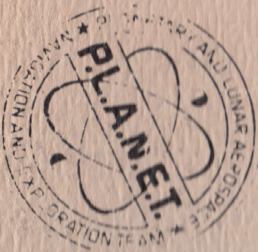


MISSION TECHNICAL REFERENCE GUIDE



哈雷計劃

THE HALLEY PROJECT:

A Mission In Our Solar System™

TOP SECRET

目 錄

序	1
有關「哈雷計劃」的前言	4
哈雷任務簡介	5
「哈雷計劃」程序簡介	7
開始任務	9
控制儀表板	10
駕駛及降落	13

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，可獲得免費之修復服務。

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。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（中文名稱爲本公司暫譯）：

- FANTASY AND ROLE-PLAYING GAMES（魔幻遊戲）：如 ULTIMA（創世紀）、WIZARDRY、MOEBIUS（忍者秘術）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（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 NATO COMMANDER（北約防衛戰）。以及「特殊模擬」，如 FLIGHT SIMULATOR（模擬飛行）、F-15 STRIKE EAGLE（鷹式戰鬥機）、SILENT SERVICE（死亡潛航）等。
- ARCADE-STYLE GAMES（動作遊戲）：如 SUPER

PUCKMAN (小精靈)、BALLBLAZER (電球爭霸戰)、THE GOONIES (七竇奇謀) 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 (卡達敘寶劍)、GEMSTONE WARRIOR (綠寶石爭奪戰) 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

負責人 沈昌德 敬上
C.D.SHEN

有關「哈雷計劃」的前言

THE HALLEY PROJECT 是一個非常高級的太空遊戲，它在美國的評語十分之高。Hard Core 雜誌給它的分數，甚至高過了 ULTIMA IV。在去年（85）的銷售排行榜也高居第六名。

本程式中包括了太陽系的所有行星及大部分的衛星。任務一開始，先要求你完成十項訓練任務，然後才允許你去執行「哈雷計劃」。

程式中的十項訓練任務，作者設計的目的是希望遊戲者能自行蒐集資料，以增進你對太陽系的知識。本公司本著作者的原意，因此在程式出版一個月後始發行解答。

在這段期間請各位自行蒐集有關資料，以完成任務。本公司不接受任何方式的詢問，敬請原諒。

哈雷任務簡介

現在你必須閱讀下面這段從 P.L.A.N.E.T. 總部傳送來的密訊。

我們很高興你接受了這項挑戰，使你有足夠的資格去執行「哈雷計劃」。飛行員，這不是一個尋常的挑戰，而你——也不是一般的飛行員。一個新手是無法達成這項要求的。

這十個你即將執行的訓練任務，將測驗出你能力的極限。如果你證明了你的技術、知識及爲了達成任務所必須的一點狡滑，你將被邀請加入最後的挑戰——「哈雷計劃」。

你的簡報由以下的機密文件所組成，你可從這份資料記錄中找到你的「任務技術指導索引」。仔細地閱讀它，它是爲了幫助你達成「哈雷計劃」所設計的。這份「極機密」檔案和「飛行指導參考卡」，包括有：太空船的基本操作技術指導，和一些尋找及降落星球的忠告。可是你仍需運用你對太陽系的所有知識及飛行技術，以完成全部的訓練任務。

以下是每個「極機密」檔案的簡述：

- 「哈雷計劃」程序的簡介——快速掃描訓練任務和計劃範圍。
- 開始任務——如何開始你的第一個任務。
- 控制儀表板——敘述你太空船上「控制儀表板」的裝置，及解釋如何使用這些裝置以達成你的目標。
- 駕駛及降落——解釋如何使用「雷達幕」及「星際地圖」（附在本套裝程式內）以尋找行星及衛星的位置。
- 「哈雷計劃」任務記錄表——讓你記錄每次任務的結果和目標星

體。

其他重要文件

在本套裝中包括一份「飛行指導參考卡」及一份簡明「星際地圖」。把它們放在手旁，你將會時常用到的。

- 飛行指導參考卡——使用太空船裝置之技巧的詳細說明，及一些對飛行有幫助的指示和線索。
- 星際地圖——從太空船視窗能看到之較重要星球的地圖。它對於你的太空探險非常有幫助。若無此份地圖，你將成爲一個宇宙中的迷失漂浮者。此「星際地圖」並不包括每個從太陽系中所能看到的星球，但提供了太空船的全部視野。

