

新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN-TOWN

使用手冊



DOMO

(C) 1997,1998 SOFTSTAR INFORMATION CO., LTD.



遊戲安裝





安裝：阿貓阿狗的第一步，要慎重地走……

配備需求

IBM PC 486 以上 100% 相容機種

16M 以上的記憶體

需要一台光碟機

支援滑鼠、鍵盤

聲霸卡或 100% 相容音效卡

最小 80M 硬碟空間。完 安裝 200M(遊戲速度會比較快)

開始安裝

建議您使用 Windows95 來進行安裝，會有比較好的安裝界面。

在音效設定上可能會稍微複雜了些，如果您不了解您擁有什麼音效卡的話，胡亂設定可能會導致當機。請確實測試清楚後再進行遊戲。

★設定音效卡我們有中文的簡易設定程式，但僅能設定聲霸卡相容系列，如有特殊需求或是設定不出來，請使用英文的專門設定程式（本章之後有簡易說明）。

●在 Windows95 上的安裝方法

本遊戲有支援 Windows95 的自動安裝界面，只要您把本遊戲的第一片 CD 放入您的 CD-ROM，就會自動執行安裝程式。如果您已經關閉了 CD-ROM 的 AUTORUN 功能，則請手動執行 CD 內的 **SETUP**、**EXE** 這個檔案。



第一次執行時，會出現畫面上 **SETUP** 的按鈕，就可以選擇您希望安裝的目錄所在，接下來按照安裝程式的指示操作即可。安裝完成之後，畫面 **SETUP** 的圖示會換成 **PLAY** 的圖示，請直接按 **PLAY** 的圖示，就可以直接進行遊戲。

★畫面上的垃圾桶可以反安裝阿貓阿狗，在您不需要再玩的時候就可以用它來移除。請放心，我們不會清除您的記錄檔，所以您還可以看到阿貓阿狗的目錄還留在硬碟內，下次再安裝在同一個目錄，則記錄可以繼續使用。

安裝完成後，在 Windows95 界面的〔開始〕〔程式集〕內，會多出〔大字資訊〕〔阿貓阿狗〕，裡面會有《阿貓阿狗》的執行捷徑和相關說明。



★在 Windows95 下，我們還有 贈阿貓阿狗《小可愛》、《小時鐘》等有趣的軟體，您可以在安裝過程選擇把它們也安裝起來。

●在 MS-DOS 上的安裝方法

如果您沒有 Windows95，請執行第一片 CD 下的 **INSTALL** 這個程式來進行安裝，接下來按照安裝程式的指示操作即可。

在安裝完之後，會出現設定音效卡的畫面，設定完成後會自動進入遊戲，而下次執行遊戲請在硬碟阿貓阿狗所在目錄下，輸入 **PLAY** 後按〔ENTER〕即可。

★如果往後想變更設定，請在阿貓阿狗硬碟下的目錄執行 **SETSND**。

音效卡的設定

如果您對電腦不是很在行，可以使用阿貓阿狗的簡易聲音設定程式。除此之外，我們還 專門的聲音設定程式，以設定除了聲霸卡或相容卡以外的聲音卡。這裡介紹專門的聲音設定程式，在阿貓阿狗 **Drivers** 的目錄下，執行 **SETSOUND** 這個程式，會出現以下的畫面，您可以在此設定音樂（MIDI music）與音效（Digital Audio）要使用什麼設備輸出（CD 音源則不需在此設定）。

因為阿貓阿狗有部分不使用 CD 音源的音樂，所以如果您不在這裡先設定，將會無法播放某些配樂。請注意，如果設定不正確，在撥放音效時，會導致遊戲整體的當機！



CD 音源聽不到怎麼辦？

如果您使用舊版的聲霸卡（聲霸卡 2.0 或聲霸卡），是無法將 CD-ROM 的 CD 音源和音效卡的音效混音輸出的，這使您可能只能兩者聽到一者。另一個狀況是您的音效卡確實有混音功能，但 CD-ROM 沒有連結上您的音效卡，這裡我們教您幾個方法，可以自己來動手調整：

首先準備一組『雙頭的立體耳機端子』，然後從 CD-ROM 的 **耳機孔** 連到您音效卡的 **MIX 孔**（請注意不是 MIC 孔），再調整您的 CD-ROM 音量，順利的話，應該是可以從您的音效卡聽到 CD 音源的。否則，也可以直接用另一組喇叭從 CD-ROM 的耳機輸出。



教學：給初學者的入門引導……

阿貓阿狗這款遊戲已經安裝完成了。各位玩家一定已經迫不及待的想要開始玩了吧？如果您是初次玩阿貓阿狗，想要快速進入狀況嗎？沒問題，您只要照著本單元的敘述來親自動手，就能立刻進入木桶鎮的幻想冒險旅程。好，開始吧！

首先請先進入阿貓阿狗的遊戲主選單。（圖一）如果你想知道更詳盡的功能說明，再參照「遊戲說明」單元。

把遊標移到「開始遊戲」這一項後按下 [Enter] 鍵，馬上就是遊戲的開場劇情。劇情看不懂？（不會吧？！）好，那您可以參照下個單元的故事簡介，馬上就一清二楚。

當泡泡對話框中出現了手印時，請按**空白鍵**或**滑鼠左鍵**繼續。等到對話完畢，便會出現第一段**線上輔助說明**。先試試看**小時鐘**的開關靈不靈，可以按 [T] 鍵決定打開或關閉。好，你現在可以試著跟別人說話了！

要移動樂樂，可以使用鍵盤上的**上下左右鍵**，或是利用游標的箭頭方向按**滑鼠右鍵**。接著，把滑鼠游標移到路人身上，游標形狀會變成說話圖，按下**滑鼠左鍵**，就能跟他說話了！或是靠著你的對象按**空白鍵**也可以。如果嫌走路走得太慢，還可以按 **R 鍵** 切換走路或跑步。接下來到這條街的最左端，阿康等著你呢！去跟他說話，進行阿貓阿狗劇情的序章。



