

版權聲明

本套軟體－英雄大帝(King' s Bounty)由1C公司授權英特衛多媒體股份有限公司在台灣發行。凡未經合法授權而複製或散佈此套軟體，均將依法嚴辦。請勿以身試法。

實際遊戲內容如與本手冊所載資料有出入時，將不會另行通知。手冊中的任何部份，在未得到英特衛多媒體股份有限公司的書面許可前，均不能以任何方式（包括以電子或機械方式）複製或轉移。

懸賞盜版檢舉：凡發現盜版書籍或軟體而檢舉者，經查屬實且訴求賠償之後，將重賞百分之十的賠償數額。檢舉電話：(02) 6620-9888

內 容

I . 遊戲安裝與執行

1. 系統需求
2. 安裝
3. 執行

II . 刪除遊戲

III . 已知問題

IV . 遊 戲

第一冊：皇家服務

第二冊：英雄的發展

第三冊：戰鬥系統

第四冊：冒險地圖

第五冊：奇妙的世界

第六冊：給尋寶者的指引

I . 遊戲安裝與執行

1. 系統需求

作業系統：Windows XP / VISTA

DirectX：9.0c

CPU：2.6 GHz以上

記憶體：1 GB以上

顯示卡：記憶體128MB，支援Pixel Shader 2.x以上3D顯示卡
(NVIDIA GEFORCE 6000 或ATI Radeon 9600以上)

音效：相容DirectX9.0c之音效卡

光碟機：4倍速DVD光碟機

硬碟空間：5.5 GB

2. 遊戲安裝

將《英雄大帝》DVD放進DVD光碟機中，即會自動開始安裝。點選自動安裝的自動彈出畫面中的Install即可。安裝精靈會導引你完成安裝程序。如果關閉了自動安裝功能，請執行安裝光碟中的autorun.exe。依照設定精靈的導引進行安裝。在遊戲成功安裝之後，你可以點選桌面上的捷徑來啟動遊戲，也可以在開始選單中找到遊戲的捷徑。

建 議：

- 本遊戲需要日期在2007年十月以後的DirectX版本，才能正確執行。遊戲光碟中有2008年三月份的DirectX版本。在安裝過程中，DirectX(R)會檢查你的電腦中安裝的DirectX(R)版本，並且在發現較舊版本時自動更新。
- 使用最新版的顯示卡及音效卡驅動程式，讓遊戲正確執行。遊戲手冊需要以Acrobat Reader開啓，遊戲光碟中也有提供。

3. 執行遊戲

在安裝結束後，從程式群組中選擇Run King's Bounty，或桌面上的圖示開始進行遊戲。

II. 刪除遊戲

如果你想從電腦中刪除《英雄大帝》，請從開始選單的遊戲群組中選擇Delete game。

III. 已知問題

如果你的顯示卡不支援2.0 shaders，遊戲可能無法執行或發生圖形的錯誤。
在使用LCD螢幕的電腦上進行遊戲時，建議你在設定中選擇「垂直同步」(vertical synchronization)，並使用螢幕的標準解析度來進行遊戲。
在戰鬥中選擇加速動畫，可能會導致音效和特效發生些微不同步的現象。
在視訊記憶體有限的電腦上執行遊戲時，建議將地形紋理的品質降低為「一般」(normal)或「低」(low)，並且取消選擇陰影(shades)。
在遊戲設定中取消選擇陰影及反鋸齒(anti-aliasing)，並降低物品的著色範圍，可以大幅提高遊戲在配備有限的電腦上的執行效能。
如果在2xxx ATI顯示卡上執行遊戲時發現系統效能明顯降低，建議在遊戲設定中改變螢幕解析度，降低或提高皆可。

將遊戲組態檔案game.ini中的選項

```
setf ~in_mem_maps 2  
setf ~in_mem_arenas 2
```

的2設定為1，可以大幅降低遊戲對記憶體的需求，不過它會導致載入時間較長，並有些許地方改變。

將遊戲組態檔案game.ini中的選項

```
setf ~streaming 0
```

的0設定為1，可以大幅降低遊戲對記憶體的需求。此後地形紋理會在需要時才下載，而不是在載入地點時即一同載入。

要在兩部顯示器上執行遊戲，請將遊戲組態檔案game.ini中的選項

```
setf ~r_use_adapter 0 的0設定為1
```

IV. 遊 戲

第一冊：皇家服務

選擇人物職業
訓練中心
參與職務
遊戲開始

第二冊：英雄的發展

參數
裝備
技能
任務記錄
憤怒之箱
法術書

第三冊：戰鬥系統

競技場
部隊
生物和種族
憤怒之靈(Spirits of Rage)
互動物品

第四冊：冒險地圖

城堡
建築物
NPC
傳送門
寶藏
物品

第五冊：奇妙的世界

敵人的英雄
妻子和兒女
活的物品(living item)
魔王

第六冊：給尋寶者的指引

選項
熱鍵

第一冊：皇家服務

在前往探索安多里亞的廣闊地域，執行皇家騎士的勤務之前，你必須選擇一個人物，做為你在遊戲中的化身。你可以選擇三個英雄職業之一，每個職業的外表、傳記、參數和發展計劃都不相同，也因此會影響所選擇人物進行遊戲的方式。

戰士



是一名將軍，指揮龐大的軍隊並召喚憤怒之靈 (Spirit of Rage)。他的技能可以提高生物的戰鬥能力，教導他們新的技術，並且可以雇用更多的戰士。在戰士的技能中，包括負責使用憤怒之箱的技能。

在達到新等級時，戰士獲得力量符石 (Might Rune)，並提高攻擊、防禦或怒氣。戰士提高的領袖值 (Leadership) 和怒氣值 (Rage) 最高，但是缺少法力。他的力量 (Might) 技能發展速度比其他職業快。和其他職業不同的是，戰士有兩個放置武器的位置，兩個放置徽章 (regalia) 的位置。

聖武士



是戰士法師，接受的訓練可以有效運用武器及神聖魔法 死不死怪物和惡魔。聖武士的技能幫助他在戰鬥中獲得更多經驗和金幣，獲得更多關於敵人的情報。他可以說服敵人加入其陣營，並且保留兩支備用部隊。

在達到新等級時，聖武士獲得意志符石 (Mind Rune)，並且平均地提高其戰鬥和魔法特性。他的領袖值 (Leadership)、法力和怒氣值 (Rage) 提升很平均，並且發展意志 (Mind) 技能。聖武士可以配戴額外一個徽章 (regalia) 和一件神器 (artefact)。

法師



所倚賴的不是來自憤怒之箱的部隊或生物的力量，而是其法術的威力。法師的技能允許他提升法術的威力，即使在戰鬥中也能迅速恢復法力，並能雇用較多生物——法師。有經驗的法師在戰鬥中可以更頻繁地施展魔法。

在達到新等級時，法師獲得魔法符石 (Magic Rune)，提高他的智力 (Intellect) 和法力。他的法力增加得很快，但是領袖值 (Leadership) 和怒氣值 (Rage) 的提升速度最低。法師發展魔法 (Magic) 技能，而且可以配戴額外兩件神器 (artefact)。

