

半月刊

電視遊樂雜誌

新卡解析

蒙面黑騎士 勇士屠魔 魔洞戰記Ⅲ代 蕃茄公主
超級黑石 聖鬥士完結篇 飛龍拳Ⅱ代

必勝秘技

家庭賽車 勇者鬥惡龍Ⅲ代 拿破崙戰記 怒Ⅱ代
獨眼龍政宗 少年足球隊 冰上曲棍球 神槍手

新卡預告

知惠 西遊記 高度機密 卡傑夫君 妖怪道中記
孔雀王 霹靂遊俠

PC-Engine

超級聯盟 R-TYPE II 功夫

6月5日出刊



定價120元

NO. 22 1988



三大遊戲完全攻略

飛龍拳Ⅱ代 功夫 沙羅曼蛇Ⅱ代

電影版

變身超人 沙羅曼蛇Ⅱ代

SEGA 劍聖傳

★新卡評價表★業界動態★排行榜★PC新產品介紹★中本伸一專訪★新卡發行表
★SLG(模擬遊戲)入門講座★讀者秘技

小天堂 II & 無限金卡

21世紀電視遊樂器尖兵

請沿虛線剪下，註明姓名、地址並附回郵20元，寄回本公司即贈送小天堂卡匣1卷。



TV GAME

★小天堂 II

將提供您更高層次的娛樂“一機兩功能”可直接玩卡匣與磁碟兩種遊戲節目，省却您買磁碟機的費用。

小天堂 II 可適用於任何廠牌之主機，操作簡易，零故障。

★無限金卡

“金卡在手，歡樂無限”可拷貝卡匣帶及任何一種磁碟遊戲。“無限金卡”是本公司超科技之獨家產品，無限次數變換節目，節省您買新卡或交換卡匣之費用，經濟實惠！



誠徵全省各地區經銷商



佰利行有限公司

台北市泉州街55-1號
TEL: (02)3011277-9
FAX: (02)3075242

佰利行全省各地區經銷服務處

晉江街84號
石牌寶隆街36號
石牌石牌路一段166巷76號
永和市竹林路131號
三重市仁愛街357巷83號
重慶北路三段335巷42號
東園街44號
天田忠義街12號(南農國小對面)
新莊市中誠街135號
三重市三民街135號

吉利行

展豐行

亞達

創世紀

愛國

永記

碩華

昇泰

新奇

三峽小天堂專賣店

文都百貨行

松山路228號

西園路二段134號

板橋市後菜園街32巷1-2號

板橋市中山路一段50巷10號

愛國東路110巷2號

永和市永和路二段284號

北縣土城中央路一段342號

北縣土城中正路三段103號

石牌裕民三路29號

三峽民生街79號

寧波西街83-8號

名廣圖書文具公司 士林美侖街3號

桃園亞細亞電腦公司中山路112號

新竹三佳 民權路155號

竹東銘記電腦公司 長春路345號

台中西洋城 台中市成功路196號

台中紅盤 繼光街17號

台中建宏 進化北路121號

豐原三品行 水源路68巷85-52號

嘉義群聯 嘉義市長榮街261號

台南超馬莉 台南市東門路158號

高雄西洋城 中山1路39號

徵

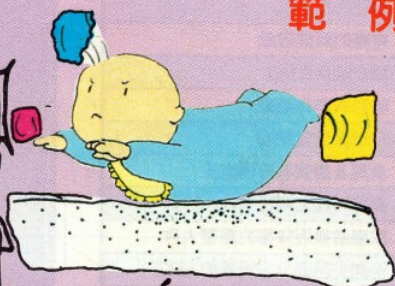
筆友活動



爲了讓過關者有將過關樂趣分享於世的機會，也爲了提供頭痛者解決問題的名師，此次本刊編輯部特地籌劃徵筆友活動，旨在讓所有讀者能透過此項活動，多結識同好，在了解了彼此的興趣和專長之後，可以互相切磋琢磨，以求多方面的進步。

有意參加本刊徵筆友活動的讀者請詳細填寫姓名、年齡、地址、連絡電話、興趣(卡帶類型)、專長(過關卡帶)，我們將在雜誌中刊登讀者的資料，希望讀者踴躍參加！

範 例



姓 名	年 齡	地 址	電 話	興 趣	專 長
劉德堂	16歲	台北市景美區華翠街121巷12弄2號3樓	931-8292 (晚9:00-11:00)	射擊、動作、RPG	魂斗羅、衝鋒火網、戰場之狼、奮鬥三世、卡諾夫、快打旋風
梁昌智	16歲	台南縣永康鄉復興村復興路54巷237弄43號	2375522 (星期日、國定假日)	PRG	勇者鬥惡龍 I II III、太空戰士、惡魔城 II
蘇嘉文	17歲	台南縣永康鄉7017復興路289號	2713527 (PM8:00~)	RPG	女神轉生、聖鬥士
李春輝	17歲	桃園縣大園鄉竹圍街72號	383-6263 (20:00以後)	AVG、ACT	1943、泡泡龍、魂斗羅、快打旋風、小叮噠
林明德	14歲	台北市南京東路5段59巷27弄13號1F	7678367 (7:00-11:00)	RPG、AVG	魂斗羅、勇者鬥惡龍 II III代
張心豪	13歲	台北縣永和市水源街33巷1號4F	924-4394	RPG	勇者鬥惡龍 II III代、太空戰士、門人魔境
胡敬堂	15歲	台北市松山區虎林街242巷97弄15號1F	7620845 (8:00-9:00)	RPG、SLG	魂斗羅、王子復仇記、加林劍、超能力之夢
張 威	17歲	台南市長北街156號	(06) 2287169	RPG、AVG、SLG	赤色要塞、太空戰士、3D賽車、勇者鬥惡龍 III代、未來戰士、七寶奇謀 II代
郭志明	18歲	台南市自強街110號	(06) 2268986	RPG、ACG、AVG、SLG	赤色要塞、太空戰士、3D賽車、勇者鬥惡龍 III代、未來戰士、七寶奇謀 II代
廖紹廷	19歲	臺南市三豐路217巷9弄2號	(045) 238195	神話冒險遊戲、RPG	薩爾達傳說、林克冒險、勇者鬥惡龍 I II III代



黃金聖衣

任天堂卡匣保護盒

全省統一價格 \$45元

特點：防潮、防塵、耐震、配合原裝卡匣發行，隨時提供您原卡的安全防護。



批發專線：

(02) 9514046

(歡迎外埠地區郵購，一次郵購5個，特惠價200元，郵購10個，特惠價350元，256 K卡匣附有彩色海報，請註明卡名)

慶祝開幕2週年特惠活動

凡親至本店購買任何卡匣，一律附送卡匣保護盒。

感謝 讀者熱烈的迴響，本祕技手冊大合集已全部贈送一空，爲答謝向隅讀者，特加印2000本，請把握機會，先到先得，送完爲止。

祕技手冊大贈送(200餘種祕技大合集)
歡迎來信索取，請註明姓名、地址，附回郵20元

叮叮電視遊樂器專門店

店址：板橋市22018長江路一段126巷7號
郵撥帳號：1212653-4
戶名：謝慧園

給 廠 商 的 話



刊登廣告媒體前，您是否考慮過下列因素？

- ①該雜誌的發行量如何？廣告效果如何？
- ②該雜誌在讀者心目中地位如何？
- ③該雜誌的製作品質如何？
- ④該雜誌社的經營理念如何？
- ⑤該雜誌所提供的服務品質如何？
- ⑥該雜誌的行銷管理如何？
- ⑦該雜誌與讀者之間的關係如何？

如果，您知道本刊每期的銷售量逾萬，（請注意是銷售量，不是印行量）傳閱率極高，是消費者間的流行話題，所舉辦的活動均引起讀者熱烈的回響。那麼，您不必再猶豫了，**本刊所有的讀者都能成為您忠實的消費者**，只要您撥個電話**廣告專線7760625**，我們就會為您提供最快的服務。

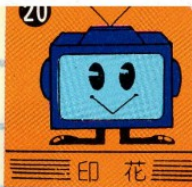
「電視遊樂雜誌」、「電視遊樂情報」為感謝衆多讀友的熱烈支持，即日起開始「加頁不加價」的回饋行動。每本書由原來的64頁增加到80頁，售價仍維持120元，讓讀者能「以最少的消費，得最多的樂趣」。

「電視遊戲樂情報」自出刊以來，廣受讀者的熱烈歡迎。自情報15期（6月25日出刊）後，「電視遊樂情報」將正式更名為「電視遊樂報導」，仍採半月刊方式於每月10、25日定時出刊，希望讀友們繼續支持、指教。

「電視遊樂雜誌」將於七月份屆滿一週年。本刊將從下一期（23期）開始，展開一連串的週年慶活動，在週年紀念號中會有相當多的贈品活動，敬請讀者密切注意！！

為慶祝雜誌創刊將滿一週年，本社對訂閱雜誌、情報的長期訂戶特別給予下列優惠：

- ④半年期：①贈送雜誌1本，價值120元
②贈送印花點數50點
③贈送精美鉛筆盒一個價值120元
- ⑤1年期：①贈送雜誌2本，價值240元
②贈送印花點數100點
③贈送雙用連接座，價值240元
- ⑥2年期：①贈送雜誌4本，價值480元
②贈送印花點數300點
③贈送WING三用搖桿價值420元



編

者

各位讀者，大家好！台灣目前已進入梅雨季節，在梅雨季節裡天晴的日子少，下雨的時日多，利用假日、休閒的時候，約3、5個好友在家玩電視遊樂器，應該是個很不錯的娛樂活動！

暑期將屆，軟體市場又將熱鬧起來了，玩家期盼已久的卡帶，諸如聖鬥士完結篇、1943、躲避球、虹島、飛龍拳II代、相聚的一刻、孔雀王、超級瑪俐兄弟III代都將在九月前陸續推出，本刊正密切注意日本方面業界動態，隨時提供給讀者最新的資訊，敬請讀者拭目以待。

在此要向各位讀者報告一個好消息，本社為回饋長期以來讀者對本刊的支持，由本期開始增刊為80頁，每本定價仍維持新台幣120元，另外本刊姊妹產品：電視遊樂情報叢書即將於7月10日正式更名為電視遊樂報導，以雜誌型態於每月10日、25日出刊，期望帶給你更多、更新的資訊。也希望各位讀友一本以往的愛護繼續予以熱烈支持。

手

記

永記電視遊樂器專門店

專售 任天堂・NEC PC-Engine・SEGA主機 卡匣 磁碟片

PC新片	熱門新卡
R-TYPE I	赤影
遊戲人生	天使之翼
職業棒球	雙截龍

全省服務特設

永記郵購中心

郵撥帳號：1146409-7

戶名：許麗玉

店址：台北縣永和市永和路2段264號

服務專線：(02)9295064

專線時間：AM11:00~PM9:00

郵購產品總目錄備索，歡迎來函索取
(請附回郵信封)



電視遊

●最新遊戲徹底解析

新卡解析

10——蒙面黑騎士

14——魔洞戰記III代

18——蕃茄公主

20——超級黑石

22——聖鬥士完結篇

30——飛龍拳II代

36 PC-Engine 超級聯盟

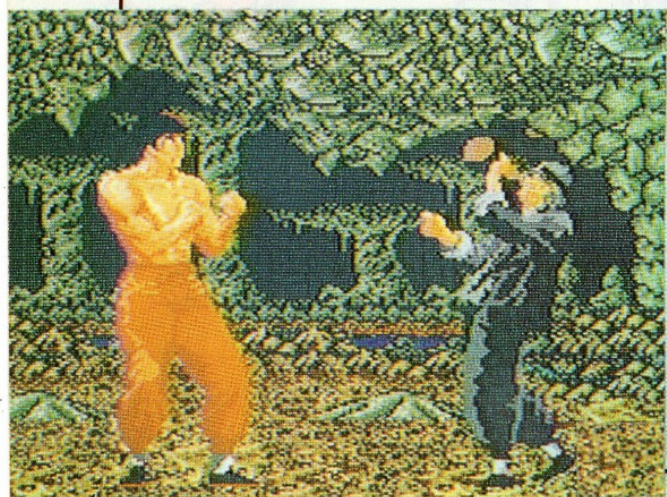
38——R-TYPE II

42——功夫

50 SEGA 劍聖傳

52——電影版 變身超人

54——沙羅曼蛇II代





● 遊戲必勝秘技大公開

必 勝 秘 技

- 66——該在的人不在，却集在怪異的場所？**家庭賽車**
 67——炸彈岩無用武之地**勇者鬥惡龍III代**
 68——過關數字大公開！**拿破崙戰記**
 69——可愛的小十郎先生！**獨眼龍政宗**
 69——不爭氣的實況播報記者！**少年足球隊**
 70——怎麼只剩一顆頭呢？真恐怖！**冰上曲棍球**
 70——騎著馬欲往何處去？**神槍手**
 71——發現了繼續指令**怒II代**
 71——老婆身上有七種意想不到的事發生**瓦德那森林**



6月5日出刊

發行人：陳日陞
 總編輯：陳希芳
 執行編輯：陳惠莉、林靜英
 美術編輯：陳松本、葛麗英、席時菁
 專任攝影：黃鎮隆
 社務顧問：吳德陽
 駐東京特派員：陳日進
 駐美特派員：張順光
 發行課長：陳日曉
 發行專員：林建仲、李安諭
 財務部：黃月霞、楊素慧
 廣告專員：陳慶明、林聖智
 社址：台北市新生南路一段103巷9-1號1樓
 地址：台北市西寧南路70號
 （萬年商業大樓四樓12室）
 諮詢專線：7510713・7115537
 總經理：農學有限公司（農學社）
 地址：台北市新生南路一段97巷42號1樓
 經銷專線：7735141・7735140
 製版：造極彩色製版
 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
 劃撥帳號：1159250-4號
 香港總經銷：翡翠行
 九龍旺角西洋菜街1A-1K（百保利大廈17樓）一七一一室
 電話：3325516

新聞局登記臺誌第6004號
 定價120元
 訂閱全年24期2484元
 半年12期1342元

新 卡 預 告

- ⑦④ 知惠 ⑦⑤ 西遊記 ⑦⑥ 高度機密
 ⑦⑦ 卡傑夫君 ⑦⑧ 孔雀王 ⑦⑨ 妖怪道中記
 ⑦⑩ 霹靂遊俠

- 6 新卡評價表 7 業界動態
 8 排行榜 41 PC新產品介紹
 49 中本伸一專訪
 63 (模擬遊戲)入門講座
 72 讀者秘技 79 新卡發行表



新卡評價表



- 柯拿米 (兩面)
- 發售中
- ¥3300

赤色要塞

● 單純而直接的動作射擊遊戲。打擊敵人、救出俘虜、增加力量和擊敗各舞台的首領。完全沒有複雜的遊戲要素。也許有人會感到不夠充實，但是我就喜歡這種單純明快的遊戲。適合給玩RPG而疲累不堪的人做為調劑。

NES版胡狼的任天堂磁碟移植版。目的是要救出被捕的人質，並且破壞敵人總部，是縱向捲軸動作遊戲。

● 最近柯拿米所推出的遊戲，好像比較沒有以前的充實。不過魂斗羅還是很有看頭。因此，雖然叫「赤色要塞」，但是因為是從NES版的胡狼拿來的東西，純粹是美國人的喜好，對雙手敏銳的中國人來說，感覺有點不夠。



難易度	☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♥
畫面	♥♥♥♥♥
熱中度	♥♥♥♥♥
綜合評價	♥♥♥♥♥



- 克威爾 (2M)
- 5月13日發售
- ¥5900

魔洞戰記三代

● 最近，由於太過於熟悉RPG的全滅方法，因此就覺得死亡時，金錢數目減半也不會有太大的悲傷。但是「魔洞戰記」中，因為劍士死一次遊戲就會結束，所以不管什麼敵人都要全力以赴。雖然敵人角色的強度不是很好，但真正的戰鬥不正是如此嗎？

受歡迎系列的「魔洞戰記」第3彈。3D迷宮型的RPG，最多可以組成一隊4人的冒險小組。

● 在結局畫面前，我連站起來休息的機會都沒有。並不是說特別感動流下眼淚，而是在複雜的迷宮之中被敵人的攻擊給搞得身心俱疲。還有劍士的窩囊氣真使人發火。其中，模擬風格的戰鬥畫面感覺很好。



難易度	☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♥
畫面	♥♥♥♥♥
熱中度	♥♥♥♥♥
綜合評價	♥♥♥♥♥



- 道瓦齊基
- 6月13日發售 (2M+64KRAM)
- ¥5800

倫敦殺人事件

● 我認為從畫面中所傳達的英國氣氛和會話中所表現出的福爾摩斯以及華特生的個性都非常的適合。請忘掉前次作品的印象，當作別的遊戲來玩。大人也能充分得到樂趣。用放大鏡決定場所時稍微偏離一格也不行，很麻煩……

主人公是夏洛克·福爾摩斯。與前作「伯爵女兒誘拐事件」的內容不一樣。是非常不容易去了解的AVG。

● 哇！與前作比起來真是太驚人了，進步得太多了。果然，夏洛克·福爾摩斯不用AVG的型式來玩就不行。買了前作，毫不考慮就認為操縱桿壞了需要拿去修理而感到被騙的人，這次一定要玩看看。不得不對道瓦齊基公司另眼相看了。



難易度	☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♥
畫面	♥♥♥♥♥
熱中度	♥♥♥♥♥
綜合評價	♥♥♥♥♥



- 任天堂 (兩面)
- 發售中
- ¥2400

偵探俱樂部

● 事件真相和自己的記憶兩者同時解決的故事很棒，容易移入感情。有血緣、遺產、敗家子和剛強好勝的長女等，雖然有通俗連續劇的感覺，但的確引人入勝。與其說「解謎」不如說以「看小說」的感覺來一步一步的進行。如果符號的次數能更少就好了。

混合了平家的落人傳說和記憶喪失兩個主題的真正AVG。與「新鬼島」一樣有前後2篇的磁碟片分兩次發售。

● 前篇會出現幫助偵探的管家善造。他有一付老好人臉，會令人產生「這個人可信賴」的感覺。但是，實際上是不是如此就不可得知了。因此，如果要說遊戲很簡單話，應該想到是有善造在協助之故。這樣的服務真是偉大。

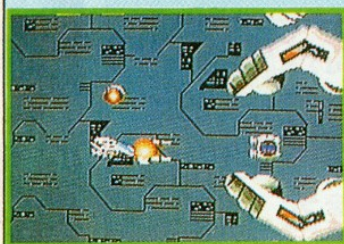


難易度	☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♥
畫面	♥♥♥♥♥
熱中度	♥♥♥♥♥
綜合評價	♥♥♥♥♥

PC Engine 最新動態

被視為性能優越的電視遊樂器—PC-engine

PC Engine使用者期待的AV增幅器，已於4月份發售了。電動遊樂器所具有的逼真畫面和音效，是PC Engine的最佳特徵，因為其主機的影像和聲音輸出是透過變頻器輸入。因此，其優越的硬體性能並沒有充份發揮出來，如果將AV增幅器安裝在主機的擴充槽上，則影像就能以合成方式顯現，聲音就能以立體方式輸出。如果其軟體在開發時，追加了支援



機能（如合成立效，立體背景），那麼，由軟體系統，硬體結構的搭配（主機、搖桿擴充器、AV增幅器）就可達到和電動遊樂器相同的等級。那麼，和硬體相對的遊戲軟體開發情形又如何呢？現在，掌握PC-engine專用軟體銷售業績的製作廠商有：哈德森、拿姆科兩家。以開發出來的軟體數目來和其他的家用電視遊樂器，所推出來的軟體數量相互比較，就不能不承認是稍呈劣勢。7月份，NEC阿貝紐將加入軟體的製作行列（現在有20家以上的軟體設計公司計畫訂立契約，加入PC-engine的軟體開發行列），預計一年內發售15卷新的軟體，雖說如此，各其他家用電視遊樂器的軟體發售量，還是有明顯的差距。

從遊戲到娛樂

3月22日，日本電器（家用電業）發佈了要將去年秋天在PC-engine展示會上所呈列的展示品—雷射光碟機和其軟體，在今年6月份的「東京玩具展示會」中正式發表，公佈。

如果，以先前已推出的高性能電視遊樂用的軟體，到推出AV增幅器所製作的對應遊樂軟體，稱之為第一階段的話，那麼是超越電視遊戲的範疇了，功能廣泛，機能優越的雷射光碟機之發表，無異就意味著，HE公司所主張的「磁心構想」已經邁向第二階段了。

現在，我們就概略地介紹一下遊戲用的雷射光碟機（CD-ROM）吧！所謂的遊戲用的雷射光碟機，就是把光碟片當作記憶體來加以應用，可以記錄和普通的積體電路板之記憶體，不能相比較的程式容量，（最大可容納540M）。因此能在呈現畫面上採用整個生

若被問起PC-Engine是什麼樣的硬體？大部分的人都會聯想到以畫面和聲音取勝，藉以享受遊戲樂趣的新型電視遊樂器。然而，電視遊樂器的型態也只不過是PC-Engine機體功能的一部份罷了！

AV增幅器已上市發售。而且，遊樂用的雷射光碟機也發表了。現在，我們就為您介紹超越電視遊樂器範圍的PC-Engine之真面目。

▼這是眾所傳說的雷射光碟機的軟體「天外魔鏡」的畫面。這個敵人在畫面上已完全卡通化。當然也有具真實臨場感的BGM。訊息傳達可在畫面上以直接的聲音表現，遊戲軟體究竟能進步到什麼程度呢？



PCエンジン玩具部発表

本体内年160万台計画

日本電気ホームエレクトロニクス おもちゃショーに出展



CD (ROM) プレイヤー。CDROMはファミコンカートリッジ4千本分の新容量がある

CD-ROMは、通常のCD-ROMと異なり、データが書き込まれた状態で出荷される。そのため、ゲームソフトや音楽ソフトなど、一度購入したソフトは、何度でも繰り返しプレイできる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

昭和63年(1988)4月2日(土曜日)

テレビゲーム機 PCエンジンの機能アップ

本体に搭載するビデオ増幅器とステレオ増幅器の追加で、画面と音の表現力が大幅に向上した。また、CD-ROMの読み込み速度も向上した。さらに、CD-ROMの容量も従来の4倍に増えた。そのため、従来のCD-ROMでは表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

×ファミコンに対抗×

また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。また、CD-ROMは、通常のCD-ROMよりも、データ容量が大きい。そのため、通常のCD-ROMでは、表現できなかったような、高精細なグラフィックや、高音質のサウンドを実現できる。

高画質、ステレオ音声を装備

日本電気AVブースター発売

▲日本経済新聞(4月2日)曾報導於4月8日上市的AV增幅器。正式名稱爲「PI-AD2」，標準零售價格爲日幣3,500。以這個價格就可以享受到更鮮明的畫質和更細膩的音質。此外，也有越來越多的報紙刊登電視遊樂器的有關情報。

◀玩具批發店爲對象而召開的雷射光碟機的發表會。最加以報導的是「週刊玩具通信」

CDプレイヤーを発売

磁心構想

磁心構想中所計畫的硬體不僅是雷射光碟機而已，將來，藉著通訊用編譯器，和PC-engine的控制機能的組合，就能做到通訊，網路遊戲，及資訊處理，目前PC-engine以確實跨越家用電視遊樂器的範圍爲目標！

所謂的磁心構想是把娛樂，直接輸出，個人電腦，通訊等各種週邊機器和PC-engine連接，以建立具有更高度機能的系統爲目的。

1988



TOP
15

SLG (模擬) 類遊戲最近越來越受歡迎，日本地區的排行榜很明顯地可以看出這種趨勢；而國內的電玩迷們似乎因為文字上的隔閡而無法盡興。這是不是國內電玩們的一大遺憾呢？

國內前五名暢銷卡帶

1	雙截龍
2	少年足球隊
3	魂斗羅
4	柯拿米世界
5	赤色要塞
6	立體賽車
7	泡泡龍
8	赤影
9	不動明王傳
10	星際大戰
11	燃燒戰車
12	桃太郎傳說
13	烏帕
14	原子小金剛
15	魔洞戰記Ⅲ代

日本前五名暢銷卡帶

1	勇者鬥惡龍Ⅲ代
2	獨眼龍政宗
3	熱血高校生
4	海上爭霸戰
5	武田信玄
6	面具俱樂部
7	87' 職業棒球
8	不動明王傳
9	原子小金剛
10	家庭賽車
11	勇者鬥惡龍
12	勇者鬥惡龍Ⅱ代
13	超級瑪俐兄弟
14	股票必勝學
	科拿米世界

新卡解析

任天堂 蒙面黑騎士
勇士屠魔
魔洞戰記Ⅲ代
蕃茄公主
超級黑石
聖鬥士完結篇
飛龍拳Ⅱ代

PC-Engine 超級聯盟
R-TYPE Ⅱ
功夫

SEGA 劍聖傳
電影版 變身超人
沙羅曼蛇Ⅱ代





蒙面黑騎士

萬岱
發售中

多彩的騎士型式，並以自己的本事來決定搏倒對方的技巧！要打破支配黑暗世界的黑暗結社高爾可姆企圖征服世界的野心！！

了解舞台的構成

Round1

標準的騎士舞台

- R1-1 捲軸畫面
- R1-1 怪人騎士
- R1-2 捲軸畫面
- R1-2 怪人騎士
- R1-3 捲軸畫面
- R1-3 怪人騎士
- R1-4 超級騎士

Round2

騎士機車的舞台

與ROUND 1 相同的構造

Round3

標準騎士舞台

與ROUND 1 相同的構造

標準騎士的舞台



騎士機車的舞台



普通
的角色
活躍的
舞台

慣性
所以
操作
困難。
駕駛
著摩
托車，
因附
有

有右捲軸的標準動作畫面，騎著摩托車前進的畫面，和在最後有變身為巨大身軀的超級騎士，並且還有一些各式各樣的動作模式畫面，實在會令人搞混亂了！因

超級騎士舞台



▲和首領的一對一對決。輔助的指令多彩多姿。

此，我們把至第五關的所有舞台構成畫面，詳載於左側的表格，相信一看就能一目了然。希望能作為你遊戲時的參考。

在玩此遊戲時，一定要注意的，在捲軸畫面的模式當中，不論打敗多少敵人都沒有任何意義。所以，要如何以最低的損害抵達首領所在之處，應可算是此遊戲的過關之鑰。你要從此點下手！

騎士型式

●捲軸動作型式

向右方捲動捲軸。即使打敗出現的小囉嘍，也沒有意義。得抵達一定的場所才過關。

●怪人騎士型式

小角色的活動模式。只有在畫面1之中不需要捲軸。按了開始鈕就能夠出現指令之窗。

●超級騎士型式

和巨大體型的首領怪人戰鬥的型式。除R 5 外不捲動捲軸，按開動鈕就出現指令之窗。騎著蒙面騎士專用摩托車去和敵人戰鬥。包括怪人騎士在內，在過程中都無法從車上下來。

●標準騎士舞台

小角色活動的型式，只向右方捲動捲軸。即使按開始鈕，亦僅只是暫停而已。

Round4

騎士機車的舞台

- R4-1 捲軸畫面
- R4-1 怪人騎士
- R4-2 捲軸畫面
- R4-2 怪人騎士
- R4-3 捲軸畫面
- R4-3 怪人騎士

Round5

超級騎士的舞台

- R5-1 超級騎士
- R5-2 超級騎士
- R5-3 超級騎士



1 從倉庫街走向令人畏懼的洞窟……

從三方面會射出子彈的蜘蛛和攻擊過來的豹群，從最初的舞台看來似乎很不容易對付，但是可以利用打擊和踢腿而使子彈消失，所以應能意外地輕鬆過關，不要太長他人志氣了！！



▲從出發點開始就有敵方激烈之攻擊。



▲洞窟中出現的大神官是沒有辦法打敗的。

超級騎士是這樣戰鬥的！！

陷入變得沉重的踢打攻擊之中，在跳躍後的著地之處必須捷足先登，在瞬間利用機會攻擊首領。應該可以輕鬆地打敗敵人。



▲此首領怪人的跳躍能力非常的傑出。

2 快跑於紅色的夕陽和拂曉時刻中……

要注意路上的岩石和懸崖，若沒有把速度放得太慢的話，要通過並不會很難。雖然亦可以利用跳躍來攻擊敵人，但最好還是以拳頭攻擊法較好。



▲乘坐專車「騎士機車」的蒙面騎士雄姿。



▲以跳躍飛行方法將空中來襲的敵人殲滅！

超級騎士是這樣戰鬥的！！

頭上下地振動數回，是突進的信號。邊靠近去攻擊，若搖晃頭便離開，然後突進勇往直前，及時地用跳躍躲避攻擊。



▲只有突然前進移動的犀牛怪人。

3 在深黝林中突襲的怪人們

一些敵人的畫面若不以圖案來記下小嘍囉出現的場所，則要通過此地就有些困難了。以捲軸方式進行遊戲時，是不能有所漏失的。怪人的行動模式要牢記在頭腦裡面。



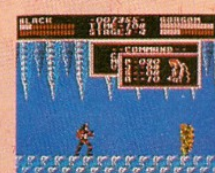
▲以輕快拳擊的方式從懸崖上跳躍！



▲即使在狹窄的通道裡敵人也猛烈的攻擊。

超級騎士是這樣戰鬥的！！

沒從正面攻擊，就不能造成損傷！敵人若縮回頭在地上恣意橫躺的話，會向旁邊飛，所以得快速的撤離，迅速的蹲下。



▲以水平飛行攻擊的烏龜怪人蹲下就無大礙。

4 向海港、大海、海底，秘密基地前進…

在海中的動作會游移不定，但若認為只是速度變慢而已的話，是較眼睛所見要來的輕鬆簡單。不要將那些小嘍囉當作對手繼續前進。對付首領與其用固定模式將對方駁倒，不如用時間來決定勝負較好。



▲跳到後方的燈塔！適當嗎？！



▲在海中騎著機車的騎士姿態。



▲海底的敵方秘密基地，敵人的激烈攻擊正等著你哦！

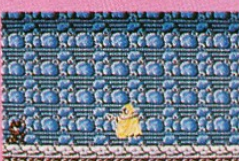
5 操縱不可思議的超意志力的三位大神官

完全破壞怪人們指揮總部的蒙面黑騎士，朝高爾可姆的根據地前進了，但是，在最後的敵人—創世王的後繼者之神殿前面，有三位大神官正等著騎士。若不能打倒使用各種超意志力的3個大神官，就無法摸索出最後之敵的所在了。

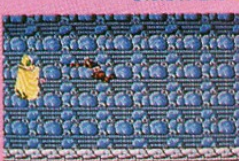
許多子彈發射而來，留心注意資料顯示板，邊消除子彈，邊好好地掌握攻擊的機會！



僅只伸出手便令人受傷的敵人，在他伸出手時的一瞬間停止動作，逮到機會趕快逃阿！



一伸出手會使騎士的時間停止，動也動不得。提升必殺技等級放手一搏！



勇士屠魔

ELYSION

東京書籍
4月28日發售



「勇士屠魔」和目前的動作RPG有點不同。它們的不同點究竟在那裡呢？就讓我們來告訴您吧！當你看了此篇後，你便能體會到「勇士屠魔」的真正趣味所在！

傳說的魔王復活了！



曾經，有個想要征服這個世界的魔王，但是由於英雄耶流西翁的活躍而把這個野心勃勃的魔王打敗，而魔王的魂魄則被禁封在霧之國

裡。隨著時間的流逝，耶流西翁第五代時，發生了一件怪事，理應滅亡的魔王突然有了復活之癡兆。

傳說中的魔王潛藏在耶流西翁島的某處黑暗之中，操縱魔物到處肆虐。所以必須收尋散佈在島上的線索，找出魔王的住處，並將牠打敗，這就是作為英雄的你的使命。那麼，現在就出發去展開你的冒險之旅吧？



▲島內正有各式各樣的魔物在等著您。

和其他遊戲不同的 6 個特徵

首先前去王宮會見國王。然後國王便會命令你去「考驗的迷宮」。所謂的「考驗的迷宮」，就是設在王宮地下的一個考驗場，試驗你是否具有對抗魔王的力量，就是在這個地方。當你能發現在迷宮的某處的「勇者的戒指」和2本「書卷」時，那麼，你才算是真正的通過國王的考驗。

在「考驗的迷宮」裡，想要完全的通過考驗，雖然不是件極為困難的事，但是若沒有很仔細地了解此遊戲獨特的規則的話，那麼在後面的遊戲之中就會有苦頭可嚐了。就此將其中重要的 6 項重點加以解說！

1

這可不是戰鬥哦！

首先必得注意的是和小怪哭的戰鬥。單單只是看整個畫面的結構，很多人便會立刻想起像「薩爾達傳說」那種很重視戰鬥性表現的戰鬥遊戲系列，其實這兩者的結構性是全然不同的。此遊戲中不需要戰鬥遊戲當中所需要的技術。首先是與敵方角色緊密的組合，然後相互地以武器、魔法來攻擊對方。不論怎麼說，二者皆為「勇者鬥惡龍」型式戰鬥系列。



照著國王的命令前去考驗的迷宮。一開頭會想到是否要打倒在迷宮中遇見的怪獸。



你要和哪一種族比賽呢？

共有能力各異的四個種族。不論選擇哪一個種族，一開始戰鬥，在遊戲的進行方法上便有相當的差距。因此在此將四種族的相異之處解析一番。

男種族



◀ 選擇男種族，會有平常的RPG遊戲之感。

女種族



◀ 樹木變成花，把畫面染成粉紅色的女種族。

首先以較大的分類來劃分，有「男種族」和「女種族」二種。男種族包括了米諾斯族和威斯卡姆族二種。與女種族相比較之下，其手腕的力氣較大，HP也較高。若是喜歡單憑力氣擊潰敵人的人，最好選擇男種族。

男種族和女種族在畫面的氣氛上，有相當大的不同。而且，出現的敵人，角色也會有所不同。女種族包括愛雷克斯族和迪歐娜族二種。因女種族的防禦力較低，所以對於貼身戰很感棘手。但在使用魔法的能力上，則是非常卓越的。



米諾斯

力量強大是其長處，這個種族的攻擊力和HP之大最為突出。但是對於魔法相當苦惱，MP則極端的低。是戰士型的種族。因特別的頑強，所以能順利地進行遊戲。

拿手的武器：仙棒

等級20的能力				
H	P	120	智力	36
M	P	57	魅力	28
力量		63	靈巧度	27



威斯卡姆

此種族最大的特點，是魅力很高。此數值一高，一些精靈便會長時間地幫助你。一個人在跟敵人孤軍奮戰時，若有幫助之人，便能毫不費吹灰之力地取得勝利。

拿手的武器：權杖

等級20的能力				
H	P	102	智力	48
M	P	78	魅力	45
力量		56	靈巧度	26



愛雷克斯

力量雖然非常的微弱，但若使用魔法，則為超級第一流。在抓拿敵人之前以魔法來先行攻擊，是此種族長命的要訣。最重要的是在戰鬥中，不要做無謂的戰鬥。

拿手的武器：棒子

等級20的能力				
H	P	74	智力	60
M	P	144	魅力	37
力量		26	靈巧度	32



迪歐娜

因其動作非常的快速敏捷，所以極易從敵方手中竄逃，而遊戲的展開也變得很快。又因掌握住飛行的棒狀道具，所以能攻擊敵人而不遭反擊。初學者適合選擇這個種族。

拿手的武器：弓箭

等級20的能力				
H	P	102	智力	45
M	P	73	魅力	39
力量		40	靈巧度	47

2

將至頸領的部份，浸在生命之泉中！

使HP和MP恢復的是「生命之泉」。而在處理這種稀罕的泉水時亦得特別注意。若是要喝泉水的話，得將至頸領的部份浸在泉水之中。僅只是靠近其側，而使用「喝」的指令是沒啥意義的。若沒仔細地浸泡至頸子部份，亦是徒勞無益（像浴池一般……）



