

# Sword of Kadesh

a fantasy action adventure  
by Chris Cole, dynamix



Sword of Kadesh  
is available for the Apple and Commodore 64.  
See your favorite software retailer.

**NEW FROM**

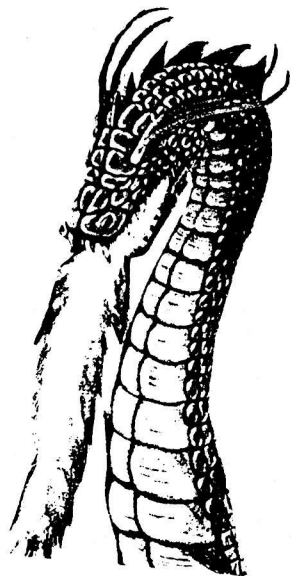
**卡達叙的寶劍**

# Sword of Kadash™

## 目 錄

一、卡達絨的寶劍	3
二、遊戲基本配備	6
三、遊戲簡介	7
四、載入遊戲	8
五、遊戲操作	13
1. 遊戲的控制	13
2. 其他功能鍵	14

六、螢幕上的狀態	17
1. 各狀態釋義	19
2. 武器Weapon	22
3. 護身器具 Armour	24
4. 寶物 Treasure	25
七、龍堡內的怪物	30
八、提示	41
九、原文附錄	47



## 卡達敍的寶劍

### SWORD OF KADASH

#### 一卡達敍的寶劍

沙漠、滾燙的沙刺痛著你的肌膚，令人窒息的焚風像要將人燃燒起來，抬頭看了看懸在天空正中的烈日和一望無限的黃沙，你跌坐在地上，不由得想起了不幸遭遇的開端……。

兩天前，沒錯，正是兩天前的那個夜晚，嚮導偷走了你的駱駝和貨物—您準備帶到 Tabriz 市集中販售的布料和衣服，那本來是一大筆財富，可是現在一切都沒有了。還好，那個惡劣的嚮導忘了把水袋帶走。

你抱着水袋，開始回想起這四個月來的旅程。都已 4 個月了，由 Mediterranean 出發東行，始不容易才到達波斯，然而原本可期的財富現在都已完全談不上了！拿起水袋，飲一口被太陽曬得發燙的水，你開始想，不知道死了以後要經過多久才會被飛舞的黃沙把骨頭蓋住，正當此時，不遠處的沙丘上揚起了一大煙塵。

在飛滾的黃沙中，一群人的身影逐漸清晰可辨，大約三十個人，穿著長袍包着頭巾，每個人都騎在馬上，其中的一人翻身下馬，走向前來。你正想招呼他，請求幫助，但是，一瞬間你的美夢破滅了，他拔出了一柄彎刀，作勢向你砍下。

閃亮的刀光忽然停頓在你的喉前，你不禁抬起頭，看着那雙冷酷的眼。他的目光比沙漠的夜還要寒冷，也比沙漠更殘酷。

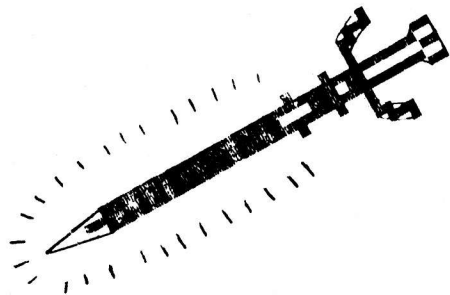
當你望着他的雙眼，他開口說話了。“我是這一群人的領袖，我們是沙漠中最凶狠的土匪，你從現在起是屬於我的，是我的奴隸；你這不信真神的賤人應臣服於我，奉我為主，否則立刻要你血濺當場。暴屍餵鷹”，這兩天來的苦難已經耗盡了你的銳氣，你毫不抵抗的癱軟脆倒在地，請求他憐憫饒恕，所有希望至此都已幻滅，這一切

似乎都是魔鬼的陷阱，早就設置好等著你一躍而下。

“憐憫！我當然會憐憫你，我目前有一件工作正需要像你這樣的人去完成。我看得出，如果不是在這種狀況，你應該是一個強壯、聰明的人”。突然間你開始感到忿怒，並且問他到底是什麼工作。

“在北方的某個地點，藏有一把古老的寶劍，卡達敘的寶劍，它被放在龍堡的地窖內，由怪物、野獸守衛着”。

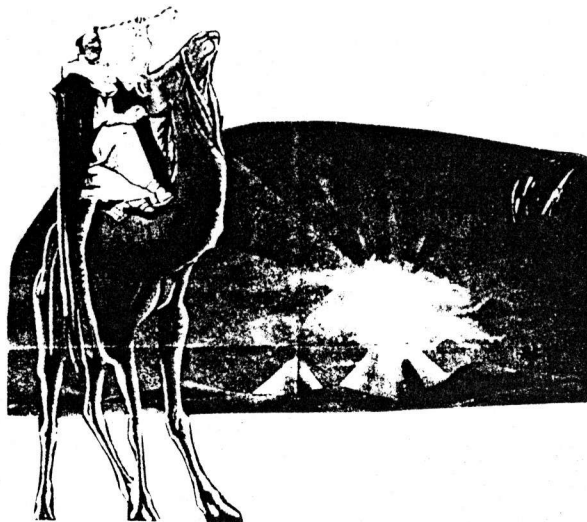
當你問他為什麼不自己進去取那柄寶劍時，他殘酷且惡意的裂口狂笑。“我曾派過許多人進去，但從未有一個人活着回來，這也正是我要你進去的原因，一個像你這樣勇敢的人，不難進入堡壘中，安全地將那柄寶劍帶出”。這段話一講完，引起了其他人的笑聲，你感覺到他們的笑聲中帶有明顯的惡意；拒絕他，那立時會被殺死，答應他，或許還能有生還的機會，你馬上答應了他的條件，同時你也問他，當你安全地取回寶劍後，你可以得到的報酬。



“龍堡的地窖中有許多珍貴的財寶，你能找到的寶物都屬於你，我只要那把寶劍。當然，你得活着回來才行”。

隨着大隊土匪向北前進，經過了兩天，你終於看到了龍堡，龍堡龐大無比矗立在一塊堅硬的台地上，看起來陰陰森森的，令人有一種不祥的感覺；在這兩天的路程中，你由盜匪的口裏得知，卡達敍的寶劍是一把需要雙手持的大劍，它會屬於一位近乎無敵的聖堂武士，據說那柄劍上附有魔法，而它的法力來源是十字軍的鮮血——卡達敍持它以對抗進攻耶路撒冷的十字軍。那些曾經揮動過這柄劍的人都感到過那種近乎瘋狂的魔力，這也是它被遺留在地下，而看守它的怪物都不敢使用它的緣故。此外，地底的深處還有一條龍 Aladag，要帶着寶劍離開地窖必須先消滅它。那群盜匪並解釋說，他們——阿拉真誠的信徒——並非要使用這把劍，而是要將它放在阿拉的宮殿裡，以作為一切信仰真主的信徒們戰勝十字軍的表徵。

今天，只帶着一把匕首和一具盾牌，憑著天賦的能力，你隻身進入龍堡，面對這項艱鉅的工作。



## 二、遊戲基本配備：

1. Apple II PLUS、Apple IIe 或 Apple IIc  
至少具備有 48 K 的主機記憶容量。
2. 磁碟機至少一台，最好為兩台。
3. 監視器，以具彩色能力者為佳。
4. 搖桿一隻，但非絕對必備。
5. 一片以上的空白磁碟片。

