

CAPCOM

草莓軟體

適用  
IBM 桌上型 PC Pentium 333 以上  
或與其 100% 相容機種

作業系統

WINDOWS 95/98

配備

一部十二倍速以上光碟機及硬碟  
(至少需 20MB 硬碟空間)

記憶體

至少 32MB RAM

顯示

與 WINDOWS 作業系統相容之顯示卡

操作

滑鼠 (必備)

音效

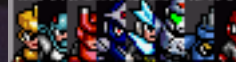
與 WINDOWS 作業系統相容之音效卡

以上所提各商標版權為各該公司所有

洛克人的

黃金帝國

MECHANICAL MANIACS





CAPCOM

草莓軟體



適用  
Pentium 586 以上規格之 PC 133MHz 以上  
或與其同等相當機種

作業系統  
WINDOWS 95/98

配備  
即十三倍速以上之光碟機及硬碟  
(至少需 10MB 硬碟空間)

記憶體  
至少 32MB RAM

顯示  
與 WINDOWS 作業系統相容之顯示卡

操作  
滑鼠 (必需)

音源  
與 WINDOWS 作業系統相容之音效卡

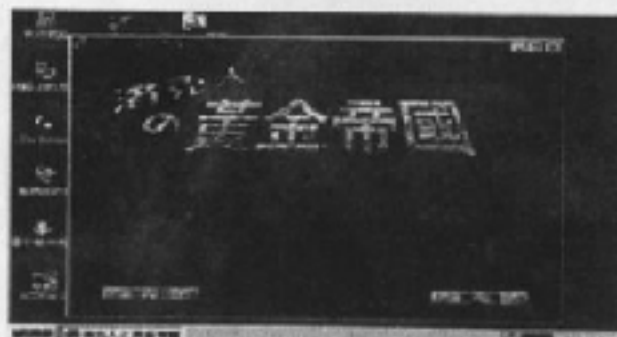
以上所提各商標版權為各該公司所有

# 洛克人的 黃金帝國

© 1998 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM STRAIGHT OFF LINE, INC.

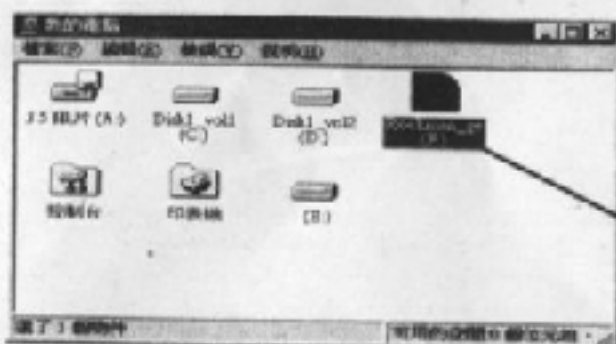
## 二、安裝說明

★本遊戲必須在硬碟中執行，故第一次進入遊戲前需先進行遊戲安裝步驟，將遊戲載入硬碟中。



1. 請將「洛克人之黃金帝國」遊戲光碟片放入光碟機中。

2. 自動執行(AutoRun)功能會開始執行安裝程式，並出現如左邊的安裝畫面，這個畫面中共有四個選項，但只有「安裝」與「離開」可以選擇，在「安裝」上按一下滑鼠左鍵可以開始安裝遊戲程式；若不想繼續安裝，可選擇「離開」。



★如果沒有出現自動執行畫面，請至我的電腦 中找到有著洛克人圖像的光碟機代號，在上面按兩下滑鼠左鍵即會出現上述畫面。

**在這個圖像上按兩下滑鼠左鍵**

★若您在將「洛克人黃金帝國」光碟片放入光碟機後，發現電腦未自動執行(AutoRun)，請從檔案總管的光碟機根目錄下(光碟機代號可能是 D:、E:或F:)，在Setup.exe 此檔案上按兩下滑鼠左鍵，就會開始進入安裝畫面。



3. 安裝前請確定您的硬碟中有足夠的容量，選擇「安裝」後，出現另一個畫面，此畫面將會要您選擇要將遊戲安裝在哪一個磁碟機及目錄中，有幾個選項：

磁碟機

只要在箭頭上按一下滑鼠左鍵，再選擇想放置遊戲的磁碟機位置。

磁碟剩餘空間

看看目前您所在硬碟中還剩下多空間。

磁碟剩餘空間

本遊戲所需要的硬碟空間，至少為 40 MB。

請>、<

預設路徑為 C:\Program Files\RGE，如果想更改放置遊戲的磁碟機代號與目錄，可以在此項上按一下滑鼠左鍵，待出現游標後，以倒退鍵消去原預設名，再鍵入您自設的磁碟機代號與想放置遊戲程式的目錄名。