1：阿貓阿狗的標題畫面



2：一個段落的對話後，會出現閃爍的手印，在等您按鍵繼續下一句。



3：跟著阿康逃離貓群的勢力範圍。



4：滑鼠游標所指之處就是啟動 PDA 的圖塊。

序章結束之後，你跟約翰叔叔身在鬼屋大廳，一定想好好探索一番。別急，如果出了什麼意外，您不希望下次再從頭玩起吧？好不容易可以存檔了，先啟動 **PDA**。直接按 [Enter] 鍵或是用滑鼠左鍵點取螢幕左上角的 ，就可以啟動 **PDA**。看看說明訊息後，先點取最右側的 （或是按下 [Shift]+[TAB]）進入記錄存取選單。接著，選擇左下角的儲存進度（請參考圖五），把目前為止的進度儲存在第一欄裡，再按**滑鼠右鍵**（或是 [Ctrl] 鍵）關閉 **PDA**。

現在可以探索鬼屋了。探索的要領跟說話一樣，不過這時滑鼠的游標會變成**爪子的形狀**，試試看吧：在上方的門旁邊可以找到**料理原料**（參考圖）。好了，接下來的就交給你了！好好找找，把可利用的東西都拿走。

入口處正對著鎖著的門，開鎖的提示就在門邊的圖畫上，您應該已經知道是怎麼回事了吧！只要把大門外的兩個雕像各轉半圈，再接觸一下雕像，就能拿到鑰匙了！然後，接著又演出下一段劇情。

你下一個任務，要上街尋找伙伴了！不要急著走，記住：儘可能**仔細打聽情報**、**留心每個消息**、**完成別人的請托**、**巨細靡遺地搜索**，這是玩 **RPG** 的不二法門。



5：記錄存取選單。



6：面對著想搜索的地方按滑鼠左鍵或 [空白鍵]，就可以拿到東西。



7：鑰匙居然藏在噴水池裡。



8：大家都還記得樂樂，去拜訪每個人的家吧！





往左邊前進，首先是遇到大米，接著要幫忙阿吉搬東西回基地。這樣就能得到阿吉寫的程式，PDA 會多了**組合物品**的新功能，不過暫時先別管。從基地出來以後，再上街往左邊走，遇到大米，牠要你帶牠回基地參觀。接著，馬上將遇到第一場與貓咪的遭遇戰了，先調整一下裝備。啟動 PDA 的裝備功能：！你可以檢視一下裝備。先在樂樂的武器欄中點一下，把他的武器換成**改造玩具槍**（什麼？你身上沒有？搜索不夠徹底！）；再點一下大米的圖示，幫大米的配件裝上**花頂圈**。按滑鼠右鍵（或是 [Ctrl] 鍵）離開 PDA，可以往回走了！

被貓咪攔下來了吧！這是本遊戲的第一場戰鬥，樂樂如果打不贏戰鬥雖然沒有損失，但是會無法繼續發展故事。確定裝備都準備好了嗎？開始戰鬥時別慌張，等游標變成的形狀之後，按下**滑鼠左鍵**或**[空白鍵]**，便可以下戰鬥指令。

選擇攻擊吧！用**滑鼠**來點選或是直接按鍵盤的**上下左右**都可以，接著再用滑鼠點選要攻擊的對象。基本上，第一戰對手很弱，一直攻擊就能打贏，現在也沒有能用的絕招。如果擔心生命力的下降，可以選擇物品中的**繃帶**來恢復。打贏了吧？得到了**經驗值**和**創意點數**，可以啟動 PDA 的隊員狀態欄看看還要多少經驗值才能再昇級。提昇等級除了可以增強個人屬性以外，還可以練成一些絕招出來。

接下來，試著**停住不動**，一會兒隊員的生命值就會出現在畫面上，並且**慢慢恢復**，您可以等補滿了再走，**晚上會停止補充**，除非您選：晚上在右下角出現的休息指令，就可以完 回復。



9：大米幫你添了點麻煩。



10：PDA 的裝備功能欄，分成武器、防具、還有兩個小配件等項目。



11：戰鬥指令欄，上是普通攻擊，左是使用絕招，右是使用物品，下是防禦。



12：勝利時的畫面。檢視一下戰鬥成果。

叔叔的房子前，再次遇見了天使，還有一小段對話。

回到基地，見到了阿吉，他會幫您啟動 PDA 的**開發功能**，我們立刻來試試這個功能吧！啟動 PDA、或直接點取畫面右上角的燈泡圖塊，都可以啟動這個功能。試用前，記得先存檔。

有很多開發創造的 別吧？先提醒您，開發是需要錢的；而除了**基礎**這一 之外，其他 型的開發則也要消耗那一 型的材料，所以選擇開發別時，要優先挑你必需的項目。怎麼開發呢？注意每一個 的開發項目旁有個數字，那是代表：現在你要消耗多少**創意點數**，才能讓這一項能力提升。（圖 15）

現在，在「**基礎**」這一項的計量上按**滑鼠右鍵**，消耗了一點創意點數，再選擇確定，這樣你這一 型的能力就提昇了。這時右欄會列出：你因此而學會開發 些東西。接著，點取「**繃帶**」，便會顯示開發這樣東西要消耗什麼。如果想要這樣開發的話就選確定吧！不然就重新取回進度。（圖 16）

