

电子游戏综合娱乐专辑

中文吞食天地攻略详解

饿狼传说秘技大公开

潇洒赌一回——怎样做赌神

(连载)

十年辉煌任天堂

死亡游戏

GAME

集中营

·2·

RPG 的回顾与展望

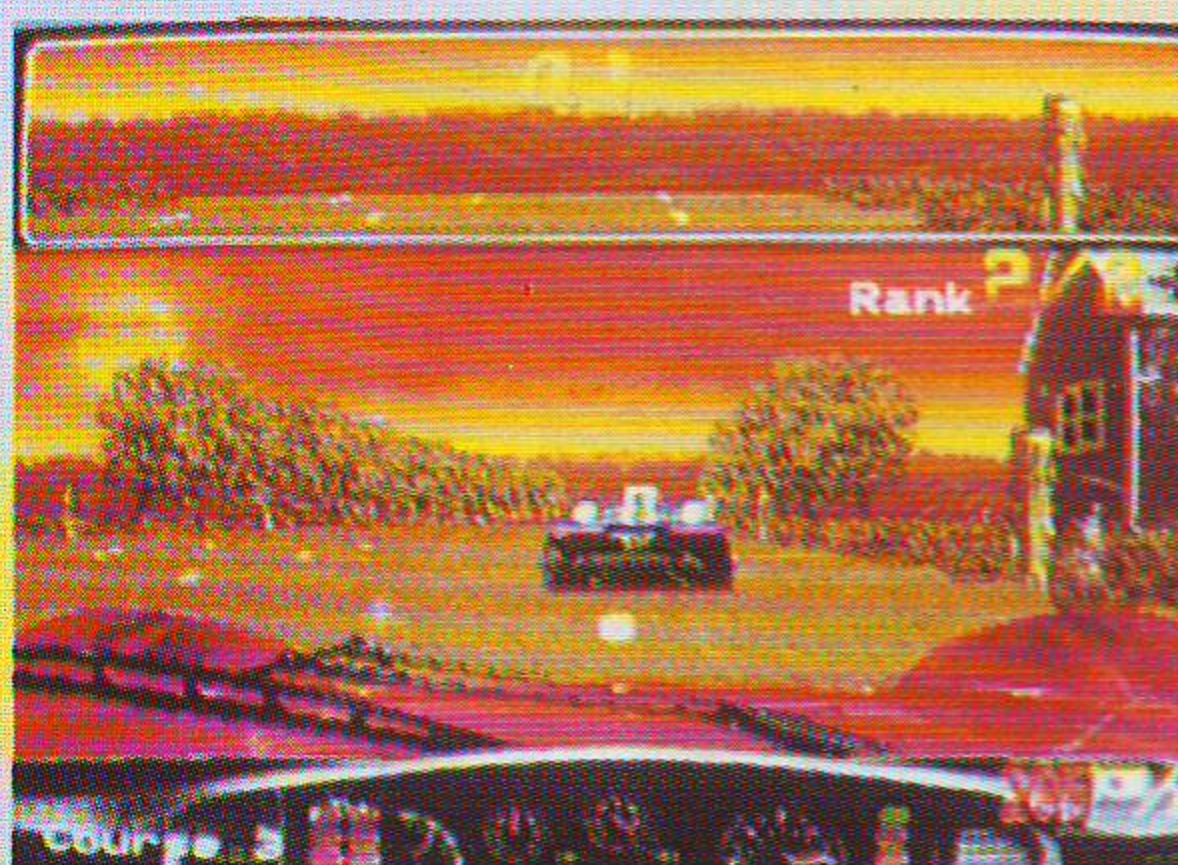
三国游戏纵横谈



创造了新的感觉
能够前后左右全方位自由转动



车盘赌式的游戏



在美丽的国家中超过对手

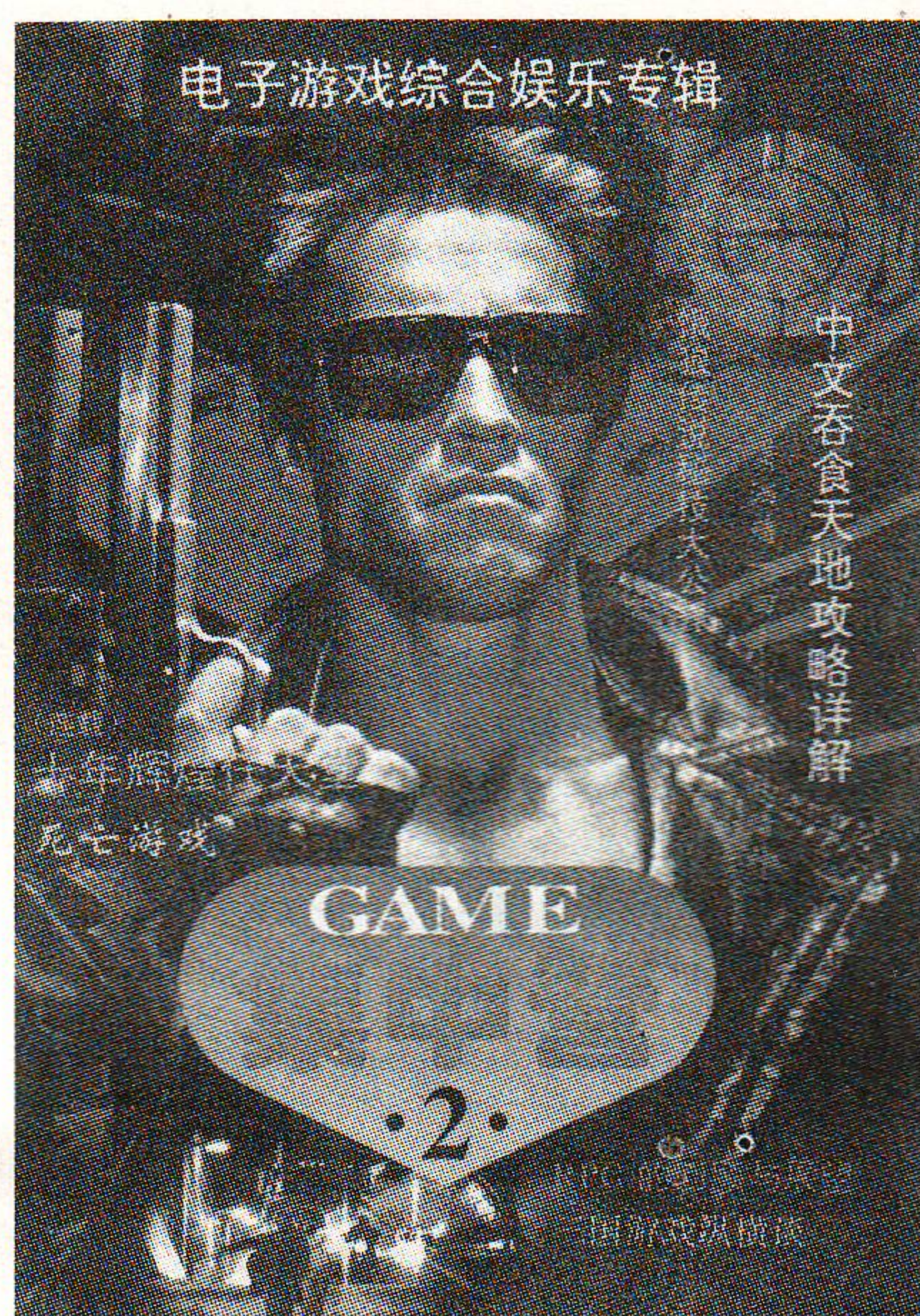


瓷牌象瀑布那样流出，
豪华的新动力。(瓷牌落下)



通过三个画面和兴奋的视觉效果

日本街机



《GAME 集中营》第二辑

编辑/《GAME 集中营》电子游
戏系列专辑编辑部

主编/熏风

编委/熏风 刘儒德 邱兆龙

索冰

美编/李艺文

摄影/周志伟

版式策划/田松

出版/经济日报出版社

责任编辑/陈晓惠

开本/1/16 787×1092

印张/4

书号/ISBN7-80036 - X/G ·

203

定价/4.50 元

印数/30000 册

全国各地新华书店发行

编辑部地址：北京德外黄寺大

街甲 24 号

邮编：100011

电话：01-205. 0093

GAME

目 录

编者的话 1

天堂任鸟飞

吞食天地 II — 诸葛孔明传必胜攻略法 ... 4

赌神 29

大航海时代 36

铁甲战队 37

世嘉世家

饿狼传说 20

苍狼与白鹿 26

鬼屋 III 27

欧陆战线 28

渗透波

超级闯关族麦考利 38

在新浪潮下变幻的欧州市场 38

广受欢迎的模拟枪战 Look-on 39

模拟仿真的新型汽车登场 39

PC-ENGINE DUO-R 发卖 39

NEC 家用电子普及类 39

PC 游戏室

笑傲江湖 33

特大喜讯

大赦令——

集中营 NO. 2

目 录

蓦然回首

十年辉煌任天堂 (续完)	40
TV GAME ABC (漫画)	43
RPG 的回顾与展望	46
三国游戏纵横谈 (一)	47

幻想者

死亡游戏 (下)	54
----------------	----

挥洒天地

摇滚旋风	50
------------	----

打余茶座

没完没了俄罗斯	57
哈罗! 暴烈游戏	59
魂斗罗闪电出击	49

秘技室

.....	60
-------	----

游戏禁闭室

特别通辑令	62
回音壁	63

二手货市场

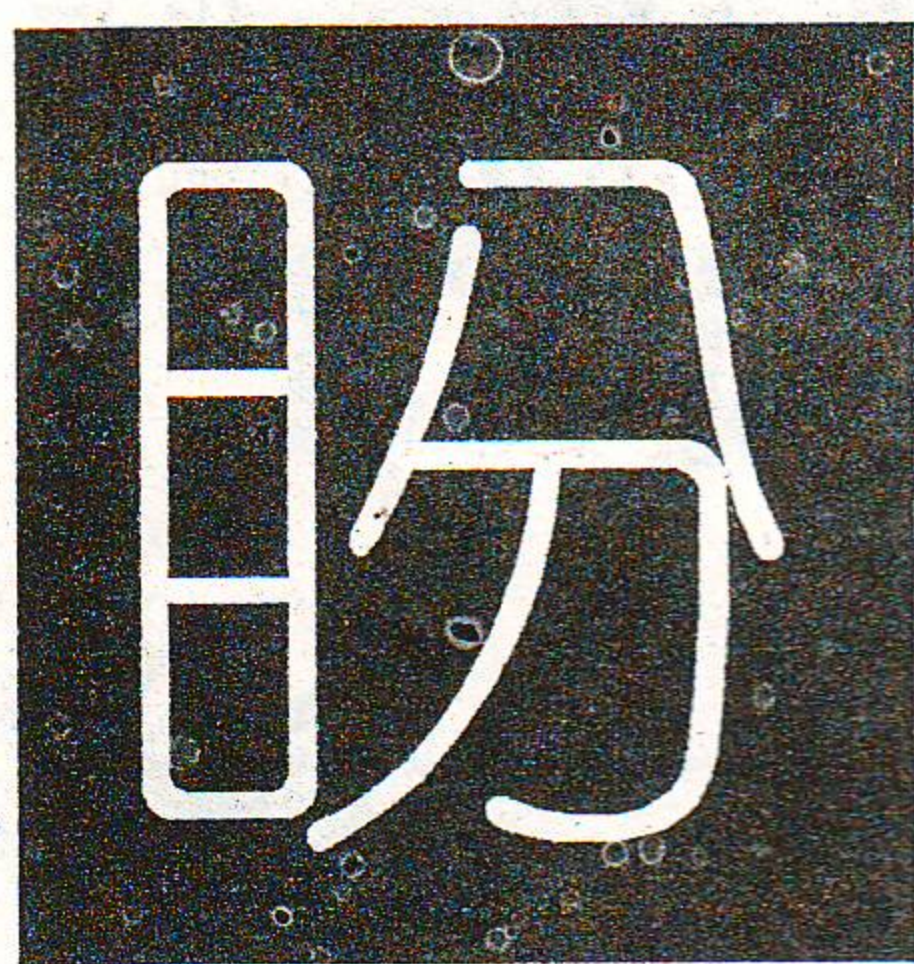
.....	61
-------	----

《电子游戏软件》

创刊号夏目

三国志 I · 霸王的大陆	(FC)
七龙珠 Z II	(FC)
太空战士 V	(SFC)
真 · 女神转生 I	(SFC)
超级忍 I	(MD)
光明与黑暗	(MD)
街机三国 I	
游戏新闻眼	
三国游戏纵横谈(二)	
电子游戏十年(一)	
——梦回八三	
新卡快讯	

《电子游戏软件》双月刊九四年五月底隆重创刊



熏
风
●

本期《GAME 集中营》早已编就，而这篇小小的卷首语却迟迟难产。编辑部全体同仁一直在等，在盼。等诸位闯关族的来信，盼诸位玩友们的批评……从秋叶飘零一直到银装素裹。

那么多激励，那么多企盼，那么多期待，那么多建议，那么多颗滚烫的心，说实在话，我们两手捧不下，双肩担不起。欧美、日本、港台有几十种，上百种电子游戏杂志，大陆却一本也没有!!! 中国有几十万闯关族，上千万游戏者，难道永远饥肠辘辘，嗷嗷待哺？别人已专美于前，我们还不雀起于后吗？因此我们的愿望渺小而神圣；中国的闯关族应该有自己的家；中国应该有自己的电子游戏杂志。我们相信：面包会有的。

爱屋及乌，想到游戏软件。弹丸小岛的日本，从任天堂、超级任天堂、世嘉、PC-ENGINE、GAMEBOY、GAMEGEAR、大型街机到各种磁碟机、CD盘、枪卡等；游戏节目从传统的动作类、射击类、益智类、体育类、棋牌类到今天风靡一时的RPG及仿真类。电子游戏软件编号已到2000开外，并且正以每年400部左右的速度扩张。而泱泱大国的中国却至今没有一部自己制作的游戏节目，实在说不过去。据可靠消息，有一家公司将于94年初陆续推出全部翻译成中文的《赌神》、《吞食天地》、《第二次机器人大战》、《重装机兵》等精品，还有日本的国宝级游戏《勇者斗恶龙》。闯关族们可以大开眼界，畅玩RPG和仿真类游戏了。这实在是广种福田的无量功德，拾遗补缺的拓荒蛮牛，电子游戏迈向中国化的开路先锋。

至于何时能玩上由中国人自己设计的游戏软件（哪怕是臭大粪），似乎飘渺得近乎奢侈。我们怀疑：面包会有吗？



GAME

集中营

历史上最杰出的军师由你操纵
天底下最忠勇的将军任你指挥
打败群雄统一中国是你肩负的历史重任



本攻略法将助你马到成功

治极生乱，乱极入治

自汉高祖斩白蛇起义一统天下以来，汉朝江山延续了四百年之久。到了东汉末年，宦官弄权，豪强割据，致使百姓苦不堪言，大贤良师张角领导发动了黄巾起义。一时间，战火四起，民怨沸腾，可名存实亡的汉王朝已无力平息这场声势浩大的农民起义了。

值此乱世，涌现出三位顶天立地的英雄，立志要匡正乱世，兴复汉室。他们一个是汉室后裔，胸怀大志的刘备刘玄德；一个是深明春秋大义，有万夫不挡之勇，人称“美髯公”的关羽关云长；一个是勇猛无比，在万马军中取上将首级如探囊取物的张飞张翼德。

“不求同年同月同日生，但愿同年同月同日死。”他们三人桃园结义，成为异姓兄弟。响应朝廷的号召，招兵买马，积极投身到征剿黄巾军的热潮之中。后来，和豪族武装曹操等人一起，同心协力，终于扑灭了黄巾起义的熊熊烈火。

但一波刚平，一波又起。西凉太守董卓借机进入都城，废立君主，独揽大权，无恶不作。于是，刘备等人又举义兵兴讨。消灭了董卓，天下似乎太平了，但相反，乱世才刚刚开始。

乱世奸雄曹操，趁着镇压黄巾军暗中积蓄力量，窃居丞相高位，扶天子以令诸侯，妄图一统天下；淮南袁术，无视汉王朝，妄自称帝；乱世还会继续……

吞食天地

● 刘儒德

三国外传

必胜攻略法

第一幕 千里走单骑

东汉末年，镇压黄巾起义之后，群雄割据，军阀混战。淮南袁术妄自称帝。汉献帝派皇叔刘备前去讨伐。丞相曹操让亲信朱灵和路昭作为监军随同出征。刘备带领关羽和张飞与朱灵路昭一起杀奔袁术的老巢——徐州东北的洞窟。在迂回的山路中，与袁术部下纪灵遭遇，刘备军发动总攻击，将他们一举全歼。刘备军继续前进，在洞窟附近又击败了袁胤。刘备军深入洞窟，追击企图逃走的袁术，刘备军且战且养，恢复兵力，经过一次次的攻击，终于消灭了袁术。

刘备军凯旋来到徐州，朱灵路昭辞别刘备回都城向曹操报捷去了。城中陈登提醒刘备，刘备等人密谋曹操的计划泄露了，曾在血书上签字的其他几人都惨遭杀戮。徐州太守车胄已奉曹操之命，伺机杀害刘备。突然，车胄来袭，刘备军奋力自卫还击，杀了车胄。这时，陈登又建议刘备让城北郑玄——袁绍的老师作中介投奔袁绍。

刘备军刚一出城，就遭到了

I 人物介绍



刘备 玄德

汉室后裔 立志匡正乱世，兴复汉室。



关羽 云长

惯使80斤重的青龙刀，有万夫不挡之勇，人称“美髯公”。



张飞 翼德

勇猛无比，在万马军中取上将首级如探囊取物，曾在长板坡桥头单枪匹马吓退曹操百万兵。



赵云 子龙

勇冠三军，曾在曹操百万军中七进七出，如入无人之境。

目录

I 人物介绍

II 操作指令

III 战斗须知

IV 策略妙用

V 阵形巧布

VI 商店指南

VII 武器和防具

VIII 道具选用

IX 激战攻略

曹操的围攻。惊慌之中，刘备军向河北方向杀开一条血路。突然他发现关羽和张飞失散了，只有陈登紧随其后。他们二人只好去找郑玄，途中听人劝告在郑玄茅庐南面的洞窟里取得了地图。二人请郑玄写了一封引荐信就来到了河北。

袁绍一见刘备，就怒不可遏，定要为弟弟袁术报仇，但看了郑玄的信，马上转怒为喜，决定和刘备联起手来，对付他们共同的敌人——曹操。袁绍当即请刘备和河北名将颜良一起出兵白马坡，与曹操决一死战。

滚滚长江东逝水

他们从渡口乘船出发，要经过洛阳城上方的三个要塞。他们很快突破了由魏续把守的第一个要塞，但第二个要塞由曹操的亲信名将乐进等人把守。他们先回冀州恢复兵力，然后挥师杀回，颜良势如破竹，很快突破了第二个要塞，一鼓作气直逼曹军的大本营。突然曹军中出现一位手持青龙偃月刀的将军挡在刘备军的前面，不到一个回合，斩颜良于马下。刘备军见势不妙，撤回冀州。袁绍又急令文丑出征，但也被刀斩了。袁绍连折二将，损失巨大，经打听，才知诛颜良斩文丑的将军原来刘备的义弟关羽，于是逼刘备派出密使，招降关羽。

密使来到宛城，见到了迫不得已假降曹操的关羽。关羽辞别了曹营，保着刘备夫人，向冀州奔来。

天色已晚，关羽一行向路旁一户人家借宿。次日早晨辞别时，主人给他们一封信，请他们转交给正在荥阳太守王植手下当差的儿子胡班。

前往冀州的路上，共有五道关卡，必须由关羽一人突破，关羽只好自任军师。现在不能恢复兵力，因此要尽量减少伤亡，并且，只有一点策略值，所以要谨慎行事。

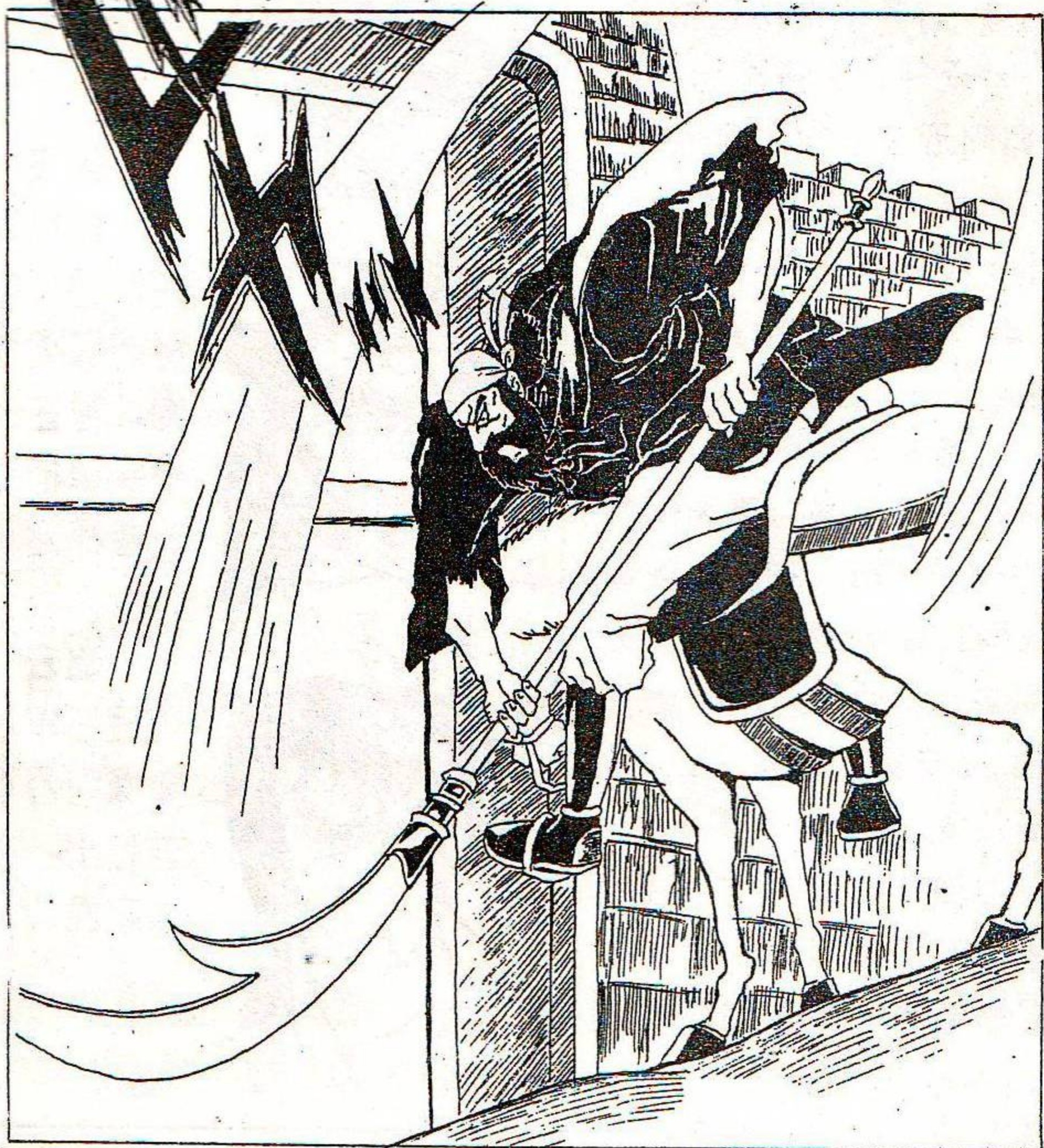
关羽一行过东岭关斩了孔秀，到洛阳杀了韩福，接着来到汜水关，太守卞喜假意宴请，却暗藏伏兵，关羽识别他的诡计，劈卞喜于酒席宴上。关羽来到荥阳关，太守王植将他们安排在驿馆，经胡班的搭救，才免遭王植毒手，没被火烧。关羽杀了王植，连夜赶奔洛阳，在洛阳完成了装备，买了恢复的道具，继续向滑州前进。在滑州杀了曹将秦琪，渡过黄河来到冀州。这时，夏侯惇赶来，定要为秦琪报仇，多亏张辽及时赶来解劝，才免了一场厮杀。

关羽一行继续前进，到达北村，应村民之邀，在北山收伏了周仓，回到北村，又经村民指点，在东面的古



城意外地见到了义弟张飞，关羽斩了随后赶来为外甥秦琪报仇的蔡阳，兄弟间消除了误会。张飞和慕刘备而来的赵云一起加入了关羽的阵容。关羽一行继续奔往冀州，途中收下关平，并给他买了装备。

刘备得知关羽的消息，借口要结盟荆州的刘表，辞别了袁绍，中途摆脱了袁绍部下郭图和田丰的阻击，在关平家，兄弟重逢。身无立锥之地的刘备军，经商议决定，为消灭曹操，兴复汉室，他们必须联合刘表。于是，刘备军一路朝荆州走去。



马超 孟起
武艺超群，誓杀曹操为父报仇，人称西凉“锦马超”。



黄忠 汉升
年过花甲，须发皆白，但老当益壮，屡立奇功，善开硬弓。

人物介绍

诸葛亮 孔明

中国历史上最杰出的军师，受三顾之请而出。媲美于周朝的姜子牙和汉初的张良。道号卧龙。



第二幕 初出茅庐

星转月移,时光流逝,中国的势力版图又发生了很大的变化。曹操灭了袁绍,统一了北方,正加紧操练人马,妄想称霸天下。能和曹操抗衡的只有东吴的孙权和荆州的刘备了。

这一天,荆州发生了叛乱,刘备军应病中刘表之邀,剿灭了城东叛军黄邵,休整后又打败了邻村的叛军何义。紧接着又不慌不忙的逐个消灭了叛军龚都和刘辟。战斗结束后;刘备军打听到两个情报,一个是自伐董卓以来就下落不明的吕布还活着,一个是在村子的北面住着一位贤者卧龙先生。

刘备军凯旋回到荆州,刘表非常高兴,作为报答,把荆州城北的新野城送给刘备,刘备军企图努力建设好新野。一天,刘备又听说了卧龙的消息,茫然不知所措,正想走出城外,刘表的长子刘琦来告知父亲病情恶化。刘备急忙赶往荆州,刘表以后事相托。可是,刘表的妻弟蔡瑁却处心积虑地要除掉刘备。幸亏伊籍告密,才免遭毒手。刘备通过荆州的地道来到西边司马徽的草庐,司马徽向刘备推荐了卧龙和凤雏两位贤者,并告知了卧龙的住所。于是,刘备从村子往北来到一棵树前的茅庐里,但卧龙诸葛亮外出未归,只有弟弟诸葛均在家。求贤若渴的刘备悒悒不乐地回到了新野。

突然,伊籍前来告知,曹操派吕旷、吕翔领兵一万正朝新野进发,并建议在新野西南的博望坡御敌。刘备军赶到新野,从宝箱中取出道具和金钱,一举歼灭了曹军,回到新野。

刚一人宫,诸葛均前来告知,他哥哥诸葛孔明昨夜回来了。刘备急忙赶往孔明的茅庐,正赶孔明午睡,刘备一直等他醒来,孔明感于刘备的三顾之请,决定出山,辅佐刘备。



庞统 士元

与诸葛亮齐名的军师,道号“凤雏”。

I 人物介绍

曹操 孟德

靠镇压黄巾起义起家,窃居丞相高位,挟天子以令诸侯,人称“乱世奸雄”。



第三幕 赤壁大战

刘备在新野接到探报:曹操领兵直逼荆州而来。刘备急忙向孔明问计。孔明建议在博望坡迎敌曹军的主力部队曹仁。于是派关羽和张飞等埋伏在博望坡的背后,自己和赵云一起为前锋。刘备把新野城交给陈登继续建设。刘备军离开新野和曹军发生了激烈的冲突,孔明和赵云正面攻击曹军,不久,敌军背后起火,烧得曹军四散奔逃,紧接着,关羽,张飞和周仓关平三支援军一齐赶到,曹军10万损失殆尽。曹仁急忙领着残后败将败退下去。

刘备军凯旋回到新野。刘备对孔明深表敬意。就在此时,荆州来说,刘表病危。刘备听后大惊失色。留下孔明守城。自己急匆匆赶回荆州。这时,蔡瑁报告说曹操亲统大军直奔荆州而来。刘表托孤刘琦给刘备后就断了气。刘备正想回新野准备迎敌,但蔡瑁却有意投降曹操。刘备迫不得已赶回新野。孔明建议刘备占领荆州,御敌曹操。但刘备不忍心行不仁不义之事。孔明只好建议放弃新野,投奔江夏。刘备军来到江夏和刘琦一起抵抗曹操。面对蔡瑁的投降阴谋,体弱多病的刘琦请求刘备代作荆州太守。刘备答应了他的请求。从此,刘备不再参加战斗,军队全由孔明指挥。

II 操作指令

在主题画面中移动时,按下A键,屏上显示操作指令窗口。这些指令可用▶选定。A键确定,B键取消。

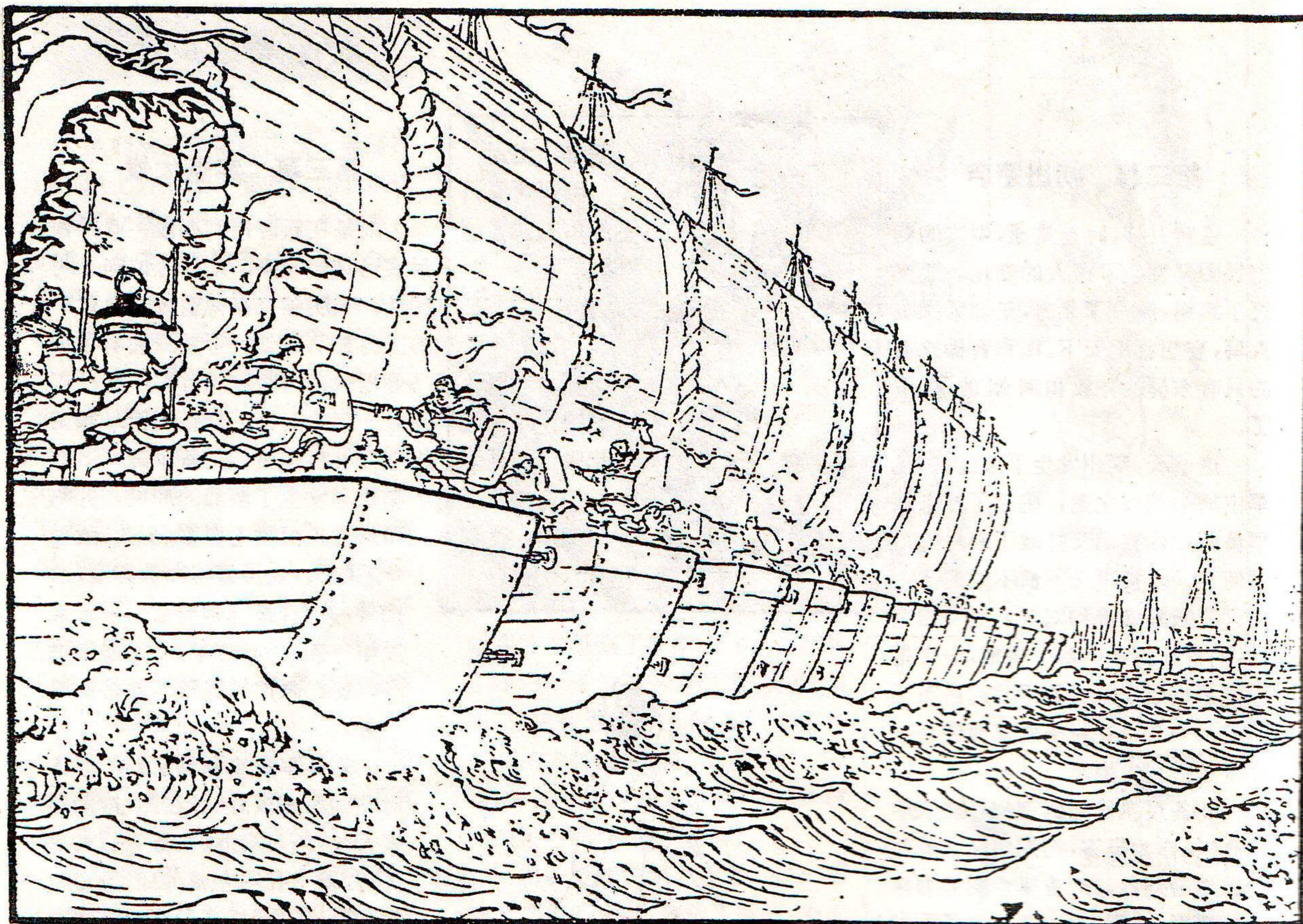
* 对话

和人说话或在店里买东西时使用此指令。在城乡中要留心与别人谈话,他们会告诉你游戏发展所必

须的线索,打听到的消息最好及时作个记录,以免忘记。

* 调查

带头的武将要调查宝箱以及自己周围的东西时使用。在城中的角落或村子的树丛里要随时使用“调查”。在本游戏中,大多数道具都很容易到手,但也有一些隐藏着的东西,非秘技不能得。(具体见“道具选用”和“激战攻略”。)



孔明决定联吴抗曹，但东吴使者鲁肃下落不明。孔明派人四处查找，得知鲁肃被囚禁在新野城中。孔明于是集合队伍朝新野而去。新野由蔡瑁之侄蔡瑾把守，其手下蒯越诡计多端，且人多势众。孔明终于打败了蔡瑾，进入城中，救了鲁肃，回到江夏城中，鲁肃建议孔明去见吴主孙权，但船只全被荆州的蔡中控制了。于是，孔明又攻打荆州，得到了一只小船。刘备军从江夏渡过南方的渡口，到达柴桑。在孔明的倡议下，和孙权联盟。

孔明在鲁肃的引荐下，拜见了孙权。孙权列出了目前的三个困难。其一是如何除掉曹操的水军都督蔡瑁，其二是想火烧曹营却缺少东南风。其三是缺少100万支箭。请孔明解决。

孔明听说有人能借东南风，经柴桑城东一个小村的长老的指点，孔明从柴桑城西码头出发一直向东到了一座小岛——倭国。前往北方的圣山，用火计或落石计消灭了山

* 队伍

要变更武将的排列顺序，或选择军师时使用。游戏时要根据战斗的需要，随时变更队伍前头的武将。

* 武将

可以了解队伍中各武将的能力，并从中选定军师。

* 道具

可以对手中拥有的道具进行“使用”“装备”“转交”“扔掉”等操作。

* 策略

在移动中使用策略和布阵。先选定某种策略和阵形。然后选定实施对象。

在移动中，按下选择键，屏上会显示辅助画面。从中可了解目前的队伍，士兵数，钱数，军师，策略和阵形等。

II 操作指令

上的大蛇，来到山上，见到了能操纵风向的国王日巫女。她一直被大蛇阻在山上。为了酬谢孔明的救命之恩，送给孔明操纵风向的秘法书。

孔明一行回到柴桑，准备进攻襄阳，除掉蔡瑁，获取100万支箭。一天离开皇宫在城内漫步的刘备军，遇到了一个老人，经他指点，要消除堵在前往襄阳的路上的岩山，必须制造火药，但所需硝石和老树枝在柴桑东北的山洞中，路途遥远。孔明提高水平，耐心找到了洞窟，洞里没有宝箱，孔明使用伸缩计，发现了硝石，马上离开。然后，在老人上方的一棵老树下找到了老树枝。老人接过老树枝和硝石之后，制出火药。孔明用火药炸开了堵在前路上的岩石，赶到襄阳和蔡瑁展开激战；在战斗中，孔明布下白马阵攻击蔡瑁和张允，另施策略减少文聘的士兵，孔明终于除掉了作恶多端的蔡瑁，在城中找到了100万支箭。

