

# 特輯4

售價 220元

# TOP

全國第一的M.D.專業年鑑

# MEGA-DRIVE

- 週邊新生代・熱情搭載 MEGA CD・TERA DRIVE・GAME GEAR情報站
- 歡樂大拜拜・超過癮派 SEGA M.D.'91上半年35款軟體完全收錄
- 雞關支援團・演出精采 M.D.軟體秘技篇強力大出擊
- 狂歡塑造群・動感告白 MEGA DRIVE 軟體廠商涼夏大放送

「光明與黑暗」KISS「三國志」亂世群英「攻略收藏版」■ 迷宮神殿VS烽火點將錄





# 暑假期間回饋消費者

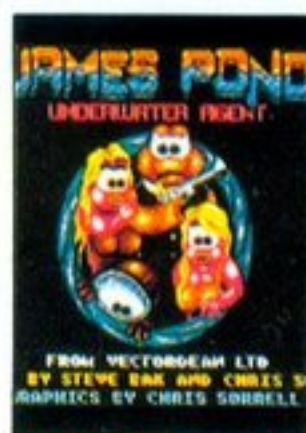
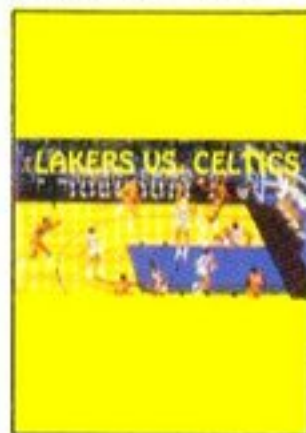


## M.D. 美國版卡帶正



PGA  
高爾夫  
SPG/4M

明星杯籃球賽  
/SPG/4M



爆笑海底城  
/ACT/4M

立體方塊  
/PUZ/2M



PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM  
**GAME GEAR**



GAME GEAR 帶著走，歡樂跟著走!!



幻想空間  
/發售中/STG



超級忍  
/發售中/ACT



空戰神兵  
/發售中/ACT



女英雄傳說  
/發售中/ACT

文貿公司總代理，消費有信心!!





# 大贈獎活動

獎品內容豐富，  
詳細參加辦法，  
請參閱 124 頁。



雷狐特攻隊



萬獸之王



空牙



格鬥三人組



四輪機車賽



瘋狂賽車



大魔獸



戰場之狼 II



超級聯盟 91



SD—夢幻戰士



宇宙戰艦



星際大爭霸 II

## 式登場!!



ELECTRONIC ARTS®



魔杖戰役  
/A-RPG/4M



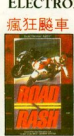
聖戰士之旅  
/A-RPG/4M



羅馬帝國  
/SLG/5M



魔幻王國  
/RPG/6MB



瘋狂飆車



星際大戰



魔法點風 發售中 /ACT



貓鼠大戰 發售中 /ACT



A V 電纜  
HGG-3006  
T.V 調節器上影像  
輸出端子的專用電  
纜。



對戰用電纜  
HGG-3002  
連接 2 台 GAME  
G EAR。



電視調節器  
HGG-3001  
讓 GAME GEAR 變成掌上型電  
視的電視調節器。



攜帶用充電電池  
HGG-3005  
充電式的 GAME G  
EAR 用攜帶用電池



汽車用電纜  
HGG-3004  
利用汽車內的點煙  
器當作電源使用的  
配件



A C 變壓器  
SA-150A  
改變電壓 (100伏特  
→ 110伏特) 的配  
件

SEGA®



台灣 文賢有限公司  
總代理

TEL: 758-8058 FAX: 758-8838  
地址: 台北市信義路 4 段 391 號 11 F 之 7



全國第一本 S E G A M.D. 專業年鑑

# SEGA 特輯

★★★★★★ TOP MEGA-DRIVE ★★★★★★

1991年7月25日

編者手記

硬體篇

4

軟體篇

空戰剋星

10

究極虎

12

翼族戰士

14

超級飛狼

16

決戰空間

18

零翼

20

武裝雄鷹

22

狄克崔西

24

魔界妖子

26

夢幻戰士 III

28



午夜逆襲

30

瓦德那森林

32

火激

34

龍鳳神偷

36

聖劍王子

38

馬貝魯遊園地

40

異形風暴

42

亞克斯傳奇

44

光明與黑暗

46

浪漫創世紀

48



CONTENTS ★ CONTENTS ★ CONTENTS



## 編者手記

「質與量」相輔相成的軟體新策略正是MEGA DRIVE在91上半年度所打出的一張閃亮王牌，不僅成功地化解因S.F.C出現所帶來的危機，更將本廠成就推向前另一座高峯，SEGA M.D. 便是要得！

而隨著強調一機雙享受的T.E.R.A DRIVE的推出及機體中的極品兵器—MEGA CD舞臺的明化，今後M.D.族群們要迎向的一片電玩歡樂空間又將會是怎樣模樣？

轉眼間，M.D.持續已是第4度登臺向玩家们請安了，除了保有原來的特色之外，本廠帶您回顧MEGA CD世界的硬體編與「光明與黑暗」、「三國志·亂世群英」二大超級強攻，更是最值得您票價的雙重演出。當然，豐富的獎品亦等著您來拿，可千萬記得將門票填妥並貼上郵票後寄回嚕！

雖然窗外依然是風聲呼呼，但全體工作人員仍期待在年底的M.D.持續中與您再度相逢～GOOD BYE！

編者於又美颱風掠境午夜

凱撒大帝	50
聖騎士戰記	52
斬～夜叉圓舞曲	54
夢幻模擬戰	56
三國志·亂世群英	58
超級大戰略 2	60
超級排球	62
暴力足球	64

戰鬥高爾夫	66
蒙大拿盃足球	68
速度之王	70
摔角大賽	72
紫禁城	74
地面大作戰	76
雀偵物語	77

### 預告篇

### 廠商篇

東芝 EMI	81
畢斯克	82
休曼	83
CSK 綜合研究所	84
PAL 軟體	85

### 雜誌篇

### 攻略篇

光明與黑暗	100
三國志·亂世群英	112



負責：陳希芳  
 發行人：陳日陞  
 總編輯：陳希芳  
 企劃主編：王美輝  
 企劃：K.C.、章聖達、胡應堂  
 文字編輯：麥玉英、許麗容、鄭美琴、林麗君  
 美術主編：陳松本  
 美術編輯：葛麗英、張梅銘、阮儀儀、林文芝、劉文光、劉映蘭、莊相廷

發行課長：陳日晷  
 發行專員：陳文吉  
 行政管理：廖桂華  
 財務主任：楊紫慧  
 商管組長：洪宗斌  
 社址：新門市自立街134巷9號4樓  
 電話：910-1582  
 總經銷：農學股份有限公司(農學社)  
 地址：新門市實儀路235巷6弄6號2樓  
 經銷專線：(02)8178022  
 承印：錦龍印刷實業股份有限公司  
 地址：板橋市大觀路2段355號  
 帳戶：電視遊樂雜誌社  
 劃檢帳號：1159250-4號  
 香港總經銷：轟發行  
 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

新聞局登記臺話第6842號  
 售價220元



## 與其它機器比較起來 聲音、回轉、擴大縮小機能技高一疇

從6月6日開幕的玩具展中，終於公開了「MEGA-CD」的規格表。其性能超出想像。

控制MD主機所有機能的CPU，大家都知道是MC68000，但是該MEGA-CD的處理速度（計時周波數）是搭載了12.5MHz的68000。和MD主機的7.6MHz相比，還是相當快的。如果像這樣的處理速度還能再快的話，則其角色的動作速度當然還會更快。也就是說，站在開發的觀點來看，

速度加快，可以作出更平滑順暢的動畫演出效果。

要注意記憶體的關係，從CD-ROM所讀出的資料和程式一下子儲存起來，以充實暫存記憶RAM。讀取程式和動畫影像的資料、以及聲音資料是用6Mbit、PCM聲音用的記憶體是512Kbit、儲存CD-ROM的資料記憶體是128Kbit、電池記憶用是64Kbit。還有起動CD及接受CD訊號命令記錄的ROM是1Mbit。

聲音是PCM8頻道、

Sampling周波數最大是32KHz，以上所搭載的都和遊樂場的電動版機器是相同的音源。

而且，設計有能高速執行的硬體，使畫面擴大、縮

小和旋轉。同時也可以做複雜的2軸旋轉。

由以上拉拉雜雜這麼多性能所產生出來的遊戲，您想為變成什麼樣子呢？



## 沒有開關，利用FRONT LOADING 從MEGA-CD的右側接續

主體的配電盤前面因為和MEGA-DRIVE的尺寸相同，從側面接續，不會有麻煩、複雜的感覺，可以說是十分簡潔的設計。

在黑色的機身上配置有CD的讀取部份、指示等，但沒有開關之類的東西。以遊戲主機而來，只有front loading才有立體音響機器的高級感，而PC-E的CD-ROM<sup>2</sup>為什麼沒有採用這種front loading，實在是不可思議。

而且front loading的增幅也很強。可以使用8cm、12cm的CD。雖然大容量的12cmCD遊戲很好，但更期待8cm的CD，既便宜又好玩。

指示的地方附有「PLAY」顯示藍色的LED，

以及「ACCESS」顯示紅色LED等2種，為表示CD的讀取狀態和準備狀態。而且在這2個LED的下方會有LED的忽明忽暗顯示。例如，兩方的LED燈亮時，表示CD讀取中。PLAY的燈亮而ACCESS的忽明忽暗時，表示CD讀取的準備就序，此時PLAY會忽明忽暗，ACCESS消失時，表示準備模式（待機）、PLAY燈亮而ACCESS消失時是表示取出的訊號。這些表示相當容易了解，即使是第一次接觸CD的人也會使用。

接續的時候是從MD本體的右側部分接續，MD本體底部和MEGA-CD的黏着相當結實，大可安心。

在玩具展中，由於無法

MEGA-CD的主要規格表

CPU		MC-68800 (12.5MHz)	
記憶體	RAM	6Mbit	程式、圖形資料 聲音資料用
		512Kbit	PCM用波形記憶體
		128Kbit 64Kbit	CD-ROM用資料冊 電池記憶用
	ROM	1Mbit	CD遊戲 BIOS CD音樂 CD卡拉OK
聲音		立體PCM8頻道 Sampling周波數MAX32KHz	
讀取時間		平均讀取約1秒	
座標變換		配備2軸旋轉、擴大、縮小用演算硬體	
CD-AUDIO		16Bit 8倍D/A轉換 可淡出淡入	

看到機身的後部，不過可能是附有AV輸出入端子。而且，MEGA通訊機組也是可以依樣畫葫蘆的接續。當

CD-ROM和通訊機組合體時，可以產生新型式的遊戲哦！



## 藉 2 軸旋轉機能而誕生前風格的遊戲!?

MEGA-CD 預先具備擴大、縮小、旋轉處理的硬體機能。如此一來，遊戲的程式設計師只要下一個簡單的指令，就可以使用這項機能了。所以可以節省掉程式部份的記憶，也可以增加該部份旋轉畫面的資料，和指令數多的程式比較起來，速度會比較快。均是相當棒的设计!。

再者，所謂旋轉也不是只是光旋轉而已，而是一種叫 2 軸旋轉的複雜旋轉。因為旋轉時有 2 個的時候，可以執行更為複雜的動作。不只動作遊戲、連 RPG、模擬等資料量多的遊戲，也可以利用這種機能，簡單地執行出來。相信 MEGA-CD 能帶來動新的遊戲登場!!



↑旋轉、擴大縮小機能 (Scale)。



↑因具有 2 軸的旋轉機能，而有 3D 感覺。

## 讀取約 1 秒、利用快速讀取倍增遊戲的趣味性

在 MEGA-CD 中，採用了新開發出來的特製 DRIVE，使 CD 的讀取時間平均約 1 秒的高速化狀態。如果資料配置得好的話，1 秒以內就可以存取完畢。

當需要像卡通動畫等大量資料的情況下，可以很順暢地把資料從下一個旋轉到下一個，使卡通動畫得以運

作。即使不是這樣的時候，當資料量和軌數多時，看看 PL-E 的 CD-ROM<sup>2</sup>，在讀取資料時格外的慢。等待讀取資料的時間，就足以使玩性大減一半了。

資料存取速度如此地快，不得不教人好好深究思量更為深入的問題。



↑能取 CD-ROM。



↑PCEDUO 在車中也可玩遊戲。

## 音樂用 CD 的音質與電動版硬體的迫力!

能帶動遊戲臨場感的，再怎麼說也只有聲音了。MEGA-CD 搭載有 CD-ROM 性能的最大極限，引出 Sampling 機能 and 電腦語音真實再現的 PCM 音源機能。

第一，具備有 8 倍位的 over sampling digital filter 而能使高音域的聲音大幅地向上提升。8 倍 over sampling 機能是配備在如音樂用 CD 主機這種高級機器上的性能。所以可以當作 CD 音樂來用，十分理想。

第二，在音源方面，和電動版遊戲機一樣搭載有 8

頻道立體 PCM 音源。

在家裡裡不像遊樂場那樣可以聽好多遊戲機，但是在家裡一樣充滿臨場感，放一部 MEGA-CD，也可以欣賞到美妙且具震撼力的高水準音質。因此，除了擁有一部 MEGA-CD 以外，實在沒有其它方法可以取代了。



↑屬於音質，不能說「RAD MOBILE」。

## 除卡拉OK外，各式各樣的利用範圍也很廣泛的 CD-ROM 世界

MEGA-CD 這內藏有卡拉OK機能。會出現畫面的卡拉OK哩! 可以徹底底底地來一場個人秀，說不定有一天能讓人好好自相看。

如果能夠充分地活用 CD-ROM 的性能，就能利用它各式各樣的好處。

例如，只要放入一片 CD 就能有圖鑑、辭典、百科全書的功能。除此之外，雜誌、寫真集等也可以利用 CD-ROM 來看、欣賞。出版界至目前為止所出版的書籍都只是光有文字而已，沒有人把它加入音樂，放入許

多照片，並且加入聲音而成為一本以 CD-ROM 製成的電子出版物。

事實上，CD-ROM 的世界是無限的寶藏，無限的寬廣。



↑一般音樂用的 CD，也可當卡拉OK。

↑除了遊戲外，利用許多事情可以



↑從 Front loading 機能把 Access, play 的 MM GAIKO 的部份配置。



↑MD 的正面右側。



## MEGA-CD會改變MEGA-DRIVE的遊戲!?

MEGA-CD的開發者SEGA的佐藤秀樹有話要說

對於MEGA DRIVE瞭如指掌的SEGA佐藤秀樹先生。不只是M.D, MEGA MODEM G.G.還有帶動最近發售的TERA DRIVE之開發，對玩家來說，他是一位重要人物。這次我們以MEGA-CD為本次主要話題，證實一下目前未確知的情報。我們就快來聽聽佐藤先生怎麼說。

### 大的記憶容量是主要焦點

——請談談有關這次發表的「MEGA-CD」。

佐藤：以遊戲的長遠眼光看來，如果以軟體來考量，那麼，我認為非高機能不能勝任。而且PC-E的CD-ROM<sup>2</sup>已經發售了，但以CD-ROM<sup>2</sup>的問題點，改善點來考量，參考之後，我認為仍需要再加強的。最近軟體方面從PC移植過來的很多，特別是由海外版移植的有增加的趨勢。因此需要大容量的暫存記憶RAM、迴轉、擴大縮小等高機能才能勝任。

——這一次從SEGA海外的各種軟體看來，主要以PC版移植較多，為什麼呢？  
佐藤：至目前為止，只有動作、射擊能滿足玩家，以後我想會有所改變的。這是一個很有趣的變化現象，例如，就好像在模擬中加入RPG要素一樣。在這種情況下，把海外PC版的移植做為中心，乃必然的組合趨勢。同時，第三軟體廠商也要加入。

——你對玩具展中所展出的日本電氣HE的新機器有何感想？

佐藤：這次日本電氣HE發表2Mbit的容量。相當於原先硬體的4倍，的確令人刮目相看。不過，日本電氣HE的產品什麼時候問市，那就不得而知了。不過，看樣子會循着這次公開的規格來

進行才對。

——你認為MEGA-CD最值得誇耀的是什麼？

佐藤：PC-E也是這樣的，不過問題在於讀取上。也就是說，SEGA不會讓你感覺出有讀取時間，因為它搭載了大容量的暫存記憶RAM。這也是我覺得最能誇耀的一點哩！

——麻煩你詳細告訴我們，在玩具展中所公開的規格表的記憶容量內容。

佐藤：原本CD-ROM是使用540M BYTE的大記憶體，這可算是相當大的了。但是這麼大的記憶體往往在讀取時仍然不能令人十分滿意（就像要用一杯一杯的水，把大水池填滿一樣）。因此，如利用特殊較大之盛水容器的話，效率一定提升。所以這次搭載了6M bit大容量的暫存記憶RAM。

——6M bit實際上要如何使用呢？

佐藤：6M bit的記憶容量事實上是最適合配置的。講得清楚一點是「存入的區域」和「輸出的區域」，各有各的地方。

——6M bit有其必然性嗎？

佐藤：幾乎是「存入的區域」嗎？在其中也會分配有「使用的區域」。

### 用高速68000為記憶容量的最佳駕馭者

——MEGA-CD本體中好像是搭載了68000(12.5M

Hz)，這個CPU是怎麼使用？

佐藤：因為搭載了高速CPU，因此具備了迷你型電腦的機能。在CPU的記憶容量中分別配置有「存入的區域」和「使用的區域」。

由於是各別分門別類，所以在讀取方面不成問題。利用記憶容量配置最適當的地方，「存入的區域」「叫出的區域」、「迷你電腦占有區域」相互可以讀取。

——那麼一定要用6M bit囉！

佐藤：是的。而且RAM的512K bit為確保當作PCM音源資料用，使聲音完全和電動版一樣。除此之外，資料用128K bit、電池記憶用64K bit。由於在CD-ROM不能寫入資料，所以可以確保本體的資料。同時，只要電源一接上，在2年內資料不會消失。

——MEGA-CD的色數會增加嗎？

佐藤：這一次不增加色數在MEGA DRIVE的512色只用了64色。雖然比不上超級任天堂的色數，但如果在卡通動畫上使用多一點的話，那麼MEGA DRIVE絕不輸超級任天堂。

### CD-ROM的開發從壓縮到內容的重視

——SEGA在軟體方向打算採取怎樣的戰略呢？

佐藤：目前ROM的範圍被局限於8M bit之內，這是基

於障礙的原因。但是，使用CD-ROM時，站在開發的立場而言，並不需要考慮把這部份削掉。如何把遊戲集中起來做好，是必然的道理。因此我們現在想去做目前所無法做到的遊戲。例如製作出比大戰略系列更巨大的地圖，而對於將來，則想把複合性媒體交由電腦來控制。即使是SEGA也會考量CD-ROM的未來性。關於TERA，基本上是不能接續的。TERA在IBM個人電腦上，想以個別方式來展開。

### 除了遊戲以外觸角深及多媒體開發

——除了遊戲以外，像電子出版的可能性如何？

佐藤：當然是要考慮的。目前用電子出版的最普及的是SONY的DDI(Data Disk I)，而MEGA-CD也可以對應像DDI這樣的8公分CD而且可以和ROM卡槽相合，因此DDI用的OS供給不成問題。遊戲之外還有許許多多問題需要考量。當然如果有出版社想以MAGA-CD獨自的規格製作時，SEGA是樂於協助。我們以多媒體為目標，只是目前MEGA-CD還是以遊戲為主導。總而言之，SEGA要用MEGA-CD來發展具有SOMETHING NEW要素的新風格遊戲，以及使遊戲更



## 豐富的周邊機器開拓G.G.的世界

不論是小學生、上班族，甚至連爸爸都熱愛的G.G.，不管在任何場所都能帶來歡笑。

豐富的周邊機器，使G.G.的演出更加出色。



### 對戰用電纜

HGG-3002  
連接 2 台 GAME GEAR。



### A V 電纜

HGG-3006  
T V 調諧器上影像輸出端子的專用電纜  
●利用 A V 電纜連接 T V 調諧器的影像輸入端子至攝影機上，GAME GEAR 就變成監視器。



### A C 變壓器

SA-150A  
改變電壓(100伏特→110伏特)的配件



### 車上用電纜

HGG-3004  
利用汽車內的點煙器當作電源使用的配件

### 電視調諧器

HGG-3001  
讓 GAME GEAR 變成掌上型電視的電波調諧器。



### 充電式攜帶用電池

HGG-3005  
充電式的 GAME GEAR 用攜帶用電池。



深入化的 2 個方向。

## 藉 CD-ROM 期待更好的遊戲

——價格如何呢？

佐藤：訂在 5 萬日幣前後。暫存記憶 RAM 如果是 2 M 而又省掉旋轉，擴大機能的話，就會像我以前會說過的 4 萬日幣發售，不過這個樣子是不能做出好的軟體來了。MEGA-CD 從今後的 3~4 年間其性能都是十分適用的。

——發售日期會在什麼時候呢？不是會發表在今秋登臺嗎？

佐藤：是預定今秋。硬體是沒有問題，主要還是要看軟體的配合。而且一開始就得推出好的軟體才是最重要的

。“SOME THING NEW”的要素要見魅力才有用。

——最後請向我們 MEGA DRIVE 的玩家們說幾句話吧！

佐藤：MEGA-CD 是 SEGA 邁入多媒體機器的重大里程碑。但是除了優秀多媒體之外，不僅可以玩遊戲，還有更廣闊的天地，我們希望在 CD-ROM 上能做出更好的遊戲。

## G.G.情報局

### Wide GEAR

在掌上型遊戲機中畫面最大的 GAME GEAR。但是，與電視畫面相較之下畫面還是比較小，且很難看清。

在此為大家介紹的是新登場的“Wide Gear”。只要將它裝置在 G.G. 上，畫面即能擴大 2.5 倍。太遲電子發售，價格未定。

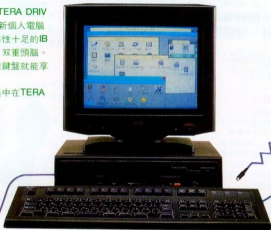


↑顏色是與 G.G. 相配的黑色。應~相當不錯！



# SEGA更進一步擴展出娛樂與電腦的世界

SEGA與IBM共同開發誕生的TERA DRIVE E 是將IBM-PC融合到M.D.內的新新個人電腦。它可說是兼備了，在商業上可靠性十足的IBM專門技術及娛樂性很高的SEGA 双重頭腦。2種CPU並可同時動作，只要輕敲鍵盤就能享受到遊樂世界的另一種樂趣。現在，世界各方注目的眼光都已集中在TERA DRIVE上。



●畫面是轉用全日本話Micro soft—window V3.0

從商業到娛樂世界的多彩多姿使用方法。甚至到多媒體的夢想入口。



一太郎dash e 2



Lotus1-2-3 e 3



Micro soft-windows V3.0 e 4



TERA目錄



魔法寶石

## PC DRIVE TERA主要規格

IBM-PC方面		M.D.方面	
CPU	80386 10MHz	CPU	68000 10MHz 2.6MHz 2.86A - 2MHz
RAM	標準IBM(MODEL 2) (855MM總量內可擴至至 5MB)	RAM	80KB(動態); 64KB - 2.86B; 16KB
V-RAM	256KB	V-RAM	128KB
最大可能表示色數	256色(16, 144色中)	最大表示可能色數	64色(16色中)
顯示模式	640 × 480dot 16色(16, 144色中) 640 × 350dot 16色(16, 144色中) 320 × 200dot 256色(16, 144色中)	動態表示色數	PC型 最大32 × 32pixel M.D.型 16色 240 × 312(pixel) 1.畫面 240 × 312(pixel) 1.畫面 1.畫面
音源	BEEP—音	解像度	320 × 200 256 × 192 (交插時) 256 × 144 (交插時)
FDD裝置容量	1.44MB(2HD) / 720KB(2DD)(3.5吋)	旋轉速度	3.5吋(其中一選有緩衝機構) 5.25吋獨立磁碟旋轉機構 獨立磁碟旋轉機構 獨立磁碟旋轉機構
HDD裝置容量	30MB PAK (MODEL 3)	特別機能	最大畫面比 × 2.86B / 640dot × 640dot × 2.86B 動態處理、透視處理
日本語表控	JIS/威爾第 2水準漢字ROM IBM DOS規格表-J. 3 / V功能利用	音源	F.M. 音源立體聲 PCM 音源立體聲 PCM 音源混音立體聲 1.畫面音源
內藏介面	平行板(25PIN D端) 連續板(GPIN D端) 浮點 (6PIN並行DIN) 浮點 (6PIN並行DIN)	畫面用板、滑桿	1.畫面滑桿 × 1 控制滑桿 × 2 廣播控制滑桿(EXT) × 1 (MODEM用) × 1 (CD-ROM用)
畫面用板、滑桿	IBM AT-BUS滑桿 × 1 (小型) SMM滑桿 × 2 (2音-99d)	輸出	立體聲(立體) × 1 (附C卡專用) A / V輸出端子(聲音立體) × 1 (附P.C專用)
輸出	模擬RGB(15PIN D端)與M.D.適用		



## 以M.D.而言

以個人電腦而言，可以發揮原有力的是目前PC的使用方式。只要模式的開關切換到PC後啟動，畫面立即表示出自錄。這就是TERA內藏的「Menu loader



↑本體右側有Disc DRIVE。下面有鍵盤及滑鼠。



↑只要PC模式電源一啓上，這個目錄畫面立即出現。

r」軟體。這個目錄畫面中，磁碟片的format及copy等基本的作業即立刻能執行。PC用的英語軟體，也能由這畫面中實行。而與一般的電腦必須要鍵盤上輸入指令相較之下，可說是相當簡單的作業。所以市面上販賣的軟體啟動，即使是個人電腦的新手也可以很輕鬆的執行。

另外，TERA也備有日本語等支援的IBM DOS J 4.0/V。只要使用這個DOS，日本語的文書作成及表格計算等的日本語軟體也可以使用。

## 以TERA而言

TERA的存在可說是要充分有效的利用硬體的機能。這方面有2種方法可以考慮。第一，以PC模式的DOS上來利用M.D各機能的方法。這時候，可以將MD上包括擲筒機能及音效機能的特徵，附加在PC軟體的位置上。或是利用基本上以MD運轉部分中的PC高解像表示或Disk M.D.。但是這2部分不管怎麼說都只是PC及M.D.各自的發展形態

。最最有效的TERA使用方法而言，除了以CPU為主，還有另一種理想是同時並列動作的處理方式。CPU專手的分擔處理軟體，將來應該也會成爲TERA的主流。

↓只要選擇分配到磁碟上，也可以操作遊戲。



## TERA DRIVE的秘密一 音效版

TERA DRIVE的M.D. DRIVE音源，目前在IBM PC上並不能對應。所以，如果只是操作IBM PC的軟體時，音樂等由音源中傳出也只是音源了。

所以，高能在操作海外

軟體時，能有更佳的音效，就必須在IBM PC上裝置音效板介面。

大部分標準音效介面是搭載FM音源11音的「Adlib」，日本的販賣價均爲¥30000左右。

## TERA DRIVE的秘密二 顯示

TERA DRIVE的RGB畫面，只要有能對應高VGA的影像模式，任何一種廠牌都可以。

但是，X 68000用的畫面，並沒有顯示可以對應V

GA，不過TERA的影像卻可以。但這是需要特別的電線，而且也不是一般廠商所辦的，所以對硬體不熟悉的人也不會作。

## TERA DRIVE的秘密三 日本語軟體

在IBM PS/55用等發售的軟體中，只要有記載「DOS V」的軟體，在TERA中毫無疑問即可運轉。另外，J-3100用、AX用等的

部分日本語軟體中，TERA的日本語DOS也可以運轉。但是，要注意有部分的軟體只局限在文字部分能運轉。

## TERA DRIVE的秘密四 硬體的擴張

基本上以IBM PC系列用發售的擴張硬體，幾乎都可以裝換。

例如，購買MODEL 3的人在30M bit的硬體磁碟片容量不足時，只要擴張擲

筒內裝置上外部硬體磁碟片用介面，就可以增加自己想要容量的。另外，與MEGA-CD完全不同的IBM PC用CD-ROM DRIVE也已經發售。

## 以IBM互換機而言

在使用M.D.的遊戲擲筒方面，也完全沒有問題。而且因爲表示是以RGB輸出，所以反而可以觀賞更美麗的畫面。但是有關選擇機器多少有點問題。第一，不可能裝置M.D.的變壓器，且有關M.D. MODEM也一樣，但

相對的特殊擲筒延長RAM增加，這方面MD並不對應。

另外，由規格表可以看出CPU計時比MD更高，V-RAM增加這方面MD並不能對應。



↑在左側也有擲筒。



↑當然也可以完全對應M.D.的軟體。



## 空戰剋星

AERO BLASTER

エアロブラスターズ

■原作公司：TOAPLAN

■發行公司：KANEKO

■標準價格：¥6000

參考資料：48、53、58期

由KANEKO發售的「空戰剋星」原本是移植於電動版的，所以其完成度簡直是和電動版一樣的。這也是廠商KANEKO加入後的第1款軟體。其中將一掃超高速捲軸的世界。

而這款遊戲正是運用其蓄積的技術製成電動版空戰剋星的新版。這裡的遊戲相當於多變性，從地面擴展到洞窟，又從地上延伸到都市上空，甚至移到宇宙空間，而且戰鬥方式也相對地更形激烈。



## 操作方法



- 方向鈕 我機可朝8個方向移動。
- 開始鈕 控制遊戲開始或停止。
- A、C鈕 持續按住不放，可以貯備能量。當按鈕鬆開後，旋風機隨即飛出去。
- B鈕 展開標準射擊。



## 畫面介紹



Player1 操作由女兒荷莉駕駛的「旋風1號」機。  
Player2 則負責兒子麥克控制的「旋風2號」機。  
TWIN SET UP 可同時操作「旋風1號」和「2號」機。  
OPTION 可設定接關數量或殘存機數的指令。



## 寶物介紹



破敵載有秘密的運輸機，機上各式的強力武器便會一一出現。平均每架秘密運輸機上，都有5種寶物，請針對當時的情況判斷，從中選擇較為有用的寶物。

### ◎提昇標準射擊的能力

這是一種可以提昇標準射擊能力的秘寶。若能連續獲得到這樣的寶物，射擊能力將可到達最高級的99級。中途如不幸被擊中的話，又得再回到原先的第1級。

### ◎側面攻擊作戰

在我機的上下方，各有1個附有OPTION的秘寶。由於OPTION也會展開射擊，使得攻擊面逐漸擴大。



### ◎轟炸

這是出現在我機上下方，功能相當於雷牌的秘寶。敵機的飛彈不但不能傷其分毫，連一般程度的敵機接觸到它之後，都會自行毀滅。





## ◎ 6 方向射擊

子彈的發射可以同時鎖定在 6 個方向。對於某些敵機出沒無常的地區，使用這一類射擊是即安全又方便的。

## ◎ 誘導飛彈 1

專門用來攻擊出現在我機前方的敵機的一種飛彈。貫穿性特佳，尤其是對付大型頑強的敵軍護衛們特別有效。



## ◎ 誘導飛彈 2

和誘導飛彈 1 一樣，也是專來摧毀敵機的一種飛彈。不過，比起前者來，誘導飛彈 2 的威力稍弱，只是方向性較優良。



## ◎ 後方射擊

這是從我機後方向外發射飛彈的一種特殊射擊。當敵機由後方來攻時，可以出奇不意的立即應戰。

## ◎ 尾追飛彈

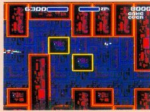
安裝在我機機尾地方的砲台。這座砲台本身可以作 360 度的旋轉射擊，相當的靈活。



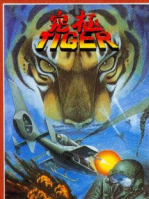
## ◎ 獎金

拿下這個，當場你就能夠立即得到大約 500 點得分的報酬。

## 舞台介紹

AREA.1  
SEASIDE  
FRONTAREA.3  
SCRAMBLEAREA.5  
BORDERLINEAREA.2  
MACHANIZED  
CAVEAREA.4  
OUT OF  
GRAVITYAREA.6  
DEATH  
CIRCUS





## 究極虎

TIGER PILOT

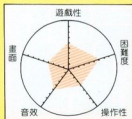
究極タイガー

- 原作公司：TAITO
- 發行公司：TRECO
- 標準價格：¥7500

參考資料：48・53・58期

「究極虎」是款人盡皆知究極射擊遊戲。其最大的魅力，就是可在瞬間使你充滿不過氣的感覺，同時也將遊戲中心裡充滿興奮感的氣氛，原原本本地呈現在各位的眼前。

而且也能充份體會武器提昇威力的趣味性。使你可以輕而易舉地打倒敵人。被這款足以堪稱射擊遊戲的經典之作，充分滿足射擊迷的口味，這次登場於 M.D. 版，其魅力一點都不遜於電動版呢！



## 畫面介紹



究極虎是一種強制擬型機軸的遊戲。左右兩邊各自擁有微幅搖轉。關於遊戲畫面的說明，請參照下圖所示。



所謂的CONFIGURATION，是指為了能夠更增加究極虎的娛樂性效果，特別在遊戲中設定難易度的一種遊戲方式。仔細閱讀下面各項解說，再配合自身的能力選擇設定難易的程度。

### ▶HERO COUNT

得自由選擇戰鬥虎（我機）的殘餘機數。一般均為3機，因此，可以設定在2機~5機之間。

### ▶EXTEND

就是必須得點才能夠1UP。請從以下各級中選擇其一：不增加、只有

PLAYER SCORE



PLAYER BOMBERS

10000 點，滿5000點後依次增加15000點，滿70000 點後依次增加20000 點。

### ▶GAME DIFFICULTY

選擇遊戲的難易度。共分為EASY（A、B、C、D）、HARD（A、B、C、D）等不同程度的8個階段，請自行設定。

### ▶CONTROL

根據自身的能力，請從4種不同方式中選擇出適合的A、B、C鈕的操作方法。

### ▶RAPID

設定普通彈的連發功能。ON，表示可以連續射擊，OFF則只能夠每按1次射擊1發。

### ▶MUSIC

遊戲中的BGM。聽著看，到底會播放出那些曲子呢？



## 敵人介紹



過關的過程，步步驚魂，絕沒有僥倖或運氣，你必須運用智慧，有道是「知己知彼，百戰百勝」，要想成功，就看各位玩家們的努力了！加油吧！





## 寶物介紹

凡是能夠成功的打落敵機或推毀敵人砲台的，都可以因此而獲得各種神奇厲害的秘寶。使用這些特殊的武器，可以幫助你順利過關。

## 強化威力的秘寶

## 〈提昇射擊能力〉

出現畫面上的秘寶，當接觸到我機時，立即將之取下。每取得1個，我機的射擊能力便提昇1級，最高可達到10級的程度。

## 〈炸彈〉

每取得1個，炸彈數便增加1枚，全部共可以儲備7枚炸彈。由於數量有限，切記要使用得當，以發揮寶物最大的作用。

## 〈變形秘寶〉

這項寶物具有紅、藍、黃、綠4種顏色的變化。如果得到了它，就可以改變我機目前所使用的武器的種類。但是，當使用相同的秘寶時，不會改變。

## 特殊秘寶

〈P〉打散地面上或冰上的敵人，秘寶就會立即的出現。拿下1個，點數增加3000點。不過，如果戰鬥失利我機損失1架時，全喪失，從0開始。

## 〈1UP〉

拿下它，遊戲機（我機）數量會增加1架，是一種非常特別的秘密武器。不過，得不到也不要勉強，免得造成我機的損失！

## 射擊的種類



(赤)



這是執行標準射擊的寶物。一旦作戰實力增強時，就會慢慢朝左右兩方向擴散開來。



(綠)



可以貫穿敵機體的雷射砲。隨著我機力量的提昇，這項寶物的射程不僅會跟著拉長，攻擊性也會增強。



(黃)



射擊方向遍及上下左右四方的秘寶，至多可以延長上下4列、左右2列的射程距離。



(青)



這是可以展開3Way→5Way斜方向射擊的特殊秘寶。

■大型戰鬥坦克  
T-A1 3000Pts



■小艇  
3000Pts



■兩連砲戰車  
發射器400Pts



■超大型戰鬥坦克  
グリンディアー-G85  
左右各2500Pts  
中央部1000Pts



■大型運輸機  
オタケビ  
3000Pts



■大型戰鬥坦克T-C3  
3000Pts



■大型戰鬥坦克T-D5  
3000Pts



■攻擊水雷艇  
1800Pts



■大型戰鬥坦克  
T-E7 3000Pts







## 翼族戰士

GYNOUG

シノーグ

- 原作公司：NCS
- 發行公司：NCS
- 標準價格：¥4500

參考資料：50、57期

時間是在中世紀與近世紀之間，人類正陶醉在科學的光彩中。各種發明增大了人們的力量，可是隨之而來的是，世界上也開始充滿許多野心家蠢蠢欲動。

另一方面，因人們的迷信，幻想而興起的魔族們，在科學力的伸張之下逐漸隱退。可是他們心有不甘，想要最後的反擊。

這時出現生活在山中的翼族年輕人，他為防止邪惡力量的擴散，必須接受這最後的挑戰。



## 操作方法



- 方向鍵……………控制我機向8個方向移動的按鈕。
- 開始鈕……………遊戲開始、停止、暫停解除。
- A鈕……………MAGIC SELECT 使用魔法。
- B鈕……………NORMAL SHOT 發射標準射擊。
- C鈕……………MAGIC SHOT 使用攻擊性魔法。  
按下A鈕選擇魔法的種類之後，再以C鈕來發射魔法。



## 畫面介紹



## 寶物介紹



各種極寶將在破壞了秘寶角色「克利斯泰」之後，一一出現。大致上，可以分為常選型極寶、提高標準射擊能力的秘寶、魔法型、1UP等極寶。

### ◎雙翼螺旋寶

提升我機飛行速度的極寶。最高可到達8級。中途若遭擊中，將再度退回到第1級的速度來。



### ◎威力散普

有助於加強1發標準射擊的威力。為能將擊昇至最高階段(第5級)，必須有更多的擊數。



### ◎廣泛型散普

此極寶，可以增加標準射擊的發射數，使得受攻擊的範圍更廣。(5級)



### ◎1UP

增加殘存機數1架。



### ◎寶石

專門用來改變射擊的發射方向的極寶。共有不同的3種，您可以針對情況來使用。

### ◎紅色寶石



飛彈發射出來的角度，正好為一廣扇型。遊戲開始時，我機擁有的原始裝備，就是這一類型。



### ◎黃色寶石



專門從敵機的前後方進行發射。這一類極寶，對於喜愛自後方攻擊敵人的怪獸而言，最具有效的威力。



### ◎藍色寶石



火力集中在前方發射，並隨著攻擊力的增強，武器的攻擊面也愈來愈廣，是這種寶物的主要特徵。





## 魔法介紹

使用魔法時，必須要有魔法類的格寶（神祕格軸）。但是，只有神祕格軸還是無法發揮效果的，必須將畫面上方的■MAGIC SELECT鈕按下，才能夠使用。



## ◎ 能量球



攻擊魔法

會向各方放射出超強能量的一種魔法。在重創敵機的同時，還可以吸取敵人的飛彈，所以，防禦效果是級棒的。

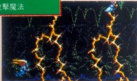


## ◎ 電瓶



攻擊魔法

這是超選精靈、製造閃電的魔法。隱藏在大片強力閃電擊落的地區，確實是一件極高危險的死亡遊戲。



## ◎ 智力還原



攻擊魔法

能夠感應到帶有不良企圖的事物，並精準目標物發射飛箭的神奇巴能。凡是被它訂上的標靶，都會被被射穿的神箭。是最佳的最佳的攻擊魔法。



## ◎ 奧拉神盾



支援魔法

張開護盾全身的奧拉神盾，一套完美的防衛系統於是成立。防禦功能最佳，可惜因為疲勞，所能維持的時間也極短。



## ◎ 地面攻擊



攻擊魔法

對生存在地面上的怪獸來說，能夠潛藏入地底下的飛彈是致命性的武器。此魔法以發射上述飛彈為真。



## ◎ 神奇弓箭



支援魔法

這套支援魔法，可以幫忙召喚善良的精靈，以雷擊協助共同退敵。而精靈本身也具防禦敵人的能力。



## 攻擊魔法

先按下■MAGIC SELECT鈕，之後再按■MAGIC SHO T鈕射擊。

## 支援魔法

按下■MAGIC SELECT鈕，瞬間，即會出現效果。

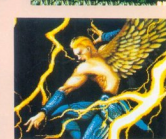
※無論是那一型的魔法，當被預先設定好的魔法重點回歸於0時，魔法的效果也同時消失。魔法重點，可以利用畫面來確認。

## ◎ 瘋狂之火



支援魔法

這是一種可以使爆炸射擊的彈身膨脹起來的魔法。變化後的飛彈，由於接觸而增大，從而使得命中率也相對的提高。除非你被敵方擊中，否則效果會持續下去的。



## ◎ 電瓶

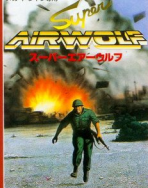


攻擊魔法

本身能夠放出閃電，貫穿敵人，並加以摧毀，是它的特色。



メガドライブ専用



## 超級飛狼

SUPER AIR WOLF

スーパーエアウルフ

■原作公司: KYUGO TRADING

■發行公司: KYUGO TRADING

■標準價格: ¥6800

參考資料: 50期

蘇蘭特萊安克魯地帶是佔領有巨大蘇蘭組織的邪惡地帶。而南美哥倫比亞、摩納哥、中東伊朗就是世界3大組織的場所。在20世紀末葉，由於3個巨大蘇蘭組織的大逆其道，使得世界各國的人們陷入了蘇蘭裡，使得勞動意願減低，同時也面臨過去以來史無前例的危機。

而其蘇蘭組織的目的，藉此蘇蘭逐漸混亂、侵略世界，並進而霸佔世界。這時見著事態嚴重的霍克，遂勇敢地向敵人挑戰了。



## 操作方法



此款遊戲為單人玩遊戲。

- 開始鈕 ●遊戲開始
- PAUSE
- 方向鈕 ●我機的移動
- 各種模式的選擇
- A鈕 ●射擊彈

- 雷射 機關槍
- 轟炸 ●跳躍
- B鈕 ●渦輪發射器 CALL
- C鈕 ●各種模式的選擇
- A、B、C鈕的操作可以自行變更。



## 遊戲開始的方法



螢幕上出現標題畫面時，請按開始鈕

標題畫面

接下來是STAR/OPTION 選擇畫面，利用之間操縱1 PL AY START，然後請按下開始鈕。

※關於OPTION的設定，請參照第9頁說明。



這是大天使的指令出現的畫面，直接按下開始鈕，省略過去。

地城選擇模式

地區選擇方式。操作方向桿選出A、B、C中的1個，再按下A鈕。每一階段的報酬，金額都相同，或多或不少，難度也不一樣。

螢幕上的武器選擇畫面，即是選用的武裝設備一覽表。你可藉此機會選購一些適合在各關使用的裝備。

武器選擇畫面



## 操作方法



空中戰(直昇機射擊)逐一擊破出現的敵機吧!



