

**MULTI-FUNCTION SWITCHING MATRIX**

**OPERATOR'S MANUAL**

**VOLUME 1**

**FOR YOUR  
EYES ONLY**

# 目 錄

序	_____
前言	_____7
壹、鍵盤指令說明	_____8
貳、進行遊戲	_____9
參、MFSF之功能說明及操作指導	_____13
肆、結語	_____18

## 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 方面佔的比例最大，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為保證，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。MENU（說明書）也根據原文手冊翻譯下來，對於較特殊的部分，也儘量保留原文，而不作翻譯。以期能夠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（中文名稱為本公司暫譯）：

- FANTASY AND ROLE-PLAYING GAMES（魔幻遊戲）：如 ULTIMA（創世紀）、WIZARDRY、MOEBIUS、SHARD OF SPRING（春之石）、ADVENTURE CONSTRUCTION SET（創作性魔幻遊戲）等類遊戲，為目前美國最受歡迎的遊戲，創始者為 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（綠野仙蹤）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 CRUSADE IN EUROPE (最長的一日)、CONFLICT IN VIETNAM (殺戮戰場) 等。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、CHESS 7.0 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 POKER (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。但是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 (卡達敍寶劍)、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

沈 昌 德 敬上  
C. D. SHEN

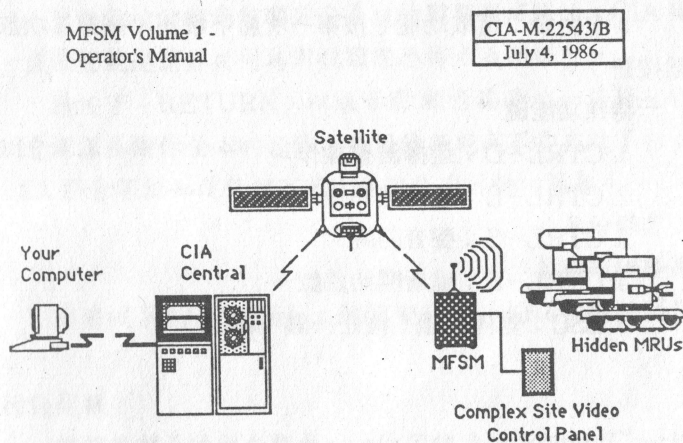
# 前 言

HACKER II 是 ACTIVISION 公司繼 HACKER 之後，又一根據現代電腦傳真技術及連線網路原理所發展出來的遊戲。同 HACKER 一樣，ACTIVISION 並沒有為 HACKER II 提供太多的線索；所以，一切都要靠你自行去摸索，以提高遊戲的真實性及趣味性。

在 HACKER II 的任務中，你將操縱 MRU (Mobil Remote Unit) 機動遙控機械人來達成任務。



下圖是 HACKER II 中所模擬之電腦網路的簡略說明圖：



HACKER II 是假設你的電腦透過與美國 CIA (中央情報局) 的連線作業，取得訊息的交換，再經由人造衛星的傳輸，使得 CIA 的中央電腦能與遠處的 MFSM (Multi-Function Switching Matrix) 多功能交換母機取得溝通。於是你便可利用 MFSM 來操縱 MRU 機械人進行任務了。



