



孔雀王2
~ 幻影城

MD SUPER
GAMES
完全攻略必勝本

攻略重點徹底解析。
快速擊破大作戰!!

The Super

超級忍者

SHINOBI

雷霆計畫
Herzog
zwei

華泰書店

華 鍵 出 版 社

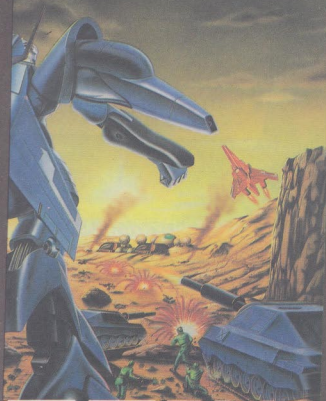
攻 略 本 目 錄

本 社 為 電 視 遊 樂 器 遊 戲 攻 略 本 專 業 出 版 社

- ①請向全省各任天堂租售店購買。
- ②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到。
- ③再買不到多找幾家看看。
- ④郵購：
到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳戶收
通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的電話
把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書。
劃撥10天未收到書請電話查詢。電話(02)911-5021
- ⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價為準。

1. 超級瑪莉.....120	78. 忍者與忍者.....90	89. 妖怪與妖怪.....90
2. 薩爾達的傳說.....120	49. 超人超瓦.....90	95. 不可思議之旗.....70
3. 魔界村.....100	50. 騎者疾風.....90	91. 雲騎士.....100
5. 地底探險.....100	51. 黃金劍之.....100	92. 新人類.....120
6. 中環夢.....100	52. 魔劍的秘人.....100	95. 必勝秘技大集合(遊戲).....70
8. 刺之傳說.....90	53. 瑪利歐天下繪技大全.....100	96. 空戰車(遊戲版).....90
9. 宇宙新戰機.....90	55. 萬里紅之翼.....100	97. 探險球.....90
12. 金牌瑪莉.....120	56. 魔球.....100	102. 迷宮寺院.....90
13. 星際戰士.....110	57. 魔劍龍記.....100	103. 星際坦克.....100
14. 巴士飛過.....100	58. 火之鳥.....100	104. 龍典.....90
15. 大盜石虎門.....100	61. 女超人墨拉.....100	105. 巴士編者美蘭.....120
17. 北斗神拳.....90	62. 太陽神.....60	106. 魔界森林傳說.....100
18. 高橋名人.....90	63. 林克冒險.....120	107. 拳擊王.....100
21. 超級龍馬球.....100	64. 飛龍拳.....60	108. 地獄之門.....90
22. 銀河戰士.....120	66. 魔王の迷宮.....100	109. 演說足球- 旗.....100
24. 神槍的村物語.....120	69. 米老鼠.....100	110. 綠色兵團.....120
25. 皇龍城.....100	70. 威爾遜記.....100	111. 高橋名人二代.....100
26. 勇者歸來第一代.....100	71. 十王劍之謎.....100	113. 兵蜂一代.....80
28. 太空女超人.....110	72. 超級金鑽.....100	114. 殺人魔魂魂.....120
29. 香蕉王子.....100	73. 朝陽之器.....100	115. 立體棒球.....100
30. 小貓的故事.....100	74. 作曲家.....100	116. 蟹甲少年.....90
32. 美式排球.....90	75. 立體大作戰.....70	118. 瑪利歐林拳.....100
33. 迷宮船隻.....110	76. 魔劍知曉.....120	119. 勇者歸來二代續集.....100
34. 外星人.....100	77. 小超人.....100	120. 戶部英雄.....100
35. 長劍篇.....100	78. 海國指令.....70	122. 杰文列之戰.....100
37. 超級龍馬球.....80	80. 本傑明西記.....80	124. 花式棒球.....100
39. 快樂城.....100	81. 北斗神拳二代.....100	125. 魔劍劍.....120
41. 魔法大戰.....100	82. 七寶色保二代續集版.....70	126. 超級秘技1.....100
42. 魔球神龍之謎.....110	84. 魔劍劍.....100	127. 夢工場.....120
43. 兵蜂二代.....100	85. 打擊魔魂.....90	128. 飛龍大冒險.....100
44. 小叮噠.....120	86. 熱血雄鷹.....90	130. 瑪利歐旗之謎.....100
46. 七寶色保.....100	87. 未來戰士.....90	131. 超級秘技2.....100
47. 美海遊五十三次.....90	88. 賽馬.....90	132. 轟炸之王.....100

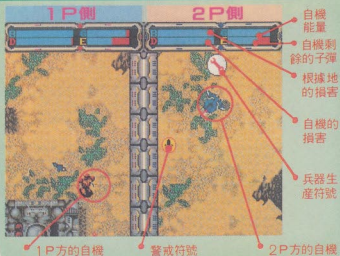
Herzog Zwei



雷霆計劃

無 HEX 無 TVRN 制的新感覺派超大型 SF 模擬戰爭遊戲登場了！實戰的風格—速度、戰術以及瞬間的正確判斷，將是決定勝負的關鍵！

主要畫面就是這個樣子



能讓2個人一起玩的遊戲

普通的模擬遊戲，如果讓很多人一起玩，會很耗時間，所以不太實用。可是這個「雷霆計劃」雖然只能讓2個人玩，但是沒有輪流的概念

，因此在差不多30分鐘左右即可決定勝負，所以可以讓2個人玩得很痛快。

Wide Mode



▲一個人單打時，可以使用全畫面玩。

Split Mode



▲2個人雙打時，可以把畫面左右分開。另外一個人玩的時候也可以選擇這種方法。

用步兵型態來做援助射擊

指令機可以從飛行型態變形為步兵型態，而且也能够攻擊敵人的兵器。若敵人攻擊自己的陣地，而且自軍的兵器又不在附近的話，就可以用步兵型態來擊退。還有，若想讓兵器能猛烈攻擊敵人，則可以將

飛行型態突然改變為步兵型態，來做援助射擊。

兵器和指令機的聯手作戰可以提高模擬遊戲的戰術性。所以這個遊戲是很有趣的。



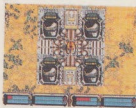
▲步兵型態可以攻擊敵人的兵器，可是也可能同時受到攻擊。



▲也可以用強行衝進敵人陣地以破壞兵器的方法。

自機爆炸會損失時間

雖然指令機很方便，可是並非是無往不利的。只要受到某種程度的損害，或在移動之際，將能量消耗殆盡，就會爆炸。爆炸後只需耗費一些金錢，即會自動將指令機重新組合加入戰鬥，而不會就此GAME OVER。問題是復活需要很長的時間，錢不夠時間會更長；而且它是在根據地復活，所以要再回到前線也要花時間。對於必須即時處理來進行遊戲戰略來說，時間就是最重要的要素。



◀ 能量用盡就會像這樣



◀ 雖然會在根據地復活，可是……

補給也要利用自機

各兵器的行動都要消耗能量以及彈藥，爲了補給這些，所以要生產

▶ 的記號是表示彈藥或能量用盡。此時敵人來襲就慘了。



◀ 載運兵器時，就能夠看到兵器的狀態。

補給車，並且要配置在附近。但是因爲補給車的動作很緩慢，往往在重要關頭時無法供應兵器，而且兵器有損傷時也無法修理。因此，實際上的供應是由指令機把它帶到我方基地上空而完成修補的。



▲ 把兵器搬到中繼基地上，那麼就能補足所有的裝備並加以修護。

生產兵器

兵器和普通的模擬遊戲一樣，在使用之前需要先生產。可是一次只能生產一個兵器。而且當生產中的兵器尚未完成之前，不能再生產新的兵器。不同的兵器生產時間也不

一樣，所以要在仔細的考慮之後，再發出生產命令，不然就會因爲時間的損失，被迫到絕境。注意要先選好命令，再生產兵器。

生產中



▲ 在中央上面有一個扳手的符號就代表在生產中。

生產終了



▲ 完成後在中繼基地被受領。

兵器可以自動執行任務

除了必須自己操作的指令機以外的兵器沒有必要一個一個自己控制，而要給予它們命令，讓其自動執行該項任務。一發出攻擊或防守的指令，它們就會自動依命令執行任務。能够真正自己攻擊，這才厲害……。



步兵很努力地佔據中繼基地。

兵器的動作指示

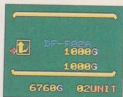
雖然兵器可以任意移動，可是各兵器都必需附加指令的標誌。根據

標誌的內容，讓各兵器行動。而戰略則是由生產兵器和指令標誌共同決定的。指令標誌可以決定基本上的活動，所以要根據不同的場合來附加標誌。標誌在生產中則非附加不可；而且也會消費金錢。



生產兵器時，有必須先指定標誌。

變更標誌來指示兵器。



為了防守需要有鎮止的兵器。

7種指示標誌



通常是靜止，在敵人接近時才會向敵人方向移動。



固定地守在放置的地點，敵人來襲時會轉動砲塔方向攻擊。



無視敵人的接近，直接向最近的中繼基地突入。



一邊做環狀動作，敵人接近就會自動攻擊。



會自動走向敵人的根據地，並且展開攻擊。



朝著最近的中繼基地移動。若有敵人出現則優先應敵。



只有補給車能使用。在周圍巡邏，並補給自己的軍隊。

奪取中繼基地以攻擊根據地

遊戲的最終目的就在於破壞敵人的根據地。因此要確保中繼基地的供給是很重要的。這一點和超級大戰略是同樣的體系，只是和超級大戰略不同的是要防守中繼基地很難

若指令機很少靠近中繼基地察看，一不小心就會在不知不覺中成為敵人的，所以務必留意。

▶把辛辛苦苦奪取的中繼基地要塞化，也是一個方法。



◀去去去，只有步兵才能佔領中繼基地。

▶一佔領中繼基地以後，顏色就會改變，而成為自軍的。



占領!