飛狼低空侵入敵方基地，儘可能的摧毀敵軍基地和敵兵。

霍克降落在敵人的基地。安全、順利地通過了敵兵的包圍和基地的防衛網，進入基地內部救出被捕的人質。



※利用B鈕的跳躍，躲避敵軍炮火的攻擊。

※遭遇危險時，使用“CALL”(C鈕)呼叫飛狼援助。

※利用近距離無線電對講機來增加CALL的使用次數。

※進入基地內部後，不能再使用CALL。

再度回到空中戰，突破敵軍的包圍網，逐漸脫逃。

每跳過1道關數後，能得到1筆相當的報酬金，有了這筆金額，就可以購買更多更強力的武器或裝甲。請選擇下一道關數。





- 螢幕上出現的是你目前擁有的金額數，以及是否要採購武器裝備的選擇畫面。YES代表希望購入，NO表示不希望，請使用方向桿和A鈕來作選擇。



- 首先決定是要飛狼的裝備，還是霍克的武器，然後再從3種武器中選購自己想要的東西。



- 方向鍵是幫助你選擇武器，按下A鈕代表採購交易完成。
- 手中持有的金額若少於商品標示牌上的價格就無法購買。
- 利用B鈕再回到前面的畫面。



## 寶物介紹

- P** 提昇威力 提高射擊的能力。
- B** 轟炸 1 UP 增加炸彈的使用次數 1 次。
- T** 渦輪 1 UP 增加渦輪發射器的使用次數 1 次。
- ?** 表示不清楚那些秘寶可以提昇作戰實力。

- 1up** 增加我機數量 1 架。

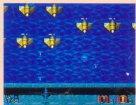
- 鈔票** 增加手上的金額數。

- 硬幣** 增加手上的金額數。

- 近距離無線電呼叫器CALL秘寶** 增加 1 次呼叫飛狼的機會。

- 我機** 我的殘存機數。

- (T), (B)** 可使用炸彈和渦輪的次數。



我現在要出証~!  
我現在要出証~!  
哇~，我才要出証，怎麼  
炸彈已經在腦袋瓜後面  
響起了。逃~!!



超級飛狼



## 決戰空間

VERYTEX

ヴェリテックス

- 原作公司：ASMIK
- 發行公司：ASMIK
- 標準價格：¥6800

參考資料：50・58期

這是一款由阿斯米克發售於M.D.版的射擊遊戲。

它主要是敘述人類在完成正統的宇宙進出之後的數世紀之時，很多的地球型行星已進入了殖民化，但還未與其他生物接觸，可是不久却傳來殖民行星席拉克薩的叛亂，而展開調查的戰艦又失去了連絡。因此，究竟在殖民行星席拉克薩發生了什麼事呢？

在此之際，為向殖民行星一探狀況的威力迪克斯遂勇敢地出擊了。



## 畫面介紹



- 得分
- 現在的速度
- 殘存機數
- 炸彈的殘餘數量



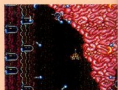
現在的速度是 I 低速、II 一般速度、III 高速。



## 操作方法



- 開始鈕…遊戲開始、遊戲中的暫停。
- 方向鈕…自機的移動。
- A 鈕…射擊。在取得誘導飛彈用的實物的同時，發射誘導飛彈。若按著不放手，可以進行連續性的射擊。
- B 鈕…發射飛彈。
- C 鈕…點燃機艙向後噴出的火力，可以調整飛機移動的速度，由慢到快分為低速、一般速度和和高速三段。遊戲開始時，多設定在一般速度。此外，敵人若是被捲入後焰中，必然會遭破壞。





## 舞台介紹

## 舞台1 宇宙空間

航空母艦米奈巴號，正以高速度向殖民地席拉克薩行星而去。在浮遊在宇宙中的太空站幾秒對面，就是米奈巴號此行的目的地星雲。調查行動才剛開始，但大批的敵軍却已經守候在那兒了……



## 舞台2 席拉克薩行星邊境

席拉克薩行星從殖民開始到現在，才不過短短數年，星球上至今仍殘留有許多尚未開發的地區。尤其是在邊境地區，叛軍的勢力正不斷的坐大，甚至到威脅到了開發地區的安全……



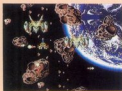
## 舞台3 席拉克薩行星開發地區

正如同所預測的一般，都市盡是一片殘破狀態。河川上游的堤防崩潰，使得下游開發地區全部遭逢大水肆虐。從都市上空鳥瞰全景的景觀早已經不復存在。面對著控制都市的叛軍餘黨，絕不可手下留情，將他們全數摧毀吧！



## 舞台4 席拉克薩行星衛星軌道

都市的偵察告一段落，接著進行的是衛星軌道上資料分析。從這裡望去，席拉克薩行星呈現出湛藍色的美，然而，隱藏在美麗背後的却是因為行星內龐大規模爆炸所引發的大星隕石群，和以這些隕石為掩護進行反擊的敵人軍隊……



## 舞台5 席拉克薩行星內側

由於不規則的自動運動，在過片太陽光照射不到以致無法開發的行星表面上，却有著微弱的人造光，突然間，從行星的內側雷出敵艦艦阿佛羅迪號龐大的身軀，並對我軍發動突襲。



## 舞台6 席拉克薩行星內部

從來自阿佛羅迪上的通信，得知行星內部似乎存有未知的生物一事。前往調查的我方人員，在飄浮著怪異的有機體的行星內部，却發現了比這更為重要的情報—叛逆的元凶正是藏匿在生物的内部深處。



## ◎寶物一覽表

寶物共有6種，每一種都有其特殊的功用，請務必謹記在心。

## ◎標準射擊



## ◎直線雷射



## ◎迴旋雷射



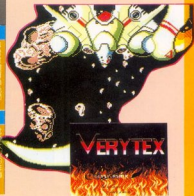
## ◎誘導飛彈



## ◎炸彈



## ◎神盾





## 零翼

ZERO WING

ゼロウイング

■原作公司：TOAPLAN

■發行公司：TOAPLAN

■標準價格：¥8000

參考資料：59、61、64期

西元2101年，銀河系宇宙聯邦政府為了防衛銀河系，建設了8座防禦基地。可是，卻有宇宙海盜企圖控奪基地……

兩年後，一架宇宙航空母艦突然爆炸，宇宙海盜也正式反叛聯邦政府……就在這個時候，一架超次元的宇宙戰鬥機「ZIG-01」，從航空母艦中飛出，全身包裹著火般地朝宇宙前進。

這是慘烈戰鬥的開始，只為了銀河系的和平。



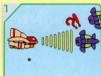
## 操作方法



- 開始鈕 遊戲開始時使用的鈕。遊戲中途，如按下此鈕畫面將呈靜止（暫停）狀態。按第二次，遊戲則又再度展開。
- 方向鈕 控制遊戲中的我機朝8個方向移動的按鈕。在設定模式時，上下表示選擇項目，左右表示設定項目。
- A & C鈕 用於攻擊的按鈕。利用OPTION的RAPID，可以選擇是要單發，還是要連發射擊。
- B鈕 發射擴人光束的按鈕。持續按著，光束也會接連不斷的放出。進入光束範圍內的敵人或寶物，都將被攔塞。



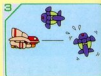
## ◎擴人光束的使用方法



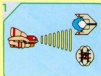
發射擴人光束，以攔截來犯的敵機。



攔截敵機，並破壞其攻擊能力。



再一次按下按鈕，可以將敵機彈了出去。



我機得利用擴人光束取得炸彈或其他寶物。



可防止3次敵機的飛彈攻擊。（第三次會爆炸）



再按一次，代表發射，並推回目標物。



## 寶物介紹



出現的武器共有紅、藍、綠3種。紅色代表巴爾幹射擊；藍色代表雷射光；綠色代表誘導飛彈。想增加這類武器的威力，只要再取得相同的顏色即可。從第4個起，報酬金的點數便提高到5000點。



巴爾幹射擊

這是我機的標準裝備。隨著戰力的提升，射擊範圍逐漸擴大。



雷射光

具有巴爾幹砲擊威力的強大武器。每當能力增加，威力就更加強大了。用於狙擊，威力不小。







**誘導飛彈**

這是搭載了敵機自動追蹤裝置的超小型飛彈，能夠發射出如旋風般的連續射擊。

**UNIT運輸機**

用來載運各式強大UNIT的堅固裝備。



**速度裝置** 有了這項寶物就能夠提增我機的速度。若取得4個，速度可以達到最高階段。自第5個起，報酬金提高到5000點。



**超型炸彈** 得到它，並安裝在我飛機上，可以防禦敵機飛彈的攻擊達3次之多。(第3次將其摧毀)再一次按下B鈕，表示朝前方發射飛彈。



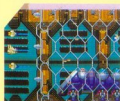
若取得這項寶物，我機殘存的機數將增加1架。

若取得這項寶物，我機殘存的機數將增加10架。



**STAGE 1**

衛星基地「那德魯斯」距離銀河系中心170萬光年處，正是行星「雷克路斯」的衛星基地。且擁有最先進的武器。



**STAGE 5**

行星「亞克斯斯」海底基地這是被建造在行星「亞克斯斯」的海底下3000公尺深的一處基地。據說，傳說中的拜蛇仍然有活在這海底的深處裏。



**STAGE 2**

人造行星「雷克路斯」它是20年前，人工建造的行星。由於非自然形成的，因此行星上沒有任何活生生的生物。



**STAGE 6**

「太空防柵」地帶以層層堆積的方式架設起來的牢不可破的太空防柵，阻礙了來往的通行。唯一能破壞這道防柵的，是海底生物「巴尼」。



**STAGE 3**

「布雷亞德納」星團它是位在距離「雷克路斯」3萬光年遠的地方，並利用隕石群所建造起來的太空基地。



**STAGE 7**

生體行星「貝羅」經由遺傳因子組合製造出來的生物兵器。不僅是動物，連植物也能變化成厲害的兵器。



**STAGE 4**

行星「亞克斯斯」它是和人類居住的行星「地球」最高類似的一個星球。據說，從前在星球上還居住有「皮魯魯」族人，但是如今已絕種。



**STAGE 8**

機械行星「賈巴拉」它是位於銀河系中央的巨大行星。也是宇宙聯邦政府的所在地。



## 武装雄鹰

FIRE MUSTANG

ファイアムスタング

- 原作公司：U.P.L
- 發行公司：TAITO
- 標準價格：¥6800

參考資料：60、61、62、64期

在第二次世界大戰中，當初有吃敗戰之惡的美軍，發明了世界最強的戰鬥機，叫「P-51D」。

而你要扮演美國空軍飛行員的角色，駕駛這架戰鬥機到世界各地，主要為了防止德軍與日軍的侵略。

也因此，「戰鬥」與「攻擊」是本遊戲的重頭戲，你必須學會這兩項，才能穩如泰山地完成戰鬥任務。

現在就開始武裝，奮勇殺敵吧

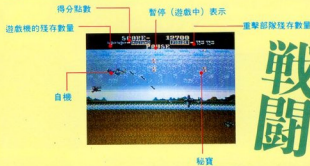


## 操作方法

- 方向鍵 野馬式戰機的移動。
- 開始鈕 遊戲開始、暫停（遊戲中）
- C 鈕 發射機槍和炸彈（連續射擊）
- B 鈕 重擊部隊的發射。
- A 鈕 發射機槍和炸彈（單射）



## 畫面介紹



# 戰鬥



## 寶物介紹

寶物全部共有3種類。當各類寶物到達最高數目而欲再往上累積寶物之時，取而代之以加點（報酬點數）計算，每一次可加10000點。

### ● 提高戰鬥力

提高野馬戰機的攻擊力到達最高的3階段。機槍可針對2方向，甚至3方向射擊，炸彈也能夠進行4連射或6連射。



### ● 1UP

火力坦克的存量增加1架，最高可以儲備到8架。

### ● 重擊部隊

發射劇烈的光彈，重創畫面中出現的所有敵軍，並摧毀敵人全部的飛彈。你最多可以擁有8架這類型戰機。

### ◎ 重擊部隊發射



# 空中戰。



舞台介紹

# 地对空

## stage 1.

● 舞台任務・諾曼第

德軍利用大型運輸機載運龐大的部隊前往諾曼第，欲展開登陸作戰。我機的任務就是要阻止它，並擊毀這架大型運輸機。

## stage 2.

● 舞台任務・德拉克島

根據情報來源指出，日軍此刻正逐步入侵德拉克島的海域內。確認一下消息的正確性，如若無誤，阻止日軍這項入侵的行動。

## stage 3.

● 舞台任務・賽班島

日軍轟炸部隊入侵賽班島的上空。趁日軍登陸前予以摧毀、擊破！

## stage 4.

● 舞台任務・阿爾及利亞

德軍部隊繼續向阿爾及利亞挺進。阻止它！同時還要注意德國空軍特別開發出來的噴射戰機！



## stage 5.

● 舞台任務・薩甸

日本空軍利用高性能的戰機「零戰」的掩護，運送了數目眾多的轟炸部隊前去總督。我機的任務，就是要將這些轟炸機全部擊毀！

## stage 6.

● 舞台任務・阿爾卑斯

因戰敗逃走的德軍殘餘部隊，正向阿爾卑斯山處集結，欲重新整合部隊戰力。我軍的勝利就快到了！快！將德軍的殘存戰力統統摧毀吧！

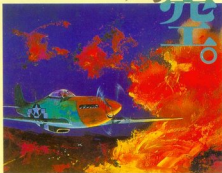


● 舞台任務・沖繩

日軍邊進行超大型轟炸機的開發，邊展開持久作戰。你必須在它前去戰線之前，將其全部擊落！然後……到最後的任務舞台……

武裝雄鷹

# 勝利





## 狄克崔西

DICK TRACY

ディック・トレイシー

■原作公司：SEGA

■發行公司：SEGA

■標準價格：¥6000

參考資料：59、60期

狄克崔西是城裏最會辦案的刑警，有一天他接到一通電話說：「街頭出現一羣拿刀、持槍的兇神惡煞，他們隱匿在碼頭、停車場等好幾個地方。」

由於這羣壞蛋的頭目，是很厲害的冷面殺手，所以狄克崔西必須要小心應戰，才不致於被捕。

如今，你就充當狄克崔西，要在規定的時間內，破壞敵人的組織，不過動作一定要敏捷，才能達成克敵的目的。



## 操作方法

你雖然是這城裡最傑出的刑事幹員，但是也只有幾次復活的機會。用來破壞罪犯組織的時間極為有限，你必須靈活的掌握住每1分每1秒，因此，在開槍之前，請務必熟記武器操作的要領。

### ■方向鍵

●OPTION(選擇)畫面：上下代表項目的選擇；左右代表確定所選擇的項目。

●戰時中：按左或右表示走路，按上表示起來，按下表示蹲下去。■方向鍵轉動的方向正是機槍射擊的方向。

### ■A 鈕

●開槍射擊或在犯罪者接近時給予痛擊。

●射擊練習時，瞄準左邊的標的物射擊。

### ■B 鈕

●起身躍起。跳上箱形物或障礙物之上，或登上梯子。按下■B鈕或■方向鍵，表示跳躍過危險的場所。

●射擊練習時，瞄準中央的標的物射擊。

### ■C 鈕

●以機關槍掃射正要離開的凶案現場。

●射擊練習時，瞄準右邊的標的物射擊。

### ■開始鈕

●按一下，表示遊戲開始。

●按一下，表示遊戲繼續。

## 畫面介紹



①目前的得點數：在這以前所獲得的累積點數。

②舞台和關數：表示目前作戰的關數。當到了各舞台的第3關數即與首領對決的時候，此數字的地方將轉而顯示出首領的姓名和其實力的強弱。你必須目不轉睛地注視這部份的變化，以便當首領力量轉弱時，給予他致命的一擊。

③殘餘的生命：被打倒之後還能夠持續的次數。基本上，在遊戲開始時的生命次數為3次，到生命次數減少為0時，就代表生命終了，自然遊戲也結束了。

④生命計數：遊戲中的主角若運行經的歹徒毆打或用槍擊中時，生命計數上的數字會減少，減少到0時，表示了生命已經結束。

⑤計時器：顯示出1個關數到結束為止的剩餘時間。剩餘時間如果為0，表示遊戲結束。

⑥可利用的槍枝：這部份會顯示出在各個關數中將出現的槍枝型號。如果型號消失了，即表示其代表的機關槍或手槍已不能再使用。



## 舞台介紹



## ◎舞台 1

「號外！號外！你不可不讀！」的官兵捉強盜的故事。你就是警察負責有義務和責任。採取行動前的準備已經完成。突然，流彈飛過，

警察鳴外頭，歹徒正拿著機槍四處掃射，街道上一片亂哄哄，緊張的人們到處逃散、躲避。電話亭、消防栓等公共設施在彈火的肆虐下破壞殆盡。最後，歹徒在彈藥用盡後，急忙逃向停車場的方向去。

壞蛋現身了！你決定要打敗這個壞蛋。然而，要打敗這個如脫殼狡詐的男子也非常易事，你必須使用更多的彈藥才行。



## ◎舞台 2

終於，壞蛋招供了，告出了有關尼特羅格林的事情。那輛列車應該是到連倉庫才號地。在這座倉庫的裡面，藏匿著數位犯罪的前科者，他們全都曾經接受

過射擊的訓練。當查·布羅逃跑了，你必須追上去。在一陣激烈的追逐後，惡漢只是轉移別人注意力的裝飾品而已。這邊的查·布羅趁機會將點燃的火藥投進了卡車的底部。置身槍林彈雨中，你必須同時閃躲找掩護，同時開槍制止歹徒的行凶。

## ◎舞台 3

回到街上，手握湯姆遜機槍的惡棍藍古寇特，正等候在那兒。想活命的話，就快點逃吧！在尼特羅格林的身後站著黎用士·萬里斯，他急忙轉向他常去的莉茲俱樂部方向而去。途中，他邊開車，邊觀察周圍環境，希望因此從而甩開對方的追跡。

黎用士·萬里斯製造惡感瓶，並在其上寫下了你的姓名。讓你知道，在工作場別處處免得罪事了。



## ◎舞台 4

小巷裡，又發生炸彈爆炸事件。歹徒變得比以前更卑鄙、更狡詐，作案人數也增加了許多。

小巷子窄而狹長！突然之間，從兩旁竄出若干的槍手進行狙擊，甚至投擲炸彈。躲避！跳躍！射擊！激烈的衝突波及到了那頭的倉庫。在那兒，他看到了布倫費斯手上拿著炸彈守候著。



## ◎舞台 5

在倉庫內的戰事愈來愈激烈。敵眾我寡，顯然已經陷入了被殺手包圍的不利情勢。快，從箱子堆的後面繞上去，從那裡比較好展開還擊，又可以藉助成堆的箱子躲避流彈的射擊。逃離了倉庫，再回去莉茲俱樂部，在返回的途中，又與瘋狂的駕駛人發生一場汽車追擊戰。

回到俱樂部，又看見那熟悉的面孔，弗蘭特！他擁有最厲害的武器湯姆遜機槍。槍戰中有激烈的還擊，你來我往，似乎到了生死對決的時刻。

## ◎舞台 6

狙擊手，持槍的歹徒，投擲炸彈的恐怖份子，這些人都是黑社會中無惡不作的壞蛋。要掃蕩日益嚴重的槍械氾濫和構殺掠奪，是到了該與這些惡棍決一死戰的時候了。崔西，這差一步你就可以逮住一條大魚囉！

現在，你必須和畢克爾依 1 對 1 的決勝，準備好，要注意了！





## 魔界妖子

魔物ハンター妖子・第7の冒険

■原作公司：NCS  
 ■發行公司：NCS  
 ■標準價格：¥6500

參考資料：57・58・59・61期

這款遊戲主要是描述如何來操作妖子，打倒各畫面最後所在的頭目，掙脫於該畫面之外，並打倒第5畫面裡的妖魔界女王的一個普通動作遊戲。遊戲最大的特徵，就是主角妖子本身，穿著一身最具有中國特色的衣服。

妖子主要的目的是為保護人類界，而與企圖消滅人類而不斷攻擊過來的妖魔鬼怪奮戰到底的故事。其中將在遊戲中，看到妖子如何善用破邪之劍去打妖魔。



## 操作方法

「魔界妖子」的操作方法，對初次操作的人而言，也非常簡單。但卻是相當複雜的操作系統。好好記住！



- 開始鈕 → 遊戲的開始與中斷時使用。
- 十字鈕 → 選擇妖子的方向、跳躍與攻擊方向。
- B鈕 → 用劍做攻擊與防護罩。



持續按著，放的話……



放……



靈巧運用「破邪之劍」！

按B鈕的話，破邪之劍會炸裂！能夠對妖子所朝的方向，進行相當寬範圍的攻擊。跳躍中也能進行攻擊，往下方的下刺，跳躍時也可辦到！

一直按著會出現防護罩！

持續按B鈕不放的話，在妖子的周圍，就會出現防護罩的輪來保護妖子，抵禦敵人的子彈。防護罩仍舊靈敏也能進行移動和跳躍。但無法防禦碰撞！

再壓一次會發射環狀彈！

防護罩離開後，放開B鈕一次，再立刻按壓的話，即可使防護罩飛出去攻擊敵人，且能再飛回來。所飛的方向，可用十字鈕做選擇。做跳躍的話，也能往下發射。

### ■A・C鈕

任何一個都是用在跳躍。方向決定後，一鼓作氣地跳躍！

按跳躍鈕時，按十字鈕的話，就會往那個方向跳躍。同時按跳躍及方向的話，不會改變方向，只會往後跳。

使用跳躍，進行各種的動作！

跳躍可與攻擊、防護罩配合使用，所以跳躍時也能進行攻擊。還有，在跳躍中按下B鈕，即能進行「下刺」攻擊！



## 舞台介紹

### SCENE 1 沼澤與植物的世界！

巨大植物叢生繁茂的濕地帶，而下面是個張著大口等待獵物來臨的無底沼澤。爬上植物的樹幹，藉著浮游的蓮花葉及岩石，穿過沼澤，一個充滿肢體運動感覺的舞台。登到樹幹的頂點，摸索找到隱匿根部的巨大花。



↑在一坐上就會下沉的立足點上，不進行節律性的跳躍，就會掉入沼澤內哦！



↑不要在首領所捲起的強風中，不停地往前爬吧！戰鬥在之後！



## SCENE 2 灼熱的熔岩地帶

在火龍鬼等待妖子前來的魔界山，有從地下飛出高



熱的溶岩與噴火的火山及會突然噴射火球等，真傷腦筋！特別是火球，因防護罩對它產生不了作用，所以只要正面受到火球攻擊，不需1秒，妖子就會倒下了。

與四天王的火龍鬼決鬥時，火龍鬼吐出的火會順著地面朝這邊來，快以跳躍避

↑ 準備高跳時快跳躍。



開，待距離縮短後，用破邪劍砍殺一番。要避免火球跳躍時，必須全力以赴，否則誤踏立足點。

水虎鬼出乎意料的在水中出現，只有此畫面快結束



↑ 背景是火，好優美的笑容。

將無法通過考驗。一開始時，不盡全力的話，將會造成困擾。應多嘗試。

時，妖子才可潛入水中而不會死。但在水中的決鬥，實在很辛苦！

## SCENE 3 涼爽的水源地帶

水虎鬼所處的魔界湖，整個畫面皆在湖上，是個危機重重的舞台。不管妖子的



體力有多充沛，只要掉進湖裡就會死掉。即使受到敵人的攻擊與傷害，也不能失足



↑ 被龍捲風捲起而登上一層。

↓ 水中的戰鬥對妖子不利。

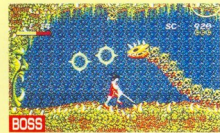


## SCENE 4 可怕的叢林地帶

於土蛇鬼居住的魔界洞中，妖子會在樹枝與樹幹上，上下左右來回飛躍，是相



當容易迷失的地形。強開放出防護罩，以避開蝙蝠所發射的精靈子彈。



↑ 在往上飛躍的一瞬間，你無法下落的，就會受到擊落的怪擊。

## SCENE 5 幽玄的雪世界

妖子終於來到女王飛利亞居住的魔界城。被雪覆蓋的畫面，美的極端可擊，



但其操作也是前所未有的艱苦，遊戲過程中的陷阱，更是不計其數。從斜面急速下降時，不加速即無法飛過及加速過度就會飛過頭的地方等，不將這些牢記腦中，就很難過關哦！

途中出現的綠色魔，受到攻擊時，身體會變短，所以只要將其身體全部切掉，就可使它倒下。用破邪劍直

↑ 原戰最後，衣服也已破爛不堪。

↓ 小心不要受到任何傷害。



接砍殺比發動防護罩，更具攻擊力。所以盡可能利用接遊戲，才是明智之舉。接著在最後階段，飛利亞……。



↑ 背景是魔界城的城堡。



1人プレイ用アクションゲーム RENO

## 夢幻戰士 III

VALIS III

ヴァリスIII

- 原作公司：JAPAN TELENET
- 發行公司：JAPAN TELENET
- 標準價格：¥8400

參考資料：61期

故事是描述一個邪惡的國王，使得威脅該王國和平的夢幻界女王遠把隱藏無限力量的夢幻之劍傳授給住在人間界的優子。

雖然優子打敗了邪惡的國王，保住了夢幻界的和平，但不久夢幻界却失去了和平之日了。因為夢幻皇子梅卡斯在次元的狹窄之處甦活了，再迫使夢幻界陷入永無安寧之日了。於是夢幻界的和平就託付給優子了，而化惡債為正義之心的優子因此就打倒邪惡之力了。



## 操作方法

- 方向鈕 —— \*按左右使我方角色移動。  
\*往下按，我方角色蹲下以避開來自敵人的攻擊。  
◎和其他的按鈕配合著一起用，可以做出各種的動作出來。
- A 鈕 —— \*在動作畫面中，欲交換我方角色時使用的。
- B 鈕 —— \*攻擊時使用。  
◎攻擊中突然停止。或在蹲下和縱身躍起時發動攻擊。
- C 鈕 —— \*跳躍時使用。  
◎跳躍中，若配合方向鈕的左右操縱，就可以控制跳躍的方向。
- 開始鈕 —— \*當要越過暫停或設的螢幕畫面時，得使用此鈕。

## 畫面介紹

### A HP與MP

HP、MP分別代表體力和魔力的殘餘量。當我方角色被敵人擊中時，該殘餘量會逐漸的減少。HP為0表示殘存的角色人數僅1人而已。MP則隨著魔法使用次數的增加而遞減，減至0的時候，表示法力已失，不能再施展任何魔力了。

這部份的數為優子、華萊那、面盾等3人共用的，因此，即使角色更換，顯示的數字也不會改變。



### D 武器的威力

代表一般武器具有的威力。武器在不用來攻擊時，力量依然存在不會減少。使用時，要注意計數長度的變化，以決定攻擊的威力強度。寶物的獲得，可以有助於武器威力的提昇，並發動強大的攻擊力。

### B 攻擊寶物

當取得特殊攻擊寶物時，這部份會顯示出來，同時表示可以使用魔法，也可以和其他的寶物作交換。

### C 遊戲角色

操作中的角色為正面，伺機而動的角色為背面，至於無法選擇的角色則是面向後面。當然也有依舞台情況決定登場與否的角色。

### E 殘存的玩家數量

HP數減為0時，人數減少1人，反之，獲得1UP寶物時，則增加1人，人數最多可提高到6人。

### F 計時器

每幕舞台都有限制的時間，若超過所規定的時間，則人數將減少1人。

## 寶物介紹



\*所有的寶物都是裝在寶盒裡，並被放置在畫上的某個地方。找到寶盒，破壞它，盒中的寶物會出現。



### 恢復

\*HP恢復4個  
打倒敵人愈多，恢復的也愈快。



### 補充 愈

\*HP恢復16個  
讓你在激烈的舞台上得心應手。



### S 魔法

\*MP恢復8個  
它是華萊那最希望得到的寶物。



### B 魔法

\*MP恢復2個  
多儲存一些吧！



### 力量UP

\*提升武器威力，最高可達到3階段。



### 能量速度

\*能加快武器威力儲存的速率。



### 1UP

\*得到它，玩家殘存數量將可增加1人。





## 特殊攻擊

取得特殊攻擊用寶物後得按照MP值施展魔法。



根據所取得的特殊攻擊寶物之不同，得使用的魔法也不一樣。甚至寶物的威力也會因人而異。



控製火炎力量的魔法。正義之火可以燒毀敵人。

冰之魔法。瞬間可凍結敵人，阻其行動。

雷之魔法。運用神秘的雷電力量擊碎敵人。

查姆亞不像華瑪那那般神勇，但是也具有相當威力的魔法。在上下進行的舞台中，或眾多敵人出現的場合理，務必要掌握訣竅靈活的運用神秘魔法。

魔法	消耗MP
火 火龍	4
冰 冰箭	4
雷 光球	4



↑火龍。發出火龍攻擊敵人！



↑冰箭。向左右方向發射冰箭，可使敵人在一定時間內凍止住。

↑光球。它是集合了雷電威力的光彈。可以用來攻擊左右，甚至上方出現的敵人。



魔法	消耗MP
火 火刀	4
冰 冰刀	4
雷 雷劍	4



魔子的法力比其他2人角色稍遜色3點。不過，MP的消耗量却是同樣的多，因此，不能夠無限期的使用。必須活用各式武器作為攻擊力量的輔助。



↑火刀。揮劍而來的火之短劍在空中飛舞。

↑冰刀。會釋放出劇凍冷波，使敵人凍結任一段時間。

↑雷劍。給予出現在畫面上的敵人致命的一擊。是在剛開始高塔舞台上使用特別有效的魔法。

他擁有3人之中最具威力的魔法，也是最有效的魔法，因此，請善用這套魔法聚集更多項能恢復MP值的寶物吧！

魔法	消耗MP
火 火力旋轉器	3
冰 テスキューブ	3
雷 雷暴	3

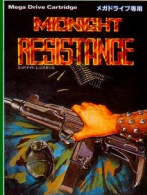


↑火力旋轉器。身體的四周圍繞著火彈。



↑死亡立方體。向4個方向射出的冰彈，凍住了敵人，使其無法動彈。

↑雷暴。只見畫面上雷光飛舞，在一定時間內造成敵人死亡。



## 午夜逆襲

MIDNIGHT RESISTANCE

ミッドナイトレジスタンス

- 原作公司：DECO
- 發行公司：DECO
- 標準價格：¥ 6800

參考資料：57期

世界有一位瘋狂的科學家，他為了控制全世界，暗中成立一個恐怖殺戮集團——克林姆軍團。

某一天，也是科學家的獨生士一家人遭克林姆軍團的迫害。

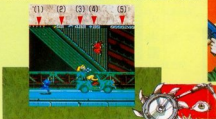
另一方面，各地不斷有人起來反抗這支殘暴的軍團，可惜他們的抵抗都無效。

就在大家面臨絕望之際，有一位年輕人從瓦礫堆中站起來，他就是獨博士的兒子，為報家仇、為解救眾人而奮戰。



## 畫面介紹

戰時進行中所有必備的情報，將被顯示在畫面的上部。



- 1 鑰匙：只要打倒特定的敵人就可到手。
- 2 殘存的玩家數
- 3 槍彈的殘數：「○○○」表示只擁有最初裝備的機關槍。
- 4 BACK-PACK WEAPON的殘餘彈數。
- 5 得點數

### 武器庫

打開收藏著武器的箱子。箱子下有鑰匙孔，利用適合的鑰匙將它打開，再以脫身躍起的方式取得武器。



## 遊戲開始的方法和操作方法

“MIDNIGHT RESISTANCE”為1人遊戲軟體。遊戲開始之前，請先將操縱器連接到主機的操縱器終端機1上。

### ■開始鈕

遊戲開始時，或遊戲中暫停後再度開始時使用的。

### ■方向鈕

移動玩家，或於槍擊中使用支離武器時

得用。(■方向鈕(上))

### ■A 鈕

利用槍進行攻擊。按1次代表連續射擊，再按一次代表中止。

### ■B 鈕

主要用來決定攻擊的方向。

### ■C 鈕

玩家跳躍時可使用。

## OPTION畫面介紹和操作方法

在標題畫面中選擇〈OPTION〉(■方向鈕→■開始鈕)，進行畫面切換。



※選擇項目內容以方向鈕，決定則以B鈕。當各項目決定時，請移至下一個項目。

在〈OPTION〉畫面中，操縱器、按鈕的操作方法、難易度、玩家人數、接觸的次數等皆可設定。

●操作模式：設定方向鈕、A、B、C鈕的操作方法。各鈕的操作方法基本上都已確定，惟細微地稍稍有不同。可設定本身身長的按鈕操作方式。





- **方向鈕**：玩家的移動，双击方向之設定。
  - **A 鈕**：双击鈕。按一次表示連續射擊，再按一下代表中斷。
  - **B 鈕**：固定双击方向。連續按住時，方向鈕無法移動。
  - **C 鈕**：跳躍時使用。
- 操控 B-1
- **方向鈕**：玩家的移動。
  - **A 鈕**：双击鈕。按一下連續射擊，再按一下表示中斷。
  - **B 鈕**：設定双击方向。按下時，可左右旋轉。
  - **C 鈕**：跳躍時得使用。
- 操控 B-2
- **方向鈕**：玩家的移動。
  - **A 鈕**：双击鈕。按一次連續射擊，再按一次中斷。
  - **B 鈕**：設定双击方向。按下時，可左右旋轉。
  - **C 鈕**：跳躍時得使用。
- 操控 B-3
- **方向鈕**：玩家的移動。
  - **A 鈕**：双击鈕。按一次連續射擊，再按一次中斷。
  - **B 鈕**：双击方向的設定。按下時會左回轉。
  - **C 鈕**：跳躍時得使用。
- 無論是一種操作方法，在双击之時都可以利用 **■** 方向鈕(上)來裝射 BACK-PACK WEAPON。

## (操作方法一覽表)

操作方法	■ 方向鈕	■ A 鈕	■ B 鈕	■ C 鈕
A	移動、双击方向	双击	双击方向 (旋轉角度固定)	跳躍
B-1	移動方向	双击	双击方向 (左右旋轉)	跳躍
B-2	移動方向	双击	双击方向 (右旋轉)	跳躍
B-3	移動方向	双击	双击方向 (左旋轉)	跳躍

## 難易度

設定遊戲之難易度。分為 EASY (容易)、NORMAL (普通)、HARD (難)、VERY HARD (非常難) 4 個階段。

## 玩家

設定玩家數。範圍可以在 1~5 人左右。

## 機關

設定機關的次數。範圍可在 0~5 次左右。  
全部設定終了後，按 **■** 開始鈕，切換標題畫面。配合 (TART) (■ 方向鈕 → 開始鈕) 的操作，戰開始時!!

## 武器說明

玩家藉打敗特定的敵人而取得鑰匙。

此鑰匙是取佔舞台後進入武器庫內取各武器時必備的東西。

武器庫內的武器全裝在各式的箱子裡面，想要寶物就必須把箱子打開。(請在希望到手的武器箱子的下頭跳躍!) 此外，遊戲中玩家可取來裝備的武器，大致可分為槍械類及其他兩類。

## (槍械類)

玩家最初攜帶的武器只有機關槍 1 種。



3-WAY飛彈 1 次可朝 3 個方向射出，同時時間內出現多數敵人時非常有效。



FULL-AUTO機關槍的 POWER-UP 版。破壞力較前者更大。



FIRE火焰發射器。利用噴出的熊熊火焰來攻擊敵人，破壞力也很可怕!



