

*Stuart Smith's*  
Adventure Construction Set



  
ELECTRONIC ARTS

# 目 錄

序	3
前言	6
壹、程式的載入與執行	7
貳、製造及複製冒險磁片	8
參、HOW TO PLAY THE ADVENTURE ON THE ACS DISK (如何在ACS上進行遊戲)	9
肆、THE ACS CONSTRUCTION OPTION (ACS構造功能表)	17
伍、結語	40

# 目錄

3	序
6	前言
7	壹、程式開發人員的責任
8	貳、製造及複製磁片的責任
9	參、HOW TO PLAY THE ADVENTURE ON THE ACS DISK (如何在ACS上進行遊戲)
17	肆、THE ACS CONSTRUCTION OPTION (ACS構造功能表)
40	伍、結論

## 小 啓

凡本公司之套裝軟體，皆享有「無限期」之保證。若磁片有「當機」情形發生（不包括磁片本身之損壞），請將磁片携至本公司（遠地之消費者可以郵寄方式——請附回郵信封），可獲得免費之修復服務，其他方式一概不受理。

注意：若磁片上之標籤有任何損壞，保證即失效。

## 序

自從數年前 APPLE 電腦在國內開始發展以來，至今已有近十萬部的數量。而 APPLE 的軟體市場交易也更形龐大，其中以 GAME 方面佔的比例最高，幾達百分之九十以上。這並不是一件壞事，因為本人所熟識之國內數位「高手」，不但對 GAME 有狂熱，且把 GAME 當成收藏品來收集。國外的情形也必然不會相去太遠。總之，對一種電腦學有所成的「高手」（不論是「保護」、「破解」或寫作程式），大多是從「玩遊戲」開始漸漸地進入電腦的神奇領域。因此「PLAY GAMES」可以說是學電腦的第一步。

目前國內 GAME 市場層次低落，不但 USER（消費者）對 GAME 的種種不甚了解，同時又受到部分「無知」的電腦公司影響，亂成一團。經常發生一些可笑的鬧劇，例如：同一個 GAME，中譯名亂取，文不對題者有之，照讀音翻譯者有之，使得消費者常會花冤枉錢拷貝到自己已經擁有的遊戲；或因只知混亂的譯名不知正確的原名，以致想買但遍尋不得。此外，也有兩種完全不相關的遊戲，只因它們性質相似，就被人稱做第一、二代的可笑情況。那所謂的第二代，如果是個不錯的 GAME 也倒罷了，假使是個 GARBAGE（垃圾），吃虧上當的還是 USER。最嚴重的一種情況就是，市面上的 GAME 大都是經過破解後，所謂的 A 版。其中絕大多數都是無法進行到最後的「當」版。USER 買到之後，即使發現程式「當」了，也只有自認倒霉，一般的電腦公司是不會因此而退錢的。

本公司有鑑於此，並爲了提高國內電腦市場的層次，今後將陸續地出版高品質的 GAME 套裝程式，並發表相關資料，期能使消費者對「美國」所有的 GAME 有更深一層的了解及認識。並對難度及複雜性高，但趣味性和成就感亦相對提高的高級 GAME 不再有畏懼感，而勇於去接觸它們。

本公司所出版之GAME套裝程式，皆有自美國進口之原版做爲保證，並保留原版之「保護」，照樣地拷貝下來，因此絕不會「當」。在包裝方面。也不惜耗費巨資，儘量依照原版製作。RULEBOOK(說明書)也根據原文手冊翻譯下來，對於較特殊的部份，則儘量保留原文，而不作翻譯。以期能够提高一個程式的價值感，及滿足對GAME有蒐集雅好的消費者。

最後要對各位大略說明一下美國對GAME軟體的分類方式，使各位對於選擇GAME的能力能有所提高。

美國軟體市場對GAME的分類概況如下(中文名稱爲本公司暫譯)：

\* FANTASY AND ROLE-PLAYING GAMES(魔幻遊戲)：如ULTIMA(創世紀)、WIZARDRY、MOEBIUS、PHANTASIE等類遊戲，爲目前美國最受歡迎的遊戲，創始者爲ULTIMA的作者LORD BRITISH。

\* ADVENTURE GAMES(冒險文字遊戲)：如TIME ZONE、MASQUERADE(大偵探)、THE WIZARD OF OZ等。此類遊戲在美國亦相當受歡迎，可惜國內因語言及文化背景的不同，愛好的人始終不多。

\* SIMULATION GAMES(模擬遊戲)：包括有「戰略模擬」，如CRUSADN IN EUROPE(最長的一日)、NATO COMMANDER。以及「特殊模擬」，如FLIGHT SIMULATOR(模擬飛行)、F-15 STRIKE EAGLE、SILENT SERVICE等。

\* ARCADE-STYLE GAMES(動作遊戲)：如SUPER PUCKMAN(小精靈)、BALLBLAZER(電球爭霸戰)、THE GOONIES(七寶奇謀)等等。

\* SPORTS GAMES(運動遊戲)：如OLYMPIC(奧林匹克)、SUMMER GAMES(夏季奧運)等等。

\* BOARD GAMES(棋類遊戲)：如SARGON、CHESS7、0等等。

\* SHOOT-'EM-UP GAMES(射擊遊戲)：如GALAXIAN(小蜜蜂)、WAVY

NAVY(海空大戰)等。

\* GAMBLING AND CARD GAMES(賭博遊戲)：如CASINO、STRIP  
ROKER(美女撲克)等。

\* PUZZLE & STRATEGY GAMES(策略遊戲)：如ROBOT WARS(機械人  
戰爭)、THREE MILE ISLAND(三里島事件)等。

以上就是美國軟體市場對於GAME的分類概況。但因為遊戲類型的不斷推陳出新，所以新的類別也不斷地設立。也有些是數種類型混合起來的遊戲，如SWORD OF KADASH(卡達絛寶劍)、GEMSTONE WARRIOR等，就是融合了ROLE-PLAYING GAME(魔幻遊戲)以及ARCADE GAME(動作遊戲)的一種複合式遊戲。介紹到此，相信各位對於GAME的了解又加深了一層，以後在選擇遊戲時也會方便了許多。

本公司今後出版的GAME套裝程式，凡需要解答的類型，本公司將會在出版一個月後，免費寄贈該遊戲的解答。因此，凡想獲得此份資料者，請務必將說明書內所附的回函卡寄回本公司。

TERMINATOR CO., LTD. 終結者 資訊 聯誼中心

沈 昌 德 敬上

C. D. SHEN

# 前 言

電腦遊戲種類繁多，各有巧妙，但不可否認的，以角色創造 (ROLE PLAYING) 這一類型的冒險遊戲 (ADVENTURE GAME) 最能引人入勝，令人廢寢忘食，因為它集冒險、幻想、智慧、挑戰、反應……於一身，更由於它的擬人化使得玩家有如身歷其境而忘我，帶給人強烈的滿足與成就感。

您是否曾被 ULTIMA (創世紀)、PHANTASIE (幽靈戰士)、WIZARD'S CROWN (巫師神冠) …等深深的吸引過來呢？您是否也希望製造一個屬於自己的冒險遊戲呢？如今這一套 ADVENTURE CONSTRUCTION SET (以下簡稱 ACS) 將能滿足您的需求。即使您從未接觸過冒險遊戲，ACS 也能從頭一步一步的教導您成為個中高手。

ACS 中包括了數以百計的各種生物造形、地形地貌、物品、魔法……等以供您組合、編輯、或修改之用，您最多可在 ACS 內製造 240 個房間，並以非常簡單的方法互相連接，同時也可設置一些您所需要的物品或設備。另外，ACS 提供給您一個完全可應付各種策略的支持部門，裡面有上百樣的物品及特殊效果：魔法物品、家具、武器、特殊音效、音樂系統、控制物品出現及消失的方法、文字訊息的顯示及動物的召喚驅逐等，這些都能使各位使用者設計出不同的佈局及故事。如果您仍無法找到想要的東西，支持部門也提供了一套完整的工具可讓您自行設計。

由於 ACS 功能的強大，同時也增加了使用上的複雜性，所以請您務必跟隨這本手冊的指導，一步一步的進入 ACS 的領域。

## 壹、程式的載入與執行

在ACS PROGRAM DISK ( RIGHT SIDE UP ) 啓動之後，將會有抬頭畫面及音樂響起，您可按下任一鍵中斷它，接著ACS會要求您：

- \* 如果使用兩台磁碟機請按下「2」鍵。
- \* 如果使用搖桿請按下按鈕。

您若沒有搖桿或不習慣使用搖桿，請於此時按下空白鍵，則往後不論您是移動人物或游標，請用「I」、「J」、「K」、「M」四個鍵，至於其他的指令，電腦會一一的告訴您。

如果您的電腦無法正確載入此程式，則請關掉電源檢查一下各機件接頭是否接好？16. K卡是否裝妥？DRIVE CARD是否在正確的位置……等等。如果一切正常而仍無法載入或執行程式，則可能是下列的原因所造成的。