孔明回到柴桑向孙权报告。孙



III 战斗须知

一. 作战指令

在通常移动中，遇到了敌人就会变成战斗画面。战斗是敌我双方从画面的两边交替出现或同时出来进行的。战斗中的指令有：

* 攻击

用武器攻击。

* 策略

如果在队伍中选定了军师就可使用策略。如果没有军师或策略值不够，则无法使用策略。

* 道具

战斗中使用道具

* 总攻击

全军一起发动攻击，不停地作战直到其中一方被消灭为止。按B键可中途停止战斗，但只有队伍前头的武将可以使用。

* 武将

可以了解敌将的能力

* 撤退

全军撤退，但不一定随时都能成功。只有队伍前头的武将能用。

* 防御

选用此指令的武将在这个回合中只作防御，不进行攻击，其防御力会提高。

二. 作战秘诀

在战斗中，如何才能战无不胜，攻无不克，这就需要掌握一些秘诀。

①根据能力来选择武将，以增强

本军的战斗力，各武将的武力和智力值基本上是固定的，且队伍中最多只能带7人，真正参加战斗的却只有5人。在编制队伍中，要选任能力高的武将，不要以士兵的多寡做衡量标准。

权又提出一个新的问题，那就是要使火攻奏效，先必须找人使连环计，说服曹操将战船拴在一起。孔明一行又经司马徽的指点，通过柴桑城东南的湖泊找到了庞统，庞统欣然接受了任务，连环计成功了。

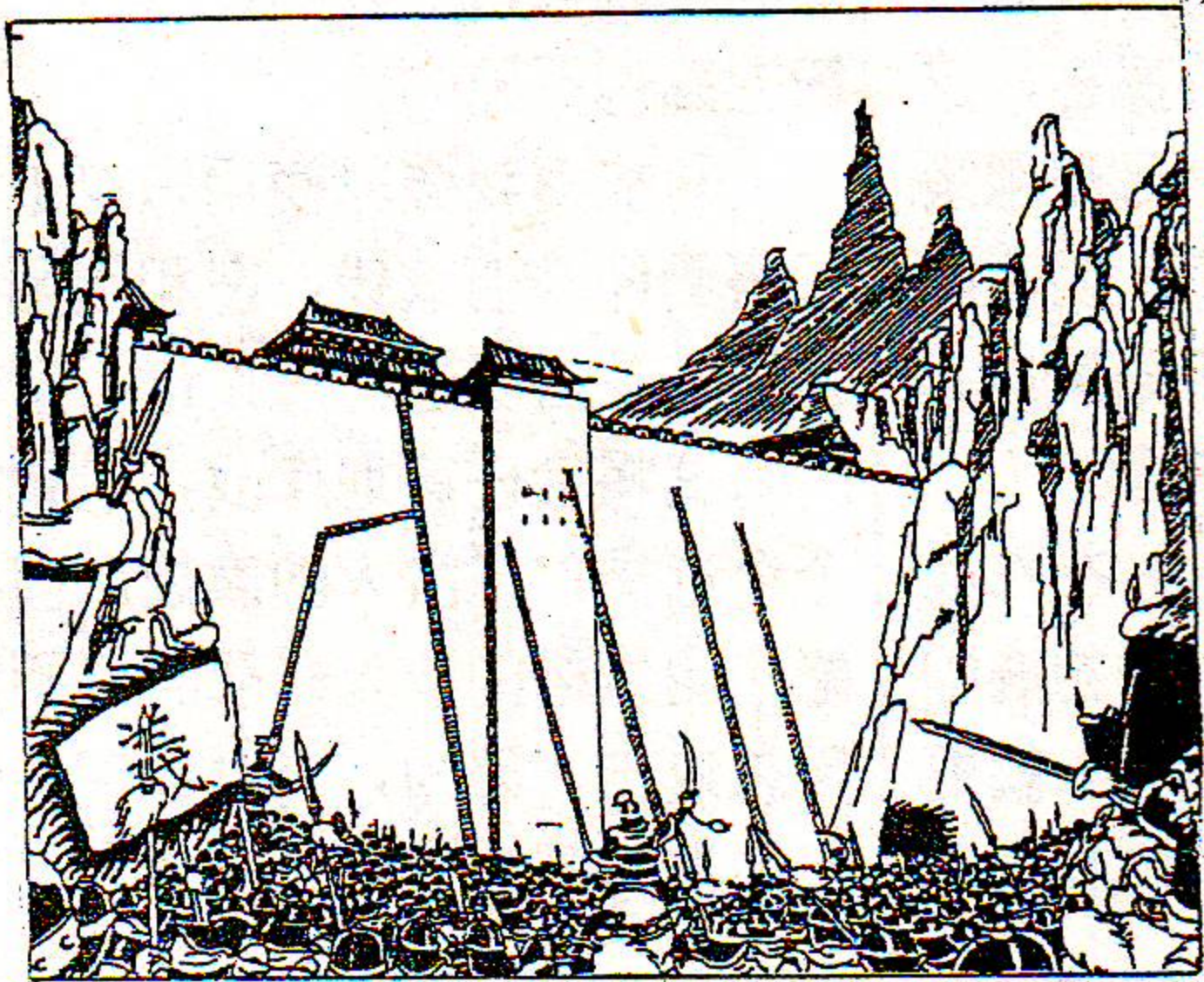
和曹军决战的时刻到了，孙刘联军士气高昂，孔明使用日巫女的秘法书，借来了东南风。吴军发起火攻，其势锐不可挡，杀得曹操等拚命向后方逃亡。

赤壁火起，孔明也调兵遣将，追赶逃亡的曹军，遗憾的是，关羽在华容道放走了曹操。

第四幕 平定荆州

赤壁一战，曹军元气大伤。孔明接到报告，曹操留下曹仁等人把守荆州，襄阳，夷陵和南郡，自己退回都城去了，刘备军为了巩固势力，决定平定混乱的荆州。刘备将此任全权托付给了孔明。

孔明整军向荆州进发，在城中向人打听得知曹仁打败了吴军都督周瑜，固守城中，为了方便士兵自由进出，制造了兵符。孔明花了500元买通城中的一个灵通人士，得知兵符在守备荆州的陈矫那里。于是，孔明向北攻下荆州，打倒陈矫后，在宫殿的王座前找到了兵符及攻略。接着，孔明率军前往襄阳，路过新野，收纳了伊籍。孔明借助兵符进入襄阳城中，打倒了夏侯惇。搜集情报后，从西南方的襄阳码头，前往荆州南部的夷陵。途中，不断训练兵力，



如果兵力日渐减少，就搭船返回襄阳。孔明用兵符进入夷陵，遭到了曹昂的抵抗，孔明设法削减敌兵的士兵。将他们一举全歼。进城后又一次听到了吕布的消息。孔明让士兵投宿恢复体力后，攻打南郡的曹仁和曹洪，孔明使用减策计及其他攻击战术对付曹洪的鱼鳞阵，曹仁曹洪向樊城逃去，途中遭吕布伏击，不敌身亡，樊城落入吕布之手。刘备军攻打樊城，在吕布的激烈攻击下，败回南郡。孔明苦思良策，漫步在城中。在东北居民家意外地发现了庞统。庞统送给孔明一个锦囊妙计。刘备军返回樊城，依计击败了吕布。

孔明在伊籍的引荐下，见到了东面洞窟里的贤者马良马谡兄弟。他们建议，要平定荆州全境，必须攻取荆州南部的零陵，桂阳，武陵和长沙四郡。于是，刘备军打败了零陵城的刘度（对于敌人的业火计，千万不要布鱼鳞阵）。在零陵城恢复兵力后，绕到山南的一个村子里，收集了一些情报，接着挺进桂阳，打败了守将鲍龙和陈应。桂阳太守赵范假降，诱孔明入宫，妄想加害。危急关头，吕布砍倒赵范，救了孔明。吕布自愿为孔明留守桂阳。孔明向西进军武陵，久攻不下。这时，听说敌将巩志有意投降，于是刘备军穿过一片森林，来到西面的海边劝降巩志。巩志诱杀了太守金旋，献出了武陵城。刘备军向西攻取长沙。城前黄忠点关羽出阵，二人酣战之际，黄忠听到鸣金退回城中。刘备军杀入城中，打败了太守韩玄。魏延投降，黄忠要求只有得到韩玄喜爱的养由弓陪葬旧主后，才投降。于是，刘备军在西面的洞窟的双层地道中找到了养由弓。黄忠加入了刘备军。

平定了荆州南部，刘备军来到马良的茅庐。这时，听说留守桂阳的吕布反叛了。刘备军又返回桂阳，使用集中攻击法，击溃了吕布。吕布纠

江山依旧在

集一批残兵败将，逃向零陵。在零陵北面的一处要塞阻击刘备军，刘备军一举攻下要塞。吕布逃到零陵，负隅顽抗，刘备军终于消灭了反复无常的吕布！

平定了荆州南部，刘备军凯旋回到新野。新野已在陈登的指挥下建设成一座大城。刘备从江夏赶到新野，嘉奖三军。马良马谡兄弟也加入了刘备军。从此，刘备终于第一次有了属于自己的地盘。

第五幕 西征巴蜀

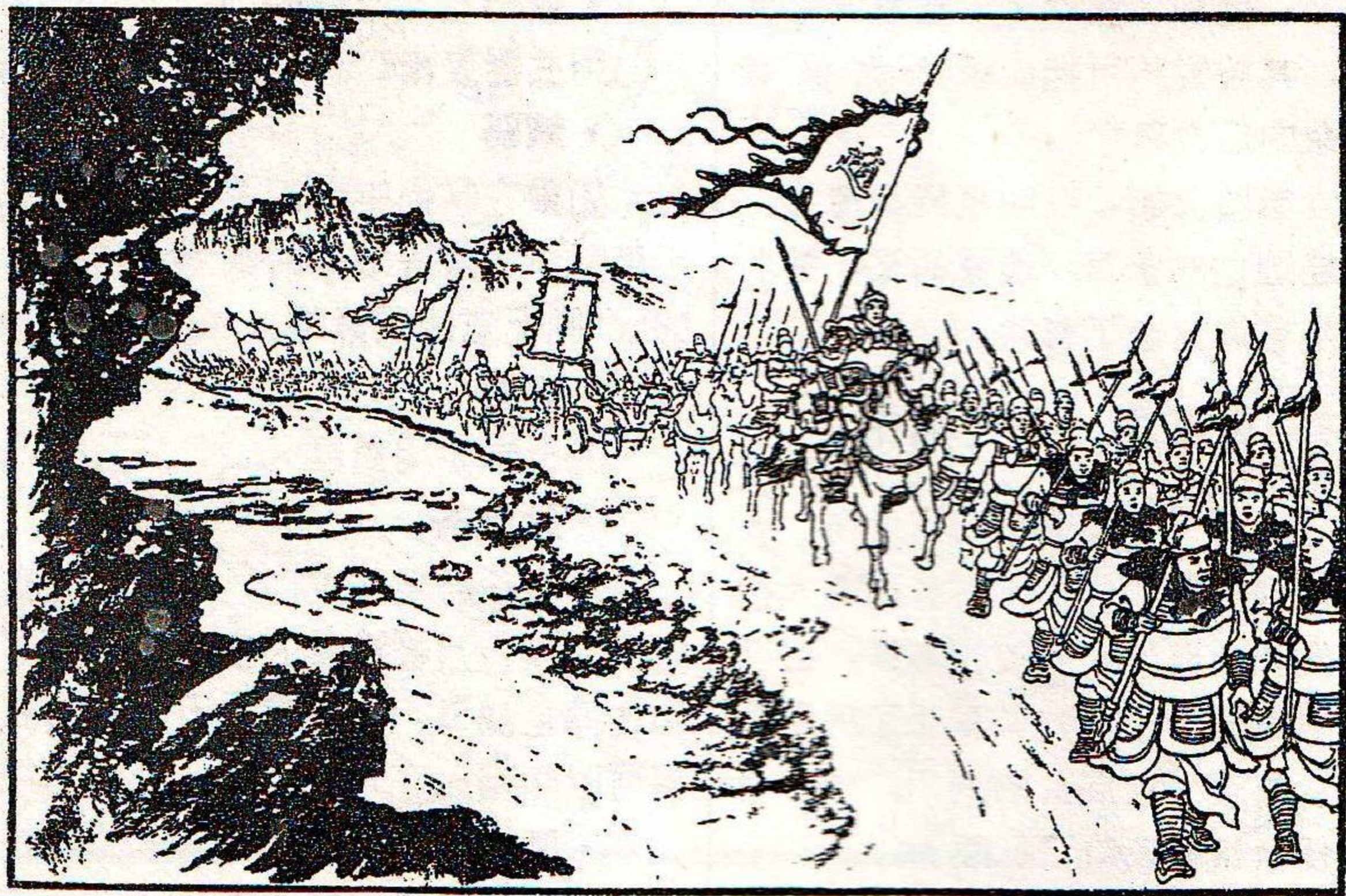
为了重建因战乱荒废的荆州。孔明要暂时脱离队伍，必须找一位能代替自己的军师。一天，孔明正与刘备在宫中谈话。水镜先生派人前来，说有要事相告。孔明忽然想起凤雏先生庞统，或许水镜先生与此事有关，果然，司马徽一见孔明，就告诉他庞统来到了新野南面的襄阳城。孔明带上酒，到了襄阳，打败了强盗廖化，救出了凤雏先生庞统。

孔明回到新野，把庞统引荐给刘备。正在此时，西蜀的张松被曹操轰到了这里。张松极力劝说刘备入蜀，攻打刘璋，并给好友孟达写了一封信，让刘备军持信到襄阳西北的洞窟里找孟达，取得了西蜀地图。张松又说服刘璋派自己的好友法正邀请刘备军入蜀。机不可失。于是，孔明提议，让关羽，赵云留守荆州，由庞统任军师，张飞为大将出兵西蜀。

刘备军从襄阳的码头乘船，会合法正，一起赶到涪水城。刘璋请求刘备军去攻打葭萌关的汉中军马超。马超是马腾之子，马腾是和刘备一起参与谋杀曹操并在血诏书上签字的七人之一，后来惨遭曹操杀害。刘备军辞别了刘璋，打听到马超正想投奔有实力灭掉曹操为父报仇的名主。刘备军往东北过桥找到了被刘璋放逐的李恢，他与马腾有旧。李恢提出只有拿着血诏书才能说服

②选拔智力高的武将作军师。队伍中所有武将都能使用军师的策略。军师的智力高，会使用的策略就多。战斗时，军师站在队伍的最后，如果队伍超过5人，军师就不能参加战斗。

③不断地恢复兵力，否则，欲速则不达。本游戏以攻陷敌人城市或要塞为中心。但是，城市都有敌兵猛将把守，甚至还有双重，三重坚守的。因此，要不慌不忙地边恢复体力，边慢慢地打垮敌人。



④选用合适的阵形。战斗时，选用合适的阵形十分重要。对付智力高的敌将要用鱼鳞阵，对付防御力高的敌将要用冲方阵，对攻击力高的敌人用锋箭阵或静寂阵。同时，要考虑敌人的个性。编制队形是阵形成功与否的关键，从散开状态布阵时，武将要有前卫和后卫之分。这时，武力高的武将必须经常作前卫，否则无法发挥阵形的威力。在战斗中尽量避免更换阵形，如果原来的后卫变前卫则可能非常不利。

⑤充分利用地形。武将在他自己熟悉的地形上攻击力会提高，这时，使用会心丹才有意义。使用策略时也要考虑地形的影响，如使用火计，在山间或水边就不如平地上效果好。

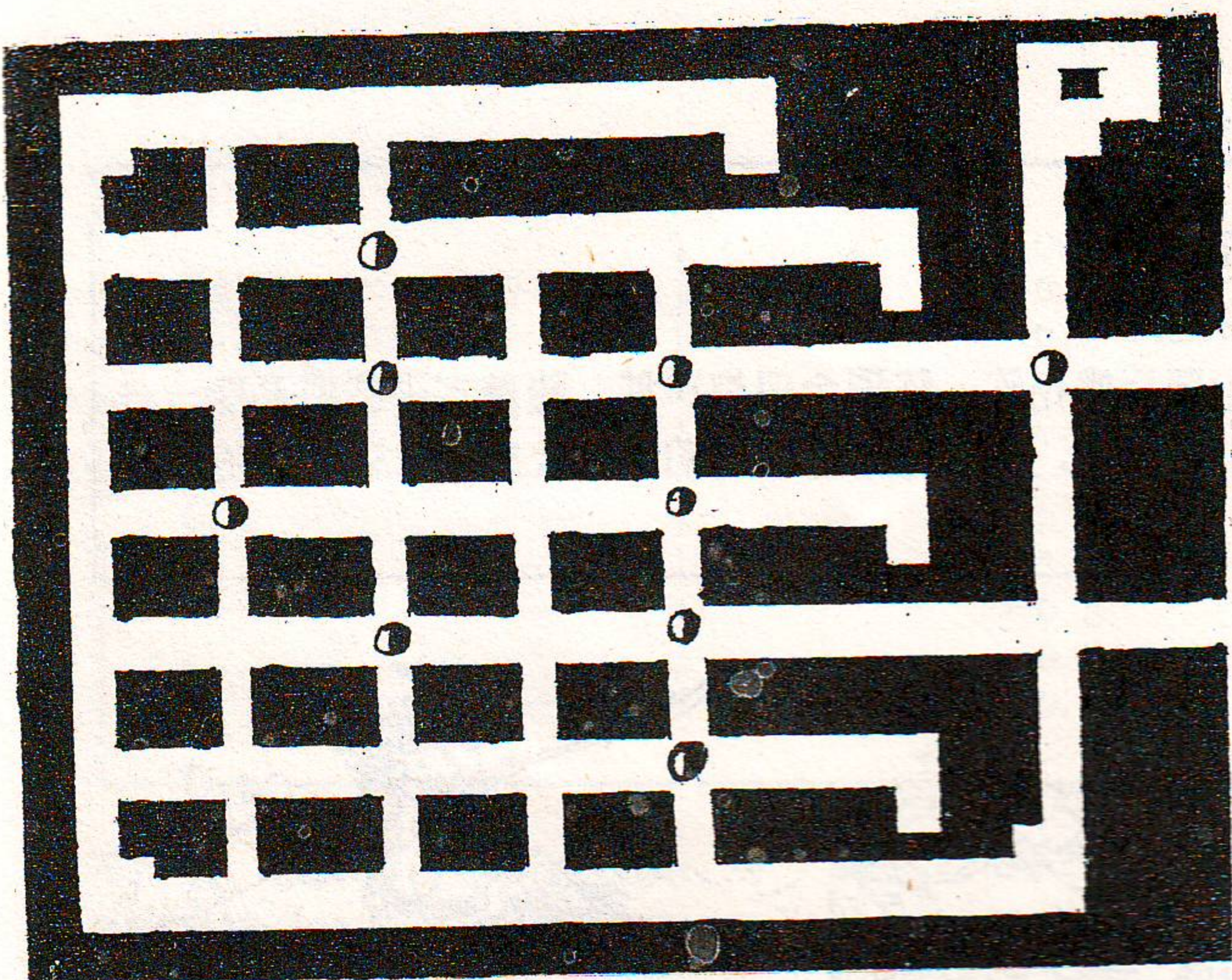
⑥知己知彼，百战不殆。在作战前，要先了解敌将的能力。智力高的不易中计，如果敌将足智多谋，就要想法先将他封住。如果动辄就发动

总攻击，有时会遭到惨败。对谁集中攻击，对谁使用策略要边想边作战。

⑦遇到强敌要集中攻击。交战时，如果遇到了武力和攻击力都很高的强将，就先置其他兵将于不顾，集中攻倒他。否则，到了最后发动总攻击时全都受攻击，造成不必要的损伤。

⑧巧用策略，事半功倍。使用策略往往能重创敌军，但其效果往往受一些因素影响，如，需要SP，策略使用场合受限制，使用策略武将的智力不高，成功率就会下降，敌将智力高也不易中计。

⑨敌弱我强时使用总攻击。为了得到经验值或钱，在和压倒性的弱敌作战时要进行总攻击。这样，所有武将会任意地作战，可省掉一个个选择攻击敌人的麻烦。但在和能使用策略的敌人作战时，不宜使用总攻击，因为，有时会在不知不觉中被打倒。



⑩尽快恢复士兵数。交战并不只是武将一人在冲锋陷阵，其手下的士兵也会一起作战。士兵数减少的话，攻击力会突然减弱，因此要尽快恢复士兵数，随时在全员状态下应战。

⑪避免无谓的战斗。在洞窟或地下道等附近设有旅店可休息的地方，接连的战斗应慎重。因为兵力或 SP 太疲时，要想恢复也是有限度的。敌兵只是散兵游勇或盗贼尚可，如遇名将挑战就糟透了。

总而言之，战斗中最有效的战术是用策略或集中攻击敌军主力，然后，发动总攻击一举全歼残敌。

马超投降。于是，刘备军到景帝的墓中找到了血诏。（在景帝墓，有三层地道，在第二层地道（如图），要向东走到第三个路口，向北走到第三个路口，向西走到第三个路口，然后向北经过四个路口才能找到血诏书。然后在第三层地道里，（如图）有些路口放着一些太极仪凡是水平经过就逆时针转向，垂直经过就顺时针转向。出口在右上角。）李恢持血诏劝说马超。但马超还想试一试刘备的实力，两军在葭萌关前一场激战，马超和堂弟马岱总算尝到了刘备军的厉害，乖乖地投了降。

刘备军为平定汉中，继续北上来到阳平关。运用策略减少敌兵，打败了杨昂等人。然后，通过栈道进入南郑。栈道险峻，因此在栈道中极力避免战斗，尤其不要使用策略。走出栈道，最好使用野营道具，刘备军在南郑关，打败了庞德。在旅店恢复兵力之后，刘备军来到汉中，托王平贿赂杨松，打开城门，和张鲁展开一场决战。敌人的智力和武力都很高，策略也很强。如果要布鱼鳞阵，就注意敌人的策略，并尽快地恢复兵力应战。刘备军击败了张鲁。涪水城刘璋派人来请，刘备军回到涪水城，才知中了杨怀的奸计。刘备军击败了杨怀，决定向成都进军。刘备军先到北面的茅庐里从庞义手中拿到涪

IV 策略妙用

队伍中若有军师，战斗中所有的武将都可以使用策略，军师的能力不同，刘备军实际具有的 SP 就不同。军师的智力越高，可使用的策略越多。MSP 是刘备军具有的最大策略点。SP 可以通过住宿得到恢复。

策略可分为火计，水计，落石计，回复计和特殊策略等。在战斗中灵活使用。

* 火计

放火给敌人以伤害的计策。在水边不能使用。随着水平的提高而变得强有力。火计包括练火计，业火计，炎热计，大热计，火神计等。

* 水计

用水流给敌人以伤害的计策。但是只有在河流和湖泊等附近有水的地方才能使用。水计包括水途计，水星计，水雷计，洪水计和水龙计。

* 落石计

从山上或悬崖上扔下巨石或大树给敌以伤害的计策。使用场合有限。落石计包括落木计，流木计，落石计，投石计和激石计等。

* 回复计

恢复士兵数的策略。无论在移动中和战斗时都能使用。不过移动中，只能对全军整体使用，回复计包括赤心计，铜仙计，完复计和金仙计等。

* 特殊策略

软化敌人的策略，或使之策略无效，或降低其防御力，或使敌人投降，有时比攻击策略更有效。特殊策略包括策减计，策免计，击免计，解策计，陷井计，烟遁计，招魂计，杀毒计和缩地计等。

水水门的青铜钥匙。继续向北来到涪水堤防，打败在此防守的冷苞等三人。（注意在战斗中，由于敌将张肃会使击免计，降低策略的成功率，因此，很难使用策略减少敌兵数）。然后用青铜钥匙打开堤防中房内右边的水门控制闸，湖泊消失，刘备军又重返涪水恢复兵力，进军落凤坡，遭张任等四将的伏击，庞统不幸中箭牺牲，张飞等人好不容易败回涪水，抵抗张任的追击。在此紧急关头，孔明从荆州救援来了。一把大火，烧得张任四下逃亡。孔明、关羽、赵云和刘备等人合兵一处。于是，由五虎大将关羽、张飞、赵云、黄忠、马超，外加军师孔明组成的强大的刘备军，从涪水东南的码头乘船，向南抵达巴城，攻打严颜。孔明使用击免计减少敌军兵力的策略，再集中攻击，严颜投降。刘备军接着向西攻打巴关的刘巴等三人，战斗中，刘备军见势不妙，马上撤退，捉住一个纵火的士兵，才免了一场火劫，终于打败了刘巴。（请注意，这里有一个提高水平的超级秘技，其法是，战斗胜利后，士兵还会出来，这时，一直按住连发键 A，会出现好几次战斗，在战斗中能反复打倒马上又会复活的士兵，以提高水平。这里出来的士兵都相当弱，打倒后，能领到约 3000 的经验值。）接着刘备军挺进建宁，但

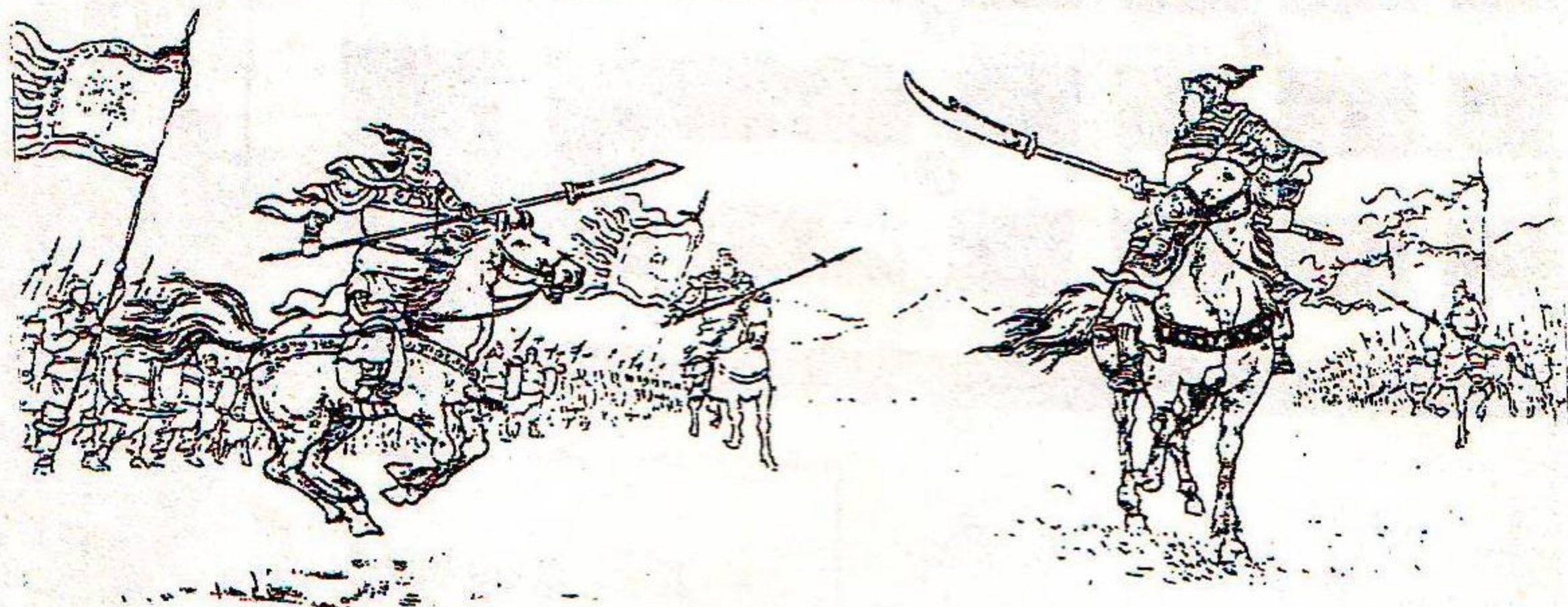
白发渔樵江渚上

久攻不下，刘备军从西南的陈家庄获取情报，攻占了敌军的屯粮山，向北到达一座要塞，击败守将雷同，并在要塞中找到了银仙石。紧接着，刘备军又用鱼鳞阵败了建宁守敌吕凯等人，雷同投降，刘备军继续前进来到越雋城。先到建宁城北的蒋家村拜访了越雋太守的朋友蒋琬，然后，刘备军通过蒋家村西南的洞窟，在西面山中的某间小屋用策略和集中攻击法击倒敌将高沛，救出了蒋琬的母亲。蒋琬感于刘备军的救母大恩，站在阵前(别忘了装备武器和防具)，凭关系赚开了城门，敌将吴






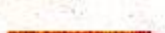



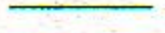
V 阵形巧布

一. 阵形选择

在战斗中要巧妙布阵。阵形全部有10种，随着水平的提高能一一学会。下表中各数值，各阵形特征都是和散开状态相比较而言的。



阵名	消费SP	阵形	给敌人的伤害	受伤害	阵形特征
散开	0	—	1	1	通常的基本状态，不布阵时就回到这种状态。
		—	1	1	
		—	1	1	
		—	1	1	
		—	1	1	
鹤翼阵	8	—	1.2	1.1	攻击力提高，士兵越多，攻击力越高。但防御力降低，士兵越少，防御力越低。水平6就会使用。
		—	1.2	1.1	
		—	1.5	1.3	
		—	1.2	1.1	
		—	1.2	1.1	
冲方阵	4	—	1.2	0.6	攻击力和防御力都提高，特别是防御力相当高，但灵活度相当低。一旦阵前头的武将被打倒，就会减弱。水平10就会使用。
		—	1.6	0.8	
		—	1.6	0.8	
		—	1.6	0.8	
		—	1.6	0.8	
白马阵	8	—	1	1	攻击力和防御力都没有变化。不过灵活度提高，对付敌人的水计，冲方阵非常有利。从游戏开始到中期这是最常用的阵形。水平16就会使用。
		—	1	1	
		—	1	1	
		—	1	1	
		—	1	1	
鱼鳞阵	16	—	0.1	0.05	使敌人策略的成功率减半，相反本军会提高。攻击力和防御力也会提高。但两翼武将的防御力几乎没有，水平21就会使用
		—	1.5	0.6	
		—	1.5	0.6	
		—	1.5	0.6	
		—	0.1	0.05	
锋箭阵	8	—	0.05	0.1	在平地特别有效的阵形。灵活度降低。两翼武将的攻击力几乎没有，此外，攻击力和防御力都相当高。水平27就会使用。
		—	1.5	0.7	
		—	1.8	1	
		—	1.5	0.7	
		—	0.05	0.1	
一字阵	16	—	1.5	1.4	在平地有效的阵形，攻击力和灵活度都相当高，但因为所有武将在前线一字排开，所以全员的防御力会变得相当低。水平37就会使用。
		—	1.5	1.4	
		—	1.5	1.4	
		—	1.5	1.4	
		—	1.5	1.4	
背水阵	24	—	2	1.8	只有在水源附近才能使用，攻击力加倍，而且很容易奋击。但是防御力大约会减半，还有一点就是绝不能撤退，水平43就会使用。
		—	2	1.8	
		—	2	1.8	
		—	2	1.8	
		—	2	1.8	

静寂阵 32		1	0.5	暂时隐藏迹象,不让敌军感觉我军存在,能以相当高的机率避免敌人的攻击。但是不能对本军使用回复策略。水平48就会使用。
		1	0.5	
		1	0.5	
		1	0.5	
		1	0.5	
八卦阵 48		1	0.8	古代兵法所载的最强的阵。要先选生门的武将,会给敌人以相当大的伤害。但是武将一定要有5人,少一人,就不能使用。水平48就会使用。
		1	0.8	
		1	0.8	
		1	0.8	
		1	0.8	

懿倒戈。刘备军占领了越雋城。刘备军马不停蹄,准备攻打成都的卫城绵竹关。孔明依一长老之计,从越雋北面洞窟中的柴虚上人手中拿到了火药壶,到北面的洞窟纵火。烧得绵竹关守敌张任逃往雒城。刘备军追到雒城,张任又逃往金雁桥,在金雁桥一战,孔明把有实力的武将列于阵前,击败了张任。刘备军直逼成都,使用鱼鳞阵,打败了刘璋,刘备军终于占领了成都,从而拥了巴蜀全境。

第六幕 北伐中原

占领巴蜀后,孔明接着探报,曹操来攻汉中。刘备军决定由落凤坡过涪水,向汉中进发。在阳平关打败了夏侯尚,在南郑关打败了张凯。恢复体力后,直逼汉中城下,智败夏侯渊。这时,孔明得到消息,曹操篡汉,自己作了皇帝。于是,孔明建议刘备秉承汉统即皇帝位。然后,命关羽,张飞把守成都

二. 布阵秘诀

在布阵时要注意:

- ①用白马阵对付敌人的冲方阵,用静寂阵对付静寂阵。
- ②布阵时,把不同的武将摆在阵形的不同位置。如在鹤翼阵中,队列的第三个位置安排武力攻击值高的武将效果比较好;在鱼鳞阵中,队列的第一、五个位置安排智力高的武将,让他们使用策略效果比较好。

VI 商店指南

城里有各种设施,为作战而设计,都是很重要的。

- * **宿(旅店)** 战斗到一段落后,到旅店休息可恢复兵力和策略值。
- * **道(道具店)** 买卖各种道具。
- * **武(武器店)** 买卖各种武器和防具,和道具一样,不同的城所卖的东西不同。
- * **役(衙门)** 记录历史和保管暂时不用的物品。游戏中所有的衙门联网在一起,在一个衙门寄存的物品,可在另一个衙门提取。大部分的道具都是一次性使用,但也有多次使用的,这些东西用过后一直带上身上不便,这时就要活用保管处。

在衙门中可以不用钱就能恢复武将的HP和SP的秘技。其法是学会了回复计之后,在衙门记录前,先让武将全员的士兵数回复。然后,在记录时,当被问及“是否继续”时,回答“不”,再按复位键。以后,重新玩游戏时,军师的SP已经恢复了。