一切選擇就緒，請選擇「繼續」，即開始安裝遊戲之步驟。



4. 安裝中出現“本程式要安裝 DirectX，您想要現在執行安裝程式嗎？”的訊息，請選擇「是」。



5. 接著出現“這樣將會安裝 Microsoft DirectX 5 及驅動程式，您要繼續嗎？”的訊息，請選擇「是」。

6. 選擇後出現軟體使用者的授權合約，請您選「是」，就開始安裝 DirectX。



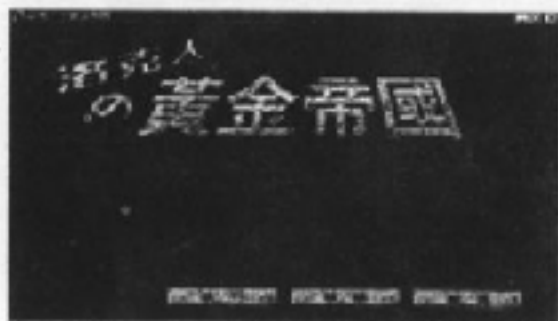
7. 待看到“Microsoft DirectX 5 安裝已經完成”，在「確定」上按一下滑鼠左鍵，安裝程序完畢。

8. 安裝完成，您可看到在「開始」選單中的「程式集」裡增加了草莓軟體洛克人系列→洛克人之黃金帝國的啟動捷徑，選擇後即可以開始遊戲。

### 三、啓動遊戲

★ 遊戲進行中，請將遊戲光碟片一直放在光碟機中

● 啓動遊戲有兩種方式：



將遊戲光碟片放入光碟機中，就會自動執行 (Autorun) 安裝畫面，在安裝畫面中選擇「執行」一項即可以進入遊戲。



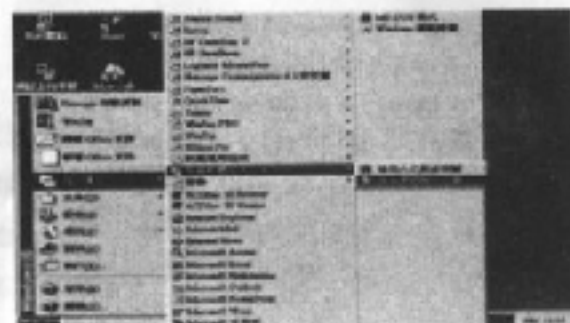
在 開始 選單 中選擇 程式集，再選擇 草莓軟體洛克人系列→洛克人之黃金帝國，就可以進入遊戲。