訓練中心



遊戲一開始，位於騎士聖殿的訓練中心。在大廳的中央，你會遇到一位穿著盔甲的騎士，這名騎士的頭上有一個特別的記號，表示這名人物準備給你任務。和他交談。

導師會要求你通過試煉 (Trial)，其中包括三個訓練測驗，可以幫助新手感受一下遊

戲，並獲得一些有用的加成。但是，你可以拒絕訓練任務。無論如何，導師會給你介紹信，並派你到皇家城堡去申請職務。

參與職務

在城堡中，你會獲得貴族的頭銜，以及皇家尋寶者 (royal Treasure Searcher) 的職務！從現在開始，你是國王的騎士，必須執行他交給你的任務，才能根據遊戲故事的開展向前推進。注意，主線任務在任務記錄中標有王冠記號。如果你完成了特別重要的任務，國王不但會給你金錢和經驗，也會給你新的頭銜。頭銜會提高領袖值，並可使用威力更強大的新部隊。

國王的第一個任務——你必須找到被偷走的任務道具，並且懲罰那群攻擊道具收集者的強盜。離開城堡後，你會發現自己站在首都達里安 (Darion) 的中央廣場上。安多里亞的土地在你身旁無限地展開。每個地方都是遊戲世界的一部分，由藝術家創造。但是，由於隨機物品產生系統之故，每個新遊戲的世界面貌都會是獨一無二的。

遊戲開始

現在提供一些關於重要位置和地點的資料，這些地方非常適合你去拜訪。當然這是一個皇家城堡，你可以在這裡雇用部隊，從馬可國王那裡接受任務。靠近城堡的地方有一座騎士聖殿 (Knights Temple)，你可以在那裡雇用祭司、購買法術，甚至參加騎士競技以贏取大獎。廣場中央的泉水可以恢復你的法力。另外一項重要的物品是輕氣球。和矮人及精靈簽訂合約之後，你可以利用輕氣球在三個國家的首都之間立刻來去。

在北岸有一個港口，你可以在那裡搭船。有些隱蔽的地方只能經由海洋前往；再者，有許多裝滿寶藏的箱子是在海裡。在靠近首都的村子裡，你可以接到一些簡單的任務。冒險地圖上的人物和建築物是任務和部隊的主要來源。

第二册：英雄的發展

參數

現在我們要更詳細地觀察英雄。打開人物的視窗。首先我們先注意各種參數，位於人物視窗的左側。



頭銜

是在你完成重要任務時，由國王頒發給你的。和頭銜一起得到的是領袖值 (Leadership) 大幅提升，並且可以使用首都裡更強大的部隊。

經驗

透過戰鬥和完成任務來獲得。累積足夠的經驗值之後，英雄就會得到新等級。

領袖值

決定人物能夠雇用或加入多少生物。每個生物都有各自的領袖值要求。你可以在到達新等級時、在冒險地圖上找到旗子時，或是透過物品的幫助提高領袖值。

英雄的攻擊值

會增加到其軍隊中生物的攻擊力上。

英雄的防禦值

會增加到其軍隊中生物的防禦力上。

智力

影響魔法造成的傷害、魔法的作用時間，以及魔法的威力。這是法師的重要參數。法力用於施展法術，它會在戰鬥結束後恢復，但是有一些方法可以在戰鬥中獲得法力。

怒氣

會在戰鬥中增加，用來召喚憤怒之靈。此外，怒氣越高，你的戰士造成致命攻擊 (Critical Attack) 的頻率越高，威力也越強。除了頭銜和經驗之外，玩者都可以在獲得新等級時、拜訪冒險地圖上的特殊地點，或是藉由物品之助提高這些參數。

裝備



在人物視窗的中央，是他的背包，其中包括他的物品和「紙娃娃」，可以把物品放在上面的空格中。遊戲中約有兩百種物品，可以在旅途中獲得、在商店裡購買，或是完成任務時獲得做為獎勵。每一種物品都有自己的特性，穿戴到身上時就會改變英雄或其部隊的參數。可以穿戴的物品稱為裝備，並區分為不同型，每種型的物品都有相對的放置位置：頭盔、武器、盾牌、護具、腰帶、鞋、徽章及神器。不必要的物品可加以丟棄或在某些城堡裡透過物品選單出售。

有些物品可以使用，以啟動其額外能力，或是從該物品得到一些東西。這物品在選單中會有額外的選項——「使用」。此外，有些物品可以升級，在其屬性中會說明該物品可以升級為什麼物品。要將物品升級，你必須在選單中選擇「升級」(upgrade)。之後會在一個特別的競技場中，開始與守護者 (Keeper) 的戰鬥。贏得這場戰鬥就可以升級物品。進一步資訊請參閱「活的物品」一節。此外，你也可以收集套裝——有些物品在同時穿戴時，會提供額外的加成。

技能



在人物視窗的左側，則是他的技能。獲得新等級時，英雄會獲得才能符石 (Talent Rune)，可以用來學習及提高技能。此外，符石也可以在冒險地區上尋獲，或是做為獎賞。英雄的所有技能分為三個群組：力量 (Might)、意志 (Mind) 和魔法 (Magic)；每個群組有十二種技能，一共三十六個。符石分為三種，若要發展力量技能，你就必須花費較多的力量符石，餘此推。因此，不同的人物職業在發展自己的職業技能時會更快，更容易。

力量 (MIGHT) 技能

訓練 (Training)

劍士 (Swordsman)、弓兵 (Bowman) 和騎士 (Knight) 獲得額外攻擊的機會。

戰鬥準備 (Preparation to combat)

英雄的軍隊中的所有部隊在第一回合中受到的物理攻擊傷害較低。

弓兵指揮官(Bowmen Commander)

這項技能降低英雄雇用弓兵時所需的領袖值，包括精靈、人 和 不死生物。

戰術(Tactics)

戰術知識允許英雄在戰鬥開始前，於戰場上安排部隊位置。

怒氣控制(Rage Control)

提高怒氣量，英雄可以在戰鬥中累積怒氣。

靈魂大師(Master of Spirits)

提高憤怒之靈在戰鬥中獲得的經驗值。

狂熱(Frenzy)

消滅敵入部隊時，玩者的部隊會獲得激勵，提高攻擊加成。

猛攻(Onslaught)

在第一回合中，英雄的部隊獲得先發加成。

夜間作戰(Night Operations)

英雄的軍隊中的所有部隊在夜間作戰及在地底下作戰時，會獲得攻擊和防禦的加成。

黑暗指揮官(Dark Commander)

不死生物開始更有效率地戰鬥，獲得攻擊和先發加成。

憤怒(Anger)

當英雄的部隊交換攻擊時，英雄獲得更多的怒氣。「戰士」職業的技能。

鐵拳(Iron fist)

英雄在雇用劍士、騎士和騎兵(Horseman)時，降低領袖值的需求。「戰士」職業的技能。

意志(MIND)技能

斥候(Scouting)

允許英雄獲得更多關於敵方部隊的情報。

交易(Trade)

