

# 大富豪電腦俱樂部

君子好逑也

張志勇

- 闖蕩笑傲江湖及攻略心得
- 三界論：邦沛之謎完全攻略
- 凱蘭迪亞傳奇之 I：命運之手完全攻略
- 軟件介紹
  - ▲冥界幻姬 ▲幻想空間 VI ▲元朝密史 ▲模擬農場 ▲三國志 IV
  - ▲大地傳說之黑暗皇座 ▲魔影哈雷 ▲INCA I 印加族 I
  - ▲RUSTY 殺出惡魔城 ▲真人快打 ▲TFX 魔鬼飛行 ▲人車一體
- IBM 電腦遊戲圖鑒：46 個遊戲圖鑒
- IBM 流行遊戲鬼馬版修改
- 精美遊戲插頁
- 應諸君強烈要求，大富豪再次面向全國限額吸收會員，發燒友不容錯過
- 本期會刊優惠

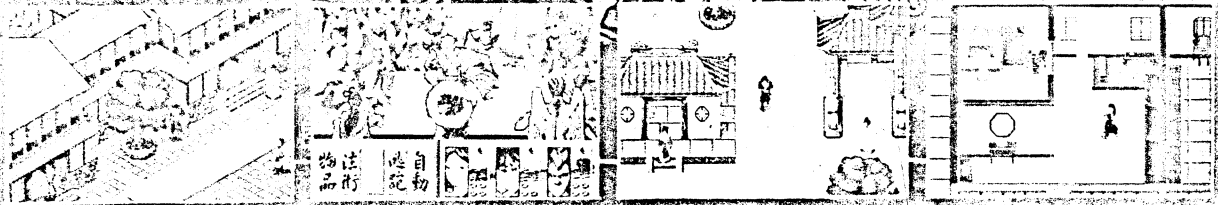
12 月底前本期會刊訂戶匯 80 元贈 10HD 遊戲(任選)，防彈萬勝或 3M 或 SONY 等優質盤。含快件郵資。過期無效
- 大富豪攻略多多。請勿錯過訂購大富豪會刊時間，以免向隅

會內通訊請務流傳 94、10

近明海記敬請期待

# 妖魔道

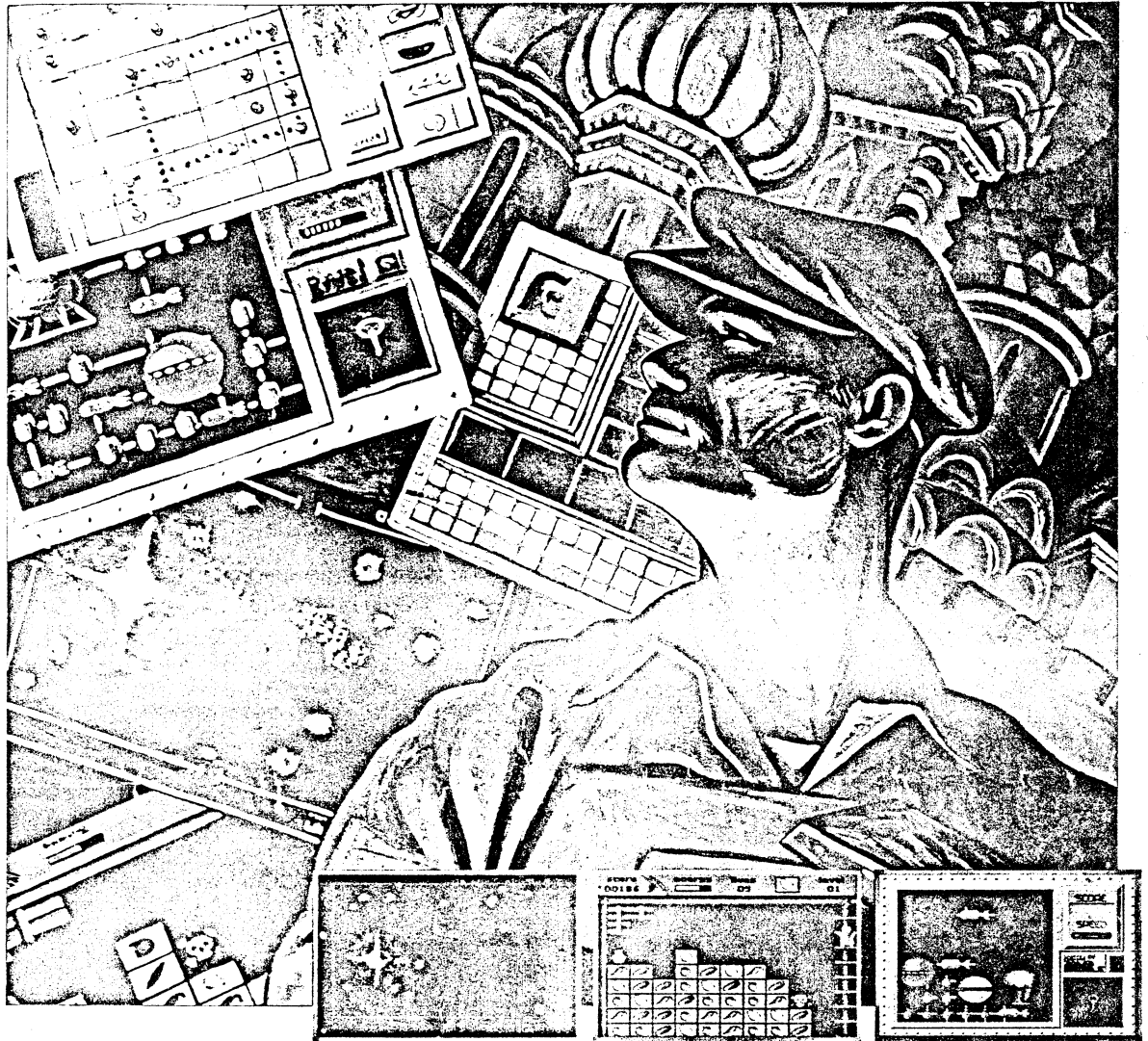
充滿中國風味的神話RPG故事



關鍵字是對話系統，體驗一問一答的互動式 (Interactive) 遊戲  
 分別以爭的即時 (Real time) 作戰系統，生死勝負如隱隱形  
 斜角俯視地圖，重新品味另一種別具情趣的中國山水建築風格  
 (洲遊江湖浪濤間，萬種風情盡眼前) 南船北馬中的水上風光，一覽無遺

UNALIS.

## 來自俄羅斯的挑戰



- 如果您曾經徹夜不眠玩俄羅斯方塊
- 如果您迴避只知道啃食硬碟的遊戲
- 如果您痛恨只具有聲光效果的遊戲
- 如果您厭倦只強調殺人練功的遊戲
- 如果您是忙碌的上班族
- 如果您的閒暇時間很少
- 如果您的慶歲紅包豐收

只要您有上述任何一種「困擾」，「俄羅斯拼盤」中腦力激盪與鍛練反應力的六個小品遊戲將可以陪伴您歡渡年節！俄羅斯方塊(Tetris)原作者大力推薦！

RUSSIAN  
6 PAK

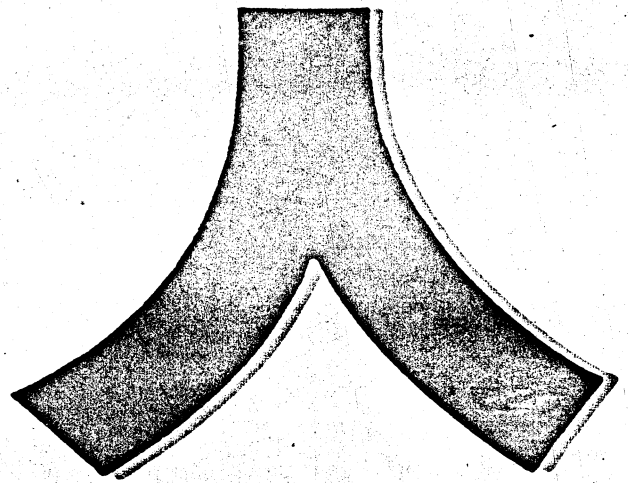
# 俄羅斯拼盤

© 1993 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. RUSSIAN 6 PAK is a trademark of Interplay Productions, Inc.

Interplay

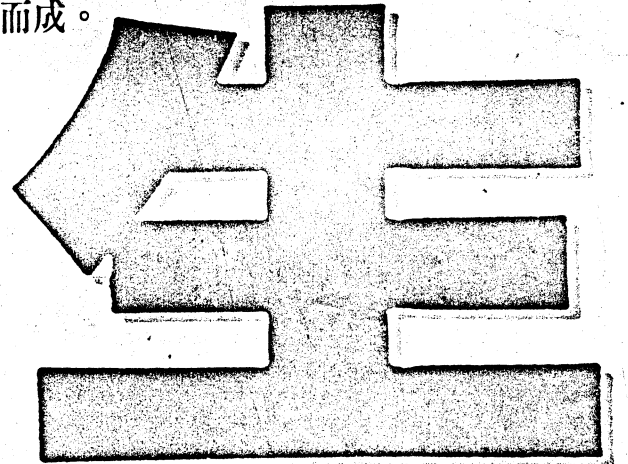
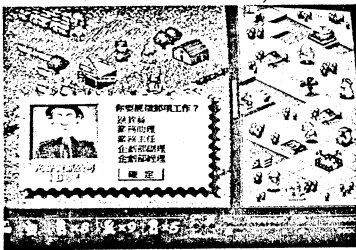


**卡耐爾的人生指南**  
THE DESIGNER OF LIFE



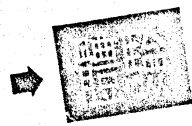
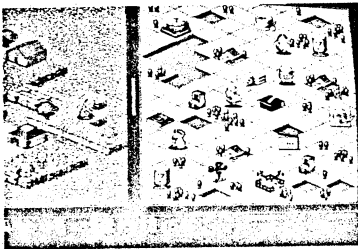
**成就網**

包含學術、經商、政治、影劇、體育、軍旅等各行各業的超大型地圖，由無數個里程碑密佈而成。



**生活圈**

包含家庭、醫院、補習班、銀行、賭場等十餘種場所及父母、上司、女伴、對手等數十個人物。



◎學歷、名譽、道德、職業、婚姻、意外等全部模擬真實人生等你親身經歷。



◎自行設定人生目標，培養專業技能，追尋生命最高成就。



◎規劃一天24小時，發揮社交手腕，利用資源建造出自己的人生道路。



◎自行設定智慧、性格、家庭背景等出生條件。

**人生萬物模擬**



光譜資訊有限公司  
TIME TECHNOLOGY CORP

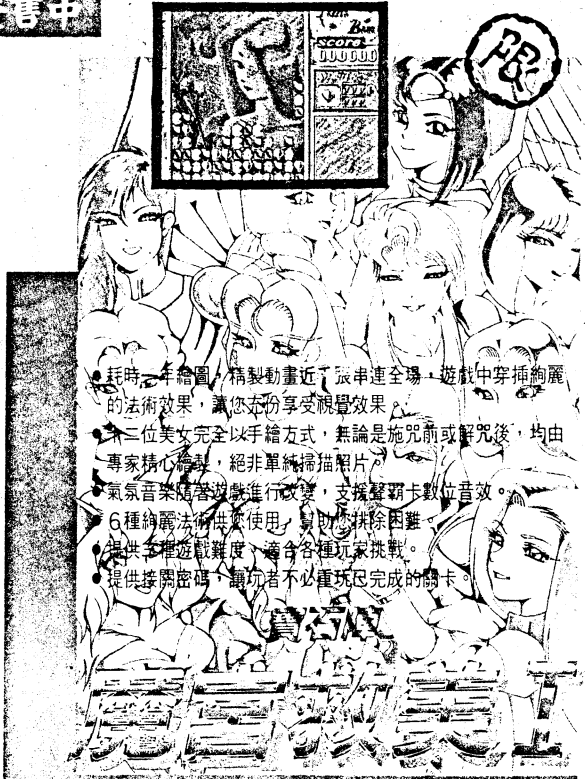
熱烈發售中



全球八大強國...一場可歌可泣的歷史戰役...  
 攸關全人類未來的第三次世界大戰...  
 在全新出擊的大戰略II中一一亮相!

# 大戰略II

戰略遊戲



- 耗時一年繪圖，精製動畫近十張串連全場，遊戲中穿插絢麗的法術效果，讓您充分享受視覺效果。
- 三位美女完全以手繪方式，無論是施咒前或解咒後，均由專家精心繪製，絕非單純掃描照片。
- 氣氛音樂隨著遊戲進行改變，支援聲霸卡數位音效。
- 6種納魔法術供你使用，幫助你排除困難。
- 提供多種遊戲難度，適合各種玩家挑戰。
- 提供接關密碼，讓你不必重玩已完成的關卡。

劇情益智



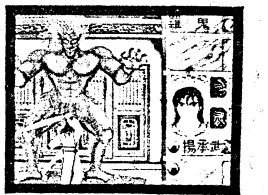
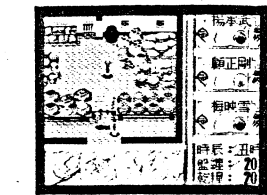
角色扮演遊戲

# 勇者傳說

真時佳講天... 載文路... 羊解... 上... 容...  
 系列... 每集...



角色扮演遊戲



# 冥界幻姬

“冥界幻姬”是天堂鳥為承續第一部RPG作品西遊記外傳的風格，並加入新構想的新作，據說還將推出CD-ROM版，喜歡RPG的玩家，千萬不要錯過了！



這是一個動亂的年代，  
清末末年，慈禧太后一手專攬政權，卻造成了一個極度腐敗的政府。貪官污吏橫行霸道魚肉鄉民，使得整個中國陷入了一片混亂之中，在如此的內憂之下，在外，更

“西遊記外傳”之後，天堂鳥資訊籌劃了半年多的時間，投下了無數的人力及物力，精心的研製了RPG新作——“冥界幻姬”，以回報玩家對“西遊記外傳”的支持。

劇情由一個動亂的年代——清末末年開始，慈禧太后一手專攬政權，卻造成了一個極度腐敗的政府。貪官污吏橫行霸道魚肉鄉民，使得整個中國陷入了一片混亂之中，在如此的內憂之下，更有歐美等外患強行進入我國，引發了連連的戰事，而腐敗的

清廷政府和慈禧太后在積弱已久的情況之下，更是一敗塗地，被迫簽下了許多不平等的條約，使得中國成為國際上一個任人欺凌的國家。

在這個時候應該是一個振作奮發的時刻，但慈禧太后卻依然昏庸無知，不但把軍費撥為興建頤和園的費用，私底下更暗中鼓勵義和團及白蓮教等邪魔妖道四處作亂，專對外國人下手，殺人放火，極盡殘忍之能事，此舉引起了歐美諸國之公憤，繼而引發了八國聯軍，清廷在如此的情況之下更是

一敗塗地，北京城被血洗一空，慈禧等皇親國戚也匆忙亡命出走，就在這個時候，一向受慈禧“照顧有加”的白蓮教教主遺手下送來了一顆“白蓮神珠”，非常慎重其事的交給了慈禧，並傳達白蓮教教主的語意，但沒有人知道他們之間說了些什麼，也沒有人再看過那顆“白蓮神珠”，只知道在往後的日子中，慈禧隨身都帶著那一顆“白蓮神珠”，一直到她進了墳墓，“白蓮神珠”也變成了她的陪葬物之一，而“冥界幻姬”的故事

也就此展開……

進入遊戲之後，故事的時空拉回了現代，玩家扮演一個生活並不得志的青年——潘曉安，就在一天的下午，因為工作出紕漏而被開除的他，在灰心之餘正想打電話給女友訴苦，卻早一步的接到女友要求分手的電話，心灰意冷的他，茫然的一個人走了出去，開著車子到處亂逛，不知不覺中時間不知道流逝了多久，心力交瘁的他也逐漸的打起了瞌睡，就在一陣強光閃過之後，他的車子和一輛砂石車撞個正著，

## 冥界幻姬-女魔頭慈禧變身



↑ 擁有白蓮神珠的慈禧，雖數百高齡容貌仍宛如少女。



↑ 摧動法力，慈禧開始變身！



↑ 變身後猙獰的臉孔。

意識逐漸消失的他只感到自己骨頭斷裂的劇痛，然後就不醒人事了……

在感到一種柔和的光線之中，潘曉安醒了過來，發現身旁有一個美貌的女人，在一陣詢問之下，發現自己已身在冥府！而身旁的女人竟是和自己一樣是個剛到地府報到的鬼！在同病相憐的情況之下，潘曉安和那個女人結伴同行，卻發現地府處於一種混亂的狀態，冤魂四處遊蕩，兇惡的鬼卒到處殘殺無辜，原有的秩序蕩然無存，在多方的詢問之下，才發現地府目前有一股新興的惡勢

力，原來慈禧在死後利用“白蓮神珠”的魔力吸取地府的玄陰之力，而且大開枉死城，將不平而死的惡鬼納為自己的手下，企圖在自己的玄陰魔力飽滿之時，反撲人間，建立一個萬世鬼域！而潘曉安在此時得到一個老者的指引，發現自己是一個陽年陽月陽日陽時陽分陽秒出生的純陽天命！也只有他才能抗拒慈禧的玄陰魔力，不由分說的，這一個剷除妖后的大任也就落在他的身上，一個在人間的倒楣鬼，此時在陰間卻將成爲一個拯救陰陽兩界的英雄！而艱辛的旅程也就此展開

了……

相信看完簡介之後，大約就可以看出遊戲的大要，玩家將扮演潘曉安，而身旁有一位伴隨著你經歷險境的紅顏知己—小玉，在尋訪消息，斬妖除魔的過程中，她將給你莫大的幫助，到了遊戲的後半部兩人將發展出一段暗藏在彼此心底的感情，不過一個更大的陰謀也在此時即將爆發…能否斬妖除魔，順利除掉慈禧，也就看你的選擇及實力了。

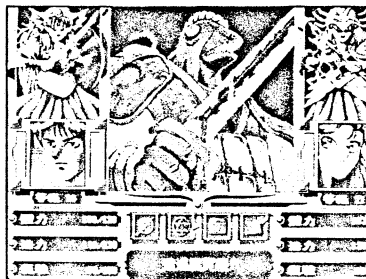
在操作方面是使用滑鼠操控全程，增添了遊戲的方便性，如果使用鍵盤的話也可以得到

不錯的操控效果。也許有些玩家已經注意到，“冥界幻姬”的廣告已經持續了一段時間，而且其中的開發畫面都不一樣；這究竟是怎麼一回事呢？原來在監製人員的要求之下，單單就圖形一項而言，改版的工作就進行了六次之多，如果你有玩過日本P-C9801的遊戲，您可能早就發現冥界幻姬的圖形精緻度和畫風與日本遊戲相當接近，這也是天堂鳥資訊的美工製作群奮鬥的目標—希望當你擁有“冥界幻姬”之後，再也不用羨慕於日本的遊戲了。

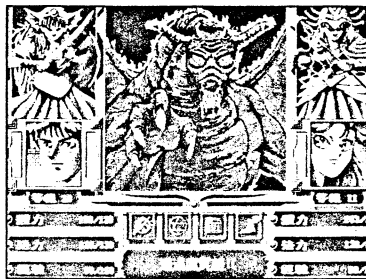
## 全螢幕法術效果的高解析戰鬥畫面

除了遊戲畫面之外，冥界幻姬在遊戲介面方面也做了許多的革新，例如爲了展現精緻的人物造型，所以在戰鬥方面採用了640×480的高解析畫面，藉以得到最佳的視覺效果，另外還添加了在“西遊記外傳”中廣受好評的全動畫法術，再搭配多樣的音效效果，以獲得最佳的臨場感，至於在一般人物行走畫面，由於考慮了畫面的捲動速度及圖素的質感，所以仍採用320×200的解析度，但爲了加強地圖捲動的效果，加入了多重立體捲動圖素的特殊效果，當人物在行走時，畫面將地圖清楚的分成上下兩層，人物行走上面一層，下方就是廣大遼闊的地獄場景，所以自然產生了一種凌空飛行的感覺。另外，如果有玩過超級任天堂的玩家們應該知道，在一些遊戲中常常有一種畫面向下壓成立體廣角畫面的特殊效果，如太空戰士五代中飛空艇起飛的畫面，還有聖火降魔錄的地圖選擇畫面；現在“冥界幻姬”也將運用此一畫面特效！如此

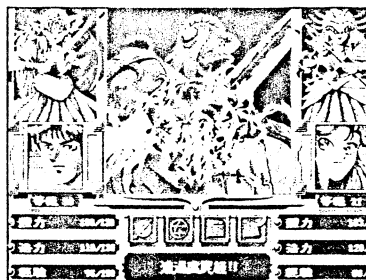
一來，當您操控人物時，將不僅單純的圖素變換而已，還會有十足的立體感。



↑ 冥界幻姬的戰鬥畫面，圖中的主角左爲潘曉安，右爲小玉。



↑ 遭遇火龍的畫面，圖形的風格有濃厚的日本風味。

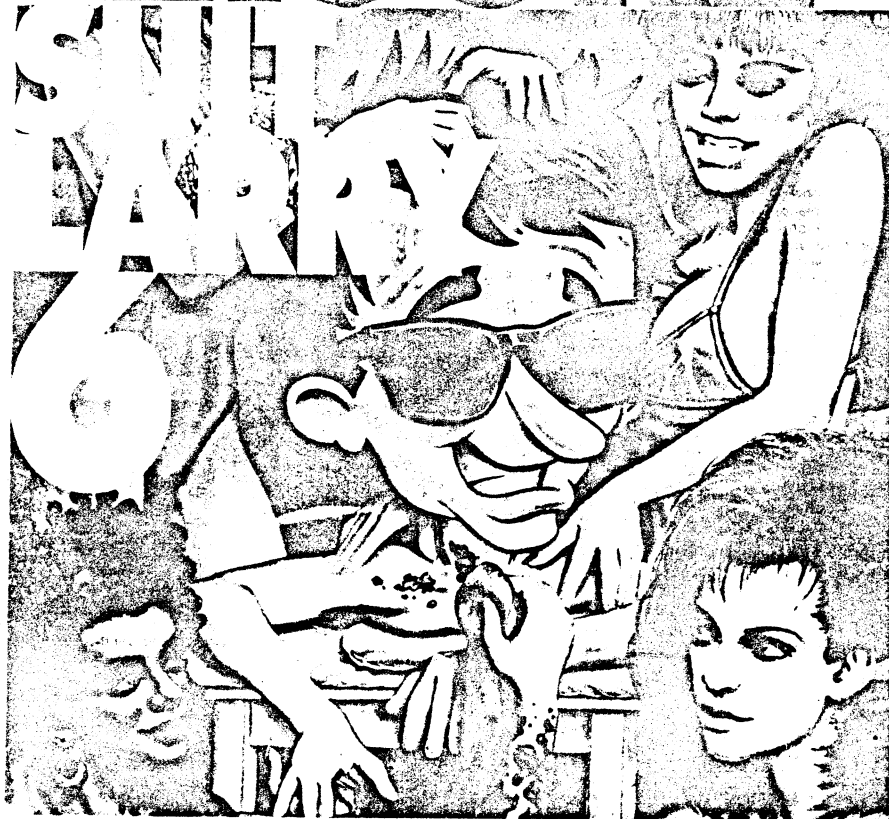


↑ 施展法術命中蜥蜴人。



↑ 與“黑暗王座”相同的全螢幕的法術效果。

# LEISURE



# 幻想空間六

## 系統需求

386 2Mb RAM, DOS 5.0, VGA, 滑鼠, 並支援聲霸卡, ADLIB, ROLAND, GRAVIS SOUND CARDS

HON

LARRY又回來了！不錯，就是那位SIERRA出品的幻想空間系列的男主角。今次第六集“SHAP E UP OR SLIP OUT！”中，他再一次展開其另一段獵艷旅程。其實這個遊戲在九三年尾已然推出了，相信本文出街之時已有不少朋友完成整個遊戲，而且在電腦時代第104期亦已刊登其全攻略，未爆機的朋友可參考之。本文旨在介紹及評評此遊戲，同時把筆者對遊戲的感受跟大家分享一下，未玩過這遊戲的朋友也可以看完本文後考慮是否試玩。

### 成人遊戲

跟以往同系列的遊戲一樣，這是個詼諧和狂想式獵艷遊戲。

主角LARRY有一天在海灘散步（真正的居心是……）時機緣巧的到了電視台參加一次比賽，結果內定地落敗了，但卻得到安慰獎可以在溫泉勝地渡假兩星期。奇遇便由此展開。

LARRY來到渡假的旅館中，便四處與遇到的女人聊天，和設法去滿足她們不同的需要，她們的需要有些也還真……特殊呢！LARRY這樣落力，當然不是樂於助人那麼簡單，以他的性格，當然是希望藉此與她們有進一步的交往了！雖然他的算盤打得不怎麼響，且通常都吃虧而回，卻由此製造了不少惹笑的情節。遊戲中不乏具三級意味的畫面，或許是為了滿足玩家們的“特殊偏好”吧！幸而皆以誇張胡鬧的卡通

式手法表現，看起來其效果還算有趣。

### 輕鬆惹笑的氣氛

遊戲整體的視象和音響效果予人輕鬆的感覺。人物和背景以至動畫都是用充滿西洋味的卡通式表現手法，跟遊戲主線非常配合，鮮艷的色彩和粉紅色的工具欄為觀感帶來了一些香艷的感覺。聲效方面非常出色，且很真實，音樂方面也很恰如其份，聽久了也不覺煩悶。有趣的是，遊戲中LARRY會找到一架播帶機，裡面放著這遊戲的原聲盒帶，玩家可藉此聽聽十六首背景音樂。還有在每一次完成任務和得分時那“YES！”的一聲，也很令人鼓



這是遊戲中出場的八位美女，她們需要……



**BURGUNDY**—她是位從南方來的歌女，時常在酒吧內，除非她的器材壞掉，否則沒有人能阻止其演出。酒吧內挺悶熱的，而那裡又沒酒賣，LARRY得找來一些啤酒給她解渴。



**CAVARACCHI**—她是位健身教練，必須留意她身份通行証，以後是會有用的。



**CHAR**—她是個只求生活快樂的女孩，她需要的是六個電池，那顯然不是給她的WALKMAN用的，而是用在“一件女孩子的最佳伴侶”上的，什麼意思？  
 噫……真三級！



**GAMMIE**—她是個瘦得可憐的年輕女郎，但她仍想再減肥。可惜這裡的減肥機器壞了，LARRY當然答應她修理那機器，這是否一大良機？



**MERRILY**—她是個跳水狂，她的目標是每天最少跳水15次，可是管理員不讓她跳多於10次。你得幫她完成心願，該怎麼辦好呢？



**SHABLEE**—她是個貧窮的化妝師，希望可以在荷里活闖出名堂來。她願意跟LARRY外出，可是苦無漂亮的衣服。要找來合適的衣服卻不容易，因為那裡是沒有商店的。



**SHAMARA**—她曾經是個擁有權力的女強人，現在她卻把所有的錢花在旅店的頂樓套房上。這天她赤裸的坐在露台上看海。只有天知曉她想要什麼，但鑽石和珍珠都不能打動她的芳心。



**THUNDERBIRD**—LARRY會在運動場館中遇到這快樂女郎，她正在鍛鍊她的大腿肌肉。她想要的是一對手拷用來把LARRY綁起……

舞。

惹笑的對白和LARRY的自言自語也是遊戲的趣味之一。甚至在線上輔助說明也不忘「搞笑」，總之就是娛樂性豐富。

### 操作簡易

SIERRA可算是製作冒險遊戲的老手，所以今次的遊戲介面仍保一貫的優良。大致上的操作跟國王密使六(KING'S QUEST VI)相似，動作圖符和工具庫在畫面下方，而系統命令欄則只要把滑鼠指標移至畫面頂端便會出現。特別的是在動作圖符中多了一個開啓拉鏈的圖符(嘩!)，這是LARRY所喜歡的東西，讓他向那些遇到的女郎碰碰運氣!大家可以試試看有什麼有趣的事情發生!此外，它也有些其他的用處，例如劃火柴、去廁所等。

遊戲的介面也很體貼，玩家除了可以儲存進度外，若你做了某些舉動，令LARRY喪命，遊戲會給你重試的機會，選擇這選項會回到那致命舉動之前，那便不會白白浪費先前的努力了!再者

，遊戲有定時提醒玩家貯存進度的功能，玩家可選擇提示的間隔時間，甚至把此功能關掉。

有一點更值得一提的是，若玩家重玩遊戲的某部份，在一些冗長的情節裡，畫面下方會出現一個速閱圖符，讓你快速通過一些不重要的對話和動畫，而又不曾失去解題的關鍵，是個非常周到的功能。

### 惱人的解題順序

令筆者最不滿的地方是遊戲限制了玩家解題的先後次序。即是說，你必須依遊戲預先安排好的各項事情一一正確的依序完成，遊戲才能順利的繼續進行。而且這些所謂順序並非邏輯性的順序，遊戲中亦沒有足夠的提示去找這種順序。更糟的是，玩家有時候並不知道有什麼事是必須做的，當玩到遊戲後面，才發覺缺少了些甚麼時，只得回到先前的進度重玩了。倒運還未完結：究竟應回到哪一段情節呢？要做的又是什麼呢？

幸好遊戲的場景不算太大，

謎題亦不算困難，只要加點想像力便能解開，有些亦提供多於一種的解決方法，使遊戲不至於永遠玩不完。

### 其他經驗

遊戲中其實還有敗筆之處，就是在某些時候，若解謎順序錯誤，即次序跟SIERRA所定下的不同，便會從遊戲中跳回DOS。玩家只得眼巴巴看著自己的心血化為烏有。以SIERRA這樣有實力的遊戲製作公司竟然犯下這種錯誤，真是罪過!幸而SIERRA為此在他們自己的BBS和其他主要線上網絡上放了一個修正程式(例如在COMPUSERVE，可在SIERRA DATA LIBRARY中查看GAMAPUB;此外PC HITWARE金碟庫#5中亦收錄了其修正檔。)

最後，若大家玩得倦了，也有些特別的東西可玩玩，就是試按下某幾個功能鍵(FUNCTION KEY)，看看有什麼有趣的東西?雖然那是跟遊戲本身無關，玩到悶了時試試也很有趣的。

# 遊 戲 獵 人



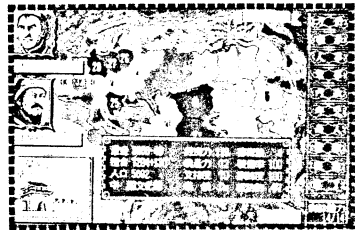
● 出版公司 / 第三波  
本文作者 / GUDERAIN

由 方陣組成的各兵種戰鬥成功的塑造了元朝秘史中文版的戰鬥模式，各種兵種特性不同攻擊力也不相同，像歐洲騎士由於身披鎧甲，手持長矛在衝鋒時十分有震撼力，可是如果近接作戰可能就不太靈活了；而日本武士手持武士刀在近戰較佔上風，護具較輕使得它在衝鋒時就較差些；而蒙古騎兵則是十分平衡的優秀兵種，不論是近接作戰或衝鋒都不錯，再加上馬上騎射功夫了得，因此才能協助成吉思汗建立這麼一個大帝國。將兵種的攻擊力、防禦力、機動力等資料確實了解之後才能以己之長攻敵之短，這個遊戲的戰鬥模式確實做得很理想。

