

THE DAM BUSTERS



FROM ACCOLADE

目 錄

序	3
前言	6
壹、遊戲簡介	7
貳、遊戲開始	8
叁、遊戲控制	8
肆、特殊功能鍵	15

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，並為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，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 70 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 (卡達敘寶劍)、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

THE DAM BUSTERS 的舊版是美國 Sydney Development Corp. 公司於 1984 年發行。爾後該公司將發行權轉交 ACCOLADE 公司，在 1985 年重新出版。新版的 THE DAM BUSTERS 在內容上有了相當大的改進（諸如：起頭畫面、選擇項、投彈畫面及控制方法等，均做了很大的修改）使玩者更容易進入情況。

本公司將新版拷貝在程式磁片的正面，而反面則附加了舊版的 THE DAM BUSTERS，就是要讓 USER 自行參考比較。

壹、遊戲簡介

以下是二次世界大戰期間英國首相 Winston Churchill (邱吉爾) 給 Royal Air Force (英國皇家空軍) 617 隊隊長的一封信；從此封信中我們可以知道 THE DAM BUSTERS 任務的詳細內容。



作戰總部

唐寧街 10 號

英國倫敦

1943 年 5 月 16 日

航空隊隊長：

你被膺選為 Royal Air Force 中之菁英——617 隊的隊長。

在過去幾個月以來，你們冒著生命的危險，練習低空飛行及攻擊行動就是為了以下的任務——轟炸德國 Ruhr Valley (魯爾峽谷) 的 The Moehne, The Sorpe 和 The Eder 三座水壩。摧毀此三座水壩必定能給 Axis (軸心國) 一個致命的打擊。

這項任務將於今晚 9：15 展開行動，你們將被編列到 Guy Gibson 指揮官的領導之下。

當你們在行動時，我和全國同胞的心與你們緊緊地連結在一起。

祝好運，也祝 Godspeed (馬到成功)

Winston Churchill

貳、遊戲開始

啓動 THE DAM BUSTERS 程式磁片後，螢幕會出現以下的選擇幕：



一、PRACTICE DAM APPROACH

本項是讓你練習如何轟炸水壩，你不須控制起飛，且在飛行時也沒有敵機攻擊。

本項可視為執行正式任務前的模擬演習。

二、START OVER THE ENGLISH CHANNEL

本項是模擬真實作戰的狀況，你必須將飛機從英倫海峽上空駛往 Ruhr Valley（魯爾峽谷），轟炸你的目標水壩。在途中會遭到敵方地面及空中的各種攻擊。

本項功能免除了你自行控制起飛的過程。

三 TAKE OFF SCOMPTON FIELD

本項是 THE DAM BUSTERS 的正式任務所在。當你選擇此項後，遊戲的困難度會較前二項增加很多。任務開始時，你必須從 Scampton Field（史考頓機場）的跑道自行駕駛飛機起飛，然後經過英倫海峽，穿過歐洲大陸到達目的地——Ruhr Valley（魯爾峽谷）。

至於控制飛機起飛、駕駛、作戰、攻擊、投彈等方法後文會有詳細的解說。

叁、遊戲控制

THE DAM BUSTERS 中的主角是一架 Lancaster bomber（藍卡斯特型轟炸機）。在該型轟炸機內共有七處控制位置，分別由七名機員負責。該七處位置是以鍵盤上 1～7 的數字鍵來選擇。此外，轟炸機的爬昇、俯衝、轉向、翻滾等動作則是由搖桿所控制。當螢幕的正下方有 1～7 的數字鍵在閃動時，則表示該數字所代表的位置正遭到攻擊或其他危險，必須儘快解決。

一、**①鍵(Pilot 駕駛員)** —— Pilot (駕駛員) 在駕駛艙內可觀察的儀表板有：



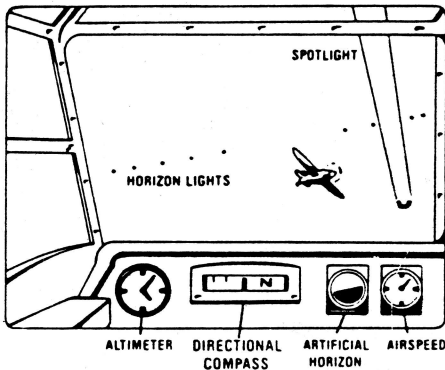
1. Artificial Horizon (水平儀)：從駕駛艙內可看見的一排亮點稱為 Horizon lights (地平燈光) 與儀表上的 Artificial Horizon (水平儀) 都是用來觀察機身的水平角度之用。機身若向左傾斜，即會向左轉；若向右傾斜則會向右轉。

