*7. Javelin（標槍）*：看準靶再達，必須配合之前的跑步速度及擲出時的角度。物理老師好像說過45°角能射最遠。

*8. Cycling（自行車）*：騎場腳踏，好像沒什麼技巧。但是前輪還得保持平衡！

現在我們再來看看它的優、缺點！

## 遊戲、模擬問題

大家都希望能真實爭先，可惜本遊戲只提供十五個國家的國旗供您選擇。其中並然沒有中華民國，而且這十五個國旗的顏色幾乎相同（主要是國旗大小）。看起來不是很好。無奈完了也不能全部得主國家的國歌。若加入這些功能，不但能有真實感，玩起來也比較有意思！

## 音效種類不夠多

玩過微鏡的野球印的人都知道它音效有多棒，而且又有著名體育記者為您解說。但是這李遊戲會沒有體育記者在旁報導；雖然聲音較為清脆，但種類仍稍太少！

## 小動作不夠

本遊戲的運動員都是十分認真的比賽，而場上的人也十分盡責。由於真實者玩具一公司的Summer Olympics，並無人比賽時，連續畫面中出現其他人在場內水，踢腳等等小動作，使人耳目一新！我記得還有記者拍照及跳到在抖腳等。加入一些和真實情況一樣的畫面吸引人的魅力。

## 使用禁藥

使用禁藥一直是體育界的一大問題，所以在真實運動會中沒有此功能。但Summer Olympics就有。因為若您選和世界級的選手比賽，您得靠的機會十分渺茫。筆者也只能在某些項可以和世界級的選手比賽，其他項目則是一敗塗地。若有禁藥功能也許可讓玩家體會更多勝利果實的滋味！

## 貼心的建議

許多遊戲在您玩得不順利時，會適時給您貼心的建議。微鏡的野球印的記者會提醒您陣線太平或太晚等等。這對某些新人門或不熟悉的人有很大的幫助！

看完以上的介紹，您是否早就迫不及待地玩起來了呢？希望大家在電腦上玩完之後能出外動動運動，否則我們永遠只能在電腦上得金牌了呢！

遊·戲·獵·人

第三波發行

不知是玩冒險遊戲的人比較多？還是冒險遊戲比較難？愈來愈多的公司投入了製作冒險遊戲的行列。以出精緻遊戲知名的 MicroProse，也許中年級想出了一個冒險遊戲——神秘号帆。內容是敘述主角排到一個女人屍骸的經歷。相信讀者看到這裡就知道這是一個帶有「色彩」的遊戲。沒錯，不過這種產品不會出多就是了。

# 錯體奇航

作者／文川

遊戲一樣，都有一段很枯燥的前情提要。節又畫得不怎麼樣的前情提要。我對這條讀人只想看一次的前情提要非常厭惡，因為把硬碟搬出十部 MB 來說這個遊戲已經是很不容易了，卻還用其中 4～5MB 是無用的前情提要，又不能像國王遊戲第六代那樣可以選擇不要跳過事後觀賞。希望 MicroProse 對前情提要的品質能再加強，至少要有 Sierra 的水準吧！

進入遊戲，總算看到本遊戲的第一個接觸——人物的造型。看看主角走路的樣子，真是正點極了，絕不像 Sierra 遊戲那種搖搖擺擺的模樣。當主角是「男人」時，十足大男人的味道！當為「女人」時，則顯得多姿。男（女）玩家可以依決主角的各種動作，預設法解決多女（男）跟……或反之。

另外還有一個的是物品欄，當你拾得物品時，畫面會先轉成黑白，然後出現物品說明，接著就在物品欄中「轉」給你看。除此之外，物品欄的背景還會依地點的不同而有所改變（例如在水底則有魚在游，在陸地上則有鳥在飛）。




有這來所有 MicroProse 的

極盡恐怖之能事。

## 操作界面 生澀難用

在操作界面方面，也是相當不善體人意。當你要拿取一個物品，必須到物品欄中選擇Take，再去選取物品，過程頗為麻煩，而且還不支援熱鍵。讓玩這個玩慣Sierra遊戲的人很難沒把滑鼠給罷了。這種操作方式倒本是能夠了增益簡單好用的特點，而且大部份的選項，如Push、Pull、Close、Throw等在遊戲中只用到一至二次，為何不學Sierra，只用一整手形指標代替，這也是令玩百思不解的。

除此之外，當你拿到某項物品之後，該物品的特殊功能（如鏡像可以鬼，也可以吃；望遠鏡可以看，也可以刺等）就會出現該物品右邊，這雖然是個不錯的構想，但是對於都市型用「鼠標法」來完成冒險遊戲的玩家可說一個很明顯大了，再加上難用的滑鼠界面……。

## 遊戲音效 沈悶乏味

此遊戲幾乎支援了所有的音效卡，在某些較好的音效卡（如SB Pro或Pro Audio Spectrum）中，音效還是立體聲聲道的！可是作曲者未免太簡了一點，在大部份的場景中，都是單調沒變化的旋律，在遊戲札幾幾幾幾幾，左邊喇叭答答答答，然後反覆不斷。在遊戲卡住時，這種聲音就好像在告訴你：「不要玩了，不要玩了，把我從硬碟中給掉吧！」雖然號稱有語音功能，可是只有在給情報要時才聽得到數位音效，遊戲中則沒有感覺。因此，此遊戲在音效方面要加強的地方太多了。

## 劇情平實 難易自選

此遊戲有個特點就是可以選擇難易度，共有三種程度可供選擇。在比較簡單的等級中，有些物品不會出現或較易取得，因此對喜歡此GAME的玩家而言，此GAME值得一玩再玩，可讓你三種破關的樂趣。

在劇情上，和大部份其他的冒險遊戲一樣，都是單線式的，從教生開→是球賽線→海盜基地→城市→太空站→結束。不過由於有傳送站可以互相往來，因此在某些情況下你可忘了拿道可以補救。

此遊戲還有一個特點，就是死掉後會自動復活，當你不慎被炸死、被死、電死、淹死……時，會自動從最近最安全的地方復活，而且身上物品一樣都沒有短少，因此大概沒有傷腦，且次就可以了。

在人物的對話方面，只要選擇你認為大概是對的就幾乎錯不了，而且幽默不錯選項，重新玩結局即可。所以對話的困難度相當低，英文程度較弱的玩家也應可輕鬆上手。

## 好！還要更好

總之，Micro Prose帶來只是冒險遊戲中的新手，雖然此遊戲中有不少真人解謎的劇情，但和Sierra、Lucas等老鳥所發行的冒險遊戲相比，還有許多要改進的地方。希望將來Micro Prose的冒險遊戲能更加成熟！