遊戲提供三個劇情，一個是統一蒙古高原各族的設定，統一後可以以此作為進軍世界之根本，另外兩個都是世界劇情，一個較早，以剛統一蒙古高原的成吉思汗為主，另一個則是元朝剛成立時（滅了金、西夏之後）。其實如果要玩蒙古可以先從第一個劇情玩，不一定要選誰，不過君主的能力



↑ 蒼狼與白鹿的結合成為蒙古氏族起源的傳統。



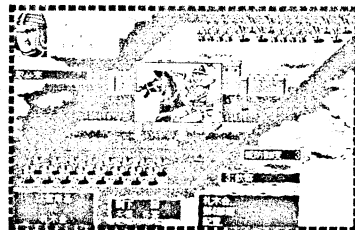
↑ 攻略的版圖超越其他的策略遊戲。

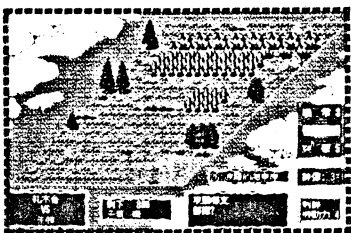
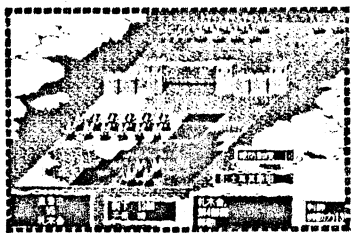
對領軍作戰及發佈命令都有重大差異不要選太差的人。相信一定可以比成吉思汗更早統一蒙古，那就可以進入世界劇情朝統一世界努力了。

共有十六種兵種，有印度的象兵、日本的武士、歐洲的騎士、蒙古的蒙古騎兵、游牧民族的狩獵騎兵、阿拉伯的突擊騎兵（拿彎刀的）及輕弓騎兵、南宋的火砲兵、歐洲的投

石機等，各有各的特色。能力分為A、B、C、D四級，有近接攻擊力、衝鋒攻擊力、防禦力及機動力等四種能力。像騎士的突擊力是A、武士的近接戰力是A，而蒙古騎兵則兩項都是B，因此作戰一定要以己之強去攻敵之弱，否則恐怕要打敗仗了。

戰鬥因為地形而有不同狀況，像是渡河戰、森林戰、平原戰、攻城戰等，地形不同障礙物也不同。特別是在攻城時

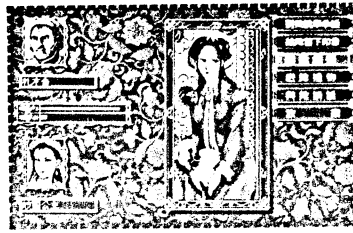




守方會因為城防道而得到某些庇佑，而攻方就要付出較大犧牲了。特別是如果部隊混亂（不論是因為攻擊別人或被別人攻擊所造成）都會失去控制無法下達指揮，只有在他們恢復後才能再下命令給他們。趁敵人混亂時攻擊往往能得到更好的戰果，當然自己的部隊在對人數較多的敵人部隊實施衝鋒的話容易使自己變混亂，一定要小心才行。每位將領最多可帶四支部隊，每支部隊最多200人，糧食不足的話也是會有逃兵的喲！

### 肆、後宮

元朝秘史中因為沒有忠誠






↑香豔美麗的後宮嬪妃。

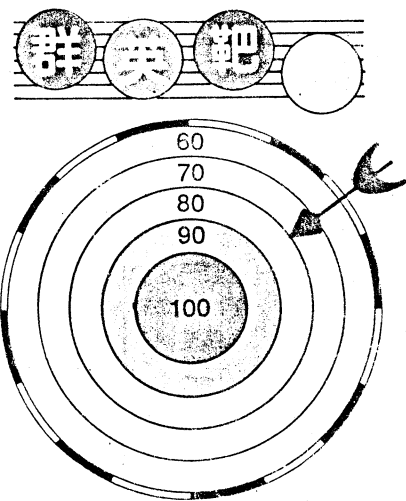
度設定，因此要想鞏固王權就只有多用自己人了，不論是王子或平常將軍娶了公主就成了親戚，那都不會叛變，重要的

地方可以安心的交給他們。那麼要多生子女就要到後宮才行，不過女人可不是一成不變的，有的也愛聽情況，有的愛聽讚美的話，但也有人不理這一套，不要踢到鐵板了。要注意的是子女尚未立為將軍或尚未嫁人前最多只有五位名額，倘若名額滿了就不用再急著去後宮了。

遊戲的畫面設計得不錯，音效及背景音樂也不會太單調，可是後宮佳麗服裝的圖片似乎就是那幾項，比較沒有個人色彩。戰鬥中敵人的AI也不夠好，像是守城的部隊如果攻城的敵人比他強就不出來應戰，因此只要用會射箭的騎兵停在雙方都射不到的地方，等下次前進一步，射幾次再趁機動力沒用完前退回來，如此可不費力氣的削減敵守城的部隊。不過大致上來說，元朝秘史中文版真的是很值得一玩的遊戲，每個地方的風景也很能顯示當地的特色。只要你懂得用貿易賺錢，再好好調整作戰方式，相信要統一世界並不是那麼困難，當然是指在遊戲之中。

群英會審 VER. 2.0

 <p><b>何布</b></p> <p>後宮美女令人留連忘返，戰鬥系統跳離 KOEI 的老套，頗具新意，策略方面設定稍嫌簡單，整體來說，還是個值得一玩的遊戲。</p>	 <p><b>Mr. i</b></p> <p>考據嚴謹，製作用心，細緻畫面佐以簡潔的中文訊息，讓人對元朝雄霸歐亞的歷史有更深刻的體會，兵種、謀略、戰力佈署、世界地圖、各地風景多有特色，而後宮深苑更凸顯當時皇族衍脈的事實與必要。</p>	 <p><b>Dracula</b></p> <p>異國風光的場景畫面，配上各式兵種的獨特戰鬥方式，營造出特殊的遊戲風格，而後宮談情說愛則增添遊戲不少趣味性，使玩家緊張的軍旅生活生色不少。</p>
---	---	---



# 遊戲獵人

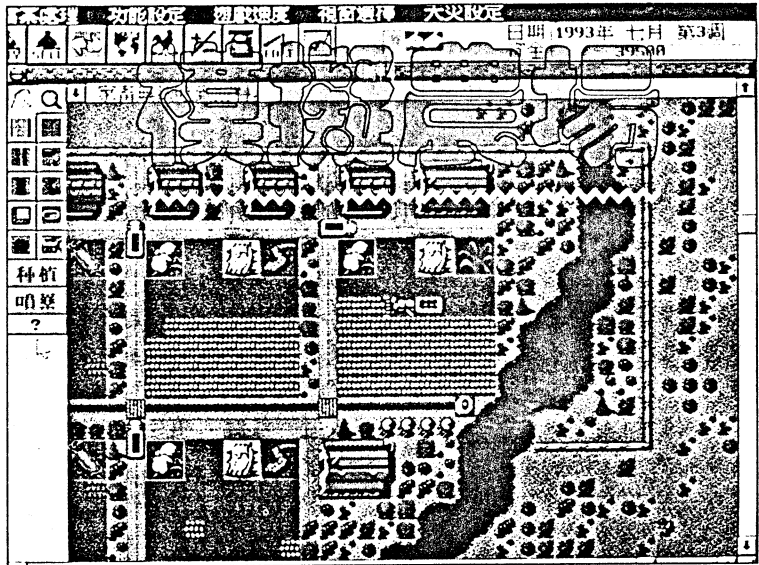


● 出版公司 / 電腦休閒世界  
本文作者 / KNIGHT

在臺灣，由於地小人稠的關係，因此對於大部分人而言，根本沒有機會享受農耕的甘苦，頂多是在自己的住家內種幾盆小花罷了，尤其是現在的小孩是越來越可憐了，生活在這樣的一個水泥叢林之中，很少有機會接觸有關田園生活的事物。特別是最近（4/11）在臺北市看到農民爲了對政府加入 GATT 的抗議活動，而有一些感觸。

模擬農場提供了一個機會，讓我們能夠實際接觸到有關農業生產的一些活動，享受一下田園生活，並且對於我們日常所吃到的農產品有更多的瞭解。

遊戲雖然說是中文版，但是在安裝的時候可以選擇顯示中文或英文，不過在使用中文版本的時候，在少數幾個地方居然是中英文混雜在一起，不知道是否是因爲訊息欄擠不下全部的中文訊息，才用如此的安排。遊戲在一開始有一張美國地圖供各位選擇農場的所在地，而且在某些地方，農場已經發展了一陣子，已經有一定的規模了。每個地區隨著它所在地點的不同，而有著各自的特色產品，像是加州的葡萄、



佛羅里達的柳橙和華盛頓蘋果等，同時也會有不同的氣象條件。如果各位玩者想要享受一下白手起家創業成功的滋味，或者是對於現有地區的位置分佈及氣象條件不滿意的話，那麼你也可以自己創造一塊屬於自己的地區，經由遊戲所提供的隨機地圖安排農莊、城鎮、河流和湖泊的相關位置，再自行調整雨量、溫度以及風速，但是由於每個項目都只能夠有四種刻度來調整，因此只能夠說是很粗糙的調整。

遊戲一開始時，玩者將會擁有九個單位的土地，雖然說每一單位的土地可以種植一種作物，但是就實際上而言，你還必須設置道路、灌溉渠道以及各種設施，所以剛開始時大概就只能使用四個單位的土地種植作物。

關於生命三要素中的陽光和空氣，都不是你我所能控制的，至於另外一個要素“水”，就需要各位玩者花一些心思在上面了，雖然在“自行設計地形”時可以調整雨量的大小，但是你仍然無法控制天氣，要它那一天下雨就下雨，在現實生活中不也是如此嗎？因此你必須要擁有灌溉設施，以抽

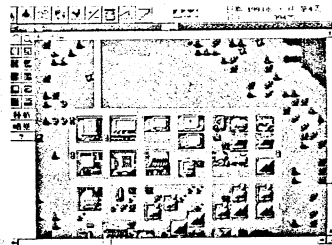
取湖水、河水或是地下水，你如果要完全依賴雨水灌溉的話，那真的是會應了“靠天吃飯要餓死”這一句話（還記的這句歌詞嗎？我們小時候常常唱的）。當你找到水源之後，接著就必須先將自己的土地整理一番，但是你必須將預定種植作物地區內地上的樹木、石塊除去，才能開始種植作物。當然最重要的是你必須決定你的農場要種植那一種作物。

所謂“工欲善其事，必先利其器”，當你決定要種植那一種作物之後，由於農場是位於美國的境內，不像是臺灣的農地主要是靠人來作小規模的耕作，因此你還必須要有各項的農業機具。當你擁有各項的機具之後，你最好還要買一座庫房來存放機具，不要任憑那些機具受風吹雨打，不然那些機具會折損的特別快，然後你很快的就要再買一批新的機具。當然你也必須建立道路，聯繫農地、庫房和城鎮，以方便各項機具的工作和農產品的運銷。當你種植作物之後，隨著時間慢慢的消逝，作物也會慢慢的成長，各種不同的作物在螢幕上也會顯示出不同的圖形，讓玩者一目瞭然。隨著作物

的成長，你也一定會碰到病蟲害、雜草和土壤養分不足等問題，這時候你便應該噴藥來解決問題。雖然你可以直接在農地上噴藥，或是在農地作物的生長流程圖上安排噴藥的時間，但是當各位所擁有的農地一多時，想想看要一塊一塊的來噴藥，實在是太累了。為什麼遊戲擁有那麼多的“自動”功能，就是沒有自動噴藥這一項。

當你一切都做好後，你便只要等著作物收割就行了，不過要記得最好是買一座穀倉來存放收割下來的作物，然後查看市場的行情，在市價比較高時賣出；如果你沒有穀倉的話，那麼就只能在收割時立刻賣出，完全無法考慮到市場行情。

連接農場的城市



遊戲的名稱既然是模擬農場，內容自然是經營一座農場，你除了種植作物之外，當然還可以養一些牲畜來陪伴你孤

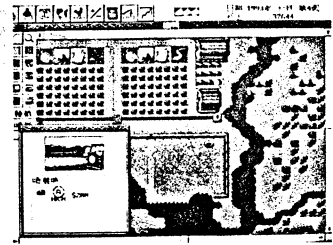
寂的心靈，看著牲畜慢慢的長大（在螢幕上真的看的出來牲畜大小的變化），甚至是繁衍後代，心中就會有一股成就感出現。而且如果城鎮有娛樂區的話，你所飼養的牲畜還能代表你的農場出賽，贏了可是有獎金的。不過一般來說，飼養牲畜所要花的心力比種植農作物要來的大，而且成本亦高，並賺不了多少錢，只是拿來看著牲畜的成長、繁衍，聽聽牠們的叫聲罷了，純粹是好玩罷了。

在遊戲中也安排了各種的天災，不過當你的農場遭遇了天災之後，並沒有所謂的“天然災害補助”。因此，你如果選擇是有災害發生的狀況下，雖然你可以藉由不斷的投资建設來擴充農場，但是最好要量入為出，隨時注意，不然如果發生了什麼天災，需要錢來拯救家園，雖然可以借錢來整建，但是15%的利息錢可不算輕。

遊戲在手冊方面可以說是寫的相當不錯，提供了教學課程，玩者只要依照課程內容玩一遍，大致就能掌握遊戲的玩法，而且對於各種作物、牲畜

、機具等都有介紹，讓玩者有更深入的瞭解。

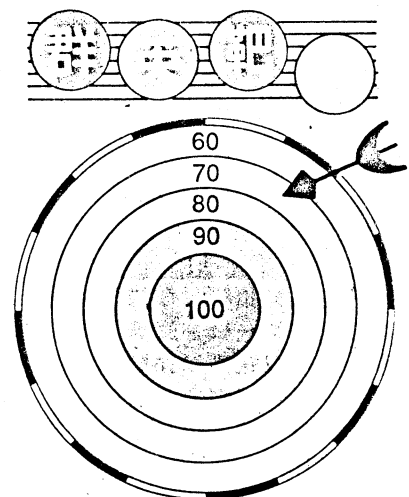
存放在庫房內的農作機具

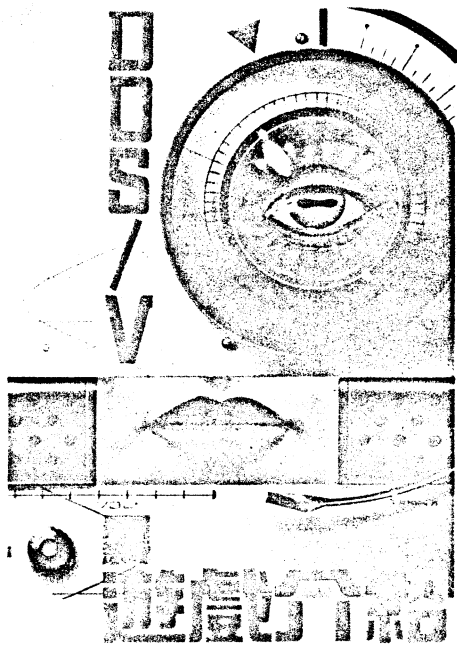


遊戲本身亦提供了農業局來讓各位查尋所遭遇的問題，可以說是線上的輔助系統。音樂的曲風則表現的十分輕快，雖然曲子不多，但是可以說是非常適合本遊戲；在音效方面，只能偶爾聽到罷了，不過遊戲的內涵更為重要，不是嗎？但是遊戲本身並沒有明確的目標，當你將地圖上所有的土地都買下來之後，你就再也無法繼續擴充你的農場，至此玩者就只能在重新開始遊戲或是保持原狀繼續玩下去直到錢不在增加為止。

遊戲本身的最大缺點就是在人工智慧方面，實在是不怎麼高，像是牲畜明明有食物和水也不一定會吃的到；還有機具並不太會繞路，結果告訴你找不到路過去。

<p>何布</p>	<p>Mr. i</p>	<p>Dracula</p>
<p>在模擬城市 2000 的強勢佔地之下，農場的面積也越來越小了。圖素小，畫面變化度不大，樸實的風格仍有待考驗。</p>	<p>題材不俗、畫面細緻，完備的 1-COM 與圖形顯示令人更覺親切，不論是享受田園樂趣或是一展地主霸業，玩家均可各取所需，倘有更符國情或本土地理環境之資料片問世寓意當更深遠。</p>	<p>耕種問題以圖形顯示，而用滑鼠操控上手容易，展現Magix 公司一貫的遊戲風格，讓玩家能輕鬆享受田園耕種樂趣。</p>



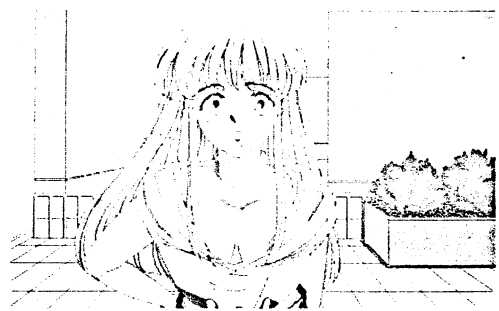


LOR BEN

# NOOCH

的，所以“艷遇”在所難免，但安排上並不會令人覺得不搭調，絕非如其他遊戲爲了出片，便亂拼出一些極不合理的劇情！

美工方面：圖片一向是此類遊戲訴求的重點，在 NOOCH 中的美工表現也有一定的水準與前幾個月出版的天



依照往例——沒有！大概是這種遊戲不太好配音吧！所以一些「いひ……」、「ああ……」的音效，還是要靠玩家自己想像了（或許作者認爲這樣更好也說不定！）。



使之水準不相上下。日式的十六色電腦繪圖一向是國內遊戲美工爭相模仿的對象！相信 NOOCH 的美工絕對不會讓諸位玩家失望！



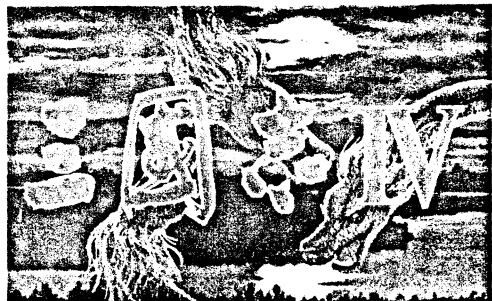
在音樂方面：NOOCH 更是在這類遊戲中少數有配樂的遊戲之一。背景音樂會隨著故事場景改變，雖然樂曲表現平平，但卻很配合場景，至少不會讓玩家聽不下去！音效上，

綜合來說，NOOCH 可以說是此類遊戲的上乘之作！（至少筆者還沒看過更好的！）愛好此道的玩家可不要錯過此 GAME 喲！

這是一個日文的AVG（文字冒險遊戲）。到目前爲止，這類的遊戲幾乎還脫離不了“限制級”的範疇。當然這個 GAME 也是一個十八禁的遊戲！不過它在平均的表現上很明顯的超出其他同類型的遊戲！現在筆者以故事、圖形與音樂等方面爲大家介紹：

在故事方面：本遊戲以一個少女失蹤案件爲背景，主角受女主角之託一道追查此案。遊戲內容大致上分爲四章，故事相當長！主角必須在各種微妙的線索中抽絲剝繭，找出幕後的頭目。當然因爲是限制級

# 三國誌IV

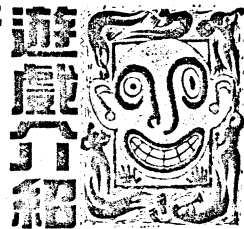


等了好久，這個原本只能在9801中看到的三國誌IV終於出了DOS/V版了。三國

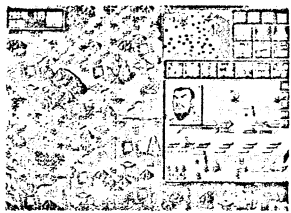
誌從一代到三代的魅力，我想不用筆者多說，多數的三國迷們早已期待著四代的推出！在四代中有很多創新的系統都是首度上場的，相信四代將會帶給各位玩家全新的感覺不多廢話了，現在筆者就爲大家介紹這個 KOEI 本年度的代表作！（以下三國誌IV簡稱四代）

界面上：三國誌三代和四

代的地圖大致上是相同的，包括城池、戰場、關卡都完全一樣。但四代的介面畫面變大許多，玩家在螢幕上只能看到一部份土地。要看全國的地圖就必須上下移動視窗，介面上看起來和信長之野望中之霸王傳相似。但地形卻更爲細緻，地圖上的大河、高山、狹道……等等！從地圖上就可以大致的看出此處戰場的地形。擁有V-GA 以上的玩家還可以先載入 VESA DRIVER，以得到更高的解析度，視野更大的視窗。在介面上另一個重要的改進就是四代中已放棄了原本每郡必須輪流下命令的模式，君主可隨時下命令給每個部將。使整個



遊戲的思考變得更為多元化！



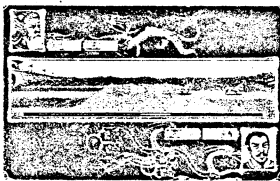
由城內的人物活動可看出內政運作的情形。

在遊戲中：內政方面在四代中首度被分離出來，也就是說一個將領可以同時一方面做別的事，一方面從事內政。另外民意在此代中重要度提昇不少，當人民的支持度在60以下時，幾乎隨時都會叛亂。而且在放糧時民忠最高只能提升到80，80以上要靠它自己上昇了。在建設上，只要你給的資金充足，將領就可以一直從事建設。不再像三代中君主每半年還要下一次命令。資金不夠時也可以隨時補充，調度上十分方便！另外當有將令在做開發時，玩家可以看到城內會有些十分有趣的卡通人物在種田、練兵、買賣……等等！開發上，除了保留三代的耕地、商業、治水外，還多了技術一項。技術較好的郡不但做武器快，還可以製造出攻城的利器——衝車和發石車。

軍政方面，四代中的兵制採用類似幕府兵制的作法。士兵為屬郡制，將領平時不帶兵。在戰鬥中若將領不幸陣亡或被俘，手下的士兵將會被編制到太守手下。所以在四代中，招募他國的將領，已經不能得到士兵，要抓到別國的士兵只有招募該郡太守或攻下城池了。戰爭介面類似霸王傳，守方可以選擇出城迎擊或城池的攻防戰。武器方面，除了三代的弩、強弩和騎兵外，三國時期諸葛亮發明的連弩在四代中也將首度登場，其殺傷力甚至比騎兵隊的衝鋒還強！但這種可怕的武器也只有技術力很強的郡才做得出來。在攻城戰中，你可以使用自古以來的傳統的攻城利器——衝車和發石車。攻破城門後的決戰可以說是此

遊戲的最大的特色，守方可以選擇退兵或決戰，攻方則可以選擇把軍隊直接開入城中來個你死我活，或著雙方協議各派出最強的將軍來個一本輸贏、三番勝負，或者五戰三勝。攻方若決戰輸了無條件退兵，但守方若輸了，這時想逃已經來不及了！

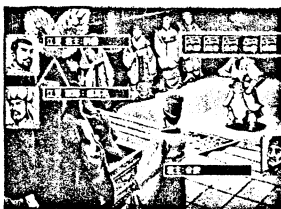
在人物方面，分成各種能力。其中還有一些高級的能力。如：可以呼風喚雨的天變術，如孔明借東風的風變術，還有可以一次幹掉對手九成兵力，連將軍被打到都得住院半年，足以主宰整個戰役的落雷術。這些能力即使強如諸葛亮也要靠後天的學習才能學會的！武將在單挑時也多了射箭的能力，當然會不會射箭也和將領的個性有關！正因如此使得以騎射聞名的黃忠幾乎成為四代



黃忠箭射響配的畫面。

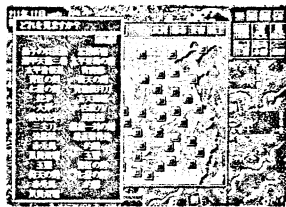
中最強的武將，不管何人？不論何馬？想從黃忠手下逃走的機率幾乎為零。就算黃忠戰敗逃跑，你還得注意他的回馬一箭，反敗為勝！相反的，以驍勇注稱的呂布，雖然會射箭，但其騎術卻更高一籌，所以往往會使用追殺的戰術，讓對手逃掉的機會就很小了。四代裡，寶物之多，也足以讓各位君主開間博物館了，如呂布的方天畫戟、程普的鐵脊蛇矛在四代中都加入了寶物的行列。還有些寶物是兩個的，如玉璽在三國時除了吳國的傳國玉璽外，魏國也造了一個，所以當你兩個玉璽時送一個給你心愛的武將玩玩也不錯！

三顧茅廬後，諸葛亮便會登場。



在音樂方面，感覺上只有三代的水準，沒有特殊的表現！

在歷史方面，如果你對史實夠了解的話。按照史實玩，則曹操將於192年左右，連合各大諸侯成立反董卓聯盟。而徐庶也將於207年向劉備推薦孔明，與208年的三顧茅廬的故事也都可以看到。在對戰時



兩個玉璽，不知那個是真？那個是假？

，將領也都不再直呼名號，周公瑾、趙子龍的稱呼也將使遊戲更加生動！

當然，四代中也有一些缺點，其中電腦智商不足在四代中尤其嚴重！當玩家造出連弩或攻城車之後電腦幾乎沒有反擊的能力，每打必勝。而且電腦的君主，好像也都有點智障。每年只會花大筆的錢去請那些沒用的外族來打你，而不知充實自己的實力！使得四代變得十分容易，難度太低是一大缺點。

三國誌IV的DOS/V版既然已經出版了，相信國內在不久之後就會有中文版出現。到時各位君主們就可以帶著心愛的五虎將再次保家衛民了。

最後，根據筆者的馬路消息指出，由第三波代理的三國誌IV將會是3850元左右的天價。這個消息告訴我們——所有的三國迷們，該存錢了！



統一中國，蛟龍升天化為五爪真龍。

惡毒女巫所作的好事

# 大地傳說之 黑暗皇座

LANDS OF LORE—THE THRONE OF CHAOS

MATTHEW &amp; STANLEY

LANDS OF LORE是繼DUNE II之後另一隻由WESTWOOD STUDIO和VIRGIN GAMES所推出的新遊戲，需要386SX 25MHZ或以上機種、2MB RAM，佔用約20MB的硬碟空間，支援MOUSE和鍵盤。此外這GAME更能支援ADLIB、SOUND BLASTER等音效卡。雖然這隻GAME畫面有少許不暢順，但它在各方面都十分好。

## 故事背景

故事發生在古時某一個由國王KING RICHARD所統治的國家裡，在這國家某處的地下神殿中，收藏了一枚法力強大的戒指(NEHER)，但很不幸地，被一個名叫SCOTIA的惡毒女巫發現並搶走了。於是，她便擁有龐大法力，能把自己變成任何物體。而她最終目的便是殺死KING RICHARD。於是KING RICHARD便邀請了幾個人幫他殺死SCOTIA。而你的冒險旅程便是由這裡開始。

遊戲開始時有幾個人物給你選擇，筆者選擇了最後的一個，因為他在各方面都比較平均。

## 控制方法

首先，在主畫面中略左下方的位置有六個方向符號，只要利用滑鼠的左鍵按在這些符號上，便能靈活地控制主角的移動了。當你想拿起東西時，便將滑鼠移到物件上，然後按著左鍵，再將物品拖移到畫面下方的物品欄內就可以了。而當你要丟棄物品時，便將滑鼠首先移到物品欄內，選擇需要丟棄的物品，然後按著左鍵，再把它移到主視窗下方約三份之一的空間內便成。

當你需要補充體力或要解毒時，便把滑鼠移到物品欄內，選擇你所需要的補充劑，按下左鍵，再選擇有需要補充的人物，把補充劑拖移到那照片上，再按右鍵，那人物便能得到所需要的補充。

另外，在旅途中你會發現很多新奇的武器和防具，當你需要配備適合的裝備時，你只需要把滑鼠移往主角照片的位置，然後按著左鍵，這樣便出現了另一個畫面，內裡顯示出角色現時的裝備，而你只需把裝備直接移到裝備畫面中的適當位置便可以了。

在角色的照片旁邊有兩個不同的符號，而在符號的旁邊又有兩行BARS。藍色的代表角色現時的MAGIC POINTS總值，當你使用魔法時，它的數值亦會隨之而遞減，而BAR的長度亦會縮短。代表HEALTH的紅色BAR亦是一樣，

在受到敵人攻擊後，它的長度亦會隨之而縮短。當每次使用MAGIC時，都有不同級別給你選擇，越大的級別表示該項魔法越厲害，有些魔法甚至只有一個人能使用(要視乎個人的MAGIC POINT強弱而定)。

現在便說說MAGIC POINT旁邊的兩個ICON了。上面那個有武器或手圖案的，便是攻擊ICON了。有時候可以用武器直接投向主畫面的敵人，同樣有攻擊的作用。有時候要掘開破洞，便需要適當的武器裝備在手裡，令攻擊的ICON變成該種武器的圖案，再按ICON便成了。在攻擊ICON的下方便是MAGIC ICON了。

在未有另外一些MAGIC時，只有一種SPARK魔法，是用來攻擊敵人。當MAGIC POINT減少時，便要睡覺了。睡覺的時候，如有敵人攻擊了時，便會馬上驚醒。當有同伴死了時，除了用藥草救回外，如果有HEAL魔法，亦可把同伴救回。當有同伴中毒時，快則可用藥草醫理，慢則可以等他死，然後再用HEAL魔法把他救回，那麼所有毒氣便沒有了！

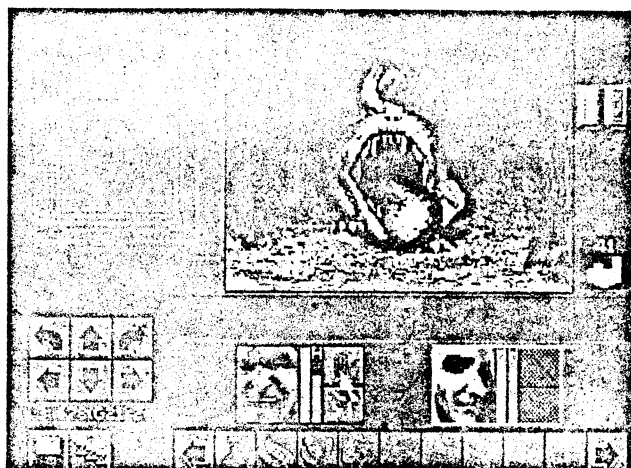
在遊戲開始不久，KING RICHARD便會給你一本魔法地圖，它會把你的腳步記錄，當有特別的事物，例如寶箱、暗門、控制桿……等，它會顯示出來，比其他遊戲要自己畫地圖好得多！

另外，在遊戲開始後不久，你會得到一個由一位旅客所送的指南針，使你在原野或迷宮冒險時，能清楚知道自己所面對著的方向，不必時常翻看地圖，方便得多。

除此之外，在螢光幕的左下







■看這餓了很久的怪物對你多有興趣！

角有一個類似電腦磁碟的ICON，將滑鼠移到ICON上面按一下左鍵，你便可在那裡進行SAVE、LOAD或者是QUIT等指令。

在冒險的過程中，你會遇到很多不同的怪物，阻止你前進。能否把這些怪物打倒，便要靠遊戲所設定的能力數值來介定了。當你轉入裝備的畫面時，你會看到在螢光幕的右方出現幾行不同的數值。在這些數值之中，又有ABILITY SCORES和SKILL LEVELS之分。前者是需要武器或防具的幫助才可上升，而後者則要靠冒險時和怪獸們作戰的次數而定的。當你的作戰經驗數值上升至一定的程度時，你的LEVEL才會個別的上升，而數值的分類則依次有：