「哈雷計劃」程序簡介

你剛開始執行十項訓練任務時，沒有任何等級。要進入「哈雷計劃」，你必須獲得全部十項等級。從 Raven（大烏鴉），到 Starbird（星之鳥）。要晉昇等級，你必須找到任務所指定的行星或衛星，並降落其上。

在你執行每次訓練任務時，螢幕上會給你一些指示。但因為這項資料十分「敏感」，所以，除非你達成了一個特定的任務，你才能獲得更詳細的指示。為了更進一步將任務保密，指示也常會以線索的方式出現。你必須自行根據線索研判出任務的目的。例如：「線索」可能要求你降落在離太陽最近的第三顆行星，你必須知道那是地球，並降落在它上面，達成任務，否則，你就無法獲得執行「哈雷計劃」的資格。因為受到個人電腦能力的限制，木星和土星的衛星無法全部包括在程式中。而在遊戲中，電腦也不會要求你降落這些衛星。

記住，每個行星和衛星都是繞著太陽運行的，因此它們也都有半是背陽的「黑暗面」。不要怕它，有時你可能在那裡找到該星體的「降落區」。請閱讀「駕駛及降落」部分，以獲得更進一步的資料。每個任務都從「哈雷彗星」開始及結束。成功地完成任務，可使你的等級增加一級。電腦將會計算你完成任務的時間，並將最好的四次成績記錄在「排行榜」上。

你必須經過的十個等級列出於下：

- (1) Raven（大烏鴉）。
- (2) Shrike（伯勞鳥）。

- (3) Vulture (兀鷹)。
- (4) Darter (衝刺者)。
- (5) Condor (神鷹)。
- (6) Swift (雨燕)。
- (7) Nighthawk (夜鷹)。
- (8) Falcon (獵鷹)。
- (9) Eagle (蒼鷹)。
- (10) Starbird (星之鳥)。

你可以任意地重新執行完成過的任務，以提昇你的排名。

以下是每個等級很有挑戰性的成績：

MISSION (任務)	TIME (時間)
(1) Raven (大烏鴉)	3 : 00
(2) Shrike (伯勞鳥)	4 : 30
(3) Vulture (兀鷹)	8 : 00
(4) Darter (衝刺者)	9 : 00
(5) Condor (神鷹)	9 : 00
(6) Swift (雨燕)	15 : 00
(7) Nighthawk (夜鷹)	10 : 00
(8) Falcon (獵鷹)	15 : 00
(9) Eagle (蒼鷹)	20 : 00
(10) Starbird (星之鳥)	20 : 00