- \* 磁碟機磁頭髒了。您可用清潔片來清洗，或是交由電腦商代為清理。
  - \* 磁碟機無法正確的讀到螺旋軌。這種情形您可以換一台磁碟機試試看是否能啓動。
- 如果您只有一台磁碟機，則您可以考慮添購一台了，因為ACS是一套您值得保存的優秀程式，而使用ACS有兩台磁碟機，將可使您方便許多。

當您將程式順利載入並且作了一些必要的選擇之後，您將看到如下的主功能表 ( MAIN MENU )：

PUSH「M」 TO MAKE AN ADVENTURE DISK

(圖1) PUSH「D」 TO DUPLICATE YOUR ADVENTURE

PUSH「C」 TO CONSTRUCT AN ADVENTURE

PUSH「P」 TO PLAY AN ADVENTURE

※在遊戲進行中ACS可能會隨時要求您更換磁片，請密切注意螢幕上的訊息顯示。



## 貳、製造及複製冒險磁片

### 一、製造一片冒險磁片：

如果您第一次接觸ACS，請在MAIN MENU（主功能表）中選擇「M」，您將看到如下的選擇幕：

```
EXIT  CREATE AN ADVENTURE DISK
|----- RIVER OF LIGHT
|----- LAND OF ADVENTURIA
|----- FANTASY BUILDER SET
|----- SPY & MYSTERY BUILDER SET
|----- SCIENCE FICTION BUILDER SET
```

(圖 2)

RIVER OF LIGHT 及 LAND OF ADVENTURIA 是ACS內含的兩個冒險遊戲，前者屬於高難度的，後者則是數個迷你遊戲的組合。

其他三項則是供您自行設計不同的遊戲模式之用（您可用CONSTRUCT來設計，我們在稍後會有詳細的介紹），包括了FANTASY(奇幻性的) SPY & MYSTERY(探索與神秘性的)，SCIENCE FICTION(科幻性的)三種遊戲型態。

現在請選LAND OF ADVENTURIA並跟隨電腦的指示放入適當的磁片，在製作完成後將回到主功能表。

### 二、複製您的冒險磁片

因為在冒險遊戲進行中，磁碟機的讀寫會改變磁片上的原始資料，為了保有一片所謂的原版遊戲（可能是您竭盡心力所設計出來的），您可選用此一功能「D」去DUPLICATE(複製)您的冒險磁片，當然也可以將您設計的成果分享給同樣擁有ACS的愛好者，讓他們一覽您的大作。

### 叁、HOW TO PLAY THE ADVENTURE ON THE ACS DISK (如何在ACS上進行遊戲)

當您製作好磁片後，在主功能表中選擇「P」，一會兒螢幕將告訴您放入冒險磁片，接著螢幕出現一選擇幕，請選擇「CREAT A NEW PLAYER」，ACS將繼續要求您選擇主角造形，並由鍵盤輸入其名字（最多15個字元），您可用按鈕或ESC鍵來結束輸入。之後您將發現您剛選定的主角正置身於兩座山脈之間，一座城堡的上方，現在我們將開始探索AVENTURIA大地了。

#### 一、人物的狀況與屬性

(1) 螢幕下方有一文字顯示區，它會隨著遊戲的進行而改變。它包括了現在正在行動的生物名稱及所處空間的名稱，並告訴您一些訊息以繼續遊戲。



螢幕左方有一長條形的圖樣，它代表人物的移動時機，每移動一次（移動人物可用搖桿或 I、J、K、M 四鍵），它就會短一些，如果您保持靜止，它也會因時間而逐漸減短，當它完全消失時，代表該人物此次的移動時機已過（同一畫面中若有其他生物存在，將逐一輪流行動），必須靜待下一輪迴的移動時機。

螢幕右方有兩個長條形圖樣，分別代表移動中人物的 LIFE（生命點數）及 POWER（法力點數），它們皆會因遭受魔法攻擊或因在戰鬥中受傷而減短，法力線也會因您施用法力而減短，這兩者皆會隨著時間或經由 REST（休息）而逐漸恢復。

生命線代表人物在遭逢戰爭時的承受力及持久性，它降至零時，則代表死亡。法力線真正的含義會因冒險遊戲的型態而不同，可能代表法術能量，施用法術的成功率，人物堅忍不拔的耐力，神秘精神力量的來源或科幻小說中的能量袋……等等。

(2) 在人物靜止不動時，按下按鈕或空白鍵，將出現一選擇幕，您可移動游標選擇您要做的事，茲分別介紹如下：

- ① MOVE：清除選擇幕，回到移動狀態。
- ② REST：可恢復少許生命力及法力點數，但浪費一次移動時機。
- ③ FIRE：使用長程武器，如弓、槍、雷射、手榴彈……等等。
- ④ USE OBJECT：使用物品。（如果它們是能夠被使用且具有某些效果的話。）
- ⑤ DROP OBJECT：放下物品。選用此一功能的情況非常多，例如，您可能要將某一物品放在一特定的地方；或者是承載過重而影響移動時機及速度時，必須拋棄一些不用的東西，再者同一物品通常都有限制攜帶數量（例如：槍只能帶一把），當螢幕告訴您「SORRY BUT YOU CAN'T CARRY MORE OF THOSE」而您又一定要拿取該物品時，您只好將身上所帶的同樣物品予以放棄。

須要注意的一點是當您在 REGION(區域中)放下的物品，大部份會仍然存在，您仍可隨時取回；但若在 WORLD MAP(地圖)中放下物品，將永遠消失不見。

⑥ USE POWER：施用法術，其成功率將視法力線而定。

⑦ NEW WEAPON：選用另一種武器。

⑧ NEW ARMOR：選用新護甲。

⑨ PROFILE：選擇此項時，將出現人物的屬性表以供您參考。

— CONSTITUTION(體質)：體質點數是個人平常的最高能力，最大值是31。一個新的人物，其體質點數和生命點數相同；受傷時可用 REST 來恢復到最高點，否則須耗費6倍的時間才有相同效果。人物的生命力大於體質則戰爭狀況會較好。

— LIFE FORCE(生命力)：此即螢幕上的生命線長短值，其最大可達63。

— WISDOM(智慧)：智慧是施用法術的自然標準，法力會逐漸向此標準作調整，其最大值為31。智慧還可幫助人物在店舖中出售物品時得到較好的價格。

— POWER(法力)：即螢幕上的法力線數值，其值愈高，法術成功的可能性也愈大。

— STRENGTH(力量)：力量將決定人物的負重力，其最大值為31。如果您發現人物的移動量(即每一輪迴的移動時機)減短了，或根本無法移動時，則表示您帶了太多的東西，此時必須找到魔法袋或馬匹，否則就只好放下某些不用的東西了，而負重力也會因受傷而減少。

— SIZE(體積)：體積大的在戰鬥時較有威力，反之則較具閃躲及防禦力；體積一旦決定便無法更改，其最大值為31。

— DEXTERITY(靈敏度)：靈敏度決定了戰鬥時的攻擊次數或發射武器的次數(指每一輪迴的移動時機)，其最大值為31。

— ARMOR MISSILE MELEE SKILL(技巧)：ARMOR SKILL 是代表人物克服笨重護甲的牽絆而有效發揮武器或使行動不致笨拙的技巧。MISSILE SKILL 和 MELEE SKILL 則是您使用長短程武器作有效攻擊的技巧。

—DODGE PARRY SKILL : DODGE SKILL 是決定人物閃躲長程武器攻擊的技巧，PARRY SKILL 是人物在近戰時對敵人攻擊的抵擋技巧。所有的技能點數（包括前項所述）都會因人物成功地使用該技能而增加，其最大值皆為 127。

—WEALTH( 財富)：人物所擁有的金錢數目。

—SPEED(速度)：決定了人物的移動時機之值，即在每一個移動輪迴時最大的移動量，其值最高 15。它可能會因法術或攜帶過重或接近不友善的生物等因素而減少。

—MAGICAL DEFENSE( 魔法防禦)：此項告訴您該人物是否具有抵抗魔法的能力或其抵抗的能力如何。

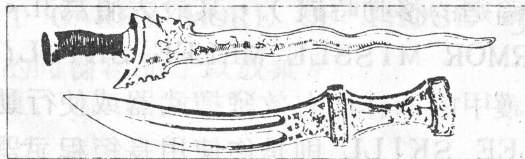
—其他：在屬性表的下方告訴您該人物所攜帶的物品及數量。另外，在某物品或某數值旁邊若有一「■」的符號，係表示該物或該值處於平均等級較高的狀態，若為「▼」的符號則表示相反的意義。

READYED WEAPON & ARMOR表示人物正使用的武器及穿戴的護甲。

① ADD SOMEONE: 此一功能可讓您加一位人物到遊戲中，ACS 允許您最多可有 4 位主角同時進行遊戲，新加入的人物將被安置在遊戲的起始點，如果您是將其他 ACS 遊戲中的人物加入目前的遊戲，則該人物在傳送過程中會喪失其所有裝備，但保留其各項屬性質。