MIGHT：在作戰時的攻擊能力。  
PROTECTION：現時的防禦能力。

以下介紹SKILL LEVEL，它們分別是：

FIGHTER：普通攻擊時的強弱程度和成功的機會率。數值越大，表示越容易傷害敵人。

ROGUE：表示開門(用LOCKPICKS那種)和投擲東西、武器的能力。可以時常用LOCKPICKS開門和射箭來增加數值。此值越大，表示越容易找到暗門、陷阱。

MAGE：表示當使用魔法時的速度。當數值越大，使用HEAL魔法

時，便越快恢復。可以用魔法工具或使用魔法來提高。

### 魔法介紹

SPARK：遊戲開始時的唯一魔法，用來攻擊敵人。

HEAL：顧名思義，這是用來救人的法術，越大的級數，便可救得越多。到第IV級時，更可一次過把全部人救回。

FREEZE：用來攻擊敵人，但當你去到沼澤時，亦可用此魔法來把沼澤凍結以便通過陷阱了。  
LIGHTNING：在施法者前面會放出一道電光擊往敵人，威力甚大。

FIREBALL：攻擊性魔法，使用時會有數枚大火球射往敵人，它的好處是所有在視線範圍內的怪物亦會遭殃，最好作遠距離

攻擊之用。

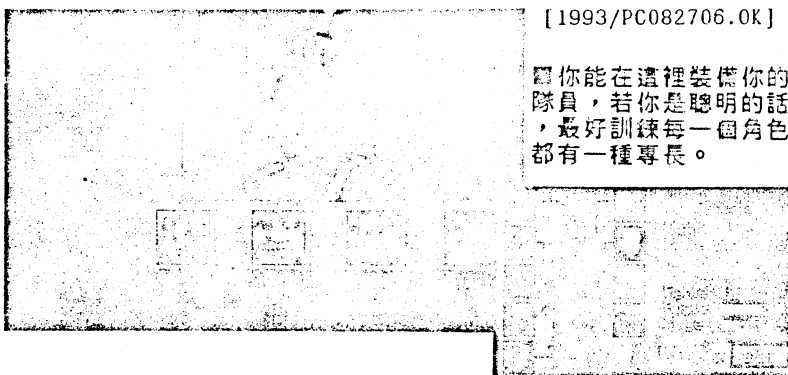
MIST OF DOOM：這種魔法是要在遊戲的下半段才能得到，它亦是所有魔法中攻擊力最強的。這種魔法在使用時能召喚在地獄的靈魂來攻擊敵人(有些可能是你的祖先呢!)。有好處自然亦有壞處，這種魔法會消耗大量的魔法值，所以最好是在迫不得已之時才好使用。

### 初步攻略

遊戲一開始時(筆者選最右邊的CONRAD，因為他的實力比較平均)，你正處身在GLADSTONE的皇宮內，在你前面的守衛會叫你往THRONE ROOM謁見KING RICHARD，見到KING RICHARD後，得知SCOTIA已準備攻入GLADSTONE KEEP，所以KING RICHARD便命令你前往SOVTHLAND中的ROLAND'S ES TATE尋找用來對抗SCOTIA的RUBY OF TRUTH。之後他便會給你一條往LIBRARY的KEY，在那裡你便可找到一本MAGIC ATLAS(即是魔法地圖)，同時GERON吩咐你在拿到WTLAS後到他的OFFICE拿NRIT，用來證明你正在為國皇工作。跟著你便沿著圖一到LIBRARY拿取ATLAS，再回到OFFICE拿WRIT。那時有一隻烏鴉(其實牠正是SCOTIA的化身)飛到窗台上。最後GERON便叫你如需要幫助時可到南方的GREY EAGLE'S INN找TIMOTHY。在皇宮裡購買有需要的物品後，你便可前往南方，從而開始你的冒險旅程了。

[1993/PC082706.OK]

■你能在這裡裝備你的隊員，若你是聰明的話，最好訓練每一個角色都有一種專長。



遊戲直選 ✓



□快快收起你的膽怯吧！他們只是崇拜邪神的教徒罷了！

# 魔影哈雷

## Shadow Of The Comet

魔影哈雷的試玩版已在本刊第14期刊出了，相信本文出街之時，正版遊戲亦已有售。本遊戲



JOHN T. PARKER—  
遊戲內的主人公，亦  
即是你。

MARV MATHEWS—  
要與她交友，她會是  
信實的朋友。

## 遊戲直選 ✓

### 魔影哈雷 (SHADOW OF THE COMET)

每一處地方都是十分重要的，你最好全部遊覽。

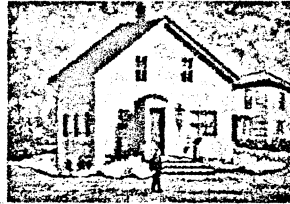
ILLSMOUTH 雖然只是一個小鎮，但每一處地方都是十分重要的，你最好全部遊覽。



旅程在這裡開始，如有東西給你，你會看到指示。



在旅程的開始，你要到這裡購買菲林片。



有時候你需要拍攝一些照片。你可在此拍照，但請先與屋主聯絡。



這旅館充滿危機，當你到這裡時，切記不要喝啤酒啊！



這市會堂的記錄廳，也就是MAYOR的辦公室，有豐富的資料提供。



要常到市廣場，那裡的人會給你很多提示。

充滿著恐怖感，並非小兒科，而是那種如爬在你背後，用手力握著你類的恐怖感覺，千萬不可輕視！

由於人類的人口增長速度極高，社會也變得更繁榮興旺，永世長留。但外來者的故事並沒有停止，他們正等候時機，重回地球，利用人類作為毀滅工具。玩家們如幸運或能保持清醒的話，便可到達故事的終結。但假如你對其中的恐怖事物忽略不顧，只懂得勇往直前，是沒有可能征服這遊戲的。

魔影哈雷是第一個CALL OF CTHULHU圖像歷險遊戲。每次在恐怖的事情發生前，都會有凶兆出現。至於能否洞悉先機，便要看大家的悟性了。

你會發現遊戲內的所有陷阱，都可在一般的偵探小說內找到。一名旅遊者遇見了一位於76年前瘋了的天體學家，他當時正研究哈雷彗星最接近地球時所產生的影響，但因他的怪異行為而被解僱後，其理論亦被忽視。而旅遊者約翰柏加，決定找出導致天體學家瘋狂的原因，他研究被遺留下來的數據及資料後，發覺事情並不簡單，在新的照片證據下，發現哈雷彗星在三天內重複地來回。他只用了72小時，便發現了這天體學家的秘密。

開始時，遊戲的發展較慢，但不久後便加快了進程，目標直指神秘的中心。雖然目標極為複雜，但你一定要非常堅強，必須努力地幹下去！

遊戲畫面質素甚佳，開始時較光而色彩豐富，隨著遊戲的發展而逐漸變暗，動畫則較慢。各式人物的對話是重要的消息來源。雖然對話系統較為簡單，只有數個選擇，但已足夠應用。村莊內的村民，常說重複的話，除非你用行動來改變他，如使用特定的說話，或徘徊一會兒，村民便會對你說別的話了。

遊戲內有部份的動畫非常精彩：如拍門時會看到手部的大特寫，十分真實。

遊戲的目標非常直接，使用滑鼠來操控較困難；但鍵盤則較易學習，整體來說是表現不錯的作品。

[蘇 PC239]

[1993/PC052707.OK]



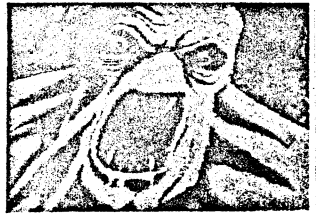
NATHAN TYLER—  
別找這入充當你的嚮導！



NB GRIFFITH—  
這位富翁，給你最需要的金錢作研究之用。



HEAD HONCHO—  
這印度籍的巫師，是邪教的頭領。



THE EDITOR—  
只要踏出錯誤的一步，便會招致死亡...

## 神秘的文明一



COKTEL VISION公司一向以推出創新和高質素的遊戲而見稱，最新作品INCA II也不例外，有著濃厚的故事性和極完美的影音效果，有別於一般的電腦遊戲。雖然包含動作和冒險的遊戲在坊間數不勝數，但是在一個以古代為背境，卻竟然擁有太空船和空戰的遊戲著實不多，同時亦為大家帶來了很大的新鮮感。

### 故事背景

INCA II的故事背境是承接在INCA(第一集)之後，話說當ELDO RADO在上集完成了艱苦的任務後，便當了INCA的統治者，並和AC LLA結了婚，育有一名已成年的兒子—ATAHUALPA。

有一天，神秘的事情發生了，四處都有一些不能解釋的異象出現。人們都相信一連串的自然

災難都是因此而起的，所以，EL DORADO便召集群臣商討對策，同時間，年少無知的ATAHUALPA決定前去查個清楚。雖然各人都極力勸止，但是他仍一意孤行。究竟ATAHUALPA能成功地為INCA解除災劫，還是被他那衝動的性格帶來更多的麻煩呢？若案就留給玩家自行揭曉吧！

### 遊戲特色

作為一個冒險遊戲，大量富挑戰性的謎題當然不能缺少。在INCA II裡，所有的謎題都是關於印加的一些傳說和神話。若果玩家決定接受INCA II的挑戰，筆者建議先參考有關資料，那麼玩的時候便會更得心應手。

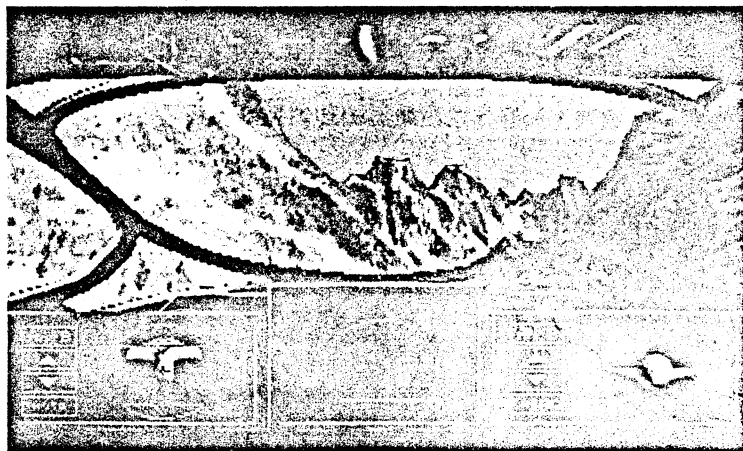
本遊戲的另一特色就是有多個完成遊戲的方法。INCA II是以任務的方式來進行，而任務的先後並無特定的次序。所以，玩家

可隨個人的喜好來選擇遊戲的玩法，例如，玩家可以因為不熟識空戰的策略而把空戰那段跳過，單以解答謎題和破解迷宮來完成遊戲。不過，遊戲的困難程度會因玩者的能力不同而有所改變，有經驗的玩家當然需要有一定的難度，可是總不能令新手感到困難而中途放棄。因此，筆者認為既然把遊戲買了回來，何不接受各方面的挑戰，試試自己的能力，不要白費遊戲製作者的一番心血。

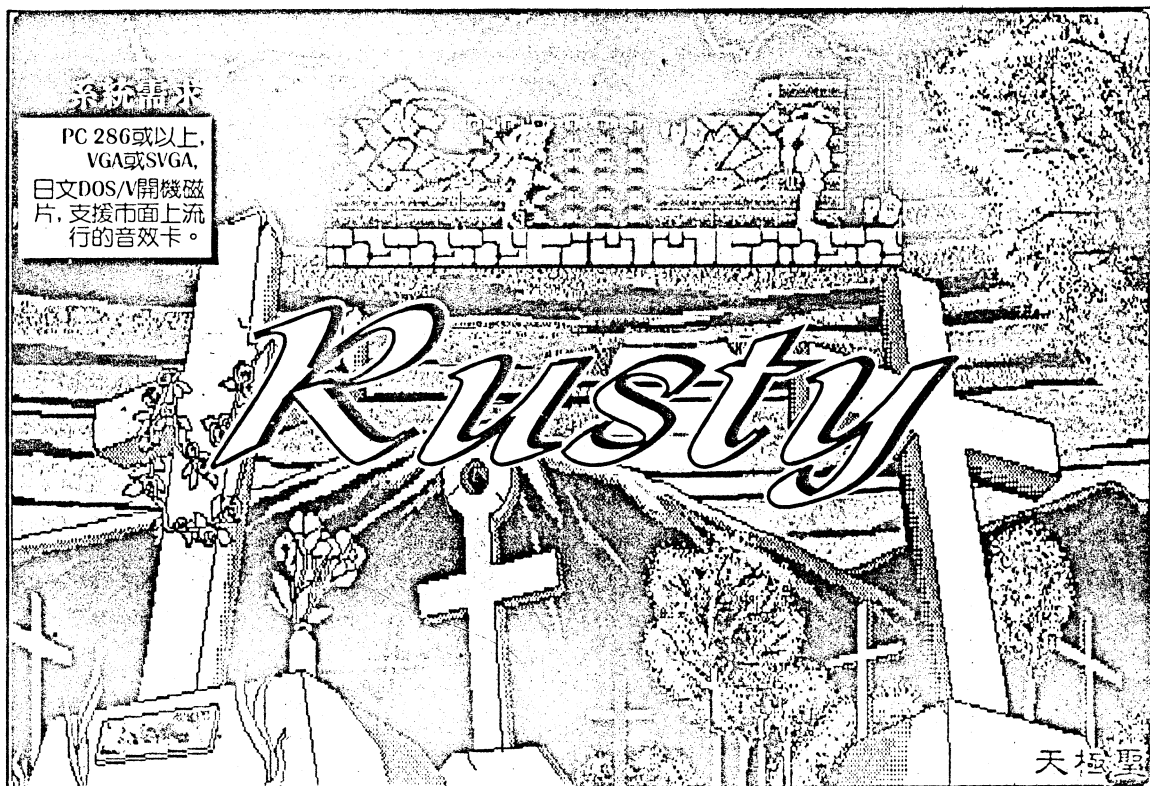
提起那幾段空戰，可真叫人印象難忘。精美的圖案，逼真的畫面，緊張的戰鬥簡直令人嘆為觀止，足可與此方面的表表者如WING COMMANDER、X-WING等相比，甚至有過之而無不及，好此道者實在不能錯過！

順帶一提，遊戲內大部份的圖像都是先以人手繪畫，再以數碼化(DIGITISED)技術輸進電腦。所以每個畫面的真實性都十高。再配以高質素的聲效和音樂，玩家必定以為是一齣科幻電影而非電腦遊戲呢！

從種種跡象來看，INCA II很有可能以CD-ROM的方式推出，因為那些數碼化圖象、聲效都會佔用很多的磁碟空間，最保守估計也要數十MB，為免玩家在每次安裝新遊戲之前都要來個硬碟大清洗，推出CD-ROM版是現今最好的辦法；需知道，清洗硬碟不見得是一件容易的事，假若玩家對此遊戲很有興趣而又未擁有CD-ROM，趕快去買吧！當你玩過此遊戲後，必定感到物超所值。



太空船駕駛倉內一景



系統需求  
PC 286或以上,  
VGA或SVGA,  
日文DOS/V開機磁  
片, 支援市面上流  
行的音效卡。

天極聖

**現**在常見的日本DOS/V遊戲通常是KOEI推出的, 例如大航海時代II、元朝秘史及三國誌III等, 這些「戰略」遊戲都有一定程度上的良好評價。但今次由C-LAB推出的RUSTY日文動作遊戲, 是否有KOEI的水準呢?

## 故事背景

一個雷電交加的晚上, 山頂上的城堡發生了一件不尋常的事。三百年前用來封住獸魔精靈的封印失效了, 城堡內的精靈四出擄走村內的少女, 希望能使獸魔復活。幸好此消息被行俠仗義的主角知道了, 她決定插手幫忙, 並答應村民要令村莊回復和平。

## 操作方法

↑鍵: 抓著繩子  
↓鍵: 蹲下/使神像出來  
→鍵: 向右行  
←鍵: 向左行  
↑鍵+←鍵或→鍵: 跑  
SPACE/X鍵: 攻擊  
Z+方向鍵: 跳躍  
Z+X: 出法術  
SPACE/X鍵+↑鍵: 向上攻擊

過環方法: 跳起向手環按攻擊+方向鍵不放手直至到達目的地。

## 遊戲指令介紹

進入遊戲後, 如果是第一次玩的請選「ゲームスタート」。如果已儲有進度, 請選「コンティニュー」。如果選了「サブメニュー」, 會看見:

- (1)「メインメニューに戻る」— 退回主畫面
- (2)「BGM」— 一點唱機, 可用←或→鍵來選擇歌曲
- (3)「ゲームを終了する」— 跳回DOS

GAMEOVER後, 可以選擇:

- (1)「コンティニュー」— 接關
- (2)「データをセーブ」— 儲存進度
- (3)「メインメニューに戻る」— 跳回主畫面

## 物品介紹

當打破了一些神像, 會出現以下的寶物:

- 1) 錢袋: 加分數
- 2) 鴨子: 加分數, 比錢袋更多
- 3) 綠色圓球: 加魔法1點
- 4) 深綠色圓球: 加魔法10點
- 5) 大心: 加體力至滿

- 6) 金魚: 加時間至滿
- 7) 蝸牛: 加魔法至滿
- 8) 手錶: 加時間一百點
- 9) IUP: 加隻數

## 魔法介紹

- 1) 火: 放出很多火球用來消滅敵人。
- 2) 星: 一段時間不死。
- 3) 沙漏: 使時間停頓。
- 4) 棕毛: 吃了此物品後, 會出現一隻鷹, 當每次向前攻擊時, 它便會自動攻擊敵人。使用次數視乎擁有多少魔法點。

## 後記

這隻遊戲的進行方式, 雖然較為單調, 但遊戲畫面及背景音樂卻是製作十分認真。而且每打敗一些頭目後, 還有劇情看呢! 最值得一提的劇情是在最後一關的第一個頭目的對話。內容關於獸魔王要捉村中少女的原因, 這是因為獸魔王要用她們的血來加強自己的能力, 其中有一個少女的血剛好是「凶星」之中最純正的, 只要獸魔王用這些血來拜祭他的守護神, 他的法力便可以連升數級, 這少女就是主角正要拯救的人。 [1994/PC012813.OK]

流暢！痛快！

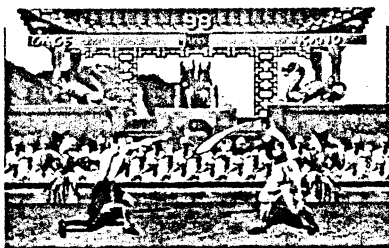
# 真人快打

## MORTAL KOMBAT

○陳建中

自從「快打旋風」所引發出雙人格鬥遊戲一連串的連鎖反應，不論是大台子或電視遊樂器上都不斷的推陳出新，本期要為讀者介紹的「真人快打」(MORTAL KOMBAT)PC版(註：大台子已進入第二代)，號稱是集血腥暴力於一身的變種快打，真該列入限制級。

一般而言，快打遊戲移植到PC多半失真許多；不論是在速度或是流暢方面都....。但是這款不一樣的，的確要對它另眼相待。在畫面上VGA 256色是跑不掉的，獨特的是全然的真實掃描；整個在平移或垂直上都流順的表現出來。人物分鏡動作細膩，加以影子和背景化動畫處理(如景物雲層，多層捲軸)，絲毫不影響流暢感。音效上不僅有真實語音且背景音樂所營造略為緊張的氣氛，還有拳打腳踢的揮舞及一陣陣慘叫的哀嚎聲，真是痛



快！

此外，快打遊戲很重要的一環是操作，本遊戲真是好得無話說，尤其在必殺技很容易施展，不會出現一些令人氣惱的窘況。這邊與「快打旋風」有二點不同：第一是氣功類不互抵消，第二是兩度擊敗對方有超級殘忍的FINISH MOVE，這正是真人快打爽暢的一個特點。

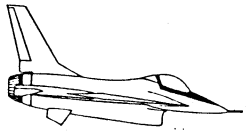
遊戲中有七名對手可供選擇，每人至少二種必殺技。遊戲流程可大致分三段：第一擊敗單人對手，第二連擊敗雙人車輪戰，最後才是打敗GORO以及會變身的頭目SHANG TSUNG。規則採三戰二勝制，難度會漸漸提升，個人認為最難對付的是GORO。不提供存檔而採限定接關方式。另外就是支援雙人同玩模式，可以說已面面俱到。

大體來說，本由遊戲移植度已達九成以上，在聲光或操控都可以說一流的，相對於其它PC版的快打遊戲而言，不得不對該程式師的功力肅然起敬...。附帶一提是遊戲一開始要先對配備設定才能順利進行，總難度也可一併在此設定。說到這裡本遊戲似乎是近乎零缺點，其實在硬碟資料讀取時偶有費時過久之情形，不過一般都不會出現在打鬥中途，唯一在對付大頭目時會出現這個情形，算是小缺點。總之快打迷是不該錯過本遊戲！

總評

類別	評分
圖形	4
音效	4
操作	4
流暢	4
耐玩	4

類別：動作  
系統要求：386以上  
顯示：VGA  
音效：AdLib/聲霸卡  
操作：鍵盤/搖桿  
保護：密碼  
硬碟容量：7MB  
設計公司：Probe Software  
國內發行公司：未定  
國內發行日期：未定  
國內售價：未定



遊戲直透 空戰體驗 TFX



**系統需求**  
386, 4MB RAM, DOS 5.0, VGA,  
滑鼠/搖桿, 一般音效卡

飛行模擬的新世紀真正  
來臨，TFX能帶給我們  
最激烈的空戰感受！

不知道大家玩過那些飛行模擬遊戲？悍衛雄鷹 (FALCON 3.0)？陸空戰將 (STRIKE COMMANDER)？TORNADO？又或是全部？它們是否可以滿足到你的要求？如果你的答案是肯定的，相信TFX一定不會讓你失望；假若你的答案是否定的話，TFX極有可能成為你的新寵兒！

正當玩家們的要求不斷提高，已不能滿足於故有技術對飛行模擬的限制而尋求新突破時，數碼影像設計 (DIGITAL IMAGE DESIGN, 下稱DID) 和海洋 (OCEAN) 兩家公司終於推出了新的飛行模擬遊戲 TFX (TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT)。且讓我們先睹為快，看看今次這個被稱作集華麗的飛行遊戲、極真實的飛行模型和令人愛不釋手的3D空中冒險等美譽於一身的TFX，會帶給我們怎樣的新感受？

當然，前述的那個遊戲比較好玩是見仁見智，有些人喜歡真實和講究的駕駛體驗；有些則喜歡坐下來便把所有看到的敵機（甚至隊友）都統統掃射擊落的純粹射擊型。筆者之所以對TFX如此有信心，是因為它具有精美的形狀描繪、紋理貼圖，用上軍事

的飛行模型，快速的3D表現以及在不同的遊戲層次上都有相當的可玩性，再加上其所提供的多項遊戲模式的選擇以迎合不同玩家的口味，實在可說是集STRIKE COMMANDER、TORNADO、FALCON 3.0和ACES OVER THE PACIFIC (太平洋空戰英雄) 之大成。因此筆者認為這遊戲是絕對值得向大家推介的。方才所提及有關這遊戲的各項特點和資料，將在以下篇幅一一為大家詳細介紹。

### 遊戲背景設定

遊戲的時代背景是設定在近未來。今天 (1992年)，我們在新聞報告中看到聯合國 (UNITED NATION) 在國際間的活躍，使得遊戲中描寫聯合國成為維持世界和平的執法者變得順理成章。而聯合國的軍隊就扮演著世界警察的角色。玩家將出任聯合國空軍中的和平使者，必須在遵守真實中軍人所應遵守的紀律或約制的前提下完成各種任務。

軍隊的主要任務，就是到各處巡邏以及維持世界和平。出擊的目標是會被指定的，那是每當和平受到威脅而必須加以打擊的

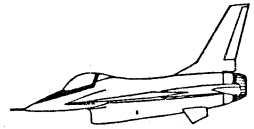
時候。而所謂約制就是飛行員不得胡亂觸動敵人，除非是受到襲擊和得到批准。違法者只會帶來航空法庭的控訴、罷免職位和受到世界輿論的誹議和訕笑。

### 戰機和飛行模型

在已有的飛行遊戲之中，不乏以近未來為背景的作品，卻鮮有真正對空中戰爭和飛行狀況作精確的模擬。儘管軟件發行商經常信口開河地把“全真” (TOTAL REALISM) 或“超真實” (HYPER-REALISTIC) 等字眼掛到它們的遊戲身上，但事實卻還距離很遠。TFX正是針對這點而製作，好讓那些高科技飛行迷不會失望。

在遊戲中可供選擇的三款戰機都是現時擁有最尖端科技的型號，計有：歐洲戰機 (EUROPEAN FIGHTER AIRCRAFT, 下稱EFA)，F117A隱形戰機 (STEALTH FIGHTER)，和F-22 SUPERSTAR。其中只有F117A正活躍地投入服務中，此三種戰機均被其所屬軍部視為高度秘密，因此她們已公開的有關資料是相當缺乏。那麼究竟TFX的開發小組如何在極有限的資料中，正確地模擬這些戰機？

HON



## 遊戲世界

在遊戲所覆蓋的區域而言，TFX可說是近期最吸引的。差不多有5,000,000平方公里，佔了全地球表面積的百分之二十以上。而且，這廣大面積的遊戲世界，乃跟據英國陸地測量部(ORDINANCE SURVEY)所提供的資料準確地把真實的世界重現出來的。因此，場景中每一處在地理學上和地形學上都是正確的，所有的城市、河流以及主要的建築物都在它們各自的正確位置上。

此外，這個虛擬空間會隨著遊戲的過程不斷更新，並在遊戲中保留一切你所遺下的“歷史”——例如你毀掉了的建築物，在以後再飛過時它仍會保持是被破壞的狀態，直至這駕駛員陣亡為止。若要說這是有史以來最真實的遊戲世界，實在並不為過。

## 遊戲場景

廣闊遊戲空間會被分割到不同的遊戲場景之中。而這些場景都是國際間熱門話題的焦點所在。例如有關亞拉伯將軍駐備過多

日晷儀和儀錶都趨向使用數碼的讀數，而在TFX中戰機的錶板都是採用數碼式的。從這些細碎的地方看來，我們可以相信，雖然在戰機模型的製作上，包含大量的猜想部份，但這些推斷都相當合理和切合實際情況的。

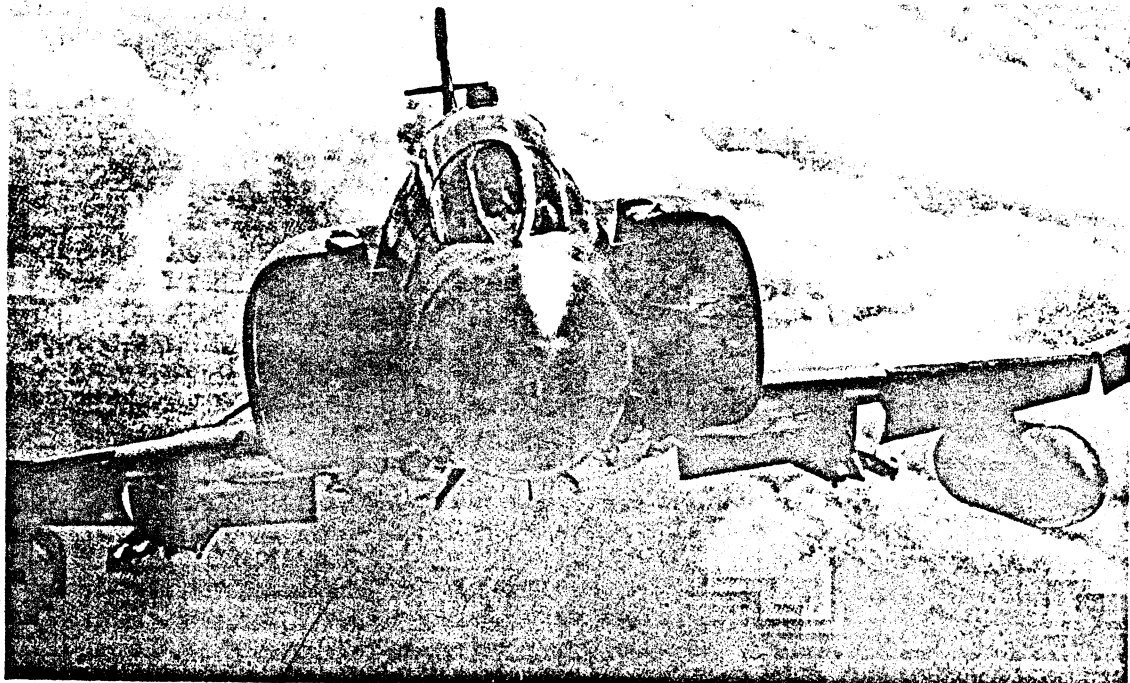
## 武器裝備

值得一提的是，遊戲中會有大量不同的武器出現。雖然很多最近推出的遊戲例如F-15 III和AV 8B都有很多種類的破壞裝置，但在TORNADO之前都沒有遊戲正式把現代較先進的武器模擬出來。至於TFX，它容許我們使用多種遠距離截擊和空對空的軍備，其中還有很多是在海灣戰爭(GULF WAR)時才正式公開的。

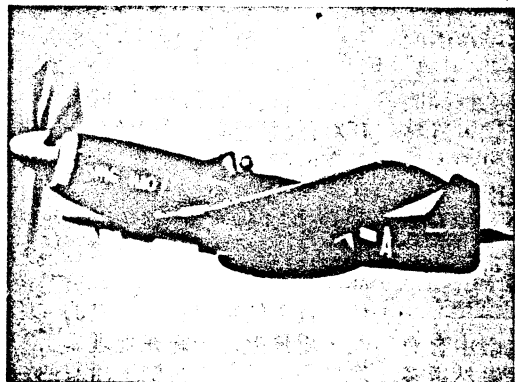
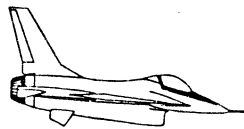
可在200公里以外瞄準目標的激光導向(LASER-GUIDED)GBUS，有獨立小型降傘的新式CMB18跑道分裂炸彈(CMB 18 RUNWAY FRAGMENTATION BOMBS)、MAVERICKS、AMRAAMS和反輻射武器等都一應俱備，當然大家所期望看到的響尾蛇飛彈和可靠的舊式砲彈都是少不了的。

事實上，以往所有的戰機模擬遊戲，都採用現役或舊有的機種，開發者大可從戰機的製造商所公開了的資料中找尋所需的數據。但面對這三種“神秘”的戰機。DID不得不採取另一種途徑。開發小組從各種不同來源蒐集有關的零碎資料，例如一些科學講座、從飛行表演中拍攝下來的片段、軍方的測試數據等(其中最後者令DID付出高昂的代價呢!)，又找來RODERICK VICTOR KENNEDY作航空機械顧問，他們運用得來的資料例如機翼的形狀、重量和其他的戰機特徵，又引入美國空軍所採用的方法以囊括氣流阻障、運動慣性和一大堆其他航空物理現象，再加上大量推敲和想像，建立出一個極接近真實現象的數學模型，用以在遊戲中計算升降、制動和其他空氣動力學表現參數，得出來的結果可能未必是百分百完美，但已是儘可能接近真實了。