## ● 移除遊戲有兩種方式：

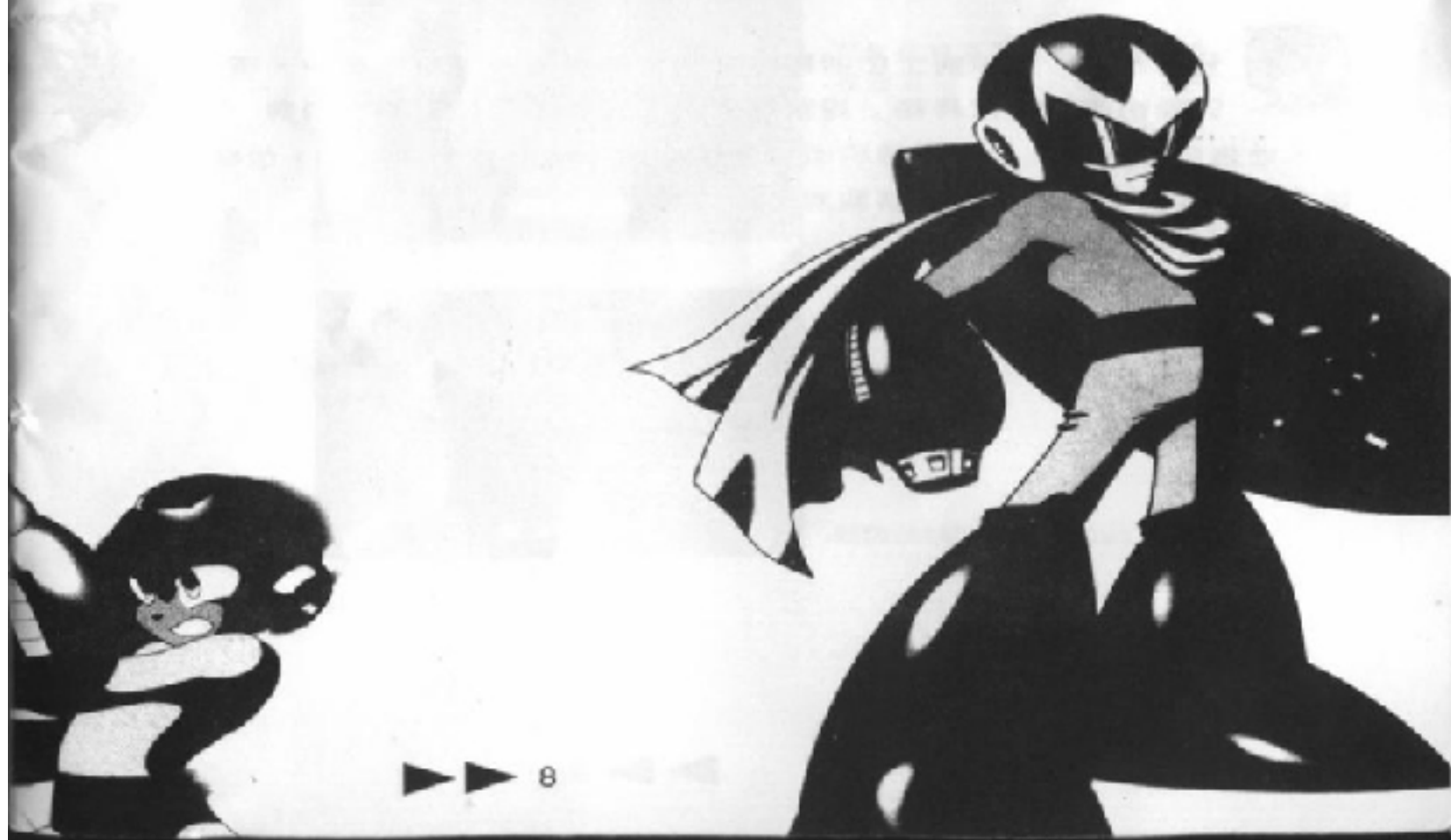
<一>

將遊戲光碟片放入光碟機中，就會自動執行 (AutoRun) 安裝畫面，在安裝畫面中選擇「移除」一項即可以將遊戲移除。



<二>

在開始選單中選擇程式集，再選擇草莓軟體洛克人系列→黃金帝國解除安裝，就可以移除遊戲。





## 四、遊戲背景



由於洛克人的機智勇敢，威利博士每次研究發明出的新型機械人，都被洛克人擊敗了。威利博士感到非常失望，決定退出科學的領域，不想再用破壞地球的和平證明他的研究，也決心不再從事發明的工作了。

正當他在清理機器人零件的倉庫，和堆積如山的設計圖時，卻驚訝的發現一份神的設計圖「黃金轉轉」，那張設計圖寫著如何將黃金轉變成能源，如何將黃金結合其它重要元素，製造出堅硬無比的機器人與建築物。他決定好好研究這張設計圖，並且暗中開始計劃佔領哥薩克市與其它大城市……



另一方面，萊德博士也從離威利博士的機器人佛魯迪手中，得到那份的「黃金轉轉」設計圖。他也知道了威利博士的野心，他告訴了洛克人必須儘速的收集黃金以阻止威利博士的計劃，也開始建造堅固的建築物來抵抗威利博士的攻擊……