## 壹、鍵盤指令說明

在你啓動程式磁片之後，即自動處於使用搖桿的狀態下。當然你也可改變其爲鍵盤操作。



一、游標移動法（遊戲中的游標是一手形的圖樣）：

1. ←鍵：向左移。
2. →鍵：向右移。
3. ↑鍵：向上移。
4. ↓鍵：向下移。
5. 空白鍵：選取功能（按第一次壓下按鈕，按第二次放鬆按鈕）。

二、特殊功能鍵

1. CTRL-D：選擇鍵盤操作。
2. CTRL-E：選擇搖桿操作。
3. CTRL-S：聲音開關。
4. CTRL-R：重新開始遊戲。
5. ESC：暫停遊戲（按任一鍵可繼續）。

## 貳、進行遊戲

當你啓動程式磁片後不久，螢幕上會出現“LOG ON：”的字樣，表示在 HACKER II 的模擬程式中，你打開了 Terminal（終端機）的電源，欲圖進入連線網路系統，而系統正要求你表明使用者的身份。你可打入一些字元或直接按下〈RETURN〉鍵，即可進入 ACTISOURCE-The International Computer Hotline（國際電腦熱線）的系統中。當系統正顯示一些訊息的時候，突然網路上的另一系統傳送了一封美國政府的函件到你的螢幕上，其內容如下：



自從你被公認為電腦安全系統的國際權威開始，CIA 就一直希望能邀請你共同為對抗國際恐怖主義而努力。

請按下〈RETURN〉以表示你願意接受此一任務，我們會深深感謝你全心的合作。假使你拒絕或不幸失敗了，CIA 將會否認知道任何有關你參與此次行動的消息。

（身份保密）

華盛頓特務長

接著按下〈RETURN〉鍵即會有另一份文件傳送過來

：

行動簡報：

根據情報員的報告指出，一位名叫 Alexander Cherkazov 的蘇俄科學家兼政策家，設計了一套毀滅性的計畫，企圖顛覆美國政府。

值得相信的是，這份所謂的 DOOMSDAY PAPER（末日文件）確能改變雙方武力的均衡而使整個自由世界瀕臨

險境。

我們唯一知道的是，這份文件的拷貝目前被安置在西伯利亞一處軍事基地的地下室。如果能得到該份拷貝，CIA 便能預先完成防衛措施，以對抗此一陰謀。



( RETURN )

我方的特務已在該處設置了三部 MRU ( 遙控機械人 ) 。每一架 MRU 都配備了 ROA ( 遠程感光分析器 ) 以供情報員收集資料之用。

你必須自該地下室中取得一份標有 “ CLASSIFIED ” 字樣的文件拷貝，並將其交付給我方守候在入口處的特工人員。地下室的密碼片被放在四個檔案櫃中，其中一個檔案櫃的暗碼是 “ RED 7 ” 。

( RETURN )

我們已在那裏放置了一台 MFSM ( 多功能交換母機 ) ，它可幫助你避開那些偵測系統。現在請利用此簡圖以認識其各部機械，熟悉 MFSM 的構造。

( RETURN )

接著你便須依據螢幕上所出現之簡圖的結構及你對資訊科技的了解，試著回答適當的機械代號。以下是所有問題的正確機件代號：

INPUT FROM SURVEILLANCE CAMERAS:	2
INPUT FROM PRE-RECORDED TAPES:	3
CAMERA BYPASS SWITCH:	6

OUTPUT TO SECURITY MONITORS :	4
INPUT FROM MFSM PANEL CONTROLS :	1
PHNORDMAN VIDEO MATRIX (PVM) :	7
OUTPUT TO MFSM DISPLAY :	5
	( RETURN )

接下來之畫面的底部，轉變為 MFSM 的控制面板。同時，手形游標亦同時出現。此時系統要求你熟悉控制面板上各按鍵的功能，你必須根據系統所提的問題，並利用手形游標按下適當的鍵。

