



家用电脑与游戏机

创刊号

6

1994 (总第一期)

超霸巨嘴，小教授立体声像游戏机



天津市
新星电子公司
独家出品

- 时代娱乐新潮
- 立体音响画面
- 大型街机效果
- 逼真环境感觉



電腦不僅僅會打字

小教授 FDC-9850 磁盤式中英文電腦學習機



- 獨具磁盤趨動器
存貯文件
- 88 件標準鍵盤
- 標準打印機接口
- 標準遊戲長插槽
- 豐富多采的軟件
支持

天津市新星電子公司

地址：天津市新技術產業園區

通訊處：天津市 55 信箱

電話：(022)3366277、3368342

傳真：3366276

真正的電腦高檔的學習機

主辦：科普出版社 主編：趙震東 國內統一刊號：CN11-3450/TP

自辦發行 廣告經營許可證：京西工商廣字 0429 號 定價：2.80 元

新星小教授 94 年全家福



FDC-9850 磁盘式中英文电脑学习机

FDC-586 中英文电脑学习机

十六位立体声像游戏机

十六位立体声像 2 型游戏机

NS-801 八位游戏机

NS-801G 八位游戏套机

NS-802 游戏机

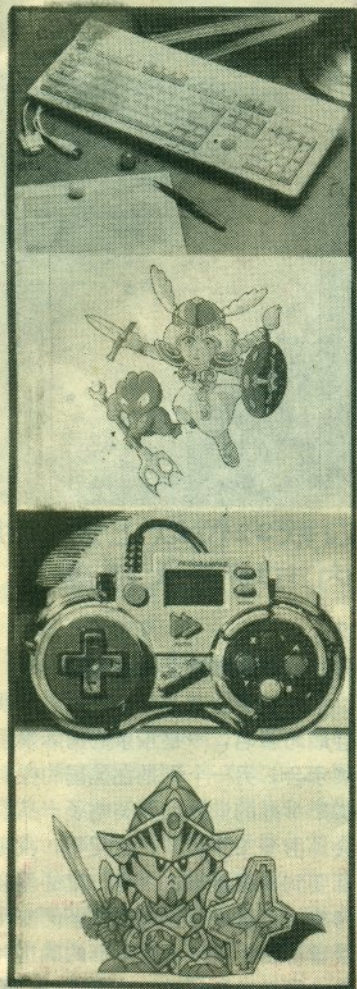
NS-802G 游戏套机

光线冲锋枪

光线手枪

各种教学软件 游戏卡





家用电脑与游戏机

1994年6月号(总第1期)

主编: 赵震东

出版: 科学普及出版社

编辑: 本刊编辑部

订阅: (100009) 北京旧鼓楼大街
西绦胡同13号西门

统一刊号: CN11-3450/TP

广告经营许可证: 京西工商广字
0249号

印刷: 煤炭工业出版社印刷厂

插图、摄影: 刘管乐 宋志勇

逢双月15日出版 定价: 2.80元



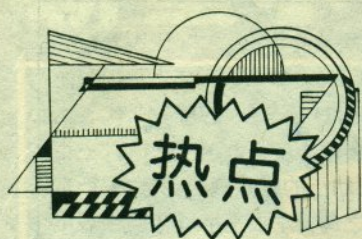
刊 标 说 明

1. 图形的基底是一个粗实的英文字母“V”,代表着电子游戏以至于整个人生的追求:胜利(VICTORY)。V也是视频游戏(VIDEO GAMES)的字头。同时,V象一册打开的书,代表本刊传播科学知识和优秀文化的严肃态度。2. 粗实的“V”上生出两只富有灵性的大眼,显现出幼小的猫头鹰的轮廓,象征本刊将成为一只造福社会的智慧之鸟;左眼是字母“C”,代表电脑(COMPUTER);右眼是字母“G”,代表游戏(GAME)。3. “C”和“G”的出现,把粗实的“V”裁剪成秀美的“M”;这寓意着电脑和游戏机将融为一体,单纯的视频技术的领域将被突破,而崭新的多媒体(MULTIMEDIA)技术将被确立。同时M是英文“杂志”(MAGAZINE)的字头,C、G、M构成的图案恰好是“家用电脑”与“游戏机”“杂志”的有机组合。

——此刊标由编辑部集体创作94.5

目 录

热点	2	群雄逐鹿游戏业界
业界星空	4	建立高科技娱乐帝国的SEGA
世嘉小教授		
综述篇	6	小教授16位立体声像游戏机
攻略篇	8	阿拉丁神灯
	12	唐老鸭
	14	音速刺猬
	16	真人快打
	18	我的邻居都是鬼
秘技篇	19	大战略
	20	其它
玩家论坛	23	怎样破译任天堂游戏卡的攻关秘诀
	24	谨防游戏卡记忆功能不良
任天堂军团		
攻略篇	25	狙击13
	27	兽王记 I (午夜人狼)
	29	三国志(霸王的大陆)
秘技篇	32	
超任新航线	34	'93SFC金像奖评选揭晓
电脑玩家	37	软件介绍
电脑学习机		
市场篇	39	新一代的电脑学习机
	40	方兴未艾的电脑游戏学习机
编程篇	41	万年月历
电脑天地	42	家庭电脑的误区
小词典	44	
开心一页	45	
新闻联播	46	
发刊词	48	迎接信息社会的曙光



群雄逐鹿游戏业界



- 日美四大公司近期推出四款32位以上游戏机
- 16Bit产品今年将占据国内市场更大地盘

游戏机伴随着各种议论打开了中国市场大门，一晃过去了8年。这期间，有近3000万台各式游戏机进入了千家万户。我们通过电子产业、计算机产业的发展，看到了游戏机的未来。那将是一个体现人类文明、智慧的美妙前景。

最近，记者采访了天津新星电子公司总经理李经建先生，请他就几个问题发表了自己的看法。

□您认为，国内游戏机行业的发展主要存在哪些障碍？

观念上亟待转变、更新

做为一位在电子游戏这一新兴产业工作数载的科技工作者，我感触颇多。其中感触最深的有两点，一是人们对电子游戏这门带有全能文化特质的高科技产品还缺乏真正的了解，认为它仅仅是供孩子们娱乐的一种玩具，而不能看到在未来的岁月里，个人电脑与家用游戏机的界限将日趋模糊的势头。二是中国电子游戏业的发育与发展同国外相比还有相当大的差距。这种差距既有技术进步的滞后，还有软硬件发展不平衡等因素。形成这种状况的原因当然是多方面的，也是比较复杂的。就我个人认为，要想扭转这种局面，健康而又均衡地发展中国的电子游戏产业，最重要的不是技术上的障碍，而是观念上亟待转变更新。

□请您给我们的读者介绍一下拉斯维加斯的“世界消费类电子产品展示会”情

况。

拉斯维加斯之行的感受

在电子游戏业界中，有两个展示会最为著名，一是东京的国际娱乐器展示会，另一个则是在美国的拉斯维加斯举办的世界消费类电子产品展示会。由于工作关系，近几年，我每年都要到美国参加这一一年一度的盛会，考察一下这一行业有哪些新的变化，接着再感于先而后攻于形的确定并调整一下自己所领导的公司的发展方向。在展示会期间，我亲身体验到了电子游戏这股灼人的热浪。尤其是以任天堂、世嘉为代表的日本游戏业界，凭借着自己的营销策略的层出不穷等产业优势，向传统的消费电子产品发起了一轮又一轮的冲击，经济增长速度也是高唱入云。举例来说，每年电子游戏业界的展览面积和摊位都有成倍的增长，而其它传统家电的地盘则越来越小。每当我置身在6号展馆中时，就象置身于电子游戏的海洋之中。6号馆面积相当于2~3个足球场那么大，日美欧等500多家软硬件商云集于此，各显英雄本色。展示会期间，这里是最热闹的所在。不同肤色、不同民族的男女老少在自己所钟情的游戏机和游戏节目面前如痴如醉地操练一番，乐而忘返。在这些精彩纷呈的游戏节目中，从迪斯尼的动

画面到好莱坞最畅销的影片，从足球到各种棋类，从擒拿格斗到模拟仿真飞行……，每次参加这样的盛会，我都能感受一些新的东西，从中看到了世界游戏机的发展与未来，看到了这一新兴产业的希望所在。

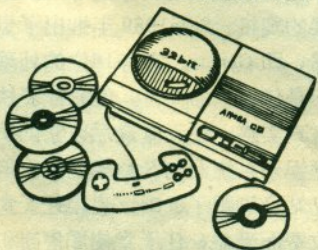
□那么具体来说，游戏业界在94年已经推出了哪些新品呢？

美日几大公司好戏连台

随着技术上的进步，家用电视游戏机内置 CPU 的位元攀升的势头一如电脑中的 286、386、486，乃至于“奔腾”起来，并大有与电脑比肩而立的蓬勃态势。94年，世界的游戏业界将承接93年的发展趋势，热门话题不断。美日几大公司又将推出四款 CPU 是32位以上的游戏机，可谓是好戏连台。这意味着新一轮技术进步，已拉开了帷幕。

COMMODORE公司的多媒体游戏机 CD³²

美国 COMMDPORE公司所推出的 AHIGA 型电脑被世人评为娱乐方面的天才。在93年底这家公司宣布推出了一款 AMIGA CD³²型的多媒体游戏机，该机内置的 CPU 为 32 位的 68ECO20，其各项性能指标十分卓越。比如说，世嘉的 MEGA-CD 的解像能力为 320×200；而这个光盘游戏机的解像力则为 1280×400！。COMMODOR 公司在影像处理技术方面是出了名的。这次在32位机的市场争夺战中树起一面大旗，也算是师出有名。据开发者声称，该机还计划在本体上安装一个适配 MPEG-1 (MOTION、PICTURE、EXPERTS GROUP) 的标准插槽。有了这种插槽，该机便不播放影像 CD 了，甚至柯达的 PRD TO-CD 也能揽在怀中。



在 CD³² 软件供应商的名册里，有许多比较著名的公司，如 VIRGIN

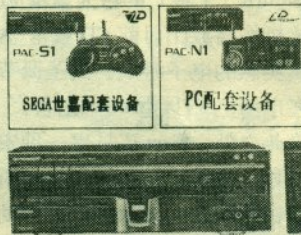
(是93年大热门作品《阿拉丁》的作者之一)、PSYGNOSIS (曾因推出《百战小旅鼠》而一炮打红)、OCEAN 等。

SEGA 的 32 位游戏机——SATURN



在 93 年 9 月 21 日世嘉公司宣布将于 94 年底推出 32 位的游戏机，取名为 STAURN (土星)。该机以 68030 为核心，其速度介于 18 至 24MHZ 之间。虽然世嘉公司尚未正式公布这种机型的规格，但从它与雅马哈、JVC 等多家公司结盟的态势来看，似乎要势在必得。

先锋公司的 LASERACTIVE 系统



在 92 年度，先锋公司就确定了与世嘉和日本电气的 HE 公司的结盟关系，来共同开发 LD-ROM 游戏机。现在这种大尺寸的光盘游戏机终于与世人见面了。据业界人士声称，若消费者购买一套完整的系统，便可玩齐世嘉版和 PC-DV0 版所发表的所有游戏了。但要想得到这种奢侈的享受要付出高昂的代价，因为价格会超过一万六千七百多元港币。

雅达利的 64 位游戏机——JAGUAR

在电子游戏业界，雅达利是出道最早的一家美国公司，开电子游戏商业化之先河。从 70 年代到 80 年代初的十年间，曾雄居这个产业榜首。后来日本任天堂的 8 位机使这家公司产品退出了这个消费市场。但雅达利并没有离开这个产业，而是卧薪尝胆，力

图重振昔日辉煌。经过三年来的研究，这家公司的 64 位游戏机的样品也终于公开面市。据称运行这种机型的卡带容量会达到 400M。它的处理速度也要比世嘉的 5 代机快 849 倍。

在 94 年，这四款即将进入销售行列，32 位以上游戏机是否构成新的热点，是否使 16 位机的市场显现下降的趋势，这一切都尚难断言，但有一点是可以确定的，软件商们已经着手来做以个人方式体验的互动电影（就是电子游戏）。电子游戏与电影发生大冲撞的时代已经来临。

□接下来的问题自然是，我们国内游戏机的市场前景如何呢？

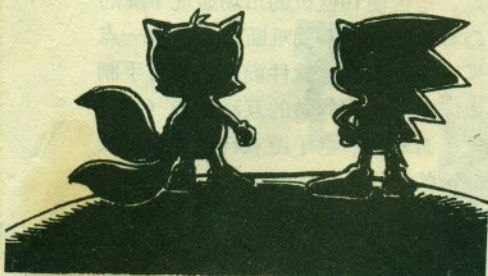
94 年中国游戏机市场正以迅猛势头发展

首先，8Bit 产品（包括红白机、蓝白机等）以其价格优势迅速从城市向农村转移，总销量将保持上涨劲势。接着，16Bit 悄然崛起。目前以 SEGA 兼容机为主，以其立体画面、立体音响及精采的卡匣节目对传统游戏机市场发起猛攻。随着今年夏天天津新星电子公司年产 150 万台 16Bit 游戏学习机现代化工厂的竣工投产，16Bit 产品今年将占据国内游戏机市场更大地盘。（目前新星公司已在美国、香港、深圳、上海、北京、西安、石家庄、哈尔滨、成都、武汉、广州建立分公司，开展销售业务）。可以肯定，我国电子游戏机的消费水平，将很快接近国际先进水平。同时，以游戏机芯片为中央处理器的学习机可谓争奇斗艳，目前已有数十个品种。在开发学习软件的道路上，集合了众多有识之士。

总之，我国游戏机市场正以迅猛势头发展，面对着一个巨大广阔的空间，光辉灿烂的未来。

让我们张开双手，迎接多媒体电脑时代的到来。当千千万万个“游戏机”做为“信息高速公路”的终端，进入中国普通老百姓家庭，那会是一个多么令人神往的时刻呵！

建立高科技娱



Sega (世嘉) Enterprises公司总部设在东京湾西南边缘的一幢八层大楼中,是一家总收入达40亿美元的大公司。三年中,它的营收增加了五倍而利润增加了六倍,并抢走任天堂大量市场份额。由于在欧洲和任天堂展开价格血战,今年3月31日结束的财年里,Sega的利润可能下降63%,看来许多顾客正在等候预定于今年年底或1995年初推出的下一代新机器。

娱乐帝国梦

面对着类似的挑战,Sega依靠它的Sonic the Hedgehog(它的电气蓝色吉祥物),正在采用两手策略来重新夺取利润。为了使视频游戏市场范围扩大,它正在完成一种代号为Saturn(土星)的激光盘播放机,该机能播放比目前CD或卡盒更具真实感的电子游戏。到圣诞节时将在市场上有少量Saturn出售。

除此之外,Sega还从事一项宏大的计划,要用它从视频游戏中所赚得的钱和积累的技术诀窍来帮助它建成一个娱乐大帝国。它试图利用电子装置对钢或铁制品的优势创造一个新的娱乐形式:(VR)虚拟现实场景公司。它不用建造滚动飞车道和人造巴伐利亚城堡,它将把游客放入一间无窗的、卡车大小的座舱,让他们感觉到是在驾驶一辆客车或宇航飞船。它还用电子玩具瞄向Hasbro公司,并用新一类交互式娱乐进入信息高速公路,把电视观众从电视网吸引过来。

技术发家史

Sega是在1954年由一名布洛克林来的20岁的美国人创立的,在美空军停止服役后回到东京,如今这位David Rosen是Sega of America公司的董事长和首席主管Nakayama的顾问。

在东京最初那些日子里,Rosen了一项至今仍指导Sega的经验:那就是较好的技术会赢得市场。企业家Rosen最初的业务就是输入输出艺术品和其他项目。但是不久他就想到了两分钟摄影冲洗室的设想。他的收费只有竞争的暗室服务对手的二分之一,而竞争者要花上几个小时甚至几天。

现代化的Sega于1956年开始初具规模,当时Rosen开始进口机械硬币操

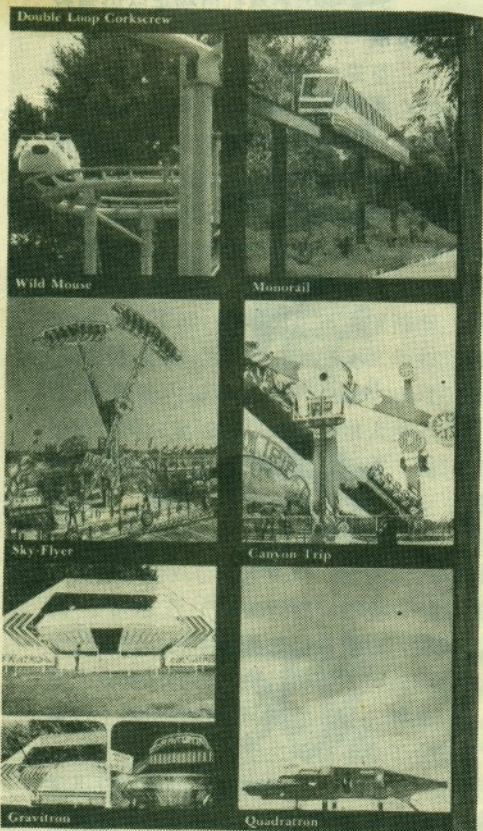
作游戏机,这在日本的美军基地已很流行。但是好动的Rosen不满足于从芝加哥的主要制造商那里得到的游戏机。他决定自己制造。在1965年他通过收购一家东京自动唱机和投币机制造商取得了一家工厂。该公司在它的游戏机上打上Sega(英文Service Games服务游戏的缩写)而Rosen接受了这一商标。第二年,Sega生产了Periscope,它让游戏者可以通过一座潜望镜对船只进行鱼雷攻击。这一游戏成了全球的大热门。在1971年,当他将它卖给Gulf & Western工业公司时,他成了百万富翁,他留任首席执行官。

到80年代初期,Sega在行业中的地位越升越高,它的营收在1982年6月30日结束的财政年度达到2.14亿美元。后来由于过多地生产低劣游戏而引起了危机。首先是在游乐场走廊里,接着是在美国家庭市场中。

不过在日本,Sega还是幸存了下来。一个原因是在1979年,Rosen收购了一个由能干的日本年青企业家Nakayama所创设的经销公司。Rosen和Nakayama以及其他日本投资者以3800万美元的代价买下了Sega在日本的资产。Nakayama成为主管,Rosen则成了美国分部的主管,Sega公司股票于1986年在日本公开上市。

83年任天堂公司成功的推出了它的8位游戏机以成本价格出售硬件而从软件上赚钱。它还收取巨额的许可使用费(大概占收入的30%)从制造为它们使用的游戏卡的软件商那里收取。

家庭游戏机市场的开拓为Sega提供了发展的契机。Sega1989年推出了更好的机器,即Geness。它有16位的处理能力而不是任天堂的8位,使它更快和更富有真实感。任天堂最后以它的超级任天堂娱乐系统而与Sega相匹敌,但是Sega已站稳脚跟了。Sega也因任天堂的高额收费而受益,任天堂使零售商和软件开发商敬而远之。Sega的使用许可费较低。Sega把日本人的耐心和美国企业



乐帝国的SEGA

家的精神结合起来，以美国方式和各式各样公司共同合作。尤其是在美国市场上，Goldman Sachs 估计任天堂的16位游戏机市场份额从60%跌到1993年底的37%，而由Sega夺走了下降的部分。一个为这两家公司都开发软件的某主管说：“Sega是在活活地吞吃掉任天堂。”

到1992年初，Sega已很稳固了。但是精明而健谈的首席主管 Nakayama知道任何好事都不会长久。

市场争霸战

Nakayama 接着的方案是做一些别人难以模仿的东西，并要大模地干，这就导致了创造虚拟现实场景公司的设想。他的方案也导致了Sega的信息高速公路风险企业以及它的第一种玩具系列出现，也许不是大规模，但在目前却是独特的。这个月推出的玩具中，包括一个价值为160美元的名为Pico的学习游戏。利用一支接至电视机的电子笔，孩子们可在记事本上修饰一张图画而在屏幕上出现同样的东西。供十来岁少年使用的则是一个包括红外发射机和接收机以传递信息的300美元电子记事本。所有这些产品都将在圣诞节时推出。

在加州Sega of America公司主管Thomas Kalinske说：“我把Sega看作是一种新形式的娱乐公司。”他是位市场经营者，像他的前任一样，Kalinske使Sega瞄准了较老的市场并在广告上直接针对任天堂。

Kalinske像Rosen一样善于抓机会。一个将Sega of America和有线电视经营者Time Warner和Tele-Communications结盟的Info Highway风险企业是将录相游戏通过付费电视频道下装至游戏机中。Sega频道的大部分游戏是较老式且销售正在下降的旧游戏节目，其中也有一些将是最新发行的新游戏，它们将于夏末在该频道开始播放。据预测，该频道在第一年可以赚钱，在第三年的纯利润可以达到3300

万美元。

另一种合营企业是与AT&T公司合作的，它用一种名为Edge16的专用调制解调器让客户们可以在电话机上玩游戏。Sega希望将它的人机界面上的专长用于交互式电视，其中观众可以选择摄像机的角度或新闻报导范围。

Sega的Saturn(土星)既能播放卡盒又能播放盘片。而任天堂新的Real Reality游戏机在最初时只能玩游戏卡。Saturn的计算能力使它能够依靠由三角形和称为平行四边形的四边图像造成3-D幻觉。芯片以惊人的速度不断地在重算几何图形，随着一名游戏者将它们放在虚拟3-D空间移动时不断地变换。任天堂及其他厂家也在多边形上下功夫，但Sega认为它在拱廊游戏机业务上的技术占有优势。

Sega正在日本和美国推动软件实验室的工作。成队的艺术家、编程人员和作家们在合作和创造游戏。音乐家们在他们自己的录音室录制游戏的伴音。Sega甚至在好莱坞建立了一座演播室来生产交互式游戏。

从Sonic游戏机变成银幕大王不是件简单的过渡。

Sega的费用随着它的营收一起猛升。在三年里它在全球的雇员增加达三倍，约为5200人。与Sega分散的打击方式相比，任天堂以它的简明而经过考验的管理而自豪，有52亿美元的营收，而只有2500名雇员。行业观察者们一致认为Sega正在积聚大量新生力量以对付激烈的竞争。公司雇员中有三分之一以上的人在开发研究部门。总而言之，Sega像周围的任何公司一样准备夺取久已在望的多媒体金矿。

(石英摘编自《计算机世界》)

家用电视游戏机发展年鉴

- | | | | |
|-------|---|--------|--|
| 1962年 | 美国人斯蒂福·拉塞尔编制出了被称为“太空战”的计算机程序，这是世界上第一个电视游戏。 | 1983年 | 日本任天堂株式会社隆重推出第三代电视游戏机“任天堂”。任天堂游戏机虽然也是8位微机，但采用了一个PPU专门处理图像，从而大大提高了处理图像的能力，使用65系列汇编语言，直接寻址范围40K。 |
| 1970年 | 美国大学生诺兰·布希内尔研制出了一台叫“计算机空间”(COMPUTER SPACE)的电视游戏机。 | 1987年 | 日本电器公司推出了第四代电子游戏机“PC-ENGIE”，图像和音响较任天堂有很大提高。 |
| 1976年 | 美国通用仪器公司(GI)首先制成单片电视游戏机芯片AY-3-8500。 | 1988年底 | 日本SEGA(世嘉)公司推出了第五代电子游戏机，采用Z80和68000作微处理器，是第一双CPU、16位的家用电视游戏机。 |
| | 电子游戏机问世十多年来，又有很大地发展和进步。第一代电子游戏机构造十分简单，节目内容简单且固化在主机上，音响单调，图像只有一些移动的方块。 | 1990年底 | 日本任天堂终于推出了传闻已久的“超级任天堂”16位游戏机，性能较世嘉五代又有所改善。 |
| | 第二代电视游戏机是美国ATARI(雅达利)公司的系列游戏机，图像与音响较第一代有较大提高。 | | |



• 综述篇 •

小教授16位立体声像游戏机

主持人的话：日本 SEGA（世嘉）公司 89 年推出其第五代游戏机。优良的产品性能，丰富的软件支持和成功的营销策略，使世嘉公司继任天堂之后成为又一颗娱乐巨星。就我国 16 位游戏机市场拥有量而言，世嘉大大领先于超任，软件也较丰富。特别是国内兼容机已经上市，这将使世嘉的主导地位还会持续相当一段时间。为此，我们把世嘉作为介绍的重点，衷心欢迎各界朋友与我们一道畅谈感受、探讨攻略、交流秘技，当一次“世嘉小教授”。

三年前，任天堂游戏机以不可阻挡之势在很短的时间内取代了流行很久的 2600 型简易式游戏机。现在时过境迁，16 位游戏机以其精彩的立体画面、立体声音，大型游戏节目以及震撼人心的效果正在取代任天堂八位游戏机，而成为当今世界范围的娱乐新潮流。

天津市新星电子公司是国内唯一一家生产 16 位游戏机的游戏机专业生产厂家。该公司生产的小教授牌 16 位立体声像游戏机以其漂亮的外观，出色的内在质量和低廉的价格倍受消费者的青睐。



小教授 16 位立体声像游戏机的外观经过精心设计，一改传统红白机、灰白机的呆板外形，采用当今世界上最流行的圆弧状流线型设计，外表面经过亚光处理，使其视觉效果更好，