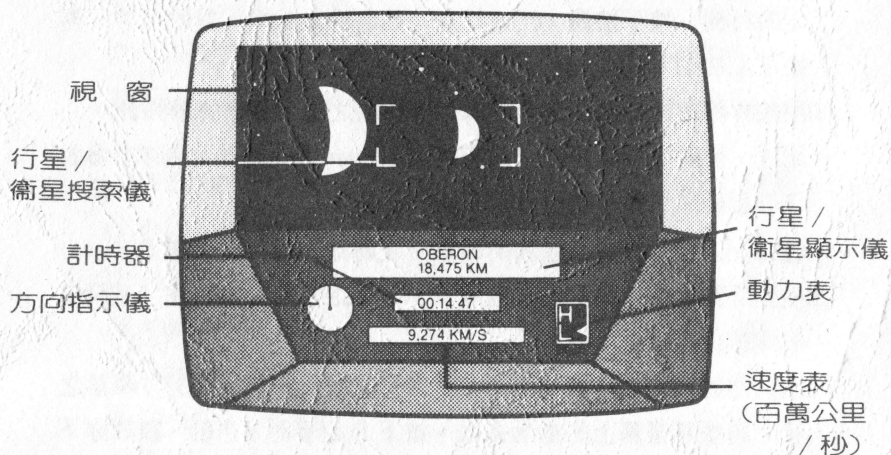
開始任務

開始執行任務，請依照以下步驟：

- (1) 啟動「哈雷計劃」程式磁片。
- (2) 畫面出現後，你會在螢幕上看到一份名單。用你的搖桿選擇一個空的行列，按下按鈕，然後打入一個名稱做為飛行員的名字，再按下 [RETURN] 鍵。
- (3) 用搖桿將選擇標記移到你想執行的任務之上，按下搖桿按鈕。（記住，你剛開始任務時，只能選擇 Raven 級。可是如果你想增進你的記錄，可重複執行曾經完成的任務。）
- (4) 螢幕上會指示你此次任務的目的，它將是一個行星或衛星。
- (5) 使用「雷達幕」或「星際地圖」，以確定你的目標所在，並設法到達該處。
- (6) 飛向你的目的並降落其上。（參考「駕駛及降落」部分）降落之後，請依照螢幕上的指示去做。按下 B 鍵發射太空船，繼續你下一項任務。

控制儀表板

爲了使你達成目的，你的太空船中有一些特殊的設備。



控制儀表板

- (1)視窗——你從視窗中可看到四周的所有太空。依照「飛行指導參考卡」上的步驟，可轉換成不同的視窗。在轉換視窗之前，最好將太空船完全停止。
- (2)方向指示儀——這項裝置表示出你飛行的方向。假使你正朝視窗所見的方向飛行，「方向指示儀」將指向正上方，反之則指向下方。
- (3)行星 / 衛星搜索儀——視窗中央的區域就是你的「行星 / 衛星搜

索儀」。當某行星或衛星在此儀器的搜索能力範圍內時，在它的四個角落會出現四個白框。而太陽則永遠在它的能力範圍內。

- (4) 行星 / 衛星顯示儀——當你向某星體前進，而能清晰地看見它時，它的名稱及與你之間的距離，會在此儀器顯示出來。
- (5) 動力表——你的太空船有兩種等級的動力，「高出力」及「低出力」。「高出力」是爲了長距離飛行所用。而「低出力」則可使你更容易控制太空船，且對於你嘗試降落某星體時很有幫助。在鍵盤上按 L 鍵可使用「低出力」，按 H 鍵即可使用「高出力」。
- (6) 速度表——謹慎地注意你的速度，否則很容易就會越過你的目的星體。當你的速度達到每秒 250000 公里時，你會聽到一個警示聲。當你達到每秒 300000 公里時（光速），即進入了「超空間飛行」。
- (7) 計時器——它計算你達成任務所用的時間，但太空船停止時，「計時器」亦停止計時。

使用「控制儀表板」

- a. 朝某個方向飛行——將搖桿推向你所希望前進的方向，太空船即會朝該方向飛行。只要你持續地推著搖桿，飛行速度即會不斷地增加。
- b. 進入「超空間」——使太空船的速度增加到每秒 300000 公里（光速），即會進入「超空間飛行」。當你的速度達到每秒 2500000 公里時，電腦會發出警告聲，提醒你即將進入「超空間飛行」了。當你進入之後，螢幕上所顯示的數字是以百萬公里爲計算單位的。
- c. 減速或停止——按下空白鍵或搖桿上的 1 號按鈕。假使你正在做「超空間飛行」，這個方法可使太空船立刻停止。假使你在正常

情況下飛行，則每按一次空白鍵或 1 號按鈕，會使太空船的速度減半。

d. 移動視窗——按住搖桿 0 號按鈕不放，將搖桿向左或右推，即可將視窗向左右移動。注意：這並不會改變你飛行的方向。

e. 選擇動力等級——按 H 鍵為「高出力」，按 L 鍵為「低出力」。

f. 進入自動降落系統——只有當「行星 / 衛星搜索儀」找到目的星體的「降落區」，並閃爍及發出「嗶嗶」聲時，才可按下 A 鍵開啓此系統。（註：「哈雷彗星」並沒有「降落區」，欲降落時，只需直接駛向它即可。）

