

TOP

特輯 2

全國第一本 SEGA MD 專業年鑑

MEGA-DRIVE

16 款發售中
軟體介紹

讀者實詢 + 秘技天地 × 新作預告 = 熱情夏日 MD SHOW

最新 GAME
GEAR 特集

8 家廠商總採訪
~ 帶您進入 MD
軟體的開發世界

戰國傳奇 &
夢幻之星 III
完全總攻略



SNK NEO·GEO 總代理銷售

TAIYO 台耀有限公司

地址：台北市太原路46號
TEL：(02)5651163-5
FAX：(02)5619236

把遊樂場氣氛帶回家，
閤家同樂！



記憶卡



手提包



T-SHEET



NEO·GEO主機



RF線



RC

身歷聲的臨場享受
緊張刺激美侖美奐
讓您跨越玩GAME的新領域

擁有它
你才是真正的玩家



七月發售



戰鬥邊緣

七月發售



風速英雄

七月發售



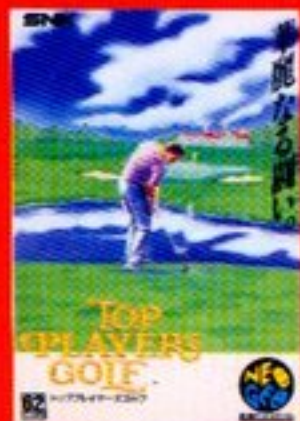
忍者勇士



激戰NAM地帶



明星棒球賽



首席高爾夫



麻將狂烈傳



幻魔大戰

專售各種遊樂器主機、卡帶和週邊設備
請認明NEO·GEO NTSC系統 英文字幕顯示 才是國內正品

TOP! MEGA DRIVE 特輯 2

SEGA MEGA DRIVE自1988年11月推出迄今，將屆滿2年，從最近這半年以來，簽約加入的軟體廠商觀察，以及今年6月上旬本社赴日參觀TOKYO TOY SHOW及SEGA 日本總公司，並深入採訪了解後（專訪內容詳見電視遊樂報導43期），對M.D.未來的展望，深具信心。相信無論您以往對M.D.的表現是否滿意，都會肯定這半年多以來SEGA 對遊樂圈界的努力成果。我們也深深期許M.D.能不斷有佳作湧現，令玩家滿意！

這本特輯承繼了半年前本社所推出的TOP! MEGA DRIVE特輯1，從三個月前的籌劃階段到一個月前後的成型，雖非僅耗10月，但其在喧鬧落地誕生，呈現在各位眼前，所經歷的陣痛，其辛苦實是唯有親身參與者才能體會得出。在此，我要感謝所有參與製作的同仁，他們犧牲許多寶貴的假期，只為了將努力的成果呈現出來。也非常感謝業者提供許多珍貴的資料，使本書內容更豐盛。

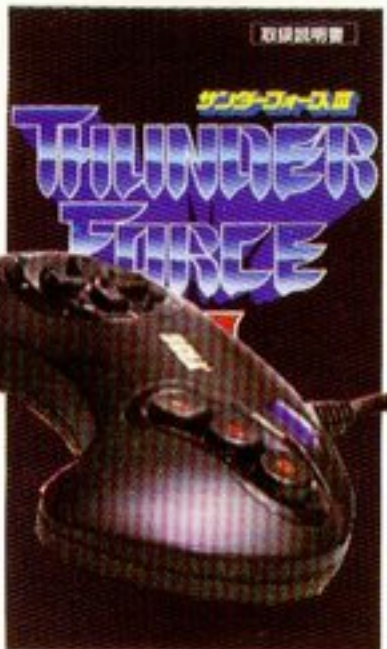
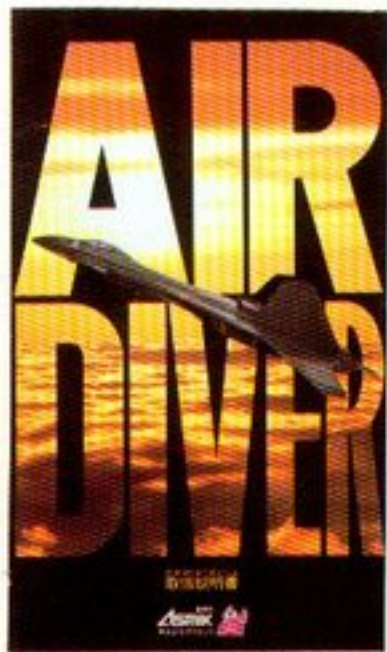
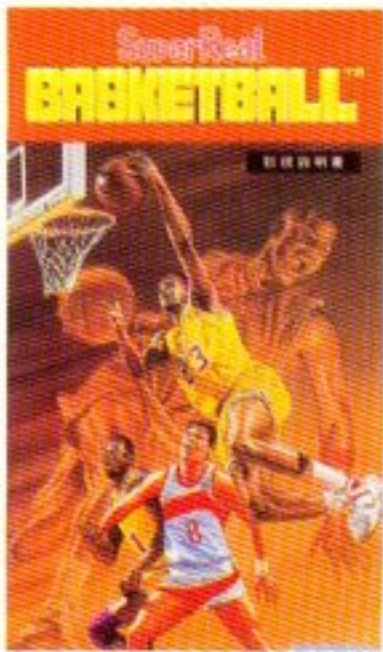
當然更要感謝的是所有看到這本特輯的網友們，沒有您的支持，它就喪失了存在的意義。我們希望這一次的成功能超越以往，同時也期待各位不斷的指教與鼓勵。



編者手記

TOP! MEGA DRIVE

特輯2



軟體介紹

超級魔術方塊	——	4
史上最大倉庫番	——	6
戰國傳奇	——	8
超級籃球賽	——	12
紐西蘭故事	——	14
立體空戰	——	16
衝破火網	——	18
拳擊大賽	——	22
重裝機兵	——	24
達爾文4081	——	26
夢幻之星III	——	28
星際歷劫記	——	30
火爆浪子	——	32
突擊先鋒	——	34
閃電出擊III	——	36
大旋風	——	38





廠商總採訪

拿姆科	46
金子製作所	48
東亞計劃	50
狼組	51
HOT・B	52
泰德	53



完全總攻略

戰鎗將奇攻略	54
夢幻之星III 攻略	74



編輯室傳真	1
新卡發行表	41
讀者賀詞	42
Game Gear特集	92
風花天地	98
新卡預告	106



全 售

SORCERIA

出 版 者：電視遊樂報雜誌社
 發 行 人：陳日陞
 總 編 輯：陳希芳
 企劃主編：宋明義
 文字編輯：許麗容
 美術主編：吳麗英
 美術編輯：張偉銘、阮德儀、華聖達、林文芝
 發行課長：陳日陞
 發行專員：陳文吉
 行政管理：廖桂華
 財務主任：楊素慧
 高層組長：洪宗炫
 高層專員：王志敬

社 址：台北市辛亥路1段112號2樓
 電 話：3035236・3035239
 F A X：3620224

總 經 銷：農學有限公司(農學社)
 地 址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
 經銷專線：(02)8178022

廣告總代理：日華廣告股份有限公司
 廣告業務代表：謝德榮

地 址：台北市建國北路三段78號5F
 電 話：(02)504-6323
 F A X：(02)509-9366

承 印：錦華印刷實業股份有限公司
 地 址：板橋市大觀路2段356號

東南亞地區總經銷：香港嘉翠行
 地 址：九龍深水埗福華街148號
 黃金大廈第3座2 F G室
 電 話：7289086 FAX：(002652)3879951

新聞局登記臺誌第6004號
 售價160元

帳 戶：電視遊樂雜誌社
 劃撥帳號：1159250-4號



超級 魔術方塊

ZOOM!

ズーム

- 原作公司：DISCOVERY
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥5,500

參考資料：32、33期

緊急情況發生！飛行宇宙中的
巴斯達登魔軍團，計劃佔領地球！
緊急情況發生！飛行宇宙中的巴
斯達登魔軍團，計劃佔領地球！
目前為止，他們已破壞了許多的
行星。惡魔軍團在各地的行星上建下
魔界陣，如果魔界陣一天不毀滅的話，
地球也將遭受同樣命運，和其他的
行星一樣成爲不毛之地。

地球上的科學家們，火速開發與
構人工製的“SMART”，並派
遣到世界各國。

分散在世界中的魔界陣共30個，
如果不成功的話，地球就……
趕快！SMART，時間不多了！



畫面介紹

SCREEN



- ① 現在的得分
- ② 子彈發射狀況
- ③ 剩餘人數
- ④ 現在的關數
- ⑤ 剩餘時間

2人操作時敵數增加

開始時，可選1人及2
人操作遊戲方式，或2人交
互操作及2人同時操作。同
時操作時，1人選橙色、第
2人選藍色的“SMART



↑2人操作時，敵數增加2倍，
難度可增高。



↑當亂成一團，所以保持距離
以求安全。



↑1方死後後，遊戲會暫時中
斷，再從頭開始。



↑互相牽制，也可以增加遊戲的
樂趣囉！

協力

背叛者

困住敵人

基本上的規則，是玩家
一移動操作的“SMART
”後，線的颜色就會改變，
以線圍住四角後，會忽明忽
暗。畫面上的方塊，在一定
的時間內，全被圍住就過關



↑魔界陣愈來愈靠近，接著就
看你的厲害了！



↑畫面過關後，那方最後，“SM
ART”也會很樂！

不要如何，圍住它

這會很任，會得分。

這會很任，會得分。

跳躍、反彈！然後，目標秘寶！！

這款遊戲最主要的重點是，跳躍和子彈的使用，另外秘寶也很重要。得分1000點可1 UP，之後為2000點1 UP。擊敵是非常重要的，畫面上看不見的寶盒很多，但關住可得300~400點。



↑跳躍可以攻擊，除敵的寶盒固定，會得高分的哦！

◎技巧的使用跳躍及反射彈！！

這款遊戲，困難度頗高，跳躍和雷射將成為你的好幫手。但是，過份依賴也會吃虧的！

首先，跳躍是按下方向紐及A紐（或C紐）後，飛出了寶盒密碼。當被敵人包圍時，使用這種方法，是很爽的。但要注意的是，跳躍之時，不能劃線。一不留神

就會忽略，後面的線。

彈的注意點是，可以使敵人跳飛起來，却不能打倒敵人。射擊距離也不是很長，差不多3個寶盒密碼的距離，而且彈數也被限制，如果採連射，可能會造成發射失效，請多注意！但是，總之以上2種方式，都將是你的得力助手。



↑跳躍落地時請注意，如果跳到敵人的上空就完了！



↑利用反射的反彈彈出，唯一不錯了！

跳躍

對於佔領不動的敵人，是有效的妙技——跳躍。跳躍時不能劃線是一大缺點，但專門應付迎面而來的敵人，跳躍時，記得好好尋找一下，畫面上看不到的寶盒話。



↑跳躍時，不能劃線，實在太棒了！

反射彈

和跳躍不同的，專門應付窮追不捨的敵人。只能從背後發射，當彈起敵人時，趕快趁機，是——。反彈的距離次數在得分表下的3階段有記錄，請多留意！



↑會反彈再發射，但可不是在——蛋殼囉！

儘快取得秘寶

和跳躍、反彈一樣有利用價值的是，秘寶！！在一定的時間內，不趕快到手，立刻會消失。另外，各畫面的不同秘寶會在一定的位置上出現，請牢記！

SMART的速度會減速，如果一取得箭誌速度就會恢復正常。SMART的速度正常時，取得箭誌會得分。秘寶星星，會改變其他的秘寶，最主要的效用，會顯示在1 P的畫面數附近請不要錯失！



↑秘寶出現的地點要牢記。



↑在此可再得到箭誌。

香蕉	砂漏	太陽	紅箭誌
敵人會動時，移動減速。	敵人會動時，停止移動。	SMART會動時——無敵！！	得分數上昇50點。
藍糖果	翅膀	箭誌	星星
得分數上昇100點。	取得之後，此關過關了！	速度減慢的SMART恢復正常。	可改變其他的7種秘寶。



以下是魔鬼兵團！

這是會詭譎的玩家，操作SMART的“魔鬼軍團”。不能打倒他們，只能以跳躍和反彈來避開。撞到千怪時會消失，但是SMART的速度會減慢。

球團怪



以破壞十字刀打碎，速度很快，請留意！

綠手怪



綠手的怪獸，會在SMART後發射雷射。

刺球怪



平常動起來不大動，但會交叉的變成陷阱。

陀螺精



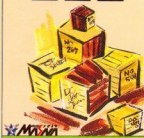
不停移動，會使SMART發動時動動下的敵向失。

章魚怪



撞到會消失，但SMART的速度會減慢。

倉庫番



史上最大 倉庫番

CARRIER

史上最大的倉庫番

■原作公司：THINKING RABBIT

■發行公司：NCS

■標準價格：¥5,200

參考資料：33期

有一天，雜誌附著的中古車上佈滿灰塵，一連開一週享受著和風吹拂的涼爽，遵守交通規則的駕駛停下來。此時有位約娜多魯的辣妹走過來……那個被雜誌奉送的雜誌心想著，如果錯過這次機會，可能就要等來生了！於是雜誌想起義氣隨女孩跑開好。

結果……那個女孩好像沒聽到似的，看著另一輛奔馳而來的跑車，竟一閃而過！

女孩毫不考慮地上了閃閃的跑車，飛入遠處而去，看見下層卻依然持續！從此，雜誌發誓要存錢買一輛高級進口跑車，報一箭之仇！



遊戲開始

GAME START

題目在畫面上出現後，以方向鈕操作上、下，由GAME CONTINUE EDIT 中將GAME選出。按下鈕後，前進去選擇畫面。



選擇面

以方向鈕選出挑戰面，按下開始鈕後，開始進



行遊戲。一個舞台中共有10個面。共25個舞台，所以一共有250個面，讓玩家好好發揮。



關卡介紹

STAGE



4-35 移動綠色的行李，相當容易。

5-50 收集行李，聚集到中央。



10-98 收集的顺序，請多加思考。

11-109 這樣的畫面，可不見太容易。

12-118 嘿！看起來簡單，但是……



14-136 作出通過後，輕鬆多了！

18-175 上面的那一塊，收集起來……

20-191 數量很多，白粉難關的。



20-197 收集的地點，分成2個的畫面。

22-215 認真應來移動行李！

25-245 中央的通道，可使行李通過。



把行李推到指定點上，看來簡單但……

MD版的基本規則和其
他機種完全相同。推可以，
拉不行是最簡單的東西，只
要動動腦，就十分容易了！

◎目標收集點

散放在地圖上的白點
是行李，只要將它們一一
收集起來，就OK了！

將行李收集起來會變
色，全部收完即過關了！



◎一次只能推一個

一次只能推一個行李，
(與小氣!)如果拖貨車來
裝多好。推!推!推!使勁
的推!



◎千萬不要拉!

也不能拉呢!行李看起
來相當重，拉也拉不動，只
會白費力氣罷了!



失敗時，請利用這個機能!

雖然很慎重的在操作，
但是也可能會失敗。這個時
候，這個機能會成爲救命之
星!

首先，推過關時，趕快
按下A鈕，就回到原來的地
方，相當方便的功能吧!

另外，放錯地方的時候
，按下B鈕後，ONCE

AGAIN 的指令會出現，選
擇後可從頭開始再來一次。
從頭開始之前，以TRACE
MODE來研究一下，推行李
的順序，比較有利。還有，
可以以方向鈕來選擇畫面，
儘量將自己不拿手的畫面放
到後面。



RETURN	回復遊戲面的指令
ONCE AGAIN	重新開始的指令
TRACE MODE	回到最初畫面，按下A鈕後，會從現到目前為止的畫面，以方向鈕回到遊戲畫面。
GO SELECT	以這個指令重現在舞台的選擇畫面。

自己編輯(EDIT)畫面樂趣無窮!!

和別的機種相同，這
款遊戲也有EDIT模式。
以題目畫面選出EDIT，
可以依自己的喜好配置牆
壁、行李、收集點。以方
向鈕移動游標，C鈕選擇
物品。以A鈕決定後，就
很容易的作出原版。完成

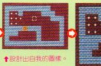
後按下開始鈕，又回到E
DIT畫面，選擇PLAY
後，就能以自製的畫面來
玩遊戲。或許在前面的場
面中，你已經歷盡千辛萬
苦了，但如果你自製的
畫面中仍不過關的話，你
就太……笨了吧!



好容易的作出原版。



以A鈕選擇，以B鈕
消除。



以C鈕選擇壁、行
李……

設計出自製的圖樣。

以簡單的畫面，讓自己輕鬆一下



放入玩者後完成，回到EDIT畫面
後，開始!





戰國傳奇

SORCERIAN

ソーサリアン

- 原作公司：FALCOM
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥7,000

參考資料：33、35、36、37期

這裏是冒險家們學習魔法及收集寶物的城堡。他們來自世界各地約而而地聚集在此。

有尖尖的耳朵、飄忽髮型的少女——小妖精。有的矮短小、滿臉鬍子、以彈弓槍、一天到晚殺着生命的怪獸。有喜歡批評別人、常因算命起衝突的巫婆。還有手不離劍的戰士……等人物。

集會在此的人，大家各懷鬼胎。有希望得到數不盡財寶的人，有為了追求真理的人。但是冒險家們關心的，還是為自己的魔王而戰，以獲得眾人的感戴。因此，他們反覆著無不盡的冒險，有時受傷、有時痊癒、有時相遇、有時分離……，你常常看見他們手拿武器、口念魔法的咒文。在沒有盡頭的迷宮中摸索。他們相信自己的胸臆，事實上他們的確解開無數神秘之謎。

你可以和大家一樣，幫他們——獻個詞吧。



王城與城鎮的操作方法



方向鍵——指令和文字的選擇

- START 鈕——開始遊戲
- B 鈕——取消
- C 鈕——決定



▲王城

城鎮▶



冒險中的操作方法

上	跳躍、登上樓梯、打開門、取東西/放東西、談話
左右	移動
下	下樓梯 踩地上



START 打開指令視窗



↑指令視窗



- 裝備
- 持有物
- 隊員狀況
- 探知怪物
- 速度
- 視窗



(A)——更改隊員位置順序



(B)——施展裝備的魔法



(C)——武器攻擊與決定指令

遊戲開始的方法

■以下表格為王城的指令順序

- | | |
|--------------|----------------|
| 出發冒險——時間過去了! | 解散組員——取消角色 |
| 觀察組員——觀察角色 | 進入城鎮——改變職業 |
| 編制組員——創造角色 | 儲存遊戲進度——讀取遊戲進度 |
| | 範例角色 |

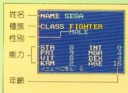
● 首先工作

遊戲一開始，第一要進行的工作便是角色創作。要取什麼樣的名字、選擇一種族、還有性別……，真是叫人傷腦筋！不過一想到今後漫長的冒險，真是又期待又擔心。要注意的是，角色最多可創作至10個人喔！



● 創造角色

輸入姓名並選擇種族及性別後，便會顯示出初期的能力。同時，也會表示出分數，分成各種不同的地位等級。



構成種族的7種能力

STR	戰鬥力(強度及擊力)	戰鬥力高非以下的話，則無法使用武術來攻擊。
ITN	智慧(智力及魔法攻擊力)	「智慧」在零以下時，無法使用正在研練的魔法。
PRT	防衛(防禦力)	防禦力愈愈來愈低，則越易受攻擊所受的痛楚愈大。
MGR	詠咒魔法(對魔法的抵抗力)	魔法抵抗力變低的話，對魔法所受的痛楚也會變高。
VIT	生命力(活力、體力)	生命力高的話，便可以打開重要的門。
DEX	巧妙(靈巧度)	靈巧度高的話，則可避開設置於門及寶物上的陷阱。
KRM	因果業運(善惡的標準)	善良的話是好人，這也是上天所賜的能力(魅力)。

● 年老及世代交替

角色隨著年紀的增長，會依序變成年輕人、中年人及老人，壽命(依種族不同而有異)一到，則會因為衰老而死去。不過，即使死去，仍可以創作繼承原來角色的寶物及知識等東西的新角色。但是，等級還是會回到零呢！



● 職業的變化

在試練生活時，依各個角色的參數不同，可選擇60種職業中的某一種來就讀。各個職業的年收入不同，1年後的參數也會因此而有增加或減少。因此，請預先寫下參數的增減，以減少角色成長時的失敗吧！



轉業也要有條件！

角色雖可以選擇自己喜歡的工作來轉業，但並不是任何人都可以從事全部的職業的。例如：男人來當助產士總覺得怪怪的；而叫身體虛弱的老人來做戰士則又太沒道理了。因此，設定有年齡及性別等限制呢！

依職業作不同變化

就業的角色，在經過一年之後就可獲得某種程度的年收入及經驗值。而且，各個能力的增減也會因職業不同而有差別呢！雖說年收入再好，但如果從事小個之類的工作的話，可是會損壞名譽的喔！

● 改變職業

- 轉業時，在王城的畫面中請選擇轉業的指令。
- 會出現角色一覽表，所以請選出轉業的角色來。
- 選擇了想變更的角色後，就業場所一覽表的畫面會出現。
- 請以綠色游標選出轉業項目。想中止時，請按日紐，會再一次出現角色一覽表，所以如果還想轉別的職業的話，請以同樣的方式選擇角色。沒有的話，按下日紐後，會回到到最早的王城畫面來。

職業一覽表

のつふ(農夫)	どろぼう(小偷)	どつぱし(強盜)	あくまばらい(魔物討)
ガガレ(学者)	コック(廚子)	ガク(学者)	あどろ(騎手)
ろうし(僧侶)	やくめし(藥師)	カネ(商賈)	くつ(僧侶)
レンジャー(警備員)	そうりや(傭兵)	カシ(商賈)	サンキョウ(轉賣工)
たい(木匠)	スライ(僧侶)	ほろめ(僧侶)	はなや(花屋)
シャーマン(巫師)	ほねはたくし(肉店工)	こじき(工匠)	あそび人(遊人)
ようらい(傭兵)	しょうじん(商人)	まくり(傭人)	いしゃ(醫生)
しょうこく(魔術家)	むじかい(傭人)	しゃはん(吟遊者)	いしく(工匠)
おとこ(騎士)	あんのん(僧侶)	ちやうきよし(訓練師)	おみく(僧侶)
うらなひ(占卜)	あなご(傭人)	かりや(商人)	かんご(護工)
おろこ(傭工)	こるや(傭人)	こうりや(商賈)	かみゆい(理髮師)
ばんご(僧侶)	やくそうとり(採藥師)	さんさく(漁夫)	かんさく(商人)
さんこう(傭工)	こうし(門士)	まどうし(魔物討)	ばんや(書物師)
モリス(魔物討)	しじみ(商人)	かさい(商人)	ぬい子(裁縫)
つうかく(通商)	そうざり(理髮師)	ばくちや(賭博)	さんば(傭人)

●觀察角色

姓名	種族	年齡
性別	體力/體力上限	魔力/魔力上限
能力值	擁有的知識	持有的物品
持有的物品	持有的藥草的種類	現在的等級
		剩餘錢數
		經驗值
		魔力及各項能力在目前等級的上限值
		情報

- 擁有的知識——在鎮上的修道院中得到的能力。
- 持有的物品——各個角色的裝備是（武器或竿子、鎧甲或長袍、鞋或戒指）三件、藥和另外預備的2件，共可以擁有6件物品。
- 情報——現在的職業為何？是否是在修行中？或是這角色如果已死，是死幾年？等等有關角色的情報狀態。

●進入城鎮

武器及防具店——BOB GUILD



在此幫戰士購買武器、鎧甲和鞋這三種東西，然後替巫師和妖精購買竿子、長袍及戒指吧！這家商店還會讓我們打折扣囉！事不宜遲，趕快去買吧！

魔法師之家——ESTHERS CABIN



此處可在櫃檯上加上星座，配合星座而決定使用何種魔法。但是，1次限1個星座，而且，欲加上1個星座就要3年的時間。真是一段漫長的過程。

藥房 CHEMISTS SHOP



等級低的話，在冒險中是相當危險的。「藥」是務必攜帶的寶物。HEAL及CURE、復活之藥及RESURRECT也儘可能帶著。此外，將冒險中所取得的各種藥草加以調製之後，也可以作成許多藥劑！

寺院 ORDERS TEMPLE



這裏是信徒們懺悔及祈禱的場所。如果熱心信徒蒙主寵召，可免費使你復活囉！此外，還有一個在個人電腦版所沒有的機能，那便是角色的名字の変更也可在此寺院進行。



名稱	備註
ARMS——武器	有小型的刀及斧兩種
ROD——竿子	不只可使用魔法，普通攻擊也可
ARMOR——鎧甲	手工非常精緻
ROBE——長袍	魔法家與僧中者所穿的衣類
SHIELD——盾	皮製，讓有直擊的攻擊
RING——戒指	沒有善的人用此戒取來保護身體



名稱	價格	備註
取得魔法	10G~	裝備上擁有星之魔法的一種
解除詛咒	10G	解除冒險時被施加的詛咒
使死人復活	20G	使死於冒險之中的角色復活
復活毒死之物	5G	因為擁有星星而與毒毒存的東西

名稱	價格	效果
HEAL	20G	使回復量至MAX HP的70%
RESURRECT	50G	讓已經死去的同伴復活
CURE	20G	消除體內的毒氣
MELT	20G	使凍結了的同伴恢復原形
UN-CURSE	20G	可解除所受到的詛咒
STONE FLESH	20G	將變成石頭的同伴變回原形
SENILITY	10G	使敵人老化，攻擊力降低
NEGATE	100G	使正在移動的敵人暫時停止行動

名稱	備考
懺悔	在神明的庇護而過去的罪惡，對神父告白的話，對少後的生存方式將會更有光明的感覺。
懺悔	將自己所有的全部心思，不吝惜地向自己所尊奉的神投入的話，一定會有所感應的。
死人復活	只要是熱忱忠心的信徒，一旦死去了便可獲得重生。如果不是，那麼只好在魔法師之家花錢再死了。
改變姓名	可改變角色的姓名。輸入方式與角色創作的方法相同，應該沒有問題才是。不過，手續費要10G左右。

長老之家 — ELDER PREMISES —



在此，知識淵博的長老會提供我們關於具有魔力的裝備的情報。此外，尚也打聽聽覺的話，也可知道有某種程度的魔法組合這件事。而後，拜託他的話，也可替我們引出藏在寶物之中的力量囉！

城的謁見室 — AUDIENCE ROOM



開始冒險而賺取了一定的經驗值後來到這裏的話，國王會告訴我們下一個等級所必須的經驗值。假使擁有充分的經驗值的話，便可提昇等級，並告訴我們那個等級的 HIT POINT 的上限。冒險回來之後，一定要謁見國王！

名稱	價格	效果
請出所持有的東西	90~	為我們看出存在於裝備中的魔法
引出魔力	300~	替我們引出藏在裝備中的力量

道場 — TRIAL FIELD



在此可進行提昇角色地位及冒險能力的修行學習。修行項目共有11章，必須在一定的期間內專修於道場中學習，否則不會有效果。

提昇地位的七種修行

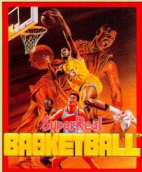
名稱	價格	效果
希望學會使用武器	20G	戰鬥力提昇5，如果變成0以上，便可使用武器來攻擊。
希望擅長使用魔法	20G	魔法力提昇5，變成0以上時，可使用魔法來攻擊。
希望可躲避敵人攻擊	20G	防禦力提昇5，而敵人的普通攻擊所受到的損傷會減少。
希望可躲避敵人魔法	20G	魔法抵抗力提昇5，而敵人的魔法攻擊而受的損傷會減少。
希望擁有強大的力量	20G	體力提昇5，每打倒更重的門。
希望可巧妙避開陷阱	20G	靈巧性提昇5，更輕鬆地避開設於門及寶物之上的陷阱。
希望能與他人交談	20G	高尚度提昇5，可買到更便宜的東西，修行時間可提早結束。

冒險中所必備的能力(知識)的修行

名稱	價格	效果
希望認識怪物的一切	20G	可了解冒險中所出現的怪物之名稱及特徵。
想知道寶物	20G	冒險結束分配寶物時，可進行寶物的鑑定。
想知道陷阱	20G	可簡單地避開設於迷宮的陷阱。
希望可調配藥劑	20G	擁有可調配有藥物的藥草的話，之後便可以自動補充。

戰國傳奇中有10部脚本

<p>1 灰色的迷宮……創作迷宮的天才。安特羅諾夫生前遺留下來，一生中最高最大的迷宮。但是目前因為無敵性敵存在，而更可怕了。人們遭到攻擊。故首先要封印迷宮迷宮。</p> 	<p>4 漢華……據說在漢華之國、中國，有人類夢寐以求的返老還童之藥。似乎效果十分神奇，因此，玩家必須探險戰士們，向中國出發，取得這種使人返老還童的長生藥。</p> 	<p>7 雙鳥……南國海中浮出2座美麗的島，2島之間架著一條橋，任我們和平共處，過著幸福快樂的日子。有一天，突然發生變故，居民們失和了。必須找出原因恢復和平。</p> 
<p>2 常春之村……經年積雪的常春之村，夫利斯的洞窟中，有一條惡魔窟據著。這些洞窟中有一尊保持村落常春的女神像。是否能在守護神遭到惡魔破壞之前，將她搬運出來？</p> 	<p>5 塔托斯家……潘特華的國王由於可怕的熱病而倒下了。祇有到冰凍神殿中取得製成藥的果實，才能將高熱降下。但是，神殿被層層的謎包圍著，究竟能否尋回果實呢？</p> 	<p>8 馬里歐奈特……有一天，受到少女們擁愛的布娃娃，忽然消失了。戰士們身負重託，前往某一座島中查明布娃娃的下落，卻因此而捲入了意想不到的懸疑事件當中……</p> 
<p>3 空中瀑布……有一天，潘特華的空中瀑布枯竭，地上逐漸看不到太陽了。長此下去，人們必定會病弱，而作物也將枯萎。據預言者傳說，這是因為空中瀑布的斷流……</p> 	<p>6 魔法師的徒弟……在生活平安無事的魔法學校裡，突然冒出一羣怪獸。學生們由於恐懼而無法安心上課。究竟這些怪獸是從那裏來的呢？為了維護學生，必須查明原因。</p> 	<p>9 誘害的村落……這是脚本9，分為2部，引導玩家邁向脚本10，故成為玩家的最終目的。內容相當有趣。</p> <p>10 邪神之堡……這是終結的脚本，祇有在1~9中全部過關的組，才能夠進入此處進行探險行動。</p>



超級籃球賽

SUPER REAL BASKETBALL

スーパーリアルバスケットボール

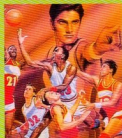
■原作公司：SEGA
 ■發行公司：SEGA
 ■標準價格：6,000

參考資料：35 - 38期

遊戲分黑人與白人混合而成的隊伍，各隊遊戲的畫面風格和遊戲節奏與籃球賽的動靜相稱。也可以設定簡單、舒適、難題之各等級，非常方便。

玩家在目標附近試起球時，畫面立刻會改變，從目標位置過去球員能夠將球抓緊，在旁邊過來再設計，並且讓球方進入到球是勾扣；若進入到球的方向不同，投籃的方式也不一樣。

扣籃和勾扣和在實際的比賽中比較難做到，但是在遊戲裏，其實實際可不那麼想像了，因為那選手就對手那戰術非常。



錦標賽和表演賽兩種模式

模式有只比賽一場的表演賽與八個隊伍比賽的錦標賽兩種。錦標賽是和電腦的對決，一戰一戰地戰勝之後，才可以參加總決賽。另外，也可以在顯示的畫面研究各個隊伍。

EXHIBITION

表演賽

TOURNAMENT

錦標賽

基本操作

CONTROL

運球



以方向鍵來操作運球的球員。可以移動各個方向。

傳球



同時按下A鍵和想傳球的隊友方向鍵。

投籃



按一次B鍵會跳躍，再按一次投籃。

暫停



位置變更，選擇DEF的編排時，以C鍵決定比賽時間。

各有特色的選手資料

選手各個都有他們的特徵，例如布朗的專門是傳球、麥克是投籃專家。以下是各名詞的解釋。

SPD...腳速。可影響運球。到'9'後的速度，就如同長舌怪講話的速度一樣快。

SHT...投籃成功率。

PAS...傳球時的快速，能左右成功率。如技巧不夠，容易被對方抄下球來。

DEF...如果說防守擁力就好像RPG一樣。這裡是指防衛時抄球的準確率。



PLAYER	SPD	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FG		
STRACK	5	7	2	3	000	7	000	0
BRNO	5	4	2	5	000	7	000	0
BROWN	5	9	2	2	000	7	000	0
SWAYZE	5	9	2	2	000	7	000	0
PARKER	5	7	2	3	000	7	000	0

投籃、傳球、扣籃及搶等都有自動記錄功能。

暫停

各局開始前或時間到時，會出現下面的作戰表示畫面。

姓名	號碼	守備位置	SHOOT	PAS	DEF	SPD	SHT	PAS	DEF	SPD	SHOOT	PAS	DEF	SPD
選手名	1	PG	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
編號	1	PG	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
位置	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG	PG

對敵時間
再分

- ①SPD(速度)SHT(投籃)PAS(傳球)DEF(防禦)，各能力分10階段，段數愈高愈出色。
②POINTS(得分)SHOT(投籃數)FOL(犯規次數)

▶編排變更時◀ 按下C鈕後，可以改變防禦的編排。

緊迫盯人戰術(MAN TO MAN)

採個人盯人的防禦方式。這方式有利於傳球切球或空中切球。但是，在攻擊上容易露失，易造成對方採快攻、長傳等失誤。需要特別的留意。



作戰畫面的操作



▶位置的變更◀

- 1.以方向鈕來選出想變更的選手，再按A鈕。(被選出的選手會閃亮(即明選))。
- 2.選出代替的選手，按下A鈕。
- 3.選手名字確認後，再按一次A鈕。

區域联防戰術(ZONE)

6位選手分配在各地的防禦方式。是種容易形成區域的正統防禦法。短距離投籃時容易防禦。但是，對方如果善於中距離投籃或遠距離投籃的話，就非常危險了。



傳球

以方向鈕決定傳球的方向，再按C鈕就可以傳球。另外，決定方向按B鈕跳躍，在落地之前按C鈕，就可以跳起來傳球。為了不被搶球，一定要仔細看清楚對方所在的位置。



▶方向鈕決定傳球的方向，再按C鈕就可以傳球。

閃人

一腳不動，另一腳移動，如此改變玩家的方向，就過來閃人。被防守者包圍時，可以用這種方法改變方向躲避敵人並將球傳出來。閃人是按A鈕！



▶與隊比賽中閃人躲避包圍

超級射球

只要在罰球區內按B鈕投籃，有時會出現特寫鏡頭。可別看呆了！注意畫面中央的下方有一點準棒，你要看準白點到準中央的紅色區時，按B鈕即可漂亮得分！

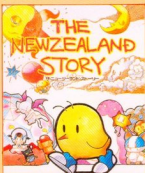
難道防守一方就束手無策嗎？不！同樣抓準時間按C鈕，有時就能給對手吃個火鍋囉！



▶切入罰球區內跳躍……



▶反手扣籃/搶球！



紐西蘭故事

THE NEW ZEALAND STORY

ザ・ニュー・ジラード・ストーリー

■原作公司：TAITO

■發行公司：TAITO

■標準價格：¥6,800

參考資料：36、38期

紐西蘭，一個四周被海洋圍繞著的和平樂土。生活在島上是自然動物公園內的無翼鳥們，牠們是一群無憂無慮的快樂伙伴。尤其是勇敢的羅奇和迷人的比比姑娘，更是天生的一對。但是有一天，從南冰洋來了一位賊船科德拉，他帶走了比比和她的快樂伙伴們，這個壞蛋科德拉準備把無翼鳥們，出賣到北極和南極。糟糕！如果不趕快把牠們救出來，就一個個被賣了……

羅奇開始作戰計劃，當然也不會飛，但他有勇氣和知識。準備OK了嗎？踏上熱氣球，出發！！



操作介紹



- **開始鈕**：遊戲開始。遊戲中一按，可暫停遊戲，再按則繼續遊戲。英奇發射武器。水中不可使用。水中時露出身體的一半，按鈕會由側面噴水攻擊。
- **A・C鈕**：地上跳躍。在乘坐輕氣球時，依按鈕時間長短，會改變高度。
- **B鈕**：可移動地上、輕氣球上的2個方向和水中的8方向。



武器種類

炸彈



● 以公式計算，傷害與距離成反比。威力強，但容易消耗體力。

弓箭



● 威力強，但容易消耗體力。威力強，但容易消耗體力。

雷射



● 射擊速度很快，可打倒連續出現的敵人。

魔法手杖



● 可以射擊八方向攻擊。威力強，但容易消耗體力。

威力寶物介紹

綠寶物



● 取用後，空中交通工廠，可射擊並飛行。但容易消耗體力。

紅寶物



● 取用後，可射擊不死的怪物。但容易消耗體力。

黃寶物



● 取用後，可射擊不死的怪物。但容易消耗體力。

藍寶物



● 取用後，可射擊不死的怪物。但容易消耗體力。

紫寶物



● 取用後，可射擊不死的怪物。但容易消耗體力。

乘坐的工具



普通熱氣球
有黃色及粉紅色，速度相當快。



氣球
被擊中兩層活時，變成遊戲。



鳥型氣球
任意使用後，會變難控制。



耐久氣球
耐久力強（3天），速度普通。



鋼鐵氣球
堅固耐用，也不會炸裂。



飛艇氣球
速度很快，也可發射雷射。



取得後……可增加一人，但要全收集到才行。



↑ 取得的文字會表示在畫面右上方。

↓ 取得後，同時可得分800點和1UP。

突破複雜的迷宮，救出好友和愛人!!