遊戲中，大部分的武器或裝備都需要以**開發**來取得，關係到往後的作戰，當敵人不再是貓時，樂樂需要你們更多的幫助。



13：PDA 的隊員狀態欄，各數值的意義請參照遊戲說明。



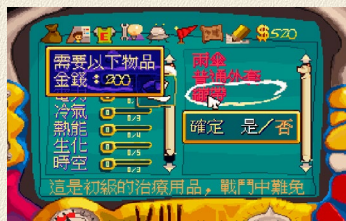
14：與阿吉互相報告目前進度。



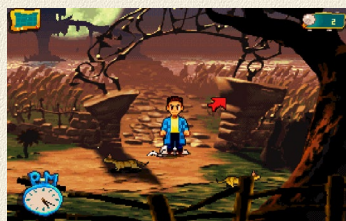
15：游標所指之處就是啟動開發功能的塊。



16：按 [右] 鍵後，右邊多了三樣物品。



17：右欄紅字的項目，代表著你尚未開發這一項東西。

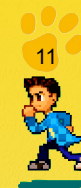


19：小心點，憤怒的貓群來堵你囉！

現在你的創意點數只有三點，有些項目能力需要四點才能提昇，所以您不用急，外面應該有為敵的貓群在徘徊了，教學單元也到此為止。接下來要看您的了，加油！

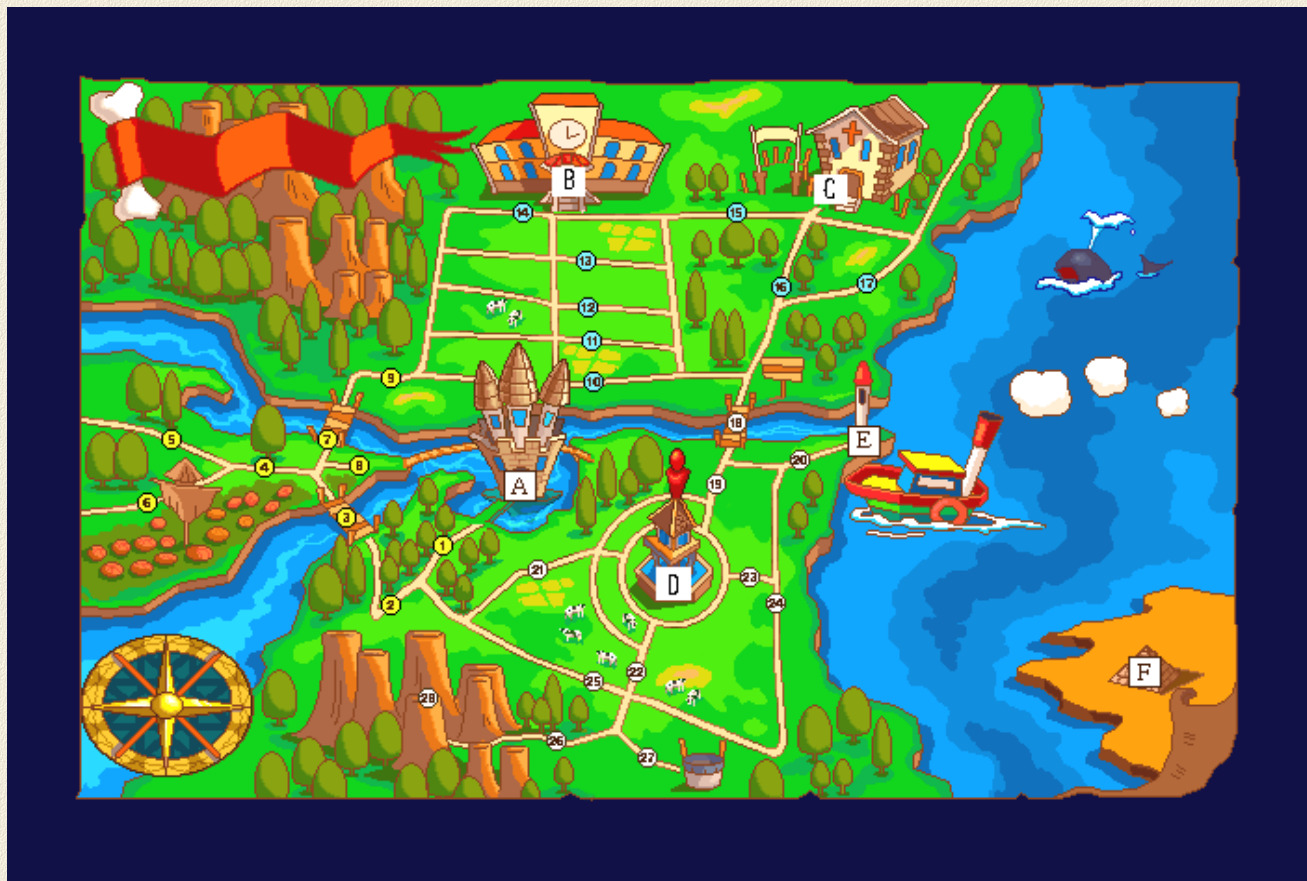


18：確定之後，這一項就不再是紅色了。



木桶鎮漫遊





時間是西元 2020 年左右。木桶鎮是一個位於不知 一國、一地區的地方小鎮，平日不會有什麼人去注意它。人口約有三百人。數百年前，它是以海盜窩開始漸漸發展起來的。主要的農作物是南瓜，但因為有港口，所以也因貿易活動關係，帶動了地方繁榮。

西區 主要都是農業區分布，田野風景相當美麗

- | | | |
|--------------|----------------|--------|
| 1 約翰的路：鬼屋在此 | 5 東部公路 | 9 蛋糕北路 |
| 2 不是約翰的路 | 6 青草公路 | |
| 3 大兵路：有一座水兵橋 | 7 蛋糕南路：有一座熊寶寶橋 | |
| 4 田野路 | 8 河邊空地：濱臨木桶河 | |