◀ 展開旅程後，在泉水側與敵方戰鬥比較見有安全性。

▶ 若沒將身體浸泡至頸子處，就喝不到泉水了。盡情地放手做吧！

3

用勇者的戒指使等級上升

「考驗的迷宮」的過關秘密寶物是「勇者的戒指」。若一發現到戒指，便要立刻把戒指戴在身上。那麼，便能一口氣地使等級上升至等級5！戰鬥時雖沒有經驗值，然而這便是此遊戲的最大特長。

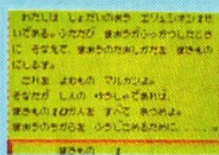
勇者的戒指



5

書卷中有打倒魔王的秘密……

記載著打倒魔王的方法的十卷的書卷，散佈在耶流西翁島四處。在「考驗的迷宮」之中發現了書卷的話，要很仔細的閱讀。然後，帶著發現的書卷去王妃所在處，王妃就會給你錢作為獎賞。



4

調查寶藏箱之後打開

擁有了寶藏箱，當然是要把寶箱打開來看看，但那或許是一個藏有機關的寶藏箱。為了防止打開寶藏箱時受到其機關的陷害，在打開前按「調查」的指令來查詢看看。當HP很少的時候，得特別慎重處理。



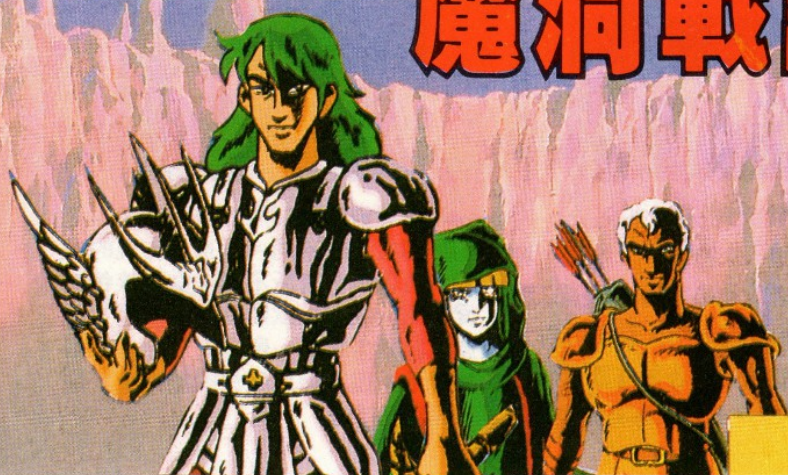
6

投宿客棧聽情報

此遊戲中的客棧裡的便利之處，便是可以使你的秘密寶物在此進行買賣，及得到密碼。最重要的是在客棧住了一宿的隔日清晨所得到的情報。若發現了新的客棧，即使精神突突，還是去住上一宿較好。



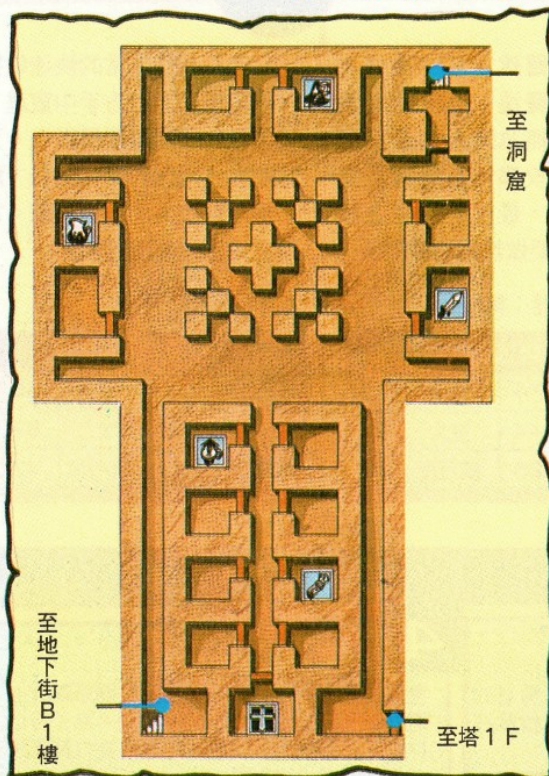
魔洞戰記III代



『魔洞戰記III代』的續編，可說是第2戰鬥舞台，本篇將作番徹底攻略。其中有愛爾街的武器店的名單及有系統的咒文解說，及怪物們的一覽表，將逐一公開。



好不容易終於回到了愛魯街了！



魔法師的咒文

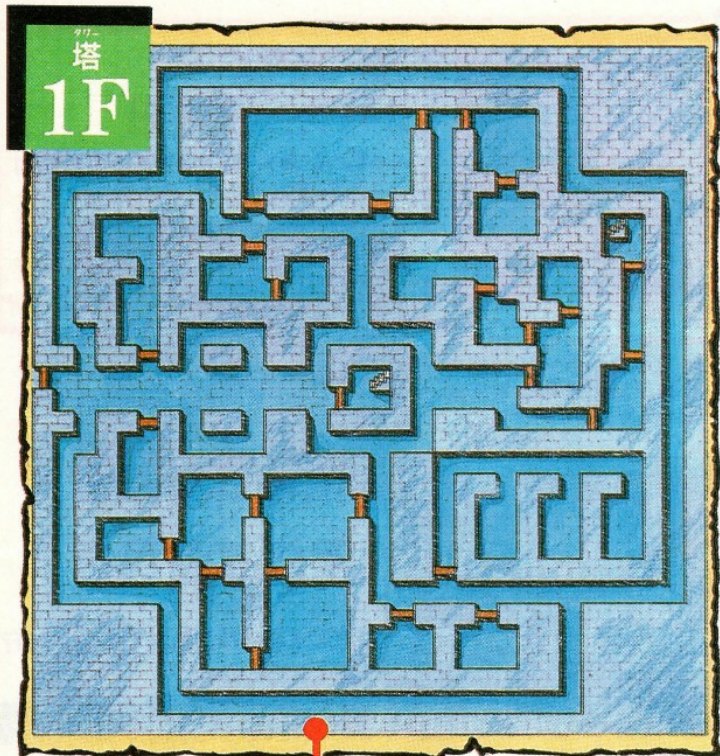
咒文名稱	價格	獲得等級	消費MP	效果
スピアー長槍	—	1	2	具有影響力的攻擊武器！
シャープ夏普	20	3	3	戰鬥中能提高我方一人的攻擊力。
スリープ睡眠	100	5	3	使敵人睡下的效果。對一個敵人有效。
レジスト反抗力	200	7	2	戰鬥中能提高我方的魔法效果。
ボム炸彈	400	9	6	炸彈攻擊對橫排的敵人有效。
スピード速度	900	12	2	易於閃避敵人的攻擊。對我方一人有效。
ストーム暴風雨	1500	15	10	大雪狂風攻擊。對所有出現的敵人皆有效。
パーサーク巴沙克	1950	18	5	提高更大的攻擊力。對我方一人有效。
ドレイン道利伊	3000	21	3	將敵人的MP減至最小。對一名敵人有效。



接續的舞台， 塔中怪物 非常難纏！

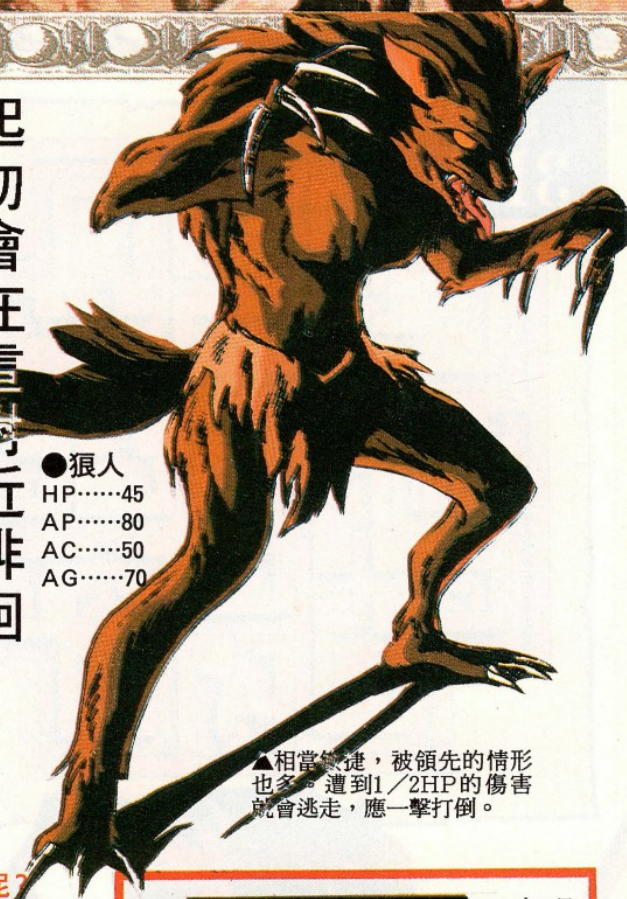
◀為塔的進口處。舞台變更後敵人的等級會急劇上升，必須在愛爾街購買好防具。

在愛爾街 可購買的 各種武器、防具	短刀	100G	大槌	200G	長槍	250G	弓箭	300G	流星槌	1000G	
		攻擊力低。是無力的魔法師所使用。		比棍棒堅硬，攻擊力強。		長槍。可攻擊遠處的敵人。		強力的弓箭。命中率高。		鎖鏈端附有刺鐵球。	
大盾	80G	鐵盾	160G	鎧甲	300G	彈道飛彈	500G	長盔甲	2000G	盔甲	4000G
	防禦力低。比不上盾。		務必讓勇士和僧侶攜帶。		除魔法師外，全體可裝備。		到塔4樓為止，是有效防具。		價錢高且防禦力也高。很棒喔！		此防具要勇士才裝備。



起初會在這附近徘徊
務必要提高等級

●狼人
HP.....45
AP.....80
AC.....50
AG.....70



▲相當敏捷，被領先的情形也多。遭到1/2HP的傷害就會逃走，應一擊打倒。

在這層樓可獲得重要寶物手鏡



是可立刻說出自己所在樓數，方向及周圍地圖的好東西。

塔最頂端有何種敵人呢？



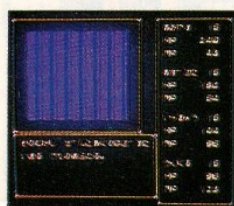
▲厲害的魔物，雖這麼說是HP或MP。

在迷宮內發現冒險者

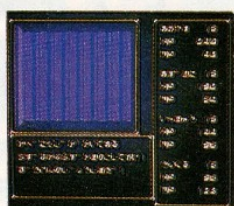


是否讓他加入我方？需加入後才能了解其潛力。就像是下賭注一樣。

到處散布著的消息！！



何難抉在善與惡中你如
時解擇呢？遊戲真令人行如
的重點。

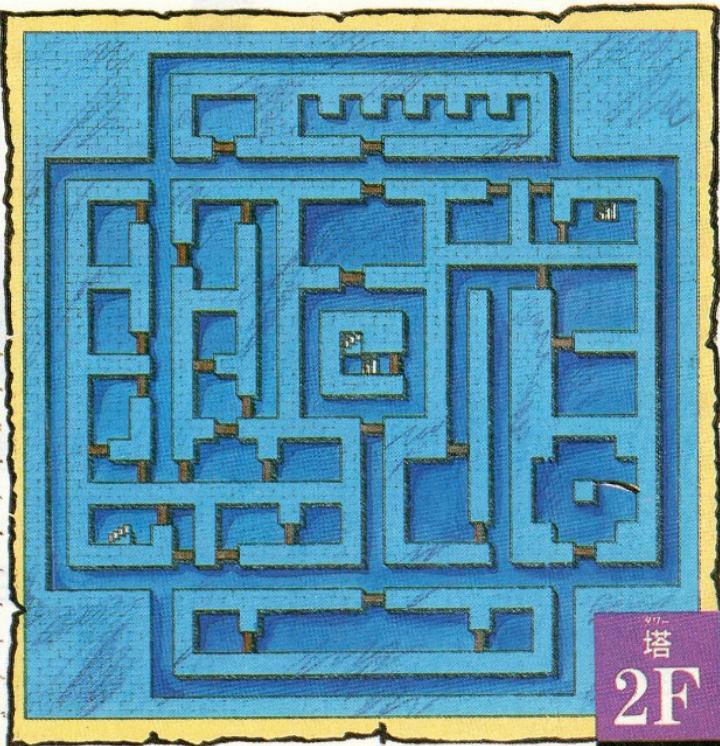


可戰地圖是立體魔洞
或記R P G中魔洞
相當的麻煩。

塔內出現的其他怪物一覽表

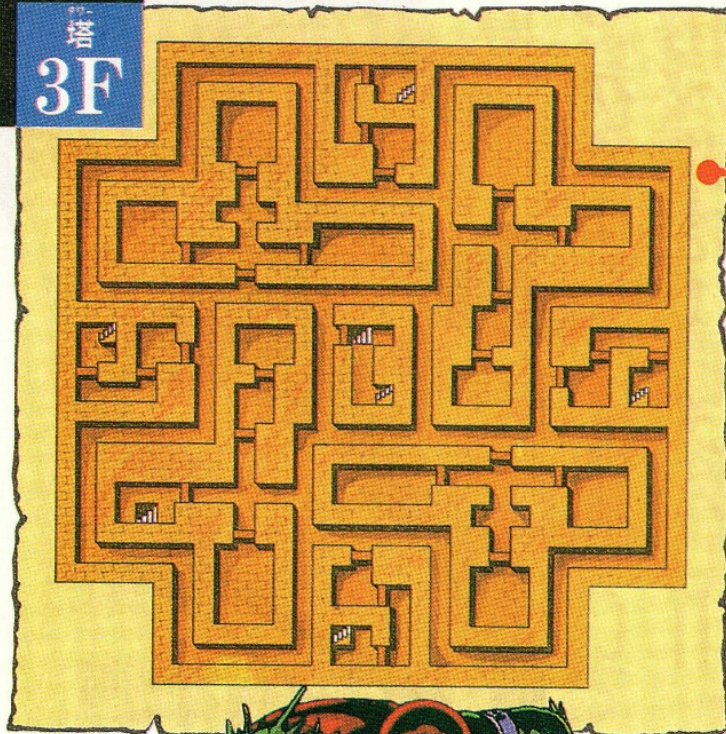
AP=攻擊力、AC=防禦力、AG=敏捷力

ゴボルト 狗頭魯特	狗頭的半獸人，常成群襲擊過來。	HP 30	AP 50
		AC 40	AG 20
アサシン 亞煞辛	和狗頭魯特一起來襲。若受攻擊就會中毒。	HP 38	AG 60
		AC 60	AG100
塔的兵士	以兩種集體方式來襲。其數值較強。	HP 73	AG130
		AC130	AG 60
シルフ 西魯美	經常具有閃避集體攻擊的敏捷性。也可能使用催眠魔法。	HP 30	AG 20
		AC 70	AG120
デスアイ 眼球怪	眼球的怪物。會以麻痺法而來攻擊。就是用睡眠咒文也無效。	HP150	AG 50
		AC 60	AG 70
死之門犬	具有恐怖的攻擊力，是魔洞中的主要怪物！！	HP110	AP140
		AC 70	AG120



塔
2F

塔
3F



本樓可獲得
重要寶物 瑪瑙的鎖匙

連接監獄之鎖的第2把鑰鎖。使用此物則可直通至5樓此後，戰鬥就非常輕鬆了。

▶ 又和冒險者相遇。從豐滿的胸部看來很可能是妙齡小姐。真希望成為伙伴。



草露叔叔現身！

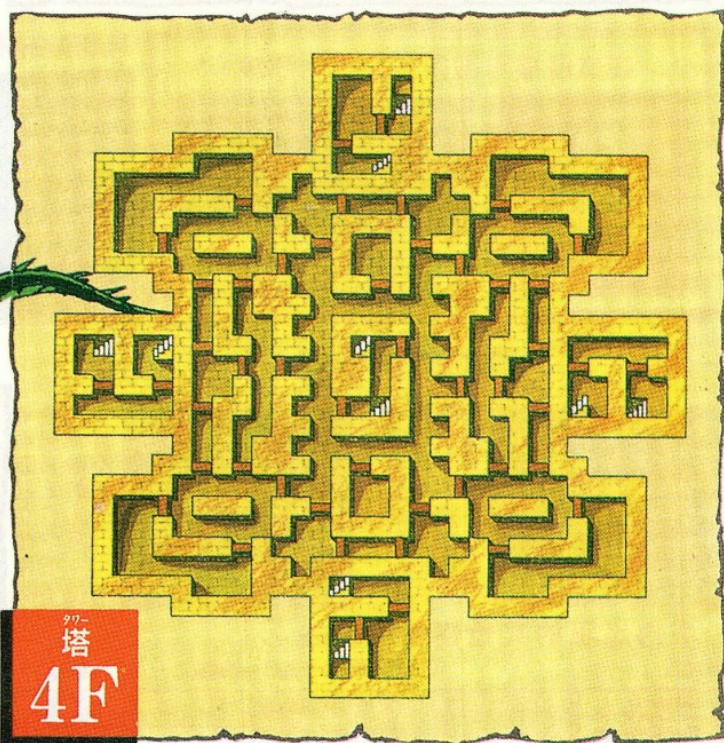
◀ 突然來要求草露的叔叔，給他就行了嗎？怎麼辦呢？



● 蜥蜴人

HP.....50
AP.....95
AC.....60
AG.....50

具有高智能的蜥蜴戰士。不只是劍而已，連其長尾發出的攻擊力也非常大。不過AC不太高，所以能先奪取就能戰勝了。

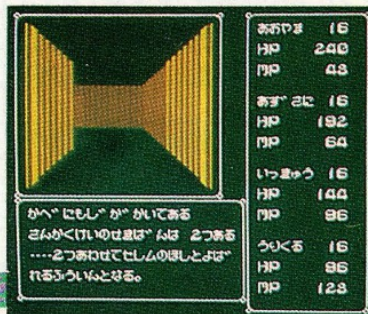


塔
4F

僧侶，獵人的咒文

咒文名稱	價格	獲得等級	消費MP	效果
キューア丘亞	—	1(3)	2	HP回復到最大30為止，對我方一人有效。
サンシャイン	20	3	8	破壞安迪特怪物。對一排敵人有效。
アソチドーテ	100	5	2	可消除伙伴體內之毒。移動才可使用。
シールド西魯特	200	7(10)	2	戰鬥時可提高防禦力，對我方一人有效。
レストア列斯特亞	400	9(15)	4	HP可回復到最大的50。對我方一人有效。
リムーブ里姆布	600	11	20	可恢復麻痺的身體。隨時可使用。
アシッド亞西特	1200	13	2	可減低敵人的防禦力。對敵1人有效。
アーマー亞麻	1500	15(20)	4	西魯特+敵對的效果。對我方全體有效。
ヒール希魯	1800	17	8	對毒、麻痺、HP都可回復。
リコール利克兒	2100	19	10	火柱會襲擊敵人。可使死去的伙伴復活。
フレイム佛列姆	3000	21	10	可降低敵人HP至最小限度。對一排敵人有效。
デステス	6000	23	10	對敵1人有效。

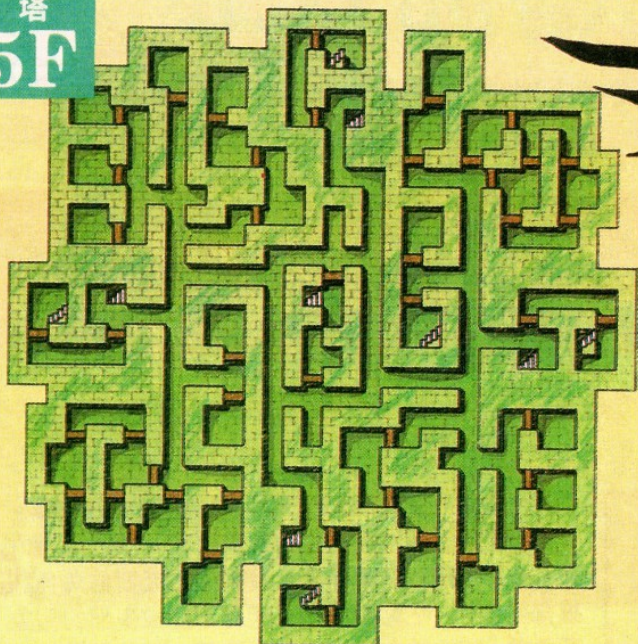
塞列姆之星，那是封魔的寶物嗎？



◀ 本遊戲的見過的性寶物終於出
現了！向未見過的性寶物終於出
現在那裡呢？



塔
5F

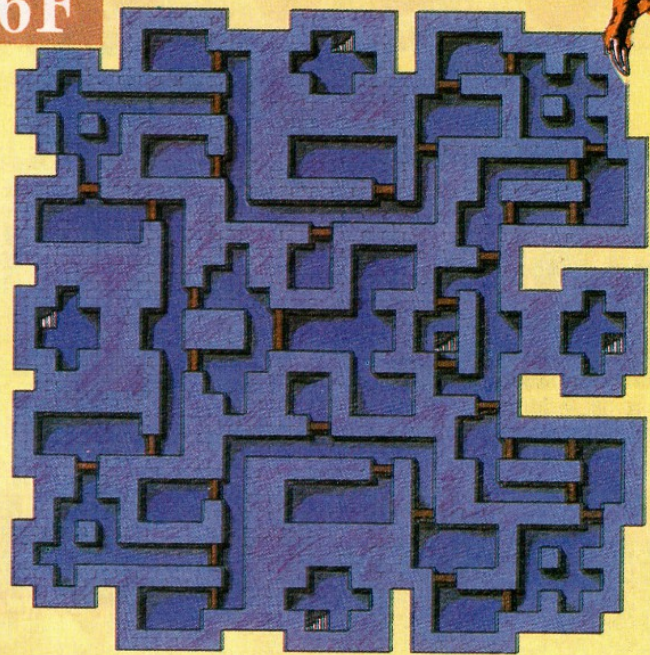


● 哈希

HP.....100
AP.....120
AC.....120
AG.....160

除了塔主外，在塔內出現的怪物中最強！但若不
打倒這個傢伙，就無法取得瑪瑙的鎖匙。

塔
6F



塔的攻略終於 快進入佳境了!!

生命之劍是什麼?!

藍色水瓶呢?



▲有生命之劍是什麼？是指復活劍 ▲有藍色和白色兩種水瓶。喝其中
而言嗎？難道一握住就會感到脈搏 一瓶會中毒，另一瓶則能淨化體內
跳動那樣的恐怖嗎？ 之毒。到底喝那一瓶才對？！

啊啊！
終於來了！



▲差一步就可到達塔主處
時，怪物群會出現。快將
他們打倒吧！
敵人的最強部隊!!

妖怪的房間到底在那裡？



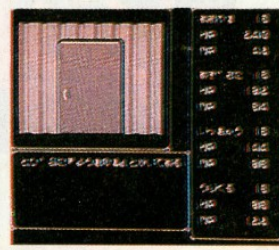
▲終於到達塔的最頂樓。塔主
頭在此處。此刻正處於生死關
頭……



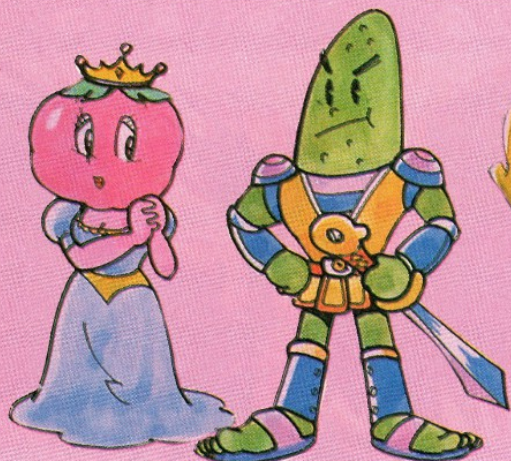
在迷宮內遇到冒險者
續篇第3波。儘說些酒樓性的話，
這位叔叔究竟強在那裡呢？（據
當局調查）是否該做為伙伴呢？

塔主在這扇門
的那邊!!

▲終於到達了妖怪的房間
。那麼就一舉結束掉吧!!



(前譯：蕃茄小姐) 蕃茄公主



出現在電視遊樂器中的冒險遊戲，可說是愈來愈簡單了。這遊戲中，上場的角色都是蔬菜或水果，真是過癮極了！讓我們放開心情，一起快樂地來玩遊戲吧！



哈德森 5月27日發售



為各位介紹沙拉城的街道

從開始到街的入口都要以這種感覺進行

到達有派駐守衛的地方時，務必要做到觀看、調查和拿取。這些指令都是冒險遊戲的

基本原則。在開始時，不會碰上特別困難的難題，所以，應保持心情愉快來展開遊戲才是。

首先要拿！！



▲看到能夠拿的東西一樣也不留。觀看和調查都很重要。

使用秘室



透指能▶
露令獲▶
新得。只要
情報。柿柿獻
報。八八花
會的就

地手的◀
藏花，把在
王。起點就
到

問柿八



小心注意看



▲轉換成新場面時，要先觀看然後調查。例如，看看柵欄，會從草叢中出現櫻桃鳥。看來能展開遊戲的地方很多。



救助同伴！！

▼▲當同伴有難時救助他們。在開始的階段，凡是需要的人，都要送水給他們。

▶從歐尼歐湖自來的水只可用來救助同伴。如果水壺內裝3次分的水就可以出現3次救助的場面。

救人時要用歐尼歐湖的水！！



如何進入城市……

通行証

被沒收了！！

進入沙拉城的話，就可以通過最初的區域。可是在城市入口有壞心的守衛，會擋住你的去路。這時，最好是乖乖的聽守衛的話，等他打瞌睡時就可溜過去。

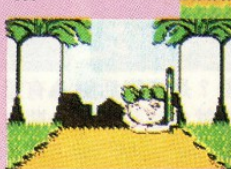


◀通行証不幸被扣留了。但請放心，可用柿八的指令。

▼先退後一步，再前進一步，這樣就能通過。

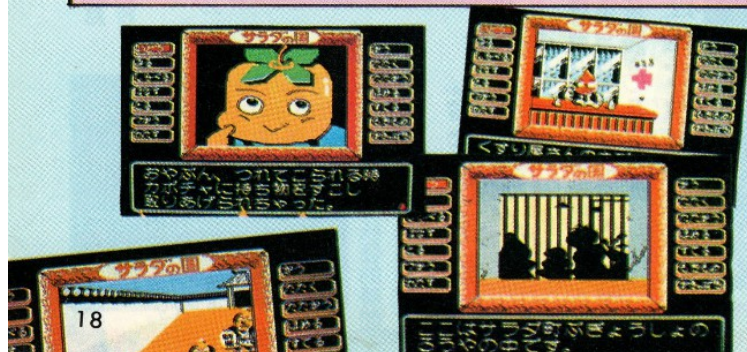
再度回來…

...



趁他睡覺時！！

◀守衛在睡覺，趁這時候向前進。如果能通過守衛，這關就能過關了。



いどう	移動	かう	買
みる	看	たたく	詢問、敲
しらべる	調查	たたかう	戰鬥
はなす	談話	ほめる	讚美（尤其對女孩子）
とる	拿取	すでる	捨棄
つかう	使用	もちもの	擁有物
わたす	給予	かきっぱち	求救

沙拉城出人意料的寬廣，待解決的事也很多



正式展開攻勢!!

在寬廣的沙拉城內，要做的事很多，也因此容易遭遇挫折。但只要能掌握住重點，就能順利前進。在此要介紹 3 個攻擊重點。

買香煙....



▲拿香煙給坐在椅子上的老先生，他會給你情報。快去買香煙吧！

▶買香煙前，先到舊道具店把金幣兌換成金錢。



◀在舊道具店拿到的信轉交給便當店，萬事都可順利進行。



這次是火柴!!

▲雖然買到香煙，但沒有火柴...為了找火柴，現在要到酒家去。

在酒家可撿到火柴



進入酒家!!

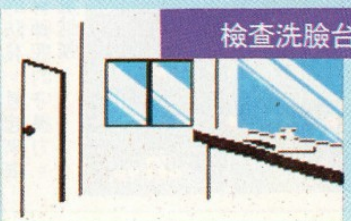
▲到酒家可別聽酒少的以免就誤了。說正事。還有，注意，廢話。還打聽消息，

不理女服務生專找男服務生談話。



服和的▶務在女不要理會。談話。的，漂亮男而亮

檢查洗臉台



▲拿錢給男服務生就到洗臉台。檢查洗臉台。可以找到火柴。

這裡有奇奇怪怪的人!



書店

◀向書店的老板打聽消息。調查各個地方。桌子下面可撿到鑰匙。

花可能▶公園有位賣花女孩，她可能知道不少事。向她，買她



賣花



藥房

◀你要幫忙藥房老板送藥。雖然討厭還是得接受。

超級黑石



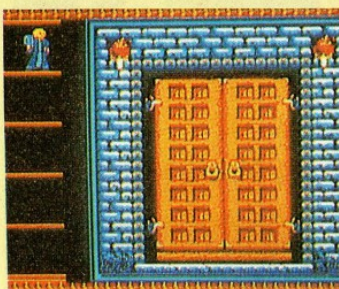
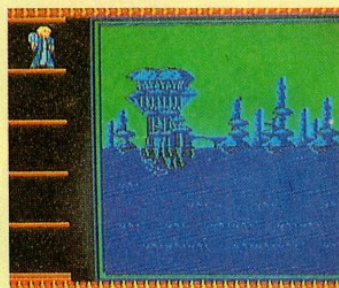
BBS

6月下旬發售



很久以前，諸神把至尊寶物黑石投到異次元的大穴拉格納岩石裡，並且將它封在此處。人們把這個被封在深不見底的黑暗中的寶物稱為超級黑石。

首先要研究探險的出發點TOWN的一樓

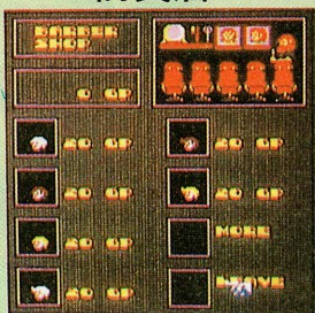


▲遊戲一開始，首先能看到黑石塔的全景，接著畫面上出現塔入口的門。行了！走吧！

這裡是遊戲的出發點

從40個主要人物中選出1人來展開遊戲。首先在TOWN中整頓裝備。地下1、2樓也有商店。

防具店



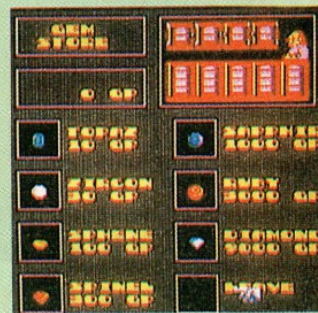
這就是MAGE使用的防具。為了力量薄弱的MAGE著想，應當儘量買好的、貴的。

理髮店

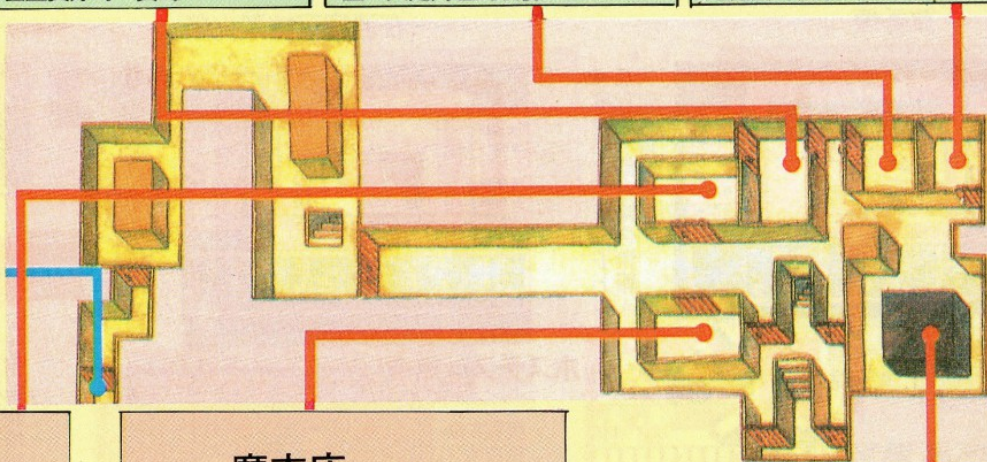


理髮店。可以買到自己喜歡的髮型。但是改變髮型並不能改變力量，只是角色的裝扮。

魔法店



由於得到這個東西使得MAGE能夠操作GEM中的魔法。也就是魔法的根本。

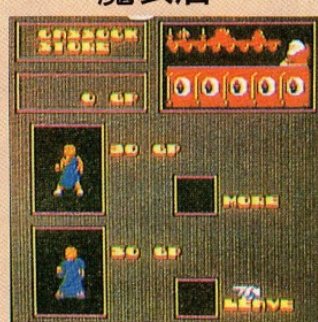


武器店



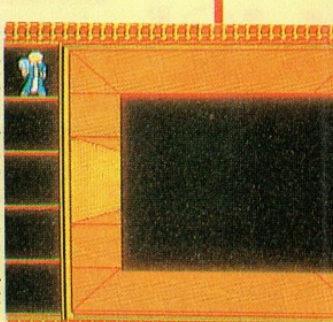
為HERO準備的防具。如果真心為HERO著想，就儘快購買好防具。

魔衣店



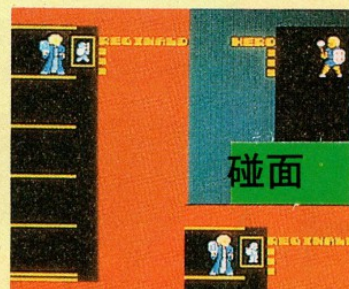
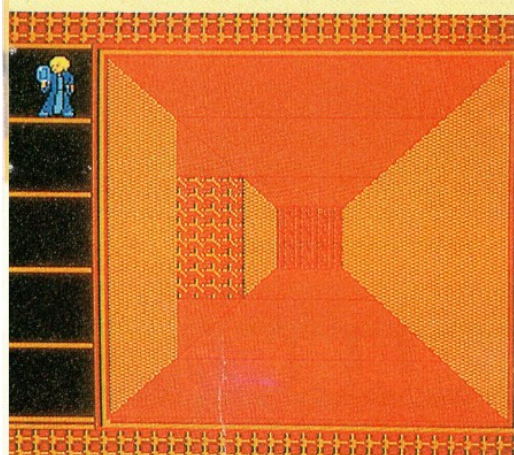
MONK用的防具。看起來很奇怪，卻具有神聖的守護力。越貴的，力量越強。

這裡就是最難通過的黑塔。這是貫穿黑石塔的漆黑四角柱。黑鴉鴉一片。裡面到底有什麼？具有什麼樣的機能呢？令人感到這裡是謎題的終站。



迷宮內相遇的探險者們結伴前進!!