這項技能允許英雄以較高的價錢出售物品。

戰利品(Trophies)

這項技能提高英雄在戰鬥之後獲得的金錢數量。

榮耀(Glory)

英雄獲得一次性的領袖值提升。

學習(Learning)

英雄學習的速度加快，在戰鬥中獲得額外的經驗值。

備用(Reserve)

允許英雄保留一支備用部隊，不參與戰鬥。

外交(Diplomacy)

若是領袖值許可，英雄可以引開敵人的部分軍隊。

耐力(Tolerance)

人 在軍隊中能夠面對不死生物和惡魔，而不導致士氣下降。

光明守護者(Light Keeper)

當英雄 死惡魔和 不死生物時，可以獲得額外的金幣和經驗。

審問(Inquisition)

允許英雄將祭司升級為裁判官(Inquisitor)。

神聖之怒(Holy Anger)

部隊在攻擊不死生物和惡魔時，提高其攻擊力。「聖武士」職業的技能。

符石(Runic Stone)

置放的每一顆意志符石都能讓英雄獲得額外的力量符石和魔法符石。「聖武士」職業的技能。

魔法(MAGIC)技能

秩序魔法(Order Magic)

允許英雄學習及提高秩序魔法系的法術。

扭曲魔法(Distortion Magic)

允許英雄學習及提高扭曲魔法系的法術。

混沌魔法(Chaos Magic)

允許英雄學習及提高混沌魔法系的法術。

智慧(Wisdom)

提高英雄的法力，以及法術書中存放的卷軸數量上限。

冥想(Meditation)

加快在冒險地圖上的法力恢復速度。

專注(Concentration)

允許英雄在戰鬥中恢復法力。

破壞者(Destroyer)

英雄的戰鬥法術造成更大的傷害。

醫治者(Healer)

允許英雄更有效率地使用神聖法術。

死靈(Necromancy)

在戰鬥之後，玩家可以將部份被 的部隊復活成為不死生物。

大法師(Archmage)

英雄雇用祭司、德魯伊(Druid)和大法師(Archmage)時，降低領袖值的需求。

高階魔法(Higher Magic)

允許英雄在一回合中使用兩次法術書。「法師」職業的技能。

煉金術(Alchemy)

降低從卷軸中學習及提升法術時所需的費用。「法師」職業的技能。

任務記錄



《英雄大帝》是一個具備RPG要素的冒險遊戲。這表示你可以和遊戲世界中的居民溝通，向他們接任務。人物完成任務時，會獲得金錢、經驗值、一些有價值的物品或法術卷軸做為報酬。

你接受的每一個任務都會輸入到「任務記錄」中。每一筆記錄都有說明，並註以標記，顯示它是主要任務或次要任務；報酬也會記載在任務記錄中。當你完成任務時，就會開啓該任務的新階段，完成的階段也都有註記。最困難的任務可能有十個以上的階段，你必須前往截然不同的領地才能完成

各階段任務。此外，甚至可能有數種不同的報酬，視你的成就和決定而取得不同的報酬！

已完成或失敗的任務都會被「取消」，而且為了方便之故，也可以把它們隱藏起來，這樣一來，任務記錄就只會顯示目前的任務及進行的階段。

憤怒之箱

完成馬可國王的第三個任務之後，你的人物會得到一個箱子，裡面有四個憤怒之靈。靈是來自其他世界的強大生物，受困於箱子的魔法，現在可以在特定的條件下為它的主人服務，也就是你。

你隨時可以和這些靈交談，只需在英雄視窗中點選其肖像即可。在對話中，你可以更認識這個生物，並且試著說服它聽從你的命令。為了能夠在戰鬥中使用憤怒之靈，你必須完成它的任務。

當憤怒之靈參與戰鬥時，它們會累積經驗，獲得新等級。當憤怒之靈獲得新等級時，就可以提升它的一項技能，或是開啓新的未知技能。

瑟洛克(Zerock)

憤怒之石靈。在他的世界裡，瑟洛克是一把武器，為了消滅法師而製作。它是使用暗星的碎片製造而成，對任何魔法免疫，是最佳的法師手。如果你為石靈死一小群法師，它就會順從你。

斯林(Steem)

憤怒之沼靈。很久以前，巨型穿山甲，也就是斯林的種族，居住在安多里亞，但是被泰坦發出的嚴冬所滅。斯林是巨型沼澤按立的王，如果你讓它有為的生物，它就會同意稱你為友。

莉娜(Lina)

憤怒之冰靈。來自科技魔法世界的戰鬥女巫，在殘忍的戰鬥中失去她的身體。莉娜非常渴望能夠復原她正常的外貌。如果你協助為她的魔法裝備充能，她就願意讓你雇用。她的裝備在數世紀的監禁之後幾乎已經消耗殆盡。

死神(Reaper)

憤怒之死靈。死神是恐怖而強大的時光神殿守衛，正在尋找遺失的守衛標記(Symbol of Guard)。幫助他，死靈就會開始事奉你。時光神殿的所有守衛都擁有控制時間和空間、生命與死亡的能力，因而讓死神成為相當有力的助手。

法術書



在這個奇幻遊戲中，魔法是最重要的遊戲要素之一，並不令人意外。你的英雄有一本法術書，他把卷軸和法術放在裡面，以便在戰鬥中使用。

你可以在商店裡購買卷軸、在冒險地圖上發現卷軸，或是在收取酬勞時獲得卷軸。一開始，你獲得的所有法術都是以卷軸的方式出現。

要使用它們，你必須打開法術書，並選擇所需的卷軸。使用之後，卷軸即消失。注意，法術書能夠容納的卷軸數量有限。如果你把超過法術書容量的卷軸放進去(例如在冒險地圖上發現卷軸)，就不能在商店中購買卷軸，除非你在法術書中騰出空間。你可以放棄多出來的卷軸，或是在戰鬥中使用。

你也可以從卷軸中學習法術，若是你這樣做，則法術會永遠寫在你的法術書裡，不會佔用可用空間。要學習法術，你必須學習對應於所需之魔法系的技能，並收集所需的魔法水晶。法術的威力越大，需要的水晶數量越多。

已經學會的法術不會花費卷軸，而是耗費法力。再者，已經學會的法術可以加強。要加強魔法，你必須擁有該魔法系的提升技能，而且一樣需要魔法水晶。法術最多可以提升三級，每一級的威力和需要的法力都會增加。在提升魔法等級之後，有些魔法的屬性會大幅改變，甚至可能獲得新的屬性。