## 五、進入遊戲

首先看到的是一段精彩動感的遊戲片頭。

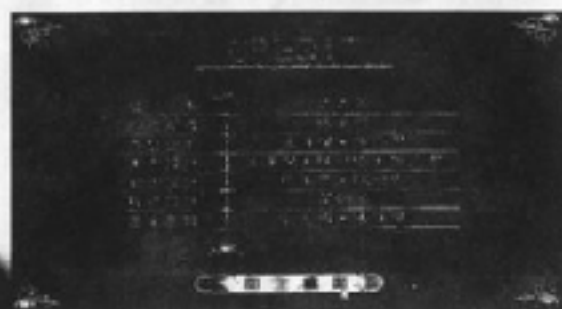
接著出現主選項畫面：



第一次進入遊戲或開始一個新遊戲時選擇此項，選擇後即進入選擇遊戲角色的畫面。



如果想載入之前儲存的進度，請選擇此項。



想知道本遊戲的製作人員是誰嗎？就看這裡囉！

離開遊戲回到WINDOWS 下。



## ★選擇遊戲角色

遊戲最多可以讓三位人類玩家與一個固定的電腦角色同玩，當然您也可以自己一個人玩，而其他三位都讓電腦扮演，最少的玩家為兩人。

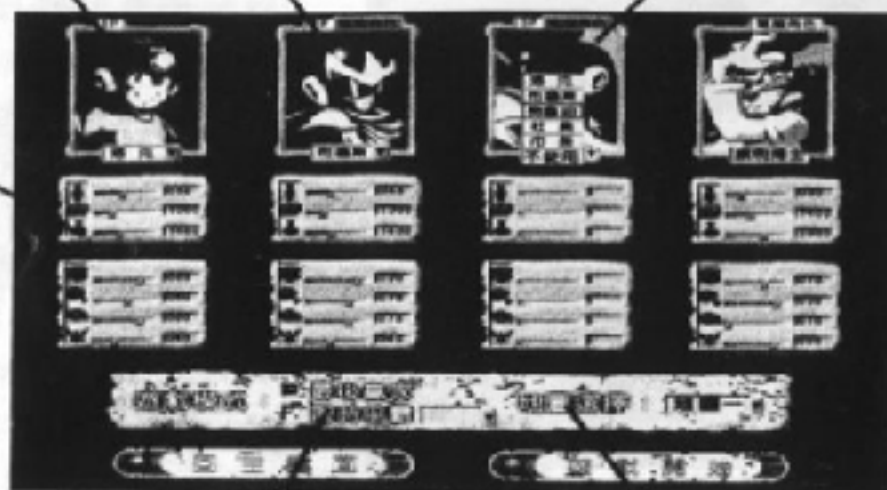
這裡有幾個項目可以選擇，由畫面上方開始說明：

選擇主角人物  
第一位玩家

第二位玩家  
可由人類  
或電腦角色擔任

第三位玩家  
也可以由人類  
或電腦角色擔任

屬性調整



遊戲模式選擇

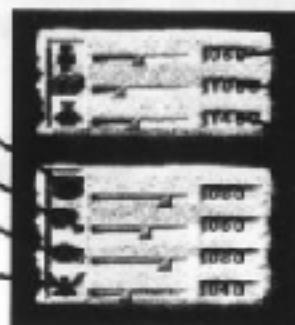
地圖選擇

防禦力

建設效率

行政效率

親和力



生命值

黃金量

元素量

屬性調整

## ●選擇主角人物

以滑鼠左鍵點選人頭圖下方的小三角，將會出現人名列表，按住滑鼠左鍵不放並上下移動紅框可以選擇所想要擔任的角色，有洛克人、布魯斯、佛魯迪、杜奧、市長可以選擇。除了最右邊的電腦角色（威利博士）不能選擇外，其他都可以選擇由人類（1P 為第一位玩家，2P 為第二位玩家、3P 為第三位玩家）或由電腦角色自動進行遊戲，只要在“2P 或3P”上，或在“電腦角色”上按一下滑鼠左鍵就可以確定選擇。

## ●屬性調整

只要以滑鼠左鍵按住每一項中所顯示的小三角，往左右拉移，就可以在進入遊戲前調整各項數值。

這裡的屬性值有七項，分別為生命值、黃金量、元素量、防禦力、建設效率、行政效率、親和力，其初始值與其功能、影響，將在六、角色屬性介紹中詳細說明。

## ●遊戲模式

### —限時爭霸—

是採定時計分制，以時間結束後，各玩家的累積黃金量來判別，設定有2、5、10年三種遊戲進行時間長度供玩者選擇（一個月份為所有玩家皆玩了四輪）。

### —靠滾贏家—

是採零和制進行，以累積黃金量為0（破產）來判定為輸家並取消遊戲權，直到最後所剩下的一家即為贏家。

## ●地圖選擇

只要在此項的小三角形上按一下滑鼠左鍵，就會出現三個地圖選項，移動紅框選擇想進入的地圖。

## ●回主畫面

回到之前的主選項畫面。

## ●遊戲開始

所有選項都確定後，以滑鼠左鍵點選此項，即開始進入遊戲。



## ★看看遊戲規則

【1】遊戲開始時，可看到遊戲主畫面。每個玩家由不同的起點，即自己的基地，開始出發進行遊戲，按下步數機上的“旋轉啟動鍵”後，可決定前進步數並到達目標位置，接著可因該處的建設及屬性，而有不同的遭遇狀況，並切換到子畫面。

