

ALICE IN WONDERLAND

A Classic Software Fantasy
based on the books (notes) by Lewis Carroll



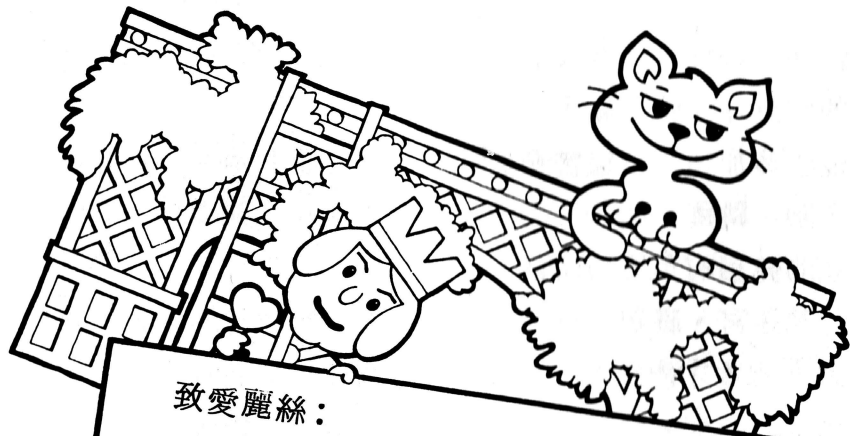
WINDHAM
CLASSICS™

目 錄

一、遊戲簡介.....	5
二、硬體基本配備.....	5
三、遊戲載入.....	6
四、遊戲操縱.....	7
五、主選擇目錄.....	10
六、遊戲選擇目錄.....	13
七、交談的重要性.....	17
八、時間的重要性.....	18
九、笑笑貓的一些忠告.....	19
十、遊戲秘招三問.....	22
十一、解答篇.....	24

愛麗絲夢遊記

ALICE IN WONDERLAND



致愛麗絲：

歡迎你到這個好玩又有趣的國度，你將
發現這裡充滿了許多樂趣。

R.S.V.P.

紅心皇后 上

歡迎光臨，我很高興您已決定接受我們的邀請，您的拜訪活動可能要耗費好一段的時光，希望您攜帶了足夠替換的衣襪。一旦成爲我的佳賓，當然我不希望讓您很快就離去。

皇后和我已經爲您安排好各式各樣有趣的活動——至少我們認爲如此。您也許不以爲然，但身爲客人的您只好客隨主便了。

狐狸兄對於他無法參加這次狩獵盛會而表遺憾，但我們還是爲您安排了許多有益於健康的活動。例如慢跑、跳躍、爬行、游泳及登高等。在我們與您共同完成這些有趣的活動後，相信對於您的健康有莫大的助益。

我們已設計了各種迷宮、謎題、謎語及記憶練習以鍛鍊您的智力。這些考驗並不困難，不過您可能要認真思考才能解答，最起碼您將會學到幾首兒歌。

我實在非常高興您的到來，同時也盼望在您停留期間內能獲得最大的樂趣。



笑笑貓 敬上

一、遊戲簡介

關於 Alice 「愛麗絲夢遊記」的故事誕生於 1862 年 7 月 4 日的一個酷熱午後，Alice 和她的兩個妹妹在一位仁慈的數學老師的帶領下，划著小船在湖中遊玩，老師以說故事來取悅這三個小女孩。最後 Alice 要求老師把整個故事書寫下來，老師最後以 Lewis Carroll 的筆名把故事寫了下來，並做為 Alice 的耶誕禮物。

故事中的 Alice 其實就是現實生活中 Alice 的影射，同樣富有熱心、創造力及活力。維多利亞時代中的 Alice 能在宴會中以誦詩或歌詠來取悅尊長，最令她兩個生性保守姊妹感到不愉快的是，Alice 有不尋常的好奇心及惡作劇的習慣。故事中的女主角也繼承了 Alice 奇妙地幻想習性，譬如 Alice 曾因與一羣兔子交談，並跟隨牠們進入陌生的地方的怪異行為而聞名。

在本遊戲中你扮演的就是女主角—Alice。正如百年前的她一樣，將可享受到一段奇異的冒險歷程。你會和一些古怪而有趣的不尋常人物（包括動物、昆蟲）不斷地接觸，並經由牠們的提示協助您往返於幻境與現實之間。

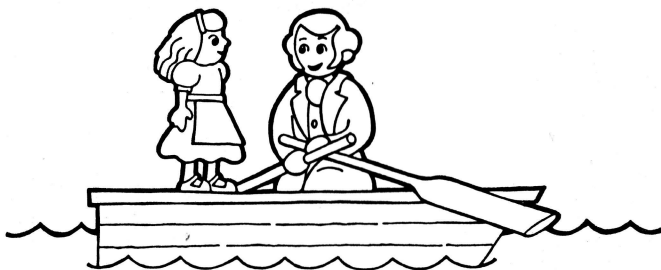
二、硬體基本需求

1. APPLE II+、APPLE IIe 或 APPLE IIc 至少 64 K 記憶容量。
2. 監視器或電視（以具彩色為佳）。
3. 磁碟機一台。
4. 搖桿一支（可有可無）。

三、遊戲載入

本遊戲磁片一共具有 A、B 兩面，其載入方式如下：

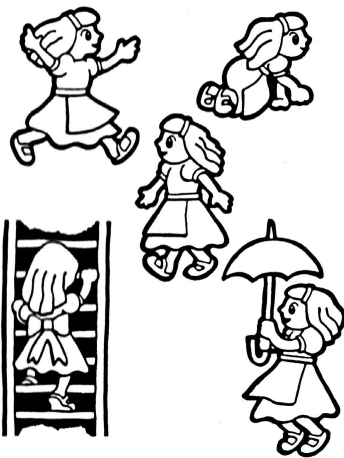
1. 先關掉 APPLE II 主機電源開關，將遊戲磁片 A 面置入磁碟機中。如果你使用搖桿操縱的話，此時請一併備置妥當。
2. 打開主機及監視器（或 TV）。
3. 經約廿秒畫面下列會要求你將遊戲磁片 B 面置入，並按下 **SPACEBAR**。
4. 首先呈現在螢幕上的是遊戲的示範，除非你按下了搖桿上的按鈕，或是 **SPACE BAR**，該段遊戲示範將會不停的重複下去。第一次進行本遊戲的玩者，筆者在此建議你，先看一遍遊戲示範，從這段示範畫面中，你將可獲得整個遊戲的約略概念。



四 遊戲操縱

1 搖桿操控

以搖桿的左右前後四方向來移動 Alice，或選擇目錄中的反白游標。如欲做某項選擇時，請按下搖桿上的按鈕。



(1)行走 (Walk)：將搖桿往右或左移動。

(2)跳躍 (Jump)：

①靜立中：按下按鈕並將搖桿推向所欲跳躍的方向。

②行走中：僅按下按鈕即可。

③在梯子或繩子上：按下按鈕並將搖桿推向左或右。

(3)奔跑 (Run)：在跳躍後將搖桿推向任一方即呈奔跑狀態。

(4)攀登 (Climb)：立於梯子或繩索前，將搖桿推向前或後。

(5)爬行 (Crawl)：在 Alice 站立時將搖桿往下壓，然後將搖桿向右，或左移動。

(6)起立 (Stand up)：在 Alice 爬行狀態中，將搖桿往上推。

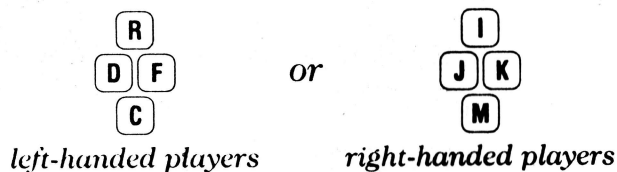
(7)跌落 (Fall)：走至懸崖或樹枝末端後，繼續行走即往下跌落。

(8)滑翔 (Glide)：必須具備陽傘才能做滑翔的動作。在跌落時按下按鈕，即可張開陽傘進行滑翔。在滑翔中可將搖桿推向左或右用以引導 Alice 朝所欲降落的地點著陸。如欲往上浮升，請由選擇目錄中的 LISE 挑選其他裝備。

(9)進出門(Enter or Exit Door Way)：站立門前並按下按鈕。如遇矮門，則需跪下再壓按鈕始可通過。如果門實在太小，則你必須設法使自己身體變小，譬如喝下萬靈藥(ELIXIR)。

2. 鍵盤控制：

鍵盤之方向鍵有兩組，目的在於便利各位玩家(有人慣用左手，有人慣用右手)。利用方向鍵(見附圖) 移動 Alice 或反白游標，要作選擇時按下 **SPACE BAR**。



(1)行走(Walk)：按下所欲前往方向的方向鍵。

(2)跳躍(Jump)：

- ①靜立中：快速地按兩次方向鍵。
- ②行走中：按下適當的方向鍵一次。
- ③在梯子或繩索上：按下左右方向鍵。

(3)奔跑(Run)：在跳躍後，即由行走自動地改為奔跑。

(4)停止(Stop)：按下與移動方向相反的方向鍵。

(5) 攀登 (Climb) : 按上下方向鍵即可。

(6) 爬行 (Crawl) : 按向下鍵，再按左右方向鍵即可爬行。

(7) 墮落 (Fall) : 走離懸崖或樹枝末端而不停止。

(8) 滑翔 (Glide) : 須具備陽傘，在跌落中壓下 **SPACE BAR** 。

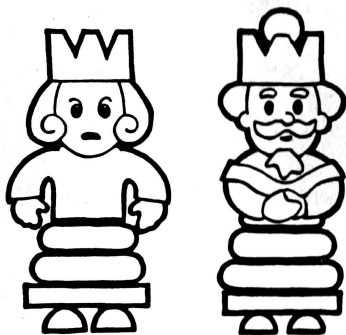
(9) 進出門戶 (Enter or Exit Door way) : 立於門前按下 **SPACE BAR** 。

(10) 如何進入選擇項目：

① 按下 **SPACE BAR** 選擇項目即顯示出來。

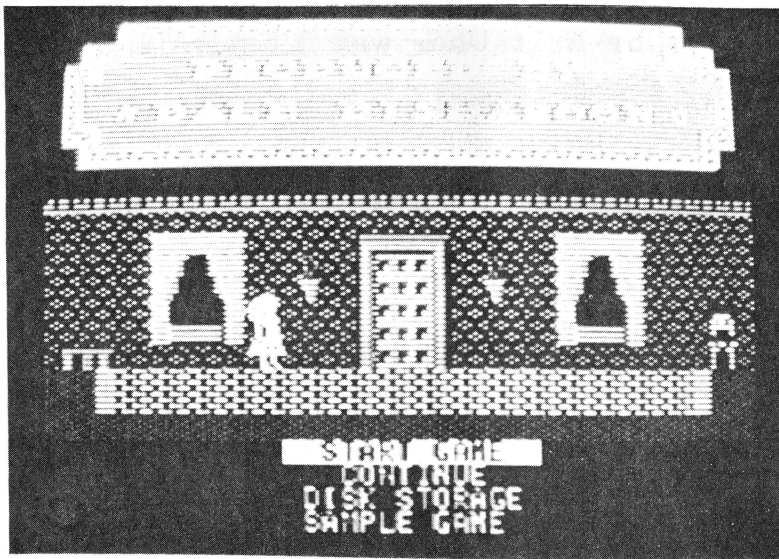
② 使用方向鍵來移動游標。

③ 在選定項目上停留，並按下 **SPACE BAR** 。



五.主選擇目錄

在主程式載入後，螢幕上出現抬頭畫面及音樂。當音樂停止後，按下 **SPACE BAR** 或按鈕，螢幕的下方即出現四個選擇項的主目錄（如圖），其功能分述如下：



1 開始遊戲（START GAME）

- 選擇本項目可使你立即進入遊戲的起點。
- 注意事項：如果你在遊戲中又選擇本項目，則你目前的遊戲內容將完全消失，除非你在事先已將遊戲貯存在另一張磁片上（請參考遊戲的貯存一節）。

2 繼續遊戲 (CONTINUE)

返回你已進行的遊戲。如果在遊戲當中，不慎選擇了主目錄，可使用本項目再回到原遊戲之中。

3 貯存遊戲 (DISK STORAGE)

- 用以貯存或載入以前未完成的遊戲。
- 和其他一流的 Adventure Game 一樣，本遊戲需耗費你若干時日的苦思，才能一一破解謎題。因此你可藉此選擇項目規化一片資料磁片，用以貯存你未完成的遊戲，以便日後能夠接續下去。

在選擇本項目後，會有一個子目錄出現

(1) 貯存 (SAVE) :

在選擇 SAVE 後，螢幕下端將出現：

GAME 1 2 3 4 5

每一號碼代表一個位置，用以貯存一個遊戲。請隨著其指示，以選定的號碼來貯存遊戲。之後，你仍可依照指示返回遊戲或停止遊戲。

※注意事項：每張磁片僅能貯存五個遊戲，如果一張磁片上超出五個遊戲，原先

貯存的遊戲會被洗去。

(2) 提取 (RESTORE) :

在選擇 RESTORE 後，螢幕下端亦出現：

GAME 1 2 3 4 5

將游標移至決定的號碼，依其指示將資料磁片放入磁碟機中，按下 **SPACE BAR** 或搖桿按鈕，如此便能載入先前所貯存的遊戲，以便繼續下去。

(3) 規化資料磁片 (CREATE) :

在選擇 CREATE 後，請依其指示準備一張空白的磁片，做為貯存遊戲之用。
。按下 **Y** 鍵及 **RETURN** 鍵，即可進行規化磁片的工作。

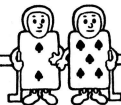
(4) 返回主目錄 (RETURN TO MENU)