北區 主要是住宅生活區，有學校與教堂

- | | |
|-----------------------|----------|
| 10 釣魚路 | 16 偉人紀念路 |
| 11 愛神街：大都市偏僻地方辦事處大樓在此 | 17 祈禱路 |
| 12 決鬥街 | |
| 13 哈哈街 | |
| 14 早安一路：通往木桶學校 | |
| 15 早安二路：通往教堂 | |

東南區 木桶鎮的繁華區，靠港，行政中樞也在這

- | | |
|--|--------|
| 18 這是橋 | |
| 19 這是路：木桶鎮警察局、消防隊在此 | |
| 20 金砂路 | |
| 21 老爺路：木桶鎮行政所在此 | |
| 22 泡泡街 | 24 夢之路 |
| 23 音樂路 | 25 圓圈路 |
| 26 魔王路：從前大都市企業在這建造工廠，結果發生爆炸意外後棄之不顧，後來沒有人敢住在這，現在成了貓集團的大本營 | |
| 27 鬼哭路：也是廢墟。 | |
| 28 魔王山：傳說山上有個大妖怪，鎮民與動物都不喜歡靠近山上，甚至傳說工廠意外也跟魔王山有關 | |

A 鬼屋：就是約翰叔叔的家，木桶小隊的基地，遊戲的起點。

B 木桶學校：木桶鎮唯一的學校，設備雖然充足，但最大的遺憾是缺乏教師人手

C 教堂：教堂住了一位慈善的神父，他會替任何人免費醫療傷痛疾病

D 中央廣場：這兒是東南區的交匯地，有重要事時，鎮民會在此集會

E 木桶港：木桶鎮的交通工具不多，對外最重要的交通工具還是船

F 不毛島：只是個遍地沙子的島，沒有東西，也沒人住





故事簡介

木桶鎮是個人口不多的純樸鄉下小地方，但是最近突然頻繁地發生貓集體作亂的事情。主角樂樂是一位十二歲的少年，當他回到從小長大的故鄉來時，正巧遇上這些無法無天、欺負人的貓。於是，樂樂重新集合了小時候的玩伴阿康與阿吉，再加上樂樂招募來的狗夥伴們，大家一同為故鄉的災害解決而努力。

男主角 樂樂 12 歲

《阿貓阿狗》的男主角，一個很喜歡大自然以及動物的熱心少年，因為父母一直在外工作沒有回家，就獨自一個人離家，跑到木桶鎮找他叔叔。天生具有能和動物溝通的特殊能力。



貓王

身份不明的怪人，帶著南瓜面具，行動像小丑。最近統治了木桶鎮的貓群，並且利用貓群大鬧木桶鎮，但他的目的是為什麼呢…？



3.4 歲

大米

是一隻相當油腔滑調的狗，常對樂樂賣弄他的口舌伎倆，尤其喜歡無事生非，成事不足，敗事有餘。請小心別被他擺佈了。

鬼屋之鬼

翰

生前是個努力致富的人，在木桶鎮無親人朋友，一個人住那棟洋房，之後被稱為鬼屋，約翰為那條他出資建造的路『不是約翰的路』的路名不滿而死不瞑目。



天使

負責



引導靈魂回到天

國的天使，她是為了迎接約翰叔叔來的。



熱血行動派

阿康

12 歲

樂樂兒時的死黨之一，專長是能言善道，擅長交際。自小就崇拜擅長暴力的英雄人物，他也以為擅長暴力才能當英雄。



小天才

阿吉

12 歲

主角樂樂的兒時死黨之一，是個發明狂，除了開發以外，很少在想別的。



貓老大

黃金戰艦

3.4 歲

貓集團的老大，雖然說是老大，但貓群並不怎麼信服他，實際貓群的領袖還是貓王，黃金戰艦只是替他指揮貓群罷了，但黃金戰艦常忘了這件事，他認為才是貓群真正的領導者，除了貓王在場的時候。



狗老大

獵師

5 歲

冷靜又富有智慧與力量，能識大體，可惜因為貓的強勢，無法順利領導不團結的狗。



三劍客

2 歲 x3

這三隻狗從小尾巴就被綁在一起，長大後因習慣使然，仍然貼在一起走路，所以外號叫三劍客。三隻狗默契相當好，也因此能發揮一般狗的三倍能力。個性雖然三隻都不同，但皆正氣凜然。



白眉

4 歲

工於心計，經常與狗老大獵獅唱反調，雖本意也是為狗好，卻破壞了狗群的團結，導致狗群日益衰弱。

地瓜

0.2 歲

兩個月大的小小狗，本遊戲中最年輕的狗，將來是否能成為下一代的領導者呢？



麻雀



灰灰

3.1 歲

樂樂小時後的玩伴，是樂樂的忠心夥伴之一。



基本知識



遊戲說明：

A 操作：使用鍵盤與滑鼠
本遊戲用鍵盤及滑鼠來進行操作。在大部份時候，你只要使用其中之一就可以了。以下會同時進行說明。

一、移動：

移動樂樂的方式有兩種，你可以按鍵盤上的方向鍵、也就是 $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ ，來使樂樂往那個方向移動；也可以利用滑鼠：當滑鼠的游標在樂樂的某一邊，而且游標的形狀變成箭頭（圖一），按**滑鼠的右鍵**，樂樂就會向那個方向移動。



圖一

※ 按 **[R]** 鍵可以切換樂樂走路或是跑步。

※ 如果要用滑鼠讓樂樂走出這個畫面，游標要貼近畫面邊緣。

二、說話或調查：

方法有兩種，你可以把滑鼠游標移到對象的身上（圖二），這時游標的形狀會變成**說話圖**或**爪子**，再按下**左鍵**，即可進行對話或調查；或是靠近面對著對象按 **[空白鍵]**。對話告一段落時，話框中會出現閃爍的爪形游標，請按 **[空白鍵]** 或滑鼠左鍵繼續；一直按住滑鼠左鍵或 **[空白鍵]** 的話，對話會很快跳過，小心不要因此漏掉重要情報。（圖三）