各區域特性分為我方所有地（或我方建設區）、敵方建設區、公共地區、私人機構、未開發土地及神秘地區（機會／命運）。

【2】大地圖上的區域分為自由與非自由地區：

自由地區有我方建設區、公共地區及未開發土地。

非自由地區有敵方建設區、私人機構及神秘地區。

以上所述這些地區所能建設的建築物種類與將會發生什麼事件，詳述於七、自由／非自由地區介紹這個單元。

【3】如果玩家走到自由地區，可以自己決定是否要有所作為。

例如：開墾、建設、建物升級……等等。

（自由地區為我方建設區、公共地區及未開發土地）

【4】如果玩者走到非自由地區，該地區所有人會依所建設之建築物對玩者進行反應的動作。

例如：收取過路費、販賣物品、休息、醫療……等等。而玩者也必須有所回應（拒絕或接受）。（非自由地區為敵方建設區、私人機構及神秘地區）

【5】無論玩者行進至自由地區或非自由地區，畫面皆會切換至該地區的放大畫面（即子畫面），以顯示該地區的詳細建築物與設施狀況。

【6】各角色屬性皆因初始選擇而不同，並將因玩者策略而改變。

【7】玩者中途生命值降為零或黃金存量為零則退出比賽。

【8】各建築物功能特質，建設條件及升級需求請見十、建築物介紹。

【9】輸贏認定：採定時計分制或零和制。

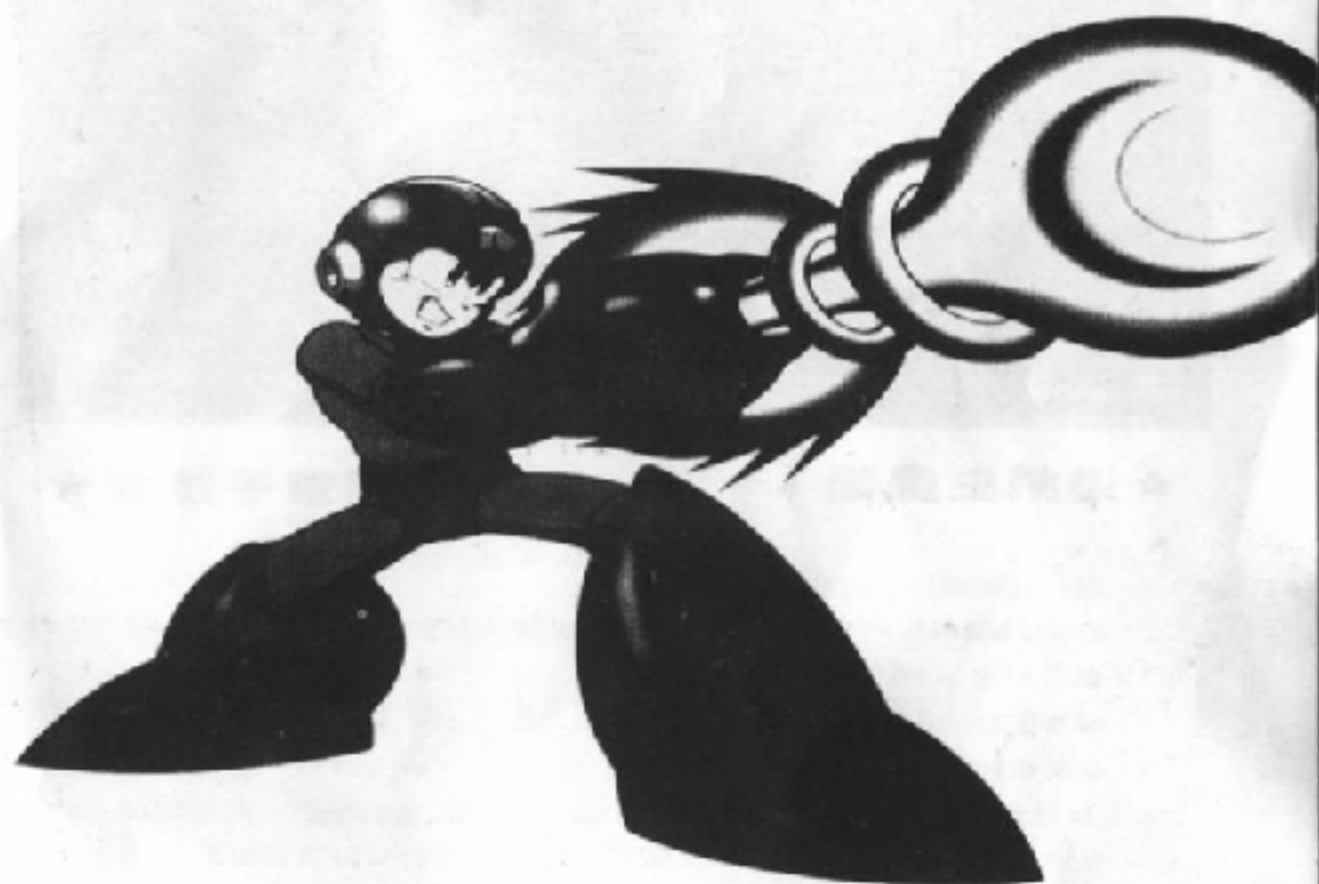
如果您選擇「限時爭霸」：

以結束時間後，各玩者的累積黃金量來判別，設定有2、5、10年三種遊戲進行時間長度供玩者選擇（一個月份為所有玩家皆玩了四輪）。

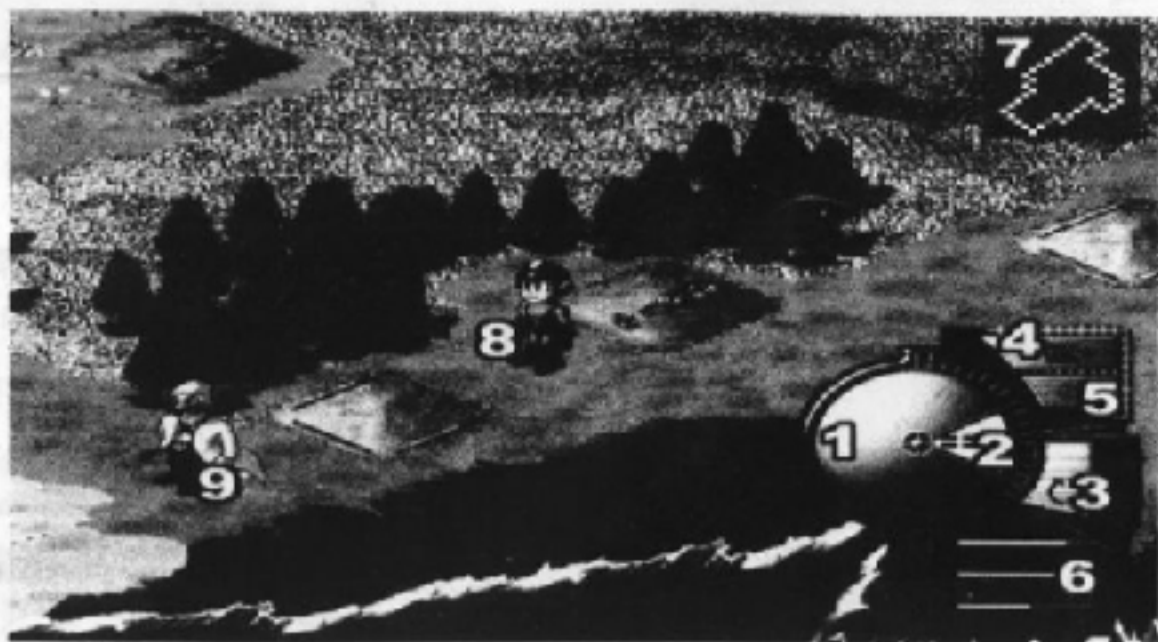


如果您選「最後贏家」：

以累積資金量為 0（破產）來判定為輸家並取消遊戲權，直到最後所剩下的一家即為贏家。



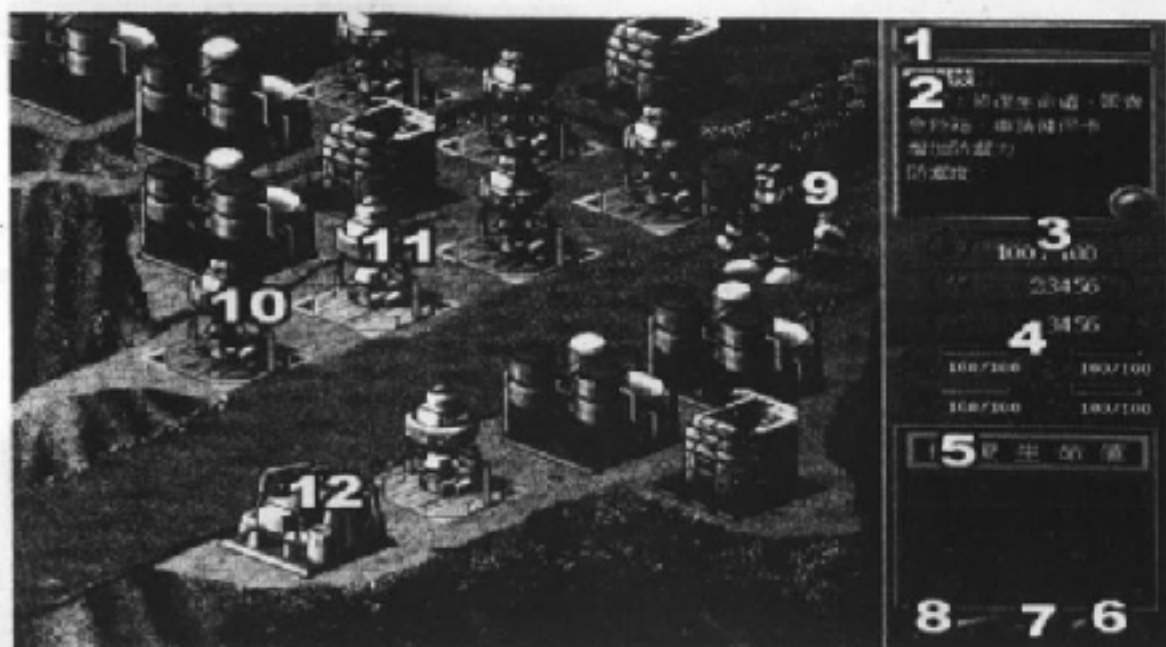




## ★遊戲主畫面

- (1) 現行玩家使用步數機
- (2) 前進步數顯示
- (3) 決定前進步數的“旋轉啓動鍵”
- (4) 儲存進度、結束遊戲
- (5) 音樂音效的音量設定
- (6) 現行玩家角色三重要屬性（生命值、黃金幣、元氣量）
- (7) 全地圖縮小位置圖
- (8) 現行玩家角色
- (9) 其他玩家角色