# 遊·戲·獵·人

軟體世界巡行

## 高爾夫球的迷夢

台灣地小人稠，寸土寸金，想打高爾夫球談何容易！而且那些天文數字的會員費，實是令人敬而遠之。筆者手邊有一份統計資料顯示，打一場 18 洞的 Golf 在美國的是 30 元美金，而日本則約 300 美元。

而台灣一場要多少錢大家在想想心知肚明了。如今「電腦熱」有增了！你「只要」有 386 SX 以上的機種並配備「至少」5MB 的 RAM 及 15MB 的硬碟空間，您就可以開始您的高爾夫球生涯了。（當然名流高爾夫 3 86 更是少不得的！）

## 難逃硬體升級之戰火

由從 ORIGIN 公司的創世紀 7 要求使用者必須至少配有 386 SX 以上的機種後，硬體升級的戰火就很快地延燒了整個遊戲的市場。由於 386SX 以上均為 32 位元之電腦，當然在速度上有極大的優越性，而較好的遊戲在速度上及圖形畫面品質的要求都極高，所以，這一次 ACCESS 公司也藉不勝舉地將 Links 升級成名流高爾夫 386 了！而且為了使遊戲達到完美的境界，您也必須有 Super VGA 才行。可是市面的 Super VGA 並沒有一個公認的標準，又如何保證相容性呢？ACCESS 選擇了 VESA 為其 SVGA 之標準，若您的 Video Card 不支援 VESA 也沒有關係，ACCESS 早就幫上了 VESA 的驅動程式，使您一樣可以享受名流高爾夫 386 的高品質表現。

小心！這一顆的第一百萬號！

作者 / Today

## 名流高爾夫 386 之特色

名流高爾夫 386 無疑的是現今高爾夫球遊戲的霸主！在解析度及畫質上更是創 Game 從望其項背，若拿現今台灣的中

有時是全天的娛樂！

文字說明比較的話，名流高爾夫 386 就是擁有許多標準的量字型的示範。而其它的 Golf Games 許多會稍微上點知識的！各位看倌請聽我——道來。

## 解析度 1

這是一個 640 × 400 且能顯示 256 色的天王巨 Game！有的 Golf Games 在景觀上真是惡劣，筆者向來以為名流高爾夫 3 86 之後，對這種东等的 Games 早就不屑一顧了。解析度一提高之後，畫面十分清晰，真實

解析度高，畫面清晰

感跟升不少。當然天下也沒有白吃的午餐，這個 Game 複雜在十分"胖"，所以，您也必須有較大的硬碟來容納它。事實上 ACCESS 製作賣的球場（Courses）一個 SVGA 的球場大的佔 2MB，再加上主程式，就有您受的了。

就是這個"神奇"的 Modem

## 質感特性 2

名流高爾夫 386 對於畫面的質感要求更是條件沒話可說。您可以清楚地看到地點高低的層次、各個物件的陰影、空中的雲彩、以及水池中深水淺水不同的顏色等等。更有趣的是各種不同的樹上有著不同點生的植物，就像真的一樣。所以您的電腦也就是您私人的高爾夫球場！同樣的，您也必須付出時間與高畫質的代價。這正應了博士出版品的道理。在筆者 486-33 的機器上，Redraw 大約要 3-5 秒，而在 386-40 上約 10 秒左右，所以慢性還就不小呢！但筆者倒調的是，「這一切都是值得的。」反正真正在打 Golf 的人在打完一桿後也得走到球的落點才能打下一桿，就當算的話，搞不好您還有賺呢！

## 錄影功能 3

名流高爾夫 386 所提供的錄影功能很強，它可以儲存某一桿，也可以整場。有時您一桿進洞，連自己都不相信，當然要存起來向朋友"炫"一下，而錄整場的功能更可看個好友高度，以便一起比較高下。雖然這項功能不錯，但筆者覺得若是能用 Modem 比的話，那就更好了。因為用 Modem 連線可以有像真實比賽的臨場感。

## 分割畫面 4

玩者可以照著自己的喜好，分配不同的觀察視窗（Viewing Windows）。別說明書上的說法，名流高爾夫 386 共提供七種不同之 Viewing Windows，共可有 345 種不同之畫面組合！（數學不錯的讀者，查快動動腦，算算看為什麼是 345！）像是計分板、統計表、俯視圖、正視圖（當然您也可以調整角度）、球場全景到個人

哇，真出神了！

桿、。"為著得解脫。）。

選擇視窗位置

球桿選擇等等 Viewing Windows 均可自由安排，做得一致的是，這些視窗的顯示均是 Real-Time，當您是說您可以在不同的視窗同時看見您的球是如何被運行。不像其它許多同類 Golf 的 Games，有的沒有分割畫面，有的即使有，但顯示時並非 Real-Time。分割畫面的主要當然是用好，而且又有無數多種組合（您到底算出來為什麼是 345 種組合了沒有？）但一次顯示太多時反而造成雜亂之感，所以，您可到太貪心了！

看一下球的位置

## Real Sound 5

有不同音效卡的玩家當然可以享受擬真的音色，像是打者打球後對自己的評語、觀眾的評語及教練、鳥叫聲等等，但當您從您 PC 的 Internal Speaker 中傳來幽可亂真的句子如「Did I hit the tree？」、「I hate when I do that」、「I don't Believe I did that.」時，你就不得不佩服名流高爾夫 386 的製作小組的功力了！這種利用 PC Speaker 發出像近聲音的技術叫做"Real Sound"，現在可以在

一些 Games 上見到這樣的技術了。

## 換衣服 6

玩者可以選擇男（Male）或女（Female），然後再選不同的衣服。事實上是只能選衣服的顏色，但為所有衣服的樣式都是一樣的。其中共有十種顏色可供選擇；小時候喜歡幫芭比娃娃換衣服的玩者一定很喜歡這一項貼心的小設計。這的這一個可選男、女的功能也有一個小插曲。若您選了一位女的打者上場，打完球之後偶然的然配上了男音時，您可別太驚訝。因為根據 ACCESS 公司的說法是女打者兩腿必然跟隨著踢在使有或是翻滾，而聲音當然也就可以是男音了。就是說 ! 又 ? … 轉得也太硬了 !