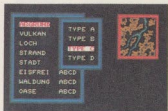


▲根據地的損害變成0的話，就會爆炸，而遊戲也告結束了。

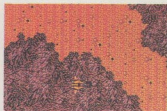
8種地圖以及4種思考類型

在「雷霆計劃」上能够玩的地圖全部有8種，而電腦的難易度又可分為4個階段，所以合計能用32種模式和電腦對戰。在這些模式中獲得勝利並不會在選擇畫面時表示出

來。如果全部攻擊完這32種模式，則會很隆重的結束這遊戲。各地圖有各種代表性的地形存在，這也是和普通的Hex型模擬遊戲不同之處。地形不單純才能玩得盡興。



▲選擇地圖畫面時，各地圖的名稱與略圖都會標示出來。



▲有各種佈滿荆棘的地形。

在模擬遊戲中常成為問題的是電腦的思考時間，可是兵器增加再多，幾乎也不會有什麼很大的改變，又沒有等待的時間，所以不會發生

像格子型的模擬遊戲那樣一回合就要等幾十分鐘的情形。而且電腦那邊的指令機的行動相當具有戰略性，假如一不小心，就會被突破防衛網，而直接攻擊根據地，那就不妙了。

▶敵人的配置相當具有戰略性，所以很厲害。



▼不知不覺中已經具有相當多的裝備。

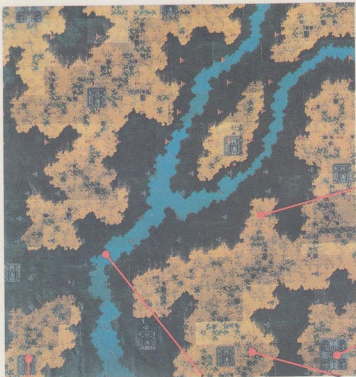


◀不小心的話，根據地會遭受攻擊。

認識地形來考慮戰略

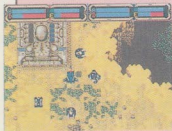
在這裡要介紹各兵器走動的場所。地圖相當寬，所以雖可從一個角落向另外一個角落斜向移動，可是指令機的能量有可能會用完。在這裡雖然兵器能任意移動，可是有的

地形却不能讓某些兵器通過，或是會降低移動速度等等。所以一定要利用指令機把兵器輸送到恰當的位置才行。



中繼基地

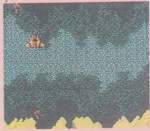
這裡是中繼基地，若派步兵4人侵入，就會變成我方的基地。這裡也能補給指令機能量的供應或領取生產的兵器。



▲重要的中繼基地必然會成為如地獄般的激戰區。

河川

在這河川內，任何兵器都不能移動。在海的地圖上雖然能生產小船，可是在河川的地圖上却不能。所以在這裡的輸送，也只有靠指令機了。



▲任何兵器都不能通過河川，只有指令機才可以。



危險的溶岩

▲紅紅的火山地帶可以說是Megadrive的圖解才有的地形。



◀一時衝動讓戰車上去，就會進入溶岩地帶。

▶會因為被溶岩融化而爆炸，就是指令機也可能會有這種下場。



懸崖

這個懸崖步兵可以移動，可是車輛却無法通過的有趣地形。在地圖上有的地形是步兵、車輛都不能通過的，所以兵器的行動就受到限制。不過像這種地圖反而比較有趣！



◀戰車不能通過懸崖，真悲哀！

根據地

破壞根據地是本遊戲的最終目的。如果1P方或2P方任何一邊的根據地耐力變成0，遊戲就會結束。假如想擴大領土，就要用兵器去突襲敵人的根據地。如果自軍的根據地受到攻擊，則會有SOS的記號顯示出來。



▲敵人出現在根據地，為了防衛，還是趕快返回吧！

荒地

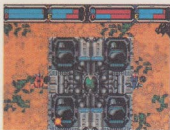
雖說是平地，可是還有存在著凹凸不平的地形，會妨礙陸上兵器的行走。如果有岩石的話，砲彈就不能向前飛，所以可以當做防護盾使用。在戰略上看起來似乎是有利的地形，可是實際上在這種荒地是不戰鬥的。所以將它視為僅僅會妨礙行動就可以了。



▲雖然希望能以荒地當做盾牌來擊退敵人，不過相反的情形也很多……

玩的人唯一能操作的 變形戰鬥機

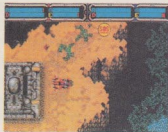
在「雷霆計劃」中必須自己親自操作的是一架稱為指令機的戰鬥機。操作這部戰鬥機可傳送生產指令或把生產的兵器運送到前線。指令機就像射擊遊戲中那樣能夠飛行，假如能很迅速地操作指令機，就能很有利的運用戰略。



▲通常保持飛行型態，可是有時會變形。

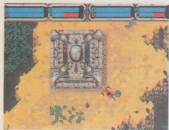
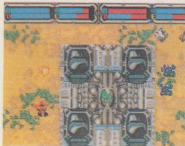
廢止 Hex (格數) 和 Turn (輪回數) 的制度

一看畫面就知道沒有格子，同時也沒有 Turn 這個輪流的概念。所以假如你一直是迷迷糊糊的話，而敵人却在不斷地擴充自己的兵器，因此就構成這個戰術勝於戰略的模擬遊戲。



▲因為沒有格子，所以兵器能自由移動。

▼破壞敵人的根據地是遊戲的最終目的。



▲環繞著中繼基地和敵人作戰。

主要目的在於運輸兵器

在「雷霆計劃」中並沒有像卡車的運輸兵器，那麼怎麼辦呢？這時



▲把步兵降到戰場。步兵會自己走。

就必須用指令機來輸送。「雷霆計劃」和普通的模擬遊戲不同，並沒有規定說前方有敵人時就會被擋下來，所以假如能夠順利地繞到敵人後面，就能夠直接攻擊敵人的根據地。



◀飛行型態雖然有點庸俗感，可是……

★★ 自機的3段變形型態 ★★



機動步兵

消耗能量……小

這是指令機的變形型態，也是消耗能量最少的型態。因為其缺少移動的速度，所以只能在看到地形後才能移動，這就是它的缺點。可是它是唯一對地面敵人的兵器具有攻擊的能力，所以有援助射擊的功用。

高速型戰鬥機

消耗能量……中

雖然比機動步兵型態多消耗3倍的能量，可是因為能在空中飛行，所以能在地圖上的任何地方移動。其移動的速度快，而且能夠迅速移到戰地。這是指令機的正常型態。



空運型態

消耗能量……大

此型消耗的能量是高速戰鬥機的3倍、機動步兵的9倍，雖然是這麼多的能量，可是為了運輸兵器，這也是沒辦法的事。其移動速度較高速型慢，要注意敵人的指令機和對空飛彈。

可能生產的 8 種兵器

在雷霆計畫中能生產的兵器全部計有 8 種。雖然數目很少，可是可以分為必要的最小限度的類型，在管理上比較容易，所以可以說是比較恰當的數目。

※裝甲車AMR-51D及戰車TAX-52在車體被擊毀後，內藏的步兵會來繼續

裝甲車 AMR-51D



移動速度很快，成本也很低，對於在根據地的突襲，是很有效的兵器。



也可以用在對空兵器的
護衛方面。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
1300	3	3	3	70
飛 彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	5	1	3	陸

戰車 TAX-52



移動力雖低，可是攻擊力和防禦力卻很強，所以可以做為防衛以及攻擊方面的有效兵器。



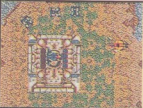
是攻擊根據地時不可缺少的兵器。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
3200	4	7	5	60
飛 彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	4	1	5	陸

對空車輛 SAM-42



可以對飛行型態的敵人指令機發射追蹤飛彈的低價兵器。



對空車輛盡量採用固定配置的方法。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
4300	4	5	2	—
飛 彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
10	2	5	7	陸

固定砲台 GRM-34A



可以對敵人的飛行型態指令機發射對空飛彈，也可以對地面兵器發射砲彈。



對於根據地的防備，特別能發揮威力。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈 數
15000	6	6	—	88
飛 彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
20	—	2	6	陸

Herzog zwei

攻擊執行該車原有的任務。

快艇

ST-57U



唯一能在水上移動，並活躍於海或湖的地圖上的兵器。



以快艇來攻擊陸上比較有利。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
3400	5	4	6	50
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	1	3	3	海

補給車

SUPPLY



到處巡迴並在附近自動補給，可是是動作緩慢的兵器。



要配置在最前線的中繼基地上。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
1500	3	3	—	—
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	3	—	—	陸

摩托兵

FWA



能够高速移動，而且成本低廉，只是裝甲稍嫌薄弱，最適合闖關敵人的根據地。



可以用摩托兵去強襲敵人的根據地。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
950	2	2	3	30
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	6	1	1	陸

步兵

INFANTRY



只能佔領中繼基地的兵器，雖然移動力慢，可是不會用盡能量。



基本上是不戰鬥的兵器。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
500	1	1	—	80
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	1	1	2	陸

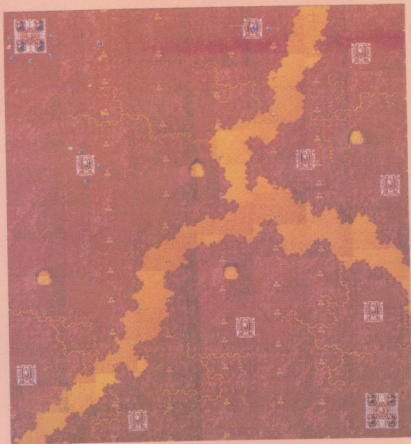


ABGRUND 基本野戰

這是基本野戰的陸戰地圖。流過中央的河川，是戰略上的重點，並沒有兵器可以越過這裡。如果要利用河川旁邊的中繼基地來運送兵器，這裡就會變成激戰區。其實只要用步兵就可以通過懸崖，所以沒有必要輸送到中繼基地的附近。



◀ 大部分都是平地，沒有任何一個最先擁有中繼基地，所以都是從一無所開始的。



VULKAN

溶岩地帶的戰鬥

這個地圖很像火山地帶，而溶岩就像河流般流動。只有存在陸上兵器的「雷霆計畫」中，並沒有能夠越過溶岩的兵器。即使任意讓兵器進行，也會在溶岩中被破壞，所以只好用指令機從上空越過了。



◀ 最先各擁有3個中繼基地，假如被奪走了1個中繼基地，就會失敗。



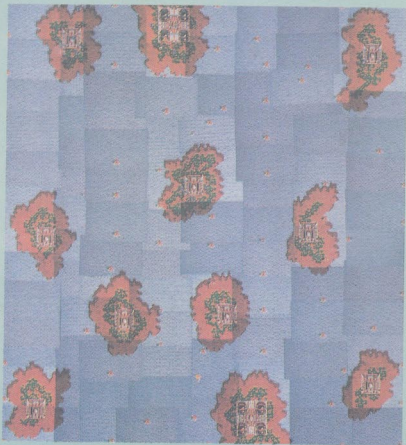
LOCH

在岩石場的戰鬥

這裡是鋸齒形的岩石絕壁。這個地方就是連步兵也爬不上去，所以需要高效率的兵器運輸。可是在平坦部分障礙也不少，所以在接近敵人陣地到某個程度時，讓步兵自己行走也是個辦法。



◀ 最初擁有中繼基地各3個，不過要看戰略如何，要不然有的會馬上變成敵人的。



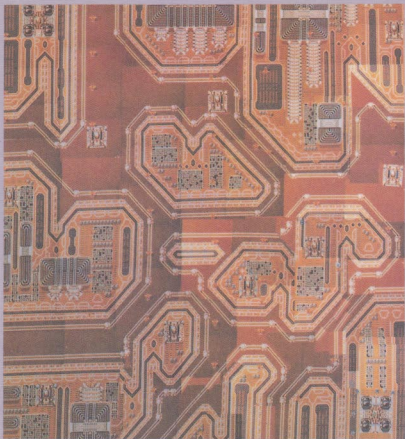
STRAND

在浮島上的作戰

這是 8 個地圖中唯一以海為主的
地圖。在地圖上，小船相當活躍。
因為指令機在海上不能變形為步兵
型態，所以一從海上開始就會遭受
砲擊，同時也無計可施。若在島上
配備大量對空飛彈，指令機就無法
接近。



