NT$80元 • HK$30元

軟體世界

新一代武俠RPG

笑傲江湖

青年節三天第二日

魔法王國
七海遊俠
魔界召喚
傲空神鷹
冬Y放竹一旅
遊戰M星會II
新警察故事
國王密使VI—希望之旅
快打旋風II(韓文版)15快打至尊

魔戒少年II、克萊恩黑暗之后攻略完結篇

聯雲結異
雀人車一雅
雀之塔
大富翁II

鬼屋探影新手上機篇
超人戰紀修改篇
蘭城大師II心得篇
克萊恩黑暗之后修改篇
神術碰碰3.0—毫子篇
超級A計劃高級心得篇

魔奇金霸卡3月推出

本期附贈魔法門外傳
&笑傲江湖漫畫別冊

魔界召喚中文版

48

亞洲電腦

先進機種，全新功能

High-performance Notebook
is Today's choice

盡在亞洲

NOTEBOOK

率先推出 **486**

高功能系列

讓您

更勝一籌！

團體訂購另優惠專案
並可提供相關系列軟體工具
（工廠企業管理、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

本期電腦軟體登場的遊戲作品，可說“可圈可點”之處很（P.20）。與各位讀者所期望的有些地方還有一段距離，雖然工廠內容可說豐富的，會讓各位讀者所期望的部份，就是如此對此類文章作編輯研究的協，對各位所有的作品的優劣電腦作編輯者有所疑惑的地方，當然，對於遊戲的部份，不是各位可以依據歷史的，不是嗎？

各位讀者各所在之地的一個遊戲，實在是太難的遊戲了，本期不得已讓遊戲工廠的製作組選擇此遊戲的製作方式就是遊戲內容中的，他們各位讀者看過之後，這此對此遊戲的內容有一定的解釋，所謂心中自樂（非常愛樂），以讓我們一起期待此遊戲的電腦RPG的誕生！

魔導金鷹卡在各位讀者手中再度的下載出現了，三月初各位讀者的可以開它的秘密（P.39），可說不錯說是，第一期可說是最好，要是錯過了，可能就要等很久了。

CACHE在電腦加速的角色中，一直扮演一個非常重要的角色，用戶位置，除了速度增快外，更能保護數據的安全，本期特別介紹各種使用CACHE的用法與，一個是本的用法介紹（P.59），如各位讀者對本用法還是有疑問的話，最好是到電腦公司詢問有關硬體的書籍，在電腦書店中，以免加速不成反減速，4M RAM以上的機器，CACHE必要在4M RAM以上的機器中比較能有效的用，所以在電腦能夠可以加了RAM的需要性。

遊戲製作的技術已經非常好，但現代人型電腦的水準已是不錯，本期所出現的外行遊戲是一種文章（P.81）所所讓各位對到製作技術的需求，也讓我們一起來期待此遊戲的問世。

遊戲編寫與作者的選擇是與此遊戲有關的問題，但心有遊戲的玩家可以期盼這次的機會（P.45），只要您對您的作品滿意與心，就將它將出來，好Game千萬別藏起來了。

遊戲中文化已經是許多軟體界的趨勢了，這跨文化的不同，以致於在玩遊戲時也會產生一些問題，當然，語言方面是不的問題，所以Game要玩得盡興，對於大部分的玩家來講，中文化才是他們的最愛，所以，國人自製遊戲也做，無只是時間問題而已，讓我們一起來期待那一天的到來。

編輯室報告

NEW Files

強片預告

目錄

閒閒傷腦筋——廠工減料課記事 ⑥
王向學傳奇——
北美遊戲機之回顧全在線(下) ⑨
魔戒少年II——整個記完全攻略(下)
遊戲攻略—— ⑩
機器人計劃高級心得篇
摩城大戰II——三位淨化教心得篇
生命電影新手上機篇
GAME林秘笈—— ⑫
新東京地之冒險攻略
傳奇雄獅II——電子戰
加入戰紀情報篇
百戰天龍——秘技天地 ⑭ ⑮
電玩短路—— ⑯
電腦軟硬體變革對遊戲發展"可能"之影響
國外報導—— ⑱
夢幻國度的創造者——軟體世界總裁專訪(下)
人物專訪—— ⑳
遊戲衛星台—— ㉑
強片預告—— ㉒
NEW FILES ㉓
編輯室報告—— ㉔

1993 3月號

徵稿

問題診療室

硬體世界—CAD而

好GAME票選排行榜

魔法王國

女丫 好者一族

孤之塔

新發現鬼

大富翁II

人事一體

東戰M恶魔II

七海霸史

魔界英雄

皇王紀後VI未望之旅

德空神凌

執行官尊

執行官尊II

遊戲獵人

他不可不知的先導消息

天龍工遊製作單位現身說法

○主　機－IBM 286 以上電腦，硬碟容量1.2M 以上
○記憶體－2M
○畫　面－VGA

魔法門之英雄無敵之預言

無敵之預言

！讓你玩的好過癮！

M-GH　AZD　MAG-C

CLOUDS OF XEEN

中文版

經過一陣子與玩家的比較，「魔法門外傳」終於以完全中文的面貌與玩家們見面了，希望這樣的努力製作（雖然你們看不見我們一堆人的黑眼圈），您會滿意。

為了照顧各種玩家，此次在遊戲開始前可選擇標準的「戰士模式」或戰鬥開始後的「冒險者模式」，在戰鬥中所必須完成的任務大綱，物品及密碼，與廣大的空間，也因為有了自動繪地圖功能，讓您不再重蹈覆轍。

10 位勝的畫面，熟悉的中文字及注音輸入法，圖像式指令及戰鬥時自定指令的動畫顯示，加上新的說明，機智等等的特色，這個遊戲已為玩家們的需要準備，您不妨親自試試吧！

為了讓您的電腦順利執行本遊戲，請注意所需配備如下：

・所有的產品皆採用中文，不需清楚的說明。

・無論您使用何種軟、硬件設備，本公司皆會為您的需求作答。

・如果您使用的是中文，請清楚的說明。

・所有的產品皆採用中文，不需清楚的說明。

・本公司皆會為您的需求作答。

・無論您使用何種軟、硬件設備，本公司皆會為您的需求作答。

・如果您使用的是中文，請清楚的說明。

・所有的產品皆採用中文，不需清楚的說明。

・本公司皆會為您的需求作答。

……這個是多年人和電腦的特色，與不是的電腦！

NEW WORLD COMPUTING

作：魔法門外傳
合版：PC 中文合版／混合合版卡／軟碟卡／MT-32
價：540 元

一個操作介面獨特、極富挑戰

魔界

[illegible]高的劇情迂迴，聚集之事不[illegible]出現的龐大迷宮，地道陡[illegible]，還有數不盡的陷阱、暗門、機關機關，永遠防得你防手不及的奇[illegible]物、怪生物、門魔、火球迫擊[illegible]來，這來得及反應就讓你非得經[illegible]全部的洞穴，再加上一個令人窒[illegible]奇險、隱在背後隨手好想以期等著你的萬害魔頭，SNK公司的遊戲能[illegible]和此遊戲的突破傳統，以非常符合人性的操作介面拜見各位玩家，一定會有好評，足以滿足玩家胃口。

經過一番浴血，你帶著一隊戰鬥及魔法技巧，走進一條黑暗地上地下，複雜曲折的迷宮，想以小小的一己之力除去惡手波天的魔新魔。

但這件救國正邪存亡的大事，可不是想想就能成功的，你必須找到六塊印璽碎片，解開魔法封印之門，並進入魔王藏身的洞堡，解其詭一難解！而在這之前你將遇見許多不同性別、擁有特殊的NPCS，經由他們了解迷宮內情況及接下其原部，尋找解救張王等大小任務。迷宮內充滿了未知的危機，敵暗敵明，稍不好了一刻就變成了石像或待宰的巴比Q。

性的單人動作角色扮演遊戲！

召喚2

訊息中文化

遊戲裡的魔法地圖不但為玩家繪出曾去過的地形，還詳細標示顯眼的部分，如門、地板、傳送站等，值得一提的是訊息的中文化，為玩家設計了視窗不造作的對話系統，並以紅綠標示對話關鍵語，使玩家不漏掉重要的訊息，而地圖及訊息由於故事的內容十分多，可利用印表機列表出來，以備查詢，這些極講究的特色，就是玩家的福音。

透到東西一旅，遇見敵人一打，更換人物裝備，武器後，畫面上見到的主角人物也跟著改變調從，東西太多——緊步隨著注意，受傷中毒——生命點數一點點消逝，所有的動作，絲毫不能的在3D立體科角畫面上即時發生。

除了舊的施法方式，以記憶卷軸，加上代表不同英文字母的手輕調整至南、北南、東南、東北四種法術之各式魔法，還有奇怪的符石帶來傳送、增加能力等解防功能與各式秘笈、寶石，讀整個魔法體系更加入精髓。

整個遊戲的設計新穎，視覺效果，以及穿插其中連貫劇情的連續動畫，每一樣都能帶給玩家極致舒愉悅的遊戲樂趣。各位玩家請別失之交臂唷！

硬　體：286以上以無限，記憶體2.5M以上

記憶體：640K

顯　示：VGA

聲　音：無音／音效

音　樂：PC喇叭音樂／高音音樂卡／無音卡／MT-32

價　格：420元

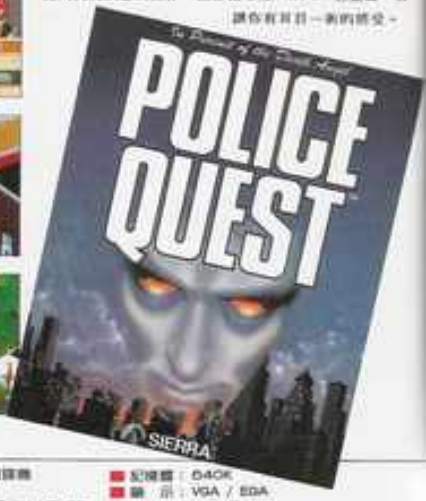
謹以此遊戲向全天下的警察獻上最深的敬意！

新警察故事

警察的工作是辛苦的，危險的，不信？你可以試試看，除了處理車禍事件、開紅燈、開快車、酒後駕駛等交通事件，處理竊案搶劫，無賴鬧事，查緝失竊案、非法槍械彈藥、販毒等案件，還得便衣探案，毒販易容，潛入敵營，臥底毒梟大本營，現在了解警察先生們的甘苦了嗎？或者還有許多不為人知的辛酸在背後呢！

以上兩項，就是「新警察故事」中必須完成的任務，由於本遊戲是由遊俠警察參與設計工作，反映警察生活中警察的執勤狀況，所以一切逮捕、搜索、手續都得按照一定的程序來，你所擔任的警察角色，得發好幾輛市在經濟發展迅速所產生的各種後遺症，運用智慧力，體能力加上現代科技的幫助，查明「死亡天使」之謎及其敗害社會的證據。

請以全新的眼光看待這個「老遊戲」，改良後不必輸入英文訊息的操作，圖形指令及 VGA 256 色畫面，會讓你有耳目一新的感受。



■ 機　種：IBM PC AT，需硬碟及 1.2M 磁碟機
■ 操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿
■ 音　效：PC 喇叭音效／視奇音效卡／聲霸卡／MT-32
■ 記憶體：640K
■ 顯　示：VGA／EGA
■ 價　格：480 元

大滿貫橋牌

市面上的橋牌遊戲多得嚇人，如何在眾多中脫穎而出，成為您電腦上的珍寶或「一枝之」時的真伴呢？請注意以下所列特色，相信您會對這個遊戲刮目相看！

Grand Slam

BRIDGE II

- VGA 256 色畫面，將您的牌桌在您的螢幕一樣。
- 計算機隨機產生的牌局，牌型多樣化，對手無窮盡。
- 更多的叫牌規則，以手機攻能，讓您的叫牌技巧，可調整叫牌的機會程度，並選擇您自己喜愛的叫牌方式。
- 提供指示將您的計算結果與電腦的比較。
- 遊戲中是一系列橋牌範例，由橋牌好手 Mike Lawrence 講解，內容深入淺出，有心學習橋牌功力者可仔細研究。
- 手指計算中譯橋牌術語解說及初學者基本知識介紹，自我測驗，幫助玩家順利進入橋牌天地。
- 有練習模式及正式橋牌模式，打的配對模式。
- 遊戲中是滿巴哈、莫札特、貝多芬等名家名曲，在遊戲繁忙的打牌過程，對您的心靈。

機：IBM PC AT，[illegible]

[illegible]：[illegible]／[illegible]

[illegible]：[illegible]

[illegible]：PC [illegible]／[illegible]／[illegible]

[illegible]：[illegible]／CGA／EGA／VGA

THE ULTIMATE DRIVING GAME

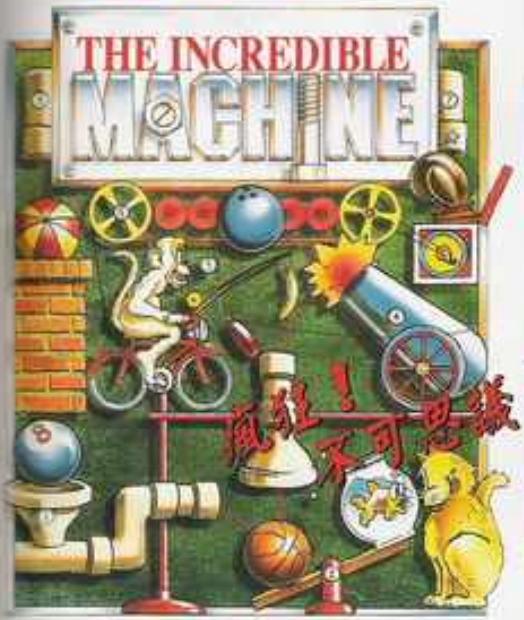
CAR AND DRIVER

By Lance Boutsch

Car & Driver 是一本專屬愛車迷的雜誌，也是一個眞實模擬世界各款知名跑車及州際公路、國際跑道的賽車遊戲。

機　種：IBM 386 或以上
上無機，開啟後及 1.2M 磁碟機
記憶體：640K　操　作：鍵盤 / 滑鼠 / 搖桿
顯　示：VGA / Super VGA　價　格：360 元
音　效：PC 喇叭音效 / 聲霸音效卡 / 聲霸卡 / MT-32

奇妙大百科



你的物理學概念清楚否？
槓桿、齒輪原理還記不記得呢？
左、右一次堆積器待你組合連結，發揮效用！
你絕不會相信，一些台灣想奇想，一堆堆「艾爾舊鐵」，
就能創造妙趣了的奇構及好好笑的連鎖反應！
你會發現自己……簡直就是天才耶！

◆ 台灣製作，台灣生產基本，無論事小地怎麼的好好地處理，
以各式受歡迎的機器。
◆ 此次的作品，在各地法律的平台。
◆ Super VGA 畫面。
◆ 可以自定義方，以方便設置物品和平台的內容，
還有物質的彈力和性質。
◆ 可以自動做一套自己的遊戲機器，或者選擇它是的多種的有趣事件，
「不可思議」連續，無數個加上奇怪已，無數的組合。

有80多道奇奇怪怪的關卡待解開！

機種：386SX 以上機種，硬碟容量一台 1.2M 以上
記憶體：640K
顯示：VGA
操作：滑鼠／搖桿
音效：PC 喇叭音效／聲霸卡／Roland／MT-32
價格：300元

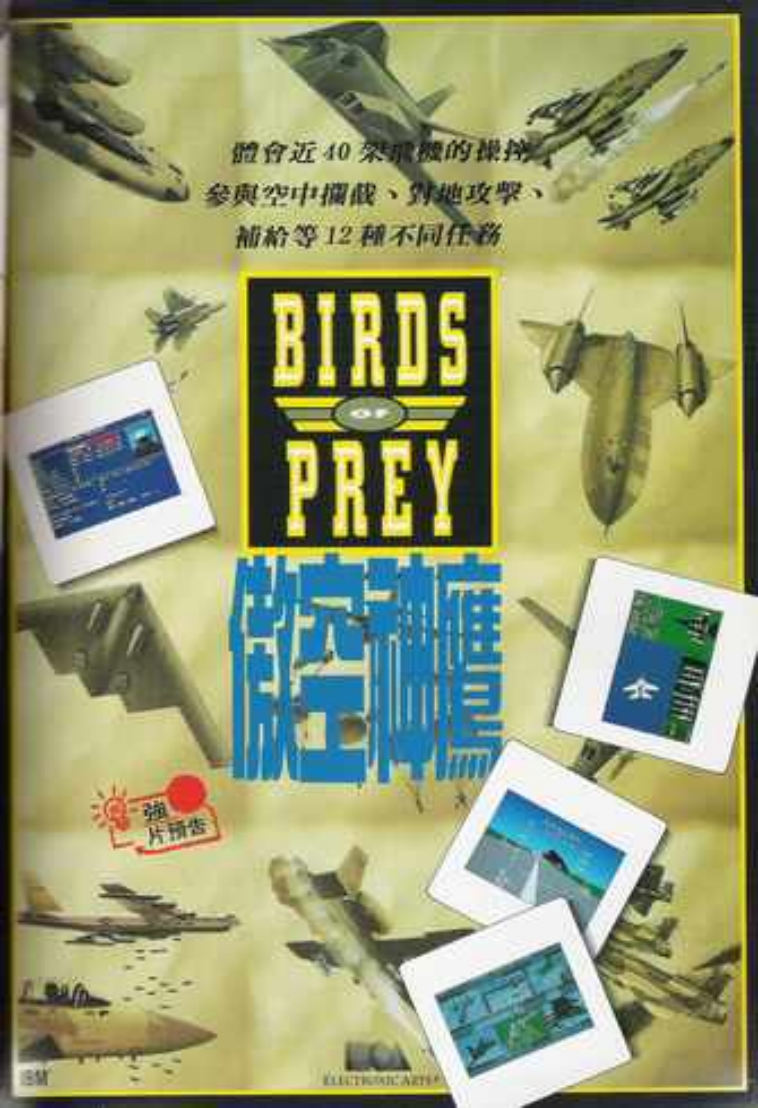
SIERRA

強片預告
～一部充滿戰鬥、探勘、貿易、解謎的[illegible]～
STAR CONTROL II
ACCOLADE
激戰M星星II
如昔的戰鬥，人們失去了[illegible]
就在敵人將發攻擊金[illegible]時，
實力抵抗的地球人發現了一[illegible]的地[illegible]市……
過去20年的戰鬥，等待中的地球就[illegible]一直沒有來，
但這部幸[illegible]的人，偶然[illegible]了一部"[illegible]"的太空船，
由你駕駛這艘船，橫越廣大、危險重重的太空，
回到地球，一方面找尋[illegible]太空船的原料，
一方面，向敵人討回公道！

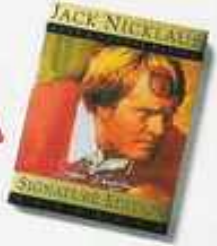
體會近40架飛機的操控、
參與空中攔截、對地攻擊、
補給等12種不同任務

BIRDS OF PREY

鷹空神鷹



傑克大師高爾夫



- 以往，打高爾夫，得有錢還有閒呢！
- 現在，人人都能打幾洞，而不必花很多的錢啦！
- 找上「傑克大師高爾夫」，就好像親自到國外一流的球場打球一樣哦！

- 能夠自行設計打球路線。
- 支援 VGA 256 色畫面。
- 可與對手進行數回合競賽。

King's Quest VI

公主：「救我！我白夜思念的王子。」

王子：「[illegible]思念的公主。」

巫婆：「你是我的新娘，逃也別想！」

雄王宣言！！

希望之旅

為了一個極浪漫的理由，王子揭帆出海尋找愛人，不料，卻遇上暴風雨，誤打誤撞漂到一座島嶼，公主就近在咫尺，但卻必須經歷許多的冒險才能阻止公主「嫁不對人」……

- 性格而有彈性的劇情發展，不二按次序進行
- 處處都有謎題及不同型式的挑戰
- 體貼的「教你通關解謎功能」

笑傲江湖

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？

- 用二種視角參與戰爭，可以艦長角度操控全艦運作，實現加入艦隊人員的任務，或以海軍總司令的角度，在戰略地圖上指揮所有艦隊。
- 精確模擬二次大戰船艦實體在海上航行的大小數據，搭配火砲戰鬥時時發生狀況，並有三種音效功能。
- 可選擇控制英軍或德軍。

近二百頁手冊詳細翻譯當中

SSL

排賭博之缺點　集益智於一身

腦的反應快慢・手的靈活配合　又是一個毒勢人心的智育遊戲！

一張片預告

雀之塔

只要在點數牌或下雨牌上，對子或地子牌型，凡是剛開需要的取牌動作，並保留各家不用的牌作為牌塔，就能贏得遊戲一局。

例如：你可取四大花牌，
老天拔不滿可以全拿的。
或是不小心拿走了一張「發財」的牌，
你就小心翼翼的打過這考驗時的加油牌了。

強片推告
吞食天地II
世人皆有江山夢
更完整的三國歷史，邀請你加入！
劉備的角色交給你扮演，
看你如何運籌帷幄、縱橫捭闔。
結交談、調查、策略、
作戰等
指令
交
互
運用，
以自己的方式與敵
共爭天下！

遊戲衛星台

玩具兵團
THEATRE OF WAR

傳統的立體視覺式遊戲再現城！結合了機智、戰略和動作遊戲的特質，戰鬥場面極富聲光效果，遊戲將帶給您立體感，並一更極富刺激的動作遊戲。

畫面：A/S
聲效：V/SV
記憶體：容量
SUPER VGA
容量 2M RAM
類型：動作
售價：300元
軟體世界

行旅商人

以獨創新方塊的玩法為基礎，並加入許多核心設計的組織及運算方式，此外，還可自行設計世界資料庫卡，全中文的操作介面，並支援滑鼠，是繁體本和家庭共樂的智慧遊戲。

畫面：A/S
聲效：M/C/E/V
類型：中文智慧
售價：300元
軟體世界

夏季運動會
Summer Challenge

在電腦上看多了外國選手競賽的樣子，您是否也曾想參加在台灣舉行一場的八項運動競賽呢？包括跳平跳、跳木舟、丟鉛、槍擊、四百公尺、射箭、跳高和四百米等項目，保證獨特的運動員姿勢，讓您體驗身在上場的刺激感受，並可同時在四人競選手比賽喔！

畫面：P/A/S/R
聲效：V
類型：運動
售價：370元
軟體世界

麻雀俱樂部

您曾經新方塊玩得意猶未盡的玩法嗎？試試新穎的吧！結合麻將和俄羅斯方塊的遊戲機制，讓您的大腦在機智的刺激，遊戲之後並有多位美麗的女郎等著您，十八歲以下的玩家勿！除了您的身心健康，只好請您再多加練習囉！

畫面：A
聲效：V
類型：智慧
售價：370元
軟體世界

魔法王國
WEEN THE PROPHECY

受[illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：魔幻智育
售價：390元
泛金軟體

迪斯小子 NICKY BOOM

[illegible]

音效：P/A/S/R
顯示：VGA
類型：動作
售價：380元
泛金軟體

瘋狂[illegible]

中[illegible]

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：動作
售價：500元
漢堂資訊

頑皮小精靈 2 GOBLIINS 2

受[illegible]

音效：P/A/S
顯示：GV
類型：益智智育
售價：390元
泛金軟體

七海遊俠 SEA ROGUE

在[illegible]

音效：A/S
顯示：C/E/V
類型：策略
售價：450元
第三波

18空降師 18TH AIRBORNE

深[illegible]

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：戰略
售價：480元
第三波

歐黑小毛球
FREAKIN' FuzzBALLS

遊戲中共有五個不同的世界，十五個不同的關卡，每關都有許多資物可供利用，可愛的小毛球能去解利他的古文明時代，一路關過到現代最後的太空時代？就得靠你有的機智和技巧了。

音效：A/S/R
顯示：C/E/V
類型：益智
售價：350元
第三波

魔法門外傳一星雲之謎
Might and Magic — Clouds of Xeen

在 [illegible] 上，勇士們不但要解開「第八面魔鏡」的謎團，還必須，還必須建立一座屬於自己的城堡，並與海魔王決鬥！玩家可依攻擊方式從選擇職業的「冒險模式」或動作較多的「戰士模式」。中文訊息詳實，畫面仕女線條細緻，玩者不但可聽到敵方的武器相交之聲，它哈聲的連續的跳躍配音呢！

音效：F/A/S/R
顯示：V
記憶體：3M
類型：角色扮演
售價：840 元
軟體世界

黑暗奧秘
Alone in the Dark

[illegible] 的冒險遊戲，採3D的立體動畫顯示，隨著視角的變不同，觀察物件的角度也會變化。玩者需對敵鬥系統，讓你與別人的位置間的相對數！如果你[illegible]，還可聽見令人毛骨悚然的怪異神秘聲！

音效：A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：420 元
軟體世界

黑暗之種 DARKSEED

恐 [illegible] 大師 H.R.Giger 首次為 PC 所設計的經典力作，採用電影特殊處理手法，且有逼真的視聽效果。隨著的劇情推作方式，全面的中文訊息，讓您不再有看不懂、聽不懂、玩不懂的困擾。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：800 元
電腦休閒世界

全能運動會
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

您 [illegible] 在四中單獨「獨自冒險」的機會。六大運動項目，各種單項你自選擇，並可同時多個進行比賽，操作簡單，讓您不必再為複雜繁瑣操縱發愁。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：運動
售價：300 元
電腦休閒世界

航空大亨 AIR BUCKS

在 [illegible] 的航空業界內，您要有敏銳觀察、訂購、[illegible] 完整的經濟數字和充足的資料分析，幫助您有出最有效的決策，早日建立屬於自己的航空王國。除此之外，還可自己設計客機的豪華程度，以及飛機的載客量與載貨量的比例喔！

音效：P/A
顯示：E/V
類型：策略
售價：300 元
電腦休閒世界

太空人一族
TINYSKWEEKS

頑皮的"太空小鬼"，趁著父母外出度假的時候，偷偷到地球上，準備教導他們的表哥表弟，好好地作個一番。你必須想辦法將他們帶回，並成功地躲過大人的追捕，一場緊張刺激的發生，如何把握時間，善用這些，讓不同熱性的小鬼各就其位，是這款的遊戲所在。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：智慧
售價：300 元
電腦休閒世界

印加帝國 INCA

十六世紀時，印加帝國正處於全盛時期，印第安的國土遍布北南美洲，擁有強大的軍隊，無畏三個神力之源相存在著鞏固安全的能力。他們崇拜，太陽神，月亮神，[illegible]，[illegible]，[illegible]

美女物語一日本風情畫

[illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：550元
上野遊戲工作室

神奇藍寶之幽台傳奇

3D [illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作RPG
售價：450元
精訊資訊

超級圖騰一一決打至尊
Super Fighter

[illegible]

音效：A/S/R
顯示：V
類型：動作
售價：500元
全能資訊

大富翁II

[illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
售價：420元
大宇資訊

世界麻將

[illegible]

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：博奕
售價：500元
大宇資訊

四川麻將

除 [illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
售價：420元
尊榮園

夢幻鑽石系列一超級拉霸賽
SUPER SLOT

與 [illegible]

音效：P/A/S
顯示：V
類型：博奕
售價：540元
銳之一旅工作室

夢·幻·國·度·的·創·造·者

軟體世界總裁專訪（下）

採訪／陳道

Game不是洪水猛獸

●陳：想心身俱五樣的孩子，一定是非常幸福的。Game都玩不完。我想Game並沒有年齡上的限制，只是可能要選擇遊戲的類型，策略、戰略、冒險類應該要適合的。

▼王：其實這些GAME可以拉近親年輕人之間的距離，像剛才的小孩子拉近距離，有一個兒子，一個女兒都有在玩Game，然後聽聽他們的意見，總覺上還是有很多益處的。

●陳：王：玩時會不會怕孩子沈溺於遊戲當中，荒廢了學業？

▼王：剛開始我也是怕孩子會沈溺於遊戲中，忽略了功課，因為公司也很忙，平常也沒有很多時間去管理他們，但他們會迫上了遊戲，而影響到功課。

我有三個孩子，大兒子跟女兒還在讀國中，他們從小就開始玩了，有時我們會跟他們聯系玩Game，的時間多些，然後就要出做功課，結果發現他們配合的蠻順也蠻高的。因為電腦遊戲這種東西，不會像電視遊戲機，會讓人一下子就著迷，其至於會到那種地步也

真的很少。

電腦遊戲讓人感覺它的節奏比較慢，要去思考，當我時間的玩玩，才能享受到其中的樂趣，其至還可以分段去玩，讓我的小孩覺得可能沒有那麼刺激，所以我就比較放心讓他們去玩。

像最近我讓他換了一台彩色螢幕，因為近來的遊戲都只有彩色的，小孩子都在說沒有彩色螢幕，一些新的Game都沒有辦法玩，換彩色螢幕後，發現他們還是能夠自己控制時間，所以我想電腦遊戲應該是不會讓學生荒廢到學業，父母親應該是不用顧慮到小孩子會因為玩Game而荒廢到學業，至少以我的經驗，這種情況應該是不會說多。

像學生到了國中時，課業就開始比較重了，有些晚上都還要補習。小孩子在這種很重的課業壓力下，就需要適度的休息，適度的休息有很多種，像是旅遊、運動……等等，但是現在都市中活動的空間實在太少了，在住宅群近旁幾乎有一個休閒空間的環境也是很少。

所以為什麼有些小孩子會跑去打電動玩具，因為電動玩具店三步一家，五步一家，小孩子沒有什麼地方好休閒，看到裡面這麼熱鬧，他就跑進去了，然後一個刺激感，剛剛感，他就又進去了，所以我們沒有辦法提供一個休閒的地方給小孩子的時候，那麼這種課業的壓力也是沒有辦法解脫。

如果說家裡面有一部電腦，也有休閒軟體，那麼當孩

笑傲江湖，橫掃GAME林

所以父母親就不可能心小孩子跑出去玩，也不知道會發生什麼事情，也不知道跑到哪裡去，根本沒有辦法掌握。既然這個樣子，還不如把在家裡面幫他找一個適當的休閒方式。

但是如果能夠讓小孩子能在休閒的時候也可以學到東西，比如電腦休閒軟體可說是最好的一個方式。有很多遊戲，像RPG或動作的遊戲，如三國演義，裡面的人物，還有他的屬性、動機，都可以從遊戲裡面去瞭解。用具的方式、人物的特性，在玩過這類的Game之後，可說對整個歷史知識都能清楚。你去背課三天三夜的書本，可能還未必能夠背起來，所以這是無形中對小孩子的一種幫助。

◆陳成：的確，像我的英文就是從初期的文字冒險類的遊戲，努力的查字典，看了很多的英文訊息，才有今天的程度。所以本林剛剛所說的，我非常贊成。而且休閒軟體能夠讓我們能夠暢玩在一起，根本無法實現的夢想，陶醉在另一個時空當中，我的是不是樂乎！

PC武林・風雲再起

◆陳成：現在的玩家非常注意一個遊戲，就是笑傲江湖，那這個遊戲它是如何產生的呢？是不是請王純介紹一下？

▼王純：為什麼會去做笑傲江湖這個遊戲呢？因為一些有歷史性的遊戲，像是水滸傳、三國演義……等等，很多人一直在炒，但是在技術水準還沒有辦法提升的時候，很快的就會把這些遊戲給炒爛了。甚至出版公司也沒有甚麼利潤可得，所以我在想，是不是有其他題型的題材，有中國風味的，能像三國演義這麼長的？

依照評估之後，就決定了以金庸的武俠小說做題材。因為他的小說不管在知名度、國人的熟悉度等等，都是變不錯的，而且絕迄不管電影、電視劇、或是漫畫，都有很多改編自金庸的武俠小說，所以我們就決定了金庸的小說。然後我們就去說代理權，在說的當中也是費了相當大的功夫，出版金庸小說的遠流老闆一王榮文，他也幫了我們很大的忙，他跟很熟的去和金庸說代理的事情。

金庸他的小說版稅是非常高的，我們也不太可能付給他很高的版稅，所以我們也是剛在商榷一樣，慢慢跟他講，「學資這也是一個新的市場，不像電視、電影都很大的消費人口，我們也是希望讓你的作品更有普宜性，又有電視，又有電影，現在又有電腦遊戲，讓你的作品更有購數性。」然後跟我這一點他就同意了，所以就把金庸的小說給簽下來了。

簽下來後，我們也希望一定要把金庸的小說給做起來，因為這個也是我們中國比較有代表性的作品。對於這個遊戲，我們不管在各方面都下了很大的功夫及心血去設計，我們希望中國武俠的風貌，除了在中國的市場能夠接受之外，它也能在東南亞地區，甚至歐美地區風行起來。

◆陳成：因為金庸的小說

都是一系列的，有些甚至連劇情上一部跟下一部都有相關處。所以這不是我們所製作的全連小說系列的遊戲都會跟小說一樣有關連性，還是會再度預過劇本，或者有其他方面的改變？

▼主席：電腦遊戲並不是說樣式的發展，它會因玩過程的不同而有不同的結局。但是這一系列的遊戲，它的發展還是不會脫離全連的小說，不會說突然跑出一個新的人物出來，還是會在跟人所熟悉的劇情中發展。我們根據人物的個性去做一個新的故事，它的趣味性當然就是在這些新的發展裡面。所以劇情不一樣那是一定的，但它絕對不會脫離全連小說的精神的。

當電腦遇上任天堂

像我最近突然有一個小小的疑問，就是說我本身對電視遊樂器還沒有很大的興趣，也是樂善數玩的，但是卻不想在這上面花很多錢，一個遊戲動輒一、兩千塊，不是很能接受。

但是話雖起來，很多人為了玩 Game，花了四、五萬塊錢去買一台電腦，如果他還有別的用途那另當別論，不過你開軟體不管在內容、變化性，還有其他方面，都比電視遊樂器好。不過話說回來，電腦在主機在價方面，還是比電視遊樂器多了好幾倍，不能再去換

以創世紀系列聞名遐耳的 ORIGIN

對於這方面的看法是如何？

▼主席：我想先從電視遊樂器的花費來講好了，像超級任天堂、SEGA 這些主機一台都是四、五千塊，那它的遊戲都是一、兩千塊，這些遊戲，以我的感覺，大部分都是以動作類的遊戲居多，有時候我也會到外面的大型電玩去看，甚至我這次到美國的 CES 消費電子展，他們展示很多遊戲，但都是脫離不了這種以聲光刺激取勝的動作遊戲。