圖二



圖三

B 畫面功能：

以下的各種功能記號會隨著遊戲進行而出現在行動畫面上。

一、小時鐘：



畫面上的小時鐘會顯示遊戲中現在的時間。你可以把滑鼠游標移到小時上**按住左鍵**，把它挪到你想要的位置再放開，也可以按下 **[T]** 鍵來切換小時鐘的顯示與否。（圖四）



圖四

二、呼叫 PDA：



把滑鼠游標對準畫面左上角的記號按左鍵，或是在行動時直接按 **[Enter]**，就可以啟動 PDA 的各項功能。PDA 詳細操作方式，會在下一頁的 PDA 功能中詳述。若你想回到一般畫面，只要按**滑鼠右鍵**或是 **[Ctrl]** 就可以了。（圖五）



圖五

三、呼叫開發功能：



點取畫面右上角的燈泡記號，若您沒有開發任何物品，會直接啟動 PDA 中的開發功能。用 PDA 記號啟動開發也一樣。而您已經有開發過物品後點選此項，則畫面會出現詢問要不要自動生產消耗性物品，操作方式請參照 PDA 功能及木桶鎮求生手冊。燈泡右方的數字，代表創意點數。



圖六

四、隊員狀態：



如果樂樂停住不動一段時間，畫面上就會出現他和隊員們的**生命力**和**體力**數值欄。這時如果繼續不動，可以看見樂樂和伙伴們生命力

五、休息功能：



遊戲中也有早晚之分，太晚了視野會變暗。這時畫面右下角會有床鋪 記號閃爍。如果點取了這個記號，樂樂就會休息到明天早上。



圖七



C PDA 功能：

PDA 是 Personal Digital Assistant (個人數位助理器) 的簡稱，在本遊戲中，是樂樂所持有的一個工具，樂樂可以透過這個工具來處理**任務筆記**、物品的**裝備使用**、新物品的**開發**、**地圖**參考、夥伴的聯絡與**遊戲系統功能**。

在平常行動畫面時，按 **[Enter]** 鍵或用**滑鼠**點取 **PDA** 圖像，就可以開啓 **PDA** 功能。此時畫面上方那一排圖像就代表著 **PDA** 的各種功能，你可以直接用滑鼠點取進行切換、也可以用 **[Tab]** 與 **[Shift]+[Tab]** 鍵來向右或向左切換。想要關閉 **PDA**，直接按滑鼠右鍵或 **[Ctrl]** 鍵就可以了。以下就是 **PDA** 的各種功能解說，從左排到右：

物品欄

可以用滑鼠或是 **↑ ↓ ← →** 鍵來檢視現有物品。如果要使用物品的話，對準它按下空白鍵或滑鼠左鍵即可。如果這樣物品只能對一個人使用，接下來你要選擇要對誰使用，或是按 **[Ctrl]** 或滑鼠右鍵取消。(圖八)



圖八

隊員狀態

可以看到隊員的各項能力值。你可以用左右鍵、或用滑鼠點取隊員圖像，在隊員間作切換。以下是各數值代表的意義：(圖九)



圖九

❤ 生命力：如果被對手擊中，這個數值就會下降，如果降到零，成員就會昏倒、不能再攻擊。所有的成員都昏倒時就戰敗了。所以這個值越高越好。休息可以讓這個值上昇，但是不會超過右邊的最大值。

💧 體力：如果使用絕招，這個數值就會下降，如果降到零，就再也無法使用絕招了，但角色還是可以正常活動。休息也可以讓這個值回昇，但不會超過右邊的最大值。

L V：左邊的數值是「等級」，升高則該角色的所有能力都可能增加。昇級的方法是「累積經驗值」，每場戰鬥後都會得到經驗值，若累積下來的數值超過右邊那個值，就會昇級，否則繼續累積。戰鬥之後若是昇級，能力值的上升情形便會顯示出來。

下排數字的意義：



攻擊力：這個數值越大，當你擊中對手的時候、對手的生命力下降越多。這個值通常只會因為裝不同與昇級而改變。



防禦力：這個數值越大，當對手擊中你的時候，你的生命力下降越少。這個值通常只會因為裝備不同與昇級而改變。



敏捷度：這個數值越大，就越容易擊中對手、越不容易被對手擊中。這個值通常只會因為裝備不同與昇級而改變。

在隊員狀態欄按下 **[空白鍵]**，可以檢視該角色所有的絕招喔。



裝備欄

可以更換隊員的裝備。裝備分為**武器**、**防具**、**特殊物品**三項，只要在該項上按下滑鼠左鍵或空白鍵，現有的物品中可裝備者，就會出現任你挑選。裝上某樣物品時能力所產生的變化，會顯示在畫面上排。(圖十)



圖十

開發功能

在這裡，你可以將戰鬥中所得到的創意得點分配在不同的知識別當中。如果那一的知識昇級，就可以開發一些物品或裝備。之後，再花點錢或材料，就可以進行那些物品或裝備的開發。開發裝備的話，結果只能得到一項裝備；開發消耗性物品的話，隨著時間經過，會開發出多個物品，任你補充進物品欄。（圖十一）

消耗性的物品如繃帶，僅有第一次開發需要金錢與資源，以後的生產補充不則用耗用任何資源。

開發功能在**木桶鎮求生手冊**有更詳盡的說明。

組合功能

在這裡，你可以試著組合兩樣物品，看能否開發出新的物品或裝備。只要選取某樣物品按下**滑鼠左鍵**或**空白鍵**，再指向別的物品，就會出現成品的預覽，如果等級足以開發，確定要開發的話就再按一次。欄中呈現紅字的物品，表示不能用來組合。（圖十二）