◀ 最初擁有的中繼基地十分
重要，只要能先掌握中央的
2 個島就會獲勝。



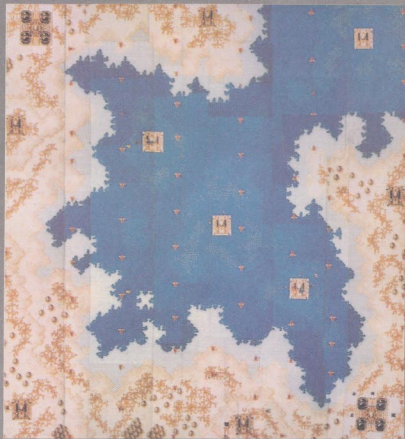
STADT

未來都市的市街戰

這個地圖表示市街戰。都市大多是平坦的路，所以步兵，戰車都能自由走動。至於障礙物，頂多只有建築物無法通行，所以兵器的自行車率相當高。所以是一個看起來簡單，可是實際上很難攻擊的地圖。



◀藍色的Q.P.方看起來比較有利，可是在中繼基地的配置上是很均等的。



EISFREI 雪和海的舞台

以地形來說，海和陸地看起來好像各佔一半。可是海上有結冰部分，所以小船行動的自由度降低，而且雪的斜面會滑，所以要注意步兵型態的戰鬥以及兵器的配置。另外有冰戰，海戰的地圖。



◀ 位於冰地中央的中繼基地會成為激戰區。若以此為誘餌從旁邊進攻，也是好方法。

像是一個處於熱帶雨林區的森林地形。地圖中還有減低地面兵器行動效率的沼澤地區。十分具有神秘氣息的一關。



WALDUNG 森林與沼澤的戰爭

在地圖中央是沼澤。要注意在沼澤中移動很費時的問題。相反地，因為有這個問題存在，所以一般都不會注意到這個沼澤，所以可以考慮從這裡秘密進行戰略。基本上在森林之中選擇前線基地，也是一個很有效的方法。



◀ 左下的中立基地和右上的中繼基地將成為激戰區。而沼澤可以有效利用。



▲ 存在於森林與森林之間的中繼基地是戰略上的重點。如果要各個擊破是相當難做得到的。



◀ 讓戰車行走沼澤地帶以橫斷中央也是一種方法。

▶ 雖然不能通過森林，不過大部分都喜歡這種平地。



擁有應大沙漠地帶的地形。中央的小湖與周圍的綠樹使全畫面呈現綠洲的景象。令人有一種安定的感覺。



OASE 湖泊與平地戰

中央是湖泊，兩邊是陸地。湖泊是戰略上的重點。因為在湖上攻勢比較薄弱，所以只要讓小船自走，總會走到敵人的根據地。如果能在湖畔進行陸上攻擊來支援，那就更完美了。攻擊接近根據地的湖畔中繼基地也是你重點。



◀ 因為在地面對著湖泊，所以只能用小船攻擊，可是也別忘了地上支援。



◀ 雖然美麗，可是卻是湖，可以利用小船做為戰略上有利地形。

▼ 面對湖泊的根據地可以說是處於最危險的位置上。

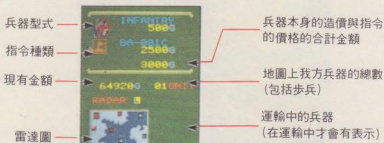


▶ 要有效利用平面上的中繼基地，以放走小船。



妥善應用各種資訊

兵器名稱



- ⓐ 表示兵器的耐久度
- ⓑ 表示兵器所攜砲彈的殘量
- ⓒ 表示兵器所攜燃料的殘量
- ⓓ 表示兵器搭載的飛彈的殘量

戰鬥中的指標

在戰鬥中所出現的警告標誌，最重要的就是右邊的兩種。如果在作戰中遇到這兩種標誌，一定要特別注意。



誘導飛彈接近

誘導飛彈是對指令機殺傷力最強的兵器。而且無論指令機變成何種型態均有效，因此此記號出現時要趕快跑！

雷達的使用

在無法直接看到的戰區，必須使用雷達來觀測敵人的動向用左右或 A 鈕交換長程或短程。



根據地遭到敵人攻擊

當我方根據地受到敵人的攻擊時，不但會發出警報，還會出現此記號。此時必須趕回根據地查看，否則十分危險。

長程用雷達



▲ 搜索敵指令機位置及基地數。

短程用雷達



▲ 搜索附近所有敵人的位置。

CONT (接關) 的方法

“雷霆計畫”在每通過一關時，都會顯示出接關用的密碼(PASSWORD)以便下次要玩時使用。要輸入密碼時，首先在標題畫面時按下開始鈕，然後當指令欄出現時，選擇CONT(若選START則會從頭開始)；然後用十字鈕的上下左右選擇欲輸入的字，用C鈕決定。輸入完畢後選“END”即可。



▲如出現上圖則表示輸入的密碼有誤。



▲密碼正確。再按A鈕即可進入遊戲。

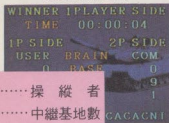


▲通過的關數，字會變暗。
(特別提供最終密碼：
JKJOIGJAOLA 供讀者們
過過癮)

全部共32關！

有些人以為雷霆計畫是沒有結束畫面的。其實不然，雷霆計畫也有結束畫面。地圖有8種，每一種地圖又有4個階段，總計有32關。32關全部通過時，就會有結束畫面。每通過一關，該關的字母就會如左圖一樣變暗。而A~D的階段，A最簡單，D最難；難易度不同時，電腦側的初期防守配備也會不同。(最難時，對方一開始就會在根據地配置固定砲台)

一關終了時的畫面



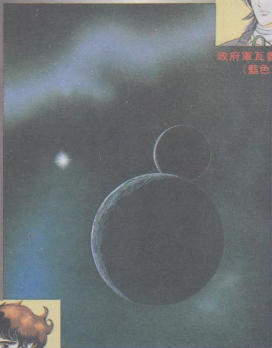
勝利者

BRAIN..... 操縱者
BASE..... 中繼基地數
UNIT..... 兵器生產數
BODY..... 自機生產數
PASSWORD..... 接關密碼

究竟誰能獲勝？…



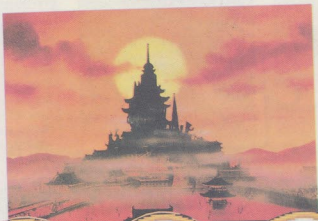
政府軍瓦魯沙將軍
(藍色軍)



革命軍倫多維夫將軍
(紅色軍)

~雷霆計畫(完)~

在黑暗中長眠了許久，第六天魔王，再度甦醒了；而邪惡之城“安土城”因此重現人間。世界呈現一片混沌不安的景象，黑暗再度籠罩大地，聖獸與惡魔亦在此時相繼由長眠中復出，欲將人間變為地獄之疆。而在此之際，黑暗中生出的光之使者。背負了美麗的光之翼，前來拯救世人，其名爲“孔雀”……



孔雀王

幻影城

MAP (地圖上的記號)

- …體力回復
- …氣力集中加速
- 1 …1 UP
- T …孔雀明王大咒

基本畫面的構成

畫面構成是非常普通的。在上方是表示術的選擇，下方是表示體力或殘餘人數等。其他的則無關緊要，只要時時注意術的選擇即可。

氣力計

表示孔雀的氣力狀態。氣力計紅色的部份越長，所發出的攻擊就越強大。



能使用的術

孔雀所能使用的法術。一次不能同時使用二種法術。所選擇的術會明顯的表示出來。最初只是發勁而已。



▲用A鈕選擇使用的術。

寶物

幫助孔雀的寶物。▼也有武器或1UP。除了體力回復或氣力促進，1UP以外，也有強力的法術。發現了好像是寶物的東西的話，一定要取得。



體力

表示現在的體力。全部消失的話，就會失去一個角色。取得寶物即能回復體力，最多只能到達3格。



熟悉的 ITEMS

青色的球——離塵垢靈珠，會消除身上不乾淨的魔物，使體力回復；取得了紅色的球——執持靈珠，可使氣的運集順暢，能將氣力計快速的提升到最高。



離塵垢靈珠



執持靈珠

熟悉的 OPTIONS

這是已熟悉的遊戲內容設定畫面。上方是LEVEL（看起來好像等級不同般，事實上只是殘機數不同而已）鈕的位置設定，以及變成BGM的音樂測試、EXIT 是回到標題畫面。



攻擊篇

術

孔雀集結了各極的印，能喚出神、佛等超自然的存在，能對敵人發揮他的能力。



發勁

孔雀最初能使用的技。把氣集合在身體的一部分（手集），然後對敵人放氣，如此，就能嚴重傷害在前方的敵人。貯存氣的時間愈長，愈能放出強力的氣。



長時間押住攻擊鈕，威力就會增加



不動明王火焰咒

「南莫三曼多縛日羅敕憾」

據說是能將不淨之物全部燒掉的不動明王之火。操作這種強力的火，就能把靠近的魔物燒成灰，將牠們消滅。



長時間押住攻擊鈕，火焰就會變長。
用方向鈕能改變火放射的方向。



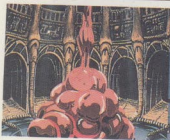
觀世音消魔咒

「南無薩婆勃陀達磨」

藉用觀世音菩薩的法力，將邪惡之物趕回冥界的術。含有神聖能力的六個光塊，會朝著 6 方向發射出去，擊敗周圍的魔物。



長時間押住攻擊鈕，放開時光球會在畫面內跳躍。



⚡ 孔雀明王大咒

「達摩偷吉羅帝莎訶 南
謨沒駄野 南謨達魔舒 南
謨僧伽耶」

在孔雀所擁有的密法中，
是最大的秘技。會喚出埋藏
在孔雀本身內孔雀王的能力
，當此能力被解放出來時，
能一口氣消滅周圍的邪惡者。



這個咒文只能使用與取得咒符的張數相同的次數而已。而且也沒有必要貯存氣，所以，押下攻擊鈕的同時就能使用了。



STAGE

1

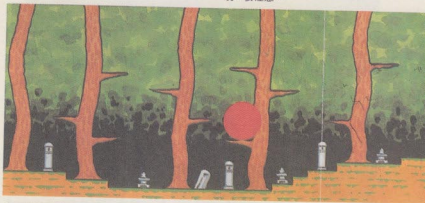
森林

舞台 1 的森林是包圍著安土城的天然要塞。去吧！孔雀。

一面是敵人的大將信長爲了要使聖獸開比姆復活，所建造包圍安土城的森林。

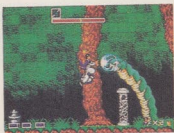


不知道爲什麼有 4 隻手（是不是看起來好像 4 隻手呢？）的奇怪和尚，當他們在施術時會做出一大堆動作，可趁此機會解決他們；不過也有和尚會突然出現，要注意。





看起來很強且會發出許多子彈（無法以攻擊抵消）的傢伙。其實一點也不強，所以，用一發最強的發勁即會自畫面上消失！

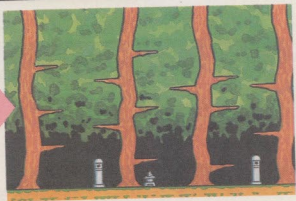


中頭目的蛇怪，牠的頭是弱點，所以要躲避從牠口中噴出的子彈，給牠一個氣力全滿的發勁！只是個唬人的傢伙！



這個傢伙旋轉時攻擊是無效的，要跳到最高的樹枝上貯存氣力等待，等待上來的瞬間向下放火燒牠。氣力不全滿也無所謂。擊中6次，就會獲勝了。

BOSS面



STAGE

2 六天使



小鬼與和尚的搭配。不過，這個小鬼意外的強，要給他二發最強的發勁，否則就不會死透。和一面的頭目一樣強！

迷宮似的樓梯面。如果跌下去的話，要再上來是非常麻煩的。



對這關的頭目六天使，一般是使用遇到牠以前能獲得的觀世音消魔咒。但因敵人只會從孔雀的左方出現，純粹使用發勁狙擊，是高分數式內行技。

火焰之術有效！



第2個舞台是縱轉軸中心的名牆面。在舞台中，不但會有許多使用特殊攻擊的敵人，而且牠們也會從樓梯等的階梯上攻來，所以，要知道很可能陷入苦戰中。使用火焰術比使用發勁更容易解決他們。首先，要用火焰將周圍的敵人都消滅以後再向前進。跳躍時，也要同樣這麼做。如此，就不會遭受不必要的傷害了。這裏的頭目是六天使，把六天使全部擊敗的話，就能過關了。有效地使用不動明王火焰咒，是過關的要訣。