2. Altimeter (高度表)：Altimeter (高度表) 的長短指針都指在「12 點」的位置時，表示飛機的高度為零，意即尚在地面。起飛之後，Altimeter (高度表) 每「15 分鐘」的刻度，表示 400 英呎的高度。飛行高度在 100~1000 英呎之間可避開雷達的偵測。

3. Directional Compass (方向指示儀)：當 Navigator (導航員) 在地圖上選定飛行目標之後，在該儀器上即會有一較粗的綫條，表示目標相對於飛機的方向。你只須對準該綫條所在的方向飛行，即可到達目的；該綫條所顯示的方向亦會因飛機的移動而改變。

4. Airspeed (速度表)：可顯示飛行的速度。

身為一個駕駛員，必須注意躲避敵方地面的探照燈，並要做螺旋形的前進以擺脫敵機 ME 110 戰鬥機的追擊，這樣才能保障 Lancaster 轟炸機的安全。此外，必須注意的是，由於 Lancaster 轟炸機的裝載極重，因此當它要做俯衝、升高等動作時，都會有所延遲。



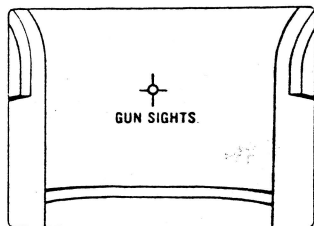
二、**②鍵**：本鍵的控制位置是 Front（前艙）。

Front（前艙）中有一架 F.N.5 303 型的双管機關炮，可攻擊前方的敵軍戰鬥機、Barrag Balloons（炸彈汽球：一種飄浮在空中，如同「水雷」般作用的汽球。）以及地面的探照灯。

Front（前艙）亦是投擲炸彈的控制處。

三、**③鍵**：Tail Gunner（尾艙槍手）。在尾艙的位置有四架 F.N.20 303 型的重機槍，可攻擊從後方來襲的敵機。

以上兩個位置的槍炮皆由搖桿控制，零號按鈕可發射武器。



四、**④鍵**：Bomb Specialist（投彈瞄準員）。在瞄準艙中有兩個操縱桿——Bomb Rotation（投彈艙開關）及 Aircraft Altitude Spotlight（高度測量灯），茲將其分開說明如下：

1. Aircraft Altitude Spotlight（高度測量灯）：用搖桿將螢幕上的箭頭符號移至此處，按住零號按鈕不放，將搖桿朝上推，即可開啓 Aircraft Altitude Spotlight（高度測量灯）。

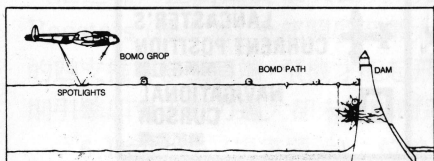
Aircraft Altitude Spotlight（高度測量燈）如附圖所示，是由機頭及機尾下方的兩盞射燈所組成。該兩盞射燈皆以一特定的角度向下方照射，其光線於一定點交會。而機上另設一特殊的接收儀（即**④鍵**的螢幕），接收其水面上的反射光。因此當你將開關開啓後，螢幕上即會出現兩團光點，此時搖桿即改變為控制飛機的高度（若是你飛行的高度超出了接收儀的範圍——約在數百呎至一千六百呎之間——則光團即無法顯示在螢幕上）。你必須調整該兩團光點使其合而為一，這表示兩盞射燈的交點恰好在水平面上，此時飛機的高度即是投彈的最佳高度。

2. Bomb Rotation (投彈艙開關)：將螢幕上的箭頭記號移至此開關處，按下搖桿的零號按鈕不放，並將搖桿朝上推，開關即會開啓。此時，在②鍵位置的 Front (前艙) 螢幕中央會出現一投彈瞄準器，同時搖桿亦改變為控制飛機的飛行而非原來的機關炮了。你只要控制飛機的飛行將水壩對準瞄準器，然後按下零號按鈕，即可將炸彈投下，至於是否能炸中水壩，則要看你的技術如何了。