更显华贵。工作状态指示灯，既是一种装饰，又可提醒你及时关机。独特的大手柄设计，使你玩起来得心应手，六个按钮操作灵活方便。

小教授 16 位立体声像游戏机主 CPU 采用美国摩托罗拉公司的 68000，具有功耗低、寿命长的特点。8 位 CPU 采用 Z80，专门用来处理声音，使游戏机所发出的是立体声响，从而使图象处理和声音处理达到完美的结合。

任天堂等八位游戏机的 CPU 处理速度慢，故其画面呆板，声音单调，很难使人产生身临其境的感觉；而 16 位游戏机的 CPU 处理速度快，并配有一个 8 位 CPU 专门处理立体声音，使其画面由呆板的平面变成色彩丰富、形像逼真的立体图像，伴音也变成立体声，悦耳动听。

表 1 国内外各种游戏机技术水平对照表

小教授 16 位立体声像游戏机与世嘉五代游戏机兼容，具有丰富多彩的游戏机节目支持。游戏卡具有下列十多类游戏节目：

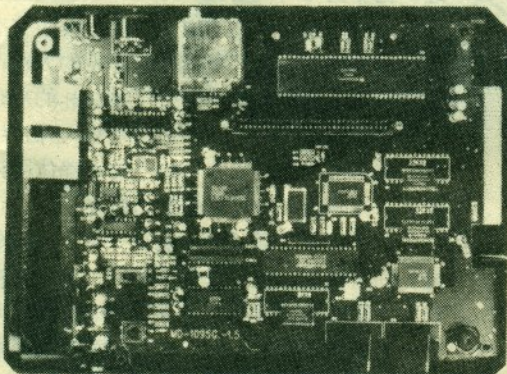
- ACT：动作类 STG：射击类
- SLG：模拟类 TBG：棋类
- PZG：解谜类 SPG：运动类
- ETC：其它类 RPG：角色扮演
- A-RPG：动作角色扮演
- AVG：冒险类

表 2. 16 位游戏卡节目明细表

天津市新星电子公司做为中国游戏机工业基地具有一支高水平的研究开发队伍，具有先进的制造设备和制造工艺。该公司有四台 SUN 系列工作

机型 指标\	小教授16位 游戏机	世嘉	超 级 任 天 堂	PC-E	一般8BIT 游戏机	街机
处理器	68000 Z80	68000 Z80	专用CPU 双PPU	专用8BIT 处理器	CPU6527 PPU6538	68000 Z80 8051
系统缓冲区	32K×16 8K×8	32K×16 8K×8	32K	32K	2K	
视频RAM	64K×8	64K×8	32K	32K	2K	
声音处理	7个声道 Z80声音CPU	7个声道 Z80专门CPU	无专门器件 集成CPU内	集成CPU内	5个D/A 集成CPU内	有专门电路 Z80CPU
卡寻址	128M 16位	128M 16位	64M 8位	64M 8位	32M 8位	换系统板
扩充	可接CDROM	可接CDROM	无	无	无	无
地区适应性	NTSC PAL-D PAL-BC	NTSC	NTSC	PAL-D NTSC	PAL-DNTSC PAL-B	无
参考价格	680元	980元	1200元	1000元	150元	

站，专门用于线路板设计。50多名研究人员利用世界上最先进的微机在线仿真系统从事16位立体声像游戏机的开发研究工作。该公司从美国引进了SMT表面焊接



生产线和装配线，工人都经过职业学校的专门培训。产品采用世界名牌厂家的集成电路，所有元器件都经过百分之百的筛选和检测，所有产品都经过检测人员两道检测，从而确保了产品的高质量。

16位立体声像游戏机已成为世界范围娱乐的新潮流，天津市新星电子公司将竭诚为国内消费者提供高质量的服务，使游戏机爱好者得到更高层次的享受。

部分 16 位 游戏 卡 明 细 表

中文名	英文名	容量	节目类型
音速刺猬Ⅱ代	SONICZ	8M	SPG
落日骑士	SUNSET TRIDERS	4M	STG
西曼	X-MAN	8M	SLG
华斯比	TALESPIN	4M	
森林守护神	RUNARK	4M	ACT
美国队长	CAPTAIN AMERICA	8M	ACT
战斧Ⅱ代	GOLDEN AXE Ⅱ	8M	ACT
生物大战	BIO HAZARD BATTLE	8M	STG
异形风暴	ALENSTORN	4M	ACT
快打拳头	STREET MARE	4M	ACT
三人格斗组	BARE KNUCKLE	4M	ACT
战斧一代	GOLDEN AXE I	4M	ACT
李小龙	MORTAL KOMBAT	16M	ACT
快打Ⅱ代	STREET FIGHTER2	24M	ACT
我的邻居都是鬼	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	8M	STG
枪星英雄	GUNSTER HEROES	8M	STG
忍者Ⅱ代	THE SUPER SHINOBI Ⅱ	8M	ACT
音速乒乓	SONIC SPINBALL	8M	ACT
卡通小人	STIMPY' S INVENTLON	8M	ACT
武士道	ETERNAL CHAMPIDNS	24M	ACT
双截龙	TWO CRUDE DODES	8M	ACT
俄罗斯方块	TETRIS	2M	PZG



在1993年，代表美国文化精神的迪斯尼和好莱坞著名电影公司米高梅联手制作了一部《阿拉丁神灯》的游戏版本。它一经上市，便受到了美、欧、日等国的电子游戏迷的狂热欢迎。据美国《时代》周刊评述：“《阿拉丁神灯》是一部制作最美的电子游戏，其中首次出现了由迪斯尼制片厂和艺术家手绘的人物；而它的发行又将和电影《阿拉丁神灯》的家庭录像带发行紧密配合。”面对这种先入为主的传闻，编辑部决定，以我们自己的审美体验来判断一下《阿拉丁神灯》的魅力所在。

孩子们对卡通式的作品有一种天然的迷恋，同时我们也铭记这样一句话，叫“美在少年”。事实上，少年儿童在这方面的审美判断力上可能更胜成人一筹。当我们操练《阿拉丁神灯》时，问及旁边的小女孩有何感想，她说：“和动画片没有什么区别。”

是的，《阿拉丁神灯》的动画制作水准已达到了可以同动画片比肩而立的水平了，它所表现的那种互动式的美奂美仑，确实使游戏者有步入梦幻般冒险世界的感觉。节目中，主人公以丰富连贯的动作惊险闯关；场景描摹，营造出独特的气氛；优美动听的配乐等诸多方面，都值得人们去细细品味。更进一步讲，与其将《阿拉丁神灯》看作一部精美的ACT类作品，不如把它看成一段路的界标，影视文化与游戏机文化的交融会展现另一种缤纷。好莱坞卷入到电子游戏业的事并不是什么新话题，但《阿拉丁神灯》则是好莱坞的言志之作。

风靡世界的
迪斯尼卡通
明星——阿拉
丁在世嘉游戏
中登场了！真
正具有动画感
觉的杰作，相
信会再次掀起
热潮……

出版公司：SEGA、VIRGIN GAMES、WALT DISNEY

类别：ACT

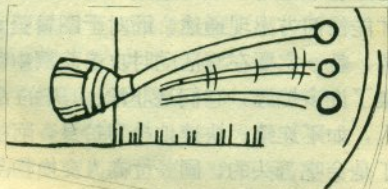
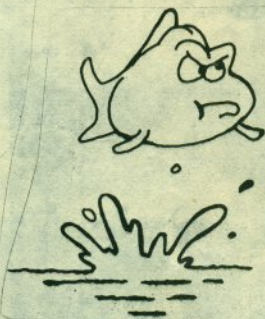
容量：16M

形式：1 PLAYER

面市期：1993

○张银华、刘管乐、高立新

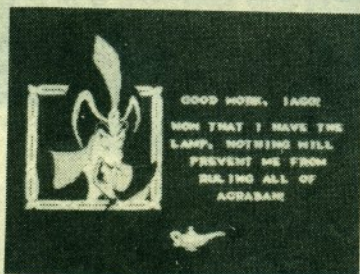
阿拉丁神灯





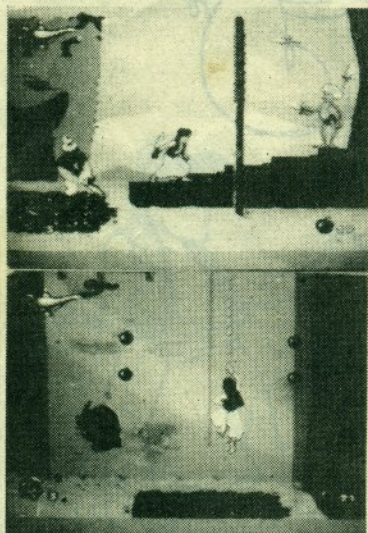
游戏的主人公是勇敢的青年阿拉丁，他将跨越重重难关，打败邪恶的魔鬼制造者——国王苏尔泰以及他手下的诸多喽罗，救出被囚禁的美丽公主艾斯蒂，把人们从恶魔的统治下解放出来。而你作为阿拉丁，请拿起战刀，面向黑暗的苏尔泰王国进发吧！

本游戏如按版面来分的话共有十



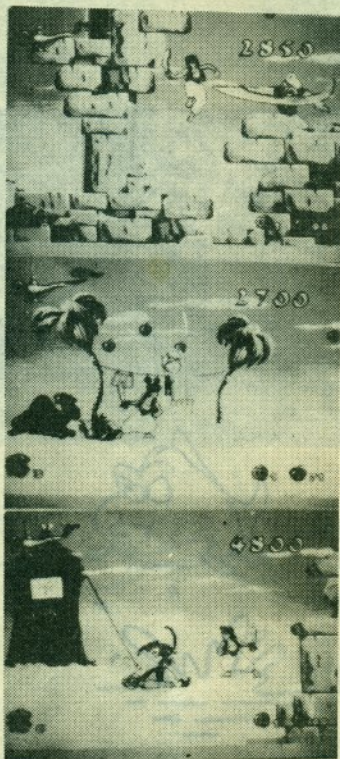
版，其中第三版和第五版会有妖魔头目出现，第九版和第十版是在苏尔泰宫殿里，最终也将和凶顽的首脑对决。如想从头到尾过关，必须掌握一定的技巧并拥有持之以恒的耐性。

第一幕：小镇的街上。敌人不



多，有飞刀手、彪形大汉以及持短刀的老贼。阿拉丁要当心，那个飞刀手会突然甩出匕首，一定要尽快消灭他。对大汉则需连砍两刀。如遇到煤

炭堆，不要去踩，跳过去，否则会被烧伤的。瞧你身后那个坏家伙，正在抱起脚来喊痛呢。顺着绳索爬到屋顶时，要提防隐藏在墙壁后面的敌人，并注意拿取暗处的宝物。



红钻石可以加分数，而苹果则是一种远距离攻击的武器，只不过数量有限。

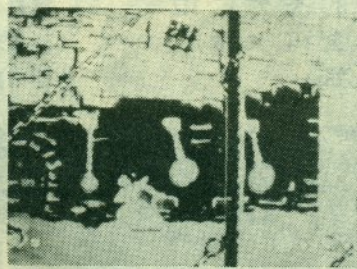
第二幕是景色非常美丽的地方，阿拉丁会在碧蓝的天空下，穿行于沙漠里的古代教台之间。若踩在睡觉的骆驼身上，它就会惊醒并吐出液体射向前面的敌人。在两棵树之间有一条晾衣绳，上面挂着米



老鼠的耳朵（一种头饰），如使阿拉丁站在下面，就好像戴了上有趣的帽子，还可奖励1UP。在这一幕

里，必须三次找到发光的金甲虫，才可过关。

第三幕和第一幕场景相似，只是敌人增多了。阿拉丁要取到魔笛，把蛇从罐中引出，抓住它飞到高处。如巧妙地



借助建筑物上的横杆做空翻，就可登上房顶。在最后的一座楼上，大头目出现了，只见他疯狂地抛下木桶砸向阿拉丁。想斗败这家伙的话，必须站在中央地带的高台上，一边跳起躲开滚桶，一边用苹果攻击他。相信以阿拉丁的敏捷、善战，要消灭掉这个顽敌用不了太长的时间。



第四幕：夜晚，阴森的地牢中，请别对那些悠来荡去的铁球掉以轻心，它会给阿拉丁带来相当大的伤害。当踏在通向高处的墙砖上时，要掌握好其隐现的间隔，以免落下地面重来。另外，骷髅兵会爆炸，尽量抢先除掉它。铁刺机关是不能够破坏的，对它就只有躲避。

第五幕：阿拉丁进入了一个幽暗的岩洞。周围怪石林立，泥沼遍布。踩踏某些石板，即被喷涌的水柱冲上高处。抓住洞顶的岩刺前进吧！看到手持钻石的红色雕像时，不可置之不理，打碎它才能使前方出现通途。而对于四臂美女像，就一定要在它活动时攻击。洞中聚集了许多蝙蝠，它们是非常讨厌的敌人，如不连续、快速地抡刀护身，阿拉丁是会吃苦头的。同一位商人交换物品后，就来到了妖怪头目的栖身之处。这是个较难对付的、长有数条手臂的怪



物，它时隐时现，忽左忽右地出没在两个石台之间。提防它最下面的手里的大刀，以及发出的火焰。阿拉丁须左右奔走，抢在它现身之前到达石台处，并抡刀猛砍。杀死妖怪即可坐上飞毯（注意不要跳），跨过一道石阶后便能着陆，也就离过关不远了。

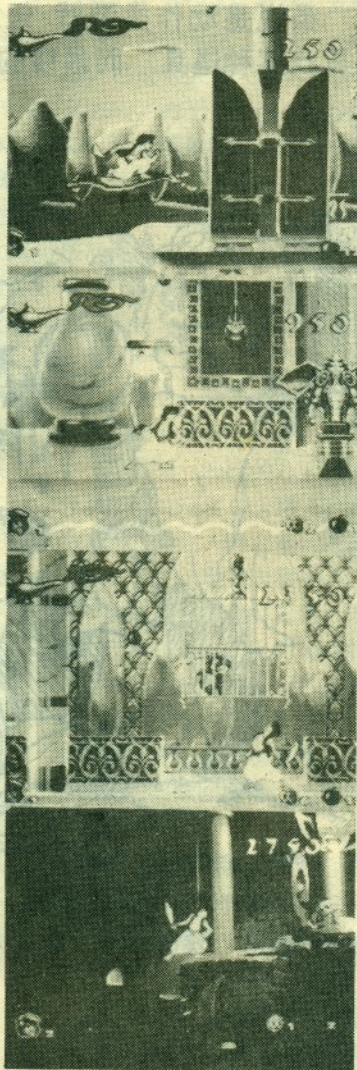
第六幕：溶岩地带。在阿拉丁面前的，是灼热的溶岩世界。不但要躲



过半空落下的岩块，还得和巨型滚石“赛跑”——被滚动的大石球追着，稍慢一步就会丧命，这滋味不好受吧。总之是险相迭出，令人不敢有丝毫松懈。当出现上下岔路时，请选择下面的一条，虽然连跳溶岩上的浮石很危险，但总不至于被落石碾死。

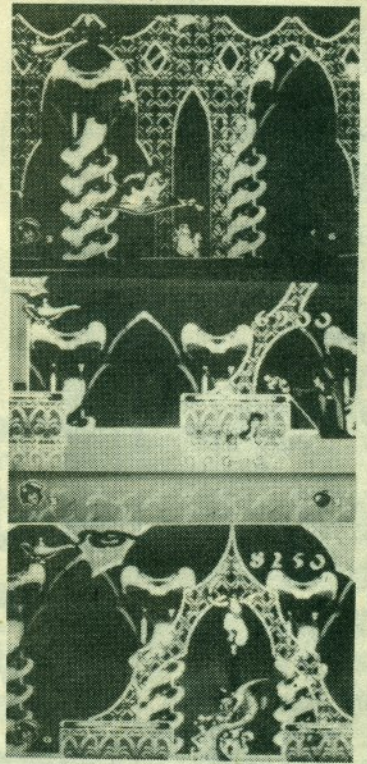
第七幕：逃离溶洞。已坐上飞毯的阿拉丁，并非就转危为安了——还要控制它上下穿行于急速靠近的怪石之间，而且越来越快，略有不慎即损失惨重。请依照灯神的手指方向移动，过关的关键就是必须反应敏捷。

第八幕：神灯内部的幻觉世界。刚刚从溶洞逃出，总算松了口气，但很快又发现这里也很危险呢。阿拉丁脚下的魔烟蓝带，并不是实体，站久了会掉下去摔死，所以要不停地跳跃才行。在这个奇妙的地方，你会发现背景中隐约有电视机和世嘉游戏机堆在一起，十分有趣。暗处隐藏的各种宝物也不少。拽住一排蓝脸皮样的气球跳来



跳去，看起来象玩耍一般，实则潜伏着危机——一旦落下深渊就没救了。最后阿拉丁跳进灯神嘴中才算过关。

第九幕：已经到了苏尔泰宫殿。这里有着无比秀丽的景色，只是敌人也格外凶狠。跨越水池时要当心蹦出水面的鱼。持刀的大汉和长脚鸬鹚不难对付。阿拉丁会两次乘坐飞毯，第二次登上宫殿最高一层。此时须跳起抓住天棚前行，落到右边时会看到主角的帮手——小猴子，它被囚禁在一个大笼子里。救出它吧！只有这样才能找到最后的出口。进入后，阿拉丁遇到了非同寻常的敌人——红鸬鹚，它是邪恶国王



苏尔泰的宠物。只见这只坏鸟正在操纵一部巨大的机器制造幽灵。跳到它两侧的机器平台上，向它抛掷苹果，同时要挥刀消灭频繁出现的幽灵。想打倒它其实不难，只要把握住敌人移动的时间和规律就可以了。

第十幕：宫殿内部。到处是杀人的机关，敌人也格外地多。会有火焰沿地面袭来，悠荡的铁球、倒竖的尖刺……可不能有半点大意呀。终于闯过了重重难关，这里便是阿拉丁和恶魔般的苏尔泰国王决战之处。罪恶的根源——苏尔泰使用魔杖，放出吸引力极大的光线，如阿拉丁被吸入就会遭到伤害。此时只能拼命地向苏尔泰扔苹果，一刻也不能停歇。苏尔泰受到一定的攻击后还会化身成为巨蛇，很是可怕。但不要气馁，注意躲开它的进攻，并灵活地跳跃、还击，即可将它击毙。

阿拉丁终于救出了公主，这个国家的人民也从魔鬼的统治下解放出来。《阿拉丁神灯》游戏结束了，而真正成功的是游戏者本人。请依靠自己的信心去尝试冒险吧——在游戏机的世界里。

虽说是动作类游戏,但加入了RPG要素,想过关就必须寻找某种道具,而最终的目的是要得到神秘的宝藏。

○罗智能

一天,唐老鸭在其叔父家里翻阅一本古老的书时,发现一张扎努西亚国王的藏宝图。为找到宝藏,唐老鸭在三个侄儿的帮助下,历尽艰险,靠自己的智慧,击败黑帮头子帕特,杀死镇守宝藏的武士,最后凯旋而归。

唐老鸭

一、操作方法:

快走:按住A键不放,再按左或右键

远眺:快走时按C键

滑动:按下键和C键,可趴在地上左右快速滑动

跳跃:按C键即可

射击:按B键

十字键控制唐老鸭上下左右移动

暂停键在游戏中用来选择武器及使用工具

二、游戏技巧

1. 使用地图:每一关的前面有一幅地图,用十字键上下左右移动绿色小旗至想要去的地方,然后按暂停键(也可按A或C键)二次即可。

2. 呼叫飞机:唐老鸭每到一大关的某一处,都要插上一面绿旗作标志,只有在旗子附近,画面右下三分之一处的小窗里有旗子闪动时,按暂停键后再按A或C键,飞机便可飞来把你接走。注意此时不能把绿色方框移开Call the airplane。

3. 使用工具:按暂停键,移动绿色方框框住所需工具,然后按A键或C键三次即可。

三、武器及宝物

吸盘:黄色为基本武器装备;红色除具备黄色功能外,还可用于爬墙;绿色除具备红色功能外,还可吸附在飞鸟身上渡过天险。

菠萝:密集武器



出版公司:SEGA 类型:ACT 容量:4M 形式:1 PLAYER 面市期:1992

汽泡:破坚武器

冰淇淋:增加一格血

烤鸡:加满血格

辣椒:取得五个,短时无敌

钱袋:每取得一个,加1000分
1UP:增加一次游戏机会

特殊工具:包括英雄钥匙、笔记、斯芬克斯眼泪、海盗船、钥匙、航海日志。这些东西要在游戏中逐步取得。

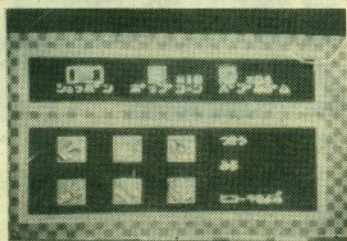
四、游戏进程及攻关技巧

整个游戏共九大关四十小关



第一关(四小关):美洲鸭城(DUCKBURG)。当游戏到第一小关关尾时呼叫飞机到第二关,在第二关结束后飞回第一关,用第二关取得的红色吸盘爬上高墙继续游戏至关尾,然后呼叫飞机进入第三关。

第二关:(四小关)墨西哥(MEXICO)。在游戏到第二小关关尾处呼叫飞机到第一关,向守关人索取英雄钥匙后飞回第二关,打开石门后继续游戏至关尾,取得红色吸盘和笔记后退出,飞至第一关。注意:音乐突变时表



示工具已取得，此时按暂停键可查看，下同。

第三关（六小关）：地中海森林（TRRNSYLVANIA）。利用第一关取得的汽弹击穿阻挡前进的墙壁砖块、木桶，交叉使用吸盘和泡泡弹游戏至关尾，击败首脑，取得真正的藏宝图。攻击方法：在其翅膀张开时进行攻击。

第四关（三小关）：印度（MAHARAJAH）。进入王宫穿出迷宫后同老虎决战，杀死老虎后向玛哈拉贾君王索取斯芬克斯眼泪后进入第五关。攻击方法：站在中间朝虎跳的方向趴下，在虎未落地前站起来向其头部攻击。

第五关（六小关）：埃及（EGYPT）。在第一小关关尾处，用斯芬克斯眼泪开启石门，游戏至第五小关时，依次在太阳、月亮、五星三块石头上蹦起，破坏掉石闸机关，取得冰钻石游戏至关尾，再飞到下一关。

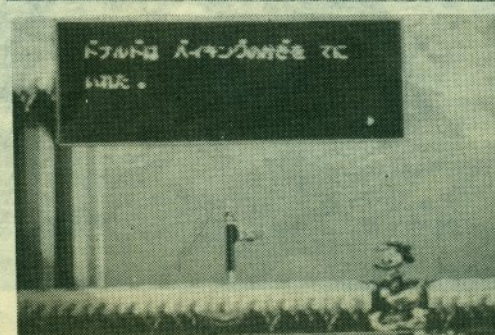
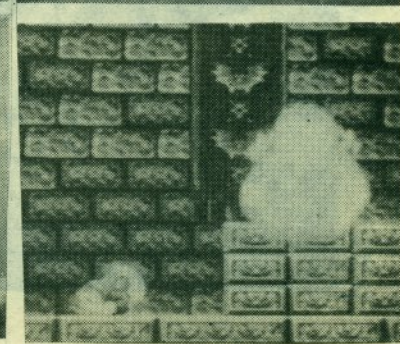
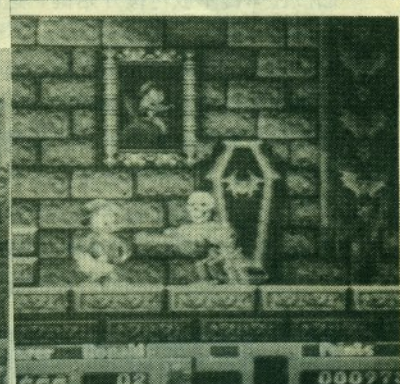
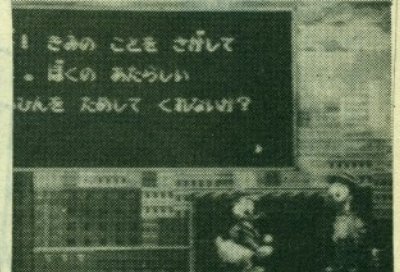
第六关（四小关）：海盗船（VIKINGSHIP）。在第二小关关尾处到第七关一小关关尾，用冰钻取得钥匙后飞回，进入船仓内部，赶走幽灵后船长会送你绿色吸盘。攻击方法：在幽灵的板斧回飞时，跳起向其头部攻击，然后走至跟前趴下，在幽灵飞到一侧时，再进行新一轮攻击。

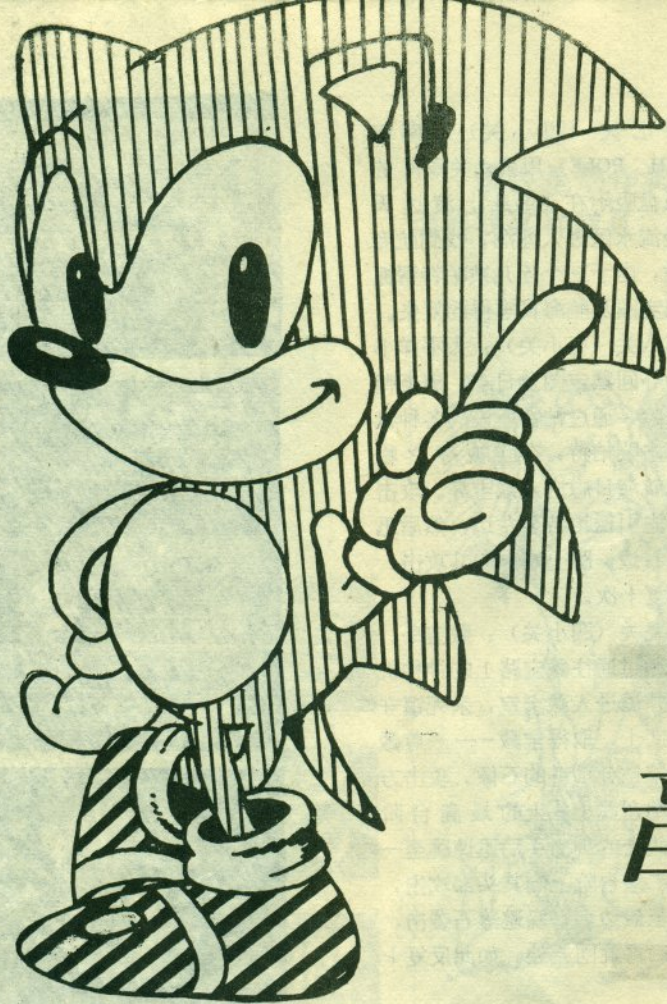
第七关（四小关）：南极（SOUH POLE）用第六关取得的绿色吸盘吸附在飞鸟身上渡过天险，经流水区进入冰洞，找到航海日志后，由于三个怪儿被帕特帮抓住，藏宝图及航海日志得而复失。

第八关（五小关）：太平洋小岛。为夺回藏宝图及日志，唐老鸭历尽艰险，通过帕特所设的各种机关后，击败帕特，夺回被夺之物后，用航海日志进入藏宝岛。攻击方法：先引诱帕特至左边，然后迅速滑向右边，跳上高台向其攻击，如此反复十次。

第九关（四小关）：藏宝岛。唐老鸭通过通往藏宝路上的种种机关、陷阱后进入藏宝室，杀死镇守宝藏的武士，取得宝藏——尊藏有一条镶钻金项链的石像。攻击方法：先站在武士头上的最高台阶上，待武士的剑出手后迅速跳至一侧的第二级台阶上向其头部攻击，然后移至最边上，躲避落石袭击，落石过后再跳回原处。如此反复十二次。

这个游戏是以美国迪斯尼乐园的著名动画人物唐老鸭为主角，整个画面精美逼真，情节扣人心弦，十分有趣。





- 出版公司: SEGA
- 类型: ACT
- 容量: 4M
- 形式: 1 PLAYER
- 面市期: 1992

它可是世嘉公司的标志呢! 在美丽流畅的画面里超高速地奔跑, 快得令人心跳——这就是“音速”的含义!

