

Shard of Spring





目錄

序	3
前言	5
壹、THE SHARD OF SPRING	6
貳、INTRODUCTION	7
一、LOADING THE GAME(載入遊戲)	7
二、SAVING THE GAME(存入遊戲)	7
參、THE GAME BEGINS(開始遊戲)	7
一、行動指令	7
二、MAIN MENU(主功能選擇項)	8
肆、CHARACTERS(冒險人物)	9
一、CHARACTER UTILITIES(人物處理功能)	9
二、CREATING A CHARACTER(創造一名人物)	10
伍、THE GAME ELEMENTS(遊戲要素)	14
一、SPELLS(咒語)	14
二、MAGICAL ITEMS(魔法物品)	16
三、OTHER ITEMS(其他物品)	17
陸、OUTSIDE(野外)	17
柒、COMBAT(作戰)	18
捌、TOWNS(城鎮)	19
一、Shoppes(商店)	19
二、Healers(醫療所)	19
三、Resurrection(還魂所)	19
四、Taverns(酒店)	19
五、Inns(旅舍)	19
六、Guilds(訓練所)	19

玖、CAMP(紮營)	20
一、P)rint characters	20
二、S)leep(睡眠)	20
三、I)nspect(查閱)	20
四、C)ast a spell(使用咒語)	20
五、R)eorder(重新編隊)	20
六、T)rade(交換)	20
七、D)rop(拋棄)	20
八、E)quip(準備)	20
九、H)unt(狩獵)	21
十、I)dentify(鑑定)	21
十一、U)se item(使用物品)	21
拾、HINTS ON GAME PLAY(遊戲提示)	21

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，對於較特殊的部分，則儘量保留原文，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（中文名稱爲本公司暫譯）：

- FANTASY AND ROLE-PLAYING GAMES（魔幻遊戲）：如SHARD OF SPRING、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CRUSADE 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、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 聯誼中心

沈昌德 敬上
C. D. SHEN

前言

THE SHARD OF SPRING為本公司經過嚴格挑選之下，終於決定以其做為本公司開始發行軟體以來的最強大攻勢，亦為本公司的第一套「旗艦」性產品。因此，整個製作過程均經過極嚴格的品質管制。而產品的每一部分，包括磁片、外盒、手冊及印刷，均以最上等的材料與技術來製作，相信必能在國內軟體市場引起一場極大的震撼。THE SHARD OF SPRING的各項優點，本公司絕不自我吹噓，而由各購買者自行做一評斷。

THE SHARD OF SPRING是由STRATEGIC SIMULATIONS INC.(簡稱SSI)所發行。該公司為目前美國APPLE軟體市場發行量最大的一家公司；其軟體皆為WAR SIMULATION(戰略模擬)、STRATEGIC(策略思考)及FANTASIE AND ROLE-PLAYING(魔幻遊戲)三種類型。前二者由於複雜性及困難度極高(趣味性相對亦極佳)，因此國內的軟體公司至今尚無有魄力者敢於出版(怕賠錢)。以致僅有ROLE-PLAYING類型的軟體有幸與國人見面，它們就是GEMSTONE WARRIOR、QUESTRON、PHANTASIE以及近期的RINGS OF ZILFIN和WIZARD'S CROWN。讀者至此大概已經愧然發覺，原來上述的那些頂尖之作皆是由同一家公司——SSI——所發行的。相信由於以上的數種軟體，已足夠使玩家們對該公司信心大增，甚至可以說，只要看到SSI這個名字，就必然是尖峰之作了。

由於該公司所出版的GAME，數量極大，幾乎有80%為數近百的遊戲尚未與玩者見面。本公司為了打開國內高難度電腦遊戲的風氣，因此今後將陸續出版該公司的各類軟體，以期改變國內電腦界始終停留在玩ARCADE GAME(動作遊戲)的現狀。

終結者資訊 沈昌德

壹、THE SHARD OF SPRING

兩世紀以來，當其餘的大陸都在受著烈陽的熾烤及寒風的吹襲時，只有那座名叫 Ymros 的小島享受著永恆的春天。

由 Red Sorcerer 所創造的 Shard of Spring——一塊 Life Stone (生命之石) 的碎片，運用它的法力，將永恆的春季帶給了這座小島。只要 Shard of Spring 留在 Ymros 上一天，春天就永不會消逝。

這塊 Shard of Spring 被保存於一座藏在森林裏的水晶神廟中。三年前，一陣寒風吹過了 Ymros。來自黑暗最深處的可怖生物到了島上。在另一個清晨，一名獵人經過神廟，發現它已粉碎，而 Shard of Spring 也失蹤了。

第二天，一名衣衫襤褸的乞丐，進入了皇宮，帶給國王一個消息：「國王陛下，Siriadne 女王劫走了 Shard of Spring。她要求你的人民向她朝貢，並將貢品送至 Tower of Ralith。如果你們拒絕，那麼 Shard of Spring 將被毀滅，而 Ymros 島亦將變為一個冰冷荒蕪的地域。」

自從那天起直到現在，Ymros 島上的居民只好不斷地向 Siriadne 奉獻貢品，財帛、食物甚至生命。人民的生活越來越貧苦，美好的日子只存在於他們的記憶之中，不復可得。

起來吧！冒險者，拯救那即將滅亡的 Ymros。任何人能夠將 Shard of Spring 從 Siriadne 女魔手中奪回，即會成為一個永世為 Ymros 人民所崇拜的英雄。現在，讓我們立刻踏上這條艱險而神聖的征途吧！