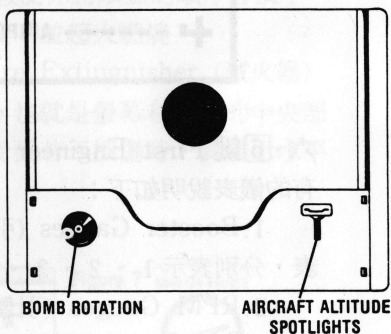


註：最佳的投彈高度及速度，你可參考遊戲選擇項的第一項“PRACTICE DAM APPROACH”。在該練習遊戲中，一開始其飛行速度即為最佳的投彈速度；而高度方面，你只要使用 Aircraft Altitude Spotlight (高度測量燈)，調整螢幕上的反射光團使其合而為一，再至①鍵駕駛艙處觀察 Altimeter (高度表) 的指針位置即可得知，在此不另作說明。

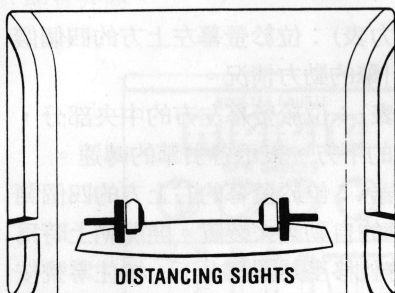
Aircraft Altitude Spotligh說明圖：



④鍵 BOMB Specialist說明圖：



②鍵 Front 投彈時說明圖：



五、⑤鍵 Navigator (導航員)：⑤鍵為 Lancaster

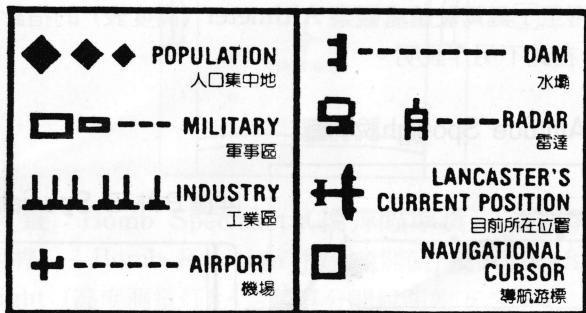
(藍卡斯特)轟炸機上 Navigator(導航員)的所在位置。

你按下該鍵後，螢幕即會轉變為導航地圖的顯示。

在地圖上你可看見一方框形的 Navigational Cursor

(導航游標)，以及一架飛機的圖形，表示你目前的位置所在。你可以搖桿移動該「游標」到任何的位置，同時在①鍵 Pilot (駕駛員) 處的 Directional Compass (方向指示儀) 上的「粗線條」亦會隨著改變，以表示「游標」相對於飛機的方向。

導航地圖共有六個 Screen (螢幕) 的大小，你可將「游標」向螢幕外移動，以觀察其他部分的地圖。



六、⑥鍵 First Engineer (一號機械師)：在此位置時螢幕上所有的儀表說明如下：

1. Booster Gauges (引擎動力表)：位於螢幕左上方的四個儀表，分別表示 1、2、3、4 號引擎的動力情況。

2. RPM Gauges (引擎轉速表)：位於螢幕左方的中央部分，Booster Gauges (引擎動力表) 的下方，表示各引擎的轉速。

3. Fire Extinguisher (滅火器)：位於螢幕的右上方的四個開關分別控制 1、2、3、4 號引擎的自動滅火裝置。開關朝上時為關閉狀態，你可使用搖桿將箭頭符號移至某開關之下，按住零號按鈕，將搖桿向下推，即可將 Fire Extinguisher (滅火器) 開啓。開啓後，滅火裝置即會將引擎的火熄滅，但該引擎亦無法再使用了。

技術指導：1、2號引擎位於左機翼，3、4號引擎位於右機翼。因此你控制動力時必須注意維持左右動力的平衡，例如你關掉了左方的1或2號引擎（失火或其他因素），則必須降低3、4號引擎的動力或關閉其中一部，使飛機不致失去平衡。



4. Boosters (推進器——相當於汽車的離合器)：位於螢幕的右下方，共有四支推桿分別控制四部引擎。調整時只要將箭頭符號移至某推桿的下方，按住零號按鈕不放，再將搖桿向上或下推即可。若你同時要調整四支推桿，則可將箭頭符號移至中央的位置，這樣就可一次同時控制四支推桿了。