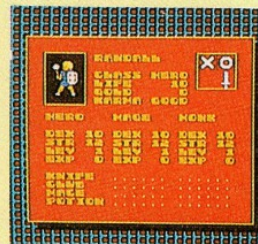
在迷宮中到處走動!!



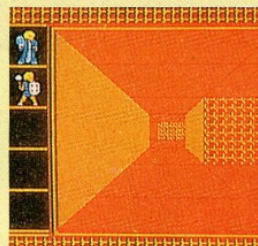
碰面



▶ 交談之後就會出現探險者的資料。仔細看了以後，若是願意結伴則以游標選擇。即可。



從此2人結伴同行



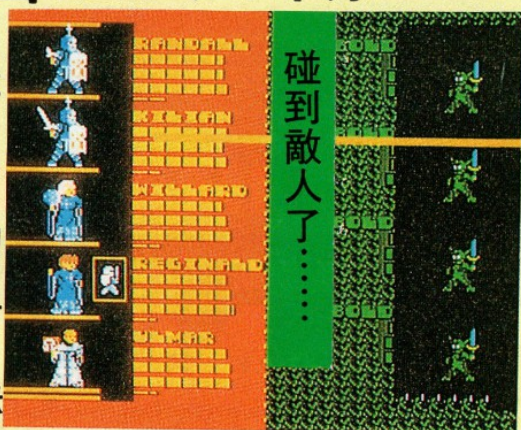
▲絕對不可以攻擊人類。否則卡爾瑪的情形會變壞。

▶ 選和平的一方交談。保證萬國共同和平。

嗯

當然要不斷地和阻礙去路的怪獸作戰!!

戰鬥的方法



快速戰鬥!



▲選了作戰指令後，同黨中的全員即一個個開始攻擊，自動重複行動。

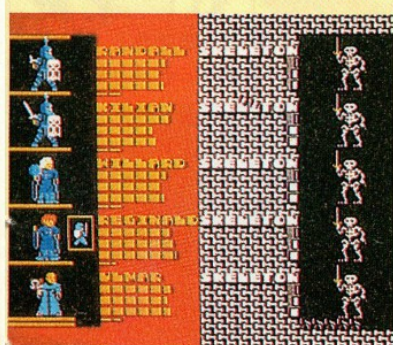


咻~

武器和GEM自動所到敵人旁邊。這時按A鈕就會攻擊。

咯吱咯吱!!

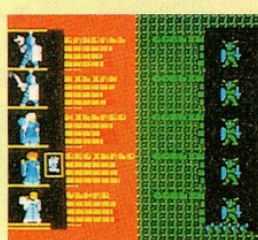
有時逃走!!



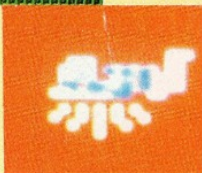
◀ 在這種狀態下按B鈕就能更換武器，更變之後回到前面指令。

作戰!

換件武器



敵人逃跑時要有寬容的度量



◀ 按下逃走指令就開始全體大逃亡。如果敗了，將變成下面的圖案。



▲ 以十字鈕的上下選擇首領，以左右選擇武器。HERO的武器共有8種。



▲ 配合出現的敵人，選擇最具效果的武器或魔法。最多可以擁有255個。



◀ 如果與敵人交談，角色的DEX和STR就恢復了。而卡爾瑪也非常善良不欺負弱者。

畫面的看法

這是戰鬥時的資料畫面。移動時顯示出魔法或武器的數目，甚至可以看到非常詳細的個人情報。



勇士的影像

各種助變數

裝備好的防具，表示出當時所擁有的武器。當然，在裝備改變時，勇士的影像也同時改變。

從上面開始顯示LIFE(生命力)、DEX(敏捷度)、STR(強度)、EXP(經驗值)。充滿了EXP的時候等級就可以提升了。

聖鬥士

何謂正義，友情又是什麼，在『聖鬥士』中，一一闡述。這個遊戲正充滿了正義與友情的真諦，極具震撼。在每一個過程裡，更散佈令人折服的魅力，是讓你讚嘆的最佳遊戲。

聖鬥士完結篇

新正工業 · 萬岱 5月下旬發售



組合行動中情節多變化極具震撼力！！



這個遊戲跟前作品3D模擬組合是相同的，不過發展方向卻不一樣。在戰爭畫面時，並不是胡亂戰鬥場面而已。最重要的是，畫面下所顯示的「たたかう」、「はなす」、「なまをよぶ」、「デェダ」4個指令要能夠分清楚的靈活使用。戰鬥前，首先要談話。這麼一來，對手動搖了威

力或許只剩下半。幸運的話，會放棄攻擊而助你一臂之力也說不定喔！因此，要不畏死地戰鬥。遊戲的進行方式和原作品一樣，在這裡先說明一些重點，好使遊戲能夠進行順利，現在遊戲就要開始了，預祝你順利過關！

角色分析介紹

沙 織	魔 鈴	春 麗	老 師	卡西歐斯	一 輝
亞迪娜的化身。回想情景時，會提供建議。	星矢的老師。星矢在金牛宮被打倒時會幫忙。	經常看護紫龍。她的祈禱具有強大的力量。	紫龍的老師他也是黃金聖鬥士在12宮中的角色。	因無法打敗星矢而取得聖衣，他很恨星矢吧！	成為黑暗聖衣，是瞬的哥哥，但具有正義感。

天馬

慧星拳！！

▶軌道就像慧星環繞太陽一樣，施展快速的拳法。

鑽石狂暴拳！！

▶有如西伯利亞的冰寒，能夠使所有東西冰凍的拳法。

廬山

昇龍霸！！

▶具有使由天流到地的瀑布水流，逆流到天上的拳法。因為就好像龍騰一般，所以這樣命名。

星雲鍊！！

▶有如天女座星雲排列的長鍊一樣，攻防俱佳。

12宮的黃金聖鬥士正等待星矢們的到來!!

12小時以內要通過12宮，且不打倒教皇的話，沙織的生命就沒了。在善與惡混雜的聖域之中，究竟有什麼正在等待呢!!

白羊宮 姆

▼只要遇到姆，聖衣便會突然出現。在這兒最好避開戰鬥試著講話。



▲以前，能夠幫忙修復星矢的聖衣。



▲畢竟姆是個好人。能夠跟黃金聖衣匹敵也是金光閃閃。

雙子宮 傑米尼



▲傑米尼只能後操縱他呢。背能

▲不管誰是對手，他都是使用幻影。



往異次元!!



▲這裡也是動作畫面。不過關就無法戰鬥。

▲被唸這個咒語就完蛋，會飛到異次元世界去。

獅子宮 愛奧利亞



▲愛奧利亞到底惡視底娜，破吧發應教。誓會皇忠向的

▲除非眼前的敵人死掉才會亮眼。和以前相較之下是不一樣喔。



使他的眼睛睜開!!



電波離子融合

▶有無數光芒的電波。不早一點使眼睛睜開就無法對付。

金牛宮 亞魯提巴郎

▲魯提巴郎的亞魯提巴郎像的亞魯提巴郎



大聲小聲!!



▲這傢伙的這種氣勢是攻擊狀態。決定要對決廝殺一番了。

▲不管用什麼拳都無動於衷。談些話也許會比較好喔!

巨蟹宮 特斯馬克

▲邪惡的，卻是他的教皇的傢伙。



▼使地上靈魂飛向死界的恐怖積屍氣冥界波的特斯馬克。



黃泉比良坡!!



▲和前面異次元動作畫面一樣，通過的話就要對決戰鬥。

處女宮 夏卡

▲在黃金聖鬥士中，具有聖如神般的力量。



降伏天魔!



▲看似乖乖牌的模樣，其實才是可怕。▶現今沒有冰河，3人的力量也許不夠。有必要請人幫忙。



▲夏卡平常閉著眼睛。睜開眼睛時好可怕喔!!

還得繼續接受考驗喔!!

聖域十二宮完全解說

第1宮

ARIES(牡羊)

黃金聖鬥士 姆

聖鬥士4人，首先進入的是姆所居住的第1宮（白羊宮）白羊宮的姆，對教皇抱著懷疑。在無數戰鬥中受到小傷的聖鬥士星矢們。姆用自己的宇宙威力治癒他們。



因此，進到宮中的4個人當中，每個人的結果都是相同的。指令「はなす」也只能夠行進。「たたかう」等等的指令時「そんなことをしている場



合ではありません！」（不是在這種狀況下使用）會被拒絕的。

然後，在通過這個宮的時候，在移動畫面上會出現7星能力儀表，聖鬥士們剛開始，學習到收集七星能力，今後的路途還很遙遠喔。

打倒教皇救出愛狄娜

在很久以前，希臘神話的時代中，有被稱呼為聖鬥士的少年們。不備任何武器，是只憑其肉體去戰鬥的真正勇者。他們的使命是保護愛狄娜女神。這此聖鬥士們至今仍存在的事情被谷拉特財團的城戶光政得知後，派遣100名少年到世界各地，為培育聖鬥士而不遺餘力，就在6年後的今天其中的



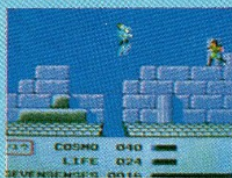
的10名少年帶著青銅聖鬥士的榮耀歸來。接受代表聖鬥士最高榮譽象徵—黃金聖衣後，便展開了銀河戰爭。

對！這正是前作品的事情情節，相信各位仍記憶猶新。而這一次，為了救助被邪惡教皇命令唆使，遭受黃金箭射傷胸腔的城戶愛狄娜，星矢、紫龍、瞬、冰河等4年青銅聖鬥士們，向教皇的聖域12宮挑戰…。是精彩的完結篇！！



▲在3D畫面也有其他的人物。

▲在移動畫面中也能集中的嘍囉人物。



攻略要點 1

七星能力之謎

人有視覺、嗅覺、味覺、聽覺，以及所謂的直覺，這6種感覺，而超越這6個感覺之外，我們稱它為第7種感覺，也就是七星能力。4位聖鬥士，在遊戲之中，各有不同的關鍵要領，所以當人物出現時，都能利用七星能力察覺。

第2宮

TAURUS (牡牛)

黃金聖鬥士

亞魯提巴耶



宇宙威力 ②⑨⑨

生命力 ①⑨⑨

在第2宮，金牛宮等待的是亞魯提巴耶。首先，最重要的是跟他講話。不要不分青紅皂白地跟他戰鬥。然後，在此宮中星矢打倒亞魯提巴耶的攻擊時候，就會出現鈴先生，會給7星能力。因此，首先由星矢去，如果不行的話，再讓其他的聖鬥士出來比較好喔。不要隨便放棄，不管如何都要一直的挑戰下去才行！



▲成功了！把亞魯提巴耶打倒了！！

使用技巧

大炸藥



▲亞魯提巴耶所使用的大炸藥是強力的。1發的攻擊力可以使生命減少了30分之多。

致勝要點

總而言之要多講話。以相同的信息一直繼續或等敵人來攻擊時一直講話。而且不要忘記星矢可以從魔鈴先生那兒得到七星能力。

第3宮

GEMINI (双子)

黃金聖鬥士

傑米尼



宇宙威力 ②⑨⑨

生命力 ②⑨⑨

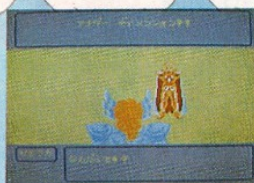
在第3宮、雙子宮等待的是黃金聖者傑米尼。跟他相遇的話，突然被吹到異次元去。這個異次元是非常困難的，就算能通過也得損耗3分之2生命力。在這個宮中，瞬的哥哥一輝將登場。會給七星能力的喔！所以，在人物選擇方面，要多加思考一下，以最有利的方向去考量，這樣才能夠事半功倍！



▲瞬的生命力變成零就……

使用技巧

阿喃啞底緬維（咒文）



▼這傢伙一使用此咒文，聖鬥士們便會被吹到異次元去。在這兒稍為有點吃力，要小心前進喔！

▲有正義和邪惡2張臉的傑米尼。他的攻擊有超強的宇宙力，能使敵人飛到異次元去的「阿喃啞底緬維」。



致勝要點

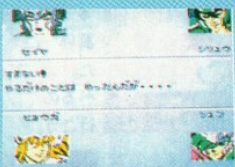
在這個宮裡，一輝會登場，而且會給七星能力，想必你已經知道了。然後，到這個宮用冰河過異次元之關的時候，會突然出現在天秤宮之中。

攻略要領2

要同心協力戰鬥

在各宮中的黃金聖鬥士，都是具有恐怖巨大宇宙能力的傢伙。當然，只要七星能力

能夠分配得好，那麼就沒有打不倒的敵人了吧。不要太過牽強，這是禁忌。以其太牽強而導致消耗大量七星能力，不如好好的安排一下人物的順序，這樣子戰鬥才有效率可言。要重視宇宙力。



▲不要忘記人物們的解說。



▲不危險的話，呼叫朋友……

能否擊敗教皇

第4宮

CANCER (巨蟹)

黃金聖鬥士

特斯馬克



宇宙威力 ③⑨⑨

生命力 ②⑨⑨

等待在巨蟹宮的是巨蟹特斯馬克。知道原作的人相信十定明白。在這個宮中運用紫龍去展開遊戲時，春麗將出現，給予七星能力。因此斟酌考量人物的出場次序，必能勝過對手。然而由於被送往天秤宮的冰河，亦不在此，所以需集合個人的力量，共同戰鬥才可。



◀成功了！本來還以為不行呢！

致勝要點

巨蟹特斯馬克在黃泉比良坡過關之後，即展開戰鬥。因此，人物的生命力、及宇宙威力要盡量儲存起來。

使用技巧

積屍氣冥界



▲巨蟹特斯馬克的攻擊，也跟傑米尼一樣能施展使敵人飛往異次元的絕技。然而其中也不乏擊不敗的敵手，因此相當辛苦喔。

▼這是特斯馬克的「積屍氣冥界」中所帶進的世界。在這裡，會減少相當多的生命力，所以事先要多儲備一些。



第5宮

LEO (獅子)

黃金聖鬥士

愛奧利亞



宇宙威力 ③⑨⑨

生命力 ③⑨⑨

第5宮裡，有獅子愛奧利亞。碰到他的情況，首先仍是和他談話。倘若立即戰鬥，便無法獲勝。進入此宮時要決定過關的人物，也就是說在3個人當中，只有1人才能打贏愛奧利亞，看過前期報導的人就應該曉得要選誰了吧。



◀噢？這個背影好像在那兒...？

致勝要點

這座宮和其他的稍有不同。亦即是3位聖鬥士之中，能夠過關的只有一個人，此外其他人物也將登場作戰。

使用技巧

光束電波伏特



▲愛奧利亞的必殺絕技就是光束電波伏特。總之，異常的厲害，可殺的你體無完膚。究竟要如何才能打勝仗呢？

▼呀呵！贏了！但感覺似乎是故意讓我的，什麼？原來是這麼回事...教皇這傢伙！！



攻略要領 3 看清敵人

如果你看過前作，就很清楚。不過黃金聖衣中並非全是敵人。其中，

有幫助星矢們的，也有在戰鬥中，突然改變想法的，所以遇到黃金聖衣之時，先要試著去和他談話。不要談的太長會出現黃金聖衣先發制人的攻擊狀況，在相同的信息持續發出時，就該主動攻擊。

◀遇到敵人先和他談話。



◀噢？這傢伙是敵是友？



這是聖域十二宮的全貌！事實上，黃金聖者的十二宮加上教皇房以及最終目的地的愛狄娜房間，可以說這個聖域總共有十四宮之多。這一次，讓我們直搗“處女宮”夏卡徹底解說一番！！

第6宮

VIRGO(處女)

黃金聖鬥士

夏卡

宇宙威力 ⑤⑨⑨

生命力 ⑤⑨⑨

第6宮中，有夏卡在等著呢！無法想像具有佛陀般高貴氣質竟會使用強而有力的宇宙力來攻擊喔！同時在這座宮裡，將有特別人物登場，與3名聖鬥士攜手戰鬥。

他的攻擊稱為“六道輪回”也是使敵人遁形至其他世界的絕技。參考之以高效率取勝前異次元的情形。



▼呀！又是一個似曾相識的背影。

使用技巧

六道輪回

▲由胸前的合掌發出的強烈宇宙力，可使敵人遁形至另一個世界，在此也將使用此一令人悚然的絕技。

▼由於六道輪回的施展，使聖鬥士來到這種世界。當然，敵人也會慢慢登場，地圖的設計也將愈形困難。



備忘要點

提起夏卡，在前期中也是星矢們極為棘手的對手。當然，在遊戲中，夏卡也將使用強大的宇宙力進行攻擊。不過，若3人同心協力必能開出一條生路。

戰鬥還要持續下去！！

第7宮 天秤

卡修·老師

在這個宮中，有紫龍的師父天秤宮聖鬥士、老師在等待著。

第10宮 山羊

修拉

守在這兒的是磨羯宮山羊。在這座宮中，老師也將登場喲！

第8宮 天蠍

米羅

第8宮中看守的是天蠍宮米羅。他的猩紅。尖針相當厲害。

第11宮 水瓶

卡米

這座宮裡的，有黎明女神運用神力使其結冰的冰河由卡米守候。

第9宮 射手

亞歐斯

從第8宮到這第9宮的移動畫面，是這整個遊戲中，最困難處。

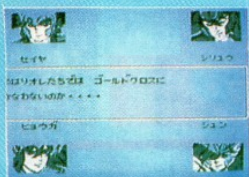
第12宮 魚

阿佛羅狄天

最後的這座宮是阿佛羅狄天。只要通過這關，將可進入教皇的房間囉！！



力了。噢？我已經盡



根據人物解說知道該派誰了吧？

攻略要點 4

仔細斟酌人物特長

在各宮之間有移動畫面。所以在受到黃金聖衣的攻擊，而飛到異

元時到處都有落岩及懸崖要脫險可說相當吃力。為避開敵人、和障害物，而一不小心摔下懸崖的情形也常有，因此牢記人物的跳躍、速度之特長，並善加利用。

為援救要而戰

天馬星矢



提到星矢，正是這個故事的主角。從小便在聖域中，跟著魔鈴先生為成為聖鬥士而苦練至今。

當然，在遊戲中，賜予星矢七星能力的也是魔鈴先生。星矢的絕技有“天馬流星拳”以及“天馬慧星拳”2種。而那一種絕技對付那一位黃金聖鬥士才生效呢？不管是由選擇人物欄中的會話中探求或者是實際去體驗。就全靠你自己決定了。

跳躍力	速度	攻擊力
△	×	△

飛騰紫龍

使用技巧

廬山昇龍霸



▲紫龍的絕技是“廬山昇龍霸”。若能再加上廬山亢龍霸的絕技，就天下無敵了。

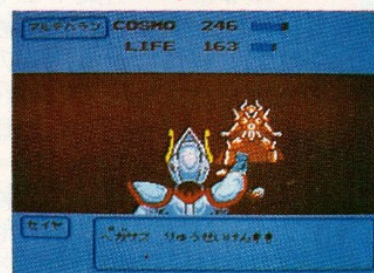
一個稱為五老峯大瀑布的地方，跟隨老師（天秤宮的黃金聖鬥士）修練，而成為青銅聖鬥士的紫龍。絕技是相當帥氣的“廬山昇龍霸”。在原作品上，另有一個“廬山亢龍霸”的絕技，在天秤宮中出現過，而遊戲中，將會如何發展呢？紫龍和星矢一樣，跳躍力、攻擊力皆屬中等。因此，勝負可能決定於速度上。

跳躍力	速度	攻擊力
△	×	△



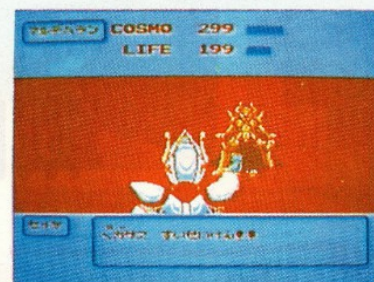
使用技巧

天馬流星拳

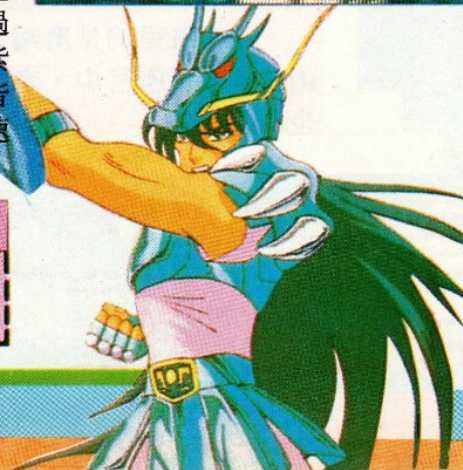


▲星矢的絕技之中，最容易施展的便是這個「天馬流星拳」。宇宙像流星般逝去的景象，相當具有震撼力，說不定所有的黃金聖鬥士，都會因這一記而全被打倒呢！

天馬慧星拳



▲星矢的另一招絕技，就是這個“天馬慧星拳”。基本上，和天馬流星拳的原理相同，在決定性的瞬間，似乎這種方式較具威力。要仔細思考運用的時機，方才使用喔。



4 位聖鬥士!

天女座 瞬



和其他的聖鬥士一樣。被城戶光政選出，在天女座島修練而成青銅聖鬥士。他的兄弟也是聖鬥士，當然也在遊戲中登場，他會給予七星能力喔！

在4位聖鬥士當中，是速度最快，跳躍更是了得。但是，最令人擔心的是他會糊里糊塗地飛過頭，所以在進入到迷宮裡面的時千萬要小心注意！

在攻擊力方面，比其他的聖鬥士弱一些，在這兒，用絕技相信能夠安然無恙！！

跳躍力	速度	攻擊力
◎	○	×



使用技巧

星雲鍊

►能夠要起相當重的長鍊，靈活地施展絕技。畫面也和原作一樣，能夠運用長鍊是令人高興的。瞬的絕活中這個是最容易使用的。



星雲電波



◀瞬的另一種絕技就是能使長鍊回旋。變成像火把一樣，展開戰鬥的「星雲電波」。這個也是相當了得的絕技，所以因敵人的不同使用不同的絕技。

水瓶座 冰河

在不幸的沈船事故中，守著北方之海，陪伴死去母親的冰河。接受教皇的命令，為了要打倒星矢們，尋遍了整個日本，不過他察覺到教皇的邪惡，現在已經成為星矢們的朋友了。他所施展的絕活，是具有高貴的美感。這種威力隱藏著令人無法想像得到的宇宙神力。被激怒的話，便會全力以赴，毫無考慮先後便衝向敵人，這也可以說是他的弱點吧。

遊戲當中，也具有驚人的跳躍力。在迷宮畫面上，只要操作技巧好的話，就能夠發揮出實力來。他跟別的人物有著不同的身世，非常有趣喔！

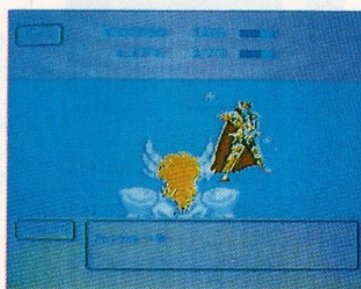
使用技巧

鑽石飛塵



►就像鑽石灰塵般的飛舞著，能夠使細小的冰塊飛起的絕技是非常漂亮，而且強而有力，很棒的喔。

冰鏈



►使用冰鏈飛向敵人的絕技，也非常厲害。當然，也極為漂亮喔！

跳躍力	速度	攻擊力
○	○	△



飛龍の拳II



大家熱烈期待的飛龍拳二代經於開始發售了，這一次將從速拳法的核心以及各要點細節的說明，作一個全盤的介紹，希望各位讀友能夠從頭至尾仔細地詳讀一番！

受歡迎的
卡魯查
電視遊樂卡帶ROM
4月底—5月中旬發售



M：飛龍拳二代有3種有趣的遊戲喔！！

A：動作形式和RPG形式，以及VS錦標賽形式！

M：尤其是VS的對打形式。實在太棒了……

提供飛龍拳2代
攻略技巧的高手
對談！！



A：吉羅
創刊當時起，他
就是熱門人物。
是因為是和有名
的超級瑪利漫畫
書作者所共同合
作之故吧？

M：正君
在本期的電視遊
樂雜誌中刊載了
飛龍拳二代。以
連續6頁來特別
介紹。

動作派遊戲



A：還是基本的動作形式吧！

M：是的，我也是這麼想，不過……

A：不過？你好像要說什麼呢……

M：是有關於閱讀上的問題稍嫌麻煩。



A：是嗎、也許是因正君的浮躁個性所致吧！不過，最起碼要了解GAME的流程才行喔。

M：好，要小心翼翼地調查清楚！

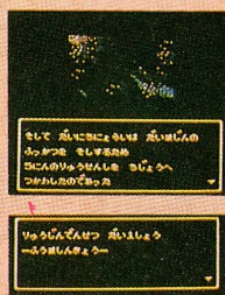


A：嗯…。看了展示的話，便會知道前作品的原委。要仔細讀！

M：GAME早一點開始吧！

A：好啊！

M：開始囉！



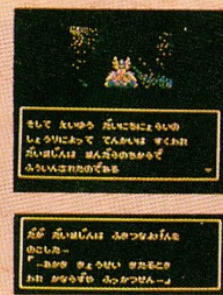
M：身體可以隨轉動……

A：現在講的內容聽清楚了吧？

M：完全不懂！

A：這個……

M：已經沒問題了。這個GAME真是匠心獨具。



A：像這樣的夠水準畫面，真是罕見！

M：在異次元的畫面上，石頭也流動……

M：嗯，的確。

A：對整體而言，究竟如何呢？

無論白天黃昏或夜晚都是多彩多姿？



白天



A：這個GAME最大的特徵是有時間的限制。

M：最主要有白天和黃昏，以及夜晚。在玩此GAME便會明白了。時間的經過，也並不是



黃昏



只有背景而已，還有別的。

A：對，對。有個重要的提示，便會了解到某個重要部分喔！

M：沒有特別的「重要部分」的也能夠過關只是較麻煩！…



夜晚



A：還是有難以應付的東西！

M：我個人喜愛白天。

A：夜晚尤其有強敵出現，整個畫面都是黑漆漆一面……

M：還是白天。白天最好了！

奇妙的天狗



A：這隻烏鴉，你不認為很可愛嗎？

M：不是烏鴉，而是天狗。

A：對的！這隻黑顏色的天狗，能教你各種的暗示，是位可靠的朋友哦！

到處都有秘密寶物

M：秘密寶物有分別的。有能夠幫助自己提高能力和過關必需秘密寶物2種。

A：能夠使自己體力回復是…

A：同樣的東西也有2種！這個GAME的秘密寶物很多！

M：能夠保存且經濟實惠的回復體力飲料，拿得越多是最好不過了…

導師等的戰鬥形式中，能夠在空中飛翔喔！

A：因此，要不斷的拿。

M：不用高跳躍的話，是無法到的，所以要小心注意喔。

A：也有攻擊用的秘密寶物！

M：在那兒能夠得到秘密。



M：關於體力回復的秘密寶物，分為拿到就能立刻回復和想像用時能夠使用的分別！



A：快死的時候，要馬上USE！（使用）！

M：這種很好使用的飲料，在與牙



A：破壞那兒就……

M：這個嗎！我不知道！

A：只有靠自己找囉！



M：就是這樣！要加油。

A：給我點提示吧！

M：嗯，要使勁的拳打！

哈哈……並不可怕嘛！



A：敵人，敵人，太討厭了。

M：只有使勁的殺敵人。

A：殺敵人的秘訣是？

M：這個嗎！就是首先看如何去操作主角了。

A：能不能詳加說明！

M：自己的攻擊方法分別有3種方式。

A：你這麼說是指……？



M：區分為上段、中段、下段3種上段只能用拳打，下段能用踢的。而中段則拳打和踢都能使用。

A：什麼？能夠自由應用？

M：沒有問題。只要使出勁來，使能夠掌握了。

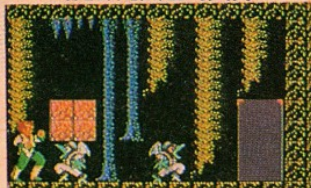
哇……到處都散佈著情報。



A：地圖上有各種的入口，但是這是什麼呢？

M：進去，不就知道了！

A：到處都是黑色的天狗！



M：是吧！我說的沒錯吧！

A：哼、哼、果真如此

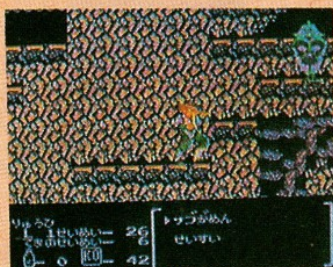
M：順便一提，老公公比天狗還會教你許多很好的重要情報喔！



A：黑色的天狗是在下面的地方吧---。老公公到底說了些什麼，就得由你們去確認一下囉！

夜

登場的是可怕的牙導師



A：一到夜晚特別的敵人便會出現吧！

M：是的。其中之一（？）牙導師是非常的厲害喔。

A：和其他的敵人有何不同？

M：其他的敵人，幾乎一發就能



弊命而殺牙導師要用戰鬥行式

A：戰鬥形式的訣竅是？

M：巧妙的避開，使勁的打！

A：能不能更加詳細地說明一下。

拜託啦！

M：好吧……最好還是大量儲存



體力飲料！

A：快死時，喝下飲料便能精神百倍！感覺真棒！

M：有這種感覺後在戰鬥形式之前，要看清牙導師的飛行方式，給他來個迎頭痛擊！



A：雷很恐怖吧！

M：不要自己移動就是訣竅要躲開雷，若被雷打中的話，是會受到相當大的損傷，要小心注意！

A：此後，就看你自己的囉？

這裡是那裡我又是誰呢？



M：什麼？能坐在这雲上？

A：試著用跳躍的方式，坐上去看看便會全部明白。試試看。

M：坐啦，可是沒什麼嘛！

A：那麼，從雲上跳躍試試，看結果會怎樣看看。

M：雖然什麼都沒發生。可是仍搞不清這裡是那裡？



M：什麼？奇怪的老公公出現了！

A：剛來時，以為是沒有？

M：嗯？

M：這個是



什麼！站在龍飛面前的人是？哦！一接觸他好像要說什麼似的！

A：所以說，來這裡是什麼原因，明白了吧！M君。

M：開始玩要記住每一個遊戲路徑。要一面注意一面玩，這個太牽強一點吧。

M：女神，會給我什麼東西吧？

A：不要一直的往前行進。會搞不清路徑的。



現在開始嚴格的修練



M：喂，這次要從什麼地方開始？

A：一有這種感覺，就得找繼續修行的地方。儘管如此，這個「唐仙房」是很嚴格的。

M：總之，能夠打贏的話，就會

感到快活得很快。

A：那麼，總得試試看了。

M：怎樣才能和「唐仙房」最後的頭目「拉坎」作戰。這傢伙是相當的厲害……

：拉坎說「ほろじゅはだいまにんをふうにたまたんらのいちぶにゃ」這咒文是什麼意思？

M：管他的。



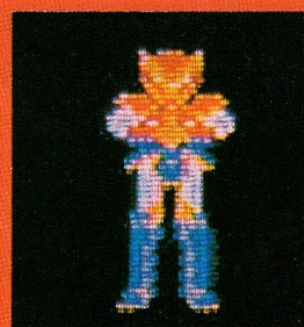
M：哇，哇，太厲害了！

A：在下面寫著「ヘンシン」做做看，會如何呢？



M：哦，是變身。不過變身，到底是什麼變了？

A：光看是沒有辦法明白的。



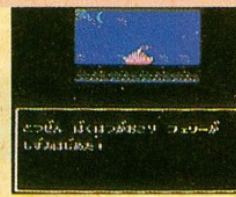
M：終於打倒了。是相當厲害的對手……

A：龍飛在參拜，感謝神。

M：拉坎也會給EXP。而且是完全無缺的。

A：從現在開始，還很漫長喔！可是，能看到最後的結束吧？

出陣囉！



A：過關的話，又會提供故事說明！這一次有會話形式喔！
M：麻煩死了！
A：耐不住性子的老毛病又犯了！實在是……

M：我知道，可是……
A：好了！看展示的文字便會明白，是龍飛為了參加選拔比賽到香港去。但是沒有這麼簡單就能夠成行的喔！

M：首先進酒店去問到香港的走法！
A：怎麼了？當真的？
M：非常正確！和女孩交往便能夠請教出到香港的走法了！坐上

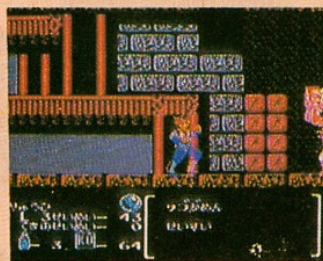
渡輪去不就得了！
A：可是渡輪會沈沒的啲！

從城開始

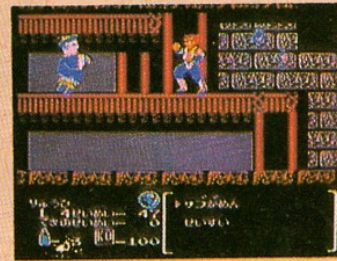
M：沉沒之後，漂流到這個城來了！蠻會遊的！
A：那麼又開始新的旅程囉！
M：這回有人住在城裡喔！
A：對了，和人們談話，聽取各種的暗示吧！



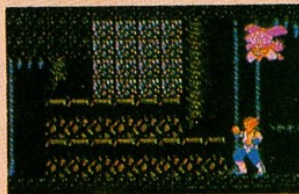
▲和人們談話吧！一定……



▲這畫面敵人是紅色！很厲害！



紅牙導師



A：前面出現的牙導師，增強威力又登場了。
M：雖然在計分上沒有改變，不過體力和攻擊力卻增加了很多喔。
A：耶，有很難對付的吧……

女幽靈



A：新人物，女幽靈。
M：動作極為快速！
A：只要看清楚數字就有可能獲勝。
M：輕而易舉，二三下！對付這傢伙用踢的！



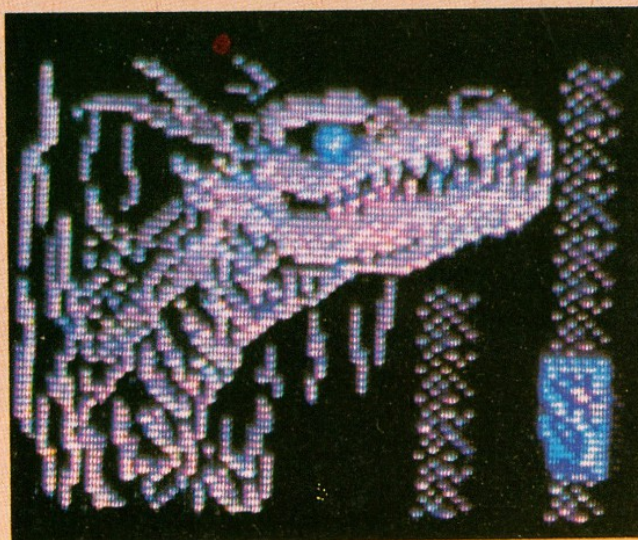
秘密及要領所在



A：是的！邊看地圖、邊行進比較好！
M：是要用心，便能夠記住。
A：我發誓我一定辦不到。
M：就是這樣……各種人都有。

A：在這畫面若不聽取各暗示而向前行進會很慘的。
M：後面，地圖相當廣闊！

A：來到相片女孩的地方，你真行！來到這兒，就剩下最後的！要加油了！
M：女孩之後就是龍。
A：這龍實在可愛極了。
M：畫也極漂亮！
A：不只是漂亮而已。這是有含義的。有重要的……
M：哦，不能先說出來。
A：是嗎，太沒意思了！這兒是畫面最重要的地方啊！
M：此後就靠你自己了！



大且厲害的頭目人物



贏了

M：耶？是什麼在飛呢？
A：不是這畫面的頭目？這一定僵屍。
M：不能打贏這傢伙？那不是死到臨頭了。哇！一定得贏！
A：能贏就好了。



...然後



M：是什麼在這裡！又得和厲害傢伙戰鬥了。
A：總覺得幾乎和VS形式沒二樣。和平常一樣簡單。平常就是如此。
M：能這樣就不錯。只是沒有這麼簡單吧？
A：哦！若不順利時？使出必殺技，必能獲得勝利。
M：嗯，猜對了。只要使勁的打，必能獲勝。
A：所以才這麼說的。

戰鬥開始了



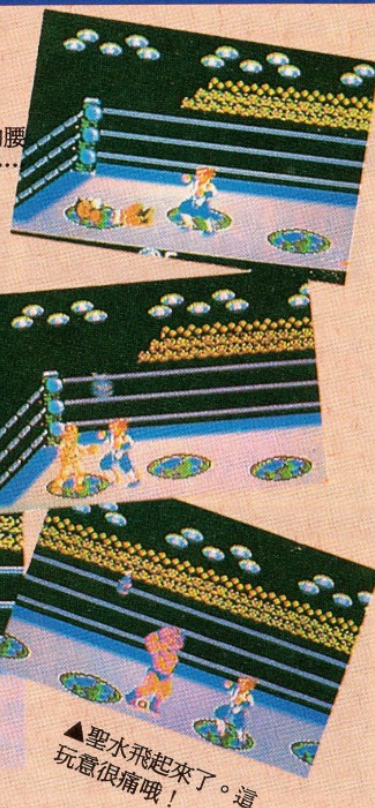
▼戰鬥情形。瞄準紅和白色圓形部分！

▶什麼？對手的腰不見了。奇怪……

▲和對手談話情形。偶有噓頭。

▲這是戰鬥情形之一。不要忘了防禦。

▲在這遊戲中常常看得到打倒對戰對手情形。



▲聖水飛起來了。這玩意很痛哦！

最後敵人



A：終於剩下最後敵人了。
M：到目前為止都是這樣子但總會有收獲吧？
A：現在能夠變身嗎？下面顯示著變身字樣。試試看。



M：這是什麼？畫面發出白光。哇！變身了。
A：變身，是有什麼改變呢？
M：防禦力提升了，不是嗎？



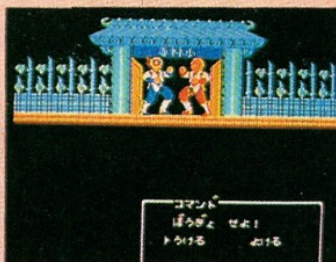
A：還有一個寫著法力，想不想試看看？
M：OK！試試看吧？
A：哇！奇怪的火焰把敵人打得慘兮兮。也沒有MP了。

展開新的戰鬥...