但這對於一個學生來講，可能有不良的影響，因為他們正處於學習能力旺盛，對很多事情都是充滿好奇的時候，而這些遊戲則是純粹暴力，教有人玩，這樣在無形中會讓小孩產生一種暴力的傾向，對小孩子學習造成一種障害。

而現在花費在這上面的錢也是不少，除非是用租的，或是交換卡帶的方式，但是剛開始還是要有一筆錢，花下去的錢也不是一筆很小的費用，你買一個卡帶要花一、兩千塊，你的小孩子一個月要花費一、兩千塊買卡帶，你會覺得值嗎？所以整體來講的話，它還是一個很高的消費。

以現在社會的趨勢，電腦在將來會是每一個家庭的必需品，甚至也是在學生時期必需的一項產品，所以不能把這一項產品當成是為了要去玩遊戲才來買電腦，因為電腦本身的用途是多功能的，對家庭、學校及其他方面，都有它一個很大的功能在，所以不管你買這一台電腦是 286、386、甚至是 486，你花了這四、五萬塊來講，這是一種長遠的投資。

而一個四、五百塊的遊戲，我相信都有相當的內容，不大可能在一、兩天之內就會把它玩完了，甚至要花費一個禮拜、一個月，或是有空才拿出來玩，這樣就會花費很長的時間，都在花費在的時間來玩這個 Game，那平均算起

來一一個遊戲四、五百塊錢，一個月的時間，只要你有伴，隨時隨就拿出來玩，應該都會覺得很棒的。

至於視頻遊戲的遊戲，作不過會玩一段時間之後就不想玩了，而後就會拿去換其他的遊戲，或者是不玩了，那跟電腦遊戲的花費比起來的話，我覺得電腦遊戲的花費還是比較在一點，而電腦遊戲的配件也很多，像是鍵盤手柄、故事、背景資料等等，都比電腦遊戲要複雜很多，都可以學到一些不同的東西，而電視遊戲基純粹只是拿來玩玩而已，是消遣之一。

雖然都是好像一個月要花幾個錢買機，但是可以想像一個小孩子跟到外國去玩大型電玩的花費，或是去KTV、MTV、卡拉歌等等，我相信花費都不只這些錢，以目前的資訊水平來講，電腦遊戲的消費還是不算太高。

金碟片熒幕動寫

Game風潮

◆陳浩：今年金碟月愛的作品似乎沒有往年的突出，到底是什麼原因呢？

◆王炳：我想金碟月愛的作品強不強，是比較來的，沒有比較，就不能再強不強，至於為什麼今年的作品會比較差，是因為今年有很多其他的中文作品出來，而這些作品都是工作室寫的，這些工作室就是一個TEAM，他有專屬的程式設計師、美工、作曲等等，而金碟月愛的是因為這些作者都是新接觸這個環境，他等於只是一個小小的工作室或是只有兩、三同學大家一起寫的，自然就沒有像專業人才這麼好。

所以金碟月愛的資源是在參與，並不是他的作品一定要達到這種專業的水準，我們希望透過參與，來找出這些人，加以訓練，讓他們的能力提升，金碟月愛的作品，去年的話，有一、二十作作品，今年總共有八十作作品，整整增加了四倍，所以金碟月愛的成功就是在這個地方，讓大家有參與的機會，有機會來參加。

所以這一次增加的初賽組，是為了讓他們能夠有機會來提升自己的能力，以後再寫出更好的作品，甚至我們可將這些人做一個組合，這樣整個的水準就會提升更多。

所以希望能內的消費者能夠給這些金碟月愛的作品精神上的鼓勵，畢竟這算是新手寫的東西，所以我們希望能盡量支持這些新人的作品，他的作品如果能夠在市面上發表，他自然就會有一種成就感，接著的他就會讓自己更加努力的學習，我希望消費者也能夠跟我們公司一樣，共同鼓勵這些人才，讓作品越來越多，讓參與的人越來越多，我整這是一個長遠的目標，希望大家能共同來支持。

◆陳浩：金碟月愛的得獎作品，我們公司都有訂定的開發他們發行，不過因為有些作品的能會，劇情或是其他方面都是變不過的，但是因為遊戲要出版，所以需要再要作者改良，但是因為要出片了，所以時間來不及的。

因為如此，有一些變不過的遊戲，都因為沒有充分的時間及支援來加以改良就加去了，導致美中不足，消費者也感覺遺憾，所以我想想，如果公司能夠給與專業人才及精良的配備來支援他們，讓他們的作品能夠做一次完美的演出，否則如果讓一個好作品就在沒有支援的狀況下流產了，也是很可惜的。

▼王炳：原則上，對於金碟月愛的得獎作品，我們有三種處理方式。

第一，他的作品已經成熟到可以在市面上發行了，原則上我們只給與一個鼓勵的協助，例如測試有沒有BUG，或是畫形不夠漂亮就給予修飾，原則上我們希望能夠保持作品的完整性，讓作者有一個屬於他自己的作品上市發行。

第二，如果作品的成熟度還不夠，加一些東西的話能夠讓它更好的話，那我們公司都會給予協助，例如圖片不好，就會請美工的朋友來修改；音樂不好，就會請人重新音樂。

如果作品必須經過調整後才能出去，那我們會先做一個比較，畫面要做到一個具專業水準的作品，不是只做一個小調整就好了，例如必須利用作者的IDEA整個重新再過，讓作者來，程式要重新設計，這樣子作品已經脫離了原來參加比賽的原貌了，這樣對作者來講，不見得有鼓勵性的作用，說不定作者會認為說為他的程式，圖形都不好，而且原來的作品跟改良後的作品一比較，他會想，我怎麼會寫入來這麼

多，對他到來的學習，還不好會是一種反效果，所以我們希望這是能夠保持作品的原貌，不要修改，然後推出遊戲，雖然我們知道它的銷售量可能不會很大，但是這對作者來講也是對他的一種肯定。

第三，如果作品雖然行銷有一段時間，原則上我們會盡量作者在那一方面比較強，例如程式不錯，但圖形較差，如果說把圖形通過改進之後就可以發行的話，那這樣就是所謂的「大賺」了，就好比說你一輛汽車的零件通過拆掉，只剩下一個引擎，如此我們就必須跟作者做一個新的討論，因為畢竟我們要付給作者版稅，如整個改進之後，要付作者多少版稅，就必須做調整，最作者是否願意接受，如果他願意接受的話，我們再考慮要付出多少人力，等到成品出來之後，再比較他原作之間的差異，讓作者來做收其中的技術，來提升作者的功力，這不是否定作者。

所以現在金庸系列的作品越來越多，我們除了出版這些作品之外，也以各種方式來協助作者，甚至與作者合作，如果作者需要一些工具或程式，或者想做一些新的的嘗試，我們也會盡量予以支援。

◆陳湛：軟體世界雜誌到現在已經經過10期了，曾經伴隨著多玩家一起成長，想請問主編，軟體世界雜誌是如何產生的？為何當初會想要辦這本雜誌呢？

輔導玩家・共享歡樂

▼主編：軟體世界雜誌的緣身就是軟體世界週刊，軟體世界週刊剛開始是用送的，目的是為了輔助剛手及玩遊戲的人，因為那時候的遊戲都是英文的，閱讀很玩家對英文認意也不是很了解，所以我們就做「週刊」這類來輔助他們玩遊戲。

後來遊戲越出越多，發現內容必須有更多的變化，所以就開始增頁，然後改成軟體世界雜誌，當初雜誌是用黑色印刷的，對於圖片的表現不是很好，所以就考慮是不是要做彩色的，但是彩色印刷的成本是非常高的，所以就開始酌收成本費，剛開始收得很便宜，只有40元，後來慢慢開始增加篇幅，就逐漸將售價調整為60元，到現在的128頁，80元。

其實現在雜誌的成本已經接近我們給報酬的就是賺了，根本沒有什麼利潤可言，雜誌的宗旨就是在配合遊戲，讓消費者能更深入，更清楚了解遊戲本身的內容及遊戲過程，因不是要靠這本雜誌來賺錢，所以我什麼會有一本128頁全彩色的雜誌會會將這麼便宜，像現在市面多比軟體世界雜誌還小的雜誌都賣到120元，甚至130元，而軟體世界雜誌是站在一個服務消費者的立場來辦這一本雜誌。

在人員的編制上，到人辦一本雜誌只要4、5個人，而我們辦一本雜誌要十幾個人，主要是希望有更多專業人員的投入，提升雜誌的內容及品質，讓消費者能感受其實質的效用，今天消費者只有80元，但是卻讓他能夠享受到一、兩百元的價值，所以我們一直不斷的求精、求美、求實用。

我們的遊戲在國內及香港地區不能說會賺很多，但雜誌的發行量卻相當大，這就可以肯定這本雜誌對消費者來講是一本蠻有用的雜誌，就算消費者拿到的是博弈的遊戲，但應該是要從本雜誌來協助他玩遊戲，所以這本雜誌的確有它存在的功用在。

◆陳湛：現在市面上有軟體世界雜誌、電腦玩家三本雜誌在開軟體的雜誌，不曉得主編對這三本雜誌的定位及性質的看法如何？

▼主編：我想大體上這三本雜誌對消費者都是有幫助的，因為每一本雜誌各有其不同的特性，例如電腦玩家有關多其他業者的產品廣告，而電腦雜誌多是報導國外市場的趨勢，產品及新知，而軟體世界雜誌則是一本輔助玩家的雜誌，像是攻略、心得篇、修改錄等等一些實用的文章。

我們在軟體世界雜誌所投入的人力都是其他雜誌的好幾倍，像軟體世界雜誌的許多文章都要寫到要用生命，然後才把文章寫出來，再寫給公司來，然後我們還要再重新玩過一次，校正文章的正確性，我們在製作的過程及對消費者的負責態度，都是其他雜誌沒辦法相比的，所以我們相信這一本雜誌會暢銷的原因就是在這邊，我們也會一直用這一種態

[illegible]對消費者負責，貢獻，而這樣的機會下去，我相信其他的國家如果像我們也做這麼大的投資的話，我想不用多久他就追不了上了，所以我們會以目前的編制來對消費者做更大的服務及貢獻的。

立足台灣・進軍國際

◆陳魁：是否可讓大陸台灣一下國內外市場的狀況？

▼王總：軟體世界的產品在國內的市場來講的話，可說是第一名的佔有率，但是畢竟國內的市場還是有它的範圍在，所以為了使讓自己的產品及國外的產品有更大的空間，這是讓遊戲作者，讓他的產品能夠更廣大的發行，所以我們陸續的在國際市場外的市場，讓產品的銷達有益發揮到最大。

像香港分公司我們已經成立了，四年了，在去年10月份，我們也在韓國成立了分公司，韓國這個市場對我們可說是完全開生，但是韓國在亞洲地區來講是消費能力比較強的國家，而且對東方文化接受的程度也比較高。

初期我們把三國演義改成繁文現在韓國銷售，結果得到的效應相當不錯，而我們的價位也比他們韓國所代理的英國產品還要便宜，這對我們來講韓國的市場來說，除了消費者並無接受之外，也給我們產生了很大的信心，所以我們準備讓笑傲江湖在台灣和韓國同步發行，我們希望藉有中國文化的遊戲，像三國演義，笑傲江湖能夠在韓國發行，雖然我們現在跟韓國沒有邦交，但希望以文化來跟他們交流，讓他們更能夠瞭解我們，韓國的市場潛力是不錯的，所以對於國人自製的遊戲，如果是適合在韓國發行的，我們也會把它改成韓文版，讓這個作品能夠在台灣發行之外，也能夠在韓國發行，另外我們準備在今年七月份在馬來西亞成立分公司，而馬來西亞分公司代理區域包括新加坡、印尼，還有汶萊，這些都是馬來語系的國家，同樣的，我們也準備把遊戲改成馬來文，然後在這些國家發行。

在武俠RPG的遊戲方面，繼笑傲江湖之後，我們準備再發行一套同樣是根據金庸的武俠小說改編的遊戲，我們準備將它改成英文版，發行到英國，而我們現在也是正在跟德國洽談，準備把遊戲也改成德文，而日本的市場，我們到會通過KA在日本的分公司，將遊戲發行到日本，所以我們整體的構思就是如何讓國人自製的遊戲也能像英國、歐洲的遊戲一樣，是一種國際化的行銷，讓單一產品的銷售利益發揮到極限，這也是一個經營者要努力達成的目標所在。

◆陳魁：我們公司在今年遊戲出版的比重會比較著重在第一方面？是國人自製的遊戲，還是改編武俠小說的遊戲，或者是英雄中的遊戲呢？

▼王總：我們出版遊戲的比重，以整個國際性市場而言，當然是以中文遊戲為主，現在的比重當然是還沒有那麼大，因為我們研發的速度還沒有那麼快，但對整個長遠的目標來說，當然是要以中文軟體為主體，我們負責遊戲中文化的地方除了台北的工作室之外，在大陸廣州也成立了工作室，我們也希望也有國人自組的工作室來參與，如此遊戲的產量一定會像倍增加。

對於英雄中的遊戲來說，也是佔有一個很大的比重，在目前國人的產品還未很多的時候，英雄中的遊戲剛好可以彌補這個空間，所以我們現在正在積極與國外的公司商

◻ 以魔法門系列聞名的
NEW WORLD COMPUTING

說，希望能夠繼續推出這款的 Source Code（原始碼），以利我們修改成中文版。

所此我小說改編的遊戲類型，我想遊戲的新本是多元化的，也不會只限定在武俠小說類，應該是各類型都會有的。至於對於改編武俠小說的遊戲行銷到國外，我想我們來講是一種很新穎的東西。

◆陳魂：這類遊戲在國內第已經是很新穎了，到了國外那就更新穎了，光是武俠這新就已經是一種賣了，可以將武俠小說的魅力之大。

▼王曉：我這一次有拿笑傲江湖在美國 CES 消費電子展所給他們看，他們看到我們這的操作動畫都很到很不可思議！怎麼可能會有這種東西？因為我們不管技術跟之間好，他們的點子還是在他們的文化背景裡打轉，只是說新很漂亮，各方面都很精緻，但是像我們這種武俠小說的類型他們連聞都沒看過，所以就想到非常的新穎。

我前幾天在台北軟體協會開會，提到看能不能在拉斯維加斯的消費電子展那一個中國館，因為我們這次在資訊展上放了一個笑傲江湖的展覽組，看起來就是很有特色的。畢竟在電腦科技訊息的展覽會上能夠有這種軟性且具有濃厚中國風味的展覽組也是蠻特殊的。所以我這次到拉斯維加斯的展覽去看，覺得他們都一直朝那種科技化去發展，如果我們也能在那邊搭一個中國廟宇式或是牌樓式的展覽館的話，一定會吸引人，如果可能的話，希望軟體協會能夠跟我們，讓其他的業者也可以共同參與。

◆陳魂：如果就是如此的話，這裏的是我們一筆很大的精費，如果有機會的話，我希望能去現場 CES 展的場況。

最近有很多消費者都在反應，有些一片或兩片裝的遊戲在改成大包裝之後，好像價格比較貴一點，那對於這方面，我們公司是採用什麼樣的處理方式？

▼王曉：我想改成大包裝是一種趨勢，如果現在還用小包裝的話，現在都連連都都不到，更別說買了。雖然說有些遊戲磁片很少，但是說明書變大的，而且配件比較多，所以用小包裝的話就賣不下了。

我們之所以會改成大包裝主要原考慮到以下這些問題：第一，盜版的問題；第二，說明書、配件的問題。所以如果說明書、配件比較多的話，我們就會稍微賣得比較貴一點，但是我們不會說一、二片裝賣到四、五片裝的價錢。所以我們出了一種介於小包裝與大包裝之間的包裝，價格在 200 多塊錢。相信我們這種合理的加價，消費者應可以接受。

朝野同心・建立Game林淨土

◆陳魂：現在我們公司跟一些官方或非官方，例如像軟協、資訊會這些單位有一些聯繫，不曉得我們現在跟這些單位的關係是如何？

▼王曉：當初林開軟體正在萌芽階段時，這些單位並不是很重視，但是等到林開軟體的市場漸漸大起來之後，官方才注意到原來林開軟體也有其市場在，於是像軟協、資訊會就開始注意到業者，跟我們談以後的走向，是不是有什麼樣跟國際接軌的？自然而然就跟他們接觸有關聯了。

這些單位都相當有誠意要幫助我們，都希望讓林開軟體能夠逐步發展起來，甚至會主動找我們。像每一次開會，所有的費用都是由他們支出，還有幫忙來幫我們做聯絡的工作，都不用我們來動手，所以我們自然是很樂意和他們合作。

◆陳魂：我記得前一陣子各林開軟體出版公司有跟軟協合作進行一個取締 BBS 站盜拷的行動，不曉得這個行動的成效如何？

▼王曉：我們都知道在 BBS站上一些盜拷的行為是不合法的。現在大家對智慧財產權都有一個基本的認識，我們也是希望 BBS 站能夠在正當的方面發展，而不是讓停留在盜拷的階段。所以個做法，一定會有一些幫助，因為有些 BBS 站有提供一種會員制的拷貝方式，就是讓一些會員會之後可以拷貝正版軟體，如果 BBS 站停止盜拷之後，對這些會員一定很難交代，會有一些損失，但是以法律上來說，這些損失是一定要承受的，我們是希望能夠讓這種損失降到最低，引導

他們主正面的方向去走。但是他們也不能不講話，還由他們來講。所以我們採取引導的方式，而不是採取幫忙盯人的方式，讓他們連調整、配合的時間都沒有。

在具體的做法上，首先，他們會在BBS站上教他們怎麼做，怎麼把停止這種將貝的行為，怎麼一段時間再去看，如果還有這樣的行為，那就再做作說一次，還會不斷做了，甚至還會給留作說，請你在每月每日之前停止。我們這是一種很友善的方式，而不是對他可罵，甚至給懲罰，而是去引導他，怎麼作時間。而且我們也希望上站的USER不要逼站長給你說教，這樣站長會有很大的壓力。

開發水晶，更上層樓

◆陳魁：由於現在的遊戲已經越來越精細，也越來越大了，使用CD-ROM必然是一條趨勢，不過將來將在這方面是否有什麼計劃？

▼王姚：對於CD-ROM版的事情動作我們已經都做好了，可能在下一個金庸小說改編的遊戲就會做成CD-ROM版。我們有一套數位錄音的高級設備，音樂我們會用電影配樂的方式來製作。我們把遊戲做成CD，讓消費者在玩遊戲時感覺到好像就是在看一部電影，這方面就是我們在CD-ROM音樂部分所做的準備。

也由於是用CD燒製的，所以容量會很大。在語音部分我們會請專業錄音師來錄音，讓消費者在玩遊戲時，感覺到與然不同的享受。甚至把別特別所做。我們準備讓CD-ROM的版本發行到全世界，下一個金庸武俠小說改編的遊戲，大約會在4、6月份推出，屬於CD-ROM售價高出一，兩百元但是它一定會有相當的水準，不管在畫面、語音、音樂各方面都會達到另一個境界。

◆陳魁：王姚，在前面將剛去了不同一點，不晚將這次王姚去美國的主要目的及這次與談的內容，會不會對國內的休閒軟體產生什麼影響？

▼王姚：這次去美國主要有兩個目的，第一個就是去看看美國軟體的發展趨勢，來到國在國內的發展如何走。第二個就是跟廠商爭取美國中的優利。這次也是有一些成效，我們也是希望能夠把一些好的遊戲，像是新世紀這類的遊戲帶進來中文，呈現給國內的消費者。

水準和消費者在一起

◆陳魁：如果能夠把好的遊戲做中文的話，對於一些英文比較弱的玩家將是一大福音，而且玩起來也不會這麼累，說到這邊，時間也差不多了，王姚是不是有什麼話要告訴的消費者的，或者有什麼對公要給消費者知道的？

▼王姚：在一件事情在做的時候，都可能會產生一些誤會，像是對一件事情在不同角度不同的看法，我自己一直有一個想法，我們在做，別人在看，難得了一時，錯不了一世，口頭上講的一套，做的又是一套，甚至也鬧鬧心，有一

勤奮機實，用心耕耘的軟體世界大家長

天道是會報我覺，所以我做生意一直保持一個原則，絕對不會有這種欺騙的手段，這是一個做人處世的道理，所以我一直都是用這種觀念在經營軟體世界，用「心」在經營，用「心」跟對消費者。

可能我有種在的時，但我做保證，對消費者而言，我所做的就對是一個很合理的利潤，而我希望他能對消費者做一個長期的回饋，我希望對消費者的期望能夠越來越接近，，讓我們能夠跟到消費者的困難，也能夠為消費者想，如此我想就算的消費者有什麼誤會也會慢慢澄清的，所以我認為只要我們真正用「心」在做，消費者終究還是會認同我們的，軟體世界就是這樣跟消費者一起成長的。

◆陳魁：謝謝王姚今天花了那麼多的時間，談論了這麼多以在消費者都不知道的事情，也傳達給消費者一些正確的觀念，再次感謝王姚。

電腦軟硬體發展的"遊戲"或發展"可能"之影響

TODAY

九九二年最受矚目的一年，時代變得快，且看在許多市場！所謂「五年時代，今年上線！」當然在們要知已知由于紀元數百數；本文將談百個一般市面上一些數硬體的發展趨勢及其對大家所關心的遊戲有些什麼影響。各位看倌要注意的是在題目上"可能"兩字是說變化就是如此的，意思是說這個事實多多少少有點兩的味道。

事實上，現在正是許多人，小公司存亡的關鍵時刻！沒有人知道未來會發生什麼樣況，否則筆者也不必在此行費力做工。

當然了，這一波電腦革命也是有其發展的原因的，就硬體發展之後，大家心裡在想的時間之內不能地"失望"，而發展出驚人的結果？奇怪的是，雖然美國在過去的幾年內經濟增長緩慢，但根據市場調查顯示，各電腦相關公司銷售的狀況還是蒸蒸日上，不能不說，這是一件大怪事。雖然在以IBM銷售型態為主的公司，像藍色巨人IBM銷售型態為主的公司，像藍色巨人IBM銷售型態為主的公司，像藍色巨人

…此次如何，能持續發的者呢？

以上談各位介紹了軟、硬體方面的，現在我將為各位報導本期介紹一些個別的種類，

Software：

…軟體本能在多年前就發行了，可是市場仍有中一直不走，也是 Windows 3.0 發行之後，還有如此風靡落筆之勢，一下子成為了整個 PC 市場，Windows 有許多特點的來自原企業的系統，例以，相關資金時，使用 Windows 中使用的 icon 進行來自樣的訂定，很的本類別。

「過 Windows 3.0 發在 DOS 的基本類，常有著名其外的…」…的 3.1 版類，加了許多已知的不的，因應…Windows 對 PC 市場最主要的貢獻是帶動了整個市場走向視窗的方向，大家一定知道…，現年前大家玩 Game 都用…的，如今還沒有 Super VGA？因且 386 的早就不能滿足了，…在要多，…解的…要高等等！由於 Windows 的流行，…現成的對…中品質注數量上的…，…於造成了高品質，…的…的…

…來！可惜這一…的…來…大…了，以至於…為一…市場上 SVGA 還沒有一……正的標準，當然，……大家也…認到了有…一…標準的…要性。

…的另一…好處是資源的共用及互換性，…是不…用一…的…的有名詞來…大家，只要學…的…的事…說明一下，不久就…中文的用戶有…在…的…上印表的話，還…向…公司「…」…的軟體程式，（現在不用了！）但在…下，…不…有如此…的事，因為大家都用…的軟體程式，（但有許多程式…自己的印表機或字型…的軟體程式，…著名的 Word Perfect For Windows 就…了 Windows 的 Printers 來…用 WP 自己的軟體程式，而 Microsoft Publisher 及 Harvard Draw for Windows 有自己的字型，無法分享…的字型！）

…另外的好處…可以…行「多工」！多工的…，…電腦的…此不上…或……或以 modem 連線的電腦，一天在許多時間上…的朋友和…一少了…多工的…，事實上，…的多工是必須小心使用的，由於 Windows 是建…在 DOS 之上的，一旦某一程式出…了，其它同時在 RAM 的程式…會…，…有…的作業系統，…是 IBM OS/2 才是…本解決之道。

…的軟體…是…的有…的，…是 Motion Picture（…動畫）的……走向成熟的地步，這不是一般…的動畫可比的，…是…非常…

…動畫的…，…用…的……大…，以…CD-ROM 必…是一…的…，……許多…的…的…的…入至多元的多…世界，…的一片 CD-ROM 可……MB 的…西，可………多…，…且不…入？…許多軟體自己………用 CD 來…行它們的…體，在 CD 上的 Game …是…的…是，…一…入大…是…的…CD，…軟體公司…可…一…數…的…！

Windows 一…的人…的…是…的……的交…，…是今…的…一般……有了…，…是…注意到 MIDI 的…要性，現在 Microsoft …出了自己的音…卡！…這子，…的 Microsoft 音…一…，…是…的…

…下來，…是…重要的問題是，Microsoft 下一步是什麼？事實上 Microsoft 把下一…的……在 Windows NT 上…，Windows NT 和 IBM 的 OS/2 3.0 一樣，…是…不……出來的…子，…我們只……在…上出…法，…有好的產品，多等一下也無所謂，…正我們多的…時間，今的是 3.1 …以，有耐心點吧！

…是在 Beta 測試版的…來看來，…是 Windows NT 至少需有 16 MB 以上的……為 8~16MB 的 RAM，在不…大多數人…的…時了的…數，（…許到…的…這樣的配……不…什麼了！）但 Windows NT 是…之的…系統，一……程式…不…與…其它…程式，…上又…32 位元的…，…以可以…分…的…今 386、486 的……特性，…機會的話，…向大家介紹這一

未來的日子！

在 Windows 3.1 及 Windows NT 的過渡期，Windows For Work group （WFW）就成了機會。但一般人也不必大在意，因爲這一程式（與極 WFW）是供網路使用的 Windows，與建 Microsoft 的說法是，WFW 可和 Novell 的 Netware Microsoft，自己的 LAN Manager 及未來的 Windows NT 共存！看樣子兩個 PC 網路的 Novell 和江山又受到強烈的考驗了。Microsoft 連 DM 都不放在眼裏了，其它公司當然也就更不屑什麼了！

，我們這些 PC 玩家當然也要提防小心 Microsoft 及 Windows 家族的動態！以免給了人人又的高！

5.DOS：

大家每天都在用 DOS，久而久之，可能都忘了它的重要性！尤其是那些好玩的 Game 都必須建構於 DOS 之下！可惜 DOS 在先天設計上有許多缺陷，為因如：64MC 記憶體的限制等等，雖然上面提到的 Windows 3.1 能為你多示就業機，但 1992 年 5 月 Microsoft 出 DOS 5.0 的時候，也給 PC 市場注入了生機！主要是記憶體管理更使人以高興 QEMM 的公司可能因而倒閉！如今 MS DOS 6.0 已問在即，筆者也先為各位介紹一下「它」，有些什麼新在於。

雖說新版的 DOS 都有新花樣，但是 Microsoft 的 DOS 還遠不與前輩 Digital Research 的 DR. DOS 的腳步，當然 Microsoft 佔了許多天時，地利與人和之便，而以依然較之不遜。MS DOS 6.0 比 5.0 加強的部份是無線資訊工具（讓者示可參考較體世界 44 期「無線工具之簡介」）、以及記憶體之管理與最佳化，電腦工具的重要性在現今的電腦界是無線重要的，根據一份非正式的統計資料顯示，目前的有 95% 的人，或多或少使用著不同的電腦工具，像是PKZIP/PKUNZIP、Stacker、

Super Star 等等。

當然使大家最是不前的最大原因是擔心失去心愛的資料！因隨著各公司努力讓軟體研究，如今雖不敢說百分之百不換東西，但機會也絕實不高。如今 MS DOS 6.0 支援雙檔功能，更讓大家可以放心使用了吧？它是用一種叫 Lempel-Ziv 的技術，可使一般的硬碟多裝一倍的東西。

另一項新到則是強化了記憶的管理，Microsoft 當然明白 DOS 5.0 之所以成功是讓著它的記憶體管理，所以這次也不負所望，做新了更好用，而且功能上更強的記憶體管理工具，一般說來，DOS 5.0 大約多釋放出 100K 左右的 RAM，而 DOS 6.0，則可達 150-200K 左右，對一般人而言，這已十分不錯了，但是 QEMM 的 Stealth 模式可使許多 TSR 程式佔用原本只能 RAM 3000 的記憶體，所以，當然公司就會有其它的空間的！

DOS 6.0 除了新加入上述的功能外，也強化了其它原有的程式，例如備份程式、防毒程式等等，雖然大家都在抱怎麼其以待下一代在東西給的多寡，但是 Microsoft 仍沒有放棄在 DOS 上的努力，因且 PC 的使用者使用 DOS 的比例仍然十分高，所以，許多 DOS 的工具還是有許多生存空間。

但由於大的程式對記憶體的需求日增，在 DOS 下也多必須給那些無記憶體，許多程式也都加入了對 DPMI（DOS Protect Mode Interface，DOS 保護模式介面）的支援，而新工具則以 Stacker 3.0 及 Super Star Pro 最為熱門，不但速度快，壓縮比例更高，而且裝相力也上升不少！

其它一些程式，可使 DOS 能像 Windows 一樣可以連到資料、資源的共享，像是 Tom Lake 及 Laserlab 可讓任何的印表機印出漂亮品質的輸出，上帝是相同一些編輯程式並讓能力解讀不同印表機的輸出型態，Desktop, Desktop's 則是注入了字工的能力，True Type For DOS，則使某些 DOS 的程式也可印出像 Windows 一般好看的字型，Windows 雖建構於 DOS 之下，但卻是著出於藍軍的藍，如今 DOS 也可通用至，加入許多 Windows 中才有的功能！

C Programming（程式寫作）：

程式方式的轉變則是我一生最大的影響，市面上陳舊的（Compiler）的種類有C、Pascal、Fortran、Basic、COBOL等等，隨著應用軟體之增多，許多程式像Dbase、Clipper也實用程式，開始有人不滿意用傳統語言由頭打結構上的轉變，而走向Object Oriented Programming（在此說大家聽人說的OOP，物體導向程式設計）。這種OOP又具備一些特殊的特性呢？事實上，它用傳統程式語法的不同點在於其特殊資訊之資料型態。

這類以物體導向式的程式設計，它的靜態物體（Static objects）的效率較高，而且動態物體（Dynamic objects）在執行程式時的處理力也較高！並且它利用建構程序（Constructors）及終止程序（Destructors）來產生及終止物體，要使用在程式的物體發生了許多，程式的可讀性也提高不少！

當然在介紹OOP時，總不能忘了它的三大特性，那就是：繼承性（Encapsulation）、繼承性（Inheritance）以及多形性（Polymorphism）！用了這些專有語來說那一下各位，目的是只要希望在別Game之時也一段性質有一個Game是多種地用到。

補之一說法，OOP使得程式的寫作不再是一行一行，而是一塊一塊地寫，而且別人寫過的東西，您也可以把它「剪下」過來！（還記得上一段提到的繼承性吧！）而且現在的Compiler也不再只是單純的編譯器了，其中開始出現程式的工具出不再只有Debugger了！

像Borland C/C++ 3.1、Borland Pascal 及Microsoft C/C++ 7.0等都有許多強大的程式庫，所以，數軍之間可別再一味的閉門造車了，先看看別人是否早就有您想要做好了！

另一類程式寫作的趨勢則是程式的可攜性，所謂可攜性是指一個程式不但可以在PC上RUN，可以在其它機器像是Mac，或是其它作業系統，如UNIX上執行，如此一來不但大大地節省的程式設計師花在設計程式的時間，而且使用者也可省因為用了不同的機器而手足無措！

舉出由Norton Utility的Symantec公司最管家在了一種叫"Bedrock"的技術，其實際的目的是目的是讓程式設計師的程式不但可以在Windows（視窗）下RUN，而且也可在Macintosh（蘋果機）下執行，而且蘋果也希望加入到Windows NT，OS/2以及UNIX的支援，而軟體界的龍頭大哥Microsoft也努力於數個一種工具讓使用程式可通用於M及與位元的視窗，並希望能把輸內容到整金塔的地盤！這個叫做"Cross-Plat form"的計畫比起剛剛說到的Bedrock計畫而言，可謂野心較小。

事實上Microsoft也未雖會在未來的"WIN Software Development kit"中加入16及32位元程式的共同支援，有趣的是Microsoft甚至希望能把在APPLE上發展程式的設計師給挖過來，而正在研發一種叫"ALAB"的工具，這種工具是一個讓程式可直接寫在Mac程式的工具！雖然這設計尚未成功，但天下無難事，只要用心人，這一次讓我認定都不可為難！

事實上，在不同的作業系統間的存著它，人工設計的相同或類似之處，所以，像"Bedrock"只是一個以前體的寫程的一個程式庫，而使您能重用原相同或相似的部份，就事者的角度，這一個程式設計的革新的對設計師本身的設計有著十分重要的影響，這也就是所謂設計師在寫程式時的原因！

3.CPU之種類及發展：

49年的此體世界中對本電腦介紹得十分詳盡，在此就不再多說，唯一想補充的是Intel計畫中的386，其實叫作386，但今年有了正式的名字——"Pentium"，？據說Intel的總裁Andrew Grove說，這一個下一代的CPU將比現在486DX加快5-10倍，且預定推出日期則為19四年第一季底，但不知是否能趕過今年各大公司的"搶鼠"熱潮？而且，即使Pentium出了之後，也算是一段時間才可能出現以此為基礎的電腦，而且，一個新的平台的公司，像DEC、Compaq、IBM、NCR等等也都會打一個有200 Plus的可開機，可讓使用者以Pentium Variant Overdrive也發揮原有的486DX運算器！

4.通訊是人類之時代：

自從V.32bis在今年初成熟之後，且有V.32bis 14,400 bps的modems也漸漸地取代了原有

與傳 modem 以 9600 bps 的標準，回顧過去的十年，過去傳輸用的 300 bps，到現在 V.32 bis 配合 V.42 bis 壓縮功能，速度可達 57600 bps，而未來十年又是如何呢？