**BEST**  
**DATA**

### 三、遊戲簡介：

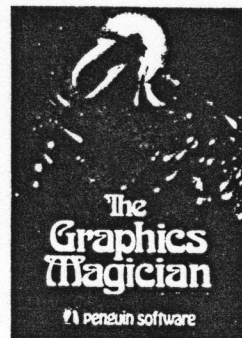
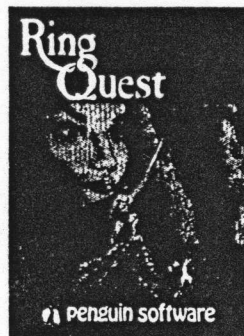
Penguin Software 這個以兩隻企鵝為標誌的年輕軟體公司自成立以來，即以發行電腦繪圖（Graphic）方面的軟體聞名於個人電腦市場。它所出品的Graphic Magician The Complete Graphic System 等繪圖套裝程式更是廣為其他軟體公司採用，做為電腦遊戲繪圖的工具。Penguin 軟體公司也出品了許多遊戲軟體，除了少數的 Arcade Game 外其餘大部分均為圖案文字型的 Adventure Game，圖案的華麗大方成了這家軟體公司最好的形象。



Penguin 公司絕少出品 Arcade Game，最近所出品較為出名的 Arcade 型態遊戲為 Arcade Boot Camp 新兵訓練營，其後便無此類型的遊戲出現。如今，獨立的 Dynamix 公司為 Penguin Software 撰寫 Sword of Kadash 這個兼具幻想

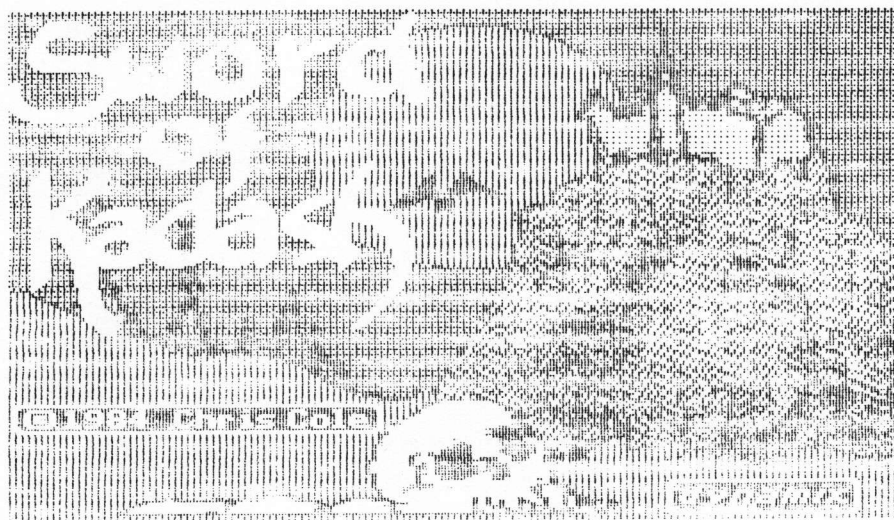


與探險的Arcade 型態遊戲，融合射擊、動作及尋寶於一體，相信能適合本地玩者的口味才是。



四載入遊戲：

將 Sword of Kadash 磁片正面置入磁碟機中，打開 Apple 主機電源開關，一會兒便可看到如下的抬頭畫面，等到磁碟機停止轉動，螢幕上出現一段遊戲的前言簡





## 1 CREATE A CHARACTER 創造一位主角：

要進入本遊戲之前，你必須複製一份 Master Character Disk（也就是 Sword of Kadash 遊戲磁片的反面），來進行遊戲。本選擇項 CREATE A CHARACTER 便是用以複製遊戲磁片的反面，你只要按下[A]鍵，便可進入 CREATE A CHARACTER（創造一位主角），來進行複製的工作。

在按下[A]鍵後，螢幕出現如下的訊息以選擇遊戲進行之難易程度：

COPY-PROGRAM. DIFFICULTY LEVEL.

(1) SWORDSMEN 劍士

(2) WARRIOR 勇士

(3) WARLORD 將軍

**BEST**  
**DATA**

①最簡單、②次之、③最困難。

無論你選擇了那一遊戲程度等級，接下來電腦會詢問你總共具有 1 或 2 部磁碟機：

NOW READING THE SACRED FORTRESS.

1 OR 2 DRIVER ?

此刻便正式進行遊戲磁片的複製工作：

- ①當你只有一部磁碟機時，按下數字鍵[1]，電腦會依次序指示你放入原始遊戲磁片和待複製的空白磁片。

INSERT MASTER CHARACTER DISK

將遊戲磁片反面置入磁碟機中，壓下 [RETURN] 鍵。

INSERT CHARACTER DISK

將空白磁片置入磁碟機中，壓下 [RETURN] 鍵。

如此依照電腦螢幕上的指示，依序的將此二片磁碟在磁碟機中抽換，經過七、八次後，即可成功的複製一份遊戲磁碟片。

- ②當你具備有兩部磁碟機時，按下數字鍵[2]。電腦螢幕上即出現如下的指示。

DRIVE 1 : COPY DRIVE 2 : MASTER

將卡達絨寶劍的遊戲磁碟片反面置入第 2 台磁碟機，而將空白磁碟片放入第 1 台磁碟機中，然後壓下 [RETURN] 鍵，電腦即自動為你進行複製的工作。

等到遊戲磁碟片 ( CHARACTER DISK ) 複製成功，磁碟機停止轉動後，螢幕又回復到先前的選擇幕，此刻你便可以壓下 [B] 鍵以進行遊戲。

注意：

當你在進行 Sword of Kadash 這個遊戲時，假若你死亡了 ( Game Over ) 或是毀損到 CHARACTER DISK , 你都必須以 Sword of Kadash 遊戲磁碟片



YOU HAVE FAILED IN YOUR ATTEMPTS TO SAFELY RETRIEVE THE SWORD, AND HAVE BEEN BORN INTO YOUR NEXT LIFE AS A DESERT WANDERER, DESTINED TO FACE THE CHALLENGE ONCE MORE, BUT WITH GREATER KNOWLEDGE.

的反面重新複製一片 CHARACTER DISK。因此，也請勿直接以 Sword of Kadash 這遊戲磁片的反面來進行遊戲，否則 Game Over 後便再也無法進行此一遊戲矣。

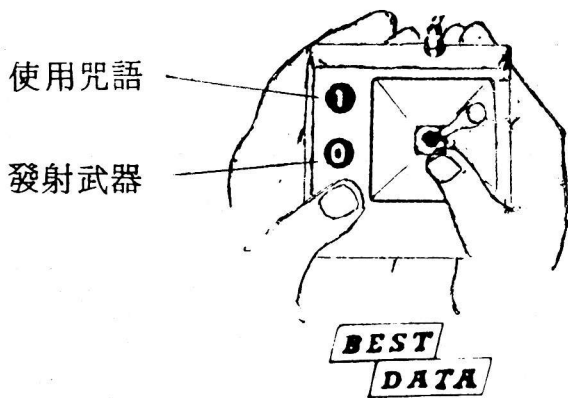


## 五. 遊戲操作：

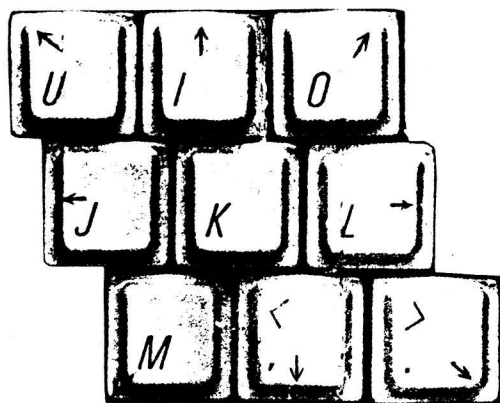
遊戲一開始，你發覺你正站在進入龍堡的小徑上，卡達敘的寶劍便存放在那座古老又陰沈的龐大建築物內。