M：好像還沒完吧。那麼下一次再講吧？
A：好，結束吧。本遊戲的動作形式就介紹到此。還有很多喔！這是值得玩的一個遊戲！

GAME R.P.G



A：RPG形式跟基本的動作形式是完全一樣，不過一次又一次出現的指令，和動作形式卻有所不同。
M：主要是每次出現的指令，一有戰鬥情形就會認為變得很簡單，這是為什麼。
A：的確是變得簡單了。



A：習慣了動作形式的人，會認為太簡單了。不過對於小孩子而言，是比較合適的，所以會有這種情形。
M：但是，RPG形式並不是為小孩而製作的吧？
A：不是小孩玩的。而RPG有趣的地方即在此。

GAME VS



使用功夫的。主角也是拳擊家。



出人意外的必殺技的意外和拳擊家幾乎一樣。



泰國式拳擊有獨特的踢法。令人目不暇給！



突然像超人般出現的怪傢伙！



善於打拳擊。偶爾也施展拳打。



踢的力量很強勁。中段踢是無法防禦！

泰式 VS 空手道



A：VS形式有2人戰鬥的形式。勝負以錦標賽方式，可以由2人至8人互相競技。
M：哇塞，這太棒了。不玩一次會後悔一輩子的。
A：所以你就放手一搏了！

摔角手 VS 摔角手



拳擊手 VS 摔角手



變身

大頭目



最高機密

M：A君，這是什麼？
A：像大頭目的角色，打倒他的話，便結束一部份。



M：的確如此。不過在外表上卻好像下過一番苦心似的。

M：龍飛好像變身了。
A：幾乎覺得好像跟星矢沒有什麼不一樣嘛。



M：這一次哈雅特變身了。
A：這一次覺得好像和紫龍很相像。



A：這一回好像是咪咪變身了。
M：又變身了！不管怎樣都是不錯

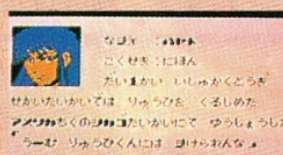
M：太主觀了！太主觀了！不管怎樣變身不是都很好嗎。
的。而且這外表就是女孩的模样。不是蠻好的。



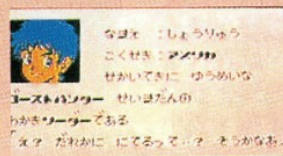
M：這傢伙好像指揮5個人吧？
A：通常都是這樣的。
M：雖這麼說，沒有特別的地方能用他？
A：那就要看你的本事了。



M：也有女性的伙伴。
A：說是麒麟的化身，她會使用火焰法力。
M：像在說什麼呢！
A：說什麼都是有關係的那還得繼續囉！



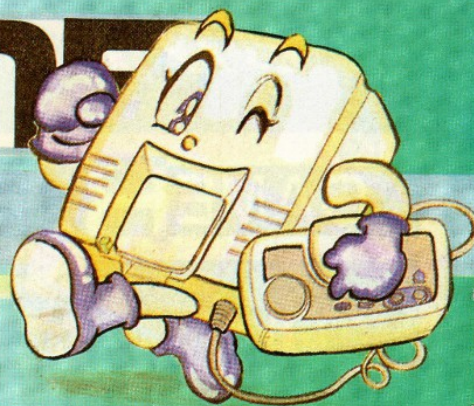
M：總覺得像是紫龍……。
A：好像能夠靈活應用風法力的樣子。
M：怎麼看也只是能看到鑰匙！
A：姑且使用法力看看！



PC ENGINE

超級聯盟

PC Engine 傳說的卷頭首先介紹由哈德森發售的『超級聯盟』。日本的職業棒球賽也已開幕，讀者就以這個遊戲來享受另一種錦標賽的樂趣。你可以享受絕對的臨場感和震撼力。

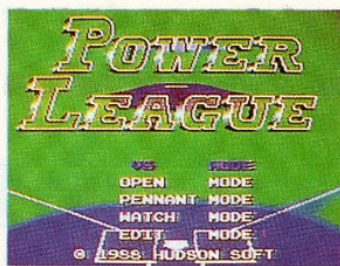


哈德森

預定6月24日發售

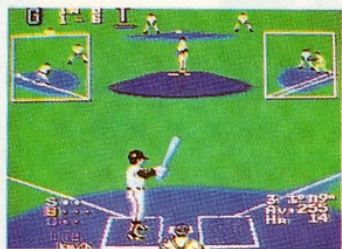
超現實而逼真的 正式棒球賽！

保證就像在現場觀賞球賽一樣。不但畫面精美，而且BGM也如電動版一般，令人感到「家庭用遊戲的水準終於提高了」，而發出讚嘆的言詞。而動作也相當細膩，讓你捨不得把視線移開。



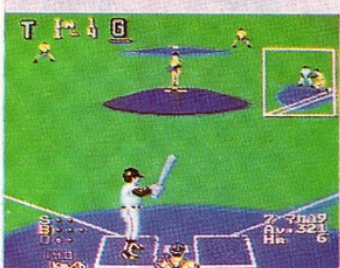
基本守備

首先來談打擊手。大部分的打擊手都想大展身手，所以第一球不能投好球，可是也要避免觸擊，這是很重要的一點。



基本攻擊

揮棒其實沒有什麼竅門，應注意的是「基本守備」，並區分好球或壞球。因為球棒揮出以後，就不能再改變，所以要先摸清楚球路再揮棒。此外，站在打擊位置時，在變化球還未變化前就揮棒，只是時間很難掌握，要小心哦！



以各種型式遊戲！

VS型式

這種型式是可以多重接頭來遊戲的型式。因為這樣，就可以和朋友玩，真實逼真的棒球遊戲，光想到這點，怎不教人興奮難以自抑？



公開戰

這是一種第一回比賽完畢可以繼續進行遊戲的型式。如果想和朋友激戰一番，這種型式最適合不過了。你說是不是呢？



錦標賽

在這個型式中，比賽打贏了就會顯示出秘碼，可接續上次的比賽。可進行幾十次比賽，優勝者有資格和傳說中的球隊「休比茲」交戰。



守備型式

這表示即使已經不能再耍出花招，還是可享受比賽的滋味。使自己所組織的球隊出場作戰，你便是這球隊的監督。



指揮型式

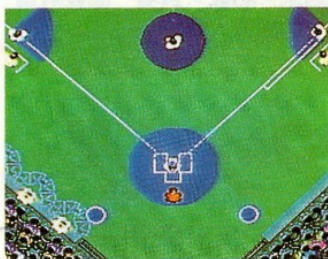
在這種型式中，是能改變選手的打擊順序或更換投手的，可以從25人中隨意組合隊員，但是資料和名字仍然保持不變，不能擅加更改。

G-JANS			
ORDER		PITCHER	
1	24	0.00	0.00
2	24	0.00	0.00
3	24	0.00	0.00
4	24	0.00	0.00
5	24	0.00	0.00
6	24	0.00	0.00
7	24	0.00	0.00
8	24	0.00	0.00
9	24	0.00	0.00
10	24	0.00	0.00
11	24	0.00	0.00
12	24	0.00	0.00
13	24	0.00	0.00
14	24	0.00	0.00
15	24	0.00	0.00
16	24	0.00	0.00
17	24	0.00	0.00
18	24	0.00	0.00
19	24	0.00	0.00
20	24	0.00	0.00
21	24	0.00	0.00
22	24	0.00	0.00
23	24	0.00	0.00
24	24	0.00	0.00
25	24	0.00	0.00
FARM FIELDER			
1	24	0.00	0.00
2	24	0.00	0.00
3	24	0.00	0.00
4	24	0.00	0.00
5	24	0.00	0.00
6	24	0.00	0.00
7	24	0.00	0.00
8	24	0.00	0.00
9	24	0.00	0.00
10	24	0.00	0.00
11	24	0.00	0.00
12	24	0.00	0.00
13	24	0.00	0.00
14	24	0.00	0.00
15	24	0.00	0.00
16	24	0.00	0.00
17	24	0.00	0.00
18	24	0.00	0.00
19	24	0.00	0.00
20	24	0.00	0.00
21	24	0.00	0.00
22	24	0.00	0.00
23	24	0.00	0.00
24	24	0.00	0.00
25	24	0.00	0.00
FARM PITCHER			
1	24	0.00	0.00
2	24	0.00	0.00
3	24	0.00	0.00
4	24	0.00	0.00
5	24	0.00	0.00
6	24	0.00	0.00
7	24	0.00	0.00
8	24	0.00	0.00
9	24	0.00	0.00
10	24	0.00	0.00
11	24	0.00	0.00
12	24	0.00	0.00
13	24	0.00	0.00
14	24	0.00	0.00
15	24	0.00	0.00
16	24	0.00	0.00
17	24	0.00	0.00
18	24	0.00	0.00
19	24	0.00	0.00
20	24	0.00	0.00
21	24	0.00	0.00
22	24	0.00	0.00
23	24	0.00	0.00
24	24	0.00	0.00
25	24	0.00	0.00

遊戲開始！

這個遊戲的特色，是畫面美，角色雖大，但動作細膩。而且包括實際比賽時的各種不同動作，譬如封殺、刺殺、接殺、和夾殺等，讓你玩得過癮。因此，遊戲技巧高明的人和技巧略差的人，其差距會愈來愈大。

此外，當跑者出現時，未出現在畫面上的第1跑者和第3跑者，影像會被放大。



TYRES										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R H E
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0

而投手的投法，不只是有上投法，也會投出下墜球或其他變化球。

玩過一陣子後，人人都會碰上「差點接不到球」的驚險時刻，這時必須快按住鈕，讓畫面倒回來，仔細看清楚。

此外，畫面中還有「好球」、「界外球」等的合成音效，聽了好不舒暢。但是，一聽到「壞球」！就讓人....。



如果打出界外球，球體就會放大到64×64點的大小，就好像要飛出畫面來，讓人感覺到一股無形的壓迫感。這個遊戲連最細微的地方也都注意到了。

CHANGE-PITCHER										
NAME	ERA	M	L	W	L	IP	AVG	WHIP	HR	SHR
マツイ R	3.40	10	6	0	0	0	0	0	0	0
カトリ R	1.90	7	4	1	8	0	0	0	0	0
ワタ R	3.35	2	1	1	1	0	0	0	0	0

比賽結束！

比賽結束後，緊接著就播報諸如此類有關職業棒球比賽的新聞。就好像實際在收看電視轉播球賽一樣。

這時，會顯示出比賽中的各種記錄，可幫助你檢討比賽情形。這是很重要的。

BASEBALL GAME OVER										
G	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
T	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0
SH	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
G	17	6	1	0	2	1	2	0	0	0
T	17	6	1	0	2	1	2	0	0	0
GAME TIME	3:36									

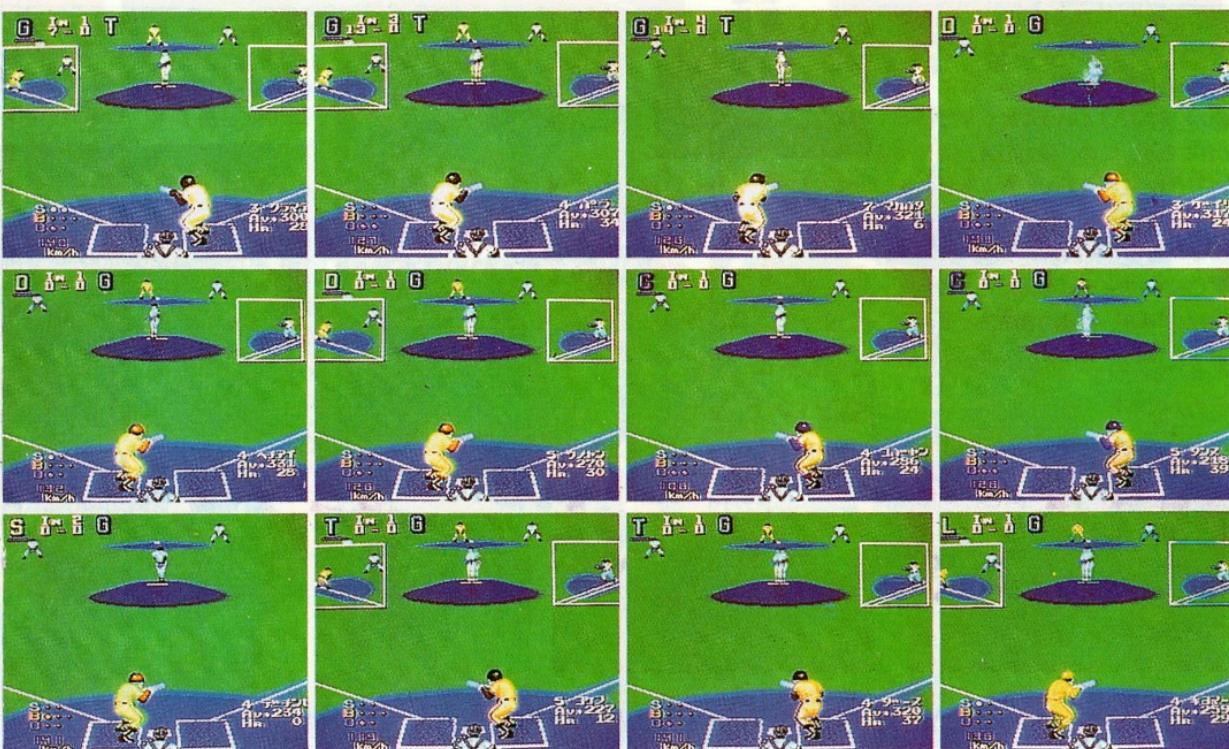
真糟，竟然輸了。在獲勝以前不能回家？

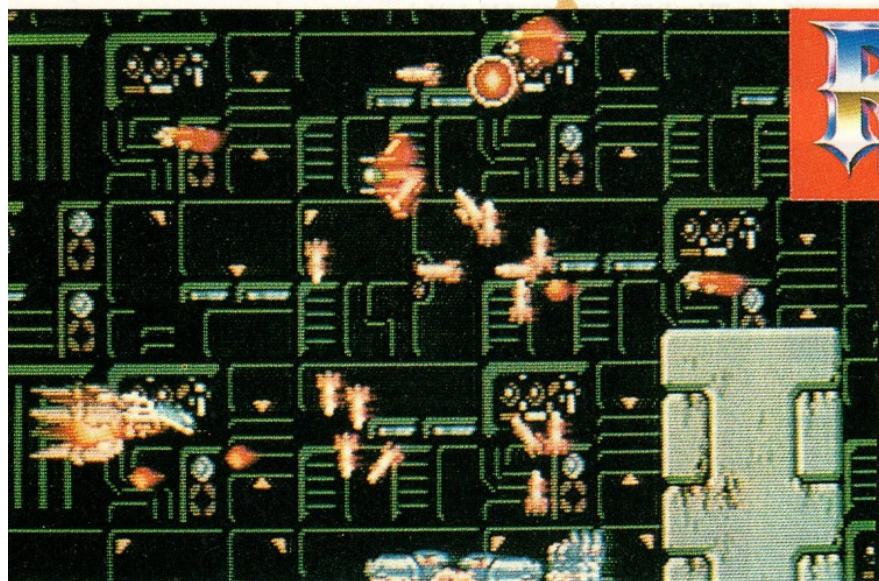
GAME SET!!										
Av	300	8	0	0	0	0	0	0	0	0
Hn	28	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R H E
0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	14 22 0
T	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 6 0

BASEBALL GAME OVER										
G	10	3	1	0	0	0	0	0	14	0
T	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SH	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
G	22	0	0	1	6	9	0	0	0	0
T	6	2	0	0	13	0	3	0	0	0
GAME TIME	3:41									

對，就這樣。這保證能提早鳴金收金。

準會讓你棒腹大笑！ 第4棒的揮棒鏡頭





R-TYPE II

在圖案的表現上比 I 代更驚人！

終於可以看到後半部的第 5～8 畫面了。哎呀！好棒的畫面，音響效果也是令人耳目一新。但是，這些新的效果當然也帶來敵人異常激烈的攻擊。尤其在第一流高手也經常吃敗仗的第 7 畫面上，如果是普通一般的遊戲者，絕對不可能過關的，就是這麼困難。唉！這才深切地感覺到後半部才是真正的電動版遊戲的後半部哪！認為 R·TYPE I 很簡單的人，見了 II 可能會束手無策，欲哭無淚了。相信你也可能是其中之一。

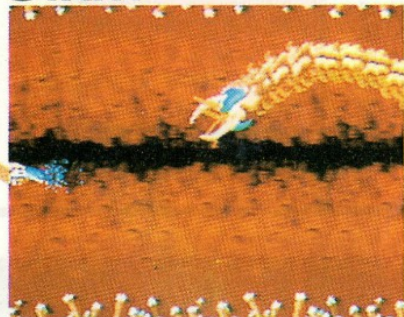
哇塞背景竟然是雙層的捲軸畫面！

STAGE 5

舞台

START

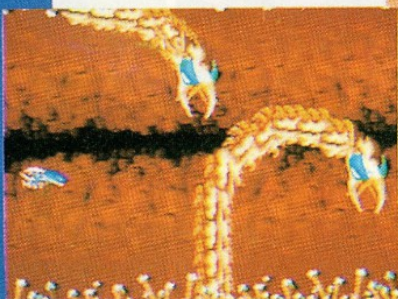
在第 5 畫面中想出奇不意地一擊而成是不可能的。到了第 5 畫面可能會出現一些有趣的事情。下面這些照片就是第 5 畫面的過程。其構成中最初是像蛇一般的姆拉出現，然後單體緊追過來的是稱做巴斯亞的東西。接下來是隨時會發射雷射的密多大量地攻擊過來。然後，吉塔一面發射雷射，一面追擊過來了。這些怪物一個接著一個地過來，就組成了主要的敵方人物群。



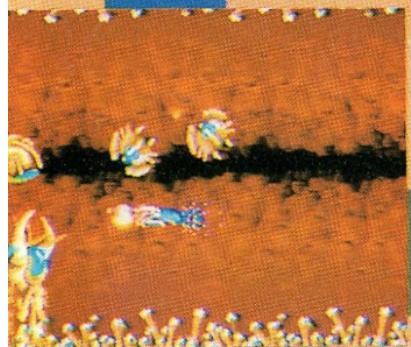
▶ 最早出場的姆拉。這傢伙要用強力的波動砲才能破壞。要瞄準哦！

▶ 有時像這樣從上下方出現，有可能被撞到。

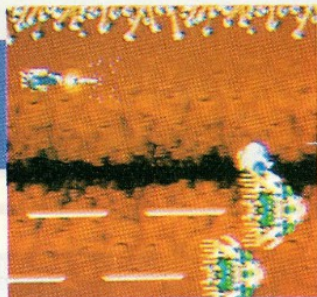
▼ 巴斯亞是很容易消滅的。要確實地破壞它。



▼ 令人懷念的江沙之後是發射雷射的密多來了。要躲在中央才行。



▼ 緊接著在密多之後又是姆拉。小心機體的碎片。



▲ 2隻姆拉和巴斯亞來了。若能善用比特就容易了。

▲ 又是放出雷射的吉塔來了。這傢伙很強硬。

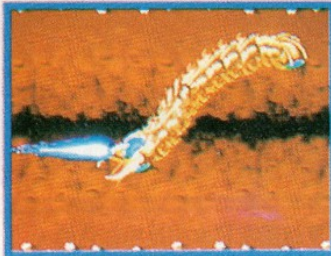


◀ 接下來就是這種猛烈的攻擊。因此儘快向右邊前進。

▶ 面積太大所以有很多死角。除了巴斯亞還須小心其他的。

舞台5的敵人們

在這個舞台中出現的總共有5種小嘍囉和6種首領人物。數目相當地少。但是，舞台的整體長度卻非常的長，所以會造成一場非常艱辛的戰鬥。不管怎麼說，從電動版遊戲的中盤以後，就進入了普通人所無法理解的世界中了。暫時先把I中的裝備帶到這裡來使用，不曉得是否勉強能夠抵擋？當然必須要事先檢查一下，是否帶了2個比特備戰。

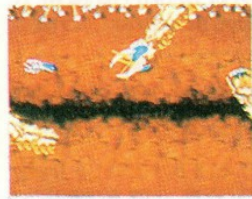


姆拉 頭800PTS 機體 300PTS

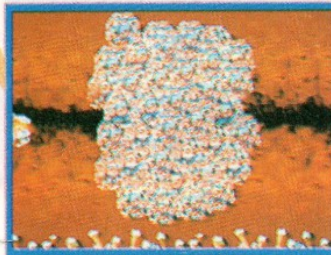
如果破壞了頭部，機體也就變得支離破碎了。如果攻擊機體，就像蜥蜴尾巴一般地分離，並且變成單體行動。因此，必須儘快破壞它的頭部。因為它的行動很不安定……。



打中頭部以後機體就像這樣支離破碎。

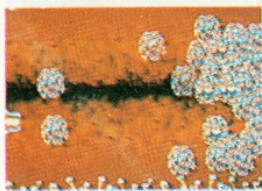


破壞機體中部後就像蜥蜴尾巴一樣單獨行動。

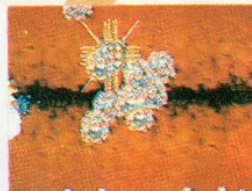


首領人物 石塊300 PTS 貝魯梅特2000 PTS

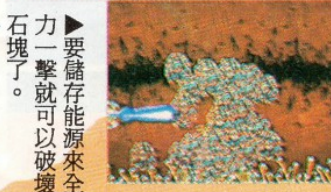
本體隱藏在很多的石塊裡面。因此，只能仔細地將周圍的石塊一個一個地破壞掉。然而石頭卻朝這邊撞過來了。一面閃避它一面進行破壞是至難的工夫。主體要使用波動砲攻擊為佳。



四周的石頭朝這個方向聚集過來了。



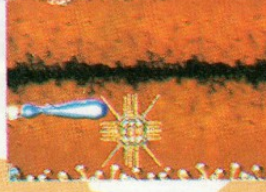
這樣破壞石塊後可以看見中間的本體了。



要儲存能源來全力一擊就可以破壞石塊了。

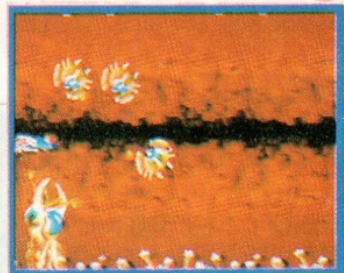


接著攻擊本體即可。高竿的人即可得分。



巴斯亞 300PTS

這是從I來的久別不見的敵人。在I中以集團出現的情形較多，這一次似乎是單體出現。因為從遠處就保持高度接近過來，所以很容易破壞，但是偶而會從後方過來。

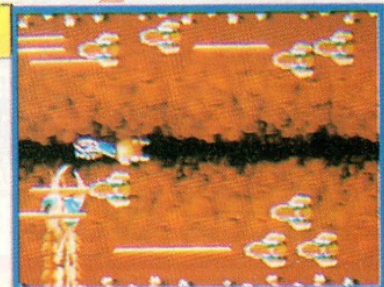


江沙 300PTS

姆拉出現的時候，意外地從畫面上方出現的東西。而且不可思議地一面發射子彈一面追過來。一看到這東西，必須立即加以破壞，要特別的小心、注意。這東西比姆拉更具有殺傷力。如果被它追上了，有時候甚至沒辦法來脫離它的追蹤和攻擊。

密多 400PTS

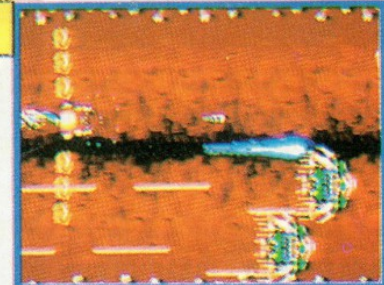
一面發射雷射，一面往前逼進。由於這傢伙是以集團過來，如果一不小心讓它從前面攻擊過來，將會是一場苦戰。如果有對空雷射就容易多了。但是，因為以集團過來，所以並不會集中到畫面正中央。因此，如果它們到畫面中央，則暫時可避過雷射。但並非長久之計。



這些傢伙只出現於特定的地點，若小心的躲開等它們過去了，那就沒什麼關係。

吉塔 800PTS

這傢伙也會發射雷射，但是因為體型很大，不會一次有許多的敵機來襲的情況。不過在後半部時，會以3機編隊的方式出現，是個十分強大的編隊。因此，只能用波動砲連續射擊來破壞。如果因為體型巨大而不破壞它的外型，則我方的行動範圍會變窄，當其他的敵人來襲時將因行動不便而被困住哦。不過，如果行動謹慎的話，這傢伙可



算是客人哦。並不完全是來進行攻擊破壞行動的。

一面穿過多普和牆壁の間隙一面前進！

STAGE 6

舞台

這個舞台其實就是要穿過多普和壁縫。由於其結構都有一定的型式，若能找到這個固定的路線就很簡單了……，但是，想找出這種移動的路線正是這個舞台6的危險之一。也

就是說，最大的問題是如何破壞位在其右側的結晶片，若是要想將其徹底的破壞，那就要視你的威力來決定。雖然只有波動槍能夠接近，但是在時間配合上非常困難哦。

▶這傢伙的弱點在後面，因此要多加攻擊。

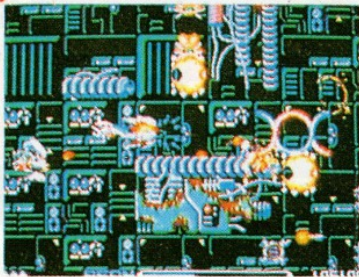


▲敵人大量地出現也是後半部的特徵。是得分的好機會。

STAGE 7

舞台

▼總而言之，這裡如果沒辦法先取得特殊武器，那就免談了。



這裡似乎也是要穿越壁縫。但是，在這裡發生的攻擊行動似乎比以往的更為慘烈，簡直慘烈極了！戰鬥剛開始的時候還有可能避開敵人的子彈，且也可以向敵人反擊過去。而到了中盤以後，小敵人們編隊大量地飛過來，並且不停地向你一直發射子彈。這麼一來就糟了。畫面幾乎完全被敵人的本體和子彈掩蓋住了。這裡絕不是能夠進攻的地方。還是趕快想辦法來全力躲避。



▲如果不是個超級電玩高手絕對不可能空手通過。中彈就完了。

而且，必須運用接近神奇絕技的控制工夫。無論擁有如何優良的裝備，如果以普通的攻略方法是絕對不可能從這裡脫離出去的。能到這裡來的人絕對不是普通人類。明白嗎？並且，甩開這些弱小的敵人以後，會出現首領。這時即使用波動砲也沒辦法立刻破壞它。在這兒就顯示了敵人獨特的耐久力，真是傷腦筋，因此要注意且應小心避開首領的攻擊。

STAGE 8

舞台

▼這裡似乎有密君。若是連翅膀都小心翼翼地就不會有問題。



終於來到了最後一個舞台了。此處最可怕的就是通過地獄般第7畫面的強者們。不曉得前面有什麼樣的攻擊正等著發動，而迎面攻擊而來的敵人並不怎麼厲害可怕。能夠突破第7畫面的人在這裡就比較不會有困難。雖然，稱做翅膀的這種敵人不停地在四周干擾著，只要多注意就可以避開了。其他可能會飛過來的就只有傳說中遇到危險就變色的密君了。但是，它們的首領很厲害哦！並且，在攻擊首領時，翅膀也會追擊過來。唯一的方法就是利用反射雷射。

▼這個密君本來是粉紅色的，一遇到危險就會變成綠色。



HOT NEWS

熱門新聞

幻想地帶

NEC阿貝紐／7月發售

終於有創始人NEC的系列公司NEC阿貝紐開始發售軟體了。打出的第一塊軟體原來是具有高度知名度的「幻想空間」。而「幻想空間」到目前為止曾經出現在電視遊樂器和塞加MARK III中，目前已經有適合各種機種的版本了。而且，因為移植到PC-Engine之中，所以內容更為精細。同時，對於內容也十分注意，似乎是完完全全地直接從電動版移植到PC裡面。這像是從照片中看到的，如果打中了敵人的小要塞，將能夠感覺到它似乎就在地面上爆炸了似的。這種情形



無論是在捲軸上，或者電視遊樂器上的表現都是完全不同的。此外，照片中雖沒有顯示出附有雷達，但看來似乎有。塞加的遊戲迷可能因此要買Engine了。

人已經知道了。內容是敘述打敗一個叫做瓦德那的魔法師（如果有同名的RPG，一定是完全不同的人）的動作遊戲。這也是活用PC-Engine的生動畫面，從電動版直接移植的。雖然開發得比較慢，內容卻是豐富有趣，敬請耐心稍候。

▲這是第一個舞台的畫面。與電動版的畫面完全相同。



▲波波斯出來了。有其專用的美麗背景哦。



▲捲軸和敵人的動作都完整的展現出來。

▼這是輔助畫面。也可以用電動版畫面試著練習。



瓦德那之森

NEC阿貝紐／9月發售

這個遊戲是泰德的電動版遊戲。由於也有電視遊樂器的版本，所以可能有很多



▲本畫面屬於電動版

雖然這是電動版的照片，內容卻沒有多大變動。

PC-Engine最新情報

PC迷們期待的雷射光碟機將在年內發售。

要告訴PC迷們的好消息是雷射光碟機除了能應用在儲存遊戲的軟體程式之外，還可以當作欣賞用的音樂軟體媒介，如果在不使用於遊戲時，將它當做聆聽音樂用的雷射光碟機，就不像一般音樂用的雷射光碟機，須和音響組合在一起，可隨身攜帶，靈活輕巧，極為便利。目前大家最關心的大概是它的售價吧！

預定的售價是日幣5萬元，如果僅把此雷射光碟機當作普通音樂用的雷射光碟機，又是設計成可手提方式攜帶，花5萬元買這種機能是值得的。但是會有人用5萬元買一台遊戲用的雷射光碟機嗎？

一向被認定是最昂貴的聲寶（任天堂）雙胞胎電視遊樂器也不過日幣2萬元，聲寶這台主機，可使用卡匣亦可操作磁碟片且又是AV端子直接輸出，PC-engine的雷射光碟機用此高價售出，玩家會有什麼反應呢？首先考慮的必然會

是物有所值嗎？

該硬體的開發公司說明是這樣子的：雷射光碟機使用的軟體其規模之大非昔日的遊戲軟體所能比擬的，由於光碟片的容量超大，而且遊戲的畫面，背景音樂，特殊效果皆採「數位化」，生動且真實的畫面，源源不絕的呈現在玩家眼前，真實的交談聲，更多層次的遊戲內容，都足以令玩家雀躍不已，像這種精緻的軟體，開發工作都較磁卡的軟體開發時間長，所以雷射光碟機售價之貴是值得諒解的！

新產品介紹——

這裡，為PC迷們介紹的是已上市，且必須趕快買到手的配備，即使現在台灣還少，也不要氣餒，到各大電視遊樂專賣店找找看，或是商請親友從日本帶回來吧！我想，最先可買得到的大概是5人用的搖桿擴充器吧！

可外接5人使用的搖桿擴充器



到現在為止，能夠5個人一起玩的軟體應該是「遊遊人生」吧！而新上市的「職業棒球」如果沒有兩個操縱器，就只能單打囉！所以說不買還真不行！今後推出5人同時遊戲的軟體會越來越多，還是早點買吧！

玩家的利器連射專用操縱器

這個操縱器好棒！可以充分發揮操縱器十字鈕的功能，除了可輕鬆的押向斜方或上下移動，還可連射，如果一直為R-TYPE無法過關在苦惱的話，善用此連射機能，向前推進吧，相當好用哦！

兩人同時玩的特價操縱器。



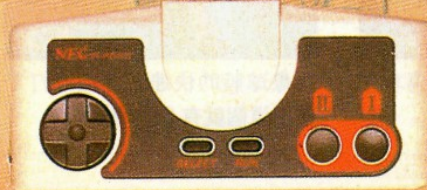
這個操縱器沒有附加特別機能。只能多人同時玩遊戲時使用，但是我認為買這種操縱器，遠不如買連射操縱器划算。讀者認為呢？