在你不慎選擇了 DISK STORAGE 項目後，可利用本項目返回主選擇目錄 (MAIN MENU) 。

4. 示範遊戲 (SAMPLE GAME)

先遊歷並熟悉仙境中的奇妙人、事、物，相信對你以後的歷險必所助益。不過本示範遊戲所顯示只是 Alice 夢遊仙境的片段過程，如果你想返回主目錄，按下搖桿按鈕即可。

※注意事項：在遊戲進行中請勿選擇 SAMPLE GAME，因為你這樣做會將原先進行的遊戲洗去。



六遊戲選擇目錄 (The Option Menu)

遊戲進行中，本項選擇目錄可供你選擇在仙境中的所有活動方式例如：獲得情報或物品，謎語甚至一首兒歌。

PAUSE	TAKE	ASK	SING	MENU
EXAMINE	DROP	COAX	TEASE	RENEW
INVENTORY	USE	HELP	ARGUE	SOUND
OFFER	EAT	CALM	SCOLD	DAY

1 利用搖桿來選擇各指令：

- 先將搖桿往下壓，再按下按鈕此目錄即顯現於螢幕下方。
- 使用搖桿將游標移至你所欲選擇的項目上，
- 如你選擇了攜帶品 (INVENTORY) 項目，可將搖桿重複上推，即可顯示出所有身上所攜帶的物品。
- 注意事項：每當執行本選擇目錄時，遊戲計時器將暫停計時。

2 各項目說明如下：

(1) 停止 (PAUSE)：

如果不慎進入本項選擇目錄，可藉此指令返回原遊戲。

(2) 識別 (EXAMINE)：

在你遇到不熟悉的事物可使用本指令加以辨識。

- ① 可移動的物品：在餐桌或架子上，你可經常發現食物、瓶子或杯子。在取用前最好先“識別”以便瞭解該物的性質及用途。

②不可移動的物品：在地上、桌上或牆上可發現海報等物品，識別這些物品將可獲取不少有價值的線索，但你無法將它們帶走。

(3)攜帶物 (INVENTORY)

可檢視你目前身上所攜帶的物品。

(4)贈予 (OFFER)

將你身上的擁有物送給其他的人物，可以用搖桿來挑選贈予物。

(5)取用 (TAKE)

請靠近所欲取用物品的旁邊，如果該物可取用，則螢幕上的該項物品會消失，並告訴你已將其列入你的 INVENTORY 中了。

(6)丟棄 (DROP)

如果你攜帶的物品過多，可拋棄其中較不重要者。

(7)使用 (USE)

你可由搖桿或鍵盤來選擇所需使用的各種工具或物品。

注意事項：有關繩索的使用，你需站立於邊緣位置面向對岸，如有可供連接的著力點，則繩索會自動架設，你可走或爬過去。

(8)進食 (EAT)

你可吃身上所攜帶的任何食物，與選擇 INVENTORY 同樣，可使用搖桿來選擇吃食。

(9)詢問 (ASK)

本項目另有三個發問的方式供你選擇：

①你是誰？ (WHO ARE YOU ?)

對你所遇見的人物發問，可獲得一些意外的訊息。

②我在那裏？ (WHERE AM I ?)

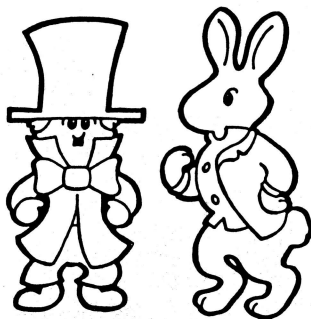
當你迷失了，可向所遇見的人物詢問，但所獲得的答案不一定正確。

③你爲什麼這麼做？ (WHY ARE YOU DOING THAT ?)

對於所遇人物的動作感到疑惑時，可提出此問題。

(10)哄騙 (COAX)

企圖以諂媚或安撫的方式，藉此指令從對方獲得某物。



(11)協助 (HELP)

對所遇人物提供協助，或者實際上想藉此獲得某些報償。

(12)鎮靜 (CALM)

某些所遇的人物，必須使其冷靜放鬆心情後，才能提供協助。

(13)唱歌 (SING)

使用搖桿或鍵盤來挑選你想唱的歌。

(14)嘲笑 (TEASE)

有些人物必須以嘲笑的方式加以刺激，才會將某些物品給你。

(15)爭辯 (ARGUE)

對於頑固的人物，須以理性有禮貌的態度與之交涉，才能獲得你所需的東西。

(16)斥責 (SCOLD)

你可能要指出所遇人物的過失，以使其醒悟。

(17)目錄 (MENU)

返回主目錄。

(18)返回起點 (RENEW)

如果你陷在某處無法脫困，可使用此項指令返回原起點，但你會耗去一天的時間。

(19)音效 (SOUND)

控制聲音的開或關。

(20)時日 (TIME DAY)

你的許多活動與時間是相關的，因此知道時日對你有時甚為重要。

七、交談的重要性

在本遊戲中，Alice 與仙境中所遇到的人物交談，為最基本的接觸方式。每位人物都可能提供一些有價值的消息、物品、歌曲或三者的混合給 Alice。因此在 Alice 與不同人物談話時，須判斷對方是否在幫助她，或是在騙她。

有時候，某一人物對於 Alice 的堅持會感到不耐煩，會要求她等一下再來。

本說明後面所附的人物一覽表介紹了仙境中的人物，可幫助你紀錄其個性，以提供你判斷其所提供消息的正確性。

1. 交談的言詞

在選擇目錄中你可以找到共有七個交談的言詞：ASK, COAX, HELP, CALM, TEASE, ARGUE, SCOLD, 使用這些語詞你便可以 and 所遇見的人物溝通。

2. 謎語

如果你向某一人物提出問題，她或他可能以一道謎語來回答。例如，毛毛蟲，可能說道：

什麼坐在皇冠上，但皇后卻從未穿戴它？

It sits above the crown, though queens never wear it,

It is a

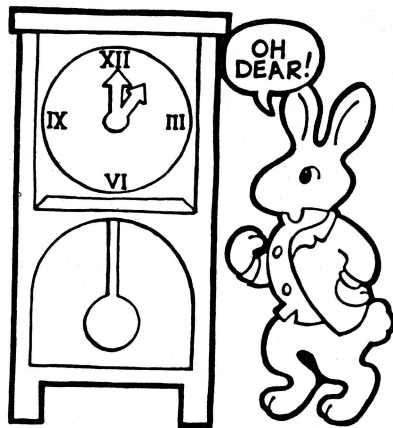
這時你便得把答案使用鍵盤輸入空格，然後按下 **RETURN** 鍵。如果答案正確，毛毛蟲會提供你一些有用的線索。

3. 歌曲

當某一人物對你唱歌時，你就學會了一首歌。唱歌對人可產生愉悅的效果。

八、時間的重要性

整個遊戲可持續65個仙境日，時間將顯示在選擇目錄的右下角。12個仙境小時為一個仙境日，在遊戲中你可以利用散布在各個角落的時鐘，隨時留意目前的時間，因為有些人物可能不願與你交談而要求你在某時間再來。另外有些人物僅在某一特定時間出現，有些門戶僅在特定時間始能通行，所以你對時間必須保持警覺。



















九笑笑貓的一些忠告

























1. 謹慎地使用言詞。因為某些言詞對某人適用，但對其他的人則不管用。對於較弱小的人物你可使用較緩和的言詞，對較強壯的人物，則可使用較堅定的言詞。你可利用所附的人物一覽表，註明使用何種言詞來與所遇人物交談。
2. 保持好奇心。你可以查驗辨識各項物品，以獲得有用的線索，並探訪某一個角落和房間。仙境中充滿許多令你驚奇的事物。
3. 仙境中佈滿了許多不尋常的物品，你可嚐試著去檢驗、吞食或使用你所發現的物品。在不同的地方試驗所發現的工具，直到你能毫無困難使用它為止。
4. 製作一些簡圖，並標示你無法進入的門戶或通道，等到獲得可使用的工具後才去探險。
5. 你會發現改變身體形狀大小的能力是非常重要的。在遊戲中有時你必須變得很小才能向前通行，有時候須變得很大才跳得夠遠或構得到高架上的物品。
6. 對於所遇的每一個人物，你要儘量利用言詞及問題來和他溝通，而他或她通常會提供一個以上的線索，不過你要留意其所提供線索的正確性。
7. 熟悉你所學會每首歌曲的內容，如此在你遇到某一人物後始能得知那首適合他的胃口。
8. 如果你發現已陷入困境且無法脫身，可使用 RENEW 以解圍。

人物表簡介

在你探險的途中，你將不斷地遇到許多迷人且不尋常的人物。

本說明所附的人物一覽表將為你介紹仙境大部份的住民。當你首次遇到時，要記住向他們提出下列三個問題：①你是誰？②我身在何處？③你為何這麼做？他們將提供許多具有價值的線索以助你一臂之力。因此你可使用一覽表的空白部份將各人物的特性及其所提供的消息記載下來。

 <p>White Rabbit 小白兔</p>	 <p>Trumpeter 號角手</p>	 <p>Red King 紅國王</p>	 <p>Red Queen 紅皇后</p>
 <p>Musical Mouse 樂樂鼠</p>	 <p>Dodo 都都鳥</p>	 <p>Caterpillar 毛毛蟲</p>	 <p>White Knight 白武士</p>
 <p>Pigeon 小白鴿</p>	 <p>Cheshire Cat 笑笑貓</p>	 <p>Queen of Hearts 紅心皇后</p>	 <p>Bellman 搖鈴人</p>
 <p>Duchess 女公爵</p>	 <p>Mock Turtle 俏皮龜</p>	 <p>Lobster 大龍蝦</p>	 <p>Walrus 海象</p>

 <p>Humpty Dumpty 胖矮蛋</p>	 <p>Unicorn 獨角兒</p>	 <p>Tweedledee 小乒乓</p>	 <p>Tweedledum 小乒乓</p>
 <p>Jabberwock 荒唐獸</p>	 <p>Sheep 白綿羊</p>	 <p>White King 白國王</p>	 <p>White Queen 白皇后</p>
 <p>March Hare 三月兔</p>	 <p>Mad Hatter 瘋狂帽</p>	 <p>Gnat 小蚊子</p>	 <p>Golden Buttercup 金鳳花</p>
 <p>Dormouse 小睡鼠</p>	 <p>Gryphon 飛天獅</p>	 <p>Beryl Throne 寶石王座</p>	 <p>Music Box 音樂盒</p>
 <p>Croquet Players 槌球手</p>	 <p>Executioner 劊子手</p>	 <p>Baker 麵包師</p>	 <p>Barrister 律師</p>
 <p>Puppy 小狗兒</p>	 <p>Town Hall Clerk 小職員</p>	 <p>Wasp 虎頭蜂</p>	 <p>Mister Mutton 羊肉先生</p>

十、遊戲秘招三問

問：如何才能進入仙境？

答：1 遊戲開始後保持左行，通過磨房(THE MILL)哄騙(COAX)方式向 BIG SISTER 取得一罐糖菓(A TIN OF CANDY)。

2 繼續向左走至河邊，游向老師以爭辯(ARGUE)方式向其取得失落的陽傘(PARASOL)。

3 再向左游至對岸，上岸可看見一兔洞，彎身進入，利用陽傘滑翔即可向右邊進入地底仙境。

4 根據路標(THIS WAY)進入餐廳(THE PANTRY)取得果醬(MARMALADE)。之後，進入音樂教室(MUSIC ROOM)，將果醬送給樂樂鼠，它會教你一首兒歌。

問：如何才能完成本遊戲？

答：1 根據笑笑貓(Cheshire Cat)在仙境中的提示：

如果你想贏得本遊戲，則必須通過仙境中的各項考驗，並且變成一位皇后。(此語暗藏玄機姑且聽之。) (IF YOU WANT TO WIN THIS GAME YOU HAVE TO GO THROUGH WONDERLAND AND BECOME A QUEEN)

2 給你一個建議：不妨把愛麗絲夢遊仙境的書找來再複習一次，相信可獲益不少。

問：如何使身軀變小以通過矮小的門戶進入“淚之池”（ POOL OF TEARS ）？之後如何使身軀變大還原？

- 答：1 你必須找到蛋糕（ A CAKE ）吃下使身軀變大後，再尋得萬靈藥（ A ELIXIR ）喝下使身軀變小（須喝二次 ELIXIR 才能使身體變得夠小）。
- 2 欲進入淚池（ POOL OF TEARS ），須取得鑰匙（ KEY ）。
- 3 記住：吃下 A CAKE 會使你變大變壯，如此才能跳得遠。
吃下 A ELIXIR 會使你變小變靈活，如此才能通過矮門或小洞隙。



士解答篇

在你參閱本解答之前，請先注意幾件事：

- 愛麗絲夢遊記這個遊戲和綠林傳奇(BELOW THE ROOT)均屬於同一類型的冒險遊戲，但更為複雜，畫面也遠多於綠林傳奇。所以下面的解答均以照片為腳註，再加以說明。若有看不太明白之處，請試著自己去摸索。
- 由於這個遊戲極為複雜，筆者只能寫下“ How”（如何做），而不能告訴你“Why”（為什麼），如果你真的想知道Why，只有請你和遊戲內的人物對話了。
- 由於遊戲的畫面太多，在此建議你最好隨時做筆記，記下一些重要的資料；還有隨時 SAVE 目前的狀況。
- 在下列敘述中，請將自己想像成愛麗絲，暢遊於神幻世界內。所以，以下文章中是把你當做愛麗絲，提到“你”就是提到“愛麗絲”。
- 在遊戲進行中，會拿到幾項十分有用的魔法工具及食物，事先說明如下，在文後便不再重述。
 - 1 陽傘(PARASOL)：可讓你(即愛麗絲)斜斜的滑翔而下，是旅途中不可缺少的工具。陽傘在滑翔時若撞到障礙物，即失去作用。
 - 2 貓鬚(WHISKER)：可讓你在空中架橋，不過也不一定每次奏效。
 - 3 禮帽(TOP HAT)：可讓你斜斜的向上飄，作用和陽傘剛好相反。在上飄時，壓一下按鈕即取下禮貌，則你會立刻向下跌落，此時再按一下按鈕即可張開陽傘。另外，當你在上飄時，雙腳踏到地面(或其他可站立的地方)，即自動取下禮貌。當撞到無法穿越的地方(如天花板)即立刻下跌，並且將無法打開陽傘，而