吞食天地

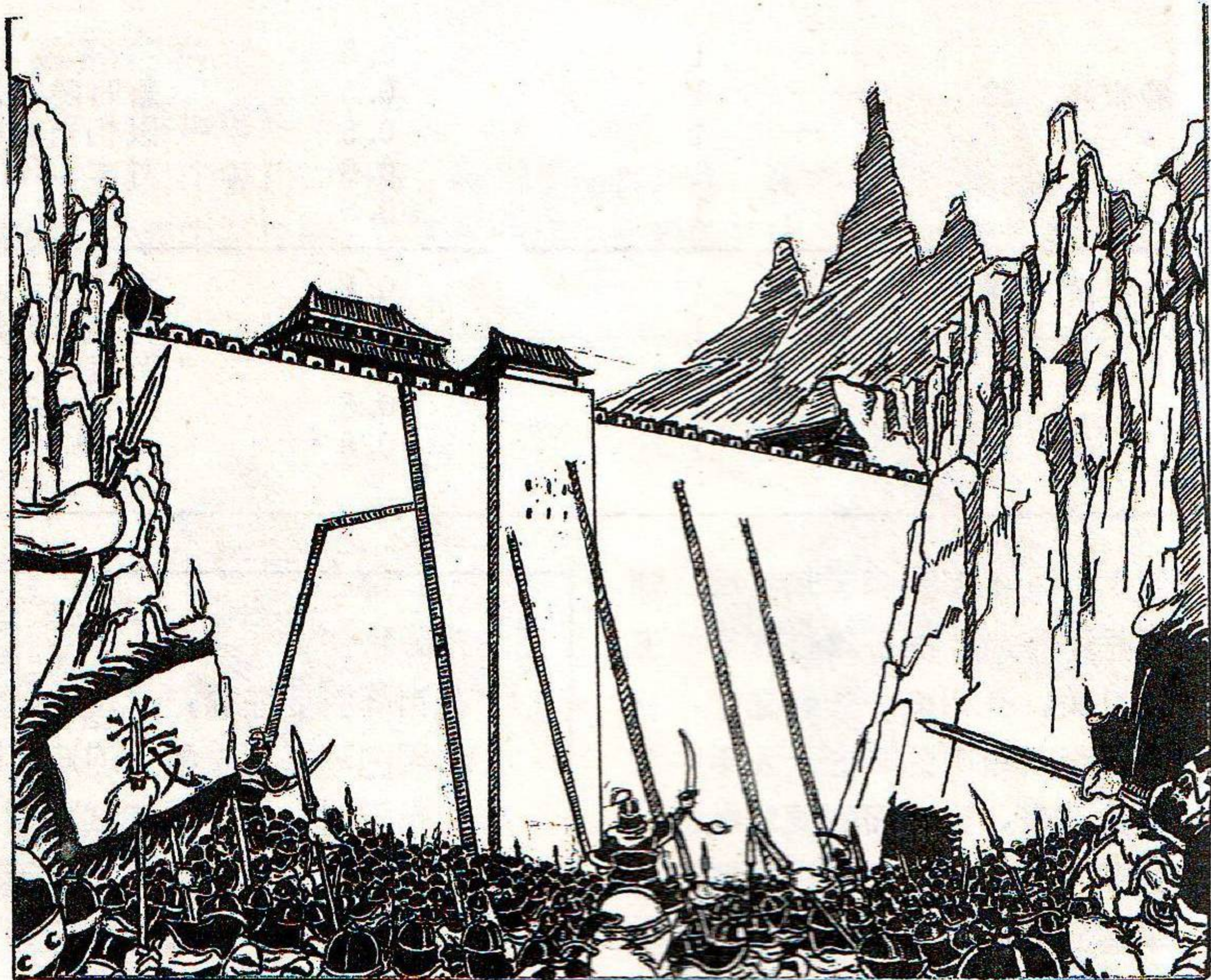
——三国外传

必胜攻略法

和新野。由他们的儿子关兴，张苞加入刘备军，举兵北伐。

刘备军由成都向东，打败了夏侯懋，突破魏蜀交界的凤鸣塞。挥师向南，智取了由曹操之侄曹休把守的南安城。在城内打听到了姜维和华佗的消息。于是兵临安定以减少敌人士兵数量的策略，打败了曹纯，见到了病在城中的姜维的母亲。为见姜维，孔明攻打天水，但被火攻围困，危急关头，为吉平所救。听吉平介绍姜维的情况后，孔明派人从南安请来华佗治好了姜母的病，两军阵前，收服了姜维。孔明让姜纵代替自己作军师，自己暂时退居二线着手开发长年思考的新武器。

刘备军攻下天水城。得知前往街亭必须坐船，但坐船必须有渡航书。于是，刘备军先到陈仓，打败郝昭和华歆后（要注意他们的寂静阵）。取得了渡航书，又打败了看守码头的辛毗，从街亭的码头坐船，穿过曲折的山谷。到达了街亭的要塞，击溃了曹真。在塞中收集情报，得知孔明发明的武器已获成功。于是，刘备军奋力突围撤回天水。孔明回归队伍，再度攻取街亭，击败了曹真等人。在这次战斗中，孔明发明的连弩发挥了巨大威力，然后，孔明一面警防司马懿撤退，一面向东面的斜谷进发，经过高老庄，得知曹军正在收集硫磺和火药。刘备军智胜曹彰后，直奔曹军军需重地鲁城。（在攻鲁城时，最好预先作记录，以防万一）和曹军的主力展开决战，战斗时，对曹军智力低的武将施计以减少其兵力，曹操见势不妙，弃城逃往葫芦谷。刘备军从斜谷的洞窟里取了六甲天书，然后向祁山关走去，打败了荀彧和庞德。刘备来到葫芦谷。孔明先卸下军师之职，手持六甲天书，待曹操发起火攻时，孔明用六甲天书，向天求雨，扑灭了大火，黔驴技穷的曹操孤注一掷，冲向刘备军，结果不敌身亡。刘备军回到鲁城。接到探报，曹操之子曹丕已率大军出渭水关，誓报父仇。与此同时，北方夷族趁隙进攻汉中，刘备派关兴去守汉中，让关羽的第三个儿子关索



* 训(训练所)

花钱在此训练，可提高队伍的水平，但不能得到经验值。不同的训练所提高水平的上限不同，当然花费也不一样。

* 编(编制所)

可以把武将从队伍中调出和加入。当刘备军满7人时，新加入的武将会自动送到编制所里，在编制所里有能力（查看编制所各武将的资料）。加入和取出三种操作。值得一提的是，在编制所取出武将时，最好先到衙门的物品保管窗口寄存该武将的装备、物品。这样，就可以随时取出使用。新加入武将后，必须用“武将”指令，确认是否装备好了武器。

Ⅶ 武器和防具

一. 武器

武器装备的基本原则就是武力高的武将要装备强力的武器。

* 剑

防身用的武器，比徒手攻击

顶替关兴的位置。（注意他和关兴的武器不同）。刘备军从葫芦谷南下，直奔渭水关，途中杀了贾诩。在渭水关恢复兵力后（不要忘了在此作记录）（在此地也打听了有关茶的情报）。和曹军的精锐之师在五丈原对峙，突然曹军哗变，司马懿杀了曹丕。用落雷计攻击孔明，孔明幸遇黄石公。孔明为了得到黄石公的教诲，从天水取来茶，从高老庄取来名水，到鲁城取回茶器，向黄石公献上了一壶茶。黄石公教授孔明破落雷计之法。于是，孔明在五丈原诈死诱敌，破了司马懿的落雷之计。烧得司马懿落荒而逃。刘备军在五丈原休兵整顿，得到了九转丹药。孔明率军前往长安，但走入了司马懿设下的石兵八阵，左绕右绕，不能出去，幸遇赤松子（献上九转丹）指点，才走出了石阵，打败了张辽，越过铁门峡要塞，直驱长安码头，再次打败了善使暗计和寂静阵的张辽和陈群。紧接着，刘备军坐船到达洛阳，先到胡班父亲的茅庐里休整，然后南下进攻东岭关，打败了董衡，挺进洛阳，和司马懿展开了最后的决战。逐鹿中原，鹿死谁手，全天下人正拭目以待！

有效得多。在古代中国，剑常被用作权力的象征。能装备剑的武将多是象刘备，诸葛亮，马良，马谡，关兴，庞统，姜维，伊籍和陈登等军师型的人。

* 枪

能有效打垮敌人。使枪的大多是象张飞，张苞，赵云，马超，马岱，颜良和文丑等这样的猛将。

* 刀

使刀最有名的要数关羽了。他的儿子关兴和关索也都是使刀的能手。

* 斧

用力将敌劈成两半，给人以野蛮的感觉。刘备军中只有周仓，魏延和廖化等三人使用。

* 弓

弓和其他武器不同的最大特征是一次能攻击两次。在刘备军中，只有黄忠能装备。

二. 防具

防具和武器不同，并没有武将专用的限制，士兵少的武将以及当前卫的武将要优先装备强力的防具。

* 铠甲

武将的身体再强壮，若只穿普通的衣服也会负伤。如果全身用甲冑保护起来，就能安心作战。

* 盾牌

和别的防具相比较，盾的价值稍高一些，无论如何都买下来。

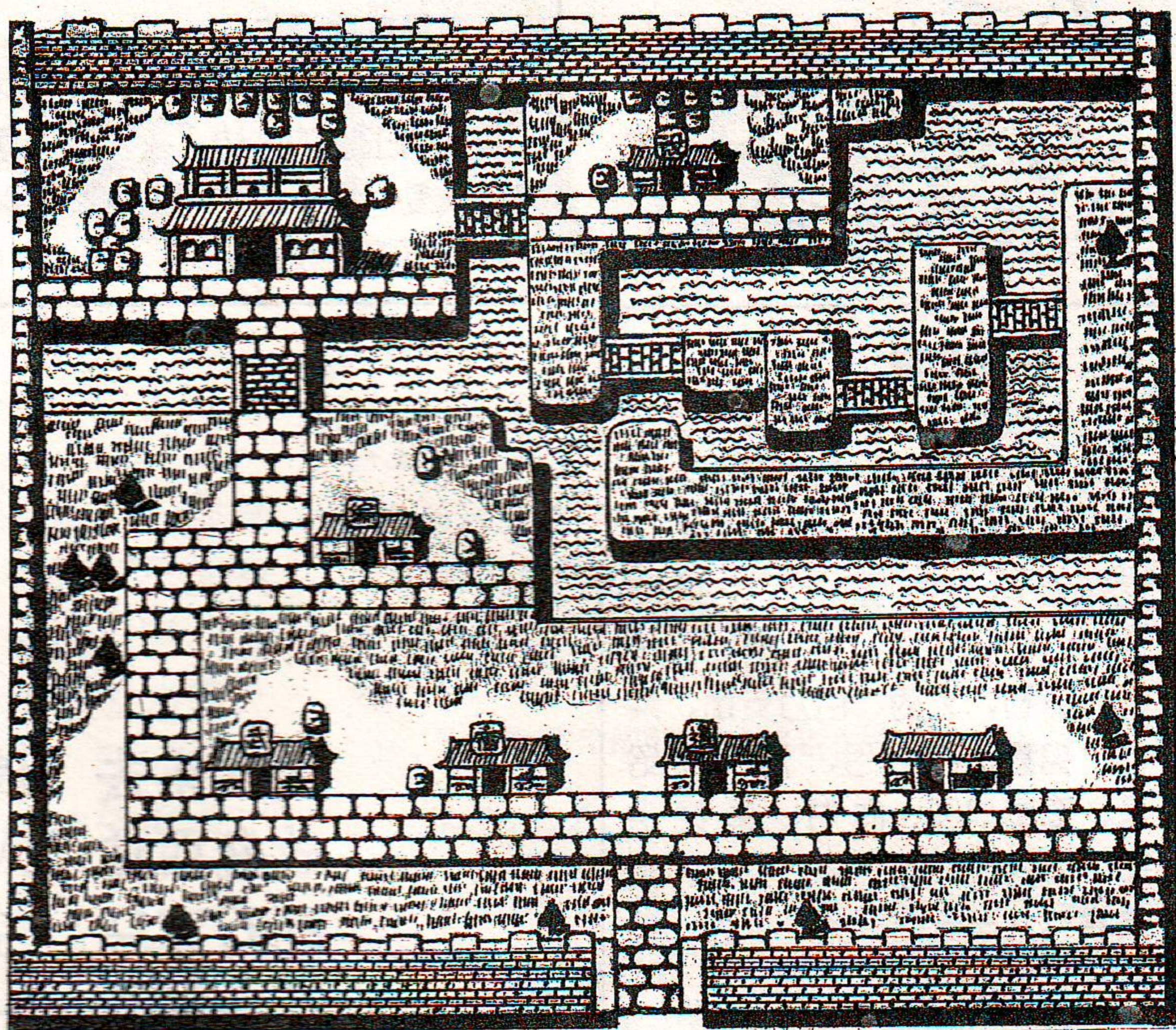
* 头盔

保护头部的重要防具。在店里能买的只有4种。这或许少了点，但为了有备无患，也要买下来。

VIII 道具选用

一. 道具选用

游戏中，要充分利用道具，打倒强大的敌人。道具共有丹药，兵法书，特殊道具和其他道具。



* 丹药

恢复体力或SP，能使受伤武将重新站起来。大部分的丹药在道具店可以买到，宝箱中也有，主要丹药有：赤心丹，铜仙丹，金仙丹，招魂丹，会心丹，知复丹，野营道具，银仙石，金仙石，会心石等。其中会心丹能使武将猛然一击，最后三种丹药可使用几次。

* 兵法书

军师不在时，只要使用此书，就能使用各种策略而不消费SP，并且与地点无关。火神书能使火神计；水龙书能使水龙计；激石书能使激石计；兵法书能使用任何策略。

* 特殊的道具

能提高特定的能力或移动速度的工具。有的在道具店可买到，但多半藏在宝箱中，这是非得到不可的东西。

护身烟幕：使用后不会遇到敌人，但经过64步后无效。

白马：使灵活度提高10倍。一个人最多可装备6匹白马，那么其灵活度可提高60倍。其实，只需3匹白马作战就很有利了。

赤兔马：使移动速度提2倍。在游戏中有一个超级秘诀能够在从装备中拿掉赤兔马后，移动速度还是那么快。其法是将刘备夫人或关平的赤兔马给某武将装备后，在装备状态下，把赤兔马寄存到衙门的寄存窗口，则装备赤兔马时的移动速度依然存在。

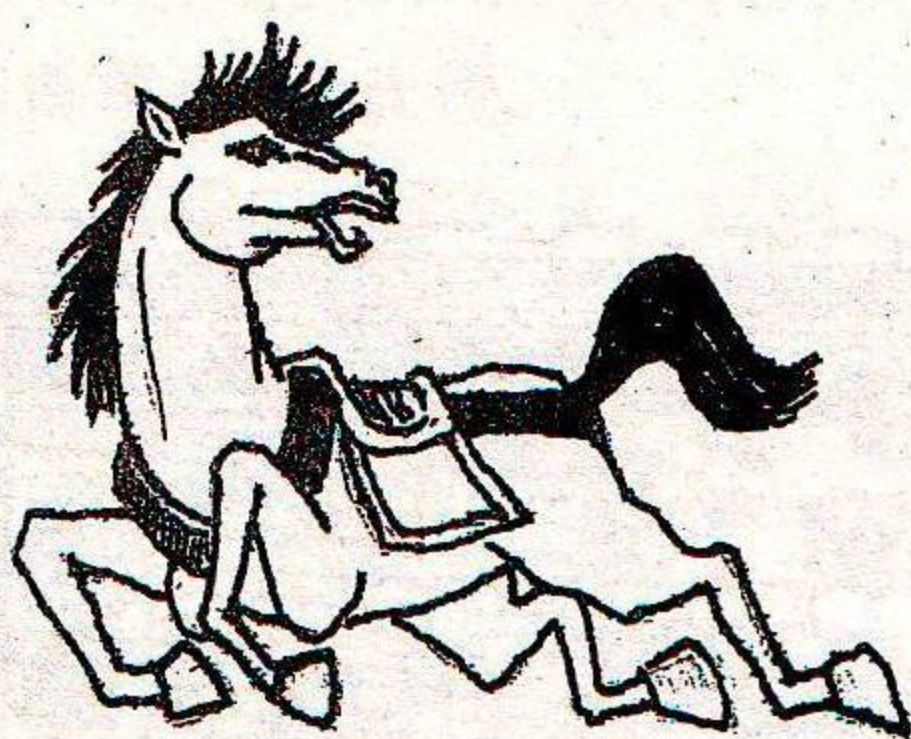
孟德新书：曹操对兵法书所作的注解，能使智力提高20。

项羽的护手：项羽作战时用过的护手，能使攻击力提高20。

速攻鞋：能使灵活度上升20。

连弩：这是孔明发明的武器，在战斗中能攻击所有敌人。

都付笑谈中



* 其他道具

在旅程进行中，这些道具扮演重要角色。它从前或是由别人给与，或藏在地下道或洞窟等，这些道具有地图，给袁绍的信，给胡班的信、秘法书、老树枝、硝石、火药、百万支箭、兵符、锦囊、养由弓、酒、介绍信、蜀国地图、血书、青铜钥匙、火药壶、吉平的介绍信、渡航书、六甲天书、茶、水壶、茶器和九转丹等。

二. 有关道具的秘诀

在使用道具时，应注意：

①每个武将最多可拥有6个道具。

②武力高的武将，要让他拿会心丹或项羽的护手，以提高攻击力。

③其他武将，如果智力特别高，又适合当后卫，可让他拥有恢复兵力的道具。

④在战斗时，被指定使用的道具，要让灵活度高的武将持有。

⑤有一个超级秘技可使谜一样的武将加入阵容。玩法是先把64个道具存在寄存处，直到不能再寄存为止。这时，队伍中的任何人都可去拿最后存放的第64个道具。那么原来在的伙伴有几个人会消失。可是SP为0的谜一般的武将即已加入阵容。这个武将用“招魂丹”使其复活的话，叫“刘刘”的HP或能力都特别强的武将就诞生了。并且，在这谜一般的武将加入队伍后，再将第

64个道上，让适当的人去接受的话，也再度会变成谜一般的武将。

⑥丢掉的道具可以再捡回来。其法是：在丢掉道具的地方，让队伍前面的人物移到丢掉的地方去检查即可。但在捡回之前如按复位键，道具就会消失。

⑦发现能回复SP的叫“天地麻薯”的道具。这个道具在第4幕的江夏城的玉座的左边，去检查即可发现。使用这个道具后，SP可以完全恢复。而且每次用后也都可以再拿。所以，非常宝贵。这样，就可以大胆的施展策略。

大江东去 浪淘尽 千古风流人物
故垒西边 人道是 三国周郎赤壁
乱石穿空 惊涛拍岸 卷起千堆雪
江山如画 一时多少豪杰

遥想公瑾当年 小乔初嫁了
雄姿英发 羽扇纶巾
谈笑间 檣櫓灰飞烟灭
故国神游 多情应笑我 早生华发
人生如梦 一樽还酹江月

苏轼 念奴娇·赤壁怀古



《三国》

游戏节目纵横谈

(上)

在中国漫长的历史年代中，知名度最高的当属三国时期了。历史文学名著《三国演义》使得三国时期的主要人物家喻户晓、重要历史事件老少皆知，著名战例也成为历代军人的必修课。可以说，《三国》已经成为中国文化的重要组成部分，在海内外形成了广泛而深远的影响。

从1988年起，日本和台湾的游戏软件厂商陆续推出多种版本的《三国》题材的游戏节目，有些已传入中国，本文将逐一介绍这些节目的玩法、特点，并给出粗浅评价，以飨读者，以期引玉。

一.《三国》游戏节目的现状与分类

笔者见过的《三国》游戏节目大致有以下这些：

《吞食天地 诸葛孔明传》，日文，RPG型，8位任天堂游戏机

《三国》中文，动作类型，大型游戏机

《三国志》日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《中原霸者 三国志二代》，日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《三国志列传 乱世群英》，中文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志三代》光荣日文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志》，英文，仿真类型，个人计算机

《三国演义》，中文，仿真类型，个人计算机

《三国志三代》，日文，仿真类型，个人计算机

《天舞三国志三代》，日文，仿真类型，16位超级任天堂游戏机

《横山光辉 三国志》，日文pc-engine

《英雄三国志》，日文，仿真 超级任天堂

以上节目，除《三国演义》是台湾公司产品外，均系

日本公司产品。

可以看出，《三国》游戏节目已经覆盖了各种主要游戏机型、游戏类型和语言文种，成为历史类仿真游戏的主要题材，且已经拥有众多游戏者并开拓出巨大的市场。

下面着重介绍《三国》节目的分类。

1. 仿真类

《三国》题材的仿真类节目给游戏者构造了一个三国时期的历史环境，请游戏者扮演其中的主要历史人物如刘备、曹操等。游戏开始的条件与选定的历史时期的真实条件大致吻合。游戏者的目的是统一全国。

在游戏过程中，游戏者可以广揽贤才、治理内政、开展外交、扩充军备、攻城掠地，在复杂的环境中施展自己安邦理国的政治才能、战略谋划和战役指挥的军事才能，并从中得到胜利的愉悦和重塑历史的自我满足。

首先，游戏者应当清楚地了解主角所处的环境。通常可以从以下几方面观察：

* **地图** 游戏者可以看到主角及其对手的势力范围、地理环境、交通概况，还可以察看局部州郡的具体情况。

* **人物** 每种游戏都有数百个人物。游戏者可以看到每个人物的头像及姓名、年龄、职务等基本状况，还可通过游戏给出的参数了解人物的特点，如体力、战力、智力、魅力忠诚度，等等。

* **国力** 各游戏都是设国和郡二级行政单位，君主统治国家，郡守管理郡城。每座郡城都由一些参数表示其经济实力，如人口、钱粮、土地、治水、商业、民众信任度，等等；另有一些参数表示其军事实力，如屯兵数量、文武官员人数、在野人才人数、兵士武装程度、训练程度，等等。

然后，游戏者可以选择主角所做的事情。

* **治理内政** 如开垦土地、治理洪水、封赏人才、调配钱粮，等等。

* **部署兵力** 如配备武器、训练兵士、调整兵力、调动军队，等等。

* **攻击敌国** 此时通常转入战争画面。游戏者可以移动部队、进行攻击、实施计策、撤退，等等。攻击可以有多种手段，如强攻、快攻、武将单挑；使计也有多种，如火攻、水淹、招降、陷井，等等。

* **招揽人才** 包括在本国找寻人才，在别国招揽人才。

推进游戏进程的时间单位通常是月，每月仅能做有限几件事。但在战争画面中，是以天为单位推进时间，每位将领每天只能做一件事。

2. RPG类

RPG (Role Playing Game) 直译为角色扮演游戏，是电子游戏中的一种重要形式。在这类游戏中，整部游戏就象是一个长长的、充满历险色彩的故事。主人公循着故事线索闯过一道道难关，自己的能力不断增长，直至最终战胜强大的敌人。RPG基本上是智力类游戏，主要不是靠娴熟的动作取胜。

《三国》题材的RPG游戏目前只见到《吞食天地》一部。

二.《吞食天地》

这部游戏的主人公是刘备。从刘备讨伐袁术开始，到最后由诸葛亮统领五虎将打败曹操、司马懿而结束。在刘备收取西川之前，故事脉络大体上符合《三国演义》原著。整部游戏紧张、曲折、扣人心弦。

游戏者扮演的主角始终是刘备军，但其组成是有变化的。出征的将领最多七位，真正出阵的将领只能是其中的前五位，游戏者可以选择出征人选并决定排列顺序。开始时刘备军只有刘、关、张，很快就被曹军打散。关羽过五关之后刘备军重新集合时加入了赵云、周仓和关平。在荆州，刘备请到了诸葛亮，联合孙权在赤壁烧退了曹操的百万大军。诸葛亮统领关、张、赵平定了荆州各郡，收纳了黄忠、魏延及马良马谡兄弟，并请来了庞统。庞统率领张飞、黄忠、魏延等人出征西川，打败并收留了马超兄弟，但在落凤坡死于张任的流矢。诸葛亮入川，率领著名的五虎将平定了西川，然后挥师北上，先与曹操决战于

长安，后与司马懿决战于洛阳，最终完成了统一中国之大业。

整部游戏共有200多个人物，并设有若干参数表示人物的能力，数值越高能力越强。如：武力，表示战斗能力；智力，决定能否用计，数值高者成功的机会大；速度快，决定在战斗中能否先出手，其大小取决于所装备的马匹；攻击力，与武力、兵力一起决定战斗中的攻击效果，其大小取决于所装备的武器；防御力，与武力一起决定战斗中的防御效果，其大小取决于所装备的防具。游戏设有“水平”值，其大小为1至50。水平越高，将领带兵能力越强，会使的计策越多。在战斗中，将领的兵力会受到损失，兵力减为零时将领即被打倒。恢复兵力的主要手段是在旅店中休息或用宝物，使被打倒的将领苏醒则只能靠使用还魂丹。

像所有的RPG游戏一样，《吞食天地》也设有许多宝物。例如，恢复兵力用的赤心丹、金仙丹，多达数十种的兵刃、甲冑、马匹，制造火药的硝石，唤来东风的魔法书，甚至还包括关键人物索要的茶叶茶具，等等。兵器可在城市中的武器店里买到，常用宝物可在宝物店中买到，特殊宝物必须到指定地点寻找，还有些秘密地点藏有宝物。搜索并在必要时使用

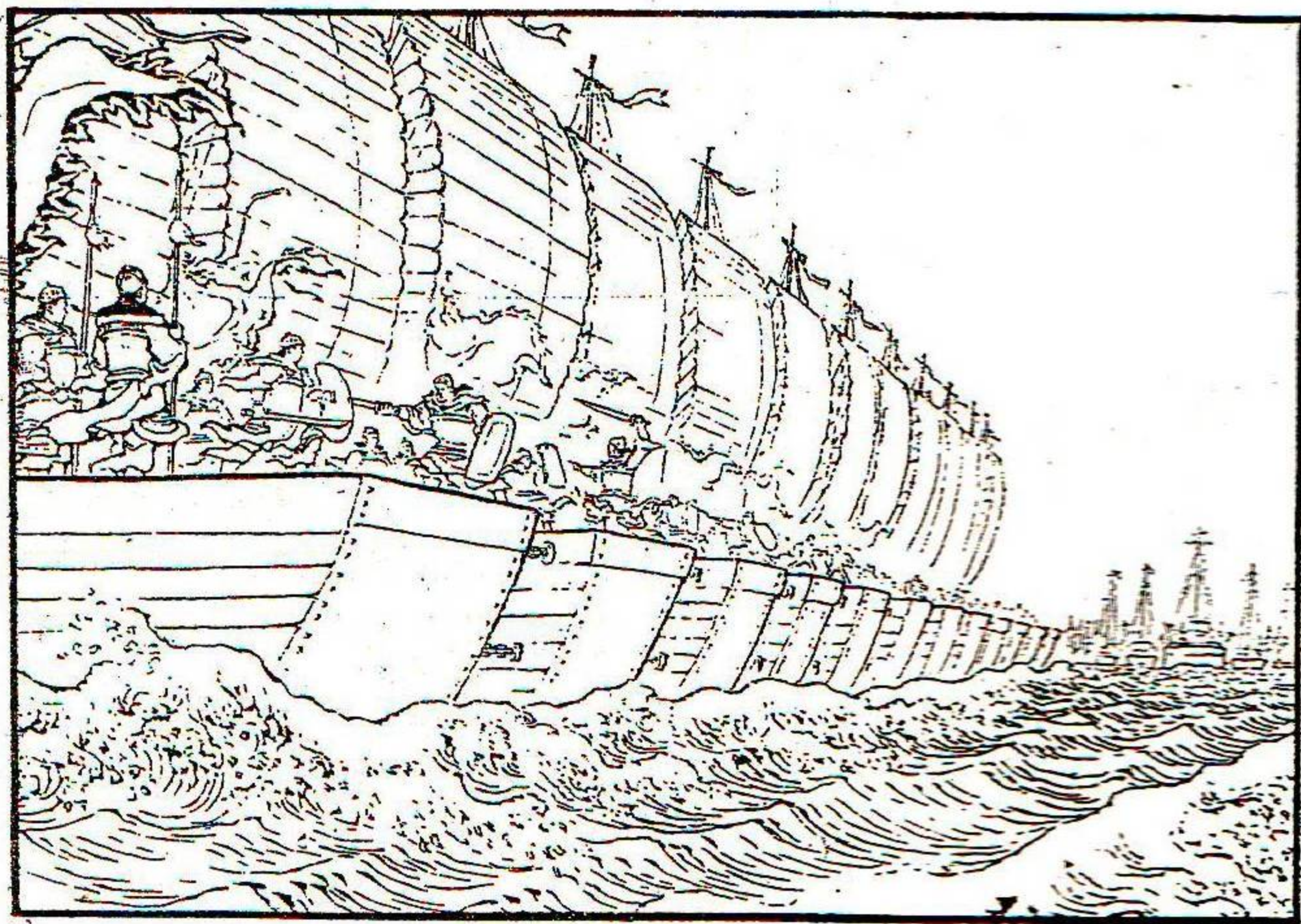
适当的宝物是游戏者的重要活动。

游戏设有30座城市及若干关隘、洞穴。主角的活动通常是从某城市出发，完成一个确定的任务后回城或到达下一城市。例如，在游戏开始时，刘备军是从徐州城出发打败袁术。但游戏者可以先到城北的山洞里

寻宝，回城休息后再出城打倒袁术部将纪灵，再回城休息以恢复兵力，最后到城西的山洞里与袁术交战。在城市和村落里，刘备军可从居民口中得到重要情报或行动方向提示。洞穴是迷宫结构，其中总是藏有重要的特殊宝物。

《吞食天地》也有一些缺陷，如：人物形象未必能被中国人接受，战斗画面过于简单，用宝物及休息恢复兵力显得有些牵强，等等。究其原因，有些是RPG形式固有的缺陷，有些可能源于中日两国文化上的差异。希望不久能见到中国人制作的三国题材的RPG节目。

《吞食天地》是一部典型的RPG游戏。



RPG 是 Role playing Game 的缩写；直译可以译成“角色扮演类游戏”，但比较拗口，习惯上就写 RPG。RPG 一般容量都比较大，大都在 2M 到 10M 之间，一个游戏需要玩一个月才能打通，所以 RPG 一般都装有电池，以便随时储存，下次可以继续玩。RPG 大概可以做如下定义：RPG 就是游戏者扮演游戏中某个角色的一种游戏。

在已有的游戏中，仿真游戏和 RPG 相似，它们都是扮演角色的游戏，但是在 RPG 中，可以用全部演员来扮演主角一级的角色，而没有扮演配角和对手的必要。

另外 RPG 敌人的数量即是随机又是无限的，而仿真类中敌人数量是固定的，有限的，不会无穷无尽。

RPG 最初是 1974 年由美国 TSR 公司出售的 Dungeons and dragon（城堡与龙）这种游戏在 70 年代后期，在美国象社会问题那样广泛流行起来。电子计算机的设计者们注意到这种情况，便把 RPG 制作成能在计算机上运行的软件系统。

无论什么样的 RPG 都必须有行动处理系统，行动处理系统就是将①和②多次反复的系统。

①输入角色的行动

②输出①行动的结果

在行动处理系统之上再加上三个要素，就可以构成一个 RPG 游戏。所谓三个要素是：

A. 有魅力角色的设定

B. 适当的行动目标

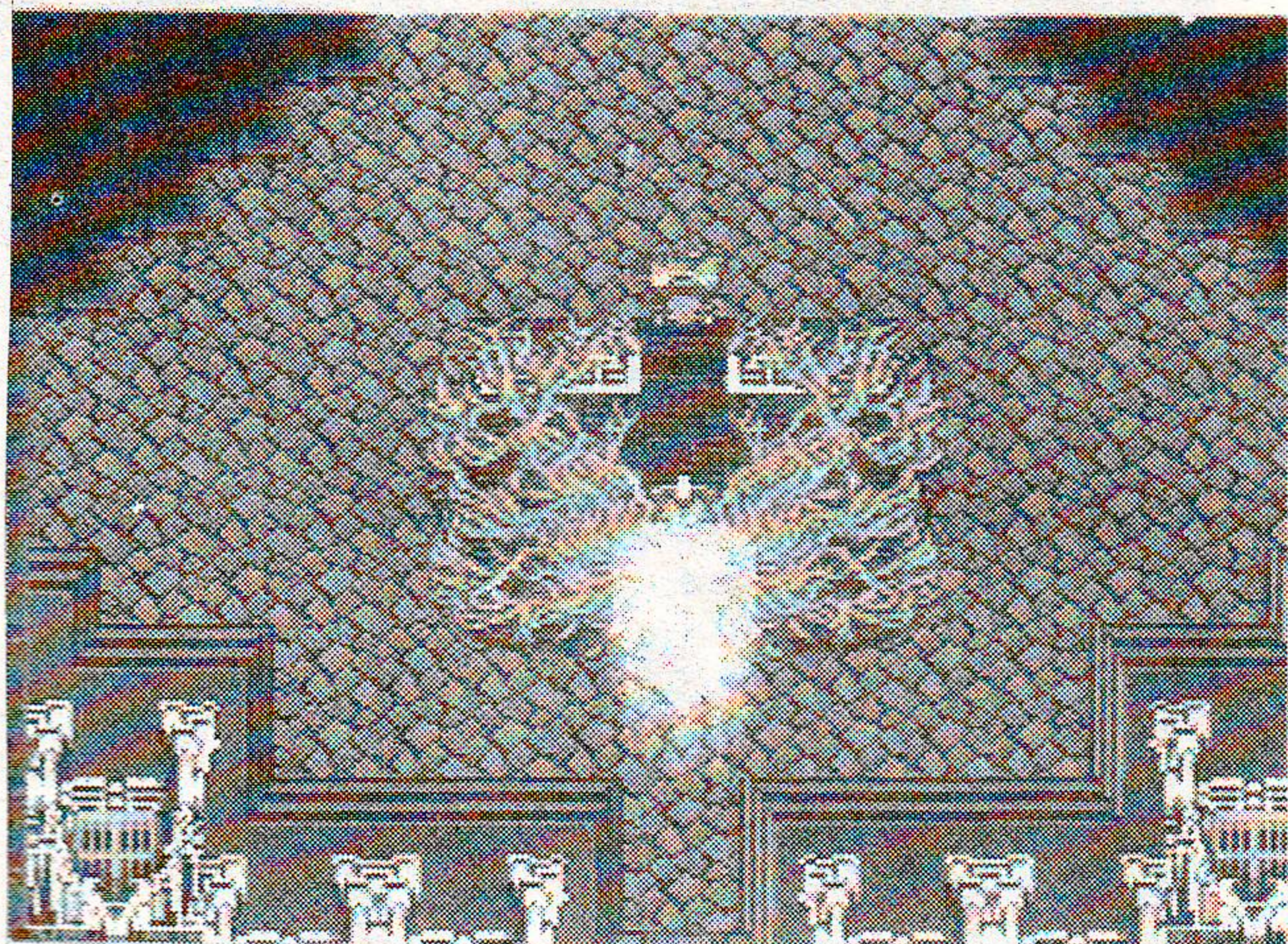
C. 阻碍为达到目标而设定的适当的障碍

所谓有魅力的角色的设定是指对游戏者有吸引力的角色和这个角色生活的背景世界。

比如说，象一些勇敢无畏的年轻人或偶然被卷入某一重大事件的旅游者，一些冒险小说的主人公很适于 RPG。

行动目标是救出被囚禁的贵族小姐，打败可恶的统治者之类的事情，也就是我们通常所说的“英雄救美人”。

第三个要素是适当的障碍。由于障碍的存在，使游戏变得加有趣。障碍的难易程度是很微妙的，过于容易，游戏者会觉得很乏味和无聊。而过难的话，游戏打不通，最终使游戏者因挫折而失去兴趣。并且，不管什么障碍，最终都应该能克服，这样游戏结束时，游戏者会得到最大的成就感。



“最终幻想”港台译成“太空战士”。闯关族总喜欢把它和“勇者斗恶龙”相比，但最终都说：“差不多！”

以上的构成是 RPG 的标准样式。近年来也出现了以悲剧为题材的 RPG。在悲剧 RPG 中角色会遭到许多不能逾越的障碍，并且导致无法逃脱的命运，最后和最大的障碍一起迎来游戏的终结，使游戏者体验到命运的无奈和失败的悲哀。从某种意义上讲，是更高层次上对人生的理解。

在 RPG 中，角色和它的行动被规格化，角色的能力表现在单纯化的几种数值上，各种数值分别与体力、脑力、反应力等几种能力相对应。角色可以采取行动的种类不是没有限制的，一般在 20 种左右。