貳、INTRODUCTION

一、LOADING THE GAME (載入遊戲)

THE SHARD OF SPRING的程式磁片共分為兩面，正面為STARTER DISK，反面為GAME DISK。

啓動STARTER DISK之後不久，即會出現一幅起頭畫面。此時你可按下〈A〉鍵，選擇文字幕的顯示字體為「古體」或「正常體」。你可從螢幕上所顯示的字體來判斷目前所設定的字體是何種型式。當你決定了字體後，即可將反面的GAME DISK放入磁碟機中，並按下〈A〉鍵以外的任何鍵，接著螢幕會出現“Make game disk”的字樣。此項功能可讓你製做出一份遊戲用的磁片。你只要按下〈M〉鍵，然後依照螢幕上的指示去做，即可很輕易地製做出一張遊戲用的GAME DISK。當你完成此項過程後，程式會問你是否要再製做一份？“Make another?”按下〈Y〉鍵即可再製造一份，〈N〉鍵則表示不要，並離開此項功能。這時程式會要求你放入 STARTER DISK 再按下任何一鍵，就會回到原來的起頭畫面。這時你必須注意螢幕上所顯示的字體是否為你所想用的字體，如果不是，你仍然可用〈A〉鍵來改變其型式。

你也可利用“Make game disk”的功能來為你的磁片做一份備份。只要在製作的過程中，以你用來進行遊戲的GAME DISK代替主程式磁片反面的GAME DISK即可。

二、SAVING THE GAME (存入遊戲)

除了在town (城鎮)中，以及camp (紮營)和combat (作戰)的狀態之外，你可隨時按下〈S〉鍵將遊戲存入。

參、THE GAME BEGINS (開始遊戲)

在每種情況下所能够使用的指令，通常都會在螢幕上列出。大部分都是指令前的第一個字母，或一個代表該指令的字母。大多數的指令都是由一個單鍵直接輸入，但少數的情況則必須在輸入指令後按下〈RETURN〉鍵。

〈ESC〉鍵在大部分的情況下，是用來跳離目前的行動。記住，此功能鍵有時在螢幕上並不會出現指示，但仍然有效。

一、行動指令

行動指令共有以下四種：

1. 〈←〉——向左轉。
2. 〈→〉——向右轉。
3. 〈/〉——向後轉。
4. 〈RETURN〉——向前進。

二、MAIN MENU (主功能選擇項)

THE SHARD OF SPRING能够同時儲存五個party (隊伍)。當一個隊伍被創造出並賦予一個代表號碼(1~5)後，就不能再加入任何adventure (冒險者)了。如果你想以不同的人進行遊戲，就必須重新建立一個新的隊伍。

當你啓動主程式磁片的 STARTER DISK 並進入起頭畫面之後，請將已做好的 GAME DISK放入磁碟機中，並按下任何鍵(除了〈A〉鍵外)，即會出現以下的選擇項：

Choose:

- L) oad party and go adventure
- C) haracter Utilities
- R) estore dungeons
- M) ake game disk

1. Load party and go adventure (載入隊伍並進行遊戲)

按下〈L〉鍵可進入此項功能。進入後，程式會要求你輸入1~5的數字，選擇你想要的隊伍以進行遊戲。如果你想省略創造一個隊伍的過程，而直接開始遊戲，程式中已經為你建立了第五號隊伍供你使用。你只要在進入此項功能後再按下〈5〉即可。

2. Character utilities (人物處理功能)

按〈C〉鍵可進入此項功能，用以創造冒險者人物及組織隊伍。詳細用法將在後文中說明。

3. Restore dungeons (重建地下城)

在一整個遊戲的過程中，許多special encounters (特殊「接觸」)都只會發生一次。因此，若要進行一個新的遊戲，此項功能的使用即是必須的。要使用此項功能，只要按下〈R〉鍵，然後依照螢幕上的指示，將STARTER DISK和遊戲用的GAME DISK交替放入磁碟機中數次即可。

4. Make game disk (製做game disk)

按〈M〉鍵即可進入本功能項中。本功能就是前面所述，用來製做遊戲用的GAME DISK，因此不再重複說明。

肆、CHARACTERS (冒險人物)

一、CHARACTER UTILITIES (人物處理功能)

本功能項是用來創造人物及組織隊伍之用。只有一個隊伍才可進入遊戲，一個獨立的人物是無法進行遊戲的。但你可將一個單獨的人物，組成一個單人的隊伍，這樣就可以一個人物來進行遊戲了。

1. CHARACTERS (人物)

A.C)reate：按〈C〉鍵即可創造一個人物，後文會有較詳細的說明。

B.R)emove：將人物自磁片上消除。按〈R〉鍵進入此功能後，再輸入你想消除之人物的名稱，再按下〈RETURN〉即可。但該人物若已加入了某個隊伍，則必須先將該隊伍Disband (解散)。詳見下節。

C.L)ist：按〈L〉鍵可將磁片上之所有人物的名稱列出(最多可有二十五名)。

2. PARTIES (隊伍)

A.D)isband：將已組成的隊伍解散。按〈D〉鍵，再按下你想解散之隊伍的代號即可。當一個隊伍被解散後，它的成員除了身上所攜帶的物品外，在遊戲中所獲得的財帛、食物及遊戲狀況等都會「失去」。