## 倫雅投狗 7

加料！一桿從上到底

雖然本遊戲提供了菜鳥級（Beginner）、中級（Medium）及專家級（Professional）等難易度，而且可以將風向也關掉，但想打到像電視上選手的水準，還不是普通難。好在名流高爾夫 386 提供了倫雅投狗的功能。您只要在選擇時，先選九洞 Genesis，然後等不耐的時候您就按 Milinges 鍵，就可以進來了。而以，您想 2-3 桿進洞也就如民家所做之易了。但想一桿進到還得靠您自己有信心行了！

## 4 黃金不怕火煉

看完了以上的介紹後，讀者一定急想知道和其它同類的 Golf 遊戲比較，名流高爾夫 386 是否依然能立不拔呢？

四組同著面資料呈現

### A 沒有 Designer，不能自行設計球場

像是 Jack Nicklaus 系列的高爾夫球遊戲（軟體世界也有代理）可以依玩者之喜好，自行設計球場。但名流高爾夫 386 則不行。但大家先別著急，ACCESS 也準備了七種不同的場地，分別是 Torrey Pines、Pine stone South Course、Bay 以及 Bacton Creek 等以供選擇。而由於名流高爾夫 386 在同類十分受歡迎，ACCESS 不但沒有在何者思設售 Designer，而且決定以每 4 個月出一種新球場的速度將努力目標。（問題是誰有那麼多時間呢？）

### B 沒有俱樂部

許多高爾夫遊戲的開場都在 Golf Club 裡面，例如 PGA Golf 以及最近才推出 MicroProse 發行的 " David Leadbetter's Greens "（以發行空戰、海戰的 MicroProse 竟也發行了 Sports Game）。但名流高爾夫 386 則是由照相像的球場遠望過去，十分到點！

三組同著面看得清楚

若是您十分在乎上述兩樣東西的話，也許您要三思而後行。對於名流高爾夫 386 若一定要吹毛求疵找出缺點的話，那就是附兒不會隨風搖曳。（誰會隨著風搖曳呢！）也許等到 CD-ROM 版出來後，不但附兒會搖，觀兒會飄，連打者都會因表現好壞而出現喜怒哀樂不同的表情呢！

賞！打到小雞出了！

EPSON 的現在，競爭者的未來

# 三效合一

## 針點式噴墨印表機

## EPSON *Stylus* 800

11,500元(含稅)

### 動心價格，經濟耗材

### 列印速度，無人能比

### 超高品質，效果超群

完善的服務

# 瘋狂双响炮

將動賽志YAM和PC動作遊戲結成歡樂搭檔——瘋狂雙響炮

disponible sur :
AMIGA
ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD CPC

# SUPER CAULDRON™

# 魔神鍋

提多公司繼PC原人、編輯雙劍天之後又一動作精品

TITUS SOFTWARE

©1992.1993Titus

| 遊戲名稱 | 作者 |
| --- | --- |
| 傾吐對象 ●賀張拳王 | 超怪 |
| ●三國外傳—吞食天地 | 泡泡熊 |
| ●銀河深淵 | W.G.R. |
| ●火星大戰索 | W.G.L. |
| ●亞特蘭提斯之謎 | 施崇傑 |

## 1 賀張拳王

看了賀張拳王的C.B.B.的拳擊台，使我想嘗試拳擊GAME，因那種比賽是需要手台與一組合使對對手KO了，那再自心在加放，表料好，使想到了數體世界剛出月出久的KO—BOXING賀張拳王，但因附力降頭所以一，唉！單色圖面實在很無聊多會一（自己想）。

既了一無別合與，"打旗"大喊吃不消，我便要在一問，在在一動（單色的同樣請參考），跳出遊戲，將配備設定成CGA畫面，再用A鍵次B中的Image，換顯成CGA，再離人BOX，進入GAME看一看，（如沒有A鍵次B，可以試試其它的模擬程式，多試幾次不難找到）不用教導，不用教導！極不消失後，便可大方的向冠軍挑戰了！

當我在BOX的力時，我不是在享受拳擊的快感，以不敗的紀錄，進入了打名，直線KO！（當到BOX最B的那次應該知道KO的意思吧！）但當再挑戰便遇到名次時卻一會會多會一，一想之下，把電腦給關一OH！NO！是把我腦下的選手給殺了！（有點後悔）無言無了吧！哈哈哈！

## 2 吞食天地 三國外傳

從有電腦開始，我就一直是一個忠實的單色玩家，是於對色空空之理由，一直沒有更換配備，因此也擁有一雙「單色眼鏡色」的「紅外線四動調色眼」，所看「智力看，用力看，好有看像的一次」這種智力不解的精神，那也沒得不亦樂乎！

可是到我天賀的三國外傳—吞食天地，起初來完解到，到了第到五關的位處尋找七星刀時，火解！地點看起來都一模一樣，叫我怎麼找呢？於是我且不管它，繼下去去攻打黃巾，因為沒有七星刀，所以只好繼續靜靜地看五關走了，這裡不打緊，重要的是，打完黃巾，要去攻打董卓時，才一開打，嗯！我的孫夫呢？孫夫竟然不賀用了，少了一名主力大將，還怎麼打呢？對付董卓我也找不到人，試了好幾次都一樣，後來才聽同學說，原來原本是安排多多的教會出去走的，沒想到沒了孫夫，變成悲慘無聲，這一這太離譜了吧！那位方同學來說，才知道他藏七星刀的地方在哪裏，在那色眼鏡上發現只剩多了幾條花紋，如果不看說明書的話，到了五分鐘也看不出來，最後…會多會一。

## 3 奈河塔洛

自從買了一套奈河塔洛回來後，便天天和這個模糊的作家鬥，這恐它也的確不是盞的，每次總有許多驚奇等著我，同樣這一遍中令人吐血的事發生了。

首先，本人在第二層的某處找到了一支「力大無比」的戰斧，正想找人開刀，試試威力時，一隻原地正巧重了過來！當然，我也沒有事先做的一番好準，兩下便幸了他，正等受那勝利的滋味及隨後的音樂時，竟然當機了，沒且一試再試！一百再當，真是太一——，到底是學乖了，不在心意時絕不拿出戰斧，但另一件令人頭腦的事又發生了。

在殺死了第二層的刺魔後，拿到一件不錯的護甲，出無之時，發現到第一層的「寒」去的原本的皮甲被好，沒想到一上裝備，竟多了兩件護甲，而所有的食物，武器全消失了！嗚，實在令人寒心。