「紐西蘭故事」是由電
動版加以改良成MD版的解
謎動作遊戲。可愛的造型是
「紐西蘭故事」最讓人喜歡
的原因。不過MD版與電動
版的內容上，並不完全相同
，即使你是電動版的高手也
不見得能熟悉MD版哩！



↑突然出現的場景，帶走了小
弟奇的朋友和愛人！



↑透過各種的動
作，弟弟奇可以
克服重重之障礙。



通過迷宮……



↑透過不斷的回溯和敵人……



↑遇到障礙後，透過跳過障礙。



好好運用弟奇的動作，進攻迷宮！

弟奇可以以武器攻擊、
跳躍及水中移動等動作。
透過各個陷阱，前往複
雜的迷宮，此將靈活的運用
以上的動作是很重要的，尤
其是跳躍的技巧更重要。



↑運用特殊的動作，前進!!

◎多多利用地面的跳躍技巧

依按鈕的時間，可調節
跳躍的高度。另外，弟奇在
跳躍時可穿過上面的地板，
所以在攻擊上面的敵人時，
弟奇的身體通過地板後，可
移動到下一個地板。



↑跳躍的高度，依按鈕
的時間而有所變化。



↑如果身體擊到通過上面的地
板，就能移動到那。



↑如利用地板跳過的話，就會碰
到上面地板的敵人。

四處危機的危險迷宮!

陷阱

此處陷阱最多。四
處危險，跳躍看者，就
可發現天花板、地板，
沒有一處漏掉，請多加
小心，不要貿然前進!



↑或！跳到下面無
誤，怎麼會……。

↑怎麼一攻擊！到處都是
陷阱呢?

敵人角色

在地上或空中移動
時，突然門打開，敵人
出現。如果一接觸會出
現失誤，牢記出現位置
，一出現就攻擊!



↑當敵對汽球，出
現一戰鬥。

↑突然！敵人出現，怎麼
這麼狡猾。

瀑布

水中也有陷阱。有
時在水中的畫面上會出
現瀑布。如果移動在此
處時，就很可能會被水
沖走，請小心!



↑水中移動時，暴
雨出現，一被這一

↑就這樣，被水沖走了!

◎注意水中氧氣指數!!

迷宮中也會出現水中。
弟奇裝備有入水的動作，並
可移動8個方向。必須注意
的是，左下的氧氣指數，指

數到“0”時，星缺頓後將
使弟奇淹死。氧氣沒有後，
浮出水面呼吸。在水中時不
能攻擊敵人，只能躲避敵人



↑進入水中後，在左下會有氧氣指數
的表示指數，請隨時注意!



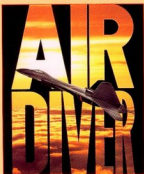
氧氣愈來愈耗盡，弟奇陷入
困境。



↑因為不能使用武器攻擊敵人，
所以遇到敵人時，走為上策。



↑第一條出水池，經過水渠，即
可補充氧氣。



立體空戰

AIR DIVER

エアダイバー

■原作公司：ASMIK
 ■發行公司：ASMIK
 ■標準價格：¥6,800

參考資料：36期

西元19xx年，美、蘇兩大國的軍力愈來愈強大，更培養出無數的軍事人材。在北洋的一座孤島上，一位瘋狂的科學家，領導了一個非常強大的恐怖分子集團，他們以這裏為基地，企圖征服整個地球。西元20xx年，恐怖分子組織研究高科技，完成了B架巨大的空中戰艦。他們的科技水準，已超越世界上任何國家，於是——她擊破各國的防衛網。數小時之後，在恐怖分子的控制下，B架空中戰艦已能控制整個世界了。過時候，最新銳的噴射戰機，F-119 / STEALTH，正好在南太平洋上空試飛。當飛行員知道事態的嚴重性已經太晚了，可是能對抗空中戰艦只有F-119能夠辦到！為了拯救全世界，勇敢的飛行員點燃噴射引擎，決心奮戰到底。



畫面介紹



遊戲開始的戰機數

難易度

戰機控制方式

音樂選擇

基本操作



B 鈕—追蹤飛彈

C 鈕—加速

CONTROL

作戰分析



未征服的國家



已征服的國家

◎選擇區域去奪回

整個世界被B架巨大的空中母艦給分割開來了。要從那裡前進，必須先選擇區域。右邊表中的任務達成率愈高表示愈簡單。在各區域的最後都有巨大空中母艦，破壞掉它就可以奪回區域。



▲從左欄在那裡去新出的決定，以奪回全區域為目標！



攻擊力
防禦力
任務達成率

需要的
飛行燃料
補給機燃料

作戰花費
作戰消耗
擊中率

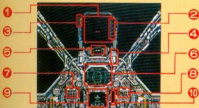
補給機燃料

區域	說明	任務達成率
澳洲	因為難關率極低，所以較小的區域容易，從這裡開始是遊戲的入門。	60%
北太平洋	較大的區域，相對的軍備密度也較高，較容易奪取的地區。擊人的航空母艦在日本。	60%
南美洲	雖然敵機數不少，但任務達成率很高，因為機體和飛行員都屬中級，適合軍力不高。	50%
非洲	南半球最強的軍備就屬到任務。若能無損操作完畢，奪取這區域的成功率會提高。	30%
歐洲	以AV-8B為主力的戰機數量多，守備力很強。飛行員與A級，擅長於由後方攻擊。	20%
亞洲	配備有許多攻擊力強的戰機，最好能先有心理準備後再出擊。	15%
歐亞大陸	自誇有最新銳的戰機，真的不是吹牛！要奪取這區域，可要費神了！	5%
北美	配備有除AV-8B外的最新銳戰機，獲得了超A級的飛行精英。	5%

認識儀表板

座艙內所顯示的儀表並非只是裝飾而已。它是重要情報的寶庫。要加以活用。尤其當這是很重要的，一定

要經常地注意情況。從後面被攻擊而受到損傷的機率非常的高。所以不可以把後面的敵機給疏忽掉了！



1	瞄準器	2	高度表
3	秘寶顯示	4	警戒燈
5	姿勢表	6	鎖定警示
7	餘彈數	8	燃料表
9	機況表	10	引擎指壓表

設定鎖定敵機和瞄準攻擊兵器。

配合自機的高度，計畫會上下移動。

表示現在所剩下的寶物總數。

後方無敵機的話，警戒燈會閃爍。

表示自機相對於水平線的傾斜角度。

平常是常速，非常時是急率的表示。

飛彈的消耗狀況及搭載狀況的表示。

燃料的消費狀況以計數器表示。

被打中的地方會閃爍。打中自機是變機。

引擎的輸出以儀表的時間表示出來。

◎ 巴爾幹砲快速解決

首先會有許多連續登場。要統統鎖定攻擊。這些傢伙也很棘手，所以受到損傷的可能性很高。建議你不要在這裡浪費飛彈。要儘快地打倒。



一定要把這些傢伙打倒！



敵人從後方出現的時候，要趕快正身攻擊！

A 級飛行員出現！

打倒一定數的哩囉，A 級飛行員操縱的戰鬥機就會登場。沒有辦法從後面打倒

，而且會立刻鎖定。這傢伙只要輪受到損傷就會墜落，要猛追攻擊。

這一定會變成擊墜的！



這傢伙一定會正面撞擊！



這傢伙會朝你衝來了，要趕快正身攻擊！



這傢伙衝來了，要趕快正身攻擊！

到達巨大空中戰艦

終於到達巨大空中戰艦那裡了。經過漫長的戰鬥卻毫無斬獲的機會，猛烈的攻擊又開始了。這傢伙的動作比較快，注意要精確瞄準才攻擊。在這裡失敗的話，以前的努力都白費了。直到最後都不可以掉以輕心！

◎ 攻擊弱點

每個空中田艦各有 5 個弱點，而共通弱點就是會發射光彈的機體中央部份，另外有 4 個弱點。在這裡會用巴爾幹砲來防禦，所以要小心了。



空中田艦終於出現了。它巨大的程度讓人無法的受。要準確攻擊了。

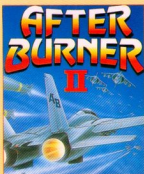


空中田艦終於出現了。它巨大的程度讓人無法的受。要準確攻擊了。



終於打落下來了。因此，這地區就可以重和平了。任務完成！

敵人從後方出現的時候，要儘快正身攻擊！



衝破火網

AFTER BURNER II

アフターバーナー II

■原作公司：SEGA
 ■發行公司：DENPA・NEWS
 ■標準價格：¥6,900

參考資料：33、35、36、37期

西元1994年，世界動亂分成A國和Z國，雙方一直持續冷戰。身為A國將軍的你接到了一個極機密的命令。這個命令就是強行突破敵國的領空，將秘密武器的情報磁碟片帶到陣隊的機密研究所。

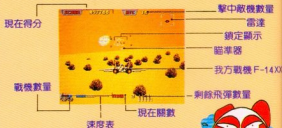
這就是故事的大概內容，是屬於3D射擊遊戲。搭乘戰鬥機，用巴爾幹砲和誘導彈擊敵接近的敵機，是個爽快的遊戲。

這個遊戲的特徵在於速度感。從遠處以極快的速度接近而來的敵機，稍一不注意就開到眼前了。



畫面介紹

SCREEN



六大戰區介紹

海上



原本寧靜的海面，如今卻成了戰場……快！瞄準前方的敵機，再他們——擊落！

沙漠上



在黃昏的沙漠上飛行，是多麼浪漫帶克的感覺……不！不能再敵擊了！

夜間



夜間作戰是需要冷靜的頭腦，能在最短的時間內發現敵機的構架，否則此戰會很辛苦！

草原上



通常在草原上作戰要採取遠攻近守的原則。攻擊中遠方的敵機就要準備閃躲呢！

雲上



在雲上作戰，其戰術正與草原作戰相反。特別小心巡擊機的空中纏鬥！

綠洲上



只要有這種戰區出現，你就該準備操作桿，小心應付面前出現的敵機。有那麼緊張令你試試看吧！

AFTER BURNER II



GAME START

離開戰艦後，戰鬥就開始了！STAGE 1～23當中，以第18關最辛苦，玩家最好在前面的數關熟練操作技巧，才能順利的過關，舞台即將開始，好好應戰吧！



STAGE 1



↑ 如果不能順利射擊敵人的話，就是失敗。



↑ STAGE 1 的最後，6機之中最少要打倒4機才安全。

由後方攻擊而來的敵機，一機都不能遺漏，趕快全力攻擊。由前方的右、左、

右順序的出現，連後面的共6架，都會發射飛彈，所以儘早打下它們。

STAGE 2



↑ 和敵機保持適當距離。



↑ 7機之中，不會飛發射飛彈的機，在下方的一機。

和 STAGE 1 比較高難些，但是，還算是簡單的。這舞台上會有2個地方同

時出現7架。最初只有3機會發射飛彈，後來變成6機會發射，請多加留意！

STAGE 3



↑ 飛彈發射次數增加，所以，高速度。



↑ 注意前方發射的敵機！

這舞台開始，慢慢的飛彈會有時間的差異出現，飛過來時會稍慢，相當危險。

如果一隊中有一架被擊中，會誘導其他的飛機爆炸，所以請多留意！

STAGE 4



↑ 和敵機保持適當距離。



↑ 冷靜的應對戰鬥的緊要！

這個舞台相當難。敵人的飛彈發射方式和目前為止的完全不一樣。玩家只要牢記敵人出現的方式就不會被擊中。這裡也會出現誘導彈。

↑ 冷靜的應對戰鬥的緊要！

STAGE 5



只能補給飛彈，如果加入隱藏的指令，能增加100發飛彈。參考船技天地。
↑ 知道紅點的位置吧！

STAGE 7



↑ 敵機出現的規則，跟以前完全不一樣。



↑ 舞台出現的規則，如果出現敵機請立刻以後，請留意敵機不發射。

如果地平線上出現排列成形的敵機時，就是危險信號。這些敵機會連射飛彈，

形成飛彈暴風機請留意！這舞台中，有2處會出現，這種局面，請筆記！

STAGE 6



↑ 敵機出現的規則，跟以前完全不一樣。



↑ 如果可以打倒在中途移動的敵機，就應該沒事。

這舞台上，追擊機將會出現。如果我機的引擎，被追擊機的巴爾幹引擎擊中，就完了

！突然加速或減速，能躲過攻擊，且相反的能打擊敵機。

AFTER BURNER II



STAGE 8



▶ 舞台的氣氛要小心

大家都稱此畫面為加分舞台，但也不盡然呢！雖然比別的舞台更簡單，但也不



▶ 如果不想死的話，可以用出炸彈，但別分會得低。

要太輕心，總之，熟練操作方法是玩家唯一的途徑了！

STAGE 9



▶ 舞台的開始，準備

採取回轉方式，躲避突然發射的追擊飛彈。但第3機時，因前方的敵人增多，



▶ 如果出現4機重疊的敵人，一次精準回轉攻擊，也會方便的！

要加快速度。要牢記！這舞台中常常會有四機重疊成一機的方式出現。

STAGE 10



▶ 本舞台的追擊飛機，以敵人的後方。

此舞台要留意後方的敵機。會有3次追擊飛彈和追擊機聯手攻擊的狀態。這時



▶ 這畫面就煩死了！趕快轉頭一下加攻，減速避開！

候，以機速的技巧閃避敵人的追擊機是一大要素。

STAGE 11



▶ 本舞台的追擊飛機，以敵人的後方。

STAGE 11會出現大量的誘導彈，請以探險的心



▶ 這就是預備時，我的未來會如何配合？

情，小心謹慎的尋找。同時，最有利的是能節約飛彈。

STAGE 12



▶ 四機重疊的方式

敵人接二連三的攻击不斷。但是敵機的飛彈卻沒有意料之中的強大威力。如果能多注意



▶ 注意後方的攻擊，會突然變得多的。

追擊機的話，是不會太難過關。四機重疊也要多留意！

STAGE 13

在電動版上，應該會著陸。MD版仍是空中補給。



▶ 到底什麼是最高危的敵？

STAGE 14



▶ 敵人的攻擊都是彩色的，不礙心！

舞台的前半敵機相當多，但只是單純的攻擊，後半會出現2架連射的強敵，接



▶ 這台舞台，畫面中有敵到不死的敵機，被敵人！

著是地平線攻擊。數量雖不多，但是誘導彈也會出現。

STAGE 15



▶ 出現很多敵人的狀態

前半的舞台很輕鬆。後半連續透過後，最早出現的是連射強敵，儘早銷



▶ 前方擊到大軍飛機！是否能靈活的話早日目標，形成勝負的關鍵

定目標。最後出現的大隊機群會發射誘導彈，要擊中敵機，需要很高的技巧。

AFTER BURNER II



STAGE 16

怎麼會這麼多目標呢？該不會是飛機壞掉了吧！



▶ 這遊戲的平衡上，飛機的移動速度

算很簡單的舞台，即使不能打倒敵機也能一躲過。總之，以閃躲為主，所以



可以節約飛彈，如果不如此的話，後頭就有苦頭吃了！

STAGE 17

這遊戲相當的危險，千萬不可隨便攻擊！



▶ 敵機陣在後頭，所以飛彈

第二回合的加分舞台。但比舞台 8 更容易得分，請善加利用。慢慢的一點一點



的向左移動，就不會撞到柱子，但是要小心塔的確愛。

STAGE 18

不要在 2 個同時的追擊飛彈回轉，以疏導迴避的方式挑戰看看。



▶ 運用回轉，把小

這是個可試驗如何應付追擊飛彈的舞台。回轉是最佳的躲避方法，但是小心成



為前方飛彈的阻礙。創造出自己獨創的模式將是最佳的選擇。

STAGE 19

這擊擊比想像更令人注目，似乎不太有影子。



▶ 敵機陣在後頭，所以飛彈

即使以緩慢的手法操作，敵人仍不斷的湧出來。只一味躲避飛彈，任意的減



慢速度，很容易被擊中，此時最好的方法是半配模式。

STAGE 20

和舒適的影片有天壤之別的感覺，真是立體世界。



▶ 這遊戲的平衡上，飛機的移動速度

這舞台上，如果能留神追擊飛彈及綠色的敵機就比較輕鬆。如果，下有飛彈、



上有追擊機攻擊的話，只有靠上帝保佑了！

STAGE 21

這遊戲的結束，真是



▶ 這遊戲的平衡上，飛機的移動速度

這裡是最後的精結，一定要記清楚。還有，為了要應付舞台 22，請節約飛彈。



即使熟悉模式，但要全部打倒是很困難，所以迴避是上上策。

STAGE 22

畫面的中央是危險地帶，保持 U 字型迴避，才是上策。



▶ 以畫面的方式迴避，不是最好的方法。

終於，最後的勝負舞台出現了。如果這舞台一過關，就完成任務了。所以，只



準成功，不許失敗。如果不能很成功的攻擊，迴避的方式也能將你這過關。

STAGE 23

飛到戰終的結束了，你可是出生入死過幾回呢！



▶ 這遊戲的平衡上，飛機的移動速度

這舞台一看就知道是一 THE END。很像電影 TOP GUN 的畫面吧！



先在這裡祝福你，勇往直前，早日看到遊戲正點的畫面！



FINAL BLOW ファイナルブロー 拳擊大賽

FINAL BLOW

ファイナルブロー

- 原作公司：TAITO
- 發行公司：TAITO
- 標準價格：¥6,800

參考資料：36、38期

「拳擊大賽」曾經在遊樂場中出現過，因此，大家對它應該不會感到陌生吧！肌肉發達的拳擊手們，即將展開撼人心魄的拳擊大賽。SEGA B代使你有如親臨現場的真實感覺。拳擊手的表情細節都相當逼真。

特別是在遭受重擊時，臉上痛苦的表情也都表露無遺。並且，在比賽過程中，被強而有力的拳擊中時，也會發出撼人心魄的重擊音效。

所謂運動遊戲的特徵就是可激起人與人之間的旺盛鬥志，因此，最好採對打的模式。不過，若是進行5人的聯戰模式也可以！！



操作方法

CONTROL

◎防衛

以左右方向鍵來控制前後之移動，上下鍵則可作上與下之防衛動作。C鍵的功用是急速低頭，避開來拳，可以用來躲避攻擊。



低頭閃躲

◎搥拳和直拳

按上方的方向鍵再按A鍵的話，將會使原本呈上腳守衛狀態的動作，變為朝右側方向的搥拳。同樣的，B鍵則是朝左側方向的直拳。



搥拳

直拳

◎近身攻擊和上鉤拳

按下方之方向鍵再按A鍵的話，將

會使原本呈下部守衛狀態的動作，變為朝右側下部的身體攻擊。同樣的，B鍵則是朝中央部位作猛擊。對近身戰而言，此一方式較搥拳或直拳更為有利。

附帶說明，按下方之方向鍵與B鍵時，可作輕度的連續出擊。



近身攻擊

◎必勝之出擊

上方之方向鍵 + A鍵 + B鍵，則可朝臉部作猛烈的鉤拳出擊。另外，下方之方向鍵 + B鍵 + B鍵，則可以作連續的左右搥拳。但是，由於本身的動作較大，故命中率也較低。平常還是少用為妙。



鉤拳

上鉤拳

主畫面說明

1 P 得分
出擊打數對方法
可得分。

最高得分
目前為止的最高
得分表示。

剩餘時間
目前為止的經過時間。
以3分鐘為一回合終了。



2 P 得分
2 P 或是 CO
N 的得分表示

2 P 拳擊手
和名字

2 P 或是 CO
N 應當於拳擊
手名字表示。

2 P 預備表
2 P 的預備表
示。

1 P 拳擊手和名字
1 P 應當於拳擊手
名字表示。

1 P 預備表
1 P 的預備表示。

裁判員
讀取遊戲完畢
，更有臨場感。

FINAL BLOW 1 P 模式是淘汰賽

1 P 模式是，藉由總冠軍賽進而戰，戰勝後高保護自己的王座而必須展開一連串的挑战戰。登場的拳擊手除自己之外只有四人，所以比賽中有可能和重複的對手交戰，且交戰的對手也會愈戰愈勇。如果你認為開始能夠輕鬆的獲勝對方，而大意的話，就會嚐到苦頭！



● 1 P 模式，會減少。

● 開始的戰鬥，第一回合。



● 1 P 吧！我贏了！

火爆的對戰模式！

這遊戲中要向各位極力推薦的就是——對戰模式。對於平日壓積了生活上、學業上、事業上不滿的你，這個對戰模式可以讓你好好發洩一下。對戰模式的比賽形式和 1 P 模式完全相同，被打倒後數到 10、

被打倒 3 回後，就算輸了。如果一回台結束後，不分勝負的話，就以判定的運動高低來決定贏家。當然，每個人的目標是 16 回合全勝。即使平常是朋友，這時候可是敵人囉！但也不要忘記這場戰鬥只限於遊戲之中。

● 從 1 P 中決定拳擊手。



● 結尾點燃的拳擊手。

● 什麼？你還沒選過 1 P 嗎？

● 嘿！我贏了！

5位重量級拳擊手

這遊戲中，全部共有 5 位拳擊手登場。1 P 時選出一人和另外 4 人交戰。以 2 P 進行時，每人各選出一位選手對打，但 2 人不能同時選同一個人出賽。這 5 位選手各有特色，誰都不能認定那一位最強。但是，必須參考一下選手的身體特性及過去的戰績來選出心目中的英雄。

泰南曼德·喬治



● 5 人當中最強的拳擊手。所以，他是你的弱點嗎？

費魯南度·戈麥斯



● 經驗老道的拳擊手，青年時期大仍不知老滋味。

基穆·楠



● 像個日本皇室的新人，不知咖啡味的亞洲人。

金德·傑因森



● 擁有王者氣息的拳擊手。出拳威力十足。

迪特龍得·積勃



● 有驚人的 KO 率成績。聽說是在政府出身的打手。

LEYNOS

重裝機兵レイノス



重裝機兵

ASSAULT SUIT LEYNOS

重裝機兵レイノス

■原作公司：NCS

■發行公司：NCS

■標準價格：¥6,200

參考資料：33、35、36期

人類歷經第三次世界大戰後，立刻積極地展開復興工作。不斷地開發土地，造成地球資源的枯竭，於是人類只好向宇宙尋求補給資源。從西元2096年開始，正式探索隊成立，分別出發到未知的領域探險！

可是……各國為了爭奪權利而起衝突，終於在2101年引發第四次世界大戰！由於戰爭規模太大，使各國的戰力及經濟力嚴重受損，於是各國訂定和平協定。可是這場戰爭，使外宇宙的探索隊與地球失去了聯絡……

後來，各國為維持外行星的治安而組成行星條約機構軍，其實真正目的是各國為了互相監視以防資源被獨占！有一天，木星衛星「利厄梅迪」遭受攻擊，於是……



故事結構性很強的SF動作遊戲

突然間，衛星的木星-利厄梅迪基地遭到襲擊。地球軍出面迎擊，卻慘遭殲滅。到底是何方神聖？有何目的呢……。「重裝機兵」沿襲這樣的情節而進行，8個舞台中設定有各樣的故事和目的。和一般的動作遊戲有很大的差異，且角色的動作細節，是難得一見的佳作。



改變武器制止敵人的侵略

重裝機兵可選擇並裝備6種武器，武器可在舞台結束後，依得點的不同來增加。如果不能好好運用武器，就很難過關。以C鈕和暫停時來選擇武器。還有，如果受傷可在一定時間內以HP來回復。

 20mm 格林機關槍 HG-GUN 比LG更具敏捷力，連射速度很快。	 25mm 射擊型 加農炮 20-S C 可用3發發射的手槍，但不可連射。	 40mm 射擊台 加農炮 40-S C 強力的手槍，適合對付小角色。	 50mm 發射台 G L LG-GUN 編隊敵人後發操作，射擊地物後此。	 65mm 機關槍 LG-GUN 這是基本武器，可連射20發的標準武器。
 50mm 阿少利特 發射台 M G L G L的加強威力型爆發力更強。	 150mm 巴斯卡 發射台 150 B Z 標準型的爆發兵器，威力不可忽視。	 203mm 巴斯卡 發射台 203 B Z 比150 B Z攻擊力更大，弱點是彈數只有40發。	 M 發射台 MISSILE 尾追敵人的系統，依力所向無敵。	 D-I 防備型 發射台 D-D 發射給予孩子彈，可堵圍內敵人。
 M-POD 攻擊力很大的飛彈，飛彈是無重力帶回。	 M.P 傳統 攻擊 BURST 可在畫面內亂跳並貫通敵人的兵器。一定時間消滅。	 E-A S 只能發射水平方向的雷射，可貫通敵人。	 E-C N 強力雷射，使用方法非常困難。	 ARMOR 增加主機(重裝機兵)的耐久性，增強生命力。
 SHIELD 保護盾 SHIELD 受傷時可減半，是於戰鬥的必需品。	 B-PACK 飛行 寶包 B-PACK 有跳躍的威力，可在一定的時間內飛行。	 B-I 飛行 寶包 B-I 增加主機(重裝機兵)的耐久性，增強生命力。	 B-I 飛行 寶包 B-I 增加主機(重裝機兵)的耐久性，增強生命力。	 B-I 飛行 寶包 B-I 增加主機(重裝機兵)的耐久性，增強生命力。

◎舞台共 8 個。各個舞台均有不同的特色。

STAGE.1... 卡尼梅迪基地

由突擊中拉開遊戲的字幕。這是相當難手的舞台，武器是固定、狙擊的對象都需要靈活應用。如果不能純熟的操作就很辛苦了！只要破壞敵人的突擊基地就算過關。



↑ 突擊基地由遠方攻擊。↑ 破壞後成廢墟。

↑ 不能阻止敵人，基地有危險了！



↑ 由機體上緣的攻擊。↑ 狙擊。



STAGE.2... 逃脫

搭乘救生籠，逃離卡尼梅迪基地。在途中，救援的戰鬥機「沙巴特」會出現，但很快的被光束砲的藍色機器人擊落。在這裡必須注意，格林特機兵的發射。



↑ 戰鬥機被藍色光束砲擊落。



↑ 戰鬥機由空中支援。



↑ 儘可能往右移動，且體力減少。

STAGE.3... 突入大氣層

撤退 3 個月後，反擊的時刻來臨了！下降地球，反攻敵人基地。但是……在突入大氣層的這一瞬間，被敵戰艦發現了。緊張！緊張！緊張！突入

敵陣倒數 300 秒！保護救生籠 // 在已形成的慣性無重力空間中作戰。要注意如果太靠近救生籠易造成磨害！60 秒前開始計時，30 秒前 返回救生籠。



↑ 這是緊張！敵人一靠近，馬上以火箭擊退敵人。



↑ 敵方戰艦，但不可攻擊。↑ 敵方戰艦，但不可攻擊。

↑ 時間到了！到救生籠，快跑！

STAGE.4... 前線基地

下降地球，向東南亞的敵人基地前進。從這裡開始攻擊愈來愈熾熱。我方裝備有火箭筒之門、格林機關槍……等等。這舞台中敵人有非常多，以火箭

筒好好的給他點顏色瞧瞧！爆破入口，進入內部，小心砲台及障礙物，慢慢往下前進。不慌不忙前進。最終目標是動力爐，好好的粉碎它！



↑ 方砲台，以火箭筒擊破，以火箭筒擊破。



↑ 破壞工作機，敵人內部，進入基地內部。



↑ 下方有動力爐，以 MGL 擊破，擊破上方。

STAGE.5... 突擊

攻下敵人前線基地後，返回地球軍的地上基地。但是，敵人出其不意的突襲而至。沒有舞台 4 那樣的選別，可以

輕輕鬆鬆的過關。主要武器仍以火箭筒為主，打倒一定數量的敵人後，會突然接收到敵人的通信系統。破壞沙巴特後，與機器人對話。如果增騎兵機出現的話，採集中式攻擊。



↑ 敵方戰艦，但不可攻擊。↑ 敵方戰艦，但不可攻擊。



↑ 增騎兵機攻擊後撤退，此擊過了！

STAGE.6... 總攻擊

舞台 6 是「總攻擊」在舞台 5 中建造中的機動戰艦「羅亞克」在此時已完成，光束砲機器人隊亦被編入羅亞克的對敵隊中。目標擊破敵人的中央基地。還有舞台 7 宇宙殖民地之戰和舞台 8 的最終決戰試看你的表現了！



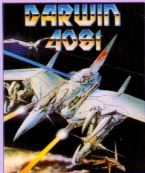
↑ 羅亞克出擊！目前無止最大型的砲台。這該不會是地球軍最後的手段吧！真棒！



↑ 樓梯的右邊有雙門，不要讓敵人勇往直前，距離攻擊較有利。



↑ 強射砲的突擊！打開入口進入基地內部。



達爾文4081

DARWIN 4081

ダーウィン 4081

- 原作公司：DATA EAST
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥6,000

參考資料：38、39期

曾經以電動版出現的「達爾文4081」受到大家的愛戴之後，現在改了名稱叫「達爾文4081」，並在SEGA 16代版登場囉！當然，這款縱橫繪畫的射擊作品就是專為你能在家庭玩而設計的。

舞台是設定在遙遠宇宙之間的α7號行星上。α7號的居民EVOL是沒有肉體，只具有精神智慧的生命體，並以機械替換肉身，生活於這顆行星上。料想不到的是這些機械竟起了反抗！而你（玩家）理所當然的就是EVOL戰士，駕御戰鬥機匹斯達號，與兇惡的機械對手展開壯烈的戰獸。鬥機

在EVOL中，有一種一被擊中，其身體就立刻變為黑色的；如果能夠救出身體變成黑色的EVOL的話，匹斯達號的射擊力即能更強。不過，在匹斯達號的射擊力尚未強化之前，若受到敵機的打擊，那麼匹斯達號很容易被破壞。

共有7個舞台。最後一個舞台有個最強的首領正等候你的大駕呢！

畫面介紹

SCREEN



- 最高得分
- 現在得分
- 目前關數
- 現在使用的武器
- 戰機速度
- DNA獲得數量
- 剩餘機數

物品介紹

ITEM



EVOL 在攻擊特定的敵人時會出現。取得後操作者為進化一個階段。

EVOL的真種，在進化的途中取得B-EVOL後，操作者會產生突然的異變……。



SPEED

會幫助操作者加速，加速共有3個階段，但是操作者在某種形態時，會有不能加速的時候……。



在操作者遭受敵人攻擊時，會保護操作者，但特效只有一次，相同的在某種形態下會無效……。

ARMOR



DNA 對付地面上某些特定的敵人。不管受到攻擊、陣亡時，都不會減少數量。另外，DAM最高可擁有9個。

超進化體

突然變異體，依情況不同，有時候也會不利。但是超進化體和進化體沒有不利的時候。這是分為4個階段漸次進化，變化的方法上到DEAM為止，是和通常進化體相同，此時退化一個階段成爲“SHALLU”時，取得“EVOL”會有不思議的狀況發生，不會成爲DEAM反而成爲MESA。



旁邊好像長出眼睛一樣，可發射放電的電子。有效範圍很廣，由威力可得知是最強的進化體。

接著，就只有單純的進化。任何一種都能擊破敵人，但因時間有限制，所以可能會短時間的退化，要多注意！





可能進化我機的 形態大公開!!