跌個七葷八素。

4. 扇子 (FAN) : 在平時不怎麼有用，但卻是必須品。

5. 海螺 (SEA SHELL) : 除了替綠林傳奇 (BELOW THE ROOT) 打廣告以外，還能給你一些提示。非必須品。

6. 領結 (CRAVAT) : 可架一道梯子上下爬動，是幫助愛麗絲成爲皇后的重要工具。

註：上述六個魔法用具均使用 USE 這個指令來發揮作用。

• 下面介紹四種食品：

1 藥水 (ELIXIR) : 可讓你縮小。

2 糕餅 (CAKE) : 可讓你變大。

3. 紫香菇 (PURPLE MUSHROOM) : 可讓你縮小，作用和藥品相同。

4. 白香菇 (WHITE MUSHROOM) : 可讓你變大，作用和糕餅相同。

• 愛麗絲可藉著藥水、糕餅及香菇的力量，變大或變小。但只能變出三種身材：

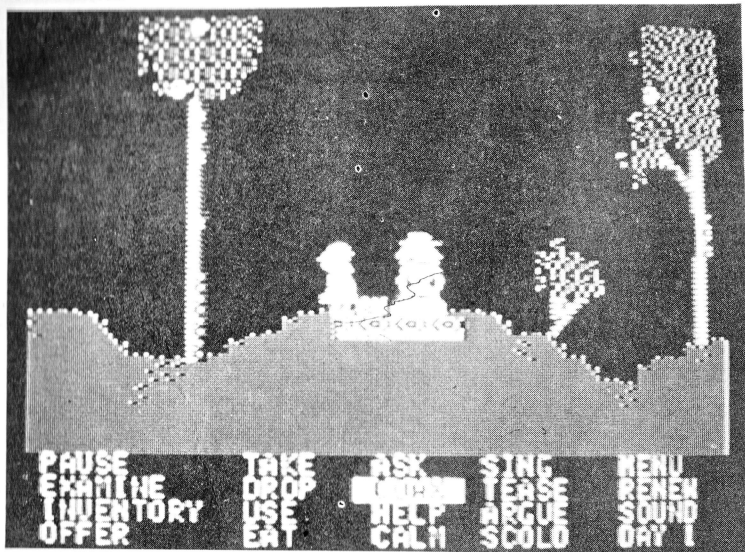
1 最大：跳躍力最強。可是由於身材太大，所有的人—除了你自己—都不敢和你交談。

2 普通：即普通身材，可和任何會說話的生物交談。

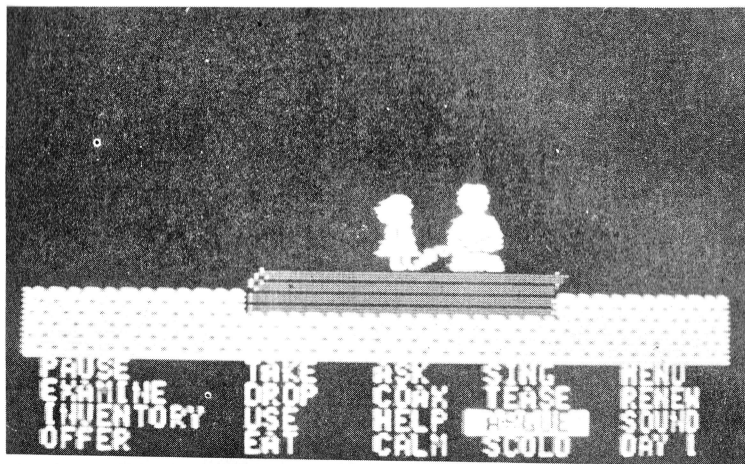
3 縮小：可鑽過極小的洞穴，但無法和別人交談，因爲你說話的聲音太小，別人聽不到。

• 在這裡不用祝你好運，因爲你根本就死不了。不過，我還是祝你早點完成任務——讓愛麗絲當上皇后，並安全的送她回來 (NOT EASY!) 。

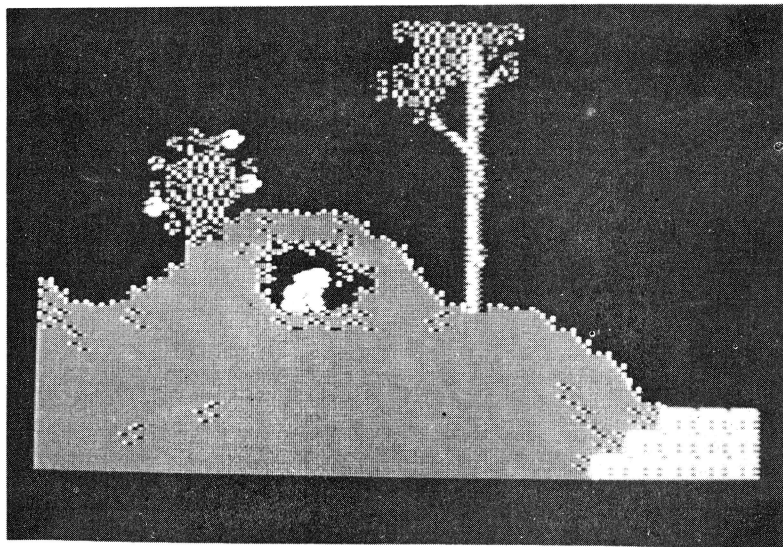
• 最後，請別打電話到本公司詢問你不懂的地方。如果你真的玩不出來，請寫信來，附回郵及信封，我們會幫你回覆問題。謝謝！



1 先從開始的畫面向左走進入MILL，然後從另一個出口出去，向左走找到你的姊姊，然後以哄騙(COAX)的手段取得一盒糖果(TIN OF COMFITS)。



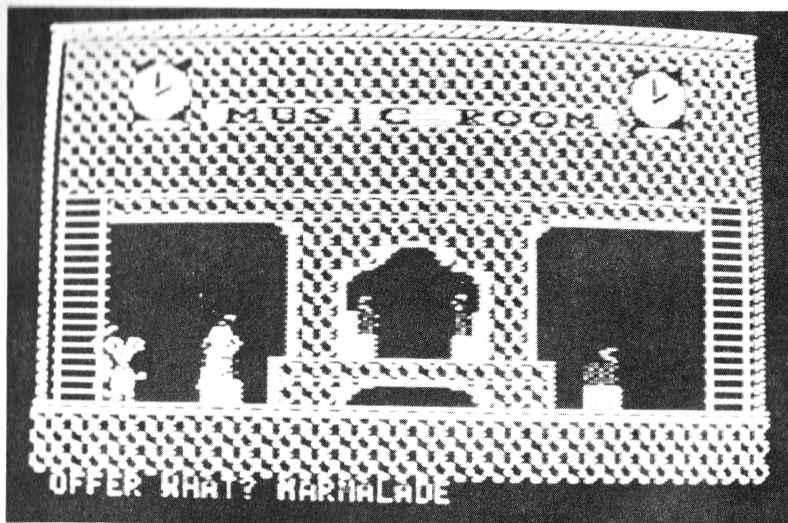
2 再向左走，游過大湖到船上，以辯論(ARGUE)的態度從牧師手中取到陽傘(PARASOL)。



6. 到底之後，你會先看到一個大招牌指向左方，上面寫“THIS WAY”（這邊走），所以你現在要向左走一個畫面，進入最左邊的門，去拿架子上的橘子醬（MARMALADE）。然後回到招牌那裏，你會看到招牌已經改了方向，現在走樓梯朝下走。

3. 接著向左走一個畫面，進入兔洞。進入之後，跳到中央的石塊上，向左跳，然後再按一次按鈕打開陽傘，向下滑翔。
4. 滑下之後會看到一個門，那是你回來的路，別管它，再往左下方滑下去。
5. 接著你會看到地上有一道縫，走進去，一直用陽傘滑翔到底。

7. 下去之後先朝右走一個畫面，跪下來，爬過小通道進入最右邊的門，之後你會出現在上方的窗戶，再按一次按鈕，即進入LEWIS CARROLL STUDY，現在走入最右方的門戶。
8. 你會出現在最左方的窗戶，向左走直到你走到一扇在懸崖的門為止，進門。



左跳，爬上樓梯，再向右跳。拾取桌子上的四塊糕餅（注意左方有一把鑰匙，待會兒再拿），現在先向右跳（會越過一個畫面）。

12.如果你跳的剛好，你會站在左上方的地板上。現在吃一塊糕餅，你便變大，然後向右跳，立刻打開陽傘（要快！），你就可以跳到壁爐上方的樓梯下。若你沒跳過，從左邊的地板一層層的向上跳，然後再試一次。

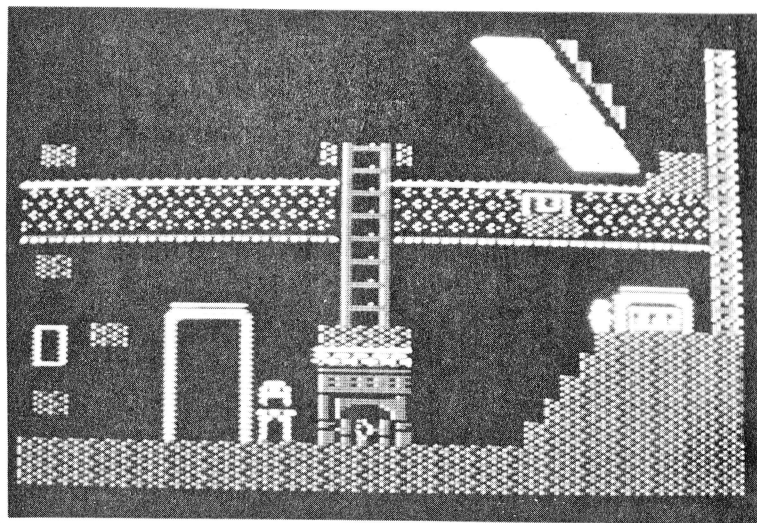
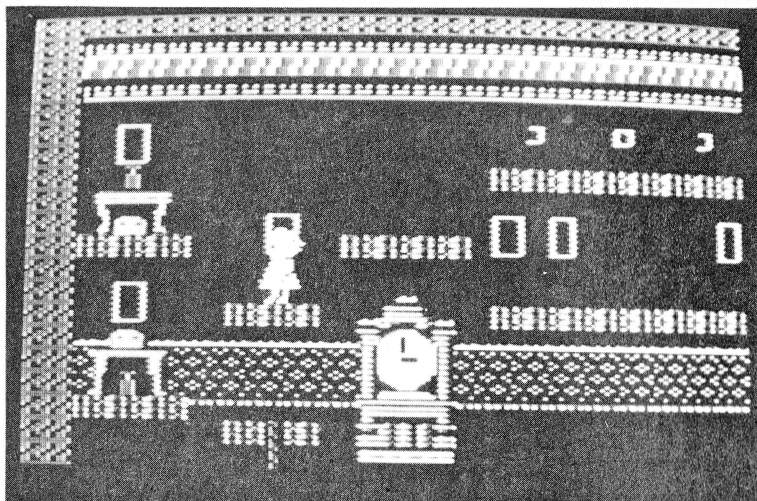
9.進門之後，會看到樂樂鼠。在左方緋迴給他橘子醬（OFFER MARMALADE），你就可以學到CRINKLE這首歌。

10.出門，走向左下角，用陽傘滑翔下去，你會看到笑笑貓坐在洞中的石塊上，右方有一道你進不去的門。記住這裡，待會兒將提到。

11.再滑下去，跪下爬入右方的小通道，向右走二個畫面。爬上繩梯，向

13.上樓梯，再向右跳二次，再向左跳一次即可跳上樓梯到上一層樓。

14.現在你可以看到右方有六瓶綠色藥水，左方有三塊糕餅。先拿六瓶藥水。然後向左下方滑翔（知道該打開什麼吧？陽傘！），回到第11步拿四塊糕餅時的畫面。



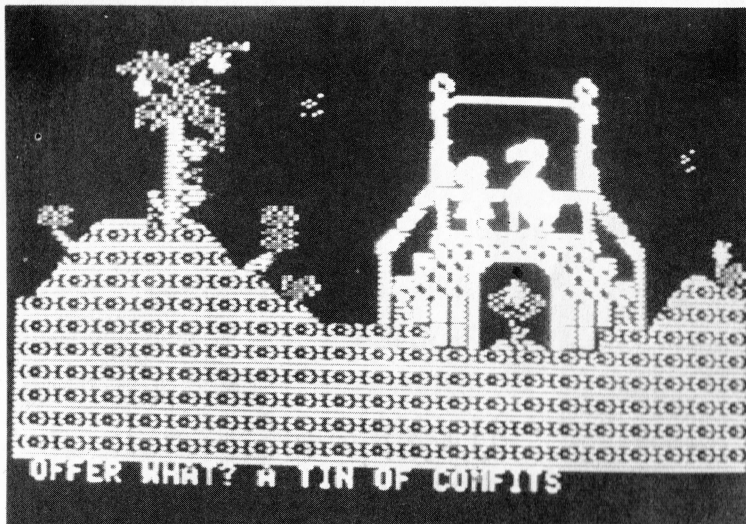
15.吃二瓶藥水縮小，然後進入門左方的櫃。現在你會出現在第14步畫面的左上方小櫃前。吃一塊糕餅恢復原狀，然後拿走三塊糕餅。跳上去，向左走一個畫面，拿走左上角桌上的二瓶藥水和二塊糕餅。