B.J)oin：〈J〉鍵。本功能是用來將單獨的人物組合成一個隊伍。每個隊伍最多可擁有五名不同的人。當你按下〈J〉鍵進入本功能之後，程式會要求你選擇一個隊伍的號碼(必須是尚未組合的隊伍)，然後程式會將磁片上所有人物的名稱列出。這時你只要將你希望加入隊伍之人物的名稱輸入，然後按下〈RETURN〉即可。若是你所選擇的人物已經加入了其他的隊伍，螢幕上會出現“Character already in party!”(該人物已加入其他隊伍了)的訊息，你必須改選其他的人物，以組成你的隊伍。

C.I)nformation：本功能是用來查看各隊伍所包括的人物。按下〈I〉鍵後再按你想查看之隊伍的號碼，螢幕上就會將該隊伍所有的人物名稱列出。

〈ESC〉鍵可使你離開CHARACTER UTILITIES的功能。



二、CREATING A CHARACTER (創造一名人物)

每個人物都有各種不同的RACE (生物種類)、TRAITS (特性)、CLASSES (類型)等等，茲分開說明如下：

1. RACE：共有五種不同的生物供你選擇——Human(人類)、Dwarf(矮人)、Troll(巨人)、Elf(精靈)及Gnome(地精)。每種生物都有各自的優點及缺點，詳見下表：

A. Human:

- a. CLASS: Choice (可選擇)。
- b. BONUS SKILLS (特殊技能): 無。
- c. RACIAL MODIFIERS (特性改變): +2 Spd, +2 Int, +2 Sk。

B. Dwarf:

- a. CLASS: Warrior (固定為戰士)。
- b. BONUS SKILLS (特殊技能): Berserking (非常狂暴)、Axe (擅於使用Axe)。
- c. RACIAL MODIFIERS (特性改變): +1 Str, -3 Int, +3 End。

C. Troll:

- a. CLASS: Warrior (固定為戰士)。
- b. BONUS SKILLS (特殊技能): Armored Skin (強韌的皮膚)。
- c. RACIAL MODIFIERS (特性改變): -3 Spd, +5 Str, -5 Int, +5 End。

D. Elf:

- a. CLASS: Wizard (固定為巫師)。
- b. BONUS SKILLS (特殊技能): Item Lore (有使用各種Item的知識)、Weapon Lore (有使用各種武器的知識)。
- c. RACIAL MODIFIERS (特性改變): +5 Spd, -3 Str, +3 Int, -3 End, -2 Sk。

E. Gnome:

- a. CLASS: Wizard (固定為巫師)。
- b. BONUS SKILLS (特殊技能): Spirit Runes (控制精神的能力)。
- c. RACIAL MODIFIERS (特性改變): +2 Spd, -2 Str, +5 Int, -2 Sk。

2. CLASSES

A. Warrior (戰士): 每個Dwarf及Troll都是Warrior。只要他們有足够的 Skill 點數，就能使用任何的武器及盔甲。戰士通常都比巫師有較高的 HIT POINT (生命點數)。他們的Skill 多數偏重於使用武器、打獵以及其他對流浪者有所幫助的能力。

B. Wizard (巫師): 巫師可使用咒語。每個Elf及Gnome都是巫師，並且擁有 Spell Point (施咒點數)。巫師能使用的武器及盔甲只有Dagger (匕首)和Cloth (布袍)。他們的能力高低決定於Spell Runes (施咒能力)及各種知識的多寡。

3. TRAITS:

A. Speed (速度)：速度決定每個人物行動的快慢、每次動作時所能移動的距離以及作戰時攻擊敵人的次數。

B. Strength (力量)：決定攻擊敵人時，所能給予對方的傷害程度。

C. Intellect (智力)：決定每個人物所能選擇之Skill (技能) 的數量及複雜性，以及巫師的Spell Points之高低。

D. Endurance (耐力)：決定每個人物能夠承受的創傷，以及完成一個 Level (等級)後所能獲得的Hit Points (生命點數)。

E. Skill (技巧)：決定每個人物的攻擊能力。

開始遊戲時，以上每項的數值都不會低於3，或高於12。而在遊戲的過程中，若無魔法的幫助，亦不會高過20。

在創造人物時，電腦會將每個項目給了一個數值，你有兩次的機會將你不滿意的項目由電腦重新設定。其方法為：按下你希望改變之項目的代號(1~5)，項目多少由你自行決定，然後按下<ESC>鍵即可。數值低於6的項目即應重新設定。

除了上述各項外，每名人物另有以下的特性：

F. Level (等級)：決定各人物的強度。Level每升高一級，即可獲得更高的 Hit Points, Spell Points, Skills等等。

G. Hit Points (生命點數)：生命點數若低於零，該名人物即會死亡。生命點數在戰鬥中減少，可由魔法或睡眠來使其恢復。生命點數在剛開始遊戲時，會與Endurance的數值相同。每個人物的生命點數都有一個最高上限，例如：10 / 10，左邊的數字代表該人物目前的生命點數，右邊的數字則表示其最高上限。此一上限將會隨著等級的升高而增加。

H. Spell Points (法力點數)：決定使用法術之能力的強弱。每次使用法術後，法力點數即會減少一點，可以睡眠使其恢復。

I. Experience (經驗點數)：每次殺死怪物後即可獲得若干的經驗點數，而當此點數達到一定的數量後，Level即會晉昇一級。

4. SKILLS (技能)：在創造一個新的人物時，你將被授予一和Intellect相等數目的Skill點數。你可以從Skill下方所列出的各種特殊技能(其後方皆有該技能所需的Skill點數)中選擇你希望賦予該人物的項目。但是必須注意一點，就是你選擇各項目時，不可超過你被賦予的點數，使得該點數成為負值。