法術強化

英雄的智力、法師的技能，以及穿戴的物品，也會影響法術的威力。每一點智力都會使戰鬥法術的傷害力提高10%。每十點智力可以使法術作用時間延長一回合。

「破壞者」(Destroyer)技能會提高法術傷害力，「醫治者」(Healer)技能提高神聖及治療法術的效果及作用時間。

穿戴物品可以提高個別、甚至是整個系列的法術，例如所有造成火系傷害或改變生物速度的法術。

魔法學系

遊戲中有三個魔法學系：秩序(Order)、扭曲(Distortion)及混沌(Chaos)。在每個魔法學系裡約有二十個法術。

秩序魔法

它來自更高的神聖源頭，影響身體和意志。它可以醫治部隊、保護部隊，以及為部隊提供神秘技能。但是，眾神也能夠懲罰和破壞，因此在這個學系裡也有強大的戰鬥法術。

扭曲魔法

這個學系的法術會改變物品的一般狀態，並且透過扭曲及改變週遭世界來影響生物的感知。這些法術是輔助型、強化型及衰弱型法術，也有幻象和影響意志的魔法。

混沌魔法

這個學系的法術幾乎都以削弱、摧毀和滅絕所有生物和無生物為目的。它是真正的戰鬥法師的良好選擇，能夠令部隊逃竄，並抹除地圖上無力反抗的要塞。

如何使用魔法

只有在戰鬥中才能使用法術。通常一回合中可以使用一次法術書，但是「高階魔法」(Higher Magic)這項技能可以讓法師使用兩次法術書。當然，要呼叫所需的法術，你必須擁有足夠的法力，或是該項法術的卷軸。

法術的效果各異：包括對敵人造成傷害，提高或降低生物的特性，屈服敵人的部隊，在戰場上召喚魔法生物，以及更多的效果。在不同的遊戲狀況中，法術可能非常有效，也可能完 沒有用處，因此你在使用法術之前必須三思。

第三冊：戰鬥系統



當你與敵人發生衝突時，行動就會轉移到競技場，玩家的部隊和敵人的部隊以單步驟的模式進行戰鬥。部隊依照先發能力輪流採取行動：移動，造成傷害，以及使用其能力。當所有部隊都結束其行動時，即開始新回合。

英雄指揮官並不參與戰鬥；他們為部隊的參數提供加成，並以魔法提供支援。當你的部隊採取行動時，每回合你可以使用一次法術書和憤怒之箱。當交戰的其中一方失去所有部隊時，戰鬥即結束。你可以在戰鬥結束前逃離戰場，但是無論是戰敗或逃離，你都不會獲得經驗值和金錢，而且會失去所有的部隊。但是，遊戲並不會因此而結束；你立刻就會發現自己站在首都達里安，可以繼續遊戲。

競技場

戰鬥發生在不同形態、大小和戰術特色的特殊競技場上。至於是何種競技場，則視發生戰鬥的地點而定——林中空地、城牆或船的甲板。

出現在競技場上的障礙物有不同的高度、形狀和大小，也都對於戰術有所影響。低障礙物會使步行的生物無法前進，高障礙物則連飛行生物也無法穿越。

同時你也必須將競技場的 型和明亮度列入考量。不死生物和具備夜視能力的生物在黑暗中的戰鬥狀況比較好。競技場的 型也會影響某些生物的戰鬥特性。惡魔在岩漿競技場上的防禦較佳，冰雪型的生物則正好相反。不死生物在墳場上進行戰鬥時，士氣會提高。

互動物品



除了靜態的障礙物之外，戰場上也可能出現互動物品，你可以與之互動，而該物品可能影響戰鬥中的部隊。這 物品的種視競技場而定。

箱子

普通的箱子，任何站在它 近的部隊都可以撿拾，不分敵友。

柵欄

木製盾牌，做為步行部隊的障礙物，除非將之破壞。出現在城堡競技場。

地雷，火藥桶

在被破壞時，這些物品會爆炸，對週圍的所有生物造成傷害。它們出現在海岸和矮人礦坑中。

棺材

被摧毀的棺材裡會出現骷髏，它會協助摧毀棺材的那一方戰鬥。

聖像

在其作用區域內，聖像會隨機協助一個部隊，施展「祝福術」、「神甲術」或加以醫治。在神殿和精靈的要塞裡可以看到這些雕像。

咒詛十字

咒詛十字會隨機攻擊其作用區域內的部隊，使用「毒頭骨」，或對其施展「衰弱術」或「遲緩術」。

黃蜂群

一群憤怒的黃蜂隨機攻擊其作用區域內的部隊，造成物理傷害。

閃電祭壇

它以閃電攻擊其作用區域內的所有部隊，不分敵友。

火山

對週圍的隨機單一部隊或一群部隊施法「火球術」或「火雨術」。

冰雕像

這座雕像會隨機選擇其作用區域內的一個目標。如果目標是矮人，雕像會使其加速或施以祝福。其他所有生物都會被「閻獸泉」或「冰蛇術」攻擊。

這些互動物品都可以由英雄的部隊或敵方部隊使用或摧毀。這就是為何有時候摧毀這物品反而比較有用，這樣敵人才不會利用它們。善用競技場的障礙物和互動物品，可以幫助你打敗在其他環境下無法擊敗的敵人。

部隊



主要的戰鬥單位是由生物組成的部隊。所謂的部隊可能包括從一個到數千個生物。只要還有戰士存在，部隊就會持續戰鬥。部隊的生命力和傷害力是根據部隊中的生物數量成倍增加。

所有的生物都有參數，決定了他們的戰鬥效益。此外，生物也可以擁有自己獨特的特色與技能。

種族(Race)

意指生物屬於六個種族的那一種，或是屬於中立生物。不同種族彼此對待的方式都不同，而玩者軍隊中的生物對於其他戰士的士氣也會有所影響。此外，有些效果和物品會對特定種族的生物產生特殊影響。領袖值(Leadership)。顯示玩者要指揮這個生物需要多少領袖值。

士氣(Morale)

部隊的士氣狀態特性。高士氣會提高該名戰士的攻擊和防禦，並且讓他更頻率使用致命攻擊。當士氣偏低時，參數會降低，部隊則完不會使用致命攻擊。

攻擊(Attack)

造成傷害的效率。如果攻擊者的攻擊大於目標的防禦，目標會受到較多傷害。

防禦(Defence)

說明防禦的效果。如果目標的防禦高於攻擊者的攻擊，則受到的傷害會降低。

先發(Initiative)

顯示決策的速度。先發值越高，生物轉身的速度越快，可以勝過先發值低的生物。

速度(Speed)

顯示部隊能夠擁有的行動點數上限。

行動點數(Action Points)

部隊在回合開始時，根據其速度得到行動點數。部隊移動一格需要一個行動點數。使用特殊能力或攻擊則會用掉所有的行動點數。

生命力(Health)

決定該生物的生命力。當目前的生物生命力為零時，部隊中就有一個生物死亡。

傷害(Damage)

生物在攻擊時造成的傷害。

傷害型(Types of Damage)

攻擊的屬性之一就是傷害型。傷害可分為物理性(physical)、毒性(poisonous)、火焰(fire)及魔法(magic)。每個生物都有傷害抗性。如果抗性為零，部隊就會額承受該種傷害。如果抗性大於零，則部隊受到較少這傷害。如果抗性低於零，則造成這種型傷害的攻擊會造成較大的傷害。

效果(Effects)

在戰鬥過程中，可以對部隊造成各種效果，改變其屬性並產生不同的影響。這的效果會以圖示顯示在清單中。在圖示旁邊會顯示該效果的持續回合數。如果你將游標移到圖示上，就可以看到效果的說明。正面效果以綠色標示，負面效果則以紅色標示。