② RETIRE: 可將人物存錄到磁片上或是將該人物從磁片移開。

③ SAVE GAME: 可將遊戲現況記錄到磁片上並繼續進行遊戲或是回到主功能表。若您的冒險人物死亡，您可以依照 ACS 的指示，從上一次您存入遊戲的地方繼續進行，這是讓您避免功虧一簣的方法。



### 三 THINGS YOU CAN DO DURING YOUR TURN( 移動時機 您所能做的事。

(1)在您的人物處於移動狀態時，您可四處移動人物或是利用選擇幕以作必要之處理(已如前述)，若您將人物移向一個不可通過的障礙物時，人物將停留不動，移動時機也並不會因此而縮短。

(2)尋找、拾取、戰鬥及交談：當您將人物移向一物品時，他便會拾取該物品(如果該物可被攜帶的話)，然而有時他會在該物(例如桌子)上做一番搜尋以發現其中隱藏的東西(如果當初設計遊戲時做了此項處理的話)。

如果您將人物移向某一生物的話，他便會發動戰爭，然而有時亦可能產生交談，那是因為在設計時做了特殊處理，有關遊戲設計的諸多技巧，我們將在 CONSTRUCTION 中介紹。

### 三 EXPLORING AVENTURIA(AVENTURIA 探險)：

LAND OF AVENTURIA 是 ACS內含的遊戲，它包括了8個迷你冒險遊戲，而實際上它是具有教導性質的。它不僅告訴您如何進行冒險遊戲，也會隨時提供您設計遊戲的技巧，所以筆者希望您在進入下一章前，先將 LAND OF AVENTURIA 做一番巡禮(並不會耗費太多的時間)，邊玩邊注意一些特殊的地方，留心並體會一下特殊的生物，物品及其所產生的效果，這對您未來設計遊戲時能提供較清晰的概念。底下我們將這8個遊戲作一些簡介。

#### (1)HOW TO PLAY:

如果您的人物仍位於遊戲啓始的地點，現在請向下移動進入城堡。首先您將看到人物處於一個房間，房內有4個H及3個門，試著將人物移到最接近人物的一個H上，看看發生了什麼事。在 LAND OF AVENTURIA 中，大部份訊息都是由H字形所提供的，而另一十字形的標誌(人物無法通過但可碰撞)是用來提升生命力之用，所以當您看到有H字形存在的地方，趕快過去看看它能告訴您什麼，又您若預期會發

生戰爭，便到十字形的地方去提升生命力以達最佳狀態。  
在您順序通過H字形後，進入上方的一座門，將來到HOW TO PLAY的世界，HOW TO PLAY並無特殊的目的，只是教您一些進行遊戲的基本概念，通過它後便來到AGENT 00111中。

(2) AGENT 00111 :

AGENT 00111 與HOW TO PALY 同在一個城堡中，在AGENT 00111 中您將學習使用長程武器，您的目的是必須先找到一把鑰匙，拯救一位女孩，並尋找微縮底片，並您完成任務時，螢幕會出現恭賀的訊息。

(3) SAM CLUB PRIVATE I :

出了城堡向右方走過一座橋，您將看到另一座城堡，這就是SAM CLUB 的所在了，在這個遊戲中您的任務是找尋謀殺案的兇手及失竊的雕像。

(4) DEEP DARK DUNGEON :

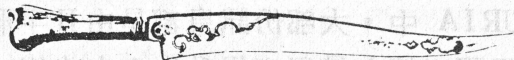
出了SAM CLUB 向下走，進入一艘船，它將載你到一島嶼，並進入地下城，建議您好好體會地下城某處的迷宮設計，而您的任務是摧毀邪惡巫師及其秘密。

(5) ACROSS THE DELAWARE :

HOW TO PLAY 所在城堡的左方，您將發現ACROSS THE DELAWARE，在這個遊戲中，您將成為該遊戲的主角華盛頓，您必須找到一艘船率領士兵渡過德拉瓦河攻打敵人，並捕捉敵人的首領，在這個遊戲中您會學得如何在商店中買賣物品。

(6) ALICE IN WONDERLAND :

此遊戲位於HOW TO PLAY 的上方。您將成為童話故事中的愛麗絲夢遊一個奇幻的世界。在這個遊戲中，處處充滿奇妙的事物，沒有戰爭，只有故事的傳說。如果您仍試著用武器去攻擊一位朋友，您會發現根本無法傷害他們一根汗毛。



### (7) IN THE NAZI CASTLE:

出ALICE 往左上方走，將進入此一遊戲，NAZI CASTLE 共有三層樓及一個塔頂，您必須通過重重的警衛以找尋秘密計劃並逃脫。

### (8) SAVE THE GALAXY:

在ALICE 的右上方就是 SAVE THE GALAXY 了，您將成爲一艘太空船的船長，身負拯救 IRATA 行星的任務，您必須找到被 WISTRİK T' EVIL 所偷走的水晶，但在出發前，您發現引擎室被按裝了一枚炸彈，您最好先解除本身的危機並找出內奸再談其他吧！

由於這個遊戲稍微複雜一些，筆者願在此提供一些線索，若您不願失去遊戲的樂趣，可略過不看。

首先您在某一房間內找到了 3 個傳送器，其中一個您無法乘坐，您必須利用其他兩個到行星表面去找 ACCESS COORD 及 ENTROPY MODULE，然後再回到太空船中，利用 ENTROPY MODULE 來解除炸彈，接下來有人會告訴您該怎麼做。利用 ACCESS COORD 可進入第 3 個傳送器，接著您必須尋找 WISTRİK T' EVIL 所處的密室，此密室看似密不透風，但有一密門可以進入，打敗邪惡的 WISTRİK 後，先別理會密室中間的時光機器，到左方去拾取水晶，遊戲至此，似乎已功德圓滿，實則不然，坐上時光機器，您將被傳送到 DEEP DARK DUNGEON 的中心處，（這又教您在設計遊戲時的傳送技巧），再次受到 WISTRİK T' EVIL 的攻擊，打敗它後，找到另一批水晶，整個任務才算完成，接著您可能進入兩個另一型態的迷宮，好好體會一下迷宮設計的技巧吧！





#### 四 RIVER OF LIGHT 簡介：

在 ACS 的原文 MENU 中，有關於 RIVER OF LIGHT 的簡介，由於這是一個高難度的遊戲，爲了保留作者之原意，筆者將其摘錄如下：

這個遊戲的時間及地點是設在古埃及以及近東的文明發源地，您的目標是探索冥府之神的精髓，死亡之神以及永久的生命。您的旅程起點是在底格里斯河山谷及幼發拉底河邊。您第一個難題是這片土地分佈著許多不能越過的河流，老婦人及獵人能幫助您解決此一難題。

在遊戲的某處（例如在 ASSUR）有一件極具威力的武器，另外在獵戶及老婦人所居住的 ANCIENT 山谷內，有一件具有醫療能力的物品。

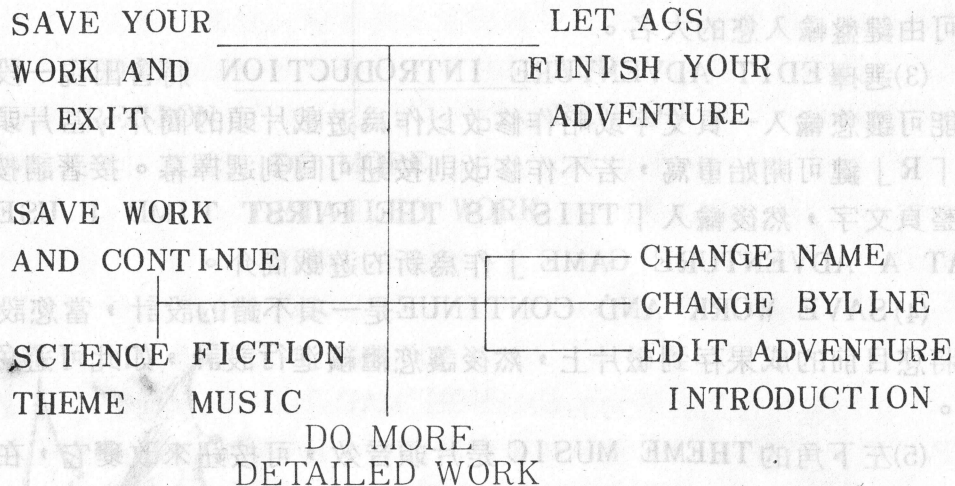
在冒險的大陸內四處移動，探索各方訊息，找尋隱藏的門戶及財富，有時您須要攜帶特定物品，穿過某一空間，才能使一件物品顯露出來。

儘量以您自己的力量去尋找答案，不要輕易使用 ACS 的 CONSTRUCTION 功能去發現其中的奧秘。



肆、THE ACS CONSTRUCTION OPTION( ACS 構造功能表 )