作为 RPG 构成要素的，还有经济活动，几乎所有的游戏中都有自由经济概念，可以用钱在店里买东西，当然某些游戏中，商店里也有不卖的东西。

RPG 吸引人的一大要素是成长乐趣，为了克服不断加大难度的障碍，RPG 采用了经验规则。经验规则是对角色的评价，并给予与评价相适应的分数。若达到由这些分数合计所决定的水平，角色的级别也就提高了。

级别的提高用能力数值的上升，行动基本成功率的上升及其他思想来表示。级别提高了，战斗力会更强大，通过障碍变得可能。

为了使经验原则更为生动，许多 RPG 的时间跨度达十年，十几年。游戏者长时间的游戏，多年和角色交往，感受到角色成长的乐趣，必然会对角色产生喜爱。游戏者若体会到对角色的亲密感，RPG 可以说成功了一半。

浅谈

RPG

● 文 心



本物の格闘をみせてやる。

餓狼伝説TM

がろうでんせつ

SNK公司在电玩界不是什么重要角色，所制作的游戏也不多，且主要在该公司自己开发的游戏机NEO·GEO上编制，该机种虽然是目前16位游戏机中最好的，但因为较贵即使在国外也没有普及。该公司有时也制作一些其他机种能适用的游戏，《饿狼传说》就是其中之一。该节目在街机，NEO·GEO、超任及MD上都出现过，这里向大家介绍的是MD机上的《饿狼传说》。

提起CAPCOM所作的《STREET FIGHTER I》（街霸二代），大家都知道它是一个对打节目，所以往往一见到对打节目就说成是“街霸”，其实象这类节目有很多，也不是一家公司出的，所以并不能都说成“街霸”，《饿狼传说》也是一个的对打节目。它讲的是三名主人公，要参加世界第一比武大会的故事，大会没有格斗规则，只有打败众名格斗家，才能获得胜利。

菜单介绍：

在标题画面中有三个选项：

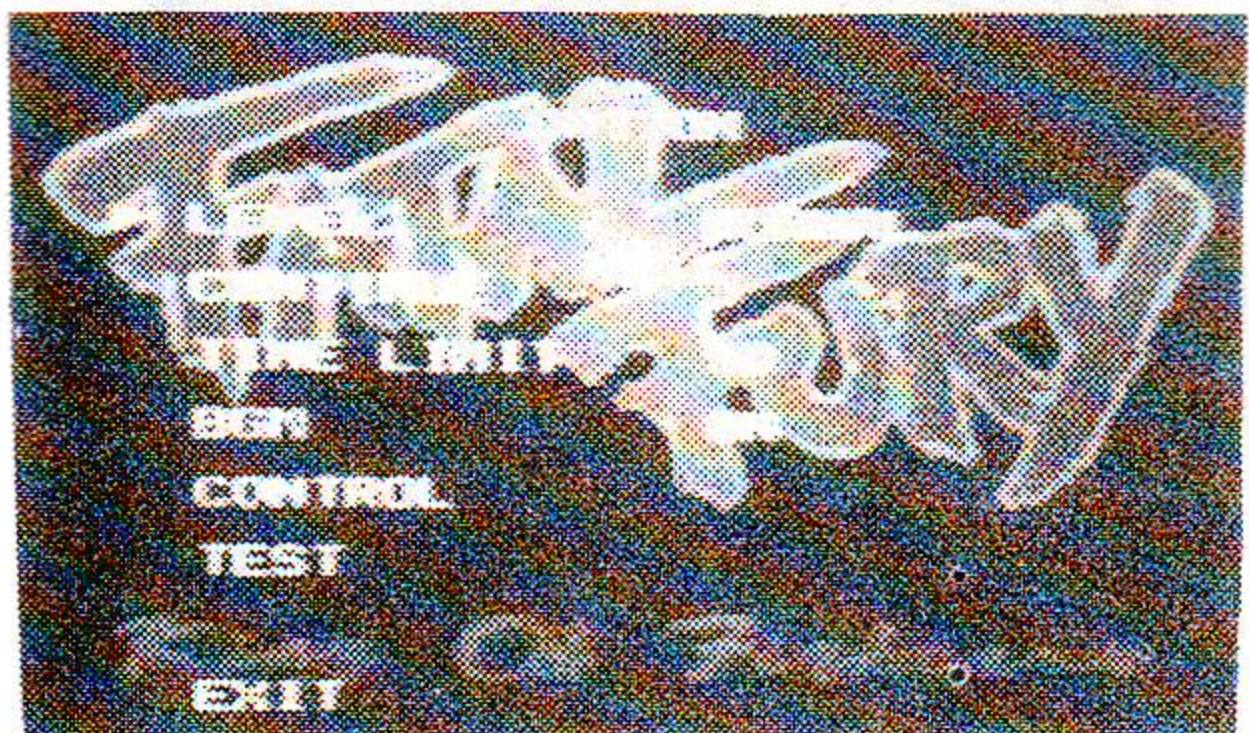
1P GAME STRAT：单人游戏、选择此项是按剧情发展进行格斗，在三名主人公中挑选一名。

VS GAME STRAT：对战游戏、选择此项则出现三个子选项：1P VS 2P 为两名游戏者对战；1P VS COM 为人机对抗；COM VS COM 为游戏机自动演示对战过程。



选择游戏方式

OPTIONS: 功能设定, 内设多种功能 LEVEL 为水平设定, 可选 EASY (容易), NORMAL (普通) HARD (困难) 三种水平。



设定好游戏的难度

CONTINUE 为续关次数, 最多可调至9次。

TIME LIMIT 为时间限制, 最长为90秒。

BGM 为背景音乐, ON 是打开, OFF 是关闭。

CONTROL 为控制设定, PUNCH 是拳打, KICK 是脚踢, THROW 是摔技, SPECIAL 是必杀技, POINT 是获胜所需的点数, EXIT 退出。

TEST 为音乐测试, 有 SOUND 背景音乐, S.E 为音效, VOICE 为模拟人声, EXIT 退出。

EXIT 退出并返回主菜单。

要熟练掌握各种技能

对打节目的魅力在于其中人物变化多端的攻击手段, 《饿狼传说》中除了拳打和脚踢等基本招法, 还有许多非常漂亮的必杀技, 使其具有相当的魅力。在残酷的格斗中, 如果只使用一般招术的话, 便很难获胜, 所以一定要熟练掌握各种技能。

拳打: 是基本的攻击法, 在战斗中威力不大。

脚踢: 是攻击的主体, 招法变

化很多。

扔招: 是很有效的攻击方法, 威力也很大。

防御: 很重要的技能, 分为对上身攻击防御(按后键)和对下身攻击防御(按后下键), 可使身体免受伤害, 但某些必杀技即使防御了也会受一点伤害的。

前后位: 在这个游戏中, 作了一个特殊的效果, 即两名格斗家有时不会在一个平面内, 分别在前位和后位上, 这样互相攻击不到, 如果攻击会从自己的位置跳向对方, 但一般后起跳占便宜, 在游戏中也可以控制格斗家跳到不同的层面上。

剧情介绍:

单人游戏时如果你选择了一名主角你将会在六个赛场内进行比赛, 它们分别是: PAO PAO



选择你所喜爱的主角

CAFE, THE WEST SOBWAY, HOWARD ARENA, SOUND BEACH, DREAM AMUSEMENT-PARK, GEESE BUILDING, 其中

选择一个赛场, 战斗吧!



你终于获得了胜利

前四个赛场你可以任选一个进行比赛。在打败这四个赛场中的格斗家, 并击败另外两名主角之后, 你再把 DREAM AMUSEMENT PARK 的格



哥斯的手下人把冠军绑走

斗家击败, 你就是世界第一了, 但你会被幕后的大坏蛋绑走与你进行

决一死战, 打死他之后, 世界便会脱离恐怖集团的控制。

人物介绍及必杀技:

(出招方向均以主人公在左边为准)

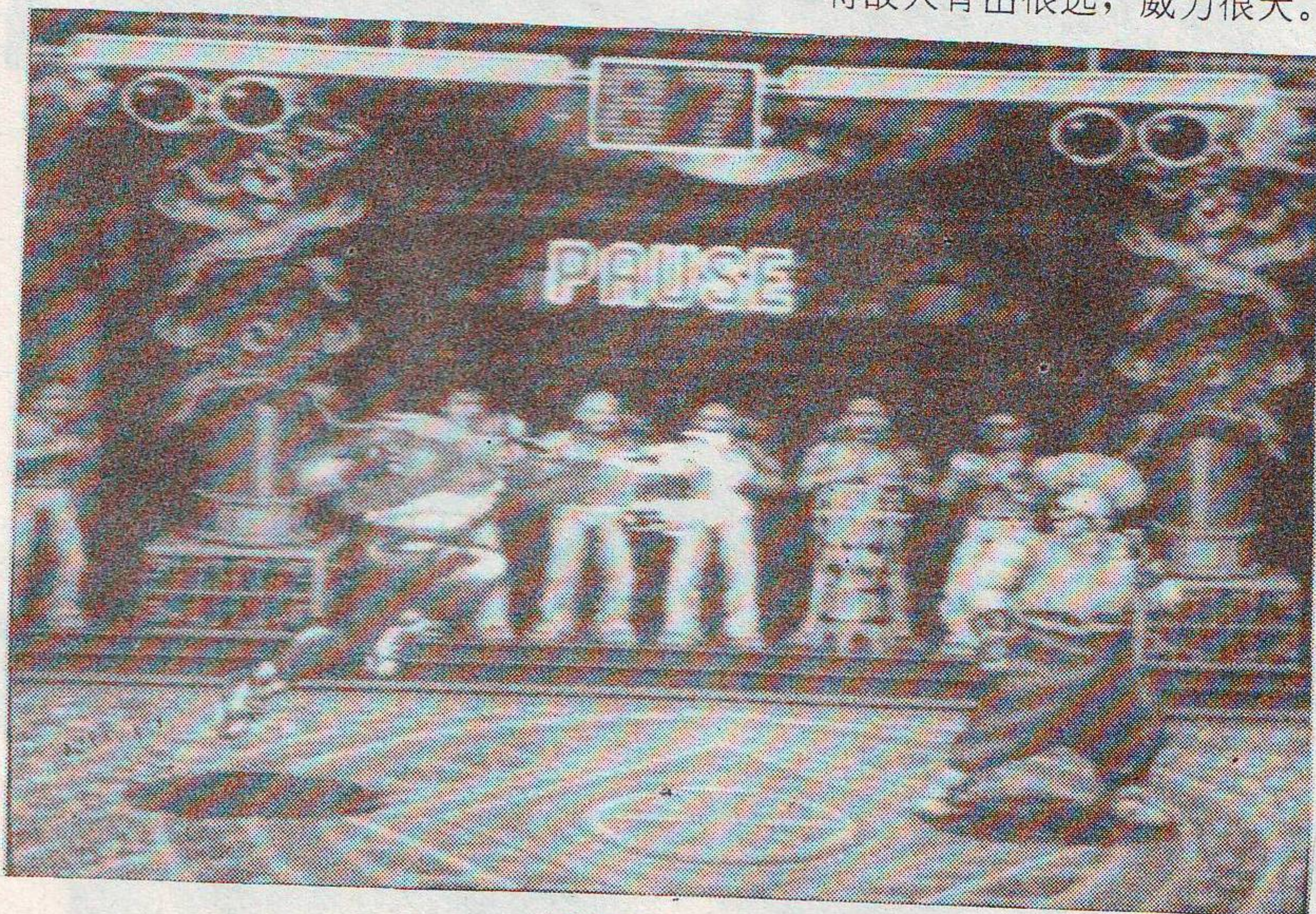
特利·波卡德: 发誓为父报仇的战士。

他是10年前, 被企图要统治世界的哥斯·哈瓦德杀害的杰普·波卡德的儿子, 以父亲亲传的街头打架

中的绝招为武器，为打败天敌哥斯而来战斗的。

流氓神拳：↓↙←+拳

出招简单也很有威力，并且可以击败空中飞来的敌人，所以是很方便的必杀技。



特利的绝招 流氓神拳

流氓神火：←↙↓↘→+拳

对付没有此类手段的敌人和习惯于近身肉搏的敌人很有效，但出招时间较长，敌人靠得近时容易被攻击，有一定距离限制。

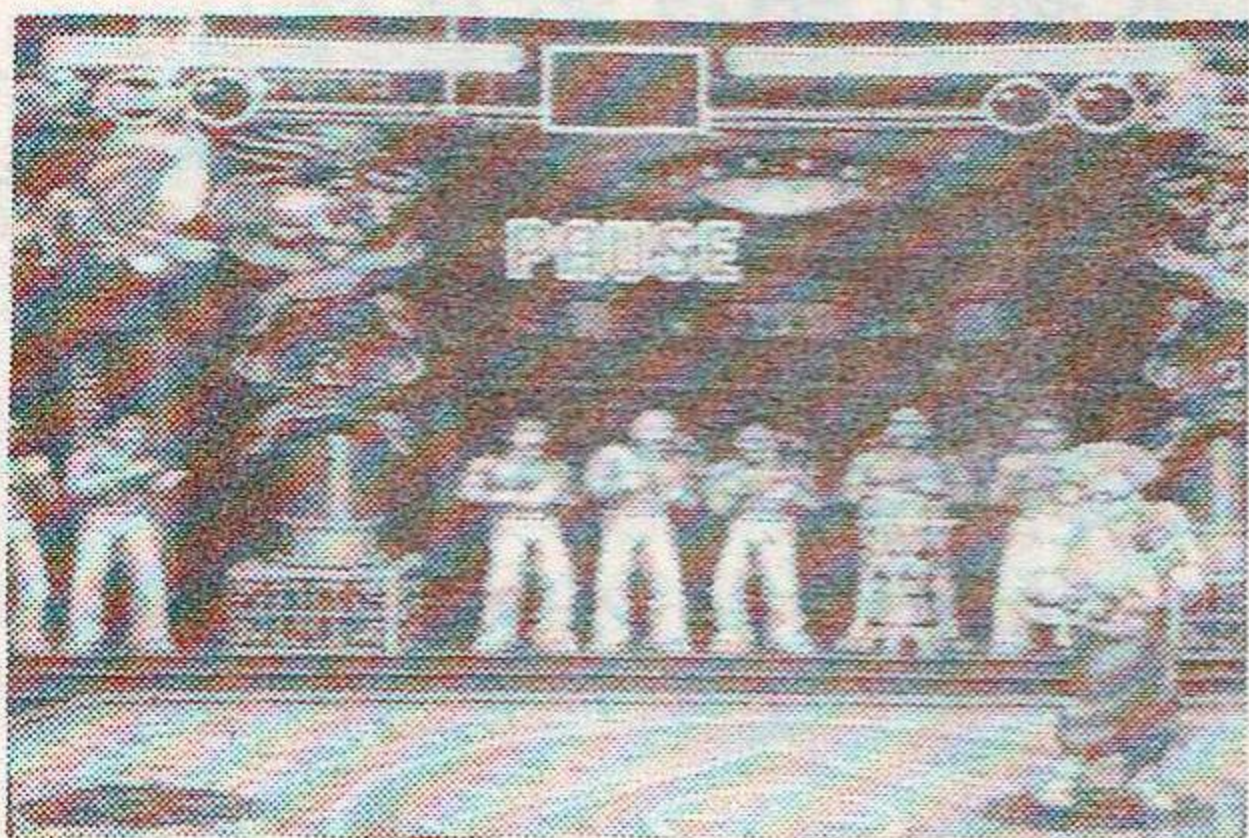


敌人较远时，易于出此招

龙旋上升拳：↑↓+拳

是对空的防卫技术，但不好掌握出招时间，实战中基本不用。

此时用这招等于白搭

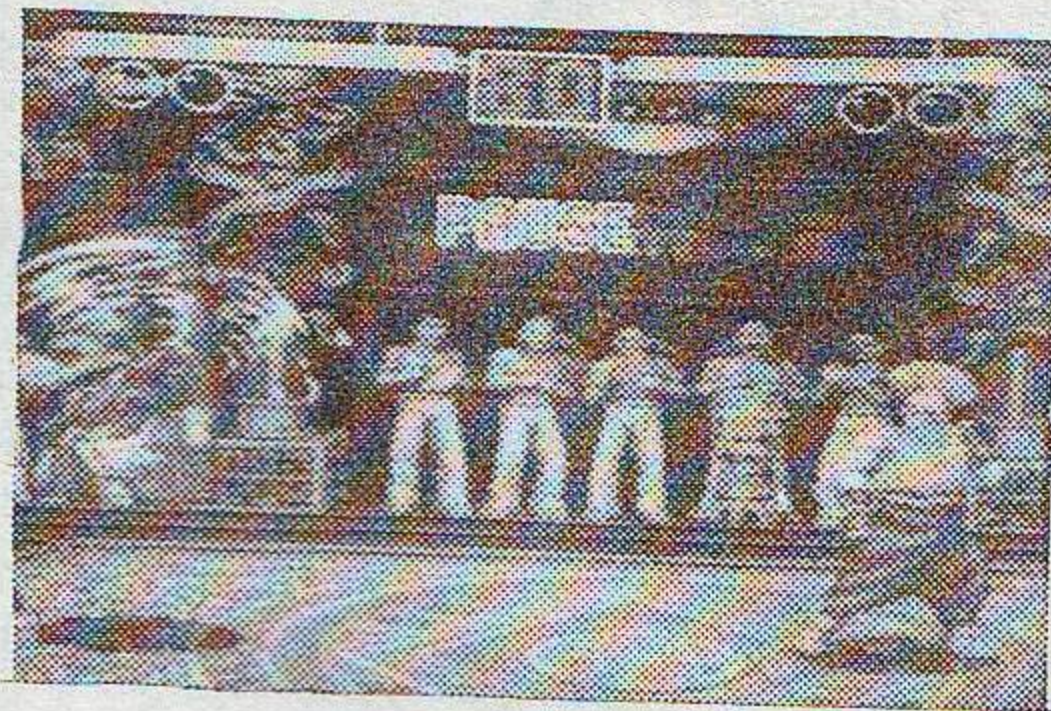


流氓倒连腿：↓↙←↘+腿

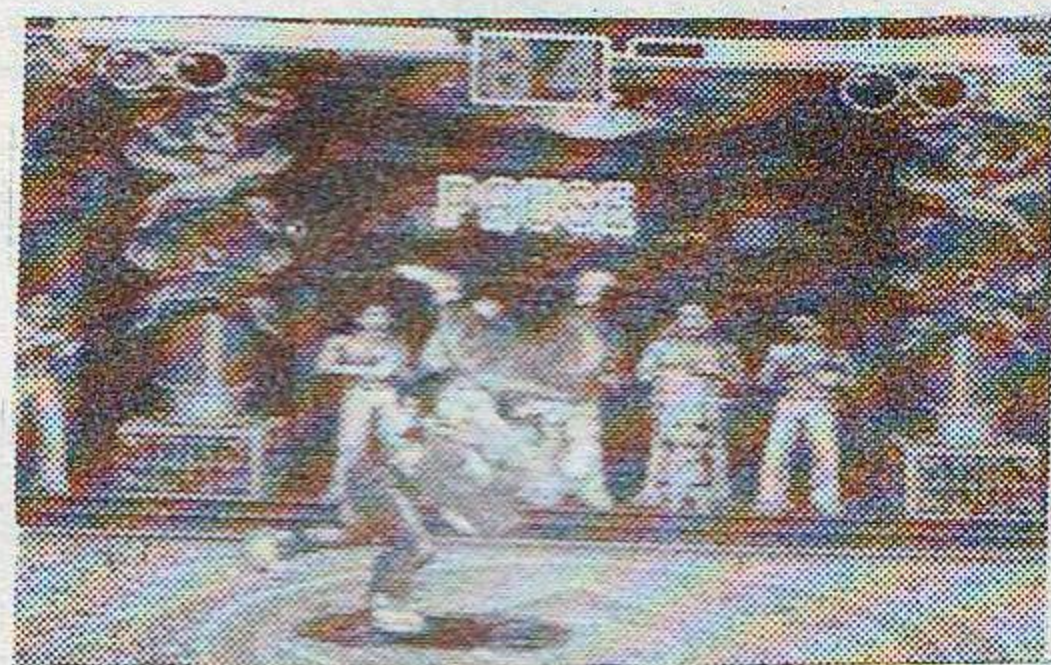
攻击距离很远，威力很大，如果离敌人太近会从他头上飞过去，趁这时候可从后面攻击他。