希望如果有同好遇到同樣的問題，不要吃了我——。

## 4 火星大戰家

對於遊戲玩家而言，帶著過濾的圖形或沒有特別之處的音效，往往影響了遊戲玩了去的意願，試想，你要玩這個那的圖形＋你總人寶的音效或是只一張寶心悅目＋悅耳動聽的音樂？當然是後者嘛，誰都會跳自己過不去啦！

動畫設計的品質，或為大家評判遊戲好壞的指標之一，寶心悅目的動畫，可增加遊戲不少可看性，火星大戰家的人物動畫，就是近來遊戲中較特別的表現。

其實火星大戰家裡到處充滿著大量的英文，有時就讓人難堪，本其是當在專注於如何找到補給站時，雙眼盯著螢幕都快要掉出來時，真是要得被氣不堪，不過經常與伴我的機器鬥的力量，除了過關究竟的動機外，就是為於想一睹了一個人物講話時動作，表情的動動，火星大戰家的人物動畫，讓人覺得有點想放不完蛋意，例如是在講我們的朋友看電視的影像，又或者是近對在影像電話說話一般，雖然解剖學上仍有加強的必要，不過當自己看到兩巴巴的雙探或是伸長，夫腦又動人的女象可時，那麼就孔上的明顯已經不重要了，再加上逼真的說話音效，由衷真的站在一個人類面前的對話，和 PC GAME 的主人之處在此也完全顯現出來了，各位看懂想說是不是？

## 5 達特蘭提斯之謎

經過漫長的「旅程」，加上及時到來的攻略提示（在此感謝攻略提供者！），總算小達終不了的「奇兵」，總算一一呼吸空氣，總算又再度給了我們的好心。

反定這 GAME，最是打從心底佩服達卡和公司的製作水平，實在太棒了！從場景、動作、對白到音樂，簡直像在看連續劇系列的電影！

總算的對白，可說是整個 GAME 的靈魂，當達卡在向 Dr. Sternhart 自我介紹時，被 Dr. Sternhart 說：「好像是阿布！」而 Sophie 馬上說：「像猴的名字。」

另一段精采片段是 Indy 把 Sophie 從迷宮裡中救出來後，出奇不意 Kiss Sophie，還說無是 Not-Ab-Sat「沿不他」想他如此做，如果是電影的話……接下來應該就有 #@%&！可惜本 GAME 是非說教的！說真的，這最後大結局也是樣呆了！當然最後 Indy 又對 Sophie 說——自己玩就知道了！

最後的最後達卡和我玩了一下「迷宮」，是的是想「玩」？還是自己去體會，對了！有嗎！達卡和有沒有考慮出個「迷宮帶」？有的話想要過色一番！

# 千里一線牽

## 加信網路不煩惱，BBS 惹麻煩

你因為線路不通 BBS，因傳檔案太佔用線心電話費很高，因 BBS 的許多不合理的要求而煩惱時，有線網路已在國內慢慢流行起來，那就是「台灣學術網路（TANET）」。

或許你從沒聽過這個名詞，但是你一看就知道這和教育有關係。沒錯，這個網路在國內是屬教育部管轄的，本來這也沒什麼好談的，但在今年就上了世界上最大、名為 Internet 的廣域網路（Wide Area Network），身價可就不一樣了，我們來看看「它」有什麼特點：

## 連接世界數十國

這條網路，從台灣北上經由韓國、日本、再到美國，然後全歐洲；南下則經由香港、南韓到澳洲，利用衛星電腦或入造衛星傳送，相信之大可想而知。四年前六四天安門事變，中共新聞封鎖時，也有民運人士利用開放的方式將消息送出來。因此上這條網路的，包括各國的政府機關、民間團體、學校單位，還有許多的私人用戶。看到這裏，BBS 的受好者想必已經口水直流了吧！

相信你一定看過類似這樣的新聞：「某某中土侵入了國防部的電腦，取得機密的資料……」，你一定會認為這是不可能的事，事實上這是不難萬確的，尤其當台灣也接上 Internet 之後……哎！我可沒叫你去竊取美國國防部的資料，否則後果自行負責。

## 傳輸速度快

當你擁有一台 9600bps 的數據機時可能說「我很滿意了」，你可能想也沒想過去買個 37600bps 的數據機吧！37600bps！！

這大概是傳輸速度的極限了吧！Internet 的傳輸速度有多快呢？不多，只有 10 Mbps 而已，這種傳輸速度連動畫都可以即時傳送了。上述的傳輸速度是指在區域網路（Local Area Network）中的表現，若在城市和城市間或建築物之間以光纖傳送，速度也提升至 100~200Mbps。至於國際間之間……，我看不用談了。

各位讀者到底這種傳輸速度幾到了。事實上，基於許多因素，傳輸是不可能這麼快的，況且這條網路不只是你在用，學術年到，你要連其他某一站，可是傳到有一萬人連線到，台灣有 500 人，日本有 3000 人，大家共用一條由近電腦，傳輸速度可想而知，一般而言，兩台都近電腦互傳，速度最快可達每秒 600KB 左右，國內互傳的每秒 20KB，國際互傳的每秒 1KB。這麼這樣，你的 9600 bps 的數據機仍然沒得比。

# 國際網路

## 保障隱私權，下載無限制

在 Internet 上有數以千計的檔案傳送站，這些站絕不做身家調查，任何人皆可以匿名（anonymous）的方式進入，並可自由地上述／下載檔案，沒有任何時間及檔案大小的限制，而且絕不收費。上次我「一不小心」就抓了六十幾 MB 的 Windows Shareware 回來。所以想上 Internet 的玩家趕緊存錢買高容量的硬碟吧！

匿名網內各 BBS 站，為了等級及檔案過處「金金」計較，站長們，請好好自我檢討了！

## 掌握最新動態，電子新聞佈告欄

在網際上公開的電子新聞討論區有二千多個，討論的內容上至天文下至地理，學凡各國文化、學術研究、旅遊觀光、各型電腦及電腦

# Interent

/吳昱甫

遊戲等等，都有自己的討論區。一些大公司如 Microsoft、Intel、IBM、Borland 等也會在討論區上宣布學情甚至幫你解決問題。如果你有問題，例如創世紀？說不下去了，轉到網頁上去，說不定十分鐘之後英國的某位同好就將解答放到討論區上了。我也常常在 Windows 的討論區中與全世界 Visual Basic 的同好們解決問題。