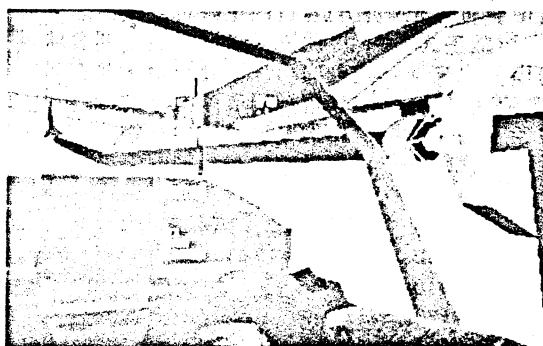
從一些真正使用過EFA的模擬器的駕駛員口中透露，EFA在高空中的性能十分優越。這一點在遊戲中是被正確地表現了出來。現在的新型飛機上，錶板上的



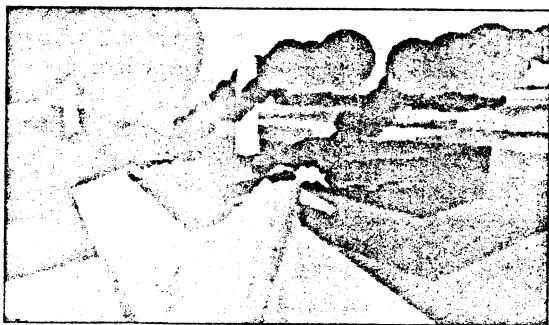




↑古老機師：「TFX好先進！」



↑連空中加油也細緻無比。



↑盡情地把軍火庫炸毀吧！



↑看來TFX比真實更為有款！

軍備(在利比亞備有核武器)的場景；南斯拉夫內戰而最後聯合國插手的場景，索馬尼亞的戰爭；對付在哥倫比亞的大毒梟；以及一個以南大西洋為舞台，為爭奪石油權益而引發的世界性戰爭的原創場景。在每一個場景中都有著各種不同的任務，包括簡單的截擊行動，以至奪取制空權，突破防衛以及近距離空中支援等工作。

## 遊戲模式

TFX的一大優點就是提供多個不同程度的遊戲模式，玩家們可因應自己的喜好、技術或能力選擇合適的模式來進行遊戲。

遊戲中提供了共六個不同的模式：純射擊(A RCAD E)、訓練模式(TRAINING)、駕駛模擬(SIMUL ATOR)、任務之旅(TOUR OF DUTY)、主題故事模式(FLASH POINT)和聯合國司令模式(UN COMMAND ER)。

純射擊模式最適合那些擁有過份活躍指頭的扣動機板狂。在這模式中，飛行模擬可說是毫不存在，所有物理現象都被壓制著，而且戰機亦擁有用不完的武器和燃料，可說是個純娛樂模式。訓練模式是個分成十部份的訓練課程，讓駕駛者逐步熟習戰機的控制。駕駛模擬是正式的飛行模擬，是個講求駕駛技術的模式，就像FALCON 3.0的一般。

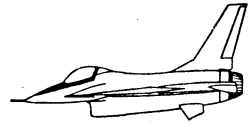
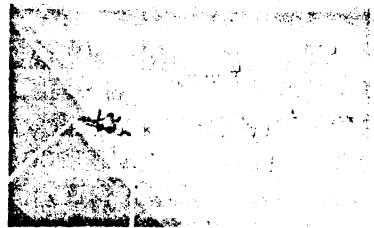
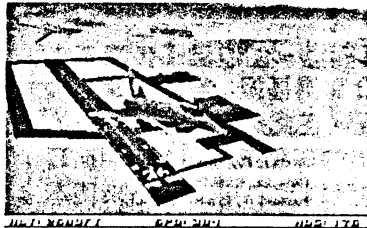
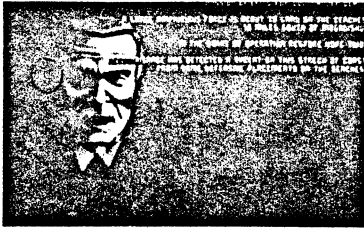
任務之旅會帶領你去完成一連串的任务；而主題故事模式跟任務之旅很相似，只是在遊戲期間加插了許多連接的片段或新聞報告等，使遊戲變得有故事性和連貫性。至於聯合國司令模式，其實是一個任務編輯模式，供玩家自行選擇行動的地點、目標和任務等。

這樣，不管你是甚麼類型的飛行遊戲迷，亦不管你的駕駛技術如何，總可以找到一種適合的模式吧！

## 影音表現

說了這麼多遊戲架構和幕後製作的資料，現在該是時候回到直接影響玩家對遊戲的感覺及導致其成敗的幕前表現方面了。

在畫面方面，藉著前述那先進的模擬系統，加上高性能的486處理器，畫面處理是非常流暢和細緻的。由於系統考慮所有的物理因素，準確計算模型中所有的物件在視野中的變化，以往的遊戲為取得可接受的處理速度，因而放棄細緻的景物描繪。TFX的程式師卻不然，我們還可以有漸變色彩的地平線、地面上應有的紋理貼圖以及毫不吝嗇的對景物和戰機作細緻的多角形描繪。處理的額外時間則轉架到高性能的處理器上。精確的物理現象、細緻的畫面描繪，再加上快速平順的處理，集成令人讚嘆的真實而華麗的飛行觀感。



為了令虛擬的世界更加接近真實，也為了向玩家們提供更上一層樓的視覺享受和新鮮感，遊戲還引入了一些嶄新的處理概念。例如被他們命名為“虛擬駕駛倉”(VIRTUAL COCKPIT)的視象處理手法。這個虛擬駕駛倉的主要特點在於它是真正模擬機師所看到的東西。在真實的世界中，由於慣性的關係，當戰機作轉向動作時，機師的頭部並不會與戰機作同步的轉向，而是移動得稍遲的。為了達到這個效果，系統將駕駛倉內的事物跟外界的景物分開作個別的移動處理，產生更強的身歷其境感受。

另外在觀賞點的設計上也下過功夫。在視點轉移上，譬如從駕駛倉中的視點過渡到從外間觀察戰機的觀點，整個過程是以動畫方式處理，視點先由駕駛倉內向後移出機身外，再轉移到適當的方位。曾在遊戲機中心玩過VIRTUAL RACING的朋友應該會想像得到，其方式是很相似的。這種變移處理雖然並不複雜，卻可為遊戲加添一點有趣的新刺激。

至於音效方面，整個遊戲共有16首立體聲的音樂穿插於遊戲的過程中，但這方面並不太突出。而各種武器及戰機的音效，和空中警報及控制系統(AWACS)給與指示時的語音效果都不錯，但整體而言，音效只是中規中矩而已。

## 其他方面

除了以上各種提到的特點外，其實遊戲中還有一些點子都可幫助遊戲進行時更得心應手。首先是自動著陸系統會引領你降落在最就近的跑道上。再者，我們

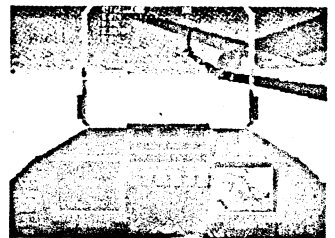
亦可從五種自動飛行系統(AUTO PILOTS)中選擇合適的使用。它們從簡單的自動速度調控系統(AUTOTHROTTLED SPEED)以至敵機偵獲系統(ENEMY AIRCRAFT ACQUISITION)，都能有效地輔助機師發揮最高戰力。最後還有時間翹曲(TIME WARP)模式，讓玩者可跳過沉悶的由某處飛往另一處的過程，加快遊戲的緊湊性。

其實在遊戲的整體構成以至這些附加功能，都能充分表現出開發人員在TFX上所下的努力和心血，和處處對使用者的照顧周全。但若硬要從雞蛋裡挑骨頭的話，還是有些不足或說是可惜的地方。

劈頭第一點要說的，亦是令現時只擁有386的玩家捶胸頓足的，就是TFX對處理器的要求相應地提高了。由於程式要處理大量數據：一切的物理現象的計算，在這些物理現象下戰機表現偏差，物件的移動位置等，都一併加以考量，只要作精細圖像描繪，實在會吃掉大量的處理時間。為了要取得較佳的速度表現，筆者建議最少要配備486DX33處理器。儘管遊戲聲稱可在386上運行，但經測試後，其效果並不如理想。

另外一點令人覺得有點缺失的，就是虛擬駕駛倉的處理上。理論上當飛行轉向只是一個小角度時，機師頭部跟機身的轉向角度差應是很少甚至沒有的，但遊戲在這點上卻似乎做得過份了一點，使畫面移動得有點不合理。

再來的便要說搖桿的控制問題，遊戲對搖桿的移動過於敏感，使玩者難以穩定地控制戰機的動作，建議最好還是使用鍵盤來玩好了。



## 結語

縱觀上述有關TFX的各方面和優缺點，它的確是很值得大家去嘗試玩的，甚至是細心的體會那高科技的心血結晶。

至於TFX對硬件的高度要求方面，身兼TFX的出品人和DID的行政董事馬田(MARTIN KENWRIGHT)有以下的一番話，且看可否從中窺探未來遊戲軟件對硬件要求的新取向。「要真正運行TFX，最佳的機器是486DX2，66MHZ的LOCAL BUS系統。我想很多的軟件發展商都已紛紛朝著這樣的級數進發了。事實上，現今市面的486系統之間，性能上也有很大的分別，而我們且採取普遍的規格，在今次而言，也就是486DX33，然後我們再設法容許在386機上運行。」看來，現時還在使用386的遊戲玩家們，應開始好好考慮一下升格的問題了。

HON. [1993/PC120602.0K]

玩游戏,從一無所知至上手以及爆機,全憑感覺。爆機時那種身心愉悅美不可言,成就感由然而生。然過刁的謎題讓人憎惡,又恨不得“斬之馬下而后快”,剪不斷理還亂,此時朋友有好幫助,有全攻略可抽出一閱。其它時候,則全攻略可塵封,作爆機后重溫舊夢也。而遊戲面目是可人可親可憎可恨可不玩,除各人喜好,則是作者的水準了。大富豪會刊將提供給您這些資料,以作參考。

## 盡早預訂大富豪會刊

# 龙蛇爭霸中,大富豪傾注全力發行會刊

現在社址:福州市臺江區延平路 87 號三樓大富豪電腦俱樂部

郵編:350004 電話:0591-3259220

遊戲專輯:<會刊之一:臺灣表哥>

<會刊之二:君子好逑>

<會刊之三:獨孤>

<會刊之四:六匹馬>

<會刊之五:宛若蓮花>

<.....>

工具專輯<大補貼>也將要出刊,隨遊戲專輯派送。

大富豪電腦俱樂部現有全攻略公布(暫不向外提供,下期待續)

●KING QUEST VI 國王密使 ●AMAZON THE GUARDIAN OF EDEN 亞瑪遜河歷險記 ●REX NEBULAR 錯體奇航 ●ALONE TN THE DARK 步步驚魂 ●INSPECTOR CADGET 萬能神探 ●SPELLCASTING 301;SPRING BREAK 春日假期 ●QUEST FOR GLORY II ; WAGES OF WAR 英雄傳奇 II ●福爾摩斯奇案之案中案 ●THE LOST SECRET OF THE RAINFOREST 熱帶雨林之謎 ●GOBLINS I 頑皮小精靈第二集 ●縱橫七海 ●聊齋志異之幽谷傳奇 ●亂世伏魔錄 ●真紅的殺意 ●RINGWORLD 異星漫遊 ●PEPPER'S ADVENTURE IN TIME 小辣椒的時空冒險 ●OBITUS 謎 ●ULTIMA UNDERWORLD I - LABYRINTH OF THE WORLD 創世紀地下世界 I : 地下迷城 ●ERIC THE UNREADY 幸運武士 ●CAH-LLENCE OF THE THE FIVE REALMS 五國大挑戰 ●FREDDY PHARKAS 銀耳朵神槍手 ●波斯王子 I PRINCE OF PERSIA I ●MAGIC CANDLE II ●ROME 羅馬帝國 ②三界論一邦沛之謎 ●失落的封印 ③惡魔禁地 VEIL OF DARKNESS ●JURASSIC PARK 侏羅紀公園 ●飛翔傳說 FLYING LEGEND ●BLUE FORCE 特警復仇 ●魔胎 THE DARK HALF ●MIGHT & MAGIC: DARK SIDE OF XEEN ●MIGHT & MAGIC: WORLD OF XEEN ●DAY OF THE TENTACLES 瘋狂觸角時代 ③LEISURE SUIT LARRY VI 幻想空間六代 ●魔眼殺機 II - 血戰札諾爾 ●ULTIMA VI PART I ; SERPENT ISLE 創世紀:巨蛇之島 ②凱蘭迪亞傳說 II 之命運之手 THE HAND OF FATE ●JACK IN THE DARK 聖誕老人拯救記 ① SAM & MAX HIT THE ROAD 妙探闖通關 ①倚天屠龍記 ●勇者傳說 ●鬼屋魅影 I ALONE IN THE DARK I ●LOST IN TIME 時空迷航 ●BETRAYAL AT KRONDOR 叛變克朗多 ●風塵三俠 ●射雕英雄傳 ●ULTIMA VIII: PAGAN 創世紀 VIII: 异教徒 ●GOBLINS II 頑皮小精靈 II ●奇門遁甲之九五真龍 ③軒轅劍 II ②勇闖笑傲江湖及心得 ●天使帝國 ●X 戰機帝國追出戰 ●勁爆美式足球戰術及心得 ●CO-MANCHE MAXIMUM OVERKILL 地獄火直升機鍵盤操作說明

遊戲圖鑑說明：

好的軟件，其韻律之美，同樣感目感耳感心，  
象詩象頁師象幻覺想也想不到卻靈犀一通。

若您也有此心境，請與大富豪為友。

## 遊戲名稱

遊戲畫面

簡介及  
個人評語

遊戲種類/磁碟數目及需否密碼/出版公司  
機種要求/顯示卡/相容音效卡/操作配備  
級別評分 ■資料搜集員

### COLLEGE FOOTBALL



熱愛攬球的朋友，相信聽到此遊戲的推出，一定會萬分高興；但切勿興之過急，皆因此遊戲除了在畫面上下了功夫外，便一無是處。遊戲比賽隊伍雖資料齊全，但極之繁複，未上場比賽之前更要辦理許多不必要的「手續」，實在浪費時間。

運動/磁碟版6HD需密碼/MICRO. SPORTS  
386/2M RAM/VGA/PC喇叭/鍵盤、滑鼠

畫面:B 音效:E 構思:D 操作:D 總評:D ■LEST

### 異形繁殖區 ALIEN BREED



曾在街機上風靡一時的傑作，終於被移植至PC上了，PC版本比街機版更勝一籌，有更高更多的解像度和顏色，使整個遊戲生色不少。但遊戲在進行中只配合了極簡單的背景音樂，反令遊戲遜色。但畫面流暢卻能討回失地，值得各位玩家玩！

動作射擊(可雙打)/磁碟版1HD不需密碼/AVM ENTERTAINMENT  
286/SVGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,搖桿

畫面:B 音效:D 構思:C 操作:A 總評:B ■LEST

### 恐龍世紀

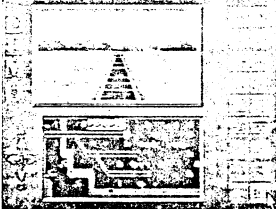


自電影侏羅紀公園受歡迎後，各界都仿效推出恐龍產品，而「精訊」亦推出了「恐龍世紀」。但主角並不是條恐龍，而是為挽救恐龍被滅而坐時光機到古代的未來人安妮。你的責任是帶領這群恐龍去消滅當時稱霸的生物，以免恐龍被滅種。

策略/磁碟版4HD需密碼/精訊及鷹揚資訊  
286/VGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:C 構思:A 操作:A 總評:B ■LEST

### TRAIN ENGINEER

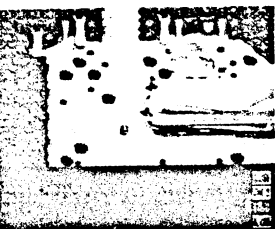


這是一隻集設計及駕駛於一身的火車遊戲，首先玩家需要設計一段鐵路及四周的建築物，這是十分重要的，因為你將要在你所設計的鐵路，上駕駛火車頭，在特定的建築物旁停下來，向這建築物提取貨物或卸下貨物，來賺取金錢。

模擬/磁碟版2HD不需密碼/ABRACADATA  
286/VGA/PC喇叭,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:E 構思:B 操作:B 總評:C ■天極聖

### JONNY QUEST

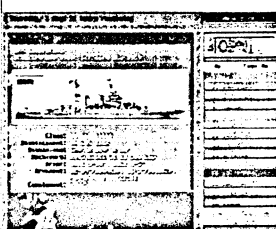


在一個荒島上，有一座秘密的實驗室。有一天，在這實驗室工作的博士收到政府發出的秘密命令，要到一個森林裡去調查寶物失蹤事件。而你就是博士的兒子，你於是跟著博士，到這森林去。

冒險/磁碟版2HD不需密碼/HOLLYWARE ENTERTAINMENT  
286/VGA/一般音效卡/鍵盤,搖桿

畫面:C 音效:B 構思: 操作:B 總評:B ■天極聖

### CARRIERS AT WAR II



CARRIERS AT WAR II是以第二次世界大戰中出現的海上戰役為背景。遊戲內共有八項任務可供選擇，每項任務都要在指定時間內完成，否則當失敗論。遊戲內容豐富，對海戰有興趣的朋友一定會喜歡。

策略/磁碟版3HD不需密碼/STRATEGIC STUDIES GROUP  
386/VGA/一般音效卡/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:D 構思:B 操作:D 總評:C ■天極聖

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

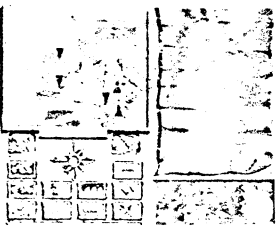
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
3

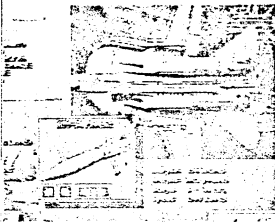
## HANNIBAL



在遊戲中你將扮演著一位古時(218BC)的皇帝,開始時你只擁有三支軍隊,你要運用你的軍事才能來控制它們,以幫助你獲得更多的土地。除此之外,你還要施以仁政,好讓人民對你忠心,以便稱霸歐洲。

策略/磁碟版2HD不需密碼/MICROLEAGUE INTERACTIVE SOFTWARE  
286/VGA/一般音效卡/鍵盤,滑鼠  
畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

## F14 FLEET DEFENDER



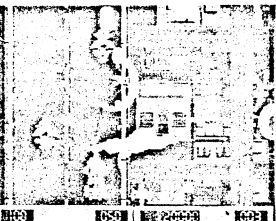
在遊戲中你要駕駛著F14熊貓式戰機去執行各種任務,包括升空攔截、空中巡邏、毀滅目標等等。各個任務都有著相互關係,如果前面的任務失敗了,後面的任務便會受到影響。記著,這隻遊戲需要15Mb以上的硬碟空間。

模擬/磁碟版4HD不需密碼/MICRO PROSE  
386.4M RAM/VGA/ADLIB.SB.ROLAND/PAS/鍵盤,滑鼠,搖桿  
畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
7

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
4

## HIGHWAY FIGHTER



談到射擊遊戲,玩家們會問:「是甚麼戰機?」答案是「車」。你需要駕駛這輛有武器裝備的車來消滅一個恐怖組織。遊戲中只有音樂,並無音效,而且畫面並不細緻(爆炸時只有幾個紅圈閃爍了事),但操作簡易,且畫面頗流暢,不妨一試。

射擊/磁碟版1HD不需密碼/OMEGA INTEGRAL SYSTEMS  
286/VGA/ADLIB.SB/鍵盤  
畫面:C 音效:C 構思:B 操作:A 總評:C ■LEST

## 冬季奧運會 WINTER OLYMPIC GAMES



「冬季奧運會」是一個在雪地進行的運動會,因此,其五項運動的背景都是白茫茫的積雪。雖然顏色單調,但畫面極流暢自然,而且其中三項採用3D畫面,有如親臨實地一般,但背景音樂並不能和對應場面之氣氛配合,極其可惜啊!

運動/磁碟版2HD不需密碼/U.S.GOLD  
286/VGA/ADLIB.SB.ROLAND.LAPC-1/鍵盤,搖桿  
畫面:A 音效:C 構思:A 操作:B 總評:B ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
8

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
5

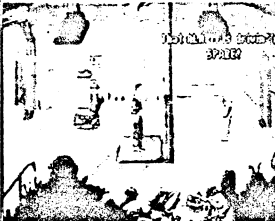
## 提督之決斷 II



這隻遊戲是類似帝國之光榮的海戰遊戲,由世嘉五代移植到PC9801(在日本流行的PC機種),然後再移植到DOS/V。由此觀之,各玩家便知道它的受歡迎程度吧!而且遊戲還可以用MODEM進行對抗戰呢!

策略/磁碟版4HD磁片保護/KOEI  
386/VGA/可裝MODEM/一般音效卡/鍵盤,滑鼠  
畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

## 鋼鐵天空下 BENEATH A STEEL SKY



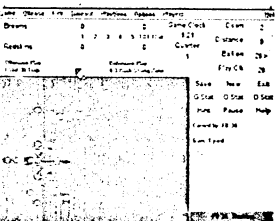
這個遊戲是冒險遊戲的一大改革:1.完全簡化了動作指令,只需在物件上按鍵一下,便會依情況作出對應動作。2.多重死亡陷阱,「一失是成千古恨」,不慎誤執指令,99%都會跨越死亡之門,因此必須隨時存檔,免得成「千古恨」啊!

冒險/磁碟版6HD不需密碼/REVOLUTION SOFTWARE & VIRGIN  
386.2M RAM/VGA/ADLIB.SB.ROLAND.ADLIBGOLD/鍵盤,滑鼠  
畫面:B 音效:C 構思:C 操作:B 總評:B ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
9

P  
G  
9  
4  
0  
4  
2  
0

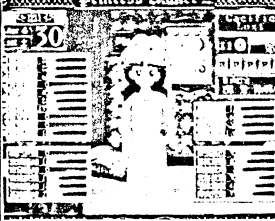
## HEAD COACH FOOTBALL FOR WINDOWS



PC歷史上,攬球遊戲中它可說是最突出的了,它摒棄了傳統的動作式攬球,而改用策略式一玩家只需在幾種陣式選擇其一,跟著發生了甚麼事,只會以文字表達,然後又從中選擇應戰方法,如此類推,很創新吧!(簡直是廢遊戲,浪費時間!)

攬球運動/磁碟版1HD不需密碼/TSOFT DEVELOPMENT  
386/VGA/WINDOWS 3.1或以上/SB/鍵盤,滑鼠  
畫面:D 音效:C 構思:B 操作:A 總評:D ■LEST

## 美少女夢工場 2 中文版 PRINCESS MAKER 2



日文辭典都快查查反了,終究都是推出了中文版,不多多說,II集比I集相似,但更能反映現實社會狀況,如管教不佳,孩子會變壞;管教過嚴,她又會反叛,得不償失。但怎樣說也是罕有之好GAME,值得收藏。

策略/磁碟版10HD需密碼/精訊資訊 & GAINAX  
286/VGA/SB.ROLAND.GM/鍵盤,滑鼠  
畫面:A 音效:B 構思:B 操作:A 總評:B ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
0

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
1

## LYRIQ CROSSWORDS FOR WINDOWS



不知各讀者可曾玩過 SCRABBLE? 其玩法毫無限制, 只要把手上有的英文字正確地砌下去便是了; 而這個遊戲則不同, 像英文填字, 而且字串是規定, 又要顧慮其上下左右縱橫交錯的字串。要正確地從少少 TIPS 中領悟字串, 確非易事!

英文砌字/磁碟版1HD不需密碼/LYRIQ INT'L CORPORATION  
286/VGA/WINDOWS 3.1或以上/鍵盤

畫面:C 構思:B 操作:A 總評:C ■LEST

## SEA WOLF



在遊戲中, 玩者要扮演一位潛艇的船長。除了要接受不同的任務外, 還要控制各項的設備, 例如聲納探測器及設定航道, 以防不會被敵軍發現, 或發射魚雷以消滅敵方艦隻。由於遊戲內的語音甚多, 所以要20M的硬碟空間。

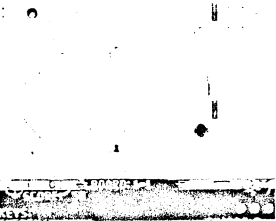
模擬/磁碟版5HD不需密碼/ELECTRONIC ART  
386.4M RAM/SVGA,VGA/一般音效卡/鍵盤/滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
5

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
2

## ELEMENTS

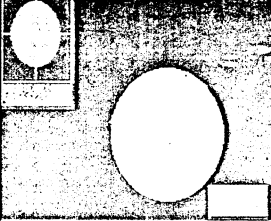


ELEMENTS令筆者回想起任天堂的始創作品, 雖然遊戲簡單, 卻為小朋友帶來無限歡樂。你要控制一個圓球, 運用有限的能源來踏破迷宮; 迷宮雖是簡單, 但要善用有限的能源卻殊非易事。

益智動作/磁碟版1HD不需密碼/VILLA CRESPO SOFTWARE  
286/VGA/PC喇叭/鍵盤

畫面:B 音效:C 構思:B 操作:A 總評:C ■LEST

## NOMAD



NOMAD是一個未來的飛行遊戲, 以擊倒KORK一帝國主義民族為目標。遊戲中可召喚同盟國的戰機幫助。在擊倒對手後可得到一些物品, 再用以物換物的形式與別人通商, 遊戲中可從各人口中得知很多消息, 非常有趣。

冒險模擬/磁碟版4HD不需密碼/GAMETEK  
386.2M RAM/VGA,SVGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤/滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:A 操作:A 總評:B ■AMEBA

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
6

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
3

## RAVENLOFT

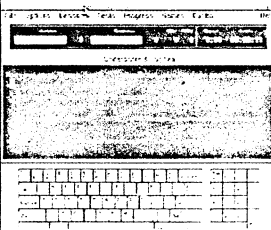


在遙遠的某處有一個名叫ELTURELS的地方。某天的黃昏, 有數個刺客突入皇宮, 要刺殺國王, 幸好被衛兵們及時發現, 但國王一直佩戴的HOLY SYMBOL卻不見了, 於是他便派了「你」去把關係重大的SYMBOL奪回。

角色扮演/磁碟版7HD需密碼/SSI  
386/VGA/一般音效卡/鍵盤/滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:C 總評:B ■天極聖

## EXPERT TYPING FOR WINDOWS



不知各電腦用家懂不懂打字呢? 無論如何, 不懂打字無疑是與電腦溝通的一大障礙。因此這個遊戲相當適合不懂打字的你。遊戲設上課、練習、測驗及遊戲四大模式供你選擇, 且有不同難度設定, 以配合初學或「未到家」的你。

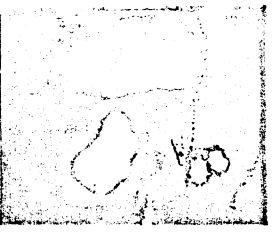
打字/磁碟版1DD不需密碼/EXPERT SOFTWARE  
286/VGA/WINDOWS 3.1或以上/SB/鍵盤

畫面:C 音效:D 構思:C 操作:A 總評:C ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
7

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
4

## 雷火戰機: 黑暗的呼喚 RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS



還記得「大宇」的幻像雷電嗎? 是否意猶未盡呢? 正是「青出於藍勝於藍」, 這個遊戲比前者有過之而無不及, 無論畫面、音效等, 皆是絕頂! 而且特別是可靠擊落敵機時所賺的錢來購買裝備, 加強實力; 但難度極高, 容易使人半途而廢!