特性 (Features)

這些是生物的被動屬性，會持續發生作用，或是在特定條件下自動觸發。

才能 (Talents)

生物最多可以擁有三種才能。在戰鬥中可以使用啟動技能的按鈕來啟動這些才能。使用這些技能時，會用掉所有的行動點數；只有少數提高生物速度的才能例外。

才能可能有使用次數限制，使用後就會減少。使用次數用完之後，部隊就不能在這場戰鬥中使用該項技能。也有一些才能可以補充使用次數。這技能在使用之後就會暫時不能使用，直到經過特定的回合數之後就可以再度使用。所有才能都會在下一場戰鬥開始之前補充完畢。

生物和種族

遊戲中有九十餘種不同的生物，分屬不同的種族。一共有六個種族：人 (humans)、矮人 (dwarves)、精靈 (elves)、獸人 (orc)、不死生物 (undead) 以及惡魔 (demon)。同時也有許多中立生物，不屬於任何種族。

人



達里安王國的居民。人與精靈和矮人結盟，不喜歡獸人、惡魔及不死生物。人是通用型戰士，防禦和攻擊同樣擅長。許多人穿著盔甲，知道有效的攻擊方式。再者，祭司和大法師會主動使用魔法。

人部隊：農民 (Peasants)、強盜 (Robbers)、掠奪者 (Marauders)、弓兵 (Bowmen)、劍士 (Swordsmen)、警衛 (Guardsmen)、祭司 (Priests)、審判官 (Inquisitors)、騎兵 (Horsemen)、騎士 (Knights) 及大法師 (Archimages)。

精靈



艾利尼亞 (Ellinia) 森林的居民，憎惡惡魔和不死生物，不喜歡矮人和獸人。森林裡的生物構成精靈軍隊的武力。精靈本身並不喜歡戰爭，因為他們沒有強大的生命力和防禦。但是他們的速度快，並使用自然魔法，彼此支援及強化。

精靈部隊：小妖精 (Sprites)、湖精靈 (Lake Fairies)、樹精 (Dryads)、精靈 (Elves)、獵人 (Hunters)、德魯伊 (Druids)、狼人精靈 (Werewolf Elves)、獨角獸 (Unicorns)、黑色獨角獸 (Black Unicorns)、森林巨人 (Ents) 及古代森林巨人 (Ancient Ents)。

矮人



他們是矮人和巨人種族的代表，住在可達山脈 (Kordar) 中。他們憎恨惡魔，害怕不死生物。矮人製造的機械設備在戰鬥中相當有效。矮人的速度很慢，但是他們強壯，攻擊也很強悍。

矮人部隊：礦工 (Miners)、矮人 (Dwarves)、煉金師 (Alchemists)、砲手 (Cannoneers) 及巨人 (Giants)。

不死生物



不死生物冷漠對待所有種族。他們對毒性免疫，在神聖攻擊下很脆弱。在夜間攻擊以及在墓園進行戰鬥時，不死生物的戰鬥特性會明顯提高。不死生物軍隊的力量在於他們的身體裡沒有生命，而且有技能可以吸取敵人的生命來補充其部隊。

不死生物部隊：骷髏 (Skeletons)、骷髏弓兵 (Skeleton Archers)、死亡蜘蛛 (Dead Spiders)、殭屍 (Zombies)、腐爛殭屍 (Decaying Zombies)、鬼魂 (Ghosts)、咒詛鬼魂 (Cursed Ghosts)、吸血鬼 (Vampires)、古代吸血鬼 (Ancient Vampires)、黑騎士 (Black Knights)、死靈法師 (Necromancers)、骨龍 (Bone Dragons)。

惡魔



惡魔是這個世界的外來者。他們是強大的法師，危險的戰士，能夠承受並且擁有摧毀性的攻擊。由於出生於火焰世界裡，他們不怕火焰傷害，但是害怕寒冷，這也是他們在冬天裡感到非常不自在的原因。惡魔的魔法只有一個目的：混亂敵人的軍隊，消滅他們！

惡魔部隊：小鬼 (Imps)、嘲弄小鬼 (Scoffer Imps)、三頭狗 (Cerberuses)、女惡魔 (Demonesses)、惡魔 (Demon)、大惡魔 (Archdemon)。

獸人



身為憤怒的遊牧戰士，獸人不喜歡不死生物。他們倚賴蠻力、高生命力和強大的力量。在其薩滿的邪惡魔法協助下，獸人可以猛烈地發動攻擊。

獸人部隊：哥布林 (Goblins)、烈怒哥布林 (Furious Goblins)、獸人 (Orcs)、老兵獸人 (Veteran Orcs)、石弩 (Catapults)、食人魔 (Ogres)、薩滿 (Shamans)。

中立生物



屬於中立的生物不理會其他種族的敵友關係。中立生物享受其自由和獨立，而且願意為之奮鬥。但是，他們之中也有一些生物願意將自由出賣給付更多錢、給他們吃得更好的人。

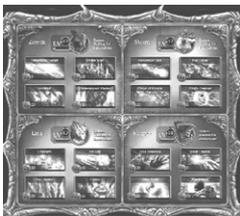
中立軍隊：海盜 (Pirates)、海狗 (Sea Dogs)、野蠻人 (Barbarians)、狂暴戰士 (Berserks)、章魚 (Devilfishes)、針刺獵人 (Thorns-Hunters)、針刺戰士 (Thorns-Warriors)、皇家荊棘 (Royal Thorns)、火蜻蜓 (Fire Dragonflies)、湖蜻蜓 (Lake Dragonflies)、毒蜘蛛 (Venomous Spiders)、洞穴蜘蛛 (Cave Spiders)、火蜘蛛 (Fire Spiders)、沼澤毒蛇 (Swamp Snakes)、紅蛇 (Red Snakes)、皇家蛇 (Royal Snakes)、狼 (Wolves)、土狼 (Hyenas)、熊 (Bears)、北極熊 (Polar Bears)、古代熊 (Ancient Bears)、獅面鷲 (Griffins)、眼魔 (Beholders)、邪惡眼魔 (Evil Beholders)、獨眼巨人 (Cyclops)、翡翠綠龍 (Emerald green Dragons)、紅龍 (Red Dragons)、黑龍 (Black Dragons)。

紅蛇的快速突擊不但擊中一格中的目標，還會令目標無法動彈。

黑龍可以在飛行時噴火，對下方的所有人造成火焰傷害。

岩石獨眼巨人能夠強力一擊將敵人擊退，不怕受到報復。

憤怒之靈



在每一回合中，你可以使用一次憤怒之箱，使用箱中的俘虜，憤怒之靈的攻擊。每個憤怒之靈都可以學習及提升四種不同的技能。要使用憤怒之靈的技能，你必須花費一些怒氣點數，相當於法力。在戰鬥中，當部隊交鋒時就會累積怒氣，而攻擊中死的生物越多，提高的怒氣越多。如果你消滅了整支部隊，就可以得到雙倍怒氣。