會變身的妖怪

舞台的特徵可以說是敵人。有的敵人會突然變身，或者突然冒出其他的妖怪，會使用特殊的攻擊。



取得消魔咒

進入頭目舞台以前能獲得。以後要擊敗頭目六天使時，是十分方便的術。如此，孔雀就能使用3種術了。當氣力增加時，消魔咒發出的光彈會在畫面內亂跳襲敵。用大跳躍取得消魔咒。



◀在這裏若跳躍失敗，也能拿消魔咒！

到頭目舞台去

頭目 六天使

六天使並不是一個塊頭很大的頭目，而是6人一組的集團型頭目。要過關時，需要對付這6個人。敵人是分散的，且一會兒出現，一會兒消失而發動攻擊。因為不知道牠們會在何處出現，所以不容易用火焰咒或發動來攻擊，在這裏，要利用剛剛取得的觀世音消魔咒。事前要貯存氣力，敵人一出現即要使用呪術。把敵人全部消滅的話，就能過關了。



◀ 這個就是舞台頭目「六天使」。6對1的戰鬥！

▼ 利用消魔咒，一個一個確實的消滅。



▲ 這個就是六天使。好像忍者！

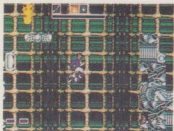
▶ 全部擊敗，這個舞台就過關了。其次是安土城！



STAGE 2 MAP

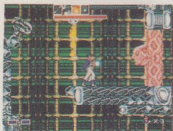
STAGE

3 安土城



又跌下去了，不過不會死。但是，這一面因為能獲得1UP及孔雀明王大咒，所以能去的地方都要去調查。

跳躍與迷宮、火焰的面。不過，即使從樓上掉下去，也不會摔死。



事實上，這一面是沒有中頭目和大頭目的。先能確實的殺死壁蝕君即可。是舞台6的練習。



◀ 碰到爪前端的部分的話，就會受傷。

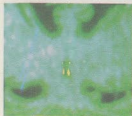
▶ 巧妙利用爪的伸縮，當做踏腳台隨使用。



▶ 不但會發射火焰，還會左右移動的火焰器。



◀ 火焰器是固定的。以一定時間發射火焰。



1UP寶物

雖然與進路沒有關係，但這裏有1UP寶物。對這個佈滿陷阱的舞台而言，是非常有利的。就在這裏增加自機，以後就容易應付了。



最強の術・大咒

破壞了接近本舞台出口下方的海葵壁，就會出現。現在，一切的術都擁有了再來只是擊敗下一關“魔獸”的頭目們而已。

▶ 在這個地方有孔雀明王大咒，這樣的話，就不怕任何東西了。



▶ 能不能擊敗對手，是緊要關頭！



↓ STAGE 3 MAP



這一面好像是迷宮一般，從牆壁噴火過來像外星人的傢伙，是個打不死的傢伙。而且，更傷腦筋的是噴火的間隔非常短，連面構成也是跳躍的連續，在這種地方會不會有敵人出現……，假使跳躍失敗而掉下去的話，要從最下方再爬上來。

STAGE

4

魔獸



這個鬼靈似的傢伙，朝這裏繼續追擊，煩死人了！所以，假使出現了會生產敵人的傢伙的話，要馬上“解決牠”。

跳躍時機決定了一切的面，掉下去時也不要忘了記取慘痛的教訓！

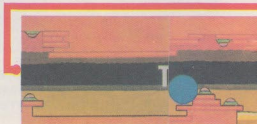


要充分掌握活動岩石的位置，是過關的秘訣。雖然會沈下去，但有些並不會沈到底，對於這種不會完全沒入火海的岩石，不要忘了它的位置。

S
T
A
R
T

(※註：“○”表示該岩柱不會完全沈沒；“△”表示該岩柱會完全沈沒，但仍會自動再浮出者；“×”表原本不會動，踏上即會沈沒的岩柱)

總之，跳躍時機和落地時消滅岸邊的敵人，其中之一沒配合好的話，就會吃虧。在上下的岩石中，有的岩石只會下沉到某些的程度而不會完全沈沒。所以，要仔細的判斷。因為中頭目會出現2次，所以相當麻煩，不要二次犯同樣的錯誤。



中頭目

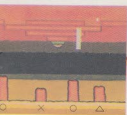


這種中頭目會出現 2 次。但是如果躲在畫面右下角用觀世音消魔咒射擊的話，就能擊敗牠了。蓋了打開時才能打倒牠，而所吐出的子彈可以打掉。

頭目

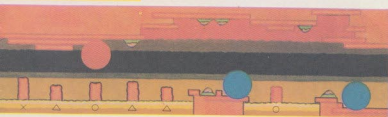
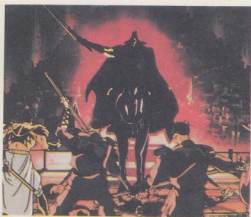


用發勁或火焰咒確實攻擊對方的弱點——頭！敵人發射出的火焰，會成拋物線掉落。只有在方的頭目有威脅性，所以，只注意左側頭目所發出的火焰即可。



STAGE 4

MAP



B
O
S
S

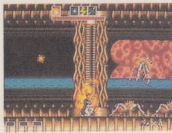
STAGE

5 逆十字

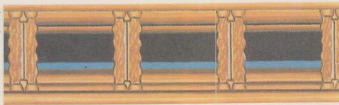
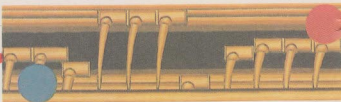
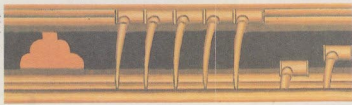
前半 (蜘蛛面)



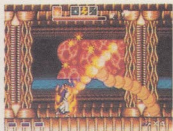
奇怪的是較強的小敵人會出現，要擊敗小敵人，是這種對基本較重視感覺的舞台。使用觀世音消魔咒是較佳的選擇。



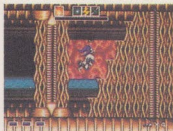
2面的頭目六天使，復活後就是這些蜘蛛們。從六天使變成蜘蛛，就會突然變強，所以不可輕視之！

逆十字
MAP前半
START後半
START

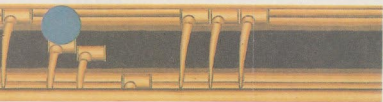
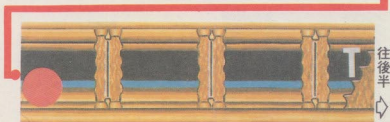
通過好像地下道的4面，
就會進入好像是走廊的5面。
。終於漸入佳境。



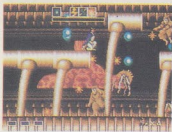
從畫面外飛來蜘蛛，會疊在一起成爲
中頭目，所以，假使貼在右端的話，會
一下子就被打倒，要注意。



擊敗了中頭目，就會有這種樓梯。好
像在哪裏見過這種樓梯!?不過，在樓梯
的另一端沒有旗桿，請多多包涵。

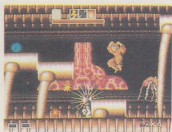


後半(骨面)



後半是，骨頭會對著上下造路，不容易行走。因為小敵人會繼續出現，所以不要操之過急趕到前面去，要確保保好的位置。

這是會出現背骨或肋骨落下的地方。連小敵人的攻擊法也與前半稍有不同。



要到上方或下方？是非常不容易判斷的地方，雖然選擇了有陷阱的路，但多半都會有寶物，所以是不會吃虧的。

STAGE

6

迷宮



這個面是迷宮面，地圖當然比3面時的大且複雜。強敵依舊是會噴火的傢伙，不過火焰的威力沒有想像中強，事實上，碰到1、2次的程度是沒有關係的。而且，在這一面中有各種寶物，要確實的取得，不過，還是不可以掉下去。

➔ STAGE 6 MAP

與舞台3同樣的迷宮面。但是，地圖的大小和迷宮的複雜性都勝於舞台3，所以，不可輕視！總而言之，在這一面小心翼翼不要犯錯的話，就能過關了。所以，行動要特別慎重，如此，會成為能取得許多在地圖中的寶物或1UP等有利的面。

不識相的 傢伙

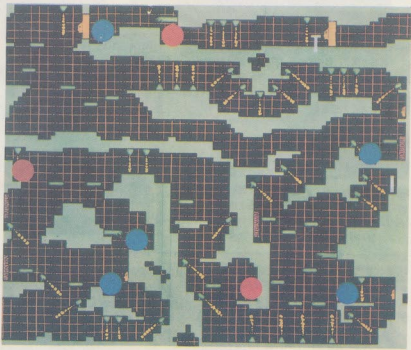


變成這樣的話，就稍微有點麻煩了。右上的鼠人會得意的發射出子彈。如果擊中他的話，是個不堪一擊的傢伙，所以沒有問題。

不要 怕頭目



蜘蛛又疊在一起變成中頭目了。牠的弱點也是頭部，所以要用發勁或火焰咒確實的擊倒牠。假使能冷靜應付的話，牠根本是不足以畏懼的！



STAGE

7

信長

終於要面對這個遊戲中最大的敵人——信長。因為非常強，要小心。

這一面是利用電梯不斷地上下移動而前進。看起來好像是非常複雜的迷宮，但實際上走的話，大部分是單行道，所以能繼續前進。不過，電梯落地以前，會遭遇狙擊，故要注意。頭目信長是非常強的。