流氓背口袋：→+摔键

将敌人背出很远，威力很大。



流氓倒连腿：给敌人出其不意的打击



流氓背口袋：狠狠地把敌人扔出去

升龙弹：↙↗+腿

十分迅速地飞踢到敌人面前，威力很大，但不易使用。



不要等敌人防御

飞翔拳：↓↙←+拳

从掌中发出真气的招法，对距离远和正在飞过来的敌人十分有效，但距离有限。



▲此招可以把敌人逼住

▼空破弹：十分漂亮的招术



安德·波卡德：研究骨法的天才格斗家

他是特利·波卡德的弟弟，跟哥哥一样为了打败天敌哥斯而战斗。他的另一目的是打败他一次也没胜过的哥哥。为了弥补身材矮小的弱点，到日本去研究骨法。

斩影拳：←↙↓↘→+拳

是速度非常快的必杀技，一瞬间便可攻击到敌人，使敌人措手不及，非常好用。



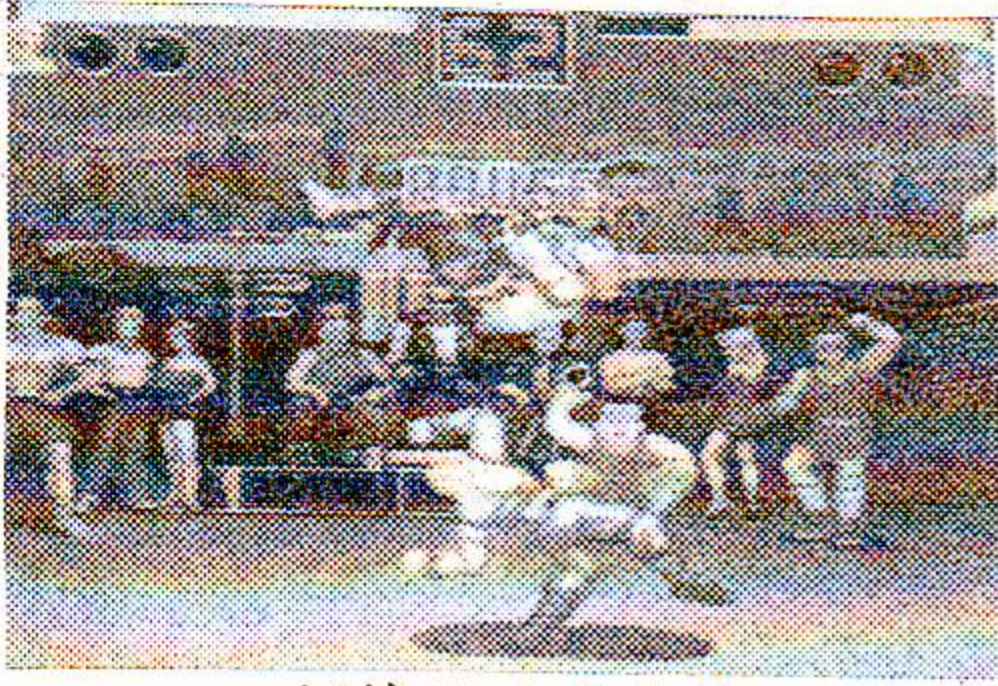
猛冲到敌人面前

空破弹：↓↘→↗+拳

对空防御的绝招，双臂转起来，攻击范围很大，但距离较近。

侧摔：→+摔键

对于攻击力超群的安德来说侧摔的攻击力是最强的。



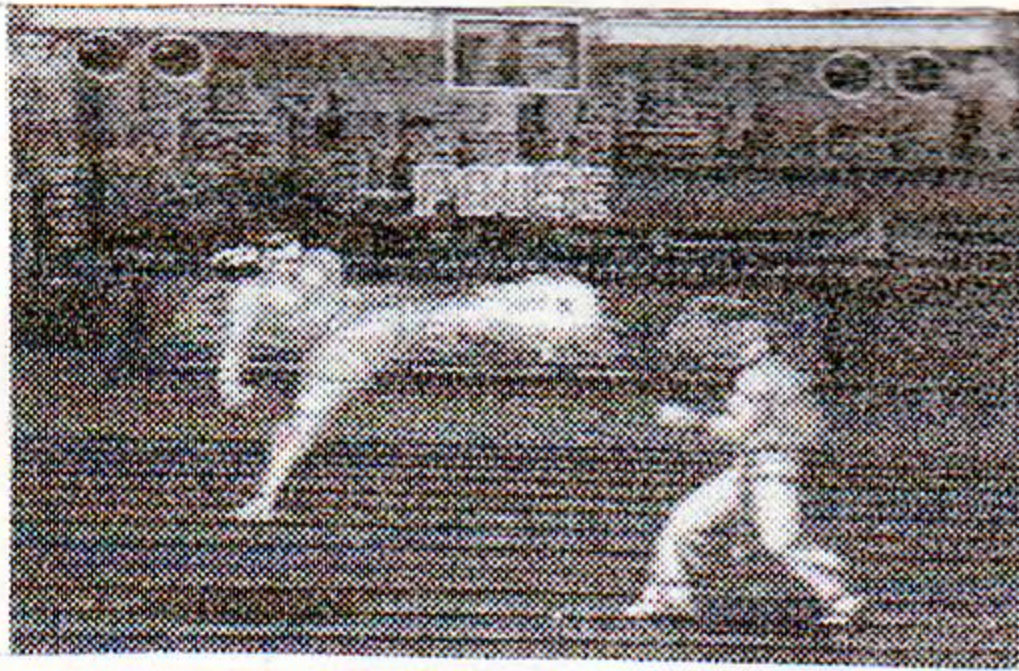
侧摔的攻击力很大

东丈：梦想成为天下第一泰拳师。

在日本学习了泰拳的东丈，到泰拳的发源地泰国，成为历史上最年轻的泰拳王，他并不满足，便来到比武大会上。

电光腿：↙↗+腿

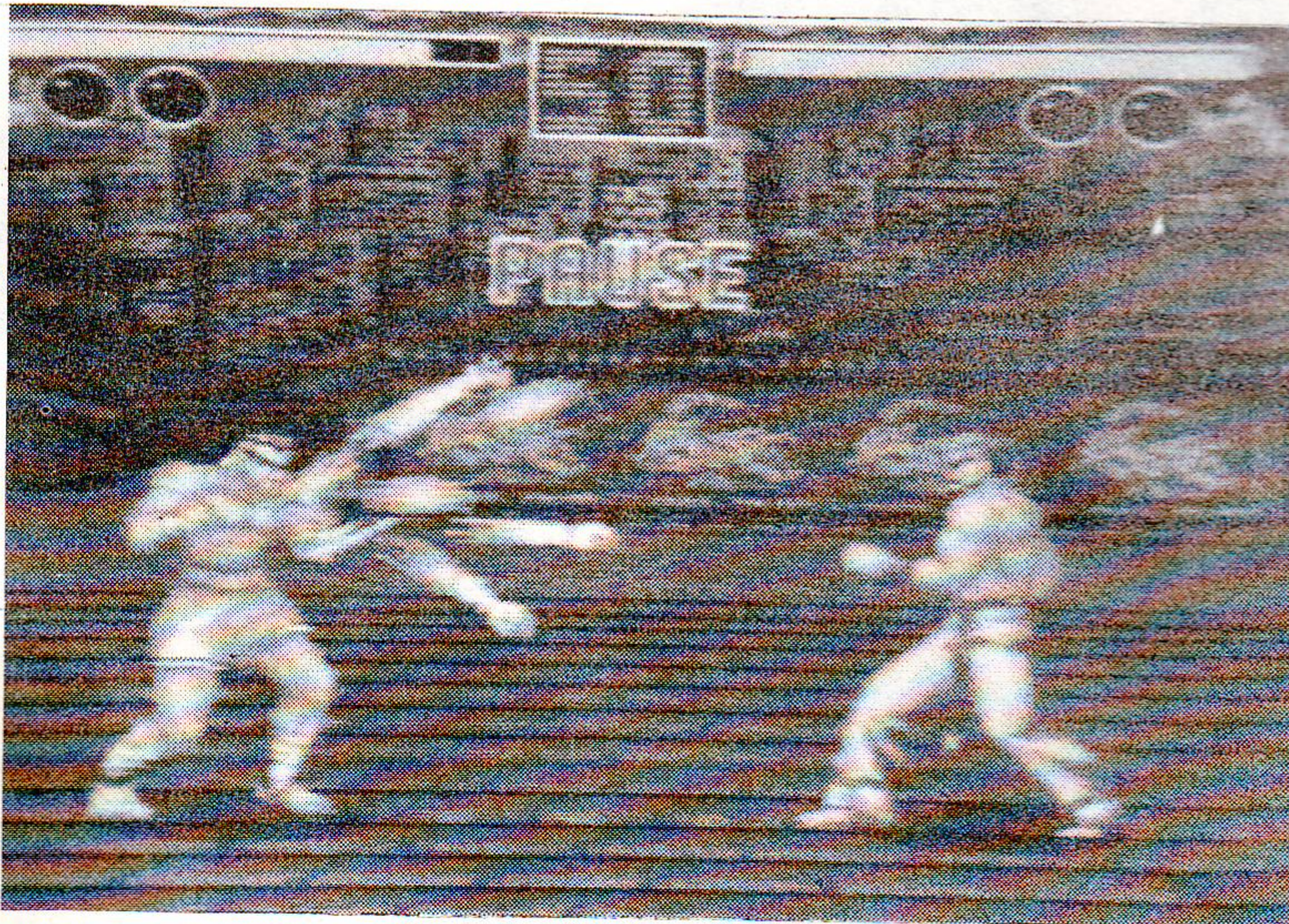
出招迅速且距离远，但对蹲着的敌人没有效果，最好是等敌人跳起来时出此招。



别对蹲着的敌人使用

千手百裂拳：连按拳

对付飞过来，跑过来的敌人非常有效但易受气功等攻击，可把敌人逼至死角。



风雨不透的千手百裂拳

猛虎铁膝盖：↓↘→+腿

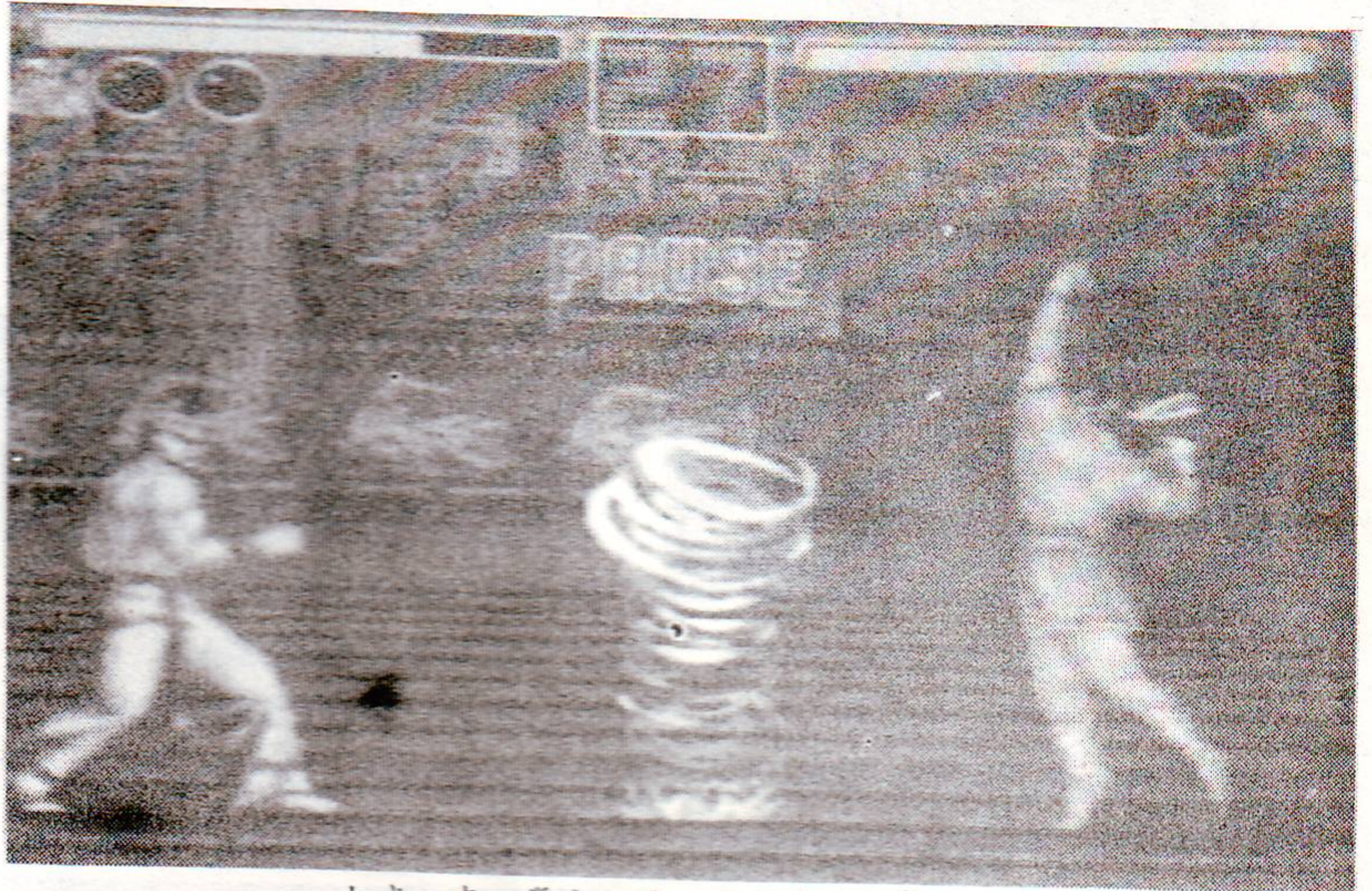
威力大且攻击距离远，但速度并不十分迅速，对空中防御较弱。



相当漂亮的必杀技

旋风掌：←↙↓↘→+拳

出招时的一瞬间是无敌的，但出招时间较长，攻击距离有限。



大喊一声 拳出如风 这就是旋风拳

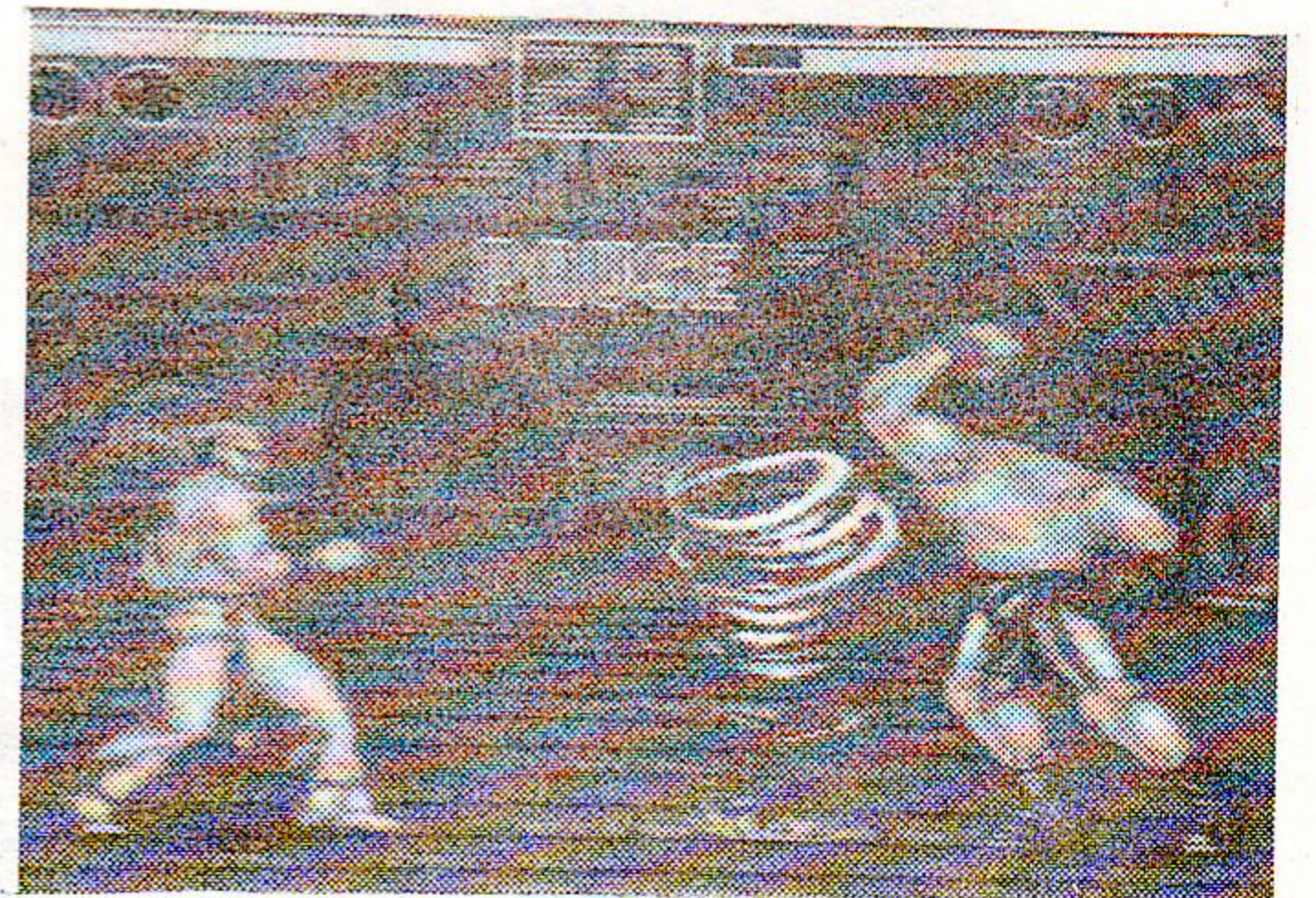
背摔：→+摔

揪住敌人来一个背摔，给敌人一个很重的打击，威力很大。



▲背摔：瞄准时机

▼爆烈旋风拳威力无比



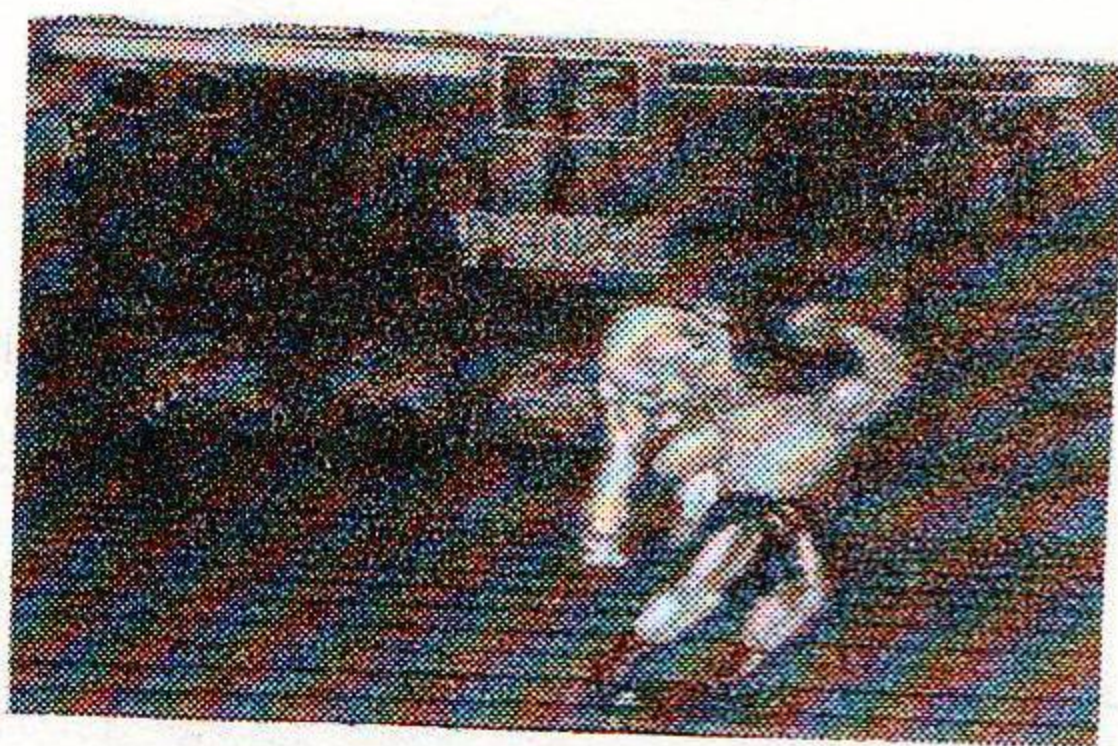
米切尔·马科斯：寻找真功夫的男子。

曾经追求世界拳击一级冠军，但现在投身于这种无规则的战斗中，跟拳击师一样只用拳来战斗。

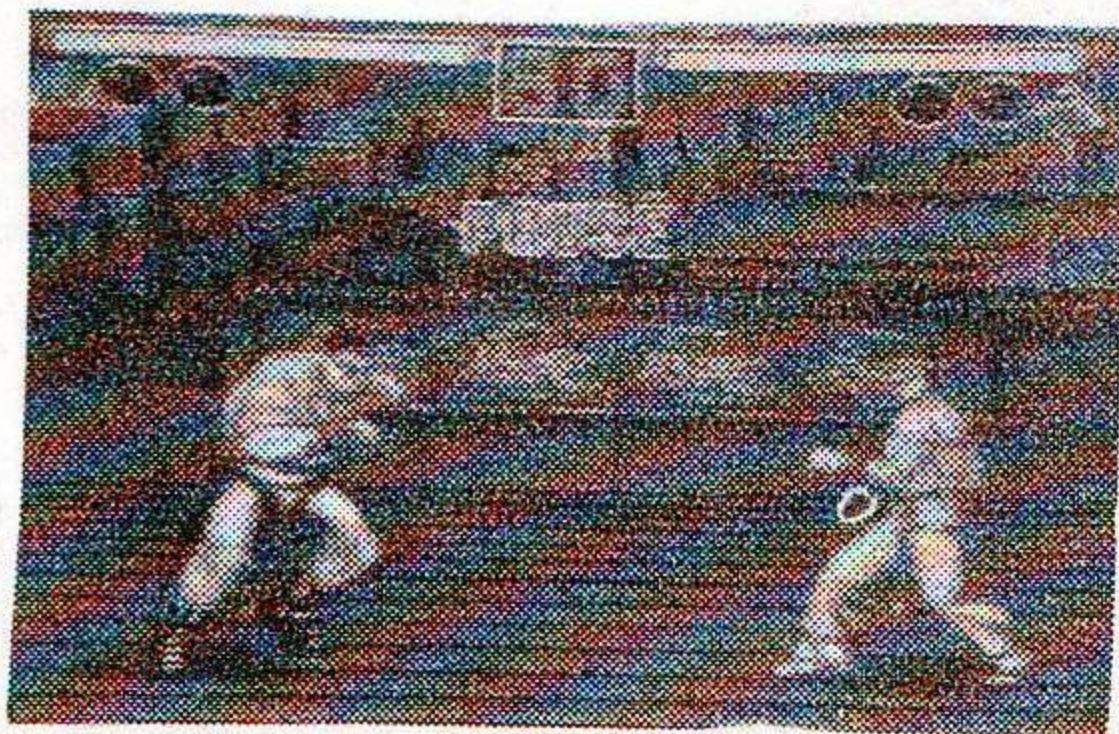
爆烈旋风拳：←↙↓↘→+拳

与东丈的旋风拳一样，但出招间隙短，并且没有距离限制，对离多远的敌人均可打到。连续发招，使敌人感到吃力。

爆烈猛进：连续按→
速度非常快地向敌人靠近，给予敌人措手不及，但没有配合出招，易受攻击，实战时不常用。



迅速靠近敌人并且发招
爆烈前冲拳：←→+拳
大跨步向前猛冲，并且出一直拳，迅速而有力，对于跳跃起来敌人十分有效。



配合爆烈旋风拳这招是无敌的
爆烈大勾拳：→+摔
突然一个大勾拳，给敌人一个猛烈的打击，把敌人勾飞到身后。



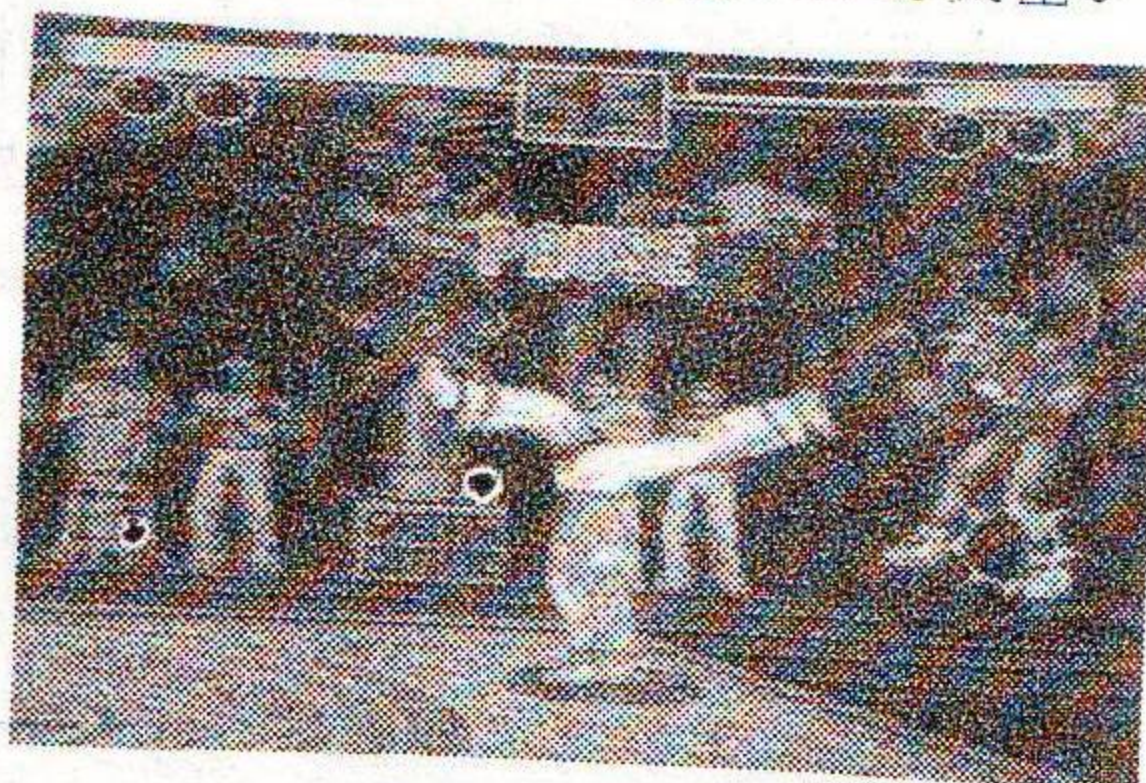
爆烈大勾拳只有贴近才能使用

理查德·梅耶：夸耀卡坡拉的战士

“卡坡拉”是只用脚战斗的特殊的格斗技。为了普及“卡坡拉”来到了最高赛场，这变化莫测的足技在全角色中具有破坏力。

龙旋飞腿：↓↑+腿 在PAO PAO CAFE赛场中是悬吊在天花板上旋转踢并能向前后移动，而在其他赛场中会一直升到天上再落下来。

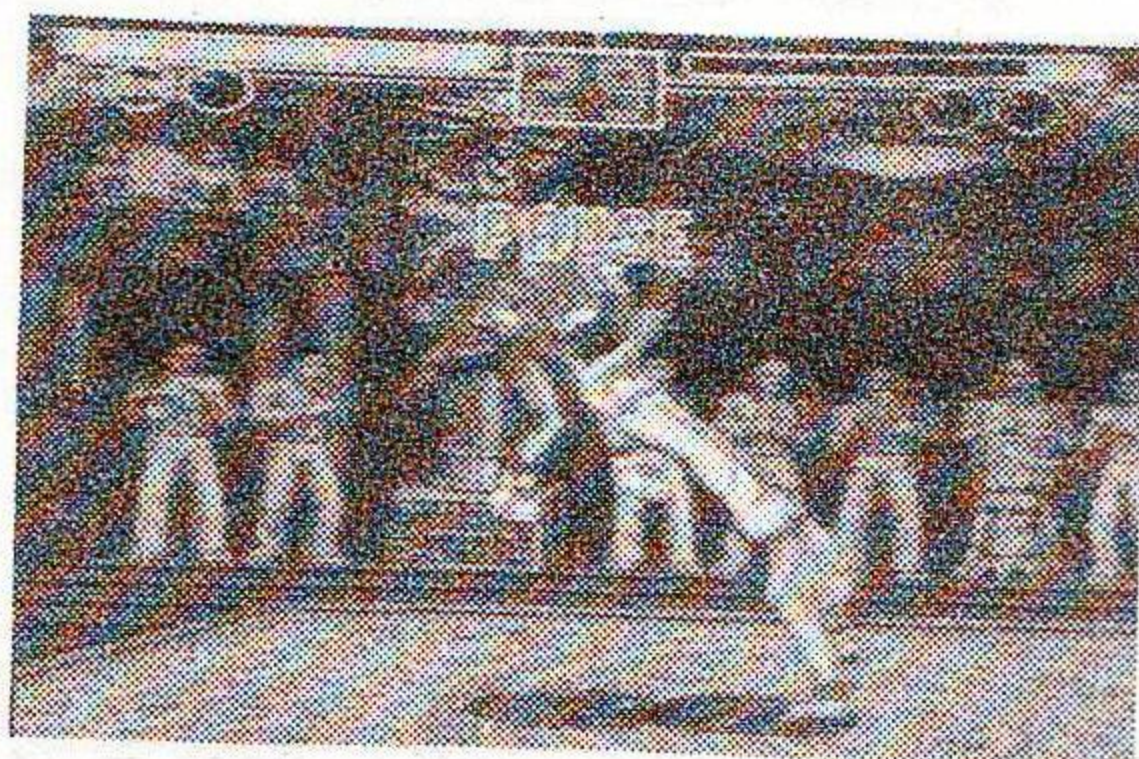
倒立旋风腿：↓↙←+腿
用手撑地旋转腿，而且可以向前后移动，但速度较慢，易受攻击。



对付个头大的敌人很有效
凌空飞剪腿：←↙↘→+腿 分开双腿，迅速飞向敌人，对付空中飞来的敌人十分有效。



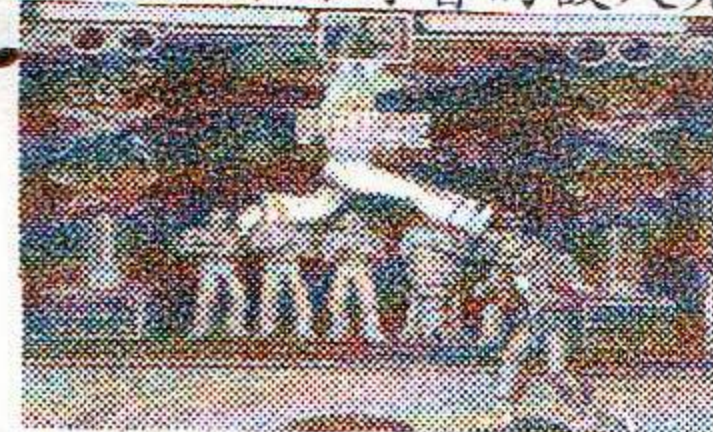
此招落地时易受攻击
蹬天神腿：按拳键
原地前手翻，双腿朝天猛蹬，对付空中来的敌人很有效，但威力不大。



对付站在地上的敌人也很有效
挑飞：→+摔
用腿把敌人挑飞，在肉搏战中很好使，而且威力很大。



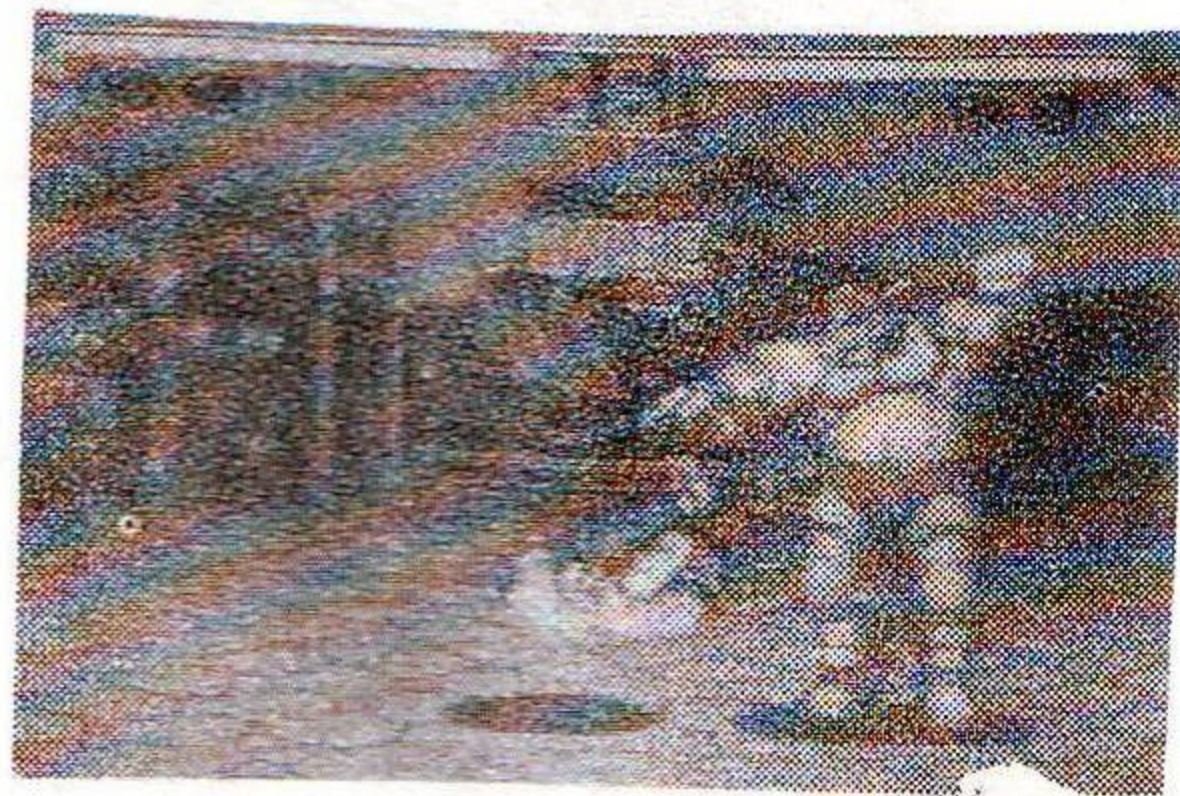
▲只有靠近这招才有效
▼龙旋风腿：对付蹲着的敌人无效



达克·金：会钻空子的街头战士

看着不太象格斗家，实际上是崩克首领，在街道战中被特利打败以来，一直苦练格斗术，为打败特利而来。

爆烈滚翻：←→+拳
全身团成一团向前猛冲，不论对手是否防御，击中后会弹开一定距离不会受到攻击。



这招容易受到飞翔拳一类的攻击

钻天猴：↓↑+拳
身体飞向天空，对付空中目标很有效，也是躲避旋风拳一类招术的好办法，但在实战中不常用。



对远处的敌人无效

铲地腿：↓+腿
对近距离的敌人给予打击令他不易防守，而且可以躲过飞翔拳的攻击，连续用不给对手喘息。



躲过飞翔拳打击敌人

背摔：→+摔
不论多强大的敌人，用背摔能使其受到很大的打击。

抓住敌人向后摔去



唐福月：探索太极奥秘的老武道家。

传授波卡德兄弟父亲杰普太极拳的老武道家，听到心爱的弟子被暗杀的消息，为复仇而参加大会，他掌握太极拳的奥秘，威力在身体发生巨大变化时可以成倍增加。

抱头推山：↓↙←+拳

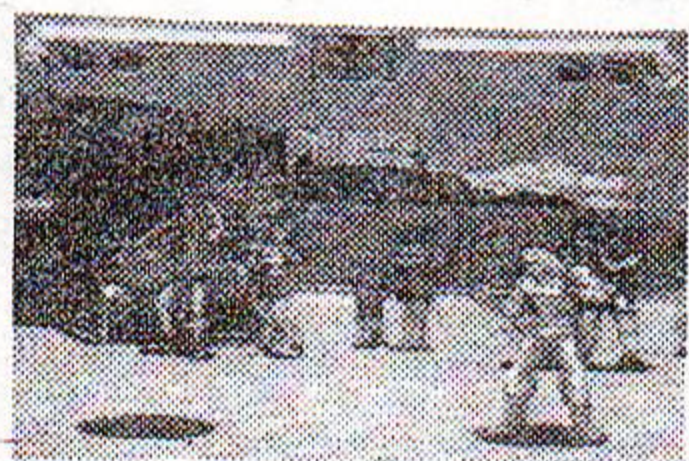
发出太极气功，威力很大但距离很短，容易受到反击。



身体变化前所使用的招式

太极飞腿：→↘↓↙←+腿

对付空中敌人十分有效，攻击距离长，但落地后易受攻击。



出招时间较长，易被敌人防住

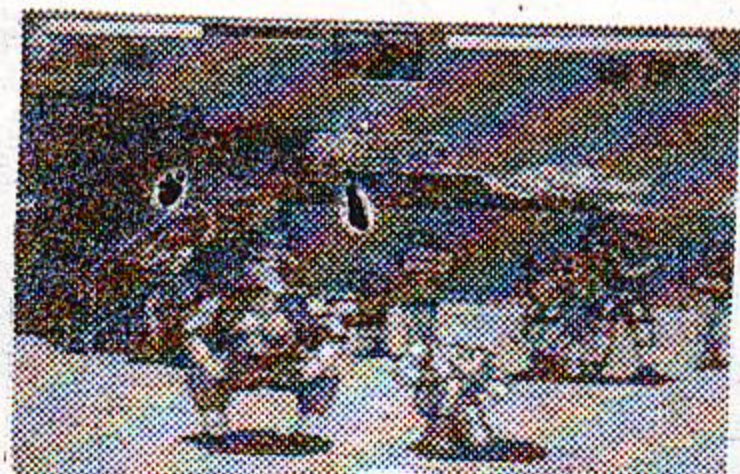
太极卧摔：→+摔

太极方法抓住敌人后摔出去，威力不太大，但肉搏战中有效。



是否有四两拨千斤之力

变身攻击：在失一定的血时，因为愤怒而把身体变得巨大，衣服也破了，威力同时增加一倍。



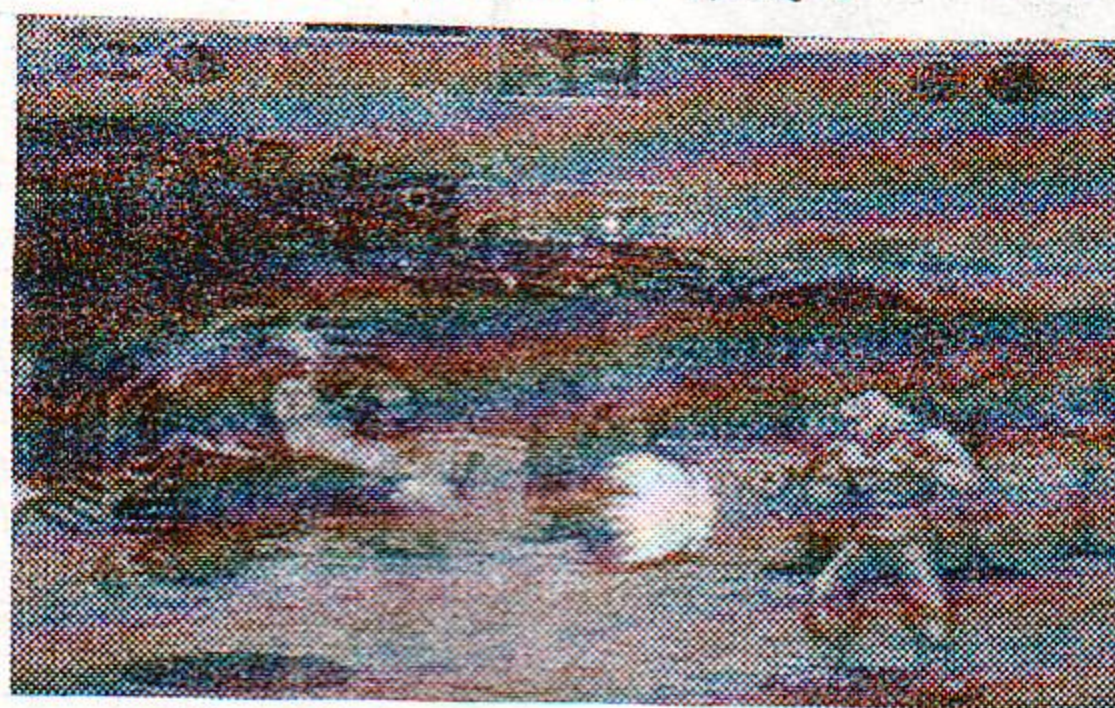
变身时易被敌人用摔技摔出

旋风拳：←↙↓↘→+拳

双拳张开向前旋转飞去，攻击力相当厉害，但移动速度慢，易被对手蹲下躲过。



波动旋风腿：←↙↓↘→+腿
双腿旋转发出气功球，发招很快，连续使用效果非常好。



可以同时向两边发出气功球

太极摔技：→+摔

威力巨大，使敌人受到严厉的攻击，但不易抓到对手。



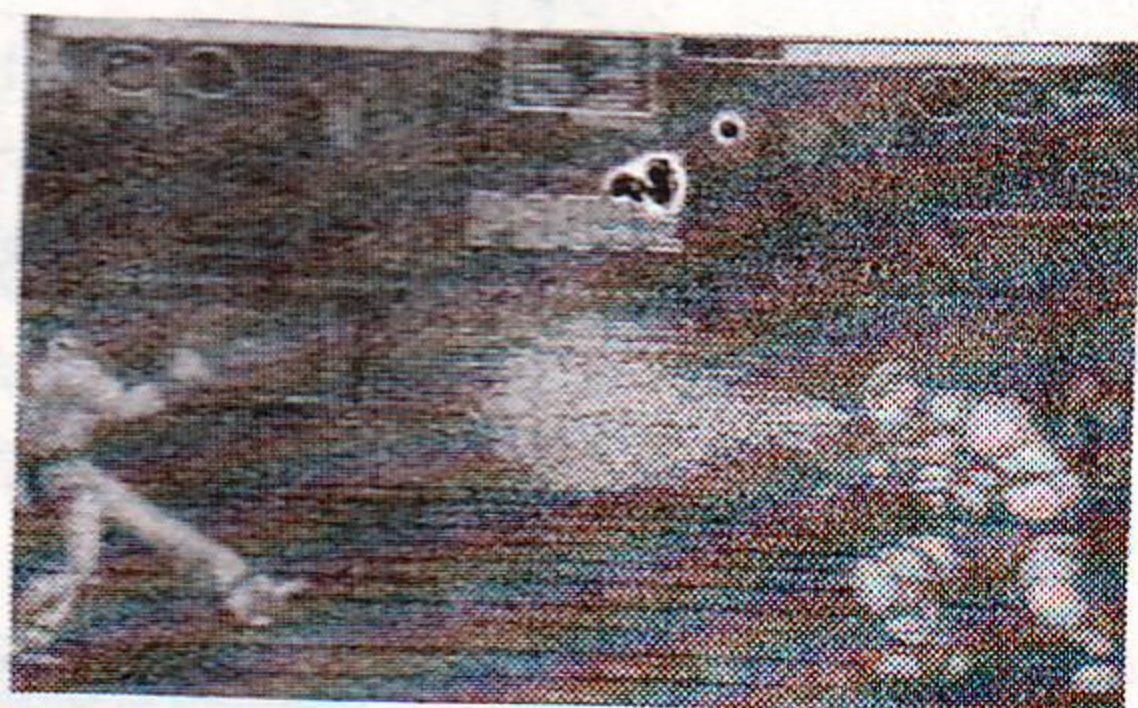
不觉得他象龟仙人吗？

瑞顿：憎恨友情和正义的反派人物。

他是夸耀绝对的攻击力和防卫力的，被哥斯雇佣。曾经是正派的摔跤选手，但后来知道自己的合伙人在比赛中作假（那种比赛双方预先商量好谁输谁赢的比赛），变成了憎恨友情和正义的反派人物。

毒雾攻击：←↙↓↘→+拳

从口中喷出毒雾的攻击，但对于蹲着的敌人无效，攻击时间较长但距离近。



对于远处的敌人无效

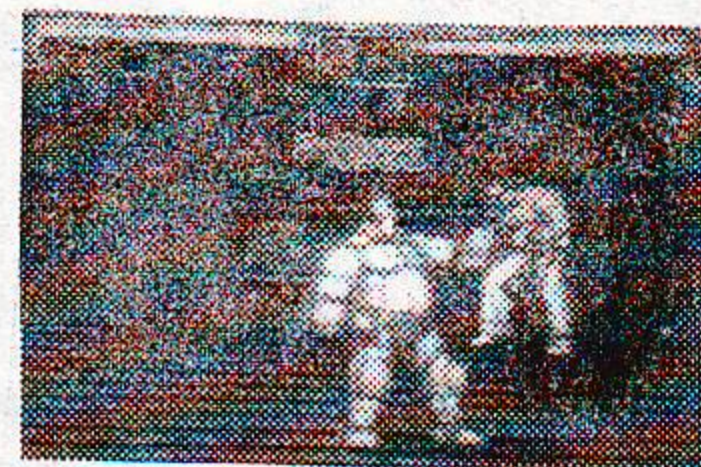
野牛攻击：↓↘→+拳 双拳成牛角状非常迅速地飞向敌人对付空中飞来的敌人十分有效。

敌人即使站着防御也要受到不少损害



绞首拳：←+摔
把敌人揪起来，使其动弹不得，但必须靠近才行，凶恶至极。

真是力大无比



抱摔：→+摔

靠近敌人时，突然抱住对手，狠狠地摔在地面上，威力很大。



把敌人摔成肉饼

哥斯·哈瓦德：精通天下无敌的古武术——合气道的幕后操纵者。

是波卡德兄弟日夜寻找的仇人，是东丈要打败他而成为天下第一的敌人，COM操纵时行动迅速异常，“空摔”可以把任何方向来袭的敌人摔出去。

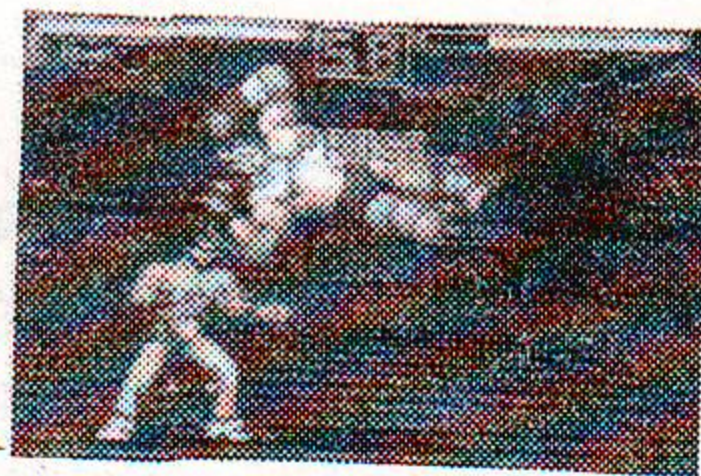
烈风拳：←↙↓↘→+拳
连发时威力巨大无比，对手即使防御了也受很大伤害而且没有距离限制，速度非常快。

迅猛地扑向对手



首绞：↓↘→↗+拳是对战游戏时使用的来代替COM操作时的“空摔”。

敌人蹲下就无效了



秘技介绍：

在标题画面时按住左键，再按START键，就可对战游戏中选用哥斯·哈瓦德了。



苍狼与白鹿

元朝秘史

这是一部以模拟古代帝国之间相互争战的仿真游戏，制作人员以成吉思汗为游戏的主题，只因他的一生充满传奇性，他所创下的丰功伟绩，可说是震古烁今，为后人津津乐道。国土与气候不同，也为游戏提供更多可玩性素材。同时，奥洛度亦是一处甚为有趣的地方。

历史上最大的帝国，空前绝后的元朝版图！

成吉思汗出生时的蒙古，有大大小小不同的部族，各自为政，像一盘散沙。当成吉思汗取得各部族的实权时，就将蒙古这个散播在草原上的民族统一起来，这个丰功伟绩为他带来大汗的称号，成为历史上大名鼎鼎的成吉思汗。凭着他和后继者的努力，元朝势力范围极其广大，横跨整个欧亚大陆，东面远至朝鲜半岛，西面更远及欧洲。