增加錄影機端子，立體音響端子輸出功率的AV增幅器

將AV增幅器接於PC-engine上，由錄影機（或音響）輸出，就可以增加立體音響的輸出功率。PC-engine的使用者一定要買。為什麼Engine中那麼美麗的畫面和聲音必須利用變頻器來輸出其信號呢？那不是對PC-engine很不好意思嗎？事實上，色彩和聲音直接輸出是最好的方式。

▲首先於增幅器內安置了使信號加強、穩定的電路。當然也和主機回路相連，由於本身機能已屬完美，增幅器僅為提升功能所以價格低廉。



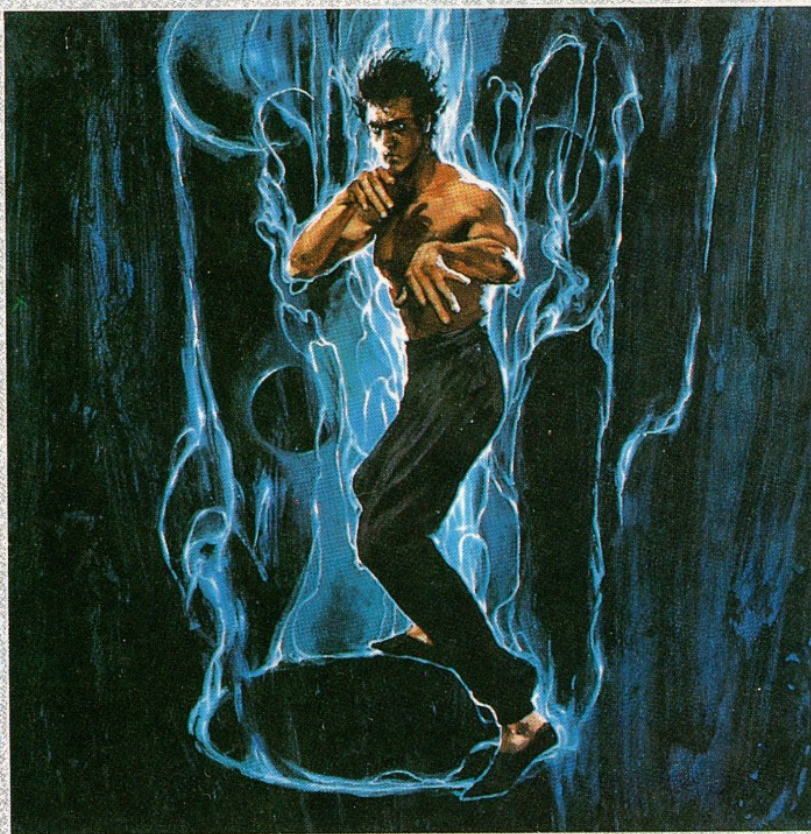
發售中
¥3,500

熱門刺激的

功夫

哈德森發售中

為了PC愛用者的朋友們，這個月「功夫」將徹底的作一番詳細攻略。因無法打倒最後頭目的人，所以買了卻無法過關的人，看了本攻略法必定能夠過關！還有，對於尚未購買的人，也能夠提供最佳的參考。對於已是PC高手的你一定可以輕鬆過關。



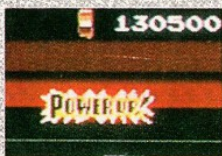
勝利之道 I 靈活施展！增加威力！！

不要錯過威力秘密寶物

加分舞台

「功夫」不是一味的使拳變強增加威力，（特別拳打等除外）而是有體力補給系統的嚴格性考驗。

還有，在取得「體力之素」之時要儘量的儲備起來，一直拿的話，在遊戲開始時的體力計量能夠增加10倍，這種超級秘密寶物真是棒。不要錯過這種機會，這就是最佳攻略法。



破壞飛起來的敵人就會出現許多威力！

烏龍茶。踢這玩意的話，就有5分滿的體力！



雙截棍大顯神威！！



▲加分失敗。情形是…。抖動的王老姿態令人爆笑。

恐怖的拳打



▲砰碰！鐵拳手！2回損傷攻擊後，所出現的特別效果。

特別連續拳打



▲像球般的快速，連續拳打！使出這個就有3回的損傷。

勝利之道 II 對付嘍囉人物的必勝法

王向棋式捲動畫面行進的話，就有頭目在等待，打倒就能夠過關。所以，要在到頭目那兒之前，不管如何要維持體力是最重要的。但是，偶有嘍囉糾纏的情況出現，這時小虫、石子到處都是，最後以盤子或球狀飛起來。這種情形，不用說王的體形成了致命傷。體形大的大都會被當成靶而被擊中的。

不要動怒，要考慮如何去對付。首先，要記住各別攻擊法。要記住從上面來的嘍囉用踢的對付，下來的用正面拳打...等情況。其次是，必須拿到增加威力的東西。...這是當然的。然後，就是在最後嘍囉陸續出現畫面的情況。方法是王連續的攻擊，或者用砂岩去阻止捲動的技巧。不過在最初的時候，記住各別攻擊法是比較輕

鬆。這種方法的使用，最主要的是在4畫面以後，為了避開嘍囉的聯合攻擊，和為了拿到增加威力而用的。對於4畫面在後頁有詳細說明。總而言之，如果無法對付嘍囉，那麼想過關就很難了。

▼「誰，丟個東西過來了！老哥發火了喔！揍死你！」



▼「你是？許先生！」「對不起，要回敬你一下了...」



主角技術的有效範圍

王的攻擊有下面5種。以什麼姿勢去對付什麼的敵人比較有效呢？也就是要記住所用姿勢的高度。一看到敵人高度的瞬間，選擇攻擊姿勢的速度。這種速度可以加速功夫過關！



▲正面攻擊。可以掩護王的頭目也夠瞧！



▲正面踢。對付接近下段和比手臂遠的敵人。



▲飛踢。跳躍+踢能夠掩護上半部。



▲下段攻擊。能掩護腰部。卻無法掩護腳的四周。



▲斜飛踢。威力很厲害，不過一剎那間很難使出。

敵人角色大集合

和「功夫」並列的敵人。由蛇到球全部登場。動作要好好的記住加以對付。尤其蛾、扇、蝙蝠集團並不是一隻隻的，要牢記打倒集團方式的訣竅。否則會很麻煩。



▲毒蛾。只會上下飛。用拳打或用踢的。



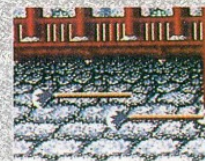
▲百步蛇。在伸長身體時，飛到後面。



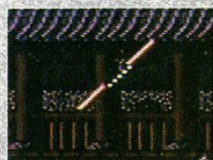
▲火球。飛過來時，用拳打或踢的打倒。



▲水珠。會突然出現，在落下時用拳打即可。



▲長槍。有2支常常由上或下出現。



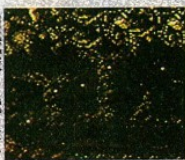
▲奴槍兒。一直回轉的飛過來喔！



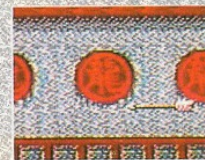
▲石頭。速度很快，一出現要趕緊應付。



▲鐵球。飛過來後會上昇要小心！



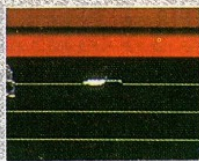
▲蝙蝠。在一個地方用連續拳打打倒。



▲箭。內藏有威力。以直向飛行。



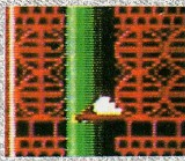
▲大盤。在破掉前攻擊。破片也會踢的。



▲刀子。速度很快。會出現許多威力。



▲門。像菓子搖動後，會正面而來。



▲鐵門。比門會搖動很難找出打開的時機。



▲棍棒。以拋物線飛行時用拳打。



▲戰鬥球。在跳的時候，用踢或用拳打。



▲草人。只會面向而來，是個嘍囉。



▲狼。出現會縮身一次，意圖不明的角色。



▲桑。雖然打倒卻有3個。其餘和草人相同。



▲大岩。不可能破壞的要跳過去。

功夫全部舞台、地圖大公開！

首先是舞台1.2.3.

STAGE 1-1

POW

茶



可以算是練習面1-1。這並不是很困難的地方，而且嘍囉也不多，可以試試自己的各種技術。敵人來3個人就可以用斜飛踢練習看看也蠻好的。一開始，突然有2個石頭飛來。用蹲的再用斜飛踢踢落。毒蛾集團的前列正面位置時，用連續打擊方式即可。在岩石滾來到時，用跳躍方式著地後，便可以安心了。

STAGE 1-2

POW



美麗的背景，染上紅紅的一片就是1-2開始了。難易度跟1-1沒有太大的差別。輕而易舉。在這裡出現蛾的話，就和1-1同樣把它們打倒。如果先頭逃走了，也不用緊張。若一直用拳打的話，就不會受到傷害了。弄錯了也不要跳躍的（用跳躍方式比較容易）再次的捉住時機，便能夠擊潰它們了。注意不要往後追趕。儘快學會操作，一直向前行進。

STAGE 1-3

茶



在這畫面有蛇，和許多在地面上飛的。不管那一種用跳躍的方式就可以了。然後，橘紅色戰鬥員桑出現，只要用3次拳打即可。這畫面的問題，大概就是咻一飛過來的小石頭。用拳打或斜飛踢就能夠過關了。這種狀況要好好抓住時機才行。被擊中也沒有什麼大礙，所以，大膽的攻擊。基本上難易度等級大致都是一樣的。總而言之，儘量增加威力，以做為備用。

頭目

第1面的頭目，用拳打擊退，反覆使用就能夠全部打倒。但是，要正確的一擊。打不中，王的後退速度會變遲鈍。

1-1



◀ 三個人之中動作最遲鈍。用正面攻擊後就馬上後退。若胡亂連打一通並不好喔。



1-2

◀ 用對陳的同樣攻略就OK。各面的頭目不是用踢或飛踢的。用拳打最確實安全了。

1-3



◀ 對付這個傢伙的攻擊，先要蹲下來。然後，在這個位置用下段攻擊方式連打即可。

STAGE 2-1

哇塞！你會讚嘆的美麗室內畫面，不愧是PC Engine。

在這畫面，初登場的刀是高深莫測的。以直線般劃過，總之速度很快，要在瞬間立即判斷喔。下是用跳躍，稍下一點用下段攻擊，正面用正面攻擊，而上是飛踢等方式來對付。雖然也可用斜飛踢的，不過斜飛踢後姿勢很難站立，還是不使用的好。戰鬥球在這畫面毫無問題，只要在跳過來時候，用拳打對付。



STAGE 2-2

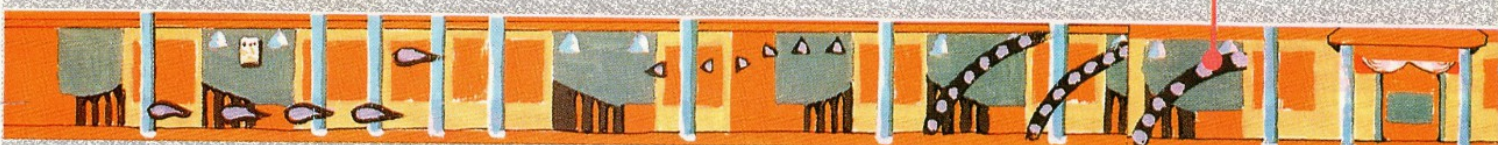
POW



這畫面一開始會出現大盤。被打中的話，當然會受到損傷。若碰到飛落下的破片也會受損。在這裡出現的東西就用正面攻擊破壞就可以解決了。如果出現慢一點，就用連踢的方式，把破片掃落。其次，對付扇用踢的方式，在飄到這裡前打落它。可以根據王的位置，去判斷使用拳打或踢。要拿取具有威力的刀，先要躲開下面而來的刀，繼而用跳躍以飛踢移動去拿就行了。

STAGE 2-3

POW



右邊的水滴出現在太下面時，只能用跳躍去躲開。對付在途中的烏龍茶則用跳躍，再來個踢就可以了。

然後，戰鬥球以集團式會3次連續落下，這時完全要用連續拳打才行。如果有殘留也會使王造成很大的損傷。訣竅是一次2個一起打，再加上拳打。繼而拿到增加威力後再乘機逃開，這樣子保證有收穫而且威力又能夠增強。

頭目

這畫面的頭目2-2比較強些，往後就很輕鬆！不管如何只要逼向右側，用連續拳打即可。不過，必殺的圓舞拳很有價值，用這種拳法會覺有點可惜。吳一登場，王則變為黑色。這種顏色大致都很厲害，不過在開始之前要是能夠選擇好的位置，那麼然後就用連續拳打。

2-1



▲小姑娘。儘管如此，卻沒有頭目的味道。在功夫II想以她做為主力...

2-2



▲戰鬥之前，能夠來到照片位置的話，就按鈕連打。操縱桿則往右下即可。

2-3



▲楊君。這樣子毆打女孩子總會覺得怪怪的。即使被打敗哭了，也很可愛。

STAGE 3-1

第3畫面具有中國風味。從這個畫面開始，嘍囉出現方向回轉逐漸變得狹窄，加上「一波又一波的擁上」，有喘不過氣的感覺喔。首先，出來的是長槍。只要走過這兩邊，大概就安全了。其次，從上而來的石子藏有威力，用拳打使它出現。後半時的刀用斜飛踢，然後鐵球也是用飛踢，這樣子便能夠拿到各式各樣的威力。不過，拳打卻有很多打不中的情形。



POW

POW

POW

STAGE 3-2

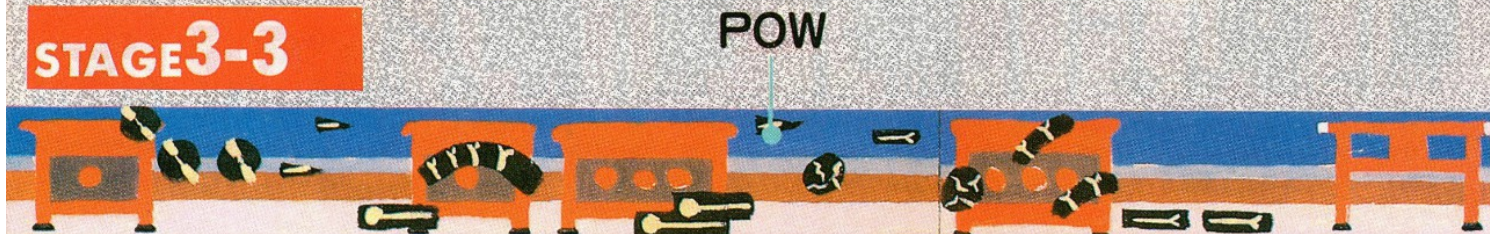
這畫面太棒了。為什麼呢？首先是富有樂趣。不管怎樣只要躲開箭就行。箭只會從正面或下面2種方向飛來，所以王就得用跳躍或正面攻擊2種動作去對付。這種驚險又刺激的狀況，是極為有趣的。但若稍一疏忽時機，就會被射中了。順便一提的是，出現順序是下4、上1、下2、上1（有威力）。下2、上2、下、上、下、上、下6。要牢牢記住喔！



POW

茶

STAGE 3-3



POW

從3-3這兒開始，若不使用捲動技術會很吃力的。只要一直走就會有，許多敵人一起在畫面上出現了。頓時不知所措，也就毫無招架之力。在這裡稍為走出來時候，要取消連續拳打（連打的時候，是無法使用捲動的）然後再稍往前走。但是，長槍2支不一起出現的話就糟糕了，要小心。後半，出現棍有2次，每次以2支出現。在潛藏的2支來攻之前，要趕緊躲開。剩下是快速降下來的2支棍棒，用腳尖去踢，打倒之後，就沒問題了。

頭目

首先，像李小龍的季和清，會在中央等待，要適度使用連續拳打（手要稍離方向鈕）。這樣子就能夠狠狠的擊中。這時2人的身體會向左邊移動，逼上左邊的話，就要把握時機，再用踢的方式接近。拳打也是要看準時機，才使用。然後向右邊追過去，而洪則是在下面。

3-1 季 歐扇



◀開始的時候在左邊等待，敵方一接近過來就用拳打，逼向右方或許較好應付。

3-2 洪 小良



◀洪的攻略法跟1-3相同。但是，左捲動結束時卻奇妙地能夠在照片的位置裡。

3-3 清 沙羅



◀在上方時，要以右或左連續的一直拳打。一站起用拳打馬上就坐下。要重複做！

即使是最後舞台也可以輕鬆過關的！

STAGE 4-1

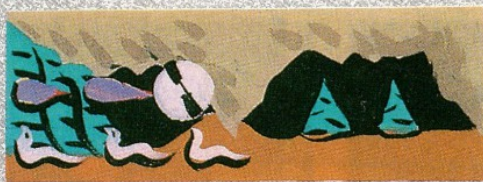
POW

POW



到了最終舞台，心情更是七上八下的。不過，只要抓住訣竅，肯定輕鬆贏得勝利！（大概是）首先，出現的是蝙蝠，等全部出來，在左邊用拳打之後再跑到中央。扇和刀若以同高度直線飛來的話，就用拳打攻擊它們。而藏有威力的刀，就用飛踢方式去拿，一著地扇子就會消失2支。而後到蛇那裡去，總之要避開下邊，用跳躍後再向上踢，要反復使用。跳躍中，上方的敵人一進到射程距離內，以踢來瞄準對付敵方。在蛇地帶能夠把它們全打倒固然很好。但是卻要安全避開上方的敵人，時間綽綽有餘。

▶在5塊石頭飛來的地方用斜跳踢。既有威力本身也安全。



▲首先要慢慢地驚動蛇前蹲著等待！



▲蛇一來就跳躍再蹲下。一石二鳥的好方法！

STAGE 4-2

POW

POW



首先一開始是非常的難。難的地方是，上面的火球和中央的箭內有威力。要毫無損傷而能夠取得，畢竟是一件很困難的事。不要太牽強的去拿，能夠拿到的話，總可以拿到的。最先捲動要慢慢的，箭、火球、蝙蝠、2支箭一射出，火球也會迎向而來。其次，蝙蝠出現又消失，然後去拿威力箭。對付4-1的頭目以3-2同樣的方法打倒。4-2的頭目也和3-1、3-3同樣的方式。只是有難以言喻的「速度感」要配合行動，而且要確實。否則一旦失誤，王會哭喔。



要掌握住時機！！

中場時取上面的刀，要想毫無損傷去拿是不可能的。結果只有使自己的體力減弱了。踢上面的刀，在著地的同時要連續蹲下拳打，這樣就能消滅刀和蝙蝠了！在這裡能夠應付的了，那麼結束就在眼前。在使用技術之前，要以捲動技術來調整體制。



STAGE 4-3

POW

能量——命
在這個畫面上，無論如何要考慮儲存威力？因為最後的頭目很厲害。不過，

只有在這畫面賺取能量威力，才能夠打倒敵人。相反，逃走的話是無法取勝。

趕快！！
4個鐵球要這樣斜踢才能化險為夷的！



終於來到最終畫面！來到這裡的話，後面就沒有了。首先照原樣慢慢捲動，魯槍谷完全出現，下面的刀出現，去拿上面具有威力的刀。然後著地之後，馬上正面拳打攻擊魯槍谷。在中間的上方拿取有威力的刀，後頭的火球有陷阱，不要理會對手，只和前方嘍囉作戰。

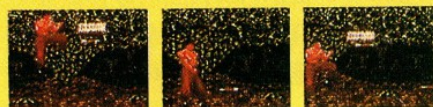


然後，最後4個鐵球用斜跳踢，飛越過去。而上方具有威力的2支箭一定要拿。全部共有4個能量威力，至少要拿到3個才行。剩下的是最後頭目了。

POW

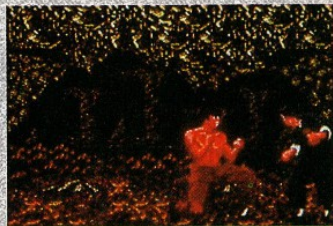
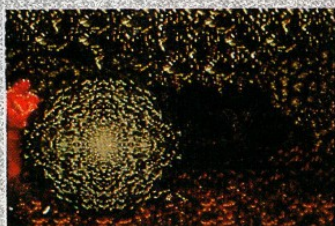
看準時機！

後半的箭。在著地拿到第一支時用跳躍，接近上方的第2支來個狠狠的一踢，要連續動作的踢！這樣子就能拿到2個了。



最後的頭目！等待和星嚴吳一決死戰！！

最後頭目是星。這傢伙相當的厲害，而且以速攻無法打倒他時，體力會因此而很快回復的奇特傢伙。要給他快又致命的痛擊，只有靠「特別連續拳打」了。在4-3，若能夠好好儲存體力的話，在右邊出現時，以先發制人的方式，來個下段攻擊。然後，先故意受到3次攻擊之後，再用連續拳打！這時候，絕對不要使用毫無意義的拳打或踢！繼續連續拳打3次之後，只剩下1發而已。這樣一定能夠打倒星的。打倒星之後，就到了最美麗的結束



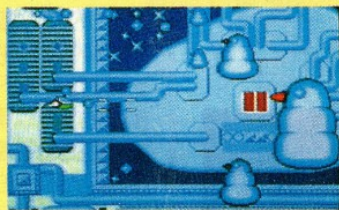
成功了！

畫面，再從第2循環開始，順便一提，也有第3循環喔。你一定要看到結束！



令你愛不擇手的～PC-ENGINE新作情報 幻想空間

不只之前在電動版上，幻想的景緻受到眾人的喜愛，而幻想空間就是從電影版移植到PCengine上！現在馬上介紹2張照片給各位，這個已經是PCengine版的畫面。並不是借用業務機器的照



片，而來吹噓發售。

發售的是NEC阿貝紐。「往後還會陸續發售熱門的遊戲給各位瞧瞧」。這種消息實在是令人興奮。PCengine FAN在暑假期間，將帶給各位一道消暑的清涼派！





中本伸一專訪

發表今後所要上市的週邊機器。

「CD雷射光碟機」大小就如「隨身碟音機」

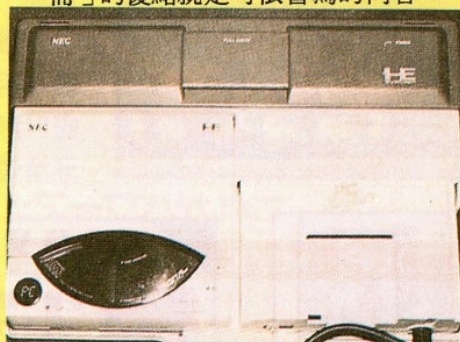
從本期開始，我們要利用幾期的篇幅就“PC-engine”的「磁心構想」做詳細的說明，根據「日本電氣」「家用電子」所發表的資料來看，以現在正在開發的「磁心構想」為基礎所製造的後續配備有「AV增幅器」、「CD雷射光碟機」、「印表機能增幅器」、「通信介面增幅器」和專用的「液晶彩色電視」等，下面就分別做簡單的說明。

「AV增幅器」是從“PC-engine”中直接輸出影像和立體音效的訊號，不知道是因為最近配備「AV端子」而直接輸出的大銀幕電視機和高傳真錄影機等相當普及，還是增幅器的價格低廉（才3500日幣）的緣故，銷售情況非常好，幾乎沒有什麼存量。特別是將「AV增幅器」接在錄影機時，玩起遊戲會變得非常有趣！除了可以把自己在遊戲中所得的最高分錄影起來，請高手來攻略，以便反覆觀摩，或者把玩「R-TYPE-I」時全然無損的過關情形錄下來，在電視上再次播放，都是令人興奮異常的。

接下來要介紹的是「CD雷射光碟機」，看起來就像「新力公司」所製造的隨身攜帶用「碟音機」一樣，兩者的顏色均為乳白色，與PC-engine橫向並列，加上手提包式的外觀設計，因而攜帶極為方便，至於去年展示會上發表的黑色標準型「CD雷射光碟機」除了可把PC-engine置入，成為內藏式，在家中當玩樂或聆聽用，亦可和PC-engine分

離，使用於外出場合，其發亮而帥氣的造型，更是引人注目，詳細的情形下回分解！

「印表機能增幅器」係接於PC-engine的「彩色印表機」上。使用「印表機能增幅器」就可以把相同的一段字語同時印在好幾張明信片上，用來和朋友連絡、交換都是挺有意思的。最近，商業人士之間非常流行一種叫「系統手冊」的冊子。這是一種世上獨一無二，專供自己使用的筆記本。普通的手冊只是提供幾種特定的格式罷了，而「系統手冊」的優點就是可依書寫的內容



而附加上自己設計的各種書頁。如果使用「印表機能增幅器」來製作「系統手冊」，那麼，時間上的區分、朋友的地址、辦公地點及商店的電話、市區的地圖都可以整齊的列表出來，非常實用，此外還可製作各種卡帶和錄影帶的標籤，以及加有自己芳名的封緘。你可以經常享受到普通家用的「應用程式」機能中少有的彩色印刷樂趣！這種樂趣就是因為「印表機能增幅器」中安裝了「強化繪圖功能」的設計哦！

使用電話連線的通信網路，享受夢幻遊戲的樂趣！

「通信介面增幅器」是使PC-engine能夠利用電話連線做通信遊戲的裝置，這個和目前個人電腦的資訊網路略有不同，PC-engine製作者—日本電氣公司本身就是專門做通信的公司，除了擁有全國性作業網之外，在個人電腦中，將近3萬名的使用者利用其資訊網路，亦不停的在作業著。如果將此資訊網路用於遊戲上的話，那麼全國都能同時享受到遊戲的樂趣。可以說是由「追求夢想」的系列，邁向「在自己家裡達成夢想」的系列，與此通信遊戲有關的情報，我們謹借此一角簡介之。

接著來談談另一項配備—PC-engine專用的「液晶彩色電視」。其電源部份為內藏充電式電池，外形則和PC-engine呈一體化的手提箱形，因此可以在家中或任何場所大玩遊戲，但是小小的液晶畫面果真能玩遊戲嗎？不少人心存這種疑問，由於去年展示會上「艾雷瑟公司」所出品的標準型，在小數字方面無法很清晰的呈現出來，因此我們期望在大量生產時會得到改進。以「磁心構想」為依據的各項後續配備已漸次的開發出來了，希望各位PC-engine迷們和本人一樣懷著愉悅的心情一起來期待吧！




國營地下鐵雖然已經發行了地下鐵券和橘色卷，我卻已經被各種繁多的票卡給弄糊塗了。怎麼又出現了莫名其妙的U卡、遊戲卡呢?!這是用在什麼地方啊?!這麼一來很容易搞混的呀?!拜託拜託，不管是誰都可以，趕快幫忙處理清楚這種令人眼花撩亂的場面。

天明三年，日本被一片烏雲所籠罩。首先發生了大飢荒，接著兇事就頻繁地出現於各地，人心變得很快惶。這些惡事都是使用幻術的妖念齋在搗鬼。妖念齋從魔界發出訊息召喚各地妖魔，背著人們在江戶造了一座魔性之城，妖魔城。企圖要將日本變為妖魔所有的地方。

「禁止百鬼夜行！打倒操縱妖魔的妖念齋！」

於是隼人開始展開展開一場戰鬥了。

刀	▲隼人的攻擊力提高一、五倍。無論取幾個都是一、五倍。	▶使生命力恢復在一定量。須在死前取得才有效。	葫蘆
印符	◀擁有這個寶物可以使生命力從滿點。	▶擁有這個寶物就可以使遊戲繼續進行一次。	日記



▲同時也獲得了新的工夫。
。要記住全部的5種工夫。



▲在跳躍的時候若敵人來襲也可以使用劈竹術！！



跳提

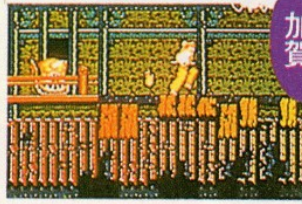
高術

高隼人跳躍力的基
礎，就算是拼死也
取得。

隼人西日本行脚

隼人之旅是從肥後開始。而在江戶結束。但是卻沒有必要繞行所有的土地。從旅程過關之後所顯示出來的地圖中選出想要去的地方就可以了。接下來，做一些簡明扼要的介紹！

加賀



雖然沒有首領，但是出現了巨大的敵人很恐怖。立場很險惡。

尾張

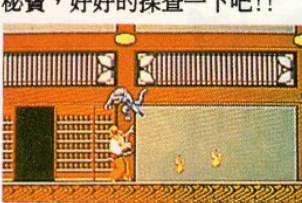


畫面右下燃燒的藍白色火燄令人討厭，而猴子卻蠢蠢欲動。

伊賀



潛入大房子內部。這裡有各種秘寶，好好的探查一下吧!!

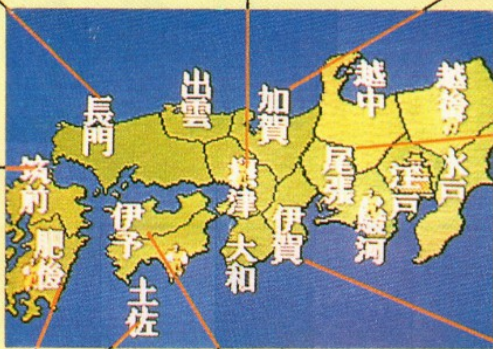


啪！敵人突然來襲。連火球都飛過來了。恐怕很難閃避掉。

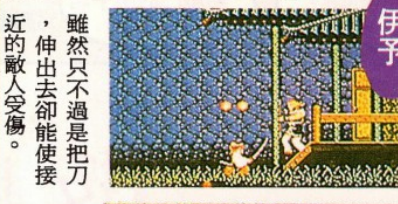
攝津



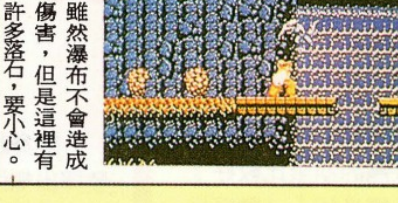
此處是以前後飛來的敵人為主中心。儘快掃平他們並過橋。



伊予

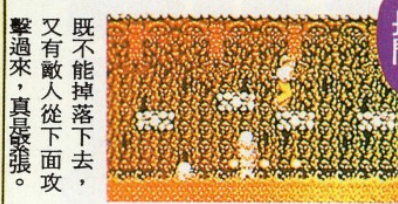


雖然只不過是把刀，伸出去卻能使接近的敵人受傷。

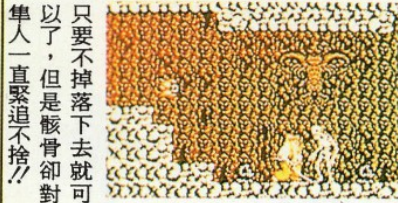


雖然瀑布不會造成傷害，但是這裡有許多落石，要小心。

長門



既不能掉下去，又有敵人從下面攻擊過來，真是最張。

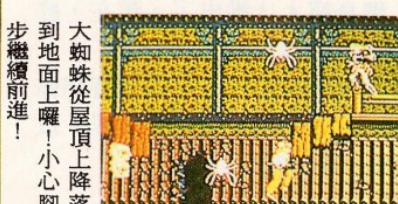


只要不掉下去就可以了，但是骸骨卻對隼人一直緊追不捨!!