5. Throttles (節流閥——相當於汽車的油門)：位於螢幕的左下方，共有四支推桿分別控制四部引擎的動力。其控制方法與 Boosters (推進器) 相同。

技術指導：Throttles (節流閥) 控制引擎的動力輸出；Boosters (推進器) 控制螺旋槳與動力的連接。因此，起飛時必須先將 Boosters (推進器) 全部開啓至最大，然後再將 Throttles (節流閥) 的四支推桿移至頂端，飛機才能起飛。假使你將以上的順序弄反了，則引擎即會因動力過大卻未轉動而過熱，並起火燃燒。

6. Damage (損害顯示)：位於 Fire Extinguisher (滅火器) 的下方，Boosters (推進器) 的上方，也就是螢幕右半部的中央部分。它是一長方形的裝置，每當飛機受到若干損傷時，其顯示水平即會昇高。

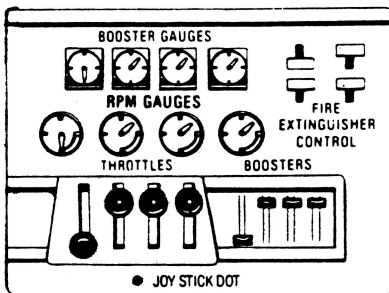


Figure 7 BOOSTER GAUGES



Figure 8



七、**7**鍵 Second Engineer (第二機械師)



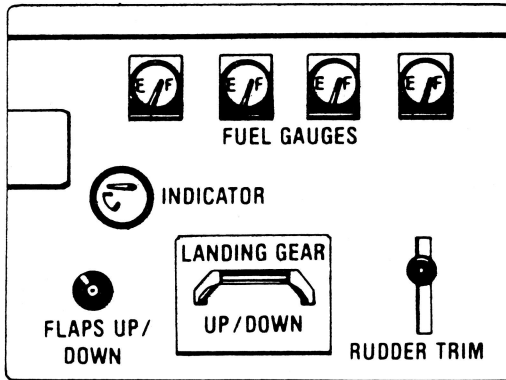
1. Fuel Gauges (油量表)：位於螢幕的最上方，共有四個指示表，分別顯示 1、2、3、4 號引擎油箱內的燃油存量。

2. Flaps Up/Down (襟翼 起/落)：位於螢幕左方的黑色旋轉開關。先以搖桿將箭頭符號移至其下方，按住零號按鈕再將搖桿向上或下推，即可控制它的開關（當其指向最左方時為關閉狀態）。在其上方的是 Flaps (襟翼) 開啓狀態的指示器。

Flaps (襟翼) 可增加機翼的面積及浮力，因此在起飛時必需先將其開啓，再啓動 Boosters (推進器) 及 Throttles (節流閥)，否則飛機將無法起飛。在正常飛行時可將 Flaps (襟翼) 關閉。

3. Landing Gear (起落架)：螢幕下方中央的閘型開關，即是 Landing Gear (起落架) 的控制處。開關向下時，起落架放下，向上時則將起落架收起。

4. Rudder Trim (尾舵)：位於螢幕右下方的推桿即為 Rudder (尾舵) 的調整桿，它可控制飛機的飛行方向——推桿向上則會向右轉，向下則向左轉。



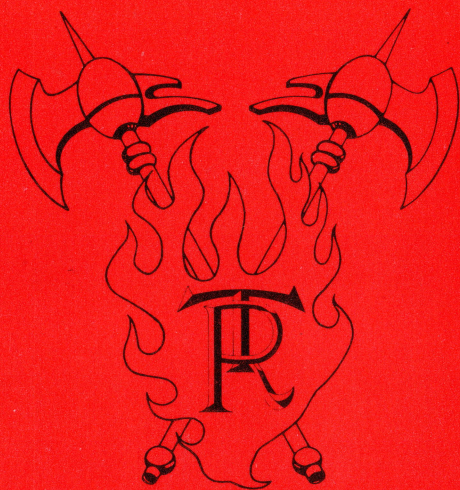
肆、特殊功能鍵

- 一、CTRL-S:聲音的開關。
- 二、CTRL-R:重新開始遊戲。
- 三、ESC:暫停遊戲。



特別註解：THE DAM BUSTERS 的原文手冊中所附例圖，與實際遊戲時的畫面略有不符，據筆者判斷可能是他型電腦的畫面（如 COMMODEORE），而 ACCOLADE 公司於發行 APPLE 版本時未將其修正的原因所致。

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！