自機的形態，除基本型的PISTER外，還有26種類，各個分類為通常進化體、進化突然變異體、超進化體及逆進化體。基本上並沒有任何一個是屬於最好的，要選擇任何一個形態只有靠玩家自己判斷。但是，各個形態的特徵最好都能很清楚。所以，以下是全部26種類進化體的介紹。

通常進化體		ZUGOGA	PIRAZIS2	
DEAS 一開炮，會形成這種形態，此PISTER更好的程度。		可發射2道強力的火焰，但連射速率不穩，所以不適合對付首領。	可連射4道發的火焰，適合PIRAZIS系的第2階段。	
ZWIPT 可三方發射，如果速度很快，除首領外，一個也逃不了。		GYASHALLU 可連射SHALLU同樣的分裂變形雷射，在空中無人可敵。	PIRAZIS3 可連射大範圍的4道發火焰，適合PIRAZIS系的第2階段	
DRIME 和原機發射出來的雷射形成交叉，不能與擊破首領的敵人擊破合體。		進化型突然變異體	PIRAZIS4 可發射前方大範圍的火焰6道發及斜後方4發火焰。	
SYULBA 可發射中途轉彎以轉的一力雷射，可連射所以相當方便。		PISPIDER 可發射短程但能對射停止的子彈，射程短是最大的致命傷。	超進化體	
LBOCK 發射3枚平行的飛彈，可連射射擊的破壞力相當強。		PISNAKE 可發射如蛇身轉動的對空飛彈，連發及尾部的會擊出子彈。	MESA 可向前方連射大導彈型子彈，自機體型小，使用上相當方便。	
DODOK 可同時發射正在旋轉的子彈2發，飛機的大小和攻擊力成平行。		PIRAZAL1 可發射海龜彈和2道對地彈，適合PIRAZAL系的第1階段。	MALTO 可發射無規則大範圍的水雷狀飛彈，對大群敵人較不適合。	
SWEEP 可同時發射前方的波浪彈及斜方的波浪彈，有陣彈的使用不弱。		PIRAZAL2 可發射海龜彈和3道對地彈，適合PIRAZAL系的第2階段。	SEAS 發射之波浪雷射，有短程的弱小彈力，對和首領的對敵有利。	
SHALLU 可快速雷射，擊中小的敵人時會向四方分裂的子彈。		PIRAZAL3 可發射海龜彈和4道對地彈，適合PIRAZAL系的第3階段。	ART DEAM 可連射範圍廣且形狀複雜的子彈，和GYASHALLU平行使用。	
DEAM 可連射之發射長的雷射，威力很強，但大小較令人不安。		PIRAZAL4 可發射海龜彈及將空前方的波浪狀對地彈，相當有利用價值。	逆進化體	
		PIRAZIS1 可連射雙連發的火焰PIRAZIS系的第一階段適合。	BLACK DEAM 自機本身會大範圍的無規則的擊破，但是比內層看起來命中率低，時間一過會回復到PISTER。	



夢幻之星III

PHANTASY STAR III

ファンタジースターIII

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥8,700

參考資料：35、36、38、39、41期

首先呢，這PS III有許多劇情和許多結局。因為整個故事是橫跨3個世代而展開的，所以它的情節、背景、的變化，可真是多彩多姿。也就是說，這3代就是凱因、凱因的孩子、以及孩子，他們以更替的方式，在舞台上活躍著。當孩子要繼承父業時，故事就會產生分歧，到最後會有4個不同的結局。等於說是1和分成了3和的意思。

集成的系統也很創新。這個由5人所組成的集團，行動是一致的。不過在戰鬥時，其中有2位的動作和主角的意思不同。可是他們這不同的動作並不是胡來的，他們是在主角可動作的範圍下行動的。如果對待同伴太過冷淡，在戰鬥時也許會被凍僵。

而在聲音方面也有新的嘗試，依玩家的狀況不同，雖然是同樣場面，音樂也會有所變化。例如在戰鬥場邊，對自己有利或是不利這兩種不同的條件下，音樂就會自動作不同的變化。因此，更提高了臨場感的效果。

萊雅和歐拉其之戰的傳說

這是1000年前，突然遭受襲擊、破壞的萊雅。當時的人們在科學文明的發展之下，過著幸福安定的生活。

但是由於萊雅這名少女的出現，和平完全被毀滅了。她利用不可思議的力量製造怪獸，企圖征服全世界。她和佔據一方的耶希魯家公子聯手叛亂，在轉瞬間就已占領了大半個世界。

就在所有人們絕望的時節時，在某處出現了一位青年歐拉其，他牽領著當時的超高度科學技術結晶機器人軍團，向萊雅軍挑戰。

面對突然出現的機器人軍團，萊雅軍團戰戰兢兢，慌張失措，但後來調整了步伐，重新和機器人軍團一決雌雄。在這場戰爭中，雙方都使出了渾身解數，決心戰到最後一兵一卒。



最得歐拉其信賴的是機器人妙子和塞達，他們率領最強的機器人軍團，和萊雅、耶希魯公子的怪獸軍團，展開最後之戰。戰況之激烈無與倫比，在此役中，萊雅和歐拉其打得難分難捨，而耶希魯則被妙子和塞達逼趕到宇宙彼方。但是他們卻從此行踪不明了。失去領導者的兩軍，也就自然消滅了。最後，在沒有勝者的情況下，結束了戰爭。

在戰火中，支配文明的裝置和記錄全被破壞了，人們的生活也淪落至極。但是，和平真的回來了！

之後，和歐拉其共同作戰的人們子孫，稱爲「歐拉其子民」，參加萊雅遇過的，則稱爲「萊雅子民」。

這就是「萊雅和歐拉其之戰」的一



個傳說。

經過1000年後的今天，文明的發展成了神話，萊雅和歐拉其的戰爭也成了一場傳說。

勇者歐拉其的血統繼承人利克國王王子凱因，有一回在鄰近的海岸散步時，突然，他發現了有什麼東西被沖上岸，跑過去一看，原來是一位美少女。王子劍地把少女帶回王宮，施以教育。

由於王子殷切的看護，少女終於恢復了意識。但她除了記得自己叫做瑪莉外，其他事情完全沒有印象。凱因不在乎她的身分，反而待她如貴賓，讓她在王宮的一個房間裏。

從此之後，二人過了一段平靜的甜蜜日子。而這回因自小就與羅羅的瑪莉公主訂有婚約，但是他不願意娶從未見過面的小姐，只希望能夠每天陪伴瑪莉嬌的身旁。

於是，凱因決定與瑪莉結婚，但國王和王妃表明了自己的心願。雙方用說當然是極力反對，但是凱因已決如此，只得勉強答應他們的婚事。

那時利克國境內，常常有怪獸出沒，造成百姓的恐慌。因為謠傳著這怪獸，就是1000年前「萊雅、歐拉其」時，萊雅所製造出來的怪獸。

就在這不安的心理下，歐拉其子們在街頭巷尾，盛大慶祝凱因王子的婚禮。

而正當凱因和瑪莉準備舉行結婚儀式時，突然……

SHOP

還有新商品，正在陸續推出之際的冒險。
請不要錯過這個採買時期的時間。

● 重要的採買地點！



物品店



在商店的採買品以
武器裝備為主。



武器店



武器裝備的種類比武器
店更為豐富，且可
以更換圖樣。



防具店



防具裝備種類較多的
採買店，圖樣與上兩
店相同。



教會



向心儀人士贈送禮物的
採買店，且一樣可以購
買防具及武器。



魔法店



出售魔法中的魔法及
魔法道具，且可以購
買防具。



占卜屋



提供採買魔法、魔法
道具、魔法道具圖樣、
魔法道具圖樣。

買了後，
不要忘了裝備！
武器裝備後，必
然會變強。和夥伴
一樣，裝備的也不同，
可以採買的防具也
不同。

出發去冒險!!

在森林的深處是座森林，同時
也是個入口。和同伴艾麗兒及瑪
莉娜，開始了冒險的旅程。想一
試試看，和同伴艾麗兒及瑪莉娜
開始，和瑪莉娜一起到山上的森林
採買品採買。和同伴艾麗兒及瑪
莉娜，在森林的深處開始冒險。



● 在森林的深處，是座森林。
和同伴艾麗兒及瑪莉娜，
開始了冒險的旅程。



● 和同伴艾麗兒及瑪莉娜，
開始了冒險的旅程。

瑪莉娜公主
到底
到那兒去呢？

輕鬆的全自動戰鬥!!

「戰鬥之聲」也聽到了「!!」的全自動戰鬥。這「!!」中又包含
了一種一試的自動戰鬥功能。



● 視窗的功能

全自動

自動戰鬥時，
自動全自動戰
鬥，自動戰
鬥。

行動視窗

採買品、魔法、
道具、魔法圖
樣、魔法圖樣。

視窗

採買品、魔法、
道具、魔法圖
樣、魔法圖樣。



艾麗兒

● 艾麗兒的採買品，
武器裝備。



瑪莉娜

● 瑪莉娜的採買品，
武器裝備。



布羅克

● 布羅克的採買品，
武器裝備。



魔羅斯

● 魔羅斯的採買品，
武器裝備。

視窗

採買品、魔法、
道具、魔法圖
樣、魔法圖樣。

視窗

採買品、魔法、
道具、魔法圖
樣、魔法圖樣。

一出了森林的深處，不久就會遇到瑪
莉娜，請不要忘記，瑪莉娜，請
不要忘記。

特別企劃！詳盡完全攻略，請看74頁!!



星際歷劫記

PSYBLADE

サイオブレード

■原作公司：T & E SOFT

■發行公司：SIGMA

■標準價格：¥ 8,500

參考資料：39、40期

21世紀的中世紀，恆星之間的探查直機賽普鐵米斯2號，向巴那特星前進了。平安無事地達成目的之後，順利地再飛向伊洛巴基地。然而，在進入減速期的第8個月，却發生了變化。對於火箭的行駛路線控制完全崩壞，愈來愈離出預定的路線。宇宙省立即派遣8人小組登上救命艦。你就是8人小組之一的主角奇斯。要達成救出並控制任賽普鐵米斯2號，且將之導入地球，然後探查「奇傑狀態」之謎。



畫面介紹

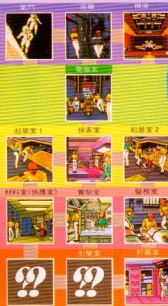


SCREEN

- Ⓐ 地圖區
- Ⓑ 主要押圖區
- Ⓒ 房間名稱
- Ⓓ 副押圖區
- Ⓔ 面孔介紹
- Ⓕ 情報地區

※Ⓧ：表示有秘寶及補畫面。依東西的不同，有時候有的東西能組合成一。

◎賽普鐵米斯2號的船內構造



改變氣氛 輕鬆、愉快 3D射擊遊戲

美麗、迷人的宇宙背景和漸漸而至的敵群。這就是，傳說中的3D射擊遊戲。但是，卻不會太難，請各位安心的上場吧



● 聽・談話

以方向鍵，移動游標到要說話的對象前面，按下A鍵之後，在畫面下段的有關地區，就會將談話的內容展示出來。



● 看・調查

以方向鍵，移動游標至想調查的地方，按下A鍵後，會和談話時同樣的在有關地區上，將狀態展示出來。以上這2個指令更相當重要的。



● 移動

以C鍵將視窗打開，移動游標到「イドウ」按下A鍵後，視窗再開，這時就表示，從這裡開始可以移動，以游標來選擇，以A鍵來決定。



● 儲存

以C鍵打開視窗，移動游標到「セーブ」後按下A鍵。這時，視窗再開並請選擇「YES」或「NO」。遊戲開始時，選擇「CONTINUE」後，可以再打開儲存的地方。如果，視窗打開錯誤的話，可以以B鍵來取消。



● 畫面捲軸

以C鍵打開視窗，游標移至「スクロール」後按下A鍵。這些指令只限定在可使用的畫面中，沒有表示出來的不可以使用。



登場人物紹介

如前所述的，救世軍凱撒軍利號中的8人，各有各的專長學問。

其中尤以主角奇斯，年僅19歲，是一位科技精英，具有豐富的經歷。以下為各位介紹這8位伙伴。

奇斯・馬克特奈爾



本遊戲的主角，19歲，男。10歲時以第一名畢業於M. I. T.，隨後進入航空宇宙部。運動神經相當靈敏，責任感強。在救世軍上擔任航法士的工作。



● 凱撒無差別空襲事件。

蘇菲亞・諾門



● 相當可愛
的少女。

本遊戲的女主角。17歲，女，擔任新電腦師的工作。心中懷抱著奇想。

菲明妮・米歇爾



● 美人。

25歲，女，情報分析學家。精通各式各樣的情報。外表看起來楚楚動人，事實上是位美人胚子。

馬克・克利佛德



● 很認真。

24歲，男，化學分類學家。第一次參與宇宙工作。於太過於熱衷研究，導致軍事吹毛求疵，因而立即被停止工作。



吉米・柴垣



● 性格很有
許多秘密。

51歲，男，醫學博士。口氣難辨不明，顯得比實際年齡老成。事實上，他本身就是個謎。他原來是為探查賽普勒斯之謎的內情而來，是政府的間諜。

羅伯特・克雷



● 領導者。

29歲，男，擔任宇宙部，普勞斯田士的機長，為本次作戰的指揮官。

鮑伯・漢斯拉姆



● 個性冷靜。

27歲，男，擔任航航工作。沈穩冷靜。外表冷漠，實為優秀之材。

麥克・威特



● 個性開朗。

27歲，男，宇宙機械工學校師。頭腦清晰，對機械有特殊才能。



火爆浪子

DI BOY

DJ ボーイ

- 原作公司：KANEKO
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥5,000

參考資料：36、39、40期

塞加羅奇市位於紐約市的郊外。目前在這裡，正十分流行溜冰鞋的運動溜冰遊戲（相信，也許多人也會對這運動熱衷過吧！）。就在這個城市中，出現了一個少年。叫得納爾德·火爆浪子，通稱爲火爆浪子！而他也是一位環遊全世界的溜冰騎士。



城市中的居民非常期待即將舉行的盛會，更爲火爆浪子而瘋狂。但是，其中也有部分人對他的出現。那就是壞蛋溜冰組，黑色布拉克斯。這股溜冰組的首領蛇毒，東尼接到神秘小組主人的命令，捉走了火爆浪子的女朋友——瑪麗亞作爲人質。憤怒的火爆浪子，即將展開營救行動！！

戰場是塞加羅奇市！！



開始時的背景。最初是崎嶇的街道，延續而下，突然出現了美麗、明朗的遊艇港口。美麗的水平線。



突然，畫面一變，出現霓虹燈閃爍，美麗的卡吉納街。街上卻到處滾著不痛，真殺風景！

塞加羅奇市的戰鬥舞台共有四個。各個舞台中，戰鬥的方法都不同，尤其是大廳工程現場難度最高。幾乎都是強制過關，沒時間讓你欣賞背景的呢！



負責在地下鐵車站中，電車開到這轉車站的半響，總是有短暫的讓道！月台上有障礙物且地上有汽油。



正在建築中的高樓，外表只有鐵架，非常危險！高度足及頂。從這裡看出去是一大樂事，但沒時間。

收集金幣購物

將各舞台中，最後出現的首領打倒後，就能進入拍賣商店。打倒敵人後，以收集到的金幣數量多少，可購入不

同的秘寶。秘寶數共7種，除漢堡及冰淇淋多，其他只限購一次。而冰淇淋在生命值滿點時會不見。



◎在商店可買到的秘寶表



漢堡

戰力的體力，可回復到最大值。



高速溜冰鞋

可增加速度，可變成比火爆浪子更快的速度。



提高威力

使拳擊及踢腿威力加強，使敵人受傷加倍。



冰淇淋

生命值最多可增加之秘寶，是必購之物。



超級拳擊

使拳擊及踢腿速度加快，且更無敵。



貓咪

增加一次遊戲機會，爲何星星的標記呢？



鎧甲

耐久力增高，可抵禦更多的攻擊。



結束

選擇後，火爆浪子就離開商店繼續遊戲。

舞台 1

◎炸彈女郎·哈妮

舞台1共為2部分。稱地圖1及地圖2。在地圖1及2的最後，一定會出現一些小障礙，如果不打倒他們，就不能前進。但是，此時還是停止的，只要多加小心，應該沒問題的！

一進入地圖2，哈妮立刻從電車上投出黃色炸彈，自在下車前不停的投。猜不出，這位性感的炸彈小姐，竟是如此的敏捷！這下不能怪我不慎吞榴玉了。讓這位炸彈小姐變我的厲害吧！



↑這位可愛的小姐是炸彈小姐。



↑坐上電車後，不斷投出炸彈。



↑哇！跑真，跑太絕倫了吧！怎麼一直沒擊我呢！

◎舞台首領·歐巴桑

炸彈女郎跑完之後，將殘留下來的障礙收拾完畢，終於，首領登場了……是什麼！是位“歐巴桑”。日千萬不要小看歐巴桑，她大搖一擺，動作不雅，卻可以把你跑到太平洋上。裙子一掀，放屁的攻擊，可讓你又臭、又痛。她還是個老太婆，卻令人畏懼三分，怕！怕！



↑唉——真臭！放屁攻擊，真的天不怕地不怕//老太婆！



↑車輪一踢，放屁！



↑打倒後，會掉下垃圾。



↑她的動作慢了一點！



↑打倒後，會掉下垃圾。

舞台 2

比利和哈命兩兄弟，聯手攻擊最令人頭痛，尤其是拳擊



↑這天空襲下來的可怕首領，她叫比利——向歐巴桑。



↑比利和哈命的兄弟相連，其體龐大，要先下手為強。

更是威力無窮。滿地的石道，不能突然加速或減速，自到處是障礙物，請多加小心！！



↑滿地的石道，自到處是障礙物。



↑危險出現，趕快躲開！



↑哈命？好奇怪的傢伙。原來是個調皮的怪，真的，好奇怪！

舞台 3

繁華的千古納街，卻聚集了許多怪惡的布拉吉斯人。首先，變強的沙箱及與夫登樓。此時，會有炸彈丟過來及以身體攻擊跑來的傢伙。同時，會放下許多障礙木桶，但這種並不是強制避開，所以只要多加謹慎就不會太困難！！



↑這傢伙真愛亂丟炸彈，還很討厭。



↑大媽炸彈不斷的丟下來。



↑這傢伙真愛亂丟炸彈，還很討厭。

舞台 4

接著是，大廈工地現場的戰鬥。這裡道路狹窄且常有無法通行之處。在狹窄高



↑道路突然變窄，而且到處都有障礙物。

常有障礙物，請避開，否則掉下後會生命值銳減。是個很難的舞台。



↑什麼！這危險，怎麼連他，而且他如此大膽的。



突擊先鋒

WHIP RUSH

ウィップ ラッシュ

■原作公司：SEGA
 ■發行公司：SEGA
 ■標準價格：¥6,000

參考資料：38、39、40期

在公元220X年，人類為了尋找資源而將電腦控制的探險太空船隊，送上了遙遠而未知的宇宙行星。巨大的探險船雖然順利地找到了資源，卻在歸來的途中中斷了消息。之後不久的某日，從太空飛來了謎樣的艦隊，朝著地球展開猛烈攻擊。在國際衛星展開調查之後，卻發現令人大吃一驚的事實真相！

原來，率領這個謎樣艦隊的竟然是中斷音訊很久的巨大探險船。你的任務就是要搭乘最新型的突擊先鋒機，通過七個難關的考驗，將巨大探險船徹底消滅殆盡。突擊先鋒的武器是具有超級殺傷力的雷射槍及其增強功能器。例如，若將浮遊在宇宙空間擊落，就會出現能量裝置可提升威力，取得能量裝置之後，突擊先鋒機上的雷射槍，便可在瞬息之間，增加三段以上的攻擊火力！

增強功能器則是在隱藏在敵人手上，要將敵人摧毀後，才能奪回。突擊先鋒機只要搶到增強功能器，就能同時具備2個攻擊能力。而將其回轉，就可將上下及後方的敵人消滅，讓自己進入最有利的戰鬥位置，因此一定要好好把握！

畫面介紹

SCREEN

現在速度



▲慢

▲快



目前分數

剩餘機數

最高得分



STAGE 1~3關的介紹

STAGE

STAGE 1

最初是空中面。可以輕鬆的在雲霧上取得增強威力的秘寶。且二重捲軸的氣氛會使人如痴如夢。打倒小首領後，

即可至雲霧下，這時就變為強制橫向捲軸。此時需注意，閃電攻擊/穿面層就是都市的上空，這裡也很美麗。然，第一面首領出現，這條伙只會連飛彈攻擊，就能輕輕過關。



STAGE 2

突然，森林面出現。在河面上飛行時，會由河上浮出奇怪的水管噴出水柱來，這條伙相當棘手與難。過一會兒後，又轉換成水中畫面，這裡有點棘手，

請小心應付。

打倒會吐鑽石型雷射的傢伙後，2面首領出現，這條伙將上下的砲台移動連吐出很粗的雷射，注意邊躲閃邊向正中間突襲就OK了！



STAGE 3

要留意，最初是強制縱捲軸。一往上昇之後，會愈來愈狹窄且很難通過，相當困難。過一下子後，轉變成強制逆橫捲軸，這時第3面首領現身。在這裡如果沒有選擇(option)的話，不能由後面發射子彈攻擊，會陷入苦戰。但是，前方的CORE(核心)打開時可攻擊，所以單車過個自機，集中攻擊//



在縱捲軸上使用
 火箭。目標敵人
 發射//



這種很辛苦 / 幸
 好攻擊時機穩定。



這種很辛苦 / 幸
 好攻擊時機穩定。



掌握攻擊方法——破壞敵人！

我方戰機攻擊先鋒的武器有雷射、飛彈、火球三種射擊和能源器。這些武器不

是打倒敵人才可以取得的東西，而是只要破壞飄浮在空中的能源膠囊，就可以得到。除了能源以外的武器都可

分3階段加強，只要裝上能源器，射擊就會相當具有威力。這個能源器還能前後、上下移動，飛行、攻擊等等。



它威力
它威力
它威力



→變成
→變成
→變成

增加威力3種類+武器選擇

雷射

三種武器中，用途最廣，看起來也很厲害。只是，前後方的攻擊完美，但對來自後方的攻擊卻完全沒有防備。必須靠狀況來分別使用。



→向前方發射，威力加強。



→向後方發射，威力加強。

飛彈

雖然攻擊威力不怎樣，但只要增加威力之後，飛彈也可以向後方發射。因此，四面八方有敵人出現時，都非常容易應付。但不適合用來對付首領。



→選擇
→選擇



→在機體
→在機體

火球

這個火球可以依方向紐之方向和反方向發射，全部可攻擊8個方向。這個武器最好在敵人較少，沒有障礙物的地方使用。尤其值得推薦的是在旋轉時上下都能攻擊。但要注意不要和敵人互相衝突。



→打發
→打發



→在機體
→在機體

能源器

所謂能源器是和選擇武器類似的東西。最多可以裝備兩個，可使我方戰機向上下、左右移動。另外，這個能源器碰到敵人時，也會使敵人受損。和其他三種武器組合後，更可發揮各種攻擊。



→只有
→只有



→變成
→變成

熟練操作方法吧！

遊戲中有A、B、C三個鈕可以用。操作這些鈕，可以使能源器旋轉及飛起來。

這些操作都是首度組合，只要能依照所想的動作，就沒有什麼可怕的了。



↑→這能源器已經連續發射。這是非常容易出包狀態了！

◎速度的切換

速度可以隨意切換。以A鈕調節，最高可提升到8個階段。可依舞台的狀況來變更。



→選擇
→選擇

◎旋轉能源器

按C鈕使能源器依順時針的方向繞著我方戰機旋轉。這樣一來，可攻擊的範圍和方向就有變化了。



→若機
→若機

◎讓能源器飛起來

按B鈕+C鈕可使能源器飛起來。可藉此撞擊敵人，並擴大攻擊範圍，是都很好用的方法。



→讓它
→讓它



閃電出擊III

THUNDER FORCE III

サンダーフォースIII

- 原作公司：TECNO SOFT
- 發行公司：TECNO SOFT
- 標準價格：¥5,800

參考資料：35、41期

帝王星是由5個行星所組成的帝王行星系——海蛇星、乾裂女怪星、亞達星、龍王星、愛麗絲星。這5個行星依太空轉移系統能轉移至異空間，所以以平常的空間來攻擊的話，甚至不能發現它的存在。

到目前为止，曾經有其他行星的機甲部隊，發動突擊，但是在帝王星自衛的無人防衛系統護衛之下，尚無成功的例子。

連最高級這種無人防衛系統，傾全力開發出超小型卻裝備有能與大型戰艦巨軍火力的高機動戰機機FIRE LEOS「STYX」。

駕駛這最高機動戰機的是，職業樂由札放略英雄艾佛拉的孩子成恩大尉和部比革特中級操作戰英雄萊特的愛女珍妮少尉，這2位和帝王星因緣不淺的傑出年青，是由聯邦的田電編所推薦出來的。

銀河聯邦的命運，託付了這2位年輕人。這場跨越了100年的戰爭，最後的勝利是銀河聯邦？還是帝王帝國呢？

這有，銀河是否能恢復往日的寧靜呢？

畫面介紹

SCREEN



- ①最高分數與現在分數
- ②武器項目，由左至右分別
TWIN SHOT/SEVER
BACK FIRE/LANCE
WAVE
FIRE
HUNTER
- ③現在的速度

操作方法

CONTROL

START：開始遊戲/暫停遊戲

A：改變速度

B：發射武器

方向鍵：移動/模式選擇

C：改變武器

◎功能模式CONFIGURATION MODE

標準畫面



在標準畫面時，同時按A鈕及START鈕即可進入功能模式畫面。



史狄克斯的飛行速度
遊戲難易度
音樂測試
音效測試
聲音測試
操作方式
結束

改變遊戲進行順序



當你第一次進入遊戲時，你可以看見過輪星帶圖，上面有5個惑星。這時你可以用方向鍵改變十字座標所指示的惑星，選擇你想攻取的惑星。

一旦選擇確定之後，遊戲進行順序就固定了。不論你是選擇由那個惑星開始遊戲，都必須全部攻陷完成才能進入神祕的最終地帶。



更強力的
提昇威力秘寶

當你破壞出現在畫面內的紅色小型飛機後，就可以發覺秘寶。秘寶共有7種，可以配合SHIELD、CLAW來選擇，這樣所取得之秘寶，就可以發揮它的最大威力，要記得裝備哦！



●攻擊力提高後，攻擊力也會提高。

標準裝備和威力提昇

TWIN SHOT和BACK FIRE本身並沒有什麼威力，可是取得秘寶

後，各自的SEVER和LANCER就能提高威力了

TWIN SHOT

這是史狄克斯的標準裝備武器，可對前方連射2發普通彈。若是取得秘寶就可以提高威力，不論對付什麼敵人，都能發發揮效果。破壞力是4，BACK FIRE也同樣是4。



▲威力是4，很好使用的武器。



▲對付後方威力最強的武器。

SEVER

這是TWIN SHOT的強化武器，可以對前方使用強力的貫通型雷射，對付首領便可發揮威力。在多種的特殊武器中，攻擊力最高，其破壞力的數值可達16，必須好好有效使用才行。



▲這個可對付後方方的攻擊。

BACK FIRE

和TWIN SHOT相同，都是最初就可使用的武器，能對前方發射普通彈。這個武器的厲害處，是後方有敵人攻擊時，也能夠對應得宜。但是只能單射子彈，比較不容易打中。



▲威力提昇之後數目也增加。

LANCER

這是BACK FIRE的強化武器，可以強化高連發，並且增加發射數。BACK FIRE以上的武器都對後方的敵人有效，破壞力也達到6，相當高。但是缺點是不能對前方攻擊。

3種特殊武器

這3種特殊武器，可以取得秘寶後來使用。武器有各種特徵，所以依舞台的不同來作區分是很重要的。武器的說明如下，大家參考後就能有效使用。



WAVE

這超音波兵器可以貫通牆壁，因為幅度發散，所以可以廣範圍的攻擊。但是不能破壞牆壁。對於來自前方的敵人，可以發揮絕大的威力，所以對那些有牆壁的敵人特別有效。破壞力是4，和TWIN SHOT相同。



▲可以貫通牆壁，可是沒什麼威力，必須要有CLAW才行。

FIRE

可以對前方發射普通彈，和地上攻擊的飛彈。飛彈能修正落地精準地上的目標，而作確實的破壞。飛彈的破壞力是12，相當高，而且對空中物非常有效。與可說是萬能的武器，好好利用的話就能掌握勝負了。



▲可對前方射擊和上下發射子彈，可說是王牌武器。

HUNTER

可發射高速的誘導彈。子彈能夠尾隨敵人，並作徹底攻擊，而且也可貫通牆壁。這武器可以確實地攻擊首領的弱點，但是破壞力很低（破壞力只有2），操作上可能會很辛苦。也不能以這武器去破壞牆壁。



▲誘導性很好，所攻擊的敵人無敵高。可是威力很弱。

防禦秘寶

防禦秘寶有2種，1種是防禦敵人的子彈或障礙物，另一種是可以連續的發射子彈，並且有特殊武器的話，也能作攻擊的秘寶。這些效果都是要取得秘寶再發揮。

SHIELD



白機有了的護罩後，就可以變無敵，就算有一定量的受傷，也會抵消掉。這是一定要有的秘寶之一。

CLAW



在白機的周圍圍繞著，可以防禦敵人的子彈。因為也可以子彈攻擊，所以攻擊範圍廣，攻擊力也提高。



大旋風

DAI SEN HU -

大旋風

■原作公司：TOAPLAN

■發行公司：SEGA

■標準價格：¥6,000

參考資料：40、43期

至使歐亞洲大陸全境成爲集集大地，且產生了難以數計犧牲者的大戰，終於在連合軍勝利歡呼下閉幕了。戰後七年——。

各個國家均在嚴補着自己那塊破碎的家園及戰爭殘遺下來的創傷，終於街道恢復了昔日的平靜。

但是，對哥羅爾而言這只是短暫的和平罷了。哥國軍大將軍的占巴尼將軍起義造反。他佔據了位於哥國南方的——波波島。這宣聲爲韓尼加獨立國，並企圖以武力征服由哥國屬。

哥國大總統布爾特，發動反擊命令。但是，在軍閥有最新軍備的韓加尼軍陣前，哥國政府軍各個潰敗不堪。

在不到半年的時間，被迫趕至國境附近山岳地帶的政府軍，在韓加尼軍不滿之下，逃脫至正在建設的秘密基地中。這裡有著最後的賭注，最後希望的特別飛行隊「大旋風」的組織。他們各個接受猛烈的訓練。

但是，韓加尼採地獄式的搜索之下，終於被他們發現了這個未完全的秘密基地。

在敵人完全佔優勢的情況下，大旋風背負著全哥國民的祝禱與心願，衝向空中——。

畫面介紹

SCREEN



最高記錄的分數

最高記錄的難易度

最高記錄的結束關數

現在的分數

現在的難易度

現在的進行關數

剩餘戰機數

使用支援機的次數

各關介紹

STAGE

AREA 1

和支援機一起離開基地後遊戲便開始了。最初由於耐力高的敵人很少因此能輕鬆地前進。等到接近後半部時就會出現首領級的重型戰車奇拉和水陸兩用坦克的坦克。奇拉戰車只能向3個方向發射子彈，不算太強，要注意的坦克和巡洋艦的混合攻擊。



↑ 高層

↑ 高層



↑ 2輪飛機型戰車會一個勁兒的向四處發射飛彈。

AREA 2

區域2中首領級的敵人非常厲害尤其在高層中出現的重型戰車佛雷德和勒甲，當這分裂的2輪戰車合流時會發射大量的飛彈。而且在區域最後出現的重型戰車飛龍，也會一起

勁兒地向四處投擲飛彈。所以，不管是什麼情形只要用支援機就安全了。

AREA 3

在電動版的這個區域以超ハマリ壘所而聞名。雖然大型巡洋艦消失了但是出現在區域最後的瘋狂潛水艇却像鬼一樣恐怖。這傢伙裝備了連發型的加農炮，可將向8個方向發射的炮台威力發揮極致。如果碰到2輪戰車傢伙，可真讓人想哭呢！



↑ 高層



↑ 內藏坦克連射能出現！快使用轟炸讓自己上上幾分吧！

AREA 4

通過了魔鬼似的瘋狂潛水艇地帶後，終於來到第一周的最後區域。那的坦克擊破後就差不多結束了，所以一定要打它它。首次出現的內藏坦克連射砲會像鬼一樣地連發。經過這傢伙的連續攻擊後就會出現真正的首領超大型重戰車加農砲。

攻擊方法有射擊和支援機

攻擊方法有普通攻擊的射擊和特殊攻擊的支援機 2 種。取得秘密寶物後，射擊就可增強威力，支援機的力量也可儲存起來。除此之外，還有一種

1 UP 的秘密寶物可儲存自機增加 1 機。當你破壞了那些不會進行攻擊的卡車和巡洋艦以後，秘密寶物就會自畫面上方出現了。



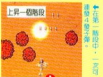
● 秘密寶物會以畫面上方出現，小倉不可以錯過！

3 種秘密寶物

普通威力		擊破		可將自機的射擊分為 3 個階段增強威力。即使取得過多也不會增加威力。
支援機		擊破		可增加一架支援機的儲存量。當自機的儲存量增多時，這個寶物的出現率就會減少。
1 UP		擊破		可增加一架自機的儲存量。當自機的儲存量增多時，這個寶物的出現率就會減少。

普通攻擊……射擊

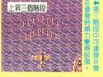
射擊力量在每次取得增強威力的秘密後會變強，而攻擊力量最高可增大至 3 個階段。每次增強威力時，攻擊範圍也會隨著擴大，所以在敵人和自機的位置關係上會出現中有發射彈或 3 發射彈的情形。當然，以 3 發射彈所造成的破壞力最高，因此請多注意！！



● 在第一階段中，一次可發射 1 發子彈。



● 在第二階段中可發射 2 發子彈。對空時將敵人打不中。



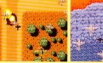
● 在第三階段中可發射 3 發子彈。在發射時威力特別強。



● 取得 3 發射彈後發射。多邊形和圓形的戰艦！



● 取得 3 發射彈後發射。多邊形和圓形的戰艦！



● 取得 3 發射彈後發射。多邊形和圓形的戰艦！

● 取得 3 發射彈後發射。多邊形和圓形的戰艦！

特殊攻擊……支援機

支援機可利用按鈕的按法來選擇你喜歡的攻擊方法。雖然在電動版上，有很多人使用轟炸，但是如能將實彈問題和隊形加以組合使用的話，應該會更有利才對！

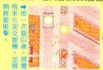


● 支援機的儲存量會隨其在畫面上方的位置而增加。

救助射擊

按一下鈕時，就會出現 6 架支援機，組成包圍自機的隊形。然後，各式各樣的支援機

會以普通射擊方式展開救助射擊。中了敵方超強的支援機也會以敵方作為目標開始特效的計劃。



● 按一次鈕以後，就會飛來 6 架支援機。



● 被敵人射擊擊中的支援機，也可向自機發射特效。特別強。

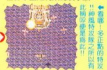
特效

支援機在組合隊形完畢後再按一下鈕後，所有的支援機會以敵人做為目標全力展開

特效。不過，即使全部的支援機都能擊中敵人，其威力仍然比轟炸機來得薄弱，因此實在算不上是有效的攻擊法。



● 在支援機出現後再按一次鈕時，全部的支援機會以敵方為目標全力展開。



● 轟炸機特效的特效。此特效非常強。所以有以特效攻擊為目的。

轟炸

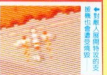
所謂特效，就是反過來在支援機隊形組合完畢之前，再按下一次鈕時，便可放下炸彈由於在破彈爆炸中，可以將敵人對彈全部消滅，因此是一種相當強大的方法。



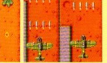
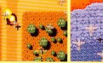
● 如果 6 架支援機全部擊中敵人，就會形成強大的炸彈。

神風特攻隊在此!!