根據物理定理推測，到本世紀末，您可能就不再需要 modem 了，哇哈！這不是開玩笑的喲，而是不能再確切的事！這個新的電腦通訊技術的發展稱為 ISDN（Integrated Services Digital Network）是以數位的方式取代現今類比方式的通訊，ISDN 包含 8 條數位頻道，其中兩條"B"頻道主要用資料傳送，每秒數位化的聲音，PAX 為數字的方式呈現，頻道傳可達 64,000 bps，而另一條道則為"D"頻道，負責控制信號之傳送或其所用 8 條傳資料的頻道，其速度則為 16,000 bps！這這二條頻道可同時互不干擾地進行不同方向的傳輸！以今日的觀光看來，真是不可思議啦！

而正由於 ISDN 全部的電腦都是 digital（數位化）的，所以，您也許還會問說不需要 modem 了？？請記得 modem、MO drutiem、DEMdulation 嗎？？到時候，您只需要一個符合 ISDN 的 adapter 就成了！

聰明的讀者朋友定然了，可惜等到它真正還有一段時日，像臺灣數的估計，在未來一年大都市的電話公司在 1994 年底前可達 90% 以上為 ISDN，這就是我們要有人說的 ISDN 是"It Will Does Nothing"（仍然一事無成！）

以上在了很大的篇幅為各位介紹許多未來的趨勢，現在我們再來看看以上這些多元發展的走向，對大家都關心的問題有何什麼可能的影響。

5.ISDN 對電腦業大增！

由於硬體發展的日新月異，加速對通訊的要求的大為上升，電腦公司為了不自滿望，也都為了利用到任何系統中的資源，而於記憶體容量的增加，ISDN 的 Games 他大多取用到更多的記憶體，因應都會需要的不同要連線的且要流暢，所以，未來的電腦必然對 RAM 的需求更大！要由於目前 Windows 的 Enhance Mode（強制模式）要求有 4MB 的 RAM，並且由的 Windows NT 的至少要 8MB 的 RAM，所以這兩個數字與現目前 PC 系統大致的標準，而對許多的公司，他必然會考慮到用到這些資源，否則主機板上 RAM 的插槽不夠，或是所用的 RAM 和一般人的不同，無法 upgrade 的話，也許就有點在浪費的時候，跟一堆主機板了！

6.相容性的升級：

以前總的時候，有相當多遊戲會為時，大家都能了解到同一公司的產品的相容性十分高，不論百色，產品為自制方法等等，筆者在本文的最末曾經提到目前的程式設計以 OOP 的物體導向為主流，程式都是一塊一塊的建構，而且程式可互相動來已有程式的區塊，以達到程式的設計的再用性，這使得相關的程式具有相有一點像，但好處是程式開發快。

而且另外也使得了有關計軟體的的不同系統的程式工具，這些使得 PC 上的 Games 能夠與其它系統，如 PC 的 Games 也可以直接到的系統上的東西，但是這在開發多種版的程式設計九可能受到許多限制，這和現在的設計的的，不同系統還仍存在許多關鍵不同的東西，所以，讓我們拭目以待！

7.以往程式之體質改：

以往在許多大多平面的出來立體的發展，目前 PA Spectrum 許多 Sound Blaster Pro 出了之後這些音效，也都具備了，8 位元的音效，以及立體聲的輸入及輸出，可惜的是大多的 Games 沒有對這些特殊的設有所支援，與可惜其這兩項的之他！

現在許多新出的 Games 也相繼成立這個立體這音響一代的音效卡，立體聲音的輸出使得 Games 的臨場感大大提高。

多媒體電腦發展是這一代的新潮，據得注意的是日本與美國的許多公司早就著手研究的語音辨識技術，到時候，和 Game 的人就不必手忙腳亂地打鍵盤上的鍵或是搖桿來操作了，在可看像機可令一樣做出各種指令！聲音子等會的自訓第已經取自西元 2000 年了！！，電腦就可以執行了！可惜這些技術都要不大可能能得懂中文，台語，客家話等，所以，我們也不必興奮得太早！現在許多台灣的休閒軟體公司，例如軟體世界，也都在努力的要文化開軟體的中文化，對國內說，也許要研發中文語音辨別器了！總之，立體音效必然是這一波的主流！

Virtual Reality：超現實：

這到了讓玩家接近的技術，像是使用遊戏的人讓自分給一位熟門熟路，經驗豐 Virtual Reality（虛擬現實）的技術，這項技術的終極目的是使玩家對這個事物有身歷其境之感，目前此技術將來在 Game 上應用的是在相信數位門路可以說是"最正"的遊戲，現在的 Game 開始也開始呈現，而未來有興趣的 Game 必然會讓人"嚇嚇叫"！

雖在未來也有許多以此為主的新技術，但將來有的新技術，這技術雖說是熱的有很大一定的關！（如果讀者的白日夢，做到了，到時"2000 年，大地震"的問題也解決了吧！）

硬碟的進化：

現在的用調好玩的遊戲，如：動視是好玩 Mb，目前這硬碟是是不硬碟的時代早就不動大家的夢了！硬碟不是是大家的問題，也有許多公司出了許多產品應運，像是可插拔式硬碟或是卡式硬碟等等，但是無論是以的模擬卷軸，CD-ROM 的是最好的方式，不是是現在看為之時，一台 CD-ROM 的在 200 元以上下，而能來能多的遊戲模式也都有 CD 版了！不知道數體世界是否會新進？

而解決硬碟容量不足問題的壓縮解決問題是利用 Compression 的工具，但壓縮是將此壓縮無可以應為，但將來為之計，因為一般說者只能壓至原有檔式大小的一半，而遊戲檔案的速度卻不止一倍，而且現在大多 Game 本身就是壓縮檔，本來也將不到什麼便宜！所以 CD-ROM、WORM（write once read many times）的光碟是可能讓現的產所也許會漸漸取代硬碟，但目前價位實在太高，想要普的話還要滿久的！

高畫質的螢幕：

現在大家都滿足於 256 色的畫面，但市面上的顯示介面卡早就支援好幾十萬種，甚至更多的顏色！所以 Game 必然走向色彩多元的時髦世界，根據一些市場的分析指出，適用較多高解析度的軟件為此事保證的畫面，市場的口碑都不錯，所以，大家會驚如林，一定會向這裏走的。

多工技術將不適用於遊戲：

雖然現今作業系統的走向是朝向定的多工的方向發展，但遊戲在不是好用的，它必須掌控大部份系統可用的資源，所以，多工（Multi-tasking）對 Game 的發展可能影響和衝擊不會太大！除非超強的 CPU 線早到來，或是多 CPU 的平行處理技術成熟，否則在們的 PC 仍然得好"專注"地玩 Game！

立體對戰：

雖然用 modem 玩 Game 對戰已不是新鮮事了，但在過去的一年裏 modem 的技術突飛猛進，使得用 modem 對戰時遇手的問題有了新的改進！而且價格的下降也使普及率上升，再加上目前 BBS 的高好盛行，連通訊設備玩 Game 成了另一種趨勢！

事實上，在美國就有許多這一種專供會員對戰的休閒網路，像是加了許多好玩遊戲的 SIERRA 就有一個 SIERRA ON LINE，而其它規模較小的網路更是多得不得了！現在在線上立即和遠方的玩家對戰，比賽戰車，甚至也玩線上的遊戲可以打麻將，去探索第一地位的大陸，還想走到一個地方又遇到其它玩家的人馬，可別合了探險一番的目的！當不好在這一方面開始大發兵有的 10-20 個不同的玩家，同時在不同的地方探險呢！

有的這裏，業者已是興都有有，口碑自傳了，未來還有大家的給你評語會醒了好，改們下次見！

不玩短路

就是氣人，聖安羅說著
說完熱血機，而後宮和魔教教
主也就站在原地好久好久，最
後他們終於說話了——
紅不是紅藍是白

面對強大且迅速的怪
物，這位冒險隊員似乎有更好
的解決方法……
二
陳茂仁

就火爆脾氣的，這場火
爆鬧劇大會吸引了上萬的觀
衆，你看觀衆的意以待，發現
了，剛一對不起，發現超強！
陳茂仁

三國動盪，群雄紛立，
誰都想一統江山，開戰的先前
別忘了，哪十石遺落的教
紅是不

GAME SHORT

為了救公主，我和怪物戰鬥積蓄力量，終於遇到女神Fionda，她告訴我關於出，她身上有一把鑰匙……
神魔

唉！自從數碼世界推出了四川省！以後，醫護人員從此工作不難。
才怎樣

在旅途中，球員都會聚不斷身的去教球，可是，總是會發生意外……
黑沒味

據說Abraxas復活後十分驚嚇其法力更強，哼！若讓我碰到，我發誓一定要讓他……哼哼……嗯？！前面來的是……

軟體世界攻略本叢書

玩家鑑賞・熱賣新焦點

繼魔法門III、雙象小英雄II、創世紀7，創世紀7特別篇攻略單行本之後，即將出爐的攻略單行本有哪些呢？相信有你知道已經猜到了，現就公佈答案，看您是否猜對了？

肉體殺機II－月傳奇

完整的攻略步驟、詳細的地圖說明，以及各地堡迷宮地圖，將助您順利除魔，所向無敵！當然，還有隱秘武學絕之後，神功護體，無所不能！三月份正式推出。

羅拉推理系列－七首謎雲

多達數萬字精彩小說式攻略過程，讓您玩完遊戲後對劇情還有印象，還等於看了一部精彩小說，提示篇與練您的推理能力，人物介紹、物品說明助您早日破得真兇！加緊趕製中。

魔法門外傳

主線、支線完整攻略步驟，詳細地圖，城鎮、城堡、迷宮介紹，怪物、法術、重要物品介紹……您還在等什麼呢？用力趕製中。

地下創世紀－奧姆深淵

讓您久等了！完全攻略過程，詳細地圖……全部呈現在您的眼前！賣力趕製中。

請密切期待出版日期，敬請期待，敬請可待！

緊・急・啓・事

創世紀7特別篇由於讀者反應熱烈，截止日期未到，創世紀七特別篇已經完全售罄，軟體世界再追加讀者特地製造加印，並將截止日期延長至2月31日止，郵戳為憑，請讀者把握時機，再接過教合組了！索取方法：請至郵局購買台幣40元請票（台灣請向軟體世界雜誌社）連同創世紀7攻略單行本最後一頁撕下來的印有並詳細填寫姓名、住址等至 高雄郵政39-34號信箱收，謝。

亦請讀者請注意，如欲購買創世紀7特別篇，請至香港郵政局購買郵票請郵寄物20元，並將郵票請寄到創世紀7攻略單行本撕下印花等至 高雄郵政39-34號信箱收，收數是有限，最後一次機會，敬請把握！

敬請密切注意・
熱賣新動向

超人戰紀 修改篇

黃志誠

隨著超人戰紀的出版日，逐漸化的上氣排不了下氣的玩家們開始（好像太誇張…）紛紛「鬧」NO！我也是買了第三版本的，現在的玩家們的確不公平，像超人戰紀，其實我也想平凡的玩下去，可是時間實太短，在剩半個月時間和打賽，如此怎可以不做，便思考種的說，「PC-TOOLS，我又要用你了！」

① 主角無變身時的修改法如下：

在檔案中有SAVEGAME.001，SAVEGAME.002等儲存檔，001便是第一關度，002的檔便是第二的檔，現以此類推至第五個儲存檔。以上五個檔的修改位址都是相同一個地方。）

找到第八組區的位址142至155全改成30 75。

② 超戰神修改法：

在同一個檔相同的組區，也就是第九組區的第176的位址到187的位址，全改上30 75。

③ 物品數量修改法：

同一個檔案，第8組區的第180位址，如：180至181為金錢改成30 75，就可以。

當過去的時候，有一些因素如起碼冲出數量光擊中，飛機如不在空過，但是只有攻擊力和保護力會自動恢復原狀，其它的都是你所改的數值，這還不簡單，再改一次嘛！

捍衛雄鷹3.0 —電子戰

相信各位飛行員最怕遇到的就是Mig-29及Su-27，強力的射控雷達（連ALQ-131都沒用！），無以匹敵的AA-10導向飛彈，實在令人傷腦筋！

現在教各位一個方法，可以輕鬆打下Su-27及Mig-29，前提是對方沒有裝備AA-10（尤其在遭遇Su-27及Mig-29代替時）。

首先，在雷達上發現敵機時立即按下F鍵鎖定，如果對方高度低於五千尺時不妨試試，很有機會使對手逼近上第六（對方近距在鎖定後打算發射飛彈），而且記得隨時切換目標或關掉雷達，長時間的雷達掃描或鎖定等於通知敵人你的出現。

利用這個方法誘到敵人身邊（敵人出現在雷達上30英浬，也就是40HPR或40 SAD模式），放強敵人背對你（重要！）的時機，發射AIM-120！如果敵人不只一架，記得一人送一枚飛彈。

為什麼要挑敵人背對你的時候呢？因為敵人就算知道被攻擊，想掉頭已經來不及了，如果你正對著敵人鎖住發射，可能就立刻有一枚AA-10回敬你！再說敵人通轉時處在最易射飛彈）。而且記得隨時切換目標或關掉雷達，長時間的雷達掃描或鎖定等於通知敵人你的出現。

利用這個方法誘到敵人身邊（敵人出現在雷達上30英浬，也就是40HPR或40 SAD模式），放強敵人背對你（重要！）的時機，發射AIM-120！如果敵人不只一架，記得一人送一枚飛彈。

為什麼要挑敵人背對你的時候呢？因為敵人就算知道被攻擊，想掉頭已經來不及了，如果你正對著敵人鎖住發射，可能就立刻有一枚AA-10回敬你！再說敵人通轉時處在最易

五點，AIM-120大有機會存活下來，如果他不回頭，AIM-120就會跟隨一記紅點！就算敵機回轉且成功閃開AIM-120，接下來他必須面對你的AIM-9M及M61 A1機砲！存活率……很低！（除非你太厲害了！）

這招最重要的是在接近過程中切勿雷達的步驟。如果雷達不切換或用得太久，敵人就發現你了！最好在紅加測線中找一架Mig-29或Su-27練一練。（順便一提，紅加測線中擊落敵機可提升威力，但是被擊落也會……）

有時候敵人被定在你的視線，不要慌張，在聽敵人叫「Enemy Lock On！」時發射飛彈！畢竟「飛彈說可貴，敵人價更高」，若為視線距離告訴可跑，這樣好的時候還能打下敵機（在敵說你的謊話不用），畢竟太慢的話飛機可是會反過來被擊落的！

此文：請本文作者向本社聯絡，以免侵犯受權。

克萊恩黑暗之后修改篇

克萊恩黑暗之后是繼後裔續系列的最後一部曲，在這一部曲中殺以往多出了許多怪物，而且它們的攻擊方式也並不是單純的施法和肉搏戰，還有會反彈攻擊且自殘傷人的方式。

雖然遊戲一開始時，完全是按照劇本在進行遊戲，而且升級也有平淡官員，但是當你在海盜時，一些攻擊系的法術根本沒什麼效果，也沒有地方升級的地方。因此特別請出PC-TOOLS大俠來修改，使你的人物更強。

人物資料放一次只儲存在一個檔案SAVGAME.QSV中（s指存檔遊戲），由於每個人的資料長度會不一樣，而且位置會變動，因此下列的為相對位址，只要將姓名所在的絕對位減下列數值即可，若是超過512，然後絕對位加1，而長度則是由此位址計算。

相對位址	代表意義	長度	相對位址	代表意義	長度
-30	姓名位	4	27	最大魅力值	1
-29	種族	2	28	目前力量加成值	1
-26	職業	2	29	最大力量加成值	1
-24	資本	2	31	THAC0（註二）	1
-22	年齡	2	33	最大HP值	1
-4	人物狀態（註一）	1	61	牧師等級	1
0	姓名	10	62	騎士等級	1
16	目前力量值	1	63	戰士等級	1
17	最大力量值	1	64	遊俠等級	1
18	目前智慧值	1	65	法盜等級	1
19	最大智慧值	1	66	魔法師等級	1
20	目前智慧值	1	67	祭司等級	1
21	最大智慧值	1	83	AC值（註三）	1
22	目前敏捷度值	1	101	可否升級（註六）	1
23	最大敏捷度值	1	102	所記憶法術（參考下表）	
24	目前體質值	1	291	人物狀態（註四）	1
25	最大體質值	1	304	目前HP值	1
26	目前魅力值	1			

註一：此處必須配合前面修改，當無法改成60。

註二：以擲數計算，越越大，則THAC0及AC值越低。

註三：改成91後，再配合記憶的法術值即可升級。

註四：此處須改成01，表示人物狀態OK。

表一：在相對位址102開始，每一個位址為一種法術的記憶狀態，長度則為數字，等級所定，至於所會的法術由於太過複雜，在此並不詳述，只要記憶狀況中有此法術，而且等級，不管會不會此法術均可使用。

德魯依法術

代號	法術名稱
4D	排除魔法
4E	照明術
4F	仙人掌
50	對動物說話
5A	觸摸術
60	活化人類或哺乳動物
62	治療輕傷
6A	警示系統
6B	中和毒液
6C	尖刺動物
6D	光受火焰傷害

法術

代號	法術名稱	代號	法術名稱	代號	法術名稱
[illegible]	烈焰之手	2E	解咒術	5D	超智術
[illegible]	迷惑術	2F	火球術	6C	未明法術
[illegible]	法術魔法	30	迅捷術	64	除咒術
[illegible]	日大術	31	重傷術	6E	找死術
[illegible]	縮小術	32	手拉印式的隱形術	6F	分解術
[illegible]	光矢術	33	雷球術	70	魔法防護罩
[illegible]	魔彈術	35	手拉印式的是受邪惡侵害	71	治療五化
[illegible]	是受邪惡侵害	36	從長劍武器保護	72	不死術
[illegible]	閃電魔法	37	遺棄術	73	絕望操作術
[illegible]	魔星術	31	迷惑法術	74	解體隱形術
[illegible]	雷擊術	32	流浪術	75	者制之咒
[illegible]	復活術	33	時空之門	76	之之咒
[illegible]	法術隱形目標	34	威嚇術	77	魔皮術
[illegible]	隱形術	35	火焰之星	78	解體迷惑
[illegible]	結門術	36	冥誓術	79	狂暴術
[illegible]	幻影術	37	冰雪威暴	7A	保護心智
[illegible]	表現光輝	38	小型魔法防護罩	7B	光明之咒
[illegible]	真實術	39	除咒解脫入實	7C	迷惑大法術
[illegible]	強力術	3BB	超人術	7D	超人之咒
[illegible]	魔障術	3C	法術	7E	召喚法術

治療法術

代號	法術名稱	代號	法術名稱
[illegible]	紅藥術	27	治療疾病
[illegible]	治療毒藥	29	解咒術
[illegible]	法術魔法	2A	神藥術
[illegible]	是受邪惡侵害	2B	去除詛咒
[illegible]	解冷術	3A	治療重傷
[illegible]	尋找陷阱	43	中和毒法
[illegible]	重傷術	45	手拉印式是受邪惡侵害
[illegible]	解火術	46	毒蛇術
[illegible]	手拉印式的沉睡術	47	治療是惡毒
[illegible]	遠離毒蛇術	49	拯救邪惡
[illegible]	蛇魅術	4A	火焰術
[illegible]	雲魂之魅	4B	復活術
[illegible]	治療術	4B	大復活術
[illegible]	治療重日	69	遠離術

／Klight

第45期意見調查表 中獎名單

特獎 1名

價值2000元以內之軟體世界遊戲（不限套數，但以不超過2000元為限）

吳俊德

頭獎 3名

價值1000元以內之軟體世界遊戲

楊思達、李名鴻
林嘉成

貳獎 5名

軟體世界雜誌一年份

楊儀重、馬正成
陳建灯、黃志雄
陳台仁

叁獎 10名

價值700元以內之軟體世界遊戲

李誠然、林信村
林志強、郭錦清
吳威雄、陳志仁
楊瑞和、宮志強
徐緯宗、李林興

肆獎 20名

軟體世界雜誌半年份

[illegible]

伍獎 15名

印第安那、魔術立體人像

[illegible]

陸獎 25名

價值300元以內之軟體世界遊戲

[illegible]

柒獎 30名

遊戲卷軸架（軟體屋、五屋）

[illegible]

捌獎 35名

軟體世界貴族版遊戲一卷（3片裝）

[illegible]

玖獎 40名

軟體世界貴族版遊戲一卷（1片裝）

[illegible]

拾獎 45名

[illegible]

82年度第四屆金磁片獎

全國休閒軟體設計大賽

3.5 DISKETTE

一、主旨：

1. 發掘出優秀的國產軟體人才並鼓勵他們繼續從事軟體之設計工作。
2. 建立中華民國與歐美日韓等地區軟體產業交流管道。
3. 鼓勵中華民國軟體業以自我設計休閒軟體之產品為開發方。
4. 提升國內休閒軟體人才的國內競爭及國際能力。

二、比賽方式：

將參賽產品及說明書寄入參賽作品軟體設計說明書說明，於設立"競賽組"及"創意組"兩組說明，說明書內容要敘述軟體設計之構想與內容，參賽作品可依內容分類之適當類別填寫。

競賽組：

說明以下四個項目，每個內容限制一頁說明及說明，每個參賽作品內容限"八頁"說明書說明，說明內容如下：

人物與動作類：本項目適用於動作、搏鬥、動作、運動等作用軟體，凡與以競技者之類別，動作型遊戲，格鬥比賽、賽車比賽、

益智與桌遊類：本項目適用於智慧型、戰鬥、模擬、模擬遊戲與主題等休閒軟體，凡以軟體與電腦遊戲之軟體，說明方式不限制。

以與內容類型：本項目適用於以日常生活為主題之與內容類型軟體，如教育工作與生活主題之與內容類型軟體，以與內容類型與電腦主。

創意組：

不限類別，凡參與"八頁"說明書類，說明內容要求，說明內容要與參賽，說明十頁，說明與內容說明內容類型。

說明書：

說明書內容之撰寫內容說明，說明書內容要與說明內容說明之說明內容參賽作品，說明說明。

三、參賽資格：

A.主旨，說明書內容之說明與工具手冊參賽，一般說明，與說明內容參賽說明與說明，其他。

B.主旨參賽說明書參賽作品，與內容參賽說明書內容。

C.參賽者必須自行參與說明說明，說明說明說明內容說明。

D.參賽作品條件：

1.可與內容說明說明內容說明，PC或Mac系列作業系統之作用軟體。

2.與內容說明內容與說明內容之說明作品。

3.參賽作品說明內容入選後，本說明內容參賽說明內容，不與說明內容參賽。

4.參賽作品說明內容說明內容與說明，與說明內容說明內容說明內容。

四、參賽說明：

A.說明內容說明內容說明，說明內容。

B.參賽者必須內容說明內容說明之說明程式，操作手冊，說明內容，說明內容參賽之內容說明內容說明內容，說明內容說明內容說明內容。

說明內容說明內容說明內容：

[illegible]

主辦單位：

[illegible]資訊科技有限公司

鬼屋魔影

新手上機篇

/華生

當你讀到這篇文章時，你也和我一樣，躺在無邊的絕望中，你應該知何應受了不會和這位不幸的死者一樣，無失生命呢？讓我帶你出神元、幻幽軟體世界——年份——什麼？我不知？哪麼，朋友保重，Bye bye！

不管你是冒險遊戲的新手還是老手，剛開始一定會被遊戲的場景搞得不知所措，所以，請經常閱讀下面的文章來預備一下，以防超死回生，學校入地，無所遁形——

方向位置搞清楚

此遊戲和其它冒險遊戲最大的不同處在於場景的分佈。一般的冒險遊戲，是將場景就做當作整個主題，而這個遊戲卻只是在每間的一個角落裡到到一個角落，所不同的只是「視角」改變而已，所以各位千萬別因為場景一換就忘了自己身在何處，例如你本來是朝螢幕上方走出，換了場景可能就變成向右走，這就像在各自有不同取捨方向的攝影機中切換一樣。

以遊戲一開始的鬼屋開場為例，剛開是由5個不同取景角度的場所構成的，你能由這些畫面看出整個開場的平面圖嗎？當然，玩Game不必這麼緊張，不過還是要將自己的方向感及位置感訓練好，否則一定會頻頻迷失，當你熟悉這種場景變換方式之後，一定會因此而這個遊戲愛不釋手。（附帶說明，每方圖解中有一張便是顯示場景轉換圖，和這種場景變換方式類似，當你玩完此Game，相信你的腦也會高不少了。）

鍵盤控制帶過星

當了解場景的轉換方式之後，你就能體會到產品操作的困難性，因此，筆墨幾乎只能作簡單的操作方式，不過，利用鍵盤控制還是得自己練習，才能「細心用就不過癮」，再次提醒你，↑、↓、←、→鍵是代表前進、後退、左轉、右轉，而不是一般冒險遊戲向螢幕的上下左右方向走，以前文為例，當你按↑鍵朝螢幕上方前進，欲要再向左或左角向右邊，此時按下↑鍵變成是向右方前進，所以練習一下轉彎技術必能駕輕就熟。

此外，我步在遊戲中也是相當重要，除步除了可以跟著玩Game的時間之外，還是幾近不能停也可以暫時逃避問題，在會答完且地道的問題後，才能跨步是無法繼續解開的。

進入地道之後，會多出一個指令——跳，不過由於在大部份跳躍的地方，電腦會自動幫我們作使跳躍的動作，所以

[illegible]都就可以操作得相當完美。

打鬥時機要掌握

鬼屋中所有的鬼加不是隨機出現的，有的鬼不管就在原地等著，有的鬼則是因你做了某件事而出現，所以，對於每一個打鬥時，大者當之，再者逃……就只有靜觀其變。

遊戲中最常出現的鬼有兩種，一是跳跳鬼，二是殭屍鬼，兩者的攻擊都有其特點，跳跳鬼只有在跳起來落回地板人的瞬間才會受傷，而殭屍鬼則是手伸起來的一刹那才會傷人的。因此，在這些鬼做出上述的攻擊動作之前，便要利用手上的武器，腳踏或左右與拳打就發現，由於下一波的攻擊幾乎上接著來，所以如果鬼已經幾到你了，再使用武器是來不及的，這時候快速地左右拳、光腳光擊或，再使用武器或腳踢。

在某些時間中，有些梯子是可以移動或推動的，這是要用什麼的呢？聰明的玩家應該早知了吧！那是用來踢腳你和鬼的，無論使用的話可以將鬼踢在你面前，鬼推不了你，而你卻可以踢鬼，不過這推對男主角有效，因為男生的腳比較長。

在武器方面，雖然有十數種不同的武器可供使用，但大部份實在是沒什麼用，因此，只要其餘在輪不能，來福槍，再就槍技的你就可以打遍天下無敵鬼了，記住，有些鬼只有用特殊的武器才能打倒，有的鬼是絕對殺不死的，所以不要浪費子彈在這些鬼上，還有，來福槍是有後座力的，要小心使用。

各種線索在書中

書的，這個遊戲也不是將在其到一個鬼屋之後，就任你自生自滅，許多對付鬼的方法，都記載在遊戲中所找到的十數本書及數張羊皮紙中，就拿一本書只有一個線索，因大部份的書只是在闡述死者禁忌本，令人產的心路歷程，有的書純粹是幽默在玩笑，所以玩家在閱對這些多英文部只能得到極少的提示，會發現拉賓都解釋太長了也，所以得到的線索「提示」，還不知道那在哪裡寫著上，在圖書館內所找到的一張書中，有的有了會與失生命點數，有的有了是會死亡，要在書館內的迷宮中的某處地板上閱讀才會沒事。

遊戲開始前的文字敘述也藏有不少線索，建議在先看女主角的文字說明，再用男主角來進行遊戲。

生命點數要注意

遊戲中，常會遭至意想不到的就死，打鬥時，也不可能完全不受到傷害，所以，應避免自己的生命點數過低，遊戲中有一些物品可以增加生命點數，如藥物，急救箱等等，有個鬼一次擊你就損失50點生命點數，而遊戲開始時你只有3點可以撐，所以要到可以吃的地方補充了再說。

遊戲中數有許多上鎖的門在等著，這要玩家仔細地去尋找，當鑰匙用過之後，你就可以使它的了，這樣子不會沾染物品欄的空間，是於開啓物品所需的物品，所需要擁有的意識力了，當一個物品用過了，你就要特別注意，就不定都是開啓鎖需所需的物品。

總之，鬼屋還是值得玩家不錯的遊戲，當你全部知道所需的動作之後，整個遊戲只需半個多小時便可玩完，而當當你玩完此遊戲之後，會再更不怕鬼，不要怕到不敢在半夜起床上廁所啦！那有你已經知道要如何對付鬼了啦！

幻城大師 II
王位爭奪戰攻略篇

/Michael

西元1453年春天，法國西北方海列塔尼半島。

正值英年的查理王完成中道崩殂，遺詔由海列塔尼公爵亞蒙人選繼承王位。在此布列塔尼地區展現人群建設機的道風故鄉，戰火連延不斷，當地的五大家族個個心懷不軌，大家都想得到教宗（The Pope）的青睞，產生新的教皇。

不知是幸或是不幸，你正是其中Albion家族的希望所寄。你必須努力維持王位，否則你可能連身家上的性命。你目前所有的只是一小塊領地，一些資品及少許的軍隊，對周圍的領地缺乏足夠的情報。雖然陌生不怎麼有利，但是聰明的你卻和其他四人家族簽訂了一份「同盟者手稿書」，根據此約，戰爭（Battle）及陰謀（Plot）的部份都將由「計算機」代勞，而且難度也設定到最簡單的情況（Easy）。有了這份條約的保障，好比給你吃下定心丸。

位于最右側，你便開始伸展你的勢力。資品（Commodities）的多寡對你的勢力有決定性的影響。資品共分四種食、木材、鐵礦及金礦四種。你和任何事情都少不了它們。其中又以金礦特別重要。然而布列塔尼的39塊領地，除一塊領地都只能生產一種資品。所以為了要能獲得四種資品，你必須將你的領地擴充到四塊。於是這就成了你第一階段的目標。

雖然你資源匱乏，但是對於實力，你始下的命令並不少。一開始在內政、軍事及對外事務三方面都只有一個指令，所以你在內政上只能重新自己領地出產的資品。在軍事上則可調動軍隊，對外方面則必須不斷偵察（Scout）鄰近的領地。

當你對完畢後，如果發現她不屬於任何家族也未教宗所有，你就立刻下令部隊攻擊。通常這些第一數個容易攻下來，你只需付出少量的代價。

當你的主機器感到四塊領地時，你就該考慮在一個城堡了。當城堡的好處多多：一來你不用浪費糧食；二來可以讓該領地的生產量加倍；三者還可以防止叛變。然而當城堡並不是隨便蓋兩月就能可達到上述功能，「計算機」會依照你城堡的大小給予一個分數。當城堡規模超過50分時才可以加倍資品生產，當超過100分時才能防止叛變。

自己的領地數生產變是件令人沮喪的事情，為了防止叛變，你應該地都要蓋在100分以上的大城堡，或者至少要與當有大城堡的領地相鄰。於是所剩的在就在四塊領地中挑選一塊與其他三塊都相鄰的領地設計大城堡。如果將來有閒，其他三塊領地只要蓋超過50分的小城堡就可以了。如此一來你不必再擔心人民叛變，並且資品將加倍生產。更甚者，你的領地因為有了城堡而變得易守難攻。

一個城堡包含了城墻、城塔、城門及主堡等部件。根據遊戲平台的數量，城堡最好是放內外兩層，再將城門安置在內城中。城門通常是城堡最弱的一環，你也可以設計雙重城門，如此敵人攻破了外門後，內門還在內城，大大增加了守軍的防禦能力。

打敗敵軍

為了防衛你的領土以及敵軍襲擊，你必須要維持一支軍隊。要維持軍隊就必須有糧食，士兵在每年春天會向你要錢，秋天時則向你要食物。當你付不出來的時候可以往後延一個月，要是你再付不出來，士兵們可是會開小差的。

在邁向王位的過程中，與其他伯爵來到會生衝突是在所難免的。當你到達來登時，最好是和他們和平相處，如果在一時就做消滅的話，不妨讓他一點。如果他們用火攻擊，你也不要被他們燒毀了，通常都是有財產損失的出發。

查理王一世肖像

等你的實力足夠後，你的指令數目會加倍，在內政、軍事及對外事務上各有兩個指令，而且你可以隨意調整兩個指令時的人力分配。當你決定教訓其他宣戰時，請調將人力全部集中到你戰的指令上，由於人力有限，你將無法指派軍事方面的第二個指令，但是因為力量集中，打敗敵人的機率比較高。等你下敵人的領地後，你將有人力平均分配到其他兩個指令上。你又可以同時執行兩項指令了，這樣方法同樣可以用在盟國身上，如此可以加速興建的速度。

指派四分五裂

當你的領地不斷地擴張後，你會發現要管理了內政的分數會越來越高，等到你超過七千分後，你就有資格向教宗提出封王的請求了。請到教宗，哦！神啊！這究竟是十恩不赦的大罪人吧！不是樂者教宗教育偏見，而是我中世紀的歐洲裡，教會在社會當管的權威，他們會賜予你封號，教會的財產不受超過國家。他們教導人民勤勞，自己卻過著奢華的生活。不過他們的確也不乏金無資獻，至少他們保存了書籍

教宗舉行儀式

以及傳播了福音的。

遊戲中的教宗通常有三種領地，沒事就會派人來向您要奉獻金。你若是不給他就說你背叛上帝，甚至將你宣布為地中海名，這樣來就是要宗教之名實相勒索罷！看在封王還要靠他的份上，只有暫且忍氣吞聲，不過價錢方面還是有討價還價的空間。當有了萬不可攻擊教宗的領地，如果你做的相當過頭了，不妨送他一塊領地（用CEDE指令），最好是興建聖堂的領地或者有能擊敗他的領地，與本人簽不成白不成。

遊戲中有一處商市，你可以在此處交易貨品，既然名為「黑」市，那也不向敵人來了我就賣的比比皆是。除非你的無賴，不然還是少涉足此不良場所。

建造中的城堡

等你大賺身手，開疆拓土，那時到了社不分之後，你也不必急著向教宗提出要封的請求，但為在一旦提出這項請求，其他四大家族到了有身的利益是安危，會要得罪你家族，目標一致指向你，連原本跟你關係不錯的家族都會加入戰線！所以你不妨再多等個一兩分數，等時中間還是有機會提出請求，到時敵四使四大家族聯合攻擊你，你也撐上4～5個月，那麼王位就非你莫屬了！再不然，你乾脆叫起來說其他四大家族解散，省得麻煩也一件麻事。

鐵路A計劃

高級心得篇

／傳鏡陣

在東京都自行駕駛過了東海道新幹線的初級心得，已經將各位同好分享了不少心得，相信對各位應該有所助益。這次本山人再度出馬，與諸位共享的攻略，希望能幫助各位早日達到94萬元的最終目標。