SHOT-GUN 遇有敵人或障礙物橫在前方時會將其爆裂排除，適合用在廣範圍的敵人包圍下。



(BACK-PACK WEAPON) 舞台 2 以後，玩家便可攜帶槍械以外的其他種武器。双击中 (■ A 鈕) 得使用 ↑ 方式操縱。



NITRO 在頭上爆炸，碎片向四面八方散去。



SHOWER 如下雨一般，炸彈凌空而降，一舉殲滅敵人。



H.M. 數枚飛彈鎖定敵人行跡，直到命中目標物為止。



(其他) BULLET 彈匣。有子彈 500 發左右。

BARRIER 護盾在玩家的周圍，如有敵人接近將其摧毀。



S. CHARGER 倍增 POWER-UP 槍的攻击力和破壞力。



1-UP 增加玩家的殘存數量。



## 瓦德那森林

ワードナの森

- 原作公司：VISCO
- 發行公司：VISCO
- 標準價格：¥6300

參考資料：58、61期

很久以前，在一座和平之都裏突然出現邪惡的魔法師瓦德那，他施展魔法將城裏的人變成水晶球，然後利用水晶球，收買許多怪物成為他的手下。後來那座都市變成「瓦德那森林」……

某日，一對新婚的年輕人，不小心迷失在瓦德那森林裏，受到許多妖怪的攻擊，女主角不幸被變成水晶，男主角為了救出妻子，不得不展開一場經歷千辛萬苦的冒險之旅。



## 操作方法



- 開始鈕 ·遊戲開始 ·暫停中止
- A 鈕 ·跳躍
- B 鈕 ·攻擊
- C 鈕 ·跳躍
- B 方向鈕 ·左右走動。■A 鈕或■C 鈕同時按下時，代表可以傾斜跳躍。
- ☆■方向鈕往下或斜下方代表蹲下。
- ☆■方向鈕往上表示只使用梯子或繩

繩。通常都沒有跳躍中的意思。  
☆利用■方向鈕上下移動來操作梯子或繩梯。如要按住貓頭鷹時，■方向鈕朝左右按，再配合■跳躍鈕，即可控制左右跳躍的方向。  
☆另外，在抓住滑車或大鳥時，■方向鈕往下按，便可跳下來了。



## 武器說明



遊戲中主人公的武器，是從指尖部發射出來的魔法火焰。隨著遊戲的進展，你還可以在店裏買到各類喜歡的武器(全部共4種)另外也有提升火力的祕寶，最高可達8連射。(遊戲開始時1次僅1發)。



太陽神劍  
為最強而有力的雷射型。



月之劍  
以旋轉的方式向外射出。



星之劍  
呈波及型射出。



## 商店和寶物介紹



商店畫面

在各畫面之間有商店，你可以在那兒購買到需要的寶物。打敗敵人後，黃金出現，不妨多收集一些，有了這些黃金就能買到許多的東西。



斗篷  
在接近敵人時有護身的的作用，但也只能用一次。





針和線

用來修復斗篷的，同樣只能用1次。有了這個和斗篷就能幫忙你化解2次危險。兩樣東西必須配合應用，只有針線無斗篷是沒用的。



時鐘

當時鐘上所指的時間過去後，會延長30秒時間。



笛

笛將在某個特定的敵人被打敗後出現。拿到笛子之後，大鳥騷都出現，你可以使用笛子將它捉住。



高球鞋

這項寶物也是在打倒特定的敵人後才會出現。有了這些高球鞋，你就能夠跳起1度左右的高度。

## 各舞台說明



舞台 1：(首領：翠綠龍)

這裡是瓦德那森林的入口。在這一大片濃密幽暗的森林裡，渺無人煙，有的只是令人生畏的危險沼澤。

爬上常春藤在藤蔓之間狹窄的立足點，慢慢的向前邁進。這也是最初出現的舞台畫面，依序自然地前進不會太過困難的。



舞台 2：(首領：卡加)

機械結構的建築物。建築物有許多陷阱用來阻止人前進。像巨大的旋轉刀、可摧壓任何物體的壓軋機，唯一較安全的立足地只有輪送帶了。

掌握好時間，不要太慢也不要操之過急，避開各種的危機順序前進吧！



舞台 3：(首領：火龍)

這大片的枯樹林，有時而隆隆乍響的火山，也有衝天的火海。進到林內，首先會見到身著斗篷在空中飛來飛去的傳教。由於他手持香牌，所以任何正面攻擊，對他都沒有效。

這其中最為重要的是一隻大蜜蜂，因為打敗牠，你才能取得到秘寶。



舞台 4：(首領：達葛姆)

迷宮城。城內有許多梯子，用這些梯子登高遠望以確定自己所在的正確位置才不至迷失。城裡有位老婆婆，如果得到她的幫助，對於你的前進將會很有用。不過，用什麼方法才能做到呢……？



舞台 5：(首領：達洛克)

巨大的城中，有各種的危機在等待著你。不僅如此，還有見都未曾見過的魔物潛伏在那兒。

各種的敵人，強而有力且深不可測，若不小心警覺，很可能無法順利跳關囉！

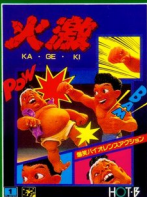


舞台 6：(首領：瓦德那)

這裡是通向瓦德那所在屋子的地底下。在各處屋裡，都有瓦德那精選出來的魔物們在把守著。這裡設有陷阱，只有和魔物們面對面的勝負決勝，你必須活用以往累積的經驗，幫助你朝目的地推進。

瓦德那，究竟是個什麼樣的人物……？





## 火 激

KA · GE · KI

火激

■原作公司：KANEKO

■發行公司：HOT · B

■標準價格：¥7700

參考資料：48期

原是職業拳擊高手的「阿慶」，是個專門扶助弱小的正義男子。可是，他最痛恨的火激軍團團長，卻有意誘他加入該軍團。富有正義感的阿慶，當然不會答應！

結果數日之後，阿慶的可愛小弟不知遭何人突襲，不幸死在醫院。傷心的阿慶心想，一定是那羈可惡的傢伙幹的，非要找他們算帳不可。

他就單槍匹馬地闖入火激軍團，他的命運將如何呢？



## 操作方法

「火激」為1人專用的遊戲。請將操縱器連接到主機操縱器插機1上。

- 開始鈕  
遊戲開始，遊戲中的停止（暫時停止）。
- 方向鈕  
主人公、慶的移動，指令的選擇。
- A鈕  
跳躍（●方向鈕轉向跳躍的方向）。
- B鈕  
利用出拳攻擊（左勾拳）。  
如果再取得拳擊手套，就可以發動超級拳擊。
- C鈕  
直接攻擊（右勾拳）。
- B+C鈕  
蹲下。用來躲避敵人的攻擊。



## 遊戲目的

你就是遊戲中的主人公、慶。你必須潛入火激的藏匿地點，將火激軍團一網打盡。

火激巢穴在一棟位於斯拉姆街角的泰安大樓的1~9樓裡面。你得先打敗在各層樓的軍團成員，然後再上到9樓與等候在那兒的總長決一死戰。



## 畫面介紹



敵人角色的體力計數

玩家的體力計數



## 重擊 & 遊戲結束

當擋着敵人的拳頭，這表示受重擊，玩家的體力因此而減退。到體力減少至0時，遊戲便告結束。



## 接關介紹

遊戲結束之時，若有CREDIT的話，便可以再接關。在時間將至以前，請按下■開始鈕，然後從開始處展開遊戲。

R1~5：從各ROUND再開時

R6~7：從R6再開時

R8~9：從R8再開時



PUSH START BUTTON

CONTINUE

12

CREDIT 9

## 技巧介紹

慶，為上一屆全日本職業拳擊賽的冠軍得主。所以，最善長的絕技自然就是拳擊中的勾拳了。靠著這項技巧，他挺身而出向火激軍團挑戰。



### ■ 出拳 (左勾拳)

這項遊戲的基本技能。雖然拳頭不帶威力但速度快，可連續出擊。



### ■ 直拳 (右勾拳)

慶的拿手絕技。重擊拳具有致命的威力，只可惜出拳的動作過大，容易讓對手躲過。



### ■ 超拳擊 (左勾拳)

奪取寶物時得使用的特殊技能。比起拳擊來，超拳擊出拳更快也更連續，只能在一定時間內使用。



### ■ 蹲下

為拳擊防衛技巧之一種，彎下上身，躲避對手的拳頭。



### ■ 跳躍

這是誰也無法模倣的慶的絕活。一躍脫身，擺脫窘境，趁機接近對手的身邊。

## 寶物介紹

遊戲中出現的幾項寶物，對於玩家而言，是非常珍貴的。儘可能在時間結束前，多收集些吧！



### 漢堡

這東西有助引恢復慶20的體力，但依然沒辦法回到體力MAX以上。

吃了它慶的體力可以恢復到10。但是，無法回復到體力MAX (32或40) 以上。



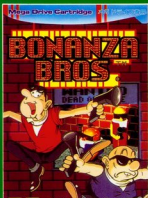
### 罐頭



### 手套

取下這個，要不了多久，你就可以發揮超級拳擊了。





## 龍鳳神偷

BONANZA BROS

ボナザブラザーズ

- 原作公司：SEGA
  - 發行公司：SEGA
  - 標準價格：¥ 6000
- 參考資料：62、63、64期

「龍鳳神偷」的故事主要是描述被稱為黑街街的「邪惡之城」，住了許多專向善良市民恐嚇的壞蛋，因而為了掃除邪惡勢力，象徵正義之士的「龍鳳神偷」，遂被指定為攻擊犯罪最適當的人選。

而委託神偷進行調查的神秘人物，遂要求神偷潛入惡人所住的房屋中，盜取能證明惡人犯罪的證據。因此以「不殺不侵犯」為原則的，2位正義之士，趁著黑夜朝向「邪惡之城」出發，展開行動了。



## 操作方法

這款遊戲為1或2人專用遊戲。2人同樂時，操作器也必須使用2個。

- **開始鈕** 遊戲開始，遊戲中按1下表暫停，若中途加入或接關的時候可以按此鈕。
- ▶ **方向鈕** 玩家的移動。在靠壁邊處，連續向左或右方向按的話，可以隱藏身形。

- **A鈕** **C鈕** 跳躍

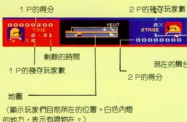


- **B鈕** 射擊 (戴靜槍)



## 畫面介紹

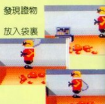
龍鳳神偷指的是那普和迪姆兩大偵竊。這其中不管是哪一個玩家都可以玩。只用2 P 操縱器也可以1人獨樂。



## 遊戲介紹

偷偷潛入建築物裡面，在短短的3分鐘之內，要把所有的證物統統竊走！事情若能順

利結束，來到出口，就能發現證物  
發現證物  
放入袋裏



### ■ 關於CREDIT

這款遊戲採用了CREDIT制，遊戲開始前，有5個CREDIT。

### ■ 玩家數

不論是受敵人攻擊，或被門給夾住，或時間已到，玩家的玩家數都會減少1人。  
(時間到了的時候，再從舞台最初開始。)  
得分如有到20萬點，玩家人數可增加1人。



被發現了。溜～逃!



快！快！沒時間了！





## ■ 得分

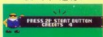
打倒敵人，取回禮物，可以增加得分點數。舞台跳關後，根據所剩餘的時間，還能獲得得到跳關的獎金。



讚、還沒好嗎！舞台跳關需要2人一起啊！

## ■ 中途加入的方式

1人玩的時候，如果畫面上有出現像右邊



利用2 P操縱器，中途參加就沒問題（OK）

這樣的訊息，就表示可以參加。



使用1 P操縱器，也可以中途加入。

## ■ 接關

玩家數為0，代表遊戲結束。遊戲結束後，如有下列顯示出現的話，表示可以接關。



真可惜！遊戲結束。

當數字將至0之前，請按下■開始鈕。待遊戲結束後再開始。



可以接關呢！



再試一次，加油！



## 舞台介紹

在編織城，也有你不知道的敵人存在。你要如何避開嚴密的警戒，大肆收括城內所有的金銀財寶呢？就看看你在全10幕舞台中的表現了！

## 舞台1 商社

〔失竊物〕

金庫、電腦軟體、機密書信



## 舞台2 大富豪的宅邸

〔失竊物〕

金庫、黑市交易金額、未公開上市股票。



## 舞台3 機場

〔失竊物〕

從事殺買賣的證據錄影帶，違法改裝的角子老虎，機密類書信。



## 舞台4 偽鈔印製所

〔失竊物〕

假鈔和製造假鈔的模型



## 舞台5 地下鐵庫

〔失竊物〕

手槍、鑽石、炸彈（全部為走私貨品）



## 舞台6 珠寶店

〔失竊物〕

雷射兵器用寶石原礦、巨大的鑽石、走私的金塊。



## 舞台7 研究所

〔失竊物〕

研究中的細菌兵器、最新裝置、機密類書信。



## 舞台8 豪華客輪

〔失竊物〕

走私品



## 舞台9 美術館

〔失竊物〕

美術品（假軟體被藏匿起來）



## 舞台10 金字塔

〔失竊物〕

軍事機密類書信、軟體、機密性軟片、微軟片。





## 聖劍王子

SAINT SWORD

セイントソード

- 原作公司：TAITO
- 發行公司：TAITO
- 標準價格：¥6800

參考資料：66期

一千年前的「大軍族」。傳說它是神的後裔，並以神聖之力，與人類共同解放了魔族支配的地上。

與魔族展開一場熾烈的戰爭後，人類在法律和秩序的束縛下，過著和平安定的日子。但經過千年之後，人類在長久的安逸日子裡，日漸怠惰，並失去了原有的頓悟，甚至連「大軍族」也不例外。沉溺於和平的人類又將遭魔族迫害，而已失去神力的「大軍族」為拯救人類將展開尋找封印神聖之力的七顆寶珠。



## 基本操作

這套遊戲只能聯打。操作盤是連接在主機的控制器子 1。

十字鈕 開始鈕  
 主人公的移動 遊戲開始  
 游標移動 暫停(選擇方式)

A鈕 魔法  
 B鈕 攻擊  
 C鈕 跳躍

■主人公可以有三種形態的變身方式，而形態的不同，操作方法也不一樣。詳細情形，請參閱P.27「METAMORPHOSIS(變身)」項目。

■主人公隨著遊戲的進行，可以使用7種不同的魔法。詳細情形，請參閱P.1「MAGICS(魔法)」項目。

## 寶物介紹

### 變身秘寶

META-HORSE  
 這是要變身成人頭馬蹄所必需的。



META-BIRD  
 這是要變身成人頭所必需的。



META-FISH  
 這是要變身成人頭所必需的。

### MP秘寶



MAGIC-BALL

MP增加 / 50pts

MP增加 / 30pts

### 回復秘寶



LIFE-BALL

主人公的體力恢復量  
 定量回復。

### 舞台秘寶



KEY (鑰匙)

每個舞台各有一個，由敵人所有。取到時，會在畫面上方顯示出來。

## 變身型態

### 人類

●這是主人公平常的狀態。擁有多方面的才能，攻擊力也是最好的。

移動 —— 十字鈕(◀▶)

### 飛降

(只限可供飛降的場所)

十字鈕(▼)+C鈕



### 跳躍

C鈕



### 斬



### 上刺

十字鈕(▲)+B鈕



### 蹲斬

十字鈕(▼)+B鈕

攻擊 —— B鈕

馬人

攻

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

十字鈕

上刺

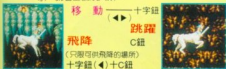
十字鈕

上刺

十字鈕

## 馬人

- 速度、跳躍力、耐久力最強的時候，不過行動會較笨拙。
- 在水中活動，無法變身，只要接觸到水，就會回復成人類。



移動 —— 十字鈕

跳躍

C鈕

飛降

(只能在飛降的場所)  
十字鈕(◀)+C鈕

攻擊 —— B鈕



上刺

十字鈕(▲)+B鈕



斬

踢(後方攻擊)

十字鈕(▼)+B鈕



## 鳥人

- 擁有翅膀，可在畫面內自由飛行。
- 在水中活動，無法進行變身。

移動 —— 十字鈕(8方向)

攻擊 —— B鈕



上刺

十字鈕(▲)+B鈕

刺



## 魚人

- 能在水中自由自在地游泳。
- 在陸地上活動，無法進行變身。

移動 —— 十字鈕(8方向)

攻擊 —— B鈕

刺



## 魔法

	<b>MAGIC MIRROR 魔法之鏡</b> 變身機會各自增加1倍。不過，不會超過5倍以上。 MP / 200pts
	<b>MAGIC BELL 魔法之鐘</b> 畫面內所有的敵人，會暫停時止。但頭目對無效。 MP / 200pts
	<b>DRAGONS FANG 龍之牙</b> 畫面內的敵人全部消滅。不過對頭目無效。 MP / 200pts
	<b>MAGIC SHIELD 魔法之盾</b> 主人公在一定的時間內所向無敵。對頭目的攻擊也有效。 MP / 200pts

## ◎魔法的使用

操作時如按下開始鈕，就會轉換成選擇模式。以方向鈕的左右來選擇魔法，在以A、B、C鈕(任何一個均可)裝備，在使用A鈕。

※任何一種都不能高的按下開始鈕。

	<b>DRAGONS MEAT 龍之肉</b> 主人公的體力全部回復。 MP / 200pts
	<b>TIME NECKLACE 時間首飾</b> 延長變身的時間。但只有在變身中才有效。 MP / 200pts
	<b>LIGHTING SWORD 閃光之劍</b> 使用後，還要配合平常的攻擊(B鈕)，使劍放出魔力。一次攻擊，會消耗20pts MP。如果MP使用盡之後，那效果也會喪失，這點要特別注意。 MP / 200pts





## 馬貝魯遊園地

MARAEAL LAND

マーベルラント

■原作公司：NAMCOT

■發行公司：NAMCOT

■標準價格：¥ 7000

參考資料：62、63期

在光與和平之國「哥尼魯地」的正中間位置有座「馬貝魯遊園地」。並有一羣可愛的妖精族守護著遊園地，但地底王·摩爾却躲在貝魯城的深層地下企圖破壞它。

摩爾認為他不只是要支配貝魯城的地下，他更要將貝魯城據為己有。並將馬貝魯的公主魯克西3位守護妖精以及馬貝魯的至寶三恒星封閉到黑暗的水晶球中。

這時龍族的王子·帕，為救出可愛的公主起身向馬貝魯出發。



## 人物介紹

### ☆巴戈

勇敢正義的龍族王子。成人之後，將會飛天，而且還會使用魔法。由於巴戈還是一個小孩子，必須需要借助精靈的力量，才能使用這些法術，所以，還是小心地好。

### 巴妮 實習生

由於現在是守護精靈的實習生，期間暫時受到保管。目前是巴戈的得力助手。

### 史威迪

糖果與夢的精靈

♥妖精族是愛好和平的種族。他們的任務是監視自然界的平衡，特別是守護精靈們，他們各自守護著與魯克西的三位公主，不受外界破壞。

### 西露非

森林與水的精靈

### 露古西公主 光的精靈

妖精族的公主，與巴戈差不多年紀。

### 芙羅里

花精靈  
花的精靈



## 畫面介紹

畫面下方所表示的，有以下所介紹的意思。



得點

殘留時間

主人公的殘留數

三  
所持有的  
星  
是  
數



## 基本操作

主人公的操作方式。還有在這裡所介紹的操作方式是初期的設定(TYPE1)，當在選擇的時候，也可用按鈕來進行變化。

### 十字鍵

上：進入傳送門  
左右：可以左右移動  
下：伏下

### A 鍵

說明快速

### 開始鍵

暫停

### B 鍵

跳躍。按得越久，會跳得越高越遠。



## 舞台介紹

## 世界 3 / 糖果與夢之國

用糖果建造成的童話奇幻世界。



## 世界 2 / 森林與水之國



自然景觀充滿的世界，有如人間仙境的美景。

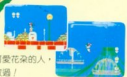
## 世界 4 / 馬貝魯城



非常地滑，當越過冰塊後，就到馬貝魯城！

用糖果建造自然景觀

## 世界 1 / 花之國



喜歡踐踏可愛花朵的人，我絕對不放過！

## 寶物介紹

## ■ 快錢

取得就會得分。菜單很豐富哦！



## ■ 三星星

當過關的時候，可以從守護精靈的手中取得。持有者可得到保護，避免惡魔侵入。是馬貝魯遊園地不可欠缺的寶物，它就是三星星。



## ■ 特殊秘寶

藏在寶箱或垃圾堆之中，絕不可錯過。



## ■ 翅膀

主人公裝上翅膀之後，飛躍的能力會提升。而連押日紐的話，就能夠徐徐地降下。會在一定的時間內失效。



## ■ 分身



主人公利用分身，按十字紐的上與下對敵人進行攻擊，或是去取得秘寶。分身對敵人造成三次傷害後，就能減少一個敵人。最大可達 8 人。



## ■ 幸運



當有分身時，取得的話，分身會再增加 1 人，沒有分身時，得 5000 分。

## ■ 惡魔



在舞台中所取得的寶箱，裡面全部都是敵人。（只有 HARD）。

## ■ 1UP



這是特殊的旗子。主人公會再增加 1 人。

## ■ 骷髏



得到的話，會減少 1 名分身。





## 異形風暴

### ALIENSTORM

エイリアンストーム

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥ 6000

參考資料：63、65期

這款由SEGA公司所發售的「異形風暴」，遊戲系統就和「戰斧」一樣，主要是從3位人物中，挑選一位角色，使整個異形軍團全部滅亡，並從其手中拯救地球。而三個角色各具各個不同的攻擊方法和必殺技，在地球上將異形軍團整個逐出。

遊戲中的模式有很多種。除了電動版模式外，有限制體力繼續戰鬥的多重模式等，以及有難易度設定及音效測試等多種模式。



## 從異形軍團手中拯救地球

這款遊戲跟以前「戰斧」一樣，從3位人物中挑選1位，目的是把地球上的異形全消滅掉，以3人3樣的攻擊方法從地球把異形軍團逐出。



↑ 在各種環境中戰鬥



### 進攻 3 個畫面!!

這款遊戲裡有3個遊戲畫面。首先1個是普通的動作畫面。第2個是移動畫面內的游標去打敵人的3D射擊面。第3個則是朝石的強制高速捲軸的高速捲軸面。

#### 動作畫面



↑ 此為主要畫面。



#### 3D射擊畫面



↑ 出現許多物品寶物!

#### 高速捲軸



↑ 用射擊和跳躍穿過。



### 模式選擇 可以各種選擇喔!!

這款遊戲的模式選擇有很多種。電動版模式外，有限制體力繼續戰鬥的多重模式，1P和2P的戰鬥VS，以及有難易度設定及音效測試的選擇模式等4種。



↑ 有別於其他的模式畫面

#### 電動版模式



↑ 這是普通遊戲模式。

#### 多重模式



↑ 打敗所有的怪物。

#### 1P VS 2P模式



↑ 人類對手很難呢。

#### 選擇模式



↑ 可以細緻地設定。





## 多樣性的豐富攻擊方法

GORDON、KARLA、SCOOTER各人物的各個攻擊方法及必殺技都不相同，選擇所喜歡的人物，還有根據敵人的距離及操作方法，可以展開各種多樣的攻擊，所以看全部人物的所有攻擊也是樂趣之一。

## 近距離



● 好像跟敵人距離很近的距離。

## 中距離



● 跟敵人的距離距離大致對中距離。

## 遠距離



● 在距離以上，大體上跟敵人距離。

## GORDON

## 一般攻擊

## 回轉攻擊

以強力電氣使敵人堆集的雷槍為主，另外，也使用火箭砲及手榴彈、手槍等。必殺技是戰鬥用的能量衝擊。



↑戰鬥後突然飛來。



## KARLA

## 一般攻擊

## 回轉攻擊

以女子來操作火焰發射器。在地上使用輕機槍鎗象槍及燃燒彈。必殺技是低飛彈。



↑飛行像是滑翔飛彈呢？



## SCOOTER

## 一般攻擊

## 回轉攻擊

體內擁有許多兵器的駝背機器人，持有電氣鞭及手臂拳打、巴爾幹鎗及火箭砲。必殺技是自爆！



↑大抵只留下頭……



●普通攻擊的表中，①是這個人物在第一次攻擊時經常使用的攻擊方法，還有②中是跟各個敵人的距離，在近距離、中距離、遠距離時的攻擊方法，③則表示武器沒有能源時的攻擊方法。



## 亞克斯傳奇

ARCUS ODYSSEY

アークスオデッセイ

- 原作公司：WOLF TEAM
- 發行公司：WOLF TEAM
- 標準價格：¥8500

參考資料：62、65期

這款由狼組發售的「亞克斯傳奇」，其故事內容是描述在遙遠的古時候，有個想毀滅世界的卡斯多米拉惡魔，它是個令人聞之喪膽且又心狠手辣的大魔頭。不過那時也出現了以消滅邪惡，拯救世界為大志的蕾安妮魔女。

蕾安妮為防止卡斯多米拉再度復活，盡全身功力以一把寶劍鎮壓，並將之委託於阿魯卡薩斯之王。但邪教集團却奪走了寶劍，為阻止惡魔的復活，兩主角挺身而出。



### 跟隨的隊員而定，故事內容會不一樣

團隊的任務，不僅是單純的補助進行攻擊。

遊戲的基本故事不變，但依你所選的伙伴而定，故事會有微妙的變化，令人有

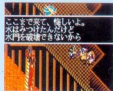


▶ 帶著伙伴前進的話，不同的攻擊方式就會出現。

種雖然一新與眾不同的感受。

也有一些擁有特殊背景的人存在，因此在選擇方法時感情移入的程度，或許也會改變囉！

▶ 即使是相同的場面，角色不同的話，展開也會不同。



### 寶物介紹

有放在人身上的。

一般寶物放在散佈於迷宮各角落的寶箱中。有一使用即發揮効力的寶物及即効性寶物。簡略介紹如下。

▶ 拿到寶物的話，就能發揮効力，而且也有即効性的寶物。



▶ 使用寶箱的話，發揮効力的寶物及重要關要的寶物也會……。



#### 魔法水晶



在旅途中，得到它。即所謂魔法的根源。依使用次數而定，魔法等級也不同。

#### 不死之藥



瓶敵。使用它的話，在一定時間內能成為無敵狀態。但有使用次數的限制。

#### 身體的解毒草



解毒藥。當你受到敵人的毒氣攻擊時，就必須用它解毒。它也有使用次數的限制。

#### 監牢鑰匙



這是解開監牢之謎，必要不可缺的寶物。使用它，這救你團隊的伙伴們。

#### 火彈防護罩



使用這個的話，火彈會在自己的周圍迴轉，而能夠防禦敵人的攻擊。

#### 生命之燈



1up寶物。使用此寶物的話，即使死過1回也能從這個狀態，繼續戰鬥。

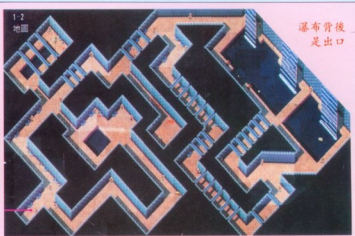


## 舞台介紹

各章由解謎的通常面及首領面所構成。而通常面是由幾何地圖所形成的，各章擁有其獨特不同風貌之美。

## ACT 1 無神神殿

主要舞台是，通往神殿的部分與大水源的地下迷宮。流向迷宮內及上方的雨水路與深處的瀑布，像流水般的過關。



## ACT 2 美麗的魔窟

以類似湖上湖口的地方為舞台。圖片看不出來，但背景的水，卻微妙地搖晃著。



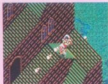
## ACT 4 邪惡之火

以火的迷宮為舞台。赤紅的岩壁好美，全體成爲一個美不勝收的禱堂。



## ACT 6 魔的隨從們

舞台是中世紀歐風的古城。進入古城內部的話，即會看到枝狀華麗燈架。



## ACT 8 血之滿月

以夜裝的古城為舞台。爲了阻止卡爾多米拉的復活，主人公等人做最後的抵抗。



## ACT 3 惡夢的儀式

以金字塔狀的迷宮為舞台。迷宮內的斬骨及棺木的再舉、魔法陣都相當有氣氛。



## ACT 5 降魔

浮游神殿為主要舞台。以相當高明的手法表現其高度。透過透明部分時，好可怕。



## ACT 7 醜陋的邪城

以建造在巨大廢棄上的神殿為舞台。極內臟般的禱堂，美的令人眼花繚亂。







## 光明與黑暗

SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング&サダクネス

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥8500

參考資料：52、53、55、57、60期

古史多姆桑吉。一個受大地及雨水滋潤的大地，在不久前才經歷了一段大黑暗時代。在這長久的堅苦抗爭中，人們學會了相互的協力，現在他們與斯帕王過著和平的日子。終於一年一度的和平和豐收的新禧日來臨了。今年的主祭者是由克利亞公主代替國王。被指令宮中的第一護衛護駕。

但是，前往新祭的公主並沒有回來，到底發生了什麼事呢？國王決定與護衛一同向神殿一窺究竟？



## 操作方法

本款遊戲是單打用。請將操作盤連接在主機的控制端子上1上。

### 十字鈕

使主人翁等人任前後左右移動。  
當指令被顯示出來時，用來選擇指令。

### 開始鈕

(本款遊戲不用此鈕)

### B鈕

(取消鈕)  
取消你選擇的指令。  
當你處在城及街道上時，一按此鈕，地圖畫面就會改變。

### A鈕 C鈕

移動時，一按此鈕，指令即會顯示出來。  
用來解決指令。  
還有，當傳言的右下方出現「讀」時，一按此鈕的話，傳言就會繼續顯示出來。



## 指令介紹

當你在街上及神殿中時，按下A或C鈕的話，就會變成如下所示的畫面。



↑在街道上移動時。

↑在神殿中移動時。

用十字鈕選擇指令，再按A或C鈕，即能使用此指令。(按B鈕可將其取消)



### 進入 (只在街上)

在建築物前，選擇此指令，即能進去。



### 調查 (只在神殿中)

調查附近狀況。發現寶箱時，用此指令的話，就能打開寶箱。



### 情勢

能看見主人翁等人的狀態。每按一次A或C鈕，畫面就會改變。(按B鈕，就會回到前一個畫面)。



### 持有物品

選這個指令，另四個指令也會被顯示出來。



### 使用擁有的東西

使用擁有的東西。先選擇由誰來使用之後，再選擇想用的東西。



### 丟棄擁有的東西

丟掉現在所擁有的東西。主人翁等人，一個人只能擁有8樣東西。



### 交出擁有的東西

將東西，交給伙伴。先選

好要交出誰的東西後，再選擇給誰。當對方已擁有8樣東西的時候，即可交換

### 裝備擁有的東西

光擁有武器及防具沒有幫助。請用這個指令，進行裝備。決定好由誰進行裝備的話，就會轉換到下一個畫面。



### 魔法

使用魔法的指令。比當初及瑪琳隨著經驗的累積，能使用各種魔法。



### 攻擊

與怪獸作戰。2個以上時，選擇要攻擊那個怪獸。當怪獸倒下，經驗值會上升。也能得到金幣。



### 擁有物

能使用現在所擁有的東西。請選擇想要的擁有物。



### 魔法

比當初與瑪琳能使用魔法。先決定魔法種類，再選擇由誰來使用。



### 再見

使用此指令與伙伴一起逃走不一定能順利地逃脫。



### 防護

戰鬥中，進行防護。不能攻。進入商店裡面，按A或C鈕的話，按下去的四個指令，就會顯示出來。用十字鈕選擇指令後，請按下A或C鈕。(按B鈕的話，即可取消。)



回答問題時，請選

擇是或不是的指令。



### 買購物品

可看到商品，所以請選擇想要購買的物品。  
請在防具屋選擇物品種類(武器、盾、鎧甲、盔)

### 賣掉擁有物

先決定要賣的東西後，再選擇想賣的擁有物。  
請談價錢。

### 挖出物

用此指令可看到一些珍貴的挖掘物。

### 走出商店

用此指令可走出商店。



## 街道中的建築物

這裏的人都正為自己的買賣在那裏工作著。當然也有像酒吧那樣，可以收集情報的地方，所以不妨到各地



↑在此處只顯示了光明與黑暗中的街道。

### 道具店

為了持續漫長的冒險，必須在事前買下各種必需的物資，這家道具店便有這種物資。店員是可愛的女孩。冒險中所需要的絕對必要物資，在此都有販賣。

具代表性的東西，就是體力不濟時所使用的藥草，和怪獸戰鬥中用的解毒的消毒草等。進入迷宮探險前，一定要多準備些。如此一來，美麗的店員就會記得你的長相。此處也有珍貴物品，每次去都要探尋一下。

### 防具店

當和迷宮內的怪獸戰鬥時，主角們必須防禦敵人的攻擊，所以必須在這家防具店買防具。



↑的具店的看板，是像上一個圖的設定，很容易認。

方逛逛，或許能有所意想不到的收穫。

↑街道上有各式的商店。店主都是相當有磁性的。



↑這是道具店的外觀。這個看板是個藥草。

這裏的防具用品相當充分，有各式可救助同伴的物品，不要小氣儘可能購買一些較上等的防具！特別是使用魔法的人，較容易受傷。



↑若不在此處採買防具，任後可能就會很辛苦了。

### 教會

在此處有靈驗異常的神父在等著你，這裡就是教會。一進入裏面，就可發現美麗的彩色玻璃所做成的背景，神父站在那裏，手上正經八百拿著聖經。在教會中，可以使那些和怪獸戰死的同伴復活。要使同伴復活，依然要花錢。當然儘可能不要花錢是最好的。除了同伴復活之外，還可解除中了怪獸毒的人。

### 出口

要出街道時，只要順著地圖模式便可找到出口。若要進入街道，這裏便是入口



↑是出口也是入口。遠方可看見藍天、白雲。

### 謎之店

這回的取材中，尚未明瞭化的謎樣商店，就是這個

↑在武器和酒裏中，為了一個像藥草的牌子，到這兒有酒用藥草要小心的。



### 武器屋

↑是教會的看板。



↑教會是個莊嚴的建築物。

事實上，除了這個出口外，還有另一個在遠處城裏，被封鎖住的出口。至於為何被封鎖，至今還是謎。



↑從出口出來的畫面。

，表面是否有什麼人物在，或是在作什麼買賣，完全不知。表面很可能是占卜師。



## 浪漫創世紀

BLUE ALMANAC

ブルーアルマナック

■原作公司：講談社總研

■發行公司：講談社總研

■標準價格：¥8700

參考資料：61、63、64期

銀河系有一個文明之星所構成的銀河聯邦帝國，它的主要任務是，保護與監督未開發的行星及統一帝國間的通貨及語言。

事實上在銀河帝國中，握有實權的聯邦帝國的基礎是，古代異星人殘留下來的通信，移動知性化技術分野的偉大功績。

有一天，一件關係著銀河聯邦帝國存亡的重大危機事件發生了。銀河聯邦帝國要如何面對呢……？



## 操作方法



這是一款單打遊戲。操作盤請連接在主機的控制端子上1上。

### ■開始鈕

遊戲開始時使用。  
遊戲中沒有作用。

### ■十字鈕

在選擇指令時使用。  
在遊戲的移動畫面中，可以讓主人公們移動。

### ■A鈕

與街上的人談話，或是調查事情時使用。

### ■B鈕

取消已選擇的指令……等時候使用的按鈕。

### ■C鈕

在移動畫面中，顯示指令或視窗時使用。  
\*在選擇指令的時候，用十字鈕來控制，然後A鈕或C鈕決定。



## 商店種類



### 街上或宇宙港

本遊戲的冒險舞台中，各星球除了街道、宇宙港外，還住著許多人。人們每天忙碌地工作，而且還會跟你說有關星球上的種種事物“所以，剛到運後，要好好聽他們所說的話。街道的四周，被森林、高山、洞窟所包圍。住在那裡的是原始怪獸。人們在街道四周，建造了防止怪獸侵入的城壁。而在冒險的途中，要具備有與怪獸戰鬥的勇氣。

### 移動方法

星球的街道、森林、高山等地方，都有稱為行動電話的星球通信網（等於公用電話），打電話時，須先知道對方的號碼，才能利用此電話移動到想去的目的地。為了要知道這些未知地點的狀況，與人們溝通情報是不可缺的。這種電話是歐州多人的三大發明之一，也是現在銀河聯邦帝國，在做惑星移動的重要系統。

### 宇宙港

各星球一定會入口，在那裡能夠安排太空船的起落，當完成冒險，要轉往其他星球時，就必須要利用這個宇宙港口。



### 商店

有銷售武器與防具的店，以便與怪獸作戰，也有販賣秘寶的

店，不過，也會遇上無法裝備武器或防具的時候。

### 銀行

在這裡可以存放金錢或秘寶，當然在需要時，也可以取出。所以，如果有多餘的錢或秘寶，還是寄存在銀行較好。

### 旅館

在冒險時，身心疲憊休息的場所。在旅館休息的話，HP、FP會完全回復。旅館中，也有儲存冒險記錄的地方。

### 醫院

在冒險中受傷或死去都無法在旅館中回覆，必須前往醫院，那裡有好的醫生，可以使自己恢復健康。

### 餐廳

餐廳是供人們飲食的地方，除了可以輕鬆交談之外，也是重要的情報來源，冒險途中要多加利用。





## 指令介紹

指令分「地圖移動時指令」及「戰鬥時指令」。要能充分地了解指令的使用方法，才能順利達成冒險的任務。所以，請詳細閱讀。

## 地圖移動時的指令

## 地圖移動時的指令

- 指實
- 強度
- 軍隊
- 排列

## 強度的副指令

- 情勢
- 裝備

與街道上的人們交談或調查事情的時候，請按A鈕。而C鈕是顯示指令視窗和團體視窗時使用。團體視窗是顯示同伴們的HP、FP和程度，而指令視窗是選擇指令時使用。取消時，只要按B鈕就可以。



要使用、讓變成丟掉秘寶時，所做的選擇。最早是利用團體視窗，來選擇使用指令的人。這時就會顯示所持有秘寶的總目，進行秘寶種類的選擇。接下來是對這個秘寶，選擇「使用」、「讓渡」或是「丟掉」。可以利用團體視窗來選擇。

## 畫面介紹

## 「情勢一覽表」

等級  
累積與怪獸作戰的經驗值，等級會提高。  
等級提高，同伴的能力也跟著提高。

## HP

顯示同伴現在的生命力。當HP很低時，同伴的活動力不好，HP成爲0時，就表示死亡。

## FP

顯示使用軍隊的力量。使用軍隊的時候，FP就會相對地減少。

## C

這是宇宙中，能共通使用的金錢。

## EP

打倒怪獸時，可以顯示怪獸的種類與數量，也就是經驗值（EP）。在戰鬥中死亡或逃走時，並無法得到經驗值。

## MAX-HP

HP的最大值。在旅館休息，可以回復到最大值。

## MAX-FP

FP的最大值。在旅館休息，也能回復到最大值。

力量 “力量” 越高，“攻擊力” 就越強。

## 軍隊

選擇在地圖移動時可使用的軍隊。不能選擇只在戰鬥時使用的軍隊。最初利用團體視窗來選擇使用指令的人。接下來是軍隊組合要素，如此軍隊即產生。而且可以利用團體視窗來選擇使用軍隊的人。



## 排列

現在是選擇團體中擔任前衛/後衛的位置。在後衛的同伴，比較不容易受到敵人的攻擊，而我方的直接攻擊力也較弱。使用軍隊時，前衛/後衛，並沒有影響。



## 強度

選擇強度時，會出現副指令，可選擇情勢或裝備。

## 情勢

現在是確認同伴間強度的選擇。可從團體視窗中，選擇使用指令的人。由此可看到所持有的金錢與軍隊程度，在冒險中要詳細確認。



## 裝備

選擇武器或防具時使用。即使是擁有武器或防具，本身並無作用，必須將其裝備起來。開始時，要從團體視窗中，選擇使用指令的人。接下來是挑選裝備。裝備包括武器、防具、鞋子、工具。根據裝備的不同，攻擊力與防禦力也不一樣。

## 敏捷性

“敏捷性” 越高，攻擊性越好。

## 體力

“體力” 越高，MAX-HP會越增加。

## 智力

“智力” 越好，MAX-FP也越高。對於不會使用軍隊的同伴而言，“智力” 再高，FP也是0。

## 幸運度

“幸運度” 越高，從對方逃出的機率就越高。

## 攻擊力

“攻擊力” 越強，對敵人造成的傷害越高。

## 防禦力

“防禦力” 越高，受敵人攻擊造成的損傷就越低。

## FIRE

FIRE是攻擊系統的軍隊單位。軍隊單位的等級越高，就能再其他軍隊單位結合，使軍隊增加。

## WIND

WIND是攻擊系統的軍隊單位。

## AQUA

AQUA是我方的情勢/回復系統的軍隊單位。

## DEATH

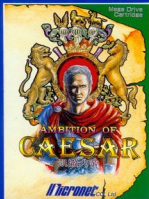
DEATH是敵人情勢系統的軍隊單位。

## 戰鬥時的指令

- 攻擊
- 自動攻擊
- 排列
- 逃走

## 副指令

- 戰時
- 軍隊
- 防禦
- 秘寶



## 凱撒大帝

AMBITION OF CAESAR

凱撒大帝

- 原作公司：MICRONET
- 發行公司：MICRONET
- 標準價格：¥8800

參考資料：53、55期

古羅馬時代——軍人和政客紛紛捲入權力與爭奪戰爭中。政壇也因此而陷入空前的混沌狀態。

這時，一位衆人所望的英雄朱利亞斯凱撒出現，他以軍事上的成就，擴大到政治上的影響，並重劃了羅馬政壇的勢力分布圖。

但新勢力已招致了政敵們的猜忌。

他們趁著凱撒出巡地中海時，企圖扳倒他。就在這詭異不明的氣氛中凱撒與其他部隊出航了……。



## 操作方法



- 本遊戲僅供一人使用。請將操作盤接上本體控制端子1。

當在Visual Scene

開始鈕……………暫停

A、B、C、鈕……………畫面快速移動  
……………遊戲進行時

開始鈕……………開始、暫停（只是時間上的中止而已，仍然可以實行任何命令。）

方向鈕……………游標Cursor的移動  
A鈕……………指令Command的決定

……………選擇鈕(Window的開啓)

B鈕……………取消鈕(Window的關閉)

C鈕……………Map Scroll

A、B、C鈕的分配，在遊戲中可以選擇指令來變更。



## 舞台介紹



### STAGE I

#### 克里特島海濱的 登陸阻截戰



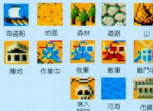
我軍固守陣地，防範海盜登陸克里特島，務必破壞停泊在岸邊的海盜船、斷截其退路。路障的設置，可阻止敵人的進攻。其次，可挖幾陷阱，並誘敵陷入，以此給予打擊。

### STAGE II

#### 地中海上的艦隊戰

凱撒部隊（我軍）在克里特島登陸阻截戰上，擊潰進犯的海盜，擒獲其首領。凱撒，因此始知埃及發生異變。於是率領部隊取海道往埃及去。但是，埃及的精銳艦隊正嚴陣相待。敵人把打擊重點，擺在摧毀我登陸艦之上。（※10艘戰艦之外，尚有其他登陸艦若干（戰運陸軍、馬匹武器等爲了遠行登陸作戰，必須保護這些登陸艦）。

#### STAGE 1 MAP DATA



必須設法，擊潰敵艦，保護我安全的陸隊及。

我軍船隻故障時，應加以修理。

#### STAGE 2 MAP DATA

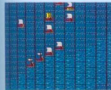


## STAGE III

## 街巷戰



修理作業開始



開始朝向王宮進軍。但是王宮四周，分布著重重的路障，以及橫亙著2條河川。能否突破敵軍陣地、破壞路障，抵達王宮？無論如何，必須要在河上橋樑未被破壞殆盡之前抵達王宮。

## STAGE 3 MAP DATA



CAESAR

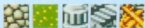


## STAGE IV 王宮制壓戰



凱撒部隊，終於攻抵王宮前，但所剩兵力相當有限。相對的，敵軍則在王宮內設置防壁，布署伏兵。勇敢的玩家，是擊潰這些神出鬼沒的敵軍，突破防壁，救出女王克麗佩脫拉？或者被殲滅？最後的決戰時刻來臨了！

## STAGE 4 MAP DATA







## 聖騎士戰記

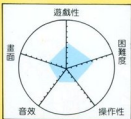
パハムート戰記

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥ 6800

參考資料：50、52、56、57、59、60期

描述在遙遠的從前，聖騎士大陸剛產生不久，就被異形者人士搞得亂無法記。

就在此際，遠從異形者人士中，誕生了操縱有神秘力量的邪惡軍團。即大魔王所率領的惡魔族，於是惡魔們其後靠邪惡的強權之勢長期地統治著大陸，使得抵抗者完全消滅於無形。但是壓抑在人們心中的正義之心却逐漸在人類族滋長著……而統率人們的就是佛蘭利亞王家的創始者，為打倒惡魔而出發了。



## 畫面介紹



戰略畫面，是這款遊戲的主要畫面。畫面上呈現的是全大陸的地圖。遊戲中，絕大部份的操作都在畫面的上方進行。



- ① 目前的剩餘TURN LP・SP
- ② 主人公名
- ③ 戰略圖
- ④ 情報
- ⑤ 指令窗

## 戰略畫面的步驟

依下列操作順序展開遊戲。

- ① TURN開始
- ② 活動（一般・上級命令）



### 1. TURN的開始

在前一個TURN中消耗掉的HP或MP，可望再恢復。對於無再生能力的部隊，最大的HP值只能夠回復1/4。同時，還有一些不特定的活動發生。



### 2. 活動

在改變上級規定或設定後的一般規定中，自第3 TURN之後，所有角色於各個TURN都會參與1次活動。活動的內容包含2大類：1. 在那些情形下會發生何種事件活動；2. 在事件發生後該採取何種策略之策略活動。其中的策略活動又有3項。（超過4項以上，其中之1項就必須捨棄）