### 1 遊戲的控制：

一開始，遊戲是處於搖桿 Joystick 操縱的狀態。Joystick 上的搖控桿用以控制主角的前後左右移動，而 0 號按鈕用來發射武器，1 號按鈕則可使用咒語。



假若你沒有 Joystick 或是不習慣使用 Joystick，你可以同時壓下 **CTRL** 一 **K** 鍵變換遊戲操縱方式，以鍵盤來進行遊戲。這時主角的移動便以 **K** 鍵周圍的 8 個



鍵來控制，而武器可用 **[Space Bar]** 來發射，**[RETURN]** 鍵用來使用咒語，在鍵盤操縱狀態下，你可再以 **[CTRL]** - **[J]** 鍵來回復搖桿的操縱。

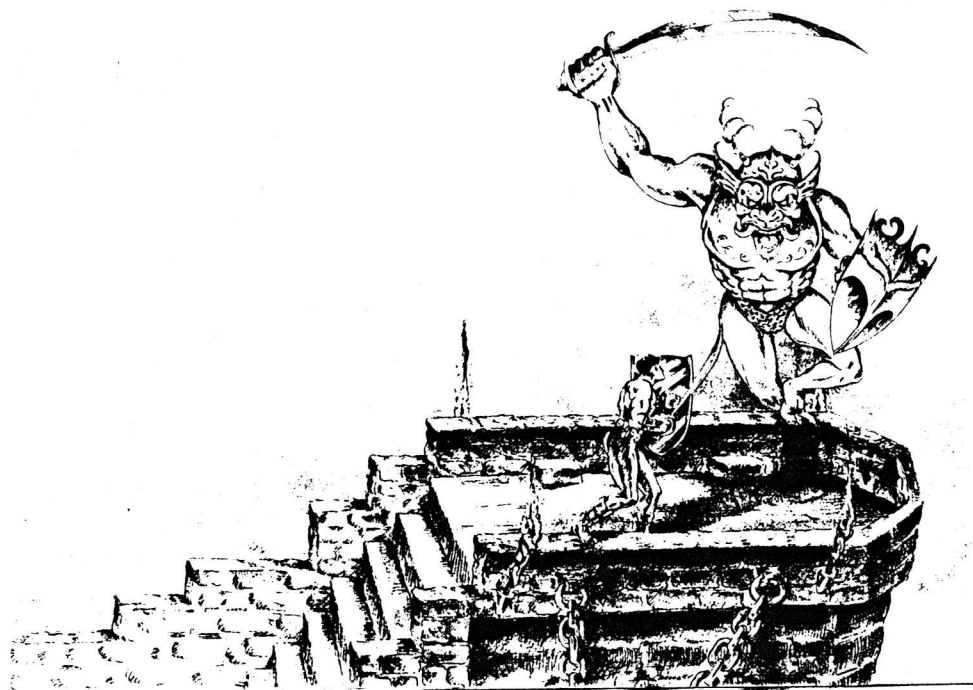
## 2 其他功能鍵：

**[CTRL]** - **[S]** 鍵 聲音開關

**[CTRL]** - **[D]** 鍵 自殺

**[CTRL]** - **[Q]** 鍵 結束存錄

**[ESC]** 鍵 暫停開關



## 2 ENTER THE FORTRESS 進入龍堡：

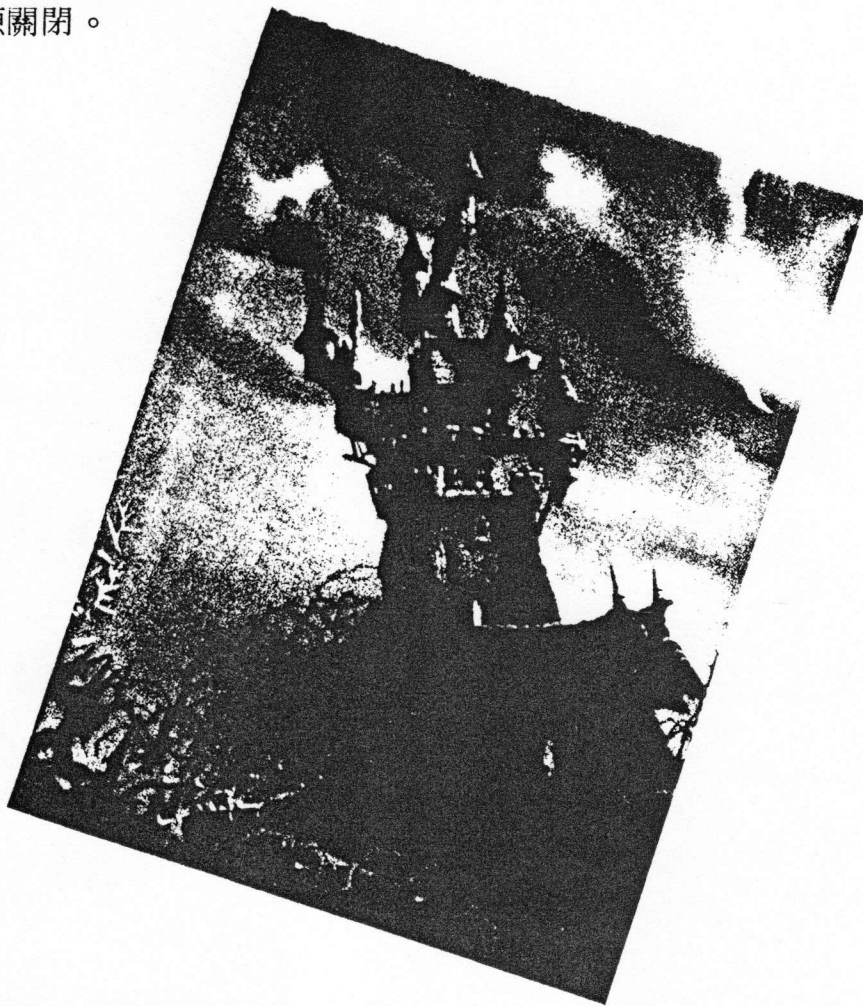
當你已成功的複製遊戲磁片 CHARACTER DISK 後將 CHARACTER DISK 放入第 1 台磁碟機即可直接按下 [B] 鍵開始進行本遊戲。

警告！！

當你以 CHARACTER DISK 進行遊戲時，而沒有以 [CTRL] - [Q] 存錄未進行完畢的遊戲，便逕行將主機電源關閉，將造成這片 CHARACTER DISK 上的資料遭受損害而無法繼續未完的遊戲。此刻，螢幕上會出現 ILLEAGL CHARACTER