16.現在站在左下角的桌子前，向右走入裂縫，然後立刻向左滑翔飛到第11步畫面的鑰匙前，拿取鑰匙。

17.拿到鑰匙之後，向右走一個畫面，右方也有一個小櫃。所以喝一瓶藥水，進入小櫃，你會到淚之湖（POOL OF TEARS）。

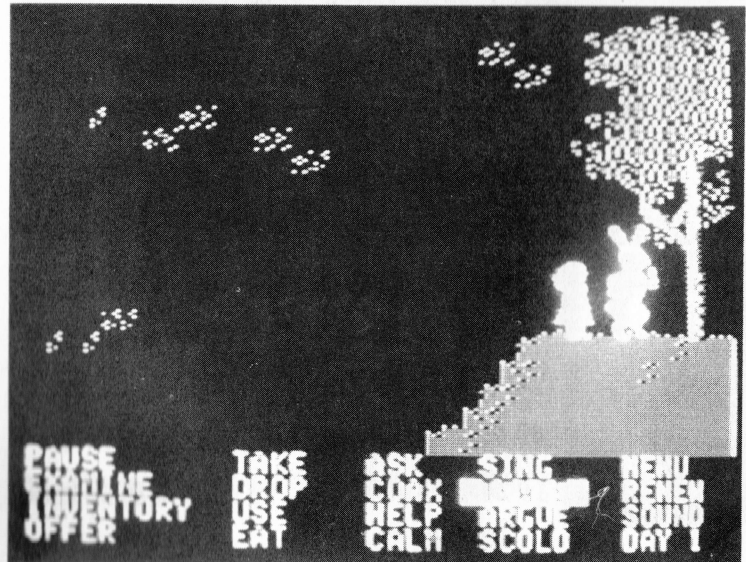
18.跳下水，吃一塊糕餅變大。向右游到一個海島，島上有一個小穴。不過待會兒還要經過二次，所以現在先不管它，向右再游一個畫面上岸，再向右走。

19.你會看到白國王正靠在樹邊鼾睡，別理他向右走（他會從遊戲開始睡到你結束！）。



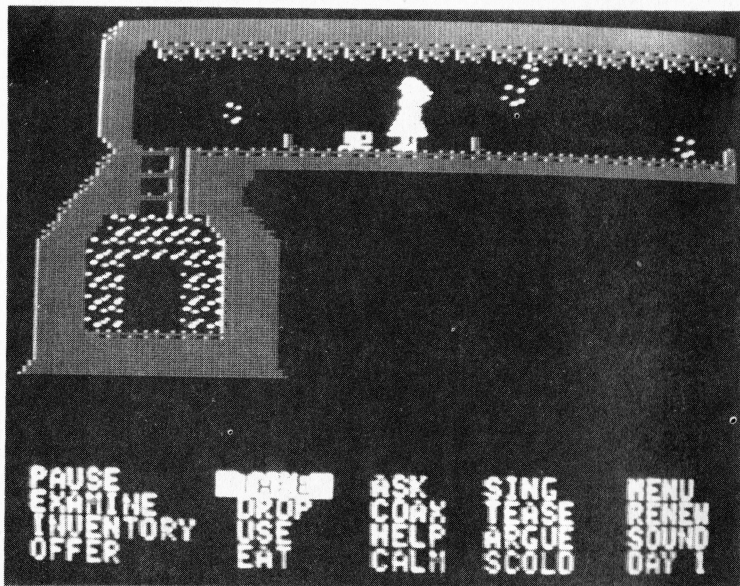
20.現在你會看到一隻大鳥站在台上。
給牠糖果(TIN OF COMFITS)，牠會給你一根手杖(別忘了用TAKE指令拿取)。

21.向右走，你會看到較聰明的愛麗絲
別睬她，直接向右走上丘陵。

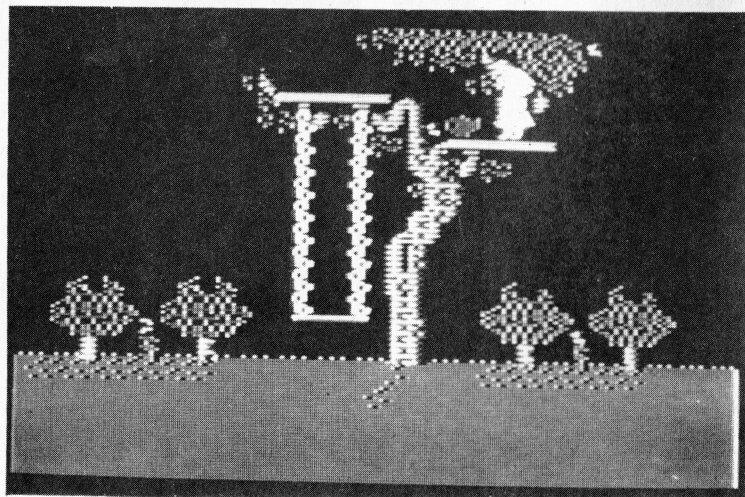


22.現在你會看到小白兔在徘徊。戲弄
牠一下，便嚇得牠丟下扇子就跑。
拿起扇子，向右走，你會看到小白
兔的房子(煙鹵上有WR二字，代
表White Rabbit，小白兔)。

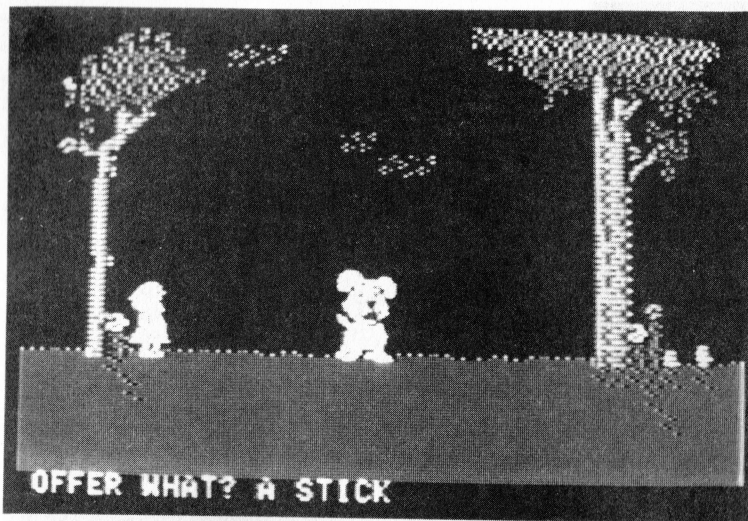
23.進入小白兔的家向右走，進第一個
門，然後走樓梯上去。你會看到小
白兔的女侍瑪麗安。現在走入瑪麗
安面前的門。



24.現在你已經進入小白兔的寢室。爬入寢室右方的壁爐。順著壁爐內的通道走，你會看到地上有一個藍色茶杯。拿起茶杯，然後從左下角出去，你便從白兔家的壁爐出來。離開白兔的家，向右走。



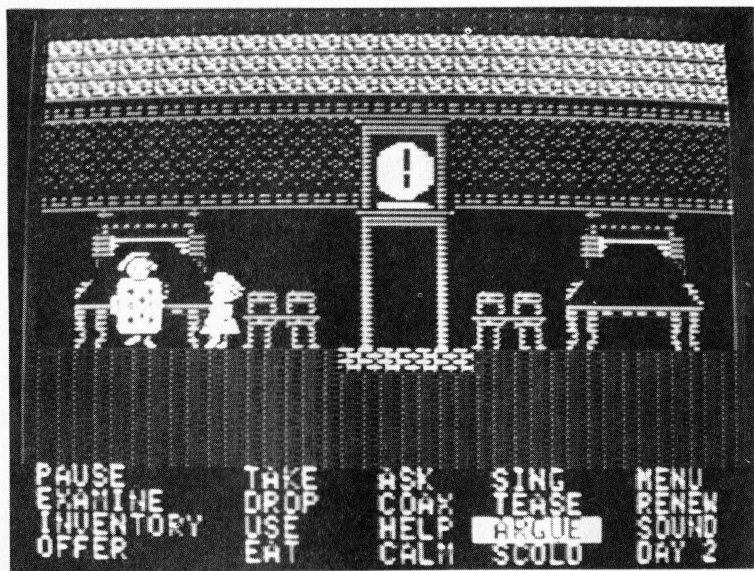
25.現在你可以看到一顆樹，上面有三個大茶壺，爬盪鞦韆的繩子上去，拿走三個茶壺，然後繼續向右走。



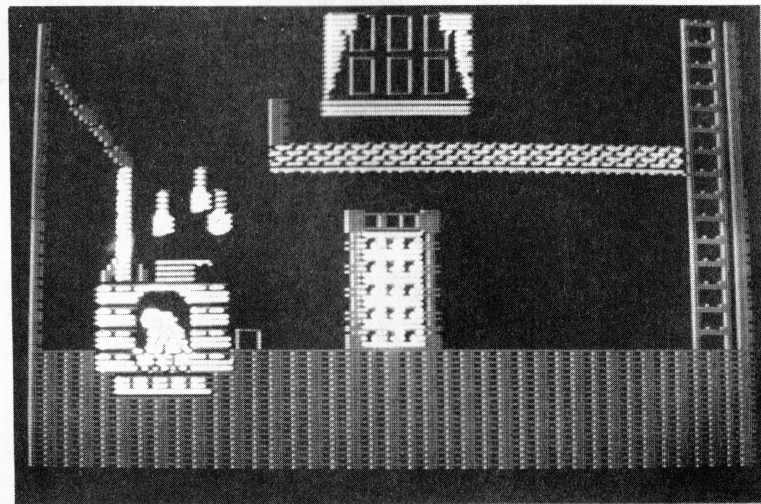
26.給小狗手杖 (STICK)，牠就會
走開繼續向右走。



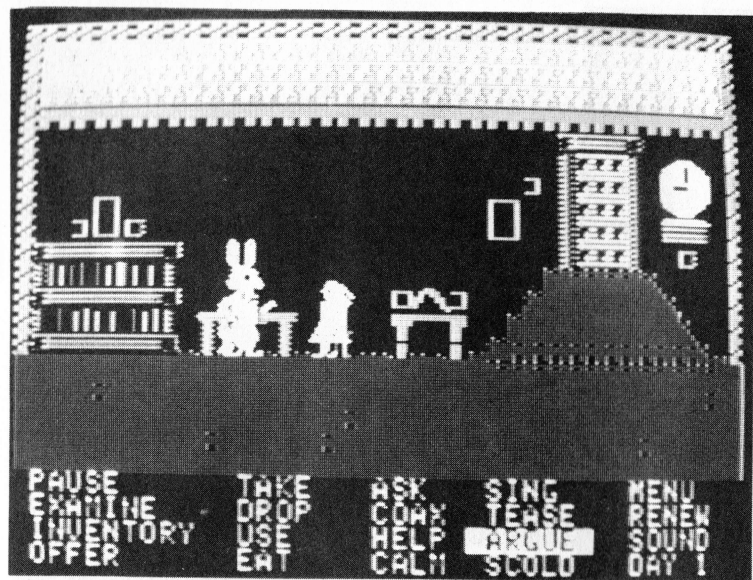
27.現在沿途地面上都有香菇看到即採
。向右走二個畫面後，便可以看到
一隻大毛蟲，別理它，繼續向右走
，直到你看到一棟紫色的大房子爲止。



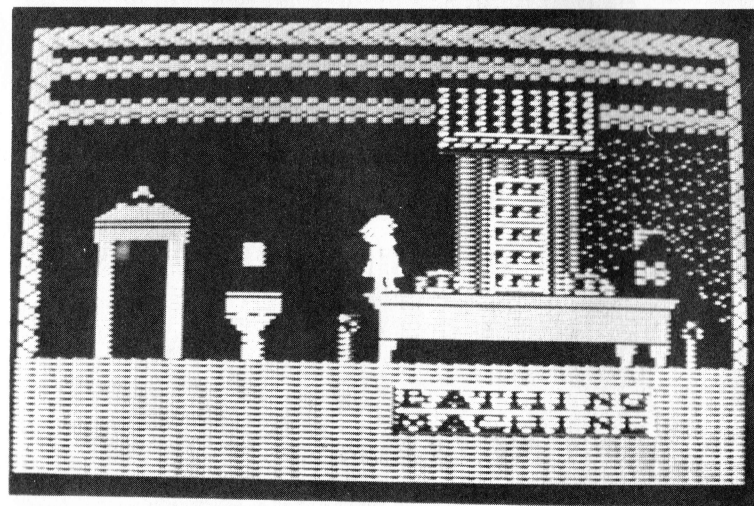
28.先越過紫色的大房子（別進去），仍向右走，游過LILY POND，進入TOWN HALL內。對著裡面的小職員辯論，他會留下一份紅心皇后的備忘錄（MEMO），拿起它。



29.回到 28 步提到的大房子，進去裡面，然後再進入屋內的壁爐。順著路下去，你會看到一棟房子，再進入房子，向左走一個畫面，你便看到有一個門建在架子上，走進這個門。