### 3. 政策

進行對外交成敵人角色有阻礙的工作。政策達成後，依照所支配的地區，發給LP值。

## 政策・作戰之操作

在政策，作戰畫面中，若按了操作器上的某個鈕，指令視窗便會出現毛筆。

所謂的指令，究竟有什麼作用呢？原來，它會具體的下述指示。選擇執行的指令後，請按C鍵以決定之。

### 4. 作戰

以長官的身份，對自己的地區下達各別的命令。至於對無部隊駐防的地區，或委任中的地區，不得下命令。

戰術畫面，就是戰爭時的畫面。在「作戰」中，無論是中立，或者是入侵敵軍地區，當遭受敵人或怪獸襲擊而演變成戰爭時，畫面立即切換。

戰術畫面又可以分為初試者可簡單操作的簡易畫面，以及戰況激烈，模擬實戰進行的畫面。

### ヘクス畫面介紹



### 簡易畫面介紹 戰術指令



情報  
戰術TURN 部隊狀況

①先決定由自己或電腦進行。

②在指揮的情形，請將各部隊配置在戰術地圖上。部隊的選擇、決定，是藉由毛筆在地圖上的移動。在明確的範圍內，配合毛筆和C鈕的操作，便可以自由調動部隊。

若要重新配置部隊時，先按B鈕配置部隊；部隊調動完成後，請再按下C鈕。

③當掌握有用於戰爭場合的策略活動時，可以選擇執行或不執行該活動。決定不執行時請按B鈕，執行時則按C鈕。若選擇策略活動項目請按B來決定。

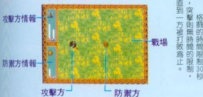


部隊的部署



- 戰爭，當攻擊的一方或防衛的一方全軍撤退，或全軍覆沒，或首長殉難的情況下，才會結束。
- 雙方部隊交戰1回，稱為1戰爭TURN至20TURN。雙方仍未見勝負的話，攻擊的一方就必須被迫全軍撤退。
- 戰爭進行中，按下A鈕，地圖上方會出現ヘクス。

## 戰鬪畫面介紹



格鬥的持續時間約30秒，攻擊與無損的判斷。

所謂的戰鬪畫面，是指兩邊部隊交戰的動作遊戲畫面。戰爭爆發，戰術畫面上，我方操縱的將領或英雄部隊與敵人展開格鬥或突擊作戰時，畫面會自動切換為戰鬪畫面。但是，如果未預先設定好戰鬪畫面，屆時候是不會自動轉換的。

## 戰鬪畫面之操作

按A鈕表示劍，B鈕表示槍或魔法。改用槍或魔法攻擊時，請先利用C鈕打開視窗，再按下A鈕將「普通攻擊(ふつこうげき)」轉變為「魔法攻擊(まほうこうげき)」。魔法的運用可達到第4級，改變魔法等級請直接按A鈕即可。



★魔法的級數愈高，其威力也愈強。



## 各將領的介紹與操作

將領	A鈕	B鈕	魔法級數
シーク	劍	槍・魔法	4
バスター	斧	無	無
シェルファ	杖	魔法	4
エル・モア	弓	魔法	3
ガイラム	フレイル	近	無
ヘルフレイル	咬	ブレス・魔法	3
クリムト	斧	魔法	4
バルマー	劍	魔法	4

## 觀戰畫面

選擇觀戰者，中途不得加入遊戲。遊戲過程中全部以戰略畫面呈現出來。

在第1TURN「政策」畫面中，按下「開始」鈕，吉克軍的政策指令便會在畫面上出現。



此時，只能夠使用情報、機能的指令，藉由這些指令你可以了解各將領間的勢力分配，或保留遊戲等事情。

指令操作的方面，和普通的「政策」相同。情報的輔助指令，因不受規則的制約，故影響所及，連吉克陣地以外的地區也可以清楚地看到。



此外，在機能的輔助指令的畫面上，設定好「觀看敵人作戰」指令，遇戰爭爆發時，便會切換成戰術畫面。

若吉克陣亡或是使用機能輔助指令中的其他指令，設定「政策無法執行」的時候，就不能再進入到下面的遊戲中了。



## 斬~夜叉圓舞曲

ZAN

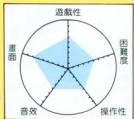
斬・夜叉圓舞曲

- 原作公司：WOLF-TEAM
- 發行公司：WOLF-TEAM
- 標準價格：¥8500

參考資料：56、57、59、60期

「斬・夜叉圓舞曲」是借以戰國時代為背景，以各種各式不同的戰鬥為模擬的遊戲。即使說此款遊戲就是做為戰國模擬遊戲，一點也不誇張。同時它也是借落入玩樂、寶物、結界等新系統的戰國模擬遊戲，故稱為科幻的模擬遊戲，可能會較恰當些。

這款遊戲的目的是選擇操作的陣營，操縱屬下的武將，把全國統一。首先是選擇1P或2P，進而決定採用何個劇本開始玩。



## 操作方法

「斬~夜叉圓舞曲」的基本操作方式，是使用十字鈕來進行游標選擇，而A鈕是決定，B鈕是取消。C鈕是在選擇方式時使用。

- 開始鈕 標題畫面.....「STRAT GAME」
- 十字鈕 標題畫面.....游標的移動
- A鈕.....輸入的決定
- B鈕.....取消
- C鈕.....方式的選擇

對於方式的選擇，請看下一頁的介紹

\*在入門介紹時，會有「請選擇○○」的時候，這時用十字鈕移動游標，來選擇指令或單位，再按A鈕做輸入決定。



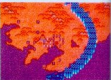
## 模式選擇



夜叉圓舞曲的標題畫面，如上圖所示。游標在行動的時候，用行動模式，在地圖的時候，是地圖模式，而在指令時，是指令方式。在行動模式時，可以使用行動的指令。而地圖方式時，可以選擇單位。指令方式時，可以選擇指令的實行方法。

而按C鈕，可以改變這些方式。但方式的變更，只能針對戰略命令與行軍命令而已。

### 戰略命令



### 行軍命令



## 解說腳本的序盤

玩者可以選擇三個年代的腳本。如果是你的話，會選擇那一個年代呢？

在「新～夜叉圓舞曲～」中，一共有三種腳本可供選擇。任何一種腳本都包含夜叉、魔空、中間陣營三種勢力的戰爭。而玩者可以從任何陣營開始。但對於腳本與陣營的選擇，並不是很容易的事。為什麼呢？這款遊戲，由於腳

本的不同，勢力的分佈是差異很大。姑且不論腳本1，初學者即使選擇腳本2的中間陣營，也無法稱霸全圖。

所以，開始時還是選擇對自己較有利的腳本來進行戰鬥較好。比方說，需要強大的戰力時，可以先選擇腳本2

的魔空陣營。魔空陣營除了擁有戰術權威中非常有勢力的織田信長、豐臣秀吉、德川家康等三人之外，在妖力上，也是最強大的。不過，除此之外，腳本3的夜叉陣營，也是值得推薦的選擇之一。

### 腳本 1 黑暗之兆



這是織田信長成為死魔神的大將，要向各國進行侵略的腳本。另外，夜叉陣營也開始行動，面對這兩個陣營，將會相當辛苦哦！如果選擇魔空陣營的話，中間陣營的領土會比較集中於中央部份，這時將武將集合起來，對敵人進行攻擊，是最好的戰略方式。不過，在遠附近也有武田信玄、北条氏康、真藤道三等強大的武將，將會有過渡烈的戰鬥發生！所以，一定要善用咒語。最好的方法是拉攏夜叉陣營的武將，使他們成為我方人員。

### 腳本 2 魔空君臨



這是對魔空陣營非常有利的腳本。選擇魔空陣營的話，即使是不考慮戰略，只要運用現有的力量與數量，就能夠順利地達到全圖的統一。不過夜叉陣營也不能等閒視之。夜叉的中心人物魔空與伊織，是位於伊勢與山城之間，只要能從九州開始，善於拓展自己的勢力，也是能夠將魔空打敗的。相反地，中間陣營是最弱小且最危險。所以，以武田的甲府城與北条的小田原城為前線，能耐得住魔空的攻擊，還是會被魔空陣營打敗呢？

### 腳本 3 勢力均衡



這是夜叉與中間陣營恢復勢力，形成三個勢力均衡的腳本，不論是從哪個陣營開始攻擊，都不成問題。而且對於選擇夜叉陣營想要征服全圖的人而言，這個腳本最合適。以九州為根據地，到上杉的越後為止，不斷地擴充領土，勝利則在望！而魔空與中間陣營，只要一方能取得位於地圖中央的美濃、甲斐、駿河、相模，及武藏等6國，就勝利了！由於魔空會使用咒語，對中間陣營將是一場苦戰。

## 重點 武將的行動，有四種型式

在戰略命令中，編列武將的時候，千萬不要忘了「行軍」。這個項目。這是在行軍命令終了時，沒有接受到命令的

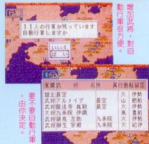
武將，會成為自動行動（由電腦自動控制行動）。

**林** 這是圍繞交談型。不是用戰鬥的方式解決，而是利用交談方式，拉攏對方的武將。所以絕對不可疏忽。

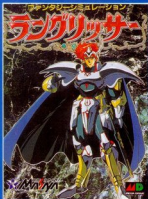
這是取得均衡的隨機應變型。考慮周遭的情況，做出最好的行動。這是最終的選擇，平常選擇這個就可以了。

**火** 不斷攻擊敵人的重視攻擊型。只要發現有敵人，就進行攻擊。所以要選擇兵力強大的武將。

**山** 嚴密防禦的據點防禦型。與敵人最接近的守城武將，多屬於這種類型。這是對極性的選擇，不會隨意攻擊，大可放心







## 夢幻模擬戰

ラングリッサー

- 原作公司：NCS
- 發行公司：NCS
- 標準價格：¥7300

參考資料：57、59、61、62期

世界上有一把從上古流傳至今的神劍，擁有這把劍的人可以獲得無限的力量。結果許多人因它而互相殘殺，所幸這把劍後來被密封起來，由巴魯迪亞王家守護著。

可是好景不常，達魯西亞帝國的皇帝希羅斯為了奪取那把被封已久的神劍，竟發動大軍侵略巴魯迪亞。他的真正目的，當然是為了稱霸世界。如今，你就是世界救星，要充當指揮官率領軍隊，打贏這一仗。



## 操作方法



使用操縱器操作、■ 方向鈕選擇、■ C 鈕決定，以及 ■ B 鈕取消。

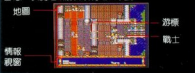
	目錄等	TURN中
■ 開始鈕	目錄的結束	打開設定目錄
■ 方向鈕	移動游標	移動游標
■ C 鈕	決定	打開設定 / 指令目錄
■ B 鈕	取消	取消 / 遊戲的高速化
■ A 鈕		變更地圖的倍率



## 畫面介紹



畫面上，顯示出各種的情報。好好把握情報的真正含意，以便遊戲能夠順利進展下去。



## 戰士介紹

將各種的情報輸入到分布在地圖面上的各式戰士上。

- 戰士符號——表示戰士的種類。
- 行動結束記號——意味著行動已經結束。因此，對於附有此類記號的戰機，不可下連作戰命令。同樣，有、記號的戰士也不屬於我方玩家指揮下的部隊，因此，不得命令之。
- 指令記號——表示只有指揮官才能對部下下連的指令。
- 持久力——我方以黃色來代表，敵方以藍色來代表。

## 戰士



- 指令記號
- 行動結束信號
- 持久力
- 戰士符號

## 戰鬪時的規則和條件

對戰士下達「攻擊」指令，指揮我軍與敵軍作戰。戰鬥中，有下述幾項條件，將左右其結果。

### ◎ 戰鬪畫面 ◎



**基本能力** 戰士具備的攻擊力、防禦力。

**指揮修正** 所屬的戰士，惟有在指揮範圍內發動的戰鬥才是有效的。指揮官擁有的攻擊、防禦修正值屬於其基本能力值，此修正值對於指揮官本身的戰鬥沒有任何影響。

**級數修正** 指揮官的級數愈高，對攻擊率愈有利。

**地形效果** 戰士所在的地形特性，對於其防禦能力有相當大的影響值愈大，防禦愈是有利。

**持久力** 持久力高的戰士，攻擊次數也多，較容易有重創敵方的機會。

**攻擊** 敵我雙方交戰戰士的種類，也是左右戰爭情勢有利、不利的關鍵。

## 規則

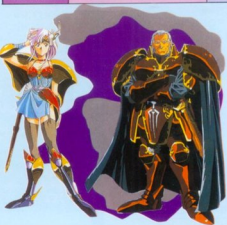
戰鬥的結果是持久性為0的戰士將被消滅。只要戰勝對方戰士，我方部隊指揮官的經驗值便會增加。若打敗對方的指揮官，其所屬部隊成員都將被消滅。

## 戰士・指令

在我軍為主的情勢下，畫面上會出現選擇我方戰士和戰士指令一覽表。根據這個，可以對我方戰士下達指令。不過，命令所及的對象應該只限定在未印上E或X記號的我方戰士。E符號（行動結束信號），必須是當「移動」或「攻擊」魔法「治療」等指令完成後，才被附與的，因此，這4項指令在1集中，不論是哪一个都可以來

執行。「指令」即使在行動結束後，再多使用幾次也無妨。

移動  
攻擊  
魔法  
治療  
指令



## 魔法 (指指揮官使用)

魔法種類，按級數之不同而不同。魔法指令，當MP值未達一定時，不能執行的。魔法大致上又可以區分為攻擊系和治療系兩種。對我方而言，前者為敵、後者為友。至於，未到達使用魔法級數的戰士，任何一種魔法都不會產生。

### 魔法一覽表

姓名	效果	消耗MP值
龍捲風	出現4條龍捲風，攻擊對方。	8
燃燒彈	火球連擊目的地，引發一大爆炸 火龍現身，噴出熊熊烈火。	4 8
雪崩	大地動搖，天崩地裂，效果波及範圍很廣。	16
閃電	從指尖射出一道強烈的光線，直接攻擊敵人。	4
打雷	雷聲隆隆，效果不斷。	4
神箭	高級魔法，威力和魔法效果範圍都不大。	2
睡眠	靜息思睡，被咒上了就會馬上入睡過去。	4
混亂	敵、我不分，毫無目標的攻擊。	8
雷暴	暴風大作，四周響起風雷冰凍。	4
治療1~3	治療魔法，數字愈大，治療的效果也愈大。	2/4/8
石化氣體	會噴出此石岩。	

## 以中國為舞台的壯大歷史模擬遊戲



### 三國志・亂世群英

三國志列傳・亂世の英雄たち

■原作公司：SEGA

■發行公司：SEGA

■標準價格：¥ 8700

參考資料：55期

在中國，想成爲一位偉大的人物之前，聽說非得熟讀「三國志」、「水滸傳」、「西遊記」、「金瓶梅」四大巨著不可。可見三國志根植在中國人的心中是如此深。所以這款遊戲，遂以人盡皆知的三國志人物爲題材，展開遊戲的歷程。

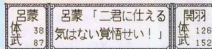
不過往往以歷史爲模擬背景的遊戲，便會使玩家玩得不如其所以然，而無法溶入遊戲之中，但這款遊戲則否，即便不知道也可以視其爲戰略遊戲。



### 一千八百年前的熱戰

1800年前的中國，經過400年漢帝國的統治，終於走向崩裂。

在混亂世之中，勇敢的英雄，爲統一中國努力。中國終於成爲魏、蜀、吳三國



從多位君主中，選出一位領導行統一大事。統一之路異常艱辛，必須要有勇氣與的確的判斷，才能完成任務。

### 從3個時代中選擇

在壯烈的歷史故事中，讓你也能親身體驗的「三國志列傳」。

三國劇情之間，經過了25年以上的戰亂時代。由於這些分裂過程，最後成爲全國統一的關鍵。

還有，在三國劇情中，武將或部下們所擁有的體力、智力、武力等狀況或是國家的數目，民衆的忠誠度等，也會不斷地變化。



### 189年

剛開始進入長期戰爭的三國志時代。

後漢第12代皇帝——靈帝駕崩，董卓在都內獨把自己的私產，行盡壞事。曹操見此情形，號召武將，欲打倒董卓爲目標。

### 200年

孫堅中了劉表軍的計策而死。隨後，孫堅之子孫權，繼承父親的遺志，擔任君主。

其他的武將，並無太大的變化，但情勢狀態會有變化，必須注意。

### 215年

以統一爲目標的武將，漸漸被劉備、曹操、孫權三人排擠掉。形勢兩州的變遷，繼續延展領土。但是，曹操及孫權佔領了更多的國家及豐富的資源，三國的力量已均等化。

分立，三國志中的英雄好漢開始了激烈的戰鬥，來完成中國的統一。



大敗了!!!  
永安が火災にやられました!!

↑會想到這是與1800年前的遊戲進行激烈的戰鬥。



從多位君主中，選出一位進行一年擴大軍。



↑由於是亂世，所以戰爭很多。



↑新人的戰爭堅固，難以攻破。



215年4月，襄陽において劉備軍は孫權軍を破った

↑從後方，劉備軍將孫權打敗了。

## 指令介紹

在模擬遊戲中，決定勝利的關鍵在於選擇正確的指令。

這款「三國志」在使用上，大約可分為內政、外交、軍事等3個指令。

## 內政

主要是對國家發展，提升部下地位等為目的的指令，種類分為「開發」、「移動」、「任命」、「稅率」、「教育」和「國策」等指令。

開 發	米	15800
	民	800000
	產業值	80
	農業比	43

首先進行開發、福祉、教育，再來提升國家的忠誠度、統治度及部下的忠誠度，如此的作法，比較好！還必須注意稅率、任命等重要指令的選擇。



國家的大守與部下們，可以在本國的領土內移動。這是在自己的領土，受到敵人的攻取，而武將的數目減少時使用。

還有就是有力的部屬，被任命為大守時，也能移動。

福 祉	農業比	30
	統治度	100
	稅率	40
	武將	4

與開發的指令一樣，開發的武將，也是決定每個月納稅額的決定。

尋求全民的福祉，則全國的統治度也會提高。當福祉處理不好的時候，那麼國家將會不安定，甚至會發生暴亂行動。



可以給自己的部下、大守、軍師、官位等職位。而任命的基準，是根據所持的武力、智力、士氣等，詳細地評估之後，予以任命。但對忠誠度低的部下，任命時就要注意。



可以對大守與其他的武將，進行教育。

根據教育的實行，可以提升部下的忠誠度。不管武力、智力方面多麼地好，忠誠度低的部下，對君主沒有什麼幫助。



從領土內的儲與糧之間，可以運送米或金錢等重要物資。

可以輸送的物資單位是米一萬、錢一萬、米和錢各一萬三種。特別是國家的物資不足時，再沒有戰力，這是非常有幫助的指令。

## 外交

外交是與他國武將間最有效的指令之一。這有一個是趁敵人不注意時，進行計略，具有友好與攻擊2面的指令。

種類上又可分為同盟、借用、返濟、情略、計略。

像189年有許多武將立志要中國統一的情形，不光攻打敵人，還須與其他國家結盟，以防本國被攻。

## 同盟



這是可以與他國結盟的指令。尋求同盟的方法有提出米或錢等物資，或是說服他國的大守進行結盟等兩種方式。當然，他國如要求尋求結盟，也是用同樣的方法，這對作戰非常有利。

## 借用



這是向同盟國借米或金錢等物資的指令。

經過長期的戰事就是人民的內亂，可以進行米或錢的借貸。當然，如果借而不還，日後將會有好戲可看。

## 計略



與他國結盟，並非就是外交。有時給他國造成麻煩，也是一種外交計略。

計略包括有離間、暗殺、火計等三種攻擊方式，但每種都會造成嚴重的損害，成功率不高。

## 軍事

進攻敵國前，所用的軍事指令種類上有：「徵兵」、「武器」、「情報」、「人材」、「防衛」、「訓練」。首先要做的是整備好與敵人的戰艦。為提升部

下的士氣，必須進行訓練。

在面對敵國部隊前，先行徵兵，為獲得更優秀的部下，進行「人材」。軍事準備完成之後，則可向他國出陣。

## 武器



君主或將授予部下的武器，再可使用在戰艦上。

武器包括有短突槊、盾、懸小刀等三種，根據個人所適用的武器而選擇，將會發揮很大的戰力，而達成勝利。

## 防衛



無論是用強大的攻擊力攻擊，或是輕鬆地消滅敵人的攻擊，都很重要。

為了避敵攻，防衛的建設，可以提升防事率，只要有強大攻擊力與完備的防衛力，國家必強盛。

## 訓練



不論有多少的大軍，沒有高昂的士氣，將無法戰勝敵人。

經由訓練，可以提升部隊的士氣。只要全軍士氣提升，那麼對敵作戰，再所向無敵，完成最後的統一大業。





## 超級大戰略 2

ADVANCED DAISENKYU

アドバンスド大戦略

- 原作公司：SYSTEM SOFT
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥8700

參考資料：53、57、59、61、62期

1939年9月1日0445時，由希特勒指揮的德國軍，開始侵略波蘭。一場被稱為史上最大的戰略，拉開了序幕……。

德國的科學家以世界第一的地位，企圖將世界化為火、化為海。遊戲中，聞名的戰鬥機、戰車都將一登場。而捲入日本、德國、義大利等3國同盟的戰爭也是相當吸引人的。

你是否能改變歷史呢？只有在遊戲中才能找到答案……。



## 指令遊戲



這是戰鬥攻擊型遊戲，所以有許多刺激的戰鬥畫面。除了精密的作戰計畫之外，還要充分利用時機呢！



### 遊戲開始時

ロード  
狀況表  
サウンド  
操作  
索敵  
天候  
システム  
開始

### 指令介紹

副指令 按3次	副指令 按2次	副指令 按1次	主要指令 按1次
全自動	記錄		輔助 攻擊 補給 武裝 性能
全体図	サウンド	主要指令是移動、攻擊、占領、合流、補給、武裝、性能一應。	
部隊表	操作		
狀況表	索敵		
收入表	天候		
開發表	システム		

### 狀況表

開始時，遊戲進行中

各領領土（占領狀態）與首都位置、天候狀況等，目前的狀況，可以一目了然。



### 天候

開始時，遊戲進行中

這是天候ON、Off切換的指令。完成版是考量了活動版的內容，在遊戲進行時，對於操作方式是？



### 音效

開始時，遊戲進行中

這是警報音效裝置次數的設定。裝置次數的設定。音效ON、Off。也可以變更各領的音效。



### 索敵







開始時，遊戲進行中

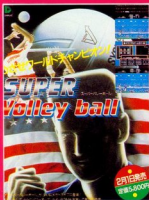
索敵的方式，可以選擇下級、初級中級與上級。在完成版中，可能會改成無法設定，也說不定？



<p><b>操作</b></p> <p>除了活動方式之外，還是可以操作各個玩家的電腦指令，非常重要哦！</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p> 	<p><b>收入表</b></p> <p>下個畫面中，玩家從都市中，得來的收入。對收入低的都市建設最好。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p> 	<p><b>部隊表</b></p> <p>玩家對自己的部隊在那裡，狀況如何一目了然。按「下主要鈕」，即選部隊之處副組顯示號碼、種類與未行動順序的指令。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p>  <p>副指令時，會顯示部隊順序指令。選擇主要指令時，依目的變化。</p>
<p><b>全體圖</b></p> <p>這是司令部的畫面。部隊所在之處會閃動，是一幅非常方便的作戰圖。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p> 	<p><b>記錄</b></p> <p>遊戲可以控制儲存、道路、降伏、中止。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p> 	<p><b>開發表</b></p> <p>根據年代，可以登記新的單位，進行進化。這可以看到進化狀況的指令。用主要鈕來選擇，而解除時，只要「副鈕」即可。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p>  <p>副指令時，會顯示部隊順序指令。選擇主要指令時，依目的變化。</p>
<p><b>全自動</b></p> <p>根據全移動（行軍）、全占領、全工事的ON、OFF，可以一次進行。</p>	<p><b>遊戲進行中</b></p> 				

## 戰鬥畫面

<p><b>戰車VS飛行機</b></p> 	<p><b>戰車VS飛行機</b></p> 
<p>戰車彼此對立，馬上就要爆發一場大戰，氣氛越來越緊張了。</p>	<p>針對地面上的戰車，天空飛來了大批的飛機，只有拿起抗戰了。</p>
<p><b>攻擊機VS戰鬥機</b></p> 	<p><b>攻擊機VS戰鬥機</b></p> 
<p>受到敵人的先制攻擊了。現在正是對敵人展開反擊的時候了。</p>	<p>雙擊機與戰鬥機，展開了壯烈的戰鬥。那一方會得到制空權而勝利呢？</p>
<p><b>炮擊開始</b></p> 	<p><b>炮擊開始</b></p> 
<p>這次，想讓各位看好的是大的艦船。在戰勝的時候，迎力十足。</p>	<p>進行炮擊，像這種程度的攻擊，一點作用都沒有。海面還是怎麼地漂亮呢！</p>
	<p>訓練小試一下，接下來的是，準備動火攻擊。</p>



## 超級排球

SUPER VOLLEY BALL

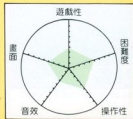
スーパーバレーボール

- 原作公司：VIDEO SYSTEM
- 發行公司：VIDEO SYSTEM
- 標準價格：¥5800

參考資料：58期

超逼真且具臨場感的運動遊戲「超級排球」這回在 M.D. 版登場的，原本就是電動版上轟動一時的遊戲。這回 SEGA 主機能有如此完善的移植作品，以簡單又容易操作的方式，就能展開精彩的攻防作戰，影視系統真不是蓋的。

而打得手心出汗的緊張感、白熱化的呼聲，充滿高熱的戰鬥氣氛等等能充分體會出其中帶有趣味的，可都是這款「超級排球」的最大特徵了。



## 遊戲介紹



本款遊戲特別為一些較不熟悉排球的玩家，而將操作簡化。當你熟悉後，即能靈活地使用類似動畫中才能看到的必殺技「雷電發球」，將對手打得落花流水。一款設計親切的遊戲，將玩者由初學階段引導入高階層

。當然也是可以進行雙打及電腦對戰哦！



↑操作簡化白話易懂

↑初學者也能輕易地操作  
操作性是它受歡迎的原因

### 有16種類的球隊供選擇

球隊的名字全部採簡稱。實際上，於遊戲中登場的球隊，都是各位會耳聞的。一款使喜愛排球的人，想放手一搏的遊戲，即使對排球不感興趣的人，只要熟悉本遊戲中各球隊的名字後，當你看到電視或其他地方的排球賽時，會有「恍然大悟」的驚喜。另外，這回登場的

球隊更高達16支。



↑16種不同顏色的球隊

### 日本聯盟

日鐵		接球不易，但攻擊力卓越超群。尤其當你決定好新人中「なかがいち」的後衛攻擊後，定能所向無敵。
藤宮		一支強悍的球隊。但因主將身體不適，所以只要有效地使用熟練著的「みつはづ」再點的話，即沒問題。
日電		新人的「せんすうい」與順利的「かなくあ」，使它最近急速地成爲一支強大的球隊。只要分配平均，或許會很容易使用？
日東		因「はりゃ」與「くりうざん」的活躍，而安定的強大球隊。日本Take似乎日本Take basco juice 的弱點。
山度		一支由全日本的強打「あおづらう」和「あぎぬあ」及打球「かんばんし」決定勝負的球隊。如何攻擊打球才是問題。
N K		這支球隊的實力，最低到令人無法想像的程度，但所幸有「いのうえい」與「さねとあ」，而能保住其威名的球隊。
托雷		以強打主將「くあん」與打球的「うあん」兩人爲中心的球隊。除掉這兩人的話，這支球隊，就不甚一擊了。
V 西斯		主將「せんがん」成爲攻擊的中心，完全是和學者練習用的訓練球隊。但親親小看它的話，就會……？



發球

攻擊

接球

熟

各位玩

義大利遊戲定  
上不利條件。

## 熟悉操作基本球技

發球



## 回轉發球

## 回轉發球

↑ 將球上端後進行發球，可增加球旋轉的轉運動，因此容易在落地處產生變化。



## 跳躍發球

↑ 這種跳躍發球法，最具攻擊力，將球又快又穩的打到對手的球壘中。成為發球好手。

↑ 這種下墜發球法是發球的基本球技。依操作方式而定，必殺技也……。

攻擊



## 快速攻擊

↑ 當托球手將球托高的同時，攻擊手立刻跳起，展開快速攻擊。



## 後衛攻擊

↑ 將球托在後方，讓後衛進行強力攻擊，相當有威力哦！



## 托球攻擊

↑ 托球手假裝托球，出其不意地將球攻進對手的球壘。

↑ 將球托高超過球網後，展開殺球，也能用虛招戰術。

## 一般攻擊

↑ 將球托高超過球網後，展開殺球，也能用虛招戰術。



## 回轉接球



## 回轉接球

↑ 當對手的發球，打到後邊時可用此技。日本人氣的著名技法，總有一發的妙技。

↑ 一般普通的接球方式。邊越時候，能選擇快速攻擊與開放式攻擊哦！

封球



## 雙層封球

↑ 對手進行殺球的瞬間，立刻躍起將球擋回去的技法。靈活運用它，絕對有利哦！

## 熟悉基本球技的話立刻展開比賽！

各位玩家們，你們已經記住排球的各種使用方法嗎？指揮全日本球隊與義大利球隊展開練習比賽！

↑ 比賽後有殺球成功率表示  
↑ 由比賽顯示的設定模式，對立不同的操作。

	JPN	ITA
勝率	50%	50%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%
殺球成功率	80%	80%



↑ 喜歡吃瀧元龍的義大利球隊，輕鬆接球。



↑ 殺球擊中球壘，遊戲終了。日本勝啦。

↑ 10:00，開賽之前，球壘中日本隊入壘。

超級排球





## 暴力足球

WRESTLEBALL

レススルボール

■原作公司：NAMCO

■發行公司：NAMCO

■標準價格：¥5800

參考資料：57、58期

這款「暴力足球」是章姆科加入 M.D. 之後的第 6 款運動遊戲。雖然如此，却不是一般常見的運動遊戲，而是充滿近未來風格，令人有耳目一新的競技足球遊戲。

同時也是一場男人與男人間激烈衝撞的比賽遊戲。它可說是綜合足球和美式橄欖球的運動遊戲。在比賽中，會一再地重複激烈的衝撞和爭球的情形，即使只是觀賽，也會不由自主地使出渾身解數，可以說是勇帥、刺激遊戲。



## 術語說明



●為能夠充分享受足球的樂趣，你必須先了解足球的基本知識和規則。

〔守門員〕防守球門的人，也是全隊當中總合力最佳的球員。但是，活躍的地區只在球門區和得分區附近。

〔sweeper〕在守門員前死守住球門的人。這號球員通常都被要求需有超人的耐力以抵擋住敵人的猛烈進攻。

〔右翼〕〔左翼〕和 sweeper 共同負責守備的任務。主要在防止敵人從邊線附近攻入。

〔右中衛〕〔左中衛〕同時擔任攻擊和守備的任務。在緊急的情況下，加入攻擊的陣容，可以提升進攻的力量。

〔右忍者〕〔左忍者〕和一般球員同為攻擊陣容的核心人物。這號球員需有很強勁的腳力和踢球威力。

〔右翼〕〔左翼〕在邊線附近，負責將球傳給在球門前的我方隊員。以腳力佳，速度快的選手最適合擔任之。

〔GENERAL〕不僅是攻擊陣容裡的一員，也是全隊的關鍵人物。在忍者或翼的協助下，對準球門，盡力為球隊爭取取得分機會。



## 遊戲規則



### ① 比賽時間

遊戲時間，15分鐘為 1 quarter，共有 4 quarter，換言之，比賽進行的時間有 60分鐘。

### ② 場地

先是 1P 在畫面下方的場地內，然後每 15 分鐘，和對方球隊互換攻防的場地。

### ③ 比賽開始

① 遊戲是在球自空中落下雙方互相爭奪的混戰中開始。

② 專到球後，一邊盤球、帶球、傳球，一邊攻入對方的場地內，然後，瞄準球門，



一擊射球。反過來，如果球被對方擋去，必須使用扭、撞等觸球技巧，再把球奪回來。

③ 球出了邊線或底線時，要發球門球。

這時候，比賽暫停計時，按照一定的規則，重新再開始。



球門

算得  
的選  
也說  
得 1  
觸地  
。或



沒有  
盤球  
帶球  
球自  
守門  
守門  
球從



●當球  
〔邊外  
●球出  
3人  
過時  
③延  
得球  
負責

〔罰球  
PEN

●球從  
至於  
責難  
③扭  
向扭  
的位  
間的  
●A  
表示  
〔發球

## ④ 得分

## 球門 (1分)

球路中得分板  
得到1分。拿球  
的選手若是觸板，  
也會射中球門，  
得1分。

觸地得分 (3分) 帶球跑進觸地得分區者得3分，或在觸地得分區內，觸及落下來球，也一樣得



3分。

## ⑤ 比賽結束

4 quarter 終了，比賽結束，得分多的一方獲勝。得分相同時，再進行延長賽 2 quarter。如果在延長賽中仍無法分出勝負時，就以戰鬥皇家來決定勝負。



## 畫面說明

在球場上，敵我兩隊的選手會以顏色區別。黃色代表球。

得分 剩餘時間



球場範圍

## 操作方法

	■ A 鈕	■ B 鈕	■ C 鈕	■ 方向鈕	
沒帶球時	拍倒	交換游標	移動	移動、指定傳球方向	沒帶球時
盤球中	射球	踢球傳球	帶球	移動、指定傳球方向	盤球中
帶球	反反	手傳球	帶球	移動、指定傳球方向	帶球中
球自上方飛過時	截球			移動、截球的方向指定	球自上方飛過時
守門員 (沒帶球時)	擁擠、跳躍			移動、擁擠的方向指定	守門員 (沒帶球時)
守門員 (帶球時)		踢球傳球		移動、指定傳球方向	守門員 (帶球時)
球從球場上飛出去時	發球門球	※紅色部份的操作方法，是隨著按鈕時間的長短，而改變其威力。			

## 其他說明

● 當球飛出邊線或底線外時，須依照規則重新再開球。

## 邊外罰球] SIDE OUT PENALTY

● 球出了邊線外時，弄出線外的一隊派出 1 人，另一隊派出 3 人，兩邊進行搶球。  
這時，可以用 A、B、C 鈕來決定由那位選手得球，對方又是由誰來負責截擊。



## 罰球 + 三人擁擠]

## PENALTY TRIO ATTEMPT

● 球從我方底線出去時，由對方派出 3 位進攻球員踢罰球。至於攻擊隊要由誰負責踢，請用 A、B、C 鈕來決定。按 ■ 方向鈕決定守門員防守的位置，之後再用相同的鈕 → 預測球的方向，並按 ■ A 鈕防禦之。不按 ■ 方向鈕，表示球將從正上方躍過。



## 發球門球] GOAL KICK

● 球從對方底線出去時，對方的守門員必須發球門球。先利用 ■ 方向鈕決定踢球的方向，然後再按下 ■ B 鈕。

## 戰鬥皇家

比賽進入到延長賽，如果積分仍舊相同時，→ 以戰鬥皇家的方式來決定優勝的隊伍。選擇 / トルロイ ヤル 模式後，就只能夠玩戰鬥皇家。  
① 操作和一般的玩法完全相同。也可以運用拍撞的技巧和對方互較。  
② 受到相當程度重創的選手不能夠再出場，換句話說，如果能夠將對方全部隊員擊倒的話，便可以獲得最後勝利。



◎ 戰鬥皇家模式是採用上半場、下半場的 2 回戰制。因此，有可能各半場的積分都相同，這時候，仍舊只以 1 回延長賽來定勝負。



## 戰鬥高爾夫

BATTLE GOLFER

バトルゴルフアーチ

■ 原作公司：SEGA

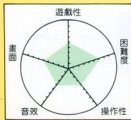
■ 發行公司：SEGA

■ 標準價格：¥ 6000

參考資料：57期

故事是由與邪惡組織「黑暗幫」的高爾夫迷們交談展開的，打聽有關黑暗幫首領「G教授」的情報之後玩遊戲。在和他們交談時，敵人會透露他們的必殺技，所以無論如何要很用心地對談。

在 M.D. 版中，許久未與各位見面的高爾夫遊戲，這回又在 SEGA 復活了。不僅兼備冒險模式，而且也融入 A-RPG 要素，所以對於不擅於此高爾夫的人，應該也可以盡情地玩了。



## 遊戲的玩法

### 1. 冒險畫面

為解救遭強行奪走的“龍”，唯起身迎戰前方充滿未知危險的戰時高爾夫。所謂已知被百戰百勝，多問、多聽、廣泛調查，收集情報，才是唯在高爾夫賽中致勝的關鍵。若不幸失敗了，遊戲便結束。



情報

情況

情報  
情報的最後，若出現“▼”符號，請按下 A 或 C 鈕。下一個情報會再顯示出來。  
情報顯示終了，指令會再出現。請以 ▀ 方向鈕選擇、  
■ A 或 C 鈕決定所需要的指令。若決定取消時，請按  
■ B 鈕即可，隨著遊戲的進展，出現的指令將會愈來愈多。



### 2. 畫面介紹

高爾夫畫面正式登場，遊戲即將開始。請注意畫面上的各種顯示，掌握住球的特徵。



情況

在冒險畫面或高爾夫畫面中常有“情況”的顯示，目的在告知玩家目前所處的情況為何。



- LV (級數) 目前的級數
- SP (打球威力) 級數增加，威力也大為提升。當使用技巧時，打球的威力會減低。
- EXP (經驗值) 在比賽中得勝或有好的成績時，就能獲得經驗值。

- 1 高爾夫球場的全場圖，用口圍住的部份，將顯示在畫面上。
- 2 球洞編號、標準桿數到球洞的距離 < Y : 旗等等。
- 3 各種模式中，玩家的相關資料。
  - 冒險模式—情況
  - 高爾夫模式—表示比賽中的勝負，以及在以桿數決勝負

比賽中，前幾局的總得分數。

- 可以從5種指令當中，選擇出在遊戲中欲採取的行動。

### 3. 高爾夫球的打法

從高爾夫畫面的指令表中選出「打球」一項，立即會出現打球一覽表。

以■方向鈕左右來選擇，■A或C鈕來決定。按下■B鈕，畫面又再度回到高爾夫球畫面。



#### ● CLUB

得要選CLUB。■方向鈕請往上或下按以便選擇，選擇確定時再按■A或■C鈕即可。



#### ● FACE

利用「情況」的變化來控制揮桿出去的球為左曲球還是右曲球。

畫面上出現的是球靜止不動時的狀態，至於揮球的位置另以游標標示出來。

改變FACE的時候，可以使用■方向鈕來移動游標，決定揮桿的位置。



游標

#### ● 技巧

這裡有應用各式技巧的揮桿法，可以供你選擇。只要按■方向鈕往上或往下按便是選擇，再按下■A或■C鈕便是決定。決定了之後，畫面上會出現你所選擇的技巧。使用揮桿技巧時SP值會減少。

SP	99
セリークショット	02
バリークショット	02
かまいたち	04
といたがえし	06
D・フライング	08
アクアホッパー	10
サイコホルダー	16
B・フアー	20

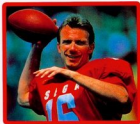
## 技巧的種類

仔細考量球賽時的狀況，適時的應用揮桿技巧。

- **セリークショット**  
直角彎曲的超級右曲球
- **バリークショット**  
直角彎曲的超級左曲球。
- **かまいたち**  
完全不受風的影響，直接貫穿樹林。
- **といたがえし**  
homing Shot，球朝果嶺方向打去，在標桿附近跳起彈回。
- **D・操縱打法**  
可以利用■方向鈕左右操作控制球飛出去的方法。
- **アクアホッパー**  
如在高爾夫球場上一般，球在水面上輕輕劃過。
- **サイコホルダー**  
球在第一次彈回來時即停止住。
- **B・フアー**  
融合了かまいたち、D・操縱打法、アクアホッパー等各種打法特性的最佳揮桿技巧。







# Joe Montana FOOTBALL™

ジョー・モンタナ フットボール SEGA

## 蒙大拿盃足球

FOOTBALL

ジョー・モンタナフットボール

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥ 6000

參考資料：57期

所謂的「QB」是指橄欖球賽的指揮官，亦即進攻時指揮本隊之球員。

約翰是橄欖球史上最棒的QB，他曾多次更新NFL（國家橄欖球聯盟）的紀錄，也當選為超級球的MVP。

他頭腦冷靜、動作迅速，本遊戲就是你與這名英雄相隊，一起奔馳在球場上的橄欖球遊戲。

請你為改寫橄欖球的歷史而奮戰吧！



## 操作方法



### ■ 方向鍵

- 移動玩家，或控制傳球的方向，踢球的角度和距離。
- 在暫停視窗，選擇遊戲重新開始或暫停。

### ■ 開始鈕

- 進入開始畫面。（使用1P操縱器）
- 遊戲中按住此鈕，畫面進入暫停狀態。
- 在遊戲選擇畫面上顯示暫停視窗。

### ■ A鈕

- 踢球。或以其他的方式傳球。
- 球快速傳出後，傳球(PASS)視窗上會出現接球員(RECEIVER)1。使用傳球(PASS)模式控制傳球。
- 選擇防守控球的人員

### ■ B鈕

- 開球前，開球的隊伍須採左邊不越位踢球的方式。
- 球快速傳開後，依球視窗出現接球員2。
- 使用傳球模式時，在傳球視窗中會顯示出3位接球員的位置。
- 帶球員用手來閃躲防衛一方的進攻。
- 擔任、扭倒。

### ■ C鈕

- 開球前，開球的隊伍必須採右邊不越位踢球的方式。
- 球快速傳出後，依球視窗出現接球員了。
- 使用傳球模式踢球。
- 射擊。

### ■ A、B、C鈕

- 在暫停器中，按下此鈕，表示遊戲重新開始或暫停。

設定選擇指令，再按下■開始鈕，這是兩隊相互對抗的玩法。緊接著，按■開始鈕（或■A、B、C鈕），遊戲即將開始了。



## 傳球方法



當進攻的球隊保護傳球的同時，接球員到傳球地點後，應儘快決定正確的傳球方式。



快速傳球



傳球視窗

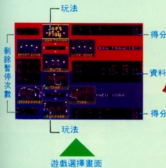


### ◎ 傳球的方式

1. 按A鈕（B、C鈕），快速傳球。
2. 按方向鍵，球員將球踢出，這時同時按下A鈕，傳球視窗便會出現。
3. 按A鈕表示傳球，C鈕表示丟球。
4. 接球員接到球之後，要擺脫選手的攔阻，可以使用B鈕扭倒和C鈕衝刺的技巧。