以下是所有的問題及正確的對應鍵：



SELECT 1 OF 4 DISPLAY SCREENS :  
 〈SELCT〉

ADJUST VERTICAL HOLD :  
 〈VHOLD〉

MONITOR 1 OF 38 LIVE CAMERAS :  
 〈CAM〉

VIEW 1 OF 38 PRE-RECORDED TAPES :  
 〈VTR〉

INTERCEPT 1 OF 2 SECURITY MONITORS :  
 〈MON〉

ENABLE TELEMETRY GUIDANCE SYSTEM :  
 〈TGS〉

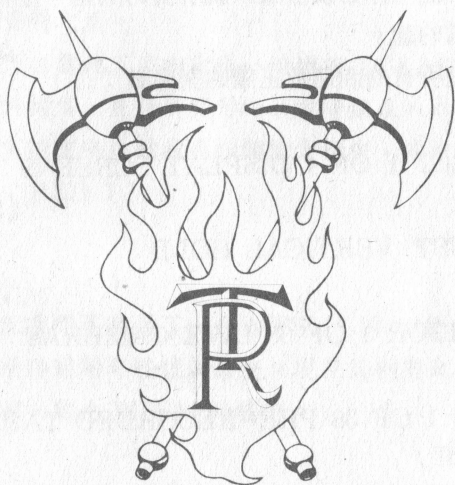
BYPASS CAMERA WITH VIDEO TAPE :  
 〈BYP〉

ACTIVE MOBILE REMOTE UNIT :

<MRU>

(RETURN)

當你按下 <RETURN> 鍵後，MFSM 的顯示幕及控制面板均出現在螢幕上，此時，你的任務即正式展開了。



## 參、MFSM之功能說明及操作指導

### 一、SELCT：

MFSM 共有四個顯示幕，但是你無法同時操縱二或二個以上的螢幕。所以〈SELCT〉就是讓你選擇目前所欲控制的螢幕。



每個小螢幕的左上方有一小方格，是為「頻道顯示器」，當它呈現閃動狀態時，表示你現在可控制此一螢幕的顯示畫面。每按一次〈SELCT〉，螢幕的控制權即會依序由左往右，由上往下改變。

### 二、VHOLD：

本功能是供你調整螢幕畫面的垂直同步之用。當你剛開始任務，由於尚未設定畫面輸入，所以螢幕會呈現一些雜亂的訊號；而頻道顯示器也呈“一一”的狀態。此時按下〈CAM〉即會有畫面出現；這時頻道也自動設定為“1”，代表“1”號攝影機。接著你會發現畫面一直不停地上下跳動；此時便須壓住〈VHOLD〉不放，然後利用搖控或鍵盤的「上」、「下」功能來調整畫面使其靜止。

### 三、CAM：

你可個別觀看這些設在地下室中固定位置的監控攝影機；〈CAM〉總共有 38 個頻道，表示裝設在敵方基地內的 38 處攝影機；這些攝影機只負責拍攝畫面，並未與敵方的安全系統直接連線，但是安全系統卻會定時檢查其所拍攝的畫面；也就是當安全系統的搖控器頻道設定至某攝影機時，它的畫面即會直接傳送到安全系統上。

選擇〈CAM〉時，狀態欄會出現“LIVE”的字樣。

四 MON：

〈MONitor〉即是敵方安全系統的監視器，共有兩部，分別是 SECURITY MON A 及 SECURITY MON B。你可繼續按 MON，來分別觀察兩部監視器所顯示的畫面。MON



A 負責頻道 1~30；MON B 則負責 31~38。你可發覺 MON 的頻道不斷地在自行變換，這表示安全系統正逐一檢查各處攝影機所拍到的畫面，此時如果我方的 MRU 機械人被 MON 偵測到（亦即出現在 MON 的畫面中），則警鈴便會大響，而敵方也將派出殲滅者機械人來摧毀 MRU。

五 VTR：

〈VTR〉是一組 Solid-State device（固態元件），其 Digitize（數位化）的影視訊號函蓋了38個不同的頻道，並且將它們存放在 Virtual Memory（虛擬記憶體）中。〈VTR〉一但設定了某一頻道，其磁帶上之資料即被傳送至一特殊的暫存器中。

將〈VTR〉生活化一些，你可將其想像成錄影機，它對38個頻道分別提供了以前所錄製的記錄帶，你可藉此來分析敵方安全人員於各通道間巡察的路線及時間的間隔，以及其他完成任務所必須的資料等等。