以下是本山人與諸位的對話錄。

Q：師父！請問如何才能賺到最快的錢位？是炒股票嗎？

A：非也！股票固然好賺，但是風險過附高。一次幸運大概只能賺到五、六十萬元。一年的股市獲利大概則在三百多萬元左右。如果碰上大丟錢，還是好一次幸運數可賺上個百多萬，不過還有賺錢更快的方法！

Q：師父快告訴我！

A：來標、來標……其實賺錢最快的是買賣房地產，尤其是搶購先機，搶要地，搶稀缺的商業中心。這在遊戲如果玩過好，一蓋了古馬上賣掉，本山人就在過花一百萬蓋幾條街道，隨後大立刻賣到四百五十萬，馬上現賺三百五十萬。可外像高級住宅區和商業用地有這個潛力，一般每間賺八十萬一百萬是不困難。

Q：聽說這種賺法次數無限制？

A：風險當然有，如果地段不好，也有可能大動干戈，本山人也有在開百萬蓋舊式商場，當時市場一百年間一百年的商場，不過不賣，不過最久來看，商場還是會漲價的，如果你一時不想賣，隨時的還是會調你多蓋高級大商場，既增加又可賺錢，不過我可是先警告你，買土的數量要有限的，小心賣不出去，資金被套牢。

Q：請問投資土地大忌了怎麼辦？

A：唉！這是很無人道的確是時間問題，要時刻小心應付，遊戲中的事是在每年4月1日計算你該繳交的稅款，平時你可打開資產負債表，隨時查看稅額，如果稅額太重就要想辦法賣掉了。遊戲中的事中的稅收方式，是採利潤的百分之，以對股票、房地產、鐵路設施、土地等徵收5%。明白了的意思了吧！

Q：明白了，如果稅太重了，到了，不可以賣掉了，要繳款嗎，賣掉呀，當然了（當好當賣掉賣賣賣）。賣賣賣掉，到了吧！這麼大的稅額是沒辦法繳呢！

A：不會吧嘛，至少要繳多少稅額也不一定，隨機告人的既定不同，本山人是這樣每年八百萬的稅款，大家不妨自己試試。

Q：請問師父，船票何時才會漲價？

A：船價大約會隨著物人一九百元時就表示快要漲價了，不過每時期船價已經到達高峰價都沒有漲過，反過來向下滑降，但是你如果注意到船價滑落的幅度很小，船價的先不要急著脫手，這只是某些的資人錢心不足，資料錯誤的「騙局」！再過個一、兩天船市就沖天啦！不過船市大約半年或一年才會出現一次漲價，平時還是多注意鐵路建設，有天賺個萬把元。一年也是很百萬的進帳。

Q：請請問師父，車站要蓋大站還是小站？

A：軍！這是用說，當然是全部最大結構！講到這東西，就開始接觸到無線電子計量的一個核心——馬路。對！你沒看錯，就是馬路，只要你蓋大馬路，沒多久車輛大量正能力支撐自動開出一條大馬路，你連你蓋兩條馬路交叉成為十字路口，就能不斷沿著先算下一步路口附近的地皮，等十字路口形成，你就在附近蓋商機或蓋大樓，沒多久你就有商機賺大錢啦！

Q：十字路口有給好處？

A：可以有獨自發展，增強商業，就互惠好處！

Q：公公呀！那麼我要怎樣才能在十字馬路的四角各蓋一座商場？

A：對極了，不過是我的意說，不過要注意馬路是在本地大廣場，一定不要只台蓋一邊，而且不要在本地大廣的正中間任何地方，這樣馬路就是不良了。

Q：請問爺爺，我要如何才能產出物資？

A：我馬上！本山人一看物資（Material）是無時本計畫的根據所在，任何地段全部物資開始，當你物資產到無限數的地區時，也不要急著蓋公寓增加人口，你應由生產工廠，通常用鋼工廠就為了（如鋼產完後還快數本）。如此一來，越點地區都有取之不盡，用之不竭的物資，也不必再依賴遊戲（開始就有的原料資源，同時，一開始那塊廣大的地塊場也天去了地物資的自然性，不過這塊地還有地圖特長，特別適合蓋商業設施，長你兩上又賺數百萬！

Q：爺爺，剛才這歷史，請問我如何才能給予獎勵？

A：如果你按照馬路的指示去做，到了第五、六年後你的經濟產業設施就非常可觀了，你手頭上可能有個4-5百萬，那麼我指如用地產建商貸一筆也有用，三十萬，再向銀行貸款一千多萬，馬上能夠打通54萬大關，然後就能開始無限的結局。

Q：謝公等一等，你是說貸款？銀行是要還錢？

A：當！百萬貸款！銀行本計畫的數目每年只要還完，他不管你建設產業有多高，也不管你的現金是增加的還是減少的，當然是不管是不是倒閉的，反正54萬一筆，遊戲結束，之到銀人，銀行也拿你沒法呢。

Q：這一這不是有點投資商百萬的地產商業，是否這只是地產設施？

A：對極的，遊戲是日本人設計的，日本人是從遊戲的，你去問他們，再告訴你一個破解的方法，如果你就是要做一點，數點的用等金額資料，雖然的價不少但總是值得做，反正還是老法子，遊戲結束之到銀人，公司倒閉是他家的事。

Q：可是這太麻了吧？

A：麻！那麼？不麻一點怎麼叫「高級遊戲」？然後再「難度大學」就不是要好玩的才算上硬就！不過為了的遊戲的推播玩，不要急著結束遊戲，多練習一點，多練習一點，多練習一點，這樣就能有成就感，否則那麼快結束也沒有意思，沒且結束又無聊，再比不上與朋的樂趣好看。

Q：請問爺公不推荐本遊戲嗎？

A：當你的城市發展到一定的水準，電腦就會自動給的子彈的機數，這個機數在一段一段進的，當它快到開始過車了，過車後對城市最可怕的影響就是地價上漲，全國的中有地計2000元的地，如果你想自轉商業區水在是不反對，不過不由人不用種這個小數。

Q：如果自己的地盤都在無了怎麼辦？

A：哦！這是地盤都給你賣的緣不可惜，不過自己一向考於香港商業，就再送第一個新地，這你本人遊戲，為了增加產品供給商到工廠區，不要你都是在這時做調和處理（Load）或者設定一點功能（Option），注意到了沒？主畫面中也包含了一個地圖，你只要先選擇Save，然後隨便取個名字，然後你就多了第七個讀可以玩了，而且這可是個分多萬人口的都市呢！

好了，講到這裡大概也差不多了，希望這個簡略對大家有用，反正無論遊戲法人之處就在於玩得了無限機可能，大家不妨互相交流，相互發明，本山人無居先拋磚引玉，以這對「讀者樂，不如意樂樂」的玩GAME宗旨，祝大家玩得愉快。

魔戒少年 II 雙塔記

攻略完結篇

第5章

Ithilien

書記官：Frodo

在通過了 Black Gate 之後，沿路前行，沒想到遇到了 Black Rider，用 Elbereth 驅走 Black Rider（或說他走在道路上）一路前行，草叢中出現了四個人，最高的那一位看

王彰懋

起來像是領袖的人說：「我是 Faramir。」（這時 Gollum 消失）他要求我們說明我們不是 Gondor 的敵人，心想以不要使用暴，所以我們決定不採取

小動只是數字。

與 Faraazie 對峙了一陣之後，他們終於到了一口氣，便帶著我們來到位於森林中的隱密處 Beneath Arrow。由於不希望人家知道如何到達，所以 Faraazie 讓我們戴上眼罩，再帶領我們至 Beneath Arrow。在這裡有一位醫生，這位醫生不僅治療我們的傷，而且還教我們一些東西的知識（Herb Lore）。而 Gelban 可以在此處通往東南的通道找到。（其實有沒有他都無所謂，不過多一個「隱藏」，總是不錯。）若 Gelban 不願意加入，可以用魅力（Charisma）引誘他加入，也許離開這裡後會無法再遇見，所以我們在一次充分地休息後才離開。

在沿著 Hollen 較南方的河流北岸往西數步時，我們可沿流入了地下，似乎有一個洞穴在裡面，我們便「跳」了下去。

洞穴中一片漆黑，在點起火把（或用 Pilot of Galadriel）之後，發現這個洞穴原來是一條黑穴，在北邊發現了石堆，利用鏟子（Shovel）挖了一番後，在石堆後面竟然是一個人骨架，正想墓雲，在骨頭發現了一個金用手鐲被丟在一邊，又在另一邊的骨頭中發現了一個缺手鐲的金性屍身，便把手鐲套上去（用 Drop）。之後到了最前面的骨頭堆，找到了一個盾牌（Shield）。

在洞穴東南方有一大堆蜘蛛網擋住了去路，用 Sting 或 Spider Sword 將把蜘蛛網砍開，這個蜘蛛網之後是一個 Marshy 的東方，我們發現 Gelban 的聲音表示沒有東西予內的生了，在通道的末端，我們遇到了地圖。

在這條河流的東邊有一座橋，在橋的南方靠近橋旁的地方，發現了一個中毒被殺的戰士倒在路旁，我們檢好有沒關聯性，在北邊發現了 Atlatlan 的了解，他教導了魅力之技能表明了加入的意願，在一條東西向的路旁有一隻大熊，這位戰士便上前去驅趕了它（或說魅力 Charisma）。

最後到達了一個十字路口，發現東邊有一座被毀壞的橋樑，橋樑的頂端落在一條河上少了一角，正想不知如何去找這一角時，趕緊往西南方河邊靠東方山腳的角的 Gelban 解決了這個問題，原來他的上的一條角的腳子裡有一塊石頭，便正想給了取這一角，當我們把這個撿起上去時，才發現要給上橋樑是不禁地困難，就了好幾次才成功上去，這一番辛苦也不能沒有代價——我升了 Luck 屬性。

補充記載

如果 Gelban 不在隊伍中，要找到橋樑頂上缺的那一角的解答，有兩種方法：第一是較困難，就是不要它，繼續前進；另一個方法是找到西南和森林的角，然後可在解決方河流岸數近東邊山腳的地方的角，就森林可在東南邊沈且柔軟的土中找到。

如果要找到這有地方，從北先沿著 Hollen 靠近山邊的道路走到一座橋，過了橋（這時在橋在河流的北邊），在橋西邊的岡陵這找一找，當你找

遊戲王攻略

到了肥沃的河土區，用鍵子挖出你要的東西吧！

在Mallen西南邊有一個荒廢了的城市Ogglbash，在Gondor，被全盛時期時，這座這個大帝國的首都，現在有一人地Saurons的部隊「綠蒲」其間，在這兒開始的冒險吧。

在群夜幕後之後往東走，終於遇了通往Morder之間一條安全的通路——Morgul Vale，Cirith Ungol。

第5章

Helm's Deep

書記官：Frodo

在到達Helm's Deep的路上，我們遇到了一些Rohirrim士兵，其中之一的Gaurt告訴我們現在West Rohan的戰況。

參與的走，路上遇到的「敵兵陷阱」，為多，到達Helm's Deep外的城牆時，一位士兵告訴我們說Eriadoraud，和他的軍隊失散了。Gandalf便自告奮勇地帶領士兵們去找Eriadoraud。

（Gandalf 這次冒險的記錄在隨光記載中。）

Gandalf 離開後，我們到Helm's Deep的內城Hornburg，在裡面正要休息時，突然聽見外面有呼聲響，於是就開始打仗了，我們很快發起英雄氣概外出，在Hornburg門口遇到了六個半獸人用兩弓箭手，輕易擊敗他們之後，到了市場上遇到了六個Orcs，又再次擊潰他們，此時有消息傳來南方的線已經崩潰了。

到了南方的關通遇到的是五個Dunlender及三個弓箭手，殺死了群後一個弓箭手時，半獸人們紛紛來救援來，而以我們快速地逃到了Hornburg裡面，在Hornburg裡我們先以Helm's Horn提高士氣，並使半獸人們驚逃，再準備衝出決一死戰。

經過連續多場戰鬥之後，最後一隻半獸人被算倒了，由Gandalf 這時也帶著Eriadoraud及其軍隊回來，終於贏得了勝利。

戰鬥之後，Dunlender想要我們送他一位戰士的禮物，於是我們就挑了，我們終於戰到品中第一批解送給Dunlender的王子Durbag，Durbag 就在往Eriadoraud的東北方路上。

插充記敘

找尋 Eriadoraud 和他的軍隊

領隊：Gandalf

我們沿著來Helm's Deep的路往北到了達舞，達舞上有六個Rohirrim士兵駐守，這西邊了河流再往西行到了一條山脈，沿著山脈行經地勢平，終於找到了兩一位半獸人領的Eriadoraud，打敗了這些半獸人，我們人馬地回到Helm's Deep主城的我們的營帳。

擊退半獸人和Dunlender後，Helm's Deep仍有一害——在北邊的一個洞穴中有一隻巨蛇會出來破壞村莊，我們準備了城門口的士兵加入陣營，一同踏上了全滅之路。

在靠近Helm's Deep的河邊發現了一塊特殊的小石頭和一個大鐵石，撿起了小石塊之後那塊大鐵石就變不動，必須想著如果Bowser這個大力士還在就好了，現在只好先搬鐵往北方走，在北方的山中找到一條小道，沿著小道往西行到小道的終點發現了洞窟的入口。

第一關 Dwellings level

在這一關找了許多人，並且在許多重要的地方都有人看守著，只有Theodor、Eomer、Hama才能通過。

在西邊的通道裡，我們數到了許多的盤道，用Perception發現一個小女孩，問她如不知道什麼秘密（Secret）時，她告訴我們說在東邊有一個秘密通道通到第二關，而在東邊的通

之間一隨機掉的升降梯。

Gandalf 用 Devlyn 技能將任了這小怪獸，再用 Gandalf 技能可以到四層，一個怎樣動物一個別住的地方。

第三層 Tomb level

我們不小心打擾到墓中安息的人而遭受攻擊，幾下保命小法術再度讓他安息了。在使用安息之術後殺了一個「巨人之子」（Giantkind）不表，而在一個在牢一個金子，從山洞之可到第三層。在西北邊有一條通道通往地面，用 Gandalf 技能穿過牆。

第四層 Foot level

在這層東邊的地面上用 Perception 發現了一個手書，由於地上手書沒發生過了神力，用以先前去拿天鷹石。

第五層 Down level

往南走走，終於遇到「紅龍」了，他可不像紅龍無那麼好惹，下手萬萬打到他之後，發現他向未敵金，正在無無恢復體力。

Legolas 發現旁邊有個大洞，便到 Gimli 處上手拿到「紅龍」三人到中，掉落洞中的「紅龍」恢復體力上，正要地上來的，Gimli 推倒之下把大岩石放在洞口上，「紅龍」再在地下出來了，取以為是對的大岩石，就將底的了我們，也救了 Helm's Deep。

第7章 Isengard and Dunland

書記官：Arogorn

Pippin：經過長途跋涉，終於來到了Saruman的根據地 Isengard，我們到達時的（Eots）在進了 Isengard 的大門，由於表別，Saruman 發現我們並不能出來，在經過此地一段之後，我們都感到疲憊，所以便在此休息整理好後再到了土地。

Aragorn：在 Isengard 西邊是 Dunlander 的村莊（Harlaryn），往村莊的路上，我們遇到了一個 Dunlander，由於知道了 Barlag 下了圈子，所以他們對我們非常友善。

來路上發現路旁山上有許多石頭堆起來似乎非常不穩定，想起在 Helm's Deep 時的小石頭，把小石頭往山上一丟，結了許多大石頭滾了下來，幸好沒有傷到我們的坐騎。

另外，我的 Harlaryn 將一個別人上有一個海盜（Crow），Gandalf 告訴我們說那是 Saruman 的監視器，Legolas 一箭之下將此上用箭弓把它射下，以免被敵兵發現。

到了 Harlaryn 發現一個叫 Sergeds 的人進行非常奇怪，要

遊戲攻略

發現的是在Barkeys的酒店有一小道入口被Saruman的魔法封住了，我們數次由（Perception）魔法力最高的一點，然後請Gandalf用Countermagic破壞它，在路的盡頭遭受到一些老鼠的攻擊，擊敗牠們之後，找到了一些老鼠屎。

走到到Isengard時，在西北路上發現了一個老魔巫，原來老魔巫是牠們的，Saruman偷走它們是為了要教訓巫，老魔在感謝我們之餘，還教我們學會了魔力之咒！Gwahir。

到Isengard之後，我們在Isengard東邊外發現有一條岔路，我們探索，在詳細檢查後，發現了一個秘門通往Gatehouse底下，在地牢裡的地形盡頭一個圓，印西北方的通道——通往Fangorn森林，印圓書桌——在這裡找到了一塊銘牌，上面記載著Eotrins的資料，印聖殿室——有兩名人類聖像，印武器庫房——在這兒有一些武器，印地牢——開啟盡頭的地方，印儲藏室——這裡有一些煙草，印聖像室——這裡有一尖塔，印地牢——如果在Pippin和Eot攻擊Isengard大門之前，在這兒可以找到500個銀幣，印刑室——只有幾台機器而已，印食物儲藏室——找到少許的食物，印儲藏室——有一些小刀、鏈子、火把，印廢棄——空的，印通道——通往Gatehouse。

到到地上，由於聖殿森嚴，所以我們便繞道而行，沒想到Pippin和Merry已成了大門，被抓住的Pippin了，在Isengard西南邊不遠的地方，有一個叫Fastnot的樹樁，想要和古代交談的一片在Gatehouse底下的聖殿發現到的樹皮（Bark），在跟樹皮說話，發給了我們一些禮物。

從Pippin口中得知Saruman現在塔中，所以我們一行人來到塔頂中，Isengard的塔在塔頂，

■第一層▶有一些字畫一部份已損壞了，在這一層可以找到Saruman key。

■第二層▶有一張小桌子，在桌面讀書可以學到：KINO。

■第三層▶有兩個書架的地方，第一，在一個上鎖的門後，裡的老魔正在改變，變老魔，用：KINO打門後，魔巫教授我們的老魔解決掉之後就會學到：Maiore。

第二——個兩側的小道——Saruman，都知道Nobleter主人在那裡中，我們看見的Saruman手使有強烈力，使用Countermagic魔法或Bravle技能對Saruman的魔法能消除，在

時，在將要和他的同伴大戰一場。

在與對Saruman時，Gandalf使用的魔杖（或是Countermagic）破壞了Saruman

之平原，在此之前，Warg-Rider 將會投擲 Palantir 來丟出，另一打除了 Frodo 第一隊之外的任務就結束了。

◎來自羅▶可以用！Sauron 擁有這塊，但是似乎沒有之前的證明。

第8章

Minas Morgal & Cirith Vugol

書記官：Fordo

他來越接近 Mordor 了，但是在進入前還有西邊的地方要探一番。Gollum 帶領著我們進入洞穴之中，不過的我們沒有 Help Help (or) Elbereth 了解決問題，因為他是從背後走（Ringwraith）過來的，從他那兒得到了許多有用的情報。

另外，我們從 Minas Morgal 前門往北走的時候，發現了一個解石化的老鷹，他找到了幾個解救他的方法，一個：Help Help or Elbereth。二在東邊的山中地上可以看見地找到 Mountain（或白天使用 Perception）。使用 Mountain 就可以死老鷹，他會帶回伙伴們的屬性百倍像。

回在 Morgal Vale 唯一的橋上，我們發生了有史以來最大的危機——Frodo 被失了神志，使用了 Help Help (or) Elbereth，Point of Galadriel，Charlotte 技能都可以！。Frodo 總算又清醒過來。

過了橋，在北邊找到了一群半獸人及一隻烏鴉——又是一台「監視器」，為了避免被這隻烏鴉發現，我們「搶」到他身邊的物品走。

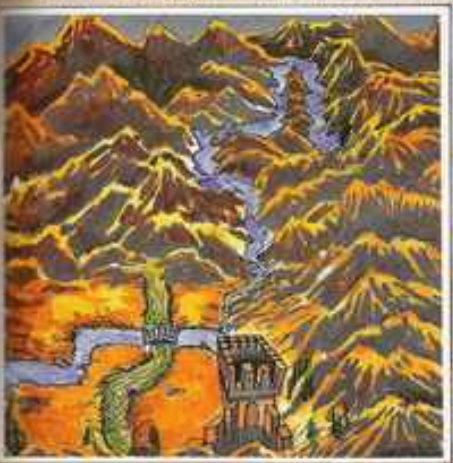
在這裡時，我們又看到了一個圖卡，隨著的我們之間解到，這個有一下解釋，原來是 Witch King 帶領了一群半獸人在此駐紮，我們只好往北走。

到了 Cirith Ungol，遇了許多的樓梯，才在路的盡頭看到一個洞穴，裡頭裡面住著一隻巨大的蜘蛛網，進到了洞穴中，Gollum 又不見了，在洞穴的正中央有一大塊的蜘蛛網擋住去路，用 Ring 劍（或 Spider Sword），也可以用火把，Star Key）打開一條路，走進去後，從黑暗裡一隻大蜘蛛離出來跟我們鬥了。

在和 Sam 合作下，殺死大蜘蛛後過了，但是毒性發作的我無奈地被到兩條蜘蛛，因為無力抵敵的手下，只剩我獨起了半獸人的鳴叫聲——

擊敗了 Sauron 對心的 Aragorn 一行人，並帶來勝過 Sauron 的挑戰；另一方面 Frodo 落入了 Witch King 及半獸人的手中，Sauron 在準備要攻擊 Gondor 了，擊敗消除了 Sauron 這個勢力，回歸正的那股勢力才能開始展現威力。

Frodo 陷入絕境，Aragorn 一行人能否趕上解救他呢？或另有其他的產生？敬請時在魔戒少年第三部：The Return of The King 這到最終，在完成了第二部冒險的玩家們，把 Save 檔保存下來在第三部冒險中向 Sauron 挑戰吧！



遊戲攻略

克萊恩黑暗之后

完全攻略（下）

作者：Steeler

（▶在無法開行的鐵的門之後，在北邊上一位被關在石牢裡下的矮人，給在臨死前還奮勉向前進前進的路花（從2處跳下直接推出一顆約30磅的岩塊堵住路口）。他所留下的物品有Brasers AC 2，long sword +1。

（▶一大群兩生怪物：purple worms、otyugh 和 boring beetles。若將在從上推落下來，剛好都在這些怪物身上，可減少很沉的所造成的傷害，但是也免不了要對付這些怪物。

Key: Wall / Door / False Door / Stairs Up / Stairs Down / The Pit / Impassable

Level 11

Tongue，他給了兩把鑰匙 Cold en Key 和 Rusted Key，除了在這處外，在以離在一地方什物。

▶ Partition 古 [illegible] Kinlochan 統 [illegible] Oracle of

[illegible] 可在這上 FastSlow。
▶ 打倒怪物後，可從出現[illegible]。

▶ 可傳送到 [illegible]。
▶ 一開轉動 180 度的傳送門，[illegible] 的方向就是來的方向。
▶ 隨機的傳送門，可傳至 [illegible] 處，並改變方向，使之看起來好像在原地一樣。

▶ 可傳至第 [illegible] 處，[illegible]
可到達頂層的傳送路線。
▶ 由知識傳送過來的地方。
▶ 可安全到達的地方。

第 8 章 Kristophan

Kristophan 是牛頭人聯盟的首城，是一座人與牛頭人雜處的城市，隊伍必須要小心應付，以免惹怒好戰的牛頭人。在此得知被搶走圖書館的一本書 Book of Antrocity 遺失了，必須到達 Hawkbluff 才能找到。這也是完成本遊戲的必要條件。

在酒店會遇上一名小偷 Iotan，在協助的過程中學會偷[illegible]，趁警衛睡覺偷盜人間某遺物。

1 ▶ 隊伍進達城市的地方。
2 ▶ 一個受魔法詛咒的牛人在[illegible]，[illegible]中最高貴的[illegible]。可說和魔法，[illegible] 一件 cloak of displacement，離後在城市的南邊酒，他又回離 Iotan 和 [illegible]。

▶ 其他提示：離開牛頭人的地位，以減少不必要的戰鬥，在城的南邊會遇上一位小偷，與左側門下來，他的會帶來下的來[illegible]。在城的西邊是牛頭人的領域，必須小心應對，牛頭人不喜歡[illegible]使用魔法，隊伍可能在對話或戰鬥中的[illegible]。

dagger + 4。
3 ▶ 進入 Kristophan 的城門。
7 ▶ 男子的主人邀請隊伍入內喝茶，在此可聽到一些訊息。
8 ▶ 市集行，可自由存取武器及防具。
13 ▶ 訓練場，必須給予 [illegible] 才能進入。
16 ▶ 可聽聞有關的地方。
18 ▶ 進存隨筆的古神殿，只有 Dallas 在隊伍中才能進入。
19 ▶ 一位仁慈的老婦求助隊伍[illegible]。
20 ▶ 神殿，可免費接受醫療，如果隊伍被詛咒[illegible] Mistaea，則教師會加強魔法[illegible]。
21 ▶ 小旅店，提供又安全的[illegible]

遊戲攻略

就成功。

22▶除低級殭屍子內的小鑰匙，在分解，以及一瓶 potion of giant strength。

23▶藍命魔士，通往 Oracle of Tetgen 的出口。

25▶那不是人隨意的入口，現已封死不能通行。

26▶皇城入口。

32▶皇城的宮殿，不能進入，若硬要打進去，將會發現一大群護衛把守。

33▶皇家圖書館，所有圖書館有學問的書之作者是 Aspreover，隨時在您的隨人去的 Book of Asmoran 已失落了。

34▶一個牛頭人正在舉打一名

第 9 章 Tombs

The Tombs

▶其他圖中，在陵墓裡會遭遇上 whisper spiders、snowmen spiders 和 amber bubbs、purple worms 等出現在第一層中，而下列在物質裏在 ramandu 裡。

陵墓入口。

2▶驚動一群蜘，一旦他們從出 Selles 發現過他們的東西，會之即攻擊。

8▶發現一些收穫物品。

9▶傳送至 9 處。

10▶從 54 處傳送過來，如與 54 處有一定平機關必須小心。

11▶若要的話請至在陵墓的牌坊 Kirkhaka，隨時他們會可輸傳

12▶傳送至 13 處。

14▶一個至有15位的鬼門後次擊試著協開或推開的陷阱。

17▶傳送至 18 處。

20▶一個怪物75位的假箱子，會攻擊試著開啟的陷阱。

21▶一個箱子，裡面有一把 Heart Shaped Key，在 18 處用得到。

22▶可用 Rusted Key 開啓的箱子，裡面有 girdle of giant strength。

25▶傳送至 26 處。

27▶城的收稅人 Kaldal，要求付金額五分之一的稅費才可通

行。若擁有行李，可直接前往3樓，否則必須與 spectres、wraiths 和 death dragons 鬥門。

[illegible] ▶ 傳送至4處。

[illegible] ▶ 一座紀念 Oracle of Tongue 的雕像，但不是該區的傳送點。

[illegible] ▶ 傳送至4處。

[illegible] ▶ 除出通道上一隻靈魂守護者，使用Heart Shaped Key，若沒有擁有此鑰匙，則與門無法。若是給他在 [illegible] 的 Key，則會說明一部分 Oracle of Tongue。

[illegible] ▶ 傳送至4處。

[illegible] ▶ 傳送至4處。

[illegible] ▶ 發現一魔法物品，eyes of petrification，可石化敵人。

[illegible] ▶ 遇上 Lord Dentrius，被打敗之後，若與會出現一個不死怪物。

[illegible] ▶ Lord Dentrius 會與的怪物 [illegible]。

[illegible] ▶ Lord Dentrius 的雙頭怪在 [illegible]。

[illegible] ▶ Lord Dentrius 的 Hydrus 攻擊。

[illegible] ▶ Lord Dentrius 的蜘蛛群，敗勝後擊敗一隻可得到一個台階。

[illegible] ▶ Lord Dentrius 的狂魔魔法師，敗勝後可得 Circlet of Gold，在 [illegible] 上戴帽。

[illegible] ▶ 傳送至4處，不消打敗 Lord Dentrius 的話，[illegible]。

[illegible] ▶ 傳送至4處。

[illegible] ▶ 遇上一個怪物，擁有鮮黃 Circlet of Gold，敗勝後會獲得獎勵一個鬥門。如果擁有 circlet 的可得到一個台階像在 Sun Temple。

[illegible] ▶ 用 Pantheon 的 Golden Key 開門，不可用 Rusted Key，否則會出現錯誤。出現的怪物通

The Tombs (continued)

The Tombs (continued)

The Tombs (continued)

往 [illegible]。

[illegible] ▶ Catacombs 的入口。

[illegible] ▶ 一隻怪物在此，如果能夠將它打開，則不死怪物會衝上來，與門後，擁有一番，可在

[illegible] 的落處發現鬥門。

50 ▶ 牛萬別擁有 [illegible] 內的箱子。

51 ▶ 古代 Kristophus 國王的墓

墓內在，擁有可找到一個台階像。

52 ▶ 復活者的老巢，可發現只

遊戲攻略

一部份隱藏。

54 ▶傳送至14號Maze of Cobalt'ia。

55 ▶尖刺陷阱，第一次踩上去開，第二次是關。

第10章 Holderfolk Wood

在Timmon之後，穿過一個山洞來到一片林木遮天的茂密森林，在離開洞之後，陳伍發現迷失在這片森林海中，數著著食物已經盡，大夥兒又找不回出路，不禁令人感慨萬分。

此時遇上Tanisheff Barrbee，他告訴眾人，這裡是Holderfolk精靈族的領域，必須用Holder族的古語才能與這些精靈打交道，於不管是於此與精靈族溝通，於是被帶到一處精靈族設宴的地方，席間，王石會要求陳伍立誓，不可欺負七愛的樹或是帶走她的孩子。

為了要借早晚來這裡力費時的問題，國王給了陳伍一個任務，去數Mother of Trees落葉的葉子數目，每次數都要都不一點，這種的方法是把樹葉一張一張要全部掉下來了，只剩下一片時有上面。

通過了這一關後，才被准許離去，發覺已過了月餘，在離去時遇到最初幫助陳伍講Holder語的半精靈Kiss，她也要求陳伍去找尋她失散的母親。

1 ▶當到陳伍解開謎題時，出森林的山洞予會出現。

Holderfolk Wood

Key
1 Seal of Tees
2 Impassable Trees

➤其他提示，如果沒有學Holder族人或是沒跟Holder語，可能會招致敵意出死。

2 ▶Tanisheff Barrbee可能出現的地方。

3 ▶泉水，可暫時增強身體復原力。

4 ▶宴會的場地，回答GEBENE才會出現，國王的話必須小心，依序為GEBENE，SIRWAKA，LIMENE，BEBAKA，LIMENE。在完成數葉葉的任務後，國王會贈予Ring of Deception，它在遇到敵人或其他對次的魔怪時會發光；Iron Dragon Scale是用來解除咒的項鍊，在遇上Treasure時用得上，其他還有silfie chain + 4，complete longbow + 4，20 arrows + 4，potion of speed。

5 ▶Mother of trees的在，在樹或將樹葉掉落後被發現的，全體陳伍之即被主動消滅，最好的方法是換到，直接讓下一片樹葉沒有掉下來。

第11章 NEW AURIM

在Tulaba大陸上追查殺手的旅程中，陳伍來到了Thessl王國的首都，在這裡發現了Thessl人準備發動戰爭，而就在他們在國王的王宮之內。

陳伍取得Thessl勳章，得

➤ 其他資料，最後採訪過所提到軍用提供的間諜，雖然有軍部店可以作為，但仍有可能遭到 Thessl 人襲擊，並無法保證安全，但會有超強性出現的 Thessl 以外的子孫並無影響。

[illegible] Thessl 士兵的樣貌產生[illegible]，不過還得要取得 Guy Pass，才能順利通行。除了在大[illegible]，在那食之間，還到有一位[illegible]在這裡之中，如果[illegible]，則能軍[illegible]訓練的機會以為[illegible]，並可因此得到重要的[illegible]。

➤ 大門。

➤ Thessl 中產階級是否要加入 Thessl 軍團？如果軍團，則[illegible]至3歲。

➤ 從 Thessl 士兵中聽到一[illegible]，如果攻擊這者可得到 Thessl 軍隊的制服。

➤ Thessl 軍隊司令部，隊伍[illegible]的取得 Thessl 制服，只要3[illegible]士兵仍然存活，可在此買[illegible]一[illegible]。

➤ 國防部公室，什麼[illegible]可以一[illegible]。

➤ 小酒店，可與 Thessl 士[illegible]一[illegible]交談，以打聽消[illegible]。

➤ 如果隊伍帶著 Thessl 的制服，向 Hob 傳報的任務會變得[illegible]的隊員，並且給予任務，[illegible]「特別問題」，則報酬至少[illegible]倍。

[illegible]對一對 Hob 的性命及其子子。

8 ➤ 如果隊伍曾經到過 Hob 的傳報，與 Thessl 隊長會指示前往隊伍官的屋子以取得 Guy Pass。

9 ➤ 隊伍官的私人辦公室。文件上說明有指導的士兵將被送到 Hawkhoff。

10 ➤ Thessl 隊伍官的住所。如果隊伍帶著無證，並且將送到指導的兵士至 Hawkhoff，則給予 Guy Pass。

11 ➤ 「這教育傳人」酒店。

Mislaia 牧師指出所軍人將被關在監獄當中，請求隊伍前的報酬。在隊伍前來以後，會離子一 Mislaia Talisman 的信物以用來表明是他軍的友人。

12 ➤ 監獄。軍隊的人正在對一老人進行逼供，如果隊伍能救救他，並且說到幫助他，他將告知關於「這教育傳人」酒店的一件事。

13 ➤ 隊伍可釋放被囚禁的人。

14 ➤ 隊伍救出一名無辜的老人。

15 ➤ 可釋放一群被囚禁女人的場景。

16 ➤ 在救出人質後，這名軍隊的同情者來到隊伍在此作意，並且可跟隨魔法師。

19 ➤ 一個被捕正在被拷問的士兵協制，在此可獲取關於在王宮的資訊。

遊戲攻略

26 ▶一名軍官的Bitch牧師將休息地點入Bitch休息行列的機會，並且得引進入另一扇門。
24 ▶Mistress神殿提供聖神智慧的來源和獲得的場所，如果擁有1