## 遊戲選擇畫面介紹

遊戲或暫停之間，都會出現遊戲選擇畫面。



### 資料介紹

#### 45 A C E (45秒)

●選擇遊戲的同時，準備時間也進入倒數計時的階段。進攻的一方必須在45秒之內選出遊戲的方式。方式選擇出來後，不管剩餘的時間還有多少，防守的一方都將在10秒內作出選擇。

注：進攻球隊若沒有在45秒內選出，電腦就會自動為你選擇Joe's play的方式。

**DWN(DOWN)** ●表示目前的DWN。

### TOGO

●表示在第1個DWN中，進攻的一方必須達到的碼數。

### YARD

●發球線的位置。任何一座球場內的發球線都會用O N來表示出來。

### GAME CLOCK

●遊戲剩餘的時間。

●¼時間，這是在選擇畫面中預先設定好的時間。例如設定好20分鐘，每¼時間就是5分鐘。

●傳球不到、邊外球、或跌倒時，遊戲時間都將停止。(遊戲中，顯示在球場的左下角)

### ■ 遊戲方式的選擇

●進攻、防守都各有24種玩法。

●在戰鬥，一次可以見到4種的團體玩法。其中之一就是「Joe's Play」。是否採用這些方式，完全看當時的得分數和狀況來決定。

按下■方向鍵，選擇遊戲方式。

●關於遊戲方式的設定，按■A鈕表示選擇下一種方式；■C鈕表示前一種方式。至於■B鈕，則與畫面無關，選擇Joe's play。

●兩隊的選擇移了後，比賽正式開始。



## 踢球的方法

按A鈕開始踢球，此時，若無其他選擇，就採標準踢球方式。

### 1. 踢球時應注意的地方

控制踢球時，在觸球前，請先按■A鈕，再按■方向鍵。

上：以短距離踢球方式來開球。

下：以長距離踢球方式來開球。

右、左：球往右、左飛去。



注：■方向鍵若按住不放時，球也將一直朝着決定的方向飛去。

### 2. 開球

按下A鈕。從球員的移動到踢球，都可以使用■方向鍵來控制

。踢邊外球是同樣的方法。不越位踢球的時候，利用■B、C鈕左右移動隊員，採取不越位的踢球方式。按■A鈕將球踢出去後，立刻按■方向鍵以快速移動球員。

### 3. 球未着地前踢出

按A鈕。可以起用/ C鈕一來代替四分衛。

/ C鈕在跑的時候，利用方向鍵來控制他的踢球角度和距離。再按A鈕，可以避開防守一方的攔阻，儘快將球踢出去。

### 4. 瞄準球門

按A鈕。踢球員在跑的當中，利用方向鍵控制他的踢球，使球能準確的朝門柱的方向飛去。





## 速度之王

### FASIESI

ファステスト・クワン

■原作公司：HUMAN

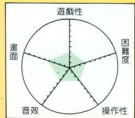
■發行公司：HUMAN

■標準價格：¥7500

參考資料：63・64期

這款由休曼所發表的第1彈「速度之王」，相信只要看到畫面各位都知道它就是同一家公司在PC E版上會發表過，以逼真操作感覺和3人同玩的特徵而大受歡迎的「最後衝刺」的M.D.版。

就連原本不能3人同玩的模式，這時不僅可以完美的達成，而且還百分之百地繼承那逼真的操作感覺，凡事請如在其他賽車遊戲「一小時可以以300公里減速來轉彎」不能滿足的人，這回都可以如願地達成。



## 愛好者最懷念的真正F1比賽遊戲

這個遊戲是自己去參加F1，目標是成為休曼賽車手(世界最快男人)。不過，這個遊戲跟目前比賽遊戲所不同的地方，就是在使出速度狀態突然打方向盤就會回轉，必要有實車的操作。想要快速就要累積練習的比賽遊戲。



↑可以硬自己真的參加比賽的遊戲。



### 有3種模式可以玩

能夠玩的模式全部共有3種。以世界冠軍為目標的「世界冠軍杯模式」，自由奔馳行程的「測驗模式」，

以及跟朋友、電腦對戰的「防衛模式」。尤其「防衛模式」可以跟朋友相互較勁，所以一定是相當有趣的。

順位	名前	タイム	ラップ
1	HUMAN	00:01:11.1	1
2	本田	00:01:12.5	1
3	フェラーリ	00:01:13.8	1
4	メルセデス	00:01:15.2	1
5	ウィリアムズ	00:01:16.7	1
6	マクラーレン	00:01:18.1	1
7	ブラバム	00:01:19.5	1
8	コルデロ	00:01:21.0	1
9	ロータス	00:01:22.4	1
10	ジャガー	00:01:23.9	1
11	アルファロメオ	00:01:25.3	1
12	ベネチエ	00:01:26.8	1
13	トヨタ	00:01:28.2	1
14	ジャコブ	00:01:29.7	1
15	シボレー	00:01:31.1	1
16	ダラーラ	00:01:32.6	1
17	ランボルギーニ	00:01:34.0	1
18	フェラーリ	00:01:35.5	1
19	メルセデス	00:01:36.9	1
20	ウィリアムズ	00:01:38.4	1
21	マクラーレン	00:01:39.8	1
22	ブラバム	00:01:41.3	1
23	コルデロ	00:01:42.7	1
24	ロータス	00:01:44.2	1
25	ジャガー	00:01:45.6	1
26	アルファロメオ	00:01:47.1	1
27	ベネチエ	00:01:48.5	1
28	トヨタ	00:01:50.0	1
29	ジャコブ	00:01:51.4	1
30	シボレー	00:01:52.9	1
31	ダラーラ	00:01:54.3	1
32	ランボルギーニ	00:01:55.8	1
33	フェラーリ	00:01:57.2	1
34	メルセデス	00:01:58.7	1
35	ウィリアムズ	00:02:00.1	1
36	マクラーレン	00:02:01.6	1
37	ブラバム	00:02:03.0	1
38	コルデロ	00:02:04.5	1
39	ロータス	00:02:05.9	1
40	ジャガー	00:02:07.4	1
41	アルファロメオ	00:02:08.8	1
42	ベネチエ	00:02:10.3	1
43	トヨタ	00:02:11.7	1
44	ジャコブ	00:02:13.2	1
45	シボレー	00:02:14.6	1
46	ダラーラ	00:02:16.1	1
47	ランボルギーニ	00:02:17.5	1
48	フェラーリ	00:02:19.0	1
49	メルセデス	00:02:20.4	1
50	ウィリアムズ	00:02:21.9	1
51	マクラーレン	00:02:23.3	1
52	ブラバム	00:02:24.8	1
53	コルデロ	00:02:26.2	1
54	ロータス	00:02:27.7	1
55	ジャガー	00:02:29.1	1
56	アルファロメオ	00:02:30.6	1
57	ベネチエ	00:02:32.0	1
58	トヨタ	00:02:33.5	1
59	ジャコブ	00:02:34.9	1
60	シボレー	00:02:36.4	1
61	ダラーラ	00:02:37.8	1
62	ランボルギーニ	00:02:39.3	1
63	フェラーリ	00:02:40.7	1
64	メルセデス	00:02:42.2	1
65	ウィリアムズ	00:02:43.6	1
66	マクラーレン	00:02:45.1	1
67	ブラバム	00:02:46.5	1
68	コルデロ	00:02:48.0	1
69	ロータス	00:02:49.4	1
70	ジャガー	00:02:50.9	1
71	アルファロメオ	00:02:52.3	1
72	ベネチエ	00:02:53.8	1
73	トヨタ	00:02:55.2	1
74	ジャコブ	00:02:56.7	1
75	シボレー	00:02:58.1	1
76	ダラーラ	00:02:59.6	1
77	ランボルギーニ	00:03:01.0	1
78	フェラーリ	00:03:02.5	1
79	メルセデス	00:03:03.9	1
80	ウィリアムズ	00:03:05.4	1
81	マクラーレン	00:03:06.8	1
82	ブラバム	00:03:08.3	1
83	コルデロ	00:03:09.7	1
84	ロータス	00:03:11.2	1
85	ジャガー	00:03:12.6	1
86	アルファロメオ	00:03:14.1	1
87	ベネチエ	00:03:15.5	1
88	トヨタ	00:03:17.0	1
89	ジャコブ	00:03:18.4	1
90	シボレー	00:03:19.9	1
91	ダラーラ	00:03:21.3	1
92	ランボルギーニ	00:03:22.8	1
93	フェラーリ	00:03:24.2	1
94	メルセデス	00:03:25.7	1
95	ウィリアムズ	00:03:27.1	1
96	マクラーレン	00:03:28.6	1
97	ブラバム	00:03:30.0	1
98	コルデロ	00:03:31.5	1
99	ロータス	00:03:32.9	1
100	ジャガー	00:03:34.4	1

↑參加練習16台之中，前面8台才能夠參加加大賽本戰。



↑因為是困難的遊戲，所以要充分地練習才行。

### 遊戲達到高潮的各種演出

這個遊戲在比賽就很有趣，而且在開始時天空陰沉，比賽中會有下雨等情形出現。想補給時的補給組員會替換輪胎，F1愛好者看了

一定會深受感動。



↑補給組員會匆忙地替換輪胎。



↑為何天空如此黑呢。只有新輪不要下雨了。



↑世界共有16個行程



↑雨天的車子的速度大不相同。



↑練習1終於下雨了。要替換成雨胎才行。



## 目標是休曼賽車(世界最快速男人)

這款遊戲的主要名稱是「世界冠軍杯模式」，首先進入小隊伍取得好結果，並在移籍到有好車子的隊伍，以這種形態來進行遊戲。想要成為休曼賽車手，重要的一點是穩實地贏得比賽。從1個優勝，到以年度優勝來循序漸進。



↑第1名是10分。以年度合計分數來決定冠軍。

## 以配置來決定勝負

在這款遊戲掌握勝敗關鍵的主要原因就是配置。在行程及自己奔馳方式不配合配置的話，就無法勝過競爭對手。在全是直線的行程上，要使後雙翼休息而只重視速度的配置。還有，在有彎曲角度的巡迴賽，就要立即後雙翼重視角度的配置。有相當細膩的配置，所以要謹慎地找出絕妙的配置。



↑可以細調的配置。不要忘記，這可是勝負的關鍵呢！



↑選擇高威力引擎。



↑AUTO是自動換檔。



↑可以變更喜歡隊伍的車體顏色。



↑STEP是上級者。



↑建議用SOFT輪胎。



↑重視角度比較好呢。

## 向世界冠軍杯挑戰

在世界冠軍杯模式中，1季(1年)舉行16次比賽，以分數的合計來決定冠軍。還有，各比賽以練習行走一預選第1天→預選第2天→最大獎決戰順序來進行。

預選雖然有2天，却只能奔馳各5圈，所以在練習行走時要好好利用。在決戰想超過對手的車子是很困難的，所以儘可能在預選取得第1名，以領先獨走取得優勝是最理想的模式。雖然如此，要保持第1名可並不容易囉。



↑換時進入補給的時機是勝敗的重要因素之一。



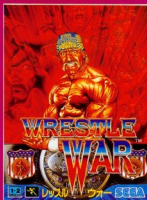
↑要從預選用變更安定時間所出現的配置才行。



終點!

速度之王





## 摔角大賽

WRESTLE WAR

レスルウォー

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：¥6000

參考資料：64、66期

全美摔角界二大勢力瓜分天下——SWA (SEGA WRESTLING ALLIANCE) 和 SWF (SEGA WRESTLING FEDERATION)。他們雙方各擁有摔角界的象徵冠軍腰帶。

這時候，一名毫無名氣的年輕小伙子，竟然公開的向2條冠軍腰帶挑戰。到底他是否能完成心願，達到統一2條腰帶，和成為世界最強的男子呢？

在觀眾的吶喊尖叫聲中，挑戰大賽的鈴聲響起！



## 操作方法

### ■比賽前的操作

#### ■十字鍵

上下是選擇方式或畫面等項目。左右是變更所設定的選擇。

#### ■開始鈕 遊戲開始

■C鈕 決定 ■B鈕 取消 ■A鈕 決定

■凶器攻擊 (在場外，凶器靠近時，會自動拾起) 要拿起凶器時，只要連按A或B鈕就可以動作。

### ■比賽中的基本操作

#### ■C鈕

組合(當對手換器時，可以從後方進行攻擊)

■開始鈕 姿勢(再按一次時，比賽再開始)

#### ■選擇選手

■在場外時，一按上鈕，就會上場

■對手在場外時，一按下鈕，飛出場外

利用各按鈕的組合，可以做到許多的技巧。

A、B、C鈕，可以變更選擇畫面。



## 人物介紹



MOHAWK KID

擁有粗獷印第安風格的年輕摔角手。父親為初代的SWF王者。並沒有特殊的必殺技，最大的賣點是年輕。



MR.J

突然冒出的參加者，年齡、出生地完全不明。頭髮染成綠色，全身塗成紫色，真面目沒有人知道。



SLEDGE HAMMER

為10代SWF王進行替戰。可以理解的比賽而SWA的TITAN MORGAN是大學時的同伴。因此互相不搭戰。



DON  
DAMBUSTER

他地區的等級保持者，沒有可與之競爭的對手於是初參加「レスルウォー」，為重返等級的參加而志志滿滿。



TITAN MORGAN

第5代SWA王。擁有超人和真名的威力王。由於防衛記錄30，所以幾乎戰勝所有比賽。其必殺技為高空墜擊頭台。

### NIM ROD FALCON

墨西哥系的摔角手。在本國是被稱為「墨西哥之王的國民英雄」。體於強壯。



BUCKSKIN ROGERS

全部都是這樣的無冠王。雖沒有保有記錄，但實力却是可以保證的。



GRAND KONG

現在可說是近乎世界最強的摔角手。究竟是與真名一樣，會成為真的霸者嗎？



操作

正面攻擊時

從背面攻擊時

★根

操作

結束時



的時候

的時候

對手在場

★根

## 攻擊技巧

選手名		玩家 1				玩家 2				
		布魯斯·布雷德	摩嘉登·吉多	史雷吉·駱馬	J 先生	多·連船巴斯德	尼姆·羅德法魯空	德登·摩肯	巴克斯特羅傑士	古蘭德孔古
普通動作	(A)	拳擊								
	(B)	踢								
	(C)	(對手疲憊時, 由後面攻擊)								
正面攻擊時	(A)(連打)	使對手摔向繩索		使對手摔向繩索						
	 (B)(連打)	頭錘	舉身摔	舉身摔	舉身摔	舉身摔	頭錘	頭錘	頭錘	頭錘
	 (B)(連打)	舉身摔					舉身摔	舉身摔	舉身摔	舉身摔
 (B)(連打)	倒摔(或是飛躍倒摔)	倒摔(或是飛躍倒摔)	摔身	倒摔	倒摔	倒摔	倒摔(或是飛躍倒摔)	倒摔(或是飛躍倒摔)	倒摔(或是飛躍倒摔)	
從後面攻擊時	(A)(連打)	使對手摔向繩索		使對手摔向繩索						
	(B)(連打)	後摔	使對手摔向繩索	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔

★根據選手的姿勢與狀態的不同, 雖然按同一個鈕, 所使用的技巧並不一樣。

選手名		玩家 1				玩家 2				
		布魯斯·布雷德	摩嘉登·吉多	史雷吉·駱馬	J 先生	多·連船巴斯德	尼姆·羅德法魯空	德登·摩肯	巴克斯特羅傑士	古蘭德孔古
普通動作	(A)	鎖肩摔	鎖肩摔	鎖肩摔	鎖肩摔	抱肩	鎖肩摔	抱肩	鎖肩摔	抱肩
	(B)	下踢	下踢	踢	回旋踢	踢	下踢	踢	回旋踢	踢
	(C) 或是 	踢出								
自己位置	(A)	鎖喉法	——	鎖喉法	鎖喉法	鎖喉法	回旋踢	鎖喉法	鎖喉法	鎖喉法
	(B)	下踢	下踢	下踢	回旋踢	下踢	下踢	下踢	回旋踢	下踢
對手位置	(A)	使對手站立		使對手站立						
	(B)	ストンピング	踢	ニードロップ	ストンピング	拳擊	ストンピング	鎖喉法	ストンピング	ニードロップ
	(C)	壓胸法		壓胸法						
對手位置	在繩索邊(C)	——	——	——	——	——	飛躍法	——	——	——

★根據選手的姿勢與狀態的不同, 雖然按同一個鈕, 所使用的技巧並不一樣。



## 紫禁城

SHIKINJOH

紫禁城

■原作公司：SUN SOFT

■發行公司：SUN SOFT

■標準價格：¥6500

參考資料：57期

最近在遊戲中，以動作益智的種類最受矚目的，就是這款「紫禁城」了。因為在畫面上和音效上的處理都非常棒，是個屬於正統派的益智遊戲。

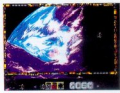
此款遊戲與以往遊戲形態不同的是，即使畫面上還有還未消的牌，不過只要將自己所操作的角色移動到出口之處，即可過關。

「紫禁城」是一款思考型的遊戲，有對應MODEM裝置，想必對玩家而言是一個天大的好消息。



## 遊戲規則

最近在動作解謎種類的遊戲，相當令人矚目。本款遊戲「紫禁城」不僅沒有限制時間，且更沒有即時處理的要素，一款純正的解謎遊戲。且其BGM與畫面皆能以高水準的完成度製作手法，更顯出它卓絕超群、與眾不同。



▶能以如此美麗的畫面，進行解謎遊戲，實在是件很幸福的感受？



### ●要達到最終目標！

首先本款遊戲與目前這類型態遊戲（「倉庫番」）等不同之處在於，不管畫面上有多少牌，只要自己操作的角色，能將其帶到出口的話，就算過關，這就是本遊戲的規則。

但這種規則也有困難之處，因在其過程中會有畫面安排，出口周圍被牌圍起來時，不將某張牌去掉的話

▶只要能到達最終目標，即OK



，就無法到達出口，因此它並非想像中那麼單純簡單。畫面有500面呢！



### ●要記住規則

剛提過，只要讓角色到達最終目的，就能解開本款遊戲。在過程，即使你想趕緊讓角色到達目標，但因畫面中有許多各式花樣的牌，如不將這些牌移除或消除的話，就無法到達目標。所以將相同圖案的牌，排列旁邊

，如此就能同時消除2張到3張的牌。但是，即使只是一下子，如將牌排在邪魔牌的旁邊，不管任何牌立即會變成邪魔牌。而邪魔牌不消失，絕無法行動。所以想要過關一定不能作出邪魔牌囉！

### ●邪魔牌的法則



如此放，例如要觸摸相同牌的同時，也觸摸邪魔牌的話，就會發生……。

因遊戲規則，而成為一張邪魔牌。按下C按鈕，即能夠回到原先的狀態，重新再來。

## 五花八門的操作方式

「紫禁城」中並非只有普通的操作，而是有各式的方式。遊戲高手也有消牌規則複雜的特殊方法。當然，認為是一款解謎遊戲，所以自己也能製造畫面，而且自己所作的畫面，還能使用MEGA MODEM 轉送到朋友的家。



↑ 多種複雜的遊戲方式，使人不知該選擇那一種。

## 試著解開第一面 利用

先要熟悉本款遊戲的規則，然後試著解開第一個畫面。首先，立刻將左邊的牌搬到左方，而當它靠近時，左邊牌會立刻消失。同樣的動作連續2次。接下來的才是問題，將位在左邊的牌與下面的牌靠近消失的話，最後會剩下一張牌，只要照順序下牌靠近，即可解。



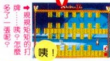
↑ 首先除了將牌從左邊移，已將其從左邊移。



↑ 這是要將牌移它，小者移牌。



↑ 如此式要把它，先往那邊，給。



↑ 這要更近的打，或一張牌。



↑ 解開了！

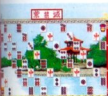
↑ 解，完全解開了把吧？那張牌果然就消失了。

## 什麼是特殊方法呢？

遊戲中，想用普通模式進行10個畫面是十分困難的。不過還是有些厲害角色，

能聯得到。為了這些人，遊戲中特別設計了特殊模式。

此方式也可稱為特殊消去牌，消除方法與過去的都不一樣。特殊消去牌與普通牌並列的話，即可消除普通牌。如此一來，特殊消去牌就會變成普通牌。另外，當接觸特殊消去牌的話，牌的數字變成10時，就會消失。而同一種的話，與特殊消去牌的下個數字牌並列也能消除，還無人能進行到此？



↑ 剛變的如此地複雜，真的會有人能進行操作嗎？

## 建設模式可稱是解謎遊戲的代名詞

建設模式可說是解謎遊戲的代名詞，而所謂建設模式就是附帶能夠使自己製造畫面的方式。當然本款遊戲「紫禁城」也有附這種建設模式而完成的畫面，一次可在MD中記憶到10個畫面，還有，可在這個作成畫面中，自由的操作遊戲及做特殊方式的設定。另外，還能從



↑ 這是解謎的趣味所在。

5種類之中選擇角色。為了不想讓別人看到編輯中的畫面，還能加上層保護鎖哦！



↑ 這是不容易才完成的畫面。色彩相當豐富華麗吧！與？能簡單地解開嗎？先製作絕對無法解開的畫面，才是真正重要吧？

## 擁有它的話，請多利用

現在談談有關MEGA MODEM的一些優點。固然擁有它，就該好好地使用。本款遊戲中，有MEGA MODEM對應，而能將自己所做的創新畫面，轉送到朋友

的家中。但是，條件必須對方也擁有「紫禁城」的軟體與MEGA MODEM。自己好不容易辛辛苦苦所作的畫面，萬眾樂不如眾樂樂，也讓更多的朋友分享一下吧！



↑ 完成編輯的話，使用MEGA MODEM，打電話到朋友家！



↑ 你看，自己所作的畫面，也能絲毫不改地轉送到朋友的家。





## 地面大作戰

VOLFIED

ヴォルフィード

- 原作公司：TAITO
- 發行公司：TAITO
- 標準價格：¥4900

參考資料：58期

這是一款可以充分發揮3種模式樂趣的遊戲，是從電動版移植過來的。

由於遊戲畫面的繪畫性高，加上可定轉情勢的秘函，使得整體的內容更有看頭，動作性能更銳利。

遊戲操作的過程也很簡單，只要按下II鍵移動自機就可以畫出線條了。再以這些線條圍住地面，那個區域就會變色，變成玩家的陣地。畫線時（紅色）受到攻擊時將1格，若圍住75%以上就過關。



## 操作方法、畫面介紹

- 開始鈕  
遊戲開始

- A鈕  
戰場的切換

- B鈕  
射擊(獲得寶物時)

- 方向鈕  
玩家的移動

- C鈕  
選擇畫面中的選擇

- 戰場切換  
(高速戰場畫面的切換僅Q模式1種)

遊戲畫面，實際上區分為遊戲進行的“戰場”和情報顯示的“情報區域”兩大部份。



情報區域

顯示遊戲進行之必須具備的資訊、情報。

戰場

玩家實際展開遊戲過程的區域。

### ●情報區域介紹



### 1 SCORE<得分>

表示目前的得點數

### 2 TIME<時間>

表示A Q MODE剩餘的剩餘時間，及其他MODE在開始之後已經經過的時間。

### 3 ROUND<關數>

表示目前的關數。

### 4 (玩家機) 表示玩家擁有的剩餘機數。

### 5 %<百分比>

以百分比來表示戰場畫面被切割的部份。

### 1. 方向鈕

必須要在綠色航線的正上方才能夠轉動。遊戲開始時，戰場的四方會出現綠色的線框，將戰場圍圍包圍起來。置身綠線的上方，不會被閃光以外的敵人攻擊。

### 2. A鈕+方向鈕

按下A鈕，立即跳出綠線之外，玩家戰機一邊托引出橘色航線，一邊移動。在引線的同時，戰機對敵人不再有任何防備能力。

### 3. 戰場切換

橘色航線若將一定的地面包圍住，該地區便會在畫面上消失，取而代之，出現的是迷霧的戰場。橘線變綠線，內向的綠線轉變成白線。只是不能朝戰場的內側移動。



### ●航線不可交叉

禁止再引出與先前出現的橘線直角相交的航線來。

注：在P模式和Q模式之中，那機機及到橘線後會立即翻上方而。

### 玩家戰機移動的方法



### ●注意首領的位置!!

即使在相同的航線上，由於戰場內首領所在的位置不同，被切換的部份也就不一樣，無首領出現的戰場畫面將被切換掉。



### ●膽大心細非常重要

當敵機逼到橘色航線時，會沿著線的方向發揮高速能量向玩家戰機衝擊過來。這絕非無所適從。但是，在敵機迫近以前，如果能先除去橘線的包圍，便可以解除這次的操作。



雀巢

- 原
- 發
- 標

選

物語」

聖白河

神奇的

過程運

綁架去

舞愛託

了歷程

迅做獻

。其中

展開遊

畫面

音效

Drive Cartridge メカドライブ専用

## 雀偵物語



## 雀偵物語

雀偵物語

製作公司：JAPAN TELENET

發行公司：JAPAN TELENET

標準價格：¥ 8400

這款登場在 M.D. 版的「雀偵物語」是描述在嚴禁男子進入的「白河學園裡，突然有一天發生了神秘的少女失蹤事件！即聖白河學園理事長的女兒——本該繼被某親友去了。於是就由本城繼的本條健臣託故為調查事件的偵探而展開了歷程。

而「雀偵物語」就是和女子們對戰麻雀，應進行搜索的冒險遊戲，其中可以為雀偵模式和冒險模式來照遊戲。



## 操作方法

這是一款個人專用的遊戲軟體。在主機操縱終端機 1 上，請連接上操縱器。

- ### 冒險模式
- 開始鈕 快速顯示台詞畫面。
  - 方向鈕 無須使用。
  - A 鈕 無須使用。
  - B 鈕 台詞或場面的接續。
  - C 鈕 與按 B 鈕有同樣的作用。
- ### 麻將模式
- 開始鈕 使用在牌的交換上。
  - 方向鈕 選擇是要技巧？丟牌？
  - A 鈕 無須使用。
  - B 鈕 用來取消各指令。
  - C 鈕 抽牌，或決定所有指令。

## 技巧的種類

牌交換一次	換牌後，不要的牌只可以交換一次。交換牌的數量並沒限制。
最後機會一次	洗牌時，翻牌畫面上會出現 8 張蓋著的牌，你只能從中抽取一張。
聽 2 九組合	觀察目標聽 2 九的配牌出現。
虎對子組合	配牌後 2 張虎牌出現。
役牌組合	風牌的役牌，另外三元牌以劔子來配牌。
七對子組合	觀察目標七對子的配牌出現。
對對和組合	劔子可連續 2 次。
牌交換 2 次	配牌之後，不要的牌可交換 2 次。交換的牌不會限制只會出現內牌不明。
全堂回 2 組合	觀察目標全堂回的配牌出現。
三色同順組合	觀察目標三色同順的配牌出現。
混一色組合	觀察目標混一色的配牌出現。
三暗刻組合	觀察目標三暗刻的配牌。
虎暗刻組合	配牌後，3 張虎牌出現。
和了點數雙點	操作者自摸或胡牌之自摸分。
清一色組合	和「最後一次機會」內容一樣，抽出 2 張。
最後機會 2 次	觀察目標清一色的配牌。
最後機會 3 次	觀察目標標一色的配牌。
純金帶 2 組合	觀察目標九連實地的配牌。
四暗刻組合	觀察目標大車輪的配牌。
滿十無雙組合	有時會天和和或地的情況出現。
大三元組合	觀察目標清一色的配牌。
字一色組合	以最後的機會抽出 3 張牌。
九連實地組合	觀察目標純全牌的配牌。
綠一色組合	觀察目標四暗刻的配牌。
大車輪組合	觀察目標聽工無雙的配牌。
翠高的組合	觀察目標大三元的配牌。

## 密碼輸入

決定了 1 人角色玩牌之後，玩家将自動進入電話亭內，將資料存入。在和偵探事務所的發明先生談話時，畫面上會顯示出 PASSWORD (麻將牌)，請記錄下來。接關的方法，是當畫面上為標題畫面時，將游標移向「PASSWORD」，然後再按下「開始鈕」。於是，輸入 PASSWORD 的畫面便出現，再以「方向鈕」進行選擇，「C」組來決定。記住！PASSWORD 若有不對就無法再接關了。



↑利用打電話給探探事務所來執行存入的指令。



↑使用方向鈕和「C」組，輸入 PASSWORD，便能再接關。

## 地面大作戰 / 雀偵物語

## 指令介紹



麻將對陣中，按下「B」鈕，視窗出現，請從中選出 4 種指令。這些都是玩麻將時不可缺少的重要指令。使用「方向鈕」上下移動游標；再按「C」組決定。取牌的指令為「B」鈕。

ポン 碰

リーチ 立直

カン 槓

チー 吃牌

ツモ 自摸

ツリ 起牌



たしにかてるか



## 瘋狂賽車

アウトラン

SPG SEGA ¥7000 8月予定

因電動旗遊戲而風靡一世的知名作移植。音效、描圖、速度感加操作感的十足與快感再現。今夏的新獻禮!!



## 戰場之狼 2

戰場の狼 2

ACT SEGA ¥7900 8月予定

電動知名作的移植。除了7個舞台完全再現外，更加上全新的最新戰略性，使的娛樂性更加提昇。



## 格鬥三人組

ベアナックル

ACT SEGA ¥6000 7月予定

2人同時操作的SEGA原創版動作遊戲。簡單的操作、多彩的特技再加上特殊的攻擊方式，將是玩家的最愛。



## 大魔獸

ジュエルマスター

ACT SEGA ¥6000 8月予定

縱橫捭轉的SEGA原創版動作遊戲。操作者使用魔法驅使戒指，相繼打倒克惡魔怪之異色戰略動作遊戲。



## 忍者武雷傳說

忍者武雷伝説

SIG SEGA 未定 9月予定

SEGA原創版東洋風味的RPG橫版遊戲。以東方格調的音樂為背景，主人翁「武雷」為打倒「信長」而出征。



## 假面英雄

レンタヒーロー

RPG SEGA 未定 9月予定

活躍於現代舞台上的異風格動作RPG。各個角色在地圖上的動作都展現出超群的特技，精彩萬分!



## 冒險世界 III

モンスターワールド III

ACT SEGA 未定 9月予定

贏得佳評的冒險世界系列最高作登場。美麗背景、魅力十足的角色加上高完成度的背景，絕不能錯過!!




## 魔術師傳說

アリシアドラグーン

ACT GAME ARTS ¥7800 未定

美麗的電腦戰士及少女。在少女及怪獸的共同行動中，雷鳴的鼓動聲中，拉開故事的序幕!!



## 星際大爭霸II

ギャラクシーフォースII

STG CSK 續編 ¥8400 9月予定

在電動版上被稱為大地風的SEGA 3D射擊遊戲的移植。在行星上的空中戰和內部基地攻略中展開激戰。



## 空牙

STG JAPAN TRIENT 未定 7月予定

電動版的名作「空牙」終於在MD上登場!! 玩家依自己的喜好由3機中任選自機・縱轉軸的正統派射擊遊戲!!



## 魔幻兵器

マスターオブウェポン

STG TAITO 未定 未定

倍受期待的射擊遊戲登場。秘寶一對手即威力提升! 以超強的特殊兵器，一一擊敗無數強大的敵人!!




## 四輪機車賽

メガトラックス

SPG NAMCO ¥6900 8月予定

在電動版上因通信對戰而造成轟動的軟體。2P對戰的熱門再度點燃，四輪機車大賽新制度滿分!!



## 魔幻彈珠台MD版

デビルクラッシュMD

ETC TECHNOSOFT ¥6800 8月予定

原創版的舞台加上迫力十足的音響背景。移植到MD後的威力近乎滿點，堂堂正正的名作。



## 異獸王國

シャドー・オブ・ザ・ビースト

ACT VICTORY 未定 8月予定

在歐美博得佳評的超絕橫捲軸動作遊戲，在MD上登場。幻想世界美國掉圖及音樂帶領玩家進入異獸世界。



## 快打拳頭

ストリートスマート

ACT TRICO ¥6000 7月予定

以在美國各地舉辦的「打架大賽」為舞台背景，日本的空手道名家將與美國摔角名人展開一場武鬥冠軍賽。



## 諸神紀世

ホビユラス

SIG SEGA ¥6000 8月9日

早已成為矚目焦點的軟體。不用介紹，玩家都已對它嚮如指掌，更相信對要在MD上登場已期待多時了吧!



## 音速小子

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ACT SEGA ¥6000 7月26日

表情豐富的角色及多彩的演出，已造成了空前的大轟動。鮮烈的掉圖更將使玩家的眼光，久久不能移開!!



## 雷狐特攻隊

サンダーフォックス

ACT TAITO ¥8500 7月26日

除電動版完全移植外，也包含原創版要素的8M大容量堂堂登場! 趣味性的滿點是毫無疑問的!!



# MD發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
7月6日	遊樂設施	遊樂設施	MICRONET	¥8800	STG
7月11日	狂野暴走族	狂野暴走族	NAMCO	¥6000	SPG
7月11日	ストリートスマート	快打拳壇	TRECO	¥8800	ACT
7月14日	ソニックザヘッジホッグ	音速小子	SEGA	¥6000	ACT
7月14日	ワンダーフォーエクス	英雄救世傳	TAITO	¥6000	ACT
7月14日	マスターオブモンスターズ	魔獸之王	TOHSHA EM	¥7800	SLG
7月14日	マッシュ	機皇	JAPAN TELENET	¥6000	STG
7月14日	メチャクレ	機皇二人組	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	龍騎神伝 デュランド	龍騎神傳	WOLF TEAM	¥8800	ETC
8月1日	カストラック	高橋和夫賽	NAMCO	¥6000	SPG
8月1日	アクトラン	機皇	SEGA	¥7000	SLG
8月1日	宇宙艦艇ゴモラ	宇宙戰艦	LPL	¥7800	SLG
8月1日	ピッコラス	神劍神紀	SEGA	¥6000	STG
8月1日	奇蹟的冒險	奇蹟的冒險	SEGA	¥8800	SPG
8月1日	ジュエリマスター	寶石之王	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	機皇の巻	機皇之卷	SEGA	¥7000	SPG
8月15日	アノ野郎 スーパーリーグ	阿野郎	SEGA	¥6000	SPG
8月15日	ドラゴンズアイラス上海	龍之卷	MEDIA GENIC	¥6000	ETC
8月15日	機皇の巻	機皇之卷	MEDIA GENIC	¥6000	ETC
8月15日	モンスターワールド	怪物世界	SEGA	¥6700	SPG
8月15日	キャラクターフォースII	超人大學堂II	SEGA	¥6000	ACT
8月17日	レッキングロー	英國女王	WOLF TEAM	¥6000	STG
8月17日	エンペラー	皇帝	TOHSHA	¥8800	SPG
8月17日	スクワッドファイトMD	電子作戰	TOHSHA	¥6000	ACT
8月17日	ビーストウォリアーズ	怪獸世界	JAPAN TELENET	¥7000	STG
8月17日	CO-AX	CO-AX	SEGA	¥6000	SPG
8月17日	機皇	機皇	SEGA	¥6000	ACT
8月17日	電工の巻 GMD	電工之卷 GMD	TECHNO SOFT	¥6800	ETC
8月17日	イースII ワンダーズフロムイース	伊蘇II	JAPAN TELENET	¥6800	A.RPG
8月17日	アンテックライン	機皇	PAL SOFT	¥6000	ACT
8月17日	機皇メイトロソックス	機皇	SEGA	¥6000	STG
8月17日	機皇トレイジ	機皇	JAPAN TELENET	¥6000	RPG
8月17日	Call (キャリバーフィア)	機皇	SEGA	¥6000	ACT
8月17日	HEAVY NOVA	重砲	VISCO	¥6000	ACT
8月17日	アーネスト・スライム(CO-ROM)	英雄史記 (CO-ROM)	MICRONET	¥7000	ACT
8月17日	F1 GRANDPRIX	F1賽車	WOLF TEAM	¥7500	SPG
8月17日	ターボアクション	超時空英雄傳	VARE	¥6000	ACT
8月17日	機皇騎士ワルピス	機皇騎士	JAPAN TELENET	¥6000	ACT
8月17日	ユガザル	時空冒險	JAPAN TELENET	¥6000	A.RPG
8月17日	RPG機皇の巻	RPG機皇之卷	SEGA	¥6000	SLG
8月17日	ゴールデンアックス2	機皇2	SEGA	¥6000	ACT
8月17日	ジュニア伝説	機皇傳記	TAITO	¥6000	ACT
8月17日	大空	大空	SEGA	¥6000	ACT
8月17日	ソート オフ ソンタン	蘇丹神傳	SEGA	¥6000	RPG
8月17日	機皇神傳記 フェイア(ICO-ROM)	機皇神傳記	WOLF TEAM	¥6000	RPG

新  
卡  
發  
行  
表

# G.G發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
7月11日	マシンカバルスル - ガビルス	機皇	TENGEN	¥8800	P2G
7月11日	ファンタジーソールGEAR オバオバJ.Rの機皇	幻想空間	SANRISU	¥7900	STG
7月14日	スライムサージャ	史萊姆	TAITO	¥6000	ACT
7月14日	クワンラン	機皇	NAMCO	¥6000	STG
7月14日	クワッ	機皇神劍	JAPAN TELENET RIOT	¥6000	ACT
7月14日	機皇多面体	機皇多面體	TUKUDA SOFT	¥6000	STG
8月1日	エターナルシジェド 永遠の機皇	永恆之機皇	SEGA	¥6000	STG
8月1日	アクト	機皇	SEGA	¥6000	SPG
8月1日	スライムサージャ	史萊姆	TAITO	¥6500	ACT
8月1日	ヘルシゴ	機皇	KANEKO	¥6000	STG
8月1日	機皇 大機皇	機皇大機皇	SYSTEM SOFT	¥8800	SLG
8月1日	機皇傳記	機皇傳記	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	メック&マトラー - コールデンアックス機皇	機皇	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	メック&マトラー	機皇	SEGA	¥6000	SLG
8月1日	ARLIEL	艾莉爾	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	クワッ(機皇)	機皇	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	スヘムスリッパ	機皇	SEGA	¥6000	STG
8月1日	ソニック機皇	機皇	SEGA	¥6000	RPG
8月1日	マシンカバルス(機皇)	機皇	SEGA	¥6000	SLG
8月1日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	音速小子	SEGA	¥6000	ACT
8月1日	ファンタジーメック(機皇)	機皇	GAME ARTS	¥6000	ETC

# MD美國版

發售日	英文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
	BUDOKAN	狂野拳王	ELECTRONIC ARTS	49.95	ACT
	POPULOUS	神劍神紀	ELECTRONIC ARTS	54.95	P2G
	ZANY GOLF	瘋狂高爾夫	ELECTRONIC ARTS	49.95	SPG
	MADDEN FOOTBALL	足球	ELECTRONIC ARTS	42.99	SPG
	NBA JAMERS VS GELLERS	籃球明星對決	ELECTRONIC ARTS	49.95	SPG
	BATTLE SHOGUN	武將傳	ELECTRONIC ARTS	55.99	ACT
	SWORD OF SODAN	機皇之劍	ELECTRONIC ARTS	55.99	ACT
	PGA GOLF	PGA高爾夫	ELECTRONIC ARTS	49.95	SPG
	JAMES BOND	機皇黃金城	ELECTRONIC ARTS	54.95	ACT
	BLOCKOUT	工廠危機	ELECTRONIC ARTS	49.95	RPG
	KING & BONTY	機皇戰記	ELECTRONIC ARTS	55.95	A.RPG
	FAERY TALE	機皇王之美	ELECTRONIC ARTS	59.95	A.RPG
	CENTURION	機皇英雄	ELECTRONIC ARTS	49.95	SLG
	NIGHT & MAGIC	機皇夜魔	ELECTRONIC ARTS	49.95	RPG
	NHL HOCKEY	冰上曲棍球	ELECTRONIC ARTS	49.95	RPG



場東開、電分後、的一東著、流行了、出價所高美秀

以複合性媒體的主眼，觀測未來

## 東芝EMI

曾在遊戲界暫時休兵的EMI，重現江湖。這次裝裝加入MD行列後的動向呢？令人矚目！！

——何時正式加入遊戲市場的呢？

東芝EMI（簡稱東）1985年開始製作、販賣FC的軟體，並正式加入。另外，個人電腦方面，也着手MSX部分的軟體，但休息一段時間後，這次再度加入遊戲業界，並以MD的軟體為再出擊的第一波。

——為什麼會選擇MD呢？

東：本公司是以複合媒體為着眼來展開軟體的研究、製作及販賣。而複合性媒體中，又以娛樂及軟體為兩大主流。這次加入的M.D.為16BIT的遊戲機，這種遊戲機除了擁有高性能外，更能感受到軟體的高機能化魅力。相信這是玩家與我們有同感，所以它的將來期待性也是很高。M.D.在目前已是相當優秀的主機，而以較長遠的眼

光看來，在CD-ROM化之後，它的將來性更可以預想。所以想要發展複合性媒體事業的話，CD及CD-ROM將成舉足輕重的角色。本公司也將以目前的資產，在未來的業界發展中扮演出色的角色。

——有關CD-ROM及遊戲圖書的感想是？

東：CD-ROM是大容量的遊戲載，我們當然也將加入。

——您認為MD的使用者層次是？

東：根據各方提供的資料及和使用者接觸下的感想，我們認為比FC的使用者年齡層更高，也比PCE的略高一點。所以，本公司也計劃以這樣的層次來開發遊戲。

另外，M.D.擁有許多狂熱者型的玩家。而且它亦

有第一部擁有16M的硬體，所以今後的作品也會針對這些特色。

——今後會以什麼種類為中心開發遊戲呢？

東：種類方面並不會刻意局限。但移植作品方面，我們會多加考慮，以受歡迎的作品及重視內容為前提來考慮。這次原本計劃推出原創版遊戲，但幾經研討之後，決定以移植作品來打前鋒。另外，本公司也將計劃開發海外市場，所以就決定推出「萬獸之王」。在遊戲軟體中，為配合遊戲系統也製作了精彩的背景音樂。

——請提供玩家們一些這次作品「萬獸之王」的情報！

東：這部作品預定於7月發售，容量為4M並附有記憶儲存機能。簡單的說，類似「大戰略」的幻想模擬遊戲。目前地圖畫面已完成約7成左右，戰鬥畫面正進行中。在這次的作品中，我們將活用動畫技巧。

——最後，再為MD的使用者說幾句話吧！

東：這次是東芝EMI在M.D.上推出的第一款作品，本公司會盡全力開發製作，請各



東芝EMI CD事業推進部長 山本先生

位使用者期待這部作品的推出!!當然，這也將是玩家對東芝EMI信心的開始!!