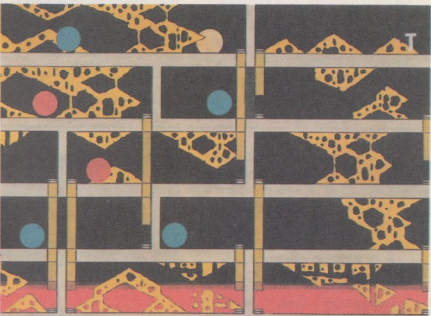
STAGE 7

BOSS

織田信長

終於是最後的舞台了。雖然是不太長的面，但敵人會出現，來到同一線上的敵人要消滅掉。有的敵人會在遙遠的上方飛行，這種傢伙可以不去理會牠。以後，就只是要擊敗最後的頭目關比姆而已了。





刀發亮了就會發動激烈的攻擊，所以，要逃到信長的下方。但是，有的時候會衝進子彈來，所以，必需要機警的閃躲。來到下方的時候，是個好機會，要給牠吃一計氣充足的發勁。沒有自信的人要使用消魔咒，對方一接近就發射！

STAGE

8

聖獸



到首領處的路程，不但是筆直的且無障礙物。敵人只會從右方出現，所以，只要把同軸的敵人擊落即可。而且最後的頭目聖獸開比姆，是在中央的怪物，中央的臉是牠的弱點，因此要到左端用跳躍躲避敵人的子彈，同時用發勁攻擊。擊敗開比姆的話，就能救出阿修羅，而使阿修羅重新回到孔雀的身邊。



STORY OF SUPER SHINOBI

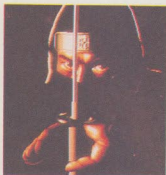
IN THE YEAR 19XX, THE EVIL
CRIME SYNDICATE "ZEED" WAS REDUCED
TO RUBBLE BY THE POWERS OF STEALTH
POSSESSED BY THE SHINOBI MASTER,
JOE MUSASHI.

IT SEEMED AS IF THE WORLD HAD
RETURNED TO PEACE...

BUT THREE YEARS LATER...

上面的照片是在標題畫面後所出現的故事的一部分。因為是用英文書寫的，所以，不是懂的一種語言的人是無法閱讀的。為了方便讀者的了解，因此特別把它翻譯成中文。

「在19××年，有一個巨大犯罪組織的頭目叫做“ZEED”。但他被忍者武藏與其伙伴消滅了。但是，三年後，“ZEED”比以前更增加威力，以“NEOZEED”的姿態復活了。他為了發洩前次被擊敗的怨恨，便接二連三的攻擊忍者集團。此時，連忍者武藏的未婚妻直子都被抓去當作人質。武藏為了替同伴報仇，以及救回直子，就獨自朝“NEDZEED”的總部攻去了」。這是相當複雜的因緣對決！



畫面的看法

■過關時的畫面

在過關的時候，會出現下面的分數加算畫面。分數增加後，就會增加殘餘人數。能够保持全滿的生命力，或者在過關時仍保有忍術，都會有額外的獎勵分數。至於秘密分數則要由你自己發現了！

■ 過關畫面

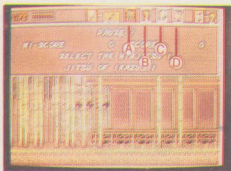
ROUND 1 CLEAR	
HI-SCORE	35000
SCORE	35000
CLEAR BONUS	8000PTS
PERFECT BONUS	10000PTS
TECHNICAL BONUS	10000PTS

- ① CLEAR BONUS生命剩下的刻度數×1000分
- ② PERFECT BONUS能保持生命最大值過關的話就是10000分
- ③ TECHNICAL BONUS忍術剩餘的次數×10000分
- ④ SECRET BONUS除了加算以外是秘密

在主要畫面按下接開始鈕，畫面上方即會有顯示窗的表示。
操作左右方向鈕，即可變更忍術的種類。

■忍術選擇顯示窗

- A
雷之術
- B
火龍之術
- C
浮身之術
- D
微塵之術



■忍術的使用

忍術的使用恰當與否，與遊戲的過關有著相當大的關連。當然，如果完全不用忍術，只使用純粹的體術也一樣可以過關；但這樣就使得遊戲變得十分艱難而缺乏成就感。強而有效的忍術攻擊，以及使用忍術時的動作，會使玩者感到更加過癮。一般而言，使用最為頻繁是雷之術；火龍之術在前半較有效；微塵之術則在後半對某頭目有效。

■遊戲結束 (game over) 畫面



最高紀錄的分數與你所獲得的分數會表示出來。
在這個畫面能够接關(只限3次)。如果選擇CONTINUE
後按A~C鈕的話，就可以由GAME OVER這一關的
出發點重新開始。

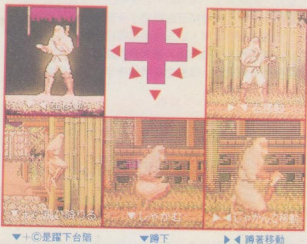
操作方法

本遊戲是1人用的。所以搖桿要連接在本體的1號端子上，第2個搖桿則沒有用處。



方向鈕

能夠讓武藏移動。依據按鈕的位置不同，移動的方法也不一樣。



開始鈕

開始遊戲時要按。如果在玩的時候按，即會變成暫停，而出現選擇忍術種類的顯示窗(19頁)。

Ⓐ 鈕

NINJITSU

要使用忍術時按。但是原則上忍術一關只能用一次。

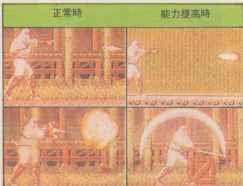
Ⓑ 鈕

ATTACK

攻擊。視敵人的距離，位置而定，以及我方能力是否提高，攻擊的方法都不盡相同。

隴流忍法—體術篇

遠時



近時



◀ 近而且蹲下時



Ⓒ 鈕

JUMP

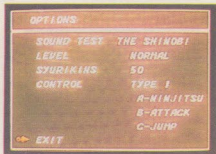
跳躍。在跳躍中的最高點再按一次Ⓒ鈕的話，便可做被稱為“八双飛”的翻滾2段跳躍。

OPTIONS

輔助設定畫面

在開始之前，若選擇「OPTIONS」，就會進入本畫面。在本畫面可以用搖桿設定初期資料。

SOUND TEST 是音樂測試，LEVEL 是遊戲難易度（只能增加殘機，敵人強度不變），SYURIKINS 是手裡劍數，CONTROL 是按鈕。



THE 術

主角武藏會使用4種奇奧的瀧流忍術。在各關 (ROUND) 中只能使用1次，假如這一關中有拿到「忍」這個寶物，即可增加使用次數。



◀ 右身體周圍出現「雷之龍」的陣擊，可以維持5次攻擊。



◀ 出現火柱的畫面會給全體敵人帶來傷害。



◀ 跳躍力增強。只有在地區內能維持。



◀ 自傳而給予敵人大大傷害。跳機會減少。

THE 跳躍

依據按按鈕時間的長短可以調整高度。跳到最高點再按，即可使用“八双飛”來回旋轉。



◀ 通常的跳躍可以分大小兩種。



◀ 這就是八双飛。這是大部分畫面不可缺少的技法。

● 八双手裏劍



進行八双飛時，可以用手裏劍向八方攻擊。要注意手裡劍的種群數。

手裏劍5個

▲ 手裏劍擁有的數目被加5個。

● 十字防禦



在提高能力的狀態移動，手裏劍或子彈都會反彈。腳下的攻擊要以蹲下來防止。

● 手裏劍(直立)



最傳統的攻擊法。敵人出現在畫面的瞬間，用手裏劍把他打倒，要養成這種習慣。

● 忍者刃



對於接近敵人的攻擊。手裏劍的殘餘數是0的話，即只能用忍者刃及腳踏來作戰。

● 手裏劍(提高能力)



提高能力時的手裏劍，有平常3倍的威力。受到傷害便會失效，要注意。

手裏劍20個



▲手裏劍的持有數在取後會加20個。

生命的恢復



▲小的心型標誌能使生命力恢復2個刻度。

生命力全滿



▲取得大的心型標誌，可以恢復到最大值。

提高能力



▲攻擊力增加。接近戰能使用忍者刀“月藏”，也能防禦。

● 手裏劍 (蹲下)



● 踢腿



● 忍者刃 (提高能力)



！妖魔退散！！
手裏劍 (威力提高時)
● 必殺!! 最強的八双

◀ 躲敵人的手裏劍、大刀、三節棍都能有效的打倒敵人。這是基本攻擊之一。

對於接近的敵人，採取蹲下的狀態來踢腿攻擊。由於能連續踢腿，所以相當好用。

對於接近的敵人，能力提高威力是很驚人的。大部分的敵人都能一次擊倒。

1UP



▲ 忍者可以增加1人。同樣的標誌有時也能提高2個。

爆彈



▲ 經過一段時間或碰到的話就會爆炸。

忍術



▲ 在那個回合中，能使用忍術的次數會增加1次。

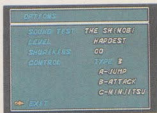


武藏使用的最厲害的技巧，即是在提高能力狀態下的八双手裏劍。似乎能把畫面上的敵人一掃而空。

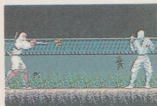
要選擇適合自己的等級模式

在塞加五代的遊戲，Option mode 是可以自由設定的。如果以全面過關為目標的話，即要選擇 Easy mode，手裏劍最高的90發比較好。

▼音樂測試也是令人高興的。



◀敵人的強度等是完全沒有變化的。



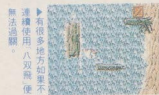
▲手裏劍殘數為0時，會自動改為忍者刃，也能防止敵彈。

跳躍的技巧非常重要

“跳躍的技術是本遊戲過關的關鍵”，這麼說並不過分。根據按鈕時間的長短，能夠相當微妙的跳躍。使用小跳躍便可不受傷害的打倒在上段的敵人。另外一個重要的技巧是「八双飛」。假如能精通這個技術的話，就不必使用「浮身之術」。應該要確實操縱「八双飛」。



◀要找適當的時機施展小跳躍，把上段的敵人徹底解決。



▶有很多地方如果不能連續使用「八双飛」便無法過關。



▲要體會自由自在的跳躍！



▼在最高點要馬上按鈕，把握時機重於一切。

▲假如時機不對，即無法登上高的位置。



利用苦無或忍者刀攻擊敵人

雖然手裏劍有彈數的限制，不過，這正是本遊戲最艱難的地方。只要能接近寶物箱用苦無來斬，便可相當節約。假如能找機會和敵人做接近戰的話，就算不使用手裏劍，



▲用苦無的攻擊比手裏劍更具威力。

也有可能把對方打倒。如果能不犯錯誤前進，手裏劍便會剛好，因此，萬一是以沒有錯誤做為目標的話，就應該極力節約手裏劍。無論如何，不要隨便連續發射。



▲忍者刀“月輪”劃出的軌跡真是太好看了。

▼正常狀態時，要重覆踢腿。



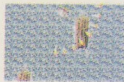
要好好利用八双手裡劍

手裏劍會朝 8 方向亂飛的『八双手裏劍』的技法雖然有莫大的威力，可是使用 1 次即會消費 8 發手裏劍。所以，毫無意義的連射，手裏劍在極短時間內便會消耗殆盡。因此，最好是有必要時才使用。總之，除了要確保著地點的安全以外，老對小嘍囉使用「八双手裏劍」，實在是太可惜了。只要使用普通的苦無便可充分將他們打倒。