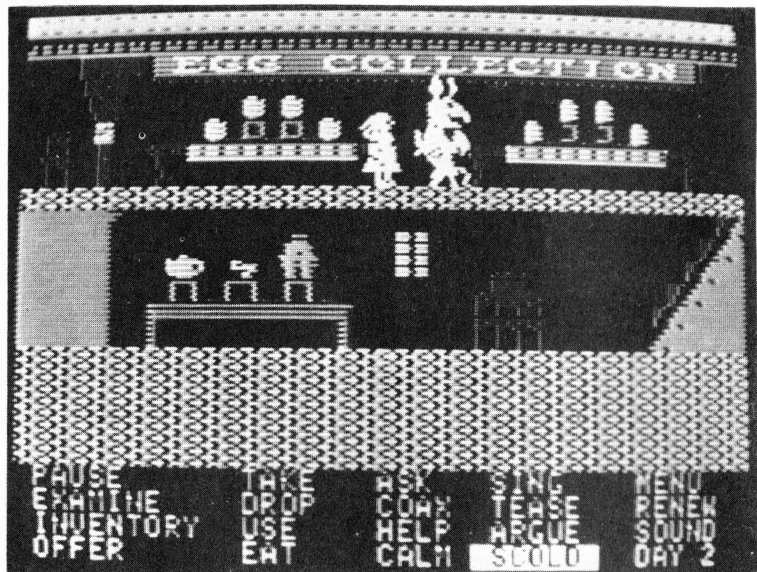
30.進門之後，對裡面的三月兔辯論（ ARGUE ），牠會留下貓鬚給你。離開這個房間，上樓梯，進左邊的門。



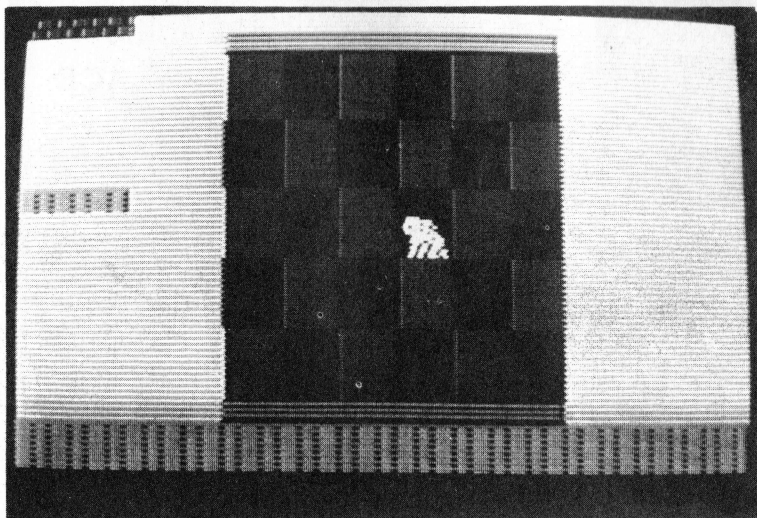
31.進門之後，進入洗澡機（ BEATH MACHINE ），一路下去，你會看到一個標有EXIT的出口。

32.進入EXIT的門後，一直向左走，爬上樓梯，你會看到一位畫家。別管他，走到左方的平台，然後用陽傘向左方滑下去（別被小浣熊碰到）。

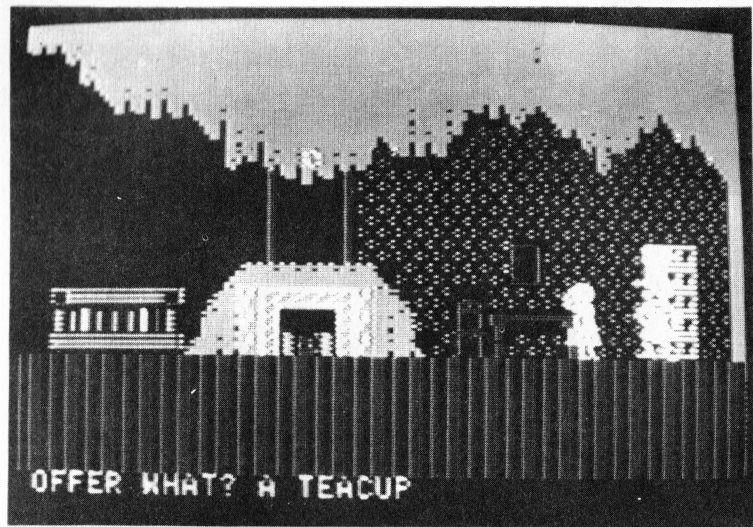
33.落水後，向左游泳，進入左方的房子——MUSEVM。



34. 進入房子，對著裡面的飛天獅責罵一番，他會留下一支CRICKET BAT。TAKE IT!

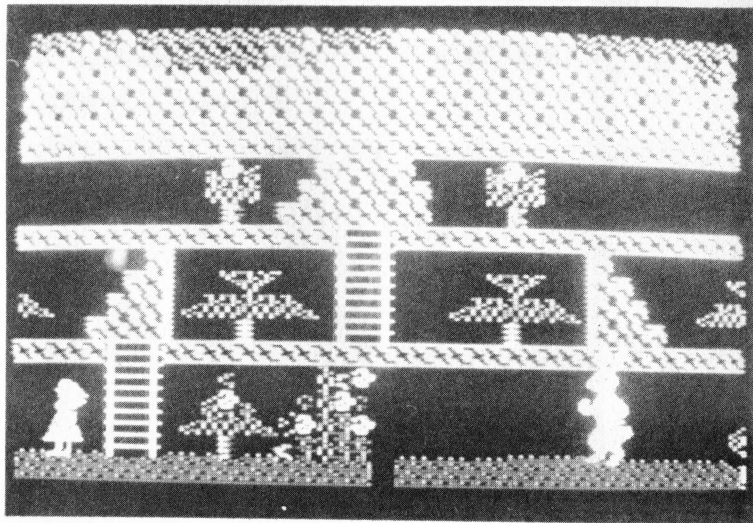


35. 繼續向右走，直到你找到棋盤下變大，然後跳到橫數第四行，直數第三列的格子內。縮小，向右走到橫數第三行，直數第四行的黑格內，跪下並壓下按鈕。

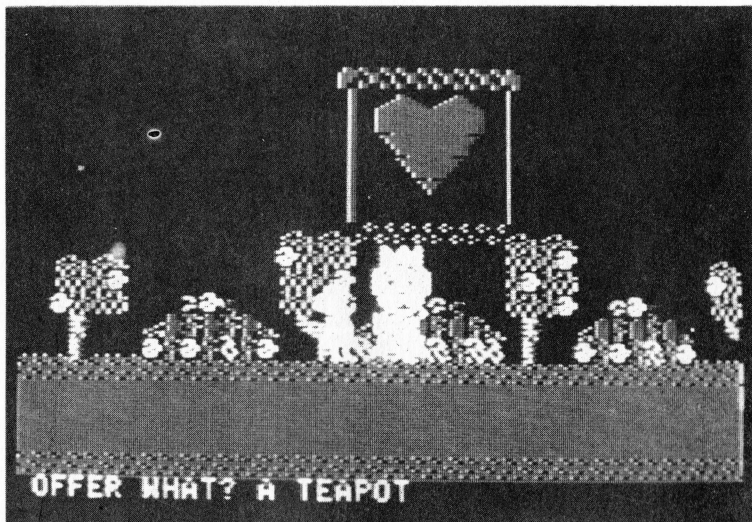


36.把茶杯 (TEA CUP) 給瘋狂帽，
他會將他的禮帽送你。

37.順原路出棋盤，出房子，然後向右
走。當游到小浣熊的地方 (別被它
碰到！) 時，先待在水中，然後用
禮帽向右上方飄，避開小浣熊，然
後一路回 31 步的洗澡機，出門進
右邊的門。



38.進入鏡中世界，再向右走出房間。
你會從 BLENHEIM PALACE
出來，向右走，進右方的門。

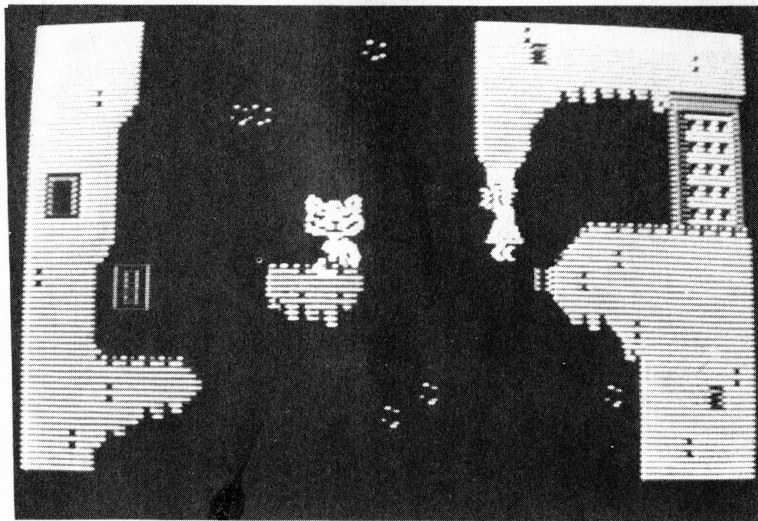


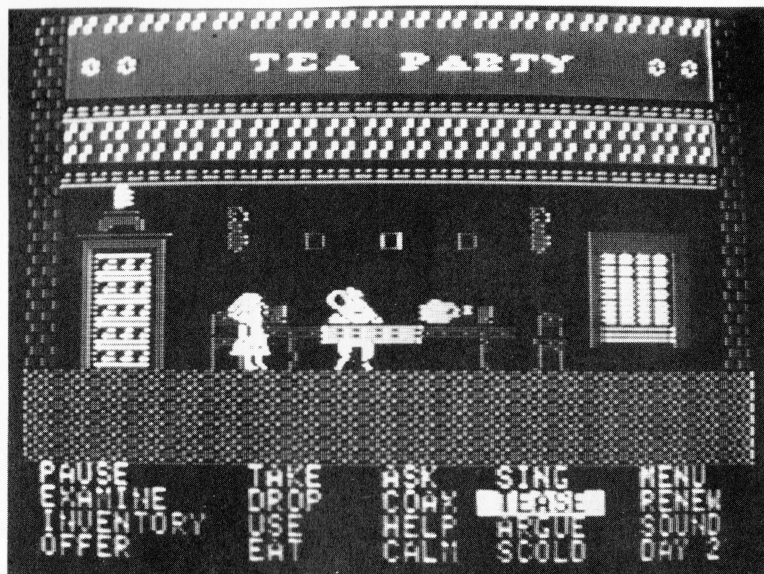
39.走入白兔左方的裂縫，下去後向右走，你會找到紅心皇后。給她三個茶壺即可讓她離開，然後繼續向右走，回到BLENHEIM PALACE再回到第30步的房子，離開並回到第28步的大房子。記得上去時必須用貓鬚架橋。

40.離開房屋，向左走回到第17步的淚之湖（好遠啊！）。

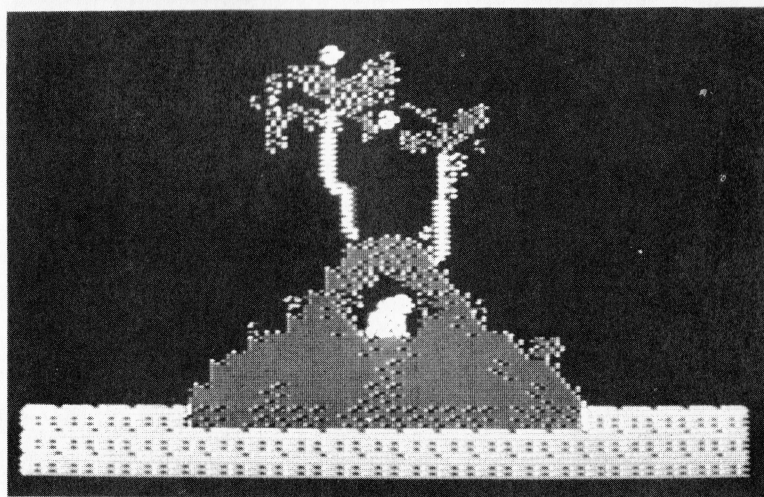
41.先縮小，然後用禮帽飄上去，進入小櫃，變大，走回第11步的地方。

42.用禮帽飄上去，要剛好飄入隧道內，然後進門。





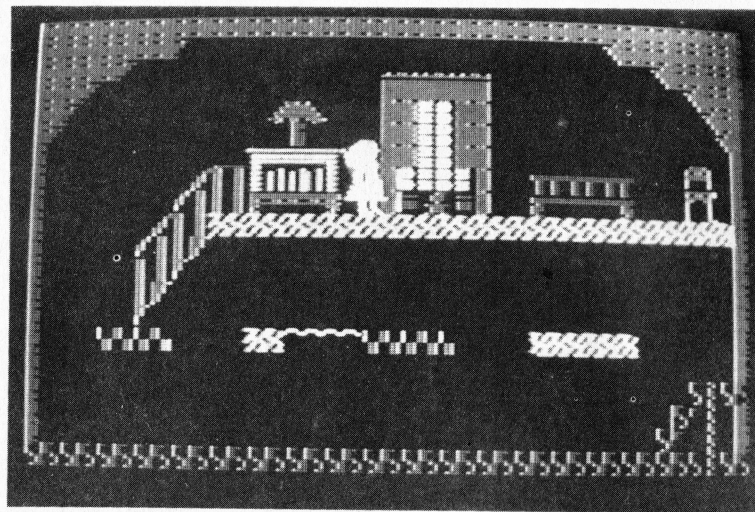
43.戲弄 (TEASE) 門內的睡鼠，牠會教你 SHUT YOUR BREAR! 這首歌。