高立新

音速刺猬

□无敌和变身的秘技

标题画面显示时, 顺序按上、C、F、C、下、C、F、C、左、C, 最后按住 A 键不放再按开始键, 这时仍要按住 A 键并一直等到游戏开始方可。通过上述操作, 如果游戏画面的左上角即得分记录 (SCOR) 的分值显示进入混乱状态, 则表明成功。

注意, 所谓的无敌是指小刺猬既不怕尖刀、火海, 也不怕小敌手的侵袭, 但误入深不见底的深渊也将毙命。

如果无敌成功的话, 在游戏进程

中按 B 键时, 小刺猬可变成一只金圈, 再按 A 键又会变成其它的东西, 这定会让你吃惊不小。如果再按 C 键, 则游戏画面上会留下一串变身后的身形, 令你目瞪口呆。

□选面的秘技

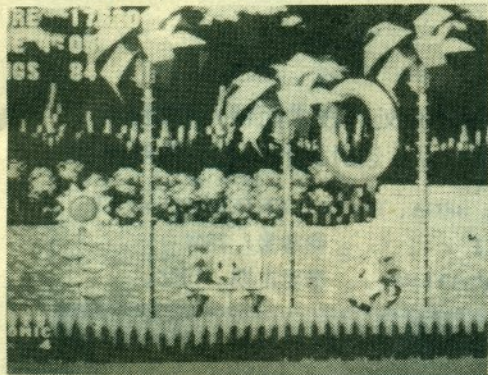
在标题画面显示时, 顺序按上、下、下、下、左、右, 然后按住 A 键不放再按启动键, 这时会出现一幅功能选择画面 (标题画面呈棕色、功能选择菜单则叠加在上面), 此种状态下, 游戏者既可任意进入某一关中,

也可以选择背景音乐的曲目, 另外还能作出其它选择。

□慢动作和木偶化动作的秘技

在标题画面显示时, 顺序按 C、C、上、下、下、下、左、右, 最后按一次启动键。完成上述操作之后便进入游戏状态。在游戏途中按启动键让节目处于暂停状态, 接着当按 B 键时则为慢动作, 使画面中的小刺猬平添一种浪漫的气质, 而当按 C 键时小刺猬会作出一系列分解动作, 状似木偶, 十分的有趣。当按 A 键则又返回





介绍)。当将音乐选择 (SOUND SELECT) 项目上的字母调成 9E 时, 按 A 键则可看到本节目创作者的名字及担当的工作。如果调成 9F 时, 按 A 键则可看到最后的结束画面。

□金圈的妙用

在目前的电子游戏节目设计过程中, 奖励项目 (又称宝物) 已成为一种不可缺少的趣味性表达方式。如果奖励项目设计得非常巧妙, 则游戏中的种种妙趣便包含其中, 除此之外还能达到调节游戏难易程度的功效。设计者可谓匠心独运, 将金圈的得与失布置构造得恰到好处。

在这部作品中, 金圈实质上是小刺猬的血格, 即当金圈为零时, 小刺猬受到一次袭击便会伸腿亮胳膊而一命呜呼了。因此在游戏途中, 小刺猬对金圈要有一种“贪得无厌”的心思, 多多益善。

如果小刺猬在每一小关里获得 50 个以上的金圈, 并能将其保持到关末之时, 关末处会出现一个金光闪闪的超级金圈, 小刺猬要乘势跳进去, 便能进入一幅令玩者终生难忘的美丽图景。在悦耳的背景音乐相伴下, 小刺猬在一个状似迷宫的框体内来回的纵跳, 上下翻滚; 衬底部分那湛兰如洗的画面上会浮现出一群群白色的鸽子, 一会儿又会化成一排排燕鱼, 它们宛如一股清冽的泉水流入你的心田, 又宛如人类那终极的梦幻……, 想不到在电子游戏中还有这般的美丽、神奇。

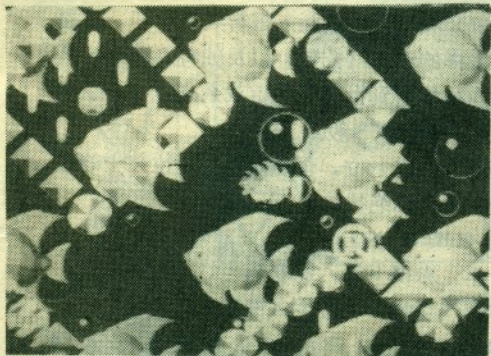
小刺猬的蹦跳可是有意义的行动, 它要在这美似天堂的盛景里面获得一颗晶莹夺目的宝石, 那是一件稀罕的宝物, 但如果小刺猬误入红色的出口, 那就只能白来一趟了。

100 个金圈=1UP。如果小刺猬能得到 100 个金圈则能增加一次游戏机会。

□附注: “音速刺猬” 是日本 SEGA 公司在 90 年代推出的样板名星, 其知名度可与任天堂的“马里奥”齐眉比肩。自 SEGA 公司推出《音速刺猬》后, 不但受到日本青少年的狂热欢迎, 在国外, 尤令欧美儿童所倾倒。在 91 年度的家用电子游戏节目评选活动, 《音速刺猬》以其令人惊怵的场景描摹, 丰富的秘技攻略特点, 难易得度的可操作性等诸多方面的优势而艺压群芳, 勇夺类别大奖中的动作奖 (ACT 奖) 头名状元。因此, 《音速刺猬》是值得 MD 玩家细细品味的一个好节目。在 1992 年 11 月份, 《音速刺猬 2》又在全世界同时发表。与第 1 代相比, 应当算是各有千秋。在这个新节目当中, 每关之间的奖励内, 音速刺猬和小狐狸在类似于冬奥会滑雪比赛项目那样的甬道上飞奔向前, 当能获得一定数量的金圈后便有宝石相送, 如果得到 7 个宝石, 音速刺猬就能变成一位超级音速刺猬 (哇! 好凶猛的一张嘴脸啊, 整个身体也膨胀了不少), 这一定会让玩者犯傻。请注意, 超级刺猬是靠金圈来养活的。

1993 年, 在日本国际娱乐器具展示会 (AM 大会) 上, SEGA 公司又出版了音速刺猬的第 3 代节目, 并且首见于大型机, 可以 3 个人同时参与, 其卷动画面采用了斜视立体模式。

鉴于音速刺猬已是口皆碑的人物了, 所以有些游戏迷提议让它在 RPG 类节目中再展英姿, 但不知 SEGA 公司是否为之心动。



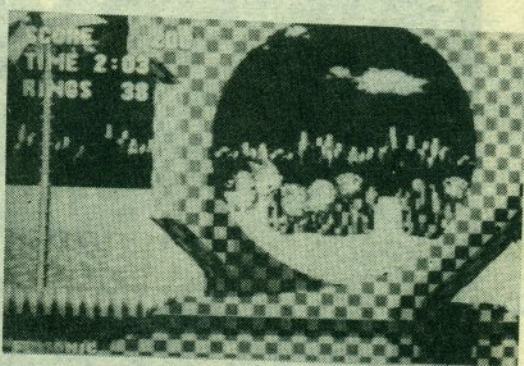
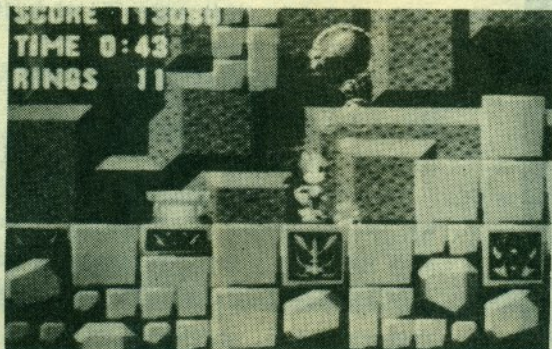
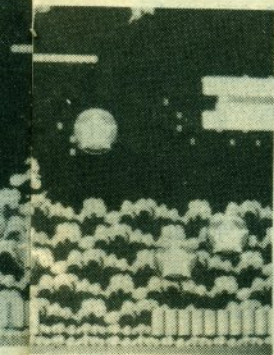
到原来的动作上。

□增加五万分的妙法

在每一小关中, 如果小刺猬一刻也不停顿地冲到关底, 并能保证所用时间在 29 秒钟之内, 则游戏程序会奖励玩者 5 万大分。显然, 要想达到这样的标准, 除了有高超的技巧和快捷的反应能力之外, 还要对关面内的行走路径烂熟于心, 否则将很难成功。

□见到全篇最美丽的结束画面

在标题画面显示时, 顺序按 C 键 7 次, 接着按上、下、下、下、左、右之后, 可听到一声音响提示, 则继续顺序按上、下、下、下、下、左、右各键, 最后按住 A 键不放再按启动键, 屏幕上会出现选关画面 (前面已



MORTAL



KOMBAT

○刘管乐

真人快打(李小龙)

因采用电脑扫描图形处理技术而使人物造型和背景画面非常逼真,可以说是划时代的对打类游戏作品。

●出版公司: SEGA、PROBE、ENTERTAINMENT

●类型: ACT

●容量: 16M

●形式: 2 PLAYERS

●面市期: 1993

“MORTAL COMBAT”亦有人称作“死斗”,属对战型动作游戏,在大型机(街机)和个人电脑版上都曾大受欢迎。其逼真的人物造型和背景、多样的动作(招数)以及独特的音乐,是此游戏的成功之处。现在被移植到世嘉五代游戏系列中,容量达16M,从各方面看都几乎与大型机一般无二。

可供游戏者选择的斗士共有七位,也可使用同一位斗士的形象作对战。下面分别介绍这身怀绝技的七人:

①中国武功师刘康(LIU KANG)

精通中国武功的青年,赤裸上身,穿着黑色灯笼裤及白袜,以腿功见长。其绝技有“气功弹”(按住A键的同时连续按方向键“前”)、“飞天腿”(按住C键的同时连续按方向键“前”)。

②黄衣忍者斯考比扬(SCORPION)穿金黄色忍者服,精通忍者武功。必杀技使出时,可抛出绳索将敌手捆住拽至面前,称之为“牵魂索”(按住A键,连续按键“后”);“幻影分身击”(按住A键,同时按方向键“后、下、后”)是他的另外一种忍术。

③蓝衣忍者沙巴则若(SUB-ZERO)身穿蓝色忍者服的忍者,可使用冻气把敌手困住,身手十分敏捷。其必杀技为“冻气弹”(按方向键“后、下”C键)和“铲腿”(方向键“后”和B、C键齐按)。

④女武士桑娅(SONYA)七人中唯一的女性斗士,身穿绿色健身衣,头扎发带。虽为巾帼不让须眉,绝技有“电光圈”(按住A键,同时按方向键“后”)、“飞翔冲拳”(按住A键,同时按方向键“后、前”)和“倒立双脚摔”(按住方向键“下”,同时齐按A、B键)。

⑤斗笠侠瑞登(RAYDEN)

头戴斗笠、身穿白衣的神秘人物,全身带电,武功怪异。绝技有“闪电隐身术”(按住A键的同时按方向键“下、上”)、“平地飞身推”(按方向键“后、后、前”)、“掌中雷”(方向键“后、下”,并按A键)。

⑥白衣人卡诺(KANO)

全身白衣,战斗经验丰富的中年人。不但出手狠辣,绝招也与众不同。“凌空翻撞”(按住暂停键的同时按方向键“后、上、前、下、后”一周)、“阴阳旗斩”(按住暂停键的同时,按方向键“后、前”)均具很强杀伤力。

⑦墨镜杀手咭格(CAGE)

当他战胜对手后,会掏出一副墨镜戴上,好象很洒脱的样子。他会出其不意地发绝招,其必杀技是“幻影踢”(按方向键

“后、前”，同时按 B 键）、“火焰弹”（按住 A 键的同时，按方向键“后、前”）。

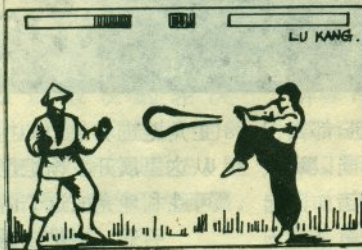
除了不同的功夫，七位斗士的共通技是：方向键“前”加 A 键等于击面；“下”加 A 键是重拳；“下”加 B 键是俯身踢；“后”加 B 键是扫堂腿；“前”加 C 键是摔人；“后”加 C 键是重腿。要防守的话须按住暂停键不放，不过谨记防守时被攻击同样

会减少能量值，只是减得慢些罢了。另外，须知绝招“气功弹”之类是不能互相抵消的，如两人都发出此种绝招，且都不躲闪的话，那么将两败俱伤。迅捷地攻击并随时注意防守，才是取胜的关键。

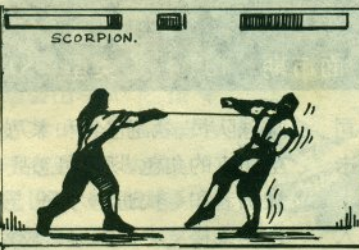
每战胜三个对手即可进入奖分版。使自身爆发力超过一定准限，就能成功，方法是同时快速、连续地按 A、B、C 键（如有连发功能键则更为

方便）。

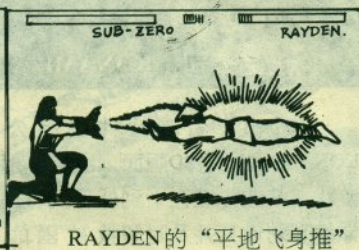
在这个格斗游戏中，还隐藏着一个很重要的秘技。调出这个秘技的话即可以领略此游戏的真谛，如一招制敌、到从未去过的地方战斗、地狱使者降临等。由于该秘技使用后有着相当复杂的内容，所以将在以后的攻略中作较详细的介绍。



LIU KANG 的“气功弹”



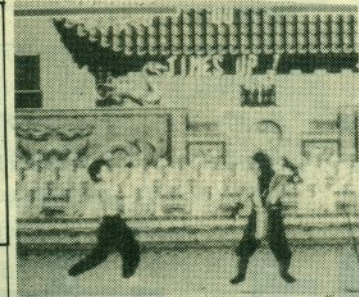
SCORPION 善使“牵魂索”，此招须配合拳脚才能重创



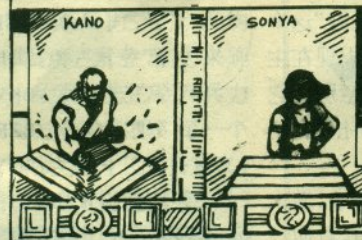
RAYDEN 的“平地飞身推”虽厉害，但若遇到 SUB-ZERO 的“冻气弹”就糟糕了。



“凌空翻撞”是 KANO 绝招之一。



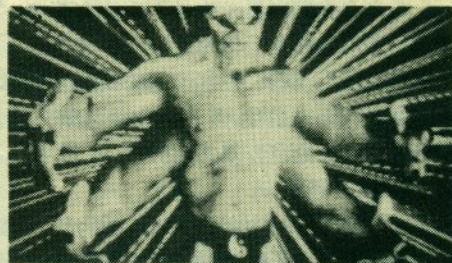
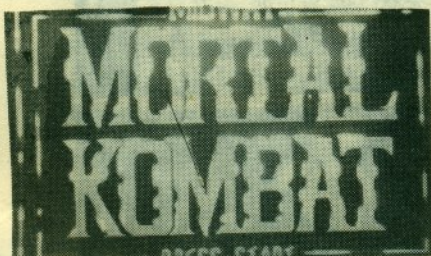
CAGE 的“幻影踢”防不胜防。



奖分版内，要不断地积聚力量，使之超过指标，然后挥拳猛击



每位斗士都可使用摔技。



LEFT PLAYER RIGHT PLAYER



刘管乐 张银华

我的邻居都是鬼

(活僵尸和我的邻居)

出品公司 KONAMI 面市期 1993 类型 STG 容量 8M 模式 2PLAYERS

这个由著名的软件出品公司 KONAMI 推出的 2D 画面 (纵版) 射击游戏, 其趣味性在于到处寻找有助于你战斗的道具并及时解救被困的人们。单人玩时, 可从两个持枪战士形象中选择其一。由于某些版面中的地形相当复杂, 总体程序又长达四十八关之多, 想轻易打穿似乎不太可能, 必须顺序记下过关密码, 谨慎前行。

在你的征途中, 敌人密布, 陷井重重。活僵尸、吃人的巨型蘑菇以及和主角形象完全一样的妖怪, 看似可怕却不会给你带来太大的伤害。但随着关数的增加, 出现了较凶恶的敌人。如电锯狂人和手持利斧的侏儒少女, 一旦遇到主角便疯狂进攻且穷追不舍, 而你能做的就只有尽快摆脱它们。当你找到每一关的出口时, 应该是大松一口气了。值得一提的是如果毁坏了足够的路障, 就可以在关末得到一个“重大破坏奖”。

想取得各种道具的话便要去查一查某些容器, 如垃圾桶、房间中的柜橱等。进入房间前须找到散落在庭院或走廊里的房门钥匙。最具威力的道具是变身魔药 (看上去是一个装有药液的烧瓶), 取到后使用就会让主角变身成为巨型怪兽, 在其愤怒的铁拳之下魔鬼们无一幸存。由于变身时间有限, 你要尽量抢在恢复之前努力消灭敌人, 打开通路。

随着游戏内容的发展, 新的敌人不但更强, 而且越来越“聪明”。它们跟踪、围追、堵截主角, 令人无处藏身。橄

榄球队员、软泥怪物和木乃伊, 都属相当厉害的角色。切不可恋战, 当以解救被困者和寻找通途为重。在诸如自选市场或楼层中这类地形较为复杂的场所, 要留意敌人蜂涌而至阻住你的必经之路, 同时还须记住节省子弹 (一旦用完可就不妙了)。

UFO (不明飞行物) 是顽敌之一, 当你操纵主角用“苏打罐头”炸毁它后, 即可获得一项“击退天外来客奖”。在后面的关里有异常凶狠的敌人——巨型蜘蛛出现, 它们会咬穿墙壁向主角进攻。如何面对这可怕的家伙并战胜它们, 就全取决于你的信心和手上功夫了。

你或许遇到过“大坏蛋娃娃”这个怪物。它虽然以婴儿的形象出现在主角面前, 却大得令人恐怖。注意别让它踩扁, 且要躲开它从奶瓶中挤出的“奶液子弹”。

有些地区障碍纵横, 像砖墙、灌木丛等。这类屏障经常隐有暗道, 看似无法通过, 但只要细心查找就会寻出缺口, 一般来说是应该藏着未救的人或某些道具。

最终的一关——四十八关是邪恶的诅咒屋子。屋中左下方的拐角处藏有 IUP。拿到它后, 去同该关尽头的一只巨型蜘蛛战斗。你必须用三个骷髅钥匙 (SKELETON KEYS) 打开面前的门, 走进下边的第三道门, 寻找有助于过关的道具。巨型蜘蛛被击败后将会变成一个飘忽不定的大脑袋, 面目可憎。你要让

主角跑进右上边的拐角 (安全地带), 从这里展开攻击把怪头消灭。至此就可胜利地完成这个游戏。

另外, 走进该游戏设计的“特别版”的感觉也是不同寻常的。不但要对付突然袭来的敌人, 还得从真真假假的人与魔鬼中分辨出被困者加以解救, 难度很大。

以下是该游戏的选关密码:

第五关: CYZQ

第九关: GBRS

第十三关: DCFK

第十七关: BMLK

第二十一关: PQBR

第二十五关: LLNN

第二十六关: QNKR

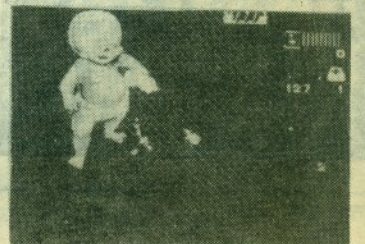
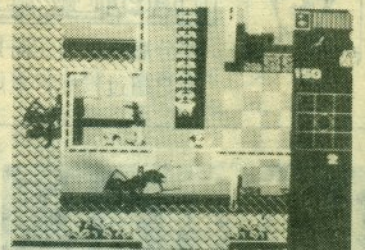
第三十三关: SDHM

第三十七关: BKVR

第四十一关: BZPM

第四十五关: BNYZ

特别版: QSDZ



数据的变更和改写

在最初的菜单中，将绿色光显置于“STANDARD”，按 A 键，则屏幕会切换到“ロード”菜单，按 A 键则又切换到下拉式 43 场战役选择菜单，选定任意战役后按 A 键，则屏幕中央会显示出该战役的全景图，而右侧则相应显示“ロード”菜单。此时，要顺序按上、上、上、C，则屏幕会切换成数据变更设定表。操作者可用手控上的控制键对各国的名称（NAME）、军队的等级（P）、总部队数（Nn）、初始军费（MONEY）、各国结盟关系，以及开始的时间：该场战役的轮次（ゲームクーン）、气候、可能生产的部队进行改写设定。改写完以后按 B 键退出，再按通常的玩法操作后续步骤。

索敌“下级”的调法

在通常的六角形画面中，按 C 键（辅助功能）三次，便弹出“记录”菜单，请按右键三次，再选择“记录”菜单上的“索敌”指令，操作者便可调出索敌等级中的“下级”。在《大战略》系列节目中，“索敌”指令是调节游戏难易程度的重要规则，其各级别的意义如下：①上级——敌交战国的战斗兵力布置状况只能通过己方战斗兵力的“索敌”能力来确定。而敌方对己方的战斗兵力布置则全盘掌握，了如指掌。②中级——敌我双方的战斗兵力分布状况均需要用每一个兵力的“索敌”能力来确定。③初级——敌我双方的战斗兵力分布状况都被对方全盘掌握，每一个战斗兵力的“索敌”能力已失去意义，入门者可采用这种级别。④下级——己方全面掌握敌方兵力分布状况，而敌方需凭借每一个兵力的“索敌”能力来确定我方的兵力分布状况。

部队进化、数据变更

在节目初始，即可将部队（一个战斗兵种单元的称谓）进化到最高水准。并可对部队最初的分布与配置、以及各标准战区上的地形构成等进行变更设定，现将此方法公开发表。

在最初的模式选择菜单中，按右、右键，然后将绿色光显置于“STANDARD”，按 A 键，则画面会切换成“ロード”菜单，但最下一栏的“开

始”指令已被“エディット”所取代，先选择某场战役然后再通过“エディット”来进入这场战役的六角形画面，在此，选手可用 C 键调出“设定”菜单，进入设定指令后即可进行各项数据的变更与改写；与前面介绍的内容相同。而在“设定”菜单上，将光标置于开发表指令并用 A 键进入，在开发表画面上，选手可用 C 键来进化部队。

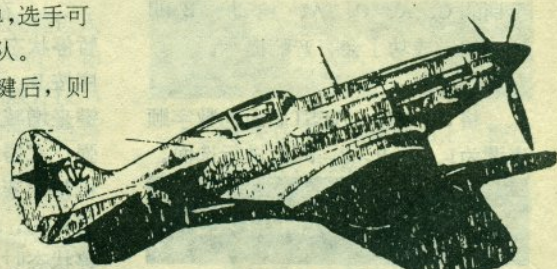
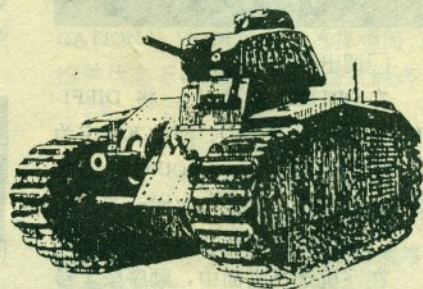
在六角形画面上，按一下暂停键，则可用 A 键调出“生产”菜单，选手可在任一地点设置某一国的部队。

在六角形画面上，按 B 键后，则屏幕下边会出现地形指令群，选好某一指令后再按 A 键，即不变更地形构成。

自己设计《大战略》

在最初的菜单上，按右、右键，将绿色光显置于“STANDARD”后按 A 键，则“ロード”菜单下边的

秘技篇



- '91年度日本SLG类奖头名状元
- 全部秘訣首次公开发表

○高立新

大战略

（德国闪电战）

“开始”指令已被“エディット”所替代，将光标置于该项指令上按 A 键，则屏幕会切换成全绿地化的景观（62×62），在这里，可用 B 键调出地形指令群，然后用 A 键确定。此形设计好以后再完成各交战国的兵力配置。方法是先按一下暂停键，然后按 A 键即可调“生产”指令菜单。操作者便随意设定每个部队的初始位置。兵力

配置好以后（在此之前亦可），再用 C 键调出设定菜单，在设定表中可对各项数据进行变更改写。上述过程完成以后，再用 C 键调出记录菜单、并将自己设计的这场战役存储（セーブ）起来，最后按一下世嘉机上的复位键即总体完成。操作者再玩时，从记录项目中提取的游戏便是你自己设计的大战略了。

《钢铁帝国》

□调出99架飞机

在 OPTION 画面上, 将 DIFFICULTY 设定为 HARD、STOCK 设定为 2、CREDIT 设定为 1、SOUND 设定为 65, 然后开始, 飞机架次增至 99。

□超级炸弹增至 99 枚

在飞机选择画面中, 顺序按 I 号手柄的 C、A、C、A、启动、B 即可。如果成功了会有音响提示。

□选面

将 SOUND TEST 后面的数字顺序调为 1、1、9、2, 即可进行选面。

《马贝鲁游园地》

□选面

由于这个节目具有密码功能 (PASSWORD), 因此下列提供的三组密码与难易程度有对应关系; 在 DIGEST 模式中的调面密码为 "GIL AND KI"; 在 NORMAL 模式中的调面密码为 "VALKYRIE"; 在 HARD 模式中的调面密码为 "THRIDENT"。

《史上最大的仓库番》

□全部关面密码大公开

2关 MARINA! !