任務筆記

忘了現在該做什麼？看看這裡吧！★實心星型代表著**主線**任務、☆空心星型代表著**支線**任務。（圖十三）完成後會自動清除。

主線任務會指引您到整個遊戲玩到結束，而**支線**任務沒有完成還是可以結束遊戲，頂多得不到獎賞，但不一定所有的支線任務都會給予獎賞。



圖十一



圖十二



圖十三

地圖系統

可以調閱木桶鎮的地圖，查看自己的所在位置。在遊戲後期還可以用地圖來啟動傳送功能，間到達你想要去的區域。不過地圖範圍僅限於木桶鎮而已。（圖十四）



圖十四

系統功能

有六項功能。從上排左起分別是：開啓記錄、效果音開關、背景音樂開關、儲存記錄、再顯示遊戲提示的開關、離開遊戲。（圖十五）



圖十五



戰鬥操作

戰鬥開始時，敵我方角色會分立在畫面兩側，而畫面上方會出現我方隊員的圖像。 圖像旁除了**生命力**與**體力**顯示外，下方還有一條不斷增加的「**行動計量**」。當那計量加滿時，代表那一位隊員可以行動了。這時滑鼠的游標會變成 記號。請按下滑鼠**左鍵**或**空白鍵**，決定該隊員的行動。（圖十六）

因為戰鬥是即時的，所以動作要快。當有複數隊員計量已滿，您可以點取上方的隊員圖像來切換由誰下達命令，下達命令者的圖像會閃爍。下達命令時游標處會出現四個記號，您可以用滑鼠點選、或直接按上下左右選取，意義如下：



圖十六

攻擊 用裝備的武器攻擊一個目標。

特殊技能

是每一個角色本身的特殊能力，選擇後會開出如下圖的清單。技能使用時會消耗使用者的體力，體力用盡則無法再用任何技能。



使用物品

會開出木桶小隊所有庫存的物品。消耗性的物品，除了買到與收集來的以外，還可以用PDA開發來生產，記得用完後要補充。



防禦

又分為**防守**（此後受到敵方攻擊的損傷會降低，到下次行動為止）及**休息**（恢復一些生命力與體力，不過受到攻擊時損傷會較重，到下次行動為止）兩種，請再從中選一種。

無論是**特殊技能**或**使用物品**，使用時都會出現右圖的清單，清單上方的三個按鈕是分 按鈕，分別是**治療**，**攻擊**，與**特殊**，例如您要使用**攻擊**的**特技**或**物品**時，壓下中間閃電的按鈕即可看到**攻擊**的清單。

清單每一項目右方的數字，**技能**代表所需消耗的體力，**物品**代表庫存量。

戰鬥中無論任何清單出現，戰鬥的時間都會暫停，不會計算任何角色的行動計量。



圖十七

戰鬥功能

以下的功能鍵，不需要集滿行動計量也能用：

- [U]: 前後排交換。
- [R]: 逃跑，要一直按住，直到完 逃離為止。
- [F7]: 切換行動時的數值顯示法，有數字式與柱狀式兩種。
- [F8]: 切換圖像旁的數值顯示法，有數字式與柱狀式兩種。
- [ESC]: 戰鬥暫停。
- [Tab]: 切換可以下達命令的隊員。

戰鬥位置

戰鬥時，敵我雙方的陣勢都有前排與後排之分，站在後排的角色防禦力較強，攻擊力較弱。

若 體皆站後排，則等於失去前後排的效果。

戰鬥結束

當任何一陣營 員的生命值耗盡，戰鬥就結束。

樂樂的隊伍若是戰敗了，樂樂與隊員們會逃走，不會損失什麼，僅差別生命值很低而已，只要花一些時間休息，或使用物品就可以回復。

而戰勝後，會出現戰鬥成果清單，若有隊員昇級，會出現昇級報告（圖十八）。



圖十八



26

鍵盤使用鍵一覽表：

[←]：操作主角向**左**移動。
[↑]：操作主角向**上**移動。
[→]：操作主角向**右**移動。
[↓]：操作主角向**下**移動。

[Enter]：開啓 PDA 畫面。
[Ctrl] 或 [O Ins]：取消、關閉 PDA 畫面。
[J]：在 PDA 的地圖畫面，使用 間傳送。
(遊戲後期才能夠使用)
[SPACE] 或 [5]：交談、調查。

[Tab]：戰鬥時切換角色
/PDA 時切換功能項 ([Shift]+[Tab] 反向選擇)。

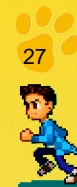
[R]：行動時切換樂樂走路或跑步 / 戰鬥時逃跑。

[T]：打開或關閉小時鐘。

[U]：前後排交換。
[R]：逃跑，要一直按住，直到完 逃離為止。
[F7]：切換行動時的數值顯示法，有數字式與柱狀式兩種。
[F8]：切換圖像旁的數值顯示法，有數字式與柱狀式兩種。
[ESC]：暫停。
[Delete]：可丟棄物品欄中的物品。