射擊/磁碟版3HD不需密碼/CYGNUS STUDIOS  
386.2M RAM/VGA/流行音效卡/鍵盤/搖桿

畫面:A 音效:B 構思:B 操作:A 總評:A ■LEST

## EVASIVE ACTION



這是一個模擬飛行的遊戲, 共有四段時期, 每段時期有兩種戰機選擇, 由第一次世界大戰時期至太空時期的戰爭中都有對戰模式, 玩法眾多但操作上有少許困難, 而畫面亦尚算不錯。

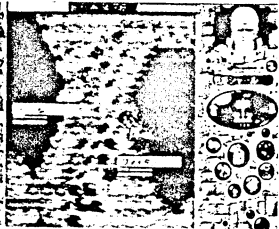
模擬射擊/磁碟版3HD不需密碼/THE SOFTWARE TOOLWORKS  
286/VGA,SVGA/ADLIB,SB/鍵盤/搖桿

畫面:A 音效:B 構思:B 操作:C 總評:B ■AMEBA

P  
G  
9  
4  
0  
4  
3  
8

PG940439

## MASTER OF MONSTER (FINAL)



MASTER OF MONSTER是一古典的戰略遊戲，以天、地、人三界為版圖，人物眾多，而且有很多寶物，畫面也算不錯而構思很好，在各地都有不同的劇情，不失為一好GAME。

策略/磁碟版3HD需密碼/SYSTEMSOFT  
286/VGA/DOSV/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:A 操作:A 總評:A ■AMEBA

## SABRE TEAM 反恐怖份子



香港在前一段時間，飛虎隊頻頻出動，不知各位是否飛虎隊的擁護者呢？如果是就不要錯過這隻遊戲了。在遊戲中除了要控制四名隊員去執行任務外，還要為他們選擇適當的裝備，讓他們的工作事半功倍。

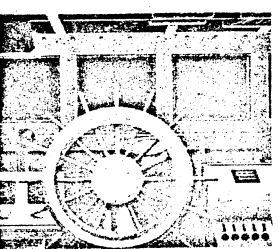
模擬/磁碟版3HD不需密碼/KRISALIS SOFTWARE  
386/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:C 構思:B 操作:B 總評:B ■天極聖

PG940443

PG940440

## 大海戰:瓜達康納爾1942-1943 GREAT NAVAL BATTLES VOLUME 2: GUADALCANAL 1942-1943

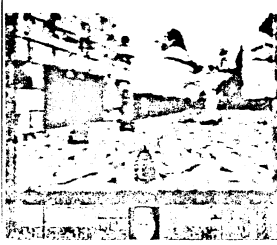


又是一個以第二次世界大戰為背景的海戰遊戲，可能大家也許有點兒厭倦吧！但今次這隻遊戲有少許不同，因為它除了有戰略的成份外，更可以親自駕駛戰艦，甚至連每艘船艦艦炮射擊的瞄準都可以由你親自來操作，很新鮮吧！

策略/磁碟版4HD不需密碼/SSI  
386.4M RAM/VGA/ADLIB,SB,ROLAND,GM/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

## 毀滅戰士 DOOM V1.2



DOOM初出茅廬時，極受玩家愛戴，幾度斷市。現在更推出改良版，又掀起一場腥風血雨。新改版本在畫面音效方面都和前作一樣，只是在各關版圖上增設了背景物品。但把關序取消，改為自由選關，並增加了惡夢級難度及支援MODEM連線。

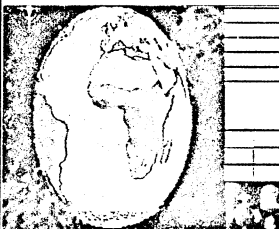
動作射擊/磁碟版4HD不需密碼/ID SOFTWARE  
386.4M RAM/VGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠,搖桿

畫面:A 音效:C 構思:B 操作:B 總評:B ■LEST

PG940444

PG940441

## 決戰外太空侵略者 UFO: ENEMY UNKNOWN

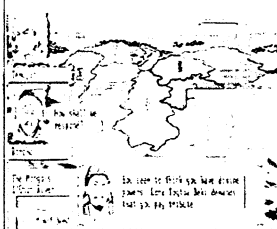


公元1999年，不明飛行物體侵略地球，引起世界恐慌，於是全球各國都推舉「你」為地球防衛組組長。「你」除了擔任地球防衛的工作外，還要發展新的裝備以加強己方的實力，來消滅外星人。

策略/磁碟版3HD需密碼/MICROPROSE SOFTWARE  
386/VGA/ADLIB,ROLAND,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:C 構思:B 操作:C 總評:C ■天極聖

## 元朝秘史 II 英文版 GENGHIS KHAN II - CLAN OF THE GRAY WOLF



KOEI出版的遊戲一向都仿照三國志系列，這個亦不例外，把日文轉譯成英文。版圖更橫跨歐亞兩洲！因此要稱霸世界談何容易？但對於策略遊戲的愛好者來說，簡直是雕蟲小技，這是一個百玩不厭的遊戲。

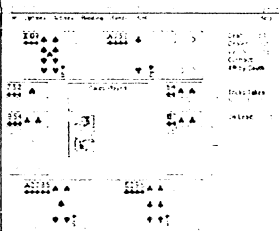
策略/磁碟版3HD不需密碼/KOEI  
286/VGA/ADLIB,SB/鍵盤

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:A 總評:B ■LEST

PG940445

PG940442

## BRIDGE BARON

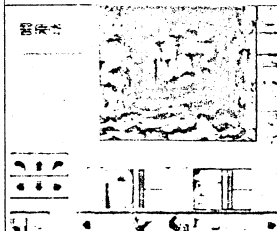


橋牌遊戲千篇一律，都是依軌而行，但是只支援WINDOWS的，又有多少呢？因此，這個遊戲雖然畫面差勁，無音效，又是抄襲之作，但能支援WINDOWS，已足夠令人另眼相看。日後可能還有更多抄襲「傑作」支援它呢！

橋牌/磁碟版1HD不需密碼/GREAT GAME PRODUCTS  
286/VGA/WINDOWS 3.1/鍵盤,滑鼠

畫面:D 音效:D 構思:C 總評:D ■LEST

## 大地傳說系列—黑暗王座 LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS



遊戲提供四位勇士，你可選擇其中一位，進行你的冒險旅程，他們包括魔法師、獸人、力士和普通人類，玩家可以因應自己的喜愛來選擇，遊戲是以3D立體迷宮方式進行，旅途中，你要走到各處找尋提示和殺掉無數怪物，勇者們，試試吧！

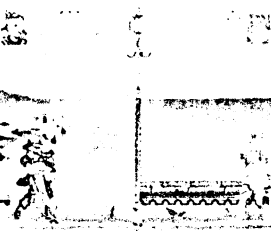
角色扮演/磁碟版1HD需密碼/WESTWOOD STUDIOS  
386/VGA/一般音效卡/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:B 總評:B ■EYES

PG940446

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
1

## 封神榜 VIOLENT MYTH



格鬥遊戲早已過時了，珊珊來遲的「封神榜」可算是一枉此行；這並不要緊，只要質高亦算了，可是它無論在動作、音效及控制都令人失望，而且是抄襲之作，簡直不知所謂；但它有雙打模式及勉強合格的背景畫面，勉強來說是值回些票價。

動作(可雙打)/磁碟版3HD需密碼/大生公司  
286/2M RAM/EGA,CGA,VGA/DOS 5.0/ADLIB,SB/鍵盤,GAME PAD

畫面:C 音效:D 構思:D 操作:C 總評:D ■LEST

## SPELL IT 3



顧名思意，它是一個以「串」字為主題的遊戲，共有多種不同形式、難度的玩法。有的是串字，有的是組合句子，有些甚至是默英文字或英文字串。遊戲以一種Q版趣怪的方式進行，即使是3-4歲的頑童亦會對它著迷。

益智/磁碟版2HD不需密碼/DAVIDSON & ASSOCIATES INC.  
286/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:C 構思:B 操作:B 總評:B ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
1

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
2

## SVGA上海麻雀

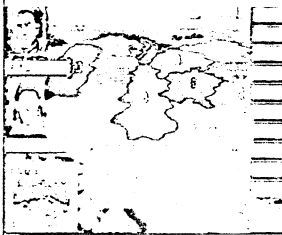


「對對糊」、「清一色」、「絕章」等都是玩麻雀的術語，但今次你在這遊戲中是不會用到這些術語，因為你只要在眾多麻雀牌中抽到兩隻相同的便成，十分簡單。很適合在無聊時玩一玩。不過這隻遊戲是沒有音效的。

益智/磁碟版1HD不需密碼/MORAFFWARE INTERNATIONAL  
286/單色螢幕,CGA,EGA,VGA/鍵盤,滑鼠

畫面:E 構思:D 操作:B 總評:D ■天極聖

## 元朝秘史(中文版)



KOEI一向喜愛推出一些以中國歷史為背景的遊戲，這次更把元朝秘史譯成中文，背景發生在1184年至1368年期間，有三個時期選擇，形式上有三國志的影子，要四處打架和好好治理國家才可統一世界，不過期間還須一點兒「愛」才能成功的。

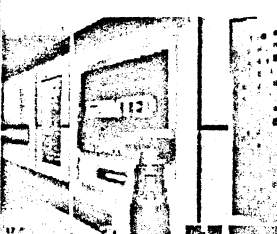
策略/磁碟版4HD不需密碼/KOEI  
286/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:A 總評:B ■EYES

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
2

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
3

## CORRIDOR 7-ALIEN INVASION

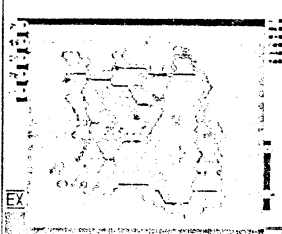


「暗殺希特拉」的魔力可真強勁，竟能誘出這麼多同伴！此遊戲和前作基本上是大同小異，異在版圖頗大，機關多而繁複，敵人少卻強勁，往往三「招」便把你打跨。畫面不錯，只是音效並不逼真，又是抄襲之作，否則必能掀起一陣血腥熱潮。

動作射擊/磁碟版2HD不需密碼/CAPSTONE SOFTWARE  
286/VGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠,搖桿

畫面:B 音效:D 構思:D 操作:B 總評:C ■LEST

## 現代大戰略EX



你就是整隊軍隊的總指揮，不論製造武器，以至發動戰爭，都由你「一手包辦」(真辛苦)，遊戲中給你二十多種地形，超過三百多種武器，你要利用各種地形和武器，進行你的大侵略！

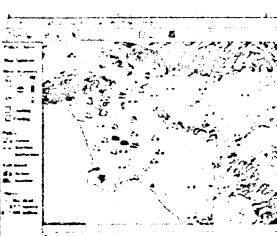
戰棋/磁碟版2HD不需密碼  
386/VGA/一般音效卡/滑鼠

畫面:C 音效:C 構思:B 操作:B 總評:C ■EYES

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
3

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
4

## THE BIG ONE

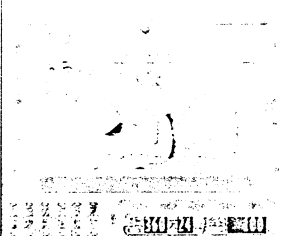


THE BIG ONE是一隻支援WINDOWS的遊戲。今次你又要當上美國的市長，但你只能控制警力、醫療、消防、建路、通信等公共服務的項目，沒有建設的份兒，可以說是一隻較為「新鮮」的遊戲。

模擬/磁碟版2HD不需密碼/MICROSOFT  
386/VGA/WINDOWS 3.1/WINDOWS的音效卡/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:D 構思:B 操作:C 總評:C ■天極聖

## 美女終結者



一看名稱就知道這是「X」了……畫面細緻，尤其是那些「X」，這是以追女仔方式來進行的遊戲，很少見呀！玩家是一個「美」男子，穿梭不同的少女中，玩家要想盡方法，例如：買東西、看電影，才可以成功，見到哪些……

策略/磁碟版4HD需密碼/天堂鳥  
386/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

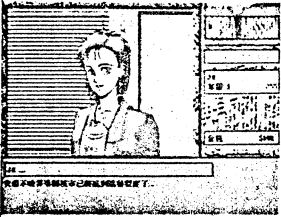
畫面:B 音效:C 構思:C 操作:B 總評:C ■EYES

P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
4



P  
G  
9  
4  
0  
5  
0  
9

## 眼鏡蛇任務(中文版) COBRA MISSION

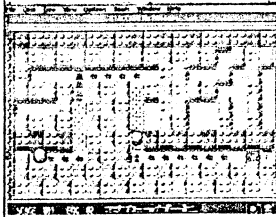


COBRA MISSION在英文版時，表現已非常出色，不但音效，而且畫面還…(大家都知道啦，嘿嘿!)，不過現在中文化後，已比英文版時較「正經」了，各玩家要在眼鏡蛇島上，殺掉無數壞人，和經過無數的地方，才可殺掉最後的大壞蛋!

角色扮演/磁碟版共6HD需密碼/MEGA TECH  
386/VGA/一般音效卡/鍵盤、滑鼠

畫面:A 音效:A 構思:B 操作:B 總評:B ■EYES

## 美女倉庫番 STACCATO FOR WINDOWS



大家以前常在電視遊戲見到的倉庫番亦只是考智力而已，但這WINDOWS的倉庫番卻在益智遊戲之餘還有三級的成份，主要是在過關時才出現的，內容有待玩者自行發掘吧!

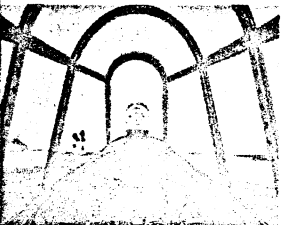
益智/磁碟版4HD需密碼/CG株式會社  
286/VGA/日文WINDOWS 3.1/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:B 音效:C 構思:C 操作:C 總評:C ■AMEBA

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
3

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
0

## PACIFIC STRIKE

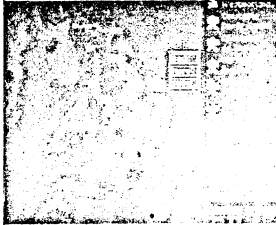


故事發生於1941年，那時日本正在偷襲美國的珍珠港。由於太平洋戰爭的爆發，你這位機師也被捲入戰事。在遊戲中，除了有正式的任務外，還可以選擇「自由攻擊目標」的模式。

模擬/磁碟版9HD不需密碼/ORIGIN  
386.4M RAM/VGA/ADLIB,SB,GM,ROLAND,PAS/鍵盤,滑鼠,搖桿

畫面:B 音效:B 構思:B 操作:D 總評:B ■天極聖

## KING MAKER



故事發生於14世紀，當時英國的國王由於在權力上出現了問題，所以各國貴族十分不滿，於是便起兵討伐。在遊戲中你扮演著討伐國王的領袖，對抗那些親皇軍。

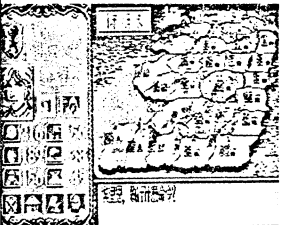
策略/磁碟版共3HD需密碼/US GOLD  
286/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:C 構思:C 操作:D 總評:C ■天極聖

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
4

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
1

## 魔法皇冠 GEMFIRE

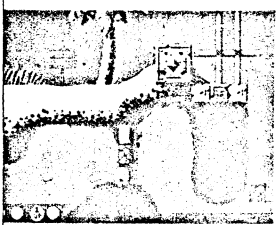


一個充滿野心的暴君，擁有一頂威力無比的皇冠，面對六位法力高強的巫師，一隻無敵的火龍，引起一場驚天動地的大戰。你將選擇幫助其中一位領主，推翻暴君的統治，封印火龍，再次帶來和平。

策略/磁碟版共2HD需密碼/KOEI  
286/VGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,滑鼠

畫面:C 音效:C 構思:C 操作:B 總評:C ■AMEBA

## 熱血小毛球 FURY OF THE FURRIES



遊戲主角為四種不同顏色的小毛球生物，各有不同的技能，有的能射炮，有的則能掘地等。玩家必須要把他們互相配合才能順利穿梭於難題之中。遊戲採用256色高解像度，如有音效卡更能享受其震撼人心的古典音樂和流行曲。

動作/磁碟版共3HD需密碼/KALISTO  
286/VGA/ADLIB,SB/鍵盤,搖桿

畫面:B 音效:B 構思:A 操作:B 總評:B ■LEST

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
5

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
2

## 小魔逛迷宮 LITIL DIVIL

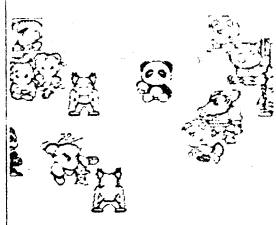


這是一個動畫式的動作遊戲，和龍穴(DRAGON LAIR)有少許相似，顧名思義，大部份時間都是在迷宮裡渡過。每關迷宮有數十個房間，包括商店、怪物之家等。每一隻怪物都要用相應的物品才能把牠制服，因此玩起來便有點撞彩和冒險的感覺。

動作/磁碟版共7HD需密碼/GREMLIN GRAPHICS LTD  
386.4M RAM(EMS)/VGA/ADLIB,SB,ROLAND/鍵盤,搖桿

畫面:A 音效:A 構思:A 操作:B 總評:A ■LEST

## 爆笑躲避球



玩者需在遊戲中選擇一隊隊伍和電腦進行比賽，各隊都有不同的招式。比賽目的是只要用球射向對方球員使其受傷，直至它們全軍覆沒就算勝利。遊戲類似很久前「任天堂」的「熱血高校超級躲避球」，但招式的使出方法卻很生硬。

動作(可雙打)/磁碟版共3HD需密碼/亞南軟體  
286/VGA/PC喇叭,ADLIB,SB/鍵盤,搖桿

畫面:B 音效:C 構思:B 操作:C 總評:B ■天極聖

P  
G  
9  
4  
0  
5  
1  
6

# IBM流行遊戲鬼馬版修改

## 今期待修改遊戲摘要

1. CANNON FODDER 無限火箭炮、手榴彈及無限續關【垃圾皇 K825805(8)】
2. 麒麟傳說 多項修改【垃圾皇 K825805(8)】
3. KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 無限能源及子彈【垃圾皇 K825805(8)】
4. 萬里長城之邊城奇俠 人物屬性金錢修改【垃圾皇 K825805(8)】
5. 頑皮小精靈3 無限隻【亞榮 K939510(5)】
6. DISCIPLES OF STEEL 多項修改【TAM SIU SHAN K521395(9)】
7. 美少女夢工場中文版 多項屬性修改【射手 K930455(A)】
8. 三國志IV 修改領土參數【謝國強 Z455501(1)】】
9. 白狼忍者 無限能源【勇者一號 K856076(5)】
10. 勇者傳說 不死修改【遊戲不死蟲CFL】
11. PEA SHOOTIN' PETE 隻數修改【嘸蝦米 P090843(2)】
12. 倚天屠龍記 物品修改及無限物品【嘸蝦米 P090843(2)】
13. 銀河飛將私掠者資料片 金錢修改【KILLER Z378421(6)】
14. 麻雀雀趣屋 美女移形換影法【修改小子 Z500024(7)】
15. 惡魔城RUSTY 多項修改【小王子 K793995(7)】
16. MAD PARADOX 參數修改【小王子 K793995(7)】
17. 軒轅劍2 各項屬性修改【王威榮 K567059(4)】

2. 除了經驗值和升級值外，所有屬性如金錢最大值是FFFF。
3. 經驗和升級值，最大只能3075，再大一些可能會變負數，而麒麟最大經驗值和升級值只能A8 61。
4. 有了新的武器和防具，便要重新更改一次。
5. 如果不想時時修改，可以將經驗改到最大，升級只得0100，便可以打一次敵人升一次級，最大級數只能六一，如果還認為還未夠強，再改多一次吧！
6. 最後勸告大家要時常儲存進度，否則後果不堪設想。

【垃圾皇 K825805(8)】

## 5. 頑皮小精靈3 無限隻

「頑皮小精靈」是一個百分之百的作品，此遊戲無論在畫面或音效，都是非常出色，更配合著主角滑稽的動作，簡直是笑天無縫。此遊戲難度極高，玩家只得五隻JOKER，筆者為了讀者能夠儘快爆機，所以將五隻JOKER改為無限隻。方法如下：

- 1) 進入遊戲，SAVE GAME後離開
- 2) 進入PCTOOLS
- 3) EDIT CAT.INF
- 4) 尋找500, 079-80
- 5) 將有關數值改為0B 01
6. UPDATE回碟中

【亞榮 K939510(5)】

## 6. DISCIPLES OF STEEL 多項修改

MEGASOFT公司近來出了一隻RPG，即筆者現在為大家介紹的DISCIPLES OF STEEL，它擁有廣大的地方及地下城等大家去探索，可是每當有怪物阻攔而又「唔夠打」時，真是多麼掃興啊！所以筆者決心施展「上帝之手」，把人物改成超人，以下便是修改法。

首先各位得先用PCTOOLS讀出?.CHR的FILE(?是你儲存進度的位置，由1至8)，此時你便能看到第一個人物的名字，假設人物名字的第一個字母是0000，則其他的參數如下(其他人物的參數位置也是按這做法便可改到)：

000E-000F：經驗值(高低位元倒轉，下同。)  
 0018：食物的數量  
 001A：水的數量  
 001C-001D：KARMA的現值  
 001E-001F：ESSENCE的現值  
 0020-0021：POWER的現值  
 0030-0031：PLATINUM的數目  
 0038-0039：GOLD的數目  
 0040-0041：SILVER的數目  
 0048-0049：COPPER的數目  
 0062：STRENGTH現值  
 0064：INTELLIGENCE現值  
 0066：WISDOM現值  
 0068：ACCURACY現值  
 006A：INTUITION現值  
 006C：CONSTITUTION現值  
 006E：CHARISMA現值  
 0070：LUCK現值

以下是人物技能的點數。

0072-0073：ARMOR 0088-0089：DISARM TRAP  
 0074-0075：SHIELD 008A-008B：BACKSTAB  
 0076-0077：DODGE 008C-008D：STCAL  
 0078-0079：EDGED 008E-008F：PERCEPTION  
 007A-007B：CRUSH 0090-0091：KARMA  
 007C-007D：AXE 0092-0093：ESSENCE  
 007E-007F：SPEAR 0094-0095：POWER  
 0080-0081：BOW 0096-0097：HAGGLE  
 0082-0083：OPEN HAND 0098-0099：FIRST AID  
 0084-0085：TRACK 009A-009B：RESISTANCE  
 0086-0087：HIDE 009C-009D：BODY

## 1. CANNON FODDER 無限火箭炮、手榴彈及無限續關

- 1) 用PKLITE將CANNON.EXE解壓
- 2) 進入PCTOOLS
- 3) EDIT解壓後的CANNON.EXE
- 4) 尋找第二次出現的26 83 2C 01 C7 06
- 5) 將26 83 2C 01全改為90
- 6) UPDATE回碟中

### ◆無限CONTINUE

- 1) 重複上述(1)-(3)的步驟
- 2) 尋找29 06 C2 6B A1 C8
- 3) 將29 06 C2 6B全改為90
4. UPDATE回碟中

如果大家還覺得難打，本人提供一個秘技給大家，就是在任務進行中，一按ENTER就能跳關。

【垃圾皇 K825805(8)】

## 2. 麒麟傳說 多項修改

這遊戲是羅綠公司的第二隻產品。畫面和怪物大致上和「萬里長城」一樣，但故事性比「萬里長城」好，沒有「萬里長城」那麼悶。所以值得一玩。所有要修改的數值都存於KIRIN.EXE。

- ◆生命不滅：  
 1) 進入PCTOOLS  
 2) EDIT KIRIN.EXE  
 3) 尋找26 01 57 58  
 4) 全改為90  
 5) UPDATE回碟中【註】
- ◆法力不滅：  
 1) 進入PCTOOLS  
 2) EDIT KIRIN.EXE  
 3) 尋找26 01 57 5C  
 4) 全改為90  
 5) UPDATE回碟中

### ◆金錢不滅：

- 1) 進入PCTOOLS
- 2) EDIT KIRIN.EXE
- 3) 尋找26 29 87 C9 00
- 4) 全改為90
- 5) 尋找26 29 3E CF 00
- 6) 全改為90
- 7) UPDATE回碟中

【註】：注意改了不死，敵人首腦也是不死的。  
 【垃圾皇 K825805(8)】

## 3. KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 無限能源及子彈

### ◆無限能源

- 1) 用UNLZEXE將EXECS目錄中的TD.EXE、TR.EXE及TXS.EXE解壓
- 2) 進入PCTOOLS
- 3) EDIT解壓後的三個檔案
- 4) 分別在三個檔案中尋找2C 0A 2E A2 A3 0E
- 5) 將2C 0A改為90 90

### 6) UPDATE回碟之中

### ◆無限子彈

- 1) 進入PCTOOLS
- 2) EDIT解壓後的三個檔案(同上)
- 3) 分別在三個檔案中尋找FE C8 2E A2 A5 0E
- 4) 將FE C8改為90 90
- 5) UPDATE回碟之中

【垃圾皇 K825805(8)】

## 4. 萬里長城之邊城奇俠 人物屬性金錢修改

新公司的作品，畫面採用高解像和十六色，故事之長，怪物的出現率，可說是所有RPG之冠。由於升級十分難，所以作一番修改：

- 人物金錢全在GAME.DMC。  
 1) 將遊戲儲存  
 2) 進入PCTOOLS  
 3) EDIT GAME.DMC  
 4) 以下是各人物屬性所在之位置值

### ◆莫家其 SECTOR 00

經驗 D469-470上限471-472  
 體力 D455-456上限457-458  
 法力 沒有  
 攻擊 D463-464  
 防禦 D465-466  
 靈敏 D467-468

### ◆紫益 SECTOR 01

經驗 D69-70上限71-72  
 體力 D55-56上限57-58  
 法力 D59-60上限61-62  
 攻擊 沒有  
 防禦 D65-66  
 靈敏 D67-68

### ◆巫龍察 SECTOR 01

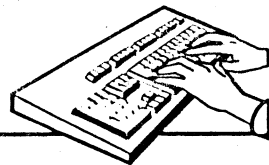
經驗 D181-182上限183-184  
 體力 D167-168上限169-170  
 法力 沒有  
 攻擊 D175-176  
 防禦 D177-178  
 靈敏 D179-180

### ◆麒麟 SECTOR 01

經驗 D293-294上限295-296  
 體力 D279-280上限281-282  
 法力 沒有  
 攻擊 D287-288  
 防禦 D289-290  
 靈敏 D291-292

### ◆金錢 SECTOR 00 D207-208

註：  
 1. 當更換了人物，所有人物屬性位置都沒有變更。



看了以上的修改法，有沒有發覺少了一樣很重要的參數呢？對！便是HP了，但原來此遊戲內有四種HP，手、腳的HP數便是BODY SKILL的數值乘四分之三便是身體的HP，而乘四分之一便是頭的HP。筆者到最後提醒大家，錢一多了便要立刻回GU ILO儲存(如PLATINUM超過300)，否則可能會出現負數，玩到遊戲的後段，你要徵兵打仗，然而這是非常用錢的，故大家要早開始儲錢(即拾到任何東西，就是屍體也拿去賣，當然，你也可以改……)，此GAME集合RPG及戰略於一身，的確是一個SHARP IDEA，大家總不會錯過吧！  
 [TAN JIU SHAN K521395(9)]

## 7. 美少女夢工場2中文版 多項屬性修改

此遊戲難度頗高，要在八年內培育一名少女成才，很難變得盡善盡美，所以筆者便修改一番，終於有個盡善盡美的女孩。  
 首先儲存進度，然後進入PCTOOLS，修改F17 7.GNX檔(??即是第幾個SAVE，例如第一個SAVE就是01)  
 ◆修改金錢：  
 1)尋找500，D176-177  
 2)將有關數值改為FF FF  
 ◆UPDATE回碟中

- ◆建議改為999
- 體力：D62-63
- 智力：D66-67
- 氣質：D68-69
- 魅力：D70-71
- 道德：D72-73
- 信仰：D74-75
- 罪孽：D76-77改為00 00
- 感愛：D78-79
- 疲勞：D80-81改為00 00

- SECTOR 00，建議改為125
- 戰鬥技術：D92-93
- 攻擊能力：D94-95
- 防禦能力：D96-97
- 魔法技術：D98-99
- 魔法能力：D100-101
- 抗魔能力：D102-103
- 禮儀表現：D104-105
- 藝術修養：D106-107
- 談話技巧：D108-109
- 烹飪技術：D110-111
- 掃除洗衣：D112-113
- 待人接物：D114-115

- SECTOR 00，建議改為999
- 戰士評價：D84-85
- 魔法評價：D86-87
- 社交評價：D88-89
- 家事評價：D90-91
- 人際關係：D176-177

SECTOR 01，建議改為999  
 母性：D102-103  
 和父親的關係：D100-101  
 和管家的關係：D98-99  
 和王子的關係：D96-97  
 殺死怪獸數目：D104-105  
 只要依照上述修改，便可登上聖位，接著和王子結婚。  
 [對子 K930455(A)]

## 8. 三國志IV 領土參數修改

「三國志IV」的畫面和真實度比前代更為完美，筆者唯對其又真實又「怪丙」的人樣不滿意

！難度當然提高，所以筆者都將它修改：  
 1)先SAVE GAME(最好是SAVE1)，然後按你想進行修改之領土之人口數目和金錢  
 2)離開遊戲，進入PCTOOLS  
 3)EDIT SAVEDAT.S4然後將抄下的金錢數目和人口數目分別轉為十六進制例如：金錢是1234，人口是5678，便分別打下，先打人口，然後打入金錢，緊記將它們前後位元互換，照以上的例子，即78 56 34 12  
 4)找到後，將人口的第一個位當成BYTE(1)然後照以下修改：  

BYTE	修改內容	Byte	修改內容
(1-2)	人口數目	(18-19)	一騎
(3-4)	一金錢	(20-21)	一強弩
(5-6)	一兵糧	(22-23)	一軍馬
(7-8)	一兵數	(24-25)	一連弩
(10)	一開發	(26)	一發石車
(11)	一治水	(27)	一街車
(12)	一商業	(28)	一米賣價
(13)	一技術	(29)	一米買價
(15)	一民忠	(30)	一弩價
(16)	一土氣	(31)	一強弩價
(17)	一訓練	(32)	一軍馬價

 修改後，連蠻牛的城池也能輕易攻下。  
 [對國旗 Z455501(1)]

## 9. 白浪忍者 無限能源

一聽這名字，便知這是一個動作遊戲，雖然遊戲十分簡單，然而其MB數十分大，可知遊戲畫面和聲音必會十分美，為此，立即便把他的能源修改，玩個痛快。修改如下：  
 1)進入PCTOOLS  
 2)EDIT NINJAS.EXE  
 3)尋找83 2E 3E 30 01  
 4)改為90 90 90 90 90  
 5)UPDATE回碟中  
 祝大家早日爆機！  
 [勇者一號 K856076(5)]

## 10. 勇者傳說 不死修改

這是一隻由港人製作，但由台灣發行的中文RPG，遊戲似乎在SAVE GAME檔案下了CHECKSUM，雖然你找到各項屬性，如果修改了的話可能導致不能SAVE GAME。有見及此，本人便找來了不死修改：  
 1)進入PCTOOLS  
 2)EDIT HERO.EXE  
 3)找尋26 29 37 50  
 4)改為90 90 90 90  
 5)找尋26 29 47 68  
 6)改為90 90 90 90  
 7)UPDATE回碟中  
 祝各位早日完成勇者使命。  
 [遊戲不死者CFL]

## 11. PEA SHOOTIN' PETE 隻數修改

相信各位打過街機的朋友，一定曾玩過此GAME吧，此GAME曾在N年前流行，玩法是將畫面上的數粒BALL打散，打中時波子會愈變愈細小，直到消失，而其間波子會不斷的跳動。雖然街機可能已很少找到此GAME，但這隻PETE卻是94年新出的GAME，玩一下打發時間也十分不錯。可惜此GAME的隻數太少，要爆機並不容易，有見於此，筆者便修改了它。方法如下：  
 1)進入PCTOOLS  
 2)EDIT PETE.EXE  
 3)尋找FE 0E EE  
 4)將FE 0E改為EB 02  
 5)UPDATE回碟中  
 [修改者 P090843(2)]

## 12. 倚天屠龍記 物品修改及無限物品

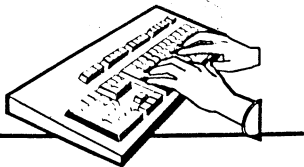
敵人太難對付了？物品所加的生命和內力太少？為方便玩家快些看到ENDING所以...修改SAVE吧！  
 1)進入其SAVE子目錄(即CD\ETIN\SAVE)  
 2)使用任何EDITOR修改 S\_0BJ7.DAT [註1]  
 3)將看到的00數字改為其它的值(00-30請參看附表)  
 4)SAVE檔案  
 [註1] ?為第幾個SAVE，如0=SAVE 1, 1=SAVE 2, 2=SAVE 3  
 這在靈蛇島和少林寺屠師大會也不夠物品用？那您就太...了(開玩笑的，筆者也是改的但是是因打太慢了...在死位打，只好使出最後絕招...。修改EXE檔吧!! 方法如下：  
 1)EDIT ETIN.EXE  
 2)將ETIN.EXE檔做多個(例如用COPY ETIN.EXE ETID.EXE)  
 3)用UNLZEXE或UNP解壓ETID.EXE  
 4)EDIT ETID.EXE  
 5)尋找S76, D461之90 C6 84 12 0C 00 28  
 6)改為90 90 90 90 90 90 28  
 7)尋找S76, D491之0C C6 84 13 0C 00 46  
 8)改為0C 90 90 90 90 90 46  
 9)UPDATE回ETID.EXE中  
 下次要玩時請打回ETIN而不是ETID這是為了減少BUG的出現，因這檔是什麼物品都不會減少的，所以請在打人才用ETID玩。  
 用ETID玩時請配合修改S\_0BJ7.DAT 而各物品只需一個即可。  
 祝您快樂打爆機！  
 [修改者 P090843(2)]

代碼	物品	代碼	物品	代碼	物品
01	元寶	16	金創藥	28	鐵閉輪匙
02	書房鑰匙	17	毒經	29	神功護體符
03	午午針灸經	18	黃龍匙	30	黑龍匙
04	魚	19	玉靈散	31	黑龍匙
05	藥	20	白雲熊膽丸	32	黑龍匙
06	金花	21	紅龍匙	33	火爐心
07	大花辦	22	藍龍匙	34	火爐心
08	蜂蜜	23	雞血	35	火爐心
09	止痛藥	24	雞蛋	36	信
0A	解毒液	25	竹筒	37	羊皮卷
0B	牛黃解毒丹	26	雞	38	珠花
0C	火刑鐵牌	27	誘藥	39	解毒藥
0D	牢房鑰匙	28	金血蛇	40	補天散
0E	九轉還魂丹	29	魚骨針	41	救命丸
0F	驅虫膏	30	魚	42	回陽五龍膏
10	蜂蟻	31	麻線	43	玉龍和蘇丹
11	繩子	32	石虎	44	金針渡劫丹
12	鐵叉	33	石虎(尖)	45	黑玉斷續膏
13	酒	34	魚骨	46	信
14	井水	35	書	47	空白
15	酒	36	九陽真經		