選擇〈VTR〉，狀態欄會出現“TAPE”的字樣。

六 + 及 -：

〈+〉及〈-〉是供你選擇頻道之用。〈+〉可使頻道加1；〈-〉則使頻道減1。在〈CAM〉及〈VTR〉中均可設定頻道；在〈MON〉中〈+〉及〈-〉的功能與你再次按〈MON〉相同——皆為轉換 SECURITY MON A 及 SECURITY MON B 之用。

## ㄉ 放影控制板：

在整個面板的右方，是〈VTR〉的放影控制板，它的操作方法與一般錄放影機相同。〈PLAY〉是放影；〈STOP〉是停止；〈PAUSE〉是凍結畫面；〈>>>〉是使影帶前轉；〈<<<〉是使影帶倒轉。壓下〈PLAY〉後再按〈>>>〉或〈<<<〉則分別是快速前轉與倒轉放影。

## ㄊ BYP：

〈BYPass〉可使〈MON〉進入旁路狀態；亦即當你在〈VTR〉中設定某一頻道，並開始放映該頻道先前錄製的影帶時，你若再按下〈BYP〉，則當安全系統的監視器檢查至該頻道時，即會直接輸入影帶中的畫面而受騙。這對於我們遙控 MRU 在各通道或房間內移動時，將有莫大的幫助。

須要注意的一點是——敵方的安全系統中，有一時間的偵測裝置，所以當你在選擇〈BYP〉之前，先在〈VTR〉中利用快速前轉或倒轉的功能，調整影帶至正確的時間，否則一但被偵測到時間有誤，敵方即會發現有侵入者闖入。

事實上，MFSM 能介入敵方安全系統的層面很少。所以，MFSM 也僅能做一些小程度的干擾，剩下的就只能靠你的謹慎與細心了。

選擇〈BYP〉，狀態欄會出現“BYPASS CAMERA”的字樣。要取消〈BYP〉，可按〈CAM〉或〈MON〉鍵。

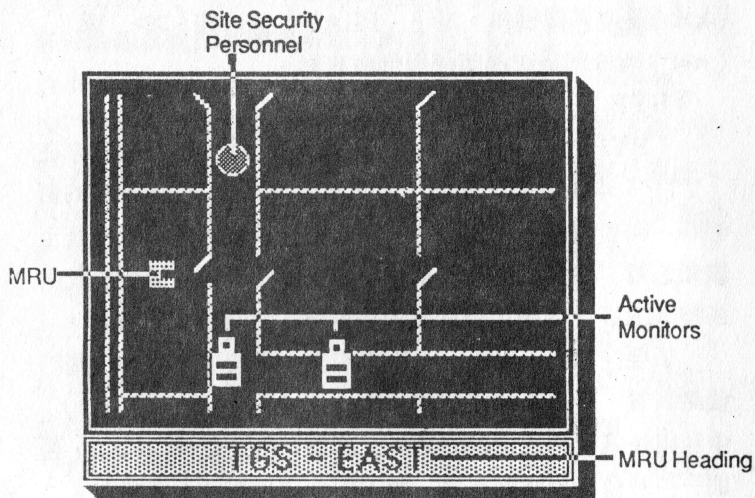








## ㄊ TGS 及 MRU

1. 〈TGS〉(TELEMETRY GUIDANCE SYSTEM) 與 MRU 通常是合併使用的。選擇〈TGS〉畫面，螢幕即



會出現此地下建築物的局部平面圖。其中各主要圖樣所代表的意義說明如下：



- (1)  或  代表門戶，但無法得知它們的開或關。
- (2)  代表 MRU 機械人。缺口所朝的方向即為機械人所面對的方向。
- (3)  代表敵方的安全人員。假使在他的視界內發現 MRU，同樣會引發警鈴。
- (4)  代表安全系統的 MON A 或 B 正在檢查該攝影機所拍攝的畫面。（你或許可將 MON 想像為一活動性的攝影機。）
- (5)  敵方的殲滅者機械人。（只有當警鈴大作時，

它才會出現。)