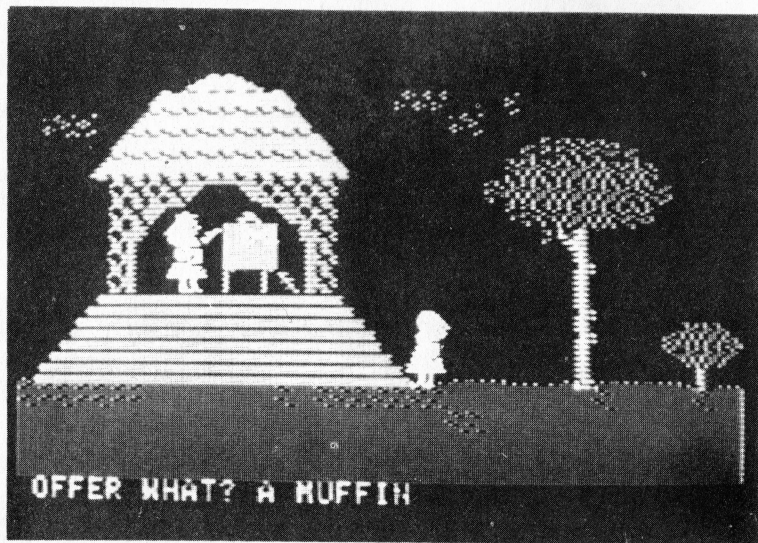
44.回紫色大房子。在回程你可以進入海島內，利用貓鬚拿海螺。

45.進屋上樓，在二樓你可以找到一塊鬆餅 (MUFFIN)。然後再從二樓左方的樓梯上去。

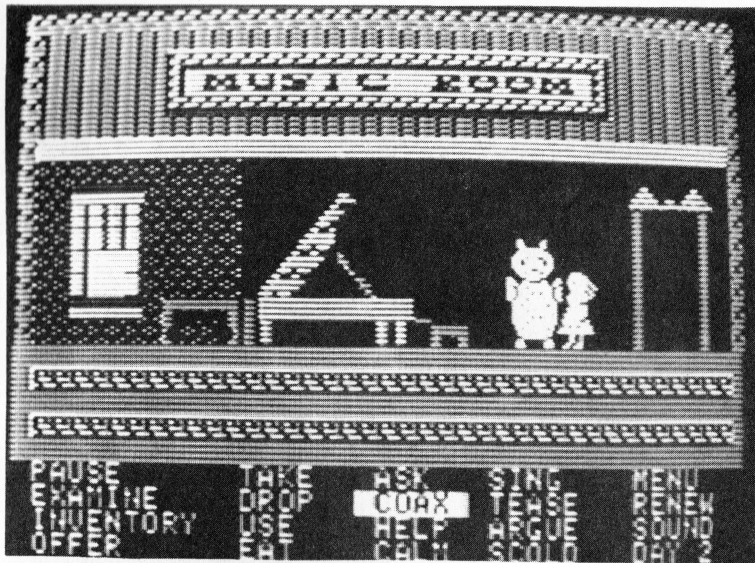
46.到三樓頂用貓鬚架一道橋。到通往四樓的繩子，然後上四樓。



47. 四樓有一個嬰兒，可是當你抱起他時，他會變成一隻豬，只留下他的玩具——轟匣（ RATTLE ）。

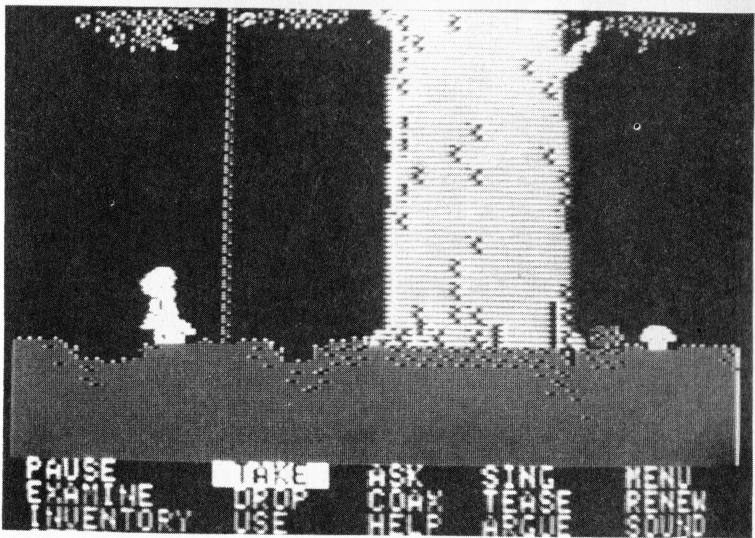


48. 下樓，進入壁爐，下去到房子那裏，然後向左走（別進房子），直到你看到女廚爲止。給女廚備忘錄（ MEMO ）、鬆餅（ MUFFIN ）及白香菇（ WHITE MUSHROOM ）即可讓她離去。

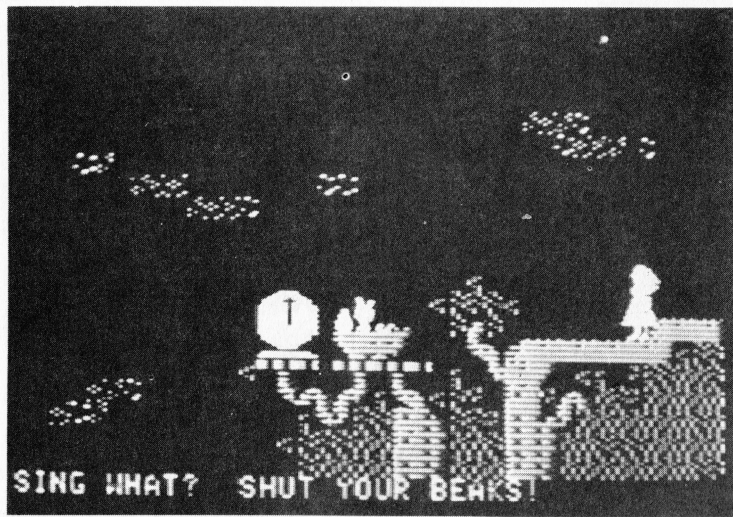


49. 向左走進入 TEEACLE 井內，然後向右走，進入 CRICKET GROUND，出來後再進入 SCHOOL（學校）的音樂教室（MUSIC），對裡面的 MOCK TURTLE 佯皮龜哄騙（COAX）一下，牠會教你 MARCH, MARCH, MARCH 這首歌。

50. 離開音樂教室，進入左方的舞蹈教室。從舞蹈教室的另一個門出去，可以直通第38步的鏡中世界入口。離開房子，從壁爐出去，離開紫色房子。



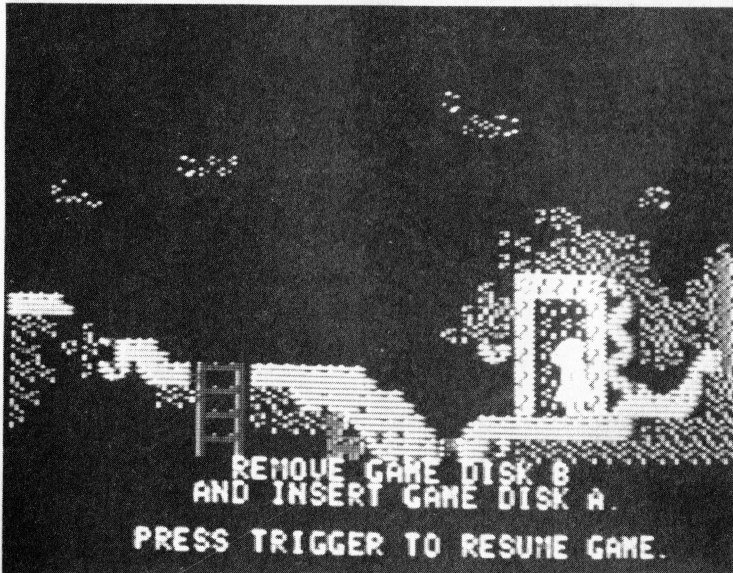
51. 向左走，越過大毛蟲後，有一道樓梯上樹，別走樓梯，繼續向左走從一條繩梯上去。上去之後，用禮帽向上飛，你會看到一個時鐘，以及一窩小鳥。



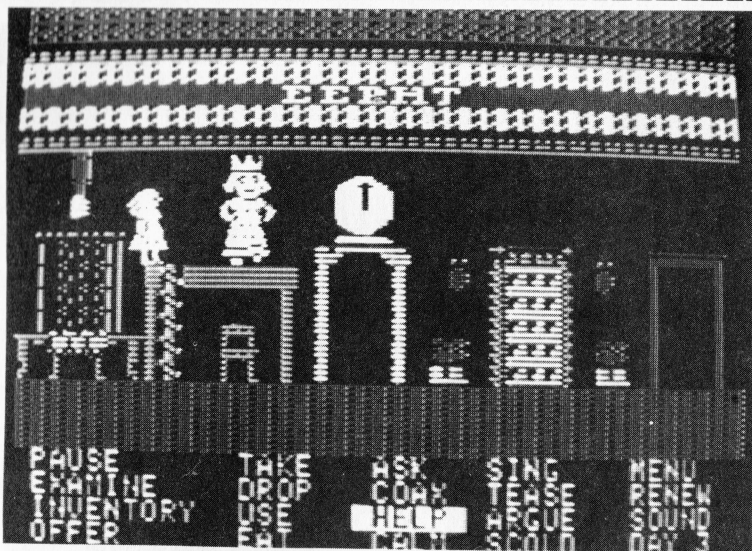
52. 對小鳥唱 SHUT YOUR BEAKS

！這首歌，小鳥便消失不見。現在你要等到零時。零時（指時鐘的二根指針都朝上的時候）就可以向右走，進門了。

註：只有在零時的時候才能出入此門。要是你妄想在其他時間入門，裡面會有人罵你“難道你媽媽沒有教你計算時間嗎？”然後把你丟出來。



53. 此時電腦會通知你將磁片翻面，將 A 面放入磁碟機內，然後按下按鈕或任何按鍵繼續。

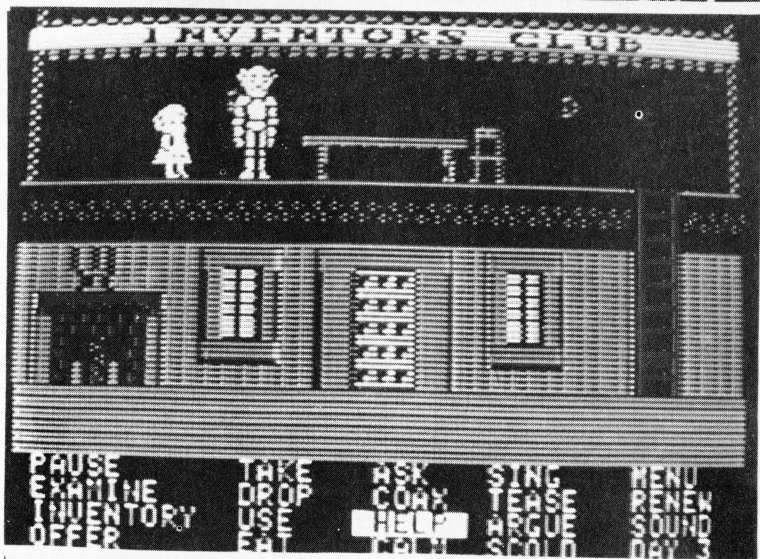


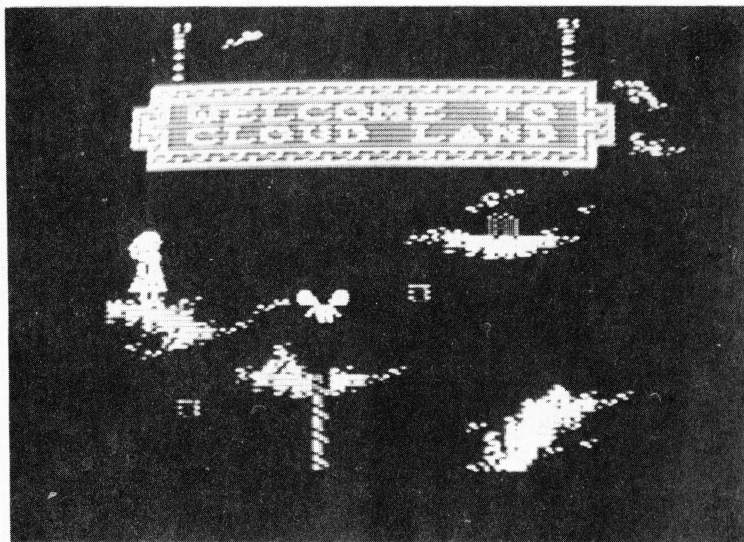
54.現在走右側的門，在下一個畫面走中間的門，然後你就可以看到白皇后了。向白皇后求助（HELP），她會將她的胸飾交給你，然後走入左邊的鏡內，接著爬繩子上去，就可從中央的出口出去了。