游戏分为三个不同的时期。

1、蒙古高原的统一

1184年，蒙古高原四分五裂，有为数相当多的部族。此时，蒙古还没有一国的体制，成吉思汗采取的策略是尽量避免战斗，主要进行谈判，最终能完成统一大业。

2、成吉思汗的连番征战

1206年统一蒙古后，成吉思汗遂把眼光放远。要吞并其他国家。图谋称霸世界，他带领军队，沿着草原之路向着西方讨伐，征服了许多民族。

3、元朝的成立

1271年，忽必烈建立的元朝由于领土过于广大不久分裂为三部分。元兵侵略日本亦发生在这时候，在当时来说，日本只不过是一个微不足道的岛国。

元朝广大的国界中有着众多不同的文化！

统治横跨欧亚大陆的广大地域的元朝，有着东西方种种的民族，彼此文化不同，易生磨擦，因而有着隐忧，以致忽必烈时代，由于版图过大，结果分裂成几部分。

东欧国土：位于东洋及西洋文化的交汇点，形成独特的文化圈。武器体系亦采用两方文化的优点。

西欧国土：在十字军时代曾为了夺回耶路撒冷而进攻回教国土，但遭到激烈的抵抗。结果迫于要后退，无功而返。

回教国土：以可兰经教义为基础的文化，势力范围非常广大，起端自西南亚洲至北非。

亚洲次大陆国土：丝绸之路乃是东西商贸交易的交通中枢，非常繁盛。但没有称得上是强盛的国家。

日本国土：欧亚大陆最东面的岛国。虽与大陆有交流，但仍发展了日本独特的文化，曾经两度受到元朝的侵略。

中国国土：自古以来经常被北方异族侵略，因此修建了万里长城，减轻受外族入侵的威胁。

蒙古国土：在广大的蒙古草原上活动的游牧民族，借着东西方贸易的发达，渐渐富庶起来。

加强经济能力以提高战斗力。

内政：增加经济力量令国家富强起来。要分配人民致力生产可向贸易商人买卖食粮和特产，赚取更多的金钱以备购买武器之需。

外交：减少对峙的敌人以降低敌人的威胁。若四方受到敌人的包围，那便要运用外交策略，左右逢迎。跟对峙的敌人缔结同盟，务求减低敌人的威胁。

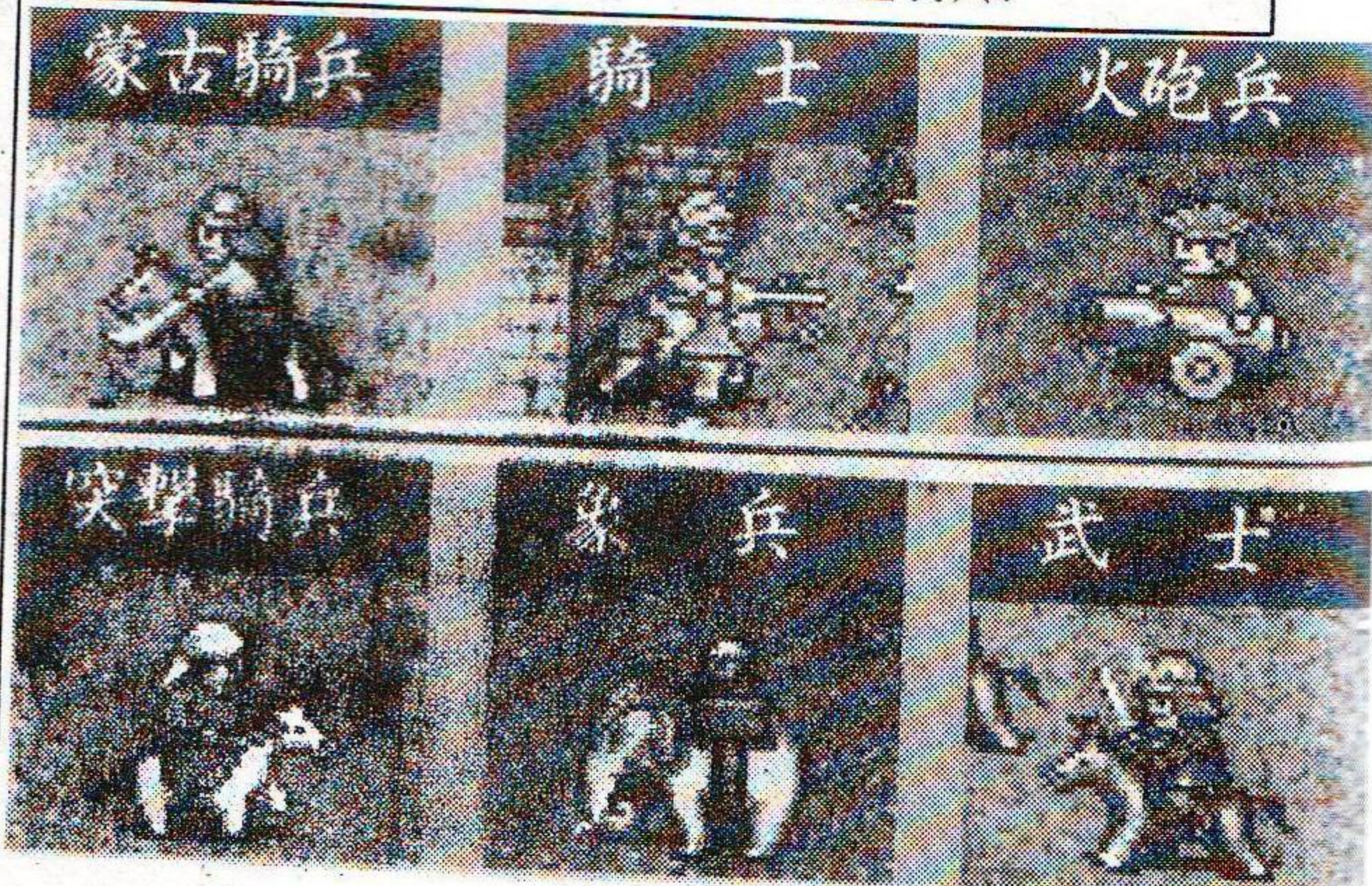
军事：过分增强军备只会加重负担。军费不用太多，能维持一定的军团便足够了。此外，远征之际，要准备组织费用和军队食粮。增加部队军力所需的费用也要计算在内。

前往奥洛度提出婚事

占领的国家假如有王族的话，王族的王子是可娶奥洛度里的公主为妃子的，只要提亲成功，就会获得许配。成亲一年后，便可生孩子了。假若生男，便成为继承人，若是生女，则到七岁就要去嫁人，这样借着姻亲之情，可加强各王族之间的关系。

自成一格的士兵

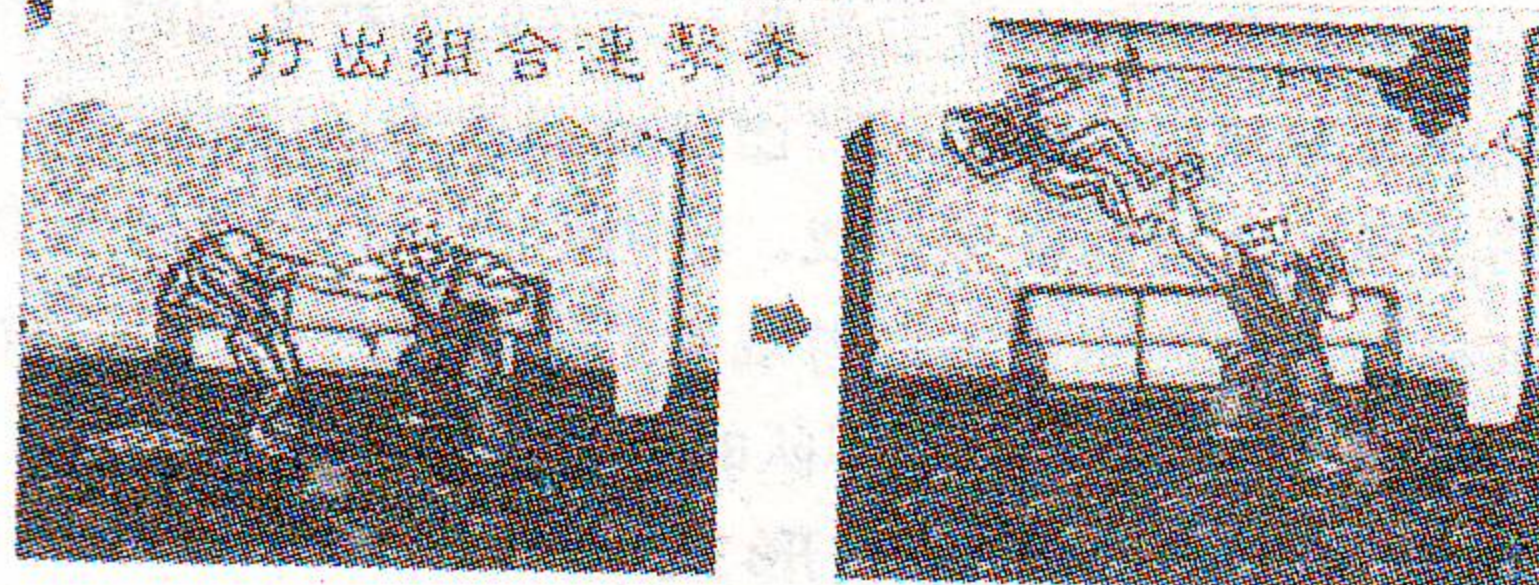
各文化圈有着自己独特的士兵，而最予人深刻印象的是印度的象兵，其他还有日本的武士，欧洲的骑士，蒙古的蒙古骑兵，中国的火炮及回教的突击骑兵。



这是一个如恐怖片一样的动作游戏，前两集都受到玩家欢迎，这一集与前两集相比有很大变化，主角 RICK 的动作，除了过去的拳击，踢腿之外，增加了扭打、摔角等技术，还可以使用各种新式武器，进一步加强了格斗本色，画面也增加了深度，可以上下左右移动。各版的构成像迷宫一样。

故事内容：

自从二代中 RICK 救出杰妮芙已五年了，RICK 和杰妮芙结婚了，并生下一子叫迪比特，一家人过着幸福的生活。但有一天，杰妮芙和迪比特都被怪物捉



看似简单的拳击，若连续打出，破坏力大增，变成 upper cut

高还有强力的变身攻击招法。灵力一旦消失，RICK 会恢复原样。



去，“地狱阎王”又出现了，战斗吧！RICK。

运用多姿多彩的攻击方法

由于攻击方法增加，与怪物的作战幅度亦扩展了。虽然仍以拳击为主，但连续攻击可有各种动作变化，打击力量也倍增，紧捉对手后攻击也是多种多样的。

RICK 凭着面具的力量变身

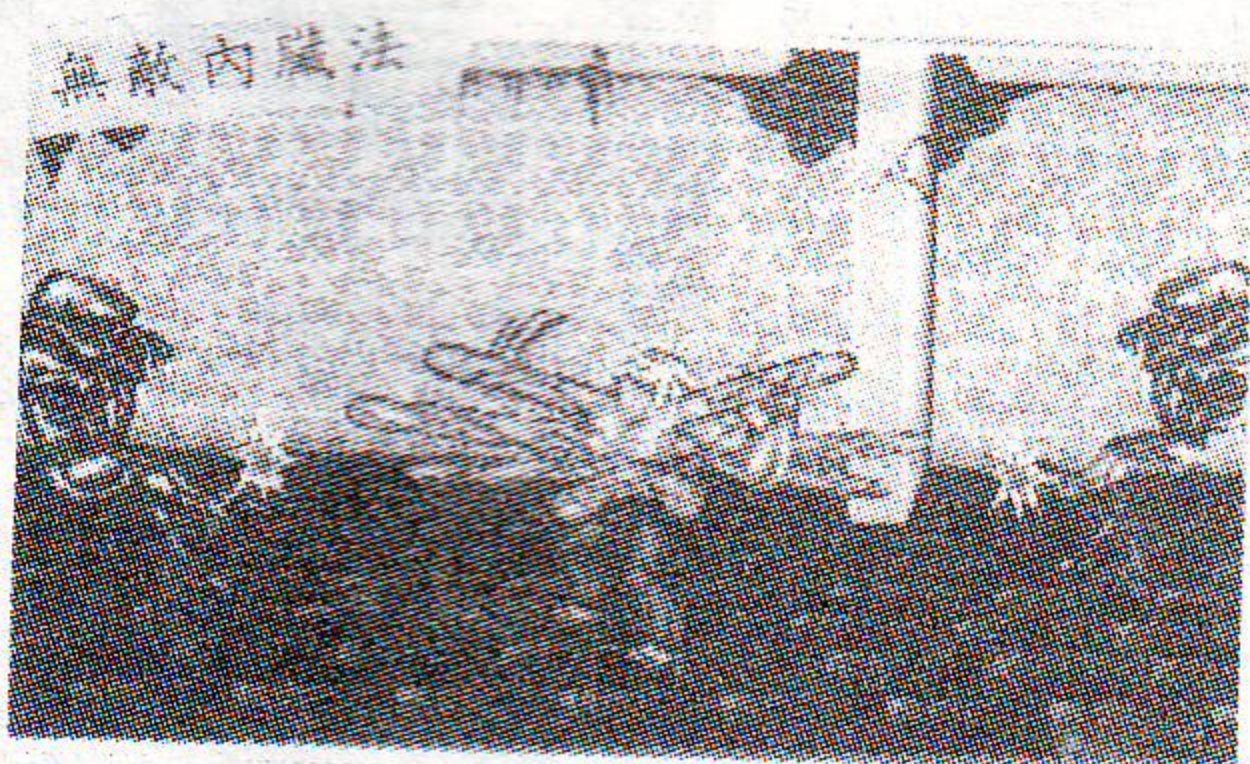
这一集特地做了变身攻击，只要取得落在各版中的超能石，就可在画面下方的 POW 中储存灵力，有了灵力，可随时变身，攻击力和防御力都会提

有用的武器仍健在

前集中，只能在特定版中使用武器，现分别在各版均设有两种武器，而且可以拿着走、使用多次。武器的威力很大，对过关大有帮助，掉在地上的武器，还会有拾宝猎人帮你捡回来。

清版的时间很重要

各版均设有清版时间，时间不同，故事的发展也会改变。例如在第一版，在预定时间内清版，可将杰妮芙平安救出，但假如超过限时，杰妮芙就会死掉……。另外，根据清版时间不同，还设有称为“X版”的BONUS版。



使自己的内脏硬化，并将其突出部分用以攻击，此时完全无敌

这是仿真游戏的霸主光荣公司在93年初推出的一部指挥以战车为中心的装甲师团在欧洲战场（包括一部分非洲战场）作战的模拟游戏。玩者的作战目标是成为联合军或轴心军的军团长。游戏的最大特征是导入了军团、师团、连队及大队等军队的编制形式。

剧情形式与挑战形式

《欧陆战线》共有六版，分为两种形式。一种是剧情形式，此形式可在六版中任选一版来玩，也可以选择联合军或轴心军作为己方的军队。另一种是挑战形式，此形式是从第一版至第六版次序完成，而此种形式只能选轴心军作战。

版面介绍

在忠于史实的基础止，各版是根据实际日期来设定的。它们都是一些历史上有名的战役。

第一版 法国侵略战

1940年5月10日——1940年6月22日，德军和法军在悉顿、三碧市、尼特路等地展开激烈

战。在兵力方面德军有利，适宜地展开闪电战吧！

第二版北非之战

1942年5月26日——1942年7月5日，杜布卢古，史地勒域国等地，德军及意大利军共同对付英军，双方为夺非洲殖民权而战。

第三版 告鲁斯装甲战

1943年7月5日——1993年9月5日，德军和苏军进行坦克战，地点在北鲁告勒特、奥波杨等地，这是历史上最大规模的装甲师团战役。

第四版诺曼底之战

1944年6月6日——1944年8月19日，联合军开始大举进攻，地点包括加思、柏由、山龙，告鲁斯等地。

第五版 百老支之战

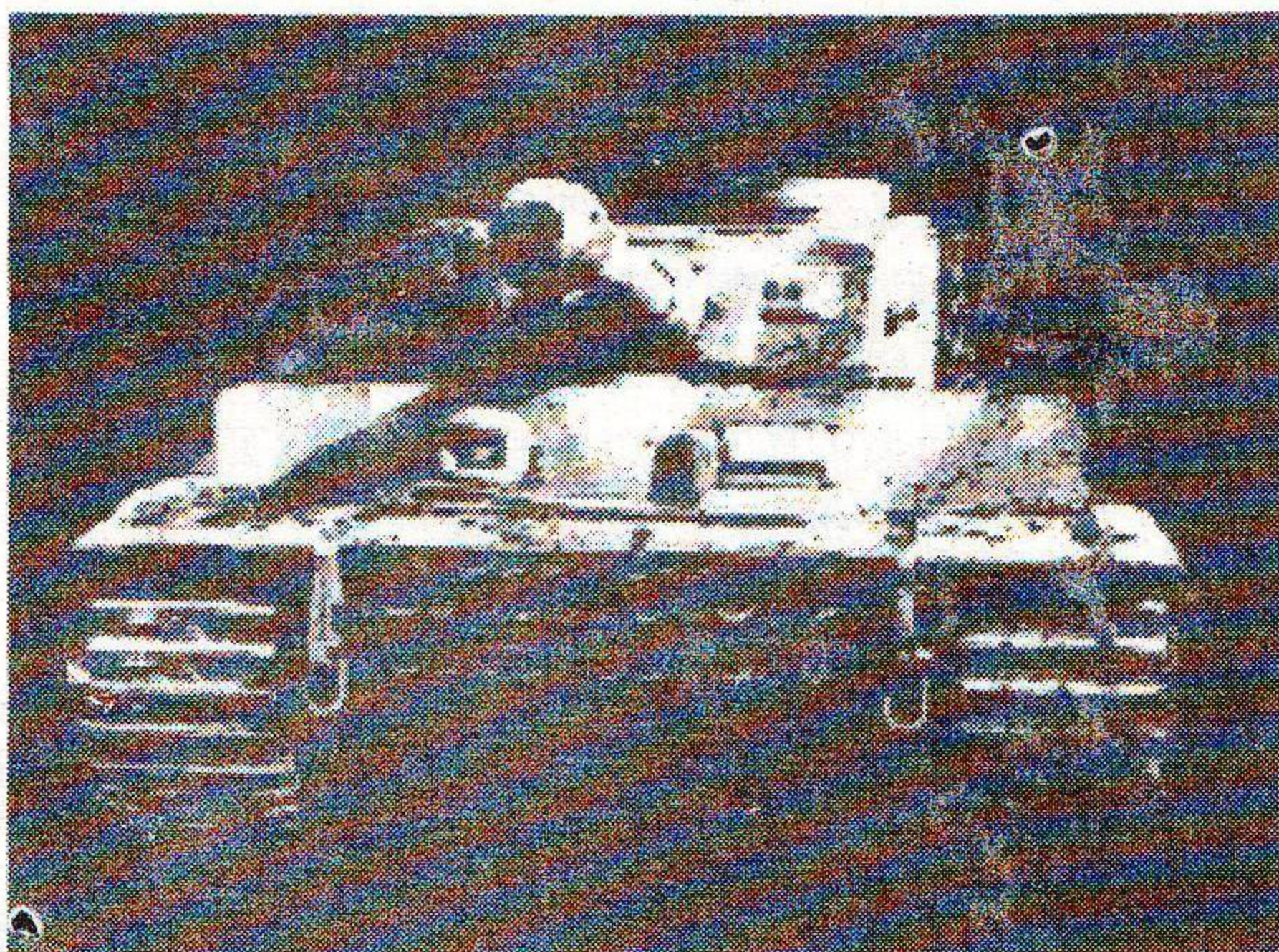
1944年12月16日——1945年1月21日，在柏斯德尼展开激战，解放了巴黎的联合军向德国本土进攻，为了阻止这次进攻，德军开始作最后的反攻作战。

第六版 柏林攻守战

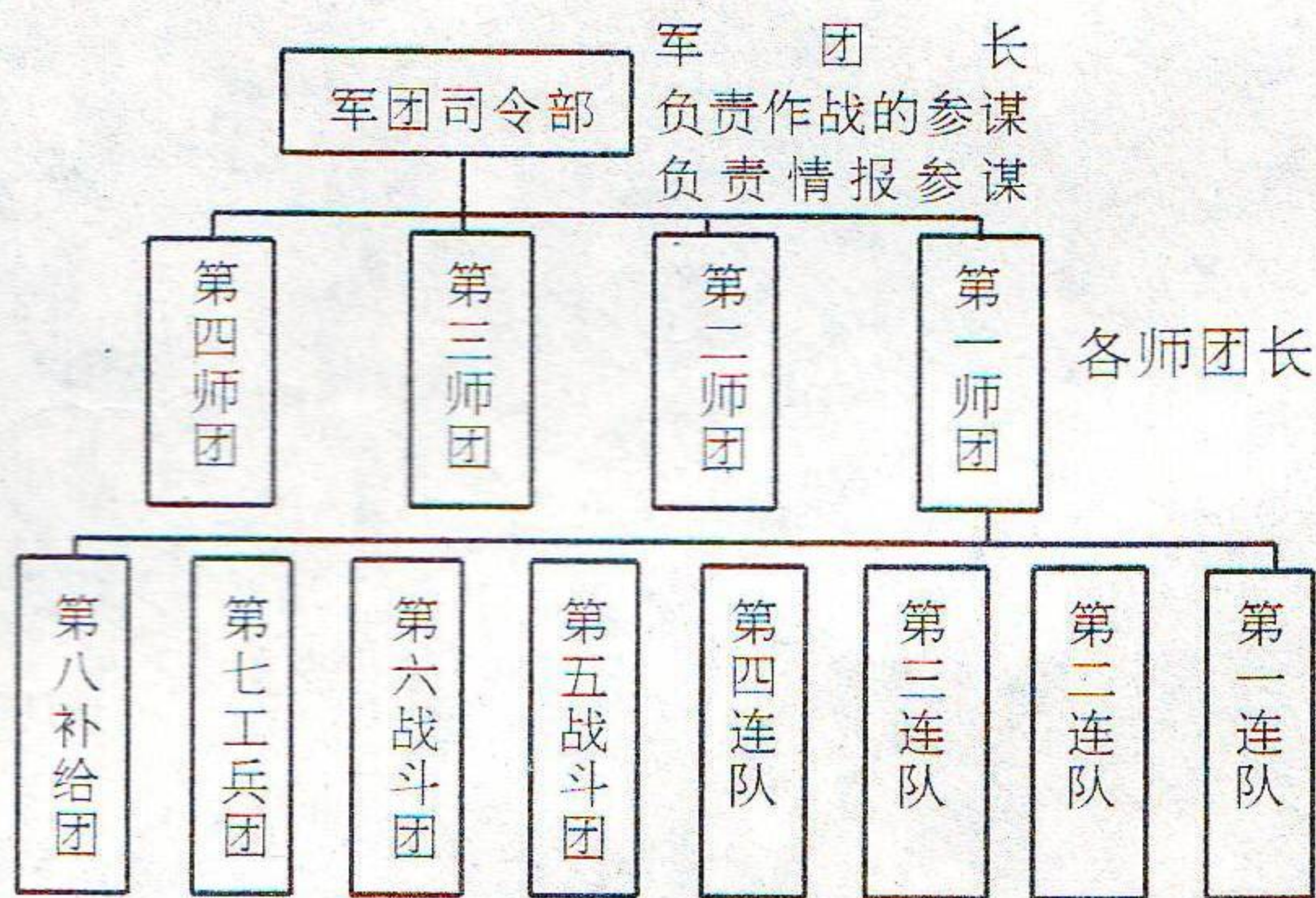
1945年4月16日——1945年5月16日，在德国境内法兰克布鲁特的一场战役，由于东部战线的崩溃，已决定了德国灭亡的命运，苏军直逼柏林。

了解军团的编制

本游戏中，玩者是充当军团长的角色，所谓军团，就是师团战斗单位的集合，而师团是连队、战斗团的集合。



欧陆战线

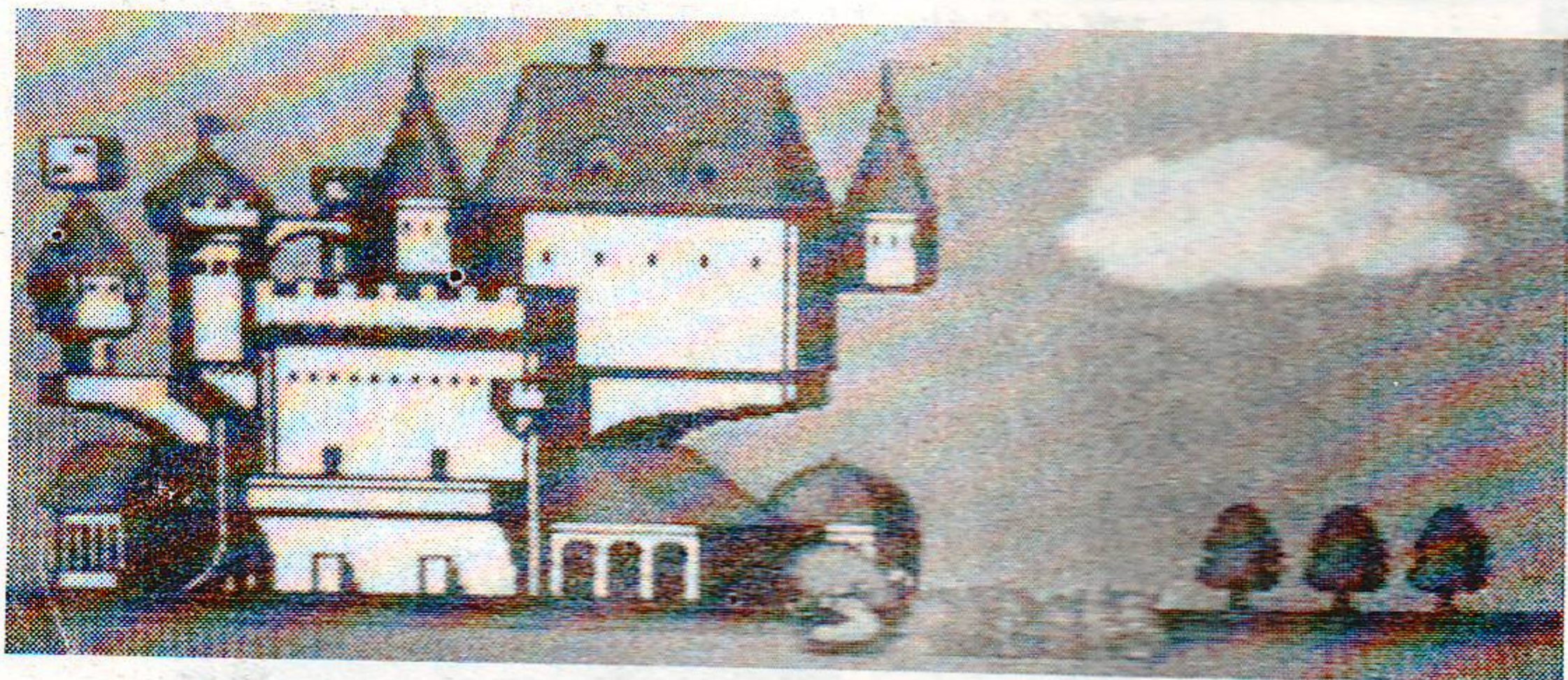


熟练运用军官是关键

本游戏的特征是重视人物多于重视兵器。双方军官总共有94名，可谓阵容强大。玩者指挥这些军官作战，军官就是你的部下，而且军官的能力值可以由你决定，你在每版中可选7人作为幕僚，如能尽量把部下的能力设定得越高，通往胜利的道路就越近。

军官	兵員	戦車	砲門
第1師団	4792	568	14
第2師団	6434	0	131
第3師団	4836	554	17
第4師団	3196	282	25

赌者 神



《赌神》——赌中战神。《赌神》是个难得的摆脱了“常规”游戏单面强调战斗动画束缚的新型游戏。从整体上看，是一个以完整故事为主体的冒险型的角色扮演游戏（简称RPG游戏，这类游戏在计算机游戏中较常见）

在这个游戏中，战斗并不象《街霸》那样血淋淋的格杀，但一样扣人心弦；进攻与冒险也不象《魂斗罗》那样横冲直撞，但这种步步为营的“天涯之旅”也一样艰苦，一样浪漫；也许比起《三国》来，“天算”较之“人算”相对多了一些，但综合的逻辑又远非“强手棋”这一类游戏所能比拟。

这并不是一个很长很长的故事，但是它发生在很远很远的地方……

那是在塞兰多，一个善良人的乐园，他们敢于战斗，但厌恶战争，他们擅长魔法，但那些魔法只用来保卫家园，用来惩罚那些为非作歹，不愿与和平共存的恶徒。

不杀生是他们行事的一贯准则，他们甚至善良地认为哪怕杀死罪大恶极屡教不改的恶魔也是一种罪

过。他们没有想到，十足的坏蛋是不会考虑他们这一份善意的，这样做的结果只能是给顽冥不化的坏蛋一个卷土重来的机会。

幸而，天地间还有正义在。



挑战过，通
战去，并不
吗？的，是
？的，是
你每个奇
敢个与惊
接人都险
受这能的一
一小

塞兰多拥有四个勇士：梦想成为最强者的斗士法依塔，把生命当作一场冒险的小矮人特瓦夫，聪明伶俐的小精灵艾尔夫和念念不忘名利的野姑娘哈夫，虽然他们都不是土生土长的本地人，但在和蔼可亲而又见多识广的塞兰多国王麾下，早已和这里有了不解之缘。

这时，世上不安宁的因素渐渐露出端倪，大魔王哈德斯，就是那个号称冥王的哈德斯，给太一世界留下了

一道阴影。

如何?当然是出征,以暴制暴,在塞兰多国王的指挥下,铲除恶势力,纵横四海,以冒险夺回和平!



忍者成长的强者 最终胜者

表演吧。

现在他们的装备是最次等的,如果你买了好一点的装备,别忘了在看状况时,选择“装备”命令,用它取代现在的装备,否则,这个装备等于白买。

在装备都比较弱的情况下,就让臂力号称天下第一的特瓦夫出马吧,虽然他很难拥有魔力,也很难想起曾经学过的魔法,但当先锋还是很合适的。



一味地蛮打是要不得的,记得吗?打仗之前,你必须清楚自己的实力,以便选择适合自己的战术

STAGE1

塞兰多王国传来了妖影出现的消息……

森林里住着大恶狗科普林,仅是哈德斯手下一介走狗,却气势汹汹,浑然不把四位勇士当一回事,一来是因为狗仗主势,二来确实纠集了一伙小妖精——



这里是塞兰多王国的门户,通向前5关的路途就在这里。卫兵将给你出发前的最后一个忠告

大红蚁,大黄蜂、野猪等,虽然只是一小撮乌合之众,却也颇有些本领,不可小窥。

虽说打败了一个小妖精并不废劲,但别忘了勇士们的目的并不在于这帮喽罗,而是把匪首——科普林



这里是小国卡萨兰多 一隅,征程从这里起步, 战斗风暴初次袭来

从塞兰多这片净土上驱除出去——“擒贼先擒王”!如若一味恋战,后果不容乐观。

初入征途的勇士们的最大弱点是经验不足,所以战斗力、体力、防守力、魔力都很少,恢复得也很慢,其次钱也不多,如果你到日用品店和军用品店逛一逛,你会发现,你买不了什么东西,我要叮嘱你的是:1. 千万别瞎买,(各种日用店的物具的功用说明书上有)2. “好钢用在刀刃上”,军备用品最好配置在一个人身上(你即将派出的那个勇士)。

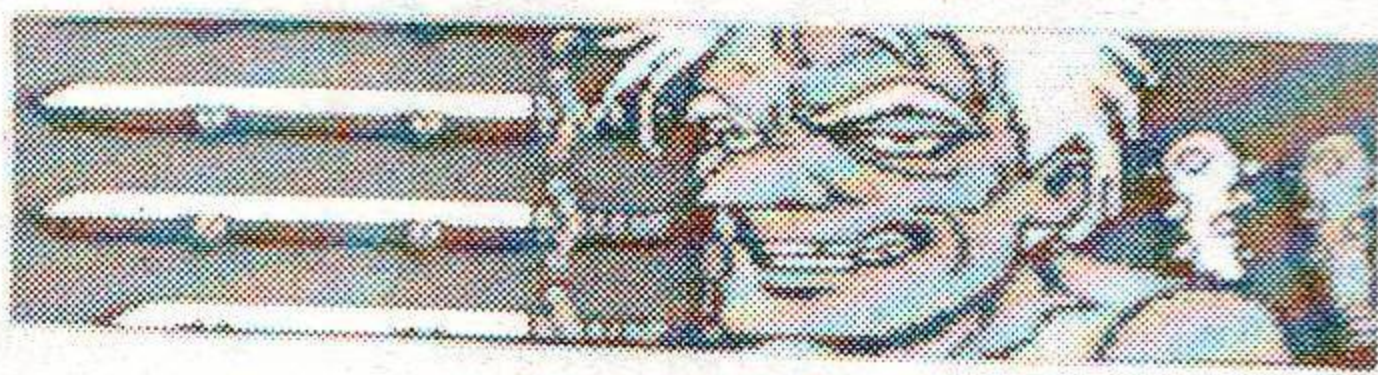
急于出征吗?仓促出发是不太明智的,如果你去见一下国王,他会告诉你一点东西,虽不多,但对游戏是大有帮助的,因为最有见识的毕竟还是塞兰多国王。

准备好了吗?那就出发吧。

看到了塞兰多了吧,这其实只是个很小的国家,而



日用品店女老板彬彬有礼,店里的物品更是价廉物美

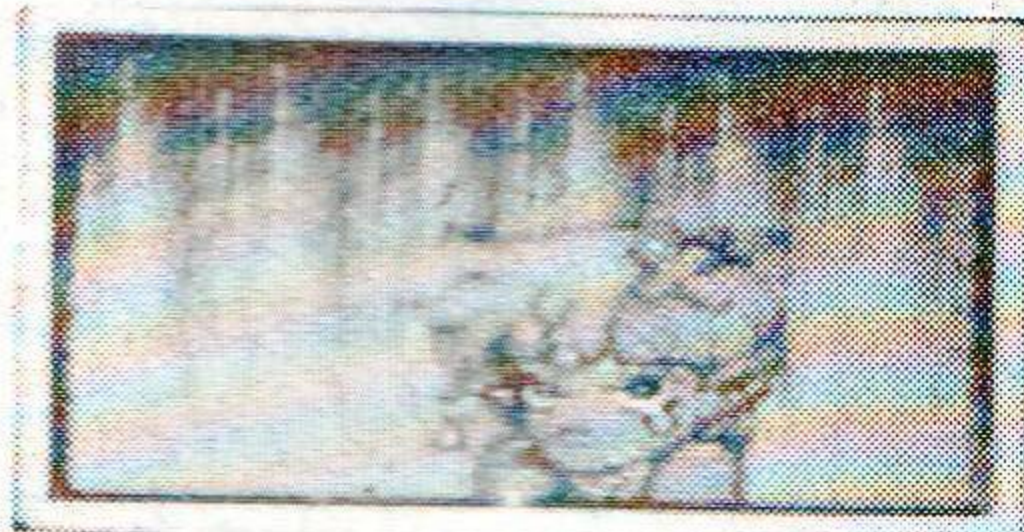


他是军备店的老板,嗯,服务态度不太好,生意也不会好吧!不过,为和平而战斗的勇士们是绝对离不开他的支持的,当然,条件是你有钱



这就是穿铠甲的大恶狗科普林,如果你的战斗力不十分强大,能否打败他就得看你的赌技和运气了

途中,如体力消耗到0,就会死去,(如果你带了救命草的话,你还可以被救回塞兰多。让塞兰多国王用强力的咒语使你复生)。这并不会改动你积累的经验值和金钱数,除非你在到记录所登载记录之前就按RESET键或关机。所以,万不得已不要关机,而且关机之前一定要去记录所留下记录。



哈夫,快用救命草

这样玩的话,一回儿就可以见到科普林,当然,能否打败它更要看运气,不过,把希望全寄托在运气上也是件颇无聊的事情,因为有许多事情是必然的;装备越好,水平越高,你就越有战斗力,到了一定程度,小妖精拿你无可奈何,科普林见到你也是束手无策,而你打他们,却丝毫不费力气!