在各項特殊技能的前方若有一<+>號，表示因為RACE(生物種類)的關係，你已經擁有了該項技能。選擇時可按下空白鍵，觀察另一頁的Skill。

Warrior (戰士) 及 Wizard (巫師) 都各自擁有其獨特的 Skill:

A. WARRIOR SKILLS

- a. Sword (2): Dagger (匕首) 可被任何人物使用，而 Sword (劍) 則必須有此項技能才可使用。
- b. Axe (2): 戰斧；可以使用。
- c. Mace (1): 釘頭鎚；釘頭鎚和 Morning Stars (晨星) 皆可被使用。
- d. Karate (2): 空手攻擊術；此項技能可使擁有者以空手給予敵人重創。
- e. Dark Vision (2): 暗視術；這項技能可使隊伍看得比他們所使用的照明器具之有效距離更遠；甚至在完全黑暗的情況下，亦能視物。
- f. Tactics (2): 策略；擁有此項技能的人物，能夠辨別怪物所跟蹤的是隊伍中的那一名成員。
- g. Armored Skin (4): 強韌的皮膚；此項技能可使擁有者的皮膚像盔甲般堅韌。當你穿上盔甲時，此技能亦可使盔甲的效用增加兩點。未穿盔甲時，其防禦能力相當於 Leather armor (皮甲)。
- h. Berserking (3): 瘋狂的攻擊力；此技能可大幅提高在戰鬥中給予敵人的創傷。
- i. Hunting (2): 狩獵；此技能可使擁有者在紮營時出外獵取食物，使隊伍能長時間地維持，而不需進城補充食物。
- j. Persuasiveness (2): 說服力；此項技能可使隊伍以較低的價錢購得食物。但是對於 Healing (醫療) 的費用無效。



B. WIZARDLY SKILLS

- a. Fire Runes (5) : 火術；召喚及施用火的能力。擁有此項技能的人物可以使用以下的咒語：Column of Fire, Flame Strike, Fire Storm, Melt, Flame Shield, Magic Torch。
「Fire Runes」是最強大的攻擊法術，但是防禦力卻較為薄弱。
- b. Metal Runes (5) : 金術；創造及使用金屬的能力。可使用以下的咒語：Sword, Chains, Death Blade, Break Bonds, Strength, Armor。此項法術提供擁有者攻擊及防禦的能力。「Chains」的咒語，只有「Ice Rune」中的「Freeze」之效力能超過它。
- c. Wind Runes (5) : 風術；操縱風的能力。可使用以下的咒語：Tempest, Still Air, Wings of Victory, Wings, Freedom, Wind Walk, Breath of Life。這些咒語都屬於多用途的法術，它們的功能包括有治療、強大的攻擊以及瞬間位移。
- d. Ice Runes (5) : 冰術；召喚冰雪的能力。可使用的咒語有：Hail Storm, Chill, Slow, Freeze, Ice Shield, Crystalight。「Freeze」是最強大之凝住敵人的咒語，「Hail Storm」是能夠施予敵人重大傷害的咒語。
- e. Spirit Runes (4) : 精神術；控制精神的能力。可使用以下的咒語：Spirit Wrack, Weaken, Clumsiness, Heal, Resurrect, Cure Poison, Transference, Sanctuary。這些咒語使用於治療及士氣的控制。
- f. Weapon Lore (2) : 武器知識；這項能力提供給擁有者關於各種不同的武器、盔甲的知識。
- g. Potion Lore (2) : 物品知識；這項能力提供各種不同之魔法物品或一般物品的知識。
- h. Monster Lore (2) : 怪物知識；這項能力可供給關於 Ymros 島上各種怪物之力量和弱點的知識。
- i. Priesthood (3) : 神力；此種神力可驅散各種不同的鬼物，如Skeletons (骷髏)、Zombies (僵屍)、Wraiths (鬼魂)。

5. NAME (名稱)

當你作完了所有的選擇後，程式會要求你輸入一個名稱，以代表該名人物。名稱的第一個字母必須是英文，並且長度不可超過十個字。命名完成後，按下〈RETURN〉鍵，程式即會將該名人物存入磁片中。若你不滿意此人物的各項條件，可按下〈ESC〉鍵，取消這名人物並重新選擇。



伍、THE GAME ELEMENTS (遊戲要素)

一、SPELLS (咒語)

咒語是由五種大自然中的要素所構成：Fire(火)、Metal(金屬)、Wind(風)、Ice(冰)以及Spirit(精神)。而它們都與具有魔法知識的驅體相結合。

在戰場中，咒語可施於生物或人物之上，而不受施咒者所在位置的限制。

施放咒語時，程式會問你要使用多少點的Spell Points。有許多咒語都有一最低限度的Spell Points，否則不能使用。而此類咒語的效果亦因而提高。

1. MASS DAMAGE SPELLS (殺傷性咒語)

例如Hail Storm, Tempest 等咒語，其威力範圍可達 5×5 的區域。任何敵人在該威力範圍內，都會受到損傷。此類法術由於咒文較長，需要花費較多的時間，因此無法在戰鬥中的第一回合使用。

2. BINDING SPELLS (束縛性咒語)

例如Chains, Freeze, Still Air等咒語。此類咒語可將敵人定住而無法行動，直到它的效力消失。你施用此類咒語時，所用的Spell Points越多，它的效果就越持久。