支援機的一生是短促的。為了支援自機，收縮是在後方待機，並等候運轉。有時又會變成訓練隊展開射擊。有時又會全體支援機展開特效攻擊。有時則會全體支援機以自機進行攻擊。這種寧可犧牲自己生命也要戶為自機的精神，正是神風特攻隊英勇的作風。



● 對敵人展開特效的支援機也會變成特效。



OH!PC-Engine 特輯 3

堂堂上市！好評熱賣中！！

每半年推出一輯的PC-Engine專業年鑑
電玩族與業者的最佳拍檔

每半年推出一輯的PC-Engine專業年鑑

OH!PC-Engine 特輯 3


天天
特價 PCE上半年度發售中軟體

天天
特價 PCE軟體超級秘技大推薦

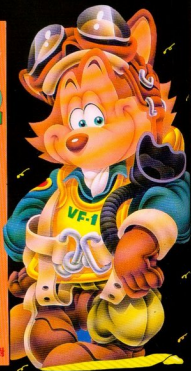
PCE最新多款強打軟體開發秘話

PCE 硬體、週邊的全新動態與展望

死亡入侵完全大攻略



PCE硬體Q&A+新卡預告+最新軟體動態=歡樂PCE派對



每本售價160元，全省各遊樂器專賣店有售

郵購帳戶：電視遊樂雜誌社 帳號：1159250—4號

國內總經銷：農學有限公司(農學社) ● 地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F ● TEL：(02)9178022
東南亞地區總經銷：香港鼎翠行 ● 地址：九龍深水埗福華街148號黃金大廈第3座2FG室 ● TEL：7289081

● FAX(002852)3879951

新卡發行表

日期	日文卡名	中文卡名	類別	廠務	容量	價格
7-14	イースワット	機動警察	ACT	SEGA	4M	6000
7-17	サイバーボール	未來機戰狂	SPO	SEGA	4M	6000
7-21	あっぱれ! 黄金王	黄金王	AVO	SEGA	2M	5500
7月	スペースインベーダー30	宇宙大作戰 30	STG	TAITO	2M	未定
7月	ウスタンサーガII	王者之劍II	ACT	TAITO	4M	未定
7月	バットマン	蝙蝠俠	ACT	SUN SOFT	4M	5500
7-28	フェリスス	西洋劍神傳	STG	NAMCO	4M	5800
8-9	マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー	外星戰駒	ACT	SEGA	4M	6000
8-9	スーパーモナコGP	摩多賽大賞	SPO	SEGA	4M	6000
8月	クラックダウン	緊急任務	ACT	SEGA	4M	6000
8月	TEL TELスタジアム	通訊神戰	SPO	SUN SOFT	4M + B	未定
8月	ジャンクション	連珠射擊	PZG	MICRO NET	4M	未定
8月	アトミックロボキッド	原子力金剛兒	STG	TRECO	4M	6000
8月	AXIS-FZ機師	F-Z戰記	STD	WOLF TEAM	4M	6000
8月	西天魔王	西天魔王	ACT	SIOMA	4M	6000
8月	インセクターX	殺蟲世界	STG	H.Q.T.	4M	未定
8-31	ヘルファイアー	地獄火	STG	N.C.S.	4M	6500
9月	ゲイングラウンド	大地無敵	SLG	SEGA	4M	6000
	モンスタースレア	神奇魔法	ACT	SEGA	4M	未定
	バトルゴルスファーター	戰鬥高爾夫	RPG	SEGA	4M	6000
	マンデュース ファイト バルス(西)	格鬥百鬼	ACT	SANRETO	5M	未定
10月	ストライダー同乗	出擊烏雲	ACT	SEGA	5M	未定
	レススルフォア	新式神肉	SPO	SEGA	4M	未定
	Vアタック(西)	V型戰鬥	STG	SEGA	4M	未定
	エアロブラスタース(西)	空戰包圍	STG	KANEKO	4M	6000
10月	スーパーライセンス(西)	超級航線	SLG	SEGA	4M + B	未定
	タイムリデュク	超時鐘	ACT	SEGA	4M	未定
	大進	大進	ACT	H.Q.T. - B	5M	未定
11月	ヘルシンの魔(西)	和利羅羅	ACT	KANEKO	2M	5500
	スーパーエアーゴルフ	超級空中飛球	STG	KYUGO TRADING	4M	5700
	ワザガム	轟轟勇士	ACT	TRECO	4M	未定
12月	シャドウダンサー	影武者	ACT	SEGA	4M	未定
	三國志-乱世の英雄たち(西)	三國志-亂世英雄	SLG	SEGA	4M + B	未定
	モンスタースワールドII	怪物世界II	RPG	SEGA	4M + B	未定
	スーパー大戦艦II(西)	超級大艦隊II	SLG	SEGA	4M + B	未定
	シーゲアの戦い(西)	新艦大奇	SLG	MICRO NET	4M	未定
	スタークルーザー	宇宙の飛船	STG	N.C.S.	4M + B	7000
12月	キューティー標本のリングサイトエンジェル	女子神肉	SPO	ASMIK	4M	5500
	レインボーアイランド エキストラバージョン	紅龍	ACT	TAITO	4M	未定
	マスター オブ ウェポン	武器神戰	STG	TAITO	未定	未定
	ニンジャウォーリアーズ	忍者戰士	ACT	TAITO	未定	未定
	グライアスII	太空戰鬥機II	STG	TAITO	未定	未定
	脱! 脱! 脱!	脱! 脱! 脱!	STG	TOAPLAN	4M	未定
	ヘビーユニット	異形敵人	STG	TRECO	4M	未定
	バーニングフォース	燃燒飛兵	STG	NAMCO	4M	未定
	クラウズ	機體肉搏	PZG	NAMCO	2M	未定
	エクスプロードスター	機體轟轟	ACT	N.C.S.	4M	未定
	スーパー/バーボール	超級射球	SPO	VIDEO SYSTEM	2M	未定
	ソニック ザ ヘッジホッグ	音速小子	ACT	SEGA	4M	未定
	魔物ハンター-弟子 第7の魔物	魔物妖子	ACT	N.C.S.	4M	未定
	スーパーファンタジーゾーン	超級幻想空間	STG	SUN SOFT	未定	未定
	バトルレバー	機動警察	AVO	SEGA	未定	未定
	ゴッパンのふたごの母(西)	自牧中心史	AVO	SEGA	未定	未定
	片山まさゆきの華麗道場(西)	自牧中心史	AVO	SEGA	未定	未定
	グラナダ	新皇道場	PZG	GAME ARTS	未定	未定
	ムーングランサー	妖精王の傳説	STG	WOLF TEAM	未定	未定
		妖精王傳説	AVO	SEGA	未定	未定

月×1000000

讀者質詢



11家軟體公司的解答

以下為讀者問卷調查之後，所收到的軟體公司解答，為了讓讀者能更了解原文的內容，本刊採劃分格式刊載。並感謝11家公司的解答。

ASMIK	①因為不能確定ROM的交貨日期	②通常阿爾米克不作這樣的事情。如果遊戲人員覺得有可行的靈感即開發。	③我想是因為MD的機能是屬於比較容易製作的種類。	④把電玩愛好的年青人集合起來操作遊戲，然後再將他們的感想反映出來。
WOLF TEAM	①因為開發期間的預定是很困難的。	②尤其是不能活用第3者的市場調查。	③為了配合MD的特性。	④基本上由開發集團去決定。當然也聽取第3者(以高中生為主)的意見。
SUN SOFT	①因為沒有一定的開發狀況。	②實施監視試驗等等。	③為了要活用MD的機能。	④由公司內來判斷。
SIGMA 商事	①因為開發期間為流動性的。為了避免這種類型的互擊，有時也以參考別公司的形式來調節。		①RPG等的開發相當費時間，但是可以活用射擊及動作MD機能。也可以明確的了解很多的硬體限制準則。	③和社內俱社外的工作羣商討。
Tecno Soft	①本公司，會於發售前3個月預定。	②以讀者問卷的明信片來調查。サンダーフォースIII就是以這種方式完成的。	③因為使用者期待。	④盡可能的請迷家來試驗操作。

發售日不能確定 121人	好玩的遊戲很少？ 95人	價格過高 77人	射擊及動作太多了 58人
發售日延期等。 發售日即將來臨時，又突然延期，為什麼呢？ 希望能盡早企畫，提前公佈發售日。常常依賴雜誌上刊載的發售日前往購買，卻尚未發售。	常有不大好玩的遊戲，卻移植過來，為什麼呢？ 為什麼常常發售一些，只能滿足公司或少部份人的遊戲呢？ 設計遊戲的人，如果自己都觉得不好玩的話，請不要推出！ 明知會受歡迎的軟體，為什麼却不推出呢？	最近價格忽然上昇，難道不覺得小孩子會買不起嗎？ 8000日幣以上的軟體太多了，太可怕了！ 同樣為4MD的軟體，為什麼價格都不一樣呢？ 一次過關以後，就不會想再玩的軟體太多了，所以以目前的價格而來，太貴了！	MD的軟體商品名一看，大部分是射擊及動作。這對我們這些反應遲鈍的“老先生”而言，不覺得很不公平嗎？ 不管MD多適合射擊及動作，但是看看商品名，也多的太過分了，麻煩你們開發一些新的種類。




- 軟體的發售日不能確定，為什麼呢？
- 軟體開發時，到底活用了多少市場調查呢？
- 為什麼會開發那麼多

- 的射擊及動作軟體呢？
- 遊戲的難易度，怎麼決定呢？
- 在移植別公司的電動版到MD時，選擇的主

- 要重點是什麼呢？
(以什麼為依據呢)
- 以不同的機種，移植別公司的MD時，選擇的決定因素是什麼呢？

- 一款遊戲軟體開發時，參與的人數是多少？
- 自己公司的軟體，出售給不同機種的公司時，價值觀是什麼？

- (好處是什麼？)
- 開始時就知道的秘技，在說明書上不提，卻告訴玩家雜誌社的興趣觀是什麼？

<ul style="list-style-type: none"> 1. 知名度 2. 內容 3. 版權(使用權)的妥當度 	●和前面問題的回答相同。	●企畫、繪圖、音效的設定約4、5人。	●本公司，沒作過所以——不明。	●為了方便，有些人以雜誌來保留。
●知名度及遊戲的平衡感。	●知名度。	●6~8名。	●和開發管理層有關連	●若有說明書，使用者一開始知道秘技會失掉許多樂趣。但是，秘技也算是一種對使用者的服務吧！
●依電動版受歡迎的程度而定 / 移植到MD的可能性？	●以有趣及賣的好為主。	●4-5人。	●沒作過，所以……。	●為了提高使用者的樂趣，會提供情報給雜誌社，但是不是出債的……。
	●看是否能活用MD的機能？ 是否為有趣的遊戲？	●15人左右。		
●沒作過不清楚。	●不知道。	●10名左右。	●不知道。	●因為雜誌社需要情報，使用者不是也……。

遊戲難度過高 47人	軟體開發時， 是否活用了 41人	市場調查？ 移植的太多，原版太少 38人	遊戲內容一層不變 35人
最近的射擊遊戲都很難，為什麼？簡直比登天還難，請問是要給誰玩的，尤其是電動版的「沙羅曼蛇III」及「太空戰鬥機II」射擊系列的遊戲，愈來愈難。難道不會出現反效果嗎？	發售前的軟體，都會舉行試驗操作，真的嗎？發售前是否沒有作模擬，真是搞不懂，有時候開發出這麼難玩的遊戲，到底是誰決定的呢？實在很難理解。	移植的軟體也不錯，但是為什麼不開發原版呢？特別已經購買硬體了，希望能增加一些只有硬體才能玩的遊戲。能移植只有在遊樂中心才能玩的遊戲，到家庭用上是很好，但是如果不能完全度很高的移植，還是比較喜歡MD原版的遊戲。（會不會很奇怪，這麼說？）	RPG是中世紀的歐洲，ACT、SHT是宇宙SF，難道已經是創作貧乏了嗎？而且背景也太淺了！遊戲展開過於單調，希望開發一些令人心動的好玩遊戲，類似的遊戲，且在能一時期發售，為什麼？

TAITO	①因為軟體的完成日，不能確定。		③本公司是以電動版移植到MD為中心的。	④在最後階段master-ROM完成時，會试玩。
DENPA·NEWS			①MD的軟體速度很快，所以適合射擊及動作。	④以模擬的方式操作，在由操作者的反應作參考。
TOAPLAN	①因為現正開發中。	②因為由電動版移植而來的較多，可以以實績來判斷。今後MD原版軟體創作時，會多活用市場調查的結果。	③因為，本公司的開發量較擅長射擊遊戲。且電動版的走向也較傾向射擊及動作。	④感覺！
NAMCO	①和別家一樣比較，本公司發售日都很確實。	②沒有作。至少公司以外並沒有作，只是海公司內工作業的參與。（在可修正的可能範圍內）	③因為營業用的移植較多，且以軟體專主的S·E·G·A也擅長射擊及動作。或許今後會指有支援也說不定吧。	④難度由社內來計算決定。就畫面的移植遊戲時，會參考動作、畫師者繪圖人的配置、投數等等。
MICRO NET	①因為ROM的生產行程，不到發表日期是不知道的。	②由朋友的範圍中來調查。	③因為本公司是以電動版移植到MD為中心的。	④ROM在即將完成的時候會操作看看。
NCS	①不能預料的困難常會使開發延期。（這是經驗痛不欲言嗎？）	②加入此業界的時間算很短，正在收集市場的結果。（但是，結果是能完成左右企業的……）。	③比較容易將這些的有最高之素質的轉讓給與主或試用者。	④企業開發者的判斷和試驗操作的結果。

<p>由電動版移植過來時，選擇的決定要素是什麼？</p> <p>29人</p>	<p>一款軟體開發時，參與的人數？</p> <p>26人</p>	<p>雜誌的秘技是製造公司提供的嗎？</p> <p>20人</p>	<p>不聽使用者的意見</p> <p>18人</p>
<p>當電動版移植到家庭用時，以什麼方式來決定選擇呢？別的機種移植時，以什麼角度來選擇？</p> <p>為什麼，覺得不錯的電動版遊戲都不移植到家庭用機器上嗎？</p>	<p>軟體開發時，差不多幾人參與？</p> <p>一款款</p> <p>一款軟體開發時是否依軟體不同，人數也不同呢？</p> <p>一間公司同時可開發幾款軟體呢？</p>	<p>一樣的時間內就能發明秘技，實在很不可思議。真的是讀者發現的嗎？還是廠商的情報？</p> <p>秘技是刻意製作的嗎？還是……。</p> <p>反正，馬上就會知道的，如果一開始就教使用者秘技的話，不是比較親切嗎？</p>	<p>不管如何，享受遊戲的是使用者，但是卻不聽取使用者的意見，為冤太……。</p> <div data-bbox="754 282 872 402" style="text-align: center;"> </div>

<p>①不作其他公司的電動版移植。</p>	<p>①不知道。</p>	<p>①依情況而定。</p>	<p>No Comment</p> 	<p>①如果在說明書上記載，使用者在一開始就100%知道秘技，就失掉遊戲的樂趣。</p>
<p>①不移植由其他公司的電動版遊戲。</p>	<p>No Comment</p> 	<p>①計畫5人，音效3人。</p>	<p>No Comment</p> 	<p>①使用者自己尋找秘技是遊戲的樂趣之一，不是嗎？</p>
<p>①基本上，本公司並不移植其他公司的軟體。如果，有一天要移植時，會以知名度為優先考慮的重點。</p>	<p>①和前面的回答同。</p>	<p>①計畫1~2人，角色2人，音效1人。</p>	<p>①以不影響開發的工作單目標獲得利益為主。</p>	<p>①不提供給雜誌。</p>
<p>①依款式的程度而定。</p>	<p>①沒有移植過，便以不能回答。</p>	<p>No Comment</p> 	<p>①含為重點。</p>	<p>①有關秘技，是要使用者自己找出來才有樂趣的。</p>
<p>①是否移植過來後，會保留遊戲的印象。能增加MD市場實績的遊戲。</p>	<p>①和前面的回答相同。</p>	<p>①4~8人</p>	<p>①可使更多的使用者享受本公司的軟體。當然利益也是最重要的。</p>	<p>①本公司從未提供秘技給雜誌社，應該是使用者用後的投稿吧！</p>
<p>①知名度。</p>	<p>①不知道。</p>	<p>①3~4人。</p>	<p>目前為止，尚未有版權讓渡的執照。</p>	<p>①可以說是“社交感”吧……。</p>

成為情報站向未來挑戰

拿姆科

成為超越遊戲廠商的企業，繼續獨自發展的拿姆科也加入了 Mega Drive 的行列。以往所積存的娛樂技術與知識，成了 Mega Drive 的支柱



——加入 Mega Drive 的原因是什麼？

拿姆科（以下簡稱拿）：無論在日本或在海外，Mega Drive 的普及台數相當多，Mega Drive 的 CPU 具有和電動版遊戲相近的東西，所以比較容易著手開發。當然，也希望能夠藉著加入，使公司本身的營業額得以提高。

——Mega Drive 第 1 波是「西洋封神榜」（預定 7 月 20 日發售），你們選這個的原因是什麼？

拿：我們首先選的是其他機種沒有出現的東西。Mega Drive 首度應用在家庭用的遊戲上，過關之後會令你非常興奮，請一定要試試看。

——移植到 Mega Drive 上應該要注意的地方是什麼？

拿：要注意盡量以接近原始的形狀來移植。對我們公司來說，最基本的義務是要讓在遊樂中心玩的人和在家裏玩的人都能得到最大的快樂。

——那以後的計畫是什麼呢？

拿：第二波預定於 9 月左右發售 SHT。第三波是解謎遊戲，預定於 12 月發售。也許兩者的發售日期後跟著進行。目前我們要做的就是繼續移植遊戲，繼續發售。

——有應版 Mega Drive 選擇和模式嗎？

拿：有，但這是用來玩的，但也有考慮 Mega Drive 原版的東西。

——MD 迷們最希望到 Mega Drive 上的遊戲是「女武士冒險」，有移植的可能性嗎？

拿：「女武士冒險」預定在 PC engine 發售，所以……可能無法立即移植到 Mega Drive 上。Mega Drive 和 P C engine 在遊戲內容的表現比較接近。所以，如果立即發售相同的東西也沒有什麼意義？

——在 Mega Drive 上 SHT 發售得相當多。

拿：是的，但這是因為在電視遊戲樂器無法開發的 SHT 可以在 Mega Drive 上開發。

而且，也是因為電動遊戲和 Mega Drive 的使用者層包含的部分吧！

——關於周邊機器又如何呢？

拿：這我們也很關心，但尚未考慮到具體的施行步驟。

拿姆科加入 MD 第 1 波

PUSH START BUTTON



NAMCO
©1988 1989 KANGO
ALL RIGHTS RESERVED

標題畫面。以古代希臘神話為舞臺的角色和故事都相當有魅力。

——關於 Game Gear 如何呢？

拿：已經加入，但仍仍在企畫的階段。比起 GAME BOY，它在開發時並沒有受到限制。

——關於超級任天堂如何呢？

拿：現在我們公司開發的日程已經很滿了……。開發的成員有時閒之後，大概就會繼續往前進吧！

——你看到超級任天堂的設計動作何感想呢？

拿：若和 Mega Drive、P C engine 比起來，只有影像的表現能力之差別，遊戲的基本部分還是沒變。如何來選擇活用該能力的遊戲，就是重點所在。不過，在開發期間可能就得花很多時間在這方面：

拿姆科公司史

- 1955 (有)中村製作所成立
- 1957 開始銷售娛樂機器
- 1959 組織變更成股份公司
- 1963 在日本橋三越本店頂樓，設置「遊樂園地」。然後各分店的頂樓上也同設置。
- 1966 設置總公司工廠。製造木馬式交通工具。
- 1972 使用：NAMCO 商標
- 1974 向美國 ATARI 買日本 ATARI (股)。加入電動版遊戲機器的行列。
- 1977 (股)公司名改為拿姆科
- 1978 正在加州薩尼貝爾市設立美國拿姆科 INC。發售電動版遊戲機第 1 號吉比。
- 1979 發表電動版遊戲機「小蜜蜂」
- 1980 發表電動版遊戲機「小精靈」
- 1982 發表電動版遊戲機「磁磁車」
- 1983 發表電動版遊戲機「鐵板陣」
- 1984 開始生產銷售任天堂所使用的 ROM 卡。
- 1985 收買美國 ATARI INC 電動版遊戲機的開發製造部，成立 ATARI 遊戲公司
- 1986 從世界環(股)收買義大利安特馬特事業部。成立新技術振興財團。發表「職業棒球」
- 1987 設立特果和聯結企業受奴安德提，加入大型遊樂設施。錄影帶出租店「基內馬俱樂部」開幕。發售首部搭載通信機能的電動版遊戲「最後衝刺」
- 1988 東京證券交易所市場第 2 部上場。在橫濱未來研究所發展 CG 計畫。發表電動版遊戲「世界運動場」。在東京國際奇幻電影季公開發售原作錄影帶「未來忍者」DVA 版。電動版遊戲機「未來忍者」也發售。
- 1989 發表電動版「百勝賽跑」。發售趣味電話機「美聲機」



——拿姆科製作遊戲的政策是什麼呢？

拿：我們會綜合想做什麼樣的遊戲這種主觀意識，以及希望有什麼樣遊戲的消費者之客觀意見，來決定是否要製作遊戲。最重要的是要站在使用者的立場來製作遊戲。

——最後請對 Mega Drive 的使用者說一句話吧！

拿：我們會根據各位的期待來製作遊戲的。

關於拿姆科 7 月 20 日以 Mega Drive 發售的「西洋封神

榜」在報導也反覆介紹了好幾次，可見其受歡迎之程度。

這個遊戲是拿姆科電動版基礎系統的初期作品。這個系統搭載了旋轉，擴大、縮小等優秀的功能。此外，「西洋封神榜」也有



期待的 MD 第 1 波「西洋封神榜」。預定 7 月 20 日發售。

阿提米斯神的聲音合成，成了具有臨場感的 SHT。

在 MD 上，圖面的品質，聲音合成，及配音方面都和電動版相當接近。敬請各位繼續期待會有什麼作品上市。



以旺盛的挑戰精神果敢挑戰

金子製作所

在電動遊戲界相當出名的金子製作所積極地加入消費市場。具有廣大因應能力的開發技術，一定可以在 Mega Drive 上大大地發揮，敬請各位耐心地期待！

——可不可以請你說明一下加入 Mega Drive 的詳細情形？

金子製作所(以下簡稱金)：以前就曾經考慮過要加入消費市場。以往我們公司所生產的電動遊戲版權都直接賣給其他公司，但是最近我們公司的開發部門也因為消費部門專任的通訊公司(股)成立而積極地充實，所以我們決定要加入消費市場的行列。

我們之所以會加入 MD，主要是因為我們以電動遊戲的廠商身份，和 SEGA 經常有來往的緣故。實際上 Mega Drive 的使用層和電動遊戲的使用層接近，連設計上都有很多類似的部分，這應該是最大的原因。另外，因為加入時就積存了開發技術，應該可以因應擴大到消費部門的這種情形吧！

——SEGA 發售的「火爆浪子」，據說就是金子製作所移植的遊戲，除此之外，金子製作所的遊戲，好像也經常移到其他機種上。

金：在我們公司裏面，關於自己公司遊戲的開發、移植都盡量交給我們公司的開發職員。雖然也有能力的問題，但基本上都是堅持這種方針。至於是由其他公司發售或由我們自己公司發售，這就得視情況而定了。

——在開發 Mega Drive 時有那些感想呢？

金：電動版遊戲和家庭用遊戲在企畫時就有不同，所以遊戲的內容和目的都得修正為家庭用。有時候的確是完全移植比較好，不過今後應該會逐漸偏離消費傾向的遊戲以及電動版的遊戲。

——技術問題如何呢？

金：CPU 是共通的，所以和其他機種比較起來，移植比較沒有問題，但顏色數量較少仍是個問題。

這次首次開發的機器比平常費時。但因為是自己公司遊戲的移植，所以開發的同仁之間都密切的配合，這也算是優點吧！

——Mega Drive 加入第 1 波你一定要做什麼呢？

金：我們予定推出由電動版遊戲移植成消費性的「空戰剋星」。

——予定什麼時候發售？

金：如果可以的話，最遲預定今年 12 月或明年的元月上旬發售。

——以後的發售情形，又如何呢？

金：一年予定發售 3~4 支遊戲。其實關於第二波所要發售的東西予定在「玩具展」展出，所以只要去看看就知道了。標題為◎「柏林圍牆」(暫稱)，是個喜劇 ACT。發售日期尚未確定。當然也會推出電動版遊戲。



取締役部長 櫻井先生。

——有沒有可能開發原版遊戲呢？

金：只有開發的職員們能夠努力，我們也希望消費部門能夠從企畫進而製作自己的遊戲。我們公司一向鼓勵他們能夠創造出自己的遊戲，也盡量讓他們能夠自由地發揮。

——如果往消費市場擴張的話，開發職員人數似乎也成了問題。

金：沒錯，但是我們公司的人數本來就比其他的公司少，一直都是採取一個程式設計師從頭負責到最後的方式。

——這樣要做出比其他廠商優秀的遊戲的確是很辛苦。另外，你們對於 Mega Drive 的周邊機器關不關心呢？

金：我們對機能方面都很關心，但希望能多看一下情況再來考慮。遊戲尚在企畫的階段，但 Mega Drive 這方面也預定發售「柏林圍牆」(暫稱)。

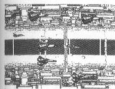
——關於超越任天堂又如何呢？

金：問題在於軟體。我們都想自己製作的，但是否能夠完成就不知道了。現在我們們只知道規程，所以只有在第一次開會時仔細地看看，再作更進一步的檢討。——能否請你對 Mega Drive 的

MEGA DRIVE 特輯 2 廠商介紹篇

使用者說一句話？

金：如果可以的話，我們會召開使用者參加的探險活動，讓各位先瞭解一下金子製作所是個什麼樣的公司。我們公司的遊戲希望能夠達到人人都會玩的程度，請你一定要來試試看。



即將在 MD 版登場的空戰剋星。



金子製作所公司史



- 1980 以應用電子機器的製造銷售為目的創業。同年以金子製作所發跡，以應用電子機器的設計、開發、製造、銷售、輸出入為目的。
- 1983 發表 BOGGY 83 JANP COASTER、FIGHTING ROLLER。
- 1984 發表環形戰鬥機
- 1985 成立因塔斯泰德。發表

情日本一、一、FRY BOY、山口君、NUN CHACKUN

- 1986 發表 THE ALPHAX Z、PREBILIAN
- 1987 發表 SUPER OIX、US 扣球
- 1988 發表火燭、歌舞伎 Z、異形獵人
- 1989 發表 AIR BUSTER

其他加入廠商的最新情報!!

這次新加入 Mega Drive 第三組合的有「亞茲遊戲」和「山里茲電氣」兩家公司。

亞茲遊戲是發表很多動作系列的 PC 遊戲之廠商。代表作是 1988 年發表的「戰鬥神兵」等。這次準備移植到 Mega Drive 的是——「自我中心派」(Mega Drive 版的標題尚未確定)。這也是亞茲遊戲在 1987 年發售，將片山正雪所作的麻將遊戲改編成遊戲，而造成當時一般流行的遊戲。

山里茲電氣在加入 Mega

Drive 後，積極地希望能夠重新確立「山里茲園地」。

第一波是在美國相當受歡迎的 PC 版動作遊戲「TONGUE OF THE FATMAN」(Mega Drive 版的標題未定)。預定 9 月發售。另外，第二波好像是解謎遊戲。

所謂 Mega Drive 的遊戲就只有 SHT 和 AGT，但也有久未出現的動作 RPG。特別的是第 2 波是「ブザム」(暫稱)。預定今年秋天左右發售。真令人興奮。在此們先簡單地介紹一下遊

戲看起來的氣氛吧！主角在平原上的移動是一般從上往下的畫面，但進入城鎮之後，就變成了從旁邊看的畫面。接著用劍打倒陸續出現的敵方角色。這就是以動作為中心的 RPG。

其次是梅塞亞 (NCS) 的新作品消息。12 月發售在 PC 的 X68000 版相當受歡迎的「スターワルザー」這個遊戲是 ADV 和 3D 的 STG，知道的人應該很多。在 Mega Drive 版基本上是忠實地從 X68000 移植過來，但多少還加入了某些安排。

東亞計劃



一向以射擊遊戲為主的東亞計畫 (TOAPLAN)，去年所發售的 MD 版……「宇宙達人」，不但反應熱烈，而且又成為台灣 SEGA 指定比賽的射擊軟體。然而東亞計畫是在什麼情況下，加入 MD 的軟體開發呢？請看以下的問答集就知道了！

問：請問東亞計畫加入 MD 的種種經過？

答：最早是 SEGA 公司要我們將電動版「宇宙達人」移植到 MD 上，問我們願不願意。當時我們有興趣直接對消費者推銷自己的軟體，於是開始進軍家庭用的遊戲上。

當移植「宇宙達人」時，我們發現 MD 與本公司的 PC 板之間，有許多共通的部份。這個收穫，令整個開發部門的人員雀躍不已！大家對 MD 的移植不再懼怕，而變的更有信心、更有熱誠。

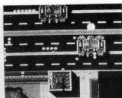
問：貴公司一向推出射擊遊戲，是否也打算在 MD 也如此進行？

直升機」、「飛翔鯊」、「究極虎」、「宇宙達人」到現在的「地獄火」、「大旋風」、「鯨！鯨！鯨！」讓一般消費大眾忘了我們也曾推出「瓦德納森林」、「野狼機車賽」其它類型的遊戲。

雖然在 MD 的軟體製作上仍以射擊類型為主，但我們也會推出其它類型，擺脫只有射擊遊戲的形象。

問：但是，許多 MD 的使用者也是電動版的遊戲迷，大家還是希望東亞計畫能多出射擊遊戲。只不過現在的射擊遊戲有愈來愈難的趨勢，讓很多人覺得沒有成就感！不知貴公司對日後的射擊遊戲，在製作上有什麼計劃呢？

答：現在在開發的軟體確實對這個問題很頭痛！我們對這些提昇能力後，難度也跟著提高的射擊遊戲，準備停止設計了！因為遊戲太難而過不了關的軟體，對玩者來說，簡直就是種折磨！何不將它稍微簡單化，在能力所及的範圍內求變化呢？所以本公司正打算朝著降低難度的方向去開發。



宇宙達人

去年12月SEGA發售的MD版由東亞計劃協助SEGA開發的。



究極虎

這是去年3月泰德發售的PC版。希望能早日在MD版上出現。

答：的確！我們給消費者的印象就是射擊遊戲。從早期的「虎型

其實造成射擊遊戲這種現象，主要是許多有名的射擊遊戲開發集時，為了讓玩者感覺更震撼，所以將難度提高了！如果能有多元化的射擊遊戲加入，相信就不會讓玩者對射擊遊戲有恐懼的感覺。

問：再回到主題。請問將電動版電動版遊戲移植到 MD 上，是不是有很大的困難呢？

答：最主要是 MD 的顏色數比電動版來的少，再加上背景捲軸數量太少，所以畫面呈現不出遠近感。而且不論怎麼看，只要和電動版遊戲一比較，畫面上的缺失就一覽無遺了！至於聲音方面，比較沒有什麼特別的問題。

問：對於超級任天堂，你覺得如何呢？

答：我個人對硬體方面很有興趣，但目前要傾全力在 MD 上！因為這是本公司的新主力，必須積極運籌帷幄才行。

問：最後，貴公司能給 MD 的愛用者一些意見嗎？

答：從電動版遊戲的移植開始，已經呈現給大家 MD 這項新的附加價值，今後我們不論在硬體或軟體的開發，必定會竭盡心力，還請指教。

狼組



87年狼組發表的處女作。ACT「神式傳導」。



89年11月發售的「ARCUS II」。



問：貴社是什麼時候加入 MD 的？

答：大約是在前年的夏天。在這之前，只要是任天堂、PC-E 的製作發行都很有興趣。後來由於 MD 的容量較大，容易表現我們的特性，所以就加入了。在有限的容量下，我們不只希望能製作出遊戲來，更希望是個轟動的大作，因此容量的大小就成了決定的關鍵。

問：在 MD 發售的時候，貴社當時的感想是什麼？

答：那時雖然是加入了，但卻沒有認真去想過 MD 的未來。漸漸由於累積 X68000 的開發經驗，使我們對 68000 這顆 CUP 產生信心，所以同樣對 MD 也相當有信心。

問：貴社是如何捉住 MD 使用層呢？

答：任天堂的消費者，多半屬於

國中以下。而 MD 則以高中生以上較多，所以在軟體製作上就有不同的角度。

問：貴社第一部 MD 作品是「終極戰區 II」，而這款軟體有何特色？

答：最早製作 PC-88 版的時候，彩色的捲軸可是劃時代的進步，而製作 PC-E 的 CD-ROM 版時，更是加強整個遊戲的內容與變化，所以 MD 版在夏季（去年）公佈遊戲畫面時，也會有改變的。

◆註：雖然本篇資料較舊，但顯然「狼組」食言了！我們至今仍未看見「終極戰區 II」的畫面。不過，「FZ 戰記」的開發畫面是真的出現了，製作水準相當高，這總算對 MD 使用者有個滿意的交代了！

問：從貴社的移植方向來看，好像是以個人電腦軟體為主？

答：是的。由於 MD 與 X68000 有許多規格是相同的，所以在移植上較簡單。

問：從個人電腦移植給 MD，是否會產生某些問題？

答：我們將個人電腦遊戲原本的磁碟片資料，壓縮在 MD 的記憶裝置裏。在這有限的容量中，想盡早看見成果是相當辛苦。

問：對 MD 的週邊有什麼看法？

答：我們對 FDD（磁碟機）很有興趣，因為想製作容量大的軟體。至於其它週邊，就沒想那麼多了！

問：最後，貴社對 MD 有何新的看法？

答：MD 很適合移植電版及個人電腦的軟體，這也是我們今後努力的方向。此外，我們也希望製作一些有變化的遊戲，相信很快會與大家見面的。

加入 MD 線上後，更上一層的

HOT·B

有果敢的挑戰精神就能襲捲 MD 市場嗎？柔軟的對應力是今後遊戲界的必備條件。請期待漸步而上的 HOT·B!!