## 東芝EMI社史

- 85.11.21 以發售FC的模擬「柏青哥」遊戲進入業界。
- 86.3.21 發售RPG「夢幻仙境」遊戲。
- 86.4 發售射擊遊戲「鳥的故事」。
- 86.12.5 模擬遊戲「魔眼」發售。
- 87.5.25 模擬遊戲「保齡球」發售。
- 87.12.25 射擊遊戲「千鈞一髮」發售。
- 89.1.27 RPG「中央大陸之戰II」發售

## 東芝EMI加入M.D.陣線的第一波「萬獸之王」



可在地圖出現的範圍圖面選擇，設定系統。



敵方怪獸在地圖上出現，就變我方。



在多數的怪獸中簡單的選擇，很簡易的操作。



遭遇敵方怪獸，進入戰鬥畫面。如果勝利怪獸即可成長。

## 經驗值在怪獸的成長中可窺知

在個人電腦中大受歡迎的系統軟體「萬獸之王」將由東芝EMI移植到MD上。

移植到MD上的遊戲，將可期待有比多數的怪獸、角色及更充實的地圖畫面出現。加入如「大戰略」夢幻要素RPG的模擬遊戲「萬獸之王」，故主人來操作怪獸，與敵人怪獸展開一場前

所未有的激戰。並以更充實的地圖來享受遊戲的樂趣。遊戲的進行中怪獸也將逐步成長，使遊戲的樂趣更加提昇。而與敵人交戰時所增加的經驗值並不只是數值，而是可使角色變身的方式，所以很容易可得知。這是款角色充實，也可盡情享樂的模擬遊戲。

## 以「瓦德納森林」邁入MD行列

## 畢斯可

1979年開始邁入國際市場的畢斯可，這次正式加入MD行列後，今後會有什麼的展開呢？

——請說明加入MD的最大理由？

畢斯可(簡稱畢)對於MD的市場性有最大的興趣。且認為今後的期待性很高。本公司有發售電動版的「麻雀遊技」等遊戲，而將這些電動版的遊戲可以很輕鬆的移植到MD上是理由之一。

——MD的使用者層是在那裡呢？

畢 MD擁有許多狂熱者的玩家。年齡層比FC的使用者更高。

——這次加入MD行列，是否也考慮加入GG呢？

畢 是否要加入GG中，目前公司正在研討之中。目前是處在對於這項機種，是最適合那種遊戲呢？的協議狀態下。而且也正式向SEGA公司，提出想加入的意向。近期內必有答案公佈於世。

——有關超級任天堂方面呢？

畢 我們是有許多想進行的事宜，但公司因開發人手不足，所以目前仍然在檢討之中。說實在的，每項機種我們都希望加入，但又不希望以外包開發的形態進行，所以只好一步步慢慢來了。

——目前實際開發狀況如何呢？

畢 以公司而言開始正式開發已3年了，這其中已販賣了數款軟體，所以目前也可以着手進行很有自信的產品了。

——有關使用MD及CD-ROM的遊戲圖畫版方面如何呢？

畢 有關CD-ROM的將來性，當然很有興趣。只要CD-ROM一出來，應該可以開拓出新的遊戲戲境界。而遊戲圖畫版方面，目前情報

還不完整，所以沒什麼感想。但，玩家只要使用MODEM，在付些通訊費用就能享受遊戲樂趣這點，應該可以吸引到很多低年齡層的玩家。我們也很想加入遊戲圖書館，但是目前是處於人手不足的狀態，所以……。

——有關「瓦德納森林」方面，請說明一下！

畢 「瓦德納森林」原本是泰德公司製作的電動動作遊戲，這次在MD上推出，本社可花了相當大的心血呢？

——發售「瓦德納森林」的契機是？

畢 其一，它在電動板上受到喜歡。其二，有關角色的問題，而且由遊戲全體的操作性看來，它非常合適MD。地圖的變換、角色的切替等等都更實了。

——那瓦德納森林最大的賣點是什麼呢？

畢 將電動版很忠實的移植到MD上，且加入新的地圖及有新的角色加入。操作性方面，我們也詳加研判，相信玩過的人，絕對不會有不滿之處。

——上次是發售了動作遊戲，那下次的預定是？



開發室室長的系井泰久先生。

畢 目前尚在企畫階段。預定推出2款，一款為射擊一款為運動。且一款預定為原創版遊戲。

——貴社對於遊戲開發的定位是什麼呢？

畢 重質不重量，並不以短時間內，推出許多的作品為傲。而是目標即使花費在多的時間，也要推出品質高的軟體，這就是我們的信念。

——最後，再向讀者說幾句話吧！

畢 我們公司是剛加入MD的新成員，目前還有許多不熟悉之處，但我們會一款款慢慢地細細的開發、推出，希望玩家們給我們最大的鼓勵與支持！！

## 畢斯可社史

1983年8月公司設立。

由製作電動版遊戲開始，3年前設置開發部門。主要業務為開發電動版遊戲，但也開發家庭用遊戲。

1990年6月 FC「賽車英雄」發售。

8月 電動版遊戲「麻雀遊技」發售

美國圖連公司MEMTRIX

SOFTWARE . INC設立

12月 FC「職業拳擊」發售。(發售中的軟體)

1991年2月 發售FC的「雙瀑」。

3月 發售MD的「瓦德納森林」

年內預定開發2款電動遊戲。



位於東京都豐島區的販賣部門辦公室。

## 遊戲業界風雲兒的休曼宣言

## 休曼

在遊戲業界大家所熟悉，且擁有無數玩家迷的休曼在MD上將有什麼樣的戰略呢？

——目前為止休曼主要是在PCE上活躍，這次加入MD的最大理由是什麼？

茶 茶丸(簡稱茶)並沒有特別的理(理由)，本公司基本上是軟體廠商，所以只要是有趣的商業遊戲機，都會考慮著手進行。基本上我們也希望提供軟體在各種軟體上。跟著我們的MD有走紅的趨勢，我們仍決定加入。

——覺得MD硬體的魅力是怎麼樣子呢？

茶 對於製作軟體的我們而言，基本上的第一關鍵是軟體，硬體的規格並不是我們所考慮的範圍。但，MD的使用層次較高，購買力也較強。而且MD軟體的製作原價較低廉也是一大魅力。

——與PCE比較之下呢？

茶 也此PCE的製作原價低。

——那有關SEGA其他如G.G. MEGA MODEM、CD-ROM及TERA等各硬體的關心呢？

茶 有關這方面，就如目前所提到的只要商業點成立，也就是販賣台數達到某個數量，自然關心度也會提高。不過，看來CD-ROM不作了，價格既便宜，魅力也提高。有關CD-ROM如果SEGA公司正式推出，應該馬上就OK的!!

——那TERA方面呢？

茶 TERA方式並不是很清楚，而且公司方面也尚未有此意。目前，我們主要是以軟體CD-ROM及SFC

方面的情報。SFC也預定於今年內發售軟體。

——MD及SFC都同樣為16BIT的，那兩者在戰略上的區別是什麼？

茶 並沒有什麼關係。本公司基本上是以商業觀點成立來提供產品，所以並沒有硬體上的差別或區別。

——但MD上運動的遊戲較少，而這方面我們則比較拿手，所以我們會製作有專門技術的揮技遊戲。基本上是以這樣的方式提供，SFC上亦相同。我們是針對玩家的需求為考量。

——那麼，如果MD上有分野不同的遊戲，貴社也會著手製作了？

茶 當然。只要企畫力、技術力及開發期間等沒問題的話。不過，大家對休曼最強的印象還是運動，所以今年我們也會1年至少推出1、2款左右的軟體。

——有關開發方面，休曼的遊戲專門學校已相當有名了。茶 是的。學校在前期是以電腦為主要的講義。後期則為音響、揮舞及程式等區分開來，學生可以選擇自己喜歡的分野來學習。所以說它是遊戲專門學校也不為過了。

——學生的定位是？將來也希望他們都進入休曼嗎？

茶 基本上是如同一般的學校，畢業後大家可以選擇自己的去向。當然也有人希望留在休曼，但我們並不強制。

——創辦專門學校的最大理由是什麼？

茶 在這個業界只要有能力就不怕沒飯吃，但是，不管如何製作遊戲，都是屬於團體工作，所以人間教育的問題也必須要由現場來學得。而且這社會上遊戲人口也逐漸增加中，相信這方面的人才也會大量增加。

——最後，再為MD的使用者說幾句話吧？

茶 總之，只有買來玩才能見真章。今後，本公司亦將以包括CD-ROM的MD為憑依的主要對象努力，希望更多的電玩迷多加支持與鼓勵。



在業界十分有名的休曼茶丸。由照片中可窺知對拳擊很有興趣，不過姿勢可只會擺這一招……

## 休曼社史



- 89.6 「火爆摔角」PCE
- 12 「F-1英雄」PCE
- 90.4 「職業足球」PCE
- 9 「摔角」GB
- 12 「機甲作戰」CD-ROM<sup>2</sup>
- 91.3 「休曼網球」
- 4 「茶丸大冒險」GB
- 5 「埃及」(FC)

## 熱血集團休曼的作品群!!

## 加入第一波!!

## 速度之王



成功的模擬今年F1賽馬大賽中的賽程及車種，一款完全重現的正統派賽車遊戲。可2人操作的軟體。

## 加入第二波!!

## 揮技角賽



比PCE版上的摔角選手減少，但攻擊的組合卻可自由自在的變化。技巧種類高達50種以上相當豐富。

## 學生的作品!!

## 埃及



第一期休曼專門學校學生所程序設計、揮舞設計及音響設計的第一款得意之作。



以TOWNS版中的移植遊戲加入 MD

## CSK 總合研究所

二年前以FM TOWNS 進入遊戲界。現在則以超級名作進入MD市場!!

——請說明一下加入MD的理由?

**CSK綜合研究所(簡稱CRI)**首先,MD的機能相當有趣。而且是個相當優良的遊戲機。另外,我們與SEGA同為CRI集團所以……。

——說到機能,是否可以比較具體的方式說明那邊優良呢?

**CRI** 它是16BIT,而且速度相當快規格上機能也很優良。在FM TOWN上通常也有使用動畫合成、記憶體及繪畫方面的顏色也很多,所以如果機能移植到MD上的話,一定非常合適。

——FM TOWNS的開發是從那時候開始的?

**CRI** 1989年3月,差不多已經2年多了。在FM TOWNS 發售的同時,我們由電動版移植「衝破火網」發售,這是本公司的最初作品。

——也計劃將FM TOWNS版移植到MD上嗎?

**CRI** 並不局限於TOWNS版的遊戲。我們將着手各式分類的遊戲,進入消費市場

。我們跟隨遊戲的普及性,由最容易着手的MD開始加勁,當然TOWNS方面我們也不會輕懈的。

——對於MD的使用者,印象如何呢?

**CRI** 第一印象是擁有許多狂熱的玩家。且很多都是玩電動版的行家。

——加入MD的第一款軟體「星際大爭霸 II」是怎麼樣的遊戲呢?

**CAI** 「星際大爭霸 II」是SEGA 1988年發表的體感運動,當然造成很大的話題。SEGA體感遊戲系列中,規模最大以宇宙舞台為背景的3D射擊遊戲,美麗的畫面及體感的操作性都是它的特徵。MD版也將充實的活用這些特徵,忠實的移植。

——MD的操控器也能感受體感的感受嗎?

**CRI** 目前MD的操控器在調整中,另外也打算要對應特殊搖桿。

——MD版的發售是?

**CRI** 預定於9月初旬。開發完全由貴社着手嗎?



CSK綜合研究所高科技本部應用部長清水哲幸先生。



談說著開發辛苦的高科技本部應用部長上修一先生。

**CRI** 音樂是委託社外的公司,而設計方面則全由本公司自行進行。

——開發狀況如何呢?

**CRI** 目前,宇宙空間飛翔的畫面也完成。接下來則是進入選單後的程式。其他的大部都完成。舞台數共有6個,目前則為第一面的結尾部分。

——對於GG方面呢?

**CRI** 有興趣。但目前我們成員是有10人左右,所以還沒有能力作。但是,我們也覺得GG是一項很有趣的硬體。

——今後,MD開發會以什麼種類為中心呢?

**CRI** 主要是動作,但射擊方面我們也會小心行事。當然各種我們都會嚐試,只要

是玩家們喜歡的,我們都會着手進行。

——模擬遊戲呢?

**CRI** 一定也會作。但具體上還沒有。MD雖有「大亂鬥」但還是不多,所以我們也務必嚐試一下。

——加入MD後有什麼話,想要再對玩家們說的嗎?

**CRI** 這回的作品中,美麗的畫面及體感的操作性都是一大重點。另外,音樂方面由TOWNS版的重新編排。且忠實原創版是這款作品的關鍵。在隧道中移動的畫面也是一大賣點。總之,為了不破壞原有的超級名作之聲譽,MD上也會有驚人的演出。

CSK總合研究所的MD第一波  
3D射擊「星際大爭霸 II」

自在地奔馳於廣大的宇宙空間,與敵機展開火拼的射擊遊戲。迫力十足的3D畫面和浮游感覺地的真實操作性,有效的使用與時間一起消耗的能源,向敵人基地前進!!

## CSK總合研究所社史

1989年12月「衝破火網」(FM TOWNS)

1990年1月「超級瘋狂賽車」(FM TOWNS)

1990年12月「最後存亡者」(FM TOWNS)

1991年3月「星際大爭霸 II」(FM TOWNS)



位於多摩的研究所,也有游泳池及健身房等完善的設施。

## 業界的超新星PAL SOFT誕生

## PAL SOFT

在CSG SHOW中展示M.D.軟體「雙載龍II」而倍受業界矚目的新星PAL SOFT，到底是何方神聖呢？

請告訴讀者們，過去在遊戲業界的動態等等。

**PAL SOFT** (簡稱**PAL**) 過去是擔任，代替各種硬體公司的開發業務方面。可以說是扮演著中介的角色，而公司的名稱一向沒有發展，所以相信許多玩家對本公司都相當陌生。

——是以電腦版為中心嗎？  
**PAL** 不是以消費者為中心。

——機種是那些呢？

**PAL** 除了SFC之外，幾乎每一種機種都會經手。

——這次以「PAL SOFT」正式加入M.D.的陣線經緯為何？為什麼會選擇M.D.呢？  
**PAL** 到目前為止，本公司都以埋名的方式在製作遊戲，日積月累下來專門技術也可以說準備的蠻周全了，所以應該是可以以自己的公司名義，製作自己想開發的遊戲名稱了。所以正式的在業界的舞台上現身。

——是貴公司向SEGA公司提出加入軟體廠商的構想嗎？

**PAL** 是的。是我們提出的。

——M.D.的使用者相當的任務。關於硬體的壓力是？

巨大的首領角色也頗~恐怖的!!



**PAL** 是的。現在已經不需要在重複16BIT的優點了。而M.D.的使用者對各式的新種類遊戲，都有相當高的興趣。可以稱的上是很容易消化新東西的使用者層。所以比其他的硬體更傾向新遊戲挑戰。

——到目前為止，最拿手的遊戲種類是？

**PAL** 說是拿手，倒不如說比較喜歡企畫或比較喜歡作的是射擊及動作系統方面的。但是，有關於遊戲世界的人材也都相當齊全。對於企畫而言，有時候會選擇自己比較喜歡作的。

——還有，有關SEGA其他的產品如G.G. MEGA MODEM、TERA DRIVE，或最新的CD-ROM等新的媒體，貴社也準備加入嗎？首先是G.G.？

**PAL** G.G.方面在以前也當着手製作過，以掌上型而言，可說是擁有相當好的性能

。但是以營運的觀點看來，目前若市場稍為弱了一些。而且企畫的範圍也有所限制，所以目前掌上型的各類遊戲機，包括GB都還沒有計劃製作。

——那MEGA MODEM方面呢？

**PAL** 現在在本公司還只是剛出道的新手，所以先站穩腳跟架成的立穩是最重要的。其他方面的展開慢慢來吧！

——那TERA及CD-ROM方面的關心度呢？

**PAL** TERA方面如果以玩家的立場來看，興趣很濃厚。尤其是2個顯示器可同時出現方面。而製作的話，如果有合適的企畫也想像看看。

——CD-ROM呢？

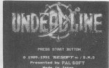
**PAL** 噫~其實目前已經有了CD-ROM的企畫了，只要SEGA一推出CD-ROM，我們也可以立刻行動啦！

——最後，再想對玩家說些什麼？

**PAL** 目標充分活用M.D.性能，使玩家有遊戲過程的充實感。雖然本公司在業界尚屬新人，但我們會更加倍努力的，所以也請玩家们為我們加油!!



**PAL SOFT** 開發企畫管理室的小谷浩之。看起來就像遊戲高手



看看！魔界煉獄的標題畫面，多股正氣啊!!

## PALSOFT社史

1988年 創立

主要業務以代開發遊戲，共開發有G.B.、FC、M.D.、P.CE及G.G. 用軟體多數。

1991年 C S G發表會中正式登場，並加入P.CE及M.D陣線。



位於新宿的PAL SOFT公司。門前停的黃士聽說就是BOSS的。

## PAL SOFT呈現給M.D.玩家的獻禮

第一波!! 魔界煉獄 預定今秋發售 / 價格未定 / STG / 8M



原本為X 68000的「幻獸記」，但因為新編排再舞台構成所以看起來很像原創版。舞台的設定新鮮感也十足。且可以自己的喜好設定資料



，所以再次玩遊戲時，都有不一樣的樂趣。

第一眼看這畫面時，是否有真真感動的感覺了呢？今秋發售，納安勿誤!!

雙載龍II 年内發售 / 價格未定 / ACT / 8M



遊戲場中大家熟知的同名遊戲移植。幾乎是忠實的將原遊戲移植過來，目前角色修正之中，所以會延期推出。但可是也值得期待的遊戲呢!!



# 秘技篇

## 太空戰鬥機 II

### 發現了無敵程式!!

現在向您介紹最受歡迎的遊戲中，找到不會損傷且成為無敵的秘技！

操作方法就是在標題畫面中，按順序按下 A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A 鈕。在畫面下方會出現「NO-HIT」字樣。然後，只要遊戲開始，就完全不會在遊戲中遭到敵人的破壞。如果能夠很快地過關也可以看到結局。

即使受到敵人的攻擊也不會遭到破壞。如此一來一定可以過關。



在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按照 A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A 鈕的順序按鈕。



當這四個字樣出現在



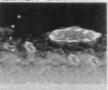
選擇好開始方式後，遊戲就開始了。

### 是最特別的程式

在這個遊戲中您將會找到可享受特殊程式的秘技。

操作方法是當標題畫面出現時按 12 次 C 鈕。此時會發出聲響，只要在畫面下方出現「SPECIAL MODE」字樣就算成功了。然後，一旦遊戲開始，嗶嗶就不再出現，而變成首領與首領對戰的特殊程式。這個程式中不能選擇區域，必須按照字田順序進行遊戲。也就是首領的對戰程式。

嗶嗶幾乎不會出現，好像是首領的對戰程式。但是會愈來愈難。



當標題畫面出現以後輸入指令。



在標題畫面中，連續按 12 次 C 鈕。只要發出聲響就算成功了。



遊戲吧!!

## 太空戰鬥機 II

可以選擇  
區域選擇

多達26區的「太空戰鬥機 II」有區域選擇。

在標題畫面裡，按照C、A、B、C、A、B、A、B、C、A、C鈕的順序按遊戲即開始。首先在標題畫面下會出現「區域選擇」(ZONE SELECT)，接著在選擇畫面裡選擇區域選擇，再按方向鈕選擇後即開始，最後區域若能過關的話就能看到結束畫面。

↑在這畫面裡，按方向鈕選擇喜歡的区域，遊戲隨即開始。

ZONE SELECT MODE  
ZONE 1

↑在此將指令輸入。



在標題畫面裡，按C、A、C、B、C、A、B、A、B、C、A、C鈕，即開始。



↑然後，畫面下就會出現ZONE SELECT(區域選擇)，自此開始。

## 音響測試

這部遊戲中可以找到音響測試的必勝秘技。

方法是以高分叫出遊戲結束後的名稱登錄畫面。輸入「ZTT」就可以切換畫面，進入音響測試畫面。以方向鈕選擇，按下A、B、C鈕中任意一個，曲子就開始了。只能以重新設定叫出這種模式。

登錄高分者時用  
「ZTT」。

↑太空戰鬥機II的BGM十分具有吸引力。

變成  
無限按關

原本在遊戲中只能離開5次，找到可以無限離開的秘技。

操作方法是在標題畫面中，按照B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C鈕的順序按鈕。畫面下方會出現「FREE PLAY」字樣。然後立刻開始就可以無限地繼續。

↑如此一來就可以重新玩無數次了。

會出現  
遊戲資料

可以察看玩過這款遊戲人的遊戲資料秘技。

操作方法是在標題畫面中，照順序按A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C鈕。畫面下方會出現「PLAY DATA」字樣。然後立刻開始就會顯示出50個人的得分、路程、繼續次數、等級、累積得分和遊戲的機器。這些資料的貢獻也可以利用方向鈕來更改上下的方向。

NO.	SCORE	BONUS	TIME	PLAYER
01	1000000	0	00:00:00	0000000
02	1000000	0	00:00:00	0000000
03	1000000	0	00:00:00	0000000
04	1000000	0	00:00:00	0000000
05	1000000	0	00:00:00	0000000
06	1000000	0	00:00:00	0000000
07	1000000	0	00:00:00	0000000
08	1000000	0	00:00:00	0000000
09	1000000	0	00:00:00	0000000
10	1000000	0	00:00:00	0000000
11	1000000	0	00:00:00	0000000
12	1000000	0	00:00:00	0000000
13	1000000	0	00:00:00	0000000
14	1000000	0	00:00:00	0000000
15	1000000	0	00:00:00	0000000
16	1000000	0	00:00:00	0000000
17	1000000	0	00:00:00	0000000
18	1000000	0	00:00:00	0000000
19	1000000	0	00:00:00	0000000
20	1000000	0	00:00:00	0000000
21	1000000	0	00:00:00	0000000
22	1000000	0	00:00:00	0000000
23	1000000	0	00:00:00	0000000
24	1000000	0	00:00:00	0000000
25	1000000	0	00:00:00	0000000
26	1000000	0	00:00:00	0000000
27	1000000	0	00:00:00	0000000
28	1000000	0	00:00:00	0000000
29	1000000	0	00:00:00	0000000
30	1000000	0	00:00:00	0000000
31	1000000	0	00:00:00	0000000
32	1000000	0	00:00:00	0000000
33	1000000	0	00:00:00	0000000
34	1000000	0	00:00:00	0000000
35	1000000	0	00:00:00	0000000
36	1000000	0	00:00:00	0000000
37	1000000	0	00:00:00	0000000
38	1000000	0	00:00:00	0000000
39	1000000	0	00:00:00	0000000
40	1000000	0	00:00:00	0000000
41	1000000	0	00:00:00	0000000
42	1000000	0	00:00:00	0000000
43	1000000	0	00:00:00	0000000
44	1000000	0	00:00:00	0000000
45	1000000	0	00:00:00	0000000
46	1000000	0	00:00:00	0000000
47	1000000	0	00:00:00	0000000
48	1000000	0	00:00:00	0000000
49	1000000	0	00:00:00	0000000
50	1000000	0	00:00:00	0000000

↑可以看到50個人的遊戲資料。

↑在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按照B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C鈕的順序按鈕。



↑當這些字樣出現在畫面下方時就算成功了。立刻按下開始鈕便可。

↑這些也要在標題畫面中輸入。



在標題畫面中按照A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C鈕的順序按鈕。



↑當字樣出現在畫面下方時就算成功了。立刻按下開始鈕以後，就可以像一般的情形開始遊戲。



## 空魂

### 發現 無敵指令

在被評斷為難題度相當高的本款遊戲中發現無敵模式！做法是在遊戲之中的任何一處按開始鈕後再按暫停鈕。之後按方向鍵的左與A、C鈕並解除暫停。如此一來，只在該舞台，受到敵人的攻擊或碰上障礙物也不會受傷。

MISSION 5 CLEARED

太好了，過關了。依此樣子看來，離ENDING不遠了。

### 暫停



在此時輸入指令

按下方向鍵的左與  
A、C鈕後解除暫停



碰上敵人的子彈或是障礙物都沒有關係

### 隱形武器叫 出法 1

方法是在遊戲中連續按8次暫停。然後練習向敵機發射WOZ。此時我機不要使用一般的武器。最好改用A武力這種可以攻擊飛彈的武器。這種武器的威力強大，但攻擊範圍狹窄是它的缺點。不過這種必勝秘技只能在遊戲中用1次。

### 遊戲中連續按8次 暫停



暫停後學習時，出現這種武器。真幸運！

### 強化保護層

當破壞保衛者出現時，投射2次WOZ，如此一來就可以提起比平時更厲害的保護層。

### 朝破壞保衛者投 2次WOZ

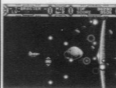


可以提起相當厲害的保護層。

### 裝備 T宇宙武器

發現手冊中沒有記載的、一項名稱為T宇宙武器的裝備秘技。

做法是朝沒有敵人存在的方向發射WOZ，使其發生6次的失誤。之後在第7次發射WOZ時，令它尋找敵機並吸取此種能力。如此一來就可以裝備T宇宙武器了。它是自動尾追敵人的導彈，威力很大。對小嘍囉敵機大量出現時能發揮很大的作用。在舞台的最初沒有敵人出現時發射WOZ就能簡單地發生6次失誤了。



朝沒有敵人的方向  
發射WOZ，並且  
出現6次失誤。

6次失誤不可言易。



發射第7次的WOZ、令它尋找敵人



6次失誤後，以第7次的WOZ尋找敵人……。

裝備T宇宙武器。它是自動尾追的武器，所以很方便。

### 最強武器

當得分最高位以外的位置均為零時，發射WOZ吸取能力，就可以裝備最強武器了。



得分最高位以外的  
位數清除為零，發  
射WOZ搜尋敵人



這實在是出乎意料的難。

用這個輕輕過關吧！



## 格蘭達戰役

在最後的  
節骨眼摔倒!!

發現了主人翁在結束畫面中摔倒的秘技。

首先要遊戲過關，就會出現結束畫面。等到結束的曲目一播完就連續按A鈕。結果正在行走中的主人翁雷堂突然跌倒了。在結束畫面的最後以令人氣絕的滑稽姿態結束，真是脫線大師！

↓要緊，在這麼重要的時刻別掉鏈呀！真是沒出息的傢伙。



↓這傢伙是最終面的頭目。



↓打倒了最終面的頭目，結束長用的戰術。



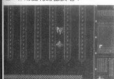
結束樂曲一結束  
立即連續A鈕

## 後座力變小

發射出炸藥之後，由於後作力之緣故，會向後彈飛出去。在此為各位介紹減少後作力的秘技。

一發射炸藥的同時，按下與發射方向相同方向的按鈕。於是只會向後飛出大約平常距離的3分之一左右。這一招在使用於威力強化之後，發射炸藥時，會非常便利。

↓不同於往常，僅彈出這麼一點而已。非常便利的秘技吧！



↑發射炸藥之後因為後座力而將白機彈到這麼遠。

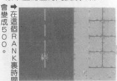


↓如果按下這招，操作作簡便。

同時按下與發射炸藥相同方向的按鈕

發現EASY  
模式

在OPTION畫面裏，除了MUSIC與KEY ASSIGN之外任何一節項目都可以，按10次C鈕，結果RANK上面就會出現EASY，這樣防護罩雖然是標準型的但時間變成500。



↑在選好RANK要時間會變成500。



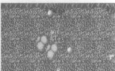
↑在OPTION畫面再輸入指令。

在OPTIO  
N畫面中按10  
次C鈕

↑於是RANK就會出現EASY。

第五面的  
安全地帶

舞台5的頭目有安全地帶。頭目一出現之後，立即往跑到頭目的後面去，在這裏發動攻擊，又因為頭目只會向前方攻擊，所以完全打不到，如此一來就能無損的打倒頭目。



↑準備粉碎頭目本體。



↑正面遭受攻擊被打得粉碎。



↑此處是沒有敵人攻擊的安全地帶。

打倒滾筒的  
方法

所向無敵的滾筒也有弱點

囉！

先到上面或下面的安全地點，等到滾筒一來，就瞄準中心處攻擊，滾筒只要中彈，就會閃耀紅光，如此繼續下去，就能輕易的解決掉。



↑成功打倒滾筒。

## 銀河武者

### 發現回合選擇

這部遊戲中可以找到適合選擇的必勝秘技。

方法是輸入電源後連按10次重覆鈕，可重覆顯示標題畫面後，按下方向鈕的左下，輸入選擇畫面，就出現該回合的音樂來。到7面為止都可以按方向鈕左右邊做聲音選擇。

#### OPTION BORG

BASIC	STOP
GAME LEVEL	THIRD
BOSS ID	007
EXIT	

↑音樂將配合各回合改變。

↓標題畫面出現後依照下述方法。



### 10次重覆



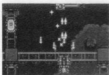
←再輸入標題。

按方向鈕左下方就……

### 選擇增加法

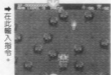
接著是一口氣將選擇內容增加到20的必勝秘技。

方法是在遊戲中任意按下暫停，然後依照上3次、下3次、左3次、右3次的順序按下方向鈕，接著又順序按C、C、B、A鈕。如此，選擇內容就增加到20。還是可以使用數次的必勝秘技，只要選擇內容沒有了，隨時可以輸入。

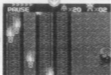


↑接下來很容易。

### 按下暫停



以上3次、下3次、左3次、右3次的順序按方向鈕，再依序按C、C、B、A鈕



↑選擇方式增加到20。

### 威力強化的

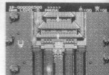
本款遊戲中有武器的威力強化指令。

做法是在遊戲中途暫停後依B、B、C、B、B、C、上、下、A的順序按鈕。之後解除暫停的話，手中持有的武器可以強化至最高，相當有幫助的。

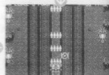


↑這指令對有用嗎?

↓暫停後輸入指令。



依B、B、C、B、B、C、上、下、A順序按鈕



↑武器的威力強化了!

## 異形鐵人

### 各種 試映模式

本款遊戲中可以找到觀看各種物體的秘技。

做法是在標題畫面按A、B、C鈕後再按開始鈕。如此一來就會變成目的物試映。在此可以看見背景的模式，接著再重複操作一次指令的話，可以變成另一機的角色試映，可以看見我機或敵人的飛彈、秘密寶物。甚至再重複操作一次指令的話，就會成目的物試映，可以看到敵方的角色。

↓在標題畫面輸入指令



按A、B、C鈕後再按開始鈕



↓按下開始後以方向鈕進行選擇。



↑此為敵方角色的介紹

## 翼族戰士

## 無限累計

翼族戰士中的秘技是無限累計。

玩法是在顯示 GAME OVER 時，緊按 C 鈕和方向鈕左邊。如此一來，接關後的計分畫面中，得分毫無減少。可以安心地玩下去。再來就看看你的本事了。

↓繼續前進！



↓連續按顯示中的指令



顯示 GAME OVER 時緊按住 A、C 鈕和方向鈕左邊



↑得分未減少

## 舞台選擇

本遊戲中有舞台選擇。

玩法是叫出選擇畫面，控制游標，同時緊按 A、B、C 鈕，持續 7 秒左右。如此一來就能切換畫面，轉入舞台選擇畫面。可選擇方向鈕左右其中一方，再到 EXIT 上按 A 鈕。



連續 7 秒緊按 A、B、C 鈕



←出現舞台選擇畫面

## 簡易模式

在選擇畫面中，把游標設定在遊戲層次中，並同時按 A、B、C 鈕就行了。



↓把游標放在遊戲中



同時按 A、B、C 開始鈕時……

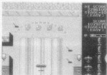
←出現簡易模式

## 鯨、鯨、鯨

## 第 2 循環是全付力量

首先先玩過第一循環，當進入第 2 循環時，以最大力量可儲存 11 枚炸彈（在畫面表示中只有 5 枚），速度也能達到最高。

↑自最初即達全付力量



↑終於來到最終的關卡了。



↑太棒了，達到全關的關卡了！

將結尾舞台看至最後

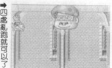
## 神奇男孩

## 不戰而逃離首領

做法是在首領舞台時，不發動攻擊而四處亂跑。如此一來畫面會漸漸地加速搖動，最後不須要和首領作戰。



↑將首領丟在後面，不用戰鬥就可以過關了。



↑四處亂跑就可以了。



↑游標的速度逐漸地加快。

## 進入 牆壁 中了

在第 7 關，朝牆壁的方向按方向鍵，再連打 B 鈕。如此一來主角就會進入牆壁之中了。



↓來到此畫面時，讓玩家靠著牆壁後按照指令行動。



朝牆壁的方向按方向鍵，並且同時連打 B 鈕

←玩家進入牆壁之中了！

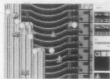
## 魔種

### 這就是專家程式

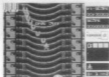
這款遊戲中難易度較高的就是專家程式。

操作方法是在顯示遊戲畫面時，將方向鈕按照上、下、左、左、右、右、上、下的順序按鈕。然後回到標題畫面，標題的字樣就會由紅變青。在此時開始的話，敵人砲彈就會變大，形成較難的專家程式。

敵人的砲彈會變得相當大囉！



顯示畫面開始以後就要輸入指令。



在標題畫面中，將方向鈕按照上、下、左、左、右、右、上、下的順序按鈕。

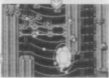


回到標題畫面以後，當標題的字樣由紅色變成青色時就算成功了。

在序幕顯示畫面中輸入指令。



依左、左、左、上、下、右、左、右的順序按方向鍵



玩遊戲時，雖然遊戲會有結束的時候，但是……

我機成為99，如此一來就可以安心地玩了。

### 我機的增加法

在本款相當不容易的遊戲中發現一項將我機的數量提高至99的秘技。

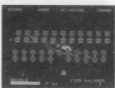
做法是依普通的方式開始遊戲，在序幕顯示畫面中當敵時機分裂為3機時，依左、左、左、上、下、右、左、右按方向鍵，按鍵結束時如果響起1UP的聲音的話，就是成功。之後，當遊戲結束時看片尾字幕的話，可以看到99，即使是不在行遊戲的人也可以玩個痛快。



## '90太空大作戰

### 防護罩充份發揮威力

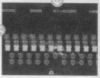
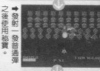
任何一個關數裏都可以，在 First Contact 裏取得 H. LASER 或 B. LASER 的秘寶，不要使用，於這一方面過關。在 Second Contact 一開始時就發射一發普通彈，接著使用所得的秘寶，瞄準侵略者編隊的中央攻擊，此種防護罩就能充分發揮威力。即使沒有命中，再一次使用秘寶發射攻擊，也沒關係。



於是防護罩的威力強化了。但是，仍不能掉以輕心囉！



取得 H. LASER 或 B. LASER 之後過關。



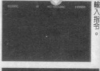
### 發現音效選擇法

在標題畫面中按下 A、B 鍵後再按開始鈕。接著在畫面完全漆黑之時依右、右、下順序按方向鍵。如此一來可以出現音效選擇的畫面。之後以方向鍵進行選擇再按開始鈕進行遊戲。可以聽到的音樂有 BGM 01~0D、效果音 21~31、36~3C。

### 按右、右、下鍵



在按 A、B 鍵的同時按開始鈕

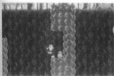




## 米老鼠大冒險

### 在1-2發現 隱密的房間

在舞台1的第2關，並列著4條鐵繩。從有繩索的地方降落到第3個洞的左方就有立足之地。在對面有一凹下去的房間，射擊可以增加10個秘寶。



↓從有繩索地方降落到第3個凹下去的洞看看。



↑試射擊。

←射擊可以增加10個秘寶。可是，要回去可就難了。

### 在2-2 3 隱密的房屋

前往舞台2的第2關如圖A的地方。同樣的第3關到圖B的地方。分別穿過紅色的方塊，再射擊位在前方的黃色方塊，將其破壞，就會出現提高生命的秘寶。



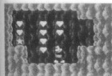
↑圖A：用箭頭的  
方向照壓力。



↑圖B：用箭頭的  
方向照黃色方塊。

### 在1-4發現 隱密的房屋

從舞台1的第4關第5棵樹的左方降落到洞裡，右方就會出現有敵人的洞窟。在其左側壁上，鑲嵌著有鑽石及威力回復秘寶。



↓在第5棵樹前面的凹洞沒關係，所以儘管下去看看。

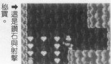


↑照得55號的凹洞  
的壓力。

←有許多鑽石與威力回復秘寶，真是太幸運了！

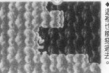
### 在3-1發現 隱密的房屋

從舞台3的第1關的第一個洞下去，就是個洞窟，穿過左側的牆壁後有一間隱藏的房子，裡面有鑽石及射擊的秘寶。



↑這是鑽石與射擊  
秘寶。

↓舞台最初的時候，過程較沒關係，所以可以降低下來看看。



↑這裡也能穿過去。

## 最後決戰

↓本畫面依照以下指令行事。

### 超級選擇

這部遊戲中有超級選擇畫面。

方法是首先在標題畫面中按下開始鈕。接著就顯示出開始和選擇畫面。然後連按10次C鈕之後，又轉入選擇畫面。這就是我們所要的超級選擇，可以選擇任務、增加生命力，還可以自由變更按關次數，強力拳擊次數等。因此可以說遊戲比以往更有趣味。



押10次C鈕之後，再按開始鈕即可。



↑隨著超級選擇功能，項目不停增加。可選擇各式各樣的任務。  
↓選擇最終於任務後，立刻進入結局。但恐怕很難呢……



## 夢幻戰士III

### 地圖選擇 的模式

在本款遊戲中發現了全部的地圖都能進行選擇的地圖選擇的秘技。

做法是在標題畫面中按下方向鍵的上鍵與A、B、C鈕後，再連續按開始鈕。成功的話，在手離開鈕的瞬間畫面會起變化，出現地圖選擇的畫面。之後再以方向鍵選擇地圖，再按開始鈕即可。如果使用此項秘技，也可以馬上就到達最終畫面。

この秘技は、タイトル画面で上方向キーとA、B、Cボタンを同時に押し、スタートボタンを連続して押すことで、通常のマップ選択画面から全てのマップを選択できるというものです。



↓在標題畫面上輸入指令。



在標題畫面中按下方向鍵的上與A、B、C鈕後，再連續按著開始鈕

SELECT MAP 024

↑以方向鍵選擇地圖。  
◆按下開始鈕後，遊戲就從選擇的地圖開始。

### 視覺畫面 選擇

本款遊戲有另一項秘技，就是可以看到出現在遊戲中的全部的視覺畫面。

做法是在標題畫面上一邊按下方向鍵的左上與A、C鈕後，再按下開始鈕。如此一來畫面馬上切換，出現視覺選擇的畫面。自ACT 1、2、4和ENDING之中，利用方向鍵的上下鍵選出一項舞台，再按A鈕的話，就可以看見喜歡的視覺畫面了。

↓可以看到全部的視覺畫面。



在標題畫面中按下方向鍵的左上與A、C鈕後再按開始鈕



### 音樂的選擇

在標題畫面中按下A、B、C鈕後再按開始鈕的話，就可以進行音樂的選擇。



### 效果音的選擇

在標題畫面中按方向鍵的右下和B鈕後再按開始鈕時，可以進行效果音的選擇。



## 夢幻戰士III



在標題畫面中按下A、B、C鈕後再按下開始鈕

↓在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按下方向鍵的右下與B鈕後再按下開始鈕

## 神奇男孩大冒險

### 不用與首領 作戰而過關

操作方法是，先將2面舞台的首領打倒後，先將可以獲得的藥物秘寶，先拿到手。然後，從獲得秘寶的地方降到下方的地面，立刻向左移動，就可以通過2關。  
↓降到下面後向左移動便可過關。



↑只要破壞敵機，就可以找到藏在裡面能夠通過2關的秘寶藥物寶庫。

## 午夜逆襲

## 舞台選擇

在這個遊戲中，我們發現了舞台選擇。

做法是先在標題畫面一邊按C鈕，一邊按開始鈕。遊戲開始之後暫停，按A鈕。這樣一來，畫面就會更換，開始另一個舞台。然後再暫停，按A鈕，重複指令，如此即可不斷地選擇舞台，直到最後一個舞台。

## 按暫停，再按A鈕



## 家人變成流星

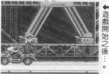
在遊戲過關的結束畫面出現流星是本遊戲的賣點。

在遊戲後半，有救出被捕的家人之舞台，你可以試著不要救任何人而使遊戲過關看看，你會發現在遊戲過關的結束畫面會出現數量和被捕之家人數量一樣的星星漂流在那裏。

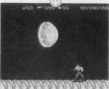
↓在標題畫面轉入指令。



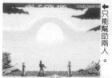
## 在標題畫面一邊按C鈕，一邊按開始鈕



## 按暫停，再按A鈕



↑可選擇到最後一個畫面。



↑遊戲開始之後……

↑只能解開敵人。

↑四個星星流動。

## 大地槍聲

## 發現畫面選擇

這部超難度且知名度極高的遊戲中，可以找到畫面選擇的必勝秘技。

方法是，首先叫出選擇畫面。依照A、C、B、C鈕的順序按鈕。於是，音響測試下面的空白出現Round Test，可在方向鍵左右選出自己喜歡的畫面，最多可以選擇50個畫面。接著，選出最終畫面，過關後就結束了。

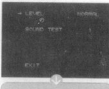
輕鬆地  
打敗敵人

只有在我機出現時，才會有無敵必勝秘技。

首先，使敵人靠近預定的角色出現的位置。也可以用其他角色誘敵。當敵人到達預定地點時，我方角色立刻現身，給敵人迎頭痛擊，在措手不及之下，自然能克敵致勝。這種必勝秘技雖然很麻煩，卻很有效，值得一試。



↓依照下述指令行事。



## 在選擇畫面中，順序按下A、C、B、C鈕



↑音響測試下方出現 Round Test。

↓選擇最終畫面之後，就要結束了……但是還有很多困難呢。

把敵人引誘到角色  
預定出現的地點

↑在過關誘敵過來。



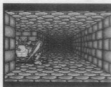
↑敵人來到指定的位置時，叫出我方角色……。

↑很輕鬆的打敗了敵人。

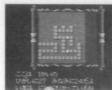
## 光明與黑暗

### 和相同敵人 不斷地作戰

自神殿的1樓朝向方之洞窟之通路的東27、南24朝西方向的地點，會出現可以獲得經驗值的帶刀的螃蟹。在該地打倒螃蟹之後依上、下、左、右的順序按方向鈕話，原本只出現一次的螃蟹會再出現。利用此方式不斷地打倒帶刀螃蟹的話，就可以很輕鬆地提高等級囉！



↓朝古老神殿之通路的照片中的場所前進！



依上、下、左、右的順序按方向鍵

↑如此一來，帶刀螃蟹會再一次出現。如此可重複不斷地出現。

### 裝備 女王的皇冠

在古老神殿中獲得的女王皇冠，如果在城內和德利斯坦打招呼的話，皇冠就會變成在他的手中；但是如果帶著女王的皇冠到城外去，不和德利斯坦說話而出城，在小村莊中和比魯波和馬林成爲伙伴的話，皇冠就不會拱手讓人。皇冠不但能賣高價，裝備時也能提升16的防禦力，是很有幫助的東西。



↑女王的皇冠有很高的防禦力。



不向德利斯坦打招呼就出城去



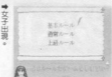
↑在小村莊中找尋伙伴。

## 聖騎士戰記

### 牛變成女子

這個遊戲的規則設定畫面中出現的牛可以變成女孩子。

方法是在標題畫面按兩次以上的A鈕再開始。如此女孩就會取代牛而出現了。接著在主要的選擇畫面可以選擇妹妹エル=ウィン以取代エル=モア。エル=ウィンは使用魔法的高手。



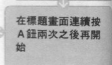
↑選擇エル=ウィン以取代エル=モア。

### 親切的訊息

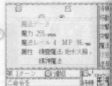
在這個遊戲中可以發現廠商的警告。

出現方法是挿入卡帶，將搖桿從本體上取下，挿入電源。這樣就會出現「1P請挿入控制器搖桿，按重新設定鈕」的警告訊息。不挿搖桿也可以更換遊戲畫面，但無法玩遊戲。

↓一般遊戲開始之後都會出現選擇畫面...