2. 你可在任何畫面的控制權下選擇 MRU，表示你要移動 MRU 機械人。當然最好四個畫面中有一個是〈TGS〉。移動 MRU 的控制方法如下：

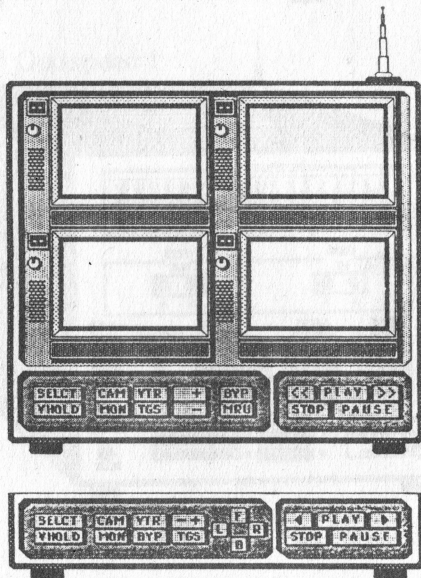
- (1)  鍵或搖桿向左推：MRU 向左轉 90°。
- (2)  鍵或搖桿向右推：MRU 向右轉 90°。
- (3)  鍵或搖桿向上推：MRU 前進一步。
- (4)  鍵或搖桿向後推：MRU 後退一步。



在〈TGS〉的畫面中，其狀態欄會顯示 MRU 目前所面對的方向。要取消 MRU 的控制權，只須再按一次〈MRU〉鍵即可。

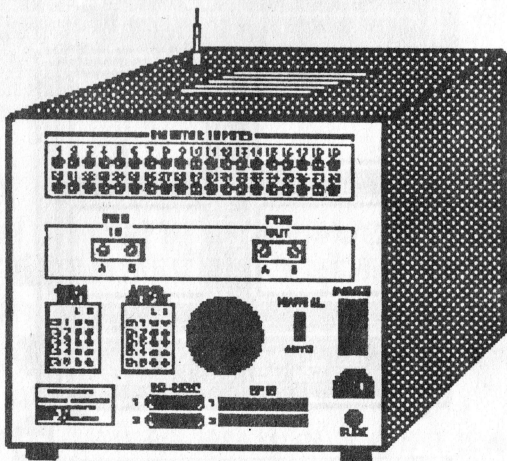
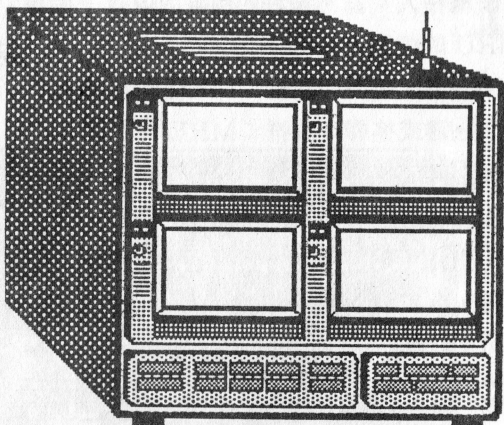
MFSM Volume 1 -  
Operator's Manual