3关 MALIBU

4关 NANPEDRO

5关 VENTURA?

6关 SANDIEGO

7关 PASADENA

8关 ! BEVERLY

9关 MELROSE!

10关 PODEO! ? !

11关 WESTWOOD

12关 WILSHIRE

13关 VENICE? ?

14关 FIGUEROA

15关 SUNSET

16关 ORANGE

17关 HARBOR

18关 CENTRAL

19关 WESTERN

• 20 •

20关 ? VALLEY?

21关 GLENDALE

22关 FOOTHILL

23关 VANNUYS

24关 CRENSHAW

25关 IMPERIAL

《闪电出击 III》

□强化机载火力装备妙法两则

1. 在游戏途中首先让画面处于暂停状态, 然后按上键 10 次, 接着顺序按 B、下、B、下、B。最后用 B、C 键来增减武器装备, 在这里, B 键是强化武器装备的其满载火力为一架主机带两架副机, 而 C 键则为减少武器装备的。请注意, 在按启动键解除暂停状态时, 一定要先按住 A 键不放。

2. 实现上述功能还有另一项秘技, 即同样是在游戏中使画面处于暂停状态, 然后顺序按上 10 次、B13 次、下 2 次、B6 次, 接着就可以用 B、C 两键来增减武器装备了, 最后仍按住 A 键不放来解除暂停状态。

□与众不同的双人玩法

在《闪电出击 III》中, I、II 号手柄都可以同时参加游戏, 这种双人游戏不是两人各控制一架飞机, 而是操纵同一架飞机来协同作战, 只是分工不同, I 号手柄将控制飞机的移动和火力攻击, II 号手柄则调节飞机的速度和武器装备的选择, 两人各司其职乘坐同一架战机共同对付来犯之敌。但是, 如果两人配合不好的话, 其结果将是很悲惨的, 甚至互相斗嘴斥责对方是笨蛋。

□关底结束动画的互动欣赏

在每一部电子游戏节目中, 当你历尽万劫而冲到关底并打败统领全篇的大魔头之时, 游戏设计师总要为你准备几幅色彩绚丽的动画供你欣赏, 同时也揭示一下游戏的主题。但这些动画却只能欣赏而不能互动。《闪电出击 III》则与众不同, 在最后的结束画面上, 当主人公们用手势手打出代表胜利的 V 字形时, 按一次 C 键, 则这些威猛异常的太空战士会向你摆手致意, 而当太空战士拥抱在一起时,

按 C 键则他们会向你调皮地挤眉弄眼, 十分有趣。

《雀侦物语》

□看对手牌的妙法

首先要将 2 号手柄接在世嘉本体机上, 然后用普通玩法开始, 当对手拾牌的瞬间, 连续按 2 号手柄的启动键, 成功时, 玩者就可以看到对方的牌张。

《新西兰故事》

□增加过关次数的特殊调法。

在标题画面上按开始键, 游戏程序将进入到动画显示状态, 此时要依顺时针方向或者反时针方向来按动方向钮, 一直到动画演示结束, 随后从游戏开始一直到游戏结束, 你会发现其过关的次数将由 5 次增至 9 次。

《太阳神》

□增加 99 架次的方法

在标题画面上, 顺序按 A、B、C、A、B、C、B、C、B、A, 接着在模式 (MODE) 设定画面将光标设定在 EASY 上, 连续按方向钮的右键就可以把飞行器的储备数增至 99 架次。

《天空魔城》

□不与魔头战斗即可获得宝物

在游戏流程中, 主人公要与魔头在擂台决出胜负, 继之才可获得宝物。在这里, 向玩者透露一种不需与魔头决斗即可轻松地获得宝物的妙法。当同魔头谈话终了的瞬间, 按一下暂停键, 则可调出宝物选择画面, 然后再按一次暂停键, 这时魔头即会从画面上消失, 盼望已久的宝物便能轻松地拿到手了。

《梦幻战士 III》

□选择关面 (地图) 的秘诀
在标题画面显示时, 先按上、

A、B、C不放，再按启动键，如果成功了，在放开各键钮的瞬间，画面会切换到“SELECT MAP 024”的字幕，选手即可用方向键来选择地图(MAP)后面的数字，然后按开始键进入该地图标号相对应的关内。

选择各关间过场动画欣赏之法
在标题画面显示时，按左上、A、C键不放，再按开始键，则画面会切换到“VISUAL SELECT MODE”画面，选手可用上、下键选择各关面间的过场动画，并用A键调出。

选择音乐欣赏(MUSIC SELECT MODE)

在标题画面显示时，按A、B、C键不放，再按启动键，画面会切换到音乐选择模式状态。其中乐曲的标题名称可见于画面的左下方，这样选手即可聆听到美妙的音乐了。

效果音响欣赏之法

在标题画面显示时，按左上A、B、C键不放，再按开始键，画面会切换成效果音响选择模式状态。

《球界道中记》

选出隐蔽的球队

先选择世界巡回模式比赛，然后将“ZVN”的密码输入，这样玩者就可以在人机对战(IPVSCOM)或双人对战(IPVS2P)的模式中选出隐蔽的代表队。

《究极虎》

选关秘诀

在标题画面显示时，顺序按上、下、右、左、开始键后，画面将切换成选关画面——“STAGE SELECT 10”，玩者可用方向键的上、下键选关。

调出最强的射击能力

在游戏中先进入暂停状态，然后顺序按上、下、右、左各键，最后按住A键不放再按暂停键来解除暂停状态，这时便可获得最强的射击能力。

获得最多的炸弹储备

在游戏中，当战机的炸弹数为零

时，先进入暂停状态，接着顺序按上、下、右、左，最后按住B键不放再解除暂停状态，这时炸弹的储备数将增至8个。

《女子摔角》

同角色对战的妙法

在对战模式中，可以选择相同的角色进行擂台上的较量。具体方法是，在对战模式中，当游戏流程进入到选手选择画面时，先选定一个人物头像，接着要按住开始键不放并按A键，这时电脑就会选派相同的角色与你对战。

缩短比赛时间法

首先在1PVS COM的对战模式中，先按住A键(B、C键也可)不放，再按开始键，则电脑中同角色的淘汰战会很快的结束，这自然便能够大大缩短比赛时间。

自我中心派，片山正之的麻雀道场

选择背景音乐(BGM)的密码
在密码(パスワード)输入状态下，按“东、南、西、北”的牌形自左至右设定，即可在节目中将17首背景音乐随意调出来欣赏。

选择效果声的密码

在密码(パスワード)状态下，依照“一万、九万、九万、一并”的顺序(自左至右)输入即成为一组密码，游戏者即可欣赏到各种效果声。

《大地枪战》

选关秘诀

在OPTION状态时，顺序按A、C、B、C各键后，则在SOUND TEST的项目下边，调出“ROUND SELECT”。玩者可用方向键的左、右键来变更数字来自由选关。全篇共有50关。

《雷鸟 II MD》

选关秘技两则

在标题画面上，按住A键不放再按启动键，即可进入标有CONFIGURATION MODE的功能选择画面，在这种状态下，依照普通玩法就能选1-5关。

如果在CONFIGURATION MODE中，将难易度调至HARD，然后从EXIT退出，玩者要从游戏开始一直打通全关，当再重新玩时，就可从第1关选至第9关。

《战斧》

选关在角色选择画面上，按住左下、B不放，再按开始键。则在画面的左上角出现一个数字，用方向键来变更其数字即可选关。

增加接关次数之妙法

在角色选择画面上，按左下、A、C键后再按启动键。当游戏储备人数用完以后会出现接关画面，其接关次数已由原来的3次增至9次。

体力值为零也不死之妙法

首先要选择2人玩法开始，在游戏流程中当一方角色死去的瞬间，另一方的角色要迅速使用魔法，这样即使体力值为零也不死去。但是，如果再受到一次攻击则毙命无疑，因此应寻找恢复体力的宝物。

《四天王》

无敌之法

首先要选择2人玩法，在一方即将死去的一瞬间，另一方立即按暂停键调出换人画面，当再按暂停键后，主人公的体力值虽为零但仍然活着，并且处于无敌状态。

掉下深渊也不要紧——加人法

这个游戏的场景里，有许多深渊，一旦掉下去就失去一人。但是，当采用双人玩法时，当一方掉下深渊后，按2次启动键则又可从上边下来一人，即又补充刚刚失去的一人。

《影忍舞》

□在奖励关面获得3UP之法

在奖励关面内、将主人公置于画面最左端，并用连续飞镖来消灭敌方的忍者，这样玩者就可以将其全部消灭过关后即能得到3UP，即增加3人。

□在奖励关面获得1UP之法

很简单，玩者只要消灭一个忍者即可。

□获得10万分的特别奖励

在游戏中，玩者如按下列方法过关即可得到10万分的特别奖励。在普通级的玩法中，主人公不用飞镖和刀、而只使用忍术和忍犬来过关，则游戏或程序会加算10万分作为特殊奖励。

《空牙》

□选面

在 OPTION 画面上，将 LEVEL 设定在 EASY，飞机数设定在5，MUSIC 设定为 10，VOICE 设定为 03，便会听到一声音响提示，接着在飞机种类的选择画面上，按住 I 号手柄上各关所对应的键钮不放，再按三号手柄的启动键便可选出各关。

- | | |
|-----|-----|
| 第二面 | A |
| 第三面 | B |
| 第四面 | C |
| 第五面 | 启动 |
| 第六面 | A+B |

《旋风战斗机》

□禁断的秘技

首先按住 A 键不放再启动电源，然后在标题画面显示过程中，要以较快的速度顺序按上、下、左、右、A、B、A、C、B，如果上述操作无误、玩者就可以选面，调无敌，增加飞机架次等。选面方法如下：在游戏中让节目先暂停，按一次 A 键便可进入下一关的战斗。如果在暂停状态下按连发 13 键，则会显示慢动作的动画效果。

《超级排球》

□调出隐蔽的球队。

首先选择接关 (CONTINUE) 项目，将密码 (PASSWORD) 输入画面调出，按照下列一组日文密码“うらわざ”输入，就有调出带有三个问号的神秘球队——“???”。这个代表的实力是很强的，要想打败它，你要面临许多挑战。

□调出介绍作者的画面

在密码 (PASSWORD) 状态下，将“すたつふ”这样一组日文密码输入，则屏幕会切换成节目开发设计者的介绍画面，同时还能告诉你一些秘法。

·编者 高立新·

《超级摩托车赛》

□调出隐蔽的OPTIONS模式

在标题画面上，按住 A 键不放，再接开始键，即可调出 OPTIONS MODE 功能菜单，玩者在此状态下可对难易度、时间、表示语种、SONUD TEST 等进行重新设定。

光电领航员

光电领航员这是一个横版空战卡，大容量，版面众多 (共 11 版) 此节目大量的动画制作，极具动感的背景，高超的音乐技巧以及良好的飞机技能，给人留下极深的印象。并且随着游戏进程的不同将会有两种截然不同的结局。在标题画面时，依次输入上、下、左、右，B、A 此时标题将变为黄金色，选 option 功能会出现 MANIA (狂热级) 此难度对于超级电玩家是一个极严峻的挑战!

格斗四人组

此卡堪称世嘉双打武功片的优秀之作! 高清晰的画面，强劲的音效，巨大的人物以及复杂而潇洒的武功套路使人玩起来的感觉不亚于打街机。此外，游戏中大场面富于变幻的背景，逼真的击拳声，狂笑声，怒骂声，惨叫声等，以及众多的版面，更增添了游戏的真实感，复杂感。

秘法：①接住 I 号控制柄的 A、

B 键的同时按 I 号手柄的开始键，选 option 功能，游戏机难度选择中将增加极简单级 (这对初学者来说，攻关将变得得心应手) 与狂热级 (更快更刺激) 同时选人数可选至 9 人，最下面会增加一项选关功能，可任选 1-8 关。

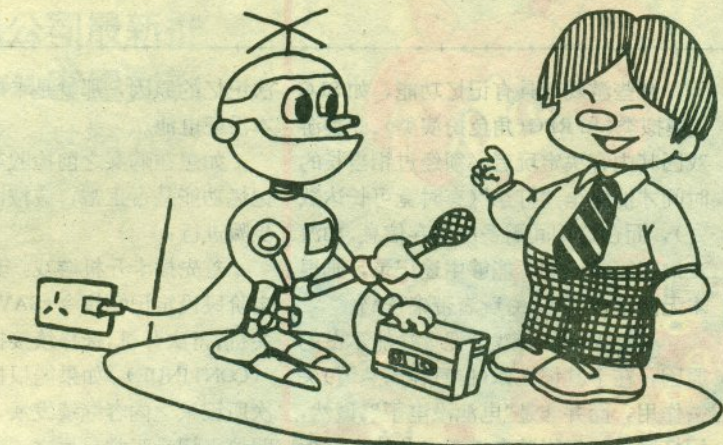
②此外在第一关最开始部分的画面左下方背景暗处藏有一个 1UP，应尽量找到并获取，第三关打死食人花后；在其正下方的尘埃中也藏有一个 1UP，此类地方其他关还有。

③对于各主角，按 A 键配合方向键可使出各自的两种绝招，威力强大但也会消耗自己体力，应在对付强敌时使用；朝同一方向迅速按两下方向键，马上按 B 可使出扑击之术，可打倒前方大批敌人，当主角受到前后夹击而无法脱身时，同时按 B、C 键，可打倒敌人脱困解围，同按 B、C 还可扔出手中的武器。

《三国志列传》新秘技

①迅速统一国家：选三国鼎立时期，集中力量进攻对方君主所在城，尽力杀死敌方君主，当对方传位新君主后继续打新君主，这样打死三位君主后，即可灭掉对方全族。如果顺利，打六七仗即可宣告战争结束。但应注意全力以赴，派智勇双全的武将前往，如关羽要带足够的钱粮有必要的可准备两个阶梯队。还有一个更省力的方法是选择三人玩的方式，各控制一君主，让其中两个君主不断送死，这样可在一个小时内统一国家，我想这比依次打下 40 座城更加省力。

②迅速提高水平值：水平值与武将能力大小是成正比的。水平值的提高会使武将的武功智力，率兵力，机动力等相应增加，水平最高可达 24。方法是派两员忠诚度很高的得力干将各带 100 名士兵，足够的钱粮，进攻敌方的一座城，将其打到只剩一员主将，敌方必困守城内，然后围住城下必攻城，敌方会不断施用火计，己方武将不断中计的同时，水平值将不断上升，可使武将水平值在短期内上升至顶点，此法对君主同样适用。



怎样破译 任天堂游戏卡 攻关秘诀?

○王宜江

自从日本任天堂 (NITENDO) 公司1983年推出第三代游戏机“任天堂”以来,为其配套的游戏节目已有上千种。对于每一个节目,可以说都有其对应的攻关秘诀。其中有一小部分由厂商公布在游戏卡盒上,但大部分并未公布。这就需广大游戏爱好者在游戏过程中摸索,破译。

对于任天堂游戏攻关秘诀可分为三类:

1. 通过 I II 号操纵手柄配合进行选择
2. 通过密码表进行选择
3. 游戏过程中一些攻关技巧秘诀

下面就介绍一下破译的基本途径

一、I II 号操纵手柄配合

(注: I —— I 号操纵手柄 II —— II 号操纵手柄, 十字键 —— $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ 代表上下左右, 选择键 SELECT —— SE, 开始键 START —— ST, A, B —— 均为单发键)

1. 十字键: 常用于选关, 接关。

如《魔鬼总动员》 $\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$, ST (选关) 《霹雳神兵》I 十字键任一方向, IST (选关) 《2010》I \leftarrow 或 \rightarrow (选关) 《迷宫组曲》 \leftarrow ST (接关) 《冒险岛 I》十字键任一方向 ST (接关) 《斧王》 $\uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$, ST (无敌)

2. SELECT、START 键: 用于选关, 增加生命值, 通常在游戏过程中运用。如《忍者龟 I》按 SE (选关), ST 同按 SE、ST (增加持刀龟生命值) 《龙战士》, 《DJ 男孩》, 《新版柯拉米世界 I》按 SE (增加生命值) 《双截龙 IV》ST 同按 SE、ST (增加时间, 体力)

3. A、B 键: 常用选听音乐, 跳关如《魂斗罗 I II》、《沙罗曼蛇》同按 AB、ST (选音乐) 《剑之达人》I AB、ST (选最后一关) 《火炮》开机前按 I AB, 标题出现后放开 AB。以后随时按 I AB (选关) 《圣肌魔 I》BAABAABAAABAB

(选关) AB、ST (接关) 《魁男塾》I AB (跳关) 《龙魂》I AB, ST (加人) 《奇幻战争》I AB, I AB、ST (选关) 《怒 I》AB-BAAAAAAB, ST (接关) 《赤影战士》、《洛克人 IV》、《龙战士》按 AAAABBBBABABABAB, 再配合方向键 (选关) 《革命战士》AB, ST (选关) 《赤色要塞》AB, ST (接关) 《霹雳神兵》I AB, ST (无敌)

4. 十字键+AB 键: 这类配合比较常见, 而且有一定规律和对称性。

如柯拉米公司 (KONAMI) 出版的一些节目常用 $\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ BA、ST 像《魂斗罗 I》, 《沙罗曼蛇》, 《帝国战机》, 《王子外传》、《忍者龟 II》(反方向 $\downarrow \downarrow \uparrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ AB) 等; 《成龙之龙》 $\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \downarrow$ BA。ST (选关), 《冒险岛 II》 $\rightarrow \leftarrow \leftarrow$ ABAB、ST (选关) 《冒险岛 I》AB \leftarrow , ST (接关) 《倚天屠龙记》 $\rightarrow \downarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow$ AB、ST (选关) 《职业摔跤》 $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow$ AB、ST (选关) 《鲁邦三世》 $\downarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow$ AA、ST (选关) 《爱战士》 \leftarrow AB (选关) 《脱狱》ABB $\uparrow \uparrow \downarrow \leftarrow$, ST (加人) 《恶者蛙》同按 \uparrow AB (加人)

5. 十字键+SELECT, START 键: 多用于增加生命值。

《机械战警 II》ST, \uparrow ST 《忍者龙剑传 II》ST, \uparrow ST 《魂斗罗 I》 \downarrow ST (选关) 《米奇老鼠》十字键任一方向, SE、ST (选关)

6. AB 键+SELECT, START 键: 多用于游戏中途跳关或增加生命值如《双截龙 I》SE, A (跳关) 《双截龙 II》ST, A (跳关) 《沙罗曼蛇 IV》SE, A (增加装备) 《星际魂斗罗》ST, 按 SE 不放 ST (加人) 《脱狱 I》ST, 同按 SE, A (增加生命值) 《奇幻战争》同按 SE, AB 5 秒 (跳关) 《最终武器》ISE, ST, I AB, ST (加人)

7. I+I: 这类配合复杂, 而且不多见如《空中魂斗罗》按 I AB

不放,再按 I AB ←→任一 键进行 (选关);《超级飞狼》I A, I ↑↓←→ABAB, ST (选关);《霹雳机车》按 I ←AB 不放, I ↑2 次 ↓2次, ST (无敌)

二、通过密码表 (PASSWORD) 进行选择:

这类型节目相对少一些,一般该种节目在标题上有一栏 PASS-WORD,选这一栏即可进行密码输入。对于密码则需在游戏中记录了。密码在游戏中出现有二种形式:一种是待游戏结束后显示。另一种是在游戏中通过选择表选择 PASSWORD 进行记录。有些卡一关有几个密码组合,则可选最易记录的一组进行记录。对于只有几位数密码,如有规律可寻还可采取拼试法。下面就介绍一下常见节目密码。

《猫和老鼠》最后一关: 56DFr 月 ZrG # 最后一版: 89 心NsV3G5P 复版: MrPHrRDMrP

《飞龙拳 VI》选关一、一○N1 +DTGT 二、1V △4H×GJ5 三、LMBZ+FCF8S 四、2P14□1G8CW 五、○QC3Y - G7B38, 方, VQT375Y7B38V或HCFYT6○377776

《洛克人 III》最后一关: MNAPETC

《无赖战士》第六关: FACE 第七关: GAME

《拳击王》拥有拳王威力 69S559424SX, 再按A2次B, ST。

《空中要塞》第二版: 18TA 第四版: 6KAI 第六版: 2APP 第八版: SUGA

《1943》,《1944》第 22 关: RZ190第23关, TZ190

《雷鸟》第七版: 18518240第九版: 1836072

《不动明王传》第十版: ! CEFPYA -QEVGHI -CB □ □KYNZFTKB 最后一版: MWELPYAKRE +GFI +CS □ □UA? +BEA

三、游戏过程中一些攻关技巧秘诀:

这类主要是指游戏过程中跳关,

有些游戏卡具有记忆功能,如 SLG (模拟类)和 RPG(角色扮演类)。此类游戏因其内容决定玩者必须经过相当长的时间才能完全“打穿”(有时竟可长达数月),而在这期间需多次储存信息。如游戏内容正常但却不能够中途记录,则根本无法进行下去,给玩者带来苦恼。

一般来说,游戏卡记忆功能不良的原因,在于其记忆体(信息存储装置)失去作用,而并非是“电池没电了”。诚然,记忆体是依靠附着在游戏卡芯片电路板上的电池来发挥其记录功能的,但是只要将卡插到主机上,即可在游戏过程中通过自动充电系统补充能量,也就是说利用主机充电。而每个卡中所配的电池应保持正常供电,使信息不至流失。新购到的游戏卡至少在一两年内可以持续记忆,如是原版卡则能够维持更长时间。所以“游戏卡不能记忆是因为电用完了”的说法是片面的,尤其对于崭新的卡来说就更没道理。另外还有一种可能导致无

法记忆的原因,那就是卡内根本没配电池。

如想在购买之前检验其卡记忆功能是否正常,应按以下步骤进行:

首先插卡开机游戏,至一定阶段设定记忆指令 (SAVE),关机;再次开机,选择续接指令 (CONTINUE),如果能根据前次所记录之内容继续发展,证明该卡记录正常;反之二次开机后游戏仍需从头开始,则属记忆失灵。

此外,还有一种现象,就是某个卡于短时间内可以记录,但过一段又会消失,有时能记几个小时,有时仅能记几分钟。其原因亦属记忆体不良所至,但此类游戏卡极为少见。绝大多数含记忆功能卡当时即可试出有无记录能力。