滑鼠：

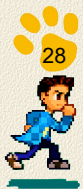
左鍵點選、交談、調查。
右鍵命令樂樂移動往游標方向。



27

關於阿貓阿狗





開發者後記之一：

大多數的人認為，人 的文明進化，首重應用科學。但是，相信無論應用科學進化到什麼地步，絕不可能發明出”讓人幸福”的機器來。

幸福最重要的關鍵，還是人與人之間的相處。最基本的，就是家庭。連個家庭都維持不了，孩子照顧不了，如果社會都是這種家庭組成的，這要社會如何不亂呢？

說也奇怪，世界上 個人不是為了追求幸福，而努力在生活的？是否應該也有一項科學，是來研究如何得到幸福的呢？

我想，所謂讓”文化發達”，應該就是指可以讓人暢快的過人生，的一種科學。

顯然，看看最近的世局情勢，我們人 的文化說不上進步，甚至可說在開倒車。

成千上萬的文化媒體，電影、雜誌、新聞、電視、小說、卡通、漫畫、遊戲等等，有成為英雄的故事範本，有愛情圓滿的故事範本，有勵志故事，也有感人事蹟……。

照理來說，人們應該是有樣學樣才對。結果現實很奇怪，惡膽包天的人越來越多，卻沒什麼人敢見義勇為；而有這麼多的愛情故事可以當教材，怎麼反而離婚率增加了？那些壞榜樣文化，現在已經被徹底學習應用。

文化這個東西，一但發達起來，應該不是這樣才對。量很夠，質卻有問題。

如果我們的社會，也能夠以發展應用科學的精神，來發展文化這門科學，以讓人們知道如何得到幸福，社會進步祥和為目的，不斷的實驗與創造，相信這個世界會有大同的一天。

「阿貓阿狗」就是為了研究追求幸福這個目的而生的，



會想玩阿貓阿狗的人，不也是想追求那份幸福感？

希望玩過阿貓阿狗的人，能夠開始思考，什麼是幸福？如何讓人間幸福？

祝各位找到，屬於自己的幸福。

DOMO 小組企劃 鮑弘修





開發者後記之二：

『阿貓阿狗』這個遊戲，是 DOMO 再一次新的嘗試，我們試著走出傳統 RPG 的模式，並結合迪士尼的風格和表現，製作這個遊戲。

『阿貓阿狗』匯集了我們大量經驗、無盡的創意與 組所有的力量：程式、企劃、美術與音樂仔細的創作出精彩的故事，個性化十足的建築物及景觀及人物貓狗。長久下來的努力，終於創造出這個充滿快樂色彩的另 RPG。

如果可以，請仔細去品味遊戲中的對話，欣賞裡面的造形景觀，聆聽每首音樂的感覺，您會發現我們的用心。

同時在這感謝許多熱心玩家，在我們製作遊戲期間，給了我們許許多多的建議和指教，那也是我們的精神支持，也許這次的遊戲仍有讓您不滿意的地方，但我們將會不斷改進。

在您細細品味這個遊戲時，我們將繼續往下一個目標『軒轅劍參』前進，希望您對這遊戲有任何的批評或建議，請來信或 E-Mail 告訴我們，期待能在不久的將來，與您一起共享更好玩的遊戲。

『也許我們不是最好的，但我們將會是最努力的！』

DOMO 小組 TMH



版權宣告

本軟體及說明書均受著作權法所保護，除以下所授權之條款外，非經本公司書面同意，不得以任何方式、任何文字作局部或 部之翻印、重製或轉載與修改，違者依法追究。

本軟體及包裝上所引用之品牌、產品名稱及螢幕畫面，有關之商標及著作權皆屬各該公司所有，在此引用僅作為參考。

(C) 1997,1998 SOFTSTAR INFORMATION CO., LTD.

★授權項目★

A . 本公司授權台端於單一電腦上使用本程式軟體，且不得 貝到其他電腦上，惟如合法持有者除所使用之桌上型電腦外，另有一部自用之可攜式電腦，則本公司允許於該部可攜式之電腦中另有一份本程式軟體。

B . 為備份之目的，可複製一份本程式軟體，惟只允許使用原版軟體或所複製之該份軟體安裝於一部電腦上（但符合 A 項所指之可攜式電腦之條件除外），使用係指將本軟體載入隨機處理記憶體、硬碟或其他儲存裝置。

★禁止項目★

A . 禁止將此套軟體使用於網路、BBS、Internet 或多使用者的環境。除非經本公司所授權之多人使用版本的軟體，並取得各網路終端機授權使用合約書。

B . 非先經本公司之同意與授權，禁止出租、出借、散布及公開展示，或其他足以侵害本公司權益之行為。

C . 禁止對本軟體進行任何更改、反編輯（decompile）、軟體還原工程（reverse-engineer the software）、反組譯（disassemble）或任何更改原始程式設計系統上的鎖定與解除鎖定。

D . 禁止遮掉、移開或去除本軟體之版權所有與註冊商標圖型或文字說明。

E . 禁止任何非法盜 ，或使用任何授權外之儲存媒介進行部分或整體內容的複製與販售，違者依法追究。



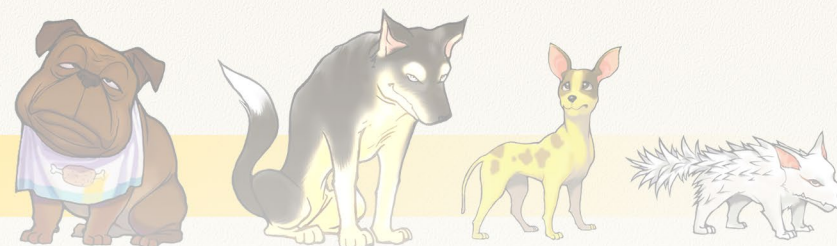


工作人員

監 Producer	李永進 Eric Lee
企劃，故事 Projet & Story	鮑弘修 Abalone
美術監 與設定 Artist Director	郭炳宏 Alan
程式設計 Programer	蔡明宏 T.M.H
主風景設計 Major Landscape	林宏儒 UIO
風景設計 Scenery design	羅國成 ROY 張天榮 C.T.R 蔡大勝 Solomon 楊進財 Steven
遊戲編輯 Game Editor Woo	張熾昌 C.C.C 吳欣叡 Shin-Rei 黃透達 H.T.T
室內設計 Interior Decoration	林克敏 David
演員製造 Actor Created by	張孝 Jacky 鍾語桐 王福生 Alf 潘潔馨 簡明哲 Ajer
動畫 Animation	林克敏 David 張孝 Jacky 蔡大勝 Solomon 王福生 Alf
音樂 Music	吳欣叡 Shin-Rei Woo 杜迺迪 Nathan
音效 Sound effects	黃子騰 Huang Tzu Teng