——是何時開始計劃加入 MD

市場的？

HOT・B (以下簡稱 HOT) 差不多去年的 12 月到 1 月份左右就有的構想。剛好那時候正在摸索著電動版的機種，而且從以前開始就一直注意著 MD 的市場。1 月時正好到拉斯維加斯參觀 CES 的 show，又聽到 MD 也即將開發美國市場，所以就決定加入。

——這樣的話，也有計劃在美國推出 MD 的軟體嗎？

HOT 事實上，本公司在美國有現地法人，所以在日本發表的第一炮「火激」，也預定在美國發售。

——加入 MD 的具體理由是什麼呢？

HOT：當然是賺錢！(笑) 只有任天堂的話，消費層過於固定，以行銷方針而言拓展業務層面是成功的要素。雖然，本公司向未有開發 16 Bit 的經驗，但是我們要嚐試，對應漸成現在主流趨勢的 16 Bit 技術。

——加入第一炮是由電動版遊戲移植過來的「火激」，理由是什麼呢？

HOT：經過調查，MD 的消費是 15~17 歲左右的電動版遊戲迷較多。所以，本公司不選擇，自己的原版，而選擇了「火激」。而且，今後也考慮以 16 Bit 的特性及擁有大量 SHT、ACT 迷的 SEGA 公司的電動版遊戲為移植的中心來進行。但是，我們也考慮到任天堂的 SLG、MD 的高年齡層消費者的開發。例如，本公司發售的「武田信玄 2」，應該會受到 30~40 歲的消費者回響，以及本公司的原版作品應該也會受到歡迎。

——剛才提到 SLG 以外的種類，也有計劃嗎？

HOT：並沒有特別的種類區別

HOT・B 社史

- 1983 (株)HOT・B 設立。
着手企業軟體事業。
- 1984 原版遊戲雜誌 GA 夢系列發表
- 1986 商業用軟體發表。
- 1987 任天堂軟體發表。「釣魚大賽」、「星星學園」。
開設電動版軟體事業部。
- 1988 「釣魚大賽 II」、「武田信玄」發表。
- 1989 MD 加入發表。「武田信玄 2」發表。



，如果 RPG 或 ADV 有好的作品的話，我們也會考慮開發，總而言之，我們目前也有準備了 SLG 有關的東西，所以就以 SLG 來先着手進行罷了！而且 SEGA 公司也對加入的公司如此期待，所以不負所望。相信這樣更能拓展消費者的幅度。

——由電動版遊戲移植到 MD 上，有沒有什麼問題呢？

HOT：應該是插圖的問題吧！因為電動版遊戲有使用擴大及縮小的機能，移植過來的話……。「火激」在角色的大小及捲軸上並沒有太大的問題，但是角色的行動過大這點來說，卻是相當頭痛的……。

——第 2 炮是計劃推出什麼

呢？

HOT：橫捲軸的 SHT「昆蟲世界」，預定於 5、6 月左右發售。

——有關周邊機械方面，如何呢？

HOT：目前為止，還沒有具體的計劃，但是 FDD 出來後，也考慮作作者卡帶機器方面的。

——有關超級任天堂發售後，有何計劃？

HOT 很有吸引力，也要加入，相信更能拓展本公司的業務層面。

——最後，對 MD 的消費者說句話吧！

HOT：請各位不要忘了買「火激」！(笑)

展開寬廣的遊戲戰略

泰德

經年累月累積的電動版遊戲財產。現在，在這裡開花了！稱霸遊戲界的泰德公司，在 MD 中登場了！！

——從那個時期開始，計劃加入 MD？

泰德 (以下簡稱泰) 在社內決定加入。但是發售的遊戲題目一直不能決定，所以正式決定加入是在參加廠商發表前不久 (去年 2 月 28 日) 的時候。

——泰德公司到目前為止，已經

除了任天堂、PCE、GAME BOY 電動版遊戲等等，今天又加入 MD 的最大理由是什麼呢？

答：希望 MD 的消費者也能玩到公司的遊戲。SEG 公司的消費層和一般的消費層不同，他有特定的消費層面……。例如說，任天堂的全盛時期，也有許多人說「我只玩 MASTER SYSTEM、MARK II」，對這些人不玩本公司的遊戲相當遺憾，所以我們希望即使是相同軟體也能分配到各種不同的硬體上。

——如果說 MD 和別的機種有別差異之处的話，在消費層上是如何呢？

答：多少和 PCE 消費層有點類似，但是 MD 的年齡層又較高了一點，另外，應該都是電動版遊戲的擁護者吧！

——如果是這樣的話，會以電動版遊戲為移植中心嗎？

答：唔！最初應該會是如此的方向。MD 有 16 Bit 的特性，由電動版遊戲移植會比別的機種有更多利之處。另外，由電動版遊戲的演變流程來看的話，MD 可以將電動版遊戲的歷史再重現於其中。這是移植最有利也是最難之一吧！

——原版的遊戲如何呢？

答：只有移植的話，對廠商而言，是沒有上進之心之意。今後也會計劃開發原版遊戲。當然我們也會考慮 MD 的特性，想開發出只有 MD 能玩的遊戲。

——目前為止，在別的公司中發行的遊戲，會不會覺得較偏重於 ACT 及 SHT 種類的遊戲呢？

答：如果以 MD 消費層的偏好而的話，這也是不得已的。但是，如果是好的作品的話，任何一種類型的遊戲應該都會受到歡

泰德社史

- 1953 大東貿易(株)設立。小型自動販賣機的製造、販賣業務開始。
- 1954 娛樂性機器的租借販賣業務開始。
- 1972 多角化經營。改公司名為泰德。
- 1973 現在的新社大廈建設完成。美國泰德 CORP 設立。日本最初原版電動版遊戲發表。
- 1978 「侵略者」造成大轟動。
- 1981 電動版遊戲「電腦病毒大作戰」發表。
- 1984 娛樂用機器人事業推出開始。
- 1985 家庭用遊戲軟體(任天堂、MSX)正式推出。
- 1986 「泡泡龍」、「太空戰鬥機」、「緊急出動」等電動版遊戲。
- 1987 「空極虎」、「忍者戰士」、「午夜登陸」等電動版遊戲。
- 1988 「緊急着陆」的電動版遊戲。
- 1989 加入 PCE。加入 MD。



迎。我們並沒有特別在意這方面的問題。

——以一年為單位的話，計劃推出幾款遊戲？

泰：我們並沒有特別計劃一年推出幾款遊戲，如果有電動版遊戲中受歡迎的遊戲或很好的企畫案出現時，會更積極的進行。

——開發工作羣方面的意見如何呢？

泰：主要的技術問題相當多。如果只是電動版遊戲移植的問題就很簡單了，但是 MD 的附加價值也是非常重要的，而且也要注意難易度的調節。目前，遊戲迷的層次非常的廣泛，高手及生手的難易度設定等等，都是棘手且非常重要的要素。

——般消費層對泰德公司加入 MD 的反應如何呢？

泰：當初很多消費者希望我們加入。加入後甚至收到許多感謝的信件，謝謝我們加入 MD 線上。(笑)接著，又是那個遊戲請移植到 MD 上等等的信件。我們也都盡量將這些信件傳達給開發工作羣。

——什麼樣遊戲移植受到最大的呼聲呢？

泰：第一炮的「紐西蘭故事」受到相對大的回響。另外還有「TASUJIN」、「究極虎」，尤其是「忍者戰士」，都已經在 PCE 中出現了，沒想到還有如此的魅力。

——最後，對 MD 的消費者說一句話吧！

泰：我們會開發出，使遊樂中心的樂趣，在家庭中重現的遊戲，敬請期待。

完全攻略 by:SD 戰國傳奇



一、序言

「戰國傳奇」結合動作、解謎及RPG的特色，而就遊戲性質而言，「戰國傳奇」的確是一個不同凡響的遊戲，難怪在日本電腦上勇奪排行榜！

在35—37期的報導中，已經陸續介紹了「戰國傳奇」的操作方式及附上若干劇本中的地圖，但是限於篇幅，較難一目了然。以下在攻略篇中所附上的是

比較簡略的草圖，請各位配合文章中的說明來進行遊戲，比較不容易迷失去向。

二、年歲

「戰國傳奇」這個遊戲的一大特色是人物會隨著遊戲的進行而逐漸衰老，最後大限一到，就得把身上的所有遺產留給下一位繼承者，自己嗚呼哀哉去了。繼承者嘛，除了年紀較輕以外，可以說得上是一無是處，等級又低

，生命點又少，實在是……@#%\$！

要避免這種不幸的情況，你得付出相當的代價。在法術系中有一種可以使領隊人物年輕一歲的法術（REJUNIVA），只要你讓你的成員都經過這種法術的恩惠，那不就十全十美了？別呆了，天下那有十全十美的事。只要你的隊員接受這個法術一次，身上的三種屬性就會馬上下降一點，年輕20歲，三種屬性各下降20點，總數是60點。至於是那三種屬性才會下降，請參照下表：

- 戰士（FIGHTER）：STR、PRT、VIT。
- 法師（WIZARD）：INT、MGR、DEX。
- 矮人（DRAWF）：STR、



PRT、VIT。

- 精靈（ELF）：INT、MGR、DEX。

補救的方法：在城鎮中有處訓練場可以訓練人物提昇屬性點數，每次可以提昇屬性五點。如果你在前數十年先提昇KMR點數（和其他人交談的能力）至三、四十點，則訓練的時間就可以從二年縮短到一年。如此一來，人物每減一歲，下降三點屬性點數，卻可在訓練場提昇五點，只



發假以時日，一定可以把人物的所有能力提到最高——50點，而且生命點數（HP）至最高峯，造出一隻超強勁旅。

三、練功

要想在「戰國傳奇」中練功，最好是找一個固定地點，而且怪物會不斷出現的地方，把人物集中在一個地點，面對怪物來源的方向揮動武器。確定人物不會被衝面而來的怪物撞傷後，把速度調整到最快，然後……用牙籤卡住搖桿的B鍵（使人物一直揮動武器），然後去睡一覺，醒後再回到城鎮中昇級。

練功時不要想一石二鳥，一面減少人物的年歲一面殺敵。前面提過減輕人物年歲會降低屬性點數，若你剛好使全隊人物的力

除了上一章提到的減歲法術以外，其他法術也是不容忽視的一環。到底什麼法術是絕對必要的呢？這個問題應該是因人而異的。不過就我個人的意見，下列法術是進入各個劇本中均十分適用的：

□ DRAGON SLAYER：是最強的攻擊法術，在各章的小敵人（或是中等的敵人，大BOSS不算；對了，順便提一下，好像每一個頭目都不怕法術的攻擊）幾乎沒有一種能夠擋得住一擊，而且具有極強的穿透性，使用上十分方便。唯一的缺點是它需集合七星之力，所以配製上得花上較長的時間。在施用所耗費的法力點數相當多，但是法力點數補充得相當快，所以只要你不用，應該是挺管用的。

不良影響包括：

- 人物中毒：生命點數無法回昇，治療也無效果，可用CURE法術或藥←劑解除。
- 詛咒：人物無法施用法術，可用UN—CURSE法術或藥劑解除。
- 石化：定在原地無法動彈，若不及時救治，會死亡。可用STONE—FLESH法術或藥劑解除。
- 凍結：和石化相同。可用MELT法術或藥劑解除。
- 死亡：人物死亡之後，可以用RESURRECT法術或藥劑復生，但是若人物死亡以前已經中毒或是受到詛咒，復活後中仍是維持死亡前一瞬間的情況。

要消除各類法術所造成的傷



量（STR）點數降到零，那就沒有人能夠揮動武器了。在這種情況下，你可能會被一羣垃圾殺死。

如果你選擇的練功地點是第一個劇本，那你大概有得等了，敵人上次練了一天一夜，才使得隊伍的經驗總值昇到65535（最大值）。不過話說回來，第一個劇本可能是最安全的練功地點。

四、法術

□ 治傷法術：這類法術倒是可以不用花時間配製，在第五個劇本中把仙女的彩衣還給她以後就可以得到一個效果奇佳的治傷法術。使用之後可以治療全隊隊員的創傷，而且治療功效可以維持一段時間，在這一時間之內受傷，也會自動恢復。

□ 治瘴性法術：人物在旅途中難免會碰到門上的機關陷阱而中到一些法術的詛咒，所以最好把治瘴性法術就配全。機關所造成的

害，可以使用法術或是城中出售的藥劑，所以別忘了在城鎮時多買幾份這類藥劑，以防万一會治瘴法術的隊員死亡或是無法施法。

在配製法術方面，所有法術必需附在某一項物品上。所以不論是隊員的甲冑、武器、防具等都可以是法術附著的對象。你進入城鎮中的魔法店（まほうつかいのいえ）之後，選擇第一個項目（まほうを力かけてほしい），

然後告訴法師要把法術附加在身上的那一項物品，法師就會取走該項物品，三年後再歸還給你。三年期滿後，你才能在魔法店中選擇あづけものをかえしてほしい來取回物品，如此大費周張才只是在物品上附加上七星之神的一種力量，要配出 DRAGON SLAYER，就得花上 $3 \times 7 = 21$ 年的時間。

現在，有一個比較方便的方法，就是先提昇人物的 KMR 點數，當人物的 KMR 點數提昇到三、四十點以上時，魔法師可以把你配製法術的時間縮短到一年左右，這樣才有足夠的時間配出旅途所需的法術來。如果你想用恢復年輕的法術，不在乎人物的年齡的話，可以配合主選單中的 **じかんをすすめる** 使時間向前跳一年，加快你配法術的過程。

五、冒險結束之後……

在你完成一個冒險之後，隊伍可能在這段經歷中拿到一些特殊的物品，這些物品可能只是能賣錢的，或者是國王懸賞的物品，也有些物品附有極強的魔法力量。你可以自由決定是否要把物品送給國王以換取更多的經驗點，或是留著自己使用。在一段冒險結束後，螢幕上左方會列出隊伍在這段冒險中所取得的物品，右方則列出隊員身上所擁有的物品。當你選擇了一項物品之後，



螢幕上出現的前三個選項為：

- 分配物品：把物品分配給某一位隊員。隊員身上只能保留一項同種物品，若你想把一項武器分配給一位已持有武器的隊員，你得先把他身上的武器賣掉（把搖桿往右扳，再選擇欲出售的物品）。
- 鑑定物品：若隊伍中有人具備鑑定物品的能力，你就可以用這個功能來鑑定物品上是否具有法術力量，以決定是否要保留這項物品。
- 拍賣物品：把物品賣給商店。有些物品的功用是玩完這個遊戲必備的。小心不要把有用的物品給賣光了！

六、攻略

在攻略部份是以地圖配合文章來作說明，如果你在遊戲進行時碰到一些阻礙，先看看地圖上的標記再對照文章，應該是不會

有什麼問題的。由於前二章的地圖在報導第36期中有詳細介紹，請自行參照36期中的地圖，攻略步驟中所提到的地點全部是以36期地圖中的標示為準。

在地圖的繪製上面，要說精美嘛……筆者也知道差太多，只標出比較複雜的地區和叉路，許多地形都沒有畫出來。不過這份毫不起眼的地圖用來表明攻略時在迷宮中的行走方向應該是夠了，請各位多多見諒（在下可不是美工科的）。若有不足的地方，請各位自己走走看看，應該不成問題。

對了，附帶說明一點：第二、四、六這三個章節只准進入三位人物，在遊戲之中會另有其他同伴加入冒險隊伍之中。但是在最後一章（邪神的復活）只有完成前九章任務的人物才能進入，所以你必需帶著留下的一位冒險者進入二、四、六這三章的任務中重玩一次，才能使四位冒險者都進入第十章，迎接最後的挑戰。

「戰國傳奇」比較麻煩的一點，是你必需和某些人物交談之後，才能在其他地方取得一些必需的物品（在更麻煩的地方，你必需連續和一羣人文談之後，某些地方才會出現特殊現象）。所以和每一個你見到的人詳細談話是絕對必要的事情。當你碰到一些人時，有些是只要你一靠近，他們（或“它”們）會自動招呼你，你只要把搖桿一直朝他們的所在方向，人物就會一直和他們交談。若是人物不招呼你，你就必需走到他們面前，把搖桿向上扳，才能和他們交談。在和遊戲中的人文談過程中，你最好和他們談到他們沒話好談了，或是重複最後所說的話時才鬆手（不管你看不看得懂日文），否則在遊戲過程中很有可能會出問題。



■第一章 灰色的迷宮

本章的目的是想法子通過重重的阻礙，以拿到能夠封住充滿怪物洞窟的賢者之鎧。

1. 首先走到圖中標示為3的地點找到威吉，他會給你一枚戒指，使你能夠開啓10點的門。
2. 走到10點進門後，向右走，你可以看到牆邊的地板泛出和周圍不同的顏色。走到地板上下下踩，地板會陷下去。
3. 你可以看到隔牆的地板也泛出同樣的顏色，所以……繞過去吧，走到對面再向下踩，10房間右方的牆壁會崩塌，出現一條通道。
4. 進入新出現的通道後，你可以先拿到第一件通往賢者之鎧

作，你回頭去找威吉就知道了）。

7. 門中是個空房間，只有牆上著鎮一個鎧甲的圖案。去碰壁下圖案，就可以傳送到另一個房間中，裡面放置著第二項關鍵性物品——惡夢鎧甲。回到充滿地下水房間，進入中央上方的門。
8. 現在你會出現在地圖中的16點，由於隊伍現在拿到了鎧甲，所以去碰壁下牆上的鎧甲圖案，就可以關閉左方橋上的機關（若不關掉的話，走到一半橋會自動斷開），進入左方的門中。
9. 進門後碰下右方牆上的機關，整個房間會向右方移動。把房間向右移動四次（相當於碰牆上的開關五次），再走入中央的門，你才能抵達圖中的20處

12. 若你進入第10步驟中央的那個門中，你就得和三件物品組成的魔王文獻，這個魔王不白也可以，不過若是你覺得不白不白，去賺錢經驗點倒也無妨。現在你只要帶著賢者之鎧插入威吉身後的石柱上，這個任務就算大功告成了。

■第二章 常春之村

運回村中放置在山洞中的女神像，並且找出山上為何有一隻龍在山洞附近窺伺的原因，就是這一章的主要目的。現在，從你的隊員中選出三位精英份子，進入這一章吧！

1. 首先你得和村中的所有居民談談，其中有一位母親會拜託



的關鍵物品，瘋狂之盾。然後進入瘋狂之盾旁邊的門。

5. 接下來你會身處在一個充滿地下水的房間。房間中有中間上方和右下二扇門，現在先走右下方那一扇。
6. 順路而行，你可以走到圖中12的地方。先用法師的火球消除掉那些在地面上行走，又砍不到的爬蟲類生物，然後點燃牆上由左而右數的第二及第五隻火炬（跳起來碰一下就行了），進入右方的門（至於為什麼要這麼

，以拿取最後一項物品，魔性之劍。

10. 回到16，向右走，你可以在牆上看到一把劍的圖案，碰壁下以後右方的門才會打開。進門之後向右走，先別管中央的門，直接進入右側的門中。
11. 把剛剛取得的三項物品放在門中上方的祭壇中，下方的門才會打開，在門中的箱子內可以取得賢者之鎧。出門之後你會看到祭壇上的三件物品都不翼而飛。

你們找回她失蹤的孩子牛△。最後不要忘了向村長拿取油燈，否則你等一下 ← 走入山洞後將伸手不見五指。

2. 和村中所有人都談過之後，走向村落右方的山洞。才一接近山洞的入口，你就可以看到一隻龍驚慌的跑入洞中。尾隨著龍的足跡到山洞中的一個入口（在地圖上的11處），入內便可找到那隻鬼鬼祟祟的龍。接近之後它也不逃，和它交談之後才知道它就是那條村中失蹤的小孩牛

△，而被村中的占星師化為這個模樣。

3.為了把キム帶出洞口，你得先回到村落中，在一間馬房中的箱子內找到一件斗篷後，回到洞穴中把斗篷交給龍，讓她披著斗篷出洞。出洞之後已經是入夜了，現在前往占星師的帳篷中。原本答應相助的占星師卻大聲呼救，一行人只好再回到山洞之中。

4.才一走回山洞，卻剛好（剛好？！）有一陣落石封住了洞口。現在只有走到22處房間中取出女神像，再繞一大圈走到26處最左方的水域中。藉著女神像的幫助，會有一條繩子垂下來，接繩而上，你就可以從水井重回村落。

5.才一出水井，キムの母親就出現了，並且要求隊伍把女神像交給她。交出女神像後，キムの母親現出原型，原來又是占星師冒充的！占星師消失後，你必需再經由古井重返山洞，以便和占星師一決死戰。

6.走到地圖上13處的左邊，你會看到キムの母親（這次是真的了）倒在地上。將她救醒之後，右方的牆壁會崩塌，占星師就在牆後的門中。

7.見到占星師後，她會化身



為一個極難纏的冰女，不斷的在空中左右飛翔，並且洒下一片片的雪花（會傷人的！）。最可怕的是她偶爾會停留在半空中，向正下方射出冰結彈，若是被沾上了，保證會化為冰像。在龍身上有二份MELT藥劑，可以解救化為冰像的同伴，但是萬一龍被凍住，你身上又沒有法術或是藥劑的話，那可就麻煩了。所以最好把身上有MELT法術（或是藥劑）的同伴移到隊伍的前二位，以免不測。

8.如何砍占星師？我的建議是站在最左邊較高的地點，趁她靠過來的時候跳起來攻擊她。打倒她之後，就可以從原路回到キム母親身邊，龍也會回復人形，重回慈母懷抱。現在你的任務已

經完成，可以從水井回到村落，向長老拿取勇士之鎧，進行下一個任務吧。

第三章 天空瀑布

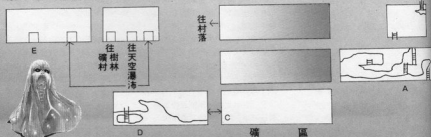
在這一章中，你必需修復管理天空瀑布的系統，以恢復天空的正常。首先你得使隊伍中一位人物的職業轉為傳教士（せんきょうし），否則是不可能完成這個任務的。若你是直接採用遊戲中提供的人物，那隊伍中的CRYSTY將是最佳的人選。然後在城鎮買幾份解毒的藥草（CURE），就可以展開你的旅途了……

1.進入遊戲後，往右走到盡頭，找到預言者的房子。入內詳談之後，預言者會要你們上屋頂去。在屋頂停泊著一艘巨大的飛船，在和預言者談話後，你們就該登上船去，飛往天空瀑布了。

2.你們在空中飛行時，會遭到一羣飛鳥的攻擊。嚴重警告：千萬別在飛船上切換遊戲進行的速度，否則飛船很可能永遠飛不到目的地！在經過飛鳥二、三波的攻擊之後，飛船會自動停泊在天空大陸上。

3.現在向右走，往上一層之後，再往右是通往本章大頭目的

第3章 天空瀑布





所在地，打不打赢便你。如果要解決它的話，記得只有在四個光球或擊完畢散開後，它才會露出真身，否則絕對砍不到它的（而且它還不一定會出現在畫面的左邊或是右邊，靠運氣猜吧！）。

4. 解決頭目（或是不想打它的話）後，繼續往上爬，在第三層可以找到天空瀑布管理員的小屋。進入小屋後一路往下走到底，卻發現沒有人。但是一往回走，卻可以見到左方突然冒出了一個人影。再回到左下方，就可以看到管理員自黑暗中現身（他是怕有惡人先躲起來……去他的，我們像嗎！？）。經管理員的說明後，才知道是被巨鯊攻擊後，有一枚金齒輪落到地面上，才使得天空瀑布不正常。現在，回去搭乘飛行船，回返地面吧。

5. 和預言家談話後，進入房屋內左邊的門中，可通往一個樹林中。樹林中的綠色巨人首先會嚇唬隊伍，不過馬上就會讓隊伍通行，來到一個以開礦為主的村落，跟據管理員的推算，金齒輪應該是掉到這附近來的。

6. 和村中的每一個人談過後（別偷懶！），才知道礦區的大門因為太久沒用而生鏽卡住了。回頭找綠色巨人的長者，並且讓職業為傳教士的隊員帶頭說話，長者會送你菜籽油，並約好第二天在此見面。有了油以後，走到礦區入口（在村落的右上方）把鐵鏈除掉，再到下方的小屋請技師把門打開，以進入礦區。

7. 礦區中的怪物中有不少是會使隊員中毒的，小心一點。現在走到礦區的最右方，再往下走，前往A點的入口，以拿取B點的丁字鎬（在礦區中有三把丁字鎬，但只有這把能用）。再回到A點，向上繞到左上方，走到C



點，然後到D點的礦區挖出黃金（きんのかけら）。現在回到村落中，再和村人談話，睡一覺後回頭去找綠色巨人的長者。

8. 長者會要求傳教士幫他的兒子（也就是拿巨斧嚇唬你的那個大個子）舉行婚禮。走入長者消失的地方（是一個門戶），就是舉行婚禮的地點。正當婚禮儀式進行到一半，雙方交換証物時，驚見新娘的証物居然就是百尋不獲的金齒輪！隊伍在和巨人番討之下，只有用剛剛在礦區中挖出的黃金交換金齒輪（真便宜了他，禮精差太多了），現在回到天空瀑布吧。

9. 天空瀑布的管理員很高興的取回金齒輪，但是一裝上去……結果更糟！！管理員看了一下，才發現金齒輪已經受損，必需重作一個。

10. 跟據預言家的說明，你應該前往E點的房屋中找那位號稱什麼都作的出來的工匠談話，他卻要你取出一項能夠證明隊伍去過天空瀑布的證明。不得已，只好回到天空瀑布問管理員，再根據管理員的指示在第二層瀑布的一個石塊上找到大理石壺（だいのせきのつぼ），拿去給那個工匠。工匠一打開之後，突然爆出一陣巨響，把他嚇了一跳，不過他

總算答應幫隊伍重造金齒輪了。11. 光是工匠，沒有材料也不成吧。現在回到舉行婚禮的地方，你會發現只有長老的兒子在場。向他拿取黃金之後，回頭找工匠，並且你得不斷的進出他的房門，並頻頻詢問他進度如何，才能夠逼他造出金齒輪來。拿到金齒輪後，把它交給管理員，使天空瀑布恢復正常，這個任務就結束了。

■第四章 漢藥

在這個任務之中，你必需往來於中國古代的二個產藥之村，找回傳說中的返老還童之藥，和第二個任務相同的地方是本章也只允許三位冒險者進入遊戲中。

1. 首先，進入斯霍亞村後，你必需到地圖上標示A點的藥房找到琳琳，並且依照她的要求除掉在村落中四處作亂的猴軍。猴軍總共在二處地方出現，你必需逐一清除（當你殺了一大羣猴子，螢幕上出現你所獲得的經驗點值時，就表示你除掉了一羣了）。完成這項工作後再回去找琳琳，她就會加入隊伍中。

2. 現在前往B點去看琳琳的爺爺（原本沒有入口的房子會出現一個小門），他會告訴你配製返老還童之藥需要三種藥劑——紫芝、薄荷和靈芝。你可以在琳琳所在的藥房中找到紫芝，然後和老爺爺談過後，在左方的藥房中拿到薄荷。至於最後一項靈芝，老爺爺會先要你們去問左方藥房的老闆，老闆表示只有鄰村的人才知道這項藥材的下落。回頭找老爺爺，他會告訴你前往鄰村的道路。

3. 上了老爺爺的房子後，一路向右走可到達一個竹林中，走入竹林中央的一個缺口。繼續向右走，隊伍會進入一個山洞中。



請走入地圖中標C點的洞口，順路而下，即可到達哈歐潤村。

4.一到哈歐潤村之後，才發現怎麼每一個人都在睡覺（大白天），好不容易找到一位站著的小女孩，才知道村中的人服了東塔仙人的藥物後，人人都成了這付鬼樣子。藥師就在後面的房子中，進去和他談談吧。

5.藥師要求你把村莊恢復成原來的樣子，才告訴你靈芝的生長所在地。首先到最右邊的仙人的塔底看看，根本找不到入口，只好回頭走，但是甫一動身，就聽到一陣音樂飄送而來。現在回到二個村落之間的交連山洞，從D點的洞口深入，可以走到一個斷崖。在斷崖邊緣可以看到一位仙女在高歌，一靠近就向上飛走了。你得回到斯霍亞村最左方的藥房中詢問接近仙女的法子，才能夠靠近仙女。

6.仙女表示她身上的彩衣可以出借，但是要用冰蜜桃作為出借代價。你可以在哈歐潤村中一家住戶的庭院中的樹上找到冰蜜桃，但是太高摸不到，只好先回到斯霍亞村的老爺爺家中拿取花生，再回到冰蜜桃的庭院中，吸引樹上的猴子跳下來，剛好碰到冰蜜桃而使它落下來（有沒有摔爛？不管啦！）。



7.有了冰蜜桃，就可以回頭找仙女借她的彩衣了。現在前往仙人之塔，藉著彩衣的力量，一行四人（仙女才一人，可見她有多重！）就可以飛天而去，進入仙人之塔中。

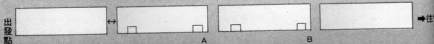
8.爬到塔頂之後，一路向右走，可以找到那個罪魁祸首。但是一走近，又從雲層掉下去。詢問藥師的結果是得先變成透明人，才能揪出仙人的真面目。回頭到斯霍亞村，老爺爺會告訴你透明藥的配法是薄荷和紫蘇，你只要再到第一家藥房拿紫蘇就好了。回到老爺爺家合成透明藥，再回頭找仙人算帳。仙人會化成一頭巨龍左右飛翔，你必需抓準時間砍殺它的頸部，才能除掉它。

9.解決了這個大傢伙後，回頭找藥師，他會告訴你靈芝生長在山洞中，進入山洞標示E點的洞口，往右方（瀑布的右下側）就可找到靈芝。回斯霍亞村找老爺爺配出長生不老之藥，但是琳卻中了詛咒化為老太婆。要是把藥送給國王領賞，或是恢復琳琳原有的美貌，就全新的長心了。千萬別忘了把彩衣給仙女，她會送你一件具有恢復魔法術的物品。

第五章 托托斯祭壇

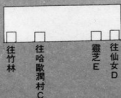
本章的目的是在寒冷的洞窟中找到奇魯得果實（チルドの），以醫治國王染上的不治之症。在本章中，有不少的機關陷阱會使隊員陷入凍結狀態，所身上多帶點MELT藥草是上上舉，若隊伍可施用MELT法術的話，最好把會這種法術的隊員到第二、三位，以策安全。

1.首先到地圖上A點內的洞穴中殺死洞內的怪物（有時3隻，有時四隻），以取得貝托斯藥草（あかいもんしょう）。它作用相當於鑰匙，有了貝托斯藥草後，你才能夠開閉B、C、三處的箱子。



第4章 漢藥

二村・交連山洞



2.首先你可以在B處的箱取得火種（ほのおのたね）。火種放在那一個箱子中，就相對那有一處冰湖會解凍，湖中往往有一扇門戶；把火種拿出來，冰就會再度凍結。你必需利用火種適當的溶解冰湖，才能使遊戲



程順利的進行下去。

3. 取得B處的火種後，你才能進入A點左方的門中。越過凍結的冰湖，到F點取得皮袋（かわぶくろ）和打火石（ひうちいし）。

4. 把火種放到C處的箱子中（火種放入箱子，箱蓋會合上），以溶解F處的冰湖。進入F處冰湖中的門後，才能找到貝托斯祭壇。在祭壇上調查看看，你可以找到祭壇中的黃金酒（おうごんのさけ）。再調查一次，隊伍會把黃金酒裝一些到皮袋中。

5. 回到C處取回火種，把火種放到D處的箱子中，以溶解G處的冰湖。進入湖中的門後，隊伍會被一扇冰封的門（H處）擋住去路。把剛才取得的黃金酒倒在門上，再用打火石點燃黃金酒，就可以把門上的冰塊溶解掉。

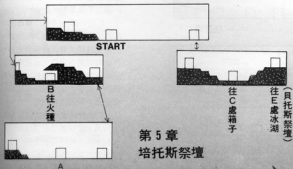


再過去的路途上，隊伍卻會因為山洞深處太過寒冷而無法前進，這時你得先回到祭壇飲用黃金酒（別忘了拿火種），才能夠繼續往H處的深處走去。

6. 接下來你會看到此行的目的：奪得果實——高高的掛在冰樹上。你得從右方的山崖中繞過去才能夠摸到它，但是第一次

一定會踩斷冰樹的樹枝而掉下來，而招來一頭看守果實的冰龍。這頭冰龍簡直是呆了，不打可惜。它的攻擊方式和第二章的冰女十分類似：先在半空中用雙翼射出冰雹，再靠近吐出冰結彈。你只要在它靠近時讓隊伍在左下角移動一下，它就會飛近。在地面左方地面第一個突起之處跳起來砍它二、三次後，往左逃開以避開龍吐出的冰結彈；如此往回幾次，就可以除掉它（1000點經驗！）。

7. 除掉冰龍以後，可以在右方的門中（原本打不開）找到一把鑰匙（こおりのかぎ），可用來打開祭壇左方深鎖的大門，在門中可找到一把具有魔法攻擊力量之劍——かみのつぎ。拿到鑰匙以後別忘了再爬上去換一次果實（這次不會再出問題了）。任務完成，回去準備進行下一次冒險吧！



第5章 培托斯祭壇



第六章 魔法師的徒弟

原本平和的魔法學校近日卻出現許多不尋常的現象，似乎有人企圖使用一向被禁用的召魔術引發亂事。你的任務就是找出這個罪魁禍首，並且回復學校的和平。

1. 進入魔法學校以後，首先到一樓最左側的房間中見見校長。得知事情的來龍去脈後，你就可以在學校中展開調查，找尋線索了。

2. 魔法學校的建築物共有六層。首先到第二層，進入地圖上標示B、C的二處教室中，和教室中的每一位談談（別偷懶！）



，然後在三樓教室A才能使才工一加入你的隊伍。接著一路走到五樓，卻因為沒有鑰匙而使得調查工作無法繼續下去，只好回到一樓去找工友拿取鑰匙。

3. 拿到鑰匙後回到五樓，在

樓梯左側的第一個房間就是有嫌疑的學生トートの房間。在他房間的書桌前查一下，可找到一本日記，上面說明了トート自己的犯罪動機。趕快把這本日記交給校長後，大吃一驚的校長馬上要你去問工友最近失竊了什麼藥材。去工友那裡跑一趟後，才知道失竊的都是召喚怪物的強力藥材。再回校長室向校長報告一下，出門後學校就成了怪物的天下了……

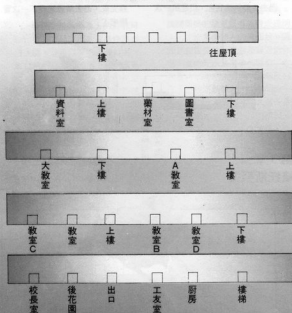
4. 到廚房去把那隻老鼠除掉後，和站在桌上的二位同學談話，門外的老師才會讓隊伍上樓。現在前往各樓的教室，若教室中有人，就先除掉教室中的妖怪再和他們談話。一路上行後，你可以在三樓的大教室中找到主謀トート，他以一付看不起的神態告訴你マルク即將死在他手上。隊伍全速趕到四樓的圖書室時，マルク卻已回天乏術，回頭找トート卻又不見踪影。

5. 在三樓右方和二樓最左側的教室中除掉怪物後，和教室內的學生談話，有人會告訴你トート從資料室中出來。但是資料室是從內反鎖，只好先到トートの房間中看看，果然在床邊找到一條密道，可通往資料室。

6. 在資料室中到處調查看看，地面上果然都是召喚怪物的公式和配方。此時隊伍中的才工一會氣的自行脫離隊伍，找トート去理論。你可以在二樓的D教室中找到爭論不已的兩人，トート正要叫出怪物修理才工一時，沒想到怪物不理トートの命令，打昏了才工一後抓走了トート（百分之百的自作自受）。

7. 現在屋頂上會出現一隻巨大的怪物。向校長詢問之後，校長說只有權杖（ランロード）才能傷害它。工友表示在藥材室角

第 6 章 魔法師的徒弟





沒有一個十分類似的物品，好不容易在藥材室中找到權杖，上屋頂去攻擊怪物卻毫無效果。回頭問校長，校長說還需要黑水晶（ターククリスタル）的力量才能奏效。上屋頂去問トート黑水晶的下落，他卻說把黑水晶丟到窗外去了！好不容易在一樓的後花園中找回黑水晶，才除掉了怪物。

8.現在任務已經完成了，把權杖帶回去用吧！別忘了臨走前去看見校長。

■第七章 雙島

雙子島，原本是和平而富庶



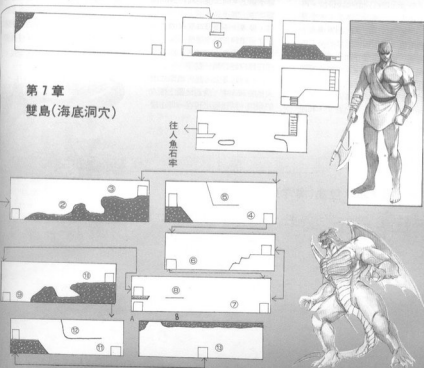
的二個相連的島嶼，最近卻因為海上不再飄揚著促使農、漁業豐收的音樂而互相猜忌，二邊都認為是對方破壞了妖精豎琴所造成的。你的目的除了當和事佬以外，還得修復妖精豎琴，恢復舊日海上飄揚的音樂。在本章的海中

洞穴，有不少怪物會使隊伍中毒，所以治毒用的藥草不妨多帶幾份，以防萬一。

1.第一步，除了談話之外還是談話。你必需往返二座島嶼之間幫二邊的居民互相溝通，但是結果是越說越僵，終於說到二邊的人都同意拆除雙島之間的橋樑，而隊伍卻不被任何一方所認同（這個和事佬可真不好當！），而落到橋下海中。

2.一落大海，嘿！馬上就看到一位美人魚在岸上躺著。和她談談後就下水吧！

3.朝著地圖所示，走到有美人魚的地點。先別急著和美人魚



談話，先往右方的海面上移動，你會找到一個洞穴的入口，但是洞穴口卻被糾結的海草擋住而無法進入。回頭找美人魚商量，她們會叫你去找獨木舟中的打火石和浮木。按照地圖上的標示，相信你很快的就能找到這兩項物品，然後回到洞穴入口，就可以燒開海草，進入洞穴了。

4. 一進洞穴，馬上就有一隻手持巨斧的大怪物衝來，但是它的功力實在是不怎麼樣，三兩下就解決掉了。進入右邊的洞穴以後再往右側的山洞走，就可以找到被怪物囚禁在池中的美人魚。