含电池记忆功能的游戏卡目录

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. 大战略 (SUPER) | 15. 魔法门 |
| 2. 大战略 II (ADVANCED DAISENKYU) | 16. 魔天创灭 |
| 3. 三国志列传(群世群英) II | 17. 港都尼斯雅 |
| 4. 乱世之霸者(天下统一) | 18. 光明与黑暗 |
| 5. 太平记 | 19. 光明战士·众神遗产 (SHINING FORCE) |
| 6. 大航海时代 | 20. 皇帝的财宝 (LAND STALKER) |
| 7. 信长之野望 | 21. 光明战士 II·古代封印 (SHINING FORCE II) |
| 8. 圣骑士战记 | 22. 凯撒大帝 I |
| 9. 梦幻之星 II III VI | 23. 魔天创灭 |
| 10. 苏沙里安 | 24. 皇室之血裔 |
| 11. 伊苏国 III (YS III) | 25. 提督的决断 |
| 12. 万兽之王 | 26. 骑士传说 |
| 13. 黑暗王国 | 27. 浪漫创世纪 |
| 14. 斗技王 KING COLOSSUS | 等 |

走捷径,使生命值达到最高的技巧。如《空中魂斗罗》加无数人法。《沙罗曼蛇》加99架战机。《柯拉米世界 I》时空隧道的地点《未来战士》使生命值加到最大的捷径《大盗五卫门》及《月风魔传》中的捷径等。这些就需游戏者在游戏中自己慢慢发现掌握了。至于怎样发现,那就要游戏者自己去体验了。

以上这些介绍及举例只能为你在

今后游戏过程中破译一些秘诀提供一条思维的途径。至于具体怎样的组合,还需读者在实践中逐步领会。

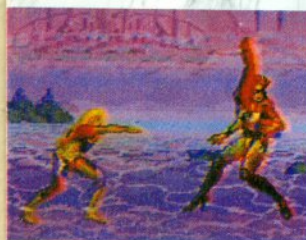
最后提醒大家一下:

秘诀是在难以过关,信心受挫而兴味索然时帮助游戏者过关的一种方法。它能在关键时刻使游戏者重新获得对游戏的乐趣。但是,游戏者不能一味追求秘诀的帮助而不愿依靠自己的实力。那样,将失去游戏的意义。

武士道

世嘉公司最新推出的 24M 容量對戰型遊戲，共有九位戰士供遊戲者選擇。

ETERNAL CHAMPIONS



瑪利奧兄弟
I II III
大全集



超級任天堂得意之作，深受世界遊戲機愛好者的喜愛。



出現在超級任天堂節目卡中的動作類遊戲，由 BANDA (百代) 公司出品

美少女战士

心熱き、夏が来た。

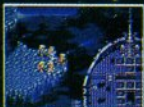
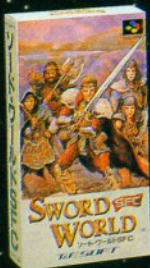
SWORD SFC WORLD™

ソード・ワールドSFC



いよいよ、旅立ちの時が来た。
心熱く、夏を待ちかねた冒険者たちよ、
今こそ己の精神と力を解放し、
フォーセリアに新しい歴史を刻み込め。

志茂田景樹・WINK



日本史上、最高のテーブルトークRPGを原作に誕生。
だから、●シナリオが面白い。●キャラの成長が楽しい。●バトルが奥深い。
※ 原作文庫本の売り上げ総数、国内最高の300万部。

スーパーファミコン用ゲームソフト

超時空要塞

RAIDEN CROSS

ダブルバウキリー

1993 © G.A.M.E.S.E 1993

がつ
10月
ちゅう じゅう
ばい よい
発売予定



イラスト/奥田誠志



SUPER FAMILICOM
は任天堂の登録で

G A M E
万花筒



最佳的选择 还是裕兴

裕兴普及型电脑学习机

- 独家采用原装标准微机键盘，唯一通过美国 FCC 认证。
- 灵活的软件扩充功能
- 32K 内存大容量
- 打字专家、英汉词典、LOGO 语言
- 中小学各科教学软件源源推出
- 断电保存功能，程序不丢失
- 标准打印机接口
多种打印命令
- 声像功能，辅助各种教学
- 五笔、全拼、双拼、区位、郭码，汉字输入方式最多
- 功能最齐全，配合游戏机使用



北京裕兴机械电子研究所
北京裕兴电子技术公司
电话： 2243852
2577511

电脑专家、五笔字型发明人王永民题字

裕兴普及型电脑学习机，使用标准微机原装键盘，这是一个突破。该机功能强，易学易用，是推广五笔字型，在青少年中普及电脑的上乘之作。

王永民 1994.3

任天堂



· 攻略篇 ·



狙击13

冉少君

一、故事情节

一架直升机在纽约上空爆炸……装载在直升机上的是CIA（美国中央情报局）秘密研制的细菌武器“卡山德拉G”。从飞机的残骸中发现，设计图被盗，并发现16发子弹。

狙击直升飞机的是持有光电子枪M-16的一个男子。CIA断定是被称为“克鲁克13”的超一流神枪手干的，并公开揭露了KCB（前苏联国家保安委员会）的阴谋。

在此情况下，“CIA直升机爆炸事件”错综复杂，美苏两国的间谍战由此展开。

国际秘密机构的情报员、犹太血统的“费库沙”追回了“卡山德拉

G”，并来电说：“这是新纳粹帝国的阴谋，“犯人不是克鲁克13”，之后就断绝了消息。

迷惑不断加深。有一个叫作“神鹰”的男子，请求“费库沙”帮助。在东柏林，为了把“卡山德拉G”的情报弄到手，CIA、KGB以及新纳粹帝国的间谍各自施展本领，为此不惜生命。

依靠“费库沙”，“克鲁克13”出动了。据“神鹰”讲，有关细菌的情报已经拿到，主要任务是干掉“新纳粹帝国”的首领。

但“克鲁克13”最终目的是什么？掌握着情报的“神鹰”在哪儿？谁是“CIA直升机爆炸事件”的真正

凶手？将要出现的还有什么样的对手？……

现在，手持操作器的你，就是“克鲁克13”，去东柏林执行任务。

二、画面显示内容说明

L—你的生命（最多是200）

B——你剩余的子弹数（最多是400）

●连发开枪时子弹要有一半

●生命到50以下就会发出警告

●只要把敌人打倒，即可回到前面的画面

●当手榴弹炸到墙上，敌人没有倒下则不能前进

●会话结束时按4次“A”键。

有时可再听一次会话的内容

●谈话时，没有展开故事情节，人物不能出场

三、操作方法

这是一个人单独操作的游戏卡。

按“START”键移动画面字幕。当出现字幕时，再按“START”键就可以进行游戏，选择键使用无效。在游戏过程中按“STSR”就会暂停，使你在紧张的战斗之余，聆听主题音乐以消除疲劳。

四、出现人物介绍

东乡（克鲁克13）：使用光电枪M-16，命中率达100%的超一流阻击手，面貌似日本人。这次被卷进“CIA直升机爆炸事件”中，并接受这次任务。

马利安

具有犹太人血统，国际秘密机构“费库沙”的间谍。

朱丽“费库沙”派遣的女情报员，其任务是充当“克鲁克13”的助

操作方法	十字键	A键	B键	其他
(克勃13)	地上	向左右移	跳跃	使用手枪 (拳击)
		有时向上加力		B+A跳跃、拳击 向下加力,蹲下
	空中	向上下前后移动	——	使用机关炮 ——
	水中	上下左右移动	——	使用水枪 ——
会话教科书	——	会话结束时使用	送入下次对话	使用A招呼克鲁克13
迅速放大	移动瞄准器	——	使用手枪	——
迷路	前后左右移动 移动瞄准器	——	取出瞄准器 使用手枪手榴弹	除按A键外,打出 字幕,关上门
帆船	打探敌人时使用	增加敌人数量	狙击	——

手。

神鹰已经拿到了“卡山德拉 G”的情报,而且接受了CIA、KCB、新纳粹帝国的命令的男人。

XX来历不明的“费库沙”的情报员,任务是搜查在东柏林新纳粹帝国的地下据点。

丽苔丝“绿色房屋”的女主人。她与神鹰有很深的交往,但具体情况不明,是一个起着极其重要作用的神秘女人。

五、敌方情况介绍

1. 地上

情报室,偶尔路过的人—不必攻击,但有时要收集情报

狙击射手——会突然袭击,要注意

拳击女人——使用手枪并会拳击(攻击2次)

摩托车一只用后轮行驶的狂人
身着彩色防火衣的士兵—会使用反坦克火箭炮(攻击6次)

地雷——一踏上就响,损耗生命值

坐在气垫船上的士兵—要注意他的飞镖(攻击4次)

激光炮——不规则地发射激光(攻击4次)

2. 空中

“猎兔狗”——会突然从前方窜出来

轰炸机——从后面出现,发射炸弹

旋转物何——不明的旋转物体(攻15次)

潜水艇——向上发射导弹,所向无敌

3. 水中

鲨鱼——从前方突然出现

章鱼——不射击15次就不会死的讨厌家伙

水中导弹——会突然从后面出现

水中雷——一踏上会受伤,但破坏力不强

海草——一踏上会伤力;发射5发进行破坏

六、项目介绍

手榴弹——破坏牢固的墙壁。从机关枪手处提到

钥匙——打开大门时使用

红外线望远镜——当眼睛看不见的时候,可用红外线激光看清楚。

不能代替激光使用,如果不带就会丧命。

弹药库——可装400发子弹。当取出时,它会自动装满。

营养饮料——能保证人体的各种补给。

七、攻克方案

1. 主要是打倒敌人。子弹缺少时,要在横向画面内使用“B+A”的跳跃、拳击。在变化画面攻击敌人

发射的导弹,然后去旅馆取出绝密的条款,也可以喝点饮料补充体力。受到敌人攻击有多大的伤害?打死敌人多少?这要在实战中掌握。

2. 如果有了进展,就能自如地运用“跳跃、拳击”。需下功夫练习。

3. 当迷路时,手中要确保有三颗手榴弹。只要干越是机关枪手,就可以得到一颗手榴弹。

4. 在对话时,要仔细注意对方的谈话,会得到重要情报。

5. 如无路可走,可再来一次。如果还不行,要继续探索。当感到很累时,按暂停键,请听“主题歌”,以增加战斗的勇气。

6. 迷路时,若完全辨别不出,不要依靠他人,准备一张方格纸,以测绘地形。

这个游戏紧张刺激、扣人心弦,内容丰富,充满神秘感,与以往常见的枪战不同,使人仿佛置身于一场超级大国的间谍战中,很有趣。

下期(8月号)要目:

☆世嘉小教授·攻略篇:

《海豚历险记》

《沙漠风暴续集·丛林作战》

《史丁比的发明》

《武士道》

《武者亚克士》

《超级忍II》

☆超任新航线·攻略篇:

《玛利奥大全集》

《圆桌骑士》

《格斗忍者龟》

《大力工头》

☆任天堂军团·攻略篇:

《大坦克》

《新西游记》

《再战希魔》

☆热点:

《学习机市场风云录》

☆电脑玩家:

《F-117》

○张坚毅

兽王记

II

(午夜人狼)



(一) 故事梗概:

这个游戏是任天堂根据一个传说故事编辑的。故事内容是:地球的第二殖民地——红地球自从受到生物魔怪军团 NEO 的控制后,人类陷入灾难之中。人类的朋友,强悍的人狼为解救人类与凶恶的敌人展开了殊死的搏斗。

(二) 攻关要领:

在本游戏中,岩石、木牌、墙等边沿用刀砍或用拳打即可出现宝物。宝物有:

(1)小红心:增加两滴生命值”

(2)大红心:补满生命值。

(3)IUP;增加一次接关机会”

(4)威力小球:吃满五个,兽王气极,威力增大。

(5)无敌小红球:画面无敌。

(6)红球:一段时间隐形。

(7)沙漏:可增加时间。

(8)红W:变为兽形。

(9)蓝W:恢复人形,降低生命值,一般不吃。

(10) \$: 增加分数。

(11) 飞镖。

(三) 操纵方法:

(1) 用方向键的左右键控制兽

王的前后移动,按下键,兽王蹲下。

(2)按 A键:出刀或出拳;出刀时可插入墙顶,前后移动;人形时,按住 A(单发)到人形闪耀时松开,可喷火;兽形时,按住 A(单发)到兽形闪光时松开,可制造地震打击敌人,同时自己损失8滴生命值。

(3)按 B键跳跃,若在墙侧,可攀登。

(4)按上键和B键,兽王腾跃。

(5)按住A、B键,兽王翻腾。

(6)按 START键后按SELECT键可知分数和接关次数。本节目开始时

有五次接关机会，以后每吃一个 IUP 便增加一次。

(四) 版面介绍：

本节目有五大关，每次游戏只有一只兽王，20滴生命值。

1. 第一关——森林地带

本关首先出现一大汉，用喷火法打倒它，取得红 W，变为兽形。然后进入森林，敌人有大石块，飞树枝、忍者、食人草。兽王前进过程中消灭它们，到达森林尽头，即跳下地洞。这里敌人主要是吸血蝙蝠。兽王遇到刺板可翻腾通过，以后遇电网也可用此法。路途中会遇到黄色大汉，用刀砍即可打倒。继续前行，进入深洞，下楼梯，右行，有执枪人向你射击，砍死它们后，可获得一发飞镖，按 A 键可射出。洞的尽头，是首领处，本关首领是绿色泥人，它会卧下放飞镖，用刀砍它到它的生命值剩下一半时，它会变成两粒泥球向你攻击，避开的方法是跳上水管，用翻腾法避开，待恢复泥人时，再用刀砍它。这里介绍打死它的另一方法：在兽王生命值充满时，可砍它两下，然后跳至水管上，制造两次地震，可消灭它。

2. 第二关——疯狂城市

这一关中，城市路面有许多机器狗、砖头、炸弹和红衣人、较难对付，可以走下水道。在下水道的尽头爬上楼梯，有一大汉，打倒后继续前进，兽王就会爬上屋顶。屋顶应小心闪电，可以取得红球隐形，较易通过。还有，本关应利用滑轨（即跳起，兽王会自动向前滑动）。同时，在打头目前，兽王最好吃满五个威力小球。一切就绪后，兽王利用滑轨滑到尽头，即可掉到本关头目处。头目是铁头王。它会向你扔地震时掉下的砖板。兽王可利用翻腾术避开，找机会砍它。若兽王变成人形，则较难对付铁头，因为它甚至会扔你，应小心从事，寻找有利机会。

3. 第三关——神秘地区

本关地面是原始森林，艰险无比，应走地下。地下要注意喷火器，它会间断地喷火。还有，洞顶有时会掉下断裂钟乳石，应小心。兽王右行

到第一个楼梯处，爬上一节楼梯，在岩石尽量前沿利用向前腾跃，会掉到前面一块岩石上，此关有多处这种情况，可依法通过。在第二楼梯处，兽王爬上一节楼梯，利用翻腾术跳过针板，在此尽头，兽王应直接走下岩石，到其正下方的一块岩石上。在第三个楼梯下，可和第一处相同处理。前方有一大汉，消灭后前进即进入秘密地区。首先，会碰到一个楼梯，兽王人形时，走上面，但上面较难打。兽形时，不要上去，利用翻腾术翻到画面尽头，然后按 B 键（连发）和右键，这样比较容易通过电网。而后，兽王爬上一节楼梯，向右直走。到最后一个楼梯处，利用腾跃术攀上楼梯正上方的铁墙，继续右行，看到针板针板上有自动滑轨，利用它前进，到针板带中跳下缺口（按下键），向左走。在尽头走下，到其正下方的一块铁板上。在铁板右边沿，用翻腾术向右翻腾，到达画面右端，即进入安全地带。到了楼梯处，爬上楼梯，右行，跳下，即到达本关头目处。头目是火人，它会向你发射三向炮，回旋镖，并向你扑来。消灭它的方法是：站在第三个箱子上，等火人滚到你面前时，砍它一刀，立刻跳到箱子上方铁板处（不要碰到针板）。直到火人消失后，兽王马上跳下站在箱子上，重复以上动作即可。

4. 第四关——森林深处

本关遇到的敌人有飞鱼、飞树枝、飞人等。飞鱼威胁最大，它会从水下突然冒出，兽王不小心会被打到湖里去。前方有拿枪的飞人，它会向你射击，并扔炸弹，较危险。兽王可跳起砍它，但它们是无穷尽的，所以兽王应尽快向前走，到达前方看到执枪人就比较安全了。打倒白色大汉，走到右边尽头，兽王就会到达另一地区。在这一地区，兽王是向下走，岩石边有宝物，应尽量取得。到达最下方，是头目处，头目是个怪物，若隐若现，并会团身滚动，放飞镖。打它的方法是：兽王跳到岩石上，待它缓慢向你爬来，站起发射飞镖后，兽王立即走下砍它一刀，迅速腾跃跳起。

此时，它会再发射飞镖，兽王落地时，再砍它一下。然后，跳到岩石上，重复以上动作到怪物生命值剩下一半时，它会飞起，有时会飞下俯冲攻击，兽王应闪开，并利用不断腾跃跳起，同时按 A（连发）砍它，此法即可消灭它。

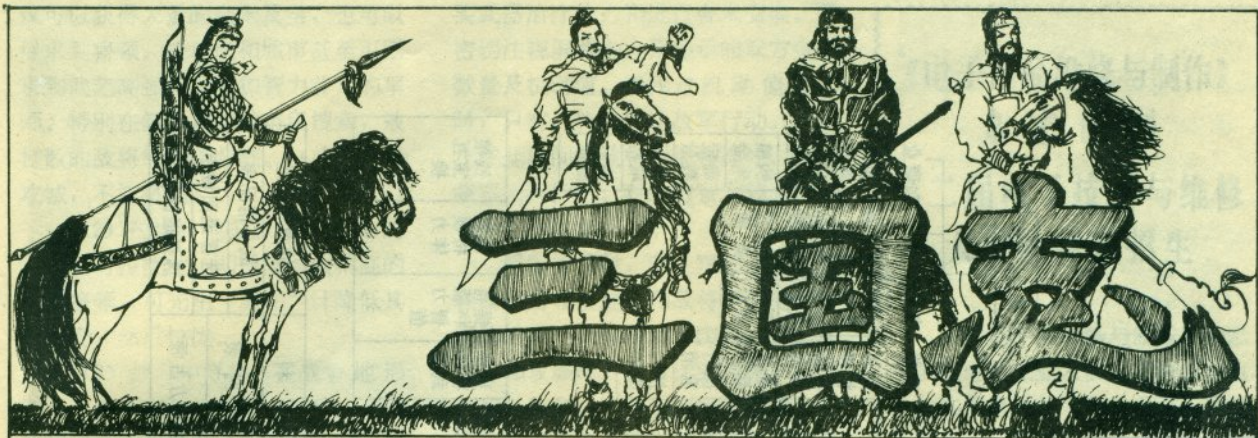
5. 第五关——法恩基地

本关中，上面吊桥废墟有机机器狗、飞人向你攻击，很危险。兽王可以向右走，在断层处走下，到其正下方污水区的平台上。然后向右走，利用腾跃和 A（连发）跳到下一个平台上，下面有飞鱼攻击，应小心。到达画面尽头，有飞人，兽王如不小心会被其击落污水池中而丧失，故应待机爬上吊桥，右行，即到古城堡。兽王要不停地向右走，以免被雷电击中。在此尽头，打倒绿色大汉，右行到画面右端，就进到古堡内。由于这是最后一关，生物魔怪首领法恩博士亲自出马，它喝下药水后，变为假兽王，真兽王可站在两树间，依次向右、向左砍假兽王一刀后，转向，即可消灭它。而后，紫衣魔王通过雷电到来，它是生物魔怪中最难对付的一个，也是最后一个，它会放出三向炮，扔钢铁、放雷电、隐形、向你扑来，比较难对付。打倒它的方法是：兽王在打倒假兽王后站在右门柱左侧，向左猛砍，待紫衣魔王出现，继而被砍一刀后，魔王会若隐若现，向你冲来。这时，兽王应立即腾跃，紫衣魔王会暂时站在兽王下方，兽王落地时，应站在魔王前砍它一刀，待魔王又若隐若现时，重复以上方法。直到魔王生命值只剩一半时，它会发射三向炮，兽王应跳起避开，落下时打其一下，待它发射三向炮时，再跳起，重复以上方法，即可消灭它。

兽王经过艰苦的战斗，终于消灭了生物魔怪，取得了胜利，红地球又恢复了和平，兽王将成为它的坚强捍卫者……

(五) 游戏评价

该游戏容量为 256k。故事性强，背景良好，色彩艳丽，紧张刺激，技巧性强，难度中上。



霸王的大陆

任天堂《三国志Ⅱ（霸王的大陆）》游戏卡，是十分吸引人的模拟战争游戏。该游戏节目档次较高。以三国战场为背景，游戏者充当一国君主，治理国政，开展外交，运筹帷幄，指挥千军万马，逐一占领城市，最终完成一统大业。该卡基本保持了世嘉五代《三国志列传》复杂的应变程序和鲜明的特色，价格适中。对拥有任天堂类游戏机的广大爱好者来说，是不可多得优秀智力节目。但是，由于该卡日文提示太多，操作程序复杂，不懂日文的“三国迷”往往不知从何下手。为此，笔者在实际操作的基础上，总结经验，设计了该卡的攻关程序略表。只要认真按图索骥，细细揣摩，就不难掌握操作诀窍，充分享受其中的无限乐趣。

一、基本操作方法：

(1) 标题画面上，先用开始键调出单双打和难度选择，然后选定你所扮演的君主。游戏进行中，用方向键调动光标选择指令及城市，A键确定指令和进行游戏。B键取消上一个指令。选择键可调出全国形势及道路图。

(2) 将卡打开盒盖。装上一节钮扣电池即可保持记忆。将光标对准“记录”，按A键即可记录游戏进程（卡可从机上取下）。

下次游戏时只要选择

· 王以 ·

“キロワをよむ”即可紧接上次的进度开始游戏。

(3) 根据你所占有城市的多少，每月可开展“三~十三”次不等的活动。每次活动指令完成，“执行画面”之后，便会出现该城太守的头象及日文报告内容。头象为笑脸时表示执行成功，为苦脸时表示执行失败。

(4) 要看清各种数据，了解本国的土地、产业、人口、抗灾能力，统治度以及几十个将领的能力，兵力等。不了解国家状况，就不知道该下达什么命令，不仅对本国情况需了如指掌，对他国的情况也应心中有数。

(5) 指令进行中，均会出现“执行取消”日文提示。你若操作正确，指令无误，便可按A键“执行”。若需更改指令和重新选择，将光标对准“取消”，按A键即可回到先前状态。当然，按“B”键也可逐步退回”

(6) 两月之间，常常会出现各类将领头象及日文报告内容。如军师出现，报告内容主要是敌方对我方进行了各种计谋或国内发生了变故，应及时采取相应措施。若出现他国将领或君主携带金子出现，表示该国要求

结盟，你可选择“同意”或“不同意”，当然，你也可派大将去与他国结盟，避免腹背受敌。出现灾情时，守城太守也会向你报告。

二、发展经济 提高统治度

开展任何活动，均离不开金和米。因此，发展经济、增强国力，十分重要。每年四月交金税，十月交米税，你必须搞好“开发”、“救灾”，“福利”工作，方有大量的金米可收。通过多次“搜索”，也可寻到许多金米和宝。进行“交易”可平衡金米数量，以满足需要。宝可以换金”

当两月之间出现灾情画面，已方城市闪光并有太守报告时，必须及时“抗灾”，提高抗灾能力，否则损失金米及士兵。如果出现的是饥民呼号画面，表示该城形势恶化，不仅损失金米士兵，还将无钱粮可收。必须搞好“福利”工作提高统治度。