g. 自星體上起飛離開——按下鍵盤上的 B 鍵。

h. 使用「雷達幕」——按下鍵盤上的 R 鍵。

①將「雷達幕」放大——將搖桿向前推。你可以看到各星體向雷達幕外移動，這時你看到的就是太空船周圍較小區域的放大圖。而較遠的星體則已在雷達幕的範圍之外了。

②將「雷達幕」縮小——將搖桿向後推，你可看到各星體向中心點集中，這時你所看到的即是太空船周圍較大範圍的縮小圖。範圍最大時可看到整個太陽系。

關於「雷達幕」的其他資料，請參考「駕駛及降落」部分。

駕駛及降落

一、駕駛

你的「雷達幕」和「星際地圖」是在太陽系中旅行所必備的工具。利用它們以幫助你達成你的任務。

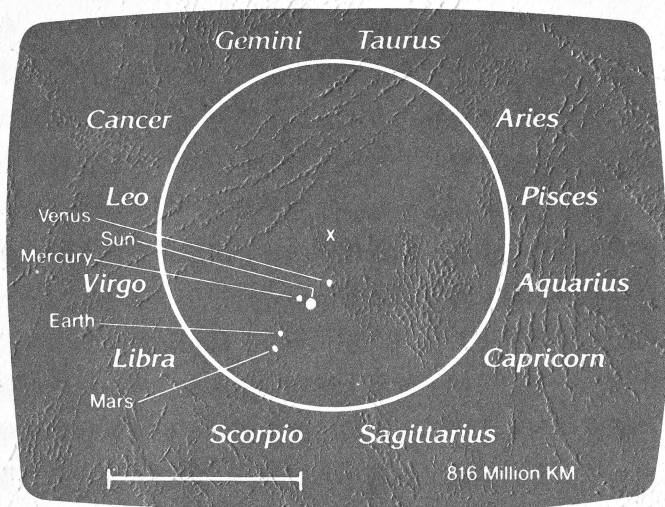
(1)雷達——按鍵盤上的 R 鍵，即可看到「雷達幕」。

①在每次任務的開始，螢幕上會指示你本次任務的目的。該訊息可能很明確地告訴你，你的目的星體，也可能只告訴你一個線索，由你自行判斷目的地。若有必要，請做一點研究，以確定線索所指的目的地。

②在你開始一項任務時，你立刻會看到一個巨大的白色星體，佔滿了太空船的視窗。那就是「哈雷彗星」。你的任務永遠是從哈雷開始，而且在任務開始時，太空船也必然在漸漸地遠離它。繼續離開，直到距離達到 500000 公里時，你可清晰地看到它的全貌。你必須熟悉它的外形，以便你達成任務要返回哈雷時，能輕易地找到它。

③現在按下空白鍵使你的太空船停止。你每按一次空白鍵，船速就會減半。試著把太空船停在距哈雷約 600000 公里處，然後按下 R 鍵轉變成「雷達幕」，觀察你現在的位置。你將會看到以下的情形：

你永遠位於「雷達幕」的中心點。「哈雷彗星」在「雷達幕」上是以一個閃亮的點來表示。依據你的位置，它可能會或不會顯示在「雷達幕」上。不過，因為每次任務都是從「哈雷彗星



雷達幕

」開始的，所以當你進入「雷達幕」顯示狀況之後，它必然位於中央或中央的附近。

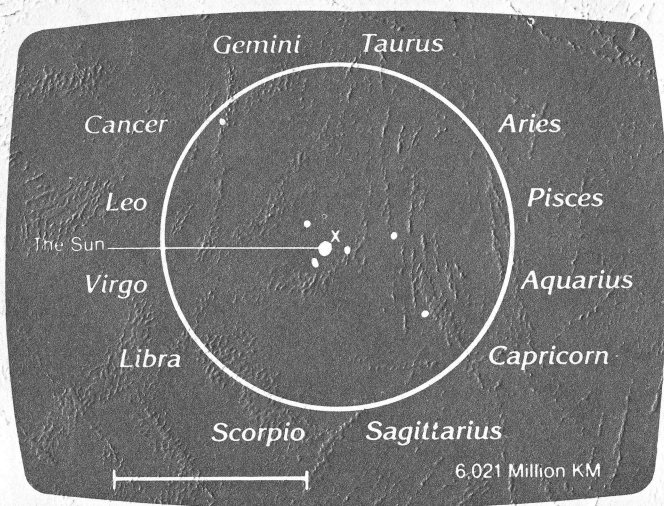
注意：你每次進入遊戲後，你與地球的距離，及在太空中位置可能會不同，那是因為所有的行星都在環繞太陽運行的關係。太陽在「雷達幕」上是以前一個最大最亮的點來表示。其他的亮點則是太陽系的所有行星（衛星不會在雷達幕上顯示出來。）。在「雷達幕」四周的名稱是一些在雷達範圍之外的星座名。在螢幕右下角的數字，是表示從中心點到「雷達幕」圓周邊緣的距離，它是以百萬公里為計算單位的。