◀原本就不容易擁有那麼多的手裏劍。

▶一次減少 8 發，實在令人覺得可惜。



◀對於飛去的地方感到不安時，非常便利。



▲在遊戲後半絕對有必要。



◀提高威力時的「八双手裏劍」的威力很大。

要活用增強了3倍的威力

取得提高能力的寶物，在步行中也能防禦敵人的子彈，不過，緊急時要使用這個技法是相當困難的。應注目的是，武藏的攻擊力大約提高了3倍。只要能使用這個攻擊力，連敵人的首領也能輕鬆的打倒。然後，一旦受到傷害，便會失去效果，所以，提高能力的話，便要使用「雷之術」來保持攻擊力，因為這是最佳的作戰法。



▲千萬不要讓這個寶物跑掉了！



◀在正常的狀態下，看起來並不怎麼強。

▶小嘍只要1發即可打倒。



◀只要掌握適當的時機移動，也可以防止敵人的子彈。

▶能力提高的話，連相當遠的地方都可以攻擊。



◀這種狀態是本遊戲能力提高到最強的情形。

仔細記住敵人出現的位置

本遊戲，敵人的數目與出現的場所多半是一定的。敵人並不會無限制的出現，所以，只要記住敵人配置的位置，攻略即會顯得輕鬆多了。



◀例如，敵人是這樣子配置的。



◀稍為回到這個位置攻擊……。

▶能夠打倒畫面外的敵人。





忍者之里，命運由一片竹葉得知

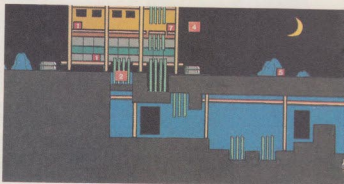
本故事是從武藏的故鄉難流忍里開始的。三年後回到忍里，它已經被尼歐·瑞德 (NEO ZEED) 搞亂了。

第1關的第1地區沒有什麼問題，但是，第2地區必須擬定行動模式。記住敵人出現的場所，在他出現前把他打倒，這是本遊戲的鐵則。要多做幾次來習慣是最重要的。

第1地區

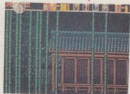


第2地區



剛開始要使用浮身術

在第1地區使用浮身的話，即可得到忍及20發，而且，生命力會完全恢復。



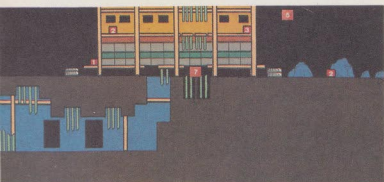
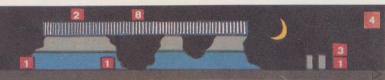
門內躲藏了5個人

在忍者屋地下的門內會出現5個敵人。去把他們打倒。



地圖記號的說明

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 手裏劍會增加 5 個 | 5 武藏的殘數會增加 |
| 2 手裏劍會增加 20 發 | 6 提高能力 (POW) |
| 3 生命力會恢復少許 | 7 能再度使用忍術 |
| 4 生命力會恢復較多 | 8 經過一定時間會爆炸 |



鐵蛋要接近，由腳底攻擊 2UP 沒有受到傷害的話就回收

鐵蛋由遠處攻擊也沒有用。要走到他的附近，用掃腿或斬將他擊倒。



把鐵蛋先打倒，由左邊的地下跳下去，慎重取得 2UP。



布魯羅布斯達要這樣打倒

在布魯羅布斯達把刀揮下時，才能給予他傷害。雖然使用一次火龍之術再加上「八双手裏劍」，可以簡單將他打倒，但這未免太可惜了，最“省”的方法是，在空檔的時間衝過去，用單發手裏劍來對付他。



▼像蝦子一樣只刺透了？
 ▲跳起來時別忘了攻擊。

▶被追趕時，由左右的牆壁上施展「八双飛」。



ROUND

打倒本關頭目 “影舞者”的步驟

武藏現在超越了大瀑布，進入了阿吉多鎮。平時在外他一直想著未婚妻直子的笑臉。可是現在連這個時間都沒有，因為這在戰鬥中是不被允許的。

從這個回合以後，會被要求完全的模式。如果被打中1發便會掉落深淵。所以，在第1地區要跳到彼岸時，要盡量先把對岸的敵人消滅。在圓木地區要慎重。

在第2地區，要盡量通過建築物的上面前進，最下層可以說完全沒有用。第1地區最後的2 UP，可以用來作無限增殖殘機。



對於“影武者”要用接近戰

對付這個首領，唯有使用接近戰。用火龍之術搶攻一下；在著地時，再苦無或忍者刀不斷的新殺。最後一個的本體雖然是難以看見的黑色，但是只要注意投出來的手裏劍就沒有問題。趕快把他打倒。否則將首領逼到畫面的外面再用手裏劍連續攻擊也不錯。

▶ 要注意著地點，盡量避免和首領接觸。



◀ 不斷地新殺，把分身……。

▶ 倒下的分身，你們已沒用了！



▶▶ 剩下的只有本體，趕快把他解決吧！



在被殺之前殺人是忍的奧義

邊前進邊發射手裏劍可直接攻擊畫面外的敵人，第1地區大部分的敵人都可以用此方法打倒。

▶ 對方不會攻擊，真是太好了。



手裏劍20發會很快補充！

藏在第2地區的20發可以在這個場所取得。取時要用八双飛・跳躍。

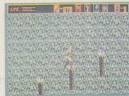
▶ 此處沒有必要用八双手裏劍。



八双飛能使難關變的容易！

在第1地區的2個圓木地帶使用八双飛便很輕鬆。

▶ 在第2地區要想一想再飛。



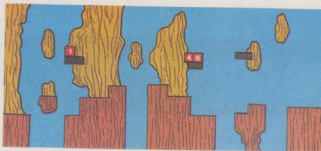
這個地方要用八双手裏劍！

跳到圖片的場所時，要用八双手裏劍先把它打倒。

◀ 先下手必定獲勝。否則一定會受傷。



第1 地區



第2 地區



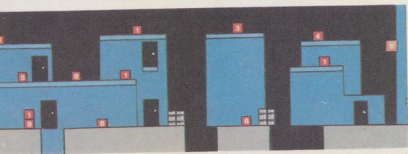
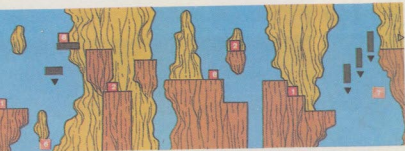
在3千尺的高空飛舞的 八雙手裏劍！

武藏潛入了在機場的2・D・F的運輸機，準備和生體電腦對決。

在飛機場，用八双飛在全屬網兩側跳來跳去是非常重要的。使用八双手裏劍的話，在你走的那一側會碰到敵人，這個事實必須好好記住。此外，在全屬網支柱的前側，要從支柱不重疊的地方跳躍，這樣才能踏上柱子頂端。這是非常重要的。

如果在第2地區是站在門前的話，即會被拋到空中去。假如只在門邊露出一點點的身體就非常安全。





記憶是最強的必殺技

要記住第 1 地區的全部敵人，而且，必須讓他們在出現前便消失

▶ 用雷之術也很安全！



讓看不見的敵人永遠沈默！

取得 POW 之後，馬上用手裏劍將投擲炸彈的傢伙解決掉，否則就不太妙。

▶ 在這個高度會碰到。要貼在右側。



在前往下面之前將敵人打倒！ 吊纜不僅是搭乘的

在敵人用吊籃下去以前，一定要將他們打倒。

▶ 上來時即會被打倒。

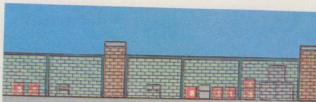


在這個地方的下面有 2 個士兵，如果跳下去便不會射擊。

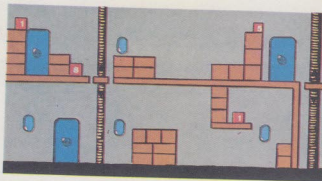
▶ 吊籃往上的話就要下來。



第1 地區



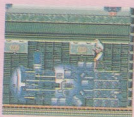
第2 地區



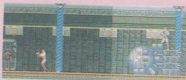
首領

生體電腦

保護「生體電腦」的砲台，左側的即使在射擊中也會突然追著武藏移動，但是，右側的是發射後才會移動。進入右側攻擊比較方便，要掌握時機。

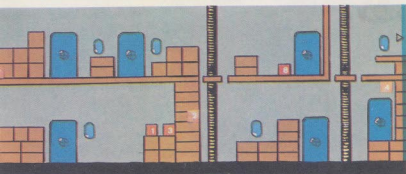
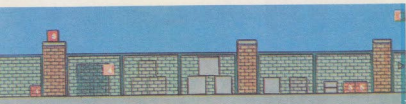


▼在大爆炸的瞬間，這裡能看的很清楚。
◀在這裏就是站著攻擊，也能把對方打倒。



▲在左邊作戰好呢？或者在右邊狙擊呢？





生體 電腦暗殺法傳授

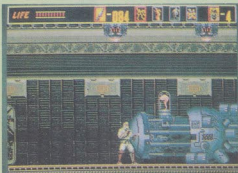
共有 2 種方法。一是站在畫面最右邊，然後是左右閃開雷射角攻擊弱點。另一個是使用安全地帶，場所是打開著的門前。由這個場所到本體經常都不會使用雷射鎗射擊，但打開時從左側進入安全地帶比較安全。



▲左側要跑來跑去比較麻煩。



▲雖然狹窄卻比較安全。



▲安全地帶是非常微妙的。用此種方法比較安全。



ROUND

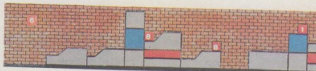
四

在廢墟的花園聽東

等待降落在地上的武藏的是，謎樣的廢墟世界。這裡並沒有人煙存在。廢墟是未來的遊園地嗎？……

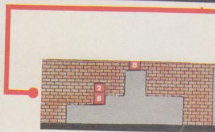
第1地區是很簡單的畫面。發揮過去的經驗，先行進入。

第1地區



▲好像沒有碰到，其實是碰到了。

▼看！只要跳3次的話，便可到那個世界。



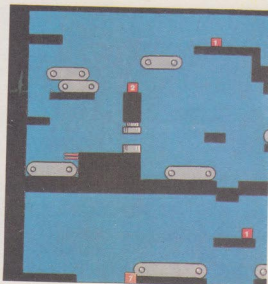
第2地區



▲在這裡，要先讓敵人發射子彈，然後再跳下去。



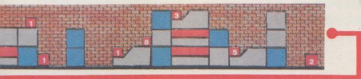
▲掉在這個地方即會損失1人。



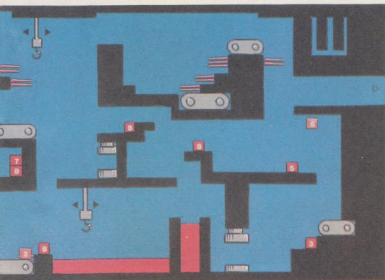
洋的蝴蝶歌

相反地，第2區必須有完全模式化移動的必要。以右→左→右的方式前進，然後利用起重機右上的出口做為目標。

這個地區的2 UP 只要以蹲下的姿勢去拿就可以不死。



▲在這裡也不會攻擊。敵人在想什麼呢？



首領

魔鬼終結者

在這回合，會把廢鐵丟過來的首領，他的弱點是頭。除了在他蹲下來拿取廢鐵、由拿到丟的這段時間內，你是沒有機會攻擊他的。假如你太靠近的話，他會以無敵的姿態朝你衝撞過來，所以，要保持相當的距離，然後掌握適當的時機攻擊。自認能力不足的人，要等到首領把廢鐵拿到頭上時，再靠過去攻擊。不過，在你使用這個方法時，首領一定會採取衝撞的攻擊，在你攻擊 2 - 3 次後，要立即跳開。