要進入此一章節，請先在MAIN MENU(主功能表)中選擇「M」以製作一片ADVENTURE DISK，為了教導方便，請選擇「LAND OF AVENTURIA」作為範例。當製作完成主功能表出現後，請選擇「C」，電腦會要求您「PUT ADVENTURE DISK IN DRIVE 2」，接著會出現如下的畫面，然後打起您的精神，我們將要探索ACS真正精華的領域了。



(圖 3)



## 一、MAKING EASY CHANGES (簡單的改變)

(1)首先請將游標移到CHANGE NAME處，並選取此項功能，你會看到螢幕上方遊戲名稱「LAND OF AVENTURIA」將被一排點所取代，接著請由鍵盤輸入「A TEST PROGRAM」作為遊戲的新名稱，輸完後請按按鈕或ESC鍵（如果你沒有使用搖桿的話）以結束輸入。

(2)接著請先選取CHANGE BYLINE這項功能，您會看到作者欄也消失不見，這時可由鍵盤輸入您的大名。

(3)選擇EDIT ADVENTURE INTRODUCTION將會出現一段訊息，告訴您此功能可讓您輸入一頁文字或略作修改以作為遊戲片頭的簡介。當片頭文字幕出現後，按「R」鍵可開始重寫，若不作修改則按鈕可回到選擇幕。接著請按CTRL-C以清除整頁文字，然後輸入「THIS IS THE FIRST TIME I USE ACS TO CREATE A ADVENTURE GAME」作為新的遊戲簡介。

(4)SAVE WORK AND CONTINUE是一項不錯的設計，當您設計到一半時，它會將您目前的成果存到磁片上，然後讓您繼續進行設計，如此可避免停電或當機的危險。

(5)左下角的THEME MUSIC是片頭音效，可按鈕來改變它，在此範例中，請選擇FANTASY THEME MUSIC。

(6)右上角的LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE目前我們暫時不予討論，容後再述。

(7)進行至此，您可選擇SAVE YOUR WORK AND EXIT，它將您的成果存在磁片上並回到主功能表，您可按「P」來看看修改過後的結果是否都在您的意料之中。之後，請再回到此選擇幕，我們將繼續下去。

### 三 BUILDING THE MAP AND REGIONS (建造地圖及區域)

請選擇 DO MORE DETAILED WORK 將出現如下的新選擇幕：

EXIT

EDIT

WORLD

MAP

EDIT

REGION

DO MORE

DETAILED WORK

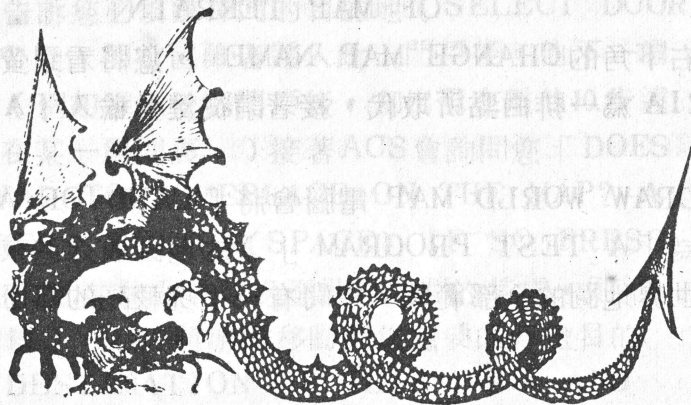
EDIT

MAP

CREATURES

ADD

REGION



(1)請先選擇 EDIT WORLD MAP ，將出現如下的副選擇幕：

EXIT	
MOVE THE	DRAW
ENTRANCE	WORLD
TO THE	MAP
ADVENTURE	
MOVEMENT OFF	CHANGE
EDGE OF MAP	MAP
IS NOT	NAME
PERMITTED	
CHANGE	
DEFINITION	
OF MAP TERRAIN	

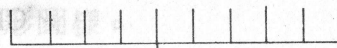
(圖 4 - 2 )

①首先請先選右下角的 CHANGE MAP NAME ，您將看到螢幕上方地圖名稱 MAP OF AVENTURIA 為一排白點所取代，接著請從鍵盤輸入「A TEST MAP」作為新的地圖名稱。

②下一步請選 DRAW WORLD MAP 電腦會將「LAND OF AVENTURIA」(現在已被我們改名為「A TEST PROGRAM」)的地圖收錄進來，在螢幕右方顯示的大塊長方形代表世界地圖的全部範圍，中間有一小塊較亮的部份代表您現在在螢幕上所看到的範圍。

螢幕下方有如下之顯示：

ADD WATER



EXIT

(圖 4-3)

WHICH IS IMPASSABLE TERRAIN

請先將游標向上移到地圖中，然後試著上下左右的移動，如果您將其移到邊緣處，您會發現新的地圖捲進螢幕，多移動幾次，以了解其功能及右方長方形所代表的意義。接著請將游標移回下方的顯示幕並向左移動，您會發現左方的地形名稱及地形特性都改變了，右方小方塊內的地形圖樣也改變了，總共計有 16 種不同的地形，您可向左繼續移動游標以一一過目。在「LAND OF AVENTURIA」中，第 13.~16. 的地形—華麗的大門、船、城堡及洞門是屬於單向通過的門戶（您可想像成是一種傳送的裝置）。

您可選擇您想要的圖案，然後將游標移到地圖中，在適當的位置按下按鈕或空白鍵，那麼您已成功地畫上一個圖案了。如果您選擇的是 13. - 16. 號圖形，當您在地圖上畫上圖形後，電腦會告訴您必須選擇門的目的地（SELECT DOOR DESTINATION），即當冒險者踏入此一門戶後，他下一個出現的所在地。（例如進入一個門戶後，却出現在離他 10. 步遠的地方或是出現在某一房間裏。）接著 ACS 會詢問您「DOES THE DOOR LEAD TO SOMEPLACE ON THE MAP?—A TEST MAP PRESS BUTTON(SPACE) IF SO PRESS [K] IF NOT」如果您要它傳送至世界地圖的某處，則請按下按鈕（空白鍵），然後將游標移動到您想要的傳送目的地（MOVE TO DESTINATION OF THIS DOOR AND PRESS BUTTON (SPACE)）另一種情況，如果您按下 K 的話，則表示要傳送至 REGION（區域）圖中，螢幕中將



出現如下的選擇幕：

CHANGE NAME OF  
REGION  
(圖 4 - 4) PREVIOUS REGION | NEXT REGION  
HOW TO PLAY

上方選擇項是更改區域名稱之用，游標左右移動可選取不同的區域，您可試著做做看，下方的區域名稱也會跟著改變，不過最後仍請回到「HOW TO PLAY」。將游標移向下以選定「HOW TO PLAY」是您要傳送的區域，一會兒螢幕上將佈滿一些大小不一的方格子，這就是「HOW TO PLAY」的全部區域分佈圖，那些方格子就是一個一個的房間（ROOM）。請您先選定一個房間或走道作為傳送地，接著將出現此一房間或走道的詳細圖樣，以供您選擇確實的傳送點。

進行至此，您是否已按照手冊的指示，加畫了一些地形及門戶在您的地圖中呢？如果沒有，請回過頭去將DRAW WORLD MAP這一部份再閱讀一次，並動手畫圖。然後在選擇幕中連續選擇三次EXIT（出口）以回到第一個選擇幕，並選取SAVE YOUR WORK AND EXIT；在MAIN MENU中按「P」試著玩一下，以確定您已了解門戶的傳送作用。

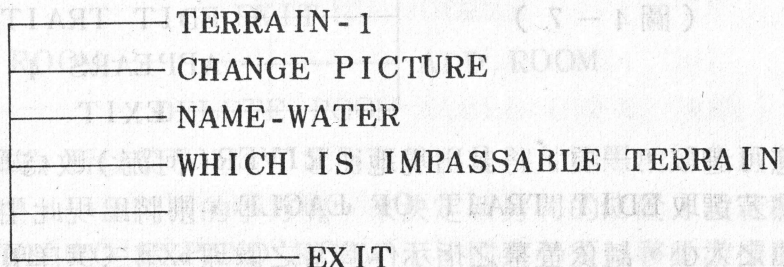
③ MOVE ENTRANCE TO THE ADVENTURE 可讓您決定新的冒險者將於那個地點開始進入遊戲。

④ MOVEMENT OFF EDGE OF MAP IS NOT PERMITTED 是表示當冒險者走到地圖的最邊緣處時，將無法再向該方向移動。如果您選擇此項功能，則改為MOVEMENT OFF EDGE OF MAP LEADS TO OPPOSITE EDGE，即若冒險者向右移到地圖盡頭而仍向右移動，則他將在地圖的最左端出現，此種情形您可將地圖想像成是地球的平面圖或許較易理解。

⑥ CHANGE DEFINITION OF MAP TERRAIN (改變地圖地形的定義)

: 選擇此項將出現如下的選擇幕及 16 種地形圖樣。

(圖 4 - 5)