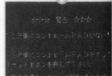


↑工ル=ウィンの魔法相當強。比哥哥還厲害。



↑

由本體取下搖桿，挿上電源。



↑出現警告的訊息。這樣就不可以玩遊戲了。

## 機甲橄欖球

### 發現隱形隊伍

發現找出本遊戲中隱藏隊伍的必勝秘技了。

方法是首先在我方隊伍中選出重量級拳擊手。轉入密碼輸入畫面之後，就輸入密碼。如此，各個隱藏隊伍，共有工夫隊伍、泰國隊伍、相撲隊伍、戰爭藝術等。這些隊伍各有各的特色，前所未見，而且選手的大小也與以往不同。尤其是相撲隊伍的選手幾乎是一般的一倍大。此外，因為是超強隊伍，所以得分也必定會令人滿意的。

### 工夫隊伍 ONLAI



↑中國隊伍

### 泰國隊伍 CYZSR



↑泰式運動

### 相撲隊伍 NATBR



↑最厲害的隊伍。相撲很可怕。

### 戰爭藝術 FRKWN



↑美國的傭兵部隊。看起來似乎很厲害。

## 超級排球

### 出現 謎樣的隊伍

做法是在密碼輸入畫面中輸入「うらわさ」，輸入後就會出現一隊名稱爲???隊的隱密隊伍。這一隊伍可是厲害得一塌糊塗的！但是只要贏過這一隊隊伍，就能得到優勝銀杯。只要勝過它，就不用怕USR了。

### 密碼 輸入「うらわさ」



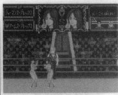
↑只要打敗此隊伍就能得到優勝。

## 女子摔角

### 以同一個 角色遊戲

有一項優點，就是利用戰勝模式，可以和同一人的摔角選手進行比賽。

做法是選擇戰勝模式後出現摔角選手的選擇畫面。舉例來說，如果是選擇鈴木的話，接著就在同一地方按開始鍵後再按A鈕。如此一來玩家和敵家都是鈴木，就變成同一位摔角選手進行戰鬥。每一位選手都可以依此方式進行比賽，所以不妨選一個喜歡的角色試一試！



↑鈴木對鈴木的戰鬥。這樣的戰鬥非常有趣味！

↓選擇2人對打的戰勝模式後，遊戲就開始了。



↑選擇鈴木……

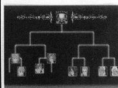
按下開始鍵後  
再按A鈕



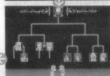
↑應該是已被選上的鈴木……

### 發現 比賽縮短法

首先，先選擇1人玩的模式；當錦標賽或是聯盟戰開始時，按開始鈕以及A、B、C組其中的任何一組。如此一來敵人對敵人的比賽，就很快地結束而表示出結果，比賽可以往下推進。



↓在模式選擇畫面中選出1人玩的模式，讓比賽開始。



↑若是鈴木以外的摔角選手的比賽的話，就可以使用指令。

↑比賽在一瞬間結束，非常簡單。



## 戰鬥高爾夫

### 最强的密碼

一開始就能以最強的等級開始玩，是本款遊戲的特色。做法是輸入右邊的松尾芭蕉的俳句。如此一來就可以在遊戲一開始就以等級99、S P 990、經驗值980的最強狀態遊戲。當然各種技能也是非常熟練的，真是方便的密碼。

密碼

なつくさやつわもの  
ともかゆめのあと



↑對你而言太輕鬆了。

### 突然地結束

此次介紹的特點是突然結束的技巧。

做法是輸入右方的小林一茶之俳句的密碼。如此一來遊戲就會突然地結束。此時遊戲會從角色的分配開始，可以看到唯和蘭的背面。

密碼

ふるいけやはすと  
ひこむみすのおと



↑終焉。

### 音樂盒

另外一項技巧就是筆者發現的聆聽本款遊戲之效果音樂的方法。

做法是在標題畫面中同時按B鈕和開始鈕。如此一來畫面馬上切換成音樂盒模式。BGM有22曲、效果音樂有31曲，共計有53首曲子可以欣賞，而且每一首曲子都有曲名，很容易明瞭的。以方向鈕可以選曲，按A或C鈕即可開始，按B鈕即可停止；按開始鈕即可回到原先的標題畫面。利用此技巧就可以聽有趣的背景音樂或是欣賞喜歡的曲子了！

↑如果出現標題畫面，就輸入下面的指令。



在標題畫面中一面  
按B鈕、一面按開  
始鈕



## 神奇方塊

### 發現 謎樣4回戰

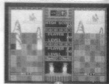
在MEGAPANEL的2人對戰模式中發現了謎樣的4回戰略。

做法是，無論是第幾回合戰也好，彼此互相都光是看、什麼也不做。如此一來自然方塊會不斷累積而使兩個人同時陣亡而成為平手。決定勝負時會出現沒有見過的中國人騎自行車的畫面。如果沒出現，就再來一次！

↓中國人騎來自行車的團體畫面。



↑不斷地累積、堆高了！



↑DRAW GAME 就是平分秋色，再比賽一次的意圖。

### 畫面上的女 孩安靜囉

使遊戲畫面正中央的女孩沈默不出聲的技巧。

方法是在標題畫面中選擇1個玩家的PINUP模式，接著在遊戲進行中的任何時候可以，只要按下C鈕，女孩的嘴巴上就會被貼上X記號的面具，而無法說話。在急迫的時候，她會慌張的、著急，所以使用這一招堵住嘴巴。



按C鈕



↑如此就能安靜的玩。



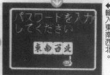
## 麻雀道場

### 選擇音樂

選擇班級對抗戰之後再選擇繼續。在此處輸入東南西北之過關密碼，就會變成音樂聽樂，可以聽到背景音樂。



選擇繼續



輸入東南西北

### 選擇效果音

首先選擇班級對抗戰後，再選擇繼續，然後輸入照片所示之過關密碼，就會變成聽樂，可以聽到效果音。



選擇繼續



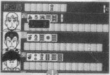
輸入密碼宗武

### 封殺閃電自摸

神手聽牌後，就要按照下列的次序，按 A、B、C 鍵與方向鍵往左，如此才能防止閃電自摸。



神手若是開始聽牌，就照下列的次序輸入指令。



聽牌之後，等下一次輪到神手時，就要立刻按下 A、B、C 鈕。

### 發表 集團名稱

在自由對戰時，視組合人員不同會自己報出集團名稱的秘技。先按順序選擇若葉、小雪、キムチ則自稱是美少女社務部那拾沓，畫面也跟着改變。再依序選擇オクトパシーふみ、盲碑の渡邊、タコ宮內則自稱是章魚軍團。選擇徳川康兵衛、織田信太郎、明智光則自稱是卡巴奇軍團。選擇バンドバンド、勝ち過ぎ金蔵、ゴッドバンド則自稱超人軍團。

選把バットハンド  
勝ち過ぎ金蔵、ゴッド  
ハンド



與這些傢伙爭論，是瘋狂的安排，或許還是早點結束較好吧！

按順序選擇若葉、小雪、キムチ。



畫面一變變得很有趣。

按順序選擇オクトパシーふみ、盲碑の渡邊、タコ宮內。



拍攝畫面強力的對手。

選擇徳川康兵衛、織田信太郎、明智光

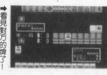


不知道還會出什麼的秘技。

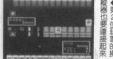
## 雀偵物語

### 完全看得見 對方的牌

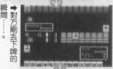
將主機連接 2 個操縱器，在對方丟牌的瞬間連打第 2 位玩家的開始鈕的話，就可以看見對方手中的牌了。



看見對方的牌了！



第 2 位玩家的牌觀察出來連連起來



對方丟去下牌的瞬間...

連打開始鈕

# 光明 與 黑暗

光與暗長久的戰爭

現在將打上

休止符



~~武器~~

(刀・劍・矛)	名稱	價格	攻擊力	主角	比	魂
ブロンズナイフ	青銅刀	100	5	●	●	●
ショートソード	短劍	200	10	●	●	●
ブロンズサーベル	青銅軍刀	300	15	●	●	●
ミドルソード	銀劍	750	20	●	●	
アイアンサーベル	鐵軍刀	1750	25	●		●
ロングソード	長劍	2530	30	●		
ライトスピア	光劍	2800	25	●	●	●
ブロンズランス	青銅矛	5000	35	●		
ブロードソード	普洛德劍	9000	50	●		
ヘビースピア	強力劍	9500	35	●	●	●
ファイアースード	火劍	12500	60	●		



名	稱	價	格	防禦力	主	角	比	比	逃	出
ティアランス	鐵 系	12000	75	●	●	●	●	●	●	●
アイスバベル	冰 軍 刀	15000	80	●	●	●	●	●	●	●
スチールランス	鋼 矛	20000	100	●	●	●	●	●	●	●
かつぎのつるぎ	新 降 忍 劍	24000	90	●	●	●	●	●	●	●
ナイトニングソード	烈 光 劍	25000	110	●	●	●	●	●	●	●
くまのだんびら	結 魔 刀	28000	120	●	●	●	●	●	●	●
けんわくのつるぎ	迷 惑 之 劍	36500	120	●	●	●	●	●	●	●
ミスリルソード	銀 石 劍	42000	125	●	●	●	●	●	●	●
くまごくのつるぎ	黑 龍 之 劍	48000	135	●	●	●	●	●	●	●
ひかりのつるぎ	光 明 劍	66000	150	●	●	●	●	●	●	●

名	稱	價	格	防禦力	主	角	比	比	逃	出	
ほろろ・杖・鞭	名	稱	價	格	防禦力	主	角	比	比	逃	出
かまぼく	木 鎧	120	6	●	●	●	●	●	●	●	
ショートアックス	短 斧	330	15	●	●	●	●	●	●	●	
トニングスター	洪 鐘	350	18	●	●	●	●	●	●	●	
アイル	釘 錘	800	12	●	●	●	●	●	●	●	
バトルアックス	雙 面 斧	1380	23	●	●	●	●	●	●	●	
バトルアックス	雙 面 斧	3200	20	●	●	●	●	●	●	●	
グレートフレイル	古 雷 多 釘 錘	7500	28	●	●	●	●	●	●	●	
ジャンボハンマー	巨 錘	8800	38	●	●	●	●	●	●	●	
グレートアックス	古 雷 多 斧	11800	45	●	●	●	●	●	●	●	
グレートハンマー	古 雷 多 錘	16500	65	●	●	●	●	●	●	●	
スーパーフレイル	超 級 釘 錘	17500	70	●	●	●	●	●	●	●	
ミスリルアックス	銀 石 斧	38000	120	●	●	●	●	●	●	●	
ワースティック	力 量 之 杖	760	8	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	龍 刀 之 杖	1000	15	●	●	●	●	●	●	●	
おもしろんち	魔 試 之 杖	2000	15	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	火 炎 之 杖	2000	15	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	魔 試 之 杖	3000	20	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	吸 音 之 杖	3500	25	●	●	●	●	●	●	●	
トブのんち	剛 錘	5500	35	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	自 費 之 杖	10000	45	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	鋼 錘	13600	25	●	●	●	●	●	●	●	
おんじのつえ	煉 金 之 杖	15000	105	●	●	●	●	●	●	●	
おもしろんち	變 化 常 帶	20000	60	●	●	●	●	●	●	●	
ミスリルロッド	銀 石 棒	45000	100	●	●	●	●	●	●	●	

～ 防具 ～

名	稱	價	格	防禦力	主	角	比	比	逃	出
まげだぶく	魔 衣	40	2	●	●	●	●	●	●	●
もめんのだぶく	毛 衣	80	4	●	●	●	●	●	●	●
かざりのだぶく	毛 衣	200	8	●	●	●	●	●	●	●
かざりのだぶく	毛 皮 大 衣	450	16	●	●	●	●	●	●	●
かざりのだぶく	皮 鎧	700	20	●	●	●	●	●	●	●
かざりのだぶく	鐵 鎧	1200	26	●	●	●	●	●	●	●
つゆのぬあて	鐵 鎧	1850	32	●	●	●	●	●	●	●
アロンスアーマー	青 銅 鎧	3200	40	●	●	●	●	●	●	●
おんじのつえ	熱 炎 鎧	5000	52	●	●	●	●	●	●	●
ティアンアーマー	鐵 鎧	5600	48	●	●	●	●	●	●	●
いてつよくらい	冰 凌 鎧	7500	64	●	●	●	●	●	●	●
スチール・アーマー	鋼 鎧	10000	58	●	●	●	●	●	●	●
ミスリルアーマー	銀 石 鎧	18000	68	●	●	●	●	●	●	●
ダークアーマー	黑 龍 鎧	18000	100	●	●	●	●	●	●	●
おんじのつかざり	魔 法 衣	30000	50	●	●	●	●	●	●	●

名	稱	價	格	防禦力	主	角	比	比	逃	出
ひかりのよろい	光 明 鎧	36000	80	●	●	●	●	●	●	●
ぬののローブ	布 長 袍	250	8	●	●	●	●	●	●	●
けかりのローブ	毛 皮 袍	700	14	●	●	●	●	●	●	●
かがやくローブ	毛 皮 長 袍	1800	20	●	●	●	●	●	●	●
まほうのローブ	魔 法 長 袍	16000	32	●	●	●	●	●	●	●
ダークローブ	黑 龍 長 袍	22000	70	●	●	●	●	●	●	●
かがやくローブ	光 輝 長 袍	24000	44	●	●	●	●	●	●	●
（魔・斗）										
かろのかぶと	皮 頭 盔	300	6	●	●	●	●	●	●	●
ブロンズヘルム	青 銅 頭 盔	1200	12	●	●	●	●	●	●	●
ティアンヘルム	鐵 頭 盔	3400	20	●	●	●	●	●	●	●
スチールヘルム	鋼 頭 盔	5980	25	●	●	●	●	●	●	●
ミスリルヘルム	銀 石 頭 盔	9800	32	●	●	●	●	●	●	●
ひかりのかぶと	光 明 頭 盔	19200	40	●	●	●	●	●	●	●
ダークヘルム	黑 龍 頭 盔	26400	50	●	●	●	●	●	●	●
ぬののフード	布 斗 篷	120	4	●	●	●	●	●	●	●
けかりのフード	毛 皮 斗 篷	450	8	●	●	●	●	●	●	●
かざりのフード	毛 皮 斗 篷	1030	12	●	●	●	●	●	●	●
まほうのフード	魔 法 斗 篷	6800	18	●	●	●	●	●	●	●
ミスリルフード	銀 石 斗 篷	11800	26	●	●	●	●	●	●	●
ビルのフード	比 魯 斗 篷	14000	20	●	●	●	●	●	●	●
ダークフード	黑 龍 斗 篷	18000	35	●	●	●	●	●	●	●
（魔・其他）										
かろのかぶと	皮 頭 盔	120	4	●	●	●	●	●	●	●
かざりのかぶと	皮 頭 盔	300	8	●	●	●	●	●	●	●
ブロンズシールド	青 銅 之 盾	700	18	●	●	●	●	●	●	●

～ 物品 ～

物 品	名	稱	價	格	効 果
やくそう	藥 草	1	2	回復定量的體力(H.P.)。	
どくけしそう	解 毒 草	15	解除身上所中的毒害。		
てんしのまじ	天 神 的 羽 毛	24	使你在敵陣或百鍊中脫出。		
ちかぐのみ	知 覺 的 果 實	8	覺察出你所生過的謊。		
おんじののみ	快 樂 的 果 實	100	能比敵陣百鍊更多的體力。		
きつてせり	結 晶 的 果 實	30	解除所中的敵氣與毒。		
きよめののみ	淨 化 之 水	8600	化解身上的毒害的詛咒。		
まじりののみ	魔 法 的 果 實	4800	守的魔聖人的魔法攻擊。		
きせきののみ	奇 蹟 之 水	8000	戰鬥中可使一些死的人復活。		
ミスリルぜん	銀 石 之 盾	4000	一種特殊的魔物防盾，可用於製造特殊的武器，防禦，具有強大的攻擊防禦力。		
ダークアックス	黑 龍 鎧	4500	具有神力的寶物。		
おんじののみ	早 逝 之 水	6000	使敵人的攻擊變弱。		
いしじのみ	生 命 之 水	2200	使敵人的攻擊變弱。		
しんじつのみ	真 實 的 寶 石	1500	用以關係死傷之謊。		
えいちのちぎし	光明神祕的結晶	5000	能顯示於地圖上地勢之地形。		

	名稱	價格	效果
ドワーブカギ	永久之鑰	300	用以開啓神殿與洞窟之各種通道之門的鑰匙。
ルーンのカギ	魯恩之鑰	500	
ジェイルキー	傑伊魯之鑰	1000	
ロープ	繩子	400	用以攀登上樓的工具。
いつわりのぞう	虛偽之像		某處鐵門的開關鑰匙。
いやしのゆびわ	生命之戒		回復體力的戒指(有時效性)
まほうのゆびわ	魔法之戒		回復魔法的戒指(有時效性)
プロテクトリング	保護之戒		造成防禦的戒指(有時效性)
せいじよのなみだ	聖女之淚		在某處水泉使用有特殊效果。
おうじよのかんむり	公主的皇冠		公主的信物、在某隻螃蟹身上。
メダリオン	金泉之徽		具有傳送神力的徽章。





●序章～

斯特姆薩古王國，曾經歷長年的戰鬥與戰亂。近年，受到自然大地的恩惠，國家漸漸富強，人們過著和平安祥的日子。

但這樣和平的日子起了變化。這日，一年一度的和平豐收祭典，為新天神的恩賜，女王—庫蕾亞公主前往神殿舉行祭典，斯特姆王任命王宮騎士—蒙得雷特護衛前往。但不知是何原因，前往神殿的公主一行人無故失蹤，國王派遣英勇的騎士、戰士、士兵前往探查皆無下落，正當國王與大臣們苦思無策之時，一位年青的勇者出現了，他就是王宮騎士的見習生，蒙得雷特的獨子。

為尋找庫蕾亞公主與父親的下落，他自願前往神殿探查。騎士團團長—東尼斯坦也推見此子劍術高強、才能傑出，於是少年踏上了漫長的冒險征途。

●冒險舞台～

主角們冒險的舞台是由斯特姆薩古王國內三個場所組成：

王城—國王居住的地方，是王國的中樞所在。大臣、騎士團長、賢者、法師聚集在此，會給與主角援助、助言與情報，有空的話常回來觀光一下。

神殿—今日冒險事件起頭的場所。古時神殿位於王城的西邊，由地面5層與地底4層酒窟所組成，是公主失蹤的地點，因黑暗之力封印的破除，無數的怪物常在此出沒，許多冒險者皆喪命於此，這是個危險地帶，却也是解開謎團之地。

街道—冒險者最需求的地方。街道上開了許多24小時服務的7-Eleven商店，提供主角情報的收集、武器、防具、物品的買賣、體力與法力的回復、遊戲的記錄等……。

●操作方法～

- 一、方向鍵 控制主角的移動與物品的選項。
- A 鍵 移動時指令的呼叫與決定選擇。
- B 鍵 否定選擇。



二、冒險開始的選擇：

最初 創造一個新的人物，開始新的冒險。此遊戲可同時記憶三組冒險記錄，選擇其中之一，再鍵入五字之內的命名，他就可進入之神奇的冒險世界。

- 續寫 繼續以前未完的冒險。
- 消除 消除一個記錄。
- 寫字 複製一個相同的記錄。

三、移動時的指令：

はいる (進入)

在街道上，進入各建築物的指令。

しらべる (調音)

在神殿與酒窟中，察看該前各種物品及開啓寶箱的指令。

ステータス (狀態)

如連續按 A、C 鍵顯示：A 畫面 = 全體人員表。B 畫面 = 能力；顯示各人之攻擊力、防禦力、敏捷度等各項能力。C 畫面 = 裝備；此人所持有之各項武器、防具、物品的種類。每人最多能持有 8 件物品。D 畫面 = 魔法；顯示與比魯波能用之魔法與等級。

A 畫面



B 畫面



C 畫面



D 畫面





もちもの (物品)

持有物品的命令。以上有4種命令提供選擇：



もちものをつかう(使用)

使用身上所持有的物品。



もちものをすてる (捨棄)

拋棄不必要或是多餘的裝備物品，以節省空間。



もちものをわたす (移交)

將身上所持有的某項裝備或物品交給別人攜帶。



もちものをそらひ (裝備)

將所購買之武器、防具、裝備起來，如此才能使用。以武器、鎧甲、盾牌、頭盔順序裝備、根據攻擊力與防禦力來區別武器和防具的強弱。隨著人員的不同、所使用的武器也不同，要慎重選擇。



まほう (魔法)

使用非攻擊的魔法，用方向鍵左右來調整使用魔法的等級。

四、戰鬥時的指令：

當人出現時，會自動顯示執行命令。全部5種指令，請慎重選擇：



こうげき (攻擊)

以手中所裝備之武器，直接攻擊，發現2隻以上的怪物，可選擇攻擊的對象。釘龍與龍子這類特殊武器，可對一群怪物作連續性的攻擊。



もちもの (物品)

使用持有物品，協助作戰。武器中有些可當作物品使用，具有類似魔法效果的強大攻擊力。如火炎之杖……



まほう (魔法)

使用魔法攻擊敵人，防禦敵人攻擊與回復隊伍人員的體力。



まもる (防禦)

身上的裝備，防禦敵人的攻擊，當生命力十分微弱時，適合使用，可減低受傷的狀況。(只有瑪琳與比魯皮可使用)。



さよなら(再見)

一聽便明白，就是要逃跑，在非不得已的情況下(生命力很低時)，不要勉強，先保住生命要緊。

五、街道中的建築物：



武器店—  
武器是攻擊的第一要素。好的武器具有強大的殺傷力。但其價格也是很昂貴的。



減低傷亡。

防具店—  
提供主角多種鎧甲、盾牌、頭盔的防具，有好的防具護身，能



道具屋—  
許多特殊的物品皆由此地提供。仔細了解各類物品的效果，選擇對自己有助力的物品，千萬別買錯藥。



酒場—  
這裡聚集了許多人種，與他們交談可獲得許多重要情報。在此，你可按最左邊的叫鈴，店員會服務你休息一晚，翌日早晨你將可回復體力與法力。



教會—  
這是個非常重要的地方，當你冒險征戰感到疲憊的時候，到此地記錄下來，休息一下。還有，此地也能治療毒、麻痺與解咒。



万屋—  
位於武器店與酒場中間的小屋，這裡顯出售許多珍貴寶貴的物品，也販賣強大火力的武器與裝備。

- ◆進入商店的指令：
- しなものをかう 購買物品
- しなものをうる 賣斷物品
- ほりだしもの 購買特殊裝備或寶物
- みせをてる 離開店面

● 冒險之章～

光明與黑暗，基本上是個簡易的入門RPG，指令多以圖形來表示，解讀容易，只要有恆心去摸索，相信不難過關。

此次冒險的目的是在尋找失蹤於神殿的庫蕾亞公主與王宮騎士蒙雷特的下落。神殿是由巨大的迷宮所組成，分為上面5層的神殿與地底4座酒窟，內部徘徊著無數的怪物，一切的謎底將在此揭開。



~~ピルボ~~(比魯波)

名	種	役	要	等級	法力	敵	用
ヘルブラスト	空氣魔法	在空氣中製造出異空狀態的利刃擊殺敵人	1	2	敵人1隻		
			2	4	敵人1群		
			3	8	敵人1群		
			4	14	敵人1群		
マインプレス	空氣魔法	天罰的神力、當你向神祈禱時、可使空氣噴發并殺敵人	1	5	敵人1群		
			2	8	敵人全部		
			3	12	敵人全部		
			4	20	敵人全部		
ウィック	防禦強化術	戰鬥中、加強我方人員的敏捷與防禦力	1	3	我方1人		
			2	5	我方全部		
			3	4	我方1群		
			4	5	敵人全部		
ソウルスチル	死 亡 術	奪取敵人的生命。	1	8	敵人1隻		
			2	15	敵人1群		
			3	3	我方1人		
			4	50	我方全部		
ヒール	治療術	治療受傷的人員、使人員的體力回復。	1	3	我方1人		
			2	5	我方1人		
			3	10	我方1人		
			4	50	我方全部		
レイズ	復 生 術	使死亡的生物復活。	1	15	我方1人		
			2	35	我方1人		
			3	3	我方1人		
			4	8	我方1人		
オプザーブ	鑑定術	鑑定持有物品之用途。	1	1	鑑定持有物品之用途。		



◆冒險之1・出發

開始時，先從國王處取得前往神殿尋找公主的許可，用大亞給的200枚金幣，到街上裝備些輕便的武器和購買些必備的物品（藥草、天使的羽毛……等）。裝備好了之後，再回王宮一題讓王與大臣們會鼓勵、慶勉你，正當出發之際，宮中突然出現一位怪人「梅非斯特」。

原來庫魯亞公主是為梅非斯特所俘，這位邪惡的魔王特從地獄復活而來，再次造訪這個王國——它將以邪惡的力量赤化世界。梅非斯特的出現，震驚了每個人，這位魔王的實體與力量不為人所知，但肯定是整個事件的主謀。梅菲斯特提到，梅非斯特是使用強大「黑暗之力」的邪魔，要具之對抗必須取得神殿之中的神祕之光之力量。

◆冒險之2・神殿1樓

開始時，主角所設的能力都是很弱的，你可以在神殿1樓附近逛逛，強化主角的能力，但要隨時注意自己的生命狀況。正常時是藍色顯示，顯示黃色時表示體力只剩下半，紅色時表示你危險了，這時一不小心就可能墜入神殿，死相難。〈如果死亡，會從教會復活，不過身上的現金會扣除一半〉。

當你的能力等級提升時，可漸漸深入神殿的內部，裡面的怪物較強，錢也較多。等級提升到8級時，你可以到A點去會會巨靈，這傢伙的防禦力與攻擊力都很強，跟它對仗時還不能逃跑，所以在決鬥之前應可裝備好一點的武器和防具，最好買些藥草備用較好。

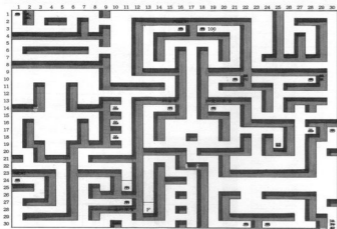
~~マーリン~~(瑪莉)

名	種	役	要	等級	法力	敵	用
ブレイズ	火炎魔法	以強大的火炎包圍敵人、將其燒死。	1	2	敵人1隻		
			2	4	敵人1群		
			3	8	敵人1群		
			4	14	敵人全部		
フリーズ	冷氣魔法	召喚出強烈的冰雪暴風、將敵人冷凍摧殘	1	3	敵人1隻		
			2	5	敵人1群		
			3	10	敵人1群		
			4	17	敵人全部		
ฟ้าผ่า	閃電魔法	放出天地的巨雷、以閃電將敵人擊死。	1	5	敵人1群		
			2	8	敵人1群		
			3	12	敵人全部		
			4	40	敵人1隻		
スロウ	緩速與弱術	戰鬥中、使敵人的敏捷與防禦力降低。	1	2	敵人1隻		
			2	5	敵人1群		
			3	3	敵人1群		
			4	7	敵人1群		
コンファース	迷 迷 術	使敵迷惑命中率降低使敵人造成混亂。	1	3	敵人1群		
			2	7	敵人1群		
			3	9	我方1人		
			4	20	我方全部		
アタック	力量強化術	戰鬥中、使我方人員力量變強。	1	9	我方1人		
			2	20	我方全部		
			3	4	敵人1群		
			4	6	敵人全部		
ヒール	治療術	治療受傷的人員、使人員的體力回復。	1	3	我方1人		
			2	5	我方1人		
			3	1	1	將走遠的魔法影出來。	
			4	7	魔法使敵人不能出現。		
アウトサイド	脫 離 術	從神殿與囚牢中脫出。	1	9	從神殿與囚牢中脫出。		

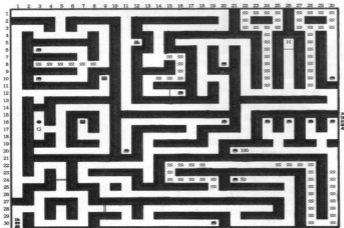
砍死巨靈之後，可以從它身上取得一頂「公主的皇冠」，將皇冠帶回王宮交與國王，大臣們研判公主可能藏在神殿的上層，看來事情是越來越複雜了。

在長遠的征途中，同伴是十分重要的，當你返回皇宮，你的英勇事蹟立刻傳遍全鎮，你的同伴將會慕名而來。在酒樓裡可找到一瑪琳，她是位女魔法師，能使用強大的攻擊魔法；教會的祭司有位新進的弟子——比魯波，他擅長使用治療魔法。找齊了同伴，別忘了幫他們更換一下身上的武器、裝備。如此，一支強大的征魔勁旅就此誕生。

### 力量洞窟



### 勇氣洞窟



#### ◆冒險之4・勇氣洞窟

在勇氣洞窟裡，不單要取得精神象徵，而且要拿到「真實的寶玉」。真實寶玉具有破除幻影的力量，它是用來開啓真實洞窟大門的鑰匙，所以務必取得。

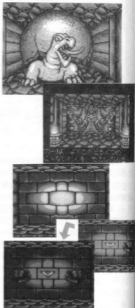
首先你到G點，找到那裡的一顆巨蛋，從巨蛋出現的魔獸是位蠻強的敵手，隨時注意補充隊員的生命力，瑪琳作全力攻擊，打倒魔獸之後，方可取得「真實寶玉」，取得寶玉後接著到H點去取第二個精神象徵「勇氣

#### ◆冒險之3・力量洞窟

據說公主要是被關在神殿的上層，想要登上神殿就必須取得神的許可，這神的許可是4種精神象徵「力量、勇氣、真實、聰明」，而這4個精神象徵分別隱藏在4座洞窟之中，所以當前任務就是要把這4個精神象徵收集到手。

經由大臣所給的「永久之鑰」，可開啓神殿1樓東區B點的大門，從此進入力量洞窟。神殿與洞窟每一層的地形錯縱複雜，由30×30所組成的，你可以使用知覺的果實或是畫板來查看你目前所在的位置。在力量洞窟內F點的地方，你可以取得第一個精神象徵「力量」。

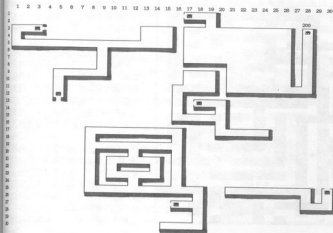
由精靈的引導，通往勇氣洞窟的道路會開啓，而且你會被傳送到C點——勇氣洞窟的入口處。



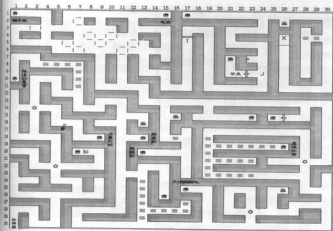
」。要注意的是，從此洞窟開始，有些通道上，會有一惡魔之草。這種草會吸收隊員身上的法力（MP），所以身上最好備些草藥和天使羽毛，以防法力用盡。

聰明洞窟地下城

力量洞窟地下二層



真實洞窟

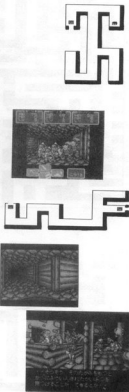


◆冒險之5，真實洞窟

要通往真實洞窟，需借助真實寶玉的力量。在神殿1樓D點的位置，你不難發現，這塊牆壁與其他的牆壁不同，它會閃閃發光（妖牆）。在此使用真實寶玉，方可使這妖怪現形，

它會伸出雙臂擊殺你，不要懷疑，迅速將它砍死，你就可以看見通往真實洞窟之路。

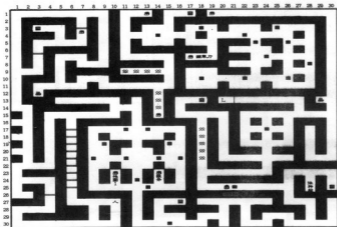
在洞窟之中，有許多迴轉牆會混淆你的視覺，別怕，迴轉牆皆是向左迴轉270°，出來的方向是原位置的右



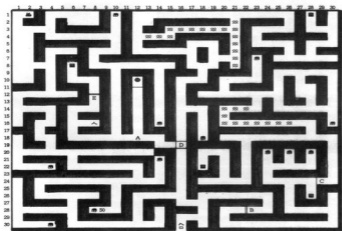
邊。在此必須先拿到一項重要的物品「虛偽之像」，找到之後，到I點，可用真實寶玉打開通道。走到J點之後時，忽然聽見女人在哭泣的聲音，走近一看，竟然是行蹤不明的公主，他說在隔壁有開啓鐵門的開鑰，果然壁上有個洞，正好與虛偽之像大小相同，把虛偽之像放上去再回到隔壁時發現鐵門已開，但公主呢？原來公主是岩石怪變的，被騙了/可惡！毀掉它，殺死岩石怪後，可在它身後的寶箱內找到一把「毒惡之鎗」，在此浪費了許多時間，快到K點去取第三個精神象徵「真實」。



聰明洞窟



神殿 1 F



◆冒險之6·聰明洞窟

四個酒窟剩下最後一個，只要取得最後一個精神象徵將獲得神的許可，可以登上神殿。神殿1樓西北方E點位置的大門，可使用魯恩之鑰開啓，直通聰明洞窟。

在此酒窟裡，有許多隱藏的陷阱，行動得格外小心，一不小心就會落入陷阱，掉至地下二層。另外酒窟的西南區有條連續九門的通道，裡面有一位仁兄，他就是酒窟遇到一庫魯的兄長。他是位王宮騎士，也是來神殿尋找公主的，但是在酒窟裡迷了路，身為正義的俠士，順便帶他回去。再來就是到L點去取最後一個精神象徵「聰明」。這個精神象徵必須從陷阱下去，從地下二層下來才取得到。

取得聰明精神之後，先送那位迷路的仁兄回酒窟，再到王宮去見國王，有了四項精神象徵，你得到許可登上神殿。據大臣所言，邪魔就在神殿5樓之頂，從此開始冒險步入了後半階段，你將面對的是更強更犀利的邪魔怪物。

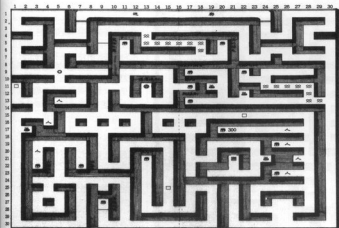
◆冒險之7·出發II

要上神殿必須充分準備好才成，當隊伍再次回到酒場時，比魯波父親與瑪琳的母親出現，原來他們擔心子女安危特來探視。比魯波父親說到：酒場旁有家新開的商店一萬里一，裡面可購買到許多珍奇的武器、防具與物品。萬里不但可以買到強大的火力與裝甲，而且你還能在這訂製更強大力量的武器裝備，不過價格十分昂貴，你得多加把勁多砍些怪物來強化隊伍的裝備。

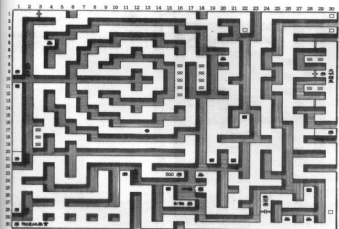
神殿共分五層，1樓你已經♂♂過了，而2樓到5樓都將是危機重重，每一樓的寶箱都要仔細尋找，有許多的寶物都將在這些地方出土，而在對抗邪魔之時必須用上，所以要細心不要有所遺漏才好。



神殿 2 F



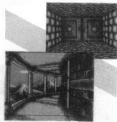
神殿 3 F



◆冒險之 8 · 神殿 2 樓

神殿 1 樓中央部位，從此處的傳送點可直達 2 樓，在神殿裡需注意的是，阻路的鐵球、守寶箱的石像、天井的殺手、地底的骷髏怪，他們都具有強大的攻擊力與防禦力，小看他們的話，將會吃到苦頭。當你找到神殿內的金色水泉與往 3 樓的樓梯時，先回王城一趟，長年隱居的魔導師——德諾導師，他會交給你一項寶物「金象之徽」。使用的方法只有他的徒弟——梅魯比魯才知道。

出城後回到酒場，意外發現梅魯比魯，詳問之下了解：金象之徽共有兩枚，具有瞬間移動的傳送能力，丟行將一枚金象之徽投入欲前往之地的金象內，其後在任何一地的水泉使用另一枚金象之徽，方可傳送至投入金象之徽的金象。

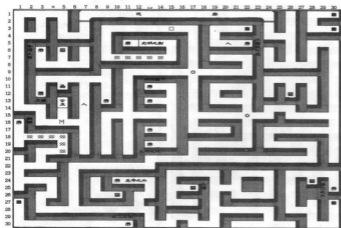


◆冒險之 9 · 神殿 3 樓

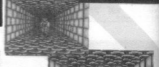
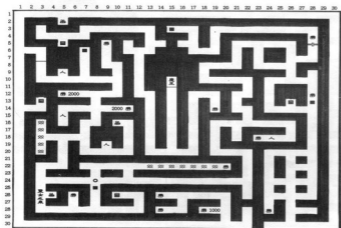
根據王宮大臣所說，要消滅「黑闇之力」必須借助「光之力」，傳說中有 4 件具有光之力的裝備，從 3 樓上去務必仔細搜查。另外還有一件重要的物品必須找到「繩子」，在天井處使用可攀登上樓，如果沒有找到這東西，不但無法登上 4 樓，一些重要的物品也無法取得。

許多寶物是隱藏在櫃內，由妖羅或石像看守。尋完寶物回到王宮時，發現邪魔梅非斯特又出現了，魔導師德諾導師想與之對抗，但必竟年齡老邁，打不過梅非斯特，梅非斯特竟說無人是他的對手得意而去。原來梅非斯特是德諾導師的徒弟，但梅非斯特好學惡魔法，因而墜入魔道，他所使用的魔法只有具光之神力的裝備才能破解。

## 神殿 4 F



## 神殿 5 F



## ◆冒險之10·神殿4樓

四樓，十分重要的一層樓，過關的怪物格外的強，應付不當的話，很容易遭毒手而全體滅亡。在M點的鐵牢中可發現公主，真是太好了，但是必須找到鑰匙打開鐵門，而過鑰匙是由邪魔梅非斯特的座下大將—紅武士看守。紅武士是位劍術高手，不召攻擊力強，防禦力更強，而且他的生命力是1000點／……。光明勇士與黑闇武士的對決將是場長期又艱苦的戰爭。