憤怒之靈的技能越強，需要的怒氣越多，憤怒之靈使用技能之後所需的休息時間也越長。當憤怒之靈休息時，就不能召喚他們；最強大的攻擊可能會令憤怒之靈「睡眠」六至八回合。

石靈，瑟洛克 (Stone Spirit, Zerock)



猛擊劍 (Smashing Sword)。劍由天而降攻擊目標，造成重大的物理傷害。在你令石靈聽從命令之後，立刻可以使用這項能力。

落石 (Rockfall)

投擲一陣石刃，對選定區域內的所有目標造成傷害。

石牆 (Stone Wall)

在戰場上設立一座石牆，直到它被摧毀或作用時間結束。

地底刃 (Underground Blades)

搖晃戰場，召喚鋒利的石刃，對戰場上的所有敵方目標造成傷害。

沼靈，斯林 (Swamp Spirit, Sleem)



毒唾液 (Poisonous Spit)。以有毒的唾液攻擊目標，造成毒素傷害並使目標中毒。中毒的目標會造成較少傷害，而且每回合都受到毒性傷害。在你令沼靈聽從命令之後，立刻可以使用這項能力。

邪惡魚群 (Evil Shoal)

召喚有五條魚的魚群，對途中所有目標造成傷害。

葛洛特之甲 (Glot's Armour)

以魔法力場包圍一個友軍部隊，吸收所有傷害，保護該部隊，直到力場被毀或作用時間結束。

毒雲 (Cloud of Poison)

召喚一片毒雲，朝著敵方目標的方向移動。毒雲會對雲下的所有目標造成毒素傷害。

冰靈，莉娜 (Ice Spirit, Lina)



充能器 (Chargers)。在戰場上置放數個充能器，為英雄提供法力和怒氣。拾取充能器的部隊獲得一個行動點數。在你令冰靈聽從命令之後，立刻可以使用這項能力。

冰球 (Ice Orb)

召喚冰球進入戰場。它是強大的戰鬥部隊。

冰刺 (Ice Thorns)

以脆弱的冰水晶包圍七格的範圍，形成障礙。

機械裝置 (Gizmo)

召喚一個機械生物前往戰場，攻擊敵方目標並醫治友軍部隊。

死靈，死神 (Death Spirit, Reaper)



吸取靈魂 (Soul Draining)。吸取目標的靈魂，死這個部隊中的部分戰士。在你令死靈聽從命令之後，立刻可以使用這項能力。

奪取怒氣 (Rage Taking)

造成些微傷害，並吸取十九格範圍內所有敵方目標的怒氣。奪取的怒氣會灌注到英雄身上。

時光回溯 (Time Back)

使部隊回到前一回合開始時所在的位置。

黑洞 (Black Hole)

對所有敵方目標造成星界傷害。敵方目標的士氣越低，該目標受到的傷害越大。

第四冊：冒險地圖



在冒險地圖上，所有事件皆即時發生：人物在世界上旅行、敵方部隊在受保護領土上巡邏、日夜交替，都是即時進行。日夜更替不只是裝飾，有許多生物在晚上的戰鬥能力優於白天。空白鍵可以暫停遊戲，時間就會停止。在這個模式下，你可以研究週遭的環境，操作法術書、任務記錄和英雄視窗。

人物可以在地點之間移動，在陸地上用馬，若是購買了船隻，則可用船在水上移動。要在大陸之間移動，就必須使用特殊的運輸方式——輕氣球、潛艇、火車或客運船。再者，你可以使用魔法傳送門前往某些特殊地點，甚至是其他的世界。

在旅行時，你會遇到各種物品和生物，可以和他們互動。同時也有不同的建築物、人物、寶藏等等。

城堡

城堡是冒險地圖上的特殊型建築物。和一般建築物相比，城堡在球地圖上使用特殊符號標示，並且具備獨特的界面。

在城堡裡有物品商店、部隊、法術，同時也可能有數位統治者，你可以與他們交談以獲得任務。此外，城堡是玩者唯一能夠出售物品，以及讓部隊停留在特別軍

營中一段時間的地方。軍營可以容納兩支部隊，而這些部隊中的生物數量並無限制。留在軍營中的部隊會一直停留在該地，直到玩者將他們領回。

建築物

除了城堡以外，地圖上還有一般建築物—商店，以及可以雇用部隊的生物居所。在這的建築物裡有人物居住，你可以和他們交談，接任務，以及交易。商人的貨物清單相當廣泛；他們不但出售部隊，也出售法術和物品。

非玩者人物

非玩者人物是指遊戲中的人物，玩者可以和他們互動，但是他們不能參與英雄的冒險。這人物包括城堡的統治者、商店的商人，或是一般的角色，他們站在冒險地圖上，你可以和他們交談。和他們交談時，你可以得到有價值的情報，或是接取任務。非玩者人物是次要任務的主要來源。完成他們的要求，你就可以進入新的商店，或使用更高價值的部隊及物品。但是也可能情況正好相反，當你完成一件工作時，可能會令你無法和某些人物交易。

傳送門

傳送門是特殊通道，可以在同一處位置的不同地點或房間之間移動。傳送門的外觀可能有所不同，視其目的而定——傳送門可能通往鄰近的位置，也可能是前往地底的通道，或是讓玩者前往另一個世界，例如死亡之書或火焰之門。這一的通道都在冒險地圖上以特殊記號標示。「樓梯」符號表示這通道是通往地圖的較高層或較低層。

寶藏



在旅行時，你會在冒險地圖上發現不同的資源及寶藏。你可以發現金幣、魔法水晶、才能符石和法術卷軸。特別值得一提的是，收集旗子可以让你永遠提高英雄的領袖值。在箱子裡面，你可能會發現金幣、物品、法術卷軸、魔法水晶，或是才能符石。箱子的外觀越高級，就越可能在其中發現高價值物品。

遊戲的重要元素之一就是尋找寶藏。寶藏是高價值的物品，埋藏在地裡。當你的角色接近埋藏的寶藏時，就會出現一個特殊效果，標示出你應該挖掘的位置。按下「鏟子」圖示，就會看到一個埋在土裡的箱子從地裡冒出來。現在裡面的寶藏屬於你了！除了一般的寶藏之外（廣泛分佈在安多利亞），也有特殊的寶藏；若要找到它們，你需要藏寶圖。如果你沒有這樣的地圖，就無法挖出寶藏，即使你知道它確實的埋藏位置也一樣。

物品

除了建築物和傳送門之外，你會在冒險地圖上找到許多互動物品。使用這些物品，你可以獲得額外的資源，以及提高人物的參數。這 物品在使用之後，就會被標示為「已拜訪」，你不能再度使用它，除非是可以補充的法力泉和怒氣泉。