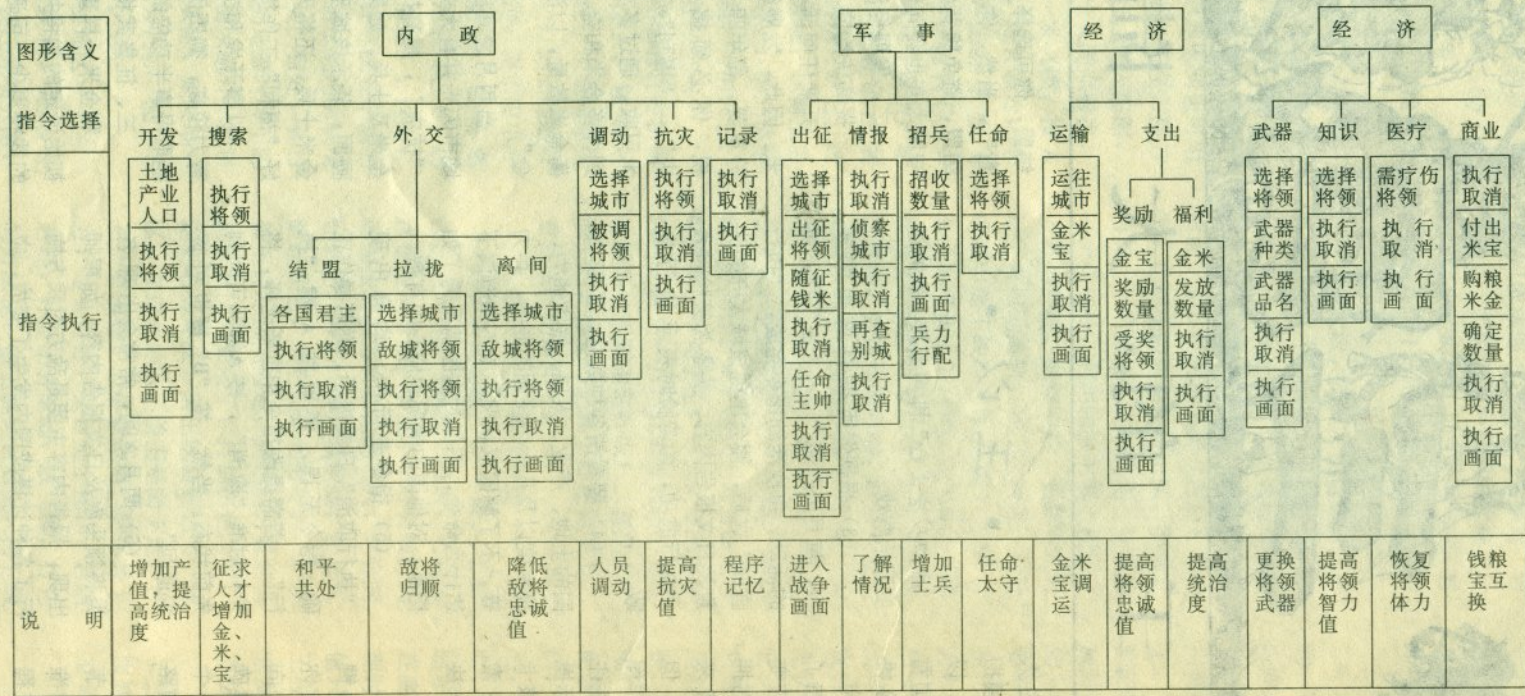
从事开发和抗灾工作，必须选派智力较高，德质优良的大将担任，方能取得事半功倍的效果”

三、征集武将

和金米一样重要的是武将。各城初始设定的武将并不多，自动来投效的武将更少。可通过以下渠道征集武将：

(1) 搜索：通过“搜索”，不

攻关程序略表



战争画面	地形图：敌我情况及军队调动		进 攻		计 谋		进 攻		二人对战		胜 利		战败或撤退	
	移动计谋撤退	进攻待命	双方接触后选择敌军		选择计谋		我军接触敌军		刺砍对话跃杀	撤退投降调查	战斗情况表		战斗情况表	
			作战画面		选择敌军		攻城画面				该城被我方占领		选择退回城市	
			布阵 指挥战斗		执行画面		布阵、指挥战斗						选择退回将领	

仅可以获得大量的金米及宝，也可以寻求到将领。按年代和城市甚至可以求到武艺高强的大将和智力非凡的军师。特别在新占领的城市里搜索，被打散的敌将纷纷来归顺。（前提是只攻城，不打将领）。

(2) 拉拢：他国忠诚值较低的将领，可拉拢他。即使忠诚值稍高的优秀将领，可先用“离间”计降低其忠诚度，然后拉拢。

(3) 战斗中寻将：在战争地形图上，智力高强的大将（军师）可使拢络计令敌将反戈。两军对阵时，也可在士兵的包围下迫使敌将投降”

(4) 要了解每个将领的体力、武艺、智力、忠诚度、德育及经验数据。要及时用“奖励”来提高将领的忠诚度，防止被敌国拉拢和在战斗中叛逃；要让将领学知识，增加智力；对委以重任的优秀将领应购买厉害的武器和防身器具；要让大将和军师反复出战，积累经验，他们的武艺将日益提高，士兵越战越强，计谋也将会增多。为最后胜利奠定良好的基础。

(5) 如果你的将领在战斗中体力消耗过巨，又无法摆脱敌将纠缠时，可缴械投降保存性命。战斗结束后再通过拉拢让其归队。尽管投降敌人是可耻之举，但在无可奈何情况下，不失为保存大将的一种方法。

四、战斗方法：

消灭敌人，攻陷城池，统一全国，是本游戏的最终目的。有了富裕的金米及众多优秀将领，并招集到足够的士兵，便可出征打仗了。出征时，应委任文武双全的大将为主帅，

（主帅战死则全军溃败），别忘了让军师同行。带足金米以满足战斗需要，选择较弱的敌城为首攻目标。

在地形图上，有数间小屋，可购

买武器治疗体力和进行金米交换。要密切注视屏幕右上角显示的双方金米数量及机动值。当我方机动值为0时，只有“待命”让敌军行动。要防止在此期间被敌将纠缠和施计，造成我军损兵折将。对敌方智力较高的将领尤其应注意。

两军接近时，要让军师或智力值较高的将领按地形和敌将情况施行不同的计谋，以削弱敌军实力。在两军对阵和攻城时，也有计谋可施，以保证战斗胜利。计谋全用中文显示。

当双方将领面对面接触，或通过“挑战”，均可单打独斗，这时应了解双方的体力，武艺和智力值，灵活选用刺、砍、跃杀等方法制敌于死地。也可通过“对话”劝敌将退兵，或用骂声来使敌将失去理智。

如果避开敌方将领，直接攻城，可迅速解决战斗（战后还可招募敌将来归顺我军）。敌军守城弓箭手甚多，不易攻破，应派遣武艺最高的大将带足士兵排成第二种阵形进攻（共有四种阵形可供选择）。必要时应派二到三名大将轮番进攻方能奏效。能否占领该城，全看你怎样调兵遣将，谋思战略了”

如果战斗失利，或金米用光，当然只好撤退以保实力了。撤退时应选择好退回的城市和退回的将领，以防遭到敌国进攻，导致阵脚大乱。

战斗结束后，应及时医疗受伤将领，恢复体力。补充损失的士兵，用奖励方法提高降将的忠诚度，以防叛逃。

五：结局：

如果你的君主在战斗中被消灭，尚有城池和将领时，可另委派新的君主，统率全军继续战斗。要是你所有城池被敌军占领，或将领全部战死，则出现结束画面。

《电子产品维修与制作》 杂志创刊

第二届电子技术与维修 大专函授班招生

《电子产品维修与制作》杂志是中国电子工业发展规划研究院主办的实用电子技术科普月刊，是国内首家专门刊载电子产品维修与制作知识的杂志。该刊遵循实用性、先进性、系统性、知识性、普及性和资料性的原则，辟有众多栏目，可满足各行各业初中级技术人员、设备维修人员、家电维修人员、电子爱好者等多层次的需要，并可对众多读者、作者进行全方位的服务。该刊16开本、48页，正文胶印，4封彩印，公开发行，今年9月创刊。9—12期自办发行，明年邮局征订发行，单价2.40元。1994年4月期定价9.60元，1995年全年定价28.80元。欲订者请汇款至北京市海淀区永定路123号《电子产品维修与制作》杂志编辑部。邮编：100039

杂志社与天津广播电视大学、北京现代家用电器协会联合举办的“电子技术与维修大专函授班”设办公、工业和家用电器设备原理与维修三个专业，发“双结业”证书，凡具有中等文化水平均可报名学习。第二届招生工作已开始，简章来函备索，联系地址同上。

欢 迎 投 稿

各机种的游戏节目介绍、攻略探讨、秘技交流，电脑产品的发展趋势、购买的用途和意义等等，这些都是大家观注的课题。请行家里手积极投稿，不吝赐教，拿出攻关的精神，推动技术、市场的发展。

欢 迎 订 阅 本 刊

本刊今年自办发行，订阅地址：100009 北京市旧鼓楼大街西绦胡同13号西门（本刊发行部），今年全年四期，共计11.20元，邮费免收。请从邮局汇款订阅，款到寄刊。



超任新航线

主持人的话：任天堂的“超任”机（以下简称为 SFC 型机）面市已是三年有余了，尽管是步世嘉的 MD 型机（俗称的世嘉五代机）的后尘，但成长业绩不俗。仅在去年，SFC 版的节目出版数量又创新高，突破了 250 部。最重要的是，FC 版（任天堂的红白机节目的正规简记）的一些重头系列节目在 SFC 版中又都有新的上乘表现，使热门节目热浪不止，这为 SFC 型机的市场占有率超过世嘉的 MD 型机打下了良好的软件支撑基础（指在日本本土）。

受这种形势的影响，从 92 年起，SFC 型机已在中国沿海开放地段强行登陆，尽管受电视制式这种技术壁垒的限制，但在南方的普及速度仍似春风野火，不可小视。正鉴于此，本刊特开辟了“超任新航线”栏目，以权威性、前卫性、自动性的姿态来系统地介绍 SFC 软硬件市场，同时也希望得到读者特别是超任机的拥有者的大力支持。

《勇者斗恶龙》系列。

坂东：在 94 年，SQUARE 公司又要推出这个系列节目的第 VI 代了，因此有关这部新作的问世又成了人们热烈谈论的话题。

高：SQUARE 公司所推出的 RPG 类作品，几乎每一部都有很高的支持率。除了《F. F. V》系列之外，《圣剑传说》系列都是非常叫座的节目。看来 SQUARE 已经成为一个著名的企业商标了。

中泽：是的。SQUARE 公司成立于 1986 年，出道较晚，第二年推出的《最后的幻想》便一炮而红，此后年年都有新作问世，市场反响也非常好，在 93 年度，SQUARE 公司的支持率名列日本电子游戏业界之首。

坂东：《街头霸王 I TURBO》是中国游戏迷最熟悉的节目吧，我在中国的游戏厅看到许多人都在玩它。这是 CAPCOM 公司推出的王牌节目。在 92 年，SFC 版的《街霸 I'》就曾得过大奖，在 93 年 TURBO 版本的支持率仍很高。

高：动作类游戏由于没有语言障碍，因而可以被世界各国普遍接受。但象《街霸 I》这样红透世界的则比较少见。在我国的游戏厅里，《街霸 I》有许多种不同的版本，有的改写得不成样，加上控制键又少，因而让

在超任航行启程之际，主持人高立新先生特意邀请了坂东雄一郎和中泽勇两位日本嘉宾作为友情客串，共同介绍一下日本在 93 年年底发表的《SFC 金像奖'93》的获奖名单及有关讯息。

高一高立新
坂东—坂东雄一郎
中泽—中泽勇

最优秀作品奖

高：获得第一名的是 SQUARE 公司的《FINAL FANTASY V》。港台将其译成《太空战士 V》，但我主张应译作《最后的幻想 V》。这样作的理由一是忠实于原标题，二是要摆脱港台人的“二传手”式的影响。更重要地是希望日方的游戏软件产业与中国大陆直接进行交流。

中泽：《最后的幻想 V》是 92 年由 SQUARE 公司推出的 RPG 类名作，当年度便好评如潮，得奖甚多，这一次又在 93 年度的 SFC 金像奖中力挫群雄，得票数仍高居榜首，说明这个系列节目的支持率已超过了 ENIX 的

93 SFC 金像奖评选揭晓

□ 大容量、新讯息，饱览 SFC 世界的无限风光

□ 93 年度 SFC 版节目总决算

人很难体会到《街霸Ⅱ》的魅力。

坂东：到目前为止，在街机板上共有5种版本的《街霸Ⅱ》。第一版可以让玩者达8位人物，《街霸Ⅱ'》是第二版，它能选12个角色。而《街霸Ⅱ' TURBO》则是第三版。SFC版和MD版移植的是第一版和第三版。93年CAPCOM公司在日本AM展示大会上又推出了第四版，并命名为《超级街霸Ⅱ'》。在这一版中又增加了四位新角色，其中有一位是英国女特工，模样与泰丽相仿。在94年又推出了张五种版本。

高：《街霸Ⅱ》系列是动作类节目中最有影响力的作品，今后笔者将在本刊中全力推出。《街霸Ⅱ》的故事这个系列文章，同时也继续让坂东先生来友情客串。

坂东：CHUNSOFT公司的《龙的

最优秀美术奖

高：《最后幻想V》之所以能夺得最优秀作品奖的头名状元，自然在各方面都有上乘的表现。正如制作人员获奖后所言，“《最后幻想》系列的品质是个会出现妥协的”。从日本的RPG类节目制作的风格样式而言，确实是独具特色并且自成一统的。港台地区的一些有成就的游戏编创人员受这种日式风和的影响就比较。注重故事性的日式RPG，在空间构成上都采用一种套嵌式的层面结构。SQUARE公司的这部作品无论是驾驶飞艇的鸟瞰式场景，还是徒步支游山川地貌的冒险之途，都极尽精细之功。

名次	节目名称	公司	类别	得票数
1	最后的幻想V	SQUARE	RPG	1674
2	圣剑传说2	SQUARE	A·RPG	426
3	勇者斗恶龙外传~杜尼哥之大冒险	GHUNSOFT	RPG	354
4	传说之战OGRE·BATNE	QVEST	SLG	225
5	第三次超级机械人大战	BANPRESTO	SLG	156

最优秀音乐奖

高：在这次金像奖评选中，《最

名次	节目名称	公司	类别	得票数
1	最后的幻想V (F.F.V)	SQUARE	RPG	1434
2	街头霸王ⅡTURBO	CAPCOM	ACT	691
3	勇者斗恶龙外传-杜尼哥之大冒险	CHUNSOFT	RPG	313
4	第三次超级机械人大战	BANPRESTO	SLG	231
5	圣剑传说2	SQUARE	A·RPG	228
6	传说之战OGRE·BATTLE	QUEST	SLG	225
7	三国志Ⅱ	光荣	SLG	72
8	超级马里奥大全集	任天堂	ACT	60
9	胜利之马WINNINGPOST	光荣	SLG	57
10	七龙珠~超武斗传	BANDAI	ACT	51

冒险外传~杜尼哥的大冒险》也是一部值得重视的作品，它在提名时才推出来，但仍进入了优秀作品奖的前三名，说明支持率不俗。

中译：在日本的RPG界，有两部作品最受人推崇，一是ENIX的《龙的冒

名次	节目名称	公司	类别	得票数
1	最后的幻想V	SQUARE	RPG	1251
2	圣剑传说2	SQUARE	A·RPG	543
3	街头霸王ⅡTURBO	CAPCOM	ACT	522
4	传说之战OGRE·BATTLE	QUEST	SLG	458
5	重装机兵维京	MASIYA	ACT	132

坂东：《最后幻想》系列的主要角色，其形象设计的原画师是由日本著名的插图画家天野喜考来担任的。今年在东京、大阪两地还举办了天野喜考为第六代人物而创意设计的原画展。另外，SQUARE公司的RPG节目在视觉效果上是以锐意求新见长的，《龙的冒险》系统倒显得保守一些。

中译：初次接触《最后幻想V》之时，确实让人感动，操作时间一长反倒

感觉有点过份了。而CHUNSOFT公司的《杜尼哥的大冒险》是从DQ系列《龙的冒险》(简汇)中的一个著名角色发展起来的，因此它能挤进前三名与DQ系列深入人心有相当大的关系。

感觉有点过份了。

高：《圣剑传说2》也是SQUARE公司的一部重要作品，它的开场画面和音乐给我留下了非常深刻的印象，给人一种诗一般的境界，令人神思浮动。确实是艳压千红。

坂东：《剑传说2》肯定会在中国流行起来，因为它从属于动作RPG，成年能即时展开，指令系统也图标化，相当符合青少年的心理。一次又蝉联此项桂冠。

高：好的BGM(背景音乐)确实能大大强化游戏艺术的审美体验。从目前日本电子游戏的制作水准来看，各家公司的RPG创作工作室都非常注重音乐的表现力。我记得HUPSON公司的《天外魔镜》CD版，其背景音乐创作就聘请了坂本龙一先生。

中译：坂本龙一是奥斯卡获奖影片《末代皇帝》的作曲之一。

坂东：日本的青少年是在漫画和游戏长大的，(高立新插话：中国的孩子也与之相似)正鉴于此，一些

公司近年来，制作了许多关于电子游戏的音像制品，其中包括专门以游戏的背景音乐为专辑的 CD 版和录音带

版。东京等地还时常举办游戏音乐演奏会。

中泽：《最后幻想 V》开头那段

音乐非常好，有意境。它获奖的另一个原因也不能忽视，即采用了真正的乐队演奏，然后再经过数码寻音技术

动作类部门奖 (ACT)

坂东：《街霸 I TURBO》获得动作类节目的大奖，对此我一点也不感到吃惊，《街霸 I》不倒。

高：近年来，日本的经济普遍地不景气，这是大家都知道的事情，但游戏业界却高唱入云，那么动作类节目尤其是格斗型的是不是起到了一种渲泄作用呢。

坂东：是的。人们收入高了愿意买游戏，心情不好了也愿意玩游戏，有一种逃避现实的心理，所以游戏业界是一块旱涝保收的行业。但《街霸 I》的成功主要还源于自身。CAP-

COM 公司为了发行 SFC 版的《街霸 I TURBO》，还专门制作了一部电视广告片。主题歌是由“筋肉少女带”乐队演唱的，而阿隆和春丽则都是由真人扮演的。春丽的扮演者是一位电视明星，在这个广告片中，阿隆在荒无人烟的大漠中孤独地走着，有一种大漠孤烟直的苍凉气氛。继之出现了一段文字，“找一找比我更厉害的武林高手”，最后是“SFC 版的

《街霸 I TURBO》终于问世了”。

中泽：在一部叫《城市猎人》的影片中，主角（由香港功夫明星成龙饰演），走进一家游戏厅，发现那里的节目全是《街霸 I》，成龙便玩上了，最后竟进入到电子游戏里头，与《街霸 I》的人物进行对打。

高：看来《街霸 I》的热浪让成龙都为之汗颜了。

角色冒险类 (RPG) 部门奖

名次	节目名称	公司	得票数
1	最后的幻想V	SQUARE	
2	勇者斗恶龙外传 ~杜尼哥大冒险	CHUNSOFT	
3	圣剑传说	SQUARE	
4	龙之战士~BREATH·OF·FIRE	CAPCOM	
5	战车英雄2	DATAEAST	

坂东：在日本 RPG 界，目前是 EVIX 的《龙的冒险》系列和 SQUARE 的《最后幻想》系列分争天下的时代。由于后者创新意识较强，其名份大有不让前者之

势，从这次金像奖的评选结果就可以明显的看出来。事实上，从日本电子游戏杂志的每周排行榜上，这种倾向更明显一些。

高：从中国目前游戏文化市场的发育状况来看，中国的游戏迷目前是

处于偏食状态，严重的营养不良。动作类、枪战类玩得比较多，因为这种节目没有叙事体的串联，属“国际语言”。而 RPG 则不同，许多青少年对 RPG 为何物不知道即使是那些经常沉醉于电脑版本的 RPG 世界的人来讲，也大都只是只见树木，不见森林，至于对它的理论构成、历史变革以及各种文化艺术所产生的影响，更是混沌一片。RPG 游戏盛行于日、美，这对孩子们的想象力的形成和发展有很大影响，因此，日本有那么我的动画片输出到国外，这一点我丝毫不感到惊奇。

射击类 (STG) 部门奖

坂东：《星空之狐》我没有操作过，只是在游戏杂志上看过它的介绍，觉得比较标新立异，我的朋友横田君玩过，他觉得不错。据他介绍，飞行主体在斜飞的过程中不太流畅。

中泽：MD 版的射击类节目要比

名次	节目名称	公司	得票数
1	星空之狐	任天堂	
2	超任兵蜂	KONAMI	
3	超时空要塞	EAMUSE	
4	超音之翼	VIDEO·SYSTEM	
5	超级光线枪套装	任天堂	

SFC 版的高出一筹。

高：《兵蜂》在超任版中又出现了，也许是 KONAMI 公司想发展日本

女孩子玩电子游戏的兴趣吧。因此这个节目的背景画面和敌方的飞行物制作得非常绚丽。



主持人的话

在中国，玩电脑游戏的人可以构成一个相当规模的社会群落。一如京剧的“票友”，音响方面的发烧友。他们以电脑游戏为媒，变陌路人为知己。不问他们来自何方，在休闲时刻，在电脑面前，他们共赴《德军总部》，并互道珍重；进入《模拟城市》，他们又以一个市长的身份来操练一座城市，将税率的调节和城区规划玩于掌股，互相交流税率调至多少才能达到即要拔鹅毛还不让鹅叫的最佳境界；坐上《F-117》的隐形战机里，他们多少明白一点，美国的空中骑士为什么在海湾战争中那般潇洒，踏进《波斯王子》的世界中，他们又失声称奇，电脑游戏竟这般美丽。

是的，上千种电脑游戏软件已经传入我国，它造就了电脑游戏族，并由此衍生出了一种新的文化现象和文化观念，本刊所创办的《电脑玩家》正是对这种形势所作出的积极反应。以上算是本栏目的开栏之言。致于这个栏目如何办，刊登什么样式的文章，需要多大的版面，这即是编辑的事，也是大家的事，我们诚心诚意的希望那些资深电脑游戏爱好者出谋划策，不吝赐教。

部分电脑游戏简介

微软·飞行模拟5

□英文: Flight simulator 5

□出版公司 Microsoft corporation

tion

□适用机种 IBM

自80年代初，美国微型软件公司发行的《飞行模拟》这部系列软件以来，至93年底已出品了第5代，这也是电脑飞行模拟游戏中历史最悠久的节目，它的卖座收益也十分的惊人。同时，这部系列软件也由此树立了电脑飞行模拟的标准，并带动了飞行迷们对电脑模拟的狂热追逐。

第5代产品不但在颜色和画面的精细化水平上有相当大的改进，在保持这部系列作品原有品格和特色的基础上，其座舱视野的操作界面上还提供了经纬度的显示功能，让玩家能够随时知道飞机当前的方位和目的之所在。在游戏的整体构成上，《飞行模拟5》提供了机种选单、飞行训练选单等多种选择功能，对每一机种在飞行过程的视景框架上，准确地描摹出驾驶

舱的视觉体验和仪表台面的可操作性都达到了一个崭新的水平。对飞行员来讲，如何在各种飞行跑道上平稳地着陆无疑是一项十分重要的驾驶技术，操作者通过学习降落的训练单元(Land Me)内容、电脑教官将会使学员怎样做才不会使机鼻先啃地。

《飞行模拟5》另一个值得称道的是它的真实音效和动态化的俯瞰景观让飞行迷们为之动容，随着飞机与地面的拉近，其地形地貌会越来越精细，而不像某些3D游戏在靠近放大后会有严重失真的情况发生。

多变的天候状况设定，由真实的飞机进行数码化处理的似真飞机造型也都是让游戏评论界品评和圈点的地方。

从第4代起，微软的这套飞行模拟游戏得到了美国联邦航空局(FAA)的确认。

《微软飞行模拟5 旧金山资料片更新版》

□出版公司 Mallard

□适用机种 IBM

所谓的资料片是指机器内必须安装了另一种与之配套的主体软件后才能运行的节目。因此，这套旧金山资料片是配合《微软·飞行模拟5》才能执行。

在软件初始的选单上，玩者只要用简单的操作将两个软件连接起来，美国加州的旧金山市区及其周边的山川风貌就会供你在飞行中一览无余了。这当然包括名闻遐尔的金门大桥了。在制作这部资料片的过程中，游戏设计师们采用鸟瞰式航拍的方式将整个旧金山拍摄了下来并作为视景设计的基本蓝图，然后再以计算机图形学的加强多边形设计做细致入微的景观处理，显然这是一项费时费力但却十分讨好的事情。您大概很想知道景观精细到什么程度吧？在海湾地区的景色中，鸟瞰视景中所呈现的不仅仅是一些比较大的建筑物而已，高速公路、市区大道，甚至住在旧金山的人都可以辨认出自己的居住位置。

据Mallard公司宣称，除了这部资料片在93年年底出炉之后，在94年的

上半年该公司还将递次地推出华盛顿特区,拉斯维加斯,洛杉矶和圣地亚哥等多部资料片。

Art of The kill

□出版公司 Spectrum HoloByte

□适用机种 录像机

这不是一个电脑游戏,而是一套附上书本的教学录像带。

在美国,爱好电脑模拟飞行的人甚众,其中不乏一些真正想在空中飞行的蓝天骑士们,这套图书和影带结合的出版物就是力图教导那些成天坐在椅子上用键盘来“踏舵”却无法实际体验的玩家,什么才叫真正的飞行。《Art of the kill》的图书部分是一部厚达 165 页的驾驶指导手册,撰稿人是美国国民警卫队的飞行教官——比特·布荣尼先生,他同时也是一位标准的电脑飞行游戏的爱好者。布荣尼在书中以由浅入深的方式详细说明了基本飞行的每个操作步骤。同时在每一个单元的最后还有一个测验考查一下读者的记忆力和理解能力,从而更进一步地加深印象。与之紧密配合的录像带除了真实的示范解说之外,还包括空战方面的技术指导。

Mad Dog McCree

□出版公司 American Laser Games

□适用机种 IBM CD-ROM
MDCD-ROM, 3DO

这是在大型投币式游戏机上较为流行的动作类(ACT)作品。现已移植成 3 种走向家庭的版本。运行这部作品还必须买一部外国设备——光线枪。

在这个节目中,玩者所认定的角色是一位头带牛仔帽的枪客(就象美国西部片中那样的侠客造型),他来到了美国西部的一个小镇,结果遇到了一些臭名昭著的恶棍,枪客的任务便是除暴安良,铲除不平。

在枪战过程中,敌手会不时的出现在荧屏前与主人公较量,为了营造难度,枪客的子弹是有限的,但相应的弹药补充自然可以在游戏流程中获得。值得一提的是,每次启动游戏,敌手出现的顺序会有所不同,这显然可以增加节目的耐玩性。这个节目的影像处理也非常地逼真,里面还包含一些精彩的特技画面。这些精彩的镜头完全可以和环球影片公司用电影胶片所拍摄的特技画面分庭抗礼。