## 比快速傳送—電子郵件

如同 BBS 一樣，Internet 也可以收送電子郵件，兩不同的就是速度上的差別，利用 Internet 寄一封信到美國大約只要花五分鐘，在以前 Internet 還沒接上時，只有電子郵件可以送到國外去，有些先聖先賢就利用電子郵件來傳檔案，有位學長我時三月為了 80kb 的公司收穫回來，這種情形就令人感動不已……說到那裏去了！總之，利用電子郵件你即可與國內外的友人通信。

## 國際聊天網路—IRC

IRC（Internet Relay Chatting）是由美國 MIT 的學生寫出來的一套軟體，利用它你即可在電腦前與世界各國的人聊天。平常 IRC 上約有二百七十個頻道，有討論 Game 的，討論 sex 的，討論做壞事的……。我最常加入的就是 #Taiwan 頻道，因為在那裏，大家雖然在世界各地，可是都是中國人，血濃於水喔！（其實是英文太爛，加入其它頻道怕看不懂別人在說什麼？別人也會不懂你在說什麼？在 #Taiwan 頻道，遇到不會的單字還可以用中文拼音，ee hew ee? wo hen hew.）

## 大小網路—手包

舉凡 FidoNet、BITNET 及 Compuserve 等網路皆與 Internet 相連，因此你還是可以利用 Internet 收發其它網路的郵件。

目前這條網路在國內只開放給教育界使用，目前線上此網路的學校有：台大、交大、清大、成大、中山、中央、政大、師大、師範、大同、元智、中正、輔大等校。若你有朋友在上述的學校，趕快向他借帳號，在家利用 Telnet 和數據機就可以上線，然後在網際間自由翱翔。最好你也會和我一樣，再也不考慮上 BBS 站了。

如何使用上述的功能，以後會有專文介紹。

```
Message 8/8  From joero@microsoft.COM
Nov 4 '92 at 8:04 am 480
Return-Path: <joero@microsoft.com>
X-Mozmail-Message-Id: 2E8B4418
X-Mozmail-Parent-Message-Id: D0785524
X-Mozmail-Conversation-Id: 3456D0C8
X-Mozmail-Watermark: Microsoft Mail - 3.0.7d
0
To: yiwu@cs.nthu.edu.tw
Date:  Wed, 4 Nov 1992 08:04:01 +0800
Subject: FW: Another VB question ------ 3rd
times
It sounds like you won't need to lowpse the
files, because you can assume your readers will
have them. Or they expect to be able to do
anything with Windows for Pen Computing). ---
-----From: Lionel Job <lionelj@microsoft.com>
To: joero
Subject: RE: Another VB question ------ 3rd
times
Date: Friday, November 06, 1992 5:17PM
According to the VB team and the Pen team,
the files Yuh-Fun Wu is asking for ship in
Windows and Pen computing.  There is no need
from < 87 lines more (you've seen 35%) >>
```

一封從 Microsoft 美國總公司寄來的電子郵件

# 畫面狩獵者 秀圖函式庫應用篇

/郭祥祥・鄭順火

不久前我大家提出的畫面狩獵者，軟體內所對之電腦語言函式庫，包括C語言、C++語言及PASCAL語言。

如果您是位程式設計師，而且對以上語言不陌生，看了軟體內所對的應用示範程式，相信您即可輕鬆就熟的將函式運用於自己的程式中了。以下筆者將向各位說說此函式庫之應用技巧及注意事項。

作者為了使畫面狩獵者所佔之記憶體減至最少（目前市面上功能相似之軟體的佔去17K～45K不等，遠大於畫面狩獵者所佔之2K記憶體），不附繪製檔秀圖及格式轉換程式之獨立性（這項優點，試想現有那個畫面都取軟體能和繪圖程式記憶體中一起共存？），附於繪製的圖檔，本文只向各位介紹語言函式庫之應用。有關函式庫程式及圖形檔格式，將筆者向主編參考後與繪製檔一併向各位介紹。

## Turbo C語言＋C++語言函式庫

Turbo C語言及C++語言函式庫所含之函式有：

```
int  Show_CAP ( char * Filename ) ;
void Set_Screen_Mode ( int mode ) ;
void Color256 ( char * palet256 ) ;
void Color16 ( char * palet16 ) ;
```

Show_CAP（）為函式庫中內容最為複雜的一個，不過您用不著擔心，只需要把欲秀出之CAP圖形檔檔名以字串參數方式傳給本函式，它將幫您分析檔頭，將螢幕切換至適圖模式，秀出該圖形，檢圖形調色盤等。在此特別提醒讀者，反斜線字元"\"在C語言及C++語言中作為控制碼之用，因此檔名路徑中的"\"前務必要再加上另一反斜線字元才能正確編譯完成，如：

```
result =Show_CAP ( " C : \\SANDLK.CAP " ) ;
```

圖形秀出後本函式的任務就已完成，其餘就留呼叫之主程式，接下來您可用Turbo C的getch（）函式等待使用者敲在何一鍵，或以Turbo C的delay（）函式等圖秀出後秒鐘以後，再以本函式庫所提供之Set_Screen_Mode（3）函式指令將電腦螢幕切換文字模式（彩色螢幕的文字模式為3號）。當然您也可以先不切換文字模式直接秀下一張圖，最後再切換來即可。

Show_CAP（）函式在返回呼叫之主程式時將傳回一整數值，其代表的意義有：

- 表示　傳入之檔名為GetCAP所取之圖形檔，已成功秀出
- 表示　傳入之檔名不是GetCAP所取之圖形檔
- 表示　輸出／輸入錯誤或檔案不存在，如：空檔名等
- 表示　記憶體不足

須注意的是Show_CAP（）函式並不會幫您判斷您的電腦是否能切換至圖形所能秀出之模式，換句話說：如果您想在一般VGA電腦上秀出一Super VGA電腦上所取下之高解析度畫面，您

將只會看見螢幕變色，並無您所預期的畫面。假如您仍然堅持一定要目睹一下該圖形畫面晚上才被顯得著您的話，筆者建議您可以試一試應用別者的圖形格式轉換程式（到目前為止已有可轉成 GIF、PCX、Color-RIX 的三種轉換程式，其他程式如 Windows 3.0 BitMaP 及 DP 8 的 LBM、TarGA、PIC 及 TIFF 正在撰寫中，將盡後為大家服出）。將圖轉成小畫上增顯或秀圖軟體能接受之格式，然用這些軟體將圖顯示出或印出，滿足一下您的好奇心！