5. 美人魚無法離開水面行動，所以你現在只能和她談話，再出洞穴回到海中二個美人魚旁邊。和她們談話後拿起右方地面上的海星，再回到被囚禁的美人魚身邊，把海星放在池子的左方，用海星吃開牆壁，人魚就能脫困了。

6. 回到海中的美人魚身邊（剛剛脫困的美人魚也在），和她



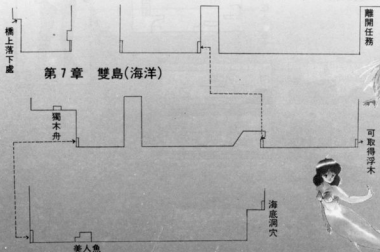
們三位聊聊，其中一位會送你海皇之矛（ボセドンノヤリ），助你擊穿獨木舟左側的山壁回到雙子島上。向二邊的村民說明事實真像，雙子島上的人卻都不相信，要求你恢復妖精豎琴的音樂，才會重歸於好（這雙子島上的人是什麼東西！沒辦法，為了完成任務只好忍耐一點了）。

7. 回到海上，進入剛剛救出人魚的洞穴中，繞到地圖上標A的洞口，隊伍會出現在一個山崖

上。一路向上爬，可以再找到一個洞口，一樣被海草塞得滿滿的。用打火石燒開洞口後，才能使妖精豎琴的通風口保持暢通，現在回到山洞中，隨便找一株巨大的珊瑚調查一下，你就可以聽到一個音階的聲音。試過音以後，出洞去找美人魚。

8. 和三位美人魚談過後，被你救出來的美人魚會彈奏五個音階。現在回到山洞中，分別彈奏地圖上標示1、4、9的珊瑚礁時，第9個珊瑚礁居然斷掉了！沒辦法，只好回到原先人魚被囚禁的地方，把海星再拿出來，放在第8個珊瑚上，把珊瑚吃掉一個半音。再依照1、4、8、13、11

五個音階彈奏妖精豎琴的主旋律，任務即告完成。





第八章 馬里歐奈特館

從表面上看來，這個任務只是幫小女孩米娜前往馬里歐奈特館找回失去的小木偶，但是骨子裡可沒那麼單純。在這章的敵人可都是實力派的，行動時要多加小心。

1. 首先走到城鎮的最右方，可以找到失去木偶的小女孩米娜。聽完了她的哭訴後，回頭到城鎮的其他商店中詢問最有可能收買木偶的地方——往返幾次後，才知道森林中的達魯伯爵經常收買失落的木偶。向城鎮右方的森林出發吧（若米娜仍不讓隊伍向右上走，表示你和鎖上其他人交談過程還不夠，回頭繼續和其他人說話！）。

2. 一路向右行，你很快的可



以找到達魯伯爵的住所。找到達魯伯爵後表明來意，達魯伯爵會請你到他身後的房間中去看看。在房間中調查了一下卻一無所獲，只好老著臉皮回到達魯伯爵的屋子住一晚。達魯伯爵說天色已暗，請隊伍留宿一夜，但是隊伍表示有急事在身，於是一行人又回到房外的森林中。

3. 不幸的是屋外的森林在夜晚就成了一處魔森林，絕對無法走到另外一端。在毫無辦法之下，只好老著臉皮回到達魯伯爵的屋子住一晚。達魯伯爵會開啓最右邊的客房讓隊伍入內，沒想到睡到半夜，隊伍都被變成木偶般大小，並且被木偶士兵抓住，送

到木偶城的牢房中。

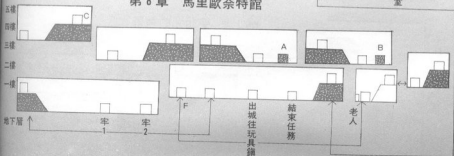
4. 在牢中你會碰到一位老人古爾，他會告訴你這一切都是木偶國王在作怪，要你到城外的玩具鎮找尋有志和國王對抗的同伴。話才說完，牢房的大門轟然開啓，現在跟著地圖走到城外的玩具鎮。

5. 玩具鎮的居民都閉緊嘴巴不願多說，只有第一家的女孩要你在半夜鐘聲響起時再來見她（遊戲中天色不會暗下來的，四處晃晃，當看到鐘響起的訊息時再回來）。女孩會打開通往地下室樓梯，一行人下去後，就可以見到反抗軍的召集人。召集人表示你必需擁有寶玉才能打倒木偶國王，而第一個黃寶玉可以在玩具鎮最左邊房中的兔子處取得。取得黃寶玉後，召集人會要求你回到城中的牢房找老人古爾以取得第二個藍寶玉。

6. 回到木偶城中，一進入門內就有一道鐵閘放下來把大門封住。回到牢房那一層時先把守衛通過解決掉以取得守衛的牢房鑰匙，如此才能進入牢房見到古爾



第 8 章 馬里歐奈特館



。取得藍寶王後，由於你已經無法回到木偶鎮，所以只好開始在木偶城中找出路。

7.現在走到地圖上標示藍、黃的二個房間中，把身上的黃、藍寶王安在座上，然後走到傳送室中，打開傳送室中的門。隊伍馬上就會被傳送到失蹤木偶的所在地。木偶告訴你第三個寶王的下落（就在古爾牢房右邊！）後，打開木偶身邊的門出去。

8.木偶城的結構和一般的城鎮不太相同，你在一個畫面上可以看到上下二層，如果左方的門比較高（像現在你所在的地形），表示左方的門可通往上一層；反之亦然。在地圖上並沒有繪出連結各個房間，城堡外圍的走道，所以當你從A門左邊的第一個門出來後，進入右方的第一個門時，你會出現在B處的左側的門口。

9.目前你所在的位置是地圖上標示A處門前，一路繞往下方，你就能在D處找到老人古爾，他會把打開第二個牢房的鑰匙給你。走到第二個牢房中，在右邊調查一下，就可以找到紅寶王。

10.你現在應該做的事情是把魔王所擁有的四枚寶王通通破壞，才能打開通往魔王房間的道路。在傳送室左邊放上紅寶王，再進入傳送室中，你會傳送到一

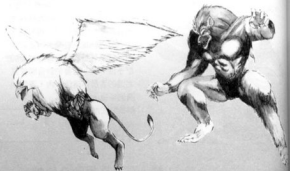


個鎮有白寶王的房間中。把白寶王破壞掉後，再回到傳送室旁的房間中，拿下紅寶王（現在變成黃、藍），再進入傳送室，破壞綠寶王。再放上紅、黃寶王，破壞第三個橙寶王；紅、藍寶王，

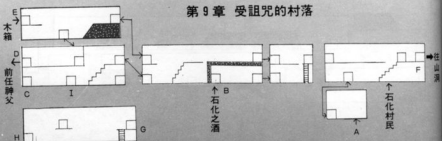
破壞第四個紫寶王。

11.四個寶王通通破壞以後，回到傳送室前，然後一路朝左走進入E點。之後一路朝上走，上到第五層樓後，你可以找到木偶國王。木偶國王是無敵的，你根本就打不到他。在木偶國王的寶座上找到銀剪（ぎんのはさみ）後，回到最下第一層，進入F點的房間，向上走到五樓後，可以找到達魯伯爵。他會現出真身和隊伍拼鬥，但是有銀剪在手，一定可以輕易的打倒他（砍他的手）。打敗達魯伯爵後，回到傳送室用藍、綠寶王傳送到木偶的房間中，把木偶帶走。

12.現在從地圖上標示結束任務的地點回到第一步驟的城鎮中，把木偶還給米娜，就完成這個任務了。



第9章 受詛咒的村落



第九章 受詛咒的村落

原本祥和的村落卻一連傳出有人失蹤的離奇案件。你的目的就是找出事情的原委，並且救回失蹤的村民。

1. 前往夏諾亞村的一行人在路上碰到了二個旅人，聽說了村中的失蹤事件。但是抵達村落以後，和村中二家居民談話（有一個房子是空的），卻都否認此事。但是調查每一間房子牆上都掛著的徽章時，發現那竟是四百年前早已消滅邪教山達的徽章！

2. 回頭找那二個旅人，發現他們已經進入路邊的屋子中了。進入屋中和他們溝通後，出門已經入夜了。回到村中原本沒有人的房子中（而且村中其他房子中



的人都不見了），會出現一個地下通道。屋主就躲在地下室中。他告訴隊伍以前的神父死後，新任的神父要村中每一個人都掛上山達的徽章，只有他拒絕了，於是村中的所有人都在監視他們一家人。

3. 回到地面上時，突然大羣村民前來攻擊。打倒他們後，倒下的村民卻都化為泥土！朝右方走入教堂後，卻被神父的機關落



入地下的封閉石室中。四處調查一下，就可以在左下角找到一個出口。

4. 首先到地圖A點去。剛剛碰到的屋主就在那裡，他會在被石化以前告訴你拿取石化之酒的咒語。然後到B點去拿取石化之

酒，再把石化之酒帶到C處門中的溶岩地帶使用（進入C門，再出來，再進去），溶岩就會化為可行走的石塊。

5. 到D處的門中向內深入，可以找到前任神父的遺骨以及一本聖經。調查完畢後，回到地圖上標示E處的門中，在右方調查可拿到一段繩索。走到F處，利用繩索就可以通過斷崖，走到外面去。

6. 一走到外面以後（音樂會換），馬上回頭，把遊戲暫停下來。現在仔細查看地面，是不是有一塊地板比較亮？走到那一塊地板上，往下扳，你就可以找到一把鑰匙。

7. 走到外面，向左走，就可以從教堂左邊的山崖下回到村中。進入教堂找神父算帳時，他身上卻已築起了一道力牆，唯有賢者之戒才能破解。現在走出教堂，在教堂右方的一個墓碑下起出銅天使像，回到山洞中。

8. 走入山洞中C點的門，先到G點用鑰匙把門打開，然後把銅天使放在門中最上面的那個祭壇上。由H點向外走，可以抵達一個祠堂中，拿取祠堂中的金、銀二座天使像，再回到G點。

9. 把金天使放在中央的祭壇，銀天使放在最下一層的祭壇後，房間內的火炬會立刻熄滅。現在把金、銀兩座天使像互換，火炬會再度燃起，拿起銅天使像，走到1處的溶岩地帶，把銅天使像放在1處門內右邊的地面上，過一會兒再回去看看，賢者之戒才會自銅天使中溶解出來。

10. 有了賢者之戒後，回頭去教堂找神父。神父的力牆被破壞後，

會消失在半空中的一道門中，隊伍尾隨進去後，就可以和化為火龍的神父展開一場的廝殺。記住，你只能在火龍張口吐火的時候才能夠傷害它，除掉神父後，任務就結束了。別忘了把金、銀天使帶回去看看，它們上面可是有魔法力量的。

第十章 邪神的復活

本章是接著上一章受詛咒的村落劇情的延續。記住，若是隊伍中有一位沒有完成前九章的任務的話，是無法進入本章的。

1. 回到和平的村落後，似乎一切都恢復了正常。和村中每一



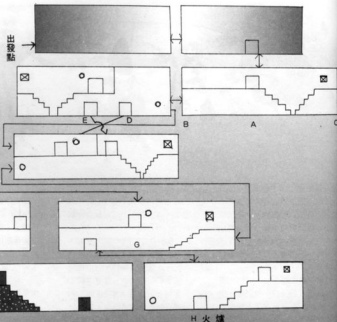
位都談過以後，去找上一章殺在地下室屋主的家人談話，才和屋主的妻子說完話，突然爆出一陣巨響和地震；再向屋主詢問，卻又來一次巨響和地震！馬上到右

方的教堂去看看，果然看到一個影子消失在教堂的祭壇上方。

2. 正要離開教堂時，卻看到了一個熟悉的人出現在門口——第三章造出金齒輪的工程師。隨著他的指示走上教堂右邊的山壁，一路走去可看到預言師的飛行船。上船之後，預言師會把你載到魔法學校去。進入學校之後去見校長（才工一也在），校長會把你們一行人傳送到魔王的宮殿中。

3. 現在向右走到A點的地方，看看C點的上方是否有一個像是機關的設備？這個設備是用來控制左下方開門開閉用的，但是往往你打開開門，卻會把A點的門給關閉起來，得再碰一次機關才能夠打開（但又會關閉開門）

第10章 邪神的復活





有些開門旁邊有一個小洞，那就得再配合待會拿到的二個開關機關的橙、藍小球，才能開啓開門。

4.現在從下面往左走，通過一酒樓樓後，你可以看到牆上有一枚藍球。把它拿下來後，向右上回去，你會發現機樑已經斷掉了。跳下去以後，可以拿到橙色球，然後從D點的門回來。

5.先到D點左上方的門中，把橙色球放入門邊的小洞中，才能夠開門。在裡面的房間中可以找到一瓶燃油，取得燃油之後離開房間，別忘了再把橙色球拿下來，以後還要用的。

6.碰一下左上角的機關，你才能打開E點的門。來到下一個房間後，也是碰一下右上角的機關，並且把藍色球放在左下角的門邊以開啓開門。接著一路走到F點，把燃油倒入房間中的二個小盆之中。

7.再回到G點上方的小門，進門之後照著下、上、右、左的順序走過四週的門，你才能穿越



迷宮來到另一個房間，把房間中的怪物除掉後，在右方的門內可找到一把屠龍劍（否則你絕對無法打得動本關的魔王）。回到迷宮中，從中央的入口回到G點。

8.現在走到I點，跳入門中的火爐，可以到達另一個地區。走入左下角的門後，再往左走就可以到達一個火光燭天的地區。一路向內走去，迎接最後的敵人——巨龍！

9.巨龍本身是不會動的，所以它只能靠吐火柱來攻擊隊伍。但是它的弱點和上一章的火龍相同——只有在口吐火焰的時候攻擊頭部才能夠傷害它。你可以衝過去砍它幾刀，等到隊伍不支時，再幹過一點休息。往返幾次，小心一點，一定可以除掉它的。好啦，遊戲結束了。看完結局後，你再組隊時，會發現主選擇幕左下角跳出一個選項，BGMをききたい選擇之後可以聆聽各章的音樂，雖然用一些特殊的按法也可以達成這個目的，但是總比不上自己努力玩完後的成就感。

END



華鍵攻略本目錄

F001 超級機器完全攻略本	\$ 120	F074 作曲家完全攻略本	\$ 100	F141 沙羅曼蛇完全攻略本	\$ 120	F196 新王記60分鐘勇士	\$ 120
F002 鐵道迷的情況完全攻略本	\$ 120	F075 立體大作戰完全攻略本	\$ 70	F142 惡魔城二代完全攻略本	\$ 100	F197 柯拿米運動會&釣魚	\$ 100
F003 魔界村完全攻略本	\$ 100	F076 幽幻仙境完全攻略本	\$ 120	F143 女神轉生完全攻略本	\$ 160	F198 三國志火鳥集報章	\$ 130
F005 地獄保險防戰本	\$ 90	F077 小人完全攻略本	\$ 100	F144 快傑神龍完全攻略本	\$ 100	F199 勇者鬥惡龍三代	\$ 300
F006 中國拳擊完全攻略本	\$ 100	F078 南極指令完全攻略本	\$ 70	F145 加林斯完全攻略本	\$ 100	F200 GAME俱樂部	\$ 240
F008 零的傳說完全攻略本	\$ 90	F080 赤魂會通記完全攻略本	\$ 80	F146 冒險陣完全攻略本	\$ 100	F201 GAME俱樂部2	\$ 240
F009 平治道新機改戰本	\$ 90	F081 北斗神拳二代改戰本	\$ 100	F147 最佳之聖所/石油船	\$ 120	F202 忍者亂舞完全攻略本	\$ 90
F012 金機機村完全攻略本	\$ 120	F082 七寶奇謀二代寶島篇	\$ 70	F148 王子學院記完全攻略本	\$ 100	F203 麻將學園上海之道	\$ 200
F013 聖劍戰士完全攻略本	\$ 110	F084 魔界島完全攻略本	\$ 100	F149 勝利三世完全攻略本	\$ 100	F204 大魔界村/西遊記二代	\$ 130
F014 巴士保衛戰改戰本	\$ 110	F085 打擊擊魂完全攻略本	\$ 90	F150 復活的魔龍完全攻略本	\$ 120	F205 秘林100種4	\$ 120
F015 大盜五衛門完全攻略本	\$ 100	F086 熱血硬派完全攻略本	\$ 90	F151 世界拳擊完全攻略本	\$ 100	F206 超級機器三代改戰本	\$ 200
F017 北斗神拳完全改戰本	\$ 90	F087 未來戰士完全改戰本	\$ 90	F152 中流矢完全改戰本	\$ 100	F207 沙羅曼蛇2&3幻想空間2	\$ 170
F018 高橋名人完全改戰本	\$ 90	F088 龍馬完全改戰本	\$ 90	F153 護聖人完全改戰本	\$ 100	F208 秘林100種5	\$ 120
F019 聖劍戰士完全改戰本	\$ 100	F089 妖怪俱樂部改戰本	\$ 90	F154 伊達軍士完全改戰本	\$ 100	F209 中央大騷一、二代合訂	\$ 170
F022 銀河戰士完全改戰本	\$ 120	F090 不可思議之船改戰本	\$ 70	F156 秘林100種	\$ 120	F210 大盜五衛門二代	\$ 90
F024 神劍的村用城改戰本	\$ 120	F091 愛藏士完全改戰本	\$ 100	F157 龍馬轉球二代改戰本	\$ 100	F211 太空戰士二代	\$ 260
F025 惡魔城完全改戰本	\$ 100	F092 新人類完全改戰本	\$ 120	F158 立體轉球二代改戰本	\$ 120	F212 秘林100種6	\$ 120
F028 勇者鬥惡龍完全改戰本	\$ 100	F095 必勝秘技大全(含譜)	\$ 70	F159 飛天聖二代改戰本	\$ 120	F213 GAME俱樂部3	\$ 240
F028 太空超人完全改戰本	\$ 110	F096 金龜車改戰本(含譜)	\$ 90	F160 熱血大騷完全改戰本	\$ 100	F214 後天屠龍記3代	\$ 140
F029 香蕉王子完全改戰本	\$ 100	F097 保羅球完全改戰本	\$ 90	F161 秘林100種2	\$ 120	F215 三國志二代改戰本	\$ 140
F030 小貓的越獄完全改戰本	\$ 100	F102 迷宮學院完全改戰本	\$ 90	F162 空射擊完全改戰本	\$ 120	F216 三國志外傳改戰本	\$ 120
F032 漢式陣列完全改戰本	\$ 90	F103 聖印塔完全改戰本	\$ 100	F163 柯拿米世界完全改戰本	\$ 100	F217 秘林100種7	\$ 120
F033 迷宮自由完全改戰本	\$ 110	F104 神典陣完全改戰本	\$ 90	F164 龍大戰完全改戰本	\$ 100	F218 龍之忍者改戰本	\$ 100
F024 外星入完全改戰本	\$ 100	F105 太空保衛戰改戰本	\$ 120	F165 魂之羅大騷完全改戰本	\$ 100	F219 機動戰士二代機體戰記	\$ 150
F035 長驅雷厲完全改戰本	\$ 100	F106 魔獸森林傳說改戰本	\$ 100	F166 假面俱樂部回報5	\$ 30	F220 凱羅丹魂必勝防戰本	\$ 150
F037 超級雷鳥俠完全改戰本	\$ 80	F107 拳擊王完全改戰本	\$ 100	F167 麻將改戰本	\$ 120	F221 鬥魂傳說	\$ 100
F039 超級機城完全改戰本	\$ 100	F108 棋盤之門完全改戰本	\$ 90	F168 飛子小全備改戰本	\$ 30	F222 七龍珠二代三代改戰本	\$ 140
F041 磁球大戰完全改戰本	\$ 100	F109 高爾夫球一揆改戰本	\$ 100	F169 雙龍&戰鬥詩人改戰本	\$ 100	F223 勇者鬥惡龍二代	\$ 300
F042 超級神龍之謎改戰本	\$ 110	F110 絕色兵團完全改戰本	\$ 120	F170 秘林100種3	\$ 120	F224 女神轉生二代	\$ 300
F043 兵蜂二代完全改戰本	\$ 100	F111 高橋名人二代改戰本	\$ 100	F171 風雲少林擊2改戰本	\$ 100	F225 太空戰士三代「基礎篇」	\$ 160
F044 小小檔案完全改戰本	\$ 120	F113 兵器一代完全改戰本	\$ 80	F172 不動明王傳回錄	\$ 30	F226 太空戰士三代「第二卷」	\$ 0
F046 七寶奇謀完全改戰本	\$ 100	F114 門入魔魂傳完全改戰本	\$ 120	F174 假面羅大騷完全改戰本	\$ 100	F227 太空戰士三代「第三卷」	\$ 0
F047 東海通五十三次改戰本	\$ 100	F115 立體轉球完全改戰本	\$ 100	F175 赤影回轉錄	\$ 30	F8001 遊戲小子/勝利英雄傳	\$ 160
F048 道迷訓練場完全改戰本	\$ 90	F116 磁球少年完全改戰本	\$ 90	F176 轟擊外傳&沙羅之瓦	\$ 120	F8002 魔界塔ASD戰譜	\$ 0
F049 超人讀瓦完全改戰本	\$ 90	F118 風雲少林擊完全改戰本	\$ 100	F177 高柏子完全改戰本	\$ 90	F8001 聖一超級機改戰本	\$ 300
F050 鬥牛者格殺完全改戰本	\$ 90	F119 勇者鬥惡龍二代續集	\$ 160	F178 忍者阿修羅完全改戰本	\$ 90	F8002 夢幻之星二代	\$ 300
F051 黑色劍心完全改戰本	\$ 100	F120 勇者傳完全改戰本	\$ 100	F179 聖鬥士二代完全改戰本	\$ 120	F8003 戰斧/宇宙拳達人	\$ 150
F052 魔城之戀人完全改戰本	\$ 100	F122 古式文明之戰完全改戰本	\$ 100	F180 立體轉球回報	\$ 30	F8004 雷打劫劇/龍忍孔雀王	\$ 120
F053 機師閣天下極速大全	\$ 100	F124 花式轉球完全改戰本	\$ 100	F181 天使之翼完全改戰本	\$ 100	F8005 中前完全改戰本	\$ 150
F055 瑪多拉之翼完全改戰本	\$ 100	F125 屠龍劍完全改戰本	\$ 120	F182 1943完全改戰本	\$ 80	F8006 戰艦傳奇完全改戰本	\$ 0
F056 魔龍完全改戰本	\$ 100	F126 超級秘技1	\$ 100	F183 超級魔龍完全改戰本	\$ 100	FP001 PC冒險世界回轉錄	\$ 30
F057 魔龍劍完全改戰本	\$ 100	F127 華工完全改戰本	\$ 100	F184 秘林通中記完全改戰本	\$ 80	FP002 PC研經通中記必勝本	\$ 140
F058 火之鳥完全改戰本	\$ 100	F128 從島冒險完全改戰本	\$ 100	F185 太空戰士完全改戰本	\$ 120	FP003 PC狂野必勝本	\$ 130
F061 超人讀瓦完全改戰本	\$ 100	F130 鐵道迷之謎改戰本	\$ 100	F186 劍聖大騷及神羅森林	\$ 100	FP004 PC魔境傳說改戰本	\$ 90
F062 太陽神完全改戰本	\$ 60	F131 神探秘技2	\$ 100	F187 傳說騎士完全改戰本	\$ 80	FP005 龍魂傳亞細亞軍火-TAPE	\$ 160
F063 林克冒險完全改戰本	\$ 120	F132 轟炸王完全改戰本	\$ 100	F188 快打旋風&沙羅多	\$ 120	FP006 究極之虎&極端戰爭	\$ 220
F064 飛龍擊完全改戰本	\$ 60	F133 木戶完全改戰本	\$ 120	F189 希爾斯完全改戰本	\$ 80	FP007 元龍傳第八大戰鬥甲	\$ 140
F068 龍王の迷宮完全改戰本	\$ 100	F134 聖鬥士完全改戰本	\$ 120	F190 熱血高橋回轉錄	\$ 100	FP008 PC秘林222	\$ 120
F069 米老鼠完全改戰本	\$ 100	F135 夢幻戰士完全改戰本	\$ 120	F191 天堂與地獄完全改戰本	\$ 80	FP009 極甲戰士改戰本	\$ 100
F070 威爾遜完全改戰本	\$ 100	F136 DAN戰士完全改戰本	\$ 100	F192 烏龍之拳二代完全改戰	\$ 120	FP010 世界冒險記	\$ 120
F071 王冠之謎改戰本	\$ 100	F137 光劍士附編詳述與說明	\$ 100	F193 快打旋風完全改戰本	\$ 120	FP011 龍魂傳奇/利吉塔斯/龍島	\$ 120
F072 超級金剛完全改戰本	\$ 100	F138 大輿圖完全改戰本	\$ 100	F194 60分鐘轉球完全改戰	\$ 140	FP012 PC伊拉&電腦版伊拉	\$ 170
F073 明星之路完全改戰本	\$ 100	F139 勇者的挑戰完全改戰本	\$ 100	F195 鱷魚先生完全改戰本	\$ 80	FP013 潘平/龍傳完全改戰本	\$ 100

代號說明	F	FB	FG	FP
	任天堂	GAME BOY	SEGA	PC

劃撥機號：05484502
 帳戶：華泰書店
 地址：新店市中正路217號

1. 對於這本特輯的製作，你最滿意的是：

內容取材 版面編排 用紙 印刷 價格

2. 對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

軟體介紹 讀者疑問 廠商介紹 戰艦傳奇攻略 夢幻之星3 攻略 Game Gear介紹 秘技天地
新卡預告

3. 這本特輯你是從什麼地方購買的？

電視遊樂器專賣店 書店 統一超商 郵購劃撥 其他_____

4. 除了這本特輯，你是否也購買本社其他產品？

電視遊樂雜誌 電視遊樂報導 OH / PC-Engine特輯3 神奇地帶
尖端動畫系列 尖端紙上遊戲系列

5. 如果我們在雜誌和報導上每期製作問卷做暢銷排行榜、期待新卡、玩卡心得等意見調查，你願意回函嗎？

非常願意，即使沒有贈品也可以 不願意，因為太麻煩
願意，當然能有贈品更好

6. 你最喜歡的遊戲種類是：

角色扮演RPG 動作ACT 射擊STG 模擬SLG 冒險AVG
解謎PZG 運動SPG 桌上TBG

7. 請列舉三個你最喜歡的遊戲軟體(不限對應主機別)

8. 平均一個月你花多少錢在電視遊樂器上？

500元以內 500元~1000元 1000元~2000元 2000元以上

9. 平均一周內你花多少時間在玩電視遊樂器上？

8小時以內 8~15小時 16~30小時 30小時以上

10. 請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡： 會員編號：_____

性別：男 女

年齡：10歲以下

10~15歲

16~20歲

20~30歲

30歲以上

地區：北部 中部 南部

東部 離島 海外

學歷：小學 國中 高中

大專 研究所

職業：學生 公務員 軍人

製造業 自由業 服務業

其他

所持有機種：任天堂 磁碟機 NEO·GEO

PC-E CD-ROM² PCE-SG

SEGA M.D. Game Boy LYNX

IBM PC 其他個人電腦

聯絡電話：_____

姓名：_____

本調查表請於 8 月 30 日前寄回本社

電視遊樂報導

半月刊

專 門介紹：任天堂、SEGA MD

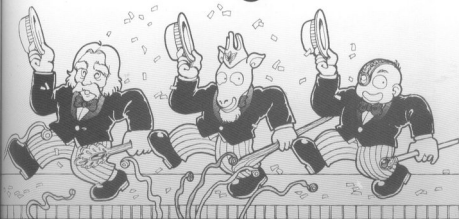
NEO-GEO、GAME BOY、大型電動版、個人

電腦等…… 各種遊樂器軟體、硬體資訊

的專業雜誌是電玩族及電玩業者

不可不看的刊物

堂堂邁入第 **3** 年！



訂 閱	限 時	限 掛
全年24期	2650元	2860元
半年12期	1420元	1530元
三月6期	710元	780元

帳戶：電視遊樂雜誌社

帳號：1159250—4號

國內總經銷：農學有限公司(農學社) ● 地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F ● TEL：(02)9178022

東南亞地區總經銷：香港翡翠行 ● 地址：九龍深水埗福華街148號黃金大廈第3座2F G室 ● TEL：7289086

● FAX(002852)3879951

時の継承者

PHANTASY STAR III

夢幻之星III

繼起時空的傳承，負起
千年未完的戰爭——時之繼
承者

攻略者：游再興



〈服X甲〉		マ	ミ	レ	カ	ソ	シ	コ	キ
ふく	15	●	●		●	●	●	●	●
かわのむねあて	125	●							
くさりかたびら	260	●							
プレートアーマー	500	●							
セラミックアーマー	1440	●							
にっしょくのよろい	6100	●							
ラコニアアーマー	15600	●							
ていあろのよろい	33000	●							
ウールのベスト	87		●						
かわのベスト	179		●						
チェーンベスト	433		●						
セラミックベスト	1045		●						
せいざのベスト	4100		●						
ラコニアベスト	11300		●						
いにしへのベスト	23000		●						
プロテクタ	370			●					
スチールプロテクタ	700			●					
コメットプロテクタ	9000			●					
セラミックガード	2200			●					
ラコニアプロテクタ	26000			●					
マキシマプロテクタ	47000			●					

◎操作——

方向紐——控制主人公的移動，物品選擇。

A紐——與人交談，對地點，物品調查，寶箱的開啓。

B紐——取消選擇。

C紐——決定選擇。移動中狀況顯示。

◎狀況——

按C紐時立刻顯示出目前各隊狀況、選擇：

アイテム（物品）

每一位隊員身上可攜帶15種物
品，你可選擇物品、「つかう」使

用、「わたす」移交、「ずてる」拋棄
テクニック（技巧）

依各人能力能使用不同的技巧
技巧共分5種系統、18種技巧（詳
圖）。技巧數值愈高，成功率愈
高。

つよさ（強度）

調查各員目前的種種生理狀況
能力不佳者快吃些大補丸吧！

レベル 等級。

けいけんち 經驗值。

レベルアップ 等級昇昇尚需之

訪
具

品名(甲)	価格	カ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ
ベルト	300	●							
シルバーマント	620	●		●					
チールチェスト	560				●		●		
レザーチェスト	275				●		●		
セラミックチェスト	1700				●		●		
コメットチェスト	6600				●		●		
おまけのぼうし	1900				●				
ローブ	1950					●			●
かしのくのローブ	7800					●			●
クオニアローブ	23000					●			●
アインセローブ	47000					●			●
フィブリラ	2250							●	
おまけのそで	7900						●		●
クオニアフィブリラ	24000							●	
アインフィブリラ	47000							●	
(盾・護腕)									
かしのたて	50	●			●				
おまけのたて	180	●			●				
セラミックシールド	1000	●			●				
おまけのたて	3900	●			●				
おまけのたて	15000	●			●				
クオニアシールド	♀	●			●				
エーメル	100					●	●	●	●
レザーエーメル	375					●	●	●	●
セラミックエーメル	2000					●	●	●	●
クオニアエーメル	♀					●	●	●	●
(靴)									
レザーブーツ	100	●			●	●	●	●	●
クオニアブーツ	400	●	●		●	●	●	●	●
ガードブーツ	3000	●			●				
(帯・巻・帯)									
おまけのぼうし	50	●			●	●		●	
おまけのかみと	190	●			●				
セラミックメット	1000	●							
おまけのかみと	3750	●							
クオニアメット	♀	●							

驗。

すばやさ 速度，決定攻撃順序の先後。

メセタ 手中持有金額。
こうげきりよく 攻撃力。
しゅびりよく 防禦力。
かしこさ 智慧。
たいりよく 體力。
こううん 運氣。
きよつさ 靈敏度。

防具

再按一次C，顯示物品欄。再按C，顯示技巧。
そうびく裝備)

當你購買了新的武器與防具，記得將其裝備起來：あたま 頭。みぎて 右手。ひだりて 左手。むね 身上。あし 脚。うでわ 手上。通常貴的武器效果比較好，但也得看是否適合此人使用，好好運用才能發揮強大的攻擊力。



ならびかえ(變換隊形)

將隊伍的順序更換調動一下，讓防禦力低或生命值較少的人在後方，以減低隊員的傷亡。

●建築物——

リボン	35	●						●
きふじんのリボン	130	●						●
あさつゆのリボン	700	●						●
かぜのリボン	2800	●						●
ラコニアリボン	♀	●						●
ヘッドギア	75		●					
スチールギア	280		●					
セラミックギア	1500		●					
ストーンギア	6200		●					
ラコニアギア	12200		●					
マキシマムギア	♀		●					
ヘッドバンド	224			●				
セラミックバンド	1150			●				
バンダナ	1300				●	●	●	●
ぎんのかんむり	1400				●	●	●	●
ゆきのかんむり	5500							●
ラコニアクラウン	11100							●
にじのバンダナ	23000				●	●	●	●
クィーンクラウン	♀							●

防具



師傅店 調整技巧能力的強弱，一種系統中4個技巧可型調整，一個調強了，相對的另一個就弱了。

占卜店 敘述一些故事，不過沒什麼大用處。

旅店 遊戲中最重要的店，能復各員HP（戰鬥力）TP（技巧能力）。順便能記錄儲存，真方便。

在地圖上的建築有：
 城：國王住的地方。
 鎮：旅店記錄，重要的地方。
 飛行場 古代科技文明的遺跡。
 ライア神殿：千年前萊雅建造的殿，神祕不可知。
 洞窟：洞窟是由迷宮組成，內部有許多重要人物，情報，物

武器

〈刀〉		マ	リ	セ	ラ	ラ	ラ	ラ	ラ
ナイフ	100	●			●	●		●	
りょうしのナイフ	180	●			●	●		●	
まもりのナイフ	600	●			●	●		●	
セラミックナイフ	1000	●			●	●		●	
レーザナイフ	1700	●			●	●		●	
あわれみのナイフ	3140	●			●	●		●	
ラコニアナイフ	6330	●			●	●		●	
〈劍〉									
へいしのけん	260	兩			兩				
しゆりけん	390	●			●	●		●	
きしのつるぎ	510	兩							
せいきしのつるぎ	980	兩							
セラミックソード	2120	兩							
いかりのつるぎ	7850	兩							
ラコニアソード	15000	兩							
レーザソード	4000	兩							



品名	価格	両	マ	コ	レ	ア	ソ	シ	フ	キ
みのけん	64000	●								
ラミックニードル	3000	●								
レーザーニードル	6000	●								
エアニードル	20000	●								
刀			マ	コ	レ	ア	ソ	シ	フ	キ
ロー	80	●								
イルーロスのつめ	280	●								
ユングスのつめ	550	●								
ラミックフロー	1150	●								
レーザーフロー	2240	●								
おぎのつめ	4500	●								
エアフロー	8960	●								
みんとのつめ	35800	●								
銃										
ハンドガン	600			●						
ショットガン	1300			●						
マシン	2500			●						
スナードランチャ	4900			●						
レーザーショット	10000			●						
レーザーキャノン	19700			●						
スリレカン	85000			●						
銃										
つえ	120				●					
おびとのつえ	230				●					
おゆつのつえ	760				●					
おげのつえ	3800				●					
おそいのつえ	7670				●					
エアのつえ	15400				●					
針										
おじんのゆみ	2800								●	●
おじよのゆみ	64000								●	●
おんきのゆみ	11300								●	●
おくねつのゆみ	22400								●	●
レーザーボウ	3500								●	●
弓	150	●		●	●			●		
どろちほり	270	●		●	●			●		
おぞくのほり	760	●		●	●			●		