但是,以目前水准的电脑标准配置而言,要想将这种精彩在荧屏上发挥得淋漓尽致,可能有些吃力。原因很简单,在图像压缩技术还没有取得突破性进展之时,大量的图形必须占用不小的内存和处理时间,因此,移植者为了能够比较忠实地还原出大型机那种令人惊悚的场面,特意采用了 CD-ROM 为存储媒体。

这个节目除了有 IBM 的 CD 版之外,还同时出版了日本世嘉公司 MD 型机的 CD 版和 3PO 的 CD 版,以便使这个节目在市场上有更大的覆盖面。

《绝地大反攻》

□英文 Rebel Assault

□出版公司 卢卡斯艺术公司

□适用机种 IBM CD-ROM

乔治·卢卡斯是美国好莱坞一位与斯皮尔伯格齐名的传奇人物。由他导演的《星球大战》不仅打破了当时美国电影史的最高票房纪录,该片还囊括了在技术方面的全部奥斯卡金像奖(七项)。美国影评界认为:《星球大战》不仅对后来拍摄的一系列科幻片,而且对美国整个文化产业走向都产生了极其巨大的影响。今天,当电子游戏震撼着整个西方文化产业之时,乔治·卢卡斯仍不失是一位前卫的先行者。由自己的名字命名的“卢卡斯艺术(LucasArts)公司”利用在电影界搞特技的优势,近年来不断地推出一些在视觉效果方面具有一定冲击力的游戏作品,如模拟类空战片《X 战机》、《纳粹飞行密使》等。

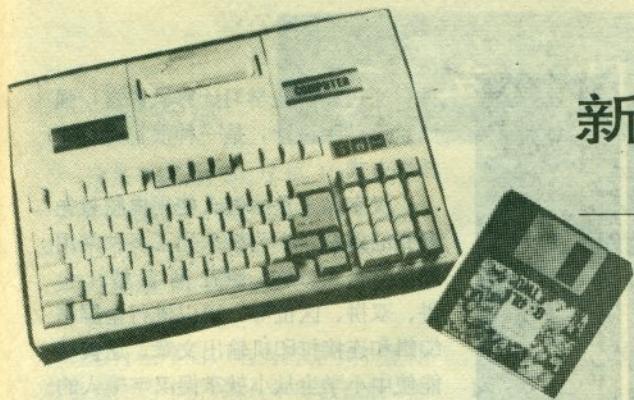
这些作品都颇有口碑。

《绝地大反攻》是卢卡斯艺术公司在 93 年底专为 CD-ROM 而制作的第一部以枪战射击为主体样式的游戏,节目容量高达 300M。在游戏流程中,其影像处理方面借用了类似于影片《星球大战》中太空激战那样的特殊场景,而过场动画则采集了大量的电影式写真镜头,再加上经数码处理的全程音效和被背音乐(由伦敦交响乐团演奏),使玩者所体验到的不独是视觉上的冲击,还有专业级的音响相伴,两者交相辉映,确实给玩者震撼心灵的效果。

不同于《X 战机》、《绝地大反攻》是一部多种作战的模式综合。诸如尾追视觉的地表空战,在此之际,游戏者可以在行星的地表上、峡谷和峭壁之间与帝国的战机展开一幕幕惊心动魄的追逐战。而在俯视版面的作战模式中,玩者要投下一枚枚炸弹来摧毁帝国的军事目标。继之则是座舱视点(第一人称视点)的太空战。最后的作战模式则是单枪匹马的进入到帝国部队的太空堡垒,与众多的帝国战士展开一场 3D 样式(与《德军总部》相似)的激烈枪战。

《绝地大反攻》是卢卡斯动员了十人小组耗时一年半才完成的起大容量的巨作,也可以算作该公司的言志之作。





新一代的电脑学习机

——小教授FDC—9850磁盘式 中英文电脑学习机

○杜广林

目前市场上有两种类型的学习机，一种是通过游戏机与电视机组合而成的学习机，此种学习机功能简单，只能作一些中英文打字，简单作曲等；另一种是本身带有游戏机，可与电视机直接相连的学习机，这种学习机的功能多了一些，除了打字和简单作曲外，还可以编制一些简单的BASIC程序，但这些功能是靠几个插在主机上的硬卡来实现的，如果想增加功能就需换硬卡。针对这些情况，天津新星电子公司研制成功小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机，此机既能学习又能娱乐，通过驱动器可无限地扩展功能，成为真正的家用电脑。

小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机是集电脑和游戏机为一体的电脑学习机，它既是一台普通的计算机又是一台高档的游戏机，可以用磁盘代替游戏卡进行游戏，兼容市售的游戏卡带。该机配有一个3.5英寸软盘驱动器，这就使其功能可以无限扩展。

小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机除配有一个3.5英寸软盘驱动器之外，还有一个60P的游戏卡插座，一个标准的打印机接口，两个游戏手柄插座，一个36P的扩展接口及射频、音频、视频插座。学习机即可通过射频电缆，也可通过音频电缆与电视机相连，电视机则作为系统的显示器。

图1. 学习机外观

小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机系统组成如下：

1. 主机与键盘：FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机的主机板安装在带键盘的主机外壳中。主机采用

VMC6561F—2单片机专用大规模集成电路(ASIC)和监控程序组成，其内存为308K，用户区为256K(可扩展为512K)；键盘采用88键国际标准键盘，其键位的排列与IBM—PC电脑键盘完全一致，字编码方式为ASCII码。

2. 软盘驱动器：本机采用3.5英寸软盘驱动器，因而使本机成为一种真正的电脑。与之配套的软件为两类：一类是学习系列磁盘，一是娱乐用游戏磁盘。FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机可用磁盘作外设，把自己编制的程序存在磁盘中，以供调用，也可把现成的程序通过驱动器调入，进行工作。

3. 标准游戏卡插槽：在主机正上方有一个游戏卡插槽用来插游戏卡。此插槽为标准60P插座的任天堂及兼容机的插口，插槽上有一个防尘盖。

4. 扩展口插槽：在主机右上方的散热孔下面(此散热盖可以拉开)主机板上有一个36脚扩展插槽。此插口是为了扩展功能用的。如接一个串行口，就可以进行串行口通讯，若接一个语言卡，就可以进行语言教学。另外亦可通过它作一些电子电路实验等。

5. 标准打印机接口：此接口在主机后部，除连接打印机外，还可进行其它并行接口的通讯工作。此接口为25针并行接口插座。

6. 其它接口：在主机上还配有两个游戏机手柄插座，一个射频插座，一个音频插座，一个视频插座和一个电源插座。

小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机与其它游戏机、学习机相比，最大的特点就是游戏，学习软件以磁盘为媒介，而不是以游戏卡为媒介。一张磁盘仅几元，而一个卡则要一百

多元。

小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机配套软件丰富，随机赠送一张盘。配套软件包括：中文编辑软件、英文编辑软件、程序调试软件、浮点BASIC软件、中英文BASIC软件、图形BASIC软件、音乐谱曲软件、画板软件、打字练习软件、打字游戏软件、新概念英语软件、高中一年级英语复习软件，初中一年级数学练习软件、高中物理练习软件、高中化学练习软件。正在进行开发和计划开发的软件有：英语试题集练习软件，少儿数学练习软件、英语字母、汉语拼音声像数学软件、高中升学题集软件、英语词典软件、托福测试软件等。

由于小教授FDC—9850磁盘式中英文电脑学习机具有上述特点，所以投放市场，马上受到广大消费者的青睐，产品供不应求。在新星电子公司的专营店——新星商场(天津市河平路197号)购买该产品、进行咨询的顾客络绎不绝，有时，还出现提前交款定货的局面。

下面列表比较一下三种机型的诸特性参数

参 数 品 牌	磁 盘 驱 动 器 是 否 配 有	内 存 容 量	存 贮 媒 介	游 戏 卡 插 槽	中 英 文 开 放 环 境	程 序 文 件 存 贮 试 制	程 序 文 字 编 库	与 电 视 相 连	直 接 相 连
小教授 FDS-9850	有	298K	磁盘	有	有	有	有	有	有
金字塔 FEC-9388	无	20K ROM	ROM	有	有	有	有	有	有
小霸王 SUBOR 486	无	4K ROM	ROM	有	有	有	有	有	有

电脑学习机·市场篇

方 兴

未 艾

的

电 脑 游 戏

学 习 机

给游戏机(任天堂兼容机)配一个键盘和学习卡,使之成为学习机,已成为近期8位游戏机市场的热门产品,与微机相比,这种学习机可以说是一种“初级电脑”,它的作用主要是为初学者、特别是中小學生提供一个物美价廉的电脑操作环境,由于学习机的价格特别低廉,一般仅需3、5百元,市场潜力十分可观,目前年销售数量已远远超过286、386等家用电脑,成为家用电脑市场的一个很好的补充,就普及电脑知识来讲,其作用是286、386等家用电脑所不能代替的。本文以裕兴普及型电脑学习机为例,就此类学习机的软、硬件现状、主要功能及发展动态等做一简略介绍。

从硬件方面讲,整套系统一般由游戏机、键盘、学习卡组成,游戏机为主机,键盘为录入设备,学习卡内装有全部学习软件。使用电视机作为显示器,可以连接打印机输出文件。

裕兴学习机引进了可扩展性的概念,在学习卡上还留有扩展插座,可以扩展各种专用学习芯片,用户可以根据自己的需求选择各种扩展芯片,从而避免更换学习卡造成的浪费。由于用户随着学习的深入,对软件的要

求会越来越高,可扩展的优越性也会越来越明显。

一个值得注意的发展趋势是越来越多的厂家开始采用101键盘,采用101键盘有利于从一开始就培养正确的键盘操作指法。尽管采用101键盘的厂家越来越多,但目前学习机使用的101键盘一般还仅限于游戏机专用键盘,这一点可以从键盘插头上看出:游戏机专用键盘为15芯插头,微机键盘为5芯插头。裕兴学习机直接采用原装微机键盘,微机键盘的5芯插头通过转接器与游戏机连接,硬件环境更接近微机环境,为开发《学DOS》、《WS》等软件、模拟微机操作奠定了基础。采用原装微机键盘的另外一个好处是当用户从使用学习机入门过渡到购买微机时,学习机的键盘还可以继续作为微机键盘使用,相对专用键盘来说更为经济。

在软件方面,这种初级电脑基本上已可以满足中小学计算机教育的要求,具有浮点BASIC语言,LOGO语言和面向游戏设计的FBASIC语言。BASIC语言和LOGO语言是中小学计算机课程的主要内容。很多电视游戏迷对游戏是怎样编出来的很感兴趣,FBASIC语言提供一种编制游戏的工

具,通过编游戏学习计算机语言,强调自己动手设计,是一种很有特色的教学方式。

汉字输入是中国人使用电脑首先遇到的课题,学习机采用了多种常用的汉字输入方法,像五笔字型、全拼、双拼、区位等,可以进行全屏幕编辑和连接打印机输出文章。这些功能使中小學生从小就掌握汉字输入的技巧,养成在电脑上输入、编辑文章的良好习惯。另外一个主要功能是辅助教学功能,除了可以使用录音机播放声像教学磁带以外,多种学习软件以扩展芯片的形式出现,已经出版的有单词博士系列软件(包括:英汉词典、新概念英语、GRE、TOFEL词汇)、小学英语系列软件、小学语文系列软件等,这些扩展软件大大丰富了学习机的内容,使得课堂教学内容与电脑辅助教学紧密结合,把枯燥的死记硬背变得生动有趣。像英汉词典软件,收录英语单词5500余个,可以进行模糊查询,采用浮动词库技术,对指定词库可辅助用户进行单词强化记忆。

裕兴电脑学习机在功能设计上还注意引进微机中的基本概念,使学习机真正成为学习计算机的桥梁。比如引进文件的概念,所有的功能可按文件方式存取。又如:引进微机中的DIR列表命令和菜单式设计等。这些都是微机中最基本的命令,这些设计对于初学者建立正确的概念很有帮助。

总之,采用游戏机技术实现的普及型电脑学习机、从技术角度来讲已经越来越成熟,从目前家庭电脑的宏观市场看,尽管电脑进入家庭的呼声逐年增高,但事实并不尽人意,这其中的原因是电脑与家庭生活结合的还不够,电脑对人的素质的要求还比较高,要想真正做到普及家庭电脑,一方面有赖于技术的进一步发展,成本进一步降低,另一方面更需要首先在广大群众中普及电脑知识,电脑游戏、学习机利用8位游戏机的庞大市场,走廉价普及和寓教于乐的道路,将对计算机普及教育事业起到极大的促进作用。预计94年将是电脑游戏,学习机市场激烈竞争的一年。

这是一个打印万年月历的 F-BASIC 程序,通过它可以使电脑打印出任何一年的月历,可以查询任何一天是星期几,使用起来极为方便。

使用方法:

运行程序后,电脑将提示你输入需要查询的年份。输入年份数据后,电脑将逐月将月历打印出来。每打印一个月份之后,电脑将暂停一下,以便查阅,按下任意键,电脑将继续打印下一个月份的月历,直到打印完毕。

编程分析:

要打印某年月历要解决两个问题:一是该年是闰年还是平年,闰年二月是29天,平年二月是28天;二是该年的元旦是星期几。第一个问题可以这样解决:设N为该年的年份数,若N是4的倍数且不是100的倍数,则该年是闰年;若N是400的倍数则该年是闰年。第二个问题可以这样解决:下面的公式可以计算出元旦是星期几, $S = N - 1 + (N - 1) / 4 - (N - 1) / 100 + (N - 1) / 400 + 1$,用求出的S除以7,其余数即为元旦的星期数。

程序说明:

- 10行输入欲查询的年份数。
- 20-50行为数组A(12),用来存放每月的天数。
- 60-90行判断该年是闰年还是平年,决定二月的天数。
- 100-240行打印月历。其中100、170句是确定星期几的语句。
- 250-260行为数据、结束语句。

程序清单:

```

10 INPUT "YEAR=" ; N
20 DIM A(12)
30 FOR I=1 TO 12
40 READ A(I)
50 NEXT
60 IF N*10/4<>N/4
*10 THEN 100
70 IF N*10/100<>N/
100*10 THEN 90
80 IF N*10/400<>N/
400*10 THEN 100
90 A(2)=29

```

```

100 S=N-1+(N-1)/4-(N
-1)/100+(N-1)/400+1
120 FOR I=1 TO 12
122 Z=9
124 CLS
126 LOCATE 9,4:PRINT
N:PRINT
140 LOCATE 10,6:PRINT "(";
I)":PRINT
150 PRINT "SUN MON TUE
WED THU FRI SAT"
160 FOR J=1 TO A(I)
170 F=S-S/7*7
172 IF F=0 THEN 196
180 GOTO 200
196 Z=Z+1
200 LOCATE 4*F,Z:
PRINT J;
210 S=S+1
220 NEXT
230 PRINT:PRINT
235 PAUSE
240 NEXT
250 DATA 31,28,31,30,31,
30,31,31,30,31,30,31
260 END

```

(上接第43页)品而言,就有FCC测试等手段,并且要求必须达到B级指标才能被认为是对人体无害的,可以在家庭中使用。

误区之六:只有家庭电脑硬件才是必须花钱买的,软件可以随意拷贝。

我们说,计算机系统本身包含了硬件和软件两个部分,软件是软件开发人员智慧的结晶,是他们辛勤劳动的成果,软件的版权是受到法律保护的,随意拷贝软件在性质上与盗窃别人的软件一样,势必严重挫伤软件开发人员的积极性,最后造成大家都不再开发新的软件,而我们的计算机也就再也不能发挥作用了。我国已于1992年开始实行软件版权的保护条例,在社会上已经逐渐兴起购买原版软件的风尚。

综上所述,在购买家庭电脑时我们的最佳选择是386SX、彩显带硬盘的通用机型,并且应该有合法版权的软件。当然,这样的配置是比一台简单的286单显无硬盘系统贵一些,但它们的性能差别极大,所能发挥的作用也很不一样。如果我们现在的经济力量不够,那么宁可暂时不买286,多存一些钱买386SX,也不应该先凑合着买一台快被淘汰的产品,等将来改型造成浪费。对少数经济条件很好的家庭,我们建议不妨现在就购买386DX档次的电脑,这样更超前一些,使用价值也能发挥得更久。

总之,家庭电脑是一个新生事物,大家对它的认识有限,存在误区在所难免,关键是怎样更新观念,尽早消除种种误区。在现代社会里,衡量事物有三条原则:那就是高效率、低成本和标准化,我们向大家推荐的386SX、彩显带硬盘的通用机型家庭电脑正是符合这三条原则。首先它的性能较高,发挥的作用较大,符合高效率的原则,其次它不会因为很快被淘汰而造成浪费,符合低成本原则,再有它是一个通用机型本身就符合标准化原则。根据前面的阐述,我们也不难知道种种误区怎么违背了这三条原则。只是在汉字输入方面,现在还不存在标准的汉字输入法,造成国内几百种汉字输入法并存的局面。有些输入法推广工作做得较好,因此比较流行,但是流行的并不一定是合理的,特别是对家庭电脑来说有其自身的特殊性,更不应以非家庭电脑上流行的汉字输入法为作为自己的标准了。在消除家庭电脑的误区方面,我们的公众传播媒介应该担负起自己的责任来,更多地宣传适合家庭使用的电脑和家庭电脑正规使用方法,引导大家合理购置并且正常使用家庭电脑;还有我们的中小学计算机教育,一定要更好地与大学计算机教育和社会上的计算机应用相衔接,培养孩子们对家庭电脑正确认识。只有全社会基本上消除了对家庭电脑的种种误区,电脑进入家庭的时代才会真正降临。

(摘自《计算机世界》)

家庭电脑的误区

○吴朝阳

上

随着计算机技术的发展和人们生活水平的提高,微型计算机进入家庭已经成为一种明显趋势,家庭电脑在继彩电、钢琴热以后又掀起了一股新的热潮。但是,由于人们对家庭电脑的认识还存在不足,在这股表面上轰轰烈烈的热潮下面潜伏着诸多误区,有些误区已经将一些人引入歧途,不仅给一些家庭在经济上造成了很大的浪费,甚至误导人们(特别是中小学生的)思维和学习。为此,本文特将这些误区提出来讨论一下,以期让大家对家庭电脑有更深入的了解与认识。

对家庭电脑的认识上的误区

现在很多人对家庭电脑的认识上存在着一大误区,那就是认为家庭电脑仅仅是一部游戏机和打字机。其实,家庭电脑的作用远远不止玩游戏和打文字,它至少在下列方面可以发挥巨大的作用:

第一,工作家庭化。对作家、记者、编辑等与文字打交道的人员和工程师、设计师等研究开发人员,家庭电脑可以让他们将工作从单位带回到家中去完成,特别是对那些需要灵感进行创造性工作的人员,家庭电脑可以帮助他们及时、准确地捕获灵感进行创作,大大提高工作效率和生活的自由度,将工作和生活有机地融为一体。随着计算机技术的发展,家庭电脑帮助人们工作的范围会越来越广,在家里借助家庭电脑进行工作的人们会越来越多。

第二,家务条理化。在人们的生活中,家务活动要占据相当多的时间和精力,将这些时间和精力解放出来投入到学习和工作中去,已经成为现代社会所追求的目标之一,家庭电脑在这方面可以发挥相当大的作用。家庭电脑可以帮助人们处理很多家务事情,使诸如记账、记事等家庭日常事务的管理条理化。将来计算机技术再发展,家庭电脑可全自动地控制各种家用电器进行工作,将人从家务活动中彻底解救出来。

第三,教育个体化。现在的教育模式是学校式的集体教育模式,这种教育模式不适合针对个体成员的特点因材施教,必须辅之以个体教育模式。家庭电脑在个体教育中可以发挥巨大的作用。不管是智力训练,还是课外练习,甚至模拟考试等,家庭电脑都可以针对每一个个体成员的特点选择适当的难度和方式,使整个学习的过程变得轻松有趣,让每一个人都不再觉得学习是一件枯燥无味的东西。这样就有利于充分发挥每一个人的潜能,促进成才。

第四,娱乐益智化。家庭电脑可以运行一些游戏软件而成为一部游戏机,让人们在轻松愉快中得到各种各样的

主持人的话:家用电脑已经成为当今社会关注的焦点,但是我们对它的确切涵义未必说得清楚。事实上,家用电脑一词的概念一直是含混的。就发达国家的微机发展进程而言,并未出现过专门为家庭设计的电脑,家庭使用的只是通用的个人电脑(PC——PERSONAL COMPUTER)。号称“家用电脑”的“FAMILY COMPUTER”却是一度风靡全球的任天堂游戏机。无论如何,学用家用电脑不再是遥远的神话,至于家庭如何购买电脑,当前怎样学用电脑,确是复杂而严肃的问题。为此我们把探讨家用电脑的概念作为开栏的话题,以期提供详实的资讯,使读者根据自己的条件、目的做出正确的选择。

训练,进而开拓人的智力。甚至,家庭电脑还可模拟诸如汽车驾驶室之类的特殊环境,作为培养像司机那样的职业人员的一种手段。

第五,信息共享化。人类为了进行信息交流以达到信息共享发明了语言和文字,并发明了纸张、录音带、录像带等来记录语言、文字及图像以便保存和交流信息。现在,家庭电脑的出现为信息共享提供了更大的方便。如果我们家里有了计算机,并将家庭电脑联接到计算机网络中去。我们就可坐在家中随时查询网络里存储的各类信息,也可以将自己的信息输入计算机网络与别人分享。

总之,家庭电脑绝不单纯是一部游戏机和打字机,它已经成为人类的高级工具和助手;家庭电脑可以将人们的家庭和社会联系得更紧密,可以大大提高人们的工作、学习效率和生活质量。在未来社会里,家庭电脑的重要性将会越来越突出,所以,我们应该尽早学习有关的计算机知识,消除自己对家庭电脑认识上的误区。

在家庭电脑的使用上的误区

1. 汉字输入方法

现在,形形色色的汉字输入法有几百种,常用的也有十多种。但就其种类来说不外分为音码和形码两大类。音码是以语音为基础的输入法,会说普通话的人就基本上可以借助音码输入汉字,形码是以字形为基础的输入法,会写字的人就基本上可以供助形码输入汉字。

对中小學生而言,学习在家庭电脑上输入汉字的根本目的在于学习语言,提高文化素质,而不是从小培养录入人员,因此,对规范学习汉语语言有帮助的汉字输入法才适合于他们在家庭电脑上使用。从这一点上说,音码有以下两大优点:首先,音码有利于孩子们从小学习普通话,有利用普通话在全国范围内的推广与使用;其次,音码主要要求会语音就可使用,而孩子对语言的学习是先掌握语音后学习字形的,所以使用音码有利于孩子们较早地接触电脑,帮助他们自然地由语音出发学习字形,使得家庭电脑成为孩子们学习语言的工具之一。

而形码却有以下三大缺点:首先,它要求孩子们完全正确学会写字后才能输入汉字,自然就使孩子们接触电脑晚一些,不利于他们早期智力的开发;其次,汉字有笔划和笔顺的规范,而现在流行的很多形码为了减少重码率,在汉字字形的拆分上违背了某些规范,比如有些形码里将“不”字拆成为“一”字和“小”字,其实“不”字并非是由“一”和“小”字组成的,对大人来说这些不规范的地方无所谓,但对孩子们来说这必定会使他们从小养成不

规范用字的坏习惯；还有，键盘上的键本来是英文字母，形码却将其定义为各个字根，孩子老用形码必然会逐渐将键盘看成一个个字根而非英文字母，学会了中文打字仍然不会英文打字，这就是说，形码将中英文的输入割裂开了，而在音码里中英文输入是统一的。

对作家和工程师等专业人员来说，他们的年龄因素决定了不能让他们学习使用复杂的汉字输入法，音码基于语音的规则，自然而简单音码比形码更适合他们使用。写作本身是记录思维，而思维是属于语音体系的，想好了一句话，他大脑里首先存在的是这句话的语音，如果用音码输入就直接了当，而用形码输入的话，他需要先想出这句话里每一个字的字形，再根据字形将汉字拆成一个个字根，从键盘上找出每个字根对应的键敲入。在这个过程中思维发生了很多次的拐弯，严重地影响了思维的连续性，并很可能破坏创作时突然涌现的灵感。

当然单纯的拼音输入法也不是最佳的方案，因为单纯的拼音输入法速度较慢。现在有许多建立在拼音基础之上的汉字输入法，以音码为基础，并吸收了形码的一些长处，有的还真有按词输入，并模拟人的思维过程进行智能匹配和模糊、强制记忆等特点，具有简单、易学、合理、快速等优点，使汉字输入的过程符合人的思维过程，是家庭电脑的最佳汉字输入法之一。

2. 程序设计语言

家庭电脑在使用中的另一个误区存在于中小学生学习的基本语言。BASIC语言是一种简单、易学的计算机语言，它很适合于中小学生学习作为入门的计算机语言来学习。但是，BASIC语言自身有一个很大的缺点，那就是程序设计的结构性很差，这主要表现在BASIC语言里GOTO语句的滥用。中小学生在学校里学BASIC语言，在家庭电脑上用BASIC语言，如果不注意对他们进行结构化程序设计风格的培养，就会使他们不自觉地误入非结构化程序设计的误区。