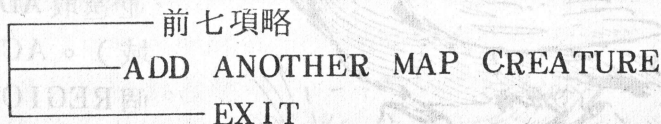
- \_\_\_\_\_ TERRAIN - 1
- \_\_\_\_\_ CHANGE PICTURE
- \_\_\_\_\_ NAME - WATER
- \_\_\_\_\_ WHICH IS IMPASSABLE TERRAIN
- \_\_\_\_\_ EXIT

一直選擇 TERRAIN 可移動游標給各個圖形間，CHANGE PICTURE 可改變 TERRAIN 所指定地形的圖樣，NAME 則可更改名稱，至於第四項則是地形的特性，包括無法通過，可以通過，必須擁有某項法術或物品方可通過（有條件的通過）等。若您將其設定為有條件的通過，則第 5 選擇項將會作用，您可設定您的條件為何，譬如您可設為 WHICH IS ONLY OPEN TO OWNERS OF 37-STEADY MISSILE 則此地形只有當冒險者擁有 STEADY MISSILE 時方可通過。

(2) 現在請回到圖 4 - 1 的選擇幕，選取 EDIT MAP CREATURES (編輯地圖中的生物)，將出現如下的畫面：

(圖 4 - 6)

EDIT A RANDOM CREATURE



- \_\_\_\_\_ 前七項略
- \_\_\_\_\_ ADD ANOTHER MAP CREATURE
- \_\_\_\_\_ EXIT

⑦ 在此選擇幕中列出了 7 種游走生物的名稱及其所在地可供您修改之用，譬如您可選擇第 7 項的 EAGLE OF RIVER，將出現另一選擇幕：



(圖 4-7)

- APPEARING IN RIVER
- OF MAP-A TEST MAP
- EDIT TRAIT OF EAGLE
- APPEARS 4 PER CENT OF THE TIME
- EXIT

您可選取第一項，將其出現地從 RIVER(河流)改為 HIGH MOUNTAIN(高山)，您若選取 EDIT TRAIT OF EAGLE，則將出現此生物之屬性表，要改變其屬性數值之大小，請依螢幕之指示作適當之處理。第三選擇項則代表此生物之出現率，數值愈大，則其出現的機率愈高。接著請選 EXIT 以回到圖 4-6 的選擇幕。

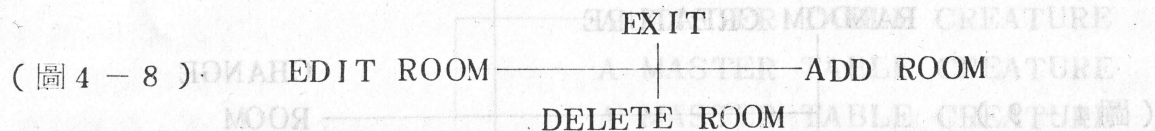
(b) ADD ANOTHER MAP CREATURE

可供您加一種生物到地圖中，作為游走生物，選擇此項功能，螢幕將列出所有的生物名稱，將游標上下移動可標定您要的生物，向左移動將顯現另一群生物，向右移動則選取游標所在的生物作為新加入的生物。

(3)請利用 EXIT 以回到圖 4-1 的選擇幕，並選取 ADD REGION(加入一個新的地域)。ACS 的冒險遊戲中，最多可以有 15 個 REGION(地域)，每個地域最多可有 16 個 ROOM(房間)。



當您選取 ADD REGION 之後，電腦會要求您輸入區域名稱，請由鍵盤輸入「A TEST REGION」，螢幕下方將出現如下的畫面：



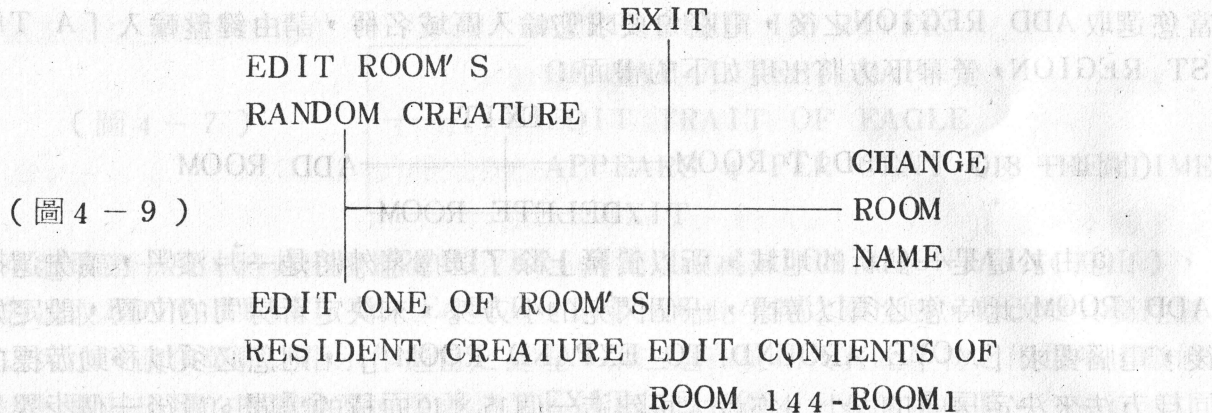
①由於這是一個新的地域，所以螢幕上除了選擇幕外將是一片漆黑，請先選擇 ADD ROOM 此時您必須以游標，一個閃亮的小方塊，來決定新房間的位置，設定好後，電腦要求「MOVE AROUND TO EXPAND ROOM」，則您必須以移動游標的同樣方法來決定房間的大小，您最大可建造一個 15.× 10.面積的房間。最後一個步驟是輸入房間名稱「ROOM 1」。

如果您想多加入幾個房間，則有一點必須注意，兩個房間不可重疊，最多只能共用一個牆壁，這一點在您要將兩個房間以雙向門溝通時非常重要。

② DELETE ROOM 是將無用的房間刪除掉。您可先利用 ADD ROOM 加一個房間 ROOM2 然後再利用此功能予以刪除。如果您不小心刪去了一個單向門所通往的房間，ACS 會將所有通過該單向門的生物傳送至冒險的起點。

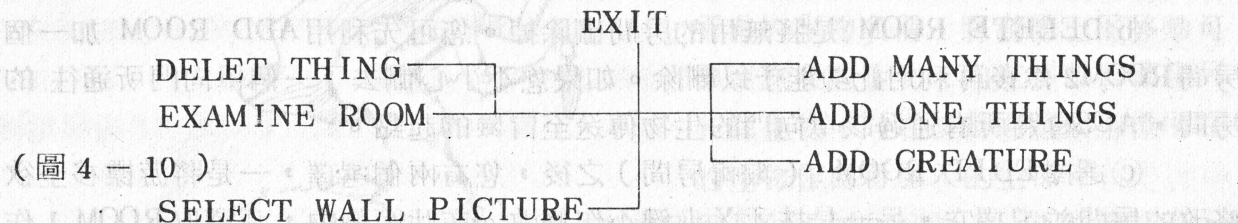
③ 選擇 EDIT ROOM (編輯房間) 之後，您有兩個選擇，一是將游標移至欲修改的房間並選擇它，另一是按「X」鍵不作修改。在此範例中，請選取 ROOM 1 作為欲修改的房間，您將看到如下的選擇幕：





(圖 4 - 9)

- ① CHANGE ROOM NAME 是改變房間名稱之用。
- ② 選擇 EDIT CONTENTS OF ROOM (編輯房間的內含物) 將出現另一選擇幕及房間圖樣。



(圖 4 - 10)

在此我們只特別提一下 EXAMINE ROOM，它可讓您在房間內四處移動游標，當您想知道某物品或生物的詳細敘述時，便可選用 EXAMINE ROOM 來檢視該物品或生物，您可先加入 (ADD) 一些東西到房間中，再利用此功能看看加入的東西之特性。另外，如果您加入的東西不為 ACS 所允許或是放置的地方不對，ACS 會取消此物品的加入。例如您企圖在一面隔鄰沒有房間的牆上放置一個雙向門，將不會被 ACS 所允許，還有物品是可重疊放置的，這一設計將增加了進行遊戲的樂趣。

③選擇 EDIT ROOM S RANDOM CREATURE，電腦將告訴您 SELECT RANDOMLY APPEARING CREATURE，並出現如下之選擇幕：

(圖 4 - 11)

```

      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| A MASTER TABLE CREATURE
      |-----| EXIT