◀用這種戰法確實可以很快決定勝負。

▶在丟出以前要做八雙飛。

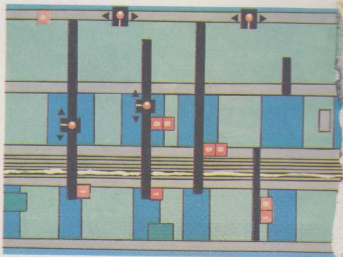


生體機械在我一擊

走在大都市，武藏不斷在的思考。這個都市和與死亡交戰的自己相比，可以說正好相反。我在都市的外側...
...這個冷冽的都市和我並沒有兩樣...
...

在第 1 地區要從這個建築物爬上去。

↑ START



第 1 地區



◀在適當的時機採取
跳躍攻擊，同時要瞄
準敵人的頭部射擊。

▶如果不趕快逃走，
他即會向你衝來。



▲在這種狀態下也會
追著武藏，但是，只
要暫時逃開就好。

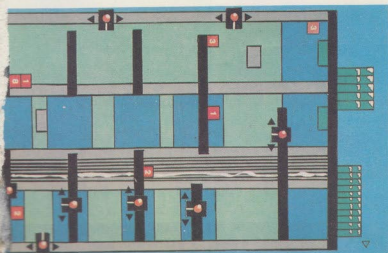
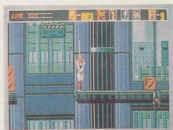


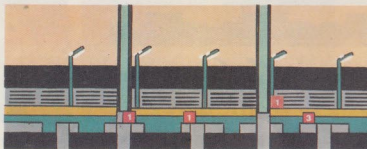
▲最後會突然爆炸。
不小心就會被炸傷。

之下而亡

要一邊躲避雷射砲台，一邊利用雷射砲台做為立足場，這就是要領。

第2地區與第3關相同，有道路側與外側。碰到紅色的車子會受到傷害，但是，它會以一定的間隔來，所以應該可以預測。此地區要避免作八双飛跳躍。





忍者必殺攻略術

用聲音來判斷是必要的

由1樓移到2樓時，必須以2樓士兵的子彈聲做為訊號。在聲音終止以前，必須做八双飛。



◀ 使用八双手裏劍之後，要注意敵人的來

基本上要走外側

將士兵打倒，外側便很安全。進入道路時，要注意紅色的車子，然後用八双手裏劍來攻擊女忍者。



◀ 最重要的是，靜靜的等待機會。

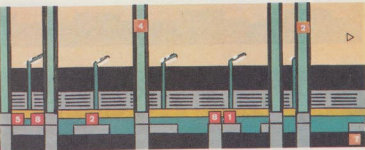
中國城降下鮮紅色

中國城有和NED-ZEED聯手的華龍一族在等待。他們會以中國功夫對付忍者。

在第1地區跳躍時，容易碰到上面的敵人。也能做某種程度的模式化。關於使用三節棍的敵人，要以下、上、下的順序來防禦，



第2地區



ROUND 5 編

在終點以前的2UP

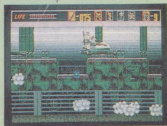
這個 2 UP 在道路使用八双手裏劍就會出現。當身體露出一半，便可安全取得。



◀ 被子彈打到的時候
慘的。

巨大拖車 (假名)暗 殺法傳授

必須破壞 3 個核心，中間的核心站在此地，即等於處在安全地帶。假如掉到下面便會嚴重受傷，這點要注意。

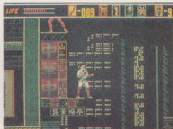


▲ 前後 2 個核心要跳躍邊線開電擊攻擊。

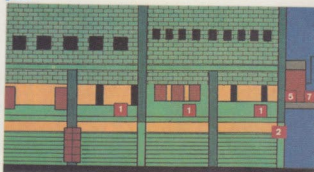
的雨

亦即，要採取和他相反的攻擊。不要太接近桃華(功夫美人)，要保持相當的距離攻擊。

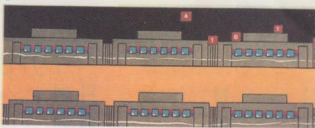
在第 2 地區，以不碰到鐵桿為優先。進入隧道就無法出來。最後過關之前，要取得忍的寶物。



第1地區



第2地區



如此打倒紫風與桃華！ 其次的建築物要從下面跳上來

在照片的場所往下降之前，要打倒桃華。然後在中央下降。

▶ 只要在這裡攻擊，即可把他打倒。



假如碰不到的話，可以使用浮身術。用八雙飛便可到達。

▶ 必須在相當界線的地方。



用恢復的生命力來渡過緊急的場合！ 看不見的寶物

在圖片的場所能夠恢復生命力，所以碰到缺也能安心。

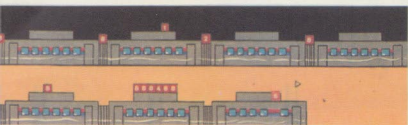
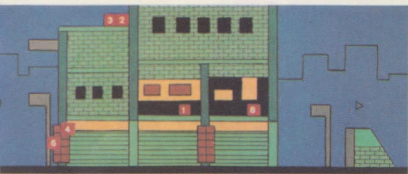
▶ 必須好好記住這個場所。



在即將過關之前，圖片的地方會出現「忍」的寶物。

▶ 要善加利用忍術對抗頭目。



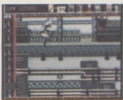


BOSS

假蜘蛛人與假蝙蝠俠的格殺技傳授

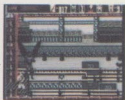
對付蜘蛛人時，要先施展浮身之術，然後拉遠距離攻擊。

▶用浮身之術會打得輕鬆。



畫面的左下方是蝙蝠俠攻擊的死角，在此位置即使沒有鐘也無所謂。

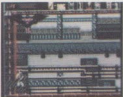
▶在左下方攻擊假蝙蝠俠。



蝙蝠俠向上飛是攻擊前兆！

當假蝙蝠俠向上飛時是將使用橫向衝刺的前兆，要準備跳。

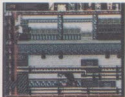
▶不能太得意，對方會突然攻來。



依然危險！還是要小心

當假蝙蝠俠向上飛出畫面後，要馬上跳起；落地後則要接著蹲下閃避。

▶跳完後要趕緊蹲下閃避。



ROUND

七

7-1

這一關的跳躍成功與否，是決定生死的關鍵。中間的長距離跳躍，雖然不用浮身之術亦可跳過去，但失敗率奇高。爲了要通過這個瓶頸，只好在前面不用忍術，留到此處才用。(微塵之術可用)

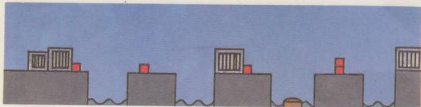
▼在這裡必須連續使用八
雙手裡劍。不要用雷之術。



▲這個傢伙不必和他正面硬拼，打他的腳尖即可解決掉他。

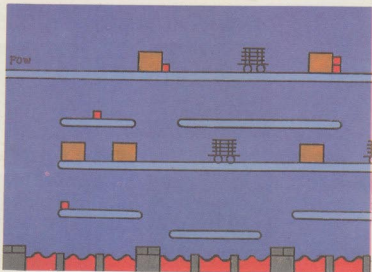
港口及 巨大戰艦 內部

第1地區



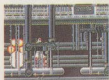
第2地區

START ▶



7-2

如果平安地跳過了7-1的瓶頸部份，就會進入巨大戰艦的內部。戰艦的入口處便藏了一個POW，可以先取得。敵人攻擊十分平凡，並不具有威脅性。不過途中有一個「忍」的寶物，要記得拿。



▲在此的箱內多半藏了炸彈，因此要特別注意別上當了。

▼在出口前也有敵人出現...
下方紅色的部份不能碰。

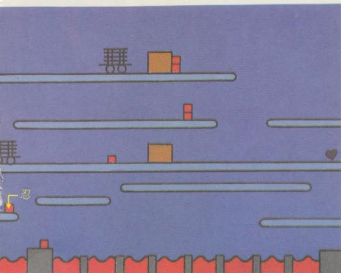


BOSS

哥吉拉



⇒ 往第2地區



⇒ 往BOSS

必殺！快攻必勝 「微塵之術」

在第7關的最後，會出現巨大的怪獸頭目——哥吉拉。當然，這並不是真正的哥吉拉，而是仿冒的假貨。但是雖然說是假貨，威力却依然十分驚人。尤其是強力的尾巴，武藏若不小心被打中的話，將會受傷慘重。真正對付牠的辦法，我們後面再研究；現在教你一個最快的方法，那就是動用「微塵之術」。

「微塵之術」只會扣掉你的殘機，却不會用掉「忍」；只要人數夠，便可繼續使用。使用3次微塵之術，即可馬上解決這個巨大的傢伙。



哥吉拉暗殺法傳授

現在所要教你的，是正式的哥吉拉暗殺法。

一開始時，先跳上平台由遠距離用手裡劍攻擊哥吉拉的要害（頭部）。在接近到右圖的距離之前，要用跳躍躲避火焰。之後則要仔細觀察，當牠頭向上抬準備要噴火時，就立刻躍下平台，利用平台擋住上方噴下的火焰，若牠反身用尾巴掃，則再跳上平台攻擊。如此反覆即可獲勝。（哥吉拉背對武藏時，仍可用手裡劍攻擊）

▼利用上方的欄板擋住該處噴出的火焰。



▲現在要趕快下去。



▲絕對不能被尾巴打中。



ROUND 八



◀ 在狂風暴雨中與敵人激戰，天地亦為之動搖。

終於到達了NEO ZEED的本部“要塞島”了。這是最後的一關了，因此連一些小嘍囉也變得十分兇悍。尤其麻煩的是兩種以上敵人的混合攻擊，常會將武藏逼得手忙腳亂。第1地區的地形十分單純，但是第2地區却是由8個地帶串連而成的迷宮。為了不在迷宮中繞圈子，必須仔細研究後面的地圖。