## 13. 銀河飛將私掠者資料片 金錢修改

這個GAME比「銀河私掠者」多了一些新裝備，但是其價錢卻十分貴，為了早日爆機，於是本人便把它的金錢修改。  
 1)先把金錢的數值記下，然後SAVE GAME  
 2)進入PCTOOLS  
 3)EDIT \*.PRS (\*即SAVE GAME的名稱)  
 4)把金錢的數值轉為HEX CODE，然後找它的倒數(例如金錢是52719，HEX CODE即CD EF，倒數是EF CD)  
 5)把找到的三個BYTES全部改為AA(例如找到數值存於D216及D217，就把D216-D218改為AA)  
 6)UPDATE回碟中  
 在修改後就可有11184810的金錢使用了。  
 [KILLER Z378421(6)]

# IBM流行遊戲鬼馬修改



## 14. 麻雀情趣屋 美女移形換影法

此遊戲和其他麻雀遊戲相似，都是勝出後有美女圖片看，但是這遊戲是選擇物品來看圖的，每個物品看的圖都不同，仔細看，原來每個圖片都有一個檔名(即GIRL07.R16、GIRL17.R16、...至GIRL97.R16)

只要修改一下，一開始便可和未見過的美女對戰，而不需由頭開始。

GIRL0至GIRL9等於第幾位美女，7(A-E或沒有7位置的FILE)則代表該美女的6幅圖片。修改後，在對戰的畫面時，是沒有變化的，但看的圖片便是修改後的畫。

【修改小子 Z500024(7)】

- 1) 進入PCTOOLS
- 2) EDIT JO.EXE
- 3) 尋找28 06 B2 2A 73 05
- 4) 將28 06 B2 2A全改為90
- 5) UPDATE回碟中

- ◆時間不減
- 1) EDIT JO.EXE
- 2) 尋找FF 0E BC 2A 75 05
- 3) 將FF 0E BC 2A全改為90

- ◆隻數不減
- 1) EDIT JO.EXE
- 2) 尋找28 06 B3 2A 73 03
- 3) 將28 06 B3 2A全改為90

- 4) UPDATE回碟中

【小王 Z500024(7)】

## 16. MAD PARADOX 參數修改

一隻日文的RPG，照例又有一些不良成份，但遊戲的整體表現不錯，值得一試。遊戲的參數放在SAVE007.DAT內(視乎進度存於那項存檔內，如檔1便是SAVE001.DAT)，只要進入遊戲後，SAVE下進度，再根據列表修改SAVE007.DAT，SECTOR 0的相對位置便可，但最好不要改得太大，以免HANG機：

項目	SECTOR 00, DISP		
體力	190-191	防禦力	200-201
魔力	194-195	魔法攻擊力	188-189
攻擊力	196-197	錢	392-393

【小王 Z500024(7)】

【1994/CA031102/CA050203/CA050206】

【1994/CAEDIT.106】

## 15. 惡魔城RUSTY 多項修改

RUSTY是一隻日文的動作過版遊戲，畫面細緻，音樂亦很好，可惜顏色不夠鮮艷，不能突出主角，而且玩法也頗為沉悶。筆者現提供幾項修改方法，方便有需要的玩家：

◆能源不減

## 17. 軒轅劍2 各項屬性修改

玩過此GAME的人都覺得其動畫頗吸引，而故事亦多了一位由白狐變成的人物。其縱向畫面的背景更十分逼真，而戰鬥更有時是任君選打。若不作任何修改，在中期開始便很難取勝的。因為金錢和有些物品都是極之罕有的，筆者研究其參數，現在為各位介紹。

先用PCTOOLS進入SAVE.DAT，7是你的儲存進度；然後用FILE的CHANGE的HEX EDIT作所需的修改。

修改的方法是找出地址，然後換上所需的數值，SAVE後便可再繼續遊戲。例如主角(何然)的戰鬥力的地址，(00:274-275)中的00是RELATIVE SECTOR，而274-275是DISPLACEMENT的範圍；若想把他的戰鬥力由(十進制)的60改為9999的話，便在其地址上(十六進制)，把3C00改成0F27。

在此建議建議把金錢、戰鬥力、防禦力、生命值、體力及仙術修改，有些只是有名無實，「有得看、無得裝」，用時更會HANG機。所以，建議各位等級升級去得新奇術，和自己用練妖去製造神妖。

希望各位早日令世界回復和平。

【王斌 平 K567059(4)】

## 軒轅劍2 附表二

人物	何然	江月紅	橫神輝	古月聖
物品:				
0101 神妖杖	1101 草鞋	2101 仙聖靈水	3101 鳳羽神劍	
0201 傀儡	1201 赤鞋	2201 鷹魂丹	3201 勝毒毒丹	
0301 龍魂	1301 藍火輪	2301 捷神散	3301 蛇牙項鍊	
0401 冥鏡	1401 龍火戒指	2401 八卦卦印	3401 金甲神符	
0501 塔石	1501 紫雲靈丹	2501 龍鱗印	3501 神龍結	
0601 龍雲紫裙	1601 金髮鍊	2601 千年守心丹	3601 龍骨	
0701 蘇水玉	1701 土地神像	2701 廣山神像	3701 劍子	
0801 拜石	1801 土地神印	2801 天兵戰袍	3801 劍刀	
0901 汗珠	1901 月空琴	2901 龍珠衣	3901 古華	
1001 龍牙石	2001 靈神天筆	3001 龍後耳環		
CA01 龍寶石	1A01 聖聖血靈	2A01 斗笠	3300 招魂鏡	
CB01 白狐死屍	1B01 仙聖靈水	2B01 金剛斗笠	3400 石符章	
CC01 神符	1C01 仙聖靈水	2C01 龍鱗衣	3500 龍珠鏡	
CD01 赤衣	1D01 天補丹	2D01 龍牙手鐲	3600 火紋護身符	
CE01 赤巾	1E01 赤巾	2E01 龍珠手鐲	3700 龍牙手鐲	
CF01 絲手鐲	1F01 龍珠手鐲	2F01 龍珠手鐲	3800 龍牙手鐲	
			3900 龍牙手鐲	
			4000 龍牙	

至於物品和奇術的修改，只需在其地址上填入以下的代號便可。  
物品: 1:386-485 (四人共用五十存物品) (注意:有些數目可以變動的!!!)

人物	何然	江月紅	橫神輝	古月聖
物品(神妖):				
4001 大白靈	5101 龍王	6101 山神	7101 龍女	
4101 大金靈	5201 龍神	6201 冥府帝尊	7201 切切	
4201 金靈	5301 龍龍	6301 冥府帝尊	7301 萬千	
4301 金靈五女	5401 神龍	6401 冥府帝尊	7401 玄龜	
4401 天兵	5501 神神	6501 冥府帝尊	7501 白得	
4501 仙聖	5601 神神	6601 冥府帝尊	7601 龍魂	
4601 神聖	5701 冥府帝尊	6701 冥府帝尊	7701 龍魂	
4701 天神	5801 冥府帝尊	6801 冥府帝尊	7801 龍魂	
4801 神聖	5901 冥府帝尊	6901 冥府帝尊	7901 冥府帝尊	
4901 龍魂	6001 冥府帝尊	7001 冥府帝尊	8001 冥府帝尊	
5001 龍魂				
8101 寶石	9101 奇妖	3A01 冥女	4001 龍人	
8201 火光獸	9201 竹妖	3B01 冥女	4101 妖龍	
8301 龍魂	9301 龍魂	3C01 冥女	4201 龍魂	
8401 龍魂	9401 龍魂	3D01 冥女	4301 龍魂	
8501 天龍	9501 天龍	3E01 冥女	4401 龍魂	
8601 龍魂	9601 龍魂	3F01 冥女	4501 龍魂	
8701 龍魂	9701 龍魂	4001 冥女	4601 龍魂	
8801 龍魂	9801 龍魂	4101 冥女	4701 龍魂	
8901 龍魂	9901 龍魂	4201 冥女	4801 龍魂	
9001 龍魂			4901 龍魂	
9101 龍魂			5001 龍魂	
9201 龍魂			5101 龍魂	
9301 龍魂			5201 龍魂	
9401 龍魂			5301 龍魂	
9501 龍魂			5401 龍魂	
9601 龍魂			5501 龍魂	
9701 龍魂			5601 龍魂	
9801 龍魂			5701 龍魂	
9901 龍魂			5801 龍魂	
			5901 龍魂	
			6001 龍魂	
6A01 牛頭人	7A01 龍魂	8A01 龍魂	9A01 龍魂	
6B01 龍魂	7B01 龍魂	8B01 龍魂	9B01 龍魂	
6C01 龍魂	7C01 龍魂	8C01 龍魂	9C01 龍魂	
6D01 龍魂	7D01 龍魂	8D01 龍魂	9D01 龍魂	
6E01 龍魂	7E01 龍魂	8E01 龍魂	9E01 龍魂	
6F01 龍魂	7F01 龍魂	8F01 龍魂	9F01 龍魂	

人物	何然	江月紅	橫神輝	古月聖
奇術:				
01 龍魂	11 龍魂	21 龍魂	31 龍魂	
02 龍魂	12 龍魂	22 龍魂	32 龍魂	
03 龍魂	13 龍魂	23 龍魂	33 龍魂	
04 龍魂	14 龍魂	24 龍魂	34 龍魂	
05 龍魂	15 龍魂	25 龍魂	35 龍魂	
06 龍魂	16 龍魂	26 龍魂	36 龍魂	
07 龍魂	17 龍魂	27 龍魂	37 龍魂	
08 龍魂	18 龍魂	28 龍魂	38 龍魂	
09 龍魂	19 龍魂	29 龍魂	39 龍魂	
10 龍魂	20 龍魂	30 龍魂	40 龍魂	
41 龍魂	51 龍魂	61 龍魂	71 龍魂	
42 龍魂	52 龍魂	62 龍魂	72 龍魂	
43 龍魂	53 龍魂	63 龍魂	73 龍魂	
44 龍魂	54 龍魂	64 龍魂	74 龍魂	
45 龍魂	55 龍魂	65 龍魂	75 龍魂	
46 龍魂	56 龍魂	66 龍魂	76 龍魂	
47 龍魂	57 龍魂	67 龍魂	77 龍魂	
48 龍魂	58 龍魂	68 龍魂	78 龍魂	
49 龍魂	59 龍魂	69 龍魂	79 龍魂	
50 龍魂	60 龍魂	70 龍魂	80 龍魂	
81 龍魂	91 龍魂			
82 龍魂	92 龍魂			
83 龍魂	93 龍魂			
84 龍魂	94 龍魂			
85 龍魂	95 龍魂			
86 龍魂	96 龍魂			
87 龍魂	97 龍魂			
88 龍魂	98 龍魂			
89 龍魂	99 龍魂			

## 軒轅劍2 附表一

金鐘	SEC: 260-261				
人物	何然	江月紅	橫神輝	古月聖	
防禦力	0:274-275	0:433-434	1:080-081	1:239-240	
	0:276-277	0:435-436	1:082-083	1:241-242	
龍魂					
0:278-279	0:437-438	1:084-085	1:243-244		
0:280-281	0:439-440	1:086-087	1:245-246		
0:282-283	0:441-442	1:088-089	1:247-248		
0:284-285	0:443-444	1:090-091	1:249-250		
0:286-287	0:445-446	1:092-093	1:251-252		
0:288-289	0:447-448	1:094-095	1:253-254		
0:290-291	0:449-450	1:096-097	1:255-256		
0:292-293	0:451-452	1:098-099	1:257-258		
0:294-295	0:453-454	1:100-101	1:259-260		
0:296-297	0:455-456	1:102-103	1:261-262		
0:298-299	0:457-458	1:104-105	1:263-264		
人物屬性:					
0:307-308	0:466-467	1:113-114	1:272-273		
0:309-310	0:468-469	1:115-116	1:274-275		
0:311-312	0:470-471	1:117-118	1:276-277		
0:315-316	0:474-475	1:121-122	1:280-281		
0:317-318	0:476-477	1:123-124	1:282-283		
0:319-320	0:478-479	1:125-126	1:284-285		
0:321-322	0:480-481	1:127-128	1:286-287		
0:323-324	0:481-482	1:129-130	1:288-289		
0:321-322	0:490-491	1:137-138	1:296-297		
0:339-340	0:498-499	1:145-146	1:304-305		
0:347-348	0:506-507	1:153-154	1:312-313		
0:349-350	0:508-509	1:155-156	1:314-315		
0:355-356	1:002-003	1:161-162	1:320-321		
0:371-420	1:004-005	1:176-226	1:336-385		

闖蕩

# 笑傲江湖

及攻略心得

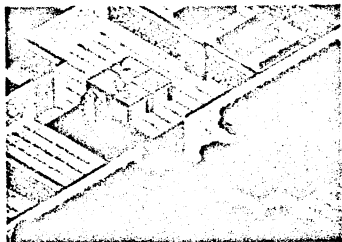
對於“滄海一聲笑”這首歌，相信大家都不會感到陌生，亦是我今次為大家介紹的遊戲一笑傲江湖的主題曲。此GAME是軟體世界的另一鉅作，是近來IBM GAME中的表表者，各位千萬不可錯過。軟體世界為了杜絕抄買的情況，特別把遊戲的原裝售價降到港幣九十九元！對於一隻需要九隻HD的原裝遊戲來說，相信是有史以來最抵的。

## 硬體配備

至於硬體要求方面，此GAME並不算太高，只需要286，SVGA便可，而用一部386DX-33玩此GAME已有不錯的速度了。可能由於此GAME有SPEECH和動畫的關係，它的儲存容量十分龐大—是22MB！和ULTIMA VII差不多。因此，那些只有40MB硬碟的玩家可能需要作一次硬碟大清洗了！還有，此GAME最好有2MB RAM來運行，包括640KB的EMS用作播放SPEECH和音效，並需要570KB的BASE MEMORY，對於一般386以上的玩家來說相信這絕不是一個問題的。

## 遊戲特點

正如在前面提過，本GAME有多套動畫，語音也不錯。主角可



使用多種武林絕技，如盪劍式，浪劍式等。(控制法參閱下文)故事更是由金庸的原著小說改篇，因此，讀過他小說的玩家，相信不會對當中的劇情發展感到陌生。有一點不講不知，原來此GAME是榮獲第28屆金鐘獎的最佳音效獎及金磁片，真是了不起！

此GAME採用的是即時戰鬥模式，相當有真實感。玩家會遇上一些武術十分高強的對手，他們有些會放出火球；有些會放出令你喪命的炸彈和飛劍。因此玩家要小心運用那些補充內力和體力的東西。要注意的是每一種物品只可以擁有十件，十件以上的，電腦是不會把它們加上的。還請注意此GAME只是上集，還有下集——「東方不敗」。

## 遊戲物品簡介

1. 笑傲江湖曲譜：選擇此物品後，玩家能夠在旅途中聽到‘滄海一聲笑’這首歌。
2. 華山劍譜：選擇此物品，可將基本武功改為華山派劍法。
3. 恆山劍譜：選擇此物品，可將基本武功改為恆山派劍法。
4. 大補丸：它是用來補充體力的良藥，但功效最小。
5. 金創藥：同樣是補充體力的良藥，效果比大補丸好些。
6. 天香斷續膠：補充體力用的，可把體力恢復至最多。
7. 熊膽丸：恆山派內服的治傷靈藥，可恢復少許的內力。
8. 猴兒酒：也是用作恢復一些內力，效果比熊膽丸好些。
9. 大還丹：增強內力的聖藥，效果為同類型中最強的。



## 重要人物介紹

- 岳不群：華山派掌門人，人稱「君之劍」，武藝高強。
- 岳夫人：岳不群之妻，和丈夫的感情很好，對令狐沖關懷備至。
- 岳靈珊：岳不群的女兒，是令狐沖愛慕的對象。
- 林平之：被岳不群收為徒兒，此人陰謀多多。
- 陸大有：岳不群所收的第六個徒兒。
- 令狐沖：本遊戲主角，原先為華山派首徒，後來被岳不群逐出師門，為人灑脫不羈，行事光明磊落。

## 遊戲操作

本GAME只能用鍵盤操作，方法十分簡易。

人物的走動：

- 7 鍵是向左上走。
- 9 鍵是向右上走。
- 1 鍵是向左下走。
- 3 鍵是向右下走。
- INS 鍵是向前跳躍。

其他控制鍵：

- F1 鍵是和人物談話，拾收東西，搜尋東西。
- F2 鍵是使用各種物品。

## 闖蕩 笑傲江湖 及 攻略心得

F8 鍵是丟棄物品。  
ESC 鍵是顯示人物基本資料。  
F10 鍵是選擇遊戲的特別功能，  
例如是回到DOS或控制遊戲  
的速度。

### 攻略心得

SIMON HO

一開始，你在華山派和師父交談後便得知衡山派劉正風金盆洗手。你就代師父走一趟，在下山前，請先到房中拿點物品作補給之用。

在下山後，你遇見有兩個人鬼鬼崇崇的，一會兒後他們又離開了。沿路而行會遇見林震南老前輩，他受了傷兼且傷勢很嚴重，臨死前他吩咐你轉告其子林平之關於福州向陽老宅的事情，然後他便死了。

然後又遇見儀琳和田伯光在爭執，你便出手相助，可惜技不如人最後被他打倒。過了很久，你不知道身處在什麼地方，跟著遠處傳來一陣悠揚的音樂聲，你便朝著樂聲的方向走去看看，遇



遠處傳來一陣悠揚的音樂聲，你便朝著樂聲的方向走去看看，遇見了曲洋、劉正風、曲飛煙和費彬。一論對話後，莫大先生出現並將費彬殺了。曲、劉二人傷勢很重，曲洋臨死前把笑傲江湖的曲譜交給你，希望能藉此把它流傳後世。

回到華山，得知師父收了林平之為徒。而你因為犯了門規而被師父罰去思過崖面壁。到達後會遇見風清揚，二人一見如故，於是風清揚把「獨孤九劍」傳授

給你。

在回程中，你又遇見田伯光，筆者建議用離劍式把他打敗。打敗他後，他會告訴你一些事情，之後又遇見林平之，他會告訴你封不平向你師父挑戰的事，而你便因此而代師父出戰，在這裡本人亦建議用離劍式把封不平打死。

戰勝了以後，師父會讚賞你，跟著你把林震南死前所說的消息說給林平之聽。他便想回家看看，師父便派你保護師弟。在此段路請各位玩家要特別注意，小心保護師弟，因為若果師弟死了你也會死亡。(註一)

去到師弟家裡發現內有埋伏，於是你便把師弟留在外面隻身入內。沿路而行直到最後一間房打敗所有敵人後，先拿去寶箱的物品才搜他們的身，最後會找到辟邪劍譜並交回給師弟。

你們在這裡露宿一晚，忽然有個黑衣人來搶辟邪劍譜，但是你追不到他，回去找師弟，他又不見了，在這不知所措的同時你便周圍逛逛，後來遇見了任盈盈被幾個大漢欺侮，你便加入戰團。打敗那班魔教的人後，你便急急腳回到華山去。

此時師父誤會你偷了辟邪劍譜，於是便逐你出師門。跟著你又周圍逛逛，便會遇見定閒、儀琳等人。定閒大師被嵩山派假冒魔教的人威脅要贊成五嶽劍派合併之事，但她卻寧死不屈，於是被打得重傷，在臨死前她請求你

接掌恆山派，而你答應了。

一路而行，你又遇見一班魔教人士，雙方因此大打出手；突然間向問天前來相助並打敗了他們，他此來的目的是請求你助他救出任我行，你亦答應了。

去到那山莊後，便會遇見黑白子，經過一場苦戰後便把他打敗了，繼續走又會見到禿筆翁。在這裡本人建議用撩劍式比較容易戰勝。打敗他後，他就會告訴你任我行所在之地，而你便可完成任務。

隨後，向問天便告訴你一些有關近來江湖所發生的事情。跟著你便去找岳不群，但在中途會遇見左冷禪，在此最好用撩劍式打倒他，跟著的對手是岳不群(註二)。在這裡可以引岳不群走近樹旁，跟著連續用劍攻擊(見圖一)，或是徒弟跟在岳不群後面，而你在岳不群前面用劍連續攻擊(見圖二)，又或是用撩劍式或離劍式把他擊倒。

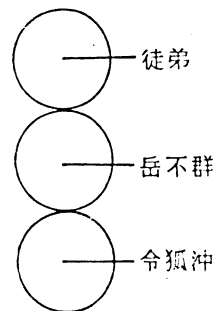
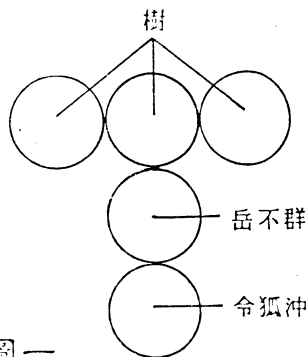
跟著去找任我行，他會告知你有關東方不敗的詭計，跟著的結局就留給大家看吧！

警告，此遊戲切勿用遊戲剋星來修改，否則絕對有可能爆不到機的。

註一：在送師弟回家途中，最好不要搜查寶箱等物品，以免追不及師弟，而令他受傷。你最好先打死所有人，讓師弟在他家中門口等待，你才回去拿物品。

註二：左冷禪和岳不群等人放出的光波是可以利用樹來擋過。

[1993/PC041202.0K]





一個可能會令你為了解謎  
而發火的遊戲

# 三界論

## 邦沛之謎

郭家其

三界論為第三波文化事業編寫之遊戲。筆者初次見到時，原裝的版本尚未推出，但有許多商鋪已示範此遊戲。

遊戲的特色是在片頭故事插入聲，由某小姐以國語說出故事的經過(只限Sound Blaster聲霸卡)，可惜筆者的電腦完全沒裝上任何音效卡(連背景音樂都不能聽到)。

筆者雖是用286機，但本遊戲會自動測試速度，對任何機種

影響不大。

另外在畫面方面，完全沒有圍邊，視覺上不是很卡通化。

本遊戲較以前陣子的「魔神戰記」，不過在用品方面沒有類似「魔神戰記」的「飛翔之翅」(即可快速回到任何一個曾經到過的城鎮)，每次回到曾經到過的城鎮都要經過長長的路途，又要對付眾多敵人，相當費時。不過顯示地圖的功能卻比「魔神戰記」好得多。

三界論遊戲頗長，故筆者只詳細說出遊戲要做的地方，若有不明地方或有錯漏，敬請原諒。

此時走到鋼枝處用鋼鋸打開(他已有)，到盡頭取不鏽鋼鑰匙。打開密室，在兩個人骨上可取川源護甲、拉那鐵鎧、狼牙鎚、重鐵劍。

出洞往上乘船到阿克姆大陸，進入邦沛帝國，在左上的地方進入，到達競技廣場，打倒四個洞內敵人；若果打倒一兩洞後有人死亡，可到醫生處救活，再擊退其餘洞內的敵人。完成後取英雄牌並進入皇宮(在城右邊)，知道國王正找尋回復青春的藥水，並得知在水池中可得水中月寶石，當取之。

### 進入邦沛帝國

玩者必需在遊戲中，控制隊伍與別人交談並觀看物品。遊戲一開始只有桑德斯一人，他正在桑亞村裡。在他居所拿起鐵鑰匙並往右打開地窖，取50個金幣和十層鋼刀，出屋買蔬菜球(也可不買)再出村。向右行見到塔塔樹果子，取它並回村，將它送給食物店隔鄰的斯特利，聽完故事後出村。向右走再向上走，見到一個洞，進入後先接觸魔法門，然後到塔克處，他會加入隊伍，

### 給國王重顏水

進入亞伯拉斯山，在右下的屋可得到重顏水。山邊的洞可進入，在左邊的洞稱為精靈池，在池放下水中月寶石，原來那水精靈是伊歐妮，她會加入隊伍，如果先前未有英雄牌，是可以取水中月寶石和取人，再進入競技廣場對付四個洞內敵人。接著進入中間第一個洞和右邊兩個洞，可取多魔法。

返邦沛帝國，給國王重顏水，並取得石鑰匙進入地下大陸，

### 基本配備

適用機種：286或以上。

記憶體容量：640KB。

硬碟空間：6 MB。

顯示卡：VGA。

音效：Speaker(沒聲!)、Ad Lib、Sound Blaster等相容音效卡。

操控：鍵盤或滑鼠。



### 三界論~邦沛之迷

但現在無法使用，惟有離開邦沛帝國和阿克姆大陸。

到桑亞村下面的邁亞城，購買三張裡印卡俱樂部門票，出城往下，乘船到麗雅大陸，進入裡印卡帝國，在一廚房裡可取卡不提藍酒和隔鄰食物店的幻眼鏡，再在城的右下方向「不動人」處購買魔視鏡，便可按F8觀看當前地方的地圖。

### 瘋狂俱樂部

城的右上方和旁邊通道為瘋狂俱樂部，隊伍先進入通道，內有三間俱樂部。第一間因沒有貴賓證而不能進入，第二間為資料室，第三間為賭場(但筆者不知玩法)，把門券交給站在門外的人。再到城的右上方的三石洞，路標的寶箱不要打開，先打開無路標的寶箱，是生命之泉；再打開路標寶箱，可得7400枚金幣，然後立即離開此洞，否則會被怪物圍攻。出了洞後到大陸左邊的外印卡帝國，進入後，買水杯、玩具、小說、髮夾，依圖一給有關的人。

然後出城，進入裡印卡帝國右邊的鐵工廠，在工廠下面可取清丸、魔法丸、力丸和金幣。往上面，見到由亞特蘭出來的人，給那人幻眼鏡，跟著那人給隊伍白銀鑰匙。拿它打開密室，取化銀水、火焰箭和金匠鎚，那人吩咐你拿金匠鎚給亞特蘭的第一家金屬店。接著離開工廠，到外印卡帝國。

### 九格迷宮

進入九格迷宮，國王右邊的兩個寶箱開不到，進入左或右通道。在第一格，先打倒敵人後回答問題，為了玩家的方便，筆者便把各格的問題及答案公開(見表一)。

完成每格後記緊打開寶箱。有些問題的數字答案是古文字，

如要知道某古文字代表甚麼數字，可到宏特羅的右邊，會看到一串古文字，由上至下分別代表0-9。完成九格後，到基室取玄鐵鑰匙等東西，但密室不能進入，要用十字鑽打開，取完後出迷宮，再進入第一間屋，參遜欲買月之徽章，需200枚金幣，給了金幣後，參遜覺得付了很多金幣很不值，所以除了得到徽章外，還可得珍珠頸鍊。

然後到通道外的瘋狂俱樂部，給了門票後入內，那舞孃想要珍珠頸鍊，給她後，她便給你黑月白日，憑它可進入白髮人的家，但現在先不要進入，要先到宏特羅大陸之七重山，使用袖珍猴打開。在第一層(一重山)，給珊瑚鳥蔬菜球。

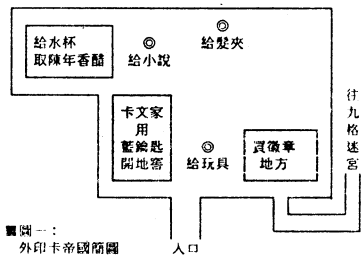
### 身處七重山

在第二層，先取探龍珠，後詢問珊瑚鳥，得知可用探龍珠殺害火龍。在第三層，珊瑚鳥不知道這一串數字是甚麼，精算器可以知道，取走珊瑚鳥的四個解碼器。在第四層，主鳥不在，用珊瑚鑰匙打開它的門，進入第五層。見第五層的珊瑚鳥前，先要打倒

它的敵人，打倒後穿過珊瑚鳥取得魔法牌，可入列支頓城，隊伍很心急地進入，因入第七層要先用長心鏡證明心蹟。

### 老虎與山放兩頭

列支頓城在邦沛帝國的上方，進入該國的上方，有十間房屋，有些門要用解碼器才可進入。記得取碎石刀、龍眠曲等東西及看那亞的五個教堂窗口設計圖。入三石洞的密室是要用碎石刀，飛身進入三石洞，快速去中間通道和上面通道，遇門選碎石刀；內有邁亞通行令和桑瑞克在列支頓城裡的私人保管處的密碼，密碼是“老虎與山放兩頭，鴨子、掃管、鐵鍋擺中間”。

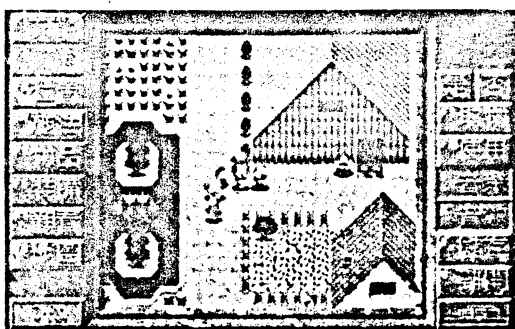


圖一：外印卡帝國迷宮

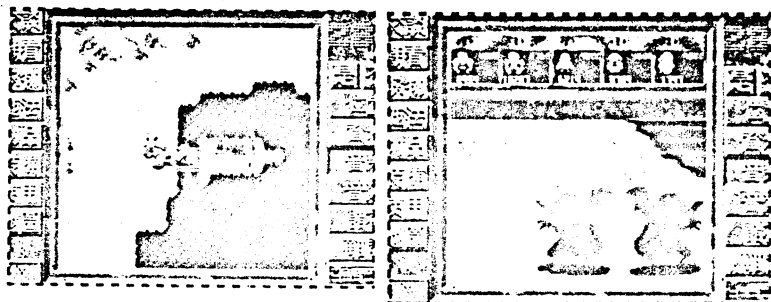
表一：外印卡帝國九格迷宮各格問題及答案

格	問題	答案
一	宏特羅大陸總面積： $(7742+9422+11000+9800)=37964$	37964
二	(用化銀水打開門，取得袖珍猴。)	無
三	月有多高？	1435
四	陽光旅程多遠？	48276
五	1. 日月同出日子，每年幾月？ 2. 日月同出日子，在十三月幾日？	13 23
六	(把50枚金幣放入陽光的風中)	無
七	顛覆世界導火線是犄角事件，是亞紀元幾年？	1682
八	地神巴也的家	1004
九	虹奇星體積有多大？	49973





玻璃宮殿可以不入，因為裡面沒有醫生、食物店等商店。



### 火海之國向巴拉

進入火海之國向巴拉，見到許多寶箱，不要打開(如要開啓請預先保留大約十個空項)。出城向上走，進入神龍之國巫戈爾，右上方有兩通道，進入下面的通道，見黃色花型門，用落花鑰匙打開，裡面的花用殘花剪剪開，然後出城。

出城後往右下方的瑪它山，有五個洞，出每個洞都要輸入密碼(參考圖二)。

在密碼為9的山洞可得到地圖；在山羊洞要先打倒敵人，打倒它後向前走，輸入3後不要先找那亞，改為返回向巴拉，取走所有寶箱內的東西，再進入巫戈爾，走到右上的下面通道，把所有寶箱打開，取東西後離開。

進入右上的上面通道，見到上面有許多寶箱，但有些打不開

逃出三石洞，進入列支頓城的右邊亞伯拉斯山區，把陳年香醋給對上那間房子，得名匠劍，並告訴姓桑的人褲管有五隻。往列支頓城，走到右上方的私人保管處，輸入39517後可取到圍城臂章。

暫時離開本大陸，走到裡印卡帝國白髮人的家，裡面有地窖，但要先輸入密碼才能進入，輸入三重山有多丈，是83(每層分別有13,7,9,11,10,8,18丈，再加七個樓板， $13+7+9+11+10+8+18+7=83$ )，地窖裡的是敵人，不要混淆！用黑月白日開門，取人骨鑰匙等東西。