55.下去之後一直向右走，等到你看到了第二條繩索，就開始往上爬。

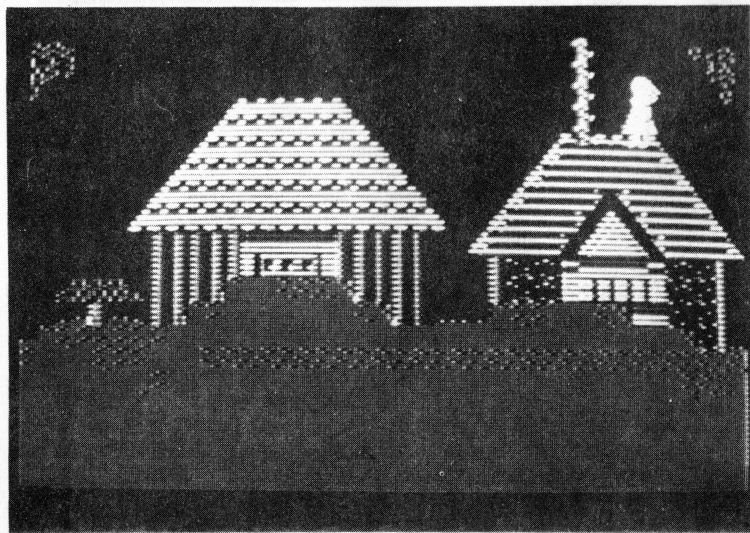
56.上去之後用禮帽向上飛，找一個雲上的門。找到之後，立刻進入。

57.然後向白武士求助（HELP），白武士會教你FAREWELL, MUTTON!的歌，再離開。

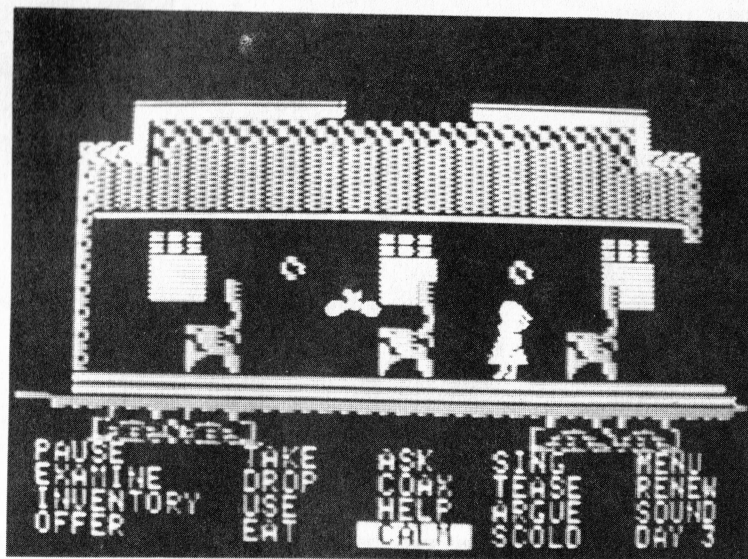




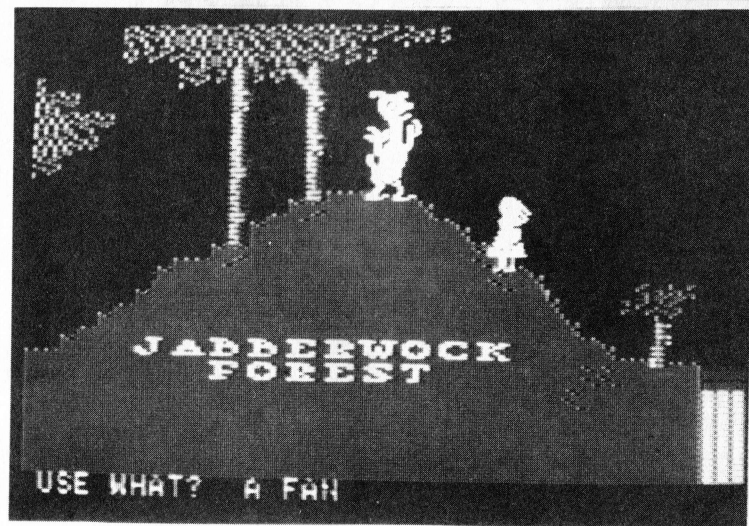
58.現在用禮帽和陽傘飛到下一個右方畫面，找一塊 BREAD- N- BUTTERFLY，然後飛下去。



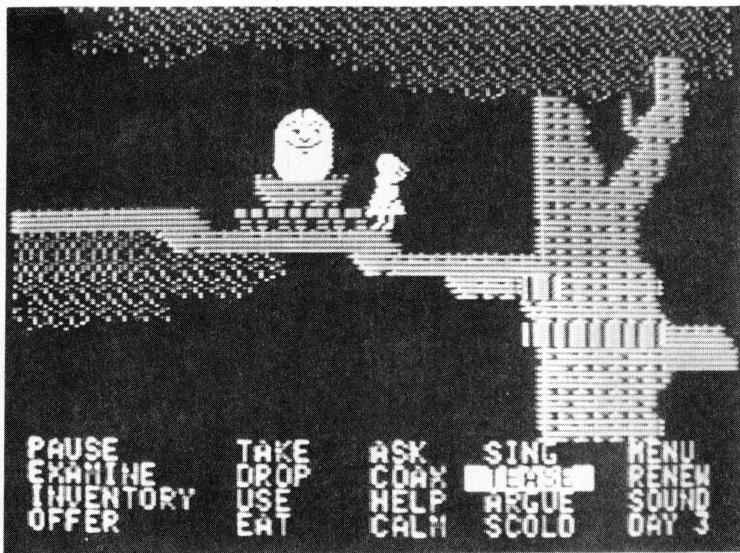
59.進入下圖中左方的入口（要先縮小）。進入後再變大，走入火車站。



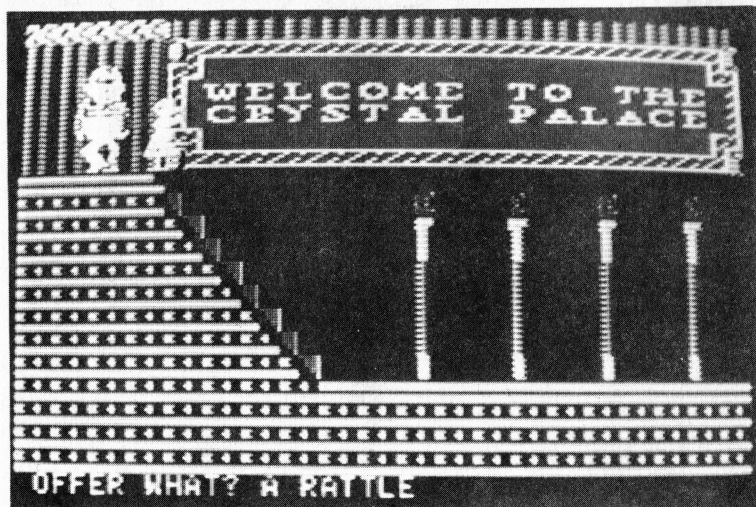
60.向右走到底 - 進入火車，然後向左走，用禮帽向上飛出火車。到上一個畫面後再飛下來，火車便到站了。離開火車向左走。



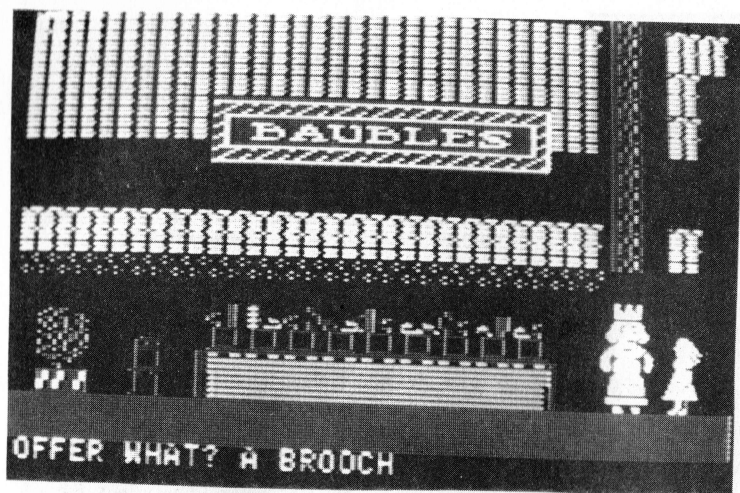
61.用扇子 (FAN) 把在森林內擋路的荒唐獸趕走，繼續左行。



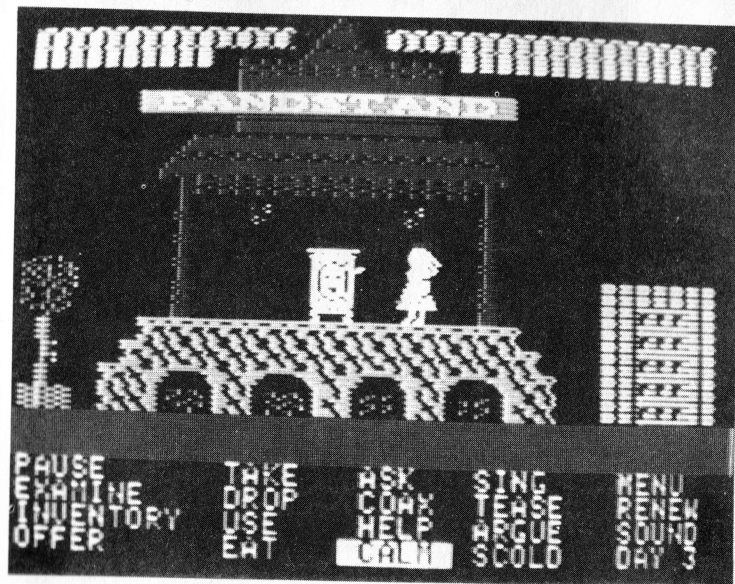
62.用禮帽飛上樹，找到鳥巢中的大蛋。接着戲弄（TEASE）牠。牠會留下領結（CRAVAT）離去。



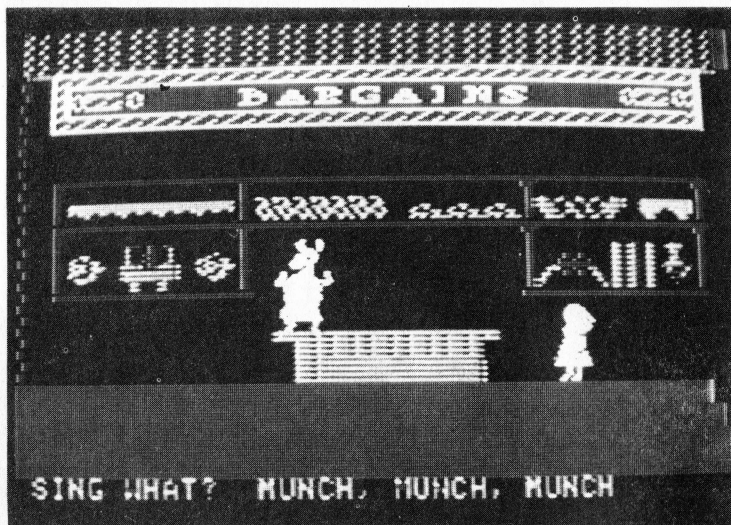
63.從左方的樹梢向左滑翔，進入水晶宮殿（CRYSTAL PALACE），把RATTLE（轟匣）給小兵兵，即可令他離去。



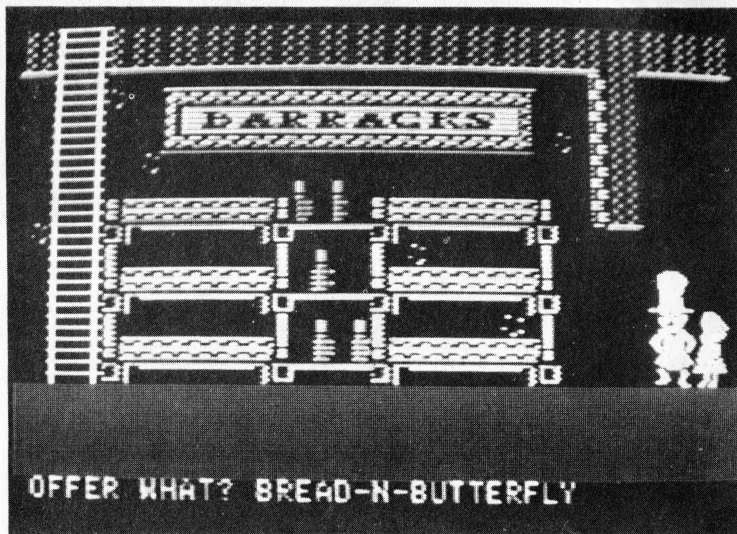
64.繼續向左走，別管途中向下的梯子
接著你便遇上白皇后，把胸飾（
BROOCH）還她，繼續朝左邊走。



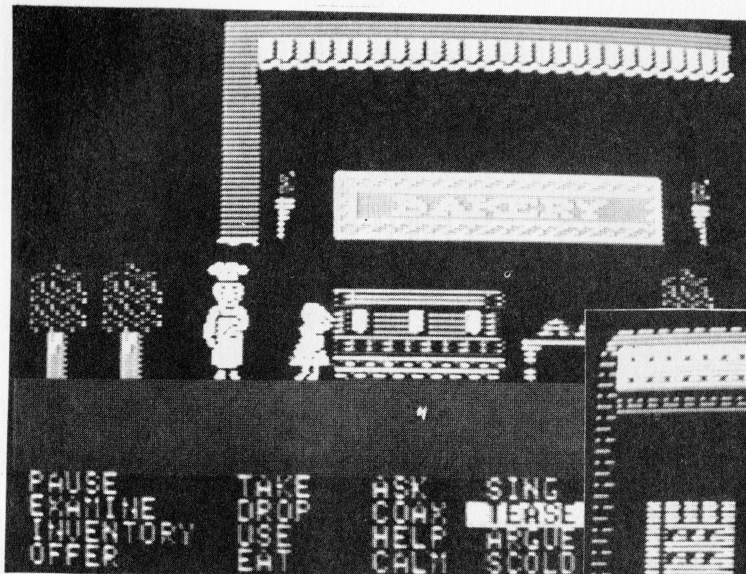
65.進入底層樓的門（只有一個），然
後讓音樂機鎮定下來（CALM），
音樂機便會教你 GOD SAVE
QUEEN ALICE! 這首歌。