的取得・同時它也是連接七個世界的通道。

棧橋 船停靠的地點。

●戰鬥——

移動中、敵人隨機出現，畫面下方顯示戰鬥的狀況，(I)顯示敵人隊形：

後左敵數 後右敵數
前左敵數 前右敵數

(II)顯示我方狀況：

各員人名。

HP(戰鬥力)・*P(中毒)。

TP(技巧能力)

(III)右方指令欄：

自動攻擊 一直到戰鬥終了都自動控制。按B鈕可中止命令。

1回自動 1回自動攻擊。危險時很好用。

下達命令 指定各員使用武器・物品・防守・技巧。



武器

あんきつしゃのはり	1550	●			●		●		
〈切刀〉									
スライサー	480				●				●
セラミックスライサ	2080				●				●
レーザスライサ	4000				●				●
かなしみのスライサ	8300				●				●
ラコニアースライサ	17000				●				●
ときのスライサ	82000				●				●

モノメイト	大補丸	10	回復30HP値。
タイムイト	恢復劑	40	回復60HP値。
トリメイト ソノ	生命之水	500	回復全部HP値。
アンチポイズン	解毒劑	10	解毒"P"。
イグザオカリナ	迷宮之笛	50	回到迷宮的入口處。
スターアيماتマイザー	體力香水	5600	回復全員之HP値， 0者不能。
ムーンアيماتマイザー	戰鬥力香水	8800	HP値為0者，使其 回復戰鬥力。

物品

重要物品	
もりのサブファイア	森林監獄
つきのなみだ	月之淚
つきのいし	月之石
りゆうのなみだ	龍之淚
ふたごのルビー	双子石
しんびのほし	神秘之星
ちからのトバース	力量通行
ライアのペンダント	萊雅項鍊
サブマリンパーツ	潛水裝備
スカイパーツ	飛行裝備
マリンパーツ	潛水裝備
オラキオのつるぎ	歐拉其劍
ミュウソクロー	妙爪
サイレンショット	薩伊雷槍
ライアのゆみ	萊雅弓
ルーンスライサー	露切刀

技巧

這應當一切陷入絕境或戰鬥時，你就用它吧！

●事記——

情報係物品，人物所隱藏之物的得知，沒有取得情報是無法得到人物與物品的。商店都有2重講講話，不要太懶了。

武器防具，每個人都有其專用的武器與防具，有些武器常用使用，不但增強攻擊力，同時也兼備性，也能增強防禦力，善加運用技巧物品，技巧依數值強弱成敗與否，所以不要過份依賴，多放些回復體力，解毒的物品就

會錯的。

最後你要記得常常記錄，不僥不倖，心血就毀於一旦。

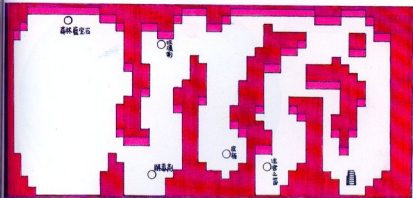
●戰錄——

～序章～

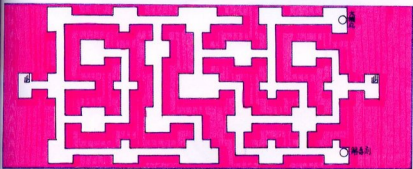
我「凱因」我發誓！絕不是好色之徒。那天，我在海邊發現一位女子，她那美麗的大腿…不是

系統	名稱	範圍	效果
こうげき系統 TP	フォイエ	1員	炎火。
	バータ	右半或左半	水流。
	ザン	前排或後排	真空。
	グラフト	全部	重力波。
補助系統 TP	ロー	1員	己方攻擊力上昇。
	カオス	1員	己方防禦力上昇。
	バランス	使用者外之全體	以自己生命換取全員HP値。
	アンバランス	1員	降低敵人的攻擊力。
回復系統 TP	ムーンフォース	1員	回復HP値。
	スターフォース	全部	回復HP値。
	サンフォース	1員	回復HP為0者的戰鬥力。
	シーフォース	1員	解毒。
防衛系統 TP	ライズイング	1員	加快攻擊速度。
	ヌーン	全部	提高逃走率。
	フォール	?	封鎖敵人技巧的攻擊。
	ナイト	?	封鎖敵人一般的攻擊。
TP 最終	グランツ	?	光技。
	メギド	?	怒技。

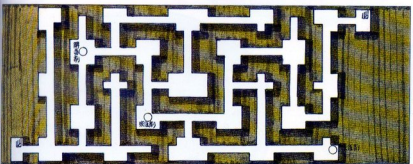
拉魯洞窟



藍寶石通道



23行星通道



藍寶石
美
5
美
5
之屋
身行體
身錄
備
備
備
歌劇
情
或不想
之地點
身理重
音，多
專業通
日双手
日與的
或用。
請決定
身上
思是不
然一
一也
了一
不

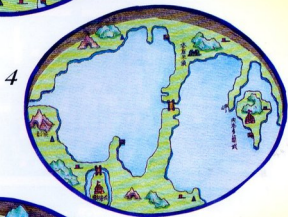
「她那麼美麗的胸…不不不…美麗的
一雙，喔！美麗又善良的面容吸引著
我，偉大的發明家告訴我，「她，就

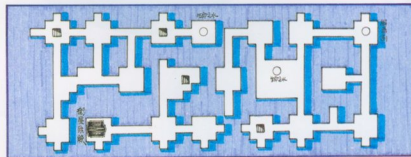
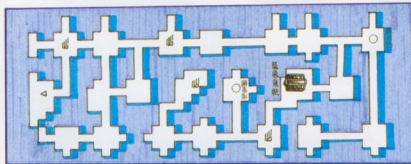
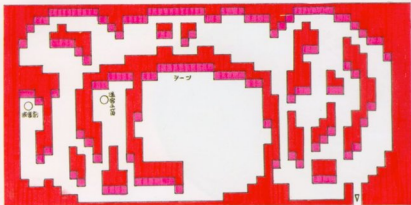
是我的老婆！」這句話是誰說的，這
不重要，重要的是，我們結婚的當天
，她被怪物抓走了，啊…啊…毀了！

一切都毀了，我要發動戰爭！戰爭…
…。
王子因要發動戰爭而被其父親入

七大行星圖







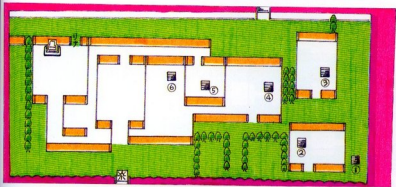
地甲，經麗娜(リナ)的幫助逃出地甲，凱因尋找瑪莉娜(マーリナ)的冒險就此展開。

～第一章～凱因・ケンイ

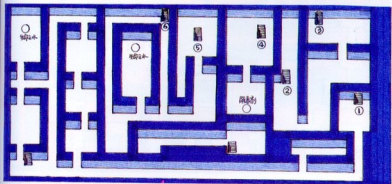
前次從地甲取得了雷達(モニター)、錢、刀子(ナイフ)三樣物品，首先買把防身武器兵士之劍(へいしのけん)，從鎮上得知，海島上的洞

窟中有開啓世界通道的森林藍寶石(サファイア)，而在空運渡船，真是個好消息，速速趕往鎮。

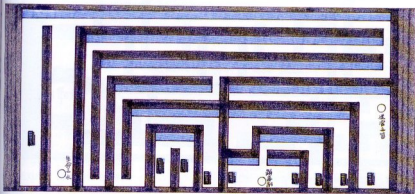
休利蘭城堡



休利蘭城地下層



西魯城地下層

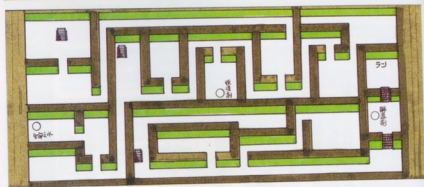
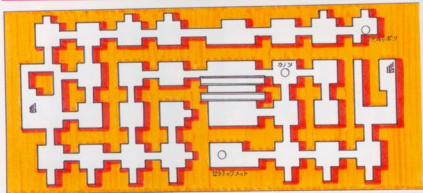
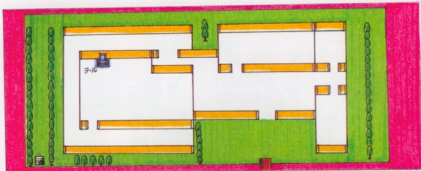


3 行星西方洞窟

氣象控制塔階

2階

5 (頂有 5 連

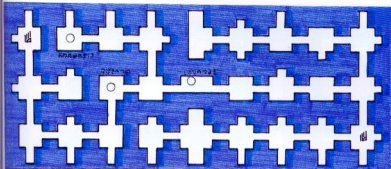


來到亞達鎮，找到了趕渡老人，但他竟然拒載短程，太可惡了！逼得去消基會反應一下才行，不載我只好

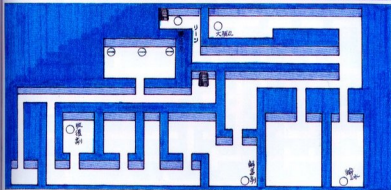
離開步行到比里鎮。

在比里鎮打聽到東北方的湖旁有小姐，開玩笑！這怎麼按耐得住，連

裂帶爬的趕往湖旁，果然找到了的妙子(ミユウ)。她是位恢復技巧高手，有她同行，獲益良多。



双子石通道



利克城地下層

帶著妙子再回到亞達鎮，再次拜訪那位老人，果然，有小姐在旁就吓一跳，一下就答應了。搭上船向雷利魯出發。

在酒窟深處，一位過走各地的流浪騎士拉魯(ライル)，一番詳談之後，終於得森林藍寶石，寶物到手，立即可解。

寶石的光輝，開啓了酒窟之門，超迷宮來到2行星——冰原世界。冰天雪地的世界，連心都要凍結了，在萊斯魯鎮上探聽到，氣象異變的原因，源於沙漠之星，於是休息過後，打點好裝備，我們立刻向3行星出發。

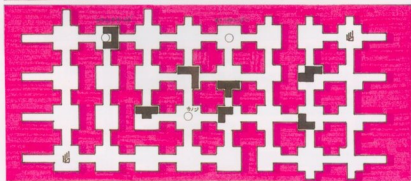
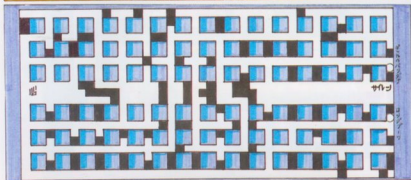
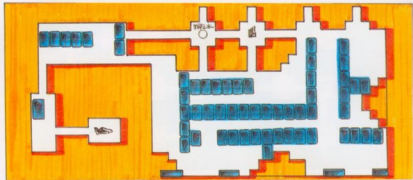
經鎮上人指點，找到了廢墟城堡的通道，一行人來到沙漠之星。此

星只有一個村鎮——巴薩他卡鎮。它位於星球的中央部位，也是七個世界的中心點。

此鎮住的都是機器人，他們告訴我：西方酒窟中有位伙伴。而東南方有座氣象控制塔。唔！先找同伴。於是我們在西邊酒窟找到了希雷(シレン)，他可是位機械修護高手。接

著又來到氣象控制塔，塔裡的怪物比外頭強悍了很多，很不容易對付。在塔內又再次遇到了流浪騎士拉魯，他也是來找氣象系統的“有志一同”結伴而行。花了很多時間終於找到了氣象系統(キショウ システム)，經希雷的妙手回春，系統又恢復了正常運作。回到札巴克鎮，機器人告訴我：





「一千年前，有紫月亮與藍月亮在天空相碰，月亮由氣象控制塔二樓的衛星系統控制，但須二顆寶石月之淚（

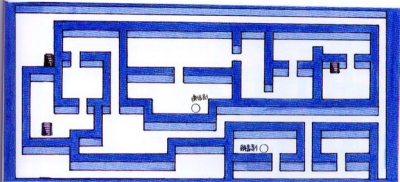
つきのなみだ）、月之石（つきのいし），才能啟動系統。」在拉魯身上只有月之淚，看來月之石有待我們尋

找了。

接著我們轉回到了2行星，行星已經恢復往昔的景觀，在飛

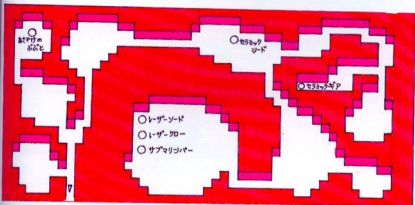
夢幻之星III 時の繼承者 完全攻略

夫洛多蘭城地下層



古藍弟雷庫達城
南北村通道

藍月迷宮



5行星西洞窟

說下，我們駕著船駛向海上離島。可寫也該聽到休利蘭城內發生異變。大哥我是專到解決異象問題的。想休利蘭城，城門深鎖，無法進入。這可如何是好呢？還好！有人報報說地底下有秘密通道，這下可有門路了。在城內走著走著，拉魯突然說說走一步，話未說完就跑了，我們就追了上去，追到大殿，意外發現了致命惡人麗娜（リナ），正想上前答辯，拉魯跳了出來，而且要大哥我跟我比試，我看你真是腦筋「筋斗」，那「魔法屋」只好硬幹了，好不容易才打壓這個呆瓜，連同麗娜一起歸隊

，沒想到我們找得要死不活的月之石，竟在麗娜的身上，這真是「萬佛佛」！一行人迅速趕往氣象控制塔去也。

在控制塔的二樓，我們找到了衛星系統（サテライト システム），用二顆寶石的力量啟動了衛星系統，月亮也回到原來的軌道上運行。

紫月亮與藍月亮控制著離島的潮汐，當我們回到離島的北端，海水立刻退潮，現出沙地直通西魯城，在城內我們裝備上最佳的武器，將精神體力調適到最高點。出發了！這次殺入西魯城堡，定要救出瑪莉娜。

我們從水池梯道下來，繞過了九

彎十八拐的迷宮，終於找到了西魯（シール），原來西魯是瑪莉娜的父親，而拉魯就是去抓瑪莉娜的龍，麗娜是鄰國公主，也是未婚妻，打敗了西魯，必須在瑪莉娜和麗娜做一選擇。～二之一章～亞因、アイン。

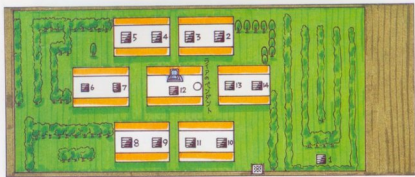
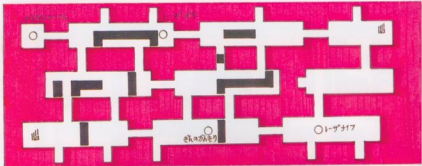
凱因與瑪莉娜結婚後生了亞因，20年後，因機器人為亂世界，亞因負起任務奔走世界。

亞因從西魯城出發，首先到沙漠星的巴薩他卡鎮，得知：西方洞窟有難民，在1行星的利克城發生怪事。

在西方洞窟找到了逃難的父王，母后與拉魯，從拉魯身上取得龍之淚

1.5行星通道

此時的



(りゆうのなみだ)。

龍之翼的光芒，解開了東方洞窟的封印，一行人在雷利魯城下榻，發現城門緊閉不得進入，接著來到塔庫米鎮得知城中有位美羅公主，而且城門已開。立刻轉回雷利魯城。

果然在城堡下層找到了美羅公主——蘭(ラン)，在蘭身上有寶石，双子石(ふたごのルビー)。

双子石可解開沙漠星西北方洞窟的封印，從此通道可回到1行星。來到利克城，城門也是緊閉，只好從賭博店的地下通道入城，在迷宮中遇到麗娜的女兒——莉(リン)，莉手上擁有力量通行證(ちからのトバース)。

因寶石通道禁止行駛，只得繞沙漠星回到4行星，在塔庫米鎮得知在西岸岸上有龍，立刻趕去一探究竟

，因身上的龍之派寶石，龍王載著我們飛過海峽到達海島上。

夫洛多蘭城堡的右下方有地下層的入口。因莉身上的力量通行證，使我們得以搭上太空船登上藍色月亮。

在藍色迷宮之中，我們找到了機器人暴亂的主謀——薩伊雷(サイレン)。經過一番糾纏終於將薩伊雷打敗了。世界恢復和平。

～三之一與三之二章～

諾因・ノイン和幸・シーン・

亞因的選擇1，與莉結婚生下了諾因(ノイン)。因藍色月亮受到巨大光束的毀滅，怪物與機器再次混亂大地，維護世界和平負在諾因身上，他從利克城出發了！

亞因的選擇2：與蘭結婚生下了幸(シーン)。藍色月亮受到七行星中不

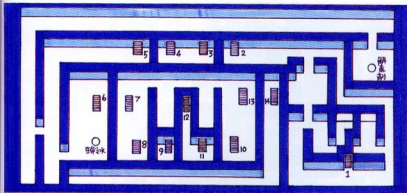
知明的巨大光束攻擊，亞因要求諾因和希雷帶著幸逃離藍色月亮。幸從沙漠出發，尋查仇人。

諾因和幸兩者故事係同一篇，在此不重複廢話。

話說主角一行人經利克城西到達麗之都，此城已被毀滅了，不過從西南方洞窟進入5行星，在藍色雷庫達城得知：在西方洞窟有十分重要的寶物。

在西方洞窟深處，我們終於找到寶貝——潛水裝備(サブマリン)ツ)。





再次回到砂之星的巴薩他卡鎮，接獲城人口中得知：讓希雷帶潛水裝備到鎮旁南邊河岸，水中有通道。果然不錯，一行人憑希雷變身的潛艇，到達一個不知名的世界。

在此地的神殿中我們找到了繼承羅血統的少女——萊雅(ライア)。用萊雅身上的神秘之星(しんぴのし)通過西南方洞窟到達6行星。

來到中央的馬伊斯多庫城，村人到你到城中去取傳說寶物萊雅項鍊(ライアのペンダント)，此物可讓你到神殿中旅行星間的傳送。

從西北神殿傳送到5行星，在巴伊洛達鎮西南下方有火箭發射場的入口，搭上太空船登上了紫色月亮。在

此遇上了路(ルーン)，他要其女露娜(ルナ)加入我們，接著在內部迷宮找到了飛行裝備(スカイパーツ)。

希雷帶著飛行裝備在飛行場可化成空中之鷹。借此在6行星上可到達黑屋達利村，從村中賢者得知七世界的歷史。接著飛往空中都市，在都市內部迷宮可找到——潛水裝備(マリナーパーツ)，用他希雷可在棧橋變身為水上機車。

有了水上機車我們來到2行星的賢者之島，在洞中找到了薩伊雷，取得薩伊雷槍。從賢者口中得知：取得傳說中五種武器，再來此地可學得「グランツ」技巧。

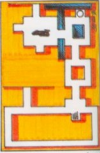
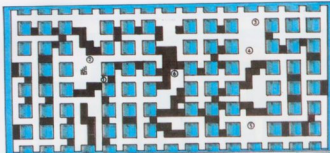
在1行星的不沉之城水底取得歌

拉其歌劍。接著到砂之星找到那位和妙子很像的女子取得妙爪。連同萊雅的萊雅弓，露娜的露切刀，五把武器會齊。再回賢者之島學得技巧後，接著飛往空中都市，城中賢者將武器全變成「ネイ」開鎖。此時你可檢查一切裝備，多準備些生命之水，此行可能一去不復返。

魔王是位於7行星的魯拉其魯空中城堡的迷宮中。在城中遇見了歌拉其歌之兒魯拉其魯，這個出賣靈魂給惡魔的叛徒，幹掉他。接著到迷宮去會會魔王。

魔王的左手負責攻擊，右手補血，所以一定要先廢了他的右手，再幹掉左手，接著砍下他的頭，他就毀了





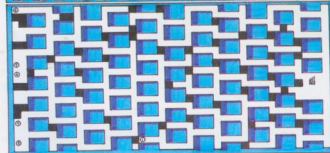
1. ストーンゲツ
2. 赤石の巨人
3. ココロゲツ
4. ココロゲツのボス
5. ココロゲツのボス
6. ココロゲツ

巴伊洛達鎮

紫月迷宮

1. フォーアトミザー
2. ココロゲツ
3. ムンツアトミザー
4. 赤石の巨人
5. ココロゲツ
6. ココロゲツ

空中都市



。打倒了魔王ダークファスル，這是全人類的希望。

～二之第二章～雷因・レイン・
話說凱因與麗娜結婚後生了雷因（レイン），經過20年後，一日，一位

士兵報告說，麗娜王妃的母國都受到了怪物的侵襲，於是雷因踏上了尋仇之旅。

到達麗之都，城鎮已經毀滅殆盡了，只好先到5行星去，在古藍弟雷庫達城中，聽村人說：千年前，因和

萊雅合作而被放逐宇宙的耶西路路子路（ルーン），在冷凍睡眠後再次活了。

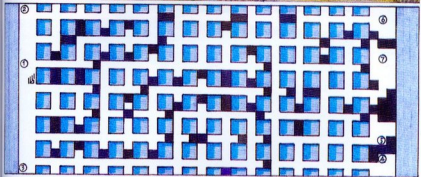
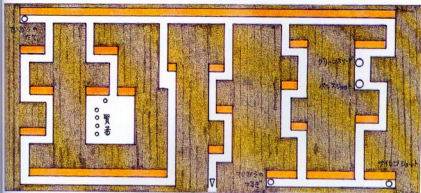
當我們經地道通往南村時，有一位少女露伊娜（レイセ），在南村息了一下，接著到西村去，那是亂軍的總部，經過一段長路終於見了平亂軍的首領達（ダン），此時出現了，確實了我們一番就消失了。於是加入我們。取得潛水裝備後，我們立刻趕往沙漠星。

希雷在巴爾他卡鎮南邊河岸，到神殿內找到了萊雅（ライア），與神秘之星來到6行星，在馬伊斯科城找到了萊雅項鍊。

使用項鍊來到了5行星的巴伊洛達鎮，從西南下方的入口進入火船現場，登上太空船直奔紫色月亮。

在紫色迷宮中找到了路，大打架後，路發現我們是露伊娜的——救命恩人，連連道歉，而且他還問：





魯拉其魯 空中城堡

- 1. ココアエーメル
- 2. ココアシルド
- 3. ココアメント
- 4. マキシマムギア

- 5. ムソフトマイザー
- 6. スターフトマイザー
- 7. 魔王

選擇露伊謝或是萊雅……。

～三之三、三之四章～

美因・フィン and 路易・ルイン

雷因與萊雅結婚後生了王子美因(フィン)與公主萊雅(ライア)。

一場大地震，震醒了祥和的大地，世界再次陷入混亂，美因和萊雅帶著孩子，希魯步上了新的旅程。

從利克城出發，尋著父親的老路，經巴伊洛達鎮到達紫月去見路，要

路的女兒露娜加入，再到迷宮取得飛行裝備，接著到6行星的空中都市去取滑水裝備。

有了滑水裝備到賢者之洞找羅伊雷取槍，問候賢者後，再去不沉之城學「メギド」技巧與拿歐拉其歌劍。再來找砂之星的大姊麥妙爪，五種武器到齊了，再回賢者之洞學「グランツ」技巧，接著找空中都市的賢者強化武器。

準備好了一切，去7行星會見大魔王吧！

美因與路易兩故事是相對的，說到雷因和露伊謝之子路易，其實旅程路線差不多，所以這個情節就留給各位看官了，提醒你，五人中有一人是

ライア後代，找齊了五人後，披著前提的老路直搗黃龍，毀滅萬惡魔王恢復世界和平是你的任務，加油吧！神之勇士……就是你！



特集

彩色液晶遊戲的時代來臨!

GAME GEAR 隆重登場

GAME GEAR



調諧器

方向鈕

GAME GEAR

價格

19,800円(平)

発売時期

9月発売予定

GAME GEAR 特集



開始鈕

1・2鈕



摩洛哥大賽



魔法寶石

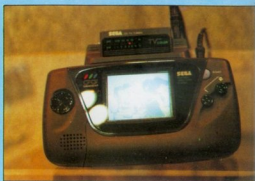


南極企鵝

彩色液晶畫面



GAME GEAR特集



傳說中的掌上型新機器・GAME GEAR

塞加的掌上型遊戲機將於今秋正式發售！從正式的發表會至今已2個月了，終於於6月7日千葉、幕張的「TOY SHOW」中展露芳跡。而且，塞加公司更開發了數款遊戲，正順利進行中。目前就等待正式發售日的來臨了！其他軟體公司方面的開發亦在整裝待發，為今後開發而努力。

G・G的性能、魅力等等，本誌也曾多次介紹，這期將以不同的角度來探討G・G。首先，先將G・G的特徵再複習一次。

G・G的特徵最受人注目的當然是，價格低廉，售價日幣2萬圓。彩色並擁有比GAME BOY大1.3

倍的畫面尺寸。通信最大可達8人，如果也購買選擇的TV tuner，並可當彩色液晶電視來使用。

單有上述的魅力價格低廉，相信塞加公司實際上也做了相當大的挑戰性設定。「塞加並不想在硬體上謀求盈餘。」這是廣報科田中先生付加說明的，且如果不能銷售100萬台以上的話，亦會造成不利。

當然，並不是只是優點。G・G的持續時間，總性電池使用的三小時是GAME BOY的十分之一。但和已發表的PCE掌上型同為3小時，卻擁有如此的彩色，又豈得安寧。



SEGA GAME GEAR 的規格

寬×長×高	103×210×38(mm)
價格	本體：預售價¥10,800 遊戲軟體：預售價¥3,000~¥3,500+ (option) 調節器提袋：預售價¥12,800 A/C變壓器：預售價¥1,000 汽車變壓器：預售價¥2,500 電池匣：預售價¥3,500 對戰電纜：預售價¥700
畫面尺寸	3.2吋
CUP	Z-80A 3.58MHz
RAM	8K Byte(工作用) 16K Byte(錄影專用)
表示	畫素數：160(橫)×148(縱)dot 色數：最大表示色4096色中 32色
音效機能	P.S.G. : 3音(立體聲音響：左、中、右設定可能) 聲音：1音(特殊音源：持續音亦可)
音效出力	喇叭 立體音響耳機
通信	2~8人的通信對戰可
電源	單3×6(鹼性型) 連續約3小時使用可 外部適用電池
外部電源	A/C變壓器 電池匣(充電型) 汽車變壓器
插槽	類型特備



其他軟體廠商的評價~

協助市場調查的 G・G加入 製造廠商

(株)享姆科
(株)泰德
太陽電子(株)
日本電腦系統(株)
(株)SYSTEM SOFT
(株)船越社
(株)日本通訊網路
(株)狼組
(株)金子製作所
(株)TERCO
GENKI
(株)光明社

(GESA發表 5月號)

接著，來看看各個製造廠商，如荷看起低價的GAME GEAR?

現在，由加入的12家廠商所作的市場調查中，徹底解剖GAME GEAR I 接受市場調查的各廠商如右圖所記。但是，已參加但尚未達到發表程度的廠家，暫時不列入市場調查。

市場調查的結果，並沒有特殊的感覺，都是本刊會記載的內容。但是，對G・G呈式高看法，倒是引人注目深意。也就是，以G・G為遊戲機來看的廠商和以G・G為可玩遊戲的彩色液晶電視來看的廠商2種。這2種看法都可能成為將來，G・G動向重點。

是適合那種款式的遊戲?

遊戲機要具備何種魅力的性能才能普及呢?最重要的還是操縱在軟體的手中。讀者最關心的相信也是這點。在接下來的內文中，將詳加介紹。那G・G到底以後又會以何種系統的走向開發軟體呢?我們就以下的市場調查中來動動腦筋吧!

結果，如下圖所示，和G

AME BOY的現況非常相似。最值得注目的是，RPG有最高的傾向。GAME BOY 發售時，一般都說掌上型的機器畫面小受持續時間的限制，所以較不適合RPG，但是「魔界塔士S.A.GA」的效果，卻推翻了掌上型不適合RPG的說法。但是，比GAME BOY持續時間短的G・G留戀令人擔憂的

款式	如果會開發的話 會以何種類型為主?	適合何種種類的遊戲?
動作	7社	8社
射擊	2社	2社
角色扮演	5社	4社
模擬	3社	4社
解謎	7社	8社
運動	4社	4社
賽車	1社	1社
其他	1社(任何種類的可)	2社(任何種類的可)

硬體的魅惑?缺點?

在這裡，要提到的是各廠商對G・G的硬體規格上所舉出的魅力所在。

結果，如右圖表一看即知，最大的魅力還是價格低廉。在遊戲的市場成長中還是要低價位，才能吸引消費層的兒童。如此看來，其他軟體公司也能安心的開發軟體了。

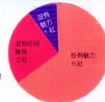
相反的，也是有許多建議改善的意見，尤其是持續時間的問題。確實以單了鹼性電池6個維持3個小時是太短了。以GAME BOY 單3電池4個維持15個小時來看，真是一大缺點。由彩色液晶來看的話，以A.C變壓器來玩的人會比以電池玩遊戲的人多。但是，這也就失掉了掌上型主要特色，難走應玩的利點。

	魅力宣傳魅力?
價格	10社
大小	2社
畫面尺寸	4社
搭載色彩	8社
DCPU	2社
DRAM	1社
表示機能	1社
音效機能	2社
音效出力	1社
通信機能	5社
持續機能	0社
抑槽	1社
TV調節	8社
其他	1社

和GAME BOY的比較是……?

以加入的製造廠商立場，來談和別機種比較的市場調查，相信得到的答案都會是肯定的。但是，以期待的心情得到的結果，卻有一家勇氣十足的(?)廠商出現。

比GAME BOY更沒魅力! 相信，最大的理由只有一個——持續時間的問題。



和ATARI的比較是……

雖擁有比MD更超羣的性能。但是和成長率較差的ATARI 比較之下，得到了壓倒性的魅力。PEC的掌上型正在發售的現在，相信彩色的機器將會是無敵的。接著，最重要的只有——能由GAME BOY的市場中吸收到多少呢????





受注目的 G・G 軟體 ~~~~~ 會以何種遊戲登場？

看過了硬體及廠商的意見之後，接著，當然是最受矚目的軟體介紹。

G・G 自體的發售元，塞

加是電動版的高手，所以塞加將由電動版中移植些熱門軟體。另外，加入公司的拿姆科、泰德、金子製作所及電動版好

手等數家廠商也都將一一登場。及個人電腦的名作廠商，太爾電子、NCS 等等，在 PC E 為玩家所熟知的公司也相當

多。

本體同時發售預定軟體

白熱對戰・摩洛哥大賽

和本體同時登場，是最引人注目的非「摩洛哥大賽」莫屬了！

採 1 P 的全 16 戰的戰術最高模式和自機 1 人奔跑模式。還有，最厲害的是 2 P，以對戰戰術，和同時擁有 G・G 的

朋友接連對戰亦可。另外，信號燈的閃滅、輪胎、引擎等等，那有像細細的設置。且順位改變時，畫面中央的位置立即表示出。遊戲使人热血沸腾的遊戲，即將來臨！



↑ 以 2 P 操作的關口即將來臨！



↑ 有速度感且與賽車高分！

流行的解謎遊戲・魔法寶石

使人廢寢忘食的「魔法寶石」，也將在本 G・G 中出現。看起來蠻簡單的，可是……事實，却需要動動腦的遊戲。也有對戰模式，所以大家一起來，可是會增加許多樂趣的嗎！



↑ 又美又難的解謎遊戲。

令人懷念的復刻版・南極企鵝

曾經風靡一時的動作遊戲中的名作「南極企鵝」，在 G・G 再度登場！

可愛的主人公企鵝，將出現在華麗上敵人，以塊狀物投擲，並使敵方全滅。一般只要投中敵方立即死亡，但是搖動體從敵人處滾後，碰撞身體，也能打倒他。你是否有信心能 64 面都過關呢？



↑ 從前在寶貴店中常看到。

預定陸續登場的塞加軟體

聖誕節的大獻禮・空戰神兵

這有，在遊樂中心剛出現的熱門模擬遊戲「空戰神兵」，將於 12 月在 G・G 中登場！

遊戲形態並不繼承「衝破火網 III」的機械制，而是採射擊制，分初、中、上三級的模式，依面的不同而有不一樣的任務，比前數作品更增加了數倍以上的樂趣。

雖然，在 G・G 上的規格尚不明，但是以 G・G 的硬體性能來看，就將是一款相當吸



↑ 美且為電動版。

引人且威力十足的遊戲。或許能成為 G 個人可同時玩的新遊戲，讓我們期待吧！



↑ 美麗的空中畫面，適合為電動版。

↑ 一場富有熱情的空中戰鬥將在你的手中展開，畫面為電動版。

MD 版的最佳作・G・G 忍

在 MD 中可稱爲數一數二的動作遊戲「超級忍」，也以「G・G 忍」在 G・G 中上線。美麗的畫面、誇張的忍法、巨大的首領角色等，相信許多人都印象很深刻，遊戲完成度高的遊戲，移植到 G・G 中會如何編排呢？相信這都是大家所矚目的。



↑ 忍法炸裂，畫面向 MD 版。

其他軟體

今後，塞加將陸續發表許多有趣的遊戲。首先，12 月份短期本的正統派 RPG「魔宮傳奇」將登場。G・G 的第一部 RPG，塞加公司也全力開發中。

另外，有趣的對戰型運動

遊戲「棒球」、「網球」。動作遊戲的「神奇男孩」、「天空魔城」。射擊遊戲的「幻想空間 III」、「太空戰士 III」等等。甚至連「高速賽車」等強力的陣容都包含在中，請拭目以待吧！



↑ 3D 的賽車動作。



↑ 3D 的對戰動作。



加入公司的軟體預定

新 GEAR ~~~ 狼組

狼組加入的第一款是、歷史模擬遊戲「新 GEAR」、視正開發中。在個人電腦中受到好評的「新」、將重新編排，並追加適用於 G・G 的建造感網的領域指令。



● 戰艦世界再現！
● 畫面為個人電腦。



↑ 操作簡單。畫面是個人電腦。
↑ 戰艦熱烈。畫面是個人電腦。

迷離外星客 (暫定) ~~~ NCS

NCS 將以射擊模擬遊戲「迷離外星客」(暫定)登場。
● 疑 疑
舞台背景是異外星人的來襲和天地變黃等與和平無緣的未來故事。人類再好像在對相撲及棒球一樣熱衷的熱愛「

迷離外星客」。這款「迷離外星客」是以自己製造的機器人和自己扮演的機器人作戰。

近。迷離外
相信，許多玩家都會期待這款 G・G 的可愛機器人大作戰。早日出現！



↑ 這是遊戲的標題。



↑ 可愛的機器人來了！

柏林圍牆 (暫定) ~ 金子製作所

以電動版的遊戲開發為主的金子製作所，加入 G・G 的第一款軟體是、洞窟探險動作遊戲「柏林圍牆」(暫定)。

遊戲內容為遊歷從柏林圍牆邊前進遊歷。輕鬆、可愛值得期待！



↑ 洞窟探險冒險！

倉庫番 (暫定) ~~~ 光明社

在個人電腦中以「J・B 殺人事件」和「BURAI」等，名作聞名的光明社預定推出「倉庫番」(暫定)。「倉庫番」是在另一種遊戲中都出現的名作。也是最適合 G・G 一樣的掌上型機器人的遊戲。

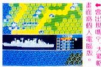


↑ 解謎名作。畫面為個人電腦。

其他軟體

其他的加入軟體商有的軟體，也將陸續出現許多適合 G・G 的軟體。船殼社的「反射危機」(暫定)和「富士吉傳說」(暫定)都預定推出。這也表示出船殼社一口氣推出之軟體，是對 G・G 下了相當大的賭注且信心十足的样子。雖然尚未確定，但太爾電

子「聽說」將在 G・G 中推出「上海」。另外，SYSTEM SOFT 也考慮將把遊戲中，四社的個人電腦「大戰略系列」及另外的名作移植過來，以這種角度來看，似乎玩家將有一段很長的時間和 G・G 軟體形影不離了！



● 當出現危機，大戰略系列將為個人電腦版。



● 個人電腦，上海，將推出「聽說」。

軟體預定發售日程表

9 月	魔法寶石 / 塞加 摩洛車大賽 / 塞加 南極企鵝 / 塞加
10 月	棒球 / 塞加
11 月	神奇男孩 / 塞加 麻雀 / 塞加
12 月	空戰神兵 / 塞加 迷宮傳奇 / 塞加 高速賽車 / 塞加 跨空戰士 III / 塞加 幻想空陸 III / 塞加 サイユワルト / 塞加 對戰カンフー / 塞加 G・G 忍 / 塞加
発売日未定	

発売日未定	網球 / 塞加 RPG (暫定) / 塞加 カロット占い / 塞加 エイリアンストーム / 塞加 天空魔城 / 塞加 柏林圍牆 (暫定) / 金子製作所 新 GEAR 狼組 迷離外星客 (暫定) / NCS 倉庫番 (暫定) 反射危機 (暫定) / 船殼社 富士吉傳說 (暫定) / 船殼社 GAMMA (暫定) / GENK
-------	--



秘技天地

衝破火網 II

舞台選擇

忽然出現了舞台選擇!!