到外印卡帝國的卡文家裡，用藍鑰匙打開地窖(白色東西)，入內有東西可取(但不重要)。走到邁亞城的左上方，有通道便入，全皇室都要探訪。在國王處，國皇知道隊伍的圍城臂章，後在上面西方的柱子(上面和下面各有兩柱子)取得銅鑰匙，憑它到桑亞村。

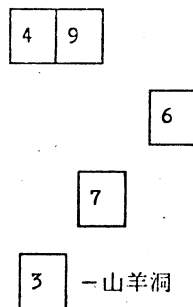
### 教授魔法

返回村裡的桑德斯之家的地窖，用銅鑰匙打開密室，取封魔劍等東西，帶它到亞伯拉斯山區，走到中間第二個山洞，人們看到隊伍後，給良心鏡和圍城的武器。接著到第三個山洞，看到一大片冰，可用冰鑽打開，見到幾個人，他們會將魔法傳授給隊伍。既然有了良心鏡，為何不快去七重山呢！在第六層用良心鏡把封著第七層的火弄熄，進入後見到很多寶箱，寶箱內有飛行之鑰，但大部分是魔法珠，拿到手都「軟」！

離開七重山，往上面乘船再走，便到邦沛帝國的皇室，往室的盡頭，用玄鐵鑰匙救出丞相，門開了。在地窖下面可取幻魔盾，左上方是國王最後的「房間」，用石鑰匙打開，之後正式進入地下世界。

這地下世界名叫安達大陸，進入空間驅動器，隊伍現於宏特羅地上大陸下面的小島，突然閃動一下，多了一道橋可直達宏特羅大陸，然後進入空間驅動器返回安達大陸。靠左面走，如見到

圖二：瑪它山各山洞密碼





### 三界論~邦沛之迷

，向右方前進，直至見到人為止，要在右邊取得屠龍珠。向西方走，見路向下走，到了火龍的房間，龍的最右有寶箱但不可取，左邊有三洞。由上至下分別放入探龍珠、龍眠曲和屠龍珠，把火龍殺掉，但主人說這樣做很愚蠢，先往右邊打開寶箱，再走到龍前用生命之泉，把火龍復活，連主人也因此而變得年輕了。隊伍走到國王處給楓花架。

#### 大騙子

後走到右上的下面通道，用紫玫瑰鑰匙打開裡面的門，見到花仙子，說亞大是大騙子，給他千紅香，便可誘惑他。

後返回向巴拉，用黃菊花鑰匙打開花形門，在裡面取得七彩玫瑰。出城向左走到玻璃宮殿，給亞大千紅香，以能進入裡面的宮殿，靠右並前進，見到兩人後，先和左邊的人談話，原來她是凱薩琳，不必動手可得到另一同伴，並得血玉，右邊的人叫你吧血玉和地上外印卡帝國的國王交換，便可得進入驟降隧道的秘密。隊伍依他的話，回到外印卡帝國的九格迷宮，見到國王並給他血玉，以前打不開的寶箱終被打開，是必贏法器和裡印卡帝國瘋狂俱樂部的通道，進入最左那間俱樂部，門也開了，很心急地進入，和國王賭，因有必贏法器的關係，所以很輕易地勝出，取得扶手鑰匙。

#### 設計圖之秘

返回地下世界，進入瑪它山，進入最下面的洞，出口在左山的右邊。走到最上面，見到兩個人，左邊是那亞，把教堂窗口設計圖的五個數字告知那亞。這些數字較困難，那筆者便解釋吧！請參看表二。

數字盤由00000開始，第一

個圖案由最先那個位開始，如(邊數-形狀的數目)是正數，請按上鍵，反之，若是負數，請按下鍵，按的次數等於絕對的得數，如-3即是按下鍵三次。整過程如下：

Step 1: 40000

Step 2: 39000

Step 3: 38900

Step 4: 38940

Step 5: 38945

即是說：答案是38945。

輸入38945後，那亞便造右邊的橋。進入後，會到達熔岩，有六處地方可到達，看圖三。

#### 逃出來的左丞相

先進入「亞特蘭帝國」路標的地道，進入卡魯斯大陸下面，知道中間被厚厚的山阻隔，不能穿過。在上面，便是力姆亞城，進入此城。向左前行，會見到由邦沛帝國逃出來的左丞相，居然走得很快！但不需很多時間便可打倒他。之後見到邦沛國王，也

可打倒他。在此城可得到智慧之泉及飛雲盾，城右上方有一乞丐，給他金幣100枚，可得人刀戒子。

離開此城和此大陸到伊斯特島，去到似T字型的房間，到入口，阿倫隨即出現，打倒他。後見到約克(有五個!)，並見到四個寶箱，最右的不能取。在島的左邊有一小島(有地道)，只要走近，橋便彈開，當然要進入啦！進入後往下走，卡文便出現，要打倒他。之後左下方有一人，他說隊伍打倒卡文，列支頓城的行政官必獎勵隊伍。相信他，到列支頓城。

一見到行政官，他便拿天隨筆給隊伍看，看完很精彩的天隨筆，便很辛苦地回到剛才的地方(伊斯特島左邊地道裡面，稱海神卡魯斯神殿。)，在那裡有很多門(要用鑰匙開)。任何東西在橫通道的下面是看不到的，隊伍在通道中間橫行時要注意通道下面的敵人，因它們有時會向上走動而攻擊隊伍。究竟每道門是用

■表二：那亞數字解說

個	邊數	形狀的數目	邊數-形狀的數目
1	6	2	4
2	3	4	-1
3	4	5	-1
4	8	4	4
5	8	3	5

■圖三：熔岩簡圖

伊斯特島	安達大陸(紅移死距)	「路標」
亞特蘭帝國(※)	古船(∩)	玫瑰島

註：※雖路標寫明「亞特蘭帝國」，但並不能到達該城，只可到達力姆亞城。

∩要先把熔岩凍結才可進入(旁有凍火器，但不可直接使用。)



甚麼來開啓的呢？請參考圖四。

### 「卡魯斯之生」

先到●(圖四)處地方，要解答問題，問題是「卡魯斯之生」，可以在天隨筆找到(在遊戲MENU裡第34頁也可)，答案是天紀元153年8月8日，即是15388，輸入後打開寶箱，得古典鑰匙。後打開圖四顯示的各門，而取得的鑰匙順序如下：古典→拇指→黑金→血紅→秋水。用秋水鑰匙開門後，到右下方，用紅魚鑰匙及扶手鑰匙開門，見寶箱就開；見到一堆玫瑰後，依圖五進入卡魯斯大陸上方。

進入了卡魯斯大陸上方，向右下方走去，再向右上方走去，見到正式的亞特蘭帝國。進入後，先到第一家金屬店，將金匠鎚交給東主，東主會給你金匠鎖鑰，是東主父親走前留下的。走到

右邊的隧道，有寶箱便打開。

然後出城，向下方走去，進入卡卡瓏山左邊的垃圾城。在那裡的右邊可無條件取得十字鑽，在靠左偏下的房間見到人刀志剛，給志剛人刀戒子，原來力姆亞城的乞丐是他父親，給隊伍晶體鑰匙。

出城並進入卡卡瓏山，面前的枝可用金匠鎖鑰打開，在左上方的通道內的人原來是亞特蘭帝國國王，他到那裡是為了操練，因他要對付巫塔山內的敵人，他把動力鎖送給隊伍。

### 受咀咒的孩子村

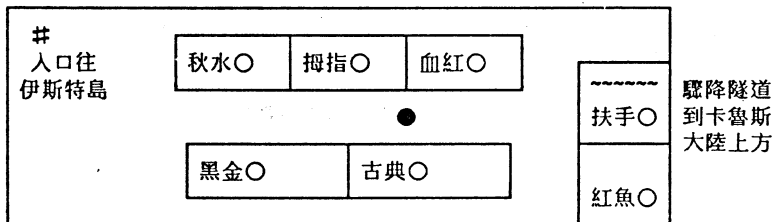
在右邊有金匠坡伊，得到三樣裝備。出山，進入第三空間驅動器，出口在麗雅大陸下面的小島，同樣，彈出一橋連貫大陸，但這次並不是到地上世界，而是到亞特蘭帝國的金羽殿(城右通

道後的右下方)，雖有門阻著，但可用飛行之鑰，在似寶箱的藍色東西用動力鎖，前面多了圓形的物體，能夠進入的。進入後便到達斯該亞大陸(天上大陸)，上面中間的地方是小孩子村。由於該村受咒，所以去不到左面和下面的地方，只有上方才可去。進入上面兩間房子，要解咒必需有紫水晶鑰匙、古船鑰匙和七彩水晶。

離開村莊和大陸，到達亞特蘭帝國後離開，進入卡魯斯大陸(上方)左上的輸送站，回到卡魯斯神殿，也要離開(左上是出口)，返回伊斯特島，進入T字型房間，走到最右的約克處，給約克七彩水晶，取得天翼以進入天之國，但現在先不要理會。

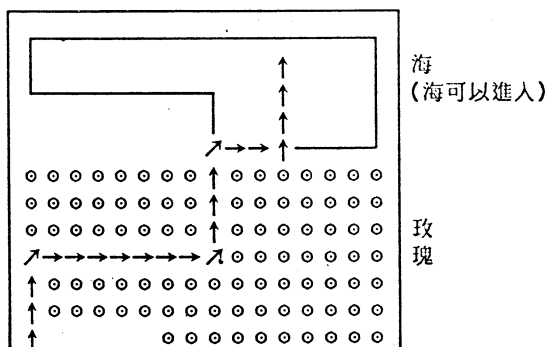
離開伊斯特島嶼，進入熔岩，到左下方的通道，來到卡魯斯大陸(下方)，向上走到達力姆亞城。在城的右方中間，用晶體鑰匙開門，進入聚力轉換器，可在那裡取得日之徽章、凍火扣、量子槍和魔法珠。離開城和大陸，進入熔岩的中下方，在凍火器用凍火扣，把熔岩凍結，入那處的通道，進入古船，在左邊第二間房間裡面有五個寶箱，但只有左上方的寶箱可打開。

■圖四：海神卡魯斯神殿簡圖



- 輸入密碼後可取古典鑰匙。
- 代表用該鑰匙開門，不是在室內可取該鑰匙。

■圖五：進入卡魯斯大陸上方的路線圖



### 耐人尋味的書

可惡的尼德赫克在右上的房間，一定要打倒赫克。打完後進入裡面，只有一本書(耐人尋味!)。下方的房間要用古船鑰匙打開，進入會看見一枝魔笛，但卻拿不到，於是離開。走到熔岩的中上方，返回安達大陸，進入玻璃宮殿，走到右上的密室，用紫水晶鑰匙，取得鏡面盾、三界戰斧、量子手套和冰晶手套。走到地上世界之外印卡帝國，到第九格迷宮後，用十字鑽打開卡古拉之墓，進入對面之密室，取得虹奇巨星和大量金幣。之後走到麗雅大陸的下面空間驅動器(小



### 三界論～邦沛之迷

島)，進入卡魯斯大陸的上面。

進入亞特蘭帝國，走到金羽殿，回歸斯該亞大陸，走到中間右邊的艾特福神殿，依圖六放下一些物品。

#### 桑瑞克已經去世

寶石的顏色分別是紅、綠、藍、黃、白。然後到熔岩處，進入古船，進入有魔笛的房間，將魔水晶放在魔笛上，這樣可取到魔笛。返回孩子村，進入上面的房間的下面唯一道路，在階級上

放下魔笛來解咒，下面可以見到通路。村的左邊，一定會見到顛倒的滑梯，放下天翼，因而進入天之國。在那裡可得到珍珠棒和很多很多的紅花魚乾，但不幸的消息來了，桑瑞克已經去世，而墳墓亦不會在天之國裡出現。

離開天之國，進入垃圾城，城左方有一人想要珍珠造的東西，隊伍給那個人珍珠棒，那人正是孟古，他接了珍珠棒後，說不要任何皇位，願割愛把光能手套送給桑得斯。然後做甚麼？當然出城並到邦沛帝國，很輕易地拿

出光能劍，成為邦沛帝國國王。另外，聽說娜蒂正在玫瑰島，隊伍便急不及待地走進玫瑰島。

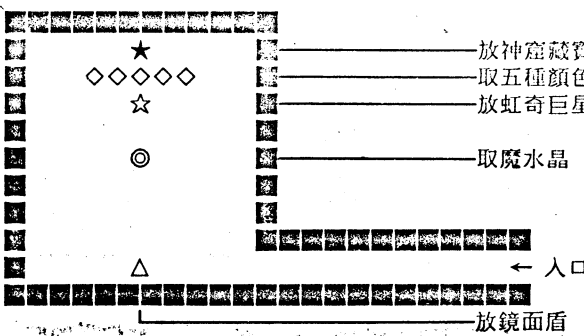
在玫瑰島的隧道，向左前走了幾步，畫面突然變化，換句話說，要與娜蒂作戰。但不必玩者動手便可將娜蒂置於死地，救出黛妮公主。(筆者曾經試過，除了凱薩琳外，把其餘的生命完結，與娜蒂作戰，也要打倒她。)結局就留給玩者自己看吧！

#### 後記

為了方便，筆者畫了整個遊戲的簡圖(見圖七)。

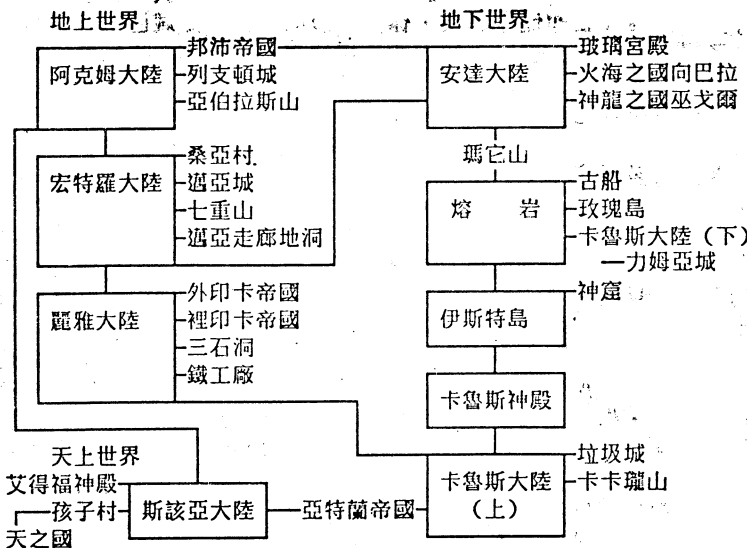
雖然根據以上內容可以打爆機，但可能有些地方筆者未見過和玩過，因有些物品筆者取了也未曾用過，如貝倫之鑰、龍的氣息、魚的腳步等等，而進入中文系統觀看OBJECT.LCC，大理石鑰匙、陶瓷鑰匙等亦根本未曾取(可能有其它用途)。此外，在魔法方面，凱薩琳沒有十種魔法。待有興趣之玩家發掘吧！筆者是憑著用中文系統觀看MES\_TXT.LCC，並根據各訊息的協助下完成遊戲。

圖六：艾特福神殿



步驟

圖七：三界論遊戲簡圖



#### 複製物品法

遊戲的寶物只可取一次，但筆者有方法可以無限地重取某物品(即複製物品)：重新進入新遊戲，在開始時不要取任何物品，而SAVE進一個新進度，並退出遊戲。把SAVExx.001和SAVExx.002改為SAVEyy.001和SAVEyy.002(x指新進度，yy指進行中的進度。)，DELETE SAVExx.000。回到遊戲，發現寶箱可重開，但會取到沒用但不可拋去的東西，故非必要不要用這方法。就算要用，先要把玩者的現在進度(SAVEyy.00?)BACKUP。最後建議沒SOUND BLASTER音效卡的用家把所有.VOC檔刪除，以免浪費磁碟空間。

[CA93/CA081702.OK]



WESTWOOD STUDIO繼卡蘭地亞傳說(一)之後(攻略見95期電腦時代)，再推出第二集命運之手(HAND OF FATE)，這次的主角不是王子BRANDON，而是可愛的女巫師ZANTHIA(以下簡稱ZA)。

### 故事背景

卡蘭地亞大地近日不知發生什麼事，大地正一點點地消失，全國巫師聚在一起也想不出辦法，最後巫師們破例請了一個非巫師的人-MARKO THE MORON(以下簡稱MM)及他的「幫手」(一隻有一個人高的手掌)相助。巨手似乎對此事相當了解，指出只要到地心找到錨石(ANCHOR STONE)便可解決問題，而ZA正是被挑選出來去找錨石的人。

### 遊戲攻略

我助手FAUN正想找多一些藍漿果(BLUEBERRIES)以製造傳送門到地心(因我不想真的一步一步去行)，但我發覺住所及實驗室皆遭到破壞，很多東西失去了，似乎真的要一步一步行去了。

我在近門口的紫色地毯下找到一燒瓶(FLASK)，在畫面右上方的書架找到另一個燒瓶，並在房內拿了藍漿果。我囑咐完FAUN好好看家後便出發。出屋前我還換了服裝呢！出屋後向北行(地圖一，C)，發現地上有蘑菇，當然拿了它，在魔法中經常會用到呢！向西行(地圖一，D)，嘩！居然有食人花，還是不要行太近，看看那樹洞，哈！找回了魔法書，偷了東西不拿走反而放在這裡，到底在想什麼？向北行看到了大樹根(地圖一，E)，我折了一段樹根(折斷了居然還可以動)和拿了洋葱(ONION，在地面只露出幾株像草的東西)，行到船伏那處問他可否免費載我過河，他居然不肯，我可是拯救世界的人呀！

### 音樂蟲

不理他，向右行，看到兩人在橋底釣魚，沒心情理他們，繼續向右行遇到了MM和巨手，他向我大獻殷勤，說要主動幫我，不過你這笨手笨腳的小子還是算了把！

拿了畫面中間的洋葱後，向

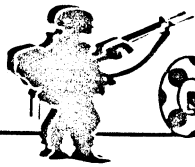
下行看到了音樂蟲(MUSICAL BUG，它們會閃爍並發出音樂，頗有趣！)，餵它們吃藍漿果，便會輪流閃爍並奏出音樂(建議各位把蟲閃爍的次序寫下來，筆者的次序是：紅、橙、藍、靛青、紫、黃、綠)，不知有沒有唱歌蝸牛呢？

行到船伏處，再向左行，在雀巢內找到一根羽毛(沒有用處，可以不拿)，然後向北行去到HERB的屋外，它的屋外居然有火漿果(FIRE BERRIES，照明之用)，不過太熱我拿不了，不怕！我可先用燒瓶在沼澤拿些水，再澆到火漿果上便可降低溫度，這樣便拿到了(拿一次便夠了)。入到HERB屋內，拿了植物肥料(PLANT FOOD)，小木凳(紅色的，在畫面中間，唯一沒青蛙的那張)及拿多一個燒瓶。和HERB及青蛙談話不得要領，知有寶藏但又不知在何處，儘是廢話。

離開後到了浮沙池(地圖一，O)，看到池中有匙但又拿不到，剛好看到那株被人劈了一大半的樹，試把它推倒希望可過池，哈！成功了，我的力氣還不算太弱。

### 蛇髮魔女

拿了匙再向左行，看看樹洞，呀！找到了混合魔法用的鍋(CAULDRON)，雖然只能找回這個可攜式來用，但總好過沒得用。看到了鱈魚，我把一個洋葱餵給牠，牠居然哭了起來(怎麼像人一般的哭？)我用燒瓶載了一些「鱈魚淚」備用。向北行到了溫泉，在那裡拿了硫磺石(畫面左上方)及用燒瓶載一瓶熱水便走。到了山洞前(地圖一，H)，先混好了SWAMP SNAKE咒，依下列次序把物品放入鍋內：樹根、硫磺石、洋葱、鱈魚淚、小木凳、熱水



，咒已完成，用空燒瓶在鍋內取了一瓶便入了山洞。在洞內有大老鼠擋路，把牠搖醒(用MOUSE去CLICK牠)牠還牙擦擦，不給牠一點顏色是不行，我把那瓶SWAMPS NAKE喝了，暫變蛇髮魔女的模樣。把那老鼠嚇走後便向右入了藏寶的地方。寶藏肯定在骷髏內，隨便按它的牙齒會發覺和音樂蟲一樣閃光及發聲，於是我便照音樂蟲的次序去按牙齒(見圖一，依數字順序去按)，張開口後看到寶箱，用浮沙池拿到的骷髏匙開了便拿了魔法磁石棒，它可把鉛變成金呢！在箱內還有一塊過期芝士。

到橋把芝士給了兩人，他們

居然用它來釣魚，又竟然釣到了！到食人花那裡見到MM正被食人花捉著，還說要幫我，似乎是我幫他呢！把肥料給了另一株食人花，它便幫我咬另一株，救了MM，我也沒心情理他發噏瘋，向右行看到一個錨，拿了它並用魔法磁石變它成金，這次終於有錢過河了。回到船伏處發覺肥波恐龍信差BONER因不小心下墜而弄破了，要是早點載我過河便不會有事了。現在只好希望BONER能載我飛過河，但牠要我幫牠找回遺失了的四封信才肯，沒辦法，唯有照做，四封信位置分別在：骷髏手(地圖一，O)、溫泉(地圖一，Q)中下方，音樂蟲(地圖一，I)及我的屋頂(地圖一，A)。把四信給牠後便載我過河，這時因那金錨已沒用，且十分重，所以從天空拋了下去(真沒公德心)，BONER載我到村落並叫我幫牠送信，不過牠降落的功夫頗差，把我身上的物品全弄掉了。

### 鬼找替身

我從稻草堆中爬了出來，換了服裝後先拿了地上的信，及在稻草堆內找回我的燒瓶。然後到農夫和小恐龍處(地圖二，B)，拿了地上的碗(恐龍會哭)及農夫身後那瓶醋(VINEGAR)，便把信

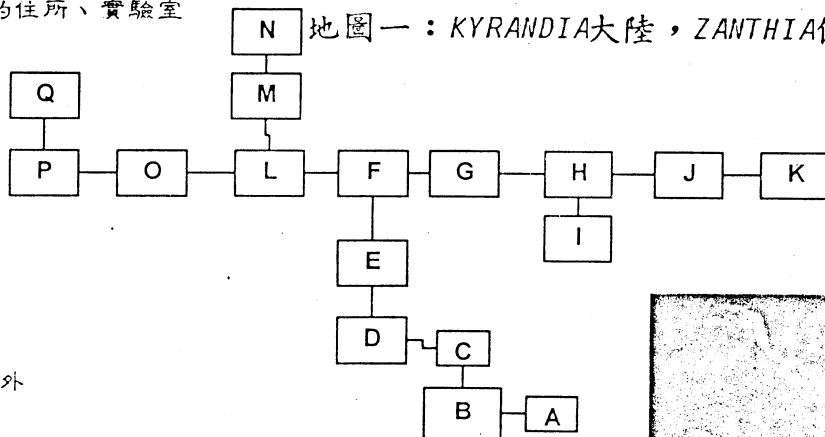
給農夫。向左行，看到了傳統的卡蘭地亞機器(可夠特別)，可是它現在不動，要令它動才有用，我先扭開了喉管的活門(畫面右下方)，並弄走了卡住水輪的木棒，機器便動了起來。去到農地(地圖二，D)，拿回魔法磁石，並用象鼻水喉替農地澆水，紅蘿蔔(RADISH)及捲心菜(LETTULE)便長了出來(這麼快?)，我每樣拿了一株便離去，回到稻草堆(地圖二，A)，一鬼從稻草堆飄出來(如果沒鬼，可先到其它畫面走走再回來)，它想找個身體用，我便先用一個空燒瓶把它載起來，回到農地，把鬼放到稻草人上，鬼便附身其上，歡天喜地的走了。到農夫那處，他追逐稻草人要他返回崗位，走了。到了機器(地圖二，C)，那裡，把紅蘿蔔放到手之下去壓碎，用拿來的碗取回碎蘿蔔，再把醋加在碗內，芥末(MUSTARD)便弄成了。

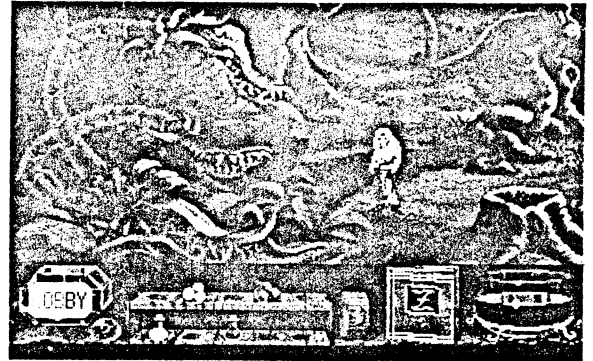
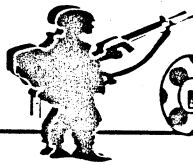
### 海盜之夜

去到草堆處，用燒瓶於羊上擠羊奶，並拿了小麥。回到農夫處，從左面的門入了地窖，把奶倒入芝士機內弄芝士(倒奶入去並拉下槓桿)，拿了芝士並右上方的四個馬蹄鐵及剪刀。回到地面，去機器那處，先把芥末倒入

- A. ZANTHIA的住所、實驗室
- B. 一般森林
- C. 一般森林
- D. 食人花
- E. 樹根
- F. 船伏
- G. 橋
- H. 一般森林
- I. 音樂蟲
- J. 山洞
- K. 骷髏寶藏
- L. 一般森林
- M. HERB的屋外
- N. HERB的屋
- O. 浮沙
- P. 一般森林
- Q. 溫泉

地圖一：KYRANDIA大陸，ZANTHIA住所





鍋內，把小麥放到「手」下去壓成粉，用碗拿粉出來，倒入鍋內，再把捲心菜及芝士放入鍋內，三文治咒語(?)便成。用空燒瓶拿一瓶，再把它CLICK在自己身上便得了三文治。把一個馬蹄鐵(U型的)接觸那些電，這樣便做了磁鐵。在城門(地圖二，E)，放下三文治，趁兩人出來搶的時候入了城。

在海馬的嘴拿了木棒，向北到了酒吧門前，門左方有七個圓形，按它們同樣會閃爍和發聲，我再依音樂蟲的次序去按(見圖二，依數字順序去按)，門便解了鎖，終於可以打開。入去酒吧後，先拿了酒杯，在畫面右上方的酒桶拿酒喝，喝夠了便拿一杯放入物品欄內。在左下方的桶拿了拖肥(TAFFY)和眾人談話後，發覺他們不是水手便是海盜，問

他們能否載我到能通往地心的火山島，居然全都怕死不肯去。哼！算什麼海盜。嘗試離開時SWED E便開始唸詩，原來剛好是海盜之夜，每個人都要誦詩一首才可離開！我便在講台上拿了一首詩誦出來，這次可以走了。

### 好賭的八爪魚

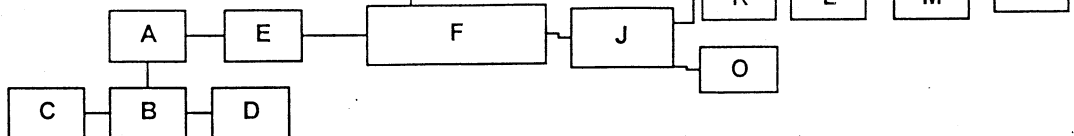
出門後看到一隻大八爪魚開賭局(賭竊真大，爬上岸也要賭)，可是我身上沒錢，賭無可賭，正想向酒吧內的人借錢，但入去後發覺他們正在打架，正想勸止(用游標按那個穿藍間條衫的人兩次)發覺有人的金牙被打掉在地上，我馬上用魔法磁石把它變成普通牙齒，然後才拾起它(如不先變成普通牙齒，拾起時會被搶回)，放入物品欄後再變它回

金牙。現在有錢和八爪魚賭了，在賭之前我先放下U型馬蹄鐵(不是磁石那個，因西方人相信馬蹄鐵能帶來幸運)，再和牠賭，八爪魚的賭法十分簡單，只要猜中小石子在那個碟子之下便可。我把金牙給了牠下注便開始猜，由於有馬蹄鐵帶來好運，所以找每次猜也必中(筆者每次也是猜中間那隻碟)，當贏到三隻金牙便可離開。

到農夫及幼龍(地圖二，B)那處，把碗放回地上，再重新拿起，那幼龍便哭了起來，我便趁這時用燒瓶拿了一些眼淚。向左行到那機器處，把三顆金牙輪流放於巨手之下，金牙便壓成金幣。現在去魚型屋(地圖二，J)處，把左下角的東西都拿了(捲布，WRAPPER沒什麼用，可以不拿)。把魔法書頁放回魔術書後，經

7	5		2
4	1	6	3

圖一：骷髏寶藏



- A. 稻草堆，降落地
- B. 農夫和幼龍
- C. 水力發電磨坊
- D. 農田

- E. 城門
- F. 海馬噴泉
- G. 酒吧門外
- H. 酒吧

- I. 芥末(MUSTARD)店
- J. 魚型屋
- K. 石兔
- L, M. 斷崖

- N. 祭壇
- O. 碼頭

地圖二：村落



右上的路見到了石兔(地圖二, K), 把拖肥用在兔腳上拿了兔的足印。向右行到了斷崖, 我是魔術師但卻不是運動健將呀, 如何能過去? 終於想到了先用木棒把藤(VINE)擦回來, 拿著它便可搖到對面(以後每次經過這裡無論由左去右或右去左也要用這個方法), 再向右行便到了祭壇。

現在是時候做SKEPTIC咒了, 先把橙皮放到碗內, 再加在酒吧內拿的酒, 這樣便得了甜酸醬(SWEET-&-SOUS SAUCE), 把剛才贏了八爪魚的幸運馬蹄鐵放入鍋, 接著是兔的足印, 甜酸醬及恐龍淚, 這時鍋應變成紫色, 用燒瓶拿了一瓶, 把它放到祭壇上, 如是者把身上所有空的燒瓶都裝

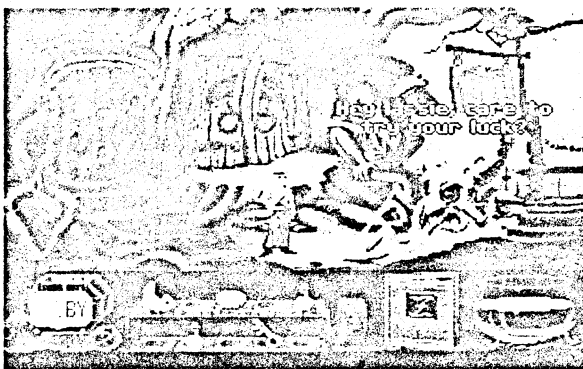
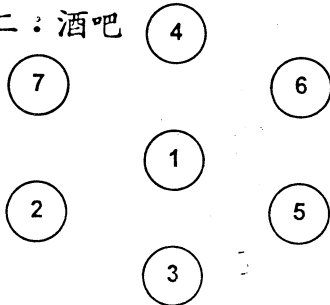
了藥劑(並放在祭壇上)。返回魚型屋處, 把一瓶SKEPTIC給守門的SHERIFF, 這樣他便走開。入內發覺MM又被捉, 且SHERIFF有把鎖匙弄入水的習慣, 似乎就算殺了他也拿不到匙。到了芥末店(地圖二, I), 把一瓶SKEPTIC用在店主上, 和他談話買船票, 把三個金幣給他便拿到了船票。返回魚屋那裡, 用磁石於畫面右下方的水內(有三點灰色的地方)把匙「磁」了上來, 用它開了MM的牢來放他。但似乎鎖匙聲把SHERIFF引回來, 他把我捉了並鎖入另一個牢房, 待他走後我照辦煮碗, 再用磁石於匙(窗下的匙)上, 希望「吸」它回來, 但這次被SHERIFF發現, 他入來把匙拿了並丟到水中。我幸運地在牢內地毯下找到了線, 而MM身上剛好有勾(真巧?!), 我使用這臨時魚勾把魚釣回來(把勾用到窗上), 拿了鎖匙, 放了自己及MM。這時檢查身上有沒有SKEPTIC藥劑, (沒有的話便到祭壇去弄), 接著到碼頭(地圖二, O)。把藥劑用在船長上, 再給他船票便上了船。由於船是用自動航行系統(?!),