CIA-M-22543/B  
July 4, 1986



me 1 -  
annual

CIA-M-22543/B  
July 4, 1986



## 肆、結語

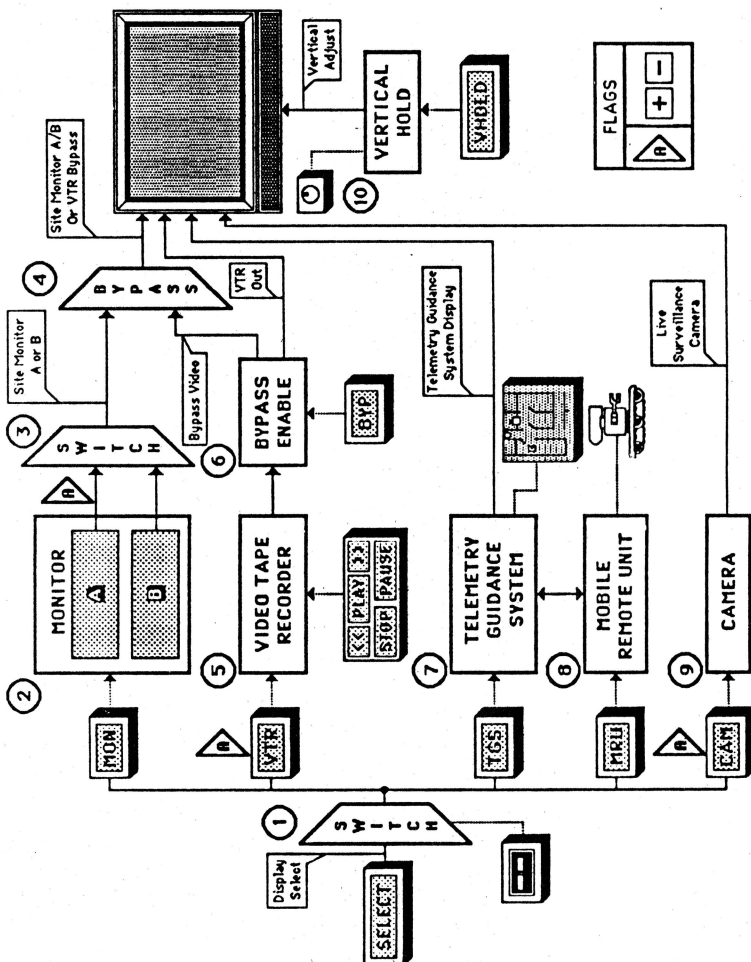
相信你已明瞭要成功地達成任務，首先要注意的便是如何避開安全人員的巡邏及監視器的掃瞄；花點時間來研究一下安全人員行動的路徑及各處攝影機的頻道號碼是必須的。可能的話，你亦可自行繪製一份簡略的地圖以幫助了解；譬如，你可輕易地發現 MRU 一踏進大門便處於 3 號頻道攝影機的監視下，接下來該如何做，就完全看你了。爲了保留 ACTIVISION 公司製作此一遊戲的原意，我們不再爲你提供更多的線索；最後我們附上原文 MENU 中一份 MFSM 的功能構造說明圖表，希望能幫助你更易了解 MFSM 的功能及操作方法。

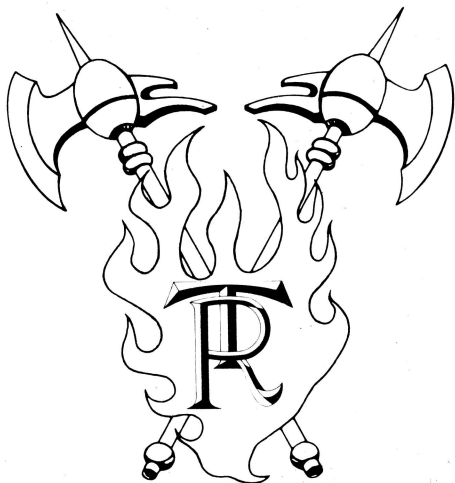


祝幸運！Godspeed！

感謝楊建德君及高銘鴻君鼎力協助本套裝的完成。

終結者資訊





# TERMINATOR

TERMINATOR CO., LTD. 終結者 聯誼中心

台北市信義路三段192號2樓 ☎7084279

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！

# Actisource™



The International Computer Hotline

For Apple II+, IIe and IIc  
To Access Bulletin Board See Loading Instructions.

Hacker II™: The Doomsday Papers™

Program © 1986 Activision, Inc. Unauthorized Copying Is a Violation of Law

ACTIVISION

ENTERTAINMENT SOFTWARE®

TD-140-04



# TERMINATOR

終結者轟聯誼中心

台北市信義路三段192號2樓

☎7034279