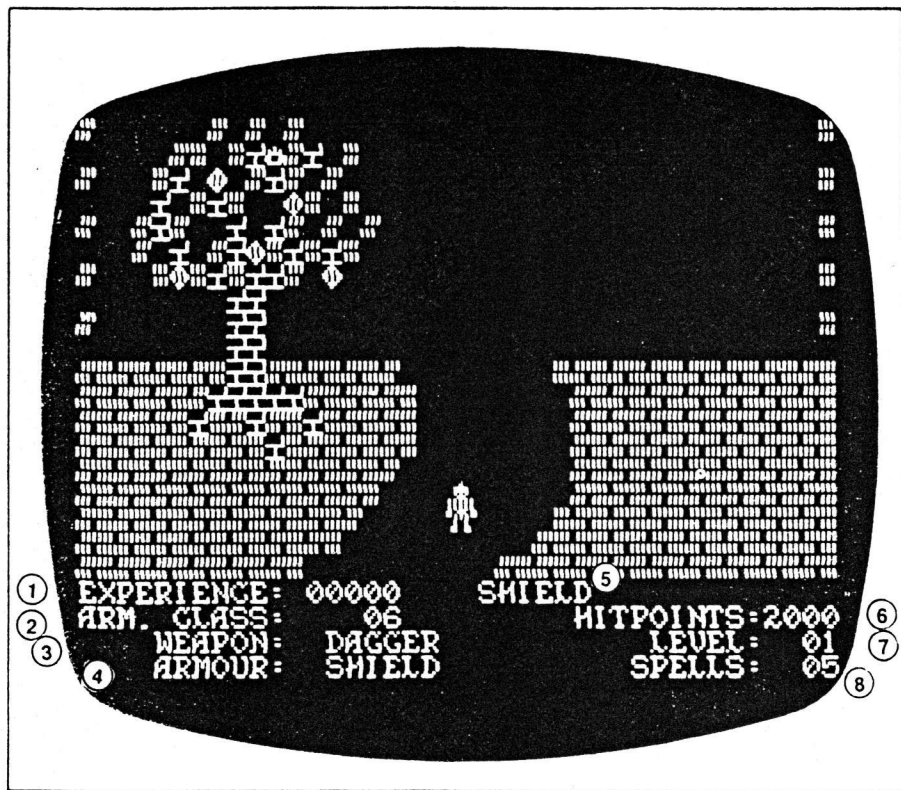


DISK 的字樣，你唯有重新複製一片 CHARACTER DISK 來重新進行遊戲，並且得特別注意，當你準備將遊戲告一段落時，請先以 **CTRL** - **Q** 存錄遊戲，再將主機電源關閉。



## 六、螢幕上的狀態：

在 *Sword of Kadash* 的遊戲螢幕下方，有幾項主角的基本狀態顯示，顯示出目前主角身上的裝備所處的等級狀況和生命點數。而這些狀態的屬性，相互間會交互影





## 1 各狀態釋義：

### ① EXPERIENCE 經驗點數

所謂的經驗點數也就是你在遊戲中的得分情況。經驗點數可由在戰鬥中獲勝或尋獲寶物而增加。當你獲得足夠的經驗點數後，你的等級（LEVEL）將會升高一級。

### ② ARMOUR CLASS 護衛等級

護衛等級亦即自衛能力，用來計算你所能夠承受在戰鬥中或遭遇陷阱的損害。它的等級數值越高，則你遇到攻擊或陷阱時所受到的傷害會越少。

### ③ WEAPON 武器

螢幕上 WEAPON 武器欄上所顯示的武器種類即為你目前身上所攜帶的武器。身上的武器一次只能攜帶一種，新拿到的武器若其等級較高，則可取代目前所持的武器，至於武器的等級詳見下一節。

### ④ ARMOUR 護身器具

ARMOUR 護身器具欄內所顯示的為目前你所攜帶的防護器具種類。例如附圖上所顯示的護身器具為 SHIELD 盾牌。

### ⑤ ( SHIELD 盾牌 )

這個欄位會顯示出你最近一次所接觸到或找尋到的物品，它可能是各式各樣的武器、防護器具、寶物，甚至也可能是密門（Secret Door）。在本圖例中，此欄位顯示出 SHIELD 盾牌的字樣，表示在適才的動作中，你正持有 SHIELD 盾牌這一物品。



## ⑥ HITPOINT 生命點數

HITPOINT 生命點數代表你可以承受怪物攻擊的能力。遊戲一開始，你的生命點數為 2000，當你遭受怪物襲擊而受傷時，生命點數即減少，或是當你所處的等級 LEVEL 升高時，生命點數也會隨着增加。但，無論如何，生命點數降低至 0 時，便是你死亡的時候。



## 2 武器 ( Weapons ) :

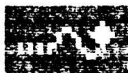
此處的武器 ( Weapons ) 係指你可以在龍堡內尋獲的各式武器。這些武器亦具有等級的關係，以 DAGGER 匕首的威力最小，SWORD 劍的能力最強。而其中某些武器擁有魔力，能夠使你在面對怪物時具有更大的殺傷力。這些帶有魔力的武器其魔力又分成 4 個等級；+ 1，+ 2，+ 3，+ 4，以 + 1 為最弱，+ 4 最強，分別標示在武器名稱的前面，例如：+ 1 AXE，+ 1 SWORD .....等。當你得到了這些具有魔力的武器，並不需要特殊的技術能力即可將你變成極為勇猛的戰士。

### ① DAGGER 匕首



遊戲一開始你便隨身帶有匕首，是一種既短又沈重的利刃，為四種武器中威力最弱的武器。

### ② MORN INGSTAR 流星鎚



流星鎚是一種非常有用的近身纏鬥武器，它的攻擊範圍較匕首約長一個步伐的距離。流星鎚的握柄以皮革所裹紮着，握柄的另一端由鐵鏈連結著一個吐露長釘的鐵球。

### ③ AXE 斧頭



斧頭是由一曲形鋒銳的刃身配上一把沈重的木頭手柄而成。IZNIK 伊支尼克族的戰士（見龍堡內的怪物一節）特別喜好此種武器。

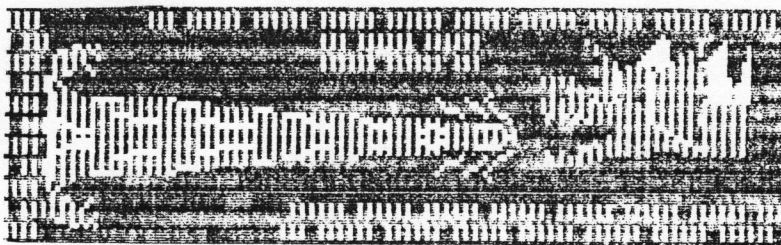
斧頭的威力僅次於 Sword 劍。

### ④ SWORD 劍



此處的 SWORD 劍係指典型單手握持的劍。為地下城中最好的作戰武器。

無論你手上所持的武器為何，當你使用這些武器時，遊戲的畫面上永遠以箭弩的外形代表，不過你身上擁有的武器威力越大，你所發射出去的箭弩也就越具殺傷力，亦即此刻箭弩便是代表着該項武器。





### 3. 護身器具 ( Armour ) :

遊戲一開始你便擁有盾牌做為護身器具，而在遊戲進行當中身上所攜帶的護身器具是看不見的。

有些護身器具具有魔法的特性，能夠讓你更經得起打擊。這些具魔法性質的防護器具又區分成 3 個等級；+ 1 ，+ 2 ，+ 3 ，以 + 1 為最弱，+ 3 的法力最強，標示位置與具魔力的武器同，均在各防護器具名稱之前，例如：+ 2 RING 。