8-1

狂風暴雨正侵襲著地表。

本地區的地形十分簡單，但敵人的砲火猛烈，一不小心就會掉落海中；所以沒有把握的人務必要使用“雷之術”以防不測。在本地區的中途可以取得一個「忍」的寶物，取得後可使用2次忍術，故千萬不能漏掉。



◀ 擊落雷雲即可製造。



◀ 這個條件用錢的有奇效。



▼ 沒有用雷之術，將會被雷雲。



▲ 在此會遭到羽雲的敵人攻擊。

8-2

在第2地區是一個相當複雜的迷宮。但是敵人若是被消滅了，就不會再出現。可是如果沒有儲存2個或2個以上的「忍」，要打倒頭目便非常困難。



◀ 這門是往……

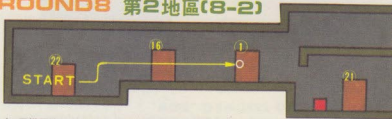


◀ 在這一帶地區飛行忍術又便宜。

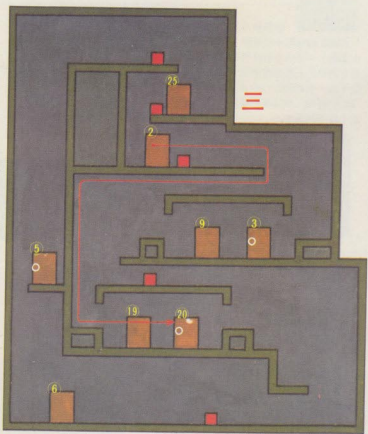
▶ 這種敵人雖然不強，但是若被一大群包圍就不好了。



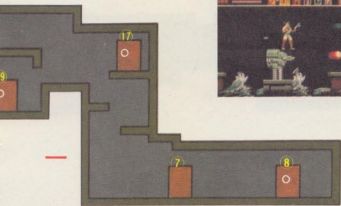
ROUND8 第2地區(8-2)



(※同樣編號的門表示是相通的門，有“○”號是入口)
 (⇨表示最短路徑)



◀第8關第1地區唯一要注意的就是砲台。



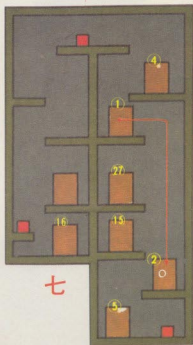
第8關第1地區 攻略POINT



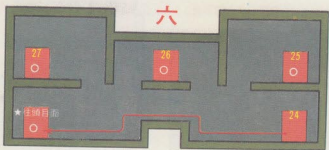
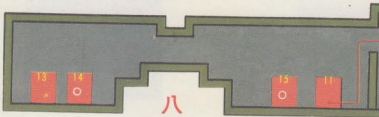
▲在第8關第1地區的此地方有一個忍的寶物。取得後可以使用2次忍術，故務必要取得。



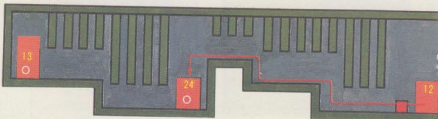
▲第8關第1地區的地形雖然十分單調（故省略地圖），但敵人攻擊卻十分猛烈。要用雷之術防禦以備萬一。

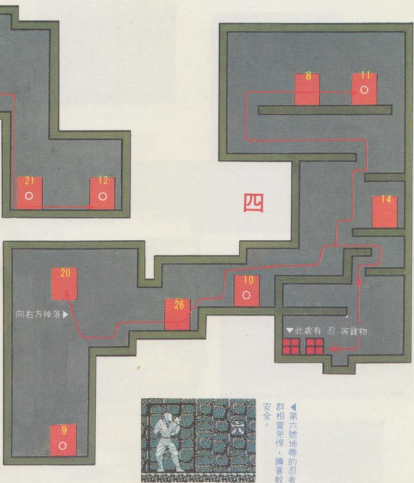


七

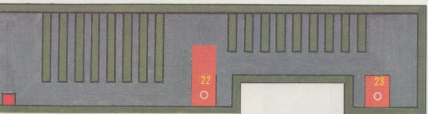


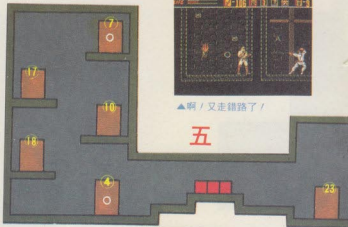
二





◀第六號地帶的忍者
群相當兇悍，請著
安全。

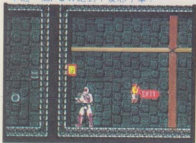




▲啊！又走錯路了！

五

▼這一個POW絕對不要忘了拿！



最終頭目

NEO ZEED!!

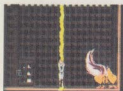


▲天花板不斷地下降，直子危險了！

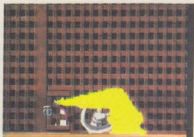


◀這就是首領NEO ZEED。真緊張！

▼使用增加威力的忍者刀一月圓，很快就能將首領NEO ZEED打敗。注意忍術至少要帶2個，否則雷之術會用不勝。



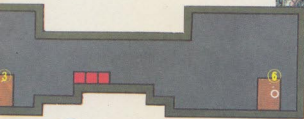
◀對付首領前要先用雷之術保護。



※直子的生還與否，會有2種不同的結尾畫面。



◀白鳳和紅隼是相當強勁的對手。尤其白鳳的三節棍相當厲害。

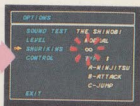


密技

超級忍—無限手裏劍!!

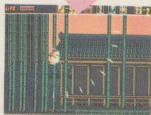


稍待一會兒……



很多人在玩“超級忍”的時候，都有一種相同的感覺，那就是“手裏劍不夠用”，“無法自由地使用八双手裏劍”。現在終於找到了能擁有無限手裏劍的密技了！先選到OPTION畫面，將手裏劍的支數改到“∞∞”，然後什麼都別動，靜待一會兒，手裏劍的數目會突然變成“∞”（無限），如此就成功了。不過在使用此密技前，其他資料都不能更動（包括等級）否則就不會成功。成功後則可變動。

可痛快地使用八双手裏劍！



雷霆計畫·孔雀王2·

超級忍者 完全攻略本

新聞局出版事業登記證

局版台業字第二九八一號

出版者：華健出版社

發行：華健出版社

新店市中正路217號四樓

編譯：本社編輯部

總經銷：華泰書店

華泰科學勞作教材社

新店市中正路217號三樓

電話：九一八八一九六

九一八八五〇二一

郵政劃撥：〇五四八四五〇二

華泰書店帳戶收

香港總經銷：翡翠行

九龍旺角西洋菜街

1A-1K (百保利大

廈17樓) 一七一—室

電話：三一二五五一六

每本定價二二〇元

版權所有翻者必究

133. 水戶黃門	120
134. 假騎士	120
135. 夢幻戰士	120
136. DAN戰士	100
137. 光戰士和麻將使用說明	100
138. 大相撲	100
139. 勇者斗惡龍	100
141. 涼風雙龍	120
142. 空飛城二代	100
143. 女神轉生	160
144. 快傑左衛門	100
145. 忍林劍	100
146. 靈劍傳	100
147. 妖怪之屋和幽靈屋	120
148. 王子冒險記	100
149. 龍翔二世	100
150. 魔法的魔術	120
151. 世界拳擊	100
152. 卡諾夫	100
153. 諾瓦人	100
154. 神勇戰士	100
156. 槍技1.0.0種	120
157. 新英雄球二代	100
158. 巨龍棒球二代	120
159. 鬼太郎二代	120
160. 戀情幻克	100
161. 槍技1.0.0種2	120
162. 女角聖	120
163. 超豪華世界	100
164. 聖潔大戰	100
165. 魂斗羅	100
167. 麻將空想法	100
170. 槍技1.0.0種3	120
171. 風雲少林拳2	100
174. 探險家騎士	100
176. 嘉博外傳・沙漠之狐	120
177. 烏帕王子	90
178. 忍者阿修羅	90
179. 假騎士二代	120
181. 天竺之舞	120
182. 1.0.4.3	80
183. 超英雄戰記	100
184. 妖學遊中記	80
185. 才・職工	120
186. 刺者大傳孫武勝龍森林	100
187. 橫城騎士	80
188. 快打旋風&沙耶子	120
189. 希特勒復活	80
190. 熱血高校棒球	100
191. 天空與地球	80
192. 烏龍之拳二代	120
193. 卡吉冒險	120
194. 日日巨龍棒球	140
196. 龍崎先生	80
196. 霸王心&靈幻道士	120
197. 超豪華運動會&彩虹橋	100
198. 三國志&烏龍劍客	130
199. 勇者斗惡龍二代	300
200. GAME俱樂部	240

棋太郎傳說、全字遊戲賽、
死亡區域、新電腦英雄傳、
水晶之聲、女神轉生、
新世紀中央電視台事件、
北海通運轉台事件

201. GAME俱樂部2	240
真田十勇士・豪傑南戰役、 麒麟傳說、太陽神劍、 激動的魔術、相撲的一刻	
202. 志遠劍俠傳	90
203. 麻將學園&上局之道	200
麻將學園、近藤邦、麻將制度、 雀子高中學校、熱烈的博打麻將高手、 橋本、美少女麻將俱樂部、 上局之道、麻雀殺人事件、 日式十三張麻將玩法詳解	
204. 大藏弄村&西遊記二代	130
205. 槍技1.0.0種4	120
206. 超級瑪利三代	200
207. 涼風雙龍2&幻想空間2	170
208. 槍技1.0.0種5	120
209. 中央大陸一、二代合訂	170
210. 大盜五虎門二代	90
211. 太空戰士二代	280
212. 槍技1.0.0種6	120
213. GAME俱樂部3	240
超人俱樂部、阿蒙地諾、 大藏弄村、風王之王	
216. 三國志外傳	120
217. 槍技1.0.0種7	120
218. 魔法的勇者完全攻略本	100
219. 新英雄球完全攻略本	100
220. 新英雄球傳	150
222. 七龍珠大魔王賽亞人傳・舊代	140
2. MD夢幻之星2代・時光流逝的編年記	300
3. 宇宙英雄人&戰術	150

95-055

5. G004 最佳計畫&九龍王&超時空者

1. PC冒險世界(日語版)	30
2. PC妖怪中記	140
3. PC英雄傳	130
4. PC龍魂傳說	90
5. PC英雄&龍口勇者&R-TAPE	180
6. PC魔界大傳・狂龍戰歌・ 麒麟與甲人	140
8. PC超級地球2之2種	100
9. 新英雄球完全攻略本	100
PS 01・魔法地獄大冒險	300
10. PC世界冒險記	100

11. PC新編記&希利大冒險&雙龍的編年記

雷霆計畫
孔雀王2
超級忍者



完全攻略本

定價 **120**元

華泰書店

RP004-03-90120-1 SWL B01 (C) PA80

L310430-00-00 • M295395-00-00