筑前

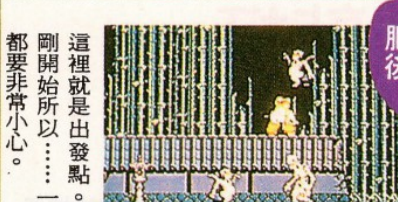


在大佛像頭部的頂端隱藏著秘密通路。可以通到另一個房間。



大蜘蛛從屋頂上降落到地面上囉！小心腳步繼續前進！

肥後



這裡就是出發點。才剛開始所以……一切都要非常小心。

土佐

修行增加體力

順利通過修行關卡的話，生命力的最大值將增加到一定數!!在漫長的旅途中，最重要的是生命測量計。

開始



「在這裡開始修行」。好！加油吧！如果因此而增加生命力，接下來的旅程，就輕而易舉了！

修行中



修行中必須一面躲避迎面飛來的箭和從上方射下的箭，並一面前進。極困難。

要經得起修行



如果安全無事地完成修行的話，箭射到就會倒地不起。此時只好從頭再來。

未成熟者



SEGA 新卡發行表			
發售日	遊戲名稱		價格
5月29日	劍聖傳	劍聖傳	¥5,500
6月2日	天才バカボン	天才與白痴	¥5,500
6月2日	ロードオブソード	飛天大戰	¥5,500
7月2日	スーパーレーシング	超級賽車	¥5,500
7月2日	忍	忍	¥5,500
7月16日	サンダーブレード	飛狼	¥5,500
7月23日	R-TYPE	R-TYPE	價格未定
8月13日	高校野球	高中棒球賽	¥5,500
8月27日	孔雀王	孔雀王	價格未定
9月15日	イース	伊蘇園	價格未定

電影版

變身超人

概要介紹



有一天，中村遇見阿爾發行星人。



然後，得到變身物質，接受啟示。



這時，爆田博士企圖要征服世界。



正義覺醒，和邪惡戰鬥的男子名叫...！！

戰鬥突然展開了！

比預定發售慢了將近2個月時間，倍受注目的『變身超人』推出了。現在，終於以驚人之姿跟各位見面了。

蘑菇狀頭髮的爆田博士，率領著恐怖的邪惡軍團，正準備去征服整個世界。以這種姿態登場，展開遊戲！



使用銀之力打倒惡人！

▲阿爾發行星人，絕對不會變形。

一天之前，平凡的上班族「中村」，遇到了奇怪的事。和「阿爾發行星人」相遇，學得銀反應的「超變身物質」的奇特絕技。

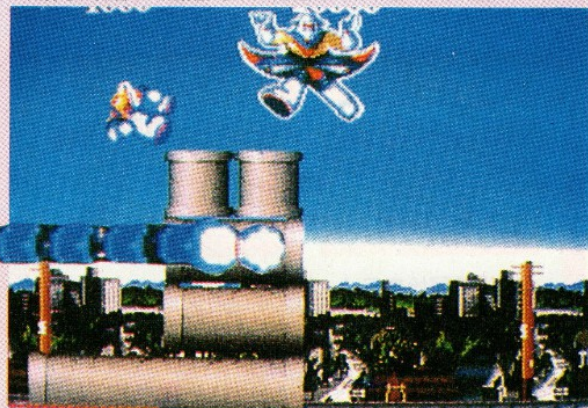
然後，使其和10元（噢？這就是銀之力？不要有太高的期望比較好）反應（投入），「變身超人」就誕生了。總而言之，這很像電視遊戲。接著，突然出現的英雄，使用了其超人的無敵威力，以及各式各樣的秘密寶物，去展開戰鬥打擊邪惡！看了真叫人拍手叫好。

按鈕要

按！並敲打變身超人！！

變身超人的神奇威力，由操縱者所操作的按鈕發揮出無所不能的力量來。

在操縱桿和按鈕的配合之下，踢、拳打、頂頭衝撞的功夫發揮得淋漓盡致。而且，用力按鈕，咻的一聲伸展起來。這就是超人絕技！和跳躍一樣，用力的話，就能夠讓「變身超人」直飛而上喔！



◀只要敲打跳躍鈕的話，就會像這樣子喔！

我就是爆田博士。 盤據於3個世界。

把右邊的照片剪下，到理髮廳去理個同樣的髮型吧。這樣一來，你就是世上的絕頂人物！！

不管怎樣做都可以，這個遊戲的型式一共分為3種。下面所要介紹的就是這三種類型。在前面有各種的變形……討厭的敵人正在等著你喔！目標是32畫面！敵人的根據地！



▲威脅著和平城市的機械人軍團。

▶這是爆田博士。



◀在海底嚴陣以待的敵人海惡魔。



◀乘著夕陽時分來襲的敵人，是忍者軍團。

城內

▶以電池波直接把敵人擊潰！會麻痺的！



▼黑色的變身超人終於正式登場！吃我一腿！



海底畫面

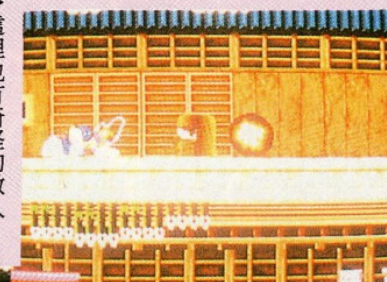
▶水中的敵人用攻擊鈕來打擊發射！發射！



◀最後等著的是水鬼大王。是極為無情的……！

忍者房屋

▶這裡也有奇怪的敵人！地獄陷阱到處都是！



◀謎樣的蛇形忍者，會投擲短劍過來。

再加上
廣角鏡頭的
背景組合體

特報！比「衝破火網II」更精彩的立體感遊戲第8彈

星際大爭霸

4月20日轟動社會的處女作品塞加立體感遊戲系列的新作「星際大爭霸」登場了。具有「太空爭霸戰」的幻想，宇宙印象的遊戲新結合。塞加正是集合這些於一身，所表現出的最佳寫照作品。

機身前後15度，左右各有335度傾斜度的衝擊動感。宇宙船型機身和超群CG音效最佳。



▲生動逼真迫力十足的畫面，和卡卡做響的FM音效。立體感遊戲已經來了！



◀意外地在這個地方竟也有這種信號標誌。

▶在都市中應該已進入博物館的古物。

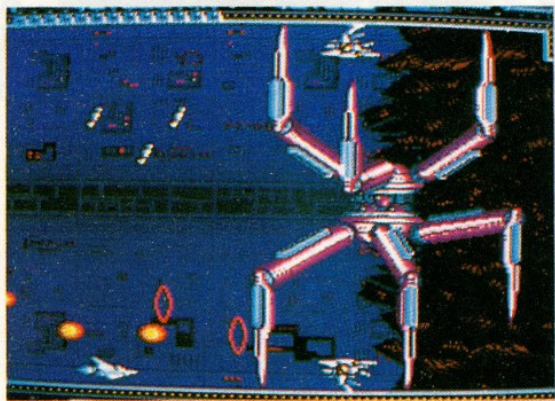


▲圖形的看板和鐵柱的突出有古老的感覺。

突擊！！電動版壓軸好戲！
本編輯部提供祕技！！

沙羅曼蛇Ⅱ代

這個遊戲好像是柯拿米所發出的挑戰書。你玩過了嗎？這期是改正上期缺點的高分攻略法。



為上期道歉及介紹本期特色

對於讀過上期雜誌讀者，在此對那些假祕技鄭重道歉，特別是在火山行星的舞台上方的牆壁根據判定是沒有的這種說法是個大謊言，但事實上是存在的，只是牆壁會因為判定得太草率了，所以有時候會撞上有時候不會撞上。其次是關於裝備，上次看照片就知道是以各種樣式來玩的，但這次是以適合初玩者的雙向飛彈的波紋

雷射來玩，只有後面是以適合玩家的光子雷射來進行。即使是編集部中也認為初玩者以雙向飛彈來玩比較好，我也認為剛開始用這種裝備較好所以決定採用。關於本期的內容是只朝著攻略一事為重心。雖然雙向飛彈在最初玩時有美中不足之處，但一開始時絕對是上上之選。奇怪，有什麼不一樣？如果你這麼想，讀了本篇內容的話就能獲勝。其他的裝備也要等雙向飛彈操作熟練後再開始使用會比較好一點。

STAGE 1

首先把威力膠囊回收，強化自機！

這一關一開始就有前衛部隊出現，首先要就取得速度1或速度2，接下來要裝備能量箱或雷射，飛彈的話以後再拿比較好。總之要早點拿到能量箱。進入人工行星火龍就會出現，但是在此儘可能射6發子彈後就使威力膠囊出現，後面就好解決了。這樣一來第一關大概就完全裝備了。關於人工行星因為是完全的密封，自己應該開條路。四處閃躲雖然也好，但是我認為確實地殺戮下去會更好。果為弱點在頭部、所以要確實地攻擊那裡。如果被火龍追的話要從下方一點一點地逃。如此一來就能逃脫。注意要在畫面中上下移動時要一點一點

的推進搖桿。所謂的推進就是畫面移動太大的話，不是被中工行星就是會被到處亂飛的雜碎碰到。因為這關死掉也能順利復活，所以死了也不要洩氣。復活時要在一開始就要加速到1還有別再失敗了。

若接中火龍射出的第6發子彈，就有威力膠囊。

正如上面標題所述，火龍射出的每第6發子彈就會變成威力膠囊。知道這事之後，要復活就很簡單了，讓它出現吧。在此會發生很有趣的事。方法就是看準第6發子彈、然後馬上以身體碰撞就可以吸進這個膠囊了。但是，這種技巧是高手的絕活、不值得推薦。只是告訴讀者有這件事而已。只要使首領的自機在最下方就可安全，如果有能源箱就可用子彈取勝。



第6發是威力膠囊。到底中了哪一個？為了不要越邊圍住、要確實地毀滅。



BOSS 首領

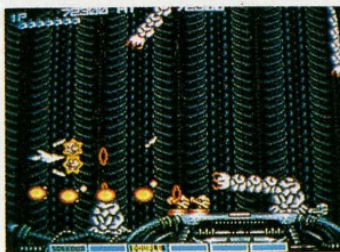
在第五位數字處停機，把能源箱橫排，以飛彈和雷射連攻。也可在下方躲藏，放出能源用子彈來解決。



STAGE 2

不讓你活著回去！畫面一開始就這麼說……

進入第2關前裝備了波紋雷射嗎？有它和沒它會有很大的差別。在畫面入口至少要帶有一個波紋雷射和能源箱。當然飛彈是一定要配備的。把速度調升為2，就可突入到第2關。



▲觸手的陣型。即使是一點一點地也要造出大空間一舉通過。



▲從上方進入時的攻擊。從上方就較容易過關。

開始時是上下捲軸移動，在異形舞台上好像上下兩方都可進入，去那一方是隨玩者而定，但是向上方走的話從甲板來的攻擊較少，而且可以回收膠囊，還是走上方吧。要破壞在牆壁的觸手般的奇妙物體，而且保住自己的空間。通過觸手區域帶後就進入障礙地帶。這傢伙如左邊的照片一般會組成群體而來攻，为了不使自己受攻擊、把自機設置在能源箱的上方。等到對面的觸手攻擊過來後，利用間隙的空間，就一舉通過。穿過觸手障礙地帶後就是異形地帶。在這傢伙從卵孵化出來之前，馬上就毀掉不然後果不堪設想。因為從卵孵出的異形沒有任何分數。後半的上下捲軸結束時，會有一個自機位置修正的強制捲軸的畫面，如果操作不好的話，就會死掉。



▲觸手會伸來伸去。無論射擊哪裡都會縮回去。

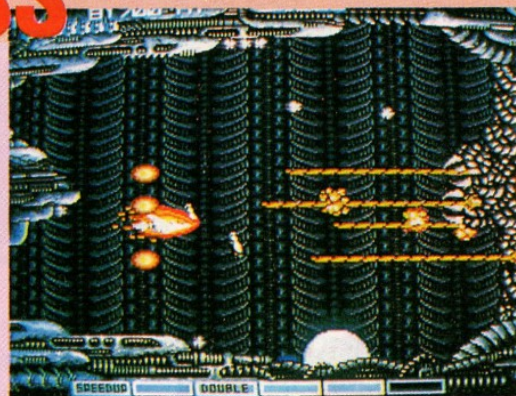
復活の泉①

若在這關的前半部死掉的話可以輕易地復活。問題是在觸手地帶和異形地帶，在觸手地帶死掉的話就要往上移動通過沒有上方的觸手地帶、或是下降到下方穿過空隙時。在異形地帶要回收膠囊。付上波紋或加到1速和飛彈。此時快速解決掉卵。



▲從卵出來的異形是0分。殺牠賺分自己都丟臉。破壞掉！

BOSS 首領



▶上下伸展出的能源箱組陣隊攻擊！從眼睛射出的能量彈要閃避。

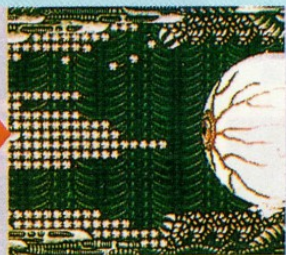
這個首領的殺法如果是完全裝備的話就把能源箱伸展到上下，避開大子彈再組合成隊型就可輕易取勝。復活時待在左邊的地形射出飛彈和手榴彈，等眼睛一出來就往下移動使它自爆。等眼睛出來後用射擊也很難殺死，應該避免。如果是波紋的話就可殺死。攻擊比閃躲來得好。

隱身訣竅

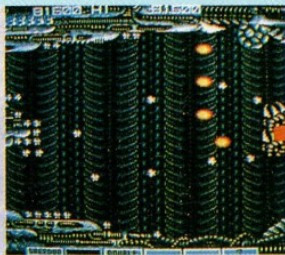
教你一個只有完全裝備時方有的意想不到的隱形方法。捲軸畫面停止時首領的觸手就會很快長出來，這時要隱於在背景的上方把分身代替物排成縱列伸進手腕中的話，這樣一來就可以不受傷而過關了。這時要注意的事是首領即使死了觸手還會動，所以要往前進時，畫面又開使捲動，要一方保住自機一方小心通過。此時以飛彈和波紋通過背景較好。



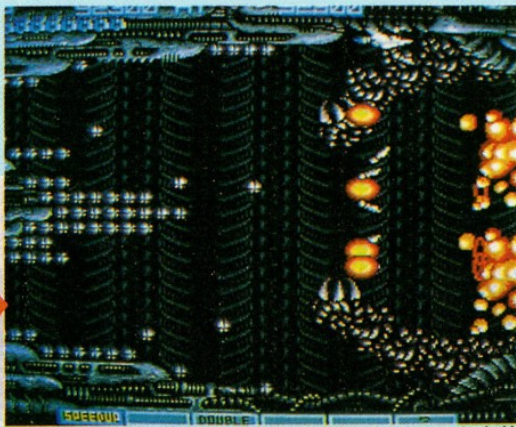
▲隱於上方什以分身法來對付眼球首領，儘快鑽到眼球下方。



▲還有1發能量彈要射出應該躲開。在這個位置是沒問題的很安全。



▲完全裝備時，十倍彈也打不中的完全隱身。用波紋和飛彈就可以獲勝。



▲破壞了。之後畫面又要開始移動了，配合它使自機和現在的場所合為一體，要注意在往前進時，觸手的下方還會移動要注意。

STAGE 3

死掉的話就上當了。
用連射取勝！

要知道在這裡死掉的話以後就沒下文了，還是振作起來吧。進入第3關時需要速度3和4個能源箱。為什麼要拿速度3？因為這樣才能使能源的範圍擴大到擋住結晶。還有這一關不要拿防護罩較好。理由

是結晶陣列上升時破壞了大結晶，分裂的結晶就會碰撞個不停。不過不要緊張，即使沒有防護罩也能通過的。再來是射擊一事。在這關用波紋來打的話稍稍有一點辛苦，但是鼓起精神敲打按鈕來保護自己。把4個能源箱排成一縱列，自機的位置要注意在畫面的後面還要保留一格的活動空間，以便結晶突入時可以逃脫。



▲決定速度3吧。像照片一樣佈陣才安全。最好拿掉防護罩。



▲中間的結晶。一有空間就馬上進去。也有考慮碰撞後反彈角度。

結晶舞台的訣竅就是固定自機，只管連射。在飛彈出現之前，用波紋連射就好。要安全的避開從自機前侵入的結晶。

復活の泉②



▶在前半死掉時一定要回收膠囊。找大出空間，也要考慮反彈。



▼在後半死掉時。仔細看結晶的動作，只要射小結晶來造路！



在這裡復活很辛苦。在前半復活還有膠囊，所以很輕鬆，中間就難了。應該仔細看大小結晶的動作，誘導結晶互相碰撞反彈，找空隙通過。擋路的小結晶則要破壞。只要熟悉誘導結晶碰撞反彈的角度就可以了。一定要取得速度1才行。

BOSS



▶要看準從觸手射出的子彈，一邊閃躲一邊射破結晶。不要依賴防護罩較好。

晶體核心只要看準子彈就可得勝，只要記住觸手射出的子彈時間和位置就可輕易勝利。即使被雷射連射，只要躲到左上或左下就可以了。要確實地把4個能源箱像上面照片一樣地在核心的X軸處排上2、3個，一邊在下面閃避子彈。只要捕捉住這傢伙特性，只不過是隻章魚形怪物。小心子彈。

隱身訣竅 2

你在想：難道不能早一點把這隻章魚晶體核殺掉嗎？事實上有個意想不到的無敵法。教你一個高分式的晶體核心破壞方法，隱身就可解決。作法很簡單，晶體出現後觸手往上升時，

趕快到晶體的核心的X軸處，只要鑽進合起來的遮閉板附近就可以一直連射。晶體應該不會動才對。如果它稍微往上下移動的話，用微調它上就跟著上，它下就跟著下。只要使晶體核心固定，就可制服它了。嗯，只要這樣做的話，就可確實地解決掉，用復活與這傢伙戰鬥時非常有效。確實而且簡單就可幹掉它。剛開始很恐怖，習慣就好了。

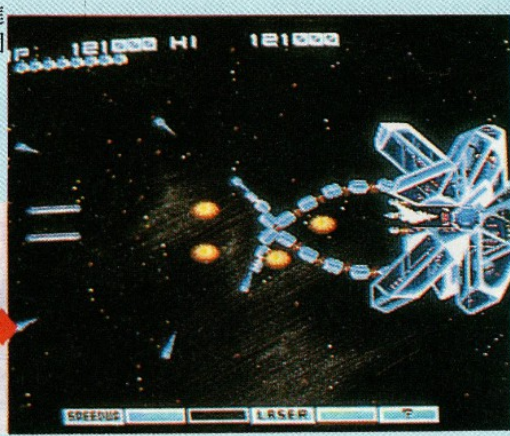
▼在晶體核心出來前在這附近等待，等到觸手開始上升時再攻。



▼觸手往上升的話就趕快配合著核心的X軸，等到觸手再度張開。



▶然後觸手一上升就到遮閉板的附近，——破壞遮閉板進入其中就可了。



STAGE 4

沙羅曼蛇系列必有 的火山行星舞台

果然是有沙羅曼蛇感覺的火山行星。使用地圖來個完全攻略吧。這一關只要用能源箱組成隊型的話，沒什麼困難。死掉時一定要拿到速度1和飛彈。因為在哪裡死掉都

可以復活，不用擔心，要注意的是不要被跳躍著的子彈打到，要確實摧毀它們。在中途的火山彈會從左下一起追纏上來，一定要擊毀。最後就是從甲板出來的嘍囉了。這些傢伙雖沒有分數但也要趕快毀掉它們。如果被子彈包圍住，就要找出空隙趕快逃出。在此關有許多玩者身上，帶有飛彈卻不使用，勸你如果有帶飛彈一定要發射。

用數字標出重點所在

這裡時常會落下飛彈，要把能源箱上下分開，組成隊型。

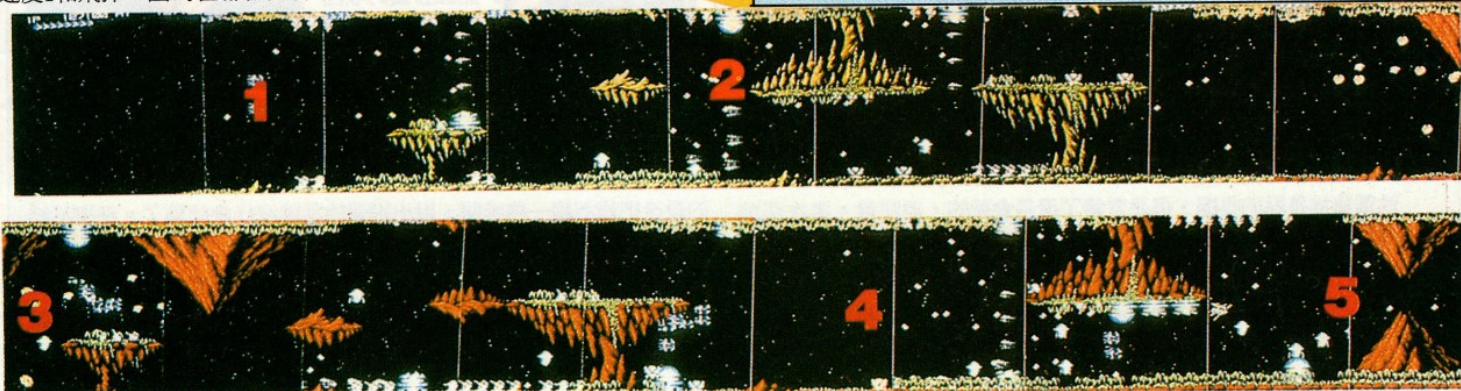
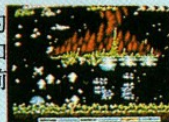
在這邊狹窄的上空的甲板會射炸彈，早點解決掉它。

火山彈在火口處用能源箱配合連射來消滅。從下面出來的石頭要注意。

雖然地方寬廣，但是要注意黏在牆壁上的小卒的小彈。早點用炸彈打發。

在跳躍的子彈散開前，早點用飛彈解決它們較好。

▶一片混亂的彈雨。不想如此就要確實前進。



復活の泉③

在這邊死的話是最可惜的了，針對後半部來說明。開始後馬上射手榴彈殺掉紅色敵人加速到

1，一直移動到前方的岩石下，破壞3個敵人後再向下，把從左出來的石頭統統幹掉，前面的敵

人破壞掉後，就停留在跳躍者的子彈的水平處上方，仔細看照片。



▲一開始就射出榴彈，把紅色敵人殺掉，配上速度1前進。



▲破壞3個敵人後再幹掉下面的2個石頭，摧毀前面的敵人。



▲後面有水平散開的子彈，往子彈的上方移動一些。

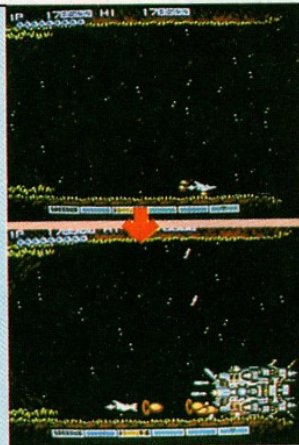


▲之後只要保護X軸，一直往前面出去就可隱身。

BOSS

這個首領叫死亡號。這艘新型死亡號上次也在照片上出現過，但是上次的方法太無聊了所以想出了必殺技介紹給各位。作法是儘可能把自機降到下方，在能源箱的表格處固定能源箱然後把自機拉開。首領一出現就會降到下方，正好落到能源箱的地方，死亡號的核一打開時馬上就射出炸彈，一發就OK。剩下的工作就輕鬆了。

▶在位置等死亡號出現之前，聚集能源箱，會打開，這時用炸彈給予一擊。



▼之後如照片所示把能源箱壓入，用炸彈把核心打壞，像磁碟般的波動砲要注意。



STAGE 5

摩艾摩艾摩艾。一個接一個的摩艾，柯拿米摩艾

在摩艾畫面雖然很難復活，但是完全裝備的話就可以平安通過。後半的紅摩艾是賺分的場所。離子環要徹底地消滅。離子砲的閃避法請參照上期。還有，大家都沒注意的是破壞了摩艾也沒有分數。破壞了還沾沾自喜的是笨蛋。只有復活



▼先編好隊型注意賺分和安全。
▲紅毛摩艾的離子砲可賺分。

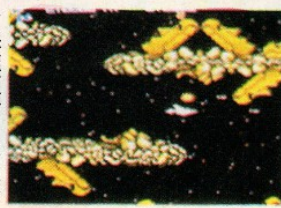


時破壞掉才可喜。若是危險的紅摩艾就移動到下方。

復活の泉④

要在這邊復活很危險，移動到下方比較好。復活的威力增強首先是速度1和飛彈。然後才是個人的自由。紅色摩艾的最後一段有很多紅色敵人，應該去那裡。要配上1個能源箱。

▶很難復活。膠囊有多少就回收多了。



▶不能早些收回的話就糟糕了。
▶能源膠囊的收回也很重要但也不可忽視生命空間之大小。

跳躍摩艾法

跳躍摩艾是點的集團，但是看錯了還是會死的，要注意。這次跟前次不同，用分解照片來說明，應該可以很清楚地看到了。

這次的作法是首先待在畫面中央的最右側，摩艾一開始動就一口氣退到左邊。射出波紋砲和飛彈。這樣一來摩艾就會全部跳到右邊。有了距離殺起來就輕鬆了。破壞了跳躍摩艾後，咕嚕嚕轉的主機從畫面中央

的最後把能源箱一路排開，射出飛彈的話就沒什麼問題了。在復活時對付這種跳躍摩艾，這種方法比較好。只是這時的射擊別輸了。只管連射摩艾的嘴巴，一定可以獲勝，好好利用連射吧。

事實上，這裡也可以有完全裝備。只要有充裕的時間和工夫，就可以試試看。



▲最初待在這，等待摩艾的移動。



▲一開始動就一口氣速攻穿過左邊。



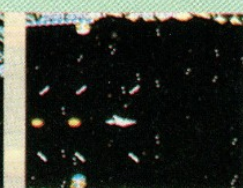
▲當然要射飛彈和波紋砲。



▲摩艾往右移動就可以稍微安心了。



▲之後只要從最近的摩艾開始破壞。

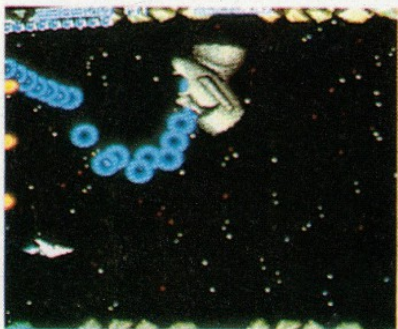


▲咕嚕嚕轉的隊型。用炸彈射！

沙羅曼蛇二代～讀者的心聲～

有人打很奇怪的電話給本雜誌社談到，關於指令的事。如果從一開始就有個按鈕只要一按就是完全裝備，可同時使用盾和能量場，配上5個能源箱，同時使用波紋雷射，出現青色雷射，這真是一個無敵的指令。

還問了能源箱的弱點，到達敵本部有謎般的地道等奇怪的問題。聽那人說是從編集部聽來的，因為絕對沒有那種奇怪的指令，請不要再打電話使本社的高手群困擾了。這是編輯部的懇求。



▲力量增強就可做條地道了。哪有什麼按鈕。
▲如果有完全裝備的話，幹嘛還要在這邊寫這麼多

BOSS

大摩艾嘴中會放出小摩艾。作法是先予下面的摩艾某種程度的破壞，然後在前面摩艾鼻子附近的X軸上會射出光波，把自機往上升。

然後開始連射既可以賺高分，而且比對付跳躍摩艾的旁門左道要好多了。簡單的破壞法請看前期。無論如何要確實找到到軸心，注意不要搞亂了隊型。



▶有相當分數的摩艾王。編好隊使它發怒，連射小摩艾們。

首領 死掉時

這兒的首領死掉時你要待在左下的摩艾嘴巴附近，小摩艾一出來就移到上面，把上面的摩艾移到右方，在前面的摩艾頭下，宰殺剩下的小卒。



▲首先待在左下，小摩艾一出來就上升。

▲來到上面摩艾的附近，往右移動就會變這樣。

▲最後往右下移動，殺完小摩艾後再回到左下。

STAGE 6

有壓迫感的高速捲軸畫面。路不熟準死的。

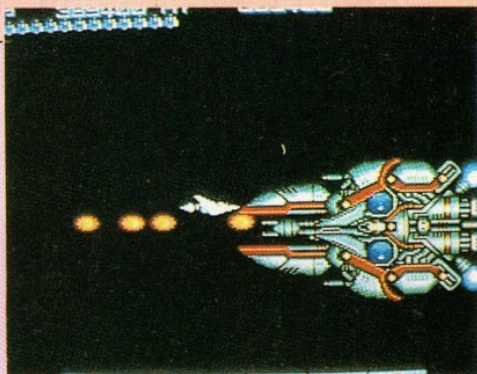
不知道路就會掉入死亡陷阱的這一關，還是畫個地圖看看吧。這份地圖是將3個畫面環結扣在一起，所以是無限的橫軸畫面。每一個地圖上下都連接形成循環，所以好好考慮路線吧。

BOSS

首領

因為沒什麼空間，教你一個簡單又確實的方法。作法只要把自機合在大核心MK-II的前端紅線上。這樣就成了。

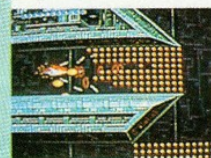
▶之後雷射會射來，但是雷射口已被自機侵佔，沒問題了。



A ▼最初的叉路。走上下哪一條隨你便。我是希望走下面。因為走下面的路比較容易。

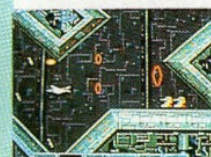


B ▼波紋雷射施展不出威力。對付粒子無效，不要失敗了。把能源箱拿到前面會比較好一點。

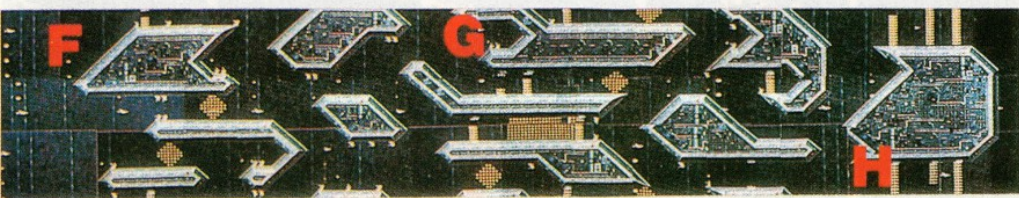
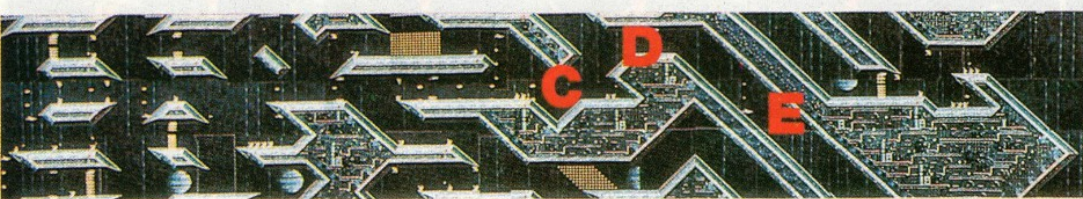
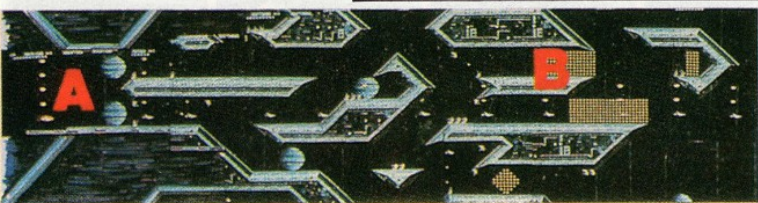
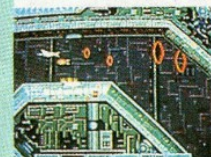


C ▼雖然是奇妙的地形，但看得到上面的路吧。

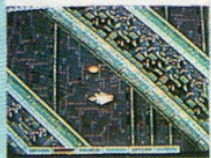
不要去拿前方的砲台較好拿到速度3嗎?很好。



D ▼前半部的出口附近。進入昏話右下方就會有一條下坡。到此可說是通過前半部了前面將會更辛苦。



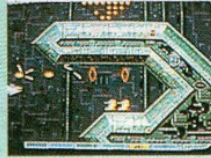
E ▼來到這裡把操縱桿一點一點地下降。不熟練的話就會死。但是這邊會讓人覺得地圖很大。



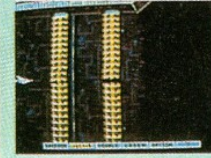
F ▼後半部入口附近。爬上這條斜坡是個好走法。後半有很多陷阱，要小心前進較好。



G ▼沒路了。被畫面強制地拉到下面來雖然也不差，但儘可能避免這種事。熟悉地圖的人較佔便宜。



H ▼出口。如果不早一點出去的話就會變成如此慘狀。這邊還有無盡的捲軸面，所以要小心操縱自機。



STAGE 7 (前半)

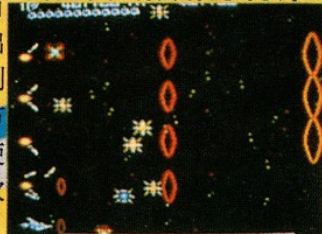
接近結束了！熟悉的首領們又一一出來了

終於來到最後一關了。前半部中以前的首領會一個個出來，發動總攻擊。力量增強了嗎？在這邊有速度2、波紋砲和能源箱，至少需要各1個。

舞台7的前半是令人懷念的角色的總演出。但是，前面會出現潛水艇Ⅲ號。因為會出現紅色潛艇，死掉的話就可慢慢增強威力。這時，一定要依序取到速度2、飛彈、波紋砲還有能源箱。潛水艇的對抗方法自己找出一招攻擊法比較好。例如把自機發到前方誘導潛艇，然後再把自機從前方一點一點地拉回來。在這個畫面即使死掉了，潛艇還是會回來，需要多次的挑戰。

關於潛艇MK-Ⅲ

潛水艇Ⅲ號如果是雙向的話，有一個完全隱身的地方。在最左下角攻擊和射雷射就可以了。



◀雙向時的隱身狀態。不必猛按按鈕，稍微連射就好了。

如果不是雙向的，只要抓準時間丟炸彈下去就可解決了。只是這時要配備能源箱。

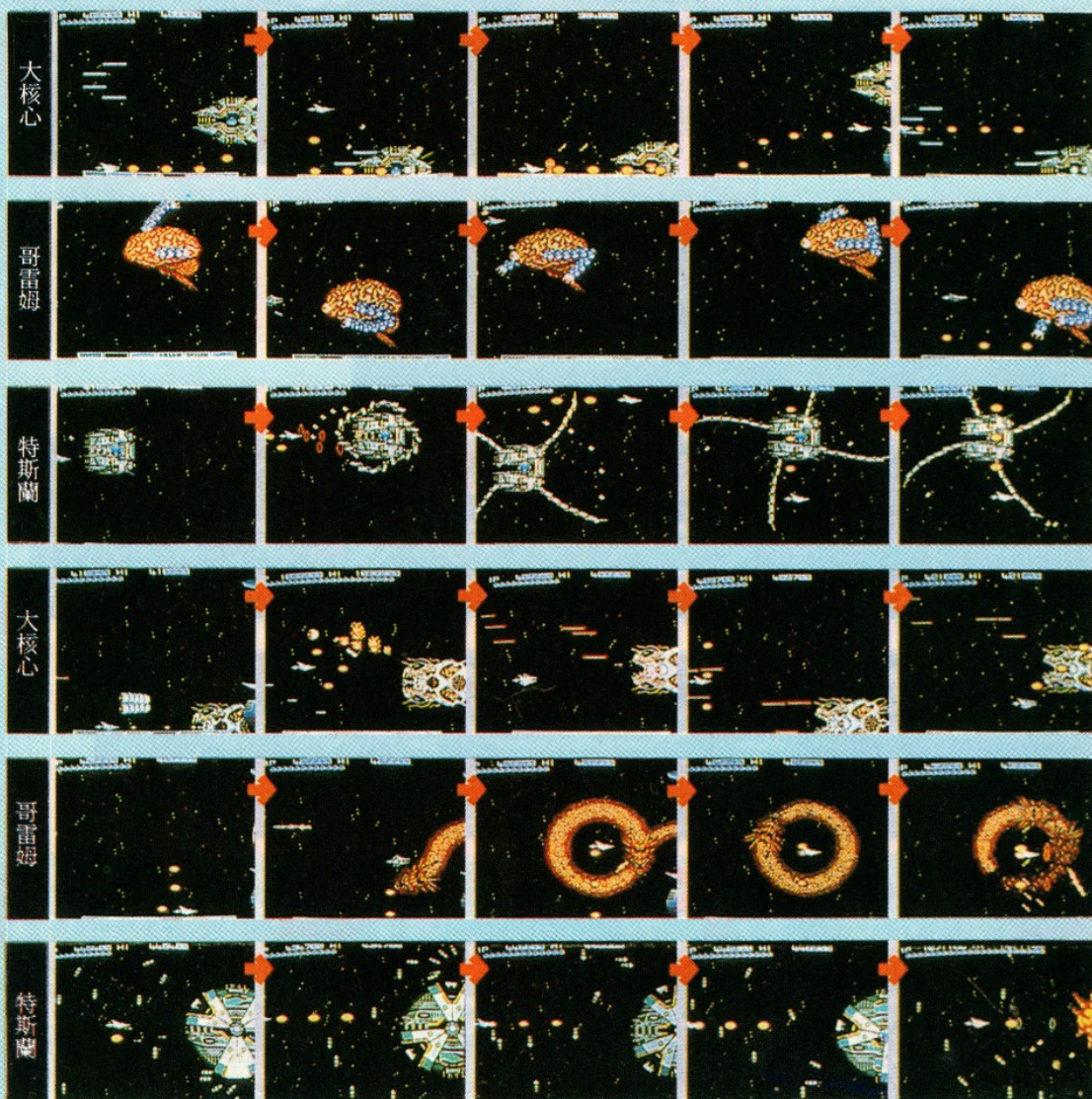
首領集合

關於首領，本期有分解照片，希望讀者仔細看。而且每一個都要說明請仔細閱讀。首先是大核心。這傢伙一出來就誘導到上方，核心一打開就誘導至最下方，把自機鑽入對方本體發射炸彈，反覆進行。隱居情形要像右的兩張照片一樣附在先端上往左移動。一邊誘導哥雷姆一邊順時針轉，注意保持距離。特斯蘭則像照片一樣讓我機鑽入發射炸彈。用波紋砲也可以，只要不被觸手打到。不需要什麼特別的幫忙只要把我機鑽入，發射炸彈就可以儘快解決了。要看清楚雷射避開它。侵略者則待在能源箱和雷射

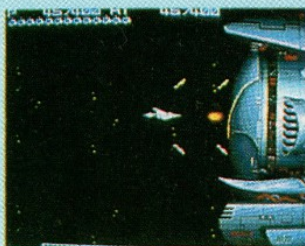
的表格中間等，一到下面來就上升，不必要防護罩就可解決它。覆蓋核心的話，在最後面

雖然可以稍微隱身，但一會兒就會從上面射來子彈，在子彈來之前還是向前作戰吧。熟悉

這傢伙的子彈後就很簡單了，試幾次就沒問題。只要在爆炸時躲開撞過來的子彈就好了。



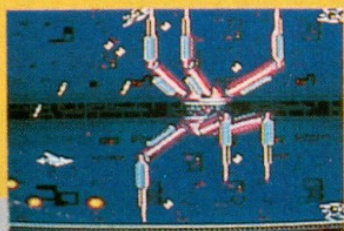
▼第7關首領前半結束，要突後半的敵人。破壞要塞面。



STAGE 7

(後半)