首先在標題顯示畫面按開始鈕，然後選擇“START”或“OPTION”，變成選

擇畫面。在這裏一邊按墊子上的A、B、C鈕，一邊按開始鈕看。然後，以方向鈕的左右改變前進中的航空母艦下面的舞台數。只要將舞台數配合自己想要玩的地方再開始就OK了。全部23個舞台中有20個都可以自由地選來遊玩。這樣一來，無論是多麼陶醉在遊戲中的人以簡單地結束遊戲！



邊按 A、B、C、
邊按開始鈕



↑以左右選擇舞台一
●忽然變成舞台20

出現訊息

通常在舞台3、5、9、11、13、16、19、21結束時，補給機會過來補充50發誘導彈。但是，還有一個缺訣，可以讓這種補充誘導彈隨時都能超過100發。

做法是補給機出現時，只要同時按B鈕及如下表的方向

鈕即可。但如表上所列，舞台的方向鈕不同，請特別注意。如果成功，當然就可以得到100發子彈，同時也會出現好語的訊息。接著就介紹其中一個有趣的東西。

舞台5 THE NAVY OF DARK FORCE IS "SHIMEKIRI" 這和任何遊戲都沒有關係。各位不知作何感想？

3面	5面	9面	11面	13面	16面	19面	21面
左	右	上	右	左	左	上	右



↑在這裏輸入指令，不要再給各舞台的指令！



↑這是最後的補給舞台，選擇後可以隨意使用誘導彈了！



衝破火網 II

再加速

是什麼呢？現在就來解決你們的疑問吧！像照片 A 一樣，一直接著來到衝破火網的界限點，立刻連續按加速鈕。你看，可以加速到剩下的部分吧！

即使按衝破火網的加速鈕，速度表也只能到達照片 A 的點。你們一定會問剩下的表



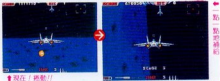
↑照片 A。在空飛船連續按！！

→再衝向交界

補給機也旋轉

和衝破火網一樣，這個遊戲的特色在於天地反轉的旋轉。這種旋轉捲起來相當有快感，不過好像也有人頭暈目眩吧！就連覺得頭暈目眩的人也會

覺得這個技巧很有試着看的價值。首先，在補給機出現之前搖動一下。然後，即使對方的補給機很大，也會一起搖動。無論在什麼樣的情況，補充誘導彈的補給部隊之戰爭耐性都不得不讓我們感到萬分滿意。



↑現在！旋轉！！

←一點一點的補給

拳擊大賽

和同樣選手對戰！

自然也會挑選到 Kim。

在 2 人對戰模式中，1 P 選 Kim，2 P 直接按開始。2 P 的角色選擇。



→1 P 按同樣選手

→2 P 直接按開始



↑1 P 按同樣選手



↑這樣才對

繼續

在勝利之前被敵人翻轉之後，聽到了對方得到 10 分……。只要有稍微的疏忽，就會死得很慘……這就是拳擊的世界。但這也就是遊戲世界，繼續本遊戲附帶的功能。做法是在遊戲結束的顯示畫面同時立刻按方向鈕和 B 鈕，就 OK 了。但是，一樣的對手不能有 2 次繼續。



←哦！輸了！輸了！再站起來吧！



↑按 B 鈕！在選單中！



←嘿，再站起來吧！嘿！你不是個廢人嗎？

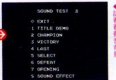
聲音選擇

聲音選擇是這個時代的遊戲所附帶的東西。這個遊戲上

也有。做法是在遊戲模式選擇畫面將搖桿按向 2 P 這一方向，然後再按開始鈕即可。7 曲 BGM 和一些相同有效果的音樂，足以讓你充分享受遊戲的樂趣。氣氛相當不錯哦！



↑在遊戲輸入本文中的指令



↑試着聽聲音

只有聲音

在遊戲中，被敵人的猛攻逼到繩索旁邊！乒碰！這個時

候要頭腦清醒地按開始鈕，以便暫停。這個時候，從各處都傳來我加油的聲音！！我又有了精神了！！比賽就從這個時候開始了。



↑乒碰！保持不屈的姿勢

↑試着再暫停！



戰國傳奇

現在發現了一個不需浪費太多時間，而在秘寶上賜予魔法的方法了！

首先要到魔法使者的家中，選擇「まほうをかけてほしい」的指令，接著選擇



↑首先到魔法使者家。

↑選擇要魔法。

希望賜予魔法的秘寶，以及想施的魔法。如此一來就要將秘寶留在魔法使者處好幾年。但是可以選擇「あげたものをかえしてほしい」的指令。在長老家時可以調查秘寶，並且附於秘寶魔法。但是施予魔法所付出的金錢是要不回来的。

↑取回留在魔法使者處的秘寶。
↑已經持有魔法了！

超級飛狼

舞台選擇

3D射擊遊戲中，難度非常高的本遊戲，有極棒的舞台選擇權！

方法是出現標題畫面時，要到第2關的試按A 1次，第3關就按A 2次，第4關就按A 3次，之後再按方向鍵的上、下、左、右、右、左、下、上，然後一邊按方向鍵，一邊按選擇鈕。如此一來，通常只能表示START和OPTIONS的標題畫面，就會出現CONTINUE的表示。選擇這個CONTINUE就會從最初所選的關數開始遊戲。

按A、上、下、左、右、右、左、下、上之後，按住上不放，再按開始鈕



↑第2關的越過非常困難。

超級大戰略

有隱藏的MAP

首先還是先將電源掉上。不久就會出現標題畫面。接著按下開始鈕的話，就會變成最初畫面。將游標配合最初指令上的「LOAD」



LOAD。
↑不要按任何鍵上。

↑在這個地圖上LOAD之後，就變成了像星伊的領土。

，按下A鈕，就能表示出地圖名。接著再LOAD，就會出現地圖的全體圖了。然後按方向鍵的下、下、右、右、左、左、上、上，再按A鈕，就會出現新地圖了。這好像是「夢幻之星II」的雷伊的領。

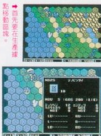


↑於是就會表示出，以前所沒有看過的地圖。

有隱藏的部隊

首先在各國的生產據點移動區塊，再按C鈕2次就會出現全體命令指令，再來就是係角色而有不同了。

當按方向鍵的左、右、右、右、右，再按A鈕，就



↑請先要在生產據點移動區塊。

↑於是在遊戲登陸的角色，就會有生產的行動了。

會出現偵察運輸部隊。

按方向鍵的上、上、上、上、右，再按A鈕，就會出現F-14XX。

若是按方向鍵的下、下、右、上、左、下、右、上、上，再按A鈕會出現噴射機。按方向鍵的上3次、右6次，再按A鈕，就會出現忍者部隊了。



↑請先按C鈕。

↑接著再輸入各部的指令，如此一來……。

大魔界村

無敵和關數指令

這款遊戲你已經全都過關了嗎？難度相當高的本遊戲，對於自認爲高手的你來說，相信也是吃盡苦頭了吧！不過在這裏將要介紹一個輕鬆過關的方法。

首先要看4次的選擇畫面，之後在標題畫面上按4次A鈕，然後依方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右的順序按。在按最後的右時，若有聲音就表示成功了。按住B鈕再按開始鈕，遊戲一開始，就是無敵的狀態了。同時將最初所按的A改爲16次，再將指令輸入的話，就可以關數選擇了。遊戲開始時，按下右表的鈕，便可從喜歡的關數玩起。



↑ 在標題畫面按開始鈕，以上下選擇畫面，再按開始鈕。



↑ 這樣就會變成選擇畫面了。按開始鈕就會回到標題畫面。

↑ 看這4次後，在標題畫面輸入以下2個中的任何一個指令。



反覆4次

面	鈕
1面途中	A
2面	上
2面途中	上和A
3面	下
3面途中	下和A
4面	左
4面途中	左和A
5面	右
5面途中	右和A
最終首領	右下

按A 16次，然後順序按下方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右

按A 4次，然後順序按下方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右

邊按左表的鈕，邊按開始鈕

邊按B鈕，邊按開始鈕



↑ 馬上就可從關數首領的地方開始了。想打過幾個首領嗎？



↑ 看呀！雖然遭受敵人猛烈的攻擊，但是經驗數沒有受到影響。

石中劍

發現體力恢復地帶

在這款遊戲中，也發現了體力恢復地帶哦！當角色受傷時，馬上趕到克魯特城去。進了城之後，在右下的地方移動角色。然後靠著牆壁向右移動，就會進入一條像是進不去的溝中。在畫面

處選擇「しらべる」的指令的話，體力就可以完全恢復了。以克魯特城爲根據地的話，也可輕鬆提昇等級哦！



↑ 請查過這地方的話……
↑ 太好了，體力完全恢復了！

麻將刑警

聲音測試模式

這款「麻將刑警」中，也設計有聲音測試哦！當標題畫面表示出來時，按住A鈕不放之後，再按開始鈕就行了，馬上就會轉換成「SOUND TEST」的畫面。請以方向鈕的左右來選曲，以A鈕來聆聽。全部可以聽到34種的BGM以及效果音。對於沈迷在麻將中，又很想聽到好聽音樂的麻將迷，這是最好的技巧了。



↑ 在標題畫面上按A鈕！
↑ 以方向鈕的左右來選擇音樂，以A鈕來加以聆聽。



戰國傳奇

變成長生不死

現在要為各位介紹一個不老不死的技巧。在主要畫面的「時間前進」中，讓角色變成OLD（芳達60歲、威沙特60歲、德瓦夫100歲、耶魯夫100歲）。接著出發去冒險，讓角色輕易地失敗。然後時間向前推進到死後20年就行了。在儲存之後，到

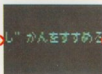
魔法使者家使角色復活。復活成功的話，魔法的副作用就是讓角色不老不死。復活失敗的話，就要一直反覆地儘量讓他復活。



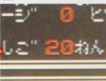
↑製造不老不死的角色吧！

↑在魔法使者的家中，讓角色重新復活的話……

設定芳達為60歲、威沙特為60歲、德瓦夫為100歲、耶魯夫為200歲。



↑在主要畫面選擇「し"かんをすすめる」的指令，角色就會變得非常年輕了。



↑以「し"かんをすすめる」的指令，變成角色死後的20年。

↑以LOAD出發冒險了！



↓不要猶豫，就讓角色重新死去……



↑完成了！復活成功！同時可以魔法的副作用變成不老不死。

超級大戰略

有最新部隊哦

在各國的生產據點移動區域，按C組2次之後，就會出現全體命令指令。然後按上、左、右、上、A組，這樣在其生產據點，所能夠生產的兵器中，就會重新加入各國的最新兵器。這些最新兵器中，也有以前從未介紹過的兵器哦！

↑首先在生產據點處要先移動區域。



↑變成全體命令畫面之後，輸入以下的指令。



按上、左、右、右、上、A

可以變更軍事預算

遊戲一開始，實行LOAD的話，就會出現地圖，於是按上、上、上、右、下、下、下、A，就會表示出軍事預算表了。而軍事費從0~30000，每1000可以變換為0~5000，每100的工業力。但是國家的軍事費比30000高，工業力比500高時，就無法再提高了，所以這時也就該停止了。

↑開始遊戲，實行LOAD的話，就會出現地圖，這時輸入以下的指令。



按上、上、上、右、下、下、下、A



↑想要製作戰鬥，過程便利。

↑這時就會出現軍事預算表，可以由此來改變。



↑這時就會出現軍事預算表，可以由此來改變。

史上最大倉庫番

全面的過關密碼



↓
↓
↓

這款倉庫番曾被移植到各種遊戲機中，不過過MD版的難度相當高，而且關數也非常得多。所以在此要教各位向前推進的全面過關密碼，只要在接關畫面上輸入以下密碼就可以了。

2	MARINA//	14	FIGUEROA
3	MALIBU	15	SUNSET
4	SANPEDRO	16	ORANGE
5	VENTURA?	17	HARBOR
6	SANDIEGO	18	CENTRAL
7	PASADENA	19	WESTERN/
8	/BEVERLY	20	?VALLEY?
9	MELROSE/	21	GLENDALE
10	PODEO/?/	22	FOOTHILL
11	WESTWOOD	23	VANNUYS/
12	WILSHIRE	24	CRENSHAW
13	VENICE??	25	IMPERIAL

超級魔術方塊

調諧模式

首先要插入電源，不久就會出現標題畫面。這時候按開始鈕，會變成主要畫面。若是按操作器的上、上、下、下、左、右、左、右、A、B，就會出現標題畫面上的調諧和聲音測試的指令。如果你想試試畫面上所指示的事情，那麼就能享受各種樂趣了！而且也可以選擇聲音測試或是展示玩法，相當不錯哦！



↑在主要畫面輸入指令之後，就會變成調諧模式了。

↑在這個模式上，可以享受展示玩法以及聲音測試，等等不同的樂趣。

戰斧

發現了選擇關數的方法

這是共有4種模式的遊戲。在電動版模式中，非常有效的關數選擇技巧，現在可被發現了！

方法就是在選擇角色的畫面時，按住方向鈕的左下不放，再按B鈕，然後再按開始鈕就可以了。這樣在左上就會出現數字。改變數字的話，就可以玩其他的關數了。



↑若要小表選擇關數模式，就無法使用遊戲內提供的技巧了！

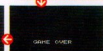
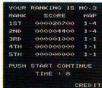


↑若再按說，可以玩到最後一關，真是令人高興。

紐西蘭故事

接關次數增加了！

在標題畫面按下開始鈕後，就出現了顯示畫面。這個時候不論是即時或逆時針都行，按方向鈕幾次之後，會GAME OVER，此時接關從5增加到9。



↑按著出現遊戲結束的畫面。

↑接關次數就可增加9次哦！



立體空戰

在這個畫面



↑ 在上面的選擇畫面中，配合游標到沒有敵人的區域去，輸入指令。

在上面的畫面中按住操作器1的開始鈕不放，然後以A、B、C、B、A、A、B、C、B、A、B的順序輸入，離開開始鈕。

配合游標到想去的地方



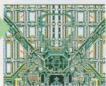
↑ 決定選哪個區域是首要戰鬥。和選後的首領戰鬥的話，就沒意思了。

可聽過喇叭的曲調？這音樂是本秘技的關鍵，相應嗎？不論相應與否，這個指令就是喇叭的指令。

在地圖畫面上，不論哪個區域都有其非所屬的地點，配合著喇叭的音樂，按下按鈕。這順序是“ABCBAABC BAB”。之後選擇區域，在遊戲開始之前隨意按鈕即可。

配合游標到想去的地方，按住開始鈕，直到自機開動為止。

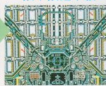
在這個畫面按下按鈕



自機開動之前不要放離按鈕



遊戲開始之前按下按鈕不放



在開門外有最後的首領



配合游標到想去的地方，按住A鈕，直到自機開動為止。

配合游標到想去的地方，按住B鈕，直到自機開動為止。

配合游標到想去的地方，按住C鈕，直到自機開動為止。

只有這個區域無敵



↑ 絕對不死的無敵戰鬥機，可以和其餘的指令一起使用。

一流飛行員



↑ 和這個區域的一去飛門的戰鬥，不論哪個區域都是敵者。

區域的首領



↑ 這個區域的大型航空母艦登陸了！打倒這個敵人就可取得此區域。

最後的首領



↑ 這是最後的遊戲。和主角乘坐相同的戰機，是1對1的對決。



重裝機兵

續集增殖

這個遊戲是可繼續，但我想一定很多人認為最多只有兩次繼續而已。但是我們發現這個遊戲的繼續就像是無限的寶藏。做法是在繼續玩剩兩兩次時，進入優先選擇畫面，再按開始鈕看看。這麼一來，繼續的次數就可以增加到9次，可讓你無限量地玩下去。



↑ 按開始鈕來重置
→ 剩餘的繼續

標語大旋轉

我們要教一教那些想要收集武器卻又無法收集的一些技巧。讓你在第一面過關之後就可以裝備所有武器的技巧。

現在，先通過第一面看看，這個時候出現很多敵方角色，這些敵方角色一個都不可以打倒。只要打倒第一面最後出現的宇宙戰艦即可，得分在2800分時就讓它結束。這麼一來，從第一面開始，全部的武器就都裝備了。

但是，如果是繼續之後，武器就會全部消失。如果使用這個技巧，從第2面開始，戰鬥應該會變得比較輕鬆。



↑ 武器就完全裝備了

變更手腕的動作方法

在遊戲中設定為暫停狀態，一邊按A和B鈕，一邊按C鈕看看。這樣一來，遊戲中就可以變更A IMIN MODE (手腕的動作方法)了。



↑ 可在遊戲中變更

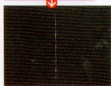
↑ 在遊戲中暫停、輸入指令



↑ 然後再行走動畫面

使用魔法

這個遊戲在插入電源重新設定之後，梅塞亞的標題會大幅度旋轉。這個時候如果在搖桿2加入搖桿，同時按方向鈕的右上下及A和C鈕看看。這樣一來，就可以方向鈕自由地使梅塞亞的標題旋轉。這對遊戲的進行完全沒有任何用處，但有空的時候不妨試看看。



↑ 在標題旋轉時輸入指令

↑ 可以自由地動作

和敵方交戰

使用第一面出現的敵方角色鮑姆，在對戰模式時也可以做到。

做法是在鮑姆的出現而按掉入搖桿2的開始鈕看看。這樣就可以使用搖桿2來操作接著出現的鮑姆。如果利用這個技巧，就可以享受和對戰模式一般的遊戲。



↑ 在出現的畫面中按開始鈕

↑ 可以選擇2來操作鮑姆



完全移植到Mega Drive。出擊飛龍的時刻來臨了

出擊飛龍

預定10月發售 SEGA 價格未定 / Mega

「出擊飛龍」的賣點，恐怕就是主人公「飛龍」的各種動作吧。奔跑、跳躍、飛行、滾落、垂落等等，都是飛龍靈長的動作。

此外，飛龍戰鬥的舞台場面也極富帶人心。無論是在嚴寒的西伯利亞，或者在浮懸的空中大戰艦上，甚至移到月球上，都有驚心動魄的戰況。並出現與王派來的刺客和3名女殺手。



● 高品質的遊戲畫面，特別適合電視機。



▶ 與電動版沒有絲毫不同

不輸於電動版

從此處介紹的數枚照片便可看出其優越性，移植度百分之百。

移植時，已完全動員Mega Drive具有的一切功能了。在家中便能得到與電動版一模一樣的效果。

● 在靜止的陣地上，就能將擊墜不起的敵物。



▶ 可以選擇在飛龍前進的特殊場地。在這種狀態下，再敵一次選擇，便可與強悍的對手。



▶ 特技攻擊也是飛龍的特點。但選擇特殊技以逼近敵人，再吃一刀高潮。

出擊飛龍登場



● 遊戲畫面，其畫面品質，與電視機無異。

新卡預告

美少女繪師著魔物

魔界妖子

發售日未定 / NCS
價格未定 / 4 Mega

這部遊戲是以女子高中生妖子為主要的角色，由主人公身穿全部6座舞台的麻、麻捲軸動作遊戲。各舞台都是從人類界開始，從中途

真野妖子

↑16歲的女子高中生，繼承著代代相傳的拍檔巨蟲

↑此外是某位動物中的魔界妖精。另外還有魔界奇和魔界異物……。



轉變成魔界，2部構成的結界在學校中。最大的地圖是縱8畫面×橫32畫面的巨型圖。

妖子的攻擊方法是用劍砍。跳躍之後再用橫斬，非常簡單，但是必須在戰鬥中前進時，用劍砍倒魔物，所以並不容易做到。尤其是，雖然沒有極寶，但從最初起就裝配了防禦巴利亞。地圖上有岩石滾落的陷阱。小說和動畫的企劃正在籌備中。



↑妖子到巴利亞中前進，在一段時間就會打開一個大寶。小呀！

毀滅人間界的妖魔們！



↑優美殺滅阻止之後，突然就又發動襲擊。

↑羅巴吉。發動出總計的攻擊。

↑巴夫爾一次從發動大量誘惑。



↑妖子有必殺技，能夠攻擊！擊退之外，還可以發動必殺技。

銀鑽發達！

太空戰鬥機 II

發售日未定 / TAITO
價格未定 / 容量未定

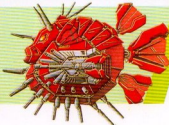
熱門射擊遊戲的決定版「太空戰鬥機 II」移植已經

確定了。用新生銀鑽與再度甦醒的經典星人員盡沙的巨型戰艦，重新展開一番死鬥。我機備有射擊、雷射、砲彈武器等，可藉著取得各種秘寶，而一步一步的提高力量。同時備有嚴酷的巴利亞。希望Mega Drive中能重現線條式風格。。



↑與巨艦克約巴巴吉之戰是一場苦戰。畫面與電軌版

巨大的首領



↑用「超射擊」將敵人的首領擊破，之後，高強度的攻擊。



↑與！畫面與線條式戰爭古之戰。這樣就太棒了。畫面與電軌版

新卡預告

引領革命派至勝利之途

忍者戰士

發售日未定 / TAITO
價格未定 / 容量未定

在電動版中，以寬畫面而深受歡迎的動作遊戲—「忍者戰士」登場了！

遊戲的舞台是近未來，基本上是以橫捲軸來進行遊戲。主角是忍者和古諾，敵人就是將黑暗帶來這塊土地的邪惡魔



↑ 真正的3畫面遊戲第2卷，在遊戲中出動了。MD版的作序畫景如何呢？畫面是電動版。

王帕古拉。這2位主角實際上是革命派的領導者，帶著馬島克所製作的苦無和手裏劍為武器，起而反抗。因為2人可以同時玩，同心協力打倒邪魔，最後就可向帕古拉再戰。



↑ 藍黃的忍者是1人玩，動作很敏捷。畫面是電動版。



↑ 受到敵人攻擊時，裝甲會剝落，畫面是電動版。

在敵人根據地設置炸彈

緊急任務

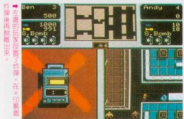
預定7日發售 SEGA
價格未定 / 4M

將企圖征服世界的人造人類，以假時炸彈破壞吧！現在遊戲「緊急任務」，將在MD登場了！Ben和Andy 以先發隊的紅×印為目標，趁機破壞敵人的根據地。打倒可無限出現的敵人機械兵士後，就可得



↑ 殺敵人敵人敵人。

到最初的機械槍、強力貫通彈的加農炮、超級炸彈3種槍實。子彈可由先發隊的殘餘箱來補給。殘餘數變為0時，可以一擊的必殺拳擊、腳踏來對打。在全部的×印上設置假時炸彈後逃離成功就是任務。加油吧！！



↑ 打倒無限出現的敵人，在×印上設置假時炸彈。

↑ 假時炸彈設置完畢。

↑ 假時炸彈設置完畢。

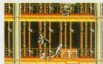
假時炸彈設置完畢

不要殺宿敵小丑

蝙蝠俠

預定6日發售 SUN SOFT
價格未定 / 容量未定

這是以前羅倫市為舞台，追趕仇敵小丑的蝙蝠俠。電影的「BATMAN」臨場感，也完全在動作遊戲中登場。因為電影的故事忠實再現，所以空中戰等等的舞台也有。舞台有了7個，最後要和小丑對決。



↑ 這是射擊面。在戰術的彈射遊戲中，可要小心應戰了。

↑ 受到敵人攻擊的假裝快。要小心在下方的敵人。

蝙蝠翼被攻擊了！



↑ 吹起像雲一般強硬的煙，可能只有五機。

新卡預告

戰略射擊遊戲

大地鎗聲

預定 5 月發售 SEGA
¥6000 / 4 M

電動版的射擊遊戲「大地鎗聲」終於被移植了。這款遊戲是在固定畫面上，預先決定了敵人的配置。同時各個都擁有特性的攻擊方法，可以從最多 20 人的角色當中，選出配合舞台特色的主要角色，所以說，戰略性是非常高的。



↑在電動版中，受許多玩家喜愛的戰略射擊遊戲，將被移植。



↑新舞台內的敵人全部移植，還是將全部敵擊到出口就算過關。

遊戲的目的是擊走的大地鎗聲，其系統的動作是切入式的。當 1 個人時，沒有同伴的話就會變得相當困難，所以儘量不要讓同伴死。共有 40 面，努力過關吧！可 2 人同時玩。



↑根據敌人的位置。

在轟動的戰場戰鬥！

FZ 戰記

預定 7 月發售 Wolf Team
¥6800 / 4 M

原編加入後第 1 部作品，是動作射擊遊戲。

畫面的設計是採建築物體的立體感，充分表現出整體的臨場感。

稱為「NAP」的玩家，所使用的密碼帳中，有著普通步行和高速步行這 2 種的移動方

↑以超高速上到的崩落石上的炮門，在狹窄的通道向戰鬥要小命。



↑這到車裡是首領。巨大的車身會攻擊過來。在被殺之舉殺了它。

法。對於緊追不捨的敵人，可以高速移動來閃躲，而敵人的子彈也可以低速移動來躲避。同時選擇武器中，也準備了爆裂彈和誘導彈等強力的武器。以這武器攻下亞克希斯要塞。



↑在這些要緊避開敵人的猛烈攻擊。

密碼男孩

不論是何種的困難任務，有冷靜的判斷力和強韌的精神力一定可以成功。過位主角是西恩威爾亞克希斯？



↑這主角西恩威爾亞克希斯。

英雄拉斯達登場

王者之劍

預定 8 月發售 TAITO
¥6800 / 4 M

以經過鍛鍊的內體來應戰的幻想動作遊戲，在電動版中聚集眾多目光的「王者之劍 II」，移植到 MD 版來了！

主角當然是英雄拉斯達。使用普通劍、長劍、鐵鎗這 3 種武器，和魔族們戰鬥。不論什麼武器都有一長一短，所以



↑向英雄拉斯達致敬！

要依場所的不同，好好區分使用，這可是重點。

而 1 個舞台是由 3 個區域所構成。在最後的區域 3 時，要與等待的首領單打戰鬥。打倒首領的話，就會出現寶貴的寶石。收集這些寶石是過關的冒險目的。好好使用這劍，打擊兇惡的魔族吧！



↑在森林裏，勇鬥！為領作戰鬥的指揮。

↑敵人從空中，發射！不輸出攻擊。

↑編更困難，不能打不能前進！



↑在過關前，先打倒。



↑要獲得巨大的敵人，必須先打倒。

攻擊過來的魔族

新卡預告

注意電影中的主人翁！

宇宙防衛戰

預定12月發售 NCS
價格未定 / 4 Mega

為了打倒竊取到宇宙中的邪惡組織波依德，因此駕駛著最新宇宙船在宇宙間縱橫無忌地巡邏。為了期待能在宇宙間探險的人，推出了這部道地的SF射擊冒險遊戲。

擴大宇宙中的冒險場域！



這部遊戲有3套特徵，宇宙航行，在行星的街中移動，和敵方宇宙船的戰鬥，都是3D畫面。打敗敵人獲得的獎金用來強化飛船。



街道利用3D顯示

個人電腦版

最初開發的PC 88版順利移植到PC 98×68000了。特別是完全移植了主人翁的臉。是否是美少年？



美少年主人翁

看到超音速機軸了嗎

空戰剋星

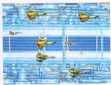
發售日未定 金子製作所
價格未定 / 4 Mega

Mega Drive版的伙伴愈來愈多了。接著加入的是

由金子製作所所完成的電動版「空戰剋星」等。「空戰剋星」是一部橫捲軸射擊遊戲，以超高速捲軸和完美的演出為主題。同時Mega Drive版也已在籌劃中。希望能儘快發售。



↑從上空墜下來的激光砲，一瞬間就使畫面化為一片焦土。為了人類的存續作戰。激盪的電動版。



↑敵人們也解除了色譜或變形等多彩多姿的行動。高舉十分美麗的具有魄力。激盪的電動版。

請導連珠！

連珠拚盤

預定8月發售 Macro Net
價格未定 / 容量未定

不但是一部解謎遊戲，同時具備了美麗的圖案。過

是特別為了玩家設計的。規則非常簡單，只要逐一移動各方塊，將連珠球導入各檢查點中就可以了。但是，只要一開始就會愈陷愈深。此外還有阻礙去路的敵方角色。舞台共有50個。向前進將發生一些意想不到的事。很可惜無法在此描述。



↑從上面看丟到棋內，須先估計的格力和遊戲立體的移動力非常複雜。是一款謎題遊戲。



↑在限制時間內是否可以過關呢。仔細看就會發現連珠球一直支持到最後為止。

懂高登者請注意

爆破兵團

發售日未定 NCS
價格未定 / 2 Mega

在浮遊在空中的要塞上移動，設定好所有的起爆裝

置便可過關的過關解謎遊戲。要塞由跳躍林、地板、洞穴、起爆裝置的面板構成，可透過起爆裝置上，設定起爆裝置。跳躍林有耐久力，使用數次會出現破洞。可利用接灣住敵人掉下去。但是自己不可掉下去。2重捲軸甚至可看出高度！



↑即使我方角色和敵方角色接觸，也只是彈起來，卻不會受傷。但是，一掉下來就頭暈1次了。



↑使用跳躍林跳躍，即接觸上敵方角色，也可以卸掉它們。百千萬不要誤傷陣幕。

新卡預告

優秀的模擬遊戲再次登場
超級大戰略 II

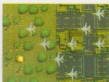
預定12月發售 SEGA
價格未定/4M

前作的「超級大戰略」，在發售時期銷售一空，是MD

版的名作軟體。而今提升等級的「超級大戰略II」又回來了！繼承大戰略的基本系統，戰鬥畫面的卡通動畫，以及BGM，更包括地圖數目，都要比前作提升許多。對於模擬迷而言，這款新作又要讓你無法成眠了，因為相信你會愛不釋手，不成功誓不能休。



↑這是前作的地圖畫面，可見比前作有更快速的思考，而且評價也高出許多。而遊戲又是如何呢？



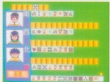
↑這是前作大戰略的戰鬥畫面，看到這些，就可以了解無敵的戰鬥只是虛然的耗體力。

移植了受歡迎的麻將遊戲
自我中心派
麻雀登場

發售日未定 GAME ARTS
價格未定/容量未定

移植到各種機種，博得好評的麻將遊戲「自我中心派」

型式提昇版，現在要登場了！模式有3種，可以享受標準式4人打的「自由對戰」、屬於麻將技巧的「麻將道場」、以及代替單場討伐戰的「等級對抗麻將」。同時又加進了漫畫「麻將教室」的5名新角色，共有21名，都是各具個性的對手，能有一場熱鬧的麻將。



↑遊戲中的4人配置，可以看到對手表格的就是這些類型。畫面則是個人電腦版。



↑對戰對手都是最有個性的人。這遊戲增加新角色了，又會有什麼對手發生呢？畫面是個人電腦版。

正格派的模擬遊戲登場了

格蘭達戰役

預定3月發售 Wolf Team
價格未定/容量未定

從X68000移植而來的「格蘭達戰役」，是共有8面的射

擊遊戲。在每一面都要破壞後才能過關的重點，若將之全部破壞，就會出現首領。自機格蘭達中，裝備有普通彈和強普通彈16倍威力的普拉斯達2種武器。同時在遊戲中，也登場了稱為「後援單位」的補助兵器5種。若能好好使用這些武器，遊戲就可輕易過關。



↑這傢伙是第1面的首領，以跳躍來攻擊。若不能避開，任後會很辛苦。畫面是個人電腦版。



↑在地上300公尺的高速道路上的戰鬥。巴黎札克的攻擊很厲害，要小心提防。畫面是個人電腦版。

橫捲軸的動作遊戲

四天王

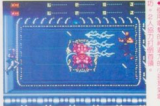
發售日未定 SIGAM
價格未定/容量未定

繼「星塵歷劫記」之後，西克瑪商會又登場了MD版的軟體第2波，就是這「阿修羅」。橫捲軸的動作遊戲中，以過去、現在、未來的所有9個舞台為背景。敵人是被稱為魔界之王的阿修羅，為了防止他征服世界的野心，而造出了4名勇者，就是四天王，授予

那使用超神力的神魔力。



他們對抗魔物的戰鬥力。可以從選4人中，選出2位喜愛的角色，而來2人同時玩。而且也可依狀況，在舞台中改變角色。了解4人的特徵，好好加以使用，可說是致勝的關鍵，在此就預祝各位成功了。



→使用超神力的神魔力的小太陽。



↑以魔法空打倒敵人的千太郎。



↑使用火槍的神魔力的小太陽。



JADE COMPANY 翡翠行

AN AUTHORIZED IMPORTER AND
DISTRIBUTOR OF SEGA MD



最新遊戲，
隆重抵港

大量批發
無任歡迎



OFFICE
翡翠行 JADE COMPANY
FLT. G. 2 F. GOLDEN BLDG.
BLK 3, 148 FUK WAH ST. KOWLOON
TEL: 387 6313 FAX: 387 9951

批發部・門市部
新成公司 SUCCESS COMPANY
SHOP 32, G. F. GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152, FUK WAH ST, SHAM SHUI PO. KOWLOON
TEL: 728 5966

完整的週邊設備

MEGA DRIVE-16BIT



SEGA 五代主機



五代轉四代SEGA轉換器

GAME GEAR



通訊介面卡

打電話即可遊戲

最新原裝搖桿SJ-1655



SEGA 主機第二把手

享受最新的超科技！

16位元電視遊樂器

最受歡迎的強片出擊



魔法寶石 6/30 發售



機動双響 7/14 發售



地獄火 8/1 發售



外星戰將 7/20 發售



超級摩古奇賽車 8/8 發售



魔鬼泡屋 6/30 發售



王者之劍II 8/15 發售



西平封神榜 7/20 發售



四天王王 7/15 發售



編織俠 7/10 發售

※購買時請認明，有台灣總代理——文貿有限公司之保證書，以保障消費者權利，享受完整的售後服務，且A C整流器為110V，對主機更具保護作用，你可以買得更安心。

SEGA®



台灣總代理 文貿有限公司

台北市信義路四段391號11F 之7
TEL: (02)7670637-8 FAX: (02)7032748