话是这么说,然而在第一关勇士们依然挣不了多

少钱，幸而，你在塞兰多还可以和国王一赌高下，运气（当然还有技术）好的话，也可以发一笔小财，不过进赌场是有些秘诀的……

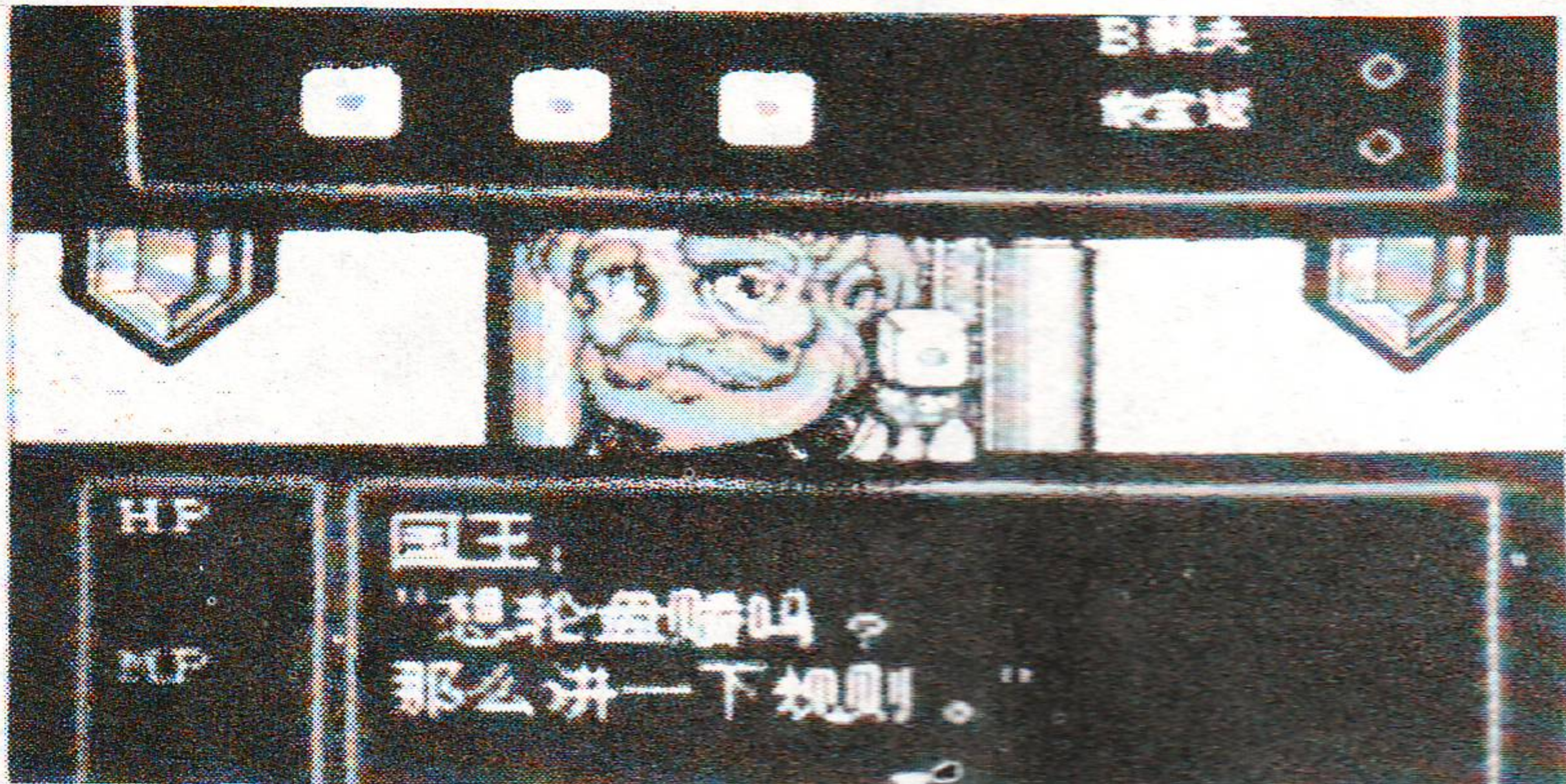
打过了第一关，可以说入门了。

STAGE2

得胜归来，什么感受？

然而好景不长，与邻国普阿兰多的联络中断了，无疑又有坏蛋作梗！其实事情远不止如此简单。这要

戏，开始赌骰的密码是……噢哟，我忘了
塞兰多的国王助你出征的好主意——赌骰游



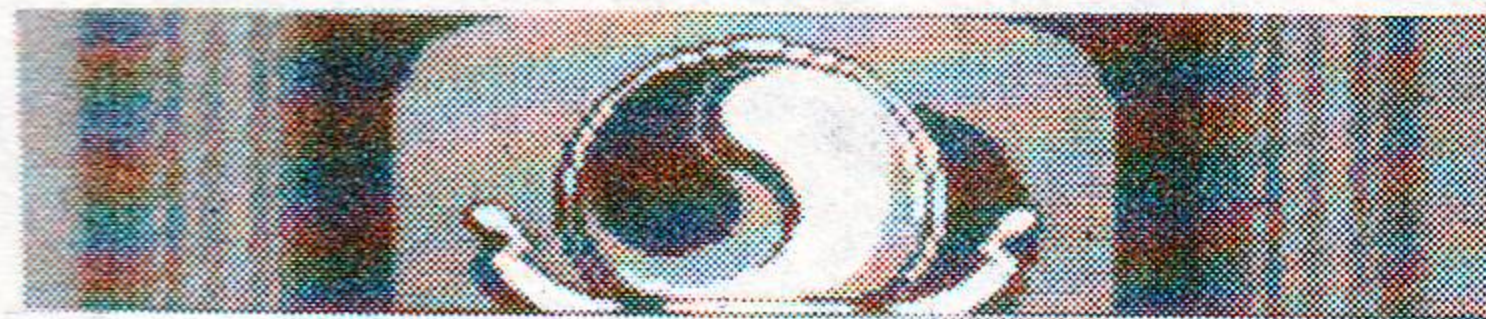
等勇士们到了普阿兰多才知道——昔日人民安居乐业的乐土，现在如同地狱一般，坏蛋多得成群——浑身幽绿的青狼和四爪蛇，原始人似的大猩猩，修炼成精的邪剑和脑精，骷髅化成的骨龙，不过真正可怕的并不是他们，而是两个狼狈为奸的大魔头——乌阿布这个占山为王的地头蛇，横行天下的人鬼皆愁的死神，都是臭名极响的坏东西，妖精们在人类头上作威作福，人们大多敢怒不敢言，个别人竟然对他们俯首贴耳！他们的领袖，普阿兰多国王，整日一副苦相，长叹短嗟，不知是为了大众的生存而忍辱负重，还是担心即将失去王位，成

难活到见着魔头的那一刻，这里有很多岔路，第一个岔路的两支都是通向前方的，只不过一支上有许多泉水，喝了自然可以恢复体力与魔力，另一支上你会遇到许多人，有的会给你一些好东西，有的会送你一些忠告或是一堆废话，我想你能充分利用他们？第二个岔路口就不同了，一个支路指向前方，另一支则是一个闭合的小圈，你唯一可做的事就是战斗。虽然战斗不是目的，但确实是唯一增长经验提高水平的途径，（反正你并不能很快通过），当然牺牲后一定要去记录所登记进度！

第二，对手的力量也有明显加强，不过这倒不必过份担心，因为不久四位勇士也能变得更为强大。

第三，也是最头痛的一点：这里同时有两个厉害角色——先是长着两个大熊爪的乌阿布，再是挥舞着长镰刀的死神。也许你勉强能够斗败乌阿布，但若你想再战死神（如果见得着的话）恐怕实在是力不从心了，怎么办呢？不断地战斗当然是一方法，但如若你试一下在日用品店买些进攻性的武器——飞镖等，在关键的时候使用，那也是过关的一个捷径。

第三，也是最头痛的一点：这里同时有两个厉害角色——先是长着两个大熊爪的乌阿布，再是挥舞着长镰刀的死神。也许你勉强能够斗败乌阿布，但若你想再战死神（如果见得着的话）恐怕实在是力不从心了，怎么办呢？不断地战斗当然是一方法，但如若你试一下在日用品店买些进攻性的武器——飞镖等，在关键的时候使用，那也是过关的一个捷径。



记录所仅此一家，位于塞兰多，你可一定要来哟！

如果你有耐心与毅力，我最终能对你说祝贺你又经过了一次考验！

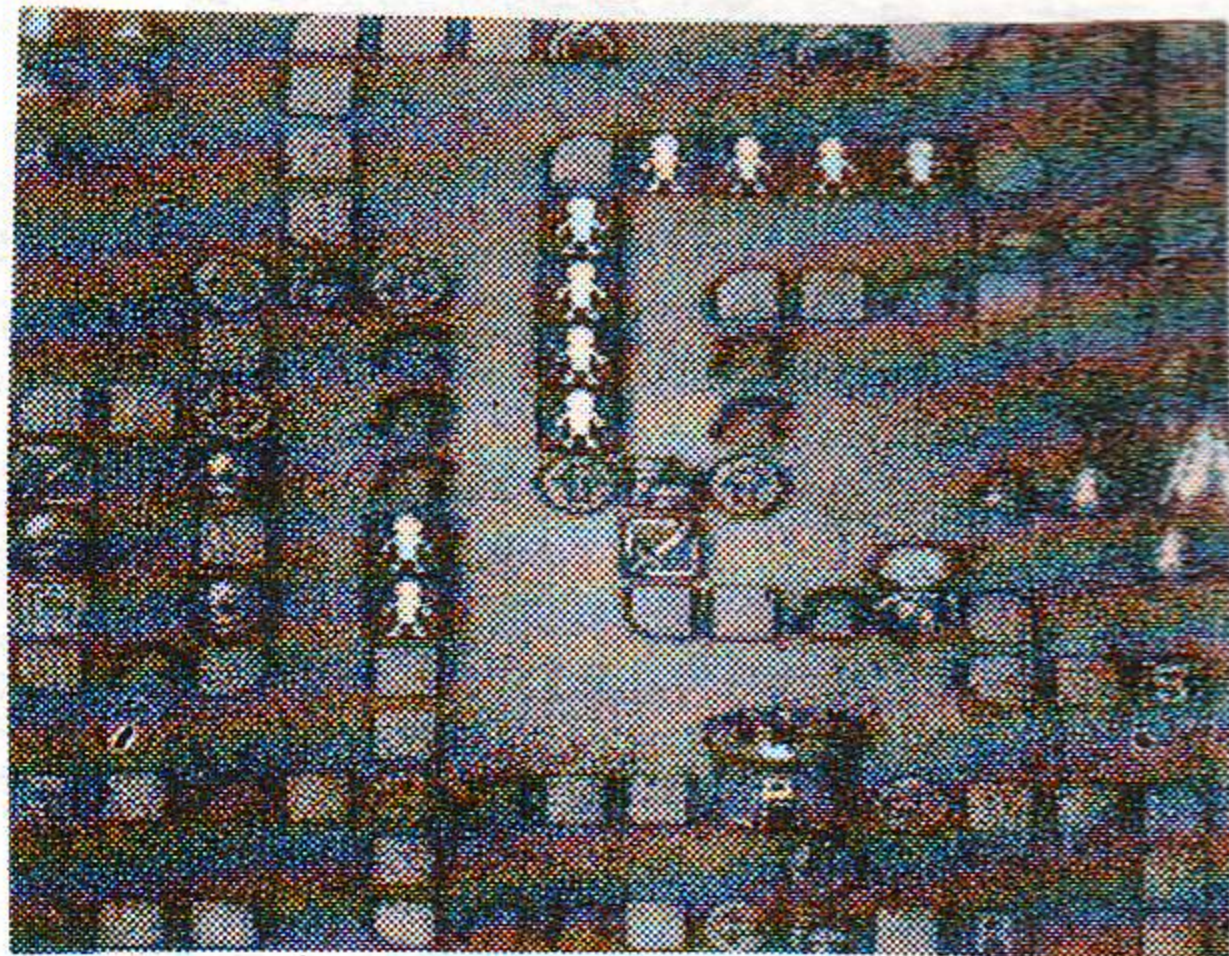
STAGE3

下面你可以去第三关了，当然四个人谁都可以去。

不妨用参观指令看看形势，阿斯拉

如果幸运地话，你可能会得到掷骰人决定性的帮助，当然，他们有时地会在关键时出些差子，使你功败垂成

人前进意味着什么？普阿兰多的吉位国王渴望一超人的帮助来拯救魔影

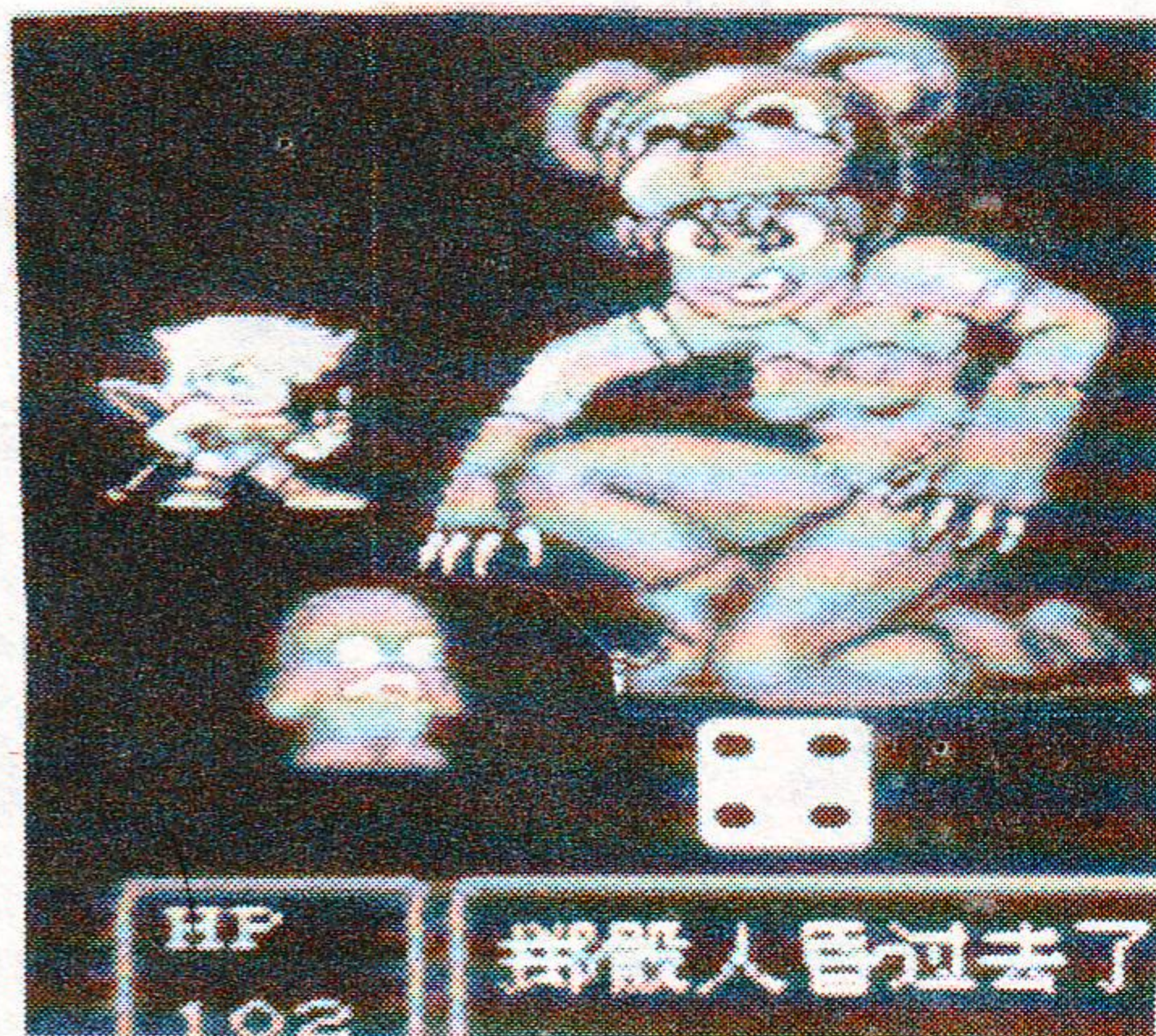


为傀儡。

解决办法只有一个，战斗！

这是相当困难的。

第一，普阿兰多要比塞兰多大得多，路长得多，更



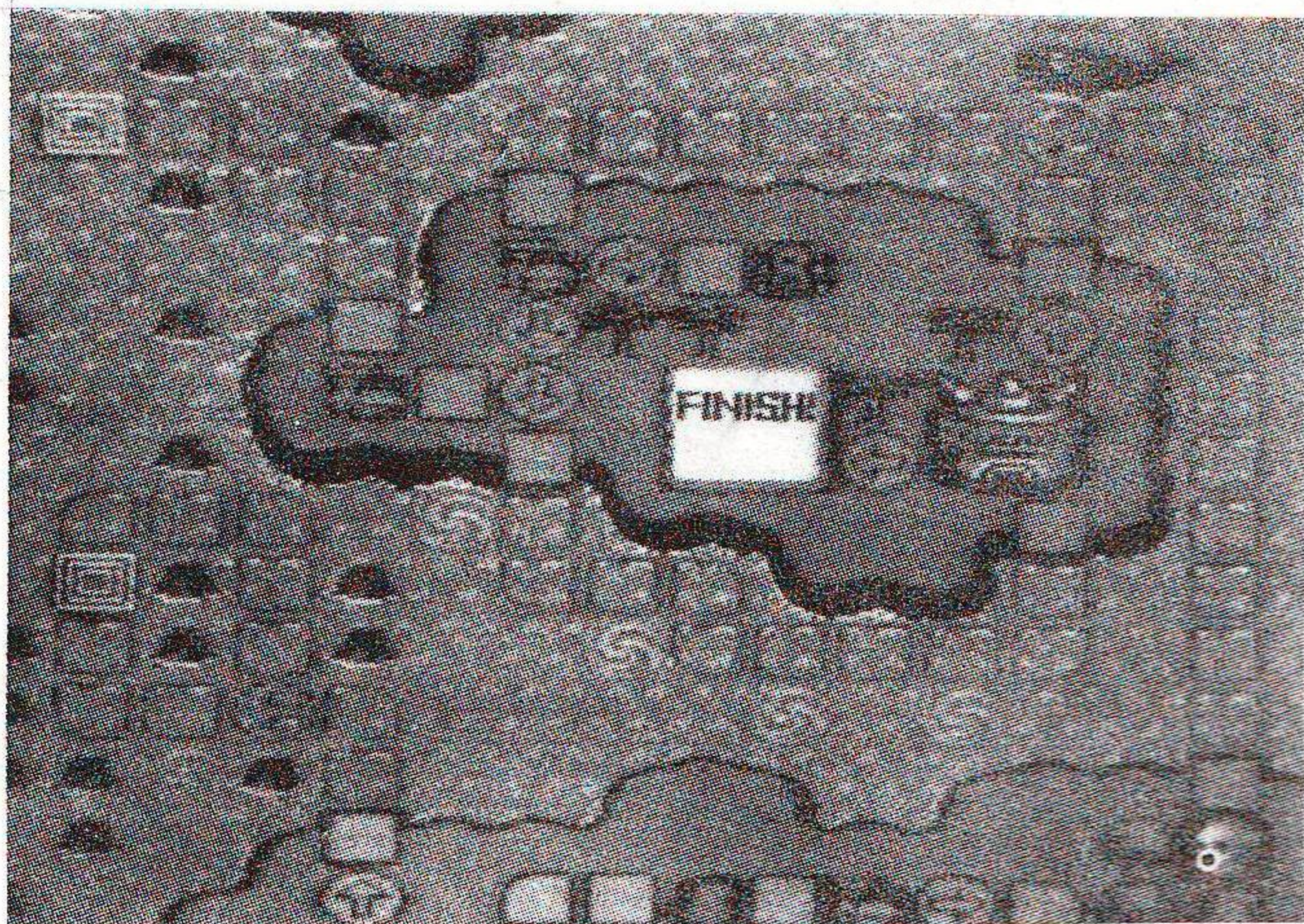
多是个岛国，整个国家分散在几个岛上，由于土地稀少，人们一向以鱼为食，但现在糟糕的是再也捕不着鱼了，一向生机勃勃的大海竟再难见着活的生命，除了怪物作乱，还能有什么解释？



长着熊爪的乌阿布是初出道的战士们的强有力的对手！危险！

这次的征程极度危险，因为不可避免地要从海上经过，而四个在内地成长的勇士虽然不是旱鸭子，水性也好不到哪儿去，一旦没有船只能游泳的话，体力便会飞一般地消失，更何况游泳的同时还要战斗呢？

所以，最好能找到一艘可以远渡危海的船，可到底哪里才有船，还是走着瞧吧！这里也有不少岔路，可能得不到船，也可能得到船，但得到一艘什么样的船是预料不到的，不过我可以告诉你，没有哪一条路



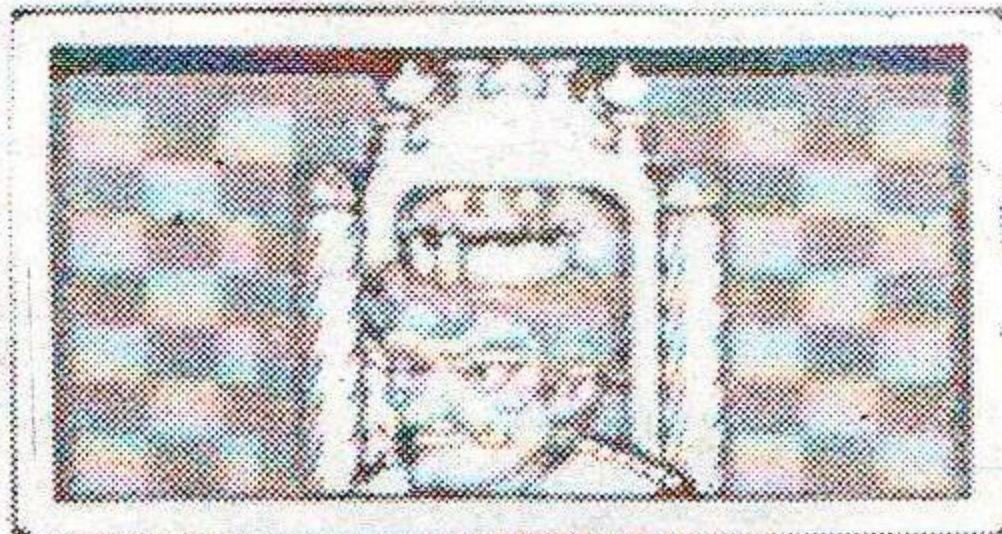
茫茫大海，也许只是漫无边际的蓝色的沙漠

是绝对的死胡同。既使你得到了一艘遇浪必沉的破船，你也许可以一路顺风的……只是有的路走起来赏心悦目，有的路则危机四伏。

这里的怪狗当然比起曾经见过的又厉害多了，比如说海里的猪蛙、眼珠怪、肿球鱼，还有大蝎子萨沙、大嘴巴西鸟，真正的赌鬼，都不是白给的，但关尾那个面目可爱的“水中霸主”库拉肯却是顶尖的厉害角色。

怎么办？

办法是人想出来的，你牺牲了几次之后，也会得出下面的



这张脸上流露出精明的神气，但也许是饿得太厉害了，国王瘦成了这样！

想法：其一：充分利用每一眼泉水补充体力魔力。

（我想你到现在已经知道怎样在泉水边逗留了吧）其二，战斗之前最好弄清楚怪狗们的弱点和强处（譬如某种魔法对某种怪物最有效，或是某种怪物力量骰子相当大，但魔法骰子却很差劲）其三：出征有两类目标：是想攻击敌人大本营还是想提高水平如是前者，那么一路上就应该尽量保存、增加体力，可不打的仗就不打（用逃跑命令），如是后者，那么就应尽量多地战斗。其四，最好选派有能力使用试骰或考尔骰的勇士上阵。

当然还有别的小窍门，很容易体会到，但是，即便你知道了这些，也并不能一帆风顺，只能说句：good war!

得

力量

有人说，没有水就没有人类与生机的万物，泉水使哈夫获



STAGE4

这里是卡斯特兰，魔鬼的气息越来越浓了。

这里的人们崇尚魔法，到处都有魔法学校，但他们的魔法，在真正的魔鬼麦迪尤面前，就如玩人一般，传说亲眼见到她的人都会变成石头……

这儿发生的事是围绕着一个名叫芬琪的女孩子展开的；她是魔法学校的学生，但成绩非常差，于是她擅闯考试森林，然而她不知道考试森林中有一条路是通向大魔鬼麦迪尤居处的……

你会先碰到芬琪的爸爸，告诉你这一切，还给你一只芬琪的鞋子，但这又有什么用处呢？遁迹走下去，你会在魔法学校领到进入考试森林的准考证。

一路上，人们会告诉你在塞兰多进赌场的方法，也会给一些找芬琪的线索，如果你能见着他们的话。

在这里你碰上的妖怪比之上关不可同日而语，仅身高体阔的大土豆，居心叵测的小法师，依稀可见的外星蓝萤三个，就够让你头痛一阵了，还有个复活的恐龙——青龙，更是难缠，有时候见到它就发怵。



在魔鬼的恐怖下，一个崇尚魔法的城市
幽深的密林通向何方，卡斯特兰处

得力的爪牙——机器人把守的。

战斗是残酷的，执魔杖的沃罗克，吸血虫，防御力极强的甲壳虫与茄护士魅悟的铁弓鸟与杀手，还有僵尸般的木乃伊，



蛇身蛇发的麦迪尤
令人胆颤的女狂魔

但更讨厌是这里的路不再象别处那直观了，对不同的问题给出正确或错误的回答，就会走上不同的歧路。当然，走了几次回头路之后，穿梭的隧道已经大致有所了解，但哪一条路通向麦迪尤的山洞依然未知，幸好我们还能发现一些规律：考试森林的问题是一成不变的。所以找一张纸偷偷记下来，那么下次遇上时就可以从容不迫了。

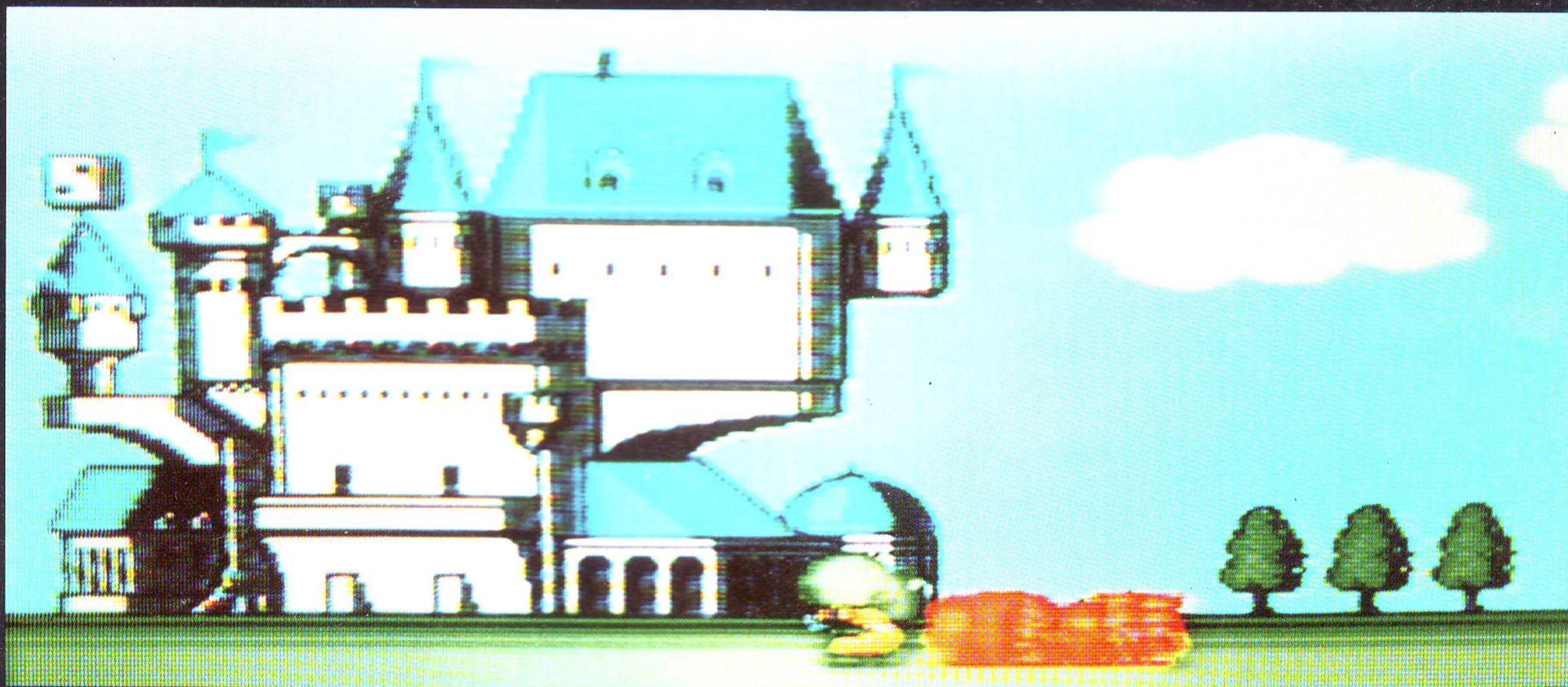
仔细分析人们的提示，用不了多久，就可以穿过考试森林了！

动辄就会让你生命力耗去大半。

但真正可悲的是走进里圈需要一个条件——你必须要有骷髅形的邪匙，但制作邪匙必须把杀生石放到黄金宝座上还得念一段咒语才行，而咒语只能在一本古书上找到……

长路上，杀机重重，恶魔的诅咒充斥道路，即便是万分谨慎，也很容易被一副小小的棺材抬回塞兰多，使一段心血化为泡影（找到的东西不能带回塞兰多。所以

由他，成败是很正常的，如果有人骂你是逃兵，也只好留得青山在，不怕没柴烧。



前面的路虽说很长，已不足为惧了，对掷骰人们充分利用，可以使你顺利前进，被打败了的小怪物们，也会留下一些相当可贵的宝贝工具——诱饵、奇迹药等等我必须提醒你，这些来之不易（塞兰多买不着）的宝贝一定要省着点用，只要知道了它们的用途，你可以让它们在关键时刻发挥极大的威力。

接下来就见着了麦迪尤，但你并不会变成石头，因为她并不如传说中那般可怕，但她为什么把芬琪骗到这里来呢？原来以蛇为发的她，居然野心不小，一心想……

STAGE5

这里是魔头——冥王哈德的老巢，一圈圈的道路漫长无比，而且这铁桶似的关障是由哈德斯最

赌神



能看到敌人的老巢并不很难，但哈德斯重兵镇守的魔墙你攻得进去吗？

每次从塞兰多出发，都必须重新找齐它们)因而救命草是必须大量购备的，以便征程不断地延续下去，只有此时此地，你才会真正体会到生命的可贵!

由于长久的战斗，勇士们的水平将会大大提高，甚至达到二十级以上的超一流水平。但如果你派出的勇士水平和装备以及工具不妥，即便你将以前学到的东西发挥得淋漓尽致，见到了机器人也一样会一愁莫展。

所以，我们真诚地希望你不会半途而废!



HP 204
MP 146
这个方格被诅咒了!
咒语的力量控制了哈夫。

大结局

战胜了机器人，就可以进入哈德斯的老巢了，人口国王会告诉你的。

与哈德斯决一雌雄的时刻已经到来!

让我们试着走一遭吧!

扔骰子!好，正好走到泉水处，继续走，哈，又到了泉水处，这种运气可不常见，不过如果主人公不是特瓦夫，那么考尔骰魔法也可以轻易做到这一点。

让我们看看都有哪些对头，随便扔一个骰子，遇着了，是乌阿布!其实这里的怪物大多是过去各关里的魔头，现在回到这里充当一个小小的爪牙，摇身一变，变得更加厉害了，瞧，身体都变色了!打败了乌阿布，连喝几口

泉水。啊!雷巴洛德，仅仅一个哈德斯的仆人就张，说什么哈德斯是无敌的!走着瞧!啊?魔法效?幸亏还有飞镖和诱饵“巴萨夫!”成功了!攻击诱饵!攻击!再用诱饵，攻击!哈，快打死他，哟，一下子就打去了一百多点生命力!看飞镖!哈打气真不错!如法炮制，打败了更厉害的金龙!可是怎么办?没办法，硬着头皮向前冲，快见着哈德斯生了什么?怎么回事?

以上的一幕还算幸运的，不信你走走看!

在这个狭小空间里，勇士的水平可以达到应手的工具却不够了，怎么办?我想你也清楚何

这就是地图上
有骷髅的地方，
会无情地夺去你的活力。



HP 164
MP 146
"我叫雷巴洛德，
是哈德斯的仆
E107

威猛无比的雷巴洛德——哈德斯
他独行天下以来，不知有多少英雄

大赌神局



HP 440

HP 255
MP 249
???...!

口气如此器
对他几乎无
力加倍,用
他反击了,
败他了!运
诱饵没了,
断了。噢?发

30级,但
去何从。

人。”

新最有力的爪牙,自
在他的剑下

正义之神的佑助意味着胜着胜
利是必然的,虽然胜利远在魔
海妖林的深处。



HP 153	"我是武器女神芭兰基丽, 你为人共而战,我很感动!"
MP 155	

赌神

不过无论如何,闯荡过魔海妖林的勇士,总不会在胜利前的一瞬间变得裹足不前了吧,虽然敌人还那么强大……

我最后的忠告:无论何时,无论何地,记住两件事:1. 正义终将重现风采。2. 知己知彼百战不殆!

尾声

好戏终于收场了。

……四个勇士回到家乡,过起太平的生活。

法依塔:每天被称作勇士,真不自在……

特瓦夫:有点寂寞,不过还是这样的生活舒服。

艾尔夫:还想四个人一道去冒险,生活太平淡了!

哈夫:有一天世界上再出现危机时,我们再去团结战

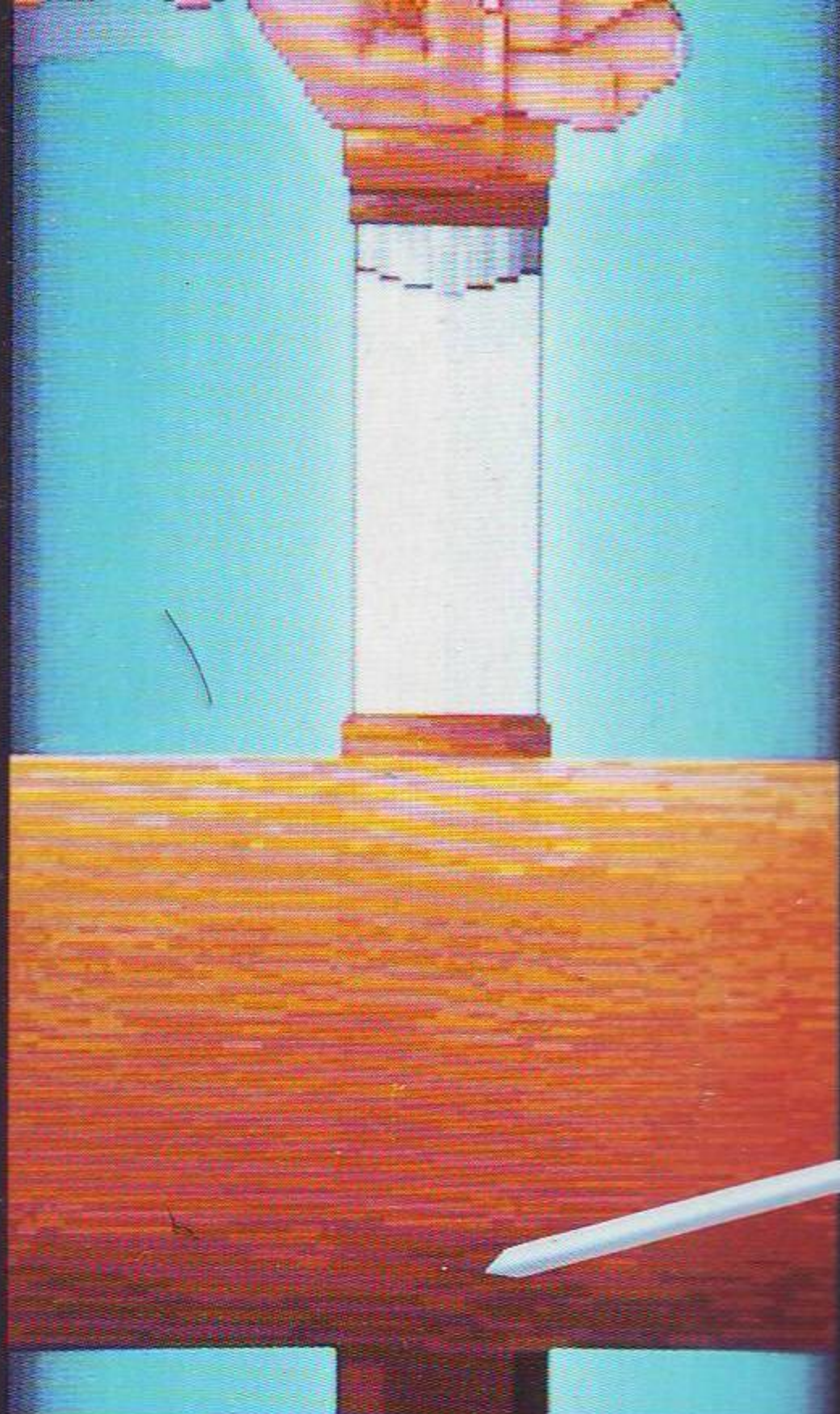
他们不愧是塞兰多的勇士!