註：每個角色皆有其特殊造型的步數機，其控制方式皆相同，只要在步數機上的“旋轉啓動鍵”按一下滑鼠左鍵就可以決定前進步數。



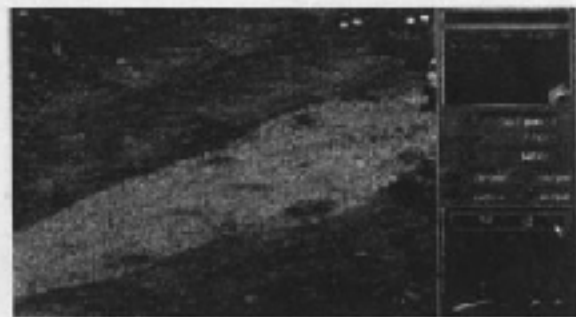
## ★遊戲子畫面

- (1) 遊戲進行時間
- (2) 選項電腦提示 (在滑鼠游標移至選項上時此處會出現說明)
- (3) 生命值低於 20 警示燈
- (4) 七種屬性顯示 (有生命值、黃金量、元素量、防禦力、建設效率、行政效率、親和力)
- (5) 玩家選項 (可由玩家下指令)
- (6) 玩家選項換頁鍵 (可上下切換各選項)
- (7) 音樂音效的音量控制 (至音量控制畫面)
- (8) 結束所有動作離開本地區
- (9) 玩家角色
- (10) 完整建築物
- (11) 半損毀建築物
- (12) 建設中建築物



## ★ 玩家選項

共有四項：



開墾——

在進入一片新土地時，會詢問您是否要購買土地。並可以查看此塊土地目前的情形。以滑鼠左鍵點選此項後，再選擇是否要開墾？如果還要開墾，則開始清理土地。



清理土地完畢，則問您是否要建設。



選“要”則出現建築物列表，如果資源充足，則可以選擇要建造的建物，如果資源不足，會出現訊息警告。



選擇建築物後，將滑鼠游標移到地圖上則會出現有外框的建築物游標，如果該地可以蓋建築物，外框為黃色，如果不可以蓋，外框呈紅色。

建設完畢，則自動換下一個人進行遊戲。





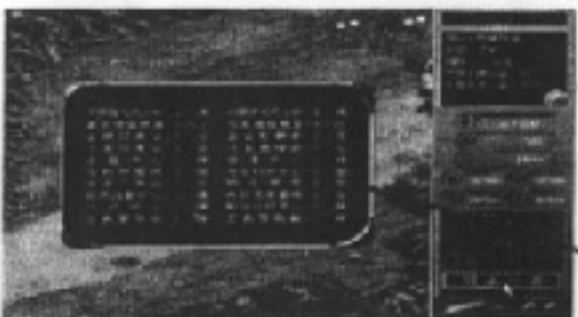
#### 使用物品 ——

以滑鼠左鍵選擇此項，即可以看到“身上物品”與“庫存物品”的擁有情形，在此只要於想使用的物品上按一下滑鼠左鍵，就可以使用。



#### 變更攜帶物品 ——

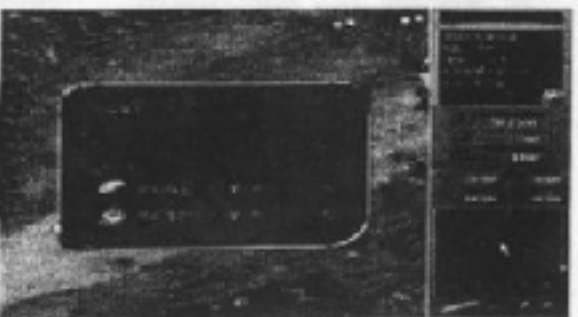
由於“身上物品”只能放四個，所以如果太多的時候，可以按住滑鼠左鍵不放，將現在不用的物品拖曳到“庫存物品”的欄位中。



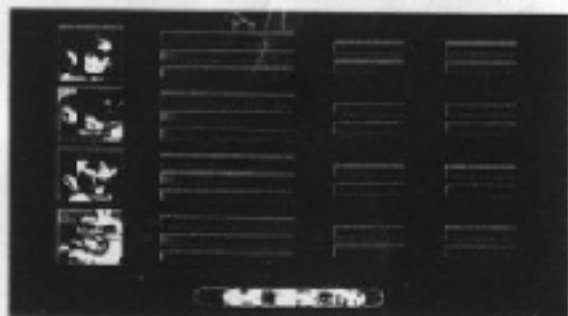
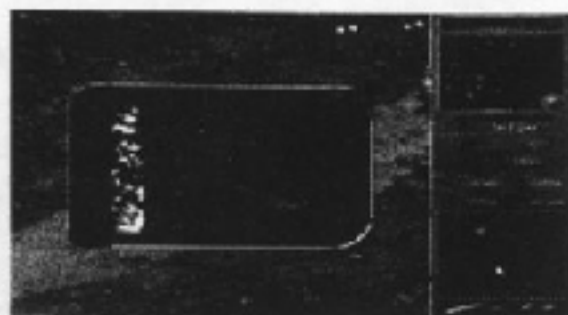
#### 資產查詢 ——

這個項目中又細分有三項，分別是：

建設的情形寫在這裡







## ★儲存遊戲／結束遊戲

在遊戲主畫面於磁片圖案之按鍵上按一下滑鼠左鍵後，即可進入這個選項中。只要選擇一個欄位，按一下滑鼠左鍵，就可以儲存遊戲，在以後如果要叫出進度，請回到主選項畫面，選擇“舊進度”一項。