- ④將你的目標星體定位——要辨別某一行星，你必須以太陽為起點，向圓周方向數，以確認每個亮點所代表的行星。地球是從

太陽算起的第三顆行星，只有水星和金星距太陽比地球近。

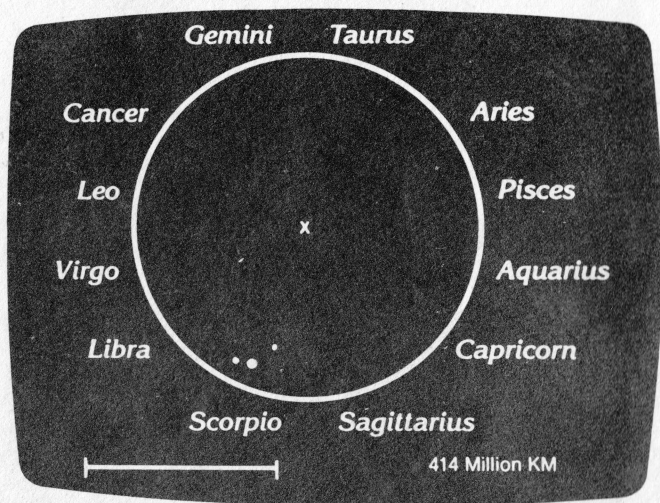
- ⑤如果一開始你在「雷達幕」上看不到任何可資辨認的星體，你可將搖桿向後推，使「雷達幕」縮小。你可能看見以下的畫面：

：



縮 小

- ⑥如果一開始出現「雷達幕」上的星球十分地擁擠，你可將搖桿向前推，以放大「雷達幕」。你可能看到如下的畫面：



放 大

- ⑦一旦你確定了你的目標星體，將搖桿向前推，直到目標位於「雷達幕」的邊緣，再查看螢幕右下角的數字（百萬公里為單位），這即是你和該星體的距離。
- (2)「星際地圖」——本地圖並不包括所有從太陽系能看到的星座。它提供的是從你的太空船視窗所能看到的視野部分。
- 在此份地圖上你可看到 12 個星座。因為這些星座的距離非常遠，所以你永遠無法到達它們。而你在飛行的時候，它們看起來也是不會移動的，所以你可以利用它們做為辨別方向之用。