最後的攻擊畫面。是有陷阱的要塞面



▲可說是這一關高潮的螃蟹形會跳舞的勇士。詳細請看次頁。

最後的一關。潛艇或石頭等各式各樣的敵人會發動總攻擊。此時，至少要配備速度2和2個能源機箱以及飛彈，最好還有防護罩。看地圖就知道這是一個奇怪的複雜地形，編好隊型，一邊自在地變形一邊前進。特別是途中的核心和螃蟹等怪名字的螃蟹怪物，非常討厭。這一關特別棘手的是石

頭和跳躍者。要記住這些東西的出沒場所要早一點收拾掉他們以便打通道路。然後，在牆壁稀疏崩塌的地方要編隊射擊。誘導潛水艇包圍殺掉它。若不在敵人中隊還沒出來前解決它的话，以後就會很囂張。螃蟹怪物用雙管槍來對付較好！

重點檢查

這個遊戲會出現一種類似獵人的怪物。這傢伙只要有4個分身就會出現。不想被它奪走零件的話教你一個簡單的閃躲方法。這就是不把零件放在自機的X軸就可了。還有，其實這遊戲不需要4個分身，只要3個和速度3就是可以了，因此不用第4個分身。有4個比較好的時候大概只有第3關吧。在第2關的末尾時裝上4個的話在第4關的前半正好會出現這種怪物，給它吃掉一個也無所謂。簡單的作法請參照右邊的照片。



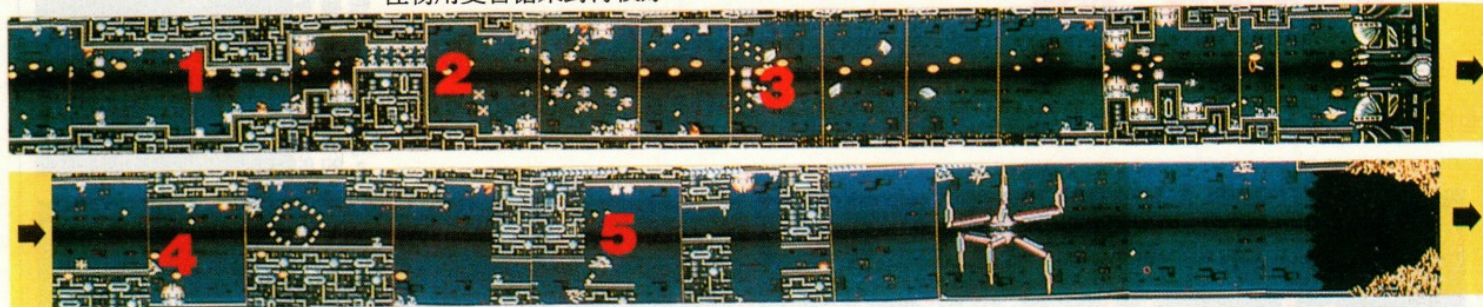
▲在X軸上不要留下分身的话，就不會被吃。



▲在X軸上把分身直線排開，這樣子等待。



▲這樣一來只有一個會被吃掉，如此就可解決了。



檢查陷阱場所

首先，最初的這個敵人首領要放出分身用飛彈破壞或是用波紋砲圍住破壞比較好。用速攻來破壞甲板，在上下把能源組編好隊型。要塞的前半部要注意石頭，只要有雙向飛彈就可完全地解決了。飛彈是絕對必要的武器，復活時也要取得速度1後，就接著裝備飛彈。

這裡有敵機和潛艇的雙重攻擊。敵機用炸彈和波紋速攻，潛艇則誘導到右下，然後往左邊從上面包圍住收拾掉。在上下的細小空間出來前要把潛艇和上面牆壁的敵機破壞掉。要靈活地使用我機和飛彈。

通過潛水艇之後突然就有一處牆壁剝落下來，把隊型編成上下就不足為懼了。在這邊死掉的時要待在從上面牆壁下來2格處，避開從下面前後而來的牆壁，上面的牆壁不知何故就不見了，一點也不難。

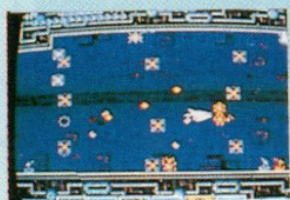


◀入口附近的編隊。放出飛彈。

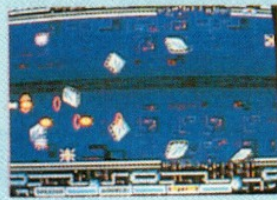
通過核心之後會從下面出現有威力膠囊的嘍囉。就這樣子去取的話會死的。因為牆壁會一下推進而來。在地圖上有迫進時的照片，雖然你不一定了解，但是有會有發亮的牆壁迫進而來，所以要小心前進。

這邊好像沒什麼異狀，但是從後面會有偽裝的石頭從空中射擊過來。這傢伙相當不好對付。但是只要把出現場所和時間看準就沒問題了。一出現就用速攻解決掉。同時也要注意跳躍者。

▼這個潛艇的後面會有偽裝的石頭從上下出現，注意。



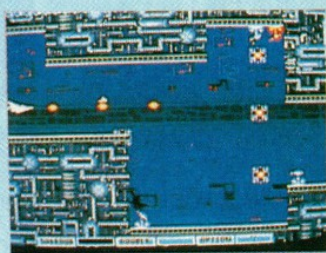
◀潛艇。誘到右方從右邊牆壁來收拾。



◀牆壁壓迫而來，趕快編好隊伍。



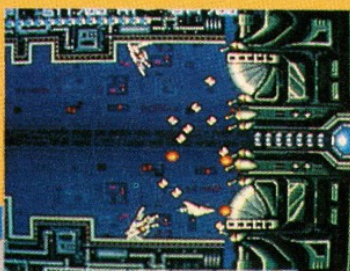
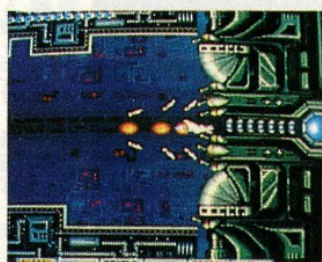
◀跟上面的地圖比的話就了解了牆壁正逼進而來。



重點提示

最終畫面中出現的重點提示能夠給你滿意的解答。請仔細閱讀。

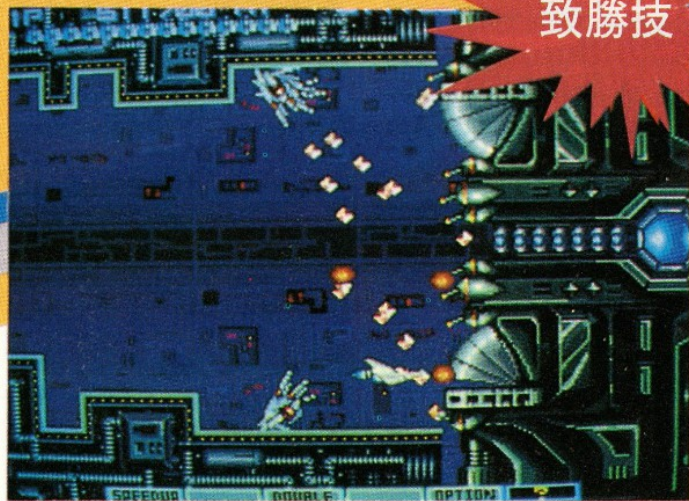
▼雙向時的安全位置。靠近遮閉板。只要用飛彈從容射擊。



▲仔細看照片。可以完全隱身的地帶。待在這就OK了。注意位置！

總之要多研究照片，左邊的照片中有雙向隱身，只要發射飛彈。只要射穿遮閉板就可往前射。還有一個就是石上方的照片。待在這個位置絕對是安全，一定死不了的。爆炸後要往後下降。

▼請仔細看清楚這個位置。只要互相配合還有時間喝咖啡呢。但是核心一關起來自爆時，要把操縱桿往左扳入。不要忘了。



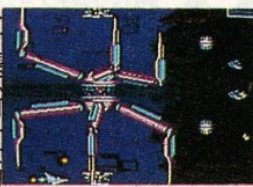
致勝技

最後的難關・螃蟹

編集部叫螃蟹怪物實際上叫克拉伯。這傢伙可說是難纏的角色。也拍了分解照片，仔細看好自機的脫出方法。首先待在右下，穿過左

邊往上，進入腳中一次後再往左脫出向下往右穿越。勝負關鍵就是從上往下時。如果厲害的話一次就能決了。

▶有張不可一世的臉咕咕咕咕走著的螃蟹是我喜歡的。



對付螃蟹要用炸彈或雙管槍來解決比較好。炸彈是必需的秘密寶物。因為此子彈很麻煩，要趕快決定是要解決還是誘導。習慣的話就可得勝。



最後之敵高佛！！

奇妙的首領，高佛是四角形！！漫長的沙羅曼蛇二代也要結束了。高佛登場，它是正方形的謎般物體。

事實上判定高佛是四角形。雖然射出子彈，但子彈卻在奇怪的地方就停下來了。同理射飛彈也會不明究理地流走。但是只要把連接腦的線切斷就死了。大體上首領都是這類傢伙。



▲奇怪的首領高佛。是四角形。

▲高佛的入口。趕快進去。

▶切斷線就好了。結束了。



漫長的戰鬥結束，高佛死了。破壞了高佛艦後大毒蛇號往沙羅曼蛇星前進。

結局就是這樣。我自己看到時很感動。比起看人家玩完還不如自己過關來得更有價值感。你也可以過完的，這一天一定不遠了。



緊張刺激的動頭遊戲終於結束了

COMBAT
10
模擬遊戲基礎

知識徹底講座

TERRAIN
〈地形〉

〈武器〉

一、什麼是模擬遊戲呢？

所謂的模擬遊戲，簡稱「SLG」，是英文「SIMULATION GAME」的縮寫！在現今家用電視遊戲器的軟體中，以「RPG」的軟體為其主流，即使是個人電腦，在兩年前也就發售了「沙那多」模式的RPG遊戲，在這一段期間，引起了電玩界的RPG風潮！一直到現在。在電腦的遊戲軟體之中，風行的程度僅次於「RPG」的遊戲就是如以前的「超人迪瓦」，最近的「聖鬥士星矢」、「機動戰士二代」、「信長的野望」、「動腦19」、「沙漠之狐」、「武田信玄」、「獨眼龍政宗」……等，而最近即將推出的「聖鬥士完結篇」，也是「SLG」，的「模擬遊戲」！而今後遊戲軟體的天下大概就是由「RPG」和「SLG」這兩類的遊戲來平分。所以，本刊為一些未曾接觸過「SLG」的讀者，本著服務讀者，特闢了這篇「SLG基礎知識徹底講座」，讓各位讀者對於「SLG」有一番認識，且對於現在和以後推出的「SLG」也不會窮於應付，能夠去享受「SLG」的樂趣。

「RPG」的樂趣在於打倒敵人，增加經驗值、且隨著主角的成長而去解開遊戲中各種謎題，尋找各種有關寶物，一直到最後打倒邪惡敵人的冒險故事。而「SLG」也同樣是以自己為主角（指揮官），去打敗敵人的國家、軍隊來得到經驗值為主，到底兩者之間有何不同？簡單的說，在「SLG」中敵人也和自己一樣擁有

智慧，也會對自己不利，而且在攻擊時不光只是在打仗而已，並且要運用戰略和戰術，所以這種頭腦的指揮運用正是「SLG」的最大樂趣所在。因此在「SLG」中，不單單是自己，同時也要將對方的想法、做法都考慮進去才行。

或許有人會說，既然「SLG」這樣的麻煩複雜，我怎麼可能會呢？不要緊張，舉個例來說，在「RPG」中和敵人作戰，其攻擊方法是要如何分配呢？是否戰士型的用肉搏戰，而會魔法的人使用魔法來攻擊呢？總之要把握住每個角色的特長而善加發揮，這就是最有效的戰術，而「SLG」是比「RPG」稍微複雜一些，但若是了解以後，在玩「SLG」時，會越玩越有趣哦！！

這麼說來，「SLG」就是模擬一個實際做起來會很花錢且又很耗事的事情，經由假設的情形來了解自己做起來之後又是什麼情況。這麼說吧！如果自己是「織田信長」，就必須要考慮到「織田信長」的戰力和有友好關係等種種事情的設定，因此在「SLG」之中，以軍事模式的遊戲是最受歡迎的。

你是一位軍隊的指揮官，在山區等複雜地形之中，自己擁有一些步兵和機動部隊，要考慮敵人會如何來攻擊，要想得勝訣竅就是要以敵人的立場來分析衡量自己的弱點，正是所謂「知己知彼、百戰百勝」，在考慮攻擊計畫的同時，也必須要了解敵方部隊特性和戰鬥地形，另外也要補給消耗的戰力，用最小的戰力得到最大的

戰果，以上所提到的玩法，使得每次玩「SLG」都能享受到不同的樂趣。

二、「SLG」的種類

「SLG」的種類有很多，舉凡可能發生的情形就可以做成模擬遊戲。以在身邊最平常的東西來說，如「象棋」、「圍棋」、「西洋棋」等以前較為簡單的模擬遊戲到現在以戰爭遊戲為主流的遊戲。而在戰爭遊戲中，大致分為戰略和戰術二類。戰略就是以自己的部隊為考慮中心，對於占領敵方的都市、自己生產武器、經濟價值等方式的考慮、運用，而戰術則是運用戰略來派遣部隊到前線和敵人作戰，是把戰略來加以靈活運用。從運用戰略和戰術的差異，也可以藉此來分析、了解一個人的性格。戰略是有關經濟價值、軍事力量等等的事、同時也必須要能掌握住世界的動態，在戰略中就需要能分析大局的人。和戰略比起來，戰術就比較需要緻密的行動，敵人的動向、攻擊方法等等，都要仔細的考慮。以軍隊的感覺來說，戰略是需要能擔任指揮官的士兵或是統帥，戰術則需要有現場作戰經驗豐富的人，亦即一位戰場上的識途老馬！！

除此之外，還有一些因素要考慮，當時的時代背景，古代的社會中，武器的種類很少，故偏重於戰術的運用，而中世紀乃至於近代因武器、部隊的種類繁多，所以遊戲就較傾向於戰略方面。這些形式因各個國家的生活方式不同而有所差異，因此在考慮基本的戰鬥方式也會有所不同。以日本的戰國時代為例：要注意到血緣的

武田信玄



關係、做人的義理情份，和對外的人際關係…等複雜的要素。又以西洋方面來分析對於非同種族間的戰役，就絕不會手下留情，這是一個真正合理的戰鬥方式，在現代由於武器的系統日新月异，所以戰鬥方式改變甚大，也因此繁衍出戰爭遊戲。另外其他模擬的種類尚有「販賣計畫的設立」、「土地買賣」、「廠商庫房管理的製作」等商業處理的模擬軟體，這些都是個人利益在競爭上的模擬，可說相當的複雜。而最近極為流行、熱門的話題：「股票」，也可以利用軟體來達到實際買賣的模擬分析！如「股票必勝學」。所以說「SLG」能夠模擬的種類，非常之多，並不限於遊戲而已！！

三、「SLG」的魅力

「SLG」的魅力有很多點，其中有一點和「RPG」一樣，就是成為那個時代的支配者、指揮官，充份地感受那種超越時空的氣氛。此外，遊戲的舞台、地點、時代、史實…等，若能事先加以了解的話，將能更加遊戲的樂趣。以「武田信玄」為例，針對「武田信玄」的事蹟加以調查，那麼在遊戲中不僅可以用從前的事蹟來作為遊戲發展的參考，也可以嚐試運用不同的方法來進行遊戲，最後將兩者結果做一比較，看是那一種方式較為有利、有趣。這一點和「RPG」的戰術、戰略不同，無論你玩幾次，其結果一定有所差異，玩歷史遊戲，你就可以比較其結果和現今的歷史吻合否？若是完全不同即表示你已創造出另一個歷史了。以「信長的野望」

為例，照理說是信長統一了天下才對，但說不定你玩的結果卻是另一個人得到天下，將信長擊滅了呢！

但是「SLG」最大的魅力之處就在於靠自己的智力去攻破敵人。在「SLG」之中，是以電腦做為自己的對手。故久而久之，會漸漸產生一種對方也是人的下意識的錯覺，換句話說，感到電腦也具有和人一樣的特性，彷彿真人一般，這又使得「SLG」的樂趣更上一層樓。在「RPG」當中，敵人會不時地向你攻擊，然



其氣氛並不是很真實。在戰鬥之中，整個隊伍在廣大的地面上移動，總有些孤獨的感覺，對於敵人無法投入感情，而敵方也不懂思考，只有自己和敵人戰鬥成長。看起來比較呆板、固

定化。而「SLG」就不一樣了，不但可以運用自己的戰略、戰術和敵方作戰，並且還可以參考敵方的作戰方法，而加以活用，實在太有趣了。此外在「RPG」中，不管何種玩法，其最後的結果是不會改變的，但「SLG」便不同，第一次的遊戲終了後，在進入下一次遊戲時，要先仔細反省上次的優、缺點，待下次再玩時，就能比較順手，並獲得較佳成果，第三次玩時也一樣，玩久了之後、會令人廢寢忘食而精神一致，啟發自己設計一些新的戰略、戰術來與對方一搏，當然方法越想越多，越想越新，這也是其魅力之所在，因此在玩「SLG」時，正確的戰略、戰術是很重要的，要利用失敗的前例來加以改進。這種發揮思考能力並使之靈活運用的知性能力是「RPG」和其他遊戲所欠缺的。

四、登峯造極的遊戲

現今來說，遊樂軟體的「SLG」大受歡迎的原因、是在於遊戲中的佈局完全由自己分配、運用，其方式已經朝向使用者本身自由佈局、設計的路上邁進。在遊戲中，你自己喜歡的部隊，其位置、種類以及如何調遣就由你自己來指揮，並可自由製作自己喜愛的武器，在「SLG」中，自己的想像力可以充份發揮、創作。這樣子比起「RPG」中一切的遊戲內容都早已設定好，不依照這樣子去做不行的方式來得生動、活潑多了。能夠給予使用者更大的空間來發揮其想像力。所以總合說起來，「SLG」可說是登峯造極的遊戲了。

信長の野望



一、知性遊戲的戰爭

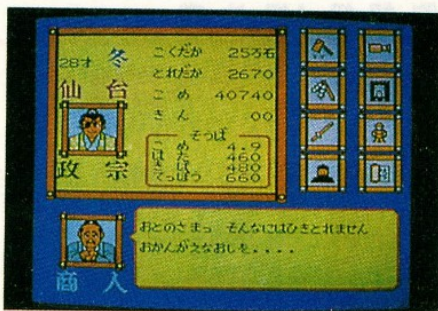
接下來，就以戰爭遊戲為例子，要先以實際作戰的戰略、戰術來作為遊戲的參考。「SLG」和「RPG」的相同點，在前面也已經提過，就是自己是主角，要打倒敵人，累積經驗值，而最後就是要消滅最大的敵人的戰鬪，而「SLG」和「RPG」是有某些不同的地方。

「RPG」的魅力，在於遊戲中角色的成長，魔法的使用，慢慢地增加自己的力量，且一面走向未知的旅途，這些都是會個玩家們又愛又恨的，因為「RPG」和「SLG」兩者間有許多相似的地方，所以才拿兩者來為讀者做一比較，好讓各位讀者較容易了解「SLG」。而「SLG」的魅力，也在於自己是遊戲中的主角，在遊戲當中，要在腦海中時時刻刻思索著一些戰略、戰術，以期和敵人相對抗時，讓自己的損害減至最小，並想辦法一次把敵人全消滅掉。當敵人受損傷時，自己這方面的策略也不能放鬆，要保留好的策略，且對於某些策略有必要時也要做一番修正。儘量多多累積自己的作戰經驗，若是經驗多了，對於以後一些比較困難的作戰，就能得心應手。若在作戰之中自己的策略運用成功的話，真是令人有種說不出來的快感，唉……只能意會，不能言傳啊！這些就是「SLG」的魅力，了解了嗎？

在「SLG」中，大部份的遊戲都是屬於戰爭類型的，現在就把基本的戰鬥方式做一介紹。在戰爭中要當一位好的指揮官要注意三大原則，這些原則是最基本的知識，一定要好好的

用心去思考，現在就把這七個原則說明如下：

1.明確的目標、目的：不要盲目，隨便的戰鬥。對於每一場戰爭，都必須要有清楚的目的，主要的目標就是要使敵方的首都陷落。對於敵方城市的奪取，算是一個團體的目標，而這些大的目標就是得到遊戲勝利的必要條件，然後可以把比較小的目標做一番的區分，以便利作戰及奪取，身為指揮官的你要有此概念。



2.能把握及統一指揮自己的軍隊：

對於自己現在所擁有的軍隊數目和種類要把握好，也要自己去分配好，以便於在作戰時，不會有太大的差距，然後再加以統一指揮，分配好部隊中的車輛等的優先攻擊順序，移動多少距離等都必須要想清楚，做一番全盤確認才可以。

3.要經常存有「攻擊」意識：攻擊，正是富國強兵的策略。在一開始要先侵略其他的國家，來使自己國家的軍事力量增大，也同時奪取敵人的資源兼顧富國和強兵這兩種策略，但是其中以富國最為基本也最為重要，所以可以說要先富國之後就是強兵，這樣攻打敵人也較有勝算。光憑防守的國家是不會強盛，且在作戰之中也不會

獲勝的。

4.慎重的策略：對於弱小的敵人，要有明確的作戰目標，及慎重的策略來配合，而實力強大的敵人也是同樣的道理，在歷史上經常可以看到有些強大的國家就是因為輕敵而吃了敗仗，這一點千萬要注意。不論敵人的實力是大或小，都不能輕視。要慎重的考慮作戰策略來造成作戰中對於自己有利的狀況。

5.集中軍力：在重大的局面之中，要集中自己的軍力，將部隊的配置考慮好才行，因為分散的部隊其攻擊力是很微弱的。

6.經濟側面的考慮：在作戰之中，能給武器的製造和後方的經濟力量有很大的關係，要慎重的思考後方支援的種種事情，若是經濟不好，而硬要和敵作戰，又要後方全力支援，那就會造成國家經濟的崩潰走上失敗之路。

7.奇襲和警戒：能夠造成敵人最大的傷害，唯獨是奇襲了，但是相反的，要防止敵人的奇襲，就必須要隨時的監視自己四周的環境，時時刻刻保持警戒就沒錯。

如何，在作戰之中所必須知道、了解的事都會了嗎？這些就是「SLG」的初學者最初要考慮的事項，自己的軍力和經濟能力、補給的方式、周圍的警戒等。這些都是需要深思熟慮的，你是一位擁有許多的軍隊的指揮官，一方面要攻擊敵人，一方面要隨時補充軍力，且在國家危急存亡時，自己要採取那些應變方法，這種精神上的緊張感就是遊戲的樂趣所在。



必勝秘技

D級

該在的人不在，卻集在怪異的場所！？

●家庭賽車

卡帶

該在者不在場篇

與賽者無論如何都要拼命走完全程，在比賽結束後還要接受裁判的例行檢查，才算達成目的

。但如果沒有裁判的話日子多難挨呀！你一定也有這種感受吧！

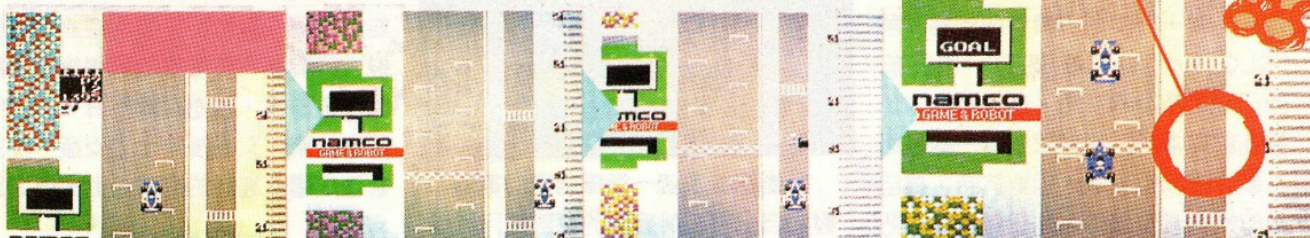
短距離賽跑超級A級決賽

裁判不在？

最後一圈

進入修護廠！！

對準目標！！



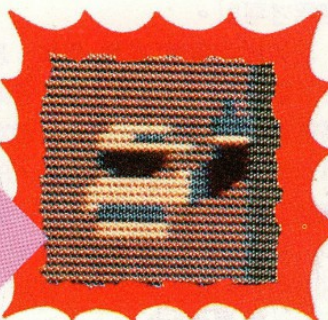
人們在怪異的地方篇

大部分人都會看見車子通過修護廠。在此時請仔細看看畫面的右上方，他到底是誰呢？仔細看清楚！

經過全開的修護廠



留意畫面
右上方



他是誰？

重要的人物失蹤了，而在奇怪的地方卻出現許多人物。

首先是沒人的地方。短距離賽跑的超A級決賽，尚剩一圈就可抵達終點但卻沒有裁判員出現，這些傢伙都溜到那裡去了。

在有人的地方。任何比賽都可順利進行，但必須通過全開的修護廠。此時請格外留意畫面右上方，因為會出現一位陌生人喔！

D 級

即使牽制也能行進的遊閒者

●勇者鬥惡龍III代……

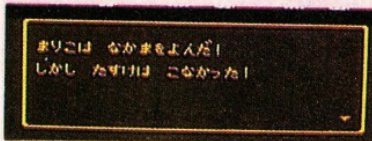
卡帶

如何順利牽制法？

時間一停止，採群體攻擊。消滅咒唸「巴魯奔提」的隊伍。



遊閒者可自由行動



◀若欲解除遊人牽制狀態的負擔，只需取消即可。

這是前期所介紹，克制「巴魯奔提」的應用篇。

將遊閒者加入隊伍中，開始實行牽制技術。

當各方牽制住其他成員時，只有遊閒者能自由展開各式各樣行動。因為畢竟遊閒者不是普通人物喔！

D 級

使炸彈岩無用武之地

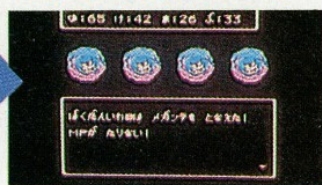
●勇者鬥龍三代

卡帶

岩對鐵的戰局



簡易得勝的技巧



這兒出現口中咒唸「美加提」的怪物炸彈岩。

稍不留心整支隊伍都可能遭到不測。是個相當棘手的怪物。只要好好地運用阿絲特龍，使其用盡MP便不可怕。

▲首先，以不致於爆炸的程度給與輕微撞擊。

▲眼看快爆炸時，立即運用阿絲特龍。

▲在形成鐵塊前，如使炸彈岩用盡MP就得勝了。

D 級

在女王的寢宮中……

●勇者鬥惡龍III代……

卡帶

半夜欲潛入依席絲女王的寢宮時，經過僱僕們的寢處，讓我們跟前頭數來第二位女士聊聊吧。「哇！是男人！」大聲呼叫是必然反應，可是待她定睛一看，發現全體都是女性時，便會主動道歉。

這兒是依席絲女王的寢宮



◀只要有一位男生存在，這個遊戲便無繼續。

全體隊員都是女性的話



▲隊員全是女生？該不會是半夜，所以還在說夢話吧！

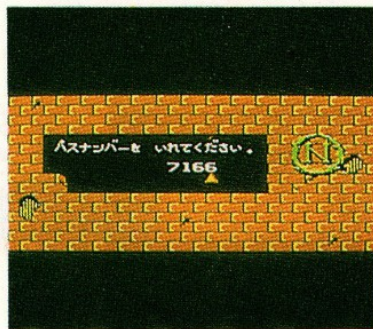
連拿破崙都不知道的過關數字！

一	二	三	四	戰 場
0 (9	0.2 4.6 8	0.4.8	0.1.4.5.8.9	イタリア義大利
			2.3.6.7	アウステルリッツ奧斯提魯茲
		1.5.9	0.1.4.5.8.9	エジプト埃及
			2.3.6.7	スペイン※西班牙
		2.6	0.1.4.5.8.9	アウステルリッツ奧斯提魯茲
			2.3.6.7	イタリア義大利
	1.3 5.7 9	3.7	0.1.4.5.8.9	スペイン西班牙
			2.3.6.7	エジプト※埃及
		0.4.8	0.1.4.5.8.9	オーストリア奧地利
			2.3.6.7	ライプチヒ※來比錫
		1.5.9	0.1.4.5.8.9	ロシア俄國
			2.3.6.7	ワテルロー※滑鐵盧
	9	2.6	0.1.4.5.8.9	ライプチヒ來比錫
			2.3.6.7	オーストリア奧地利
		3.7	0.1.4.5.8.9	ワテルロー滑鐵盧
			2.3.6.7	ロシア※俄國
		0.4.8	0.1.4.5.8.9	イタリア義大利
			2.3.6.7	ライプチヒ※來比錫
		1.5.9	0.1.4.5.8.9	エジプト埃及
			2.3.6.7	ワテルロー※滑鐵盧
		2.6	0.1.4.5.8.9	アウステルリッツ奧斯提魯茲
			2.3.6.7	オーストリア※奧地利
		3.7	0.1.4.5.8.9	スペイン西班牙
			2.3.6.7	ロシア俄國

註 ※表示十～千位數中含有0或1時，即從義大利開始。

本期將為您公開「拿破崙戰記」的過關數字的對照表。它會影響決戰的情節，請好好地選擇最正確的數吧！

如注解中所載千位數、百位數、十位數中如有0出現，情節即從「遠征義大利」部份展開。不妨多方嚐試一下！



◀欲成功地統一歐洲，當然需要正確的戰略。



◀雖然兵數無法經常保持多量，但總希望百戰百勝呀！

千位數的過關秘密！

在此公開千位數的過關秘密，千位數關係著我方軍數，若欲增加軍隊人數，只需適當提升千位數的數字即可，但偶爾也有事與願違的時候，不妨多方嚐試一下！

百位數、十位數的過關秘密

那麼百位數與十位數，究竟俱有什麼樣的功用呢？答案很簡單，亦即是確定戰場在何處，以及以何種方式作戰的功用，由上表可得知，當百位數取1，十位數取1的組合時，必定會出現「遠征俄國」的畫面，如2位數中摻雜有0的情況，則是由「遠征義大利」的部份開始。

個位數的秘密不具太大意義

個位數又有什麼特殊的功用呢？事實上到目前還有許多不明之處。好像是可以調整天候及我軍數目等小細節。偶然也會因數字的改變，情節也隨著更改。

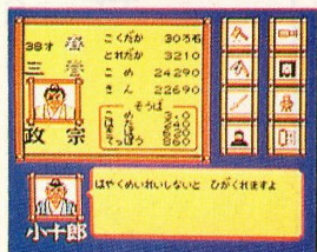
E級

可愛的小十郎先生

●獨眼龍政宗

卡帶

還沒問題



▲還沒問題，臉上依舊堆滿笑容不愧是人造的。

臉部抽搐



▲你瞧臉部漸漸開始抽筋了！

對不起！對不起！



▲哎呀呀！扭曲了，對不起，玩笑開過火了，小十郎先生！

像小十郎這樣對政宗忠心耿耿的僕人，是每戶人家都想要的。

但是溫和忠厚如小十郎者畢竟也是人，當然也有生氣的時候。

等待中的小十郎既沒收到政宗的命令，也沒被按按鈕。於是漸漸不耐煩，終至勃然大怒而臉部扭曲。

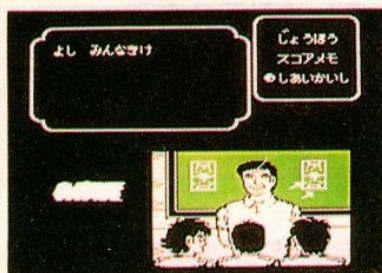
E級

不爭氣的實況播報記者

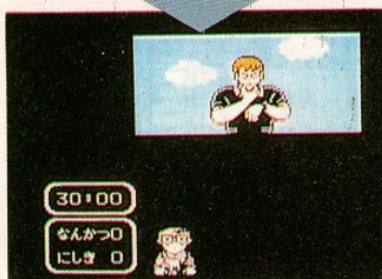
●少年足球隊

卡帶

比賽開始！！



什麼都不做就是訣竅



正在轉播白熱化競賽的記者，居然睡著了。哲柏薩先生率領的常勝隊伍在召開會議後，決定開始比賽。雖然順其自然即可。但最後說不定也會令你生氣喔！

▲選擇「比賽開始」後比賽便正式展開。注意喔！

▲裁判吹哨後，比賽正式開始。但請順其自然。

打起瞌睡來了



▲突然不說話了，該不是在打盹吧！

該不該按A鈕呢？



▲B鈕或+鈕都不行喔！

睡吧！睡吧！



▲再不注意一點，就真的睡著囉！

噢，真的睡著啦！



▲當真睡著了，傷腦筋！

喂！別睡呀！



▲人家在踢足球，你也睡得著！

比賽重新開始吧！



▲好，現在讓我們開始比賽吧！可是...