#### ① SHIELD 盾牌



盾牌由一寬厚的木板所造成，用來抵擋怪物武器的攻擊或各種陷阱對於你所可能產生的傷害。

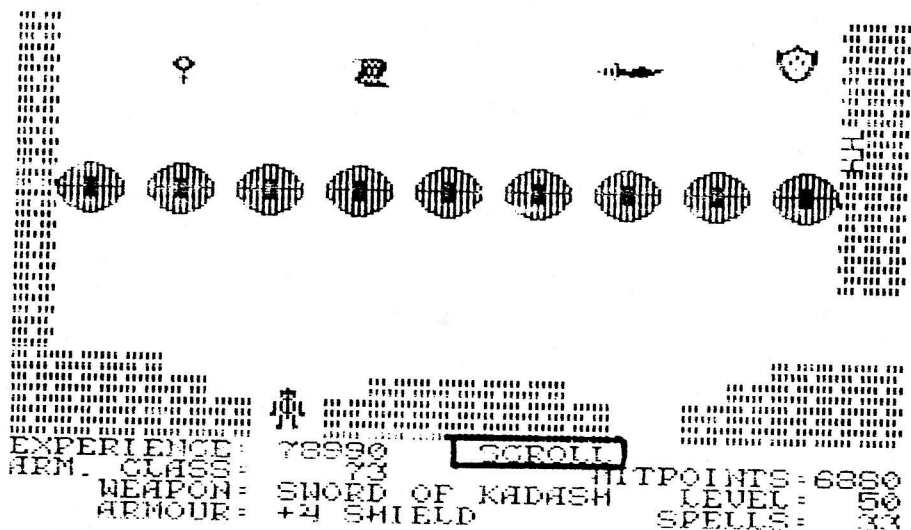
#### ② RING 戒指



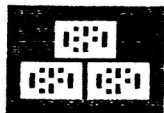
戒指所能夠給你的防護作用與盾牌相同，但由於戒指曾經被施過魔法，所以其防護效力較盾牌強。

#### 4. 寶物 ( Treasure )

這些寶物均可在龍堡內尋獲，當你找到了某一寶物，其名稱將顯示在螢幕狀態欄中上位置，如下圖所示。



**BEST**  
**DATA**

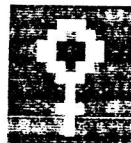


### ① HEALER 藥盒

藥盒又名神奇醫療箱，它是一種具有神奇特性的藥劑，能夠治癒你的創傷，恢復你的生命點數（HITPOINT）。

＊注意＊

某些藥盒有引發陷阱的傾向，當你拾取這些藥盒時將觸動陷阱，對你造成極大的傷害。



### ② SYMBOL 神符

神符的模樣便近似於古埃及法老的飾物，為一種鑲有寶石的片狀裝飾符記。神符具有除去咒語的魔法能力，能夠除去曾被咀咒過物體上的咒語。



### ③ KEY 鑰匙

KEY 鑰匙上面鑲有燦爛耀目令人目不暇給的鑽石，這是人人都想得到而後的一件寶物。

**BEST**  
**DATA**



### ④ SCROLL 卷軸

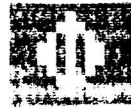
卷軸由羊皮紙所構成，上面記載有咒語。它可用來驅走怪物，嚇走它們要比殺死它們容易的多。

當你尋得卷軸，將使你的咒語 SPELL 點數增加。



### ⑤ CHEST 箱子

箱子是由木材所構成，其上並覆有鐵支或黃銅。在此次的行動戰鬥中無暇去檢視內部到底藏有何種寶物，但據傳說，箱子內存放有各種金銀珠寶，如：玉鑽、黃金、巧克力……。



### ⑥ DIAMOND ALARM 鑽石警告器

觸動鑽石警告器並不會立刻對你造成傷害，但它往往因為移動而觸發開動陷阱。



## 1 Skeleton 骷髏人



**Skeleton** 骷髏人和**Liches** 理棄一樣，具有還魂的能力，可以將其死亡後的軀殼回復成具有生命力的恐怖形骸，它們已經死亡過一次，但還是能夠運用魔法指揮全身的骨骼行動。

雖然骷髏人的外表看起人令人胆寒生畏，但它們的骨骼鬆散易碎，因此並不是一個好的戰士。

## 2 Scorpion 蠍子



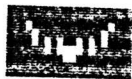
爲你旅行於沙漠之中所最常遇見的巨型蠍子，雖然它們的行動迅捷，就像風捲飛沙一般的迅速。但當你站在有利的位置，以弓箭對準它，將使蠍子知難而退。

據盜匪們表示：這種可怖的巨型蠍子是看守寶劍的龍利用原始的小毒蠍所生產

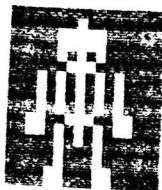
出來的，不管傳說是真是假，只要你的行動較爲遲緩都將隨時落入此種巨蠍的掌握之中。



### 3. Bat 蝙蝠



當你接近碉堡內的高塔時，你便可以看到許許多多的蝙蝠在此處迴旋飛翔。盜匪們警告你說：蝙蝠是吸血妖怪，專賴活人類的血液而活，它們形小污穢，行飄忽不定，要想擊中它們大不容易。





#### 4. Snake 毒蛇



在龍堡中大部分的生物都擁有某種程度的法力，而毒蛇是少數沒有法力的怪物之一，原則上毒蛇可以依其它虫物的殘骸維生，但是在這裡有一些巨大的蛇卻以補獵其它的生物維生。

#### 5. Gazik 翼人



有些人曾經從 Gazik 的手掌中逃生，並講述着他們的經歷。有一位年邁的獨眼盜匪宣稱，他就曾聽過他們講述這個經驗，他並且鄭重其事的對你提出警告，他說：我聽他講，只要你能計算出 Gazik 頭上角的條紋數目，Gazik 便能答應你一切的要求。但是，我當然不至於笨到真正的去嘗試這種傳統。

## 6. Liwam 綠妖



看到 Liwam 的長相就令人聯想到小妖精，它們長有一口銳利的牙齒，看起來充滿了敵意。

當 Liwam 和敵人作戰失敗，在死亡之前，如果敵人和它的距離夠近，它一定會做垂死前的掙扎，設法咬噬敵人。

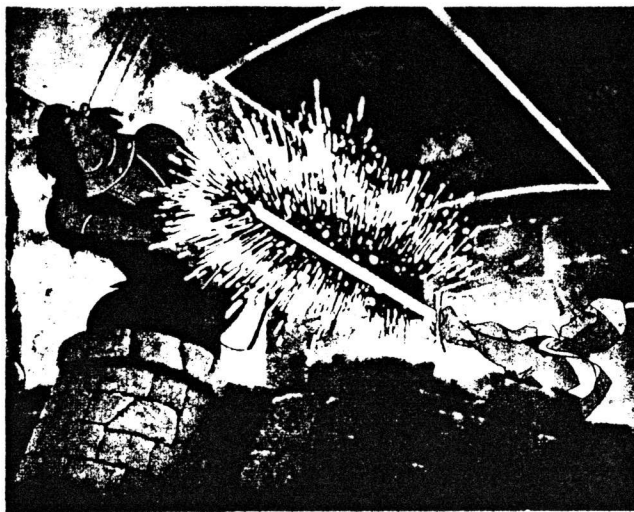
## 7. Wraith 幽靈



這些不可思議的物體能夠隨着它們的意念自由自在於空氣中來往穿梭，當它們想到那裏，形體便隨之而到。

據說幽靈能夠在人們作夢時進入他們的夢中，並且將他們轉換到這個惡夢中…

……。



## 8. I znik 伊支尼克



傳說 I znik 這種怪物的來源是由於 Nakshi ( 雄性蛙怪 ) 在無意間喝到液，而且又遇着 Muk ram ( 魔怪 ) 的處女而產生。無論它們的來源為，伊克尼克是一種殘暴的怪物，身體強壯隨身帶有一把長矛，但是反應却不是很靈敏。