3. THE SPELLS (咒語總說明)

在咒語後之括弧中的數字，表示該項咒語所必需的最低Spell Points(法力點數)。

A. FIRE RUNES (火術)

- a. Column of Fire火柱(1)：威力最強大的單點殺傷性咒語。
- b. Flame Strike烈焰擊殺術(16)：威力最強大的毀滅性咒語。
- c. Fire Storm烈焰狂飈(10)：強大的殺傷性咒語。
- d. Melt溶解術(11)：用來解除束縛性咒語的Freeze。
- e. Flame Shield火盾(4)：威力較弱的防禦敵人一般性攻擊之咒語。
- f. Magic Torch魔法火炬(2)：可在地下城中時，產生光亮，其效力的太小要視施放者使用的Spell Points多寡而定。

B. Metal Runes (金術)

- a. Sword魔劍(2)：強大的殺傷性咒語。
- b. Chains鏈鎖(10)：束縛性咒語。最容易被解除。
- c. Death Blade魔刀(15)：毀滅性咒語。
- d. Strength強力法(1)：能夠增強被施法者的Strength。
- e. Break Bonds解鎖術(11)：解除咒語Chains之用。
- f. Armor魔甲(2)：強大的防衛性咒語。

C. WIND RUNES (風術)

- a. Tempest魔鬼暴風(6)：重傷害性咒語。
- b. Still Air凝氣大法(11)：束縛性咒語。
- c. Wings of Victory勝利之翅(1)：可提昇被施術者的士氣。
- d. Wings魔翅(4)：可增加被施術者的Speed（速度），但是在施術後的第二個round（回合）才會發生作用。
- e. Freedom解困術(13)：用來解除Still Air的束縛。
- f. Wind Walk風行術(10)：可將隊伍傳送至安全的處所。這是唯一需要使用固定之Spell Points數量的咒語。
- g. Breath of Life生命之氣(5)：治療用咒語。

D. ICE RUNES (冰術)

- a. Hail Storm寒冰狂飈(7)：重傷害性咒語。
- b. Chill酷寒術(1)：可減少敵人的攻擊機會。
- c. Slow遲鈍術(3)：可減慢敵人的速度。
- d. Freeze寒固大法(9)：最強大的束縛性咒語。
- e. Ice Shield冰盾(3)：防衛性咒語。
- f. Crystalight水晶之光(2)：一個比Magic Torch更有效的咒語。

E. SPIRIT RUNES (精神術)

- a. Spirit Wrack滅魂大法(20)：強大的毀滅性咒語。
- b. Weaken衰弱術(1)：可削減敵人的Strength。
- c. Clumsiness迷神術(2)：可降低敵人的Skill。
- d. Heal療傷術(1)：較平常的治療用咒語。
- e. Resurrect還魂大法(25)：可使已死亡的同伴復活，但不能在作戰時使用。此法術的成功率要視所使用之Spell Points的數量而定。
- f. Cure Poison解毒術(9)：其成功率要依所使用的Spell Points之數量而定；但此項法術大都能够生效，即使只使用9個Spell Points。
- g. Transference轉移術(3)：此法術可將Spell Points由一名巫師轉移給另一名巫師。
- h. Sanctuary庇護法(3)：可產生一團和平的氣氛圍繞著隊伍；是防禦用途的法術。

二、MAGICAL ITEMS (魔法物品)

Magical Items (魔法物品)有許多種類，例如：Rings (戒指)、Stave (魔棒)、Potions (靈藥)等都可在Ymros島上尋獲。它們都可發生魔法的力量，直到耗盡為止；Potions則只能使用一次。Magical Items可供給所有的咒語施用時所需的能量。它們可供Warriors (戰士)及Wizards (巫師)使用。



三、OTHER ITEMS (其他物品)

在THE SHARD OF SPRING中，有許多不同的物品；本手冊中並不將它們列出。各種物品的價值在不同的城鎮及商店中都可能不同。以下的表格僅供作參考，並非必然：

WEAPONS			ARMOR		
ITEM	MAXIMUM DAMAGE	COST	ITEM	PROTECTION	COST
Dagger	3	2	Cloth	1	5
Small axe	4	6	Leather	2	10
Short sword	6	15	Chain	3	20
Mace	6	13	Scale	4	75
Morning star	7	20	Plate	5	200
Broad sword	8	30			
Battle axe	10	65	MISCELLANEOUS ITEMS		
2-handed sword	12	100	ITEM	COST	
			Torch	2	
			Oil Lantern	10	

陸、OUTSIDE (野外)

在野外，時間是非常重要的。當你在野外行動時，視野的範圍大小，是依太陽的昇落而定。夜晚來臨時你必須睡眠，否則將被強迫入睡。

在魔法的世界中，時間的情況是：每日26個小時；每月34天，每年22個月——Spirit是第一個月，Comet是最後一個月。

遊戲中，你的人物右手持著一把劍，當他面對你時，你可清晰地看見他的衣領。

在野外時，所有的功能鍵說明如下：

- 一、〈←〉：向左轉。
- 二、〈→〉：向右轉。
- 三、〈/〉：向後轉。
- 四、〈RETURN〉：前進
- 五、〈C〉Camp(紮營)。紮營時的各項功能鍵將在第玖章中有詳細說明。
- 六、〈P〉：顯示隊伍的隊形及日期和時間。
- 七、〈S〉：存下目前的遊戲狀況：

柒、COMBAT (作戰)

在Outside(野外)或Dungeon(地下城)的冒險途中，你將會時時遇到各種怪物向你攻擊。這時，螢幕即會轉為一幅將地圖放大的戰鬥畫面。戰場的四周是由許多的圓點所劃分，你可向外移動你的人物，直到接觸到這些圓點，這時該處會出現一朝向四面的箭頭符號，接著你必須將隊伍中的其他成員移向該符號，直到整個隊伍皆離開了戰場時，就可避開戰鬥而回到正常的畫面。在地下城時，若戰場邊緣有門，你也可自該處逃離。