```

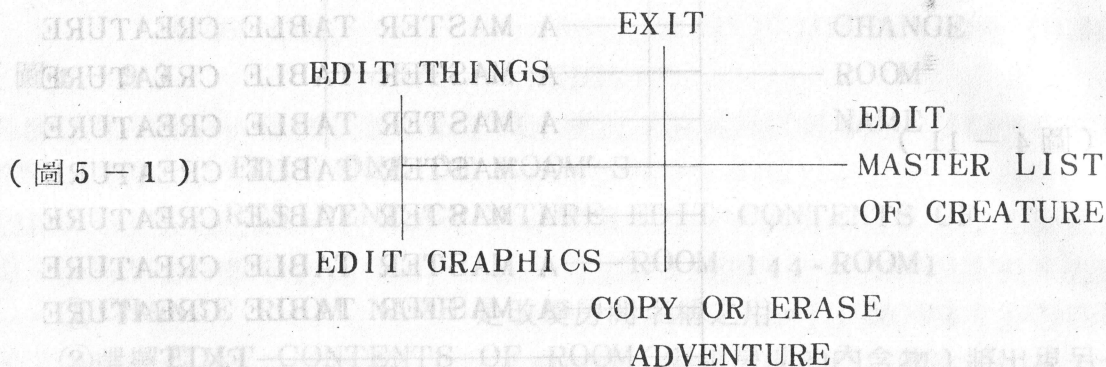
任選一至八項都可出現生物列表以供您選擇房間內的游走生物選定後，將出現一類似圖 4 - 7 的選擇幕以供您編輯之用，所須注意的是地圖中 ( MAP ) 游走生物的出現百分率為 0 ~ 60 % ，而房間中 ( ROOM ) 則為 0 ~ 75 % ，另外，在同一個地域 ( REGION ) 最多只能有 16 種生物出現，一旦出現了 16 種生物，便不會有新的游走生物出現，即使用「 SUMMON CREATURE 」的法術也不行，除非等到某個生物離開。又冒險人物一旦離開了房間，在此房間內的游走生物也暫時被移走。

④如果您曾在圖 4 - 10 中選擇 ADD CREATURE ，則您可選用 EDIT ONE OF ROOM S RESIDENT CREATURE ，此功能將出現房間的圖樣，並以游標供您標定居住於此房間內的生物，讓您修改其屬性。

(4)現在請利用 EXIT 以回到圖 4 - 1 的選擇幕中並選取 EDIT REGION ，將出現一類似圖 4 - 4 的選擇幕，選定您欲編輯的地域後，將出現該地域之房間分佈圖及圖 4 - 8 的選擇幕，以下之使用法皆與 ADD REGION 相同。

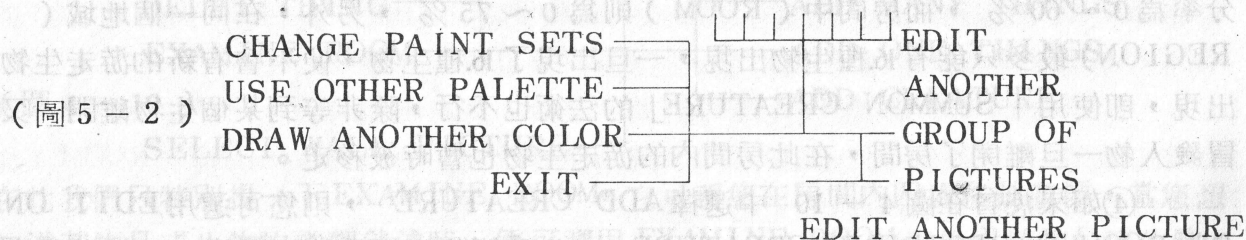
### 三、圖形、生物及物品的編輯指南

請回到圖 4 - 1 的畫面，並選取 DO MORE DETAILED WORK 將有如下新選擇幕出現。



#### (1) 圖形編輯 (EDIT GRAPHICS)

選擇此項功能，首先您將看到 16 個您熟悉的地形圖樣及一幅選擇幕。



① 移動游標至 EDIT ANOTHER PICTURE 的底行間，即可選擇不同圖形，隨著圖形的改變，螢幕上的顯示也不一樣，移動游標至上方的畫圖區，即可對您所選定的圖形作細部的修改。如果您想自己畫出全新的圖形，則選擇一個完全空白的空格即可。

⑥左方 CHANGE PAINT SETS, USE OTHER PALETTE 及 DRAW ANOTHER COLOR 都是供您選擇畫圖顏色之用，如果您有彩色螢幕將很容易明白其功用，我們就不再詳述了。

⑦在圖形編輯中，您可擁有 3 頁共 110 個圖形供您選擇，其中第一頁有 16 個，第 2 頁有 48 個，第 3 頁則有 46 個圖形。選擇 EDIT ANOTHER GROUP OF PICTURES 可讓您編輯另一頁的圖形。

要注意的一點是第 3 頁的圖形是保留給生物使用，前兩頁則可任意在地形、物品或生物上，又除非您曾在前面選擇 CHANGE DEFINITION OF MAP TERRAIN 並作了修改，否則第一頁的 16 個圖是專供 ACS 用作世界地圖的地形。

(2) COPY OR ERASE ADVENTURE 可供您刪除冒險磁片上您不需要的部份，或是讓您從其他磁片上拷貝圖形過來，選擇 ERASE 時要特別注意，因為它刪除的東西都是大手筆的，可能是花了無數的心血才製造出來的，譬如它刪除整個世界地圖及區域 (ERASE WORLD MAP AND ALL REGIONS)，刪除主生物列表 (ERASE MASTER CREATURE LISTING) 或是刪除，除了圖形外的所有東西 (ERASE EVERYTHING BUT GRAPHICS)。所以除非您想重新開始設計一個冒險遊戲，在用 ERASE 時務必小心。



(3)主生物表的編輯 (EDIT MASTER LIST OF CREATURE )

選此功能將出現如下的選擇幕

```

                                EXIT
                                -----
                                CREAT          EDIT A
                                CREATURE      CREATURE
                                CHANGE
                                CREATURE CLASS
                                NAME

```

(圖 5-3)

① CHANGE CREATURE CLASS NAME 是更改生物種類的名稱，對此類的功能相信您已十分熟悉，我們就不再多談。

② 現在請您選擇 EDIT A CREATURE, ACS 將呈現主生物列表，當您選定生物後，將出現該生物的屬性表，您可移動游標來改變選項並依螢幕指示修改其值（鍵盤可用「，」及「·」鍵，搖桿則請壓下按鈕不放且同時移動搖桿）。以下我們將對生物之屬性作一詳盡的介紹

—生物的參考指南 (CREATURE REFERENCE GUIDE) —在 ACS 的原文 MENU 中，告訴了我們一些重要的訊息，筆者摘要並補充一點點說明如下：在主生物表中最多可容納 128 種生物，每種生物都有其獨特的名稱、圖形、特徵、技能、裝備、行為和攜帶的物品，ACS 將主生物表再細分成八個類別表其中有一空白類別表可供您自行利用。

③ 生物特徵、技能及持有物 ( CREATURE TRAITS SKILLS AND POSSESSIONS )：您可以將這些特徵和技能的數字任意設定在 0 和其大值之間。計算生物或角色 ( CHARACTER ) 所能承受的重量，可將體質點數 ( CONSTITUTION ) 減去生命線 ( LIFE FORCE ) 再除以 2，然後用力量點數 ( STRENGTH ) 減去此

結果，最後再乘以 100 便得到答案。當生物或角色所攜帶的物品重量超過其所能承受重量的一半時，其速度將減慢。

選擇「CHANGE OR EXAMINE POSSESSIONS」將讓您查看主物品表中的所有寶藏、魔法物品、武器及護甲、選擇螢幕左方的適當項目，則該物品會呈現反白狀態，表示此物品已屬該生物所有，如果該物名稱已呈現反白，則您可改變其擁有的數目或是把該物拿走。您也可以將指標移到表的上方或下方，則會出現一新的列表。

②設定生物的策略 (SETTING CREATURE STRATEGY)：使用策略表中的三個項目以決定生物的基本個性，我們可將最後一個項目 FRIEND (朋友) / ENEMY (敵人) / THIEF (小偷) / NEUTRAL (中立者) 視為基本的決定型態，而將前兩項視為是影響此型態的行動原則，舉例來說，具有侵略性 (AGGRESSIVE) 且勇敢 (BRAVE) 又未受傷 (生命點數等於或超過體質點數) 的生物，將是一名戰士 (FIGHTER)，而和平 (PEACEFUL)、謹慎 (CAUTIOUS) 且受傷 (生命點少於體質點) 的生物則是友善者 (SLINKER)，友善者不會攻擊或是使用法術。各類型的生物，其反應模式大致如下：

- FIGHTER ENEMY 酷愛攻擊，除了同伴之外都是它攻擊的對象，它會尋找人物、侵略或和平性的朋友、出口、侵略性的中立者或賊、和平的中立者或賊，以及黃金。
- SLINKER ENEMY 會尋找和平或侵略性的敵人，出口或黃金。
- FIGHTER NEUTRAL 會尋找侵略性的敵人或中立者或賊、和平的敵人、人物或出口。
- SLINKER FRIEND 會尋找人物或出口。
- FIGHTER NEUTRAL 會尋找侵略性的朋友或敵人或賊或中立者、和平性的朋友或敵人或賊或中立者、黃金或出口。它偏愛攻擊冒險人物、侵略性的朋友、和平的賊及侵略性的敵人。





—SLINKER NEUTRAL 會尋找出口

—FIGHTER THIEF 會尋找寶藏和黃金、或出口。它會在旅途中攻擊任何生物，但也常跟和平性的敵人、朋友或中立者在一起；賊與賊間似乎無甚關連。

—SLINKER THIEF 會尋找寶藏、黃金及出口

—當生物與冒險人物 (PLAYER / CHARACTER) 作戰受傷時，它可能由朋友轉為中立者，或由和平轉為侵略或由中立轉為敵人。

③生物和法術 (CREATURES AND SPELLS)：生物的智慧 (WISDOM) 若超過14點是聰明的，低於6點是笨的，智慧愈高則法術的成功率愈大，只有聰明的生物能施用法術和使用魔法物品，而且僅當它的法力點數 (POWER) 大於或等於其智慧點數時才會施用法術。生物不能使用下列法術

—DO NOTHING RID ROOM OF ALL ..., ADD TO ROOM ONE ..., ACTIVATE ALL THINGS ..., DISPLAY MESSAGE, PLAY MUSIC.