## 9. Ghost 惡魔



有一些關於 Ghost 的傳說，說道 Ghost 是怪物死亡後的幽魂，它們常常出沒於它們被殺的地方。傳說上並繪形繪影的指出，惡魔可以穿牆走路，任意往返。

到過龍堡探險的人，亦宣稱他們曾見到過惡魔離去時所沒帶走的其他物件，另一人甚至說他曾碰見過這樣的幽魂。

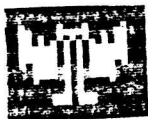
## 10. Naksh 蛙怪



聽到 Naksh 這個名稱在潛意識裏，你或許就會以為它是多麼的卑賤的醜怪。事實上，這個想法並沒有錯，Naksh 的殘酷就如同它醜陋的外表一樣令人難以忘懷。

有言道是，寧願在作戰中被其打死也不願活著落入其手中。

## 11. Kajar 睡妖



據說當Kajari 的眼睛對着你的眼睛凝視的時候，你將會被其催眠，而毫無反抗的步向你毀滅之路。

你或許就是那位足以驅散這不屬於真實世界上的妖怪—Kajar 的人了。

## 12. Spider 大蜘蛛



Spider 的來源不能確定，或許它就是Aladag 巨龍對Scorpion 毒蠍施展魔法而變成的也不一定，否則，龍堡內那會有這麼大的蜘蛛？

Spider 和其它龍堡內的怪物一樣，生物殘忍，並且能夠吐絲結網，最好是避開它為妙。





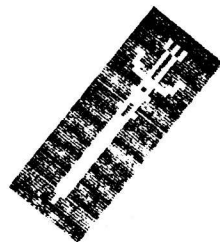
## 15. Stirge 吸血魔



Stirge 是眾所周知的空中吸血鬼，它們是巫師以咒文呼喚而來，用以報復那些曾經欺騙過巫師的傢伙。

雖然 Stirge 的外表長得像蝙蝠，但它們的行動比蝙蝠迅速，它的生性較蝙蝠凶狠。

## 16. Orc 半獸人



Orc 的模樣是那樣的醜陋，但它們的氣味比起它們的長相又是令人更難以忍受，Orc 相信沐浴會減損它們在戰場上的威猛。

事實上沐浴對它們的影響並不會太大。



## 17. Muk ra 魔怪

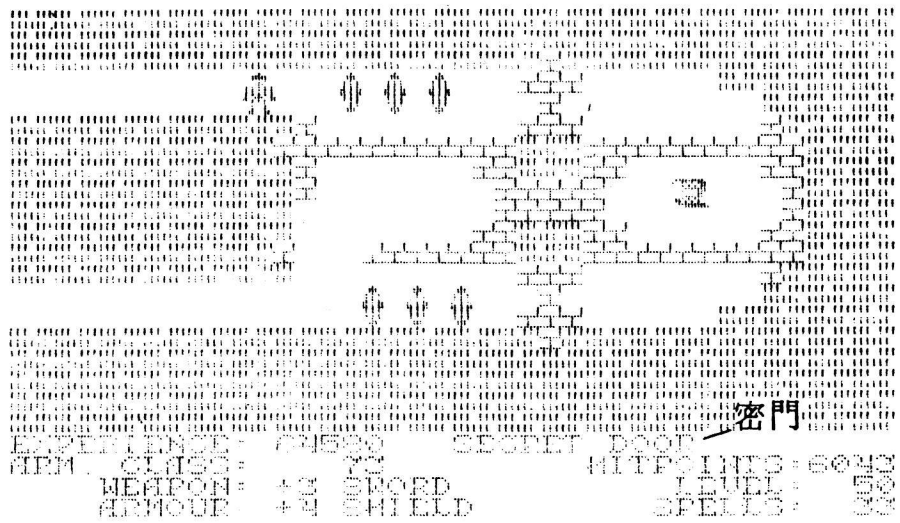


Muk ra 的身軀較Orc大，長相倒也差不多難看。當Makra間有了爭吵時，它們通常會安排一種叫做Smash的比鬥會，由兩位當事者相互捶擊比鬥，這個規則很簡單，兩位爭論者，面對面站着，以棍子互相打擊對手的頭部，一直到有一方倒地，最後還站着的魔怪便是對的，倒在地上的魔怪假若還能夠起來便必須向它道歉。

Mukra的身裁雖然短小，但請別輕視它，它們的動作迅捷，沒有任何敵人遇着Mukra能夠說來就來就去就去的。

### 八提示：

遊戲一開始，你首先要做的是先去找尋等級較高的武器和防護器具，因為+4 SWORD寶劍的威力較之DAGGER匕首的威力是不可同日而語，取有等級越高的武器方能更容易的克敵致勝，而防護器具亦極為重要，否則禁不起挨打，兩三下就死亡，未免太不好玩。



身上的箭弩一經射出，遇到牆壁便反彈，在你擁有的武器等級較低的時候，被自己的箭射中並無大礙，但在武器等級較高而防護器具等級仍然極低的情況下，被反彈的箭射中往往會受傷，因此請特別注意。

箭弩除了攻擊怪物外，還可以做為探路的工具，龍堡內有許多密門 SECRET DOOR 隱藏在牆壁內，外表和牆壁一模一樣，你可以用箭弩向牆壁發射，若是弓箭可以直接射透過去，表示那兒就是一個秘門，只要用身體便可將至撞開密門在龍堡內佔極為重要的地位，要想找到那柄寶劍 SWORD OF KADASH，非找到密門以通往藏有