在戰鬥中，盔甲可以保護其穿戴者，以減少來自敵人的攻擊傷害。例如敵方施予6個Hit Points的攻擊，Leather(皮甲)可以承受2個Hit Points的損傷，則該人物僅會受到4個Hit Points的傷害。

戰鬥時，敵我雙方的每個個體，其各種行動皆受到Speed Points(行動點數)的限制。例如：轉向會消耗1點、前進2點、攻擊3點。當Speed Points用完後，即輪到下一名人物行動(若是你不想有任何行動，或所剩的Speed Points不足以做你所要的行動，可按下〈ESC〉鍵將行動權轉移至下一名人物)。

戰鬥時的各功能鍵列出如下：

一、〈←〉、〈→〉、〈/〉、〈RETURN〉等四鍵，其功能與 Outside(野外)時相同。

二、〈A〉：攻擊該人物前方的怪物。

三、〈C〉：使用魔法。按下此鍵後，接著必須輸入所要使用之魔法的完整名稱，然後按下〈RETURN〉，再輸入你想賦予此項魔法的 Spell Points (S.P.)，再按下〈RETURN〉。然後再以〈I〉、〈J〉、〈K〉、〈M〉四鍵將游標移至目標上，按下〈SPACE〉即可。若想離開此項功能，可隨時按下〈ESC〉鍵。

四、〈U〉：使用MAGIC ITEMS(魔法物品)或OTHER ITEMS(其他物品)，但武器和盔甲不屬於以上的「物品」因此在本功能中不可使用。

五、〈D〉：有Priesthood技能的人物，可按此鍵以驅逐鬼物。

六、〈?〉：按此鍵後可再以〈←〉、〈→〉鍵查看戰場中各人物的狀況。〈RETURN〉鍵可離開此功能。

七、〈S〉：聲音的開啓及關閉。

八、〈ESC〉：結束行動。



捌、TOWNS (城鎮)

城鎮中有各種店舖可供你進行交易。欲進入某店舖，只需按下其前方所代表的字鍵即可。

一、Shoppes (商店)：這類店舖供應 Weapons (武器)、Armor (盔甲)、Magic (魔法) 及 Torch (火炬) 等等用品。

欲購買某種用品時，按下其前方的代表字鍵，然後按下要給予之人物的代號(1~5)即可。若有“MORE”的字樣出現，表示尚有螢幕無法一次列出的商品，可以〈←〉、〈→〉鍵跳至下一個Page(頁)選購。

二、Healers (醫療所)：此處可治療受傷、中毒、魔法禁制、昏迷等等的隊伍成員。

按下需要治療之人物的代號，螢幕會顯示所需的費用(若該名人物並未受到損傷而不需治療，則費用顯示為0。)，再按下〈Y〉或〈N〉鍵決定要或不要接受治療即可。

三、Resurrection (還魂所)：可使已死的同伴復活，但要依人物的 Level (等級)數而定，其費用不受 Persuasiveness (說服力)的影響。

四、Taverns (酒店)：你可在此購得食物，亦可與其他的客人交談，以獲得各種資料。

五、Inns (旅舍)：在此處你可租到房間以獲得睡眠，每一晚的睡眠可提昇2個 Hit Points 及10個 Spell Points。但是不要忽略了客房的租金是十分昂貴的。

六、Guilds (訓練所)：在此處有數名巫師及戰士的指導者，若是你已獲得了足夠的 EXP. (經驗點數)，可在此接受免費的訓練以晉昇等級。

按〈ESC〉鍵可離開城鎮回到野外。

玖、CAMP (紮營)

不論在Outside(野外)或Dungeon(地下城)，你可隨時按下〈C〉鍵，就地紮營。紮營時，你可做以下的行動：

一、**P)rint characters**：本功能在原文手冊中並無詳細說明，不知是將人物資料以印表機印出或其他作用。筆者曾試過數種廠牌之印表機，但是按下〈P〉鍵後螢幕總是出現“**No Printer**”的字樣，不知是硬體不合，或是本功能另有其他用途。若讀者發現本項的正確用法後，煩請賜知，不勝感謝。

二、**S)leep (睡眠)**：你可在每天的夜間按下〈S〉鍵以獲得睡眠。睡眠後可將受損的Hit Points恢復1點，Spell Points恢復5點。但本功能每天只能使用一次，且不能在白天時使用，否則螢幕將出現“**You are restless**”的字樣。每睡眠一次，各隊員就會耗去一個單位的Provisions（食物——在螢幕右上方處，狀況欄的最後一項，其後方的數字即表示隊伍所剩餘的食物供應量，若是五人的隊伍，則每過一天將消耗五個單位的Provisions。）。

警告：中毒的隊員每小時會失去一個Hit Point，睡眠八小時將有慘事發生。
食物耗盡時，各隊員每天將失去一個Hit Point。

三、**I)nspect (查閱)**：按下你想查閱之人物的代號，螢幕即會列出他的各項資料——Statistics(體能狀況)、Hit Points、Skills、Inventory（所攜帶的物品——可用〈←〉、〈→〉箭號選擇不同的Page查閱。）。

四、**C)ast a spell (使用咒語)**：巫師可在此時使用一些 Camp Spell（營區咒語），例如：Heal, Wind Walk, Magic Torch等等。