◎看完了上面的生物參考指南，您可能並沒有什麼具體的概念，這並沒有關係，您可在遊戲的進行中有所領悟或是新的發現。現在讓我們回過頭來繼續我們的遊戲，請在圖5-3中選擇CREAT A CREATURE，您將會看到一個全新的生物屬性表，您可根據您目前對生物屬性的了解，試著創造一個生物，讓它加入主生物表中。

(4)物品的編輯 (EDIT THINGS)：

選擇此項功能，可供您對冒險遊戲中的物品作一些修改或是加入一些其他的物品，事實上「物品」幾乎是所有冒險遊戲的精華甚至是目的之所在。

當您選定欲編輯的物品後，將出現一看似很複雜的選擇幕，這就是該物品的特性表，您可先試著將游標移到左方各項去改變它的特性，並試著體會它們的功能，這在我們繼續下面的說明時會有較大的幫助。

①選擇 EDIT ANOTHER THING 可供您編輯另一物品，ACS 總共有 13 種物品類別，分別是 PORTAL(門戶)、SPACE(空格)、CUSTOM SPACE(設定空格)、OBSTACLE(障礙)、CUSTOM OBSTACLE(設定障礙)、STORE(商店)、ROOM FLOOR(房間地板)、TREASURE(寶藏)、MAGIC ITEM(魔法物品)、MISSILE WEAPON(長程武器)、MELEE WEAPON(近戰武器)、ARMOR(護甲)、MAGIC SPELL(魔法)。

②選擇 ADD THING 可讓您創造一樣物品以加入主物品表中，ACS 最多可讓您擁有 128 種物品。選定此功能後，ACS 會告訴您一旦加入物品後，便無法刪除它，也不能改變加入此物品時您所作的決定。至多我們只能在往後利用編輯來將它改成完全不同的型態，現在請依照電腦的指示來決定您是確定要加入一物品或改變心意了。

③現在我們該對各類物品的特徵性作一介紹了，幸運的 ACS 的原文 MENU 中也提供了物品的參考指南，我仍將其作一摘要並略微補充，或許這會比由筆者向您介紹來得較有系統些。

#### 一物品參考指南(THING REFERENCE GUIDE)

①寶藏：寶藏可能是加入冒險遊戲中最簡單的一項物品了，您可設定其重量、價值和丟下後是否會消失等。但即使是如此簡單，您仍有一些技巧可用，舉例來說，您可檢視 FANTASY BUILDER SET 中的魔法袋(MAGIC BAG)，您可注意到它的重量為負數，這意味著尋獲此寶物的人將會增加其行動速度並承受更多的重量。

另一項常見的東西是黃金 ( GOLD )，除非您設定其重量為 0，否則一個人至多只能攜帶 25,000 塊。其次，由於冒險模式的不同，它的單位名稱可能會須要作一些改變，而不論其單位為何，請務必小心地設定其重量，以符合人物或生物的承載量。

②魔法物品：魔法計有 15 種，可附加在物品、門戶、障礙物及空格等之上，魔法生效後，可在螢幕上顯示三行文字訊息，您也可以讓魔法一旦使用過便自動消失。茲將 15 種法術分述如下：

— KILL ALL BUT AN OWNER OF ( YOU PICK THE THING FROM YOUR MASTER THING LIST ) 這是消滅除了擁有該物品之外的所有生物。

— SUMMON / BANISH CREATURE ( 召喚或驅逐生物 ) 這兩項法術不能在世界地圖中使用。另外，您必須小心使用驅逐生物的法術，因為生物身上很可能帶著您所亟須找到的東西，像是通往下一個房間的鑰匙等。

— INCREASE MAGIC DEFENSE BUT NOT TO BETTER THAN ... ( YOU PICK FROM FOUR POSSIBILITIES ) ( 增加魔法抵抗力，但只到您所決定的點數 ) 當法力達到最大時，普通武器的攻擊完全失效，魔法武器的損害力將減低一半。

— DECREASE MAGIC DEFENSE BUT NOT TO WORSE THAN ... ( YOU PICK FROM FOUR POSSIBILITIES ) 。剛好與上一法術完全相反。

— CHANGE POWER OF VICTIM BY ... ( -63 ~ +63 ) ( 更改受法者的法力到某一設定的點數 ) 因為法力會在每一次移動時自動向智力所決定的點數調整，所以您選用這一法術時不必擔心造成永不改變的效果，因為所有因魔法造成的改變都是暫時性的。

— INCREASE THE VICTIM'S ..... ( YOU PICK CONSTITUTION, STRENGTH, DEXTERITY, SPEED, WISDOM, DODGE SKILL, PARRY SKILL, ARMOR SKILL, MELEE SKILL OR MISSILE SKILL ) ( 增加受法者的某一項屬性 ) 本

法術可增加特徵方面 1 點或技能 (SKILL) 方面 5 點, 且可持續有效, 直到遭遇另一法術。

- DECREASE THE VICTIMS……(同上), 此與上一法術的效力剛好相反。
- CHANGE LIFE FORCE BY ... ( -63 ~ +63 ) ( 改變生命力的點數 ) 生命力一旦增加, 只有在戰爭中受傷或受其他法術攻擊才會減少。
- GIVE TO VICTIM ( YOU PICK THE THING FROM YOUR MASTER THING LIST ) 給受法者一項物品。
- DISPLAY LONG MESSAGE ( 顯示長訊息 ) 利用這項法術設在適當的地方以顯示狀況, 訊息或提示等, 可增加遊戲的吸引力。但最多 8 行, 每行 32 個字。
- PLAY MUSIC ( YOU SELECT FROM 30 DIFFERENT POSSIBILITIES ) ( 奏樂 ) 有 30 種音樂供您選擇, 其中 1 ~ 12 乃特殊音效, 13 ~ 30 是背景音效, 而 14 ~ 17 的音樂效果將會持續到另一個音樂開始作用為止。
- RID ROOM OF EVERY UNCARRIED ... ( YOU PICK THE THING FROM YOUR MASTER THING LIST ) ( 除去所有遮蓋物 ) 有時寶藏會被隱藏使用此一法術。
- ADD TO ROOM ONE ( YOU PICK THE THING FROM YOUR MASTER THING LIST ) 將某物加入房間。
- DO NOTHING ( 不做任何事 ), 當您只想在螢幕底端打出一短訊息時, 便可選擇此法術。因為法術一旦施用即不能丟開, 所以它可使人物具有一項無法抹除的特徵一如咀咒。

③長程武器、近戰武器及護甲：長程武器無法在近距離使用, 而近戰武器則剛好相反, 穿著護甲則可承受一些打擊。

POWER 是衡量武器所能造成的傷害程度之標準，其值在 0 ~ 31 之間；ARMOR 則是防止傷害的標準。

—攻擊校正 ( ATTACK ADJUSTMENT )。可結合人物的武器或護甲技能以決定攻擊的命中率。武器的校正值為 - 35 % ~ + 40 %，護甲則為 - 65 % + 10 % 所謂護甲技能是指人物克服所穿笨重護甲的牽制而有效使用武器的能力。

—損壞率 ( CHANCE OF BREAKING )，可決定使用武器或護甲時損壞的機率為何，其設定值可在 0 ~ 15 % 之間。

—是否有魔力 ( MAGIC / NOT MAGIC )。此決定武器在遭受魔法抵抗時是否能成功。

—選擇「USABLE ONLY BY OWNER」是只供所有者使用，如果選擇「CAN BE USED BY ANYONE AFTER OWNER DIES」則當該物的所有者死去後，該物即會出現。