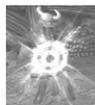
戰鬥祭壇 (Altar of Combat)。使英雄的攻擊或防禦加1。



知識祭壇 (Altar of Knowledge)。使智力加1，或法力上限加4。



古代祭壇 (Ancient Altar)。使英雄獲得經驗。



訓練目標 (Training Target)。使英雄的攻擊加1。



訓練假人 (Training Dummy)。使英雄的防禦加1。



魔法吸收器 (Magic Absorber)。使英雄的智力加1。



知識神社 (Shrine of Knowledge)。使法力上限加5。



經驗神社 (Shrine of Experience)。使英雄獲得許多經驗。



怒氣神社 (Shrine of Rage)。使英雄的怒氣上限加5。



喜悅之泉 (Fountain of Gladness)。給予英雄三至四顆隨機型的才能符石。



許願井 (Well of Wishes)。一顆魔法水晶可以隨機獲得以下一項加成：物品，金幣，二至三個法術卷軸，二至三個才能符石，或經驗值。



法力井和怒氣井 (Wells of Mana and Rage)。分別使法力或怒氣恢復到滿。井會漸漸充滿，大約是在七至十次戰鬥之後。



石棺 (Sarcophagi)。在石棺裡，你可以找到金幣、提高領袖值、隨機物品、法術卷軸，或是少數願意加入你軍隊的不死生物。石棺的外表越華麗，找到的物品價值越高。



墳墓 (Graves)。挖開墳墓，你可以找到一些金幣或幾個願意加入你軍隊的不死生物。



屍體 (Remains)。在腐爛的屍體裡，你可以找到金幣、一個法術卷軸、魔法水晶、隨機物品，或是幾個願意加入你軍隊的骷髏。



貯藏處 (Caches)。藏在樹幹裡，可能藏有金幣、物品、法術卷軸和魔法水晶。

再者，還有許多任務的互動物品，與它們互動可以完成特定的任務。這 物品可能是各種上鎖的門、某些器械和機關、雕像和神秘符號、古代圖畫等等。

第五册：奇妙的世界

在《英雄大帝》中，有一些元素和特色值得你特別注意，包括敵方部隊的指揮官、獨特的超級怪物、具備靈魂和性格的「活的」物品，以及建立家庭的可能性。

敵人的英雄



當你在世界上旅行時，有時候會遇到敵人的英雄。這些英雄是獨特的角色，每個人都有自己的故事和憎恨玩者的動機——他們一定會試圖攻擊你。你可以從他們獨特的外型和週圍的光芒辨認出他們。在該名英雄的部隊提示裡有其肖像和參數。

在與敵對的英雄戰鬥時，他會為他的部隊提供加成，提高他們的參數，並且使用法術，以魔法來支援軍隊。

由英雄領軍的軍隊會比一般部隊明顯強大，而擊敗他所獲得的報酬也會比較高。

妻子和兒女



這個遊戲有一個重要且有趣的特色，就是可以建立家庭——擁有妻子和兒女！妻子會為英雄及其軍隊提供不同但有用的加成，而且可以穿上更多裝備，增加四個物品欄位，而不同的妻子會有不同的欄位數量。

你隨時可以和妻子交談，只要點選

她的肖像即可。在和她交談時，你可以把她趕走，或是開始關於兒女的談話。如果你的妻子同意生小孩，很快你就會有孩子。孩子會永遠佔用妻子的一個欄位，並且為你的英雄的參數帶來不少好處。一個妻子最多可以生四個小孩。

如果你要趕走妻子，要記住：離開時，她會帶走兒女以及放在她身上的物品，還有你五分之一的金幣。

活的物品



《英雄大帝》的另外一項特色是活的物品。這物品是神器，具備獨特的屬性，可以根據玩者的行為而改變其特性。它們擁有士氣，反應出該物品對玩者的態度。

每一項活的物品都有自己的故事和目的，它們會試圖達成其目的，也希望物品擁有者和他們一樣。你可以在物品的描述中了解該物品的喜好。如果玩者的行為與

物品描述相抵觸，它的士氣就會下降。當玩者的行為令該物品喜悅時，它的士氣就會提高。如果活的物品能夠提升其屬性，那麼在士氣到達最高時，就會自動發生，不需要以蠻力來提升物品能力。當士氣為零時，表示該物品的士氣岌岌可危，它可能會不受你控制，不再提供加成效果。要恢復對該物品的控制，你必須提高它的士氣，或是壓制這個反叛的物品。

壓制該物品和升級該物品都是在擊敗物品的守護者(Keeper)之後發生的。要召喚守護者前來戰鬥，你必須在物品選單中選擇「壓制」(Suppress) (如果該物品可以升級，則必須選擇「升級」[Upgrade])。在確認你想要戰鬥之後，就會進入該物品內部的一處特殊競技場。

在這場戰鬥中的主要對手—妖精。牠們是壞心腸的生物，會試圖以魔法消滅你的軍隊。也有普通部隊與妖精並肩作戰，而守護者會以法術支援他們。你必須 死 所有的妖精及其僕役，才能壓制該物品。

魔王

在遊戲中，你會遇到和其他敵人明顯不同的對手。這些生物被稱為「魔王」，牠們非常巨大，佔據了競技場的一半，而且不需其他生物的幫助就可以打敗整個軍隊。和魔王的戰鬥發生在特殊競技場中，魔王會在戰鬥中利用競技場的特色來作戰。在魔王的面前，憤怒之靈會拒絕離開憤怒之箱，而且他們的大部份技能無法影響這些巨人。

每一個這樣的魔王級對手都擁有獨特的能力，以及和普通部隊截然不同的獨特戰鬥方式。在遊戲中，你必須與三個魔王戰鬥：巨龜、蛛后，以及海妖。

巨龜 (GIANT TURTLE)



巨龜擁有極高的生命力和堅硬的外殼，為它提供物理攻擊的保護。牠用嘴造成巨大的傷害，而且站在地四肢近的戰士會被擊飛。但是在遠距離攻擊方面，巨龜的危險性並未降低。它用身體的重量落在地面上，造成大地震，攻擊所有行走的生物，而且遲

緩術可以將敵人保持在一定的距離外。

蛛后 (SPIDERS QUEEN)



快速且對毒素免疫，蛛后並不喜歡參與戰鬥，而是召喚蜘蛛僕役來協助。當牠覺得生命有危險時，就會躲在地底下，再出現於戰場的另一個位置，從後面攻擊敵人。蜘蛛腳的強力攻擊可以一次擊中兩個目標，每次咬噬都會發出致命的毒性。

海妖 (KRAKEN)



傳說中的海怪，巨大的章魚，被不明的力量喚醒。海妖能夠以觸角同時擊中數個目標。牠的每隻觸角都有自己的生命，只有當你把手海妖的所有觸角都砍斷時，才算是「死牠」。海妖可以召喚兩隻章魚部隊，使牠們離開水面，直接投擲到甲板上。

第六冊：給尋寶者的指引

選項

在主選單中選擇「選項」(Options)，就會打開一個視窗，可以在其中設定遊戲效能的所有參數，改變畫面及聲音設定。

一般 (General)

雷達旋轉 (Radar rotation)

啟動 關閉雷達上的羅盤旋轉。

顯示介紹影片

啟動 關閉播放介紹影片。

圖形 (Graphics)

畫面解析度 (Screen resolution)