五、**R)eorder (重新編隊)**：可重新編排每個隊員在隊伍中的位置。其方位是以一3×3的隊形為準。

六、**T)rade (交換)**：可以將一名人物所擁有的物品轉交至另一名。使用中的武器或盔甲，必須先解除其使用狀況始能移交。每個人物最多可攜帶10項物品。

七、**D)rop (拋棄)**：拋棄無用的物品。物品一旦拋棄後即無法再拾回。

八、**E)quip (準備)**：準備武器及盔甲。按〈E〉鍵進入此功能後，程式會詢問是那名人物要「準備」，決定後按下該人物之號碼，再選擇所要準備的武器及盔甲。若不要準備任何物品，可按〈0〉或〈RETURN〉鍵。

本功能僅供「準備」武器及盔甲用，因此其他物品在本項中皆無法選用。

九、H)unt (狩獵)：擁有本項Skill (技能)的人物，可以每天狩獵一次。假使成功，則Provisions的點數即會增加。

十、I)dentify (鑑定)：一名巫師若擁有適合的Skill (究竟是那一種 Skill，因原文手冊中並未透露，筆者雖已知曉但爲了保留玩者自行摸索的樂趣，因此亦不做說明。)，即可每天使用一次本功能，以研究出自旅途中所獲之各種物品的用途、名稱、種類……。

要被查驗的物品，必須由查驗者所擁有，否則就要使用 Trade 的功能，將物品轉交給該名人物。

十一、U)se Item (使用物品)：本功能可讓你使用除了武器及盔甲之外的任何物品，例如：Torch (火炬)、Lantern (提燈)、Magic Item (魔法物品) 或Potion (藥劑) 等等。

<ESC> 鍵可停止Camp (紮營) 繼續旅程。但你若過於疲勞，電腦將強迫你繼續紮營；你必須使用Sleep的功能以獲得睡眠始能離開。

拾、HINTS ON GAME PLAY (遊戲提示)

★遊戲是從 Ymros 島的西半部開始；由於東半部的怪物更爲兇殘強大，因此你最好將 Level 提昇到相當的等級後，再至東半部進行你的冒險。

★當你完全地搜尋過第一個Dungeon (地下城) 之後，即可開始尋找「指導者」，以提昇你的Level。Fighters' guilds (戰士指導者) 較易尋得，但不要太急著尋找 Wizards' guilds (巫師指導者)。

★將你在冒險的旅途中所獲得的線索做一仔細的記錄，這對於你完成任務將很有助益。

★不要害怕令你的巫師進行戰鬥，由巫師來對抗其他的巫師將會非常有效。與你的巫師一樣，敵方的巫師也只能使用Dagger，因此戰鬥將不會有太大的危險，同時對於你的戰士們忙於對付其他兇猛的怪物時，這將有相當的幫助。

★時常將遊戲Save下來，這樣如果出了差錯，你仍然能繼續上次的遊戲成績。

終結者資訊

APPENDIX

EXPERIENCE LEVELS		
Experience Needed For Next Level		
LEVEL	ABSOLUTE	INCREASE FROM LAST LEVEL
1	300	200
2	700	400
3	1,100	400
4	1,800	700
5	2,800	1,000
6	4,600	1,800
7	7,500	2,900
8	12,600	5,100
9	21,600	9,000
10	37,700	16,100
11	66,400	28,700
12	118,000	51,600
13	210,800	92,800
14	377,600	166,800
15	677,600	300,000
16	1,217,500	539,900
17	2,189,300	971,800
18	3,938,200	1,748,900
19	7,086,100	3,147,900
20	12,752,200	5,666,100

MINIMUM SPELL POINTS			
Fire Runes		Metal Runes	
Column of Fire	1	Sword	2
Flame Strike	16	Chains	10
Fire Storm	10	Death Blade	15
Melt	11	Strength	1
Flame Shield	4	Break Bonds	11
Magic Torch	3	Armor	2
Wind Runes		Ice Runes	
Tempest	6	Hail Storm	7
Still Air	11	Chill	1
Wings of Victory	1	Slow	3
Wings	4	Freeze	9
Freedom	13	Ice Shiled	3
Wind Walk	10	CrystaLight	2
Breath of Life	5		
Spirit Runes			
Spirit Wrack	20	Resurrect	25
Weaken	1	Cure Poison	9
Clumsiness	2	Transference	3
Heal	1	Sanctuary	3

STATISTICS TABLES

EFFECTS OF SPEED		
SPEED MAX.	MOVES MAX.	MAX. NO. OF ATTACKS
3	1	1
4	2	1
5	2	1
6	3	2
7	3	2
8	4	2
9	4	3
10	5	3
11	5	3
12	6	4
13	6	4
14	7	4
15	7	5
16	8	5
17	8	5
18	9	6
19	9	6
20	10	6

BONUS DAMAGE BY STRENGTH	
3	-2
4	-2
5	-1
6	-1
7	0
8	0
9	+1
10	+1
11	+2
12	+2
13	+3
14	+3
15	+4
16	+4
17	+5
18	+5
19	+6
20	+6