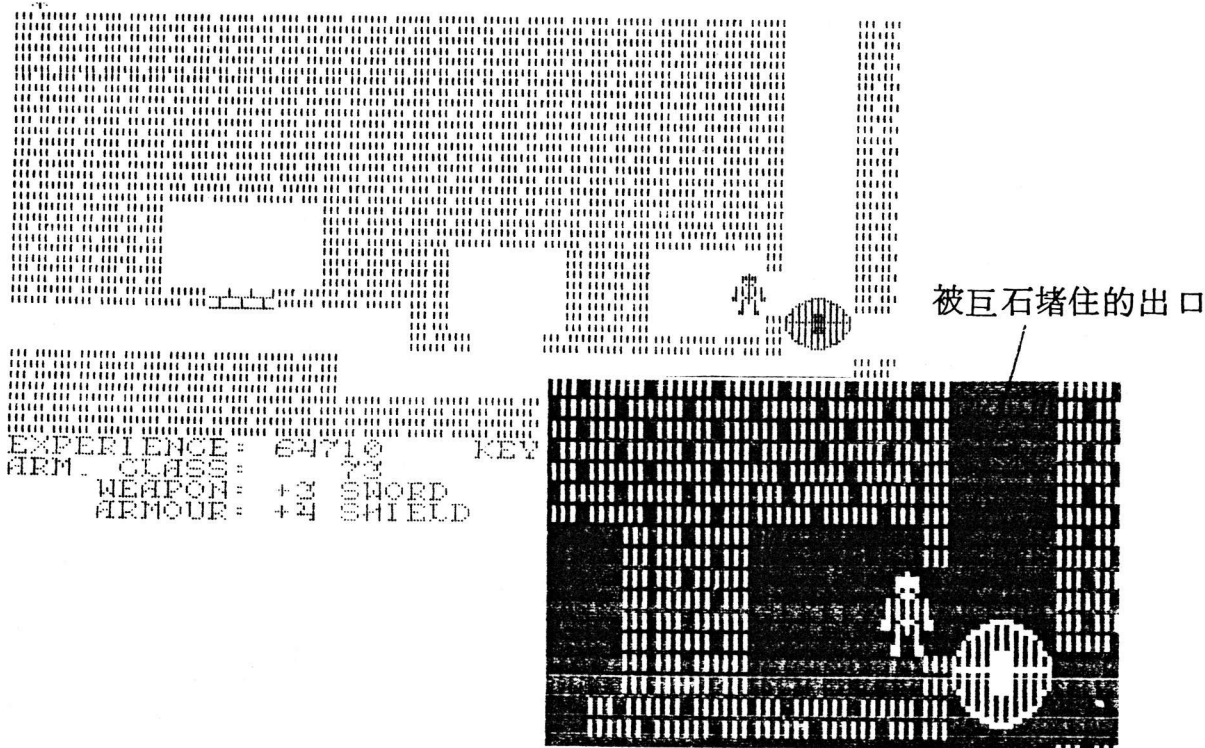
寶劍的大殿不可。另外，龍堡內尚有許多隱形的牆，有的可以用箭打掉，有的射不穿，但以斜斜的姿態將弓箭射出，你可以根據方箭的折射而找到正確的通道。在整個遊戲中，有幾個房間的密門是只能進不能出的，若是不小心誤闖此種密門，而被關在房間內動彈不得時，只好壓下 **CTRL** - **D** 鍵自殺，雖然如此，SECRET DOOR 密門還是此一 Game 的重心所在，只要你看得到的物品幾乎都有密門可通往其內，取得該項物品。

**BEST DATA**

隱形牆

EXPERIENCE: 64660      +4 SHIELD  
 ARM. CLASS: 73      HITPOINTS: 6511  
 WEAPON: +3 SWORD      LEVEL: 50  
 ARMOUR: +4 SHIELD      SPELLS: 33

當你要拾取龍堡內的各項物品時，往往都會有暗器出現，小者如冷箭射出，大者如巨石滾下，都可能令你的生命點數降低，因此在拾取各項物品時宜保持警覺，若有巨石滾出，而另一方又無通道時，只要冒着生命危險，在巨石滾出的一瞬間，朝巨石滾來的反方向衝出，否則通道被堵死了，再怎麼也出不去矣。



散放於龍堡內的物品，有的是被咒語咀咒過的，不小心拿到此類物品，在螢幕上的文字幕裏會有 CURSED 的字樣出現，表示你已中了咒語，此刻唯有趕快去找尋 SYMBOL 神符，以除去這項禁咒，否則，你將變得極為衰弱。

龍堡內的地道錯綜複雜，像迷宮一般，因此，在進行本遊戲時，最好隨手將已經過的路線繪出，標示出各項未取的物品、密門等，否則極易迷失方向，而在龍堡內團團轉。

卡達敝的寶劍存放在一處空曠的大殿內，內有理棄和許多怪獸看守着，而要進入此一藏劍室之前，必須先經過由一條巨龍 Aladag 守着的通道，如圖所示。這條龍口吐火焰厲害無比，除非你的武器等級，防護器具的等級和生命點數夠高，否則殺不了







YOUR COURAGE AND MIGHT HAVE PREVAILED.  
HOLDING THE SWORD YOU REALIZE THAT MORE  
MUST BE CLAIMED BEFORE YOU CAN BE WHOLE,  
BUT THAT IS ANOTHER STORY...  
FOR NOW IT IS ENOUGH TO KNOW THAT YOU  
HAVE SURVIVED...

九原文附錄：

爲滿足喜好原文資料的讀者，以下便是 Sword of Kadash 的全部原文 menu，  
若對本中文說明書內有任何疑慮者，可以參考原文內的有關資料。

SIR. KAO  
P. M. Lee

精訊資訊 Best Data Infomation

1985. 6. 2.

**T**he burning sands of a Persian desert surround you for miles. Two nights ago your nomad guide abandoned your journey — taking with him the camels, and the bolts of cloth you were hoping to sell in the marketplace of Tabriz. Gazing gratefully at the waterskin he left behind, you think back on the journey from the west. It took four long, hard months to get to Persia by camel from where you left the Mediterranean. Now all hopes of making a fortune are gone — like your guide. Taking a drink you wonder how long it will be before the sand covers your bones. Suddenly a cloud of dust appears atop a nearby sand dune.

A group of people become visible in the settling dust. Facing you is a crowd of about 30 men clothed in flowing robes and turbans, seated on magnificent horses. One of the men dismounts and walks towards you. The man who you hoped was going to help you is carrying a scimitar, and he has it in his hand prepared to behead you.

"No," shouts a voice from the top of the dune. You look up into eyes colder than the desert nights.

"I am the leader of these men," he says. "The fiercest band of brigands to roam the desert! You are my prisoner, infidel! Bow before me, dog of an unbeliever, or die this instant." Quickly you sink to your knees and beg to be spared. All thoughts of safety disappear like a mirage. This just hasn't been a good trip for you.

"Spare you? Of course I'll spare you. I have a task for one such as you — strong bodied, obedient . . ." Doomed, you think angrily, and ask what the task is.

"To the north lies an enchanted sword, the Sword of Kadash. It can be found somewhere in the deadly catacombs of the Fortress of the Dragon, guarded by fierce beasts and vile demons." When you ask why the brigands don't get the sword themselves the leader laughs cruelly:

"A score of men we have sent into the Fortress, and none has returned. That is why we are sending you — one with such prowess should have no problem walking into the Fortress and walking out with the Sword." This remark brings a malicious chuckle from the thieves. Refuse and they will kill you now — since there is a chance to retrieve the Sword and survive, you accept. Confidently you ask what your reward will be upon returning. "Many treasures are to be found in the fortress. Whatever you take is yours to keep . . . if you get out alive."

**A**fter two nights of travelling north the party arrives just outside the Fortress of the Dragon. It is a huge, foreboding castle, situated on a stark plateau. During the journey, the brigands have told you that the Sword of Kadash is a great two-handed sword that was once the property of an almost invincible Templar Knight. The Sword is said to be enchanted, powered by the blood of the men it slew during the Crusades. Those who wield the Greatsword are susceptible to its deathdealing enchantment. That is why it lies deep in the dungeons, unused by even the powerful liche who guards it. The dreaded dragon, Aladag, must be slain in order to escape the Fortress with the Sword. The brigands have explained that they, faithful followers of Allah, seek not to use the Sword, but to restore it to its holy resting place in the Vizier's Palace, a symbol to all true believers of the vanquished Crusaders.

Armed only with a dagger, a shield, and your natural charm, you set off to complete your task.



# Starting the game

## Apple version

Boot side 1 of the disk. You will see the title page followed by an introductory paragraph. These will be followed by a self-running demo. If you do not wish to view the demo, press any key.