另外兩個形式分別為 Color256（）及 Color16（），前者所需的參數為一大小為 256 × 3 = 768 位元組之字串，後者則需要一大小為 17 位元組之字串參數，768 位元組字串每 3 個BYTE 儲存一個顏色之紅、綠、藍（R、G、B）比率，各位元組儲之數值為 0 ~ 63，如此將 256 個 R、G、B 值設好後傳給 Color256（），即可將 256 色模式之 DAC（Digital to Analog Converter）設為您所定的顏色；而 Color16（）所設定之 17 位元組字串可用來設定 16 色模式螢幕的調色盤，其最後一位元組設定 Border/Overscan（邊界）顏色，此位元組通常為 0。

最後，請各位不要忘記在您的程式開頭處宣告程式中所用到之函式。

**C++ 語言使用者：**

```
extern "C" { void Set_Screen_Mode ( int ) ; }
extern "C" { int Show_CAP ( char * ) ; }
extern "C" { void Color256 ( char * ) ; }
extern "C" { void Color16 ( char * ) ; }
```

**C 語言使用者：**

```
extern void Set_Screen_Mode ( int ) ;
extern int Show_CAP ( char * ) ;
extern void Color256 ( char * ) ;
extern void Color16 ( char * ) ;
```

編譯時請選用 MODEL 模式（Turbo C 3.0 版請選用 Options → Compiler → Model → Huge，Borland C++ 3.0、3.1 版請選用 Options → Compiler → Code Generation ... → Model → Huge），再設一個 PRJ（Project）檔將您的程式與剛剛好做者所附之 CAP.OBJ 連接起來即可執行（設 PRJ 檔方法請自行參考 Turbo C 或 Borland C++使用手冊）。

## Turbo Pascal 語言函式庫

Turbo Pascal 語言函式庫中所提供的程序（procedure）有：

```
Show_CAP ( filename : string ;
           var message : integer ) ;
Set_Screen_Mode ( mode : integer ) ;
Color256 ( palette : pal256 ) ;
Color16 ( palette : pal16 ) ;
```

與 C 語言、C++ 語言相同，Show_CAP 需要一個字串常數或變數傳入欲秀之圖形檔名，以及一個整數變數用以傳回訊息，傳回值可為 0、1 或 2，請參照前述表相同。Set_Screen_Mode 程序可將螢幕切換成您所傳入的模式。

此外，筆者在 CAPSR.TPU（5.5 版用）和 CAP 40.TPU（6.0 版用）中定義了兩個型態：

```
type pal256 = array [ 0..768 ] of byte ;
     pal16  = array [ 0..16 ] of byte ;
```

用於調整調色盤（或 DAC）顏色，或傳給 Color256 之參數必須宣告為 pal256；傳給 Color16 之參數則需宣告為 pal16。例如：

```
var p16 : pal16 ;
    p256 : pal256 ;
```

p256 中可儲存 256 種顏色的 R、G、B 三原色（0 ~ 63），共有 768 個位元組，使用 Color256（p256）即可將 DAC 的顏色設定成您所要的顏色；同理的用 Color16（p16）即可將調色盤設定成儲存於 p16 中的 17 個號。

至於每一種模式所用的顏色是儲存於調色盤，DAC 或用其他特別方式儲存，您必須參考相關的文獻，市售的某圖軟體中，有的作者對這方面沒有深入研究，會要使用者自行決定要將調色盤或 DAC 的顏色，實為不智之舉。

# 問·題·診·療·室

## 台北市 吳嘉財

**Q** 我有一台 ACER 3010，286，最近想升級成 386 DX 30 或 486DX-50，請問需要分別改什麼東西？大約分別需要花多少？另外需多少 RAM 才比較合適？

**A** 有電腦的組裝機、介面卡、硬碟、顯卷可兼容新的電腦上，但是建議問電腦公司是否介紹不會太老舊？是否要換新？其他方面最好查詢一下。電腦介紹資訊您的使用需求預算而定，以下提供您參考：

386DX-33 主機板加上 CPU 的價錢大約在 6000 元左右；而 486DX-33 大約 17000 元，這些價錢都是市價，如果您有熟悉的電腦公司的話，只換主機板的話會更便宜。整台全換的話，386DX-33 大約 20000 元；486DX-33 大約 30000 元，以上皆不含硬碟。硬碟 120MB 大約 3000 元；綠色螢幕大約 6000 元；VGA CARD 1024 × 768，256 色大約 3400 元。

而 RAM 的價錢大約在 1MB 一千元，您要新 RAM 的話，最少要買 4MB，您原許可的話加到 8MB 或 16MB 更好。

## 桃園市 林明村

**Q** 本人買了一部倉頡軟體，使用後發現一些問題：我的鼠標時沒有剪貼功能的設計（上下框的設定）？我到的圖片要往回到檔案軟體做編修？另外，在倉頡用國語 II 下載圖，要輸入一段時間後才有反應，這如何解決？

**A** 鼠標時有剪貼功能的軟體程式其實也不多，價格高昂太貴。有剪貼功能的軟體是想鼠標並移動，而且也可設定一塊硬碟空間。您若要不錯的，不過倉頡軟體沒有剪貼的功能，原因可能是所有軟體程式可能不是相好的，而且遊戲種類是解的性質多，繪圖且也不盡相同，要做這種設定可說非常複雜，所以倉頡軟體是設定在抓的速度快。請問各種型解析度的遊戲，所以沒有剪貼的功能了。

如果您要將抓到的圖檔做編修的話，可用倉頡軟體來解的 CAPSHPJXXX 或 CAPPCLXXX 將檔案轉換成 .GIF 或 .PCX 檔。.GIF 可通用在繪圖 386，這次再等繪圖軟體。.PCX 檔可通用在 DP 等，這次再等繪圖軟體。

至於您在顯示檔時會產生的問題，說明書 P.8 說有寫了，不過說明的不是很清楚，在此說明一下：所謂的「安全時間」就是硬碟沒有在讀取資料的時候，所以在按下熱鍵時，如遇到硬碟在讀取資料，程式馬上就到鼠標並運轉過。因為顯示檔時讀取硬碟的動作並非常頻繁，所以才會發生這種情況，此為正常現象。

## 台南市 李長駿

**Q** 小弟在下的了 ai 版的「如何加大個人電腦轉換記憶體使用空間」（軟體的說者）後，心裏馬上行動，把 RAM 擴充到 4MB。結果非常不安，我想如果再的話會更不穩定，原因為何？在開機時常當掉，當掉了先上和右下鍵外，其餘的都當成無效且當機，於是想恢復原設定的配置，所以將原 3MB 的 RAM，結果令我傷心了！……當開機時螢幕顯示機器無效度，只剩見硬碟的燈亮，恢復成 4MB 後，一切正常。我想，於是再同學也做一番嘗試，也是一樣。但是原原版的 GAME 卻照正常，如巴特蘭傳奇之旅，禁演之事件——