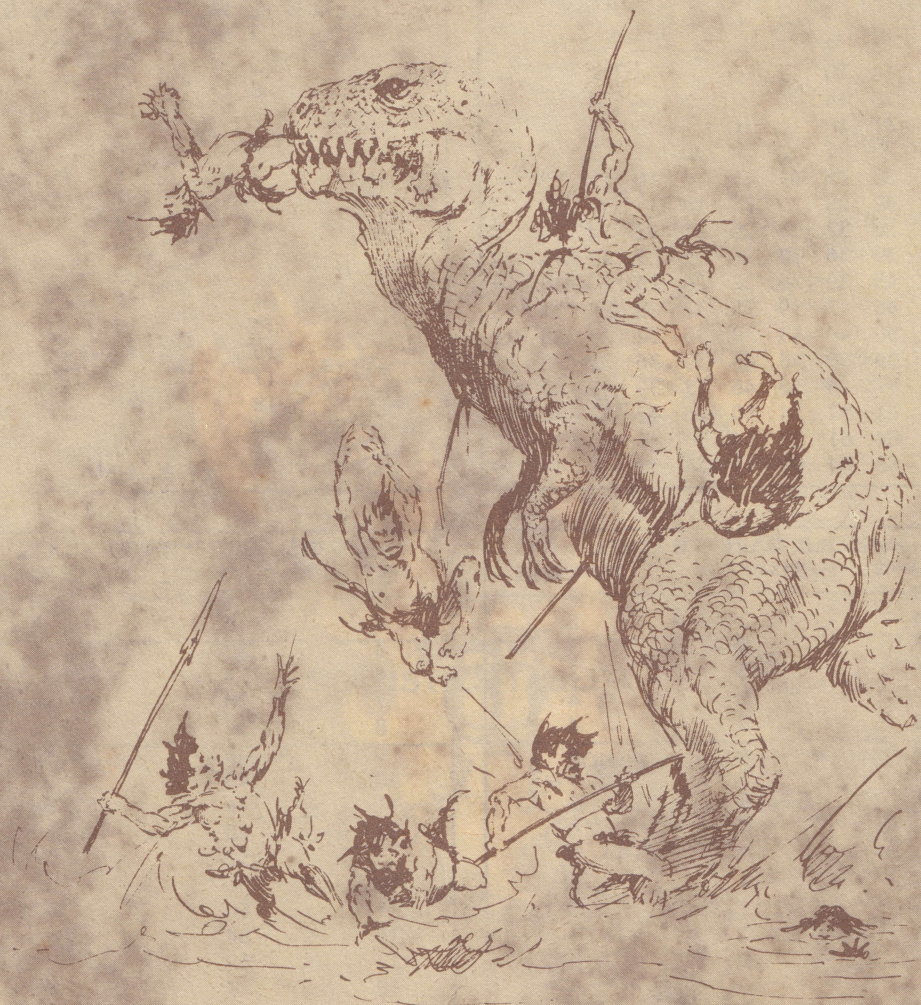
% CHANCE OF PRIEST DISPELLING										
INT	MONSTER LEVEL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	7	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	10	7	3	—	—	—	—	—	—	—
4	14	10	7	3	—	—	—	—	—	—
5	18	14	10	7	3	—	—	—	—	—
6	21	18	14	10	7	3	—	—	—	—
7	25	21	18	14	10	7	3	—	—	—
8	28	25	21	18	14	10	7	3	—	—
9	32	28	25	21	18	14	10	7	3	—
10	36	32	28	25	21	18	14	10	7	3
11	39	36	32	28	25	21	18	14	10	7
12	43	39	36	32	28	25	21	18	14	10
13	46	43	39	36	32	28	25	21	18	14
14	50	46	43	39	36	32	28	25	21	18
15	54	50	46	43	39	36	32	28	25	21
16	57	54	50	46	43	39	36	32	28	25
17	61	57	54	50	46	43	39	36	32	28
18	64	61	57	54	50	46	43	39	36	32
19	68	64	61	57	54	50	46	43	39	36
20	72	68	64	61	57	54	50	46	43	39

MAX. S.P. GAIN PER LEVEL FOR WIZARDS	
INTELLECT	MAX. S.P. GAIN
3	3
4	4
5	4
6	5
7	5
8	6
9	6
10	7
11	8
12	8
13	9
14	9
15	10
16	10
17	11
18	11
19	12

MAX. H.P. GAIN PER LEVEL		
ENDURANCE	MAX-FIGHTER	MAX-WIZARD
3	3	2
4	3	2
5	4	3
6	5	3
7	5	4
8	6	4
9	7	4
10	7	5
11	8	5
12	9	6
13	9	6
14	10	7
15	11	7
16	11	7
17	12	8
18	13	8
19	13	9
20	14	9

% CHANCE TO HIT BY SKILL		
SKILL	% TO HIT	% FROM BEHIND
3	12	24
4	16	28
5	20	32
6	24	36
7	28	40
8	32	44
9	36	48
10	40	52
11	44	56
12	48	60
13	52	64
14	56	68
15	60	72
16	64	76
17	68	80
18	72	84
19	76	88
20	80	92

RACE ADVANTAGES/DISADVANTAGES			
RACE	CLASS	BONUS SKILLS	RACIAL MODIFIERS
Human	Choice	None	+2 Spd, +2 Int, +2 Sk
Dwarf	Warrior	Berserking Axe	+1 Str, -3 Int, +3 End
Troll	Warrior	Armored Skin	-3 Spd, +5 Str, -5 Int, +5 End
Elf	Wizard	Item Lore Weapon Lore	+5 Spd, -3 Str, +3 Int, -3 End, -2 Sk
Gnome	Wizard	Spirit Runes	+2 Spd, -2 Str, +5 Int, -2 Sk



TERMINATOR CO., LTD. 终结者資訊聯誼中心

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



TERMINATOR

TERMINATOR CO., LTD. 終結者 義聯誼中心

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！