火氣愈來愈大了！



▲大家似乎快按耐不住了！

騙人！騙人！！



▲真發起脾氣了，怎麼辦？

C 級

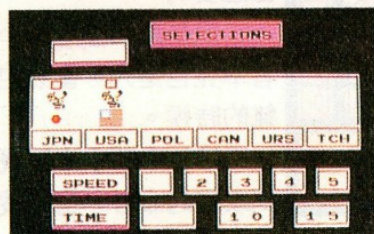
啊呀！怎麼會只剩頭而已呢？

●冰上曲棍球

卡帶

先由雙人開始玩吧！

▶雖然一個人也能玩，但此法較簡單。



把球拿到2P處



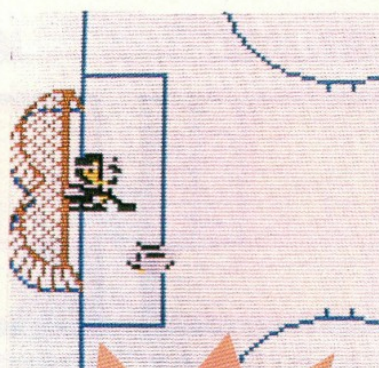
使用這個技巧時，需自備操縱桿，若無操縱桿者將無法進行遊戲。敬請原諒。

首先，照一般電玩的方式，開始遊戲。我方人物沒持球時，將操縱器I的十字鈕向左，似及操縱桿向右，並邊押A鈕，該位選手只會剩下頭部。

雖然保持這種形態仍可自由活動，但只要再押下A鈕，以身體部份衝撞對方即可回復。

◀欲使其移動的選手不得持球

操縱器的十字鈕向左，操縱桿的把手向右押，並邊按A鈕



◀雖只剩下頭，但配合得真是恰到好处。

恐怖！！

只有頭部的怪物

D 級

騎馬欲往何處去？

●神槍手

卡帶



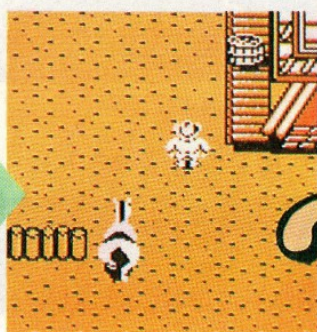
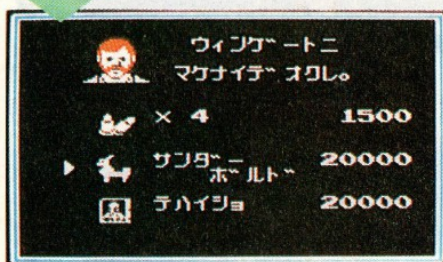
乘著馬時

照理騎馬會比走路快，但想到這馬兒只是主人公的防彈武器，不覺……

當乘在馬上時，若欲再買馬，那目前乘著的馬會漸漸消失，然後從後方又會有新的馬匹上來。

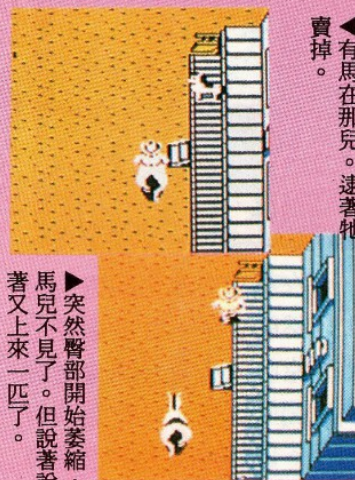
不過話又說回來，騎著馬兒的姿態，像不像一位大屁股的太太在走路？

再買馬的話



騎著的馬去那兒了呢？

取得馬這項寶物也一樣



◀有馬在那兒。逮著牠賣掉。

▶突然臀部開始萎縮，馬兒不見了。但說著說著又上來一匹了。

C 級

發現了繼續指令！！

●怒二代

卡帶

進攻吧！

▶通常一開始時會產生奇妙的氣力，但維持不久。



糟糕了！



▲媽呀！被擊中了。遊戲進行中經常會發生這種慘事。

還好只是虛驚一場！！

為了要讓同伴能夠看見循環畫面，繼續指令是個極重要的關鍵。

具高難度的「怒II代」之所以令人愛不釋手之因，其根本原因是什麼？讓我們重新回味這個刺激遊戲！，其樂趣到底在那兒呢？

操縱器 I、操縱器 II 都可以使用。玩者過關後，就可依照 ABBA AAAAAAAB 的順序按。

兩人同時過關的話，就不能拖拖拉拉慢吞吞的。

復活！！

操作時按著操縱鈕之 AB 鈕再依 ABBA AAAAAAB 的順序打



▲完了！再多條命也不夠用。重新再出發前進吧！

繼續進行的話秘密寶物會自動消失。



▲在決定繼續前進之前要先裝備很多秘密寶物。

◀繼續前行之後，所有秘密寶物自動消失。

D 級

老婆婆身上有七種意想不到的事發生

●瓦德那森林

卡帶

「瓦德那」森林中有很多巨型建築物。老婆婆就住在這裡。看起來有點怪異的畫面。

和她交談後你會發現，她和一般人一樣，並沒有特別不同。但在此時若你能及時打敗位於上方的怪物們你與老婆婆的談話方式就不同了，溝通之後老婆婆會帶你去對面的牆壁之後你便得到意想不到的驚喜。敬老尊賢可是做人的基本禮貌呀！畫面上老中家是多麼親切啊！



打倒了怪物後就和老婆婆說話！

▲首先將怪物擊敗。開始和老婆婆交談。

▶打敗怪物再和老婆婆交談。發生了令人意想不到的事。



老婆婆會帶你到對面的牆壁！

▲咻咻！一下子從厚壁滑了下來。真是奇怪。

▲哈哈！接受老婆婆親切的神喻吧！

讀者秘技園地



本期讀者秘技中以PC-Engine 於5月20日甫推出的新卡職業棒球秘技最快、最好，另外因應R-TYPE II即將於6月3日上市，本期特選R-TYPE I 過關密碼，以利各位讀者早日攻破R-TYPE II。

本期會員中獎名單公布於下：

頭獎一名獨得「聖鬥士完結篇」原版卡卷一卷，幸運讀者是住在嘉義市林森東

路163巷76號的黃榮章讀友。本

其餘四位各得「電視遊樂情報」第14冊1本，名單如下：

- ①鄭俊鴻 台南市開南街7號2F
- ②羅茂彰 三重市大同北路16巷18號4F
- ③陳俊宏 台北市合江街102巷58—F
- ④陳祈亨 台北市梧州街64之1號4F

在此恭禧上述得獎的讀友

C級

卡名：少年足球隊(任天堂)

提供者：詹德源(板橋市)5/20

秘技：進入最後一關冠軍總決賽。

方法：輸入下列密碼：きみゆぞが ろぐくせぐ
ちはるゆらろ ぶすひがべ げねかびわ のもが
はほに。

C級

卡名：女神轉生(任天堂)

提供者：許宏祥(台北市)5/10

秘技：裏關，且最高等級。

方法：輸入下列密碼：H89JQ·BRF5U·
FJK19·D69PT·HBQNG·VB2GI·
882GU·F。

C級

卡名：遊戲人生(PC ENGINE)

提供者：謝聰麟(中和市)5/12

秘技：發現第二種臉譜，完全不同於前一種。

方法：標題出現時，按I，II和選擇鈕（一起按），再按開始鈕，名字①登錄出現時，選NAM，記錄自己名字，按終。再按開始鈕、選擇鈕，等於重新開始，再重覆上述的步驟，會出現自己的名字，按I，再按終，才可以輸入其他的NAM和COM，一切都輸入好後，選START，I、II一起按。

A級

卡名：職業棒球(PC ENGINE)

提供者：湯凱閏(中和市)5/24

秘技：與O，M，A三支強隊比賽密碼。

方法：選擇D隊：O→P52，M→P43
或 A→P34
選擇L隊：O→655，M→646
A→637

是否發現了密碼的末兩位數字的變化，均相差9，因此只要利用喜歡的隊伍贏二場就可以知道如何變換而不戰晉級了。

B級

卡名：R-TYPE I

提供者：君宏行林松暉(台北市)5/23

秘技：一次完全過關，擁有最強裝備，並可以接關39次，（適用於R-TYPE II）。

方法：輸入下列密碼：CJK-8567-MB。

C級

卡名：勇者鬥惡龍III(任天堂)

提供者：陳榮輝(高雄縣)4/20

秘技：使每一位伙伴，包括勇者本身，在等級一時，體力及法力比普通的陣容堅強。

方法：在登記人物名稱時，第一個字輸入其本身職業的第一個字。如：勇者（ゆ）、戰士（せ）、僧侶（そ）、魔術師（ま）、戰鬥家（ぶ）…等。

E級

卡名：赤色要塞(任天堂)

提供者：吳振甫(台北縣)5/16

秘技：偷取對方所剩下的隻數

方法：一開始選2人玩的A，如果有一方全死了，而全死的人可以按A B鈕偷取對方的一台車子來玩，但對方需有一台以上才行。

D級

卡名：霸惡怒組(任天堂)

提供者：郭宗明(台南市)5/22

秘技：體育館陷阱的秘密

方法：找到寶物繩索後，走到裏城裏的地下室向左的洞裏，再向右走到盡頭，會發現最右邊上方有一個缺口，在缺口正下方使用繩索，爬上去，結果就出現在體育館了，以後可以自由往來。

C級

卡名：武田信玄(任天堂)

提供者：劉柏園(永和市)4/21

秘技：統一亂事之密碼

方法：輸入密碼：“なよもちあれ8ますはそなB Bふ”，是武田信玄平定信州之後和上杉謙信對戰之密碼。輸入：“6カもちあれ8ふすはそ6 B B一”之密碼是武田信玄擊敗上杉謙信之後和霸主織田信長決戰，戰勝之後就統一日本了。

E級

卡名：瓦德那森林(任天堂)

提供者：莊崇平(中和市)5/22

秘技：可使主角在火焰和針裏行走。

方法：吃到大寶石，直到可使用連續發射時，即可進火焰和針裏行走，但是必須使用連發搖桿，且每關只能使用一次而已。

D級

卡名：少年足球隊(任天堂)

提供者：杜青霖(台南市)5/4

秘技：超級射門絕技

方法：「阿翼」的「強力踢」和「日向小次郎」的「猛虎踢」的合體絕招，兩人的水準須在15以上，當「阿翼」和「日向」很接近球門，且兩人又很接近時，球傳給「阿翼」，選擇「射門」指令，成功時「射門種類」會出現「ドライブタイガ」（強力・猛虎），按A後畫面出現「阿翼」和「日向」後的對談，然後一陣閃光，「阿翼」和「日向」會在空中合踢，極像「立花兄弟」的「雙子踢」，但球勢更盛猛，力量更強，必定破網得分。

C級

卡名：獨眼龍政宗(任天堂)

提供者：三劍客(嘉義縣)5/19

秘技：快速破關

方法：在侵略四、五個弱國之後，通常都會有強國來侵略。只要在靠近強國而自己的土地上後面的另一個自己的土地，在那裏買全部的武力，等到要侵略另一個強國時，先派自己的一些士兵去接近靠近強國的弱國，那時強國會來侵略，就立刻逃跑，回到自己的大軍之中，一口氣攻去被佔的弱國再攻去強國，這樣就能撲滅各強國了。

新卡預告



動作

RPG

運動

模擬



教育

冒險

射擊

桌上

知惠 西遊記 高度機密 卡傑夫君
孔雀王 霹靂遊俠 妖怪道中記

THE NEW SOFT

知惠

6月下旬發售



科拿姆

知惠冒險的獨家版！

這遊戲並不是普通的遊戲。雖然只要看標題就可了解，這是一個廣受大眾喜愛的靈魂人物——知惠冒險的遊戲，任何人見了他都會為他著迷，但是，並不只是如此，事實上，遊戲內容大有看頭。

基本上，《知惠》是冒險遊戲，但是，表現的手法和卡通影片並沒有什麼兩樣，讓人感覺就像在看卡通影片一樣，到處充滿了精彩的情節。故事就從知惠為腰痛的奶奶去尋找醫生為起源，由此展開一連串精彩刺激的遊戲。遊戲中和人交談時，從一個鏡頭轉換到另一個鏡頭的方法，畫面的分割非常細膩動人，不管從哪一方面來看，都是過去的冒險故事中，從未出現過的新作法。不妨試試看，錯過就太可惜了！

如果有人認為，冒險遊戲只不過是單調的選擇指令的遊戲，那麼，這個遊戲就會讓你改變想法！

和一般的冒險遊戲略有不同！



縱向的長畫面

◀這位名字叫做阿鐵的人是知惠的父親，也因為阿鐵，把這遊戲搞得天翻地覆的，真是可惡，真拿他沒辦法啊！

橫向畫面

▶因不小心閃到腰而站不起來。會刺痛得令人受不了，以後就動彈不得了。

西遊記

9月上旬發售



傑力可

前往天竺進行冒險之旅

這和各位所熟悉的西遊記有些地方並不相同。可說是西遊記的續集。從天竺國回來的三藏法師被妖怪牛魔王擄走了。甚至連重要的經典和弟子們也都被一起帶走了。

唯有孫悟空才能救出三藏法師一夥人。最初的武器只是把小劍，以後經由購物或打倒敵人，威力便逐漸增加了。當然，也有解開謎底的遊戲，同時也有和惡棍老大對決的鏡頭。這是一個內容豐富的動作RPG。

▶這是訊息畫面。只要多聽別人說話就能收集情報，可成為解謎的關鍵。



孫悟空出現啦!!



◀這是商店。其他還有各種商店，如醫院、鞋店等。



◀這是動作場面。有很多畫面，而各階段都有一位首領。

- 1 有各種不同的指令，每次都有選擇餘地。其中有些指令可辦特別的事。
- 2 畫面分成縱向和橫向兩種，還有360度旋轉的活動畫面。隨著橫直改變，畫面也會不同。
- 3 知惠和阿鐵會打花牌或玩球。這是重要的畫面。
- 4 人與人交談時非常熱鬧，會令人噴飯，好像真正在談話一樣，BGM也很可愛！

故事

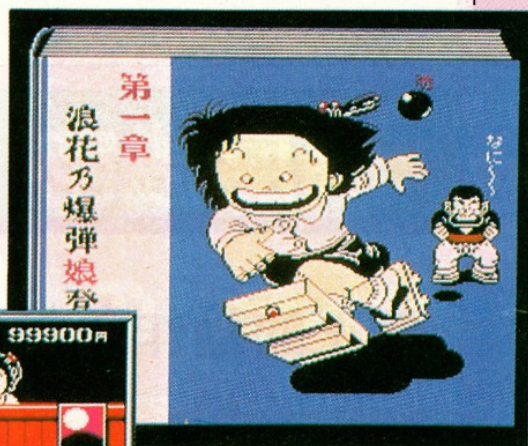


知惠

背景是大坂的鬧區。某一街角有家烤內臟的飲食店，在此生長的知惠是這故事的主角。而他沒有出息的父親阿鐵，傷了他母親的心，於是離家出走了。現在由知惠代替母親照顧店裡的生意。好在他還有爺爺、奶奶、好友和學校的老師陪伴著他，過著平靜安詳的生活。

圍繞著知惠的熱鬧同伴們

◀和大家談話可收集情報。如醫生在哪裡？向誰問比較好呢？接下來該往哪裡走比較好？都可以藉此打聽出來。



▲本遊戲分成第1章和第2章，這是第1章開始。知惠的冒險即將登場啦！

也有這樣的場面

◀和阿鐵玩遊戲。但是不能只顧著玩，最重要的目的是前進。可惡的阿鐵實力不錯呢？

妖怪道中記

拿姆科 6月中旬發售



電視遊樂器版終於出現啦！

太棒了！大家一定都會高興聽到這個消息的。「妖怪道中記」電視遊樂版終於即將與您見面了。這真是天大的消息，現在，我們就為一些不知道這個消息的人（應該是沒有）稍做說明，「妖怪道中記」自1年前以電動版上市以後，即獲得大眾的熱烈歡迎，是超級的動作遊戲，保證您會拍手叫好，愛不釋手。在此之前，也曾經發售PC engine版的遊戲，同樣也受到好評，深受大家喜愛，因此，想必您已迫不及待地想一睹「妖怪道中記」電視遊樂版的風采吧！

那麼，遊戲的內容又如何呢？雖然因為是電視遊樂版，畫面比較單純，但遊戲本身則加入了電動版中的各種要素而千變萬化，簡直是棒透了！其中包括有：像迷宮一樣的地圖、電視遊樂版新設立的新禱場、假龍宮、假神池、信仰心的數值表示和第一次出現的敵人等，這些有趣的畫面只有在「妖怪道中記」的電視遊樂版中看得到。隨著遊戲的進行而有不同的變化，6種結束場面也很有看頭。



▲還可駕著雲到處走。就算掉到水裡也不會死，但敵人水沒靈令人厭惡，還是走陸地好。跳呀！跳呀！

◀這是出發點地獄的入口。主角太郎助為了接受判決而出發旅行。



咚…………



這是適合電視遊樂版玩的『妖怪道中記』



◀這是雜貨店的老太婆。到這兒購買各種裝備，做為長途旅行用。

高度機密

卡普空 7月下旬發售



真正的動作遊戲！！

「高度機密」是相當正點的動作遊戲，必須一面擲鋼索一面前進。在數字的地圖畫面上和敵人碰面的話，畫面便會變成縱捲軸的「戰場之狼」，而威力會大增，魄力十足！在這裡你能獲得能繼續遊戲的貴重寶物。

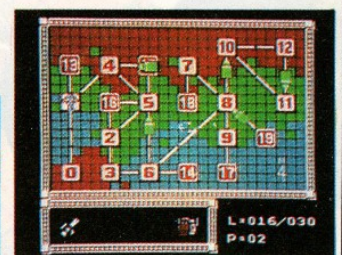


▲為追逐消失的英雄去旅行你的目標是…？

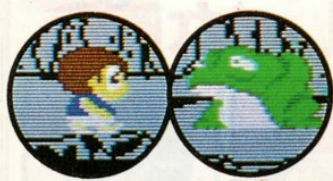


◀這兒有錯綜複雜的地圖。而使用鋼索可決定你的勝敗。太帥了！希特勒的表情看來陰沉可怕。

動作遊戲迷期待的新作品上場啦！



▲地圖畫面。敵人四處在活動，碰到他畫面會改變。



►擲骰子可幫你掙錢。只要猜是偶數或奇數就行了。



▲有大海怪、人面樹，可怕的敵人很多！！應獲取秘寶以增加實力。

敵人首領

►和首領決鬥。只要身上有妖怪護符，就可呼叫出守護靈。



太郎助要出發了！！



▲啊！變成這種畫面以前應該要把那個買下，就是那個！

該怎麼玩呢？

遊戲的目的是要找出藥師如來。在複雜而像迷宮一樣的地圖中，打倒敵人或購物前進。按A鈕可發射合氣彈攻擊，按B鈕可跳躍，而上下左右活動則按十字鈕。找出隱藏的池塘及祈禱場，對遊戲進行會大有幫助哦！！

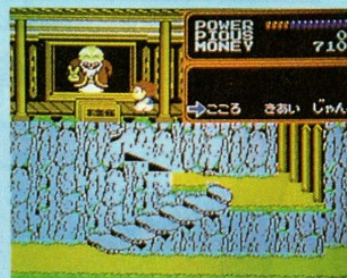
充滿了趣味性！！



▲和敵方首領碰面時，用守護符叫出守護靈，一定能旗開得勝。



▲咦？雜貨店裡的老太婆怎麼換成漂亮的大姊姊呢？



●到祈禱場去
在祈禱場，心、合氣和跳躍，其中有一項可增加威力。用錢和連射萬事OK。

●購買一些東西吧！
買東西十分重要。因為有些東西用完就沒有了，所以要經常利用輔助畫面檢查存量。

●求得好結果
共有6種不同的結果。因出現數值不同，到達的地方也不同。敬請期待吧。

卡傑夫君

大東海

7月下旬發售



這是熱鬧非凡的動作遊戲！！

這是熱鬧的動作遊戲「卡傑夫君」的預告。為了收集7種藥草而出外冒險的卡傑夫君，前面有河童、鱷魚、食人魚等許多種敵人等著他，有的從地面攻擊，有的則從天上發射落雷，幸好有威基這個伙伴會伸出援手幫助卡傑夫君。



▲也有談話的畫面。這是最初的地方。



跳躍前進



▲利用這彈簧可增加反彈力，而能跳得很遠，這樣就可以跳到下個畫面了。

孔雀王

8月發售



波尼卡

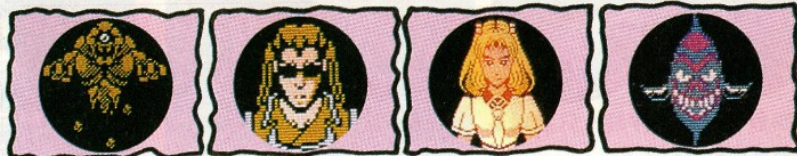
值得一看的美麗畫面！

現在我們特別為各位讀者介紹最新的冒險遊戲「孔雀王」。原著是日本正在連載中的荻野真的漫畫——「年輕. 跳躍」。非常受到歡迎，因此做成卡帶遊戲上市。

主角名叫孔雀，是高野山的修行者（屬於密宗的一派，在山中潛修，鍛鍊身心）。故事大意是，日本各地的妖魔鬼怪復活，於是孔雀挺身而出和妖魔鬼怪展開天昏地暗的決鬥，過程非常緊張刺激！

孔雀首先到若狹這地方，尋找傳說中會迷惑人心，吃人肉的妖魔鬼怪人魚，並和其對決。但是，到了若狹後，要記得和當地人談話，並且收集秘密寶物，否則就無法和人魚碰面，即使碰上了，也絕不是他的對手，如此一來很快的便會結束遊戲，那就沒什麼意思了。

人魚、出雲神族、平家一門的幽靈等，這些不得不和牠們碰面戰鬥的對手會接著出現，並用魔力對付孔雀，使孔雀苦不堪言。但是孔雀會逐漸的學會使用靈力。這樣一來，要殺死惡靈們也就很簡單了。究竟孔雀有什麼力量呢？且讓我們拭目以待吧！



有敵人！快用快速咒文的靈力攻擊。



妖魔鬼怪襲擊孔雀。



古皮拉不是敵人，可以和他交談。



這就是傳說中會吃人肉的壞人魚！



和他交戰當然會減少體力。要到這裡來補充體力。

孔雀會施展什麼密宗術呢？

孔雀藉著口訣，呼喚出神或佛等的超自然能力，借助神佛的力量可以打倒敵人。



例如他能從手心放出靈力，在天空飛翔，也能發出火燄和操縱風。怎樣？很厲害吧？

霹靂遊俠

9月中旬發售

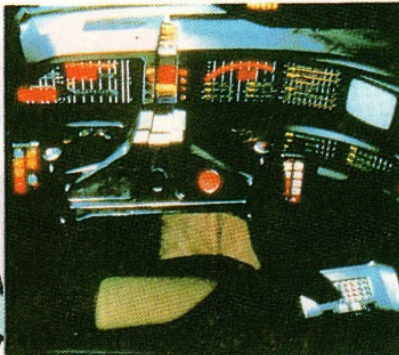


貝克因

主角是李麥克！

騎士2000出生入死！！

電視影集中大受歡迎的「霹靂遊俠」，即將躍登電視遊樂器與您見面了。這是駕著騎士2000電腦萬能車冒險的動作遊戲。畫面是屬於3D的駕車遊戲型式，可以發射出雷射砲或火箭等新式武器。在上司的授命下，你將遊歷世界各地。



這是騎士2000的風采，不錯吧！



坐在中間的人就是你的上司。看來和藹可親。



這是會做任何事的超級電腦車。

新卡發行表

發售日	遊戲名稱		公司名稱		重點提示
5月20日	仮面の忍者赤影	赤影	東映動畫	¥5,300	電視節目FC化
5月27日	ナムコクラシック	拿姆科盃大賽	ナムコ	¥5,900	真正的高爾夫球遊戲
5月27日	サラダの国のトマト姫	蕃茄小姐	ハドソン	¥5,900	黃瓜戰士救蕃茄小姐
5月27日	忍者くん阿修羅ノ章	忍者阿修羅	UPL	¥5,300	愉快的忍者動作遊戲
5月27日	將軍	將軍	ヘクト	¥5,800	新型戰略遊戲
5月下旬	聖騎士星矢黃金傳說完結編	聖騎士完結篇	シンセイ・バンダイ	¥5,800	在12宮殿和黃金聖衣、教皇對決
6月3日	キャリバン	宇宙警察	ニチブツ	¥5,900	宇宙警察變身而戰
6月14日	ファミコン探偵倶楽部消えた後継者	偵探俱樂部後編	任天堂	¥2,600	恢復喪失的記憶
6月上旬	真田十勇士	真田十勇士	ケムコ	¥5,800	模擬+RPG
6月中旬	グレートタンク	大坦克	SNK	價格未定	世界大戰模擬遊戲
6月中旬	超惑星戦記メタファイト	超行星戰記	サン電子	¥5,300	SF動作遊戲
6月中旬	1943	1943	カプコン	¥5,300	刺激的射擊遊戲
6月下旬	燃えプロ2	立體網球	ジャレコ	價格未定	附有各選手的人體週期率
6月下旬	傳説の騎士エルロンド	傳説騎士	ジャレコ	¥5,500	以中世紀為舞台的動作遊戲
6月下旬	究極ハリキリストジアム	刺激大棒球	タイトー	¥5,500	以真實球隊和朋友對決
6月下旬	ジャリン子チェ	知惠	コナミ	價正未定	漫畫的AVG
6月下旬	サッカーリーグウィナーズカップ	維納斯杯	データースト	價格未定	闖家同樂的足球遊戲
6月予定	スーパーブラックオニキス	超級黑石	B.P.S.	¥5,900	尋找傳說秘寶的RPG
6月予定	ベストプロ野球	職業棒球	アスキー	¥5,800	棒球模擬遊戲
6月予定	ファイアーロック	拯救地球(暫譯)	ユース	價格未定	縱捲軸的動作遊戲
7月下旬	熱血高校ドッジボール部	躲避球	テクノスジャパン	¥5,800	電動版移植的作品
7月中旬	田代まさしのプリンセスがいっぱい	英雄救美	EPIC・ソニーレコード	¥5,500	拯救四位公主
7月下旬	エッガーランドII	迷宮復活記	HAL研究所	價格未定	有趣的解謎遊戲
7月下旬	坂本龍馬	坂本龍馬	東芝EMI	價格未定	歷史故事RPG
7月下旬	レインボーアイランド	虹島	タイトー	¥5,500	精彩的動作遊戲
7月下旬	スーパーリアルベースボール88	88職業棒球	バップ	¥5,500	12球隊堂堂登場
7月下旬	8EYE'S(エイトアイズ)	惡魔秘密	セタ	價格未定	拿到8個寶石打倒魔王
7月下旬	太陽の神殿	太陽神殿	東京書籍	價格未定	探尋馬雅文明秘密的AVG
7月下旬	Ys(イース)	伊蘇國	ビクター音楽	價格未定	家庭遊樂版移植的超型大作
7月予定	カケブ君のジャンプ国スピード地獄	卡傑夫君	ビック東海	價格未定	卡傑夫君為公主而戰的ACT
7月予定	飛龍の拳II	飛龍拳II代	カルチャーブレーン	¥5,500	成長後的龍飛四處活動
7月予定	めぞん一刻	相聚的一刻	ボーステック	¥5,900	尋找管理人的遺失物
7月上旬	名人戦	名人戦	SNK	價格未定	電動版移植的象棋遊戲
7月予定	ビバラスベガス	拉斯維加	EPIC・ソニーレコード	¥5,500	夢中的拉斯維加之旅
7月予定	トップシークレットヒットラーの復活	高度機密	カプコン	價格未定	電動版移植的動作遊戲
7月予定	スーパーピンボール	超級保齡球	ココナッツジャパン	¥5,800	輕易可玩的保齡球
7月予定	百鬼夜行	百鬼夜行	ユース	¥5,900	組織制的RPG
7月予定	闘将(たたかえ)!!拉麵男(ラーメンマン)	拉麵男	バンダイ	¥5,800	受歡迎人物活躍的AVG
7月予定	不如歸(ホトトギス)	不如歸	アイレム	價格未定	歷史模擬的遊戲
7月~8月	水戸黄門2(暫稱)	水戸黃門	サン電子	價格未定	到世界各地旅行的黃門
7月~8月	ファンタジーゾーンIIオバオバの涙	幻想空間	サン電子	價格未定	眾所期待的電動版移植第2彈
8月19日	孔雀王	孔雀王	ポニーキャニオン	價格未定	漫畫的AVG
8月中旬	スーパーマリオブラザーズ3	超級瑪俐兄弟三代	任天堂	價格未定	熟悉的ACT第三彈
8月予定	キック&ラス	足球大賽	タイトー	價格未定	從電動版移植的足球遊戲
8月予定	スーパーダイナミックバイミントン	超級羽毛球	バップ	價格未定	展開快速的遊戲
8月予定	NEO F1 GP	大賽車	データースト	價格未定	真實的賽車遊戲
8月予定	靈幻道士	靈幻道士	ポニーキャニオン	價格未定	受歡迎的電影動作遊戲
8月予定	ストライダー飛龍	飛龍(暫譯)	カプコン	價格未定	非常受到好評的喜劇遊戲
8月予定	明治維新(暫稱)	明治維新	ユース	價格未定	由2部份構成的SLG
9月中旬	ナイトライダー	霹靂遊俠	バック・イン・ビデオ	¥5,300	電腦車的活動+射擊遊戲

任天堂專用 MASK ROM 卡匣

正式登場

誠徵全省各地分區經銷商
竭誠歡迎貿易商合作外銷

**特點：高品質・低價位
提高市場競爭力**

本公司大量投資開發
MASK 卡匣 目前已推出

24K 卡匣產品20餘種

40K 卡匣產品15餘種

48K 卡匣產品3種

64K 卡匣產品10餘種

80K 卡匣產品3種

128K 卡匣產品10餘種

256K 卡匣產品20餘種

以上各種K 數卡匣將
陸續增加推出，歡迎
來電洽詢。



科統實業股份有限公司

地址：台北市長安西路123號7樓

電話：5 3 7 2 4 3 8 ~ 9

FAX：5 7 1 4 3 9 2

CO TUNG ENTERPRISE CO., LTD.

ADD: 7F, NO. 123, CHANG-AN W.

ROAD, TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

對消費者做最佳保障



創/造/和/樂/的/居/家/生/活



本圖取自西班牙畫家MIRO 1966年畫 題(兩人遊戲)

感謝貴客一年來的愛顧，九聯得以順利成長，並致力於新產品之研究，和開發出更新穎、刺激的家庭遊樂器週邊設備。一年來，九聯無論在硬體——各項週邊器材、軟體——各程式卡帶，在在本着精益求精之精神臻完善。

為了更具服務效率，九聯以企業化的經營理念。追求更高品質，提供最完善的售後服務，以對消費者做最佳保障，創造和樂的居家生活。



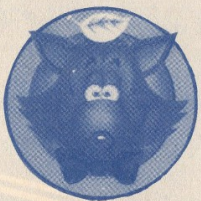
九聯行 實業有限公司

台北市太原路46號(後車站)
NO.46, TAIYUN RD. TAIPEI
TAIWAN R.O.C.
TEL: (02)565-1360
FAX: (02)563-5716

(週年慶6月1日~6月20日止)

—— 電視遊樂器系列產品研展製造銷售代理 ——

俱樂部徵求會員啓事



(1) 填妥下列資料寄來本社 (使用信封)

(2)附上郵票50元

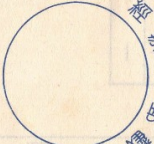
凡屬本俱樂部的會員，即可享受下列好處：

- (1) 每月抽獎一次，贈送熱門卡帶或最新攻略本。
- (2) 訂閱本刊特別優待。
- (3) 贈送秘技貼紙。
- (4) 優待參加本社所舉辦的活動如：徵筆友、任天堂比賽、聯誼會等等。

來信請寄——

台北市新生南路1段103巷9-1號1樓 電視遊樂雜誌編輯部收

單通知存款存金儲撥劃政郵

帳號末滿八位數者，帳號前空格請填○。									
帳號	1	1	5	9	2	5	0	4	
收 款 人	戶 名		電 視 遊 樂 雜 誌 社						
新臺幣： 仟 佰 拾 元 整 (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)									
寄 款 人		姓 名		住 址		(郵遞區號) -----			
郵政局 									

• • 四三

• 經辦員 •

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

元	次	手續費
---	---	-----

●存款後由郵局製給正式收據爲憑，本單不作收據用●
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

局號：

收據號碼

郵政劃撥儲金存款單											
帳號		11592504									
收款人		戶名 電視遊樂雜誌社									
新臺幣： 仟 佰 拾 元 整 (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫於數末加一整字) 臺灣郵政儲蓄局											
寄款人		姓名									
住址											
電話											
(郵遞區號) ----- 台灣郵政儲蓄局											

• • 四三三

· 經辦員 ·

經辦局號

號

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

35

夢

全 8

虛線內備機器印證用請勿填寫。

張編號

工作站號

手續費		
次		
元		

本聯由劃撥中心存查

保藏五年

請注意：一、抵付及換票據之存款，須請於交與前，三天存入，必要時，可請存款高先以電話通知劃款中心為，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

必勝秘技大募集

只要您能提供自己發明的秘技，一經採用立即贈送精美禮物一份，並且會將您的秘技及大名公佈在本雜誌上。

秘技的內容以不會在其他地方刊登過，且不會破壞卡帶或磁碟純屬自己發現的為限。

如果您有秘技，請按下列方式填寫在明信片上：



範例

1. 遊戲名稱：高速飆車
2. 秘技：接關
3. 方法是在遊戲中斷呈里程畫面時，同時按兩次 A 鈕及開始鈕，即可繼續遊戲。

姓名：
年齡：
地址：
電話：

來信請寄
台北市新生南路103巷9-1號1樓
電視遊樂雜誌編輯部收

請在明信片背面寫明姓名、年齡、地址、電話、最上方寫遊戲名稱、儘量具體說明秘技的內容及操作方法。

請存款人注意

- 一、如須限時存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新臺幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

訂閱電視遊樂雜誌

一、茲訂閱電視遊樂雜誌半月刊 ☐ 半年 ☐ 一年 期止。

二、請以 ☐ 限時掛號寄交本人。

類別	期數	限時	限掛	贈書
年	半	1342	1501	1 期
年	一	2484	2802	2 期

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。否則應請換單另填

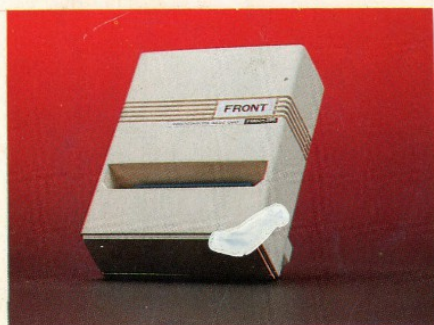
任天堂 Magic Card

魔奇卡 (RAM DISK) 正式登場

如魔術般的神奇，使用魔奇卡及任天堂磁碟機可執行2M之卡匣程式，節省你大量之軟體使用費

已推出新片：

- | | |
|----------|------------|
| ① DAN 戰士 | ⑧ 猛龍過江 |
| ② 宇宙船 | ⑨ 阿拉伯之夢 |
| ③ 狙擊13 | ⑩ 僵屍獵人 |
| ④ 終極戰士 | ⑪ 雙雄救美 |
| ⑤ 殺意的階層 | ⑫ 光球大賽 |
| ⑥ 創世紀 | ⑬ 彈珠王 |
| ⑦ 復活魔龍 | ⑭ 密西西比殺人事件 |



超級小卡：售價400元

(5月中旬正式登場)

①使用方式：加在魔奇卡之特殊擴充槽內。(詳細使用方法，請參照使用說明書)。

②超級小卡專用品式：

- | | |
|--------|----------|
| 屠龍劍 | 大金鋼 II 代 |
| 卡洛夫 | 麻將博士 |
| 87職業棒球 | 魯邦三世 |
| 燃燒野球 | 花式撞球 |
| 未來神話 | 米老鼠 |
| 原子小金鋼 | 家庭賽車 |
| 王子復仇記 | 星際大戰 |

~其他程式陸續推出~

售價

全國統一價5000元

含超級小卡
再贈送程式磁片5片

由於IC持續上漲，製造成本不斷增加，暫定價格5000元(含超級小卡)，本價格將隨IC起伏，隨時調整；實際售價請與本公司聯絡。

香港地區總經理

FAMILY COMPUTER COMPANY
TEL: 3-7282384

強棒

超級大坦克

6月中旬與日本同步推出

新卡磁片與日本新卡同步推出



設計製造

正先實業有限公司

TEL: (02) 3930725
台北市南昌路一段11號3樓
郵撥: 0726680-3 戶名: 劉孟明

誠徵全國分區代理及各地經銷加盟店

經銷商：

台北：麗華行八德店：7723805
長安店：5512156
八德玩具：7517040

惠華：7654246
三大：3211698
9390547
金利：3141474

愛瑜：3122355
永祥：7711530
安立：7131920
余昇：8223762

大華：9810813

宜蘭：金星：039-328762
羅東：中國城：039-566786