下 在家庭电脑的认识和使用上的误区必然会导致在购买家庭电脑上的误区，这样的误区不少，并且有些是人为的错误诱导造成的，如果不及及时对此有一个清醒的认识的话，将会给社会造成极大的浪费。

误区之一：家庭电脑买286档次的微机就可以了。

我们认为，现在购买家庭电脑不应再买286微机，286微机已经过时了。从国际、国内计算机行业的发展来看，80286是一种16位的CPU，它不能运行32位的软件，并且286CPU的运行速度很慢，已经面临着被淘汰的危险，世界上各计算机芯片制造厂商已经或很快会停止80286及其外围芯片组的生产。也就是说，286微机很快会面临着硬件维护和软件支持上的困难，现在再购买286微机势必在不久的将来碰到很大的麻烦。现在有些计算机经销单位出于自身经营上的需要，大力宣传家庭电脑的档次的最佳定位是286，从而在大家面前形成一个危险的误区。如果我们走入这个误区而购买了286档次的家庭电脑，首先我们不能使用需要386增强方式才能运行的软件（如Windows软件的增强模式等），其次在不久的将来如果电脑发生故

障的话我们会因为配件不足而无法维修，到那时我们就只好再更换386，这将造成很大的浪费。

现阶段家庭电脑的档次的最佳定位应该是386SX，因为80386SX是一种32位的CPU，它可以运行所有的32位软件，并且世界上的计算机芯片制造厂商还会生产较长一段时间，不用太担心维护的问题。在别的配置相同的情况下，386SX的价格仅比286贵几百元，是性能和价格都非常合适的家庭电脑。国家教委在当前形势下已经将教学用机定位于386SX，家庭电脑也应该跟上这一步伐。

误区之二：购买家庭电脑可配置单色显示系统。

我们说，现在购买家庭电脑最好不要再配置单色显示系统，因为在计算机系统中单显和彩显并不仅仅是显示颜色上不同，更重要的是它们的显示模式存在着差异。彩显一般具备单显模式，而单显却不具备彩显的显示模式。所以，在彩显上开发的软件一般不能在单显上使用，而在单显上开发的软件却能在彩显上运行。现在的软件越来越多地要求彩色显示系统，如果我们购买的是一台单色的家庭电脑，就有很多的软件不能使用，等于它先天不足，发挥的作用很有限。当然，彩显比单显贵很多，如果在经济存在困难，那么宁可暂时不要购置，也不应该先买一台不合适的，因为这不合适的很快会因为不能充分发挥作用而被淘汰，那才是真正的浪费。

误区之三：购买家庭电脑可以不要硬盘。

我们认为，硬盘在计算机系统里绝不是可有可无的部件。特别是现在，随着软件功能的增强，对计算机硬件资源的要求也越来越高，很多软件必须安装在硬盘上才能充分发挥作用，甚至有些软件没有硬盘根本不能运行。我们购买家庭电脑时一定要考虑怎样才能使它发挥最大的作用，因此首先要考虑的是让家庭电脑能运行更多的软件。前面我们所说的都是避免陷入购买家庭电脑以后又有很多软件不能运行的误区。

误区之四：家庭电脑可以购买专用机型。

我们说，也许有一些专用机型针对家庭电脑的特点做了一些设计，但它的最大缺点恰恰就在其专用性上。计算机技术的发展是非常快的，一般一种档次机器的生命周期不超过五年，超过了生命周期的机器将面临升级换代的问题。另外，计算机系统的维护也逐渐实行部件更换的办法，即用好的部件替换坏机器中损坏的部件。在这样的时候，如果我们的家庭电脑是一台专用机型，内部用的是非标准部件，则无论是升级还是维护都无法使用标准部件，也就会吃很多苦头。现在有些计算机厂商故意推出专用机型的家庭电脑，通过软件固化来防止软件的交流，其结果造成用户在购买以后一方面软件来源少，一方面硬件的升级和维护都不方便，只好永远依赖他们。

误区之五：购买家庭电脑时不用考虑电磁辐射等危害。

我们说，计算机系统（特别是显示器）对外是有电磁辐射的，虽然它的辐射量比较小，但由于人们在使用家庭电脑时距离显示器等部件很近，其电磁辐射对人体也有一定的危害。为减少这种危害，国家对电子产品的电磁兼容性有一定的检测手段和要求，对计算机产（下转第41页）



电子游戏小辞典

游戏类型英文缩写

①ACT: ACTION GAME 的英

文缩写, 指动作类游戏。这类节目在所有游戏软件中所占比例最大。ACT类节目的角色多采用人物, 并赋予其跳跃能力。画面卷轴多以横向为主。代表作有: 任天堂的玛利奥兄弟系列; 世嘉的音速刺猬系列; 卡普空(CAPCOM)的街霸系列等。

②STG: SHOOT GAME的英文缩写, 指射击类游戏。角色多采用战斗机或持有远距离功击装备的人物。画面可以是横、纵卷轴或3D(立体)版式, 角色在整体画面内移动的自由度较高。代表作有: 柯那米(KONAMI)的魂斗罗系列; 世嘉的闪电出击系列。

③RPG: ROLE RLAY GAME的英文缩写, 指角色扮演类游戏。这类节目多以古代神话传说或未来科学幻想为题材, 展开漫长、丰富的故事情节, 而由游戏者操纵主角去历险。游戏内容方面, 既有与敌方角色的对战, 也有与己方角色的对话; 而主角将通过指令式战斗来获取经验值, 以提升自身攻击、防御、魔法诸多方面的等级。代表作有: 史克威尔(SQUARE)的最终幻想系列; 爱尼克斯(ENIKUS)的勇者斗恶龙系列; 世嘉的梦幻之星系列等。

④A·RPG: ACTION ROLE PLAY GAME的英文缩写, 指含有动作因素的角色扮演类游戏。游戏者可直接控制主角的战斗动作, 而无需使用指令。代表作有: 任天堂萨尔达传说系列; 世嘉的LAND STALKER(皇帝的财宝); 史克威尔的圣剑传说等。

⑤SLG: SIMULATIONAR GAME的英文缩写, 指模拟类游戏。此类节目的内容一般以战略或治理为主, 常涉及古今历史、实战演习等方面, 游戏中须使用各种指令。游戏的流程普遍漫长且复杂。代表作有: 光荣(KOEI)的三国志I、II; 世嘉的大战略等。

⑥AVG: ADVENTURE GAME的英文缩写, 指冒险类游戏。此类节目多围绕某一事件展开游戏流程, 而游戏者以第一人称形式加入其故事情

节, 使用各项指令去调查事件的真相。在游戏中, 是看不到主角形象的, 一切内容都以3D(立体)或随时变位的图片式直观画面出现, 给人以身临其境的感觉。代表作有个人电脑版本的福尔摩斯侦探集、世嘉的银河之谜、PCE的吹波糖危机等。

⑦SPG: SPORT GAME的英文缩写, 指体育(运动)类游戏。各方面体育运动如足、篮、排球; 长、短跑; 划艇、游泳、跳水……等诸多的项目都可纳于其中。以运动员为角色, 根据项目的规则和秩序参加比赛。游戏画面一般仿照真实运动会场景安排。代表作有: 世嘉的超级火焰足球; 任天堂的尾崎高尔夫等。

⑧TBG: TABLE GAME的英文缩写, 指桌上类游戏。此类节目包括各种在桌上进行的棋牌娱乐项目, 游戏规则根据真实活动而设定。在TBG方面有着各种版本的中国象棋、围棋、纸牌等。

⑨PZG: PUZZLE GAME的英文缩写, 指解谜类游戏。这类节目多以开发智力、锻炼逻辑思维为主要目的。在游戏中安排了大量谜题式程序。一般采用固定画面, 以游标(或类似的形式)在原结构图形上逐一破解谜题因子, 有时甚至需要作较复杂的逻辑构想和运算。当解开谜面时, 往往有欣赏性的奖励画面出现。代表作有太阳电子(SUN SOFT)的紫禁城、家庭数据(HOME DATA)的上海II龙之眼等。

游戏常用语

GAME START: 游戏开始

GAME OVER: 游戏结束

PLAYER: 游戏者

CONTINUE: 继续

LIFE: 命

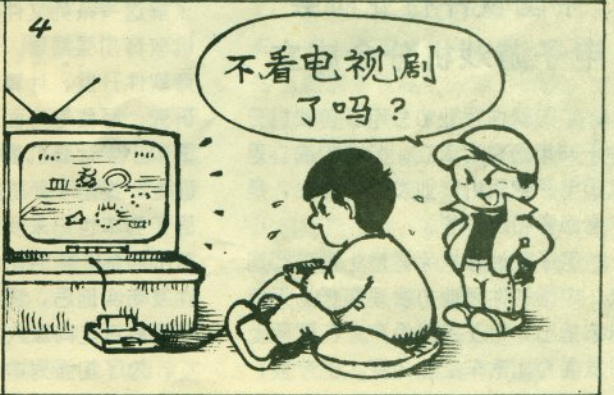
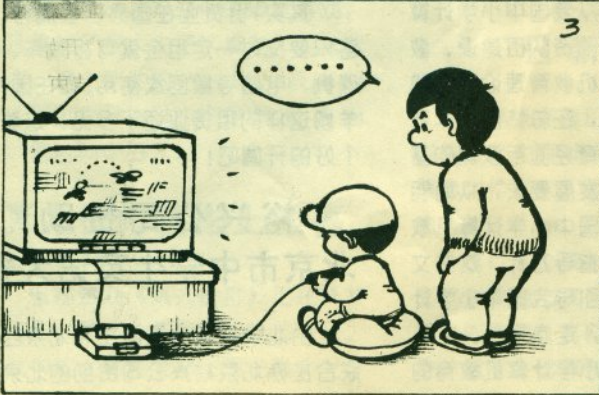
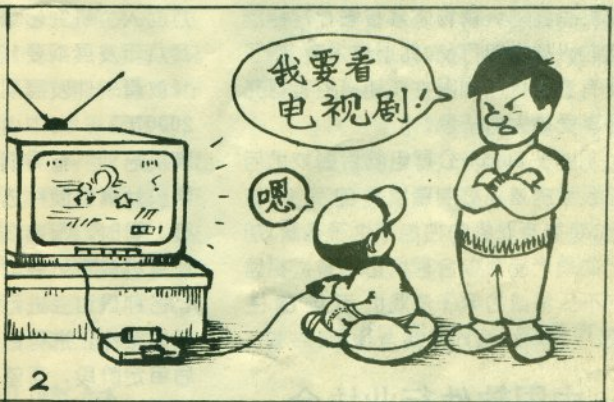
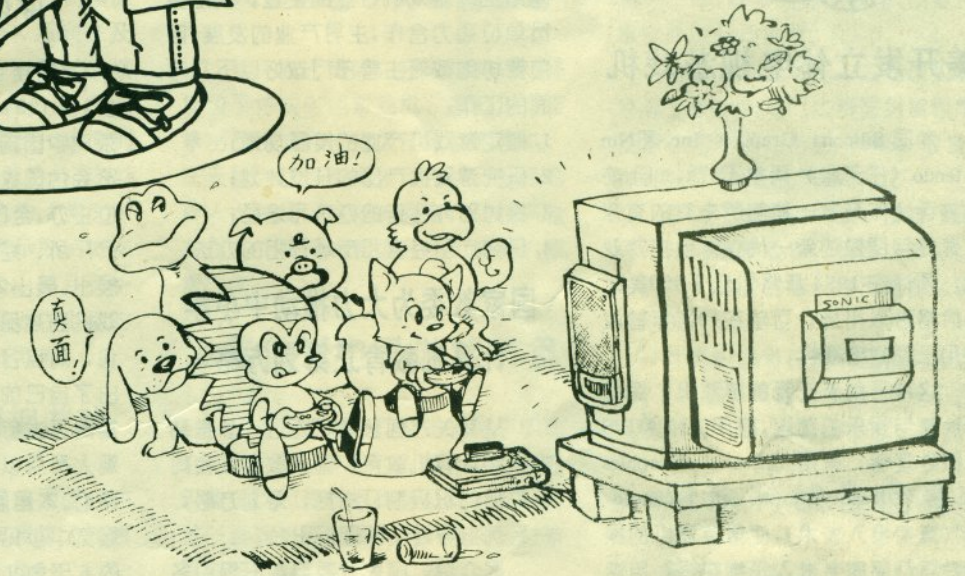
TURBO: 连发

SELECT: 选择

OPTION: 菜单

SPEED: 速度

RESET: 复位





美开发立体电视游戏机

美国 Silicon Graphics Inc. 和 Nintendo (任天堂) 两家公司, 目前已着手合作开发一种前所未有的有惊人速度与图像的新一代立体电视游戏机, 预计在 1994 年将以低于 250 美元的价格进入市场, 可望在 1995 年普及使用于家庭电视机。

这种开创新纪元的游戏机, 综合了计算与娱乐的功能, 应用 64 位 MIPS 的微处理器, 采用 Silicon Graphics Inc. 所称“Reality Immersion Technology”(真实投入技术), 使得游戏机的操控者可几乎完全进入三维空间, 与游戏机里面的人或物悠然接触, 并控制这些人或物的行动。此项技术突破了现有游戏机的局限性, 使操控者可充分享受最大的乐趣。

由于 Silicon 公司电脑绘图技术与任天堂的游戏机制造技术的完美结合, 使得游戏机的性能产生了飞跃, 加上此项产品可以合理价格出售, 相信它不久将成为电子游戏机市场的主流。(摘自《国外产品与技术》杂志)

中国软件行业协会 电子游戏机分会成立

中国软件行业协会电子游戏机分会于 93 年底宣布成立。分会的成立是我国电子游戏机产业发展的需要, 是非常必要和及时的。

电子部计算机与信息化推进司司长、中国软件行业协会理事长杨天行同志指出, 电子游戏机产业在国际上将发展为比汽车工业还要大的产业, 我国的游戏机产业还处于初级发展阶

段, 要克服无组织, 无领导状态, 加强行业管理, 把电子游戏机产品发展成计算机工业的主产品。电子工业部领导对发展游戏机产业非常重视, 要把分会挂靠在中国电子信息产业集团公司这样一个重要的骨干企业, 就是为了让游戏机产业得到更快发展。分会成立后, 要在政府主管部门的指导下, 团结全国游戏机行业的企业, 发动会员单位通力合作, 主导产业的发展。目前要协助政府主管部门做好以下几方面的工作:

1. 制定游戏机产业的发展规划;
2. 研究游戏机产品的开发计划;
3. 探讨对外合作的办法和途径;
4. 研究产品经营和市场开拓的办法。

国家教委为大力推动中小学 计算机教育正筹划方略

从有关方面获悉, 为进一步推动中小学计算机教育, 国家教委正会同有关部门积极制订措施, 筹划方略, 一系列指导性文件即将出台。

据介绍, 国家教委目前已组织各方面人士研究起草《中小学计算机教育八年发展纲要》(1993—2000 年), 《教育软件发展规划》(1994 年—2000 年)、《中小学教育工作者“计算机培训”指导纲要》、《关于中小学校计算机硬件选配的参考意见》等。同时, 国家教委会同全国中小学计算机教育研究中心对这些文件组织了各种研讨会进行广泛讨论, 并反复征求意见, 进行修改, 目前已进入最后审定阶段, 可望近期正式发布。据了解这一系列文件从我国中小学计算机教育加强领导、师资队伍建设和教育软件开发、计算机教育理论与实践研究、经费等方面, 在总结前十年我国中小学计算机教育经验与教训的基础上, 提出了新的发展要求, 从而明确了到本世纪末我国中小学计算机教育的目标, 任务和指导方针。这些文件发布实施后, 将引导我国中小学计算机教育走向深入, 走向规范。

为了加强对中小学计算机教育的领导, 国家教委还成立了全国中小

学计算机教育领导小组, 国家教育付主任柳斌兼任组长。此外, 国家教委还成立了“全国中小学计算机教学软件评审委员会”, 将对全国中小学计算机教学软件进行统一评审, 通过评审的软件将向全国推广使用。

《首届全国教育 / 家用电脑 博览会》在京举行

《首届全国教育 / 家用电脑博览会》于 1994 年 5 月 16 日至 5 月 20 日在北京“中国国际展览中心”举行。本届博览会由国家教委教学仪器研究所等单位主办, 全国 70 余家专业科研开发生产厂所、经销公司和媒介单位参加了展出。展出内容从普通学习机、电脑游戏机到高品位的个人电脑等无所不包, 而且各参展单位都争先恐后地推出了自己的新产品和新技术。在展览期间还进行了对口专业技术交流, 参观人员可以上机实际操作试机和即席评论。本届展览规模之大, 在历届专业展览中少见。参观者络绎不绝。在短短的 5 天内北京和全国各地数万名专业技术人员和业余爱好者参观了展览。

羊城电脑租赁热

最近, 羊城广州市面上推出了一种电脑租赁业务。顾客只需交付相当于租影碟机的价钱, 即可取台价格数千元甚至上万元的电脑回家或单位使用, 这对苦于经济能力不足、无法购买电脑的人士或需短期使用电脑的人士来说, 无疑是一个福音。

其实, 租赁业在国外已很流行。顾客只要交付一定租金就可将汽车、影碟机、电脑等搬回家使用。而在国内, 羊城这样的租赁业还不多见。这算是个好的开端吧!

裕兴公司赞助 北京市中学生英语大赛

由北京电视台国际部和北京四中联合主办北京裕兴公司赞助的北京市中学生“裕兴杯”英语展示大赛隆重

举行。有二十多所重点中学组队参赛。比赛过程紧张激烈、妙趣横生。此次大赛显示了北京市中学生英语教学的整体实力。参赛各队通过朗诵、演讲和短剧三种形式，展示了自己的英语水平。由著名英语教育家和知名人士组成评委会，经过预赛、复赛、决赛三个阶段评选出了三项一等奖和两项集体奖。

五项大奖均由北京裕兴公司提供奖品。裕兴公司推出的 YX 系列普及型电脑学习机，具有辅助英语教学、强化训练、全面提高英语听、说、读、写能力的功能。获奖的同学和学校除得到一台裕兴 YX4C 型电脑学习机外，还荣获具有单词强化记忆功能的“英汉字典”软件一套。裕兴公司表示今后将支持大赛一届一届地办下去，并且不断推出新的教学软件，以促近中小学生的英语及各科的学习。（光荣）

日本推出就业模拟游戏

为了迎合由于经济萧条而使一些学生就业难的情况，日本发售了理想就业模拟游戏“就业バトル94”。

这个软件是一个大阪斯卡依·辛格系统的软件室与出版就业信息杂志的21家媒介共同开发的。

游戏的过程是实际就业竞争的再现。游戏设置了5个虚构企业，进行适应性与性格诊断后，经过面试，直到得到公司的内定通知为胜。游戏恳切地教你在资料到达后如何书写、如何打电话；在方式上帮助你怎么样进行攻击性面谈及面对新的就业活动方式。

如上所述，本软件不单是游戏，而且是费了很大力气认真制作的就业模拟。这个软件的 PC-9800 版从 94 年 2 月上旬开始已由通信销售商出售。售价 9800 日元。

真人快打将搬上银幕

电视游戏《真人快打》正在开发成电影，预计今年年底可投放市场。游戏中的人物将全部出现在影片上，故事情节是以传说的“少林大教堂”

上神秘的比赛为线索。新线电影院总经理米柴尔迪鲁卡对好莱坞商业报记者说：“我不想把一个生硬的设计投入开发，如果你玩过这个游戏，你就会想像到这部电影也一定很好看”。拉瑞克色诺夫将作为制片人生产这部影片。这部影片具有 PG-13 级水平。

任天堂彩色手持机将面世

有关媒介传闻：任天堂将向市场投放手持式彩色游戏机，该公司打算拿出便携式 16 位超级任天堂游戏机。任天堂对这种传闻表示否认，但是商界人士透漏了这样的信息，即任天堂准备在冬季 CES 展览会上把这种机型推出来。

卫星传送电子游戏节目

日本任天堂公司宣布，将于明年 4 月首创卫星传送电子游戏服务。任天堂正同卫星数据传播公司合作，开发一套连接器和解码器，使任天堂游戏电脑机可以接收卫星信号。

任天堂最初提供的卫星传送电子游戏主要是“全国比赛”，让各地玩家同玩一套游戏，但需要自己拍照作为“战绩”的证明，以便事后评奖。

另一个游戏是益智问答，有寓教于乐的效果，任天堂希望日后推出玩家可以通过卫星或电话线路来彼此较劲的“双向互动式”电子游戏，还拟建中央资料室，让玩家借助卫星或电话线路可以找出自己喜爱的游戏。

计算机病毒 “日新月异”

计算机病毒日新月异。全世界平均每天产生 6 种病毒，有的病毒还针对解毒软件而来，颇有向解毒软件挑战的势头。

执行一个或一组计算机程序时，会发生复制到其他已存在于计算机中其他的程序，这种程序称为计算机病毒。目前全世界发现的计算机病毒达 3000 多种。台湾防毒软件厂商趋势科

技公司总经理姜丰年指出，自从 1987 年第一种病毒“巴基斯坦”出现以来，每年病毒的增加速度，都相当于前两、三年的总和。

为何有人会去写计算机病毒？姜丰年说，有人是基于恶作剧、报仇或是成就感。解毒专家黄瑞强表示，近年来写毒专家倾向于技术导向，好像“练功”一样，向专门提供防毒、侦毒和解毒软件的公司挑战。

病毒会快速增加，主要原因是海外有不少组织专门比赛写病毒程序。台湾也有电子布告栏（BBS）收集病毒，助长下毒者的气焰。

面对下毒者的挑战，反毒厂商只有不断地更新版本，但是这种专门对付防毒产品的病毒，并不是那么容易编写的。

计算机病毒在两、三年前相当流行。下毒者一再翻新手法，未来仍会有各型病毒出现，与防毒专家一比长短。

雅达利状告世嘉

早在 1980 年，雅达利就“水平卷轴程序”获得了专利，并将其用在电视游戏上。今天，雅达利宣布确信世嘉侵犯了部分程序。而正式向法院起诉。

雅达公司的联络董事雅达利，就这一问题同世嘉进行了讨论，然而，雅达利认为，最终解决这一问题，采取法律手段是必须的。世嘉的代表拒绝了对这一问题的评论。

香港对“三级游戏”管理严格

香港一些游戏机中心内的某些机种上常出现不少有色情成分的画面。每当顾客游戏赢到一定分数时，荧光屏上便出现美女脱衣的镜头。赢得越多，脱得越彻底。香港对这种三级画面早有明令限制。为适应新情况，现正制定新条例。在新条件出台之前，如发现某些游戏机中心有色情或暴力的三级画面，警方可根据《管理色情及不雅刊物》条例予以起诉。如果店主被起诉定罪，最高可罚款 100 万港元，兼判监禁 3 个月。

迎接信息社会的曙光

· 发刊词 ·

在我国电子游戏的热潮已持续五、六年了，游戏机对新一代人已不再是希罕之物。国家对电子游戏这个新兴产业已经开始重视，并着手制定发展计划；在发达国家，电子游戏业经过十多年的迅速发展，已和计算机并驾齐驱，成为举足轻重的战略文化产业。支持未来信息社会的多媒体技术，将把游戏机与计算机融为一体，这已是尽人皆知的趋势。

电子游戏机是电脑闯入家庭的先锋队。电子游戏作为一种全新的娱乐方式和艺术形式，它可跨越时空界限，超越文化障碍，全面模拟社会生活，虚拟各处“真实”场景。它以生动的画面，丰富的内容，有力的挑战，方便的形式和成功的高互动性（参与性）在传统的艺术领域引起了深刻的革命，其无以伦比的魅力使得广大爱好者（特别是青少年）如醉如痴，以至引起教育界广泛的关注和不安。

近年来，舆论界对电子游戏普遍持批评态度，但电子游戏市场却如野火春风，发展异常迅猛。面对这个巨大的矛盾，我们最好借鉴历史：电影在刚刚诞生时，一度被蔑称为“魔鬼”；二十多年前，美国部分学生家长曾联名要求政府取缔电视，因为他们认为，电视使学生偏离了传统的教育轨道。时至今日，电影与电视的功过已无需评论，而历史对今天却有所启示：科技的进步不断提供新的教育手段和艺术形式，社会的责任是运用这些成果发展教育和文化以造福人民，而无论出于何种动机，都不应盲目消极地抵制。

我们呼吁教育界、文艺界、科技界、企业界携起手来，勇敢地面对信息社会的挑战，开拓电子游戏这一新领域，让青少年以喜闻乐见的形式品尝科学技术的硕果，接受优秀文化的熏陶。

家用电脑作为步入信息社会的阶梯，已经出现在我们的面前。今天我们从电子游戏入手，与读者一起感受电脑对家庭生活最显著、最直接的影响，进而认识电脑，学用电脑，切实促进电脑进入家庭的进程。本刊的宗旨就是提倡积极健康的电子游戏方式和内容，探讨电脑进入家庭的道路，指导电脑在家庭的使用，丰富大众的娱乐生活。

愿《家用电脑与游戏机》杂志伴随广大读者迎接信息社会的曙光，步入无比灿烂的新世纪。

——《家用电脑与游戏机》编辑部



新星系列游戏机 荣获 1992 年天津四新产品“水晶奖”

荣获 1993 年西班牙消费品“国际金星质量奖”



- 精选世界名牌 IC
- 采用世界先进工艺
- 制造世界优质机器