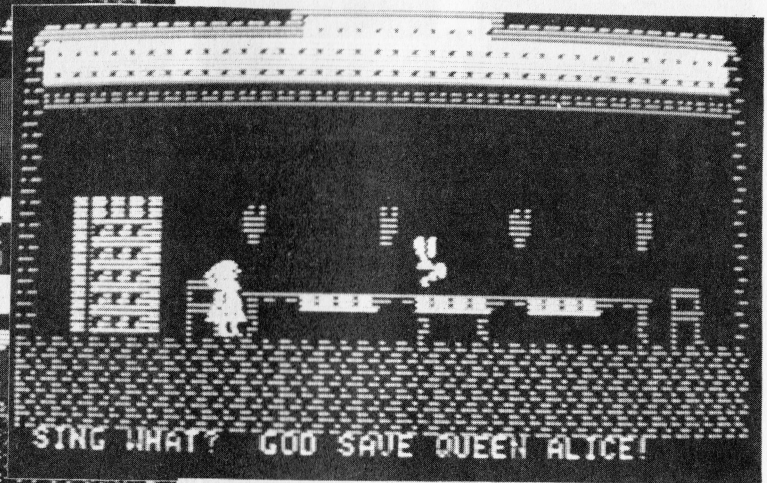
66.現在回頭向右走，然後下樓去再向左走，走到BARGAINS時對船長唱MUNCH, MUNCH, MUNCH！這首歌，就可以繼續往左走了。



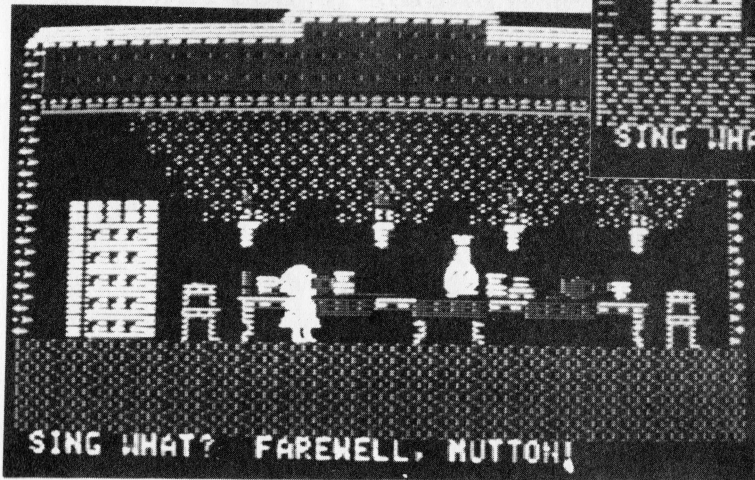
67.將BREAD-N-BUTTERFLY給瘋狂帽，他會自動離去。現在爬樓梯上去，再向左走。

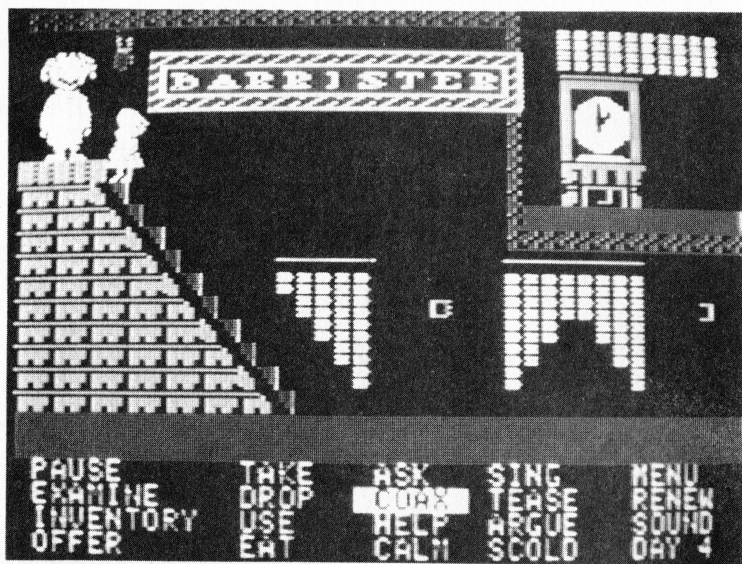


68.對廚師戲弄 (TEASE) 一番，他
會問你一個謎語。答案是
NIGHTMARE 。

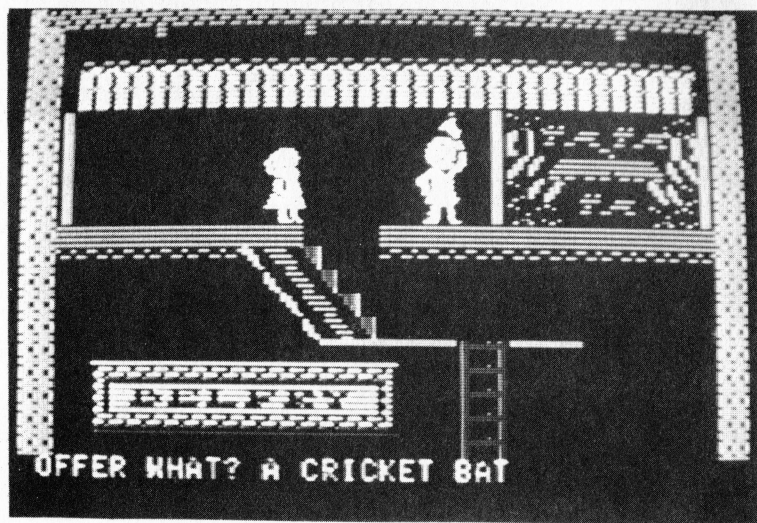


69.進入下方的 BANQUETE ROOM,
對小鳥唱 GOD SAVE QUEEN
ALICE ! 然後對 MUTTON 唱
FAREWELL , MUTTON!
MUTTON 就會把紙皇冠送你。





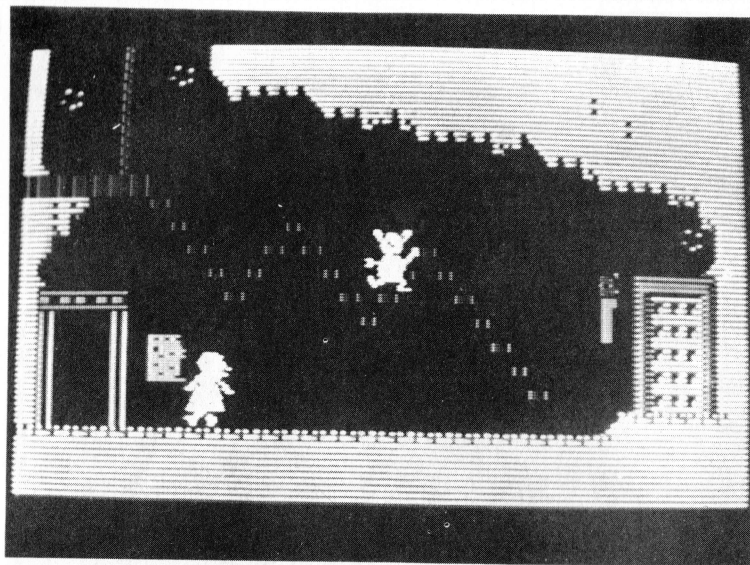
70.現在照原路回到樓梯，上去，然後一路向左走。一直等到你走到 BARRISTER 時，對那隻鳥哄騙一下，然後回答 BUTTERCUY，牠就會離去。



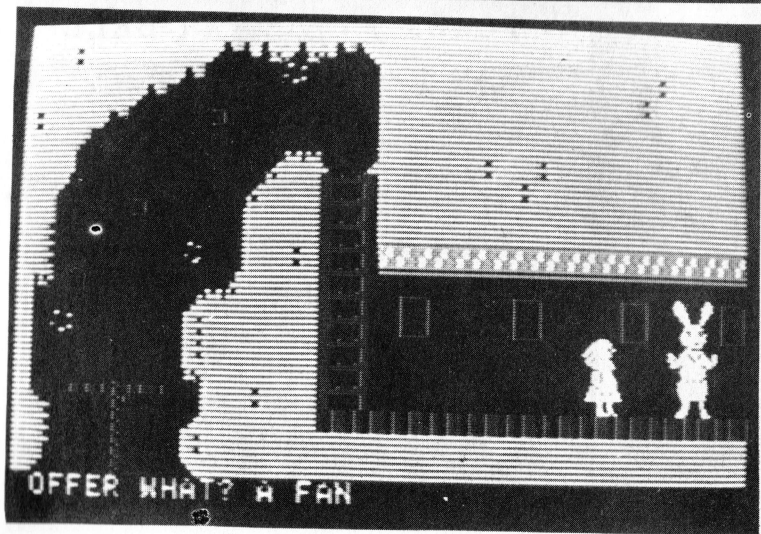
71.現在開始等！直至四點到六點之間，再用領結上鐘塔（BELL TOWER），找鳴鐘人（BELL MAN）。找到鳴鐘人之後給他 CRICKET BAT，你身上的鑰匙就會變成皇后的鑰匙，同時你也成為皇后了。

72.現在向右走，下樓梯，走回標有 BANQUET ROOM 的房間內（MUTTON 房外），走上面那道門。

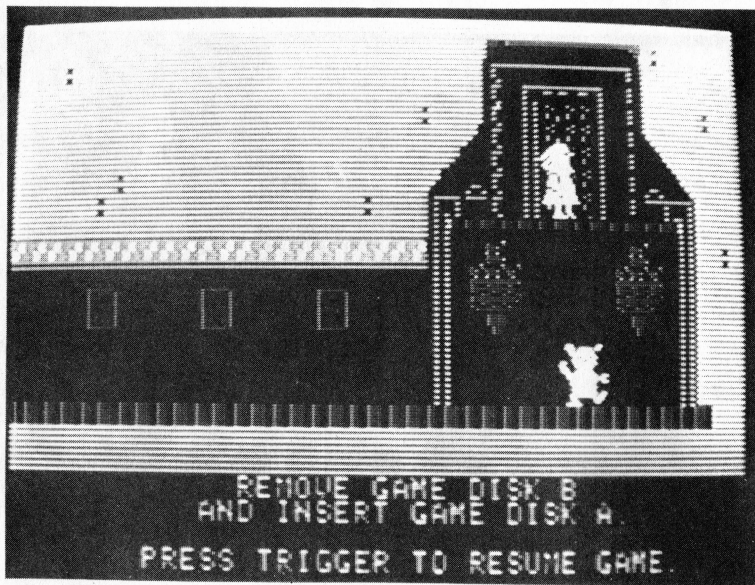
73.進門之後，會來到 BERYL THRONE，走另一個門出去。



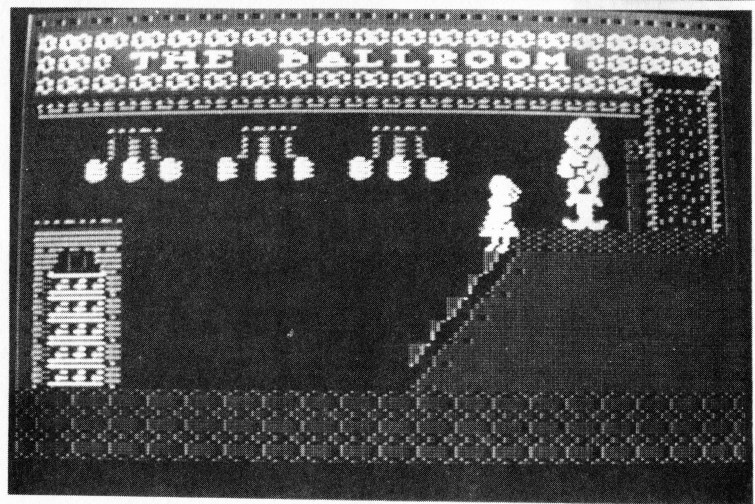
74.小心小偷！現在走到左下角，用禮帽飛上去（不能進左下角的門）。



75.上去後，再用一次禮帽飛上去，然後把小白兔的扇子還牠。小白兔會變的十分客氣。

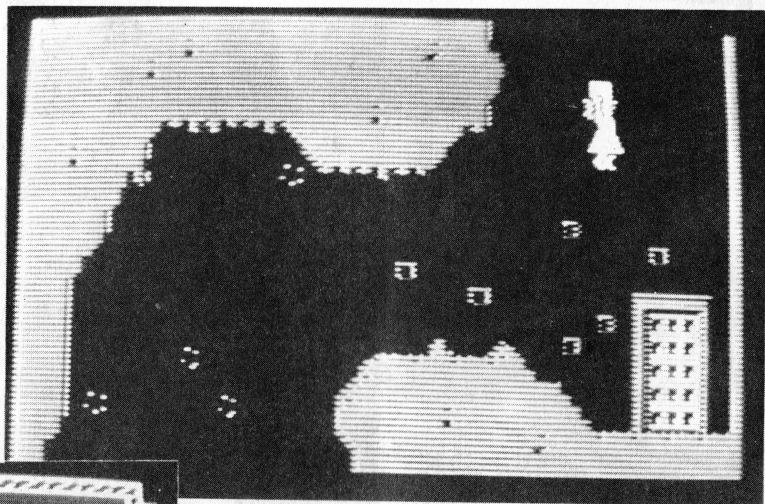


76.又一個小偷！現在你要抓緊時間使用禮帽飄到上方的出口（快到家了！）。



77.現在你應該在BALL ROOM內了，從另一個出口離去。用禮帽飄上去，然後就可以回家了！

恭喜！！你完成了所有的暗示，
並幫助愛麗絲回到家中。應該為你這
位良好的玩家歡呼三聲。



精訊資訊有限公司

1986.4.12

M 074