螢幕原生解析度可以獲得較高的影像品質。畫面解析度對於遊戲速度的影響不大。

畫面更新率 (Screen refresh rate)

影像在螢幕上更新的頻率。

戰鬥動畫速度 (Combat animation speed)

戰鬥動畫速度會加快生物的動畫，並關閉戰鬥中的動畫攝影機。某些視訊及音效可能會失常。

可見距離 (Visibility distance)

改變物品和地形的可見距離。距離越短，效能越高。

水面品質 (Water quality)

改變水面的著色品質。品質越高，效能越差。

各相異性過濾 (Anisotropic filtering)

提高遠方紋理的銳利度。會略為降低效能。

陰影 (Shadows)

啟動 關閉或改變陰影品質。啟動陰影會降低遊戲效能。改變陰影品質實際上不會影響遊戲速度。

紋理品質，地形 (Textures quality. Landscape)

改變地形紋理精細度。影響紋理品質、載入速度、使用的視訊記憶體數量。

紋理品質，物品 (Textures quality. Items)

改變物品紋理精細度。影響紋理品質、載入速度、使用的視訊記憶體數量。

紋理品質, 生物(Textures quality. Creatures)

改變生物紋理精細度。影響紋理品質、載入速度、使用的視訊記憶體數量。

反鋸齒(Antialiasing)

使物品的邊緣平滑, 減少扭曲效果。影響遊戲效能。

垂直同步(Vertical synchronization)

垂直同步會延遲影像更新, 直到垂直空白間隔時才更新。建立LCD螢幕開啓。幾乎不會影響遊戲效能。

聲音(Sound)

音樂(Music)

啓動 關閉音樂播放。

音效(Sound)

啓動 關閉音效播放。

冒險模式

- Esc — 選單
- F2/F3 — 儲存 載入遊戲
- F5/F8 — 快速儲存 載入快速存檔
- 空白鍵 — 暫停 繼續遊戲
- H — 英雄視窗
- B — 法術書
- Q — 任務記錄
- M — 地圖
- D — 挖掘寶藏

戰鬥模式

- Esc — 選單
- Home — 預設攝影機
- D. 空白鍵 — 防禦
- W. Enter — 等候
- A — 啓動 關閉自動戰鬥
- B — 法術書
- R — 憤怒之靈視窗
- ← ↑ ↓ — 移動攝影機中心點

客戶服務

當您在進行遊戲安裝的過程中, 若發生了任何自己無法解決的問題, 首先請作下列的檢查:

* 您的電腦主機所使用的中央處理器單元(CPU)的等級?

解決辦法: 請將主機升級。

* 您的電腦記憶體(RAM)是否有512以上?

解決辦法: 請添購記憶體。

* 您的硬碟空間是否足夠?

解決辦法: 請刪除一些不必要的檔案。

* 您是否載入了防毒程式、網路驅動程式等不必要的常駐程式?

解決辦法: 請將不必要的程式從開機設定檔中移除, 於Windows中將長駐程式關掉。

* 您所使用的音效卡、3D加速卡為何?

解決辦法: 請確定自己所使用的音效卡、3D加速卡種, 並下載最新驅動程式, 正確地進行設定與安裝。

遊戲裝好卻不能玩? 最常見問題

A: 請在桌面上空白處點選滑鼠右鍵選內容

1. 會跳出「顯示內容」的視窗, 請選「設定值」

2. 在顯示下方的框框會有一句(隨插即用監視器)於XXXXX XXXX XXX於字後方若為 Intel/Sis 開頭即表示為主機板上的顯示晶片, 需添購獨立的顯示卡方能執行此 3D遊戲喔!

B: 若確認您的顯卡為獨立顯卡且都符合遊戲要求之硬體需求但仍不能執行遊戲或進遊戲時有不穩定、破圖、當機、自動跳回桌面等現象, 請至Nvidia或ATI顯卡晶片組原廠官網下載公版最新版驅動程式, 下載時請依自己電腦的作業系統、顯卡晶片組名與型號挑出正確的驅動程式下載。

Nvidia驅動程式下載網頁: http://www.nvidia.com.tw/content/drivers/drivers_tw.asp

ATI驅動程式下載網頁: <http://ati.amd.com/support/driver.htm>

如果經過了以上的檢查, 還是沒辦法解決您的問題, 歡迎聯絡到英特衛多媒體, 我們有一群經驗豐富的工程師為您解答問題。

客服注意事項

請於聯繫時主動告知：

- 一、您所購買的產品名稱
- 二、您的Windows系統 (95/98/ME/2000/XP) 及DirectX版本
- 三、您的CPU、記憶體、3D加速卡規格
- 四、發生狀況 請先確定以上四項後再來電，足夠的資訊能讓我們在最短時間內為您解決問題，謝謝

客戶服務信箱：service@interwise.com.tw

本公司連絡方式

英特衛多媒體股份有限公司 台北縣中和市中正路880號3F-7

傳真：(02) 6620-6868 英特衛遊戲網 <http://www.interwise.com.tw/>

客戶服務信箱 service@interwise.com.tw

服務時間：週一至週五 (例假日除外) 上午10:00至中午12:30、下午2:00至

6:00止 郵政劃撥戶名：英特衛多媒體股份有限公司 郵政劃撥帳號：18794811

產品註冊序號(客服專用)說明：

請您留意手冊封底的序號，這是一組攸關您產品售後服務權利的號碼，是本公司為了排除盜版而保障支持正版者的客服權益所做的設計，因此務必要麻煩您至本公司網站(<http://www.interwise.com.tw>)註冊您的序號，才能得以獲得完整的個別遊戲售後諮詢服務。

●流程說明：至英特衛官網 → 加入會員 登錄會員 → 點選[產品註冊] → 照 [產品註冊] 步驟填入產品序號及回函意見 → 按確定送出 → 完成註冊 (產品註冊)

方法有二：

1.由首頁右方banner 點選 2.由首頁目錄中點選 [會員中心] 下的 [產品註冊]

●備註：

- (1) 您的線上產品註冊序號位於手冊封底，請將該產品序號共16碼輸入上方的欄位中。
- (2) 請每購買一套英特衛遊戲隨即註冊一次，才能享有各套遊戲的線上客戶售後諮詢等完整相關服務，若未完成正常程序的產品註冊，則將無法享有英特衛個別遊戲售後諮詢服務。
- (3) 產品序號萬一有註冊無效情況，請透過客服FAQ查詢解決途徑。
- (4) 線上產品註冊序號只能於官網中註冊一次，遺失恕不補發。
- (5) 若您不方便上網，需來電[(02)6620-9888]詢問產品個別相關問題時～
情況一 (您是WISE會員)：請主動告知您的產品序號及您的會員帳號，本公司客服專員將為您解答問題及協助您完成此產品之註冊。
情況二 (您非WISE會員)：建議您找時間至本公司網站完成會員及產品註冊，以獲得更多會員權益及各式豐富活動的訊息。

*英特衛網站：<http://www.interwise.com.tw>

Game's official web-site: <http://www.kings-bounty.com/eng/>