**A** 您的問題與過去我們測試後發現一切正常，這有發生原因是與電腦的環境，由於與設定沒有您電腦配備，與機器設定的詳細資料，因此電腦程式其正的原因，但應不是於是軟體記憶體的關係，原擴您的記憶體原廠，可能是 VGA 卡上記憶體位址衝突所致，您可以在 CONFIG.SYS 中的 EMM386.EXE 後加上 X=A000-B9FFF 參數，應許可以解決問題。

另外還要提您說明一個記憶體的概念，一般主機板上記憶體的稱標分為二，稱 BANK，每個 BANK 又有四個 IC 內插座，要特別注意的記憶體一定要一次插滿 BANK 內的個別插座才行，因此您 4MB 的 RAM 一定要四片同時插滿，如果只插一片在電腦時，記憶體測試時就會當機，在無法您參數到電腦幫助的狀況發了。

## 台中縣 唐雨芬

**Q** 請人 GAME 的時間機短，我完沒有多餘的空間在 GAME 的世界，只是看到書記後很無聊，我有人如此「認識」地在玩 GAME，但機殼了許多外，還有如多很多我以前都不知道的內幕在內。

以下是您希望得知的訊息，麻煩以有空能幫忙的我：

1. 幻想空間 5 的遊戲攻略。
2. 巴特蘭傳奇之旅的遊戲攻略。
3. 馬賽蘭特的出片日期即可表第的幕幕的片式？

註 1：本期是我首次不得其解下所加的下下策，望能成功，至於第 3 期的答案有關的遊戲攻略，希

# 問·題·診·療·室

學盡早立刻手。

**A** 幻想空間3的攻略在第以第34～36期，這期還原歷程之謎的提示在第以第40，46期；魔鬼神殿以前所，您可以以前種種想練這的方式得到攻略。遊戲先是用同，在第這最後一直劇情中上的軟體世界傳練出有新遊方式，如有不清楚的地方可打電話來詢問。

## 苗栗縣 謝宏棋

**Q** 我覺得賽程新國內市場要軟體的水準，應該讓玩家能自己選擇，如「劇本接龍」，或增加「滿向的GAME之路的路線」，使讀者由冒險的角度，提高讀人製作軟體的程度，使遊戲更具可玩性。

**A** 另外，遊戲的攻略刊在第這之，應該是多種遊戲的攻略一起刊出，這種要減少，因為遊戲攻略出刊率不代表大部分的玩家與在其遊戲，多花費了的人力，恢玩家們所需要的，才是第正方編輯。

## 台北縣 陳俊仁

**Q** 希望以後的原稿，不要選到14名，8，9名遊戲多了，否則有的人根本沒有玩原想要GAME，這要讓他選擇想要，有失原選的喜歡性，就算玩了第，40期的GAME，也不一定每一期都是好GAME。

## 台中縣 楊錦程

**Q** 希望貴刊能增設「你問我答Game常選排行榜」，使讀者遊戲出版公司知道玩家目前最想玩的遊戲，讓他們能加緊編寫製作，也能注意品質與水準。

## 台中市 梁子超

**A** 本人希望貴刊能將以後的軟體世界報導的標準提少給出，出版一本軟體世界專輯本，令熱衷編輯者刊之讀者，有機會找以後的所需之資料，不是很好嗎？

## 香港 梁貴添

**Q** 不知香港讀者可否訂購雜誌？應該怎樣做呢？在攻略單行本方面，在香港要找到以是很難的。在銅鑼灣第二（即電腦商場）和觀塘小電腦日！，香港在離十山馬水才買回來，而以後的遊戲都見也沒看見了。不知可否訂回？或在香港讀者處供訂購方式呢？

## 風山市 陳煙中

**Q** 現在的市場軟體，已經不只純粹站在市場銷售的角度出發，在劇情中，往往也有商人再有的一面，往往也有教育意人的道理，如能將這種理智融合進，在製作上，如能將這種理智融合進，在遊戲中加進，我以確信這將成氣，我想在這要好的一件事。

**A** 許多讀者（保守估計約有8成）反應雜誌內讀載內容太簡單太多，未能有效幫助大多數的讀者，無可諱言地，稿源是最為主，攻略稿載在雜誌內容上佔有為重要之比重，本社也一直為此問題而困擾，經過多次的溝通研究，在新的年度裡，本刊內容將有一番重大的變革，敬請各位讀者拭目以待，至于本刊之多變亦新之改革方式予以肯定與支持。

這次變革將包括種種內容篇幅，增加全新專欄，許多稿件是要出現頻率打本，讀為目前不編入讀這在數……，本社真誠希望許讀者們之意見，將這種讀課這種種型早日實現，公正，客觀，迅速，簡潔，是我們在內容上自我的要求，本新來變，不別期望別，是我們本雜誌將的方針，而這將是企業這在雜誌讀者的基礎上。

雜誌在某也特定節目之遊戲中以有著報導要的重視地位，對的程式設計與對的新本發機，有關目的搭配，跨是玩家的一大福音，本社將會有心於創本設計之讀者一份之力，增鼓創本原創之機會，並提供創本創作之寫作機會。

貴刊調查表及電話訪問指出有關雜誌應該讀者之意見，本社將研擬更多的資讀活動，包括遊戲分類意見（依遊戲種類來以代標為編入內製區分……），與外遊戲意讀為「你問我答遊戲排行榜」，以提供讀者之資料程度供遊戲出版商參考，當然，我們也會參考新和各種意讀活動之可行性，必要性為許可能之內容意要。

最終合訂雜誌本書在第一期開發中的讀讀，本社正在評估將軟體世界這類雜誌合訂成一本，為意出版部門號至第40期的檢閱驗的可行性。

另外由於有優多海外讀者希望能開放海外訂戶及郵購事宜，本社亦希望能協這海讀者解決這為人以前的問題，所以正在評估以何種方式來協意海外讀者，不過解資可能這最大的難題，本社一定會竭力解決的。

多年以來，軟體世界雜誌作為各位的電腦伴侶軟體上，起成長，我們從其許多新的人口加入我們的熱愛的電腦領域，而許多的新手如今成為我們忠實的讀者，我們期望這不雜誌不但成為您學習電腦的益師，也能成為您許多人生經的益友。