A prompt will appear on your screen giving you two options:

### 1. Create a Character.

You must make a copy of the Master Character Disk (side 2 of your game disk) in order to play *Sword of Kadash*. If you die, or damage your character disk, you will have to make a new copy. Select the level of play you want for the game (1 is easiest, 3 is hardest). Now you will be asked whether you have one or two disk drives. One drive users will have to swap disks several times.

### 2. Enter the Fortress.

Once you have made your character disk, you can press a key and select option B to start the game. You will be prompted to insert your COPY of the Master Character Disk.

**WARNING!!** Turning off your computer during a game without quitting first will result in an illegal Character Disk, rendering your disk useless. A new copy of your Master Character Disk must then be made. To quit a game press CTRL-Q and wait for the computer to save your game. When it is done, you can turn off your computer.

## Commodore version

To boot your disk, turn your computer on, and put side 1 of your game disk face up in the disk drive. Now type LOAD """,8,1 and press the Return key. When the game is finished loading, you will see an introductory paragraph. This will be followed by a self-running demo. If you do not wish to view the demo, press any key.

A prompt will appear on your screen giving you two options:

### 1. Start a new game.

You must make a copy of the Master Character Disk (side 2 of your game disk) in order to play the game. You will only need to do this once. If you die you can automatically restart the game at the beginning. Select the level of play you want for the game (1 is easiest, 3 is hardest). Now you will have to swap disks several times to make the copy.

### 2. Continue an old game.

Once you have made your character disk, you can press a key and select option B to start the game. You will be prompted to insert your COPY of the Master Character Disk.

You will now find yourself on a path leading to the Fortress of the Dragon, wherein lies the SWORD OF KADASH!

## Controls

The game starts in joystick mode. Moving the joystick will move your character around the screen. (Commodore users should plug their joysticks into controller port 2.) On the Apple, button 0 fires darts, and button 1 casts a spell. On the Commodore, the joystick button fires darts and the spacebar casts spells.

If you don't have a joystick, you can press CTRL-K to activate the Keyboard Mode. Your character will now move in 8 directions corresponding to the eight keys centered around the "K" key.

To fire a dart, press the Spacebar. To use a spell (which scares off monsters), press the RETURN key. To return to joystick mode, press CTRL-J.

Other Commands (from keyboard or joystick mode):

	APPLE	COMMODORE
SOUND	CTRL-S	Turn monitor or TV volume up or down.
QUIT	CTRL-Q	CTRL-Q
PAUSE	ESC	P
SUICIDE	CTRL-D	CTRL-D
BACKUP**		CTRL-B

\*\*Backup is a Commodore option only; it allows you to save the game at any point during play so that if you die while attempting something risky, you can restart the game from the position where you last made a backup. Once the backup has been made, you can press any key to resume the current game.

Above is the first screen you will see in *Sword of Kadash*. Note the type at the bottom of the screen. As in any role-playing adventure game each of your characteristics interacts with the others. When something happens to change a characteristic this change will trigger alterations in one or more of the other characteristics. For example, you find a treasure chest (let's say it is worth 30 points), your EXPERIENCE will go up 30 points

— this can cause your LEVEL to increase. If your LEVEL goes up, so does your ARM.CLASS and your HIT POINTS. This is just one example of how such interaction works. What follows are general definitions of each part of the window.

## Definitions

**EXPERIENCE** — These points are earned as a result of victories in battle, and treasure you have found. When you gain enough experience points, your level will increase.

**ARMOUR CLASS** — This is used to calculate how much damage you take from an attack or a trap.

**WEAPON** — Tells what weapon you have in your possession.

**ARMOUR** — This shows what type of armour you are wearing.

**SHIELD** — This space tells you the last object you picked up or touched.

**HIT POINTS** — This represents the amount of damage you can take before dying.

**LEVEL** — This is the measure of your experience. The higher your level is, the better you will do in combat.

**SPELLS** — Tells how many spells you have.

## Weapons

**DAGGER** — Short heavy bladed knife — does the least amount of damage of all four weapons.

**MORNINGSTAR** — A leather-wrapped handle connected by a short chain to a spiked iron ball. It is very useful in close combat, and is a step above a dagger.

**AXE** — This is a deadly sharp curved blade on a heavy wooden handle. It is the favorite weapon of iznik warriors, and is considered to be the next best weapon to a sword.

**SWORD** — This is your typical unadorned one-handed broadsword. It is considered to be the best weapon for dungeon combat.

Some weapons have magical powers that allow you to cause more damage to a monster when you hit it. These weapons are indicated by a +1, +2, +3, or +4 rating after its name. (+1 being the lowest, +4 being the highest). Acquiring a magic weapon makes you a more deadly warrior, not necessarily a more skillful one.

## Armour

**SHIELD** — This is a wide wooden plank used to deflect blows from a monster's weapon, or damage from a trap.

**RING** — This enchanted item works in the same manner as a shield but protects more of your body.

Some armour has magical qualities that allow you to withstand attack longer than you normally would. Magical armour is indicated by a +1, +2, or +3 rating (+1 being lowest, +3 being highest).

## Treasures

**HEALER** — Could be called a magical first aid box. With its mystical properties a healer can heal you by restoring a certain number of your HIT POINTS — Caution, some healers have a tendency to set off very damaging traps.

**SYMBOL** — An ornamental piece of jewelry similar in appearance to that of an Egyptian ankh. Symbols have the magical ability to remove curses.

**KEY** — Being magnificently jewelled, this object is highly coveted.

**SCROLL** — A parchment containing a magic spell. This can be used to scare off monsters making them much easier to kill while they are running away from you. When you pick up a scroll it will be added to your current number of SPELLS.

**CHEST** — This is a small iron or brass bound wooden box containing ... ? There is no time during battle to find out what lies within but rumor has it that each chest contains a different treasure: jewels, gold, chocolate ...

**DIAMOND ALARM** — Does no immediate damage to you, but releases a trap that does.

Be advised: not all weapons, armour, or treasure you find will be helpful to you. Some items are CURSED. To find out if the item you have picked up is cursed, just refer to the text window in the space above HIT POINTS. Once you pick up a cursed item you cannot get rid of it until you find a holy scroll or symbol. While carrying a cursed item you will be unable to use any other items except holy ones. While cursed your present weapon and armour become cursed also; they will return to normal when you get rid of the curse.

感謝您購買精訊資訊出品的優良資訊產品！

請詳細填寫下列資料，並將本函投入郵筒中，本公司將慎重整理您給我們的寶貴意見，並在以後的產品中依據您的意見改進之。

6. 意見：

您所購買的是：

- 中文說明書（編號或名稱：            ）
- 套裝軟體（編號或名稱：            ）
- 其他產品（名稱：                    ）

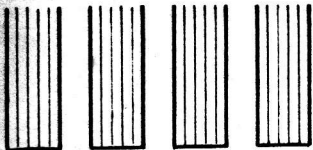
1. 價格： 合理 尚可 難接受
2. 包裝： 精美 普通 有待加強
3. 內容： 明白 尚可 不明瞭
4. 本產品引起您購買意念的由來：
- 圖形 音效 結構 好奇
- 經銷商推薦 有中文說明書
5. 您認為還有那些程式需要中文說明書：

姓 名：

電 話：

住 址：

郵遞區號：



廣 告 四 信  
 台北區郵政管理局登記證  
 北台字第 1466 號

(國內郵資已付)

姓名：  
 地址：  
 電話：

精 訊 資 訊 有 限 公 司

收

台北市 10206  
 重慶北路一段 22 號 六樓