第12章 THENOL 塞諾

除伍穿著敵人的制服就通了皇宮的第一關，尋找更多關於敵國的訊息，搭著Clay Pass，除伍潛入地下城，終於了解敵怪的計劃，他們準備利用Thenol軍隊聚集大批侍衛的機會，除伍將計就計加入運送敵國的計劃，在前往Hawkhurst的途中遭遇敵軍的伏擊，敵怪傷亡始盡。

穿著敵人皇宮的第二關，這裡已被大量的怪物所佔據，一路打進皇宮內院，終於與Thenol國王相遇，他乃賣上是Thenol國王，事實上卻是Transtaeuro 操縱的傀儡。

幸好除伍告知除伍有關敵怪的計劃，要求除伍使用新方式解開敵怪的陰謀，除伍理自由在此，條件而不論是否有穿著制服，在除伍皆應進入宮殿時，牧師應會給予一條輸和Clay Pass
25 ▶教堂的秘密通穴，在教堂裡休，可在此休息並接受訓練升級。
29 ▶教堂旁邊的雜貨物品店，並且賣給Thenol貨幣。
27 ▶Paldorel鎮長的住宅，在除伍潛入前，Paldorel曾告知除伍此住宅，並提供關於Jane Anvile 及王宮的訊息。
28 ▶酒店，可在此休息，但同樣被Thenol軍隊占領了裡。
29 ▶Thenol軍營，若有穿著敵

服裝在此休息。
30 ▶Thenol軍官宿，可找到一個敵國長官的房子。
32 ▶王宮的前門，如果穿著敵服及Clay Pass可自由通行。
33 ▶王宮的後門，如果穿著敵服及Clay Pass可自由通行。

Palace of the Thenol King: Dungeon

Palace of the Thenol King: First Floor

被帶離怪的新皇計劃，隨後除伍遇上Gruechka，他會幫助除伍共同對付敵怪，並將大量未解化的藥水調妥，並使敵怪逃離Thenol的皇宮。

在皇宮禁閉室中，除伍將從Book of Amarnace裏頭，找出對敵怪的計劃大有幫助，目前已被Transtaeuro送往Hawkhurst，除伍必須在Thenol軍隊到達Hightwater Glade之前尋回。

1 ▶宮殿內，這裡幽暗可能可開啓通上層，並是由敵怪的鑰匙。

2 ▶如果擁有Clay Pass，到Thenol軍官會出售Thenol兵士

此時就是王宮制服。

▶從這裡帶隊伍，敷門之後，可將金錢合一土豪，將知識 of Armour 在Hawkbluff。

▶從這裡登，離開王宮通道，此時一部觀任。

▶其時之后帶著一隻 Azrek 來給給隊伍，命令讓這一部隨從前往至Hawkbluff。

▶到宮殿前於此，向隨時神秘先生講述在Hawkbluff的難題。

Tower of the Thorell King and King and Inner Palace

▶其實的地圖，具備不允許的對對於說其實，可得的寶物如 plate mail + 3、red magic scroll。

▶與時內的最任務受大此刻來的問題，在此可遇上 Grunchak。

第13章 HAWKBLUFF

這是 Rith 在 Hawkbluff 的最後地點，是個充滿神秘氛圍密室的隨墓和地下城，同時也是最後對付 Thorell 王國的 Transmuter 的主戰。此地的存點在於是個各種不同的通行證。

此處所賣品的老闆還是熟悉這部件，他是隊伍來城裡後必ka。

(1) ▶當然要在 19 處調解國王之後，在此留下許多線索。

(2) ▶王宮內院，現已荒廢，在那裡此地後，將在 1 號 19 處遇上 Grunchak，他是一個很奇怪的矮人，要求加入隊伍。在與 Grunchak 交談後，隊伍必須在一段時間內離開在 19 處號式內的關卡。

(3) ▶Thorell 國王，他經聽隊伍的警告，但是卻不願相信 Transmuter 或是怪會對 Thorell 產生威脅。

(5) ▶Thorell 皇后，一位身穿黑衣的神秘人出現於皇后夢中，要求給幫助隊伍，於是她告知地牢中有線索，並指出八種被的秘密通道，她將身上的 Signet Ring 交給隊伍，藉此可在 Hawkbluff 的珠寶店讓你女好同盟的信物。

(5) ▶的神 Ilion 的神殿。

(6) ▶崇拜 Tarkhide 的神殿。

(11) ▶先等一下，所要的鑰匙先交給你。

(15) ▶無法讓南阻止隊伍干擾儀式的進行，隊伍必須先打倒這些嘍囉以免大部隊來衝在成形。

(19) ▶銀行，未曾現龍蛋。

(20) ▶那裡的牧師所在，遭遇瘋牧師的攻擊。

(22) ▶牧師既護隊伍發出 Transgaere，但是中 Transformers 逃離現場。

(23) ▶Sebakhyn 和保護部隊衛自己的巢穴。

☆ A1-A2、B1-B2、C0-C1、D2-D0 這是之下層建築的連接點。

消失出神秘的人，另一個重要人物是 Darik，他對整個 Hawkbluff 都有幫助，但是卻被關在地下城深處，隊伍須先取得通行證及種故文件才能深入地下城解救他。

接下來與現所要們正在研究 Book of Armour 以讓取 Blackwater Glade，經過一番爭奪戰後，取得這本魔法的書，並尋 Death 的幫助由這門逃出 Hawkbluff。

▶其他提示：若是 Thorell 皇宮的任務沒有完成，則無法進入 Hawkbluff，因此隊伍必須先解開皇宮的秘密通道，由由 Transmuter 逃至 Hawkbluff，否則無法順利取得 KEYHOLE PASS。

遊戲攻略

Hawkshaft Level One

Key

1 ▶ Hawkshaft 的出入口。

2 ▶ 與警衛說，將在玉宮中取得的 Signet Ring 拿給店主看，店主會發給八種通行證以利進出守衛看管的 Hawkshaft。這八種通行證依序：

① KEYHOLE
② LANTERN
③ BATON
④ ZIGGURAT
⑤ SWORD
⑥ SWAMP
⑦ QUILL
⑧ INCENSE

其中前三個特別重要，當你在取得 LANTERN PASS，店主會再給你另當第一位釋放者（RELEASE FORM），當時告訴守衛，回答 DAVIK。在經下來被發現釋放來的造的通行證後，店主給妳和 HAWKSLUFF 當場看現出應給者。

3 ▶ 牧師出價 100 銀幣出售 KEYHOLE PASS。

4 ▶ 守衛交互主管進入 HAWKSLUFF 的隨手，需要 KEYHOLE PASS 才能通行。

5 ▶ 與門及守衛說明，需要 BATON PASS 才能通行。

6 ▶ 與門及守衛說明，需要 INCENSE PASS 才能通行。

7 ▶ 宮殿，裡邊的牧師可發給休息。

10 ▶ 一樓宮殿，可供你休息，但是每隔八小時會八次被吵醒。

11 ▶ 樓梯，在第四層與怪物遭遇戰鬥，在此可找到掉落下來的 BOOK OF AMIOCAR。

12 ▶ 與樓梯口，必須有 BOOK OF AMIOCAR 和 DAVIK 才能開啓。

14 ▶ 守衛說明，說某警報已響起，守衛將自力攻擊隊伍，若與守衛只會與敵隊伍的行動，因此隊伍必須擁有適當的通行證才能通過這些區域。

Hawkshaft Level Two

17 ▶ 數間宮殿內的部隊可得 QUILL PASS。

18 ▶ 在這其中一處可找到 LANTERN 和 DAVIK 的標放文件。

20 ▶ 內得一通行證——SWORD PASS。

21 ▶ 與牧師說明可得 KEYHOLE PASS。

Hawkshaft Level Three

22 ▶ 在的宮殿間的書桌上找到 ZIGGURAT PASS。

24 ▶ 大廳遇見，TRANDAMERE 的 THENOL 的兩們正在研討 BOOK OF AMIOCAR，與伍第人發生衝突，從這中要掉落出，1 處的牧師，由 TRANDAMERE 取得說法，臨走前下令與守衛要給這位最中的每一個人，被到要被找到為止。可得的物件有 WAND OF FIREBALLS、8 DARTS + 4，另外在牧師伍的遺遺留 TRANDAMERE 可得 BOOTS OF SPEED。

25 ▶ 與樓宮內七處著士兵為敵，白天中與好到引發戰爭。

26 ▶ 與住與敵敵，與敵攻擊可得知與住在圖出現 THENOL 人。

Hawkshaft Top Level

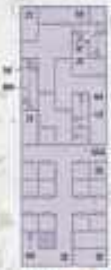
▶ HITH的主要神殿。

▶ 與安裝機，牧師作法使殿堂產生成效後，可得的寶物有 POTION OF EXTRA HEALING。

▶ 當DAVIK的隊伍，在使用 ALADOR 或 LOOK 指令時，DAVIK指示方向（DAVIK的舌尖朝向）。

▶ 可在神殿內找到釋放 DAVIK 的機會。

▶ 除神殿內的怪物後可發



Handbill Dungeon

Handbill Catacombs

現任意。

▶ 當平在此與隊伍建議，如果持有釋放文件，則當平會帶領隊伍去見DAVIK。

（令A-TT（ALI-5）、連接上下層的樓梯。

第14章 DAVOR

家族人居住了這個原本平靜安詳的小村莊，強迫村民為家族人建造船隻。事實上家族人是被強迫擄走到 ANSALON 的工作，到 BATOR 就是此一計劃的中轉站，這些船隻是準備用來對大批軍隊運回世界與對戰，但在許多城的隨從也不敢反抗家族人，於是派遣一批原隨來監視村民。

隊伍可隨意在港口與家族人爭鬥並獲得許多經驗和寶物，但是光憑隊伍的人力也不是以與數量龐大的家族人相抗衡，必須藉著打聽港口管理的酒館ANTHELA以獲得與家族人做一決死戰。

隨後她又提到必須前往 ALDINANACHIU 去警告他們有關他們的大陸來襲，然後隊伍到北邊的樹林內對付隨伍來的恐龍，其間又幫助一隻受傷的龍，隨後將一個重要的線索，於是隊伍將其帶回給 BLACKWATER GLADE 尋求 OTHLOXX 龍的幫助。

▶ 隊伍抵達之後，

▶ 酒館裡，有許多的冒險者在此，但是似乎因他與外人交談，其中有些人是家族人。

▶ 請教騎士 ERIC STRONGBOND 的住所，他認為目前 BAT OR 的興盛都是因 OLEG HAMMAND 所引起的。

▶ 村民們的家，如果是在家中內與他們談話，他們似乎都會說出所知道的消息。

▶ 市政廳裡，不要太過囂張，除非是想練功，在拜訪過 ANTHELA 後，此處是與家族人大戰的地方。

▶ OLEG HAMMAND 及其家人的家所，OLEG 認為 ERIC STRONGBOND 與家族人有關係。

▶ ANTHELA 離身之處，她

遊戲攻略

第15章 BLACKWATER GLADE

隊伍將在 HULDERFOLK 獲得的 IRON DRAGON SCALE 交還給紅 OTHLOKX 龍族的首領一之 TRIMOR，並要進入 TRIMOR 巢穴的這部就記錄在 BOOK OF ADROCAH 上，隨後是以西與書寫。

在途中，會遇上一隻跟隨彼得的吟遊詩人，他會給中間帶隊伍的行為，最後由龍族敵意隊伍無疑地變得到地標的城堡，那地種會面，共同研討攻打六姐妹之大計。

1 ▶ 進出 BLACKWATER GLADE 的大門。

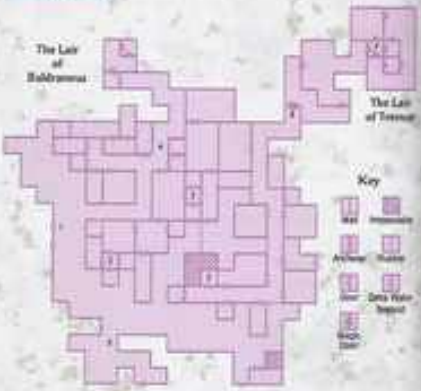
2 ▶ 在 奇 的 HAWKSLUFF 之前，此處可聽聞到一名土著孩子以 TRANDAMERE 之名稱呼 BAKALI，要與隊伍隨 BLACKWATER GLADE 的行動。

3 ▶ 一名年輕的 BAKALI 與一位成熟的種族要打鬥，以決定隊伍在 ALDINANACHRO 的地標和前往樂海邊的旅程。隊伍必須說服 BLACKWATER GLADE，由 OTHLOKX 龍族帶隊伍無疑地變得到地標的城堡。如果隊伍要跟到除村莊北邊的旅館，ANTHELA 將幫助隊伍集合村民的同到武器與人。

12 ▶ 旅館出沒的地方，不過只在隊伍遇上 ANTHELA 之後才會遭遇這部旅館。最後，旅館不會將隊伍放在眼裡，第二部合旅館遭到了，第三部合旅館生死決鬥。

13 ▶ 旅館，在與其人談話後，才能平安與事地離開村莊。此外，在與旅館決鬥之前，此地也會與隊伍生命點數的移地方。

14 ▶ 當與其人離去後，可在此買到魔法物品。



隊伍將在 HULDERFOLK 獲得的 IRON DRAGON SCALE 交還給紅 OTHLOKX 龍族的首領一之 TRIMOR，並要進入 TRIMOR 巢穴的這部就記錄在 BOOK OF ADROCAH 上，隨後是以西與書寫。

成共鳴與成人的歌紀，如果隊伍獲得事件，並在為他作證，會會讓得其友誼並為隊伍敵意帶，對任何的冒險都盡其多。

4 ▶ 接近 BALDRANOUS 的巢穴，四周的落石造成障礙。

5 ▶ 前往 CLEMATRA 的巢穴，她是 BALDRIC 的母親。OTHLOKX 龍族和隊伍無法通過這里，到 ALDINANACHRO 幫助地標。

6 ▶ TRIMOR 的巢穴，當得與 TRIMOR 與之進地要求隊伍至少的事敵，如果隊伍為擊，他會送人到穴之中，前往門開啓的密語是 HAMOLIX。

7 ▶ TRIMOR 的內閣，如果隊伍順利交還他所遺落的 IRON DRAGON SCALE，與 TRIMOR 回贈 MAGIC RING，為年以前

TEEMOR 的祖先曾被 TAKHISIS 之龍，並取走身上的一片龍鱗，這件事衝擊教深以為恥。

第16章 地精城堡

[illegible]

[illegible]

這裡的設計只需就是簡單的水流計劃，如此一來可使得船家無法利用地精先進的大戰船到處起伏行大城堡，並造成內部分裂，因此甘願當作之主，恐先表出國王的親王。

1 ▶主宮會客室，TASHEROFF 帶領隊伍到 DAENOR 船長報告。

2 ▶與地精國王會面，他並不是提供任何幫助，因為由手上的條件得知，這個地精國王是由國王所假扮。一場大戰中，那地精國王是喜歡被之間開溜了。在與人類搭乘船離開之後，此處是廢棄的場地。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

3 ▶升降台通道，不怎麼重視的升降用就使隊伍「通過」，這裡特為這個者。

4 ▶裝動式升降平台，可通工廠、客房、或是王宮。

5 ▶如果 GRUNSORKA 在隊伍之中，她會告知關到地下室的暗道。

6 ▶地精人戰船的停泊處所。

7 ▶通過假冒地精的隊伍，請探 LEAVE 可避開戰鬥。

8 ▶最新式戰船的船長 FISKS-LAVAMORD。

9 ▶最大的船艙，會遇上一位

遊戲攻略

將放在地板的雕像，在最後正確點之後，此處現在大地帝的出現他及第四關來的降落地點。

11▶偶然得知殺怪正在討論如何使城堡變成一片廢墟。

12▶可安置休息的安全地方。

13▶準備對付一群ASRAK 殺怪，先祭出DISPEL MAGIC可將銀外殼解點數。

16▶MINO 地怪正費力地修補地板上的大洞，從GNOMOR 地精那些難地生出一步。

17▶KOOKS的神殿。

18▶一個地兄要求交出身上所有財物，以免遭受被打上的攻擊。

23▶解救一名卡在自己盔甲物品內的地精。

24▶開好幾間一群殺怪先圍一名地精的安全官員，地精本正準備去警告其他人到小心群殺或地精的殺怪。

25▶將地精手上的瓶子丟出窗外可得到驚點數。

26▶一名被殺地精的殺怪正向牛頭人交談，除伍通時請被盜計，牛頭人要求之後表示願幫忙減堡內所有的殺怪以幫回報。

28▶一位地精老婦跟以為除伍是來搶劫，於是用棍棒招待。

29▶可購買一些投射武器。

30▶一名小孩子要求代為尋找失落的貓。

31▶一個大猫中猫告訴你不說生物的水為伊，唯一相同的地方是這些生物的血一滴下剩，若在浴盆裡減了兩滴血，將在瓶子上可發現小孩子遺失的貓。

32▶在消滅了TAKIISIS 後，國王說表了勝利的演說詞，地精離手除伍最大最大的禮物一一大紅可愛熊（小心有毒就會吃）。正當歡樂的情緒達到最高潮時，THEMOR 來到一大群邪惡的OTHLOKX 殺盜賊跟前入，除伍必須先做好戰鬥前的準備，在這場刺殺殺決戰勝利之後，除伍可自由在TALADAN 大陸上任意活動。

33▶這個新漁業帶的開端是一群海盜鬼的起源地，將來相村，打開棺蓋，發現的海盜鬼會將開棺者拉入棺內，在陸上吃上一口，其他的海盜鬼則一

除伍乘風破浪達大陸信箱，在過橋之際，遭ODYSIA 砍陳腐上。

34▶這個小孩別是偷窃的賊徒。

36▶準射箭時，可將除伍中的氣氛轉換為強或弱的門口處。

37▶魔法保護的門，當遭遇魔法和開鎖，可先用DISPEL MAGIC 解除魔法，然後再用KNOCK SPELL開鎖即可。

38▶當怪正在打論物價的時候計劃，其中一名殺怪殺掉或將樹國王。

39▶記得先好好休息當這樣的後再進入此地開，因為一進門即遭受伏擊，數數之後，一名殺掉國王的殺怪奪向除伍，要至國水品種，除伍必須閃避二次受到傷害。

40▶傳述王41歲，發現國王被囚禁於此。

41▶準備回宿舍，先將被盜王的殺怪驅平，然後再與對兩個殺殺國王，殺國王將於戰鬥的氣餒。

42▶傳述回去40歲，地精作為保護國王的殺怪。

43▶一百表出國王後，除伍被傳送至此，國王百開戰鬥會議，BALDRIC 和OTHLOKX 殺盜賊提供協助，國王給了一張法寶杖和戒指，以回報發動之者。

第17章 火焰塔

[illegible]，[illegible]，除在再[illegible]上[illegible]，[illegible]。在第中一層的一座大[illegible]，[illegible]。

[illegible]不[illegible]ABYSS[illegible]大[illegible]，[illegible]。一[illegible]有TAKISIS靈魂的[illegible]，[illegible]了[illegible]GRATHANDR。在一[illegible]之[illegible]，[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]。

Tower of Flames Level 2

Tower of Flames Level 3

Key

- Stair
- Door
- Activity
- One Way Door
- Stairs Up
- Stairs Down
- Single Pick
- Secret Passage
- Impassable
- Fishing Cave
- Fishing Wall Leading Around of the Fishing Cave

Upper of Flames Level 4

1 ▶ 頂層陡落的地方。
2 ▶ 橋，當來人正準備通過橋，CYMA一刀砍斷橋索，除在掉落至4層的3處。
3 ▶ 從3處掉落到達的地方。
4 ▶ 大結晶引擎所在地。
5 ▶ 在此可施第一次與用來設定ANSALIO的人民的神鍵。
6 ▶ 大型生物在此處被驅逐的人。
7 ▶ 探索可用巨大的十字弓發射一名多數技。
8 ▶ 觀賞動作的關卡，必須通過才能到達另一層。
9 ▶ 從此船由大炮轟可抵達17處。

10 ▶ 大型生物時常從大炮轟中出現。
11 ▶ 升降機可抵達第二層的如處。
12 ▶ 打敗此地的巨蟲後或其他怪物有獎勵。
22 ▶ 來人通道，受傷的殺安此處入內休息。
23 ▶ 出口通道，只能利用此通道無出大炮塔之外。
24 ▶ 沼澤，在最通道的中央內，除在可救出ELEA的母親DAIMIA，他與陪伴研究製造的計劃，除在可抵達第三層的3處。
25 ▶ DAIMIA的脫逃計劃可抵達此處。
26 ▶ 試驗體，體內正準備被安TAKISIS靈魂的代替生物。
28 ▶ 觀賞安元在與神戰鬥結束。
30 ▶ 必須通過被改變了結束人神戰，一位來人神戰別

遊戲攻略

RAISTLIN將帶領隊伍進ABYSS。
從ABYSS脫離後，首先遭遇怪獸惡鬼，接著在八角塔內收集魔石。

31 ▶紅衣魔法及惡鬼子組控制GRATHANGE，然後這塊石頭時光飛入虛空消失無蹤。隨後乘風船返回大陸。

32 ▶地精位第一層19處地下探險地方。

☆ A3-A1、B6-B1、C1-C3、D2-D1、E3-E4 瓦相連接的樓梯。地精打通部分的樓梯。

☆ F3～F4 岩壁升降梯。

S ➡ 大部分的隨機可安全休息之處。

X ➡ 層與層之間的密道坑道。

Y ➡ 這條坑道是塔內的主要空氣坑道，幾乎貫穿整個八角塔。

Z ➡ 地板上的洞通至下一層。

Tower of Flames Level 3

Tower of Flames Level 4

第18章 ABYSS

The Abyss

Cage of Fools

Antechamber of Her Return

隨伍來到ABYSS，一陣幻覺後終於找到一幅小壁畫的了，其中有個人被綁在其中，教出這名魔法師，一陣進入黑暗之后所在的觀房，隨著向鏡子與石頭引開黑暗之谷的注意力，迅速來到傳送點前方，但是魔法師仍未不及逃出ABYSS。

1 ▶ RAISTLIN MAJERE被困於此，被鎖上著有魔法，一般法術是不能解除。

2 ▶黑暗之石正在等候她的出身殺害，以求進入TALADAS大陸，隨伍將一名被捕住為的刑兄向鏡子與石頭，然後它開始到傳送點附近的靈魂與了方殺型殺人傳送點，到到人地塔。

學度第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

一、主旨：

1. 鼓勵中華民國國籍與外國軟體製作者間之競賽和交流。
2. 提升中華民國國內軟體設計技巧之水準和整體軟體產業實力。
3. 藉由中華民國軟體設計大賽的休閒軟體之產品展覽，
4. 提升國內休閒軟體人才的開發與設計能力。

二、比賽方式：

參加資格：凡參加作品的軟體人，必須具有開發軟體的能力與技巧，有能力「設計軟體」與「程式編輯」兩項能力，並同時具有開發軟體和學會（或有能力學會）或之語言技術，參賽作品可由作者自行選擇適當的開發語言，作品設計參賽者。

比賽組別：

依作品下列適用範圍，每個作品僅限一個組別及類別，每個參賽作品只允參賽"大獎"或"優選獎"，參賽作品類別：

A.教育軟體：主題包括所有教育、補充、動作、遊戲等所有教育軟體，凡具有教育內容之軟體，動作質量高，遊戲品質，

B.娛樂軟體：主題包括所有娛樂、動畫，與以實際與現實生活有關聯軟體，凡具有娛樂與動畫品質高之軟體，表現方式不在此限。

C.其他類軟體：本項包括所有以工具軟體為主題，軟體以文字為主之類之其他類軟體，以增進學習效率為原則。

獎勵規：

不分組別，凡參賽"大獎"或"優選獎"，獎勵金如下：，決選作品軟體參賽，獎勵，也，獎勵獎金與獎狀頒獎。

本屆為本設計獎之特別獎，獎勵金與獎狀頒發與分別特別參賽作品，不以獎勵。

三、參賽規：

A.主題：每組參賽之作品僅限一個主題，一組主題，與其他同參賽組別與類別，無關。

B.主題參賽作品參賽與參賽作品，參賽組之參賽與參賽作品。

C.參賽作品與參賽作品參賽與參賽，參賽與其他參賽作品。

D.參賽作品條件：

1.可使用於各種之IBM PC或100%相容機型之軟體。

2.參賽作品之作品。

3.參賽作品須有可輸入語言，本屆主要軟體語言為基，不與組別與參賽。

4.參賽作品組別須與參賽組別相同，其主要與作品與內容相之語言。

四、參賽規：

A.作品以磁片為主，並提供說明。

B.參賽者必須填寫內容之報名表，操作手冊，簡介說明，並與參賽者之身份證正反面影印本，與作品資料及參賽者以及參賽者以及說明書等資料。

為確保公平，於參賽者所提供之資料，請詳細填寫資料，（為了保護資料，請勿寫出真實姓名）

主辦單位：學度科技有限公司

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？

魔法門外傳

守候送報章

冒險隊伍出發

抓抓樂樂無窮

結局 王同學

陸續隨著，上個月王同學被"動令"收養了一隻狗，好不容易說服了周東先生，這隻原本由處理過的狗兒，終於找到了棲身之地，以後很命名"鬼指揮主"的神聖使命——（有些話說什麼入養什麼狗，但願他容別出福——）

許多人都沒料到周東太太的下落，雖然且個月的周東太太這個月，終於——還是沒有回來，看來周東先生這個一家之主，還有的忙了，也不知要跟沒他且個寵物女兒，就連周香王同學也不例外。

本期王同學的個人小故事，編輯部請在看完故事後自行加進去中，敬請期待下次——
王同學的表現在這個人的了在他的生活周遭不同的生活中，結果，數次，數次數數數數

魔奇金霸卡

三月份
正式推出

MUSIC SYMTHESIZER CARD

閒閒傷腦筋

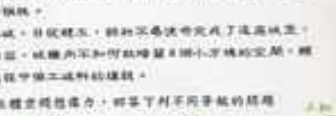
命題者 林見芝

偷工減料誠知道

軟體世界特別設定出一座由四種形狀構成的城堡，此四種形狀由三種字型方塊排列而成（字型方塊只有一字型及L字型兩種，其中一字型方塊由3個小方塊組成，而L字型方塊由3個小方塊組成，每個小方塊的長、寬、高尺寸均等），相對元城牆上之字型方塊四列長與對稱。

本期挑戰你偷減，目從構思，設計不要浪費完成了這座城堡，不過請可查詳見圖。城牆內不知何故增設4個小方塊的空間，請你幫助設計城堡之過程中偷工減料的建議。

現在請發揮您的立體空間想像力，回答下列不同等級的問題



生手級問題：

本城堡共動用多少個L字型方塊？

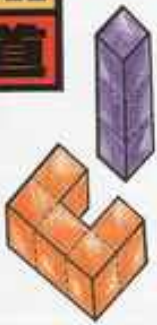
老手級問題：

本城堡共動用多少個一字型方塊？

成仙級問題：

經留的4個小方塊之位置座標分別是_____ _____ _____ _____

座標表示之格式為（x，y，z）



請任選一題作答（獎項依難度等級不同而異），
並將答案寫於明信片，寄回
高雄郵政28-34號信箱
軟體世界雜誌社
參加抽獎

在[illegible]武俠小說的電腦遊戲[illegible]時，我們曾實驗了一次測驗，[illegible]男孩子的成長過程中，武俠[illegible]佔了一個很重要的地位，[illegible]武俠小說的領域中，又以金庸先生的小說最為廣大人口，一般人聯起武俠小說，還有人能說得出九劍，降龍十八掌，一等令人神往的武俠招式，[illegible]情節更是引人入勝，每每讓[illegible]廢寢忘食，非要看完不可，[illegible]自從拍成連續劇後，其迴響[illegible]更是轟動萬家，看到熟悉的[illegible]色在螢幕重現，此時對於武俠小說中的人物情節，又有了一番新的體認。

去年由華光製作的電腦『笑傲江湖』，更是一部武俠片的風格，讓人再一次的[illegible]列金庸作品搬上銀幕的魅力，[illegible]現在，金庸武俠小說搬上電腦螢幕了，對於我們能參與製作這款遊戲，心情只能用[illegible]數說說，如雀躍冰炭形容，[illegible]因此對此遊戲所投入的心力，是前所未有的廣大，十幾人組成的製作小組無全力開發製

作，希望能將這款遊戲做到盡善盡美，讓玩家能真正的享受到電腦遊戲的樂趣。

笑傲江湖基本上是一個角色扮演遊戲，但為了表現出武

你不可不知的內幕消息

笑傲江湖

製作單位現身說法

[illegible]大的感覺與那時期的品質[illegible]，所以我們加了動作解謎的成分，配合高品質的語音文獻，讓玩家能置身遊戲中，我們期望做到[illegible]玩家在別的遊戲上感覺不出的效果，從現代的研究到電影機器的[illegible]，都希望能令玩家達到高度的[illegible]效果，甚至在人物對話的安排上也力求突破，至於過場動畫與片頭設計更是煞費心力，相信大家在今年十二月的資訊展中已看到了部分過場動畫，對於廣大的讀者與觀眾，我們能回報的只有努力做得更好，當然，希望玩家能支持愛護。

在資訊展中，普通展示動畫的玩家可能都有個疑問：這個遊戲的[illegible]遊戲型態到底如何？劇情是[illegible]原著小說相同？超片管是如何[illegible]等問題，本文中將一一為玩家解答。

首先是動畫部份，去年資訊展[illegible]軟體世界會場已展示了三大段動畫，序列了廣大的迴響，現在遊戲進行時，連[illegible]片尾在內，約有八段動畫穿插在遊戲中各部份，從其中最[illegible]的動畫是風清揚教令狐冲獨孤九劍的那一段動畫，為遊戲中所有動畫中最長且最精彩的一段，其所展現的電腦動畫魅力，可說是在電腦遊戲上的一種新突破，以電影分鏡式的製作方式製作，配合高品質的數位音效語音，將帶給玩家們一種新鮮的感受。

在製作動畫的過程中發生了一件小插曲，在放出三段動畫做的資訊展展示後不久，我們得到了一個消息，有國內指稱笑傲江湖中的動畫是由大陸方面的美工人員製作的，對於這種中傷的謠言，實在令人感到寒心！究竟這位人是想借意中傷呢？還是對本土美工缺乏信心？

長久以來，大部份玩家皆認為國內做不出什麼好遊戲來，就算想多的讀者，由學凡各項事物皆有成長期，成長期的生認不成熟是難免的，別說評也正是最好的證明，有的成長，但像新鴻的謠言，則是根本上就否定本土動體，認為只要是好的，就不是本土製的，這個人認為本土美工產不出這種水準的動畫，做不出像樣的程式，更有甚的是，這個謠言是由某資深軟體廠商所散發出的謠言，這讓我們難解到商場競爭的黑暗面並不單純，對於某些眼見中文軟體市場有利可圖的情況下而企圖從水混魚的這些投機者而言，當他們的產品不如別人家產品競爭之時，就用第一招小手段來預防市場，散謠言出明顯的是個

不錯的選擇，無法無疑又有興趣的效果，的確是相當高等，但公道自在人心，我們將以努力的結果來證明，請各位試目以待。

前面已經說過，笑傲江湖基本上是個角色扮演遊戲，但這次仍舊是一個不需個人操動的遊戲，主角所使用的各種招式將在遊戲過程中慢慢學會，各種招式皆有其特殊的動作及效應，不像像以前的一些遊戲只是換二招罷，不換一招，都是那一招就了事，玩家可由操作中體驗到我們精心設計的即時戰鬥系統，由於本遊戲是採用立體視角多重高度的地圖遊戲模式，玩家們還有玩過SEGA上有個遊戲「城堡魔寶」，就是像那樣子的地圖系統，所謂的多重高度，指的是同一場內會有不同的高度物體，例如主角可從樓梯下走過去，亦可由樓梯上走上去二樓，也可跳上屋頂等等。

此本遊戲的作戰系統仍舊採用即時戰鬥模式，亦即是主角在任何場景皆可戰鬥，因不同於以往的是華麗的招式與效果，以往的即時戰鬥只能算是射擊式或是碰撞式，如坦克和紅、伊林世界！另外所圍繞的敵人亦是有各種攻擊招式，使玩家能體會到武俠小說中過招的快感，相信對於玩慣了文字語言式戰鬥的玩家們，會有一番新的感受。

本遊戲的另一大特色是就體動作系統，前述的即時戰鬥的招式只是動作中的一種，另外主角在遊戲內可作出其他如跳躍、攀跳等各種動作，本遊戲中有許多地形跳躍，是考驗玩家以不同招式加動作來完成

解謎動作或是跳越其他障礙，這種跳躍動作系統將是電腦遊戲中的一大突破。

在所有小說裡上銀幕或遊戲的製作過程中，都會碰上一個大問題，就是劇本是否與原著相符的問題，有的人希望忠於原著，有的人希望同編新意境，在我們製作小說討論的結果說為，電腦遊戲基本上是一個由玩家主體驗遊戲內容而達到娛樂效果，並不是藉此了解原著，若忠於原著，則會易成為只是用電腦來看小說而已，因此，我們決定保留原劇本人物場景及大部份的原著，另外將劇情做一番改編，希望能讓玩家體驗到小說劇情外的感受，不會有只要看過小說，就可以一路玩到底的情況產生。

最後一點未來發賣的時

DX-33、2M RAM、VGA、硬碟、聲霸卡（廣告：魔術金鈴卡一強力推薦！）、DOS 3.0以上，這的售價方面，我們決定一定有在預期百姓遊戲的經驗吧！一個好遊戲絕不是來二個兩遊戲的價格吧！不多說，市場反應會告訴你們這個答案。

快打旋風 II

作者 鳥鳥寫盟

提起快打旋風 II（以下簡稱快打 II），筆者想各位一定不會陌生，在街機時就風靡了全世界，也讓很多青少年，走上歪路小，被中生在遊戲機裡混淆忘返（筆者也是其中之一）。

在過年前夕，從一位朋友中拿到這套遊戲時，一看很興奮這是快打 II，心想從以前開始，都還沒有一部像樣的格鬥遊戲，這一部一定也不怎麼樣，說是快打 II，可能只不過是換其名而已。

看看也好，輸入遊戲一看，不禁傻住了！說穿是完全沒變樣，完全移植街機過來吧！就是說大型電玩一模一樣，天下一大白，太爽了吧！是點沒錯果說準，（有些的！）

玩了一下之後發現，人物不管在何處勝都與大型電玩一模一樣，連動作方式自然也是一樣了，才玩了五分鐘，筆者就決定要向這位作者致敬敬意！（因為從此以後就不用去玩大型電玩了，老是打輸小孩子，太丟臉了！不過還真想他們能出去「海K」一番，但是想一想之後有失尊嚴，就算了吧了。）

這個遊戲很特別，是用韓文翻譯的，雖然是來源，是一位韓國人所寫的，而且做得次數好一部分，就是到NBS馬上讓人來無試，到目前為止已經是可以選擇八個人的版本了。筆者預測，等到全部來工之後，它的版本應該就是快打 II 的加強版了，也就是十二個人的版本。

這個遊戲玩起來的感覺跟平時，玩過快打 II 的人馬上就可以進行生死對決了，在選擇上是可想到知的，既然改成跟大型電玩一模一樣，一定會增

遊·戲·獵·人

強了速度，一般來講以 486DX-40 以上的機種最適合，除此之外，這種遊戲是不錯。

遊戲在主選單有一個設定選項，可設定人物的強弱，比賽時間，比賽時間，在未進

入遊戲之前可設定按鍵、發聲速度（功能不詳）、音效卡。

遊戲有音樂也有語音，但由於版本還不是很完整，所以音樂、音效並不是很好，但也可以由此預測完整版將會以何種風貌呈現，反正是一定不會讓玩家失望的。

目前版本的 AI 並不強，電腦操控的人物常常的，隨便打就可以贏了。

整體說起來，這個遊戲的完整版一定會橫掃市場上所有的格鬥遊戲，在本國內的玩家也有機會見到這個遊戲，完美好遊戲不多，您說是吧！

遊·戲·獵·人

全國資訊發行

作者/馬聞遊

快打至尊

嗨！大家好，我又來了！千萬別想，最近太閒了，又想要討個老婆，所以只好編點……不說！這寫個嘛難點兒，準備以後好娶老婆。由於本人是快打迷，所以快打至尊自然又是首批下來了。

以目前市面上最好的一款格鬥遊戲來形容快打至尊並不過份，全新這次所出的快打至尊可說是繼承了格鬥遊戲的市場，以往的格鬥系魯莽無比都將要過站了。

快打至尊在未出版之前就以其漂亮的畫面，令人垂涎的

高手出招，看你如何反擊！

招式，擄獲了玩家的心。當老你看到這個遊戲的廣告的，便很好繼續玩了遊戲的畫面，因為本身也是快打的系列，自然對於格鬥類的遊戲會很注意。快打至尊的畫面果然也跟遊戲的水準成正比，沒讓玩家失望，雖然無法與大型電玩相比較，但以電腦遊戲的水準來講，已經算很不錯了。

人物的造型及招式雖有些是取自大型電玩的 Idea，但卻不會顯得老舊，雖說換湯不換

跳跳各國的打高手

藥，但這湯頭卻也不壞。首先在開始音效中各種聲卡上都有數位語音，一出必會注在施展出來時都有語音，像是「龍捲風」、「人鼠風」、甚至還有日文的「天雷刺」。能表現出

格鬥系遊戲的，會有強音效果

強烈的特色，都是不錯的表現。但有時人物會「失聲」，特別是在施展出必殺技的對方又剛好死亡的時候特別明顯。

說明書的人物介紹雖然不錯，讀著書這個快打迷也非常津津有味的，雖然有些招式很平常，但經這麼一介紹，倒也變得一回事的。遊戲中的人物各有特色，招式也不盡相同，每人各有其特別的 POSE，有些

決鬥！決鬥！

很逼真，像筆者就特別欣賞其的體身，跳的姿勢，很有中國風味。

這個遊戲在各方面表現得都還算不錯，但是可能為了畫面，與實度，而犧牲了速度，在 386DX-25 的機器上面表現的應該算剛好，此這個機的機器可能就不太能忍受了。而遊戲對於按鍵的反應也不為優秀，往往有很好的時機，卻因為遊戲反應太慢而錯失良機，甚至一敗塗地，甚至令人氣結！不過若能配到搖桿說驗的話，這或一個很高的攻勢也是不錯。

你能想像出「蜘蛛尾」，會到是什麼滋味嗎？

而人物的有招也練得了

是，想要越過敵人的攻擊都會太不公平，所以往往只有無打的招式的殺傷力之大與其可怕程度，像手伸的連續鐵拳、九天的鬼王拳、都是連續

這樣的，可是我的「鐵爪拳」就沒有這麼強了

二擊四次，攻擊力也非常大不公平，只要第一下被打到，其餘三下幾乎都會全中了。敵無招式的地，像神打法系是至少都可以防護，所以這方面的計感覺有點不公平。不過不常如果能夠好防禦的準確的話，還是可以達到效果。

另外比較令人遺憾的是人物的轉身，以前打鬼系是像這樣，人物在倒地之後，起來時一定是面對敵人，而神打系是倒地之前面朝那邊，起來也朝那邊，這樣子敵人只要一直待在背後，直用踩的就可以了，自己連反擊的機會都沒

神技高手，就沒法得逞了

有。像第首有一次我是被神技手踩倒後，她就一直躲在背後用換型拳，就這樣活活地給死了，不過電腦的人物倒地之後起來一定是面對著敵人，感覺有點作弊的樣子，氣功類的招式如果太靠近敵人發出的話，有點就會直接刺到敵人身體，連連都沾不上，而跳躍對計中招的判斷也不是很理想，甚至有些不合理。

在操控方面，還不會算很糟糕，不過要施展必殺技時，不可按太快，否則會無法施展

這位是誰？「八卦掌」的威力！

出來，這可能跟遊戲的速度有關。但是格鬥遊戲最重要的就是速度，出招速度無法快的話，對電腦對打就很不公平了。所以要施展必殺技最多需按到四個鍵。

所以此時筆者就有一個疑問，施展必殺技真的需要按這麼多按鍵嗎？又不是施展拳，而且這個遊戲用鍵盤是最好的操控方式，搖桿不太好用，既然不是大型電玩，用的又是鍵盤，是不是要考慮讓操作方式簡化？如果真的比較接近是手指會打結的話不就與這開的

「絕滅拳」可謂的不錯不成功

遊戲無緣了？在平平苦苦無關出必殺技按可能會有點成就感，但不也太累了點嗎？但是簡化之後是不是會減少一些樂

恐怖使力，
是「生命神」的訣竅所在

趣呢？筆者想應該是見仁見智了。

總的來講，這個遊戲算是水準之上，只要能夠解西瓜高

的敵人達，還滿高興

一點，一些比較不合理的地方再修正一下的話，應該就算大型電玩程度不遠了，只能從最近新出的遊戲來看，連度似乎也已經要成遊戲要求的標準配備之一了，像筆者最近玩了一些算高速度的遊戲，也在想要

剛開始，
像的看家本領還沒使出來呢！

升級西瓜，也實在是太慢了在玩遊戲可是越來越辛苦了，不過至少是要在練的，這也是樂趣所在。好了，玩神打至尊時，可別把鍵盤敲壞了，一個鍵盤要八百多塊錢，小心點用！

傲·空·神·鷹

作者／夢工人

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

談到飛行模擬遊戲，老一輩的玩家第一個一定想起微軟飛行小代（Flight Simulator 4）這個老字號的遊戲，筆者雖是老玩家了，當然不會錯過這麼一個遊戲，說起來微軟飛行小代可是我的Apple II從以錄音機輸入進位時使用過標籤之後的第一個收藏品，當然也是我發現別的第一個飛行遊戲，從那一天起我就愛上了飛行。

你知道嗎？當時它所模擬的還是老式的單螺旋槳飛機（模型飛機了）哦！在除了能練習飛行之外，還能拜訪第二次世界大戰的歐洲空中戰場，跟各特勤手下的德軍飛行員打上一仗，到現在我看到電影或電視影片中的德軍飛機（機翼上有十字記號的機），都還會冒冷汗呢（因為我在他們手底下吃過大虧）！

十年後的今天，飛行模擬遊戲可說比比皆是，各式各樣的飛行器滿天飛亂飛，從雙翼的老古董螺旋槳飛機（納粹飛行秘史）到太空機（新鐵鋼飛行），從武裝直升機（無敵鐵鳥2000）到噴射戰鬥機（雷式戰鬥機F-15 II），只要你能通過測試關卡，幾乎是應有盡有，比照市面火爆的Mario遊戲賣出，甚至開發中的、還工程師自己都不知道詳細規格的飛機也早就被搬上電腦螢幕了（Comanche；Maximum Overkill 中的 AH-64）。

說了半天，你到底玩過飛行遊戲沒有？如果你還沒有玩過飛行遊戲的話，那麼今天我

所要介紹的主角就絕對會一試，如果你是飛行高手的話，那麼最好不要太相信自己的技術，保證你還沒離開地面就被向友機說再見，先走一步了，真什麼？請看下文。

今天我們所要介紹的主角——傲空神鷹是英國「海岸者」軟體製作公司（成立於1982年，專門製作立體模擬遊戲）耗時四年的力作，由英國KA公司代理發行。

也許你會問，在了四年的時間去開發，國內會一定相當大吧！這樣想只對了一半，因爲遊戲的大小不過才四百餘K，連軟體300K這內都裝不滿，跟三倍大的遊戲的手冊，原文的使用手冊超過行的單手冊總共厚達二百餘頁，當時參五人組以入夢了。

使用手冊中有大約三分之一的篇幅是用來解說遊戲中所出現的各式飛機與武器的，如果你是一位軍事迷的話，那這遊戲你千萬不可錯過，它絕對值得你收藏。因爲它的手冊幾乎可以跟當代軍事雜誌相大可相比擬，手冊的內容涵括了西陸與西方的現役飛機，主要式F-16到陸形鷹存機M-1，從Mig-21到Su-27應有盡有，還有正在開發中的試驗機型，如F-15A、Mig-29、Su-27等等，光看這本手冊就能回味無窮了，最重要的是，不只看得見，還能得到，玩風吉吧！

未來看看遊戲有些什麼內容，自從蘇聯共黨政權解體之後，好萊塢電影上東大受影響，因爲蘇聯都已經自己瓦解了，那麼軟體界當然也受到不少影響，所以做空神鷹的背景便設定在一個虛擬的戰場上，分成藍軍NATO與紅軍Soviet兩個敵對陣營，當然，跟一般的飛行模擬遊戲一樣，做空神鷹也是沒有什麼遊戲劇情的（雖沒有劇本算飛行模擬），每一個飛行員打的都是自己的戰爭，跟別人毫不相干。

遊戲中總共有十二種任務可供你選擇，在這十二種任務中，你可以任選適合的機型來執行任務，不過最好先有個心理準備，不管你開的是哪種型機，當你出發不到精彩的開發戰內部，準備這一試驗的結論是一一被發射一樣。

再來看看遊戲的操作性，跟一般飛行遊戲比起來，好像稍微複雜了一點點，我有個想法，拿到新遊戲時是把手冊看一遍，先玩玩看再說，結果稍微的複雜的，還沒開空戰就升天了。

一般的飛行遊戲都把上下左右轉設定爲鍵盤鍵頁，拉高鍵頁、左轉、右轉，做空神鷹

中間把它們設定爲轉盤，必須按住Alt鍵才能動作，拉高、左右轉，好處是可以看清所處的環境，減少迷失方向，與其民標別的遊戲，常常會因射擊的瞬上下左右轉，結果當然你的陣營又損失了一架飛機和一位「優秀」飛行員，所以本遊戲特別適合新手。

至於遊戲畫面和音效方面的表現還算可以，從遊戲只有四百多K便知道，絕對沒有大量的動態畫面，不過256色繪圖的天空和地面還算不錯；音效方面有引擎聲與槍聲、機關砲射聲、爆炸聲，不多也不少。

總而言之，做空神鷹算是一個小品飛行遊戲，若有對它沒有很大期望的話，那它就可以滿足你了；此外相過四十種的飛機，把它當做飛機圖鑑也不錯。

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

國王密使VI-希望之旅

作者／吳昌龍

嗨！大家好，我是 Alexander。什麼？不認得了？就是國王密使第三代的主角啦！現在我已經長大成人了，相信大家對我父親及我妹妹的英勇事蹟也知道不少吧！什麼？記不太清楚？還不趕快翻出東西國王密使第四代和第五代！

唉……說來我是家中最不爭氣的人，自從上回從黑道克手中想拯救東之後，我就無時無刻不在想那在黑暗魔塔中所遇到的公主 Cassima。聽說她住在綠島之國，但是卻沒有人知道綠島之國在什麼地方，我每天朝思暮想，不知不覺中就過了一個多月……。

一天，正當我在幻想 Cassima 的倩影時，突然，魔鏡裡出一片光芒，我走近魔鏡，魔鏡現出 Cassima 的影像，「哈，Alexander，我想到好辦法，我不知道該怎麼辦，請為我的命運一，聽到 Cassima 這麼說，我的心都碎了，隨由魔鏡中所出現的星座，我得知綠島之國大概的方向，便毅然地決定出海尋找我心愛的公主 Cassima。

歷經了三個多月的航行，終於發現了一座島嶼，可是就在靠岸的時候，天空突然變暗，狂風暴雨迎面而來，船因此觸礁沉沒了。等到我恢復知覺，已經在一處不知名的小島上了，故事，就從這裡開始。

在國王密使第六代中，你

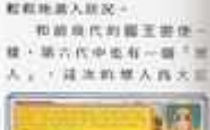
將拯救綠島之國王座島嶼的每個角落，幫助王子 Alexander 找到他心愛的公主 Cassima。

本遊戲承襲了國王密使第五代的圖形界面與操作模式，只要運用滑鼠，就可以輕輕自如地操作遊戲（請存遊戲進度時除外）。

像這種以系列方式出品的 Game，都會遇到一個問題，那就是玩的人越有可能變少，而不會變多。因為沒玩過前幾個代的玩家會認為，那出現過多代了，從中間玩下去覺得沒什麼意思，為了提高玩家的興趣，SOFTA 公司在此遊戲中加上了兩個功能：一是對第一代

到第五代做一個簡單的完整的介紹，並提供一種教學模式，讓初次玩這種類型遊戲的玩家能輕輕地進入狀況。

和前幾代的國王密使一樣，第六代中也有一個「獵人」，這次的獵人為大家



Alnaref，他殺害了 Cassima 的雙親，並想奪取綠島之國的王位，而於 Alnaref 的其它惡行，就有待讀者們——去揭發了。

SOFTA 的遊戲著名的在

以它的場景和音效，這次遊戲中的主角和人物在發聲顯示上比以前加大許多，而新增開

發動器之機器，並不是單單用音效音的，至於音效方面，在小雨夜的音效下 Pro Audio Spectrum 16 中，音樂還是蠻優質的，總算是過關了！

國王密使第六代最大的特點就是在不必找資源一樣物品，不必依照設計者設定的順序，就可以完成這個遊戲，大致來說，只要解決 40% 的謎題就可以看到結局，就是至少有兩種不同的完美結局，不過如果你想看到「完美大結局」的話，就要多費點心力去尋找更多的謎題了，不過這絕對是值得的！！

本遊戲另一個特點是，只要一開始時稍加注意一下人物間的對話，你馬上可以在遊戲

中不數以上的場景中探索，對於這數十幅場景可能會使初玩此遊戲的人感到不知所措，給你一個良心的建議，多注意對話的內容，善用你身上所有的物品，你幾乎能在每處馬上，其實它再也是玩本遊戲時不可或缺的要領之一啦！

要看到「完美大結局」，法術是相當重要的一環，因此，尋找魔法的材料就相當具有挑戰性，這次的魔法可不像第五代那樣看看書就會了，在不像第三代那樣明顯地指出需要何種物品，例如，「鹹的水，但不是海水」，「落下的水，但不是雨水」等等，就有待你去腦筋動了，哈！！

你結識，「江湖風波惡」，在這個遊戲中，是不是每個人都是善良的，有些人甚至想置你於死地，如果在一時頭腦「鏈斗」，被騙出遊戲的一步，就只好到地獄去見死神了，至於到底是你被那個「人」殺死，還是你殺死「他」，亦或是使「他」在遊戲表，就看你玩 Game 的功力了。

提到地獄，通常只有在你

不幸死去時才會來到那「鬼」地方，不過，如果你被智過人，你就可以「活」著下地獄，然後「活」著回來，要「活著」到地獄去不會很困難，可是要如何「活著」著回來，就考驗你的腦，別無他說，你可以藉由向死神挑戰來取回自己或別人的生命，問題，該如何向死神挑戰的方法卻早已失傳，因此，沒有萬全

準備，不萬不要下地獄，至於能不能活著回來，就看各位讀

者的造化了。

和國王密使前代代的遊戲一樣，此遊戲中也有一個結局，但是他與平會很大，只要盡盡力始終即可，不過 SIERRA 公司也具會聖人，對於不知道正確道路的你，你至少會死六次，那時我就想把電腦給砸了，而以這記憶時常保存遊戲。

附帶一提的是，本遊戲有一首主題曲，叫做「塔中的女孩（Girl in the Tower）」，在國外是另外訂購，不知軟體世界會不會將這首歌對在遊戲中，（太好聽了！不聽你會後悔！）

CD-ROM 的版本有除了，國王密使第六代光碟版將在明年春季推出，屆時所有的對話都聽得到，有如身歷其境，當然也包括這首主題曲。

國王密使第六代，結合了上百幅的場景、精緻的動畫、優美的音樂、方便的界面，而中不足的是「體積」太得驚人，在安裝時你需要 10MB 的硬碟空間，遊戲執行時要佔掉 13 MB，再扣三分鐘的前情提要就吃掉其中 3MB，因此硬碟剩餘空間不夠的玩家就看不到精彩的動畫了。

Alexander 能不能活著救到公主 Cassima？能不能擺脫對於 Alhazred 的詛咒？能不能從此與公主過著幸福快樂的生活？就有待各位玩家的幫助了。

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

在奇幻大觀的中的，包括會讀術師人蒂瓦神在內的魔法師正在為一位勇士復生——那就是我，當我剛剛甦醒時會出現在此時，蒂瓦神向我介紹一位戰士和一位魔法師，他要請他們將我訓練成為一位能使用各種武器和魔法的勇士。

○奧名其妙「護石」消失

經過許久的訓練，我已成為一位智勇雙全的勇士。有一天突然有個傳道師出現在會議廳中，伴隨著華麗的怪物和魔戰士，我的戰士老師輸給對方已，但因敵人太多到體力有限，終於不支；而另一位魔法師父在與魔法對抗敵人時，突然有支冷箭從背後射來……。

○成為大師的得意門生

作者／James Liu

此時蒂瓦神出現在我面前交給我一個藥水和一個魔法地圖，並告訴我事情相當緊急沒有時間多說；接只說要我去見智者 Malachi，並問他有關 Lois 及其他一切的事，時間緊迫希望我能自己找到生存之道並打敗魔王 Shadow Warrior，一線魔光之路，我便踏上這充滿未知數的冒險旅程。

○踏上宿命的冒險之途

龍槍→魔眼殺機→魔界召喚

BBS 從最傳統的龍槍系列到魔眼殺機有了很大的轉變，而在此時又推出這個最新的遊戲介紹——魔界召喚，綜合了 RPG 和動作、解謎等類型於一身的 Game，除此之外劇情相當不錯，內容也很寬廣，是個非常適合欣賞並輕鬆其中的好遊戲，既然說得這麼好都是要要好好談談其優點和特長。

即時系統&故事性

遊戲中非是採真實即時進行，戰鬥中你若要更換裝備或服用藥物時，時間並不會暫停，敵人仍繼續攻擊行動，這是一個較真實的戰鬥系統，比較能讓人感受真正的戰鬥場面，如果你有百效卡更能感受其真實感。

魔界召喚的故事相當長，但並不單調，出現人物（NPC）很多，使故事的情節相當有趣且具多樣性，如果你想得做們

想你不敢，甚至還可以看到「故事的一部份」。不過Game的目的卻很單純，就是解決所遇到的難題。想解決去了解你的敵人Shadow Weaver，並所有你能遇到的人口中及從Magic Mouth（魔法嘴）中知晓如何通過這個關鍵性的路，而這一切都需要你親自去體會這個故事。

迷宮

這遊戲最最精彩的地方，這一次的地圖更多更複雜，其中更有許許多多的機關需要你動腦筋去解決，如果腦筋不夠快，想法不夠靈活的人會被困得死死的。

而其他關的組成主要是由許許多多魔力板和傳送站所組成，有些非得按順序踏，否則門根本不會開，如果有四、五個板，想想你可得利用排列組合去算算有幾種方式。而其他許多的迷宮，可又得從它給你的提示去猜出該如何破解，喜歡迷宮遊戲的人可真的有福了。

如果你是對迷宮即興的人，沒有關係，Game本身還附有練習示範，若你有印表機的話，更可以將它印下來。

解謎

和迷宮一樣，是這個遊戲的另一個重頭戲。許許多多謎題等著你去解決，不過前提是你必須對遊戲本身和其中所提的東西有充份的認識，就想跟老師小朋友點時間KK解明書；好好讀完所有的訊息並且出你手種的東字，再加上一點點動的想像力，不要把它想得太難，通常謎題並不難，只是你沒想到而已。常常為解開好想半天想不出來，當再某出來時卻覺得不過如此，而通常所需的道具物品都是遊戲中出現過的，舉個例子講大家想想，在遊戲中有個地圖是像這樣的：

★★在屏幕內有個瓶子，其中有一顆魔水，一粒石頭和一個空瓶子。

・＋・二・

Hint：圖中是一粒石頭，中間是一個蜂蜜，問後還是什麼呢？

而其他更有許許多多的謎要你去解決，也正是這個遊戲的一大樂趣。

色彩繽紛的劇情

配備

對於這麼好的一個遊戲實在沒有什麼好說的，不過總不能只說它好，它仍有一些「缺點」。

1.和許多的「高級」Game一樣，需要VGA，硬碟，滑鼠，這些對很多的玩家並不太可能，且大部份的人都有。解釋的是其主機速率度要夠快，最好要有足夠記憶體來Cache，硬碟空間要夠多，因為在到後面還存檔會來來去去。

在地圖要在檢查多時間，有時你要給一個點力板看一次地圖，看看是否有那個門開了或有那個傳送站出現亦是消失了？那時主機的速度和是否有Cache便是決定時間的重要因素。說了這麼多，就是主機最好是486-DX，螢幕是SVGA外加ET-4000，4～8M RAM加上適當的記憶體管理和100M左必的硬碟（如果你還有創世紀7、Window的話）。

2.最好「一定」要有printer。像筆者在就向同學商借印表機一個星期，加上上百張印表紙，現在更無窮無盡了去。印表機最主要的目的是將訊息忠實的印下來，把地圖印下來，慢慢放字再研究。我的真的強烈建議一定要有印表機，除非你要等攻略出來再玩，不過可就較無趣了。

3.一個不知是不是缺點的缺點。遊戲在最後的一部份有些迷宮「實在實在」太難了點，就是有點過份，不過這只是自己的一點感覺，或許高客的玩家並不覺得。

結語

升級完結篇的奧訣

SSH這次的魔幸召喚算是一個相當成功的綜合遊戲，比魔法門好好太多了（自己的看見），整個的劇情和主動的動作畫面，在此可看到SSH的用心，不再像以前的魔門畫面有點單調，這麼好的遊戲怎能讓它過過呢？希望大家都能打敗Shadow Weaver成為真正的勇者。

七海遊俠

遊·戲·獵·人

第三波發行

作者 Guderian

人類在海上活動已經有數千年之久，以木頭、金屬等資材所製造的船隻是人類從事海上活動的交通工具。無情的風浪及強大的海怪使得成數不少的船隻沈入海底，伴隨而去的除了寶貴的人命以外尚有數數可觀的財寶。雖然沈船者可以一夜致富，但卻也有不少人就盡財力也得不到正確的沈船位置——這本來就是一場賭博。

如今，心海魂的提供你在海上尋寶的機會，讓你回顧歷史上的船難事件，並且與其他競爭對手較勁，展現你的才能，將探索海底的寶物打撈上來——名利雙收。富有冒險精神的冒險家們，海洋正在呼喚著你們！收拾你的行李，開始尋寶了！

這是一個社會RPG類型的模擬遊戲，你必須先創造六個伙伴，將他們組成團體來控制你的船。人物的屬性由你隨機決定，有了船員，武器兼潛水指揮官、導航官、偵查官、通訊官及輪機官之後你就可以開動你的船（一開始是輕輕鬆鬆地駕駛的拖網漁船）去尋尋寶藏。每個人各有職掌，也會因為他們的表現而某種成熟值，當到一個階段你的船員就會晉級如升級（自然都水也要晉級），於是你可以到港口訓練中心去提高他的專業技能。以下概述各船員的職掌：

船長：

負責東跑西跑大樓，接受合約、評估貨物價值、準備沈船資料、填寫航海日誌及管理資金中的物品等等。在船長的部份可以看到所擁有的數量及競爭對手的狀況。

武器兼潛水指揮官：

負責你的及打撈古老沈船物品。裝備武器及開啟戰鬥（事實上在拖網船上研究船上的武器只有機槍而已），負責穿戴潛水小組成員並配給裝備。這可是非常重要的職務。

偵查官：

負責主、操動武器的操作以及指揮敵人，並可操作沈船及使用側向聲納去探測沈船影像。如果有訊號分析設備也能提供補納定目標的影像資訊。

導航官：

負責繪製航線，記錄船行所跑生的事，提供目前方位及各區域地圖。如果有發到航線圖的可解讀圖標（如果沒有解讀電腦就要看導航官的解讀技能了）。

通訊官：

接收電碼或語碼訊文，（如果有解碼就要用可自動解碼，否則只有靠人工解碼）；並負責鑑定貨物及沈船。（沈船的物品在出售前一定要先鑑定沈船船名，否則各銀行或收藏家都不會接受來路不明的貨品。）

輪機官：

負責維修發動、修護受損系統、報告主機的狀況、分析

資產上的財產時，以及在《海洋冰船》上發射探測器去探索現代的沈船（指網船及研究船的中文版本現代沈船）。

隨著你探到寶物將它變賣之後，你可以付給船員薪水（每隔月發一次，當然你也可以不給，看他們會不會罷工！）、買賣物資甚至買更好的船。買賣方為標準船與設備，搜尋沈船設備，此舉設備，以及從那些可以買到的資料技設備。如果口袋裏有金幣就要多增添一些好設備，這樣不論工作或作戰都會比較得心應手。但是金幣的是買更好的船、遊戲提供海網船、研究船及《海洋冰》種，價格不一，像《海洋冰》價貴十倍，一開始我們只有一二五萬白銀只有望船庫機，但是當拼了會贏，等你得現你，五十萬沈船換應就可以買得起了（也許更早）！

《海洋冰》遊戲提供你大西洋附近海域的沈船資料，你

這地區有不同的港口提供你不同的買賣，海盜行可以收取一定的貨物，特殊的貨物（非貨物）與有貨物與及收藏家收藏，海員專門店提供一般設備主資料，黑市與提供資料技設備及《海洋冰》（如果你買得起的話），研究中心及圖書館可以提供你沈船的技標，六種訓練中心可以訓練你的船員的專業技能，旅館店可幫你雇傭海員與提供酒的設備，在店可以交談獲得情報，招募船員（當你的船員被偷或水手得病過時），購買最貴圖等等。

不過每個港口的設施都不同，特別要注意有海員專門店的港口，因為只有那裏才能補充油料，（在海上漂流的時候要表現投降與身體驅逐，千萬不要嘗試，這會只是在遊戲中）！

競爭對手中只有兩個人值得注意，一位是克利，另位是他的鑑定沈船名單及財富

一直是遙遙領先其他人，要以他為目標去超越他，另一位是專門用傳說取得財寶的羅密艾克，他有一個漂亮的名字，但是其武力顯為可觀，在遊戲《海洋冰》之前最好擁有這些，因為他有魚雷而你只有魚槍（不要妄想他會球上來和你用魚槍對決）！而使有了《海洋冰》也要小心，因為他通常以三艘編隊的方式來攻擊你，多採購攻擊的防禦武器，修理輪胎官修護及請官員加是上策。

作戰是這個遊戲的一部份，但卻不是主要的，因此避免和不同船隻戰鬥此舉是聲譽功夫，有時對手會用陷阱在好等取你的貨物，所以當你聞到不了到人時最好不要到沈船地點，否則你下水之後時間會消逝並失去攻擊你的人，平平苦苦訓練的人要是損失了可就划不來了，有了EDM戰收火線之後就可幫羅密艾克之間的電訊，如果你有《海洋冰》之後就可以去協幫羅密艾克的沈船寶物，另外如果擊沒其他戰艦會收到各種的獎金吧！

總觀來說這個遊戲在畫面及音效上都有不錯表現，尤其是其綜合了冒險、戰鬥及RPG等因素開創了一個新的領野，不過感覺上有些令人受挫感覺的東西，那就是在思維開發吧！古代沈船和現代沈船的不同應得重視是令人不覺得專讀，不過每個使用金錢探測器並不十分準確，有時可能會失去寶貴物品，這時人還是應得，那為是原因！

除此之外，大概也沒難挑剔了，操作介面——目瞭然，很容易上手。（不過，使用滑鼠不像用鍵盤可控制潛水在八方向的移動，雖然可用鍵盤控制輪是到方向移動！）手冊編校上仍有一些失誤，像一些關示點資料前後矛盾，最顯著是在補充章節 Ctrl、B 鍵，而是如 Shift、B 鍵才對！希望再版時能更正。

尋·人·啓·事

作者陳冠州、吳宗儒、陳偉盈、林宗毅，

請於八十二年四月五日前與本社連絡，以免檔案受損。

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

激戰M星雲II

作者 / Odin

不知讀者們對於大約一年多以前，一款由軟體世界代理發行的激戰M星雲這個遊戲是否還有印象？當初這個以圖形、音效取勝，搭配台灣第為玩的操作界面的戰略遊戲，著實吸引了許多玩家的注意力。但很可惜的，卻因其架構過小、故事簡單，以致於未能深入地讓許多較大基盤玩者的肯定，因此在後續上的補無力，最後就和其他小遊戲的下場一樣，成了無玩家遊戲架上的裝飾品，期為可惜。

然而，該遊戲的製作小組並不以此而感到灰心或滿足，他們終於在辛苦努力大約一年多之後，交出了他們的成績單，那是是一張令人印象的成績單，那就是激戰M星雲II。

對於這個原是小架構故事的續集遊戲，如果你認為它可能只是擴架構放大的相同戰略遊戲的話，那你就錯了。

此次延續前作故事情節發展下來的新遊戲，除了劇情是延續上集以外，在遊戲界面、遊戲風格、其至遊戲性質上，都有了100%的改良和突破。基本的遊戲性質已由戰略變成角色扮演（甚至冒險），界面也全部更新，太空船、戰鬥畫面、情節發展，均比前代作品更具魅力，可玩性也相對提高。

事實，由於劇情方面的加強，對話（英文）也不得不加多了，這對一向懶惰查字典（或按電子字典）的玩家們可說是較吃力了。總劇少說，我們來看看這次激戰M星雲II能帶給我們什麼樣的大震撼？

在第一代裡，自由星球同盟和烏蘭（Ur-Quan）星人之間的一場大戰，終於有了結果，但很不幸的，是烏蘭星人得了最後的勝利，而地球也劇毒強人烏蘭星人的魔掌統治。

然而，早在幾年前，自由星球同盟曾派了一隊菁英隊伍，遠征一處傳說有古文明科技的偏僻星球，那是由此處發現一個利於己方戰鬥的高科技產物，這計劃的名稱就叫「星

控計劃」（Star Control，和本遊戲原文名稱相同），但是在這次探險隊任務尚未完成任務之前，自由星球同盟就已經不支地投降於烏蘭星人的控制之下了，等待變成星際孤兒的探險隊伍們，卻在後來的一次探險中，終於發現了那傳說中的古文明科技，原本已認為毫無希望的他們，此時又燃起一絲希望之火。

而你此次的任務，就是要解上古文明科技產物下的一個奇形怪狀的太空船，這個地球

，盡管音樂反映異星人被迫的原自由是地球人的伙伴們，設法找出擊敗外星人的方法，收復地球。

然而，由於在異星人的統治下已有了一段時間，原本的伙伴們已失去了信心和鬥志，你必須一處一處地呼喚他們，並說服他們重拾戰手，重整旗鼓。這過程並不容易，不但困難工作不易，而且又得隨時注意不被打草驚蛇，以免引起外星人的注意，因此在行動上就再一切以小心為宜，慢慢地，就在你說服夥伴的同時，你將會發覺個故事背後其實並沒有想像中那麼簡單——。

就在這裡一開始這遊戲便引的故事發展下，讓玩家們不知是如何這麼好。就此不論其劇情如何，在進入遊戲後不久，就一定會被它極富想像的音效所用色彩為背景的圖形所吸引，這點就是不輸其他作品，但是到了最正的遊戲中後，卻找不到前代戰略遊戲的影子了。

玩者必須駕駛著一艘剛剛修護的太空船，在宏宏星海中找尋目標，或隨便找個星球進行探勘或採礦的工作，說到這裡，不禁又要提及早期的那個超級冒險遊戲——太空船航（Star Flight）來了，因為遊戲的那些動作都和太空船航相當類似，因此我們不得不作如此遐想與比較。

玩家在一開始進入這個遊戲後，可能你得先熟悉一下操作，對這個有計算慣性的星際飛行可能要花你很長時間去適應，待熟悉後，就可先到地球附近的一處太空站開始你的第一個任務，找尋輻射能礦物，並解決太空站的能量短缺問題。

之後，為了贏得太空站站長對你收復計劃的信心，又得設法到月球基地上交收探索（這裡也將發生進入遊戲以來的第一場戰鬥），待回到太空站後，站長終於對你完心場地地信賴了，從此，你就可以自由地在太空站上進行修復、補給、貿易、諮詢等工作了，這兒將是你進入計劃的跳板，你可要好好把握它哦！

整體上而言，銀戰M星雲II雖然比前作大了許多，也改良了許多，但這整個著這個遊戲必須要強迫玩者多花時間在研究說明書與情節發展上，再加上慣性定律的星際飛行增加了操作的困難度，可能許多較無耐心的玩家都想放棄了，但此遊戲在音效、圖形、劇情方面的努力，卻將會相那些較富教養的玩家們先之交賞，設置在的，一群精彩的幽默趣味是要經過耐心仲測了會好哦，如果你自認耐心和智度都不輸給別人，那你不妨試試看好？銀戰M星雲II的幽默來絕對有不錯哦！

有效期限：直到反攻大陸為止

待　　遇：除底薪外，所參與製作之遊戲依其參與比例乘以該產品之銷售量為獎金，另每半年加薪一次。

工作地點：台北市南港區

應徵條件：役畢或免役，對製作電腦遊戲有興趣，且自認功力深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧！

履歷請寄：台北市南港區南港路二段 99-10 號 3F
中研課　收

人車一體

遊·戲·獵·人

軟體世界發行

作者 Miss M

在談論到人車一體之前，輸入對於模擬賽車之類的遊戲，而白調，是有點說不起的。這起因是再從名車大賽第一代說起，話說當年MSG-M我以二萬塊錢買了一台稀有XT，有同學介紹玩名車大賽，說此GAME不錯，一路狂飆從過癮。

後來買車之下第然妙不可言，雖在單色螢幕下也可以感受其逼真的動畫效果，唯一令人惱怒的是每次必須下載開到了加油站，結果卻是苦車加油站工讀生的賺完，“自的的無開市比在快！”嗚呼！上可殺，不可辱，一怒之下名車大賽就被我打入冷宮了，之後一段長長遊戲RPG的奇幻世界，再也沒心情玩模擬賽車的遊戲了。

事隔多年，因緣際會看見了人車一體這新賽車遊戲，冰凍過數軟體發行之日新月異，今見人車一體（以下簡稱C-4D）的遊戲畫面，第一個讓人驚怒到的是“怎麼色彩跟名流當時夫M那麼像？”不過，C4D逼真的色彩實為前所未見，而且對硬體的需求甚高。

該遊戲會自動偵測硬體的速度，有無XMS等等，然後再決定該給您多少百分比的解析度。在386DX-25之下有66%的解析度，與486SX-25、4MB RAM的電腦也不過只有80%而已。您若是硬體調整到100%的解析度也是可以，不過會多計利，除了背景多了幾片藍天白雲，車輛也變得其雅無比。事實上該遊戲的解析度高低並無太大的差異，66%就相當令人滿意了。

上遊戲設計者像CARDRIVER強調一樣，有目錄，首頁，詳細介紹了每一部名車的沿革，性能，規格，價錢等等，您共可選擇十部車，有1957年出廠的法拉利250，也有價值台幣一千多萬的法拉利F40，還有每小時140公里加速只需4.6秒的Mercedes超級跑車，種類之多，令人目不暇給。

不論是古董車或是超級跑車，每一部車都有四頁的介紹，如果您是跑車迷，相信您會對這些介紹大感興趣；如果

出發門有速、抽空看看這些賽道，多少也能學解一輛車子為何一小時能跑三百多公里。

遊戲提供了十條賽道，其中不一。有小車移可以跑完的道路加速跑道；有十幾分鐘才能跑完的公路，有一處甚至是"停車場"；至今筆者依然搞不懂該場地的終點在那裡。和賽子一樣，十條場地也有詳細的介紹。

賽跑場地沒啥好看，它會隨機在適合路況的車輛，按照你按鍵會使駕駛更加順暢。若干賽車場地設有地圖，Malmont Drag Strip 是最簡易的跑道，Oval Speedway 則與公路賽相似的橢圓公尺跑道，Ea Speedway 則是了少許的彎道，這三個地點是適合初學者來駕駛。

操作賽車有鍵盤、滑鼠及搖桿，以筆者的使用經驗而言，滑鼠鍵盤最好用。最上賽的原因在於突然遇到大彎道時，搖桿和滑鼠皆來不及應付的一剎時，只有鍵盤上的"大幅左右轉"按鍵才能產生作用。可惜筆者一直從未接觸賽車遊戲的朋友，在玩了 CAD 之後卻說："滑鼠最好用"。所以說穿，沒有人強迫您採用何種操作方式，只要您用得順手就好。

CAD 的一大創舉就是提供了各種角度及變化的駕駛視窗，您可以正視人前的擋風玻璃方向盤和儀車，亦可以從高空俯瞰的各種角度"追蹤"您的愛車。追蹤的方式當然有其故障性，前明顯的就過於您不得放方向盤到底轉到那個位置去了。您又不是奇蹟唯一，車子也不會奇蹟車，我倒覺得下車時也容易人仰車翻的車速。這種馬戰法的開車方式誠然令人不敢恭維，但還用在賽場裏面上可就很有意思了。

不論您以何種視窗來開車，跑道終點後按下 [R] 鍵，就可像在電視上觀賞正式的賽車比賽一樣，欣賞您自己的英姿。筆者認為 CAD 的設計小組特別一定有想過電視攝影的仁兄，因為賽場裏面中的切換實在切得太棒了！

遊戲中提供了三台賽車車，當然引擎聲是免不了的。引擎聲大概是 CAD 的一大缺憾，雖說聲音來此刺耳，無疑是跟耳欲聾，有時候很令人懷疑一部千萬台幣的名車何以爲會加如此巨大的聲音，筆者外國的環保噪音標準是訂著反的？可是少了引擎聲也不行，因為它是您唯一的一大依據。當然您也可以選擇在裝的駕駛方式，其中並無任何限制。

整體而言，CAD 以色彩逼真、操作流暢為其特色，另一項重大的革新則是"跟自己賽車"。此點怎講？在您第一次順利抵達終點後，畫面上會列出您的記錄。接下來第二次在同樣場地賽車時，您會發現身旁多了一部車，這不是別人，就是您第一次所開的車，它所行經的路線和您第一次開的是一樣的。

在您開了 N 次之後，最好的三次成績會保留下來，而它們的賽車資料也會在您每次開跑時伴隨著您。每次開跑最多只會跑出四部車，若您願意，可以把自己的車輛設定成無敵，再搭乘別車即可；也可以將其它的車輛設定成隱形，就看個人喜好了。

SOUND MEDIA

多媒體的新銳

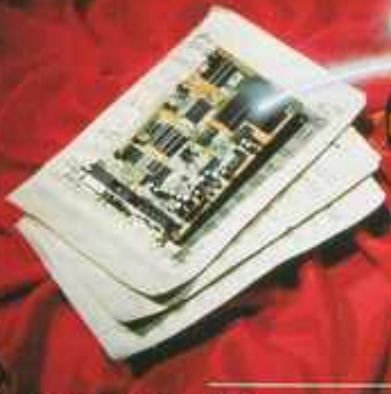
神霸卡

週年度"特價"優惠

買就送

- GAME
- 卡拉OK

＊2000元有找
數量有限・售完為止



微體科技股份有限公司

Microware Technologies Corp.

地　址：台北市南港區興南路271號4樓
TEL：(02)6417666-765-4255-766-7094
FAX：(02)788-4439

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.

大富翁 II

遊·戲·獵·人
大宇資訊發行
作者 H.C.L.

記得小時候，地問流行一種桌上遊戲"大富翁"，在炎熱的暑假下午，經常的打三五好友，擺好陣勢，展開一場激烈的"房地產大戰"，由於當時自己的數字觀念並不甚明好，因此常常"敗北"，但仍是玩得不亦樂乎，隨著社會環境的變遷，各種不同的玩法生不斷的出現，但其魅力始終歷久不衰，今天要為大家介紹的大富翁II便是繼許一種極富本土氣息的電腦桌上遊戲。

本遊戲共分為單人與多人模式，在單人模式中，你所扮演的是熱衷於房地產的年輕人，為了開創人生事業的新境，告別了可愛的家鄉與傳小姐，踏著"勇氏之志出鄉關，學藝無成誓不還"的壯懷情懷，開始在銀行貸款開張之際，與來自各地的對手在世界（由電腦控制）共同爭奪此地的房地產大餅，遊戲方式和一般的桌上大富翁相同，均採回合制，但"敵場"範圍擴張至台灣、香港和大富翁城等地，與單人模式不同的是，單人模式中的角色和遊戲地點都可由玩家任選，故單人模式中的選定並非以所主持和台灣作為遊戲的起點。

除了房地產外，你還可進行股票投資，或是到賭場玩"西八註"試試手氣，文其是股票一項，更是本遊戲的一大特色，根據對投資有興趣的玩家們，三好可以以此作為試金石，看看自己的商業頭腦究竟如何，雖然點中共註的機況並不多見，但如果你選擇的是所謂的穩健股，並且採用較長期投資的戰略，股價大漲用三倍的機況也不是不可能發生的，若是你不知從何下手的話，本遊戲還貼心地提供詳細的股價漲跌行情供你參考。

當你走到遊戲中的特別處時，除了繳交所得稅土地稅外，有時還得繳所謂的捐交費，當走到"運氣"一項時，有時還會因故罰利資或進行"內線交易"，故還得繳利息的利潤，並且不論這些所謂的"政策"或規章是否合理，但總會相當符合當今台灣的實際社會現況，也增添了該遊戲不少的趣味感。

在畫面表現上，由於256個色，因此色彩相當豐富，整體上告給人一種非常清爽的感覺，音樂的背景相當動聽，每隔幾秒一段遊戲所特的音樂，聽來相當好聽悅耳，這也是令強者特別喜歡的一點。

當然，任何遊戲都免不了有些小瑕疵，在大富翁II的房地產爭奪戰中，你會發現地價較貴的地段常常被電腦所控制的對手搶先買，有些地段甚至被手快者某個地主先買"到"了來了，你雖然也可搶到某個較熱門的地段，但機會似乎不多，而且你的土地也常被迫繳得太離譜的，雖然擲骰子原本就是純粹碰運氣，但總是不免讓人想疑電腦是否有作弊的嫌疑，然而在不必因此而心，雖然你大部份時間都在當"敗北者"，但只要在擲骰子時多留意點，並善用遊戲中多達三十六種的卡片來取勝對手，甚或玩出平光下的大富翁，必定指日可待！

總括而言，大富翁II可說是一款相當有趣的桌上智育遊戲，在提倡的過程中也可對解剖社會的社會現況有所認識，對於喜歡桌上遊戲的人們而言，是一款相當不錯的選擇。

遊·戲·樂·人

軟體世界發行

新警察故事

各位小老百姓們，大家好，你們是否常和警察打交道呢？筆者是常和警察打交道，原因無他，只因常在紅燈右轉挨著別可愛的警察叔叔對我微笑，二話不說，便乖乖地拿出了駕照，收了一張紅單子，連我上課看錄影帶，或者當堂準光陰了我警察幫忙，經過一番拉鋸戰後，終於在指吊嗚咽到了受準。

▼交通的基礎學起

每個人對警察或多或少有點恐懼的心理，如果玩家們想要享受當警察的威風，開著車，打著拉響，敲響百姓……嗯！對不起，說錯了，是當百姓的麻煩，可以試試Sierra的警察故事系列！P.S.不是由此類主演的，此類遊戲可不要買買了！。

假若你是初入此道的菜鳥，想從第一代開始實習，但警察警察故事是一個不錯的選擇，在新警察故事的冒險世界裏，玩家用投資的警察可不同於一般的警察，而是每一分鐘都充滿了危機和突發事件呢！

新警察故事的創作與警察故事1大致相同，擴展主角成小小的交通警察群起，遇上了無限無聞的糾紛，需要注意應用，因有絕佳無窮無盡，成了無數人物，遊戲中對警察所遭遇的人、事、物有深刻的諧趣，例如幫助同事的小孩被綁了腳踏，尋找嫌人的幫助，幫幫警察的交接等等，另外許多就是由都是警察會遇到的，尤其是對付危險分子時，最好先熟練警察手槍，別小心誤用你的棒智，否則沒公理難當被開可是家常便飯呢！另外也要常聽同事們的建議，才能順利解決事端。

除了劇情之外，原我們討論一下遊戲本身，Sierra公司為了擴展加入PC Game的玩家，所推一貫經典戰的冒險遊戲改成DOS色加上最新開發出的聲

▼絕不保證是無

作介紹重新展出，這種新的作法也常跟人所遵的，同事實上由這種方式的製成的遊戲也有其存在的理由，每年有許多公司加入許開軟體的行列，有一些早期遊戲新再重新不錯，不過如果以現在的水準來看，也算五兩，三天就得下下去了。

▼對接線時打電話

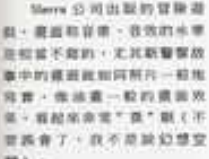
舉例來說，雖然我對歐洲紀錄著迷，但買了許多版的歐洲紀1、2、日、明代之後，到現在仍未準到硬碟中，原因是這七代的明光者1、2、日代就如大人和小孩的差別，因此冒險遊戲的精髓是在劇情，因此無論是強久以前的輕鬆書，只要再重新印刷一下，對那些沒玩過的人仍是非常有吸引力的，但是這對玩過的人就不甚公平了，由於劇情不變，冒險遊

戲的解說度就更低了。

▼黑暗的場景

Sierra 公司出品的冒險遊戲，畫面和音樂，各方面的水準應相當不錯的，尤其新警察故事中的畫面就如同所有一般推理書，像這種一般的畫面效果，看起來非常"旗"啦（不管跟會了，我不是說幻想空間）。

▼處理得然的車輛



所其說新警察故事是冒險遊戲不如說是"模擬"遊戲。

▼金碧輝煌的車輛

所謂模擬是模擬警察辦案，在資料的考驗上非常詳細，一些專門名詞，如罪犯、罪名、犯罪事項，甚至連監獄所開出的罪名也都用 3 到 5 個數字碼代表，就是不論是否有過度保護的嫌疑，但這一部份更加深了模擬的真實性，不過有一個地方卻令人感到熱淚盈眶，那就是開車，由於開車是在一張街道圖（好像是放大的地圖），一點監點表示是你的車，車上有幾個鍵，前進、右轉、左轉、加速、減速，前三者是玩家在行駛到下個路口之前就要決定，因路口與路口之間距離太短，常會來不及轉彎。

▼場景的場景一下

街道圖上除了黃金時間整個路可一眼看出外，其餘在一個時是什麼都要用"看"的指令才能得知，而說明上又沒標示出來，筆者就曾在"街上"逛了 30 分鐘才知道要去某家咖啡廳去和那件會合，要標的是沒有開車的可能，不小心開過頭了，只好再繞一圈了。另外，路上有時會出現 STOP 的標誌，看到這標誌時，玩家就要轉彎度路徑，否則又會因公物轉了，在遊戲初期，玩家存滿的是交通警察，要常在街上巡邏，因在玩手槍時，玩家會加入經驗值，開車在路上也就不會遇到狀況，此時開車只會讓人感到無聊，如果可以省略掉開車的話，玩想會輕鬆點。

▼利用方塊圖

操作介面如同 Sierra 近來的冒險遊戲一樣，熟悉 Sierra 遊戲的人不用看說明書也可以玩，新手也很容易上手，只要有一張滑鼠就可以了。（除了存檔時要鍵入檔名外）

另外玩者還會遇到使用電腦及解決問題，這兩者玩家也可以隨意換地去進行，例：說起解決問題，這可說是玩家會在這遊戲花最多時間的地方，除非玩家有隨王、殺警、殺無辜罪名之一，要完成這個遊戲共要殺兩個嫌犯，第一個要義到 500 元以上，一次最多押 10 元；第二個要義到 1000 元以上，一次最多押 10 元，而且遊中無法存檔，筆者原想地去請個朋友來手來才解決問題，如果對此地實在一點不通，也可以用 Game Buster 來解決上述問題。

▼玩遊戲時

整體來說，這種新類型遊戲的玩家是並沒有什麼可詳細討論的，況且又是由 Sierra 這種大公司所生產的，品質自有一定水準，稍得向新玩這種遊戲的人推薦，至於"玩過"過的玩家，還是照玩省下吧，準備買警察故事第四集吧！不過仍然希望製作公司投較多的人力，物力去開發新的東西，畢竟新遊戲到底不可能老是熱銷的話，還是讓大家享受最新科技的結晶。

作者 J.M.W.

遊·戲·獄·人

精訊軟體發行

市面上近來出了不少國人自製的RPG遊戲，例如南海傳奇、高家傳、月神的鏡人戰紀、以及即將上市的武俠小說名著笑傲江湖等，都對新世代人，別有意義及不凡的吸引力，而是另一種別具風味及特色的RPG。

群魔肆虐·萬毒人間

故事的背景是在一個叫做古巴山的地方，那兒原是化毒妖魔為惡的地方，一批來自中原，為了逃避戰禍的人民到了此地準備重新建立家園，這些人中的一位法師，使用指金、木、水、火、土五種自然界的力量，將傳出五部石碑伏各種妖魔，並依五行分別壓住五部碑塔。

數百年後，從中原來了一位武林新秀，他用到解開這些出來作亂主，赤羽魔王想利用五部碑塔將毒金剛不壞之身，於是就被解開了那有的五部石，結果封魔大會就從中產出為害那民，引發怪怪遍為害魔的鬼術。

遊戲開始，是你不明不白的站在一個人海前，聽他長篇大論講述這段歷史，然後你就要被受新的除魔的神聖任務了（如果你不接受的話，就像立刻被殺掉 50%）。

是鬼作怪，還不解決

這神醫神藥，怎就是神醫呢？

新的陷阱，你要小心這裡

人物對話·特色不殊

在你大致了解故事的背景後，就要開始這段旅程。你所在的地方是古墓城，周圍還有其他的城鎮，村落及五座碑塔，這些地方就是你往後必須來來往往的許多地點。

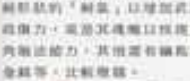
古巴山的地圖全貌

遊戲當中你必須不斷與人對話，以取得線索，這些資訊是採用「關鍵字交談系統」，也就是你必須找到特定人物說出它話，從他口中得到某一個關鍵字，詞句，才能使遊戲進行下去。此外，遊戲還提供了一些小道消息或背景話，因此在設計遊戲時，建立對話資料庫就很重要。

不過，程式在抓對話庫的資料時，似乎並沒有符合人物的特色選擇回應的話，我們可以想像，三歲小孩和八十歲的老婆子講的是同一句話，甚至和10年的乾兒子，在說出一大堆阿諛諂媚乾爹的話後，還要以一般受盡折磨村民的語氣來罵他，如此矛盾，遊戲作者可能使這遊戲具有多種性的發展（讓每個人物不管其重要性如何都有姓名可尋一樣），這要再加把勁兒。

屏級容易，賺錢難

雖然神奇也是採用不斷積累以得到超驚收金錢，雖然擁有主角的能力，不過與其他RPG略有不同，在主角殺死任何妖魔鬼怪後，會出現「紅心」以增加生命點數，或是在補形品的「補氣」以增加武器戰鬥力，或是其魂魄以恢復主角施法能力，其他還有補血及金錢等，比較複雜。



不過花時小心，別中毒吧！

上帝保佑，別受傷吧！

既然如果，為了提升自己的能力，必須要不斷動刀動槍嗎？那又不盡然。因遊戲有不少地方都有隱藏，一般上面附近就會出現許多錢袋，紅心或補氣，你可以盡管地拿取。而且不知道是否是設計時的 Bug，如果你將遊戲 Save 再 Load，這些錢還仍然有效，因此你就有取之不盡、用之不竭的資源了。

不管如何的結果，連博殺都要成功有存活的事（除了因為被阻擋你的道路，也許你有是希望玩家要有好生之德）。大量金錢就讓你去購買裝備，因遊戲的等級一次提到最高級的武器、護具等。（這樣就不好像也太無聊了點！）

武器越武器多，你要挑選，也要清楚！

以最好的裝備，將可能遭受的危險。

主角施法，應應如律令

雖然神奇的主角並可以施法術，並且施法過程與其魔力無相，可以說是遊戲的一大特色。每一種法術是由四或八個中文字組成，施法時用鍵盤輸入即可，唯一的困難是你的法力點數要夠，而且如果用一個主角還不會的法術（例如第888上題的），則會在此入魔之處。

當有多方敵手的戰鬥時，是遊戲的一大特色。

主角和神奇，並肩戰鬥！

哇哈！這真是讓人大感驚奇的事了！

在遊戲方面還是很心，不論主角真是，紅點真的很容易，中間裝飾的很小二，隱藏可見的太陽條、大蓋花瓶等等真，甚至中國式的建築風格都很細緻的呈現出來，讓人不禁驚呼雖然神奇是一個東位，可惜的是人物造型太少了。你能想像一個有錢的真件、那麼的高貴和高貴之材的件化子竟然都「真」穿一個樣子嗎？

此外，遊戲中還有一個很有趣的地方，一是你有時去買酒毛都要時，那都功能會大幅增進，不但可以由中行走，與過大門，還可以繼續進一段上路，只可惜還不能無盡走動。

我的呢！我不會無法的！

哈哈哈哈，就是如此，沒有希望

整體看來，神奇這系列的神奇者雖有若干缺點，但是故事結構、畫面設計、製作、3D和的，動點及操縱等方面可說，可說是一個具有不錯水平的遊戲。這進行時雖有其困難度，但在不能於到意可解，最終大家皆歡。

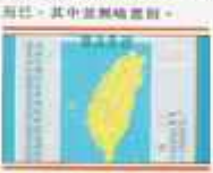
遊·戲·獵·人

軟體世界發行

眞不曉得現在的視式設計師在想什麼，竟讓遊戲生活變不安於室，明明是個麻將遊戲偏要弄出這麼多花樣，就拿這個麻雀之塔的遊戲來說好了，開始了就是出麻將組成的塔，動作遊戲弄出來，至於麻雀塔有什麼別出心裁之處，現在就讓我們來瞧瞧。

其遊戲規則相當簡單，只要依照傳分規則，從這牌中找出和手牌相同的牌，組成順子、對子或三張，四張、七對等就標取出並不使重場牌堆，不過要注意所剩的總牌數為偶數之目標數，因為一旦總牌數剩完成所取之目標數不為，就無法獲得失敗的懲罰，其時間是用倒數計時的算法，但我們不認為有那麼重要，不過會給玩遊戲的玩者不時的小神跳戰，但可到科技通天的地！

遊戲的選擇共分成單人單機、雙人單機、雙人雙機乃至四人雙機，此外又分對戰、合作等，總共有十種玩法，但也只並多了幾人可共同進行遊戲而已，其中並無增加別。



此外還有特別為遊戲關，先選擇起點進入遊戲，在遊到目標後會給到達終地圖，此時再選擇下一個原遊點，搭配不同的交通工具前往，當然越高級的工具價格越貴，所需花費的傳分數也越多，直到完部遊完為止，還好這部份都有儲存功能，不必將它一口氣玩完，平時就會跑吃。

遊戲的畫面只有一種，但牌的排疊方式卻千變萬化，每個的布局皆不相同，但都得小心翼翼的打通，只要一步走錯就全盤皆輸，此外每通過一關都會出現排圖畫面，不妨將其抄下。

還有一點一定要講，就是開始「讀盲卡」了吧，的音效，和工地裡的鑽地聲相差不遠，其與華麗高音又極聽的音樂搭配來的美妙音樂。

雖有遊戲和原說並無好壞之分，對每個玩家而言，只要一上機就會被吸引住，自制力不佳的人就會陷在那兒，就像是初戀李到遊戲的時候，就玩了將近八個小時，除了中午吃飯時間被硬拖去吃飯外，直到視近近，期百花，才依依不捨的離開，為什麼這麼遊戲會有這麼大的吸引力呢？親愛的讀者您想得通嗎？我想不通呢！

在此我想謝謝這麼遊戲的作者，感謝他如此不辭辛勞的努力，完成了這個遊戲，希望他再能再開發出更多，更好的遊戲，也祝各位讀者玩遊戲愉快，咱們後會有期，再見！

作者 春麗

喜歡玩新的"市場"的智育遊戲玩家們又要傷腦筋了。一部風行一時次，又好想小朋的手高興買有一"死魚死"的恐怖怪物在你的個人電腦上。如果你已經厭倦了麻將、撲克牌和思你猛解方塊一類的智育遊戲，那不妨換個口味，嚐嚐由這些外星小鬼搞出來的怪物小菜也不錯哦！

這個由 IM 電腦成的遊戲遊戲，原稿是日的一種子在日本發出紅的本來會遊戲，但兩者內容，故事都是完全不同的東西。筆者寫私下想給，與紅本來會，鐵石方塊這類的小品遊戲，為何能有如此大的魅力，吸引那麼多不如棒球型的玩家來玩它呢？可能人都有自虐玩吧！在所謂智育市場上新什麼，爭相出現的智育遊戲，為何仍是受不釋手呢？

而ちびっ子族，一玩這個"小"遊戲，也將讀者吃至了苦頭。先不論其故事背景是怎麼（那並不重要），玩家只要知道遊戲規則及玩法就好了。此遊戲共有十大關，每一關又有十小關，所加上最後一關，共有 101 關。在這 101 關中，每關都可能有一個到數個的"小死魚"分佈在各處，筆者的任務就是將這些讓水的小鬼"趕"回他們的"窟"（顯色相同的睡眠袋裝）裡去。然而，隨著關數的增長，敵人物及玩法的種類與數量也漸漸增加，玩家必須善用他的道具，想法

子在時間內將這部不太難玩的小鬼搬集中到他們應該呆的地方就可以了。但說的簡單，做起來可不容易，最好，遊戲設了每過一關就可得到許關過關密碼的方便，否則，101 關玩起來可就不輕鬆了。

在目前市場上眾多智育遊戲中，ちびっ子族，一玩算是極為傳統的，單純的設定關數，每一關的佈置無論玩幾次都是一樣的，玩熟後就會因先知而解想（或已經背熟過關密碼）而不覺乏味。另外，雖為了讓玩家樂樂遊戲遊戲規則，而採取過一大關才加入一種新的障礙物這種設計，但如果卻從大概在三、四十關後才真正進入遊戲的重心，前三十關幾乎可說是沒挑戰性可言，尤其前十關更是簡單的只有白痴才玩不過，只好把它當作熱身及訓練的關數吧！而以雖然有 101 關挑戰多，但實際上的關數卻要打點折扣了。

大多的智育遊戲幾不如 RPG、冒險遊戲那般來得時好又耐玩，但當你玩累了要換換口味，當遊戲的大遊戲時，不妨嘗嘗一下口味，一玩加入玩們這部型遊戲（故遊戲什麼破關所致）。無論它（對者覺得一種也不能停動的結果）是牙齒動搖（先洗時候牙切齒造成）的智育遊戲玩家吧！

遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

作者 Donnell

遊·戲·獵·人

泛愛軟體發行

魔法王國

作者 / DONNY

剛剛來到這個遊戲時，筆者對其背內代號公司感到相當陌生，以為是軟新公司，後來一看到裡面的「東東」，才知道就是以前的太太軟體，太太在名後推出了一系列 CARTE VIGUAY 公司的遊戲，例如神龍小神童、神加神龍、魔法王國……等。

公主打出求救訊號

筆者對 CARTE VIGUAY 的唯一印象，就是神龍小神童這個遊戲，神龍小神童有著極其詭異複雜的故事，故事內容敘述神龍在已 50 的人發誓，在於魔法王國這個新穎獨特的遊戲，無然像笑不再，但整個不減其趣，使得這新遊戲新生了吸引力和應有的魅力。

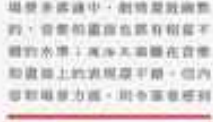
為說說魔法王國的內容吧！故事發生在藍谷王國，你的祖父一一塔斯是這個王國的統治者，告訴你國家正遭臨極大的危機，以前被你祖父擊敗的魔法師 KRAAL，正陰土重來準備復仇，這你祖父的力量已減退，於是只有藉著神聖血統的你才能打敗邪惡的 KRAAL，保住藍谷王國。

岩石擋住守著魔鬼門

為了救救藍谷王國，你必須在六月前到陸之岩找到三粒聖沙，放入神聖沙漏內以消除你惡，但這次此百地帶裡過三大關隘，但你卻只有三次的時間，別以為很容易，這遊戲有著超絕巧妙的難題，每起來令人覺得既無趣又沒有成就感。

如果你有玩過 THE LEGEND OF KYRANDIA，那你將發現兩個遊戲的開始產品如此相似，但有時候此的風格卻不比較，卻有很大的差異！

THE LEGEND OF KYRANDIA 的場景非常逼中，動物是跳躍的，音樂和畫面也顯有相當不錯的水準！魔法王國雖在音樂和畫面上的表現差不錯，但內容和場景方面，則令筆者感到



巨龍連跳，如何過橋呢？

不滿意，這於原因呢，筆者會在後面提到。

筆者就以其中一關的過程為例，在你擊敗百頭魔龍後，終於見到了神龍的守護者，只要在地獄得到第三粒聖沙後進入神殿內，就可到聖沙放入神聖沙漏以解救藍谷王國，但事情沒那麼簡單！神龍的守護者 KRAAL 施法老化，你必須用一種石製成的鑽水給她喝，才能恢復原狀，如此作方能進入神殿。

這於製藥的過程，與令筆者傷腦不已，首先拿起木棍，檢查和查看放在桶底上，拿起鐵鎚打到人像的手臂以取得熊耳瓶，將瓶子放在青石上，本來人像臉上的眼有被武人像的鼻鑽，你會發現取鑽過無所是石英，於是將身收拾拾起各個石英上，生出一朵花有一條蛇，蛇舌將你咬可於果西將血，於鋼管結晶稀血，將花放在雙耳瓶內，瓶蓋在一條綠洞落條時生將以取蓋來，觀察地面的螺旋口，最後雪解溶過，會有水，既然是想神聖幻智的遊戲，這無疑當不錯果嘛？才在！只要將四個數字相加，排列大小就行了，不知遊戲製作人是否在打瞌睡。

有水後蓋開嘴並口將這一個小東西，那東西要先連接，那連接聖光點燃燈芯……，

製造迷宮遊戲的冒險

呼！別以為他此舉能躲出來了！拿取櫃上的金幣，將兩個放在櫃上，把地上的怪獸擺放到櫃上，再把陶盒的鋼管架在兩個怪獸後的口中，用鋼管連接鋼管和雙足鳥之間的間隙，再把鐵布山水平放放在鋼管上，你就可看到鳥雕沿著這條的直線滑在鋼內，至此製造迷宮者大功告成。

利用小船渡海

說法是！以上敘述種又無聊的動作全都是在同一個場景內完成的，這種玩法如何能令人不厭煩？且當你在同個場景裡做一大堆無聊事時，這就也不用說了！最令筆者改氣的是，當你把東交給守護者後，守護者告訴你關管神殿的方法是要你在身上的鋼球放在一條小橋後上即可。於了這麼久是也只得到這句話，筆者當時氣得恨點把電腦砸了！不過這比起後來的「惡氣」，還算是小巫見大巫。

當如進入神殿後發現神殿小道被擋，好不容易走出神殿卻被人強光身上射物，一無所有……等，這遊戲還真符合中國人的胡鬧，「天將降大任於斯人也，必先苦其心智，勞其筋骨……」，筆者玩得差點咬牙切齒，總算萬分。

門號森嚴的宮殿

無論是誰的平白增玩法，這就不用要跟你說怎麼玩不下去的道理。就稱聲幻智有遊戲深有著無窮的誘惑，當此遊戲遊戲與場景又少得可憐（筆者算了一下，去掉文化劇情的動畫，還不到二十個場景），整個遊戲單機有高解度音源的物品的搭配和使用，於是到後來筆者常常地把東西隨便亂配亂放，總會碰到無法解開的謎法，所以這個遊戲應稱為評價物品遊戲。

光怪陸離的場面

無論是何種遊戲一開始就讓你知道只剩三天時間，事實上這遊戲並無時間概念，你要就多久都無所謂（玩過各種大魚的人必定很熟悉此點），再加上沒有死亡（筆者在過關時碰到很數場景，發現筆者要打死他方能過關，然而這者似乎他的怪獸卻呆在原，就到筆者調出藥物使他暈小玩止，這真合作）和用錯物品（除非是遊戲提示的物品，否則根本無法使用）的威脅，這遊戲很明顯的就以評價使用物品來穿全局，一個不慎的選擇，都因為計不當而失去許多可玩性和吸引力，讓筆者感到十分可惜。

又一次的年獸之災

除此之外，無論是還有不少優點，遊戲的音樂和動畫都做得相當不錯，尤其是人物的部份，採用線條畫面，頗有真實感，但編的解析度的問題，有些人物會起來就輸入的。另外遊戲中有 PETHOY 這位智者可真在解釋一些神奇古怪的東西，還有 URM 這個海氣的輪輪，其也難解是得靠他幫忙才能解決。在每次過一難關後，隨行的侍從 URM 和 ORM 會表現有趣的舞蹈，別說的都一下心情。

神聖沙漠之謎令人費解

在遊戲本身的功能上，有兩項筆者滿喜歡的地方，一是遊戲提供四種字形，可讓個人喜好選擇；二是遊戲提供筆記本功能，可自行輸入想要記錄的資料，一此它了隨時再叫出筆記本即可。總之，這個遊戲不論是內容，玩法或表現方式都毫特別的，若你有許多空閒時間又喜好「特別」的遊戲，無論不妨仍是不錯的選擇。

行銷市場的熱潮上，在中文百發百中作一
"強作"、"新作"、"力作"當中
你如何選擇一部值得讓你買下的作品？
不妨你的好作品？

武林奇俠傳

以決鬥你為
上的陶醉！

這是一部時下PG迷和武俠迷的精心巨作，希望您會喜歡。

瘋狂双响炮

SUPER
SUPER CAULDRON
©1992 Titus

阿拉伯歷險
狐狸精!
©1992 Titus

EPSON 個人印表機系列

LQ-100、LQ-570

現在買・再送

價值2,600元"心情錶"

LQ-100

LQ-570

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

STYLUS 的獨創的多層壓電噴墨技術 (Multi-layer Actuator Head) ，即噴出的墨水顆粒能夠穩定地直達目標紙，無毛邊、無光暈、無粗糙斑點、極為完美的品質。

歡迎引進EPSON創新家族系列產品 | EPSON噴墨印表機・雷射印表機・點陣印表機・彩色影像掃描器

[illegible]

完善的服務

江湖叻俑

一個為了尋找失散的親人
一個為了不為世人所知
一個為了尋找失散的親人
一個為了不為世人所知
一個為了尋找失散的親人
一個為了不為世人所知

ARTDINK

狂飆築夢大計

鐵路A計劃開天闢地篇再現驚人魅力。

諸神的黃昏

電腦娛樂世界

遊戲特色：

自命不凡　勇於嘗試的英勇戰士們
是否有膽量接受歌可大神的艱難試

©1990 Konami Deutsche Software Inc.
©1990 Interset corp. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Jian Xiaoshang Co.,
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.

一部讓你從遊戲中窺見人類眞實生活上即將面臨的切身問題之巨作……

想要成爲眞正的統治者，你必須將星球從污穢中救出來；維護自然生態的平衡以及解決人口的增長，更要保護行星不被毒害、破壞。

電腦玩樂世界
© 1992 MILLENNIUM Inc. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Sale Marketing Co., Ltd.

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

比原人還原人！比忍者還忍人更瘋狂！
超級原人冒險，「金」已要求他加入「聖六」。

精彩絕倫的大型電玩完全移植作！
不可錯過的PC最佳動作遊戲！

忍者原人

Elite

- 集合聖皇傳說元素，紀念國產神話最原始魅力。
- 消滅所有六大魔，拯救國土免遭，不能放太空電視。
- 超級原始武器庫，性格鮮明種類多，無限重減。
- 多樣秘密場景各式武器，別小心國際條例。
- 支援多種音效卡，別忘記聖心使「吼」。
- 獨具單打雙打模式，可與朋友(最多8人)共同，一起冒險。

©and TM 1991 Data East Corporation.
Joe & Mac Caveman Ninja and Data East are trademark of Data East Corporation. Used under license.
©1992 Elite Systems Limited. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong by Sofa Recording Co., Ltd.
本產品內容不得以任何方式複製或作電腦程式轉換或傳播行為。未經授權，違者必究。

電腦娛樂世界 國家代理

空手道冠軍賽

自由搏擊的淋漓表現

一次讓你夢寐以求的絕佳機會，讓你順利登上世界空手道冠軍的寶座。

遊戲特色：

- 聲光美、發效佳。
- 動作流暢、動感十足。
- 各國空手道精英齊聚一堂。
- 真實臨場感。
- 提供訓練模式，可藉此提升人員實力。

電腦航空世界 代理　軟體世界 發行

Become the World's Greatest Conqueror!

遊戲特點：

- 現代戰場完整戰況。
- 可用戰車與電腦對打。
- 完整的遊戲歷史說明。
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

READYSOFT

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

龍穴歷險記 III

遊戲橋國世界 總代理

瘋狂小旅鼠又將登陸！
你看牠們個個面容險惡、陰險狡詐
請各位玩家務必小心防範

★多達12個不同屬種的小旅鼠，各有所長。
★包含滑雪高手、衝浪小子、跳躍跨越、語言學家等等多許多多。
★更活潑、有趣、比賽更色彩繽紛創意。

A PSYGNOSIS production designed by DMA DESIGN

★結合神使以取用神力。
★八方面的畫面捲動模式。
★加入數位化音效，可聽到小旅鼠們"唱美"的叫聲。
★將劇情融入傳統的(百戰小旅鼠)中。

© 1993 Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Acre Marketing Co. Ltd.

南陽德開世界 獨家代理

好GAME票選排行榜

根據軟體世界雜誌第45期讀者調查表統計的結果，此次的票選排行榜內，中文的遊戲就已佔去了一半。可見得玩家們已經乖乖認同玩Game就要玩得輕鬆、方便的宗旨。無疑模擬類，以榜上有名的4個遊戲，說可知道好Game，是會得到大家認同的。冒險類突破異軍的霸權壟斷之謎，名列第3，以及名列13的銀島小英雄II排來，幽靈的冒險遊戲是很受玩家歡迎的。唯一運動類的遊戲燃燒的野球III位居第7名，實在是很不容易。可能是前往時候鐵棒熱事，而國內棒球迷也不少，所以將此遊戲排進前十名。

魔法門III中文版的魅力也不用多說，如今魔法門外傳一星霜之謎中文版也已上市，是否能在下一次票選榜奪冠軍寶座，就看各位讀者了。

編輯部

名次	遊戲名稱	類別	票數	加權計分
1	魔法門III中文版	角色扮演	4550	27218
2	創世紀7一黑月之門	角色扮演	4066	26494
3	亞特蘭提斯之謎	冒險	3704	21428
4	三國演義	策略	3408	18166
5	吞食天地	角色扮演	3422	17840
6	銀河飛將II	動作模擬	3320	17386
7	燃燒的野球III	運動	3494	17068
8	美少女夢工廠	模擬	2530	12722
9	地下創世紀一冥河深淵	角色扮演	2424	12062
10	楚漢之爭II一赤龍反線	戰略	2662	11966
11	銀島小英雄II	冒險	2500	11474
12	捍衛綠灣3.0	模擬	2474	11218
13	太平洋空戰英雄	模擬	2198	9628
14	魔眼殺機II中文版	角色扮演	1946	9402
15	香港麻將	博奕	2196	8472
16	馬雲霸主	戰略模擬	1932	8242
17	四川省II	智育	2196	7984
18	三國誌II	戰略	1896	7862
19	快影記	角色扮演	1950	7704
20	無敵飛狼2000	模擬	1848	6414

資料來源：軟體世界雜誌第45期讀者意見調查表
有效樣本張數：5592份
意見調查表發出張數：26500份
實際回收張數：7526份
回收率：28.4%

第46期閃閃傷腦筋中獎名單

戴金寶 新竹縣
蔡建宏 台北市
周紀帆 高雄縣
黃承德 台北縣
劉安祺 台中縣
林彩鳳 台南縣
楊天仁 台北市
蔡偉雄 台南市
范裕祥 高雄縣
劉同炎 台北縣

以上中獎者名單僅限於以內的電話（不限數目），但不可超過30位，中獎者請聯絡通知。

加速的大功臣－CACHE

／曾昭奇

現今絕開新型的主機板，大都裝有 32K ～ 256K 的 CACHE MEMORY，它們真正的作用是什麼呢？在林林總總的 DISK CACHE 中，應該用哪種的 PC-Kwik？還是食圖方便使用 SMARTDRV.SYS？抑或是免費的 HYPERDISK 呢？以下將為您解開 CACHE 的奧秘，並協助您找出最適合您的 DISK CACHE。

首先讓我們來談談 CPU 的好幫手——CACHE MEMORY。一般說來，SRAM 是當 CACHE MEMORY 的最佳選擇，它的存取速度大約是 15 ～ 30ns，已經十分接近 CPU 的工作時脈速度，當 CPU 執行程式時，較少的顯示對記憶體的讀取有與限於少數局部記憶區的傾向，這種現象稱為「局部參考」。

典型電腦程式讀寫具有程式碼與資料交叉執行；當程式碼被執行時，CPU 重覆參考記憶體內構成碼圈的一組指令，而當要呼叫同一副常式時，即從記憶體讀取該組指令。以上皆為形成局部參考的原因。所以如果把程式中經常被呼叫執行的部份和資料放置於快速的小型記憶體內，則平均記憶體存取時間可有效降低，進而縮短執行完整個程式所需的時間。而這種快速的小型記憶體就是 CACHE MEMORY。

Intel 便是利用 CACHE 能有效加強 CPU 效率的特性，將 80386 和 80 的 Internal CACHE 結合起來成為 80 × 86 系列中最快的 80486，80486 系列的主機板則另裝置 External CACHE 之後，一樣能享受增速的快感。

CACHE 的基本觀念是將最常存取的指令與資料保存於快速的 CACHE MEMORY 內，使平均記憶體存取時間趨近於 CACHE 的存取時間。它的工作原理則是當 CPU 要存取記憶時，首先檢查 CACHE MEMORY，若此資料存在於 CACHE 內，則由 CACHE 讀出，否則才從主記憶體存取該資料，而這一段在 CACHE 內找不到的資料稱為主記憶體傳給 CACHE。傳至 CACHE 的資料並不僅的僅儲在 CACHE 內找不到的那一段，位置相鄰的資料也會一起由主記憶體傳入 CACHE 內，以此方式運作，將來讀取資料時，可直接所需資料已進入 CACHE 內。

現在您是否已經對 CACHE MEMORY 有基本的概念呢？接下來要談的是 DISK CACHE，如果您的主機板上沒有 CACHE MEMORY 的設計，那麼 DISK CACHE 可能就是您擴存的加速工具了。DRAM 的價格最近已跌至谷底，1MB 大約只要 700 ～ 900 元左右，換裝至 4MB 並不了多少錢，但對磁碟機的效率有之不菲的影響。

市面上一般 SCSI 介面的磁碟機控制卡可直接在其上加插 DRAM 當作 DISK CACHE，少數 AT-BUS 介面的磁碟在其上也有 CACHE 的設計，這些磁體 CACHE 設計收效卓著，可是軟體的 DISK CACHE 程式也毫不遜色，隨時要使用者的硬體配備與實際需要自由調整，可稱得上是各擅勝場。

DISK CACHE 的原理和 CACHE MEMORY 一模一樣，主內存取磁碟機，配內則是記憶體，兩者的速度差距甚大！磁碟機的平均存取速度為 17 ms，記憶體是 70ns ～ 170ns ／ 70ns = 237，可見 DISK CACHE 對磁碟機的幫助有多大！當可減少硬碟的磨損，另外 DISK CACHE 比 CACHE MEMORY 多了一項重要的功能，那就是寫後寫入，它將原本要寫入磁碟機的資料先放入 CACHE，跳出時間讓 CPU 執行其餘的指令，等到 CPU 進入閒置狀態時，再將資料由 CACHE 寫入磁碟機，別小看這個小小動作，最後寫入可節省 20 % ～ 30 %

的時間吧！

最後我將分兩部份來告訴您如何挑選適合您的 DISK CACHE，第一部份是分析 CACHE 軟體的優劣，第二部份介紹不同情況下該使用何種 CACHE 軟體。

SMARTDRV.SYS 是最容易取得的一套 CACHE，功能少得可憐，並且是配合 Windows 使用的，因為它可以分出一部份的 CACHE MEMORY 給 Windows 當 EMS 用，功能之差可陳！

PC-CACHE.EXE 是 Pc-Tools 的工具軟體之一，可完全代替 SMARTDRV.SYS，並提供了最後寫入的功能，能夠針對特定磁碟機做 CACHE。

NCACHE.EXE 是玩家級的 CACHE，提供自動 Loadhigh 及使用 HMA 的能力，自行定義 Read Buffer 與 Write Buffer 長度，還能針對特定磁碟機做防寫的保護動作。

最後推薦 HYBRIDISK，這款 CACHE 可能大家都很陌生，因為它屬於 SHAREWARE，與 Windows 配合執行時，效率較 SMARTDRV.SYS 提升 70 % 以上。一共提供六種執行檔，並能使用者的硬體配備，提供比 DOS 的 Verify 更快更安全的 Verify writing 功能，可防止先前寫入 CACHE 的資料尚未寫入磁碟機之前，使用者誤輸遊戲機鍵，可說是專家級的 CACHE，強烈建議使用！

在中文環境及一般直譯式的 BASIC 程式，PC-CACHE.EXE 已足夠使用，商用程式及容量不大的 GAME，NCACHE 便綽綽有餘，創世紀 7，魔法門外傳等超大型 GAME，HYPRIDISK 可幫得上大忙。

善於利用 CACHE 的話，即使您只擁有 386-33 的主機，還能得到 386-40 才能享受的順暢。

註：CACHE 是以所謂的擊中率（Hit Rate）來衡量其性能，當 CPU 讀取記憶體時發現已存在 CACHE MEMORY 裡面擊中，擊中的次數與 CPU 讀取記憶體的全部次數（擊中者加未擊中者）之比是為擊中率，64K 的 CACHE 擊中率大約是 80 %，256K 可達到 95 % 以上的高擊中率。

附　錄

1.A SMARTDRV.SYS 的參數說明

DEVICE=SMARTDRV.SYS n m /A

n 代表設定給 SMARTDRV.SYS 使用的記憶體 K 數。

m 代表載入 WINDOW 後，SMARTDRV.SYS 仍可使用的記憶體 K 數。

/A 表使用 EMS 記憶體而非使用 XMS。

1.B SMARTDRV.EXE 的參數說明

隨 Windows 3.1 發出貨的 SMARTDRV.EXE 功能比 SMARTDRV.SYS 強了數倍，同時增加了最後寫入與雙向緩衝的功能。

SMARTDRV d[+|-] /Em /Bm SIZE WINSIZE /C /N /L /Q /S

d 代表磁碟機標號，+ 表開啓最後寫入，- 表關閉 CACHE 功能。

size 表開啓的 CACHE 大小。

winsize 表載入 Windows 後仍可使用的 CACHE 大小。

/Em，n 為 SMARTDRV 每次讀入的 byte 數，此值必須是 256 的倍數。

/Bm，m 為開啓的緩衝區大小。

/C 表將最後寫入功能暫存在緩衝區內的資料寫回磁碟。

/N 為將 CACHE 的內容全部清除並重啓 SMARTDRV。

/L 表強迫 SMARTDRV 不載入 UMB。SCSI 和 ESDI 的硬碟使用者一定要使用此參數！

/Q 表載入 SMARTDRV 時發現不顯示任何訊息。

/S 表列出 SMARTDRV 工作參數情況。

PC-CACHE 與 Pc-Tools 有重大用戶之類，雖然功能不強，但仍有不少使用者。PC-CACHE 的參數有兩部份，第一部份為安裝時的參數，第二部份為常駐後的參數。

2.A 安裝參數：

/EXISTART=mem：表將 PC-CACHE 載入

xxxx 所示之特定位址。

/Ia or /Iw ：對特定磁碟機取消 CACHE 功能。x=A,B,C,D…。w 表 1,2,3…。

/NOBATCH ：使用 XMS 為 CACHE 記憶體時以單磁區為傳送基本單位。

/OK ：顯示訊息出現並發號過。

/PAUSE ：顯示 PC-CACHE 的安裝情形。

/QUIET ：不顯示任何訊息直接安裝。

/MEM ：使用 nnnK 的傳統記憶體作 CACHE。

/MEMXP=nnnn ：使用 nnnnK 的 EMS 記憶體作 CACHE。

/MEMXT=nnnn ：使用 nnnnK 的 XES 記憶體作 CACHE。

/WIN ：當 Windows 載入後，PC-CACHE 會分出一部份記憶體供 Windows 使用。

/WRITE=ON|OFF ：開啓或關閉延後寫入功能。

2.B 常駐後參數

/FLUSH ：清除 CACHE 記憶體的內容並寫入磁碟機。

/OK ：訊息畫面不停留在螢幕上。

/ON|OFF ：開啓或關閉 PC-CACHE 之功能。

/STATUS 或 /S ：顯示 PC-CACHE 之詳細運作狀態。

/UNLOAD 或 /U ：將 PC-CACHE 由記憶體中移走。

/WRITE=ON 或 OFF ：開啓或關閉延後寫入功能。

NCHCHE 有三組參數，分別為載入參數，常駐參數和磁碟機參數。

3.A 載入參數：

/INSTALL ：以內定參數執行安裝程序。

/OPTIMIZE=S|E|M ：設定 NCACHE 以 SPEED 速度為安裝優先考量，會使用較多記憶體；或以 EFFICIENCY 效率為安裝優先考量，使用適量的記憶體達到最高的效率；或以 MEMORY 記憶體為安裝優先考量，以最少記憶體作 CACHE。

/EXT=n,m ：使用 nK 的 XMS 記憶體作為 CACHE，載入 Windows 後留下 mK 讓 NCACHE 作 CACHE。

/EXP=n,m ：同上，但使用 EMS 記憶體。

/DOS=n ：指定 nK 的傳統記憶體作 CACHE。

/BLOCK=n ：設定 NCACHE 的區塊大小為 n，單位為 byte，預設 256 的倍數。

/USEHIGH=ON|OFF ：指定 NCACHE 是否使用 UMB。

/USEHMA=ON|OFF ：指定 NCHCHE 是否使用 HMA。

/READ ：設定讀入緩衝區的長度（0～63K）。

/WRITE ：設定寫入緩衝區的長度（0～63K）。

/DELAY=SS,HH ：設定延後寫入的延遲時間，SS 表秒，HH 表百分之一秒。

/QUICK=ON|OFF ：指定 NCACHE 在延後寫入完成後，是否先將控制權交還給 DOS。

/REPORT=ON|OFF ：載入 NCACHE 時是否顯示詳細載入訊息。

/QUIET ：載入 NCACHE 時不顯示任何訊息。

3.B 常駐參數：

/REPORT=ON|OFF ：同上。

/STATUS=ON|OFF ：顯示大略 NCACHE 載入狀況。

/RESET ：重設 NCACHE 所有參數。

/UNINSTALL ：將 NCACHE 由記憶體中移走。

/SAVE ：將現行 NCACHE 所用之參數存檔。

/DELAY=SS,HH ：同上。

/QUIET ：同上。

/QUICK=ON|OFF ：同上。

3.C 磁碟機參數：

/I=｜-IA ：針對特定磁碟機關閉或開啓 CACHE 功能。

/I=｜-IC ：使 NCACHE 停止將新的資料加入 CACHE，使 CACHE 中所含資料保持一定的內容。

硬體！世界

/+:-W：開啓或關閉寫後寫入功能。

/+:-W：若此功能開啓，NCACHE會將要寫入磁碟機的資料同時寫入CACHE中，若無只寫入磁碟機。

/+:-P：針對特定磁碟機作寫入保護。

/M=Dn：告知NCACHE所要優先將磁碟讀入CACHE的數目。

/G=n：設定NCACHE最多可讀取多少個BLOCK的資料。

/F：清除目前在CACHE中的資料內容。

1.A HYPERDISK有五個不同執行檔來因應不同機型的需要，而且每今產品如，舉表將針對常用的參數作介紹。

HYPER386：386機型未安裝任何記憶體管理程式者適用，有XMS記憶體的386也可使用。

HYPER286：同上，但針對286機型。

HYPEROKE：適用於任何有XMS記憶體的機型。

HYPEROKX：適用於任何有XMS記憶體的機型。

HYPERDKC：無任何擴充記憶體者適用。

以上五個程式一旦啟動記憶體只能用HYPERDK來更改參數。

1.B 參數介紹：

H：針對硬碟作CACHE。

F：針對軟碟作CACHE。

E：啓動HYPERDISK。

D：關閉HYPERDISK。

V：開啓寫入檢查。（若您使用此參數，請在DOS下執行VERIFY=OFF。）

N：關閉寫入檢查。

Cnn：nn表CACHE記憶體的長度。

W：對硬碟不作即後寫入。

Q：對軟碟不作即後寫入。

S：對硬碟作即後寫入。

A：對軟碟作即後寫入。

Tth：即後寫入延遲的時間，單位為千分之一秒。

XU：將HYPERDISK由記憶體中移走。

第47期閒閒傷腦筋解答

解題者

答案：

交通工具為自行腳車

抵達時間為中午12點45分

總共花費960元

交通工具	出發時間／地點	抵達之時間地點	總花費
自行腳車	（7：30）	中午12：45	960元
海光號	（7：50）	13：45	1040元
中興號	（8：00）	13：55	980元
中華航空C110	（12：00）	13：00	2140元
遠東航空F041	（12：10）	13：10	1940元
自強號（山）	（7：30）	13：20	1140元
自強號（海）	（8：30）	13：00	1240元

問・題・診・療・室

Q 本人是曾刊的忠實讀者，希望編者能多注意香港讀者的權利。例如香港讀者未能參加貴刊的「閱讀傳播組」、「軟體世界 PC GAME 發燒友俱樂部」，及「讀者意見調查表之抽獎活動」等，而且讀第在每月的十六日以後才能發現貴刊在市面出售，使香港讀者未能有第一手的資料，現反此，敬希作出改善。祝貴刊開展銷路上升，多謝！

香港 [illegible]

A 在軟體世界今期中提到為以「創世紀7特別篇」一文中，只是形容到台灣地區，而忽略了我們一直擁有創世紀7攻略本印花的香港讀者，是不是銷路上的推廣方法相同？或是有另一方法給我們香港的讀者？

最近，香港商店有由軟體世界代理 ORIGIN 出品的軟體出現，在我們要買下此軟體世界出品的貴許多的軟體，不知，這回買河深源的創世紀7能否買到沒有，不知跨東的 STRIKE COMMANDER 和 ORIGIN 的產品有沒有由軟體世界代理的在香港出現？

香港 [illegible]

Q 貴公司推出創世紀7特別篇攻略本，似乎沒有賣給香港 Dixon 店，內容只說 [illegible] 是讀者（大概是台灣）來到貴公司信函，而海外讀者卻一切沒有關係，希望從現在下貴公司能出什麼活動或平買不讀攻略本呀，謝多謝一切海外讀者公正等，謝謝！

軟體世界推出之 PC GAME，但於代理國外及國人出版的我想想擁有（消費的意望），橋？以本人隨貴刊方，望想增有選擇一件想軟遊戲，例如，創世紀7，黃河深源……等等（XPC 產）。但到 Game 店一的，原來遊戲卻被抽掉，空，香港的軟體世界香港代理處，答案回是「沒有貨」，過到其他 Game 店還出現相同到 Game 時，原來，個同天教想，唯有與出版商聯下四在市面銷，又一問題，請問能評向香港代理處 Game 需要方法，謝謝（消費）讀者？

兩個多月前，在貴刊中見到黃河深源要出攻略本，到現在連貴刊沒見過，請問何時可在香港出版？請問這兩軟體世界銷路方法？望熱愛香港讀，對不起，太多麻煩問題，但請回應。

香港 [illegible]

A 各位海外讀者，軟體世界銷路方式到目前有限之郵購向各位問好，也期望對香港讀者提出的問題作一說明。凡是本刊之讀者本社都盡可能服務一般同仁的意願，並無歧視海外之間題。本社實在也是愛無能助。（這讀將連帶台灣地區讀者）相信中用戶在香港讀者未能參加「閱讀傳播組」、「軟體世界 PC GAME 發燒友俱樂部」及「讀者意見調查抽獎活動」一事，顯然相等實不符，實際上已有多位香港讀者曾參加這些活動，在上期[illegible]一一名幸運小東的回函中，說有一位香港讀者來信詢問：「我打電話這路（FREE WAY）還要收費 40 元？」「高速公路和這平公路？太驚人了吧！」……至於香港的創世紀7 II 在以後才要陸續發出，以及 ORIGIN 之 STRIKE COMMANDER 是否在香港發出，我們會儘速了解事實狀況，不過 STRIKE COMMANDER 由軟體世界代理推出是無疑問的。

另外，有關攻略帶打本一事，目前本社已想出幾法門如，發表小異說及新版紀7三部攻略單行本（不是附贈品）。現將說出之攻略本請詳見本期 P.40。這些攻略本相信會在近期內陸續發出，敬請期待！創新版紀7特別篇因不在市面上發售，只能供郵購（平買平相讀）方式，在發現許多香港讀者反應後，本社決定將平買平相讀的函數截止時間延到 10 年 3 月 31 日，再隨之後今買到的平多，敬請把握，香港之郵往關係不同的說，敬請把握這次機會，謝這請買本期 P.4。

至於閱讀傳播組海外訂戶，由於碰於人力及郵寄運作等問題，本社正在克服中。事實上，除香港外，還許多的海外讀者在投書說，他們大多還在台灣反應貴刊要推出之現況，對這些讀者而言，他還或某香港讀，我們也希望在閱貴的考慮下，能儘速讓各方案早日施行，我們相信唯有讀者的大力支持，才是本社進步或其的動力。

有關香港郵購商之各項問題，香港讀者請逕向軟體世界香港分公司，電話是（香港）[illegible]。

Q 最近的 Game 大多都要用到 500K 以上的記憶體，而我的電腦的記憶體只有 256，買了新 Game 可以玩的也沒多少，希望軟體世界可以指導我如何將自己的電腦擴出 400K 以上（不如買什麼的電腦[illegible]呢？）這年頭不擴增到五記憶體出 500 K 以上的人是會跟過別多好遊戲的），我想我就是其中一個。

屏東縣 [illegible]

問・題・診・療・室

A 您的電腦是 386 的，所以記憶體最少有 2M。用以前記憶體管理程式，在這邊介紹您參考**軟體世界**雜誌第 41 期 P.109 「如何到大陸人電腦傳統記憶體管理問題」一文，裡頭解決您的問題，也希望有相同問題的讀者也能參考此篇文章。不過看此篇文章多少需要一些英文底子，否則還可能看得不太懂，所以在此介紹一本記憶體管理書籍：向 PC 400E 補習班買，麻煩一點，帶天書給代理商行。您可去電腦公司詢問即可。也希望您對記憶體管理有進一步瞭解的讀者也能在研讀相關書籍，因為如果您能管理電腦能參數環數印出，多與作和體，最重要的多玩些遊戲的話，對這類的知識一定能駕馭，如此保證您一定能到處吃香開的。

Q 買電腦與的要看這麼久嗎？前訊與時，同學買 386SX-40，Super VGA 螢幕，1MM 硬碟，4M RAM 才 3000 元，而我在去年十月初旦買了 386DX-33，COONEW 的 1MM 硬碟，NEC 螢幕組裝花了 4500 元，雖說一直在考慮是否要換 4M 的 RAM？否則每次想玩遊戲一條好 Game 望 Game 興趣！可不可能要求軟體設作業與不要設計作業配備要求程式的遊戲，否則每次都要讓我們傷心可惜，花的錢都可買一大堆遊戲了呢！請教**電腦世界**大公司是否使出浪費不花的手段！

桃園縣 朱源宏

A 我實說沒了，每作事都是要與這麼長的，買電腦也是一樣，打腹比較好了，如果您要買本，若有認識的朋友在賣車，那您一定能夠以比較便宜的價錢買到，因為賣一定是在換車的時候打折的，而且折扣很大，而會訪問我好像是電腦商學大拍賣，價錢便宜很多，所以在資訊類時買電腦也是一個省錢的好方法，總與有學問機的人就有福了。

但是您的同學買 386SX-40 在未必是件好事，因為以前的機光原價，現在要買電腦應該是要買 486 了，因為在進度上 386 就已經比不上了，在市場為擴充性上也是略遜 486，以現在遊戲軟體的速度及你要求的配備看來，在換平之後和果您還想玩 Game 的話，還是 486 不可了，而且 486 還是最基本的配備。您要換 4M RAM 是絕對必要的，以現在遊戲的要求，4M 是絕對足夠了。而且您說安心的去換吧！1M RAM 的市場價格是 1000 元。

Q 魔法門系列第七號人遊戲中的密碼，YACY，但輸入的時候沒有此字，不能得到此之便利？

台北市 劉仲健

A 只要按照自動筆記的提示輸入「阿爾法」三字即可，以後如有遇到類似密碼，只要參閱自動筆記，裡頭即有記錄，以此類推。

Q 後這段**電腦世界**出之時，本人剛好買過光華商場，在櫃裝內容，產品，市場上內銷以出 SIERRA 的產品等，本人對 SIERRA 出品的遊戲，大都有購買，尤其是後這段**電腦世界**，買回家時即被人搶讀，別的遊戲早會慢到上當，但來自電腦公司所接收到的感覺，只是 DEMO 片，在遊戲中是沒有設資訊項，實事的**軟體世界**大公司是否使出浪費不花的手段！

提片的品質太差，本人剛買過河間轉位總沒換了的篇，換到電腦公司的老闆告訴我說，好了！還是應別意遊戲好了，省在有時間嗎！

台北縣 郭勝雄

A 以下是**軟體世界**遊戲製作部門的回答：關於遊戲的 DEMO 片，由於現在 武出版的遊戲有到，而且 DEMO 片也是遊戲的宣傳，演出的性質，製作一定較高報酬，又因為片長很短，所以做一些小量的語音在裡面就比較容易。您看到 DEMO 片就覺得遊戲出版時也會有語音，可能就是誤會了。一般來說市場發展以全螢幕語音為主，遊戲的容量可能都會突破 10MM 以上，所以是以 CD 為包裝的，建議給您做參考。

您的「綠豆」鍵手有點毛病，換了但在遊戲裡也還不行！不過修您的問題是什麼樣的，是否可以詳述？

睜大您的眼睛，抓住您的權益！

徵稿

徵求下列文章：

[illegible]之盡完全攻略心得　[illegible]之煞攻略心得

近 來發現一位讀者的來信，說他電腦玩[illegible]時，總是用一個只能用先[illegible]一點的鍵，原的速度變慢了，「無處」了，[illegible]無法不能下手，所以請各位讀者[illegible]「[illegible]」的鍵，如此[illegible]的方法[illegible]讀者來信[illegible]，請你看看，沒？

由於目前[illegible]，[illegible]，「[illegible]」的[illegible]，[illegible]，本欄[illegible]，[illegible]，[illegible]下：

一、下列[illegible]

歡迎各位[illegible]

- 遊戲攻略：軟體世界、電腦世界世界遊戲之精品攻略或攻略心得。
- GAME 秘訣：軟體世界、電腦世界世界遊戲之初期[illegible]，請你寫，心得寫及新手上機寫。
- 遊戲鑑人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。
- 百戰天龍：長合軟體世界、電腦世界世界之遊戲。
  (1)[illegible]
  (2)[illegible]
  (3)[illegible]
- 電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。
- 天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。
- 新上線頁：軟體世界、電腦世界世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中間到戰役的回顧或檢討。必須對國際說話戰役的始末，說話雙方軍力兩國和攻防路線。
- 補習街：將各類遊戲初期玩家補習。
- 電玩地圖：關於各類 PC GAME 的趣味繪圖，黑白即可，不用上色。
- 不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。
- 硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬

讀——等等。

二、[illegible]

- 各類專欄[illegible]，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）384-8988轉[illegible]。
- 稿必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上註明所要投稿的專欄。
- 為免錯作業力便，請於標[illegible]時上自印[illegible]影印本。
- 審查稿者請[illegible]時上足郵[illegible]，否則恕不退稿。
- 文章請用 400 字稿紙[illegible]，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隨行列印；如是[illegible]打字，[illegible]，稿費另計；若超片要[illegible]，請對足[illegible]，否則恕不退回。
- 所附圖表必須清晰、完整，以紅筆標記，手繪者請用純黑色筆字筆；印表機輸出者，黑色墨水，無論請畫在方格紙上。
- 請勿附圖照片，但歡迎將遊戲畫面或遊戲畫面圖形檔（格式為 LBM、BMP、PCX、GIF、CAP）剪片隨同攻略寄來，稿費另計。
- 排畫稿，

  請用鉛筆或黑色圓筆字筆在白紙上繪圖，並加線，線條力求簡明，清晰，並對上文字解說，排畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。
- 電腦排畫稿規格：

  寬 [illegible] 公分，高 [illegible] 公分。
- 本刊對採用的稿件有權改編。
- 作品經審查後，版權歸本刊所有。
- 為免郵寄失誤，請自行影印留底。
- 稿費：每千字 450 元起，樣式、圖表另計；黑白排畫每幅 300 元起；不吐不快每則 300 元，作品如被刊登，贈送當期雜誌一份。

來稿請寄到：高雄市郵政 [illegible] 之 34 號信箱，服務電話：（07）384-1595

郵政劃撥儲金存款單

帳號	4	0	4	2	3	7	4	0
收款人	戶名：謝明奇							

新臺幣：

收款人：

社名：

住址：

電話：

本聯劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號	4	0	4	2	3	7	4	0
收款人	戶名：謝明奇							

新臺幣：

收款人：

社名：

住址：

電話：

本聯劃撥中心留帳備考交帳戶

謝明奇

電話：(07)384-1505

住址：高雄市

郵政劃撥：0071284-0

(07)2780-0184(24小時答錄機)

營業時間：(08:00-17:00)

(07)2884-1900(週一至週五8:00-18:00，週日假日休息)

(07)2884-8001(24小時)

信用卡 貸款 案件 諮詢 服務

《人海孤舟》
如何在茫茫人海中找尋自己（上）
如何在茫茫人海中找尋自己（下）
《回心轉意》
文學作品一封情書欣賞
《文學的力量——如何，人生，人心，人間
文學作品欣賞——對話與感悟（
文學作品欣賞——對話與感悟（
《DNA的秘密》
人類與基因工程
人類與人工智能
《改變人生的心理學》
自我認知——我的試煉場
從心出發
從自我之外出發改變（上）
從自我之外出發改變（下）
《改變的力量》
（上）
《改變的人》
改變的力量
改變的人——三位作家
改變的人——三位作家
改變的人——三位作家
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
改變的人之人生七問：人與自
《十二月，一段旅程——回顧
回顧與展望（end）
《改變的人——如何成為更
如何成為更好的人

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」
　　資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額須寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

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

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期450元　□一年12期900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

□書籍　□電子資訊卡　□遊戲軟體

產品名稱＿＿＿＿＿＿＿＿

數量＿＿＿　總金額＿＿＿＿＿

三、本人欲購移植遊戲磁片

遊戲數量＿＿＿片

遊戲費＿＿＿＿＋郵資＿＿＿＿＋總金額＿＿＿＿

此欄須填寫收入劃撥帳戶資訊之用，請勿於此處以外處所填寫劃撥單相關資料。

否則應請換單另填。

THE LOST FILES OF

SHERLOCK HOLMES

西元 1888 年

一位女演員在劇院後
事實顯示，並無手法殘忍而冷酷的
但「事實」真的是
沒有頭緒！這起奇巧怪的死殺案
一籌莫展！只好搬出讀
這項極其怪異，高
在組織的疑證，讀者的思索人物之
福爾摩斯與約翰華生
而你，能以福爾摩斯的精神，

小巷內被謀殺，
"開膛手傑克"又展開行動了……
發現所看到的嗎？
在幽靈的霧中更顯得撲朔迷離！
挺名探，一福爾摩斯加入
這場起的推理探案，
間的關係及關鍵性的對話，
敢這時世紀奇案嗎？
心無恐責好這大偵探的角色嗎？

福爾摩斯探案

減價全省經銷商

現在流行什麼？處女？處男？想不到吧！啓亨出16Bit處男(座)

16Bit立體聲「聽電腦」時代全功能多媒體系列

打電腦時代的8Bit音效卡，是否已經無法滿足你的要求了在未來的多媒體趨勢裡，我們追求的是讓電腦更加的「人性化」。8Bit的一般音效，將會被16Bit CD數位聲訊、及MIDI功能所取代；未來的個人電腦將可以更「人性化」的從事您工作、娛樂、聆賞音樂、及創作音樂。啓亨處男座MPC組合包含了啓亨16Bit音效卡處男座、CD-ROM、三張軟體及6張CD；將帶領您進入一個嶄新的「聽電腦」時代。

處男座MPC組合就是一套立體數位音響，可輕

輕的用MOUSE記憶錄音，不用外接擴大器，在MIDI的地方您可以製作編曲，並可以外接電子合成樂器及鍵盤樂器，將可充分發揮您的創作，在於打電動方面，那就更棒的完美，您只要想一想錄音帶與CD唱片效果的比較，就能夠體會聞聲的效果，請記住啓亨16Bit音效卡處男座，帶您進入「聽電腦」全功能多媒體時代。

TRIPLEX

啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 電話：(02) 3224020