說明書 Manual	鮑弘修 Abalone 尹世宇 簡明哲 Ajer 郭炳宏 Alan Kuo
包裝設計 Packaging	郭炳宏 Alan Kuo
CD 錄 CD Appendix	郭炳宏 Alan Kuo 吳欣叡 Shin-Rei Woo 張孝 Jacky
Windows95 setup	吳東興 W.T.H
錄：小可愛 Appendix:Screen Mate	黃志榮 Sea Monster
錄：小時鐘 Appendix:Tun Chime	張昌宏 Jerry
程式技術支援 Program Support	林育洲 Linjoy 姚壯憲 Y.J.S
主要測試人員 Major Testers	王福生 Alf 黃志榮 Sea Monster 楊進財 Steven 張孝 Jacky 陳志祥 Asak 吳東興 W.T.H 梅期皓 M.C.H
特別感謝 Special Thanks	黃雅芳 Amy 王姿懿 陳志明 李威霄 Charlie 林強 Jeremy 李孟芬 More 張百齡 RICK 蕭建宏 S.J.H 陳亭嘉 Jessica 葉治 Leafy 王淑君 Jen 盧嫻朱 Jenny 李尚炫 L.S.X 王柏森 Denis 隔壁的寵物店老闆 ...



木桶鎮求生手冊



面對木桶鎮將發生的危機，一個小孩的力量有限，要跟強大的敵人對抗，如果不能擅用頭腦、工具與夥伴的力量，則任何小孩都無法面臨木桶鎮危機的考驗。

樂樂能夠透過 PDA 來開發出各種強大的物品、武器與防具，這些東西不是能夠用買到或是尋寶得到的。因此，若不懂得使用 PDA 開發，則樂樂的冒險難有順利的一天。

以下詳述 PDA 的重要功能：

如何使用 PDA 開發？

首先樂樂要有**創意點數**，可以從戰鬥中得到，收集的越多越好，**創意點數**會顯示在行動畫面的右上方的燈泡旁

現在開始介紹開發物品的方法：

在遊戲過程中呼叫出 PDA 的開發畫面，可以看到附圖一，在**基礎**的項目

用滑鼠點“+”符號，直到滿為止，右邊就會出現一些青色的字（附圖二），

這代表您提昇至下一個**基礎**等級，可以夠開發出來的項目，這時候再去點**基礎**的項目或

燈泡，以及回答**確定 是/否**為是後，右邊的**青色**項目會變成**紅色**的（附圖三），

代表可以開發的項目，**基礎**的開發等級也會從“0”昇到第“1”級，（注意：每個開發等級最高到第六級）。

接下來點選**紅色**字的**繃帶**那一項，代表要確實開發**繃帶**出來，此時畫面會顯示開發**繃帶**所需的資源，確定後，**繃帶**會從**紅色**的字變成淡黃色的字，代表**繃帶**已經被開發完成（附圖五）。以後就可以直接生產了，其餘項目亦同。



no.1



no.2



no.3

往後，隨著您的開發等級提昇，每次可以生產的**繃帶**數量可以跟開發等級一樣多，假如你現在的開發等級是三級，你就可以生產三個**繃帶**。而**繃帶**右邊的數字代表可以生產的數量，生產到跟開發等級一樣多則數字會顯示“FULL”代表庫存已滿。若您庫存的**繃帶**用完了，就需要再來這裡生產，或是在行動畫面上，壓畫面右上角的燈泡，可以自動補滿所有的消耗性物品。

消耗性物品如**繃帶**，第一次開發時，需耗用金錢或資源，往後每次生產都不需再耗用金錢或資源。也就是說，可以一直生產一直用，用不完。而其他方面，一些武器、裝備，則每個每次都要耗用資源來開發生產。

如何使用 PDA 組合？

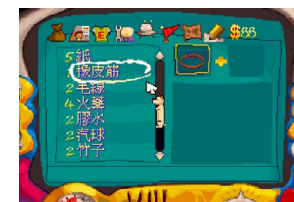
組合功能就是以兩個材料組合出一個成品，先點選一項材料，如**橡皮筋**（附圖六），然後再點選一次**橡皮筋**，以確定組合的第一項材料，再點選第二項材料，如**竹子**，若是符合組合條件，則會出現能夠創造的新物品。（**橡皮筋**與**竹子**，可以組合出**竹子槍**，附圖七）有些材料用**紅色**的字顯示，代表是成品，不能拿來組合。



no.4



no.5



no.6



no.7



如何在戰鬥中使用成品？



no.8



no.9



no.10



no.11

新製造出來的成品，除了該裝備起來的，其餘就是要在戰鬥中使用。戰鬥中，可以點選物品命令（附圖八），會出現一個新的視窗（附圖九），其內容就是可以使用的物品，這個視窗的上排有三個類別按鈕：分別是



治療類（附圖九），



攻擊類（附圖十）與



特殊類（附圖十一），可以點選這些按鈕來選擇您所需要的類別。別疏忽了這些類別按鈕。（這些類別按鈕，在使用技能時也可以用）

攻擊類的物品或是特技，直接點選在敵人身上即可發揮效用，而治療類的物品，可以使用在隊員身上，也可以直接點選螢幕上方的人頭圖形，以決定要補給的隊員。