另外也可從這個選項中離開遊戲，選擇結束遊戲後會出現參加遊戲的角色目前的屬性情況。

## ★音量控制

在指針上按住滑鼠左鍵不放拖曳，就可以拉動音效（Sound）、音樂（Music）指針，讓遊戲音樂、音效大聲、小聲或無聲。



## 六、角色屬性介紹

共有七項屬性，其剛開始的初始值與其在遊戲中的功能、影響，詳列如下。

### ★屬性值的功能與影響

屬性	功能	影響	降低因素	維護方式	備註
黃金量	黃金存量	建設經費	建設投資購物等的花費 黃金採集站受損	建設黃金採集站 建設金融中心 建設資源交換站 建設社區活動中心	黃金量為 0 則出局
元素量	元素存量	建設建築物 所需建材	建設花費 元素採集站受損	建設元素採集站 建設資源交換站	
生命值	健康程度	當生命值低於 50%時一切 收入減半	遭受關閉天災 及命運機會的攻擊 高科技醫院不足或受損	使用急救箱或在 高科技醫院進行修復	生命值為 0 則出局
屬性	功能	影響	降低因素	維護方式	
防禦力	抵抗天災 對生命值的 減低	100% 不受天災影響 71%-99% 天災影響 = 1/2 31%-69% 天災影響 = 1 0%-30% 天災影響加 2 倍	高科技醫院不足或受損	修復半損毀的高 科技醫院或增加 高科技醫院的數量	
親和力	抵禦人禍 (降低攻擊 與課稅傷害)	100% 不受人禍影響 71%-99% 人禍影響 = 1/2 31%-69% 人禍影響 = 1 0%-30% 人禍影響加 2 倍	社區活動中心不足或受損	修復半損毀的社 區活動中心或增 加社區活動中心 的數量	
建設效率	建設速度	100% 建設速度加倍 51%-99% 建設速度 = 1 0%-50% 建設速度減半	社區活動中心不足或 受損	修復半損毀的社 區活動中心或增 加社區活動中心 的數量	

屬性	功能	影響	破滅因素	維護方式
行政效率	稅收與攻擊 100% (基本稅收 51%-99% 金額為 100) 0%-50%	收稅與攻擊加倍 收稅與攻擊 = 1 收稅與攻擊減半	行政中心不足 或受損的行政	修復半損毀 中心或增加 行政中心的 數量

## ★各角色的屬性初始值

	生命值	防禦力	親和力	建設效率	行政效率	黃金量	元素量
洛克人	50	80%	80%	60%	40%	1000	1400
布魯斯	45	90%	75%	75%	45%	1000	1400
佛魯迪	40	85%	30%	50%	70%	800	1400
杜奧	60	90%	30%	70%	70%	800	1400
市長	20	60%	15%	80%	90%	2000	1600
威利博士	30	70%	10%	90%	85%	1400	2000

註：在開始遊戲前的玩家使用人物設定時，除威利博士外，每個角色的屬性皆可做有限度的調整，防禦力、親和力、建設效率、行政效率的預設值上限為 100，但在進入遊戲後，就沒有上限了。黃金量與元素量沒有上限，但在初始設定值時，最上限為初始設定的 1.5 倍。

P. S：防禦力、公民值、生產力、行政效率四屬性上限值均為 100 黃金量與元素沒有上限，但在初始設定值時，最上限為初始設定的 1.5 倍。

# 七、自由／非自由地區介紹

## ★自由地區



走到自由地區時

地區類型	建築物種類	事件
我方地區	金礦採集站	增資建設、昇級
	元素採集站	增資建設、昇級
	高科技醫院	增資建設、昇級修復、購買醫藥
	資源交換站	增資建設、昇級
		資源交換、變賣、購買物品
	社區活動中心	增資建設、昇級
	行政中心	增資建設、昇級、投保
	金融中心	增資建設、昇級、儲金
	警察局	增資建設、昇級

地區類型	建築物種類	事件
公有地區	行政中心	投保、繳稅
	金融中心	儲金、借款
	警察局	因違法而被拘禁

地區類型	建築物種類	事件
未開發地區	無	賣地、開墾



## ★非自由地區



走到非自由地區時

地區類型	建築物種類	事件
敵方地區	金礦採集站	敵方開採金礦
	元素採集站	敵方開採元素
	高科技醫院	購買醫療用品、花費接受修復
	資源交換站	資源交換、變賣、購買物品
	社區活動中心	敵方昇等建設
	行政中心	繳稅、投保
	金融中心	儲金、借款
	警察局	拘役（拒繳稅）或其他違法事件
地區類型	建築物種類	事件
私人地區	高科技醫院	購買醫療用品、花費接受修復
	資源交換站	資源交換、變賣、購買物品
地區類型	建築物種類	事件
神秘地區	機會命運具	機會、命運
	專有造型建築物	