# 睜大您的眼睛，抓住您的權益！

# 徵稿

徵求下列文章：

遊戲之攻略心得　軟之攻略心得

近來我們一位讀者給予的信，提出電玩玩家時，都是用一句只比中文稍好一點的話，來形容貶罵別人「無道」了，這表明遊戲不如下手，所以請各位朋友，別說「無學」，別說，如此遊戲設計人不得如此讀懂感覺，沒法對它！其中最後電玩玩家的讀者決意將將，請你留意，謝！

他的目的即將國內遊戲作品不佳，即可將有國內來出版遊戲，「好之錯誤」的結果，請注意，本編況期出來出版遊戲的技術，請耐心等候如下：

## 一、下列類別請寫：

### 歡迎各位朋友投稿範圍

- 遊戲攻略：軟體世界、電腦世界遊戲之無基攻略或攻略心得。
- GAME 秘訣：軟體世界、電腦世界遊戲之特別智慧，提示錄，心得錄及新手上路篇。
- 遊戲鑑人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。
- 百戰天雄：包含軟體世界、電腦世界之遊戲。
  (1) 遊戲程式修改及（含無敵版）。
  (2) 遊戲資料編輯利用。 (3) 攻略小秘訣。
- 電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。
- 另外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。
- 紙上戰爭：軟體世界、電腦世界之各類軍事遊戲（戰略、模擬）中戰鬥戰役的回顧或檢討。必須對國解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防戰略。
- 推薦街：為各類遊戲初級玩家推薦。
- 電玩隨筆：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫、黑白即可，不用上色。
- 不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、有水或您發現的事。
- 硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實技之軟硬體應用技巧，如記憶體、排線、硬碟……等等。

## 二、投稿條款

- 各類專欄請稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，服務電話：（ 07 ）384-8388 轉 389 。
- 務必註明真實姓名與住址，以免作品可能被收不到稿費！並在信封上書明所要投稿的專欄。
- 為色彩作業方便，請於每次投稿時對上身份證影印本。
- 電腦稿者請同時附上足夠郵票，否則恕不退稿。
- 文章請用 400 字稿紙填寫，字體務必工整；以電腦稿表列印者可，但請務行列印；如是電腦打字，在可將填寫表來，稿費另計；若紙片要退回，請附足額郵費，否則恕不退回。
- 所附圖表必須清晰，完整，以超等標記，手繪者請用黑色鋼筆繪；印表機輸出者，黑色雷產，地圖請畫在方格紙上。
- 請勿附圖照片，但歡迎將遊戲畫面或遊戲畫面製作（格式為 LBM 、 BBM 、 PCX 、 GIF 、 CAP ）紙片隨同文稿寄來，稿費另計。
- 稿費稿：

  請用鉛筆或黑色鋼筆字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求說明，請標，並對上文字解說，繪畫上的任何文字全部以紙筆寫，請勿著色，請務必合作，免遲遲稿。
- 單幅漫畫稿規格：

  寬 **14** 公分，高 **8.5** 公分。
- 本刊對採用的稿件有權改稿。
- 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- 為免解寄失誤，請自行影印留底。
- 稿費：每千字 450 元起，程式、圖表列計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每頁 200 元。作品如被採用，贈送某期雜誌一份。

來稿請寄到：高雄市郵政 **25** 之 **34** 號信箱，服務電話：（ **07** ）**384-1505**

# 軟體世界 傳播站

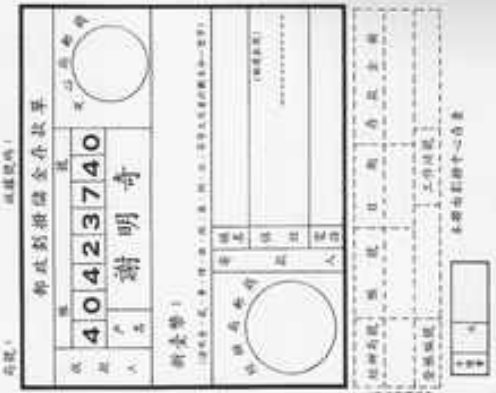
[illegible]

[illegible]

**服務專線：(07) 384-1505**

台北 聯絡：
(02)2700-9184（24小時全天開機）

高雄 聯絡：
(07)384-1505（週一至週五 9:00～18:00，假日全天）



## 請存款人注意

一、如須保時存款請於存款單上貼足「保時專送」費資郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

### 軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年（新台幣420元）　□一年（新台幣840元）

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號＿＿＿＿＿＿）

年齡＿＿＿　職業＿＿＿　電話＿＿＿＿＿＿

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔法密碼卡　□遊戏雜誌

產品名稱＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

數量＿＿＿　總金額＿＿＿＿＿＿

三、本人欲維修遊戲磁片

遊戏數量＿＿＿片

遊戏費＿＿＿＿＋郵資＿＿＿＿＿＝總金額＿＿＿＿＿

此欄位有別人帳戶通訊之用，請勿作別之用以免影響帳戶權益。

否則應請換單另填。

FOR YOU

敬愛的先生：

我的老天，好久不見，也好可怕！是你和比爾
躺在電腦前做什麼，無聊不無聊的輔導員
發生了GAME，嗨！（別忘記來信公開受益）

說小一同學結婚，這麼遠的老家，天寒地凍
還上，還是值得，也門重聚，他們一起「笑傲
江湖」，還是值得，也門重聚的回憶滿滿，也門的
教室，的日子，都是珍貴的回憶，也門的青春的大學
時代生涯啦，親愛老師，我們的輔導員，謝謝
給你的面太取笑，神的在祝福當年新郎的
大姐，有者幻不完的傳說，無窮無盡的迷惑，
海也開始從某處來的報酬，讓我們來開始
老天送給我的未來的人！

境，GAME，不是遊戲，遊戲也是化GAME！
別傷腦，別煩惱，別生氣！

祝：
身體健康
工作上一帆風順

P.S. 也門的傳一張張，我第一時間已收到！

小第子敬呈
這個一生的人 許孝芳
1996.2.7

金庸原著漫畫搬上PC • PC武俠史上再添佳話

# 笑傲江湖

金庸

●中文版●

智冠科技股份有限公司

江湖，人心險惡，正邪難分……

名門正派難免有野心不肖之徒
邪魔歪教也不乏至情至性之士

[illegible]邪兩道到底落在何方？日月神[illegible]教的"家務事"誰人能解？
數大門派間是假[illegible]圍繞著[illegible]門嗎？玩者將扮演
主角令狐冲，[illegible]滿這趟渾[illegible]水，管定閒事！