HP 4401

HP 255	怎么办?	▶ 战斗 魔法 工具	逃跑 唤回
MP 249			

费彬



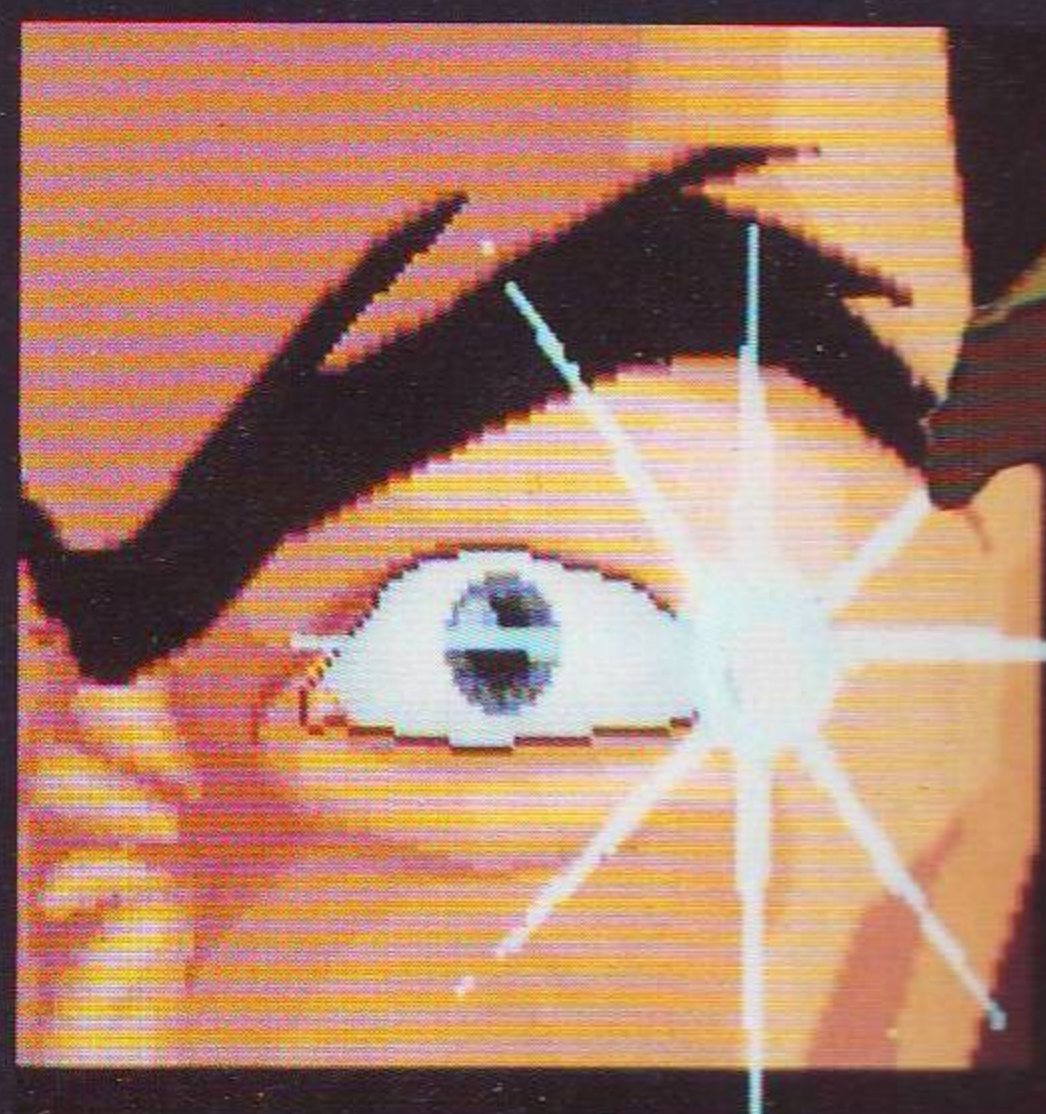
笑傲江湖



莫大的剑



莫大

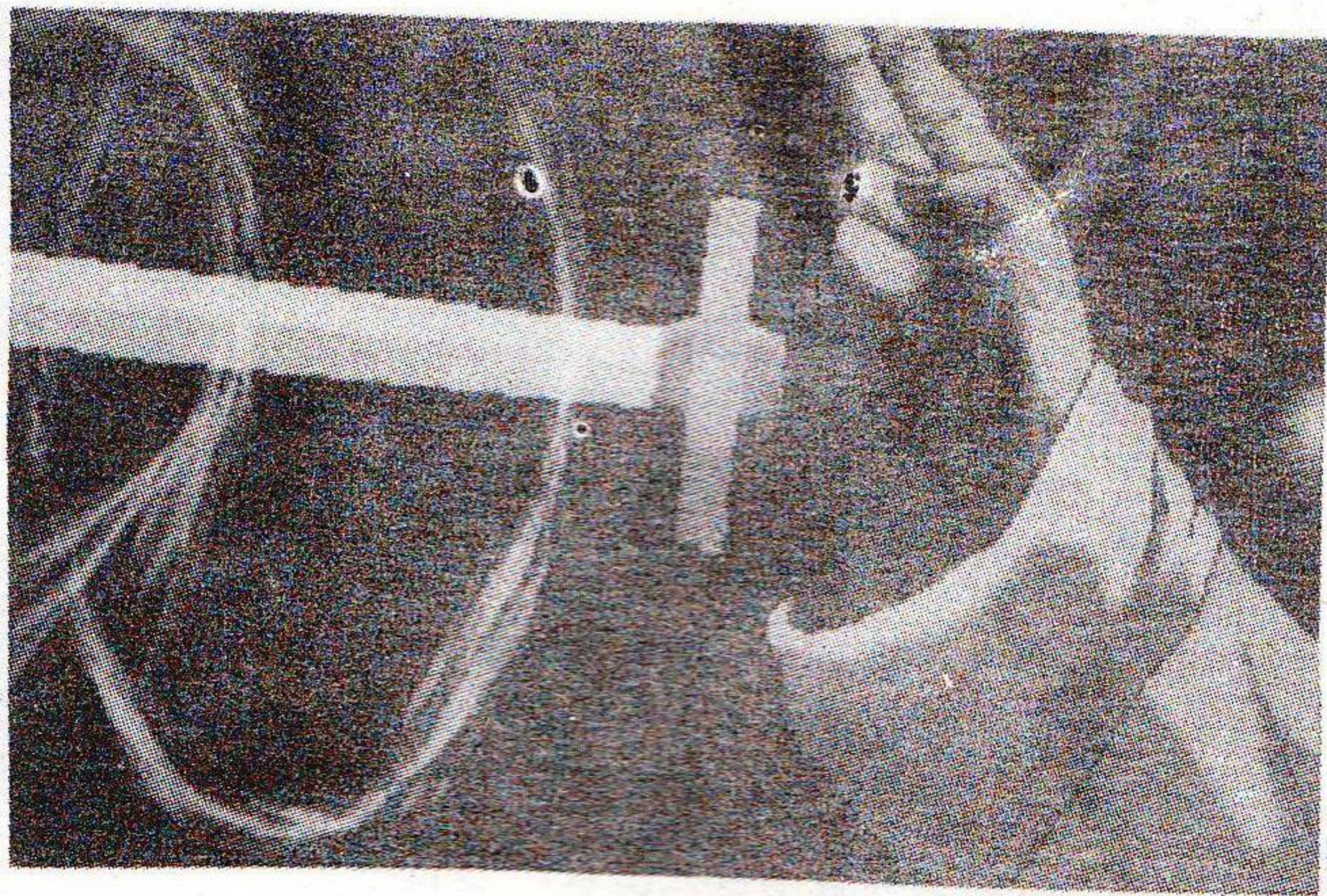


费彬惊异的眼睛



衡山派掌门潇湘夜雨莫大先生迎战嵩山派大嵩阳手费彬





《笑傲江湖》是台湾智冠科技有限公司93年推出的由金庸正式授权改编的一部游戏产品。该游戏取材于金庸的同名小说，并根据香港同名电影中的部分情节改编而成。

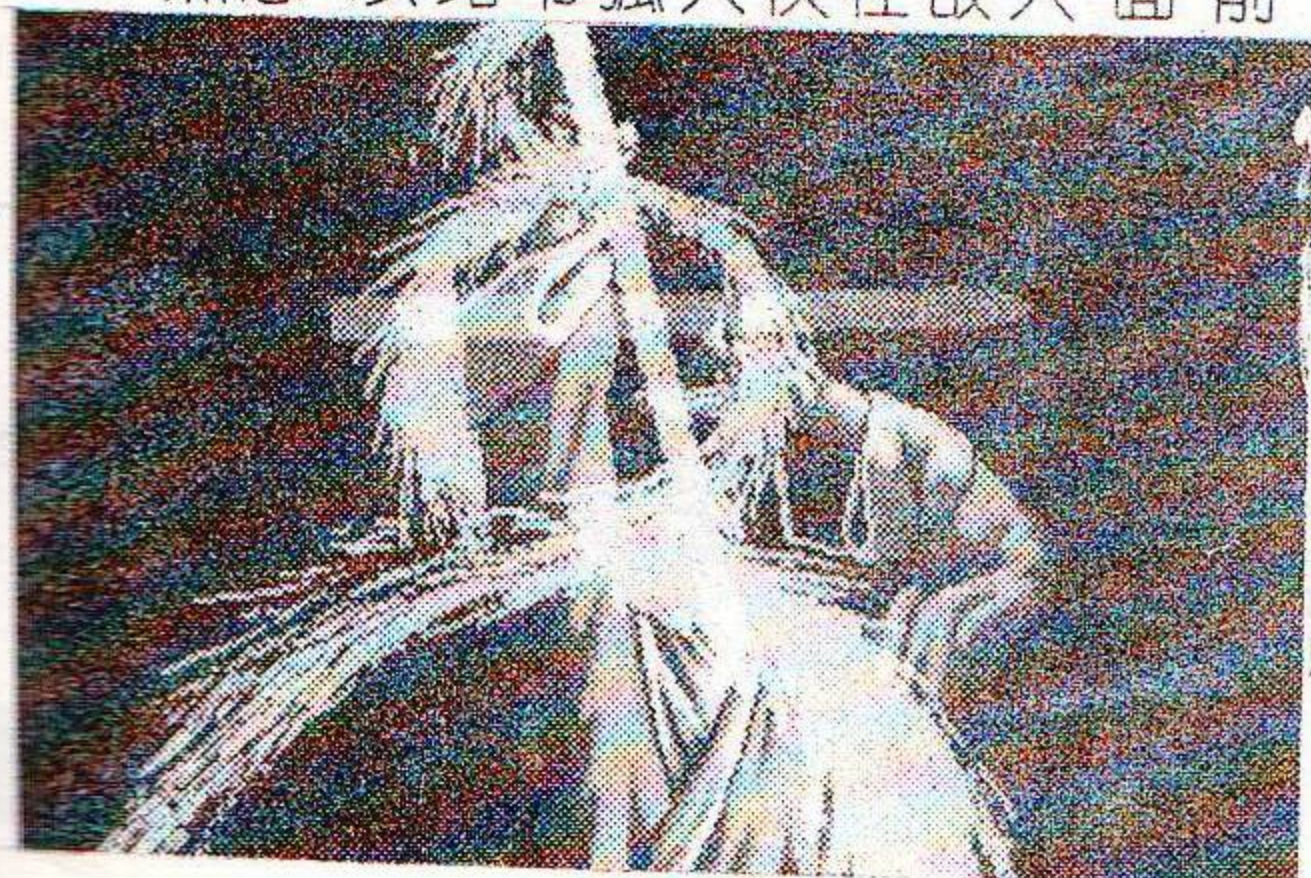
小说原作情节迷人，武侠迷百读不厌，哪个不想当一次令狐冲体验一次笑傲江湖的滋味，这部游戏正好迎合了广大金庸迷兼电玩家的愿望，一拍即合。

这部产品是基于IBM-286系列及其兼容机之上的，支持VGA和魔音卡/声霸卡，图象和音乐皆属上品，包括立体256色三维图象。人物造型逼真，动作连贯；音乐优美，耐人寻味。

好，让我们一同扮演令狐冲大侠，笑傲江湖吧！

一、人物的控制方法。

这个游戏采用的是三维画面，人物逼真，共有31个。但画面中的人物不是通常的上、下、左、右，而是左上、左下、右上、右下，因此控制令狐冲走动的四个方向键不是数字键盘中的上、下、左、右四个带箭头的8、2、4、6键，而是对应左上、左下、右上、右下四个方向的Home(7)、End(1)、PgUp(9)、PgDn(3)四键。这四个键的手动操作必须熟悉，以免令狐大侠在敌人面前

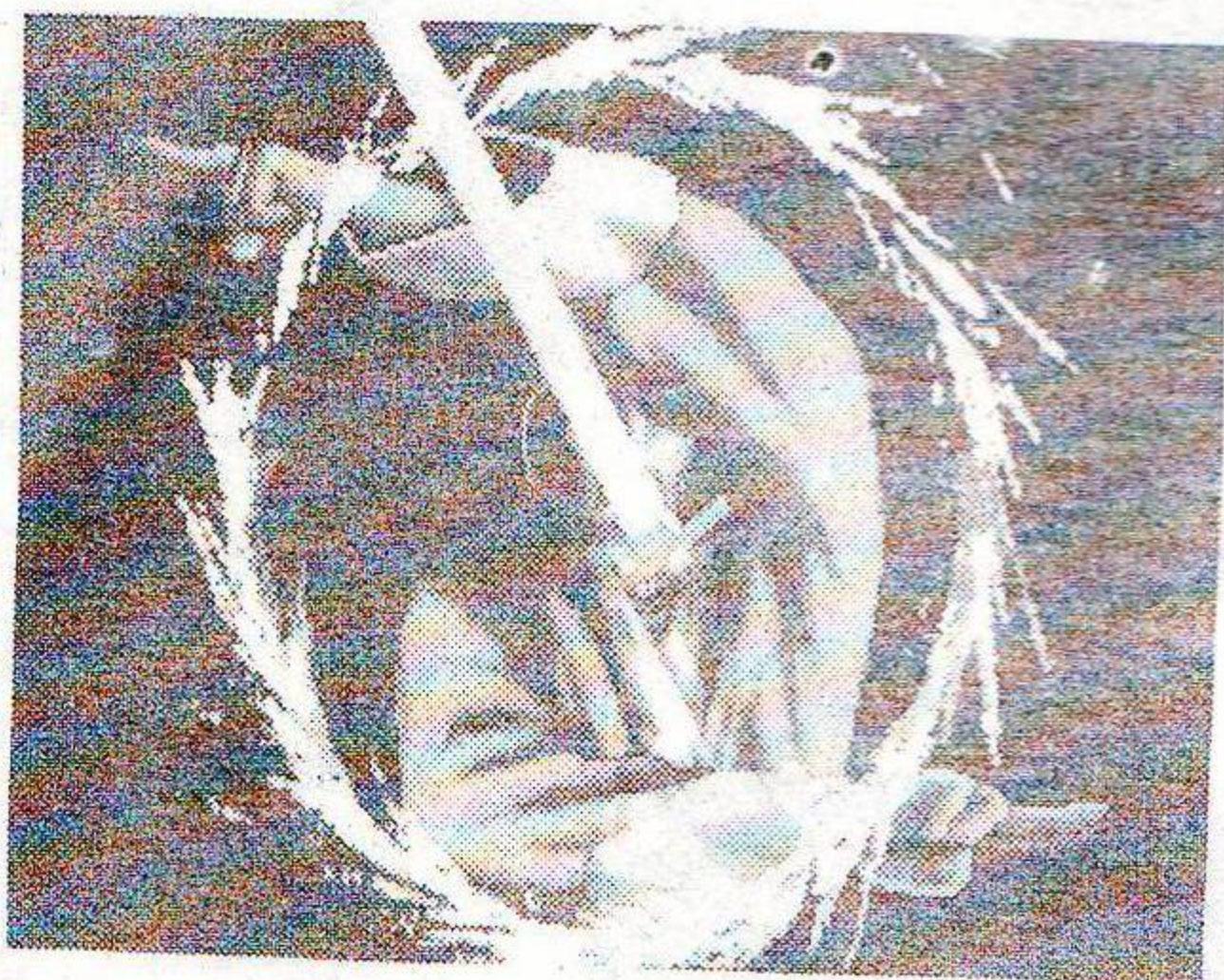


不知所措。

令狐大侠亦可运起**华山剑法**或后来学到的**恒山剑法**同敌人战斗，玩者可用空格键施展。另外，令狐冲轻功在武林中尚可数上一数，提



气一跃，便是一人多高。同仁们可按Ins键施此绝技。后来，令狐冲又学到了**独孤九剑**，功力大增。其招数共有**离剑式**、**浪剑式**、**荡剑式**和**撩剑式**四种，这四招威力无穷，

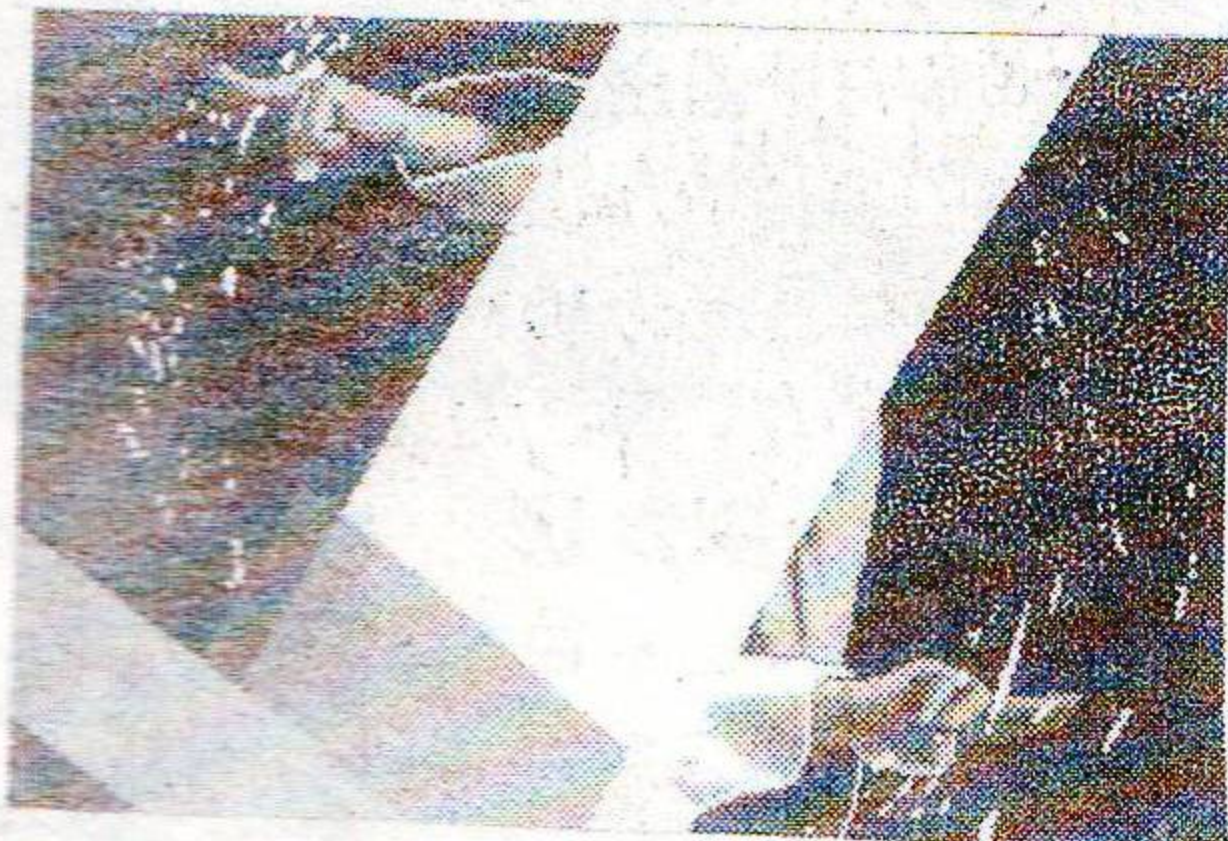


是令狐冲扬威武林的法宝，如何使用，我暂不透露，以防偷拳之辈不劳而获。

在闯荡江湖有过程中，也会遇到亲人或朋友，当然不能一并杀

却，应上前交谈。另外，画面中有时会看到一些方方正正的小红箱子，这些箱子中通常会有药品，应该走到箱子跟前将箱中物品取出。在杀死敌人后，亦可在敌人身上找到一些物品。这些搜寻、检查和对话都可以用F1键实现。

正所谓人在江湖，身不由己。令狐少侠尽管侠肝义胆，武功超群，但刀剑无眼。因此必需备些良药，以防不测。这些物品，令狐冲在闯荡江湖时便可以找到，只要按F2键，便会出现。物品主要有以



下几种：

1、**笑傲江湖曲谱**：选择此物品后，便传来一阵熟悉的音乐。当然，这只能在你的机器上配有音乐卡时方能听到。

2、**华山剑谱**：可将基本武功改为华山剑法。

3、**恒山剑谱**：可将基本武功改为恒山剑法。

4、**大补丸**：治伤良药，可恢复令狐冲的一部分体力。

5、**金创药**：可以恢复一半体力。

6、**天香断续胶**：恒山派的治伤

灵药，作用非凡，可以恢复令狐大侠的全部体力。

7、**熊胆丸**：亦是恒山派灵药，可恢复部分内力。

8、**猴儿酒**：令狐冲嗜酒如命，喝口猴儿酒可以恢复一半内力。

9、**大还丹**：可恢复全部内力。在令狐冲大战左冷禅和岳不群的时候，大还丹功不可没。

令狐冲不可能一开始就天下无敌手，不小心就会魂上西天。为避免从头再来，每一场凶险的战斗之前最好用F10存一下盘。

令狐冲亦可用F8抛弃一些物品，用Esc键了解自己的当前状态。在可能的情况下，Esc键可以解除一些键的误操作。

好，我们再来熟悉一下画面。进入游戏后出现一个主选菜单，包括重新开始游戏、载入进度一或进度二、返回DOS等四个选项。让我们重新开始游戏。这时便会出现令狐冲同其师傅岳不群、师娘宁中则和他的小师妹同在华山的图像。请注意画面的右下角有两个矩形长条，其一为红，其二为蓝。红的表示令狐冲的**体力状况**，如长条中的红色没有了，令狐冲将与世长辞、呜呼哀哉。所以，见体力下降时，就应该赶紧用药。蓝色长条表示**内力状况**，令狐冲每用

独孤九剑，内力便会消耗，也要及时补充。另外，与敌人交手时，画面的右上方会显示敌人的体力状况

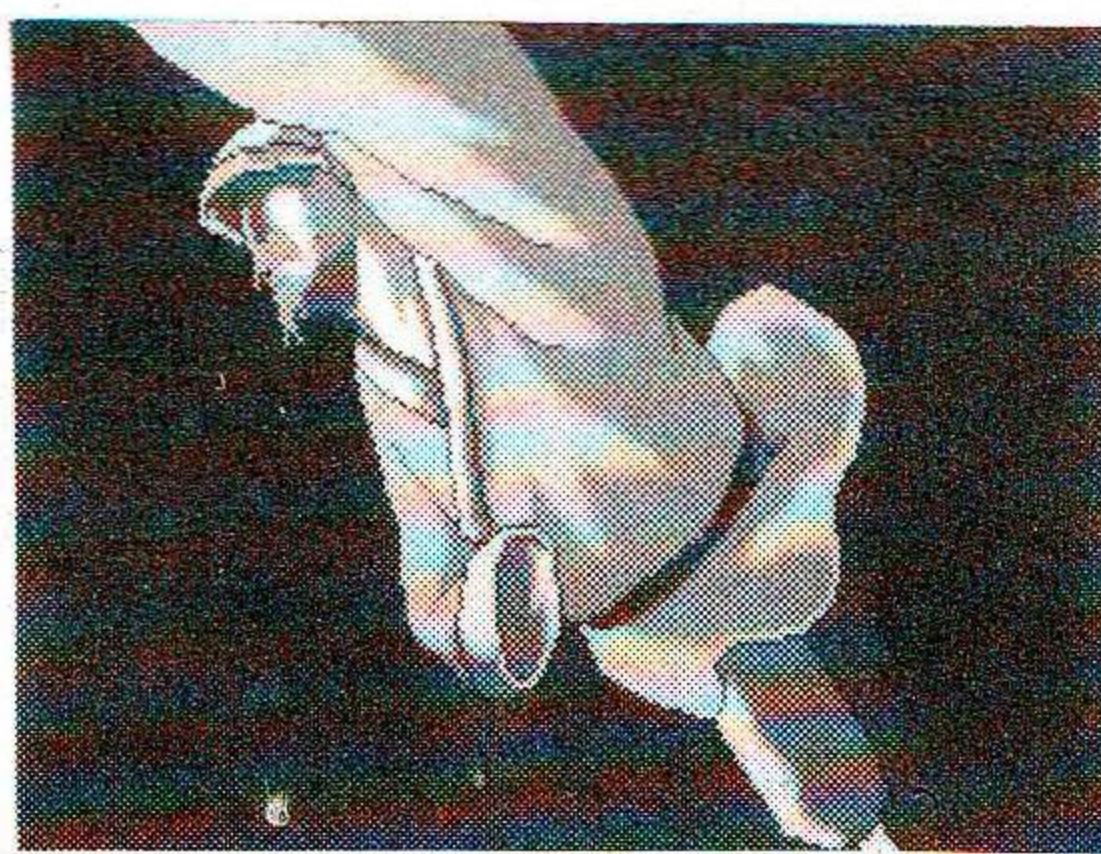
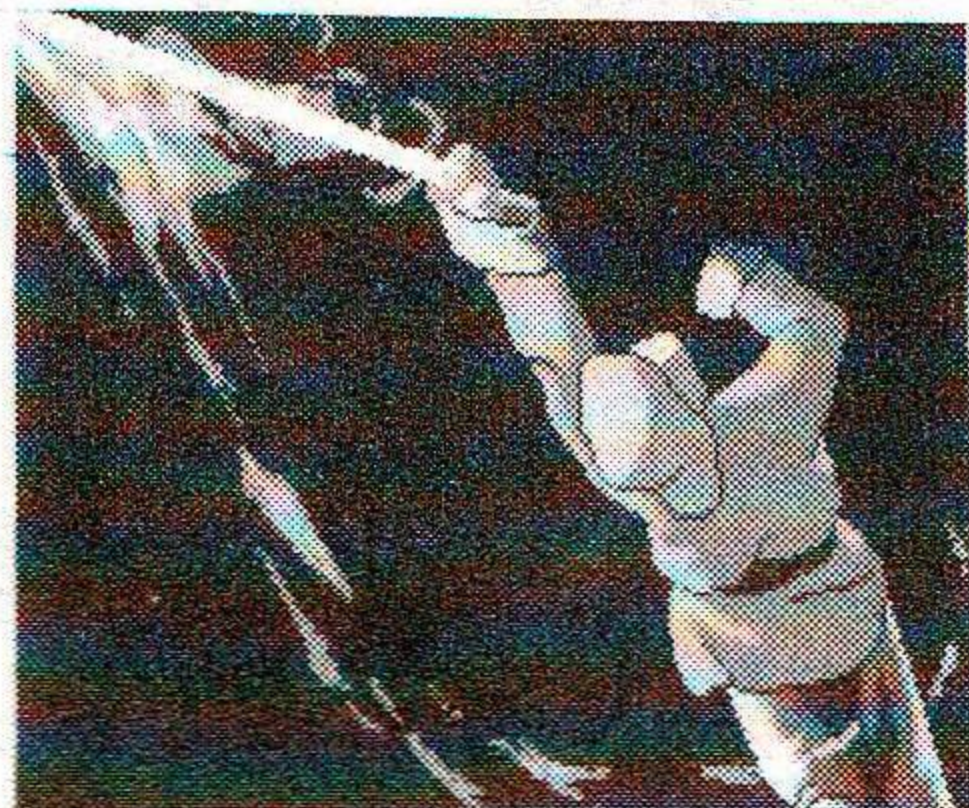
长条，使你知己知彼。

二、闯荡江湖

令狐冲在华山同其师父、师娘和小师妹交谈过后，就要离开华山，代替师父去参加刘正风的金盆洗手。但出门之前别忘了到自己的房间取金创药、大补丸和熊胆丸。

一下华山，正见到福威镖局的总镖头林震南被人围攻。令狐冲一来，那些蒙面客便会一哄而散，但林镖头也已奄奄一息，临终前，将剑谱所藏之处告知令狐冲，望他转告其子林平之不可翻看图谱。令狐冲受人之托、忠人之事，拿到了林老前辈遗下的大还丹，踏上江湖血腥之路。

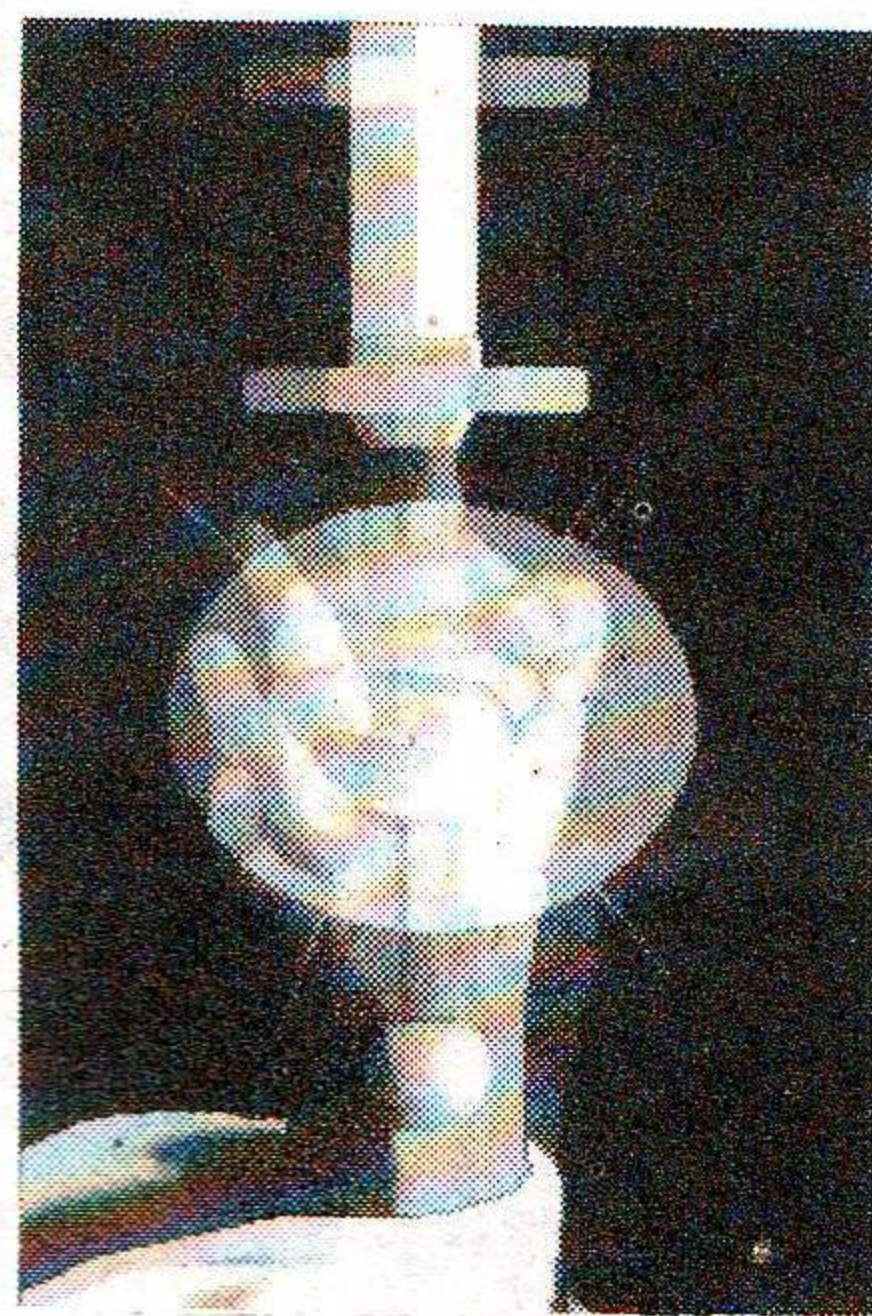
在路上，会遇到不少敌人，有剑客、镖客等等。令狐冲此时还不会独孤九剑，只能用华山剑法与其周旋。



对于使剑的敌人，只要原地不动，猛按空格键，敌人便会上来找死。而

对付那些发镖的敌人，就得灵活使用步法和轻功，躲开飞镖，一方面避免与敌人站在一条线上，一方面又

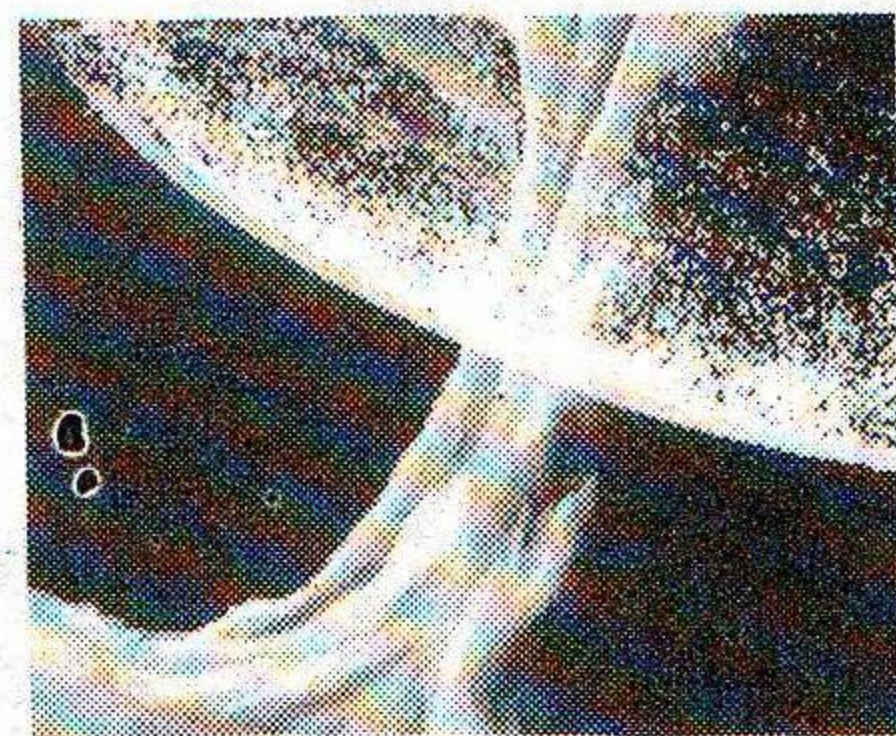