二、降 落

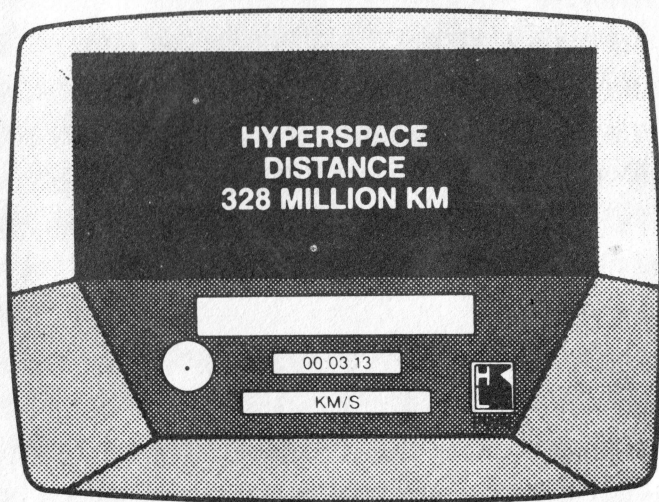
(1)使用「超空間飛行」——當你的目標星體距離十分遠時。

①確定你的太空船是完全靜止的。

②按下 H 鍵使太空船處於「高出力」狀態下。將搖桿推向前方，使太空船加速。

③當船速達到每秒 250000 公里時，警告聲會響起。當船速達到每秒 300000 公里時，即進入了「超空間飛行」。這時你飛行的距離是以百萬公里為計算單位。

在視窗中有個不斷增加的數字，那就是你飛行的距離。



超空間飛行

警告：在「超空間飛行」時，你的速度比光速還快。因此你將十分容易地就掠過了你的目標星體數百萬公里，所以你必須嚴加注意你的飛行距離。

④當你距離目標星體約 20 至 30 百萬公里時，按下空白鍵使太空船停止。

⑤如可在視窗中看到目標星體時，你可在「行星 / 衛星顯示儀」中看到該星體的名稱及它與你之間的距離。此時，你必須將該星體保持在「行星 / 衛星搜索儀」的範圍內。如果目標並未進入搜索儀的範圍之內，你就須進入「雷達幕」中查看你和目標星體之間的距離。若仍然大於 20 百萬公里以上，你可再度使用「超空間飛行」，但必須非常謹慎，以免超越了目標。然後再回到「控制儀表板」前，轉動你的太空船，直到目標星體出現在視界為止。

註：根據筆者本人之經驗，「行星 / 衛星搜索儀」的能力是依據星體的大小來決定的。亦即，星體越大，「搜索儀」就能在較遠的地方發生作用，星體越小，就必須在較近的距離才能發生作用。但「哈雷彗星」則例外，它的體積雖然不大，比地球也小了很多，但在距離約 45.5 百萬公里時，「行星 / 衛星搜索儀」就可發現它，而地球則約需在 8.3 百萬公里之內，「搜索儀」才會有效。

(2)進入環繞軌道和降落——每個行星和衛星都有兩個「降落區」，一個位於該星體的「向陽面」，另一個位於「背陽面」。爲了保持任務的機密，所以「降落區」在隨時地變換位置。我們只能透露一點，那就是你必須在距離目標星體 100000 公里之內，環繞它飛行，你才有機會降落。

附加說明：你在環繞目標星體飛行時，必須面對著該星體，「行星 / 衛星搜索儀」才能找到「降落區」。這時，搜索儀四角的白框會閃動，並發出「嗶嗶」聲，你必須立刻將太空船停止，以免「失去」該「降落區」。搜索儀會自動

「鎖定」該區。現在你隨時可以按下 A 鍵，「自動降落系統」就會將太空船降落在該星體上。

- ①在你接近目標星體時，不要飛得太近，也不可朝向它飛，否則你可能墜毀。如果此事發生了，你會看到以下的訊息：“You crashed on Earth (或其他星球)，where you will spend one month recovering.” 並會加五分鐘的時間在你的記錄上作為懲罰。

在本節——「進入環繞軌道和降落」——的說明中有兩個例外：「哈雷彗星」和「太陽」。因為我們不被允許知道哈雷上訓練基地的確實位置，總部不接受你找到「降落區」的精確地點，你要降落哈雷，只需直接朝它駛入即可。P.L.A.N.E.T. 總部會確知你已達成任務，安全返航了。至於太陽，因為它的高熱，所以是不能降落的。

- ②當你降落在目標星體後，螢幕上會出現一個訊息，告訴你你所降落的是那顆行星或衛星，並決定你是否正確地完成了任務。而你的下一個目標（在同一次任務中）也會被敘述出來，不過可能僅是一個線索。

- ③按下鍵盤上的任何字鍵，你就可看見該星體的景觀。

- ④當你要從該星體起飛時，按下 B 鍵就可將太空船發射昇空。

☆本套裝的完成，要特別感謝高銘鴻及徐政棠君的協助，僅此致謝

。

終結者資訊聯誼中心

MISSION	DESTINATIONS	FASTEST TIME
7. NIGHTHAWK		
8.FALCON		
9.EAGLE		
10. STARBIRD		

MISSION	DESTINATIONS	FASTEST TIME
1.RAVEN		
2.SHRIKE		
3.VULTURE		
4.DARTER		
5.CONDOR		
6.SWIFT		

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！



MINDSCAPE, INC. 3444 Dundee Rd. Northbrook, IL 60062

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