—射程範圍 ( RANGE ) 決定長程武器所能攻擊的區域，長程武器無法穿越障礙，但可從兩個斜向相鄰物品間的縫隙穿過。

④法術 ( MAGIC SPELL )：魔法可自行產生力量，也可賦在某些東西上以產生法力，如魔法物品 ( MAGIC ITEM ) 門戶、障礙物或空格，法術有 15 種型態已如前所述。屬於 MAGIC SPELL 類別的法術只能由生物或冒險人物來行使，若法術是藉空格或障礙物，或因放下某物於某空格上而發生作用時，它只在該空格或障礙處產生作用，當法術是藉由魔法物品而生效時，冒險人物可選定該法術作用於何處。魔法物品被拾取後會在它原來的地方發生作用，不過如果此魔法物品會影響到人物，它就會作用在拾取它的人物身上。

⑤門戶：相信您對門戶的功用都已有些了解，只是您還可將它設定為只有當擁有或沒有某項物品時才能通過或是通過該門後身上某樣物品便消失不見，當然您必

須設定三行訊息來顯示發生了何事。

⑥空格和設定空格：您可像在門戶上設定法術或障礙般的將其設在空格上您也可像HOW TO PLAY 中的「H」般利用設定空格來顯示不同訊息，您也可創造一個與地板顏色相同的「看不見的遮蓋」來隱藏物品…，總之完全看您如何巧妙的利用。（選擇LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE時，ACS不會使用任何設定空格）

⑦障礙和設定障礙：障礙可能會使得某地永無法通過，而設定障礙可讓您將障礙加上魔法。

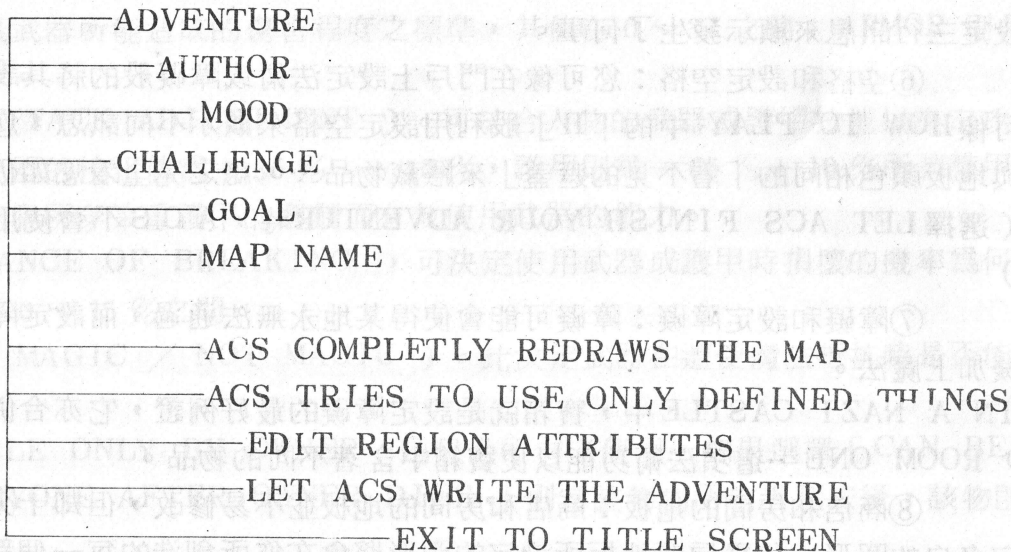
在IN A NAZI CASTLE中，寶箱就是設定障礙的最好例證，它亦合併使用ADD TO ROOM ONE ..這項法術功能以使寶箱中含著不同的物品。

⑧商店和房間的地板：商店和房間的地板並不易修改，但却十分有用，您可選定各自的圖形，您為房間地板所設定的圖形將會在您所創造的每一個新房間使用（LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE 亦不會加入任何房間）。當您在房間中加入商店時（每個房間可以有一個商店），在旁邊將出現主物品表以供您選擇商店的存貨表。您可選擇主物品表中的任一項目，您也可藉NO ONE MAY OWN MORE THAN  $\times$  OF THESE 來決定每一項目的數量商店能夠知悉您為物品所設定的價值，它會據此而計算交易並以較低價買入商品。冒險人物的智慧愈高，喊價的本領愈高。

①進行至此，相信您已明瞭遊戲之所以變化多端，完全在於魔法與物目的合併使用，現在請回到圖3的選擇幕，我們將介紹最後一個功能。

要求ACS為您建造一個冒險遊戲（ASKING ACS TO BUILD ADVENTURE FOR YOU，選擇LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE 並跟隨電腦指示放入正確的磁片，將出現如下之選擇幕：

(圖6-1)



(1) 您可輸入遊戲名稱、作者名稱、地圖名稱，當然也可讓 ACS 來替您作決定。

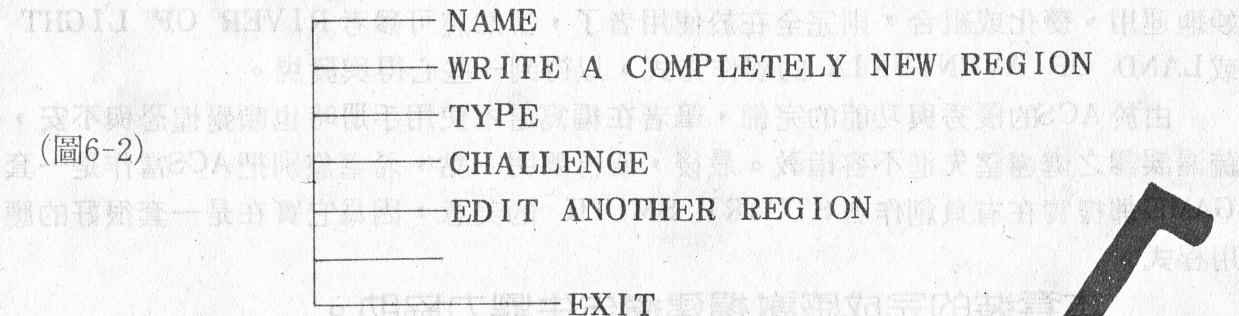
(2) MOOD 是讓您選擇遊戲模式之用，CHALLENGE 則可改變遊戲的難易度。

(3) GOAL 是遊戲的目的，您可讓 ACS 來替您選擇，也可自行從主物品表中選擇一項。

(4) 您可讓 ACS 完全重畫地圖或者僅讓 ACS 加些門戶而已，您也可只讓 ACS 使用現有的一些物品來製作遊戲或是讓 ACS 創造



(5) EDIT REGION ATTRIBUTES 是讓您告知 ACS 地域分佈狀況選擇此項將出現另一選擇幕：



您可設定地域的數量及每個地域的名稱、種類、難易度，當然也可要 ACS 來代您作決定。您最多可以建 15 個不同的地域，如果您不做任何選擇或改變 ACS 會設定為 8 個地域的情況。

(6) 選擇 LET ACS WRITE ADVENTURE 是讓 ACS 開始工作了，一般大約耗時 20 多分鐘，所以您可以去做些其他事情 ACS 會在螢幕顯示時間訊息，當磁片製作好後，ACS 也會告訴您，此時您便可準備享受一個全新的冒險遊戲了。



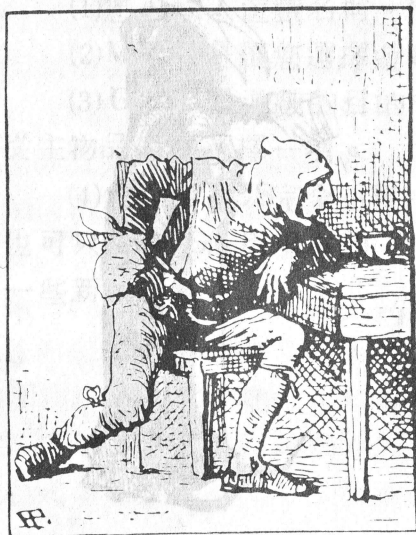


## 伍、結語

ACS在使用上頗具多元化，所以本手冊只能概括地介紹各部門的功能至於如何巧妙地運用、變化或組合，則完全在於使用者了，當然您可參考 RIVER OF LIGHT 或 LAND OF AVENTURIA 的製作方式，以得到一些心得與發現。

由於 ACS 的優秀與功能的完備，筆者在編寫這本使用手冊時也頗覺惶恐與不安，疏漏誤謬之處還望先進不吝指教。最後，我再聲明一點，希望您別把 ACS 當作是一套 GAME 那樣實在有負創作者 STUART SMITH 的美意，因為它實在是一套很好的應用程式。

本套裝的完成感謝楊建德先生鼎力協助。



TERMINATOR CO., LTD. 終結者資訊聯誼中心

台北市信義路三段192號2樓 ☎7084279

港九總經銷：永務有限公司

香港九龍深水埗福華街156號高登商場一樓46號

本使用手冊業經註冊登記，不得翻版盜印。若經查獲，依法辦理！



TERMINATOR CO., LTD.

終結者 資訊 聯誼中心

地址：台北市信義路三段192號2樓  
電話：7084279