經過數百回合的對戰，終於擊敗紅武士，原來紅武士是主角的父親，他一直被邪魔魔法控制，方才一戰使他清醒，但也付出了性命，他告訴你必须找到一把最強之劍「光明之劍」，才能消滅魔王。從走廊底端找到了開鎖的「傑伊魯之鑰」，經過漫長的爭戰終於救回公主。

護送公主回城，國王與眾臣自是感激萬分，於是送了一只「魔法之戒」給你。回到看樓時，聽到老卷一番塔說道：光之裝備的收集是必要的，但需要水之精靈賦與力量，而要喚精靈必須使用清純的聖女之淚。

◆冒險之11・神殿5樓

神殿的最後一層，這層樓是由邪魔的親衛隊看守，在此要將光之裝備找齊。4頂裝備找齊之後再回到王城，因公主同情主角父親的過逝流下了眼淚，而這公主的眼淚=聖女之淚，將聖女之淚滴入五樓的七彩金泉之內，你將看見神殿的守護精靈，她能回復你的體力與法力，在此把能力回復到最佳狀態，再直接會戰魔王。

當與魔王接觸對決時，先讓比魯及強化全隊的速度與防禦力，再用瑪琳強化全體的攻擊力。第二回時，開始全面攻擊，比魯使用高強的治療術，隨時注意人員的體力狀況，補充體力，而瑪琳則專用第四級的雷擊魔法全力攻擊，法力不足時用魔法之戒回復法力再攻。如此兩、三回下來方除掉梅非斯特，但是別忘了梅非斯特只是分身，真正的魔王會隨後出現。哇！哇！好大！真的好大，不過它也只是中看不用，快使用剛才的方法消滅它，消滅了魔王，王國再度恢復和平，主人翁們為求和平歷劫歸來，英勇的傳奇事蹟久為傳在人們的心中，而傳奇需要你來完成，英勇的一光明勇士。

●後記一

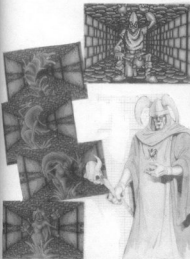
鑽石「ミスリルびん」可製造強力的武器、防具。進入萬屋後選擇「つくってもらう」製造裝備，老闆會問你「使用何種原料製造？」，選好原料之後，老闆再問「製造給何人使用？」選擇好使用人後，老闆接著善又問「是製造那一種裝備？」，你可以選擇：武器、鎧甲、盾牌或頭盔，再來付上製造的費用，下次你再回到萬屋就可取用你定製的裝備了。

有些物品有使用次數的限制，在萬屋中可用「しゅりしてもらう」修復，方可在行使用。（火炎之杖、冰凍之杖、魔法之戒、生命之戒、破爛之戒、禁斷之箱……皆是）。

黑陷磚，此原料也能製造各種裝備，其製造之裝備的攻擊、防禦力量超強，但是具有強大阻咒力，一但使用過類的裝備你就受到阻咒，而無法再裝備其他的物品，如果你遇到此種情況時，可使用淨化之水或到教會去解咒。

關於「禁斷之箱」，它具有六種神力，適時使用能幫你在危機中脫險。好了，不多說了，其他的留給玩家自己去摸索吧，祝各位好運。

—完—





圖例 魏 趙 蜀 吳 晉 宋 齊 梁 陳 隋 唐 宋 元 明 清



## ● 序篇～

戰略是一種智慧性、思考性、與邏輯判斷的戰爭訴求手段，玩戰略遊戲有其最終目的，如本遊戲「三國志列傳」其最後目標就是在統一中國。至於怎樣達到此一目的，就看個人如何運用戰術，而戰略最重要不外乎情報蒐集、資料分析、戰略目標訂定、作戰計畫擬訂及計畫執行，最後計畫執行完畢後，不論成功與否都要作檢討。

在此一戰略遊戲中，你必須運用各種指令，訓練你的武將人才，積極開發建設

，以增強自強的力量，進而揮軍攻擊敵國，擴展領地，成為一統中原的君主。

想成為一統中原的君主，你得想法子擴展自國的領域，想要擴展領域，祇有以戰略手腕去搶奪他國城池，佔據城池之後，你必須從事內政開發，以安撫民心、增加生產，如此，國力才易於擴增，而想要戰勝敵人、加強生產開發，種種因素都在於你武將的能力，因此，培育優秀的武將與運用武將的能力，成為取勝的重要關鍵。

內政 任命	10 訓練	君主 劉備
		太守 劉備
		信金 10000
		米 10000
		兵 100000
		產業值 97



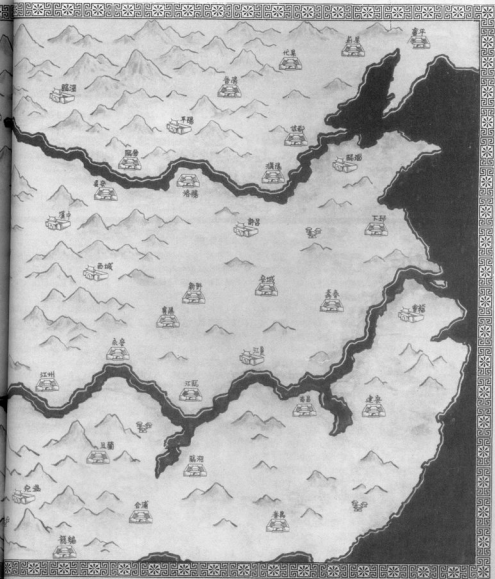


中

國

全

圖





● 武將培訓之篇～



關羽

水平 18  
官職 車騎將軍

文官級52武官級1301

體力	127	忠誠度	99	攻擊力	158
武力	158	率兵力	150	武器	196
智力	89	機動力	17		
德育	95	兵力	15000		
		士氣	100		僱月刀

● 武將的人選：

上表列是一位戰國人物  
的屬性，從此表你可了解人物  
是屬於文官或是武官，例  
如關羽就是屬於武官的將領  
，用於行軍打仗是不可多得的  
勇將。反過來說，一位武力  
、體力不是很好的人但略有才  
智，就比較適合從事內政建設。

一位統領天下的君主，  
必須能了解屬下的才能，分  
配其適合他們能力的職務，  
如此便能發揮最大的效益。  
而培訓有潛力的武將，要根  
據才能因材施教：

一、體力80以上，武力80—  
90以上的，可培育成武官，  
用於行軍打仗，這種人要培  
育提昇武官級，提昇武力。  
二、智力80以上的人，適合  
當文官，從事內政建設，培  
育提昇文官級，提昇智力，  
如智力提昇至 100 以上時，  
此人可封為軍師，有利於從  
事內政、外交與計策的施行。

三、在本遊戲中有些人是不  
可多得的智慧勇將，這種人  
不但體力、武力、智力與德  
育都有相當的水平，如關羽  
、趙雲、周瑜、黃忠、太史  
慈等(這種人是非人類)，屬  
於可遇而不可求的人才。

四、除了上述三種人外，不  
是說其他的人不能用，只是  
這三種人易於培訓，而其他  
的人得花長時間培養，比較  
耗 時間與金錢。(但找不  
到人才時「無魚蝦也好」加減  
用吧。)

五、另外，補造一種潛力不  
錯的人才，所謂潛力乃是指  
此人物出現時，其武力、智  
力、德育，都有一定水準。  
比方說：某個人，武力82、  
智力88、德育88，而水平只  
有2—3，則此人的潛力就  
很高，因為此人水平低是沒  
有經過訓練，經過訓練之後  
，水平提昇至10—20時，將  
是一位叱吒風雲的大將。

● 探索武將的方法：

在廣大的中國版圖上，  
有四十座城池，當你的領域  
向外擴張的時候，你需要  
大批的武將來幫助你管理城  
池，然而好的武將不容易尋  
找，通常我們可用下列三種  
方式來尋找人才：

一、探索：可在自國領域  
內尋找在野的武將，經探索  
而聘用的武將大部份忠誠度  
都很高(有些人例外)，但一  
年平均只能找到一、兩位武  
將，實在很少。

二、選拔：除了探索在野的  
武將外，我們也可以在地區  
尋找忠誠度低的武將，進行  
拉攏人才，如果敵國武將的  
忠誠度在70—85時，可以  
先行使用離間計，進行離間  
降低其忠誠度，再進行拉攏  
(注意！選拔人才時，如敵將  
的君主德育很高，則拉攏的  
成功率會降低，所以在拉攏  
人才時，要找君主德育低的  
令中的各項指令來培訓你的  
人才，而武將的能力提昇是



敵將，不然就是要派遣軍師進行拉攏行動)。

三、戰爭：使用戰爭手段來增加武將。當你與敵國交戰時，可將忠誠度低的敵將勸降。(但執行的武將必須智力、德育高，軍師是最好的)或是直取太守，一旦太守陣亡，其他的武將會全部被俘虜，再將這些武將赦免之後，再探察回來，則這些武將的忠誠度會比你直接任用來得高，但是敵將之君主德育很高時，其赦免的武將可能會回到敵君主的領域內；所以對俘虜的敵將是要赦免或是任用，考慮清楚後再行動。另外，還有一個方法可以招攏人才，就是用「圍城降魔法」(請參詳戰略篇)。

四、注意事項：一座城池裡最多只能駐守十位武將，若已達十位武將駐守時，則會有下列情形發生：

1. 無法順利進行探察或拉攏人才。
2. 武將無法調入，除非城內的武將先行調出。
3. 若前線吃敵仗而武將撤退時，無法進入該城。

### ● 武將的培訓方法：

三國志的遊戲是分成奇數月與偶數月來進行的，兩個月份裡，各可執行不同的命令，在奇數月中，可從事內政、外交、軍備三種命令，偶數月中可執行行軍的命令據水平，水平上昇時，根據武將所執行的任務，決定提昇其武力、智力或德育，如因武官級增加而提昇水平時，其軍兵力與機動力也會隨之提昇。好！現在我們這

一來說明培訓人才的方法：

一、智力：開發可以提高城池的產值，而從事開發的武將能提高文官級(產值增加幾點，文官級也就增加幾點)，當級數累積超過一固定數時，水平會上昇一級，水平一上昇，智力也同時增加2點。

二、德育：從事福利事業，可以提高城池的統治力，當然稅率也會影響到統治力，一般來說稅率在46時是最平穩的。對於從事福利的人也

能提高文官級，當水平提昇時，可增加智力與德育各1點，但君主與智慧高的人可增加數點。(另外，在外交命令中，對他也使用同盟、計策與軍備命令中進行選拔敵將，成功時能增加文官級、智力或德育，但失敗的話就會降低德育。)

三、忠誠度：經由選拔而拉攏來的武將，大多忠誠度很低(有時探察而聽用的人也很低)，忠誠度過低的人，很容易被說服而遭敵國拉攏

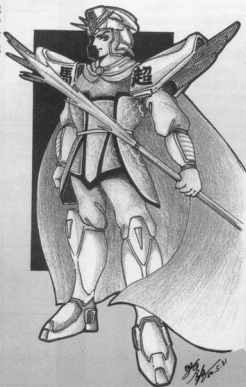
走，所以對其可用的人才，但忠誠度很低時，你必須提高其忠誠度。(最低也要在70以上，如果有超過90以上，那這個人方可完全信任)。提高忠誠度有兩種方法：

1. 使用教育的方式來提高忠誠度：智力較高者，用兩、三百的金子方可達到效果，而對智力較低的人，得花大筆的金子來教育，也不一定有效果，就算有所效果，一次也不過提昇1、2點，實在很不划算。

2. 使用戰爭的方式來提高忠誠度：任命忠誠度高的武將率領忠誠度低的武將，出外行軍打仗，此時應注意盡量避免讓忠誠度低的武將與智慧高的敵將接觸，以防武將叛逃，而後在你攻佔敵人城池之後，要獎賞各武將，此時獎賞忠誠度低的武將1000金子，可提高5-10點不等的忠誠度(獎賞大米也有效果，只是沒有金子來得高)。

四、武力：武力對於一位武將而言，是非常重要的，即使武將的體力不是很好，但武力強大的人，可戰勝體力比自己好的人。武力既然是對決取勝的關鍵，如此我們應積極提昇武將的武力。武力提昇是根據武官級而來，因武官級增加而提昇水平時，武力會隨之增加2點。武官級的提昇方式有五種：

1. 訓練：訓練軍隊的士氣時，士氣增加多少，武官級也就增加多少。在訓練士氣時，武將所帶領的士兵，每1000人得花費100金子的費用，如此訓練幾個將領下來是很昂貴的，但有一個方法



可以不花一毛錢方可訓練到士氣。首先，在你進行訓練前，先行實施徵兵，在進入兵員調整時，將欲訓練之武將的兵員全調入後備兵，使其武將的帶兵數為零，之後在再進行訓練，也就是說，不要帶一兵一卒進行訓練，沒有兵自然不用花錢，訓練完畢後，不要忘記將兵再徵回給各個武將，在城內武將不帶兵是很危險的。

2. 行軍：在每個與敵月中，可以執行行軍的命令，利用行軍訓練來增加武將的武官級。首先，行軍的武將先行調整成不帶兵，接著讓武將帶著30天的兵糧續著旅行軍，在外行軍時，每移動一格就增加一點武官級，行軍之步數根據武將的機動力決定（例如機動力10的武將，可走10格之路程）殺破城內糧多，帶兵也不妨，因為行軍時帶兵是很耗糧的，如果只有武將一人，行軍一個月只需要30天的糧食，如此可以節省很多的兵糧。兵糧的計算公式如下：

每天消耗兵糧數 = (兵數 + 100) × 將領數。

3. 防衛：從事防衛工事，可以提高城池的防禦力，對於從事防衛的武將，文官級與武官級都能增加（防禦力每上升1點，文、武官級各增加2點），在水平上升時，可增加武力與智力各2點，這是十分合算的內政建設，只是防衛工事的花費很龐大，城內沒有一大筆經費是無法持久的。

4. 戰爭：率領軍隊進攻敵國，這是提昇武官級最快的方

法，只是行軍打仗之前，你必須準備好一些事宜，例如：出擊武將的選定、軍隊人數的分配、兵糧的數量是否足夠、敵國情報的調查……等等(戰略篇會詳細提到)，一定要準備好才出發，不然還沒攻下敵城自己先跨了，如此是很得不償失的。記住！別打沒有把握的仗。

5. 探索：在軍備命令中，有一項指令可探索自領城或城內的人才，當你執行軍備命令時，有空閒的人不要浪費閒著不用，讓這些人進行探索，如探索到人才，能增加文官級數點，如沒有探索到人才，也可增加武官級1點。

## ● 領導統御篇 ~

身為一國之君，要管理好眾多的部將，實在不是件容易的事，你必須能掌握每一位武將的能力，付與能夠稱職之任務，從事內政開發、外交謀略或是國防建設，以壯大國力。然而想要樹立起超級強國的旗號，就要能運用各種政治戰略手腕，發揮領導與統治的能力，創立一霸統御中原的王國。

## ● 開發、防衛：

從事內政開發與防衛建設，並非所有的武將都能夠勝任，本遊戲出現的人物中有三種人最適合：

- 一、智慧高的武將：智力在80以上(軍師最好)。
- 二、水平高的武將：水平最少7以上，智力也要有55以上。
- 三、君主：這種人最特別，作什麼都成，只要4以上的水平，表現出來的成果不比

	金子	智力	效果
開	600	60以下	1-2
	800	60-80	2-3
	1000	80-90	3-4
	1200~	90-100	5-7
發	1400~	100-120	6 ~
	1800~	120以上	6 ~
	1400~	君主	5 ~
福	600	80以下	1
	800	80-90	1-2
	1000	90-100	2-3
利	1200~	100以上	3 ~
	800	君主	2 ~
防	1000	80以下	福-1
		80-120以上 水平6以上	1
		80以下	0-1
衛	2000	80-120以上 水平6以上	1-2
		120以上	2
	3000	80以下	1
	80-120以上 水平6以上	2	
	120以上	2-3	

新級別人差。

開發的費用與武將的能力有一定的比例，不要濫用金錢去經營，給與武將適當的經費去開發，才不會造成不必要的開支。另外要注意的是當城池的產值及統治力超過80點時，開發及福利的費用要增加，當當武將的水平提高之後，便可以增加經費繼續開發，如此所達到的效果才是最有效率的。

(註：以上的數據只是作一個水平參考，將武將的數值與開發費用，作一連串的統計，找出適合武將開發的水平數值，如此才能作有效的經營，以獲得最大的效益。)

#### ●教育：

對忠誠度低的武將，實行思想教育，以提高忠誠度，教育的效果隨著武將智力的高低和水平，也會有所不同，通常教育都是以500或1000為基準，最好不要超過2000，因為效果不佳，而且又浪費錢。

(註：作持續性的教育是最有效的，有些人使用100金子就能提昇1點，有些人花了一、兩仟金子，還是沒有任何效果，對這種豬腦的人就兩費心力。)

#### ●調動：

領域一旦擴展開來，城池也隨之增加，管理上也就越加困難，因此，人員就要作有效的調動運作，以利用

守與開發，人員調動是根據武將的水平與兩地距離遠近決定。水平高的武將開發費用也就越少，距離較遠的地方，可採用間接調動，利用兩地間的城池，作間斷的調動，如此可節省費用，但較耗時間(另外得注意的是，一座城池裡只能駐守十位武將，不得超過)。

#### ●任命：

依據武將能力的不同我們可以任命武將做太守、軍師或封官位，雖然不能提高忠誠度，但卻能有效降低叛

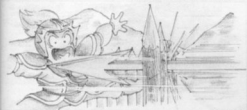
逃機率。

一、擔任太守條件：

1. 忠誠度70點以上。
2. 最好是文官，德商、智力不要低於60點以上。

二、擔任軍師條件：智力具有100點以上。

三、授封官位：對武將來就，有其文官級與武官級的經驗值，當經驗值(文官級+武官級)達到一定值時，水平上升，水平上升後，將可授予相稱的官職。電腦會根據武將之文官級與武官級的高低，授予文官位或武官位。



	金子	智力	效果
教	500	60-80	0-1
		80以上	1-2
育	1000   1500	60-80	1-2
		80-90	2
	2000	60-80	1-2
		80-90	2-3
		90以上	3 ~



水平	經驗值	武官位	文官位	俸祿
2	50			
3	100			100
4	150			
5	210	偏將軍	侍中	200
6	270			
7	330			
8	400			
9	470			
10	540	驍騎將軍	司徒	300
11	620			
12	700			
13	790			
14	8880			
15	980	車騎將軍	尚書令	400
16	1090			
17	1210			
18	1340			
19	1480			
20	1630	大將軍	丞相	500



## ●同盟：

當鄰近有強大的敵國，而且自國力量很弱時，你必須考慮到，敵國是否會出兵攻擊，為了避免不必要的戰事與損失發生，此時你可以向他提出同盟；但同盟敵國後除非必要時，應考慮清楚才能出兵攻打，因為出動對同盟國發動戰爭會降低德育。同盟的方式有二種：  
一、賈物：使用金子與大米，要求他締結成同盟，但對德育高的君主沒什麼「路用」  
二、說服：派遠國內的武將，向他構造說結成同盟，派遣軍師進行遊說，成功率相當高。

## ●計策：

執行擾亂他國的技倆，在此我們可使用三種方法：  
離間計、暗殺與火計。（其中要注意的是，離間或是暗殺敵國的將領，失敗後會降低君主的德育，而用火計攻擊敵國，不曉成功與否都會降低君主的德育，要多加注

意。）

## ●借債、還債：

如果有與他國同盟  
如果有與他國同盟，可向同盟國借錢，但借款的金額不可超出其城內金額的四分之一。借款每月必須清繳利息，如未清還借款，不得再向他國借款。

## ●武器：

在每一座城池或村莊，都可買到武器，使用武器指令後會有一清單列出三類兵器供玩家選擇，每一類兵器依城池不同而提供1-3樣的武器來購買(見附表)，可使用左右鍵來更換選擇。

武將更換武器時，應依據武將所使用的武器種類，選購使用同類型的武器，例如武將原本使用曲呂槍換成鐵桿槍，可直接增強武將的攻擊力。但若嗜用手動控制對某一類武器習有專長，而武將又有足夠的武力，此時更換不同種類武器也無傷大雅。

編號	城名	槍類	劍類	刀類
1	冀平	曲、清	撲、雁	磨
2	葡縣	曲、清	撲、雁、青	磨、青
3	代縣	曲、清	撲、雁	磨
4	信都	曲、清	撲、雁、青	磨、青、優
5	臨遼	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青
6	下邳	曲、清	撲、雁	磨、青
7	濮陽	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青、優
8	會稽	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青
9	壽春	曲、清	撲、雁、青	磨、青
10	建安	曲	撲、雁	磨、青
11	南昌	曲、清	撲、雁	磨、青、優
12	番陽	曲、清	撲、雁	磨
13	晉陽	曲、清	撲、雁、青	磨、青
14	洛陽	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青、優
15	安城	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青
16	新野	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青、優
17	江夏	曲、清、鐵	撲、雁、青	磨、青
18	江陵	曲、清	撲、雁	磨、青、優
19	臨湘	曲、清	撲、雁	磨、青
20	合浦	曲	撲、雁	磨

武器名稱	價	錢
撲 刀	1	0 0 0
曲 呂 槍	2	0 0 0
磨 尖 刀	3	0 0 0
雁 翎 刀	2	0 0 0
清 風 槍	3	0 0 0
青 月 刀	4	0 0 0
青 釘 劍	3	0 0 0
鐵 桿 槍	4	0 0 0
優 月 刀	5	0 0 0



(注意：表列之後三項的武器，武將的武力最少也要80點以上才能夠應用自如，而優月刀必須武力在110以上的武將來使用才不會心有餘而力不足。)

## ●戰略篇~

### ●守城：

守城是戰略中最基本的技巧，一位君主連城都守不住，如何談到攻城掠地、稱領大地，因此玩家在玩本遊戲時，應先對守城有所概念，避免在被攻城時而手足無措。

一、城池千萬不能一人駐守，除非糧食天數夠(能撐二個月以上)，否則不保。即使糧食天數夠，城池防禦力再強，但被敵人龐大兵力進攻之下，也是無法持久的。  
二、若城內將領武力強，或

# 張飛



編號	城名	槍類	劍類	刀類
21	平陽	曲、清	撲、庭、青	龜、青
22	臨晉	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
23	長安	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
24	許昌	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
25	西城	曲、清	撲、庭	龜、青
26	襄陽	曲、清	撲、庭、青	龜、青、優
27	永安	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青
28	且蘭	曲	撲、庭	龜
29	樂山	清、羅	庭、青	優
30	臨涇	曲	撲、庭	龜
31	漢中	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
32	江洲	曲、清	撲、庭、青	龜、青
33	宛廬	曲、清	撲、庭	龜
34	姑臧	曲、清	撲、庭、青	龜、青
35	西郡	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
36	冀武	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青
37	成都	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青、優
38	武關	曲、清、羅	撲、庭、青	龜、青
39	雲南	曲、清	撲、庭	龜、青
40	不韋	曲、清	撲	龜、青

是水平數高(以那年各國的水準論,例如各國武將水準在7-8水平,那守城武將就要高出1-2水平),則城內守將可少(含太守三員最好有五員)但是總兵數要高(各武將的專兵數要補滿),當敵攻城時,應採用速戰速決的戰法,以最強的武將與敵軍主帥做生死決鬥,另一武將阻擋其他敵將攻城,以爭取時間(因為主帥通常守大本營,而由城到大本營需要時間),若能將敵主帥擊滅或是俘虜就獲得勝利。三、若城內尚有敵款且駐守

有智力不錯之人,應好好利用城池周圍之地形,發揮計策功效降低敵人兵力及士氣。四、如果有足夠的經費,應加強城池之防禦能力,在敵軍攻城時消耗其部份兵力,並使敵將無法輕易直取太守。五、當敵圍攻城時,如敵方大本營無人看守,或駐守大本營之武將較弱,可選擇一機動力和武力較弱之武將前往奪糧,敵人一旦斷糧兵力就會減少,方可不攻自破。

### ●縱深防禦：

在談到縱深防禦前,我

們把武將做一簡單分類：

- 一、攻擊型武將：戰鬥主力，不可多得，條件是體力好(100點以上)、水平6以下時武力高(110點以上)、攻擊力135點以上者。
1. 智力較高者(75點以上)，因為不易遭受敵將計策，故可不必配合軍師作戰。此類型有關羽、趙雲、周泰、黃忠、太史慈……此型武將亦可協助做內政工作。
2. 智力低者(60點以下)，容易遭受敵將計策，且使用計策成功率極低，因此需要配合軍師協同作戰。此類型有

- 張飛、許褚、典韋、文醜、顏良、……此型武將只適合作戰。
- 二、普通攻擊型武將：條件是體力在90-100點、水平6以下時武力能湧在90-110點，攻擊力100-120點，可協助攻擊型武將攻城守城。
- 三、軍師型武將：條件是體力差(75點以下)、武力不强、水平5以下時智力100點以上。適合做內政及使用計策。
- 四、文官型武將：條件是體力差(70點以下)，武力不强、水平10以下時智力80-100

點。此種武將適合作內政，可以培養成高軍師級人物。

五、平均型武將：文武兼備，條件是體力約在80-100點、水平10以下時武力80-110點、攻擊力100-120點、智力75以上。此型武將攻城時可協助攻擊型武將攻城或守大本營。守城時可協助軍師或文官型武將作內政。

六、其它：有些武將素質不佳沒體力、武力不強、智商平庸。這種武將除非人手不夠或是有攻城令其駐守，應由浪費費精力培養。

有了以上概念可以談談城深防禦概念。假使所擁有的城池分佈狀況不是一條線型，武將安排上要有縱深防禦的觀念；作法是將君主置於領地深處，攻擊型武將、純武將及軍師應位於第一線外圍城池，平均型位於第二線城池，以中間及領地深處作後勤補給基地，文官、君主、平均型武將全力作開發，提高產值及增加城池防禦力。以守勢而言，如果第一線守不住，第二線尚可擋擋賊口氣；以攻勢而言，攻擊型武將與軍師配合應無往不利。因此軍師位於第一線城池作用有幾點：

1. 敵軍攻城時可有效降低計策之成功率。
2. 提高我方使用計策之成功率。
3. 加速剛佔領城池的開發及外圍城池防禦力之提升。

有一點要注意的是，利用強大的體力做後勤補給，同時第二線是隨著第一線往外擴張，充份靈活運用調動武將加強前線防禦。

## ●城池攻擊戰術：

攻打敵軍之武將一定要有高昂的士氣，因為士氣高的部隊攻擊力才強。若部隊兵糧已耗盡其士氣將會下降，且士兵數會減少（叛逃或餓死），嚴重的話不到一兵一卒，最後攻將將會餓死。城池攻擊戰術之原則如下：

- 一、士氣最好練到100起碼要有85以上。
- 二、兵糧要充足，其算法與行軍時相同：

例如：運軍兵12000，所要攻的城池要行軍二次才能到，計畫一個月攻下城池，如此張遼需準備三個月的兵糧：

每天耗糧數 =  $(12000 \div 100) + 1 = 121$  所需兵糧數 =  $121 \times (30 \times 3) = 10890$ 。

三、武將在攻城時，若手下無一兵一卒，將無法練到經驗與能力，因此最好帶兵行動（最少1000名），才會白費訓練武將的時間。

四、可運用戰術：

1. 圍城斷時間：

◆原則：拖延時間，耗掉敵軍的兵糧。

◆方法：攻城時軍隊並不與敵軍接觸，只在城池周圍待命，目的在消耗敵城內的兵糧，但是先決條件是本軍必須擁有足夠的兵糧敵我兵糧計算方法皆同上所述。

◆敵城內兵糧耗盡，敵兵數會開始下降，此時敵城內之武將會有下列幾種反應：

- (1) 太守及武將死守城池，直到太守餓死餘將遭受俘虜。
- (2) 太守及武將撤離城池，但若無他城可退則會死守城池。
- (3) 太守及部份武將守城，部

份武將出城應戰。

◆此種方法之應用時機如下：

- (1) 敵城防禦力較高不易攻城時。
- (2) 敵城內只有一將領(太守)守城。
- (3) 敵城內兵糧不多，無法撐過30天時。
- (4) 敵城內總兵數比本軍多時。

◆效果：

- (1) 通常太守會先餓死，若敵城內還有其他武將尚未餓死就成爲俘虜。建議俘虜最好敵免，等到奇數月使用探索指令方可找到被敵免的武將，此時被聘用的武將忠誠度將比俘虜時任用要高出甚多（甚至是該武將的初設值）。
- (2) 城池防禦力不變。
- (3) 產值和統治力會下降（戰爭越久，其產值與統治力下降越多）。



◆注意事項：

(1) 電腦操作的太守一定守城，或若雖有行軍中而尚未進入城池之敵將，可能會朝你攻擊，但是人腦(正常的)操作便會出城應戰或是撤退，意在避免兵糧被耗盡。換句話說，新種法較適用於與人腦對抗。

(2) 絕不能在未斷糧前消滅敵將與部隊，否則敵軍兵力減少，其原有兵糧便會又足夠食用，反而將造成攻城的自軍兵糧不足而失敗。

(3) 敵將(太守)斷糧後會每天減少3-5點的生命力。

(4) 執行的武將最好是機動力高者，可誘使敵將追殺，增加耗糧的天數。

2. 圍城法衍生型—連城圍法：

◆原則：圍圍城法

◆方法：

- (1) 武將不帶兵。
- (2) 武將攜帶數個月兵糧（最多攜帶999天，只耗999石兵糧）。

③攻城時大本營設置地點離城也愈遠愈好。

④多人分別連續圍城。由於武將沒有軍兵，所以不能與敵軍對陣，只要耗掉敵城內兵糧目的達到就好。通常一名武將可圍城6—13天，視自軍武將及敵軍武將機動力如何而定。

◆反應：同盟滅法。

◆此種方法之應用時機如下：

①敵軍武將勇猛過人時。

②敵軍兵力龐大，但兵糧數僅能維持數月時。

③敵城防禦力高(60點以上)，不願攻城耗掉大量兵力攻城時。

④想任用該城武將。

◆效果：同盟滅法只是產值和統治力可能會跌停板。

◆注意事項：同盟滅法。

3. 直接攻城法：

◆應用狀況：

- ①本軍擁糧天數不足以使用新糧法，但兵力遠超過敵軍1倍以上或有極強之武將來執行任務，便可採用此戰術。
- ②敵城城池防禦力較低(30點以下)且無大軍駐守時。
- ③有足夠之信心與把握來運

用武將，一舉拿下城池時。

④不願浪費敵城之產值與統治力時。

◆注意事項：

- ①如敵城之防禦力在45左右，也可採用此法，但必須先分配一位強將攻城(其將之部隊士氣要在95以上)，如此才能降低兵力消耗，又能達到攻城效果。
- ②必須先做好情報蒐集與敵將分析工作以免手足無措。

4. 轉手攻城法：此種攻城法較為高級，必須充份運用情報的蒐集，了解自國領城同盟各敵城之運作狀況，才能在損耗最少的情形下攻佔城池。原則：自軍有足夠出擊之武將(最少三位，其中一位為強將)。

◆方法：

- ①當敵軍發兵攻擊第三國時，該城內兵力必定會有所減少，此時為你攻城之最佳時機；攻城時應採用速戰速決的方法(一個月之內攻下)，以免敵軍大軍回鎮守城，便會得不償失或造成意想不到的後果。
- ②另外就是在敵國剛佔領或

剛經戰役之城池，該城之兵力與防禦力必定有所損傷與降低，此時發動足夠兵力攻擊此城，使得敵國來不及防備，如此可使自軍之損傷降至最低，又能順利攻佔城池。

◆注意事項：

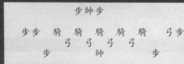
- ①有完整而詳細的資料才能掌握此種時機，雖較不為光

明正大，但兵不厭詐，且此兩種方法必須同時配合其他的戰術使用，是為戰略運用之最高境界，應充份運用。②與人面對戰應提防他人使用此種戰略，出兵攻擊他城時，注意自城之兵力多少、武將之強弱，免遭螳螂捕蟬之計。

## ●戰鬥隊形運用：

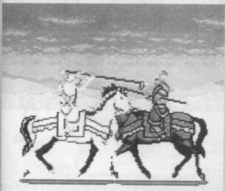
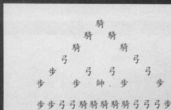
一、衝鋒隊形：將兵力成一直線排開，作衝鋒陷陣之用，是為基本隊形，利於部隊的操作。運用於敵將領只有少數兵力(1000人以下)，可用此隊形來俘虜敵將，如果

敵將沒被打死，一旦遭我軍包圍有可能被俘虜。



二、中央突破隊形：部隊成扇型前進，直取敵將的隊形。利用士兵做先鋒，殺出一條血路，利於我方將領前進與敵將決一死戰，運用於敵眾我寡或我方將領較強之狀

況。



三、包圍隊形：分為五組之隊形，包圍敵軍先鋒部隊攻擊，以我軍前進，適用於敵將欲直取我方武將之狀況。



步兵騎 騎騎騎 騎弓步  
步兵步 弓步步  
帥

四、二列隊形：將兵力分成二列並行，單純以兵力壓倒敵方，適用於敵寡我眾狀況下，以龐大兵力消滅敵軍。



步兵 騎 騎 騎 騎 騎 弓步  
弓 弓 弓 弓  
步 帥 步

五、護將隊形：以自軍兵力包圍將領前進，保護主帥避免受到敵軍攻擊而受傷，適用於我方將領較弱，或敵方想從中央突之狀況。



步兵 騎 騎 騎 弓  
弓 騎 騎 弓 步  
步 弓 帥 步  
步 步



## ● 實戰篇～

運用戰略的程序應首先作情報蒐集來瞭解敵情，資料收集完畢後開始訂定近程戰略目標、中程戰略目標，接著根據戰略目標擬定作戰計畫，最後決定那些武將來執行這項作戰計畫，執行作戰計畫需要戰術運用配合，若計畫成功，則可說是戰略目標達到了，現舉一範例說明作為玩家的參考：

時代背景：189年1月，玩者選劉備軍

## ● 情報資料蒐集：

利用奇數月作情報蒐集（由於程式設定偶數月為行軍，敵國的資料完全不能查，本軍將領屬性不能查，故無法獲得完整資料）。情報範圍可從自軍一直到敵國（利用奇數月時使用情報指令

查詢各屬性，準備紙和筆，將資料記錄下來）。資料蒐集包括本軍各項情報資料、周圍敵軍各項情報資料，這些資料內容含將領各項屬性、領地產值、農業比、稅率、統治力、防禦力、兵力、現有金錢及兵糧數目等資料。

## ● 資料內容：

一、情報分析：根據所蒐集資料得知劉備為君主只有特點一個城池，統治力不錯有80點，產值及農業比較低，錢和米少的可憐，有三位將領劉備、關羽及張飛且無軍節級人物，張飛除了德和智力較差外其餘都不錯，而關羽更是眾人所知的將才。另由地圖上（可由螢幕得知）可知劉備軍周圍有公孫孫軍



、董卓軍、袁紹軍，其中以公孫瓚軍及董卓軍距離較近，而這兩軍又以公孫瓚較弱（兩位武將），而且公孫瓚領地有不錯的農業比。

二、近程戰略目標：基於農業比及實力差距決定先吃掉公孫瓚。

三、建議：若君主只擁有一個城池，人民數不多（40萬人以下），而且農業比不高（30點以下）目標應選擇農業與人民比較高的敵國。劉備及馬騰正是屬於這種狀況的君主，他們的第一個目標便是公孫瓚及張魯。為什麼要為行軍打仗十分耗糧，農業比太低每年所能收成的米糧太少，沒有發展前途。

四、作戰計畫：

1. 決定由劉備作開發，提高產值。
2. 訓練關羽、張飛士氣至100。
3. 攻打公孫瓚由關羽執行，兵力5000。
4. 張飛守城。
5. 攻打日期，決定於關羽及張飛士氣提昇至100。

五、戰術選擇：由於公孫瓚兵力在31200，城內兵糧不多且只有兩位將領，決定使用戰術為圍城斷糧法。行六、執行情形：190年4月，關羽率領2000大軍出陣，於同年6月抵達衡縣（公孫瓚城），關羽攻城，公孫瓚軍沒有出城應戰，於14日時公孫瓚軍兵力開始縮減，於同年8月8日時關羽主戰死於城中，其餘部將一同陣亡。

### ● 結語～

「三國志列傳」是一個相當不錯的遊戲，內容十分流暢，尤其是兩軍大將做一對一決戰時，設計得相當新穎，其動作更為之傳神，是在戰略遊戲上的一大突破；雖然使用的參數少了些，及電腦缺乏整體戰術運用上之靈活性，它仍然是個耐玩的遊戲。

戰術的運用是因人而異，本書內容中提到的種種方法，只是作為各位玩家的參

考，是否一定要按照此方式進行，全靠玩家來決定，主要是提供一些參考數值，希望能讓玩家容易進入狀況，至於遊戲內蘊的品味，就得各位玩家自行去探索。

戰略遊戲可以訓練自我對事物思考的週密性、指揮

判斷能力、處理情況的反應力，多發揮自己的想像力，運用各種戰術去行動，你將會發現更多的樂趣，好了！各位大將軍，你們可以出發了。祝各位早日完成統一中原的霸業。





# 暑假期間回饋消費者大贈獎活動

- **參加辦法：**凡於活動期間內購買文貿有限公司代理進口之下列任何一種產品均有中獎機會。

- ① SEGA MEGA DRIVE 16位元主機壹台。
- ② SEGA GAME GEAR掌上型主機壹台。
- ③ M.D.中文版三國志壹片與發售中卡帶壹片合購。
- ④ M.D.超級大戰略壹片與發售中卡帶壹片合購。
- ⑤ M.D.中文版卡帶凱撒大帝壹片。



上述六項產品之包裝盒內，均附有摸彩券一張，填妥後郵寄台北市信義路4段391號11樓之7文貿有限公司收，您就有機會得到YAMAHA機車、SEGA TERA-DRIVE、SEGA CD-ROM...等等多項大獎，獎品內容豐富，敬請各位把握良機！

## ● 獎品內容：

- |                      |      |
|----------------------|------|
| 1. YAMAHA機車          | 3名   |
| 2. SONY手提V8攝錄影機      | 3名   |
| 3. SEGA TERA-DRIVE電腦 | 3名   |
| 4. SEGA CD-ROM       | 3名   |
| 5. TOSHIBA彩色電視機      | 3名   |
| 6. SEGA GAME GEAR主機  | 20名  |
| 7. M.D.最新卡帶3片(每月一片)  | 30名  |
| 8. G.G.最新卡帶3片(每月一片)  | 30名  |
| 9. M.D.最新卡帶2片(每月一片)  | 40名  |
| 10. G.G.最新卡帶2片(每月一片) | 40名  |
| 11. M.D.最新卡帶1片       | 50名  |
| 12. G.G.最新卡帶1片       | 50名  |
| 13. M.D.卡帶1片(發售中軟體)  | 100名 |
| 14. G.G.卡帶1片(發售中軟體)  | 100名 |
| 15. SEGA精美T恤         | 300名 |



此外，並有精美紀念品獎5000名，贈予優先高達之前5000名(以郵戳為憑)。

- **活動期間：**自民國80年6月15日起，至8月31日止。9月10日截止收件，郵戳為憑。
- **抽獎日期：**民國80年9月15日下午2:00公開抽獎。
- **抽獎地點：**台北市長安西路143號。
- **頒獎日期：**民國80年9月28日下午2:00由SEGA公司副社長駒井德造親自蒞臨頒獎。
- **頒獎地點：**新生南路2段2號2F第一活動室(時報廣場)
- **新卡發表：**於頒獎當日現場新卡發表，請所有電玩迷踴躍參加。

# 雷電的野心 喚起電玩的風暴

金手指戰場，再一次真實的出現

歡迎蒞臨雷電陣地

指定卡雷電比賽時間預定

8月11日初賽，8月18日總決賽



您會為舊卡而煩惱嗎？

對啦！！來鴻揚解決！  
賽天堂



暑期特惠

SEGA  
18位元主機  
特價供應

## 服務項目：

- ◎全國最高價現金買收各式中古主機及卡帶。不必怕、不必等、公平、公開、交易迅速。
- ◎特設中古超市，您自己定價自己賣。
- ◎凡親臨本店持SEGA特贈4免費交換或出租乙次，將有別於一般交換，給您一個意外驚喜。
- ◎出租辦法，會員獨享。
- ◎免費提供最新資訊，另設模型、四驅車專賣，歡迎參觀、選購。

賽天堂



公車路線圖(中興中學站)  
276・205・311・288・57・52・41  
台北市遼寧街44號(龍江路37巷口)  
TEL: 772-9861

鴻揚



北市新生南路一段12巷9弄1號  
〈台北工專大門正對面巷子(光華商場旁)〉  
(02)391-3624

# 2001 連鎖店 特賣

## 每週一物



### 超低價

特賣品：電視遊樂器、卡帶、搖桿、週邊配件  
……各種電玩物品(每週一種)

時間：自民國80年7月起  
地點：2001連鎖店(同時舉辦)

新加盟

台北市 / 石牌店



(回饋顧客, 超級便宜, 請向業見談)  
● 2001連鎖店, 均設有電玩中古品委售、買賣服務, 您可以把多餘的舊品委託我們出售。

新加盟



新加盟



喬遷



新竹 / 哈雷店



● 加盟連鎖店申請表寄來, 請足先登  
來函請寄: 台北市松江路362巷20號一樓 黃經理

● 高保障加盟店, 高標範圍內,  
不再授權第二家。  
以登記順序並經核准者優先。

● 商標未經授權不得使用,  
以免觸犯商標法。