所以把馬蹄磁鐵收藏在舵盤下的繩內便可影響航線, 這次終於到了火山島。

### 注地心進發

火山島基本上是一個環形島(地圖三), 我上岸後先換了衫(地圖三, A), 發現身上只剩下魔法磁石, 環島一週發覺有兩個地方可通往地底(地圖三, A及D), 但每次想跳進通風口時都被吹回(有點像夢露), 我唯有問島上的人。最後我選了兩母子那處(地圖三, C), 去問, 問他們通往地底的事, 他們先給了我一支羽毛筆做贈品, 接著說要六個沙幣(SAND DOLLAR)的代價才告訴我, 我唯有環島去拾沙幣(且拾了不少海星、貝殼, 最重要是拾兩塊石頭及地圖三, P的木棒), 給了沙幣後他們再要海星及貝殼, 我如數的給了他們, 他們竟對我說從通風口跳下去便成了!!我無奈的唯有再試(其餘兩個接待處所得答覆也是一樣, 有興趣的可一試), 這次終於到了地底(地圖四)了。

圖二：酒吧



← 看！這八爪魚多麼賭如命！

### 侏羅紀公園！

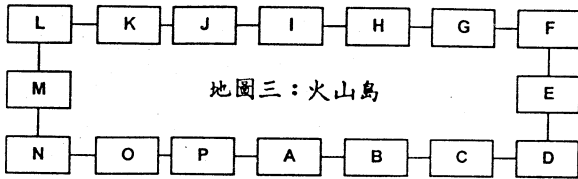
降落後由於衫弄破了, 所以換了衣服(地圖四, A)。定下神後經右上的橋到了T.REX恐龍的地方, 我拾起了木棒及石頭, 再在左下方的樹拿了樹絨毛(CRYSTAL TREE FLUFF), 之後向北行到了劍龍的地方。我拿了心形的鉛(及其他可拿的東西), 之後我把木棒拋給劍龍, 牠居然像狗那樣拾回給我, 因為有趣所以再試一





# GAME SOLUTIONS

## 卡蘭地亞傳說(二) - 命運之手全攻略



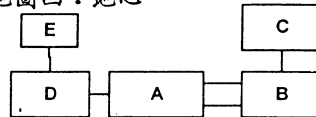
地圖三：火山島

- A. 上岸地點，通往地底的洞
- B. 一般石地
- C. 第一個接洽處
- D. 通往地底的洞
- E. 一般石地
- F. 一般石地

- G. 一般石地
- H. 第二個接洽處
- I-M. 一般石地
- N. 第三個接洽處
- O. 一般石地
- P. 一般石地，木棒



地圖四：地心



- A. 開始之地
- B. 恐龍 T. REX
- C. 劍龍 STEGOSAURUS
- D. 三騎龍 TRICERATOPS
- E. 錨石 (ANCHOR STONE)

次，這次牠把山洞撞倒了一些，中央那魚形物其中一洞被封了(記著要拿回木棒放回物品欄)。走到魚形物處，由於一洞被封，所以另一洞的風壓大增，我被噴上山洞頂，順手拿兩顆黑圓石。接著我到三騎龍處拿了燒瓶及石頭，然後用魔法磁石把心形鍋變成金，好了，現在是時候弄小熊咒了。

把樹絨毛放入鍋內，再放入金心形，最後是黑圓石，小熊咒完成，用燒瓶拿了一瓶，把它用在自己身上便得到一隻小熊!!把小熊放入物品欄內，然後到 T.REX 那處(經綠色橋)，因有小熊的關係，這次可騎牠了(方法和剛才船長用蚯蚓去引魚拉船一樣)。騎完牠後便拿回我剛才衣服的破布，接著走到三騎龍那處。畫面左上方應該就是錨室，可是我沒有力去開門，於是只好用計了。把紅布用在三騎龍上(龍的頭一定要向西北，如果不是，離開

畫面再進入)，三騎龍便替我撞開了門。

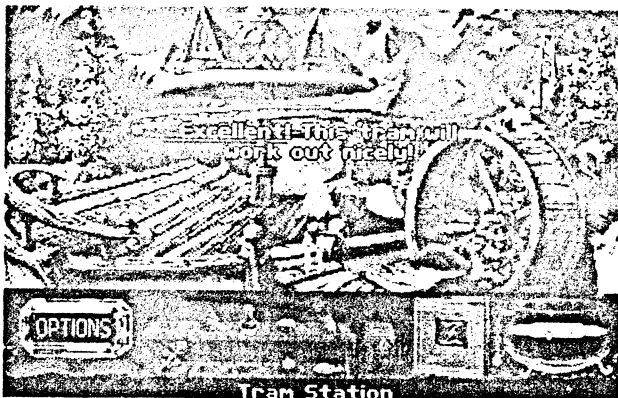
終於見到了錨石，這時 MM 居然出現(他怎有這麼大的能耐到達地心)，說了什麼卡蘭地亞的消失事件其實和在天上管理卡蘭地亞的命運之輪有關(WHEEL OF FATE)，說完便被「巨手」捉去了。因我不放心卡蘭地亞的情況，所以和 FAUN 通話(如何做的?)，得知情況很糟，我拿了一塊錨石後便用一塊石塞著熔岩噴管，接著再把地洞內所有熔岩噴管用石塞了。之後到原本三騎龍的地方(地圖四，D)，踏上中央熔岩上的木板，由於其它噴管被我塞了，所以壓力大增，我便被熔岩噴到天上(真的可以嗎?)。

降落後發覺身處一高山上，由於寒冷所以我換了服裝，這次是行山裝。我身上的物品又只剩下魔法磁石，先拿了剛剛由我弄出來的地洞內的燒瓶，再拿了地上的松果(DINECONE)，向右的路

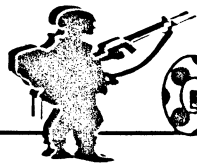
有怪樹守著過不了去，只好向左行，在右上的石上拿青苔(MOSS)兩次，那石頭便滾動起來(西方諺語說：滾動的石頭不長青苔，難道沒了青苔的石便會滾動?)當它停了便拿了它。我順手拿右下的樹枝(TWIG)及在左方雪地上拿了一個雪球，由於左面有武士守著過不了去，所以只好返回怪樹那處。在這裡把樹枝放到中方的火石(FLINT)上，再把滾動石放到火石上，由於磨擦出火所以把樹枝燒成炭(CHARCOL)，拿了滾動石及炭，現在可以做雪人咒了。

### 巨手的秘密

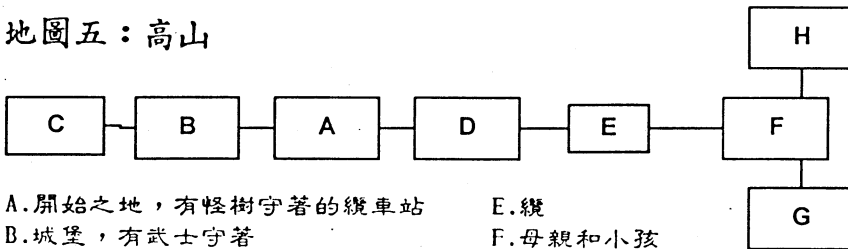
把雪球、炭及青苔放入鍋內，用燒瓶在鍋拿一瓶。到武士那處，把雪人咒用在其上，武士被引開，接著便在堡壘內拿了胡桃(WALNUT)。這時再向左行，我看到了一奇景，有兩個人在追一隻大腳!先別理他們，左下方的人像似乎也可以變成金，一試之下果然成功，且得了一個箱，其內有一鼓及一起重器(JACK，把車升高那種)，然後把左下方的橡實(ACORN)拿了。看到那兩人追得那麼辛苦，決定助他們一把，把 JACK 用在腳上，那腳便被捉住，問他們腳的來歷，原來在很久以前，宇宙遠方有一邪惡巫師，他不斷作惡，後來正義的力量終對他作出制裁，把他及其星球炸至粉碎，近日他身體的各部份正降落地(到底他有多大)，身體



←莫非這便是命運之輪?



### 地圖五：高山



- A. 開始之地，有怪樹守著的纜車站
- B. 城堡，有武士守著
- C. 人像及怪腳
- D. 纜車站
- E. 纜
- F. 母親和小孩
- G. 雪山
- H. 小屋



各部份都不算麻煩，最危險是他的左手，因有說他的左手曾到命運之輪處去把某一些地方弄至消失!! 噢? MM的那隻巨手好像也是左手……那兩人居然說要把這隻臭腳做寵物呢!

回到怪樹那裡，把鼓用在怪樹上，終於引開了樹可以向右行。看到了通往山頂的鳥形纜車，我截停了一架，但駕駛的松鼠說牠想休息，我唯有嘗試賄賂牠，把松果胡桃及橡實給了牠，牠便走了! 我唯有用滾動石去令纜車動，把石放到右方的輪上便可。截了一架纜車便上了山頂。途中看到MM和巨手在其中一輛纜車內打架，MM不敵，跌了下去，不過應該沒什麼問題(真的?)。但那可惡的巨手居然弄停了纜車，我唯有自己爬上去了。

### 雪獸找太太

爬上去後由於天氣冷，所以又換了服裝(魔術師真方便)，之後在纜車小屋外(地圖五，F)，先拿了塵掃(FEATHER DUSTER)及

掃把(BLOOM)，向南行是雪山，只知道到達命運之輪的通道在山上，但太滑我爬不到上去，只好返回纜車小屋(地圖五，F)。那小孩和母親不知為何會在這裡，談話後發覺沒什麼用，於是逕自入了小屋(地圖五，H)，屋內兩人都肯借爬山工具給我，只好拿了地上的炮彈(CANNONBALL)，及右上方的燒瓶，並在牛頭標本上取得了麝香(MUSK)。我又發覺炮彈可變成金，當然把它們變成金球(用魔法磁石在其上)。

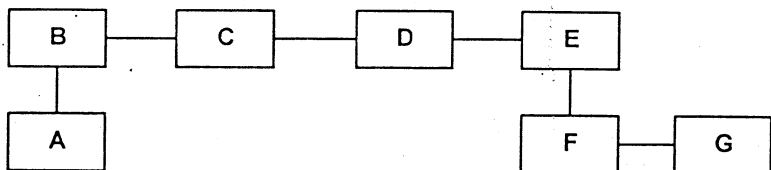
回到那小孩和母親那處，把一個金球給了那母親，她便不再理兒子(真現實)，我趁她不注意，搶了小孩的波板糖(真無情)，我又在雪地上拿了雪球，現在終於有足夠的材料去做雪獸咒了(把受咒的人變成雪獸之法)，依次把雪球、麝香、塵掃及波板糖放入鍋內，這時鍋應變成黃色，用燒瓶拿了一瓶，把它用在自己身上，變成了雪獸，奇怪是那兩母子居然沒有驚訝? 我入小屋內希望把那二人嚇走，可能我真的不是做雪獸的「材料」，那二人

指著我大笑，這時真的雪獸出現，並把我擄走要我作牠老婆，我被牠擄回雪屋(地圖六，A)，牠便要「夾硬來」，我當然不肯，賞了牠一巴後牠也識趣的暫時走開。

我馬上脫了雪獸外裝，免得牠再誤會，我又發現雪屋內有糖果、香水(COLOGNE，綠色那瓶)，羽毛(FEATHER，在枕頭處)及在畫面右上方拿了燒瓶，從左上方出口走出屋外(地圖六，B)，折了兩根冰柱(ICICLES)來用，借它們來爬冰壁(畫面中部)逃走，可是爬牆的聲音就把雪獸引了出來，牠把我捉了回去。入到屋後，我決定再造雪獸咒，這次用冰柱(代替雪球)、香水(代替麝香)、羽毛(代替塵掃)及糖果(代替波板糖)，弄好了後用燒瓶拿一瓶，再出屋外，看到有獵人要來捉雪獸，等他們行近洞口時把雪獸咒的藥劑投向他們，把他們都變成雪獸，雪獸這時在洞內出了來，把他們捉了入去(男女都不分)，這之後我再折一條冰柱，這次終於可以爬走了。



### 地圖六：雪人屋及命運之輪



- A. 雪獸住所
- B. 雪獸住所後園
- C. 彩虹屋
- D, E. 彩虹橋
- F. 命運之輪門外
- G. 命運之輪室



### 命運之輪室

經右方的小路到了彩虹屋。屋內有一棵彩虹樹，是製造彩虹橋直達命運之輪的樹，但現在可惜的是樹上的七彩水晶球失去了光彩，彩虹橋造不出來。忽然發現右方的架上有許多物料供我弄魔法藥劑，於是我便把水晶球由左至右分別用紅橙黃綠藍靛紫的藥劑去注滿(各種顏色的藥劑混合材料見表一，燒瓶可用原本盛熱氣的瓶)，當七個水晶球都注滿後(把藥劑放入水晶球後，如再用燒瓶可拿回藥劑，表示放錯了水晶球，如拿不回即放對了)，彩虹橋便出現，可惜屋內的物品不能拿走(一出門身上所有物品除魔法磁石外全都消失)，否則一定可多弄幾瓶藥劑來玩。

出屋後在屋簷折了一條冰柱，借冰柱之助爬上屋頂，經彩虹橋向右進發。在途中遇到了巨手(地圖六，E)，和它糾纏時差點掉了下去，真氣人，我肯定那巨手一定是那邪惡巫師的左手掌了。這時我換了獵裝(十足十女R

表一：

紅 (RED) - FLYING SHOE 咒	熱氣 (HOT AIR) + 羽毛 (FEATHER) + 一塊紅色皮 (RED LEATHER FOLIO)
橙 (ORANGE) - 三文治咒	先用蘿蔔和蒜弄芥末，加上麵粉 (ROUND GRAIN)、櫻心菜 (LETTUCE) 及芝士 (CHEESE)
黃 (YELLOW) - 香獸咒	雷 + 蒜香 + 腳毛 + 滾板糖
綠 (GREEN) - SNAKESKARE (蛇嚇咒)	樹根 (GNARLWOOD) + 硫磺 (SULFUR) + 洋葱 (ONION) + 爬蟲淚 (REPTILE TEARS) + 小木凳 (WOOD STOOL) 及熱水 (HOT WATER)
藍 (BLUE) - 小燕咒	樹絨毛 (CRYSTAL TREE FUZZ) + 食心 (用魔法磁石把路心變食心) + 黑圓石 (BLACK PEBBLES)
靛青 (INDIGO) - 沒有記載要自行創作	藍漿果 (BLUEBERRY) + 紫水晶 (AMETHYST)
紫 (VIOLET) - 懷疑之咒 (SKEPTIC)	馬蹄鐵 (HORSESHOE) + 兔足印 (RABBIT FOOT PRINT) + 甜酸醬 (SWEET & SOUR SAUCE) + 爬蟲淚



AMBO)，行到了命運之輪室的門外(地圖六，F)。由於門口有強光(激光?)做防衛系統，所以我不能入內，於是我用魔磁把那反射陽光的「大鑊」變成了鉛，這樣便不能阻我進入了。入去後(地圖六，G)，先到左上角的控制室，嘩!怎麼有這麼高科技的東西?卡蘭地亞大地消失的原因是管理大地的儀器缺了一個齒輪，我只要能找到齒輪便能修復。

### 大功告成

離開了控制室，我到了右上方那三個○的地方，原來這是一個HANOI遊戲，最外的一個圓形是大碟，最內是小碟，共五個碟，移動碟時一定要大碟蓋著小碟，當把碟全移到中間時，石像口便打開，拿到一枝木棒，移到最左則拿到齒輪。拿了這兩種東西後，返回控制室，把齒輪放回原位(放完後最好SAVE GAME)，接著用木棒把它「撬」回原位，卡蘭地亞大地的危機便解決了。此時巨手出現，MM被它捉了，似乎又要和我決鬥，巨手在右中方準備向我衝過來，我靈巧地避開了(在游標一出現時CLICK向畫面左下方，它第二次向我衝來，也給我避開了(游標CLICK在指尖上)，它第三次向我衝來也給我避開(CCLICK在手掌上)，它再向我衝來時因失去平衡而掛在欄桿上，我和MM合力把它推了下去，巨手被大齒輪撕成碎片，遊戲便完結，MM在此時還大吹大擂呢!

### 後記

WESTWOOD STUDIO是近年出



色的遊戲製作公司，DUNE II、LANDS OF LORE及卡蘭地亞一也是他們的作品，其GRAPHIC ADVENTURE、RPG及策略戰爭遊戲也那麼出色，真厲害!

命運之手雖說可在WINDOWS內執行，但其實只提供了一個PIF給WINDOWS，頗為「偷雞」，反觀SIERRA的FREDDY PHARKAS(見101期電腦時代)及LARRY 6，在WINDOWS內運行的版本真的用了WINDOWS作介面，但遺憾的是SIERRA的遊戲在WINDOWS內的SAVE GAME不能給DOS版本的使用。

由於遊戲從頭到尾只需用滑鼠的左鍵，所以十分容易控制，且由於每當ZA到達一新地方，身上物品必定全都失去，所以新的地方和舊的地方關連不大，使遊戲困難度降低很多。但這就並非說遊戲不好玩，遊戲的音樂、劇情、其互動(INTERACTIVE)及對白也很出色，令玩者不會像玩其他GRAPHIC ADVENTURE那樣，經常因解不到謎而感沉悶。可惜的是使用法術不大自由。

玩者可試試讓ZA吃不同的東西(當然要SAVE GAME才去試)十分有趣，另外，那個混藥的鍋的左方有一手型，拉它一下便會把鍋內東西像沖廁所般沖走，十分過癮。

本文只刊出足夠各位完GAME的資料，GAME內還有很多有趣的事物，各位自己去嘗試吧!本文如有錯漏，請見諒。

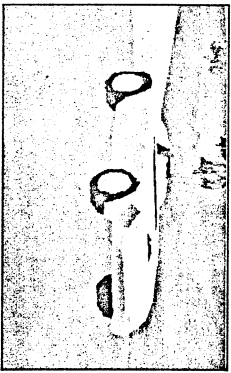
完GAME時的ENDING十分長，在最後會看到第一集的大壞蛋小丑MALCOLM，原本已成石像的他似乎將要甦醒，卡蘭地亞第三集似乎又要對付他了。

[1993/CA120903.OK]

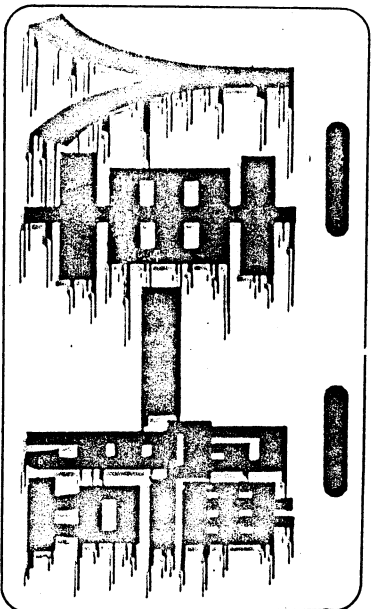
# CAR AND DRIVER



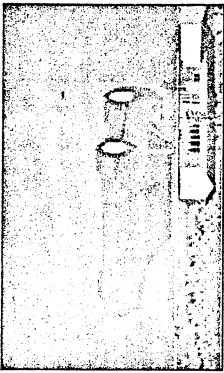
Mercedes C11 IMSA



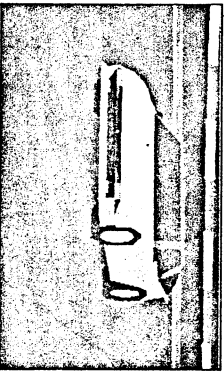
Ferrari 57 Testarossa



車 型 簡 介



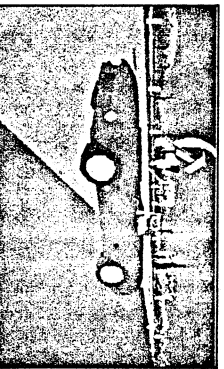
Toyota MR2



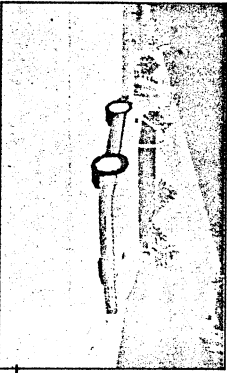
Eagle Talon



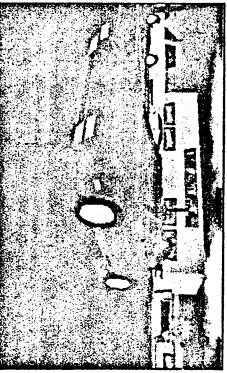
Ferrari F40



Shelby Cobra



Corvette ZR1



Lotus Esprit Turbo



Porsche 959



Lamborghini Countach

# 鍵盤指令摘要

座艙內低解像度 / 無儀錶板

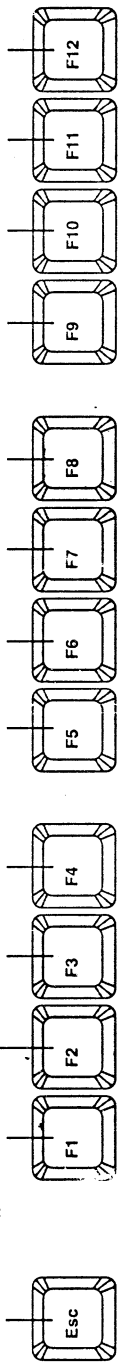
座艙內低解像度 / 有儀錶板

座艙內高解像度

近接攝影  
終點線視界

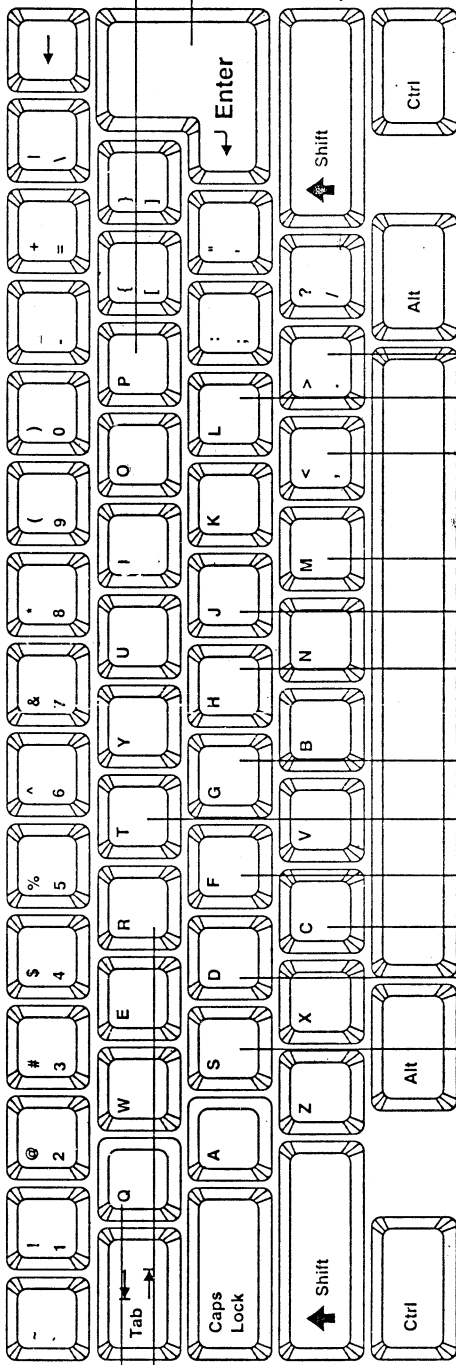
車尾追從視界

車外駕駛  
飛機視界  
追逐視界  
丟棄攝影機視界



(和 [Ctrl] 鍵一起按) 離開遊戲 / 重播

暫停 / 重新比賽



(重播) 慢動作 / (和 [Shift] 鍵一起按) 開啟系統設定選單

(和 [Shift] 鍵一起按) 解析度設定

(和 [Shift] 鍵一起按) 開啟車輛選單

(重播) 快速向前

提高視線 / (和 [Shift] 鍵一起按) 開啟場地選單

降低視線

(和 [Ctrl] 鍵一起按) 兩人模式 / (和 [Ctrl] 鍵一起按) 開啟交談視窗

輔助視窗

(和 [Ctrl] 鍵一起按) 查詢資料

縮小外部視界

(和 [Shift] 鍵一起按) 改變圖數

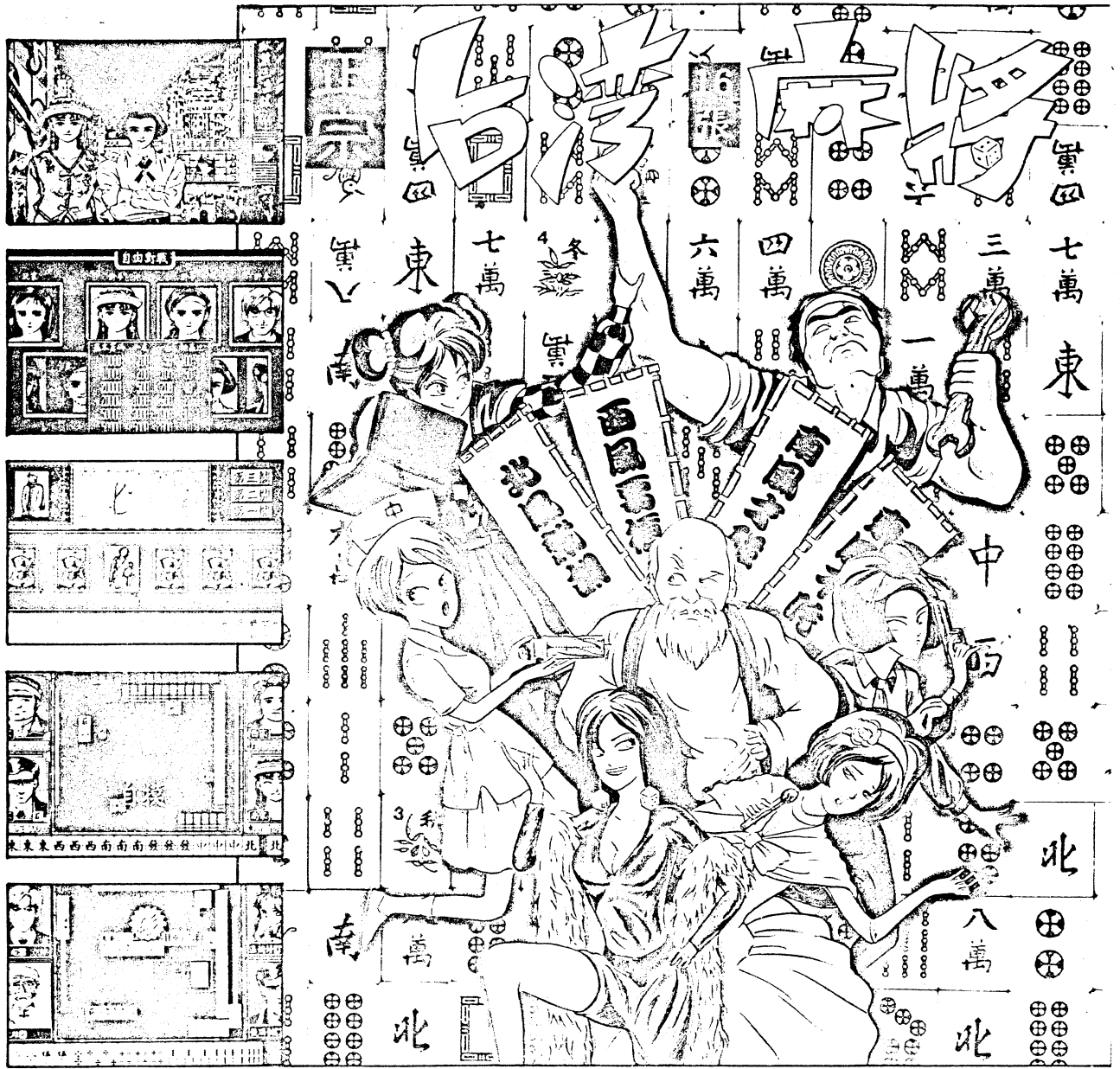
放置外部視界

(和 [Ctrl] 鍵一起按) 改變圖數



ELECTRONIC ARTS®

軟體世界  
智冠科技有限公司



## 席捲台灣新麻將風潮 台灣麻將

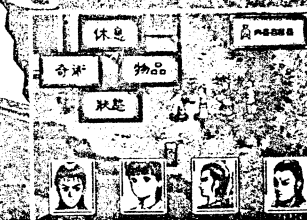
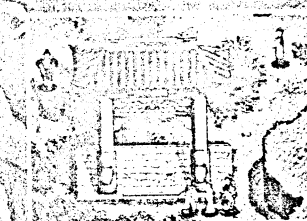
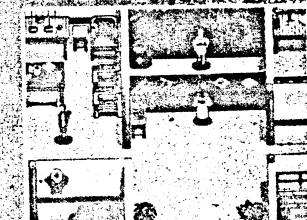
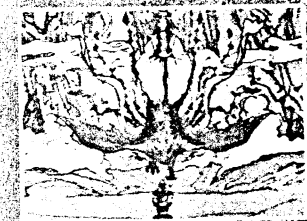
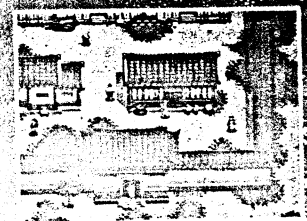


### 遊戲特色

- 模擬真實牌局，角色人物 AI 個性均不同，反應有快有慢。
- 南腔北調的對白語音、臨場感十足，就怕你被嚇倒。
- 搭配職業個性、怪招百出，整死人不償命。
- 教學修業兩模式，讓菜鳥也能變郎中。
- 可自由設定籌碼，反應快慢、台數。想一把胡倒，易如反掌。
- 中國鄉情的樂風讓人渾然陶醉，差點忘了打牌。

超華麗的中國山水RPG世界  
讓你進入一個混沌未明的神話世界  
DOMO小組向極限挑戰的最新鉅作

# 軒轅劍



豐富的劇情、帶動整個遊戲  
精緻的畫型、註實遊戲世界  
山勢、雲霧、的作、戰、場、景  
華麗的戰鬥效果、動、畫、  
獨特風格的背景音樂  
操作簡易、容易上手  
只有你、才能、領、悟、這、個、自由台體。

大宇資訊有限公司

服務專線：TEL: (02) 3560955

台北市中區重慶路一號B909室 TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

# 磁盤銷量第一

## 磁 盤

- Maxell(特约经销商)
- 3M
- Sony
- Verbatim
- MIC
- 金田
- 白盘

## 耗 材

- 色带系列(进口)
- 3"、5"清洗盘
- 各电脑打印纸
- 传真纸(系列)
- 视保屏(玻璃、网状)
- 磁盘(整理)盒
- 稿纸架

大富豪电脑俱乐部磁盘由我司提供,并为我司磁盘特约经销商,我司为大富豪电脑俱乐部会刊特约经销商

福州登豐電子有限公司

地址:福州古田路書畫社東側3號(雙福樓對面)

電話:(0591)3348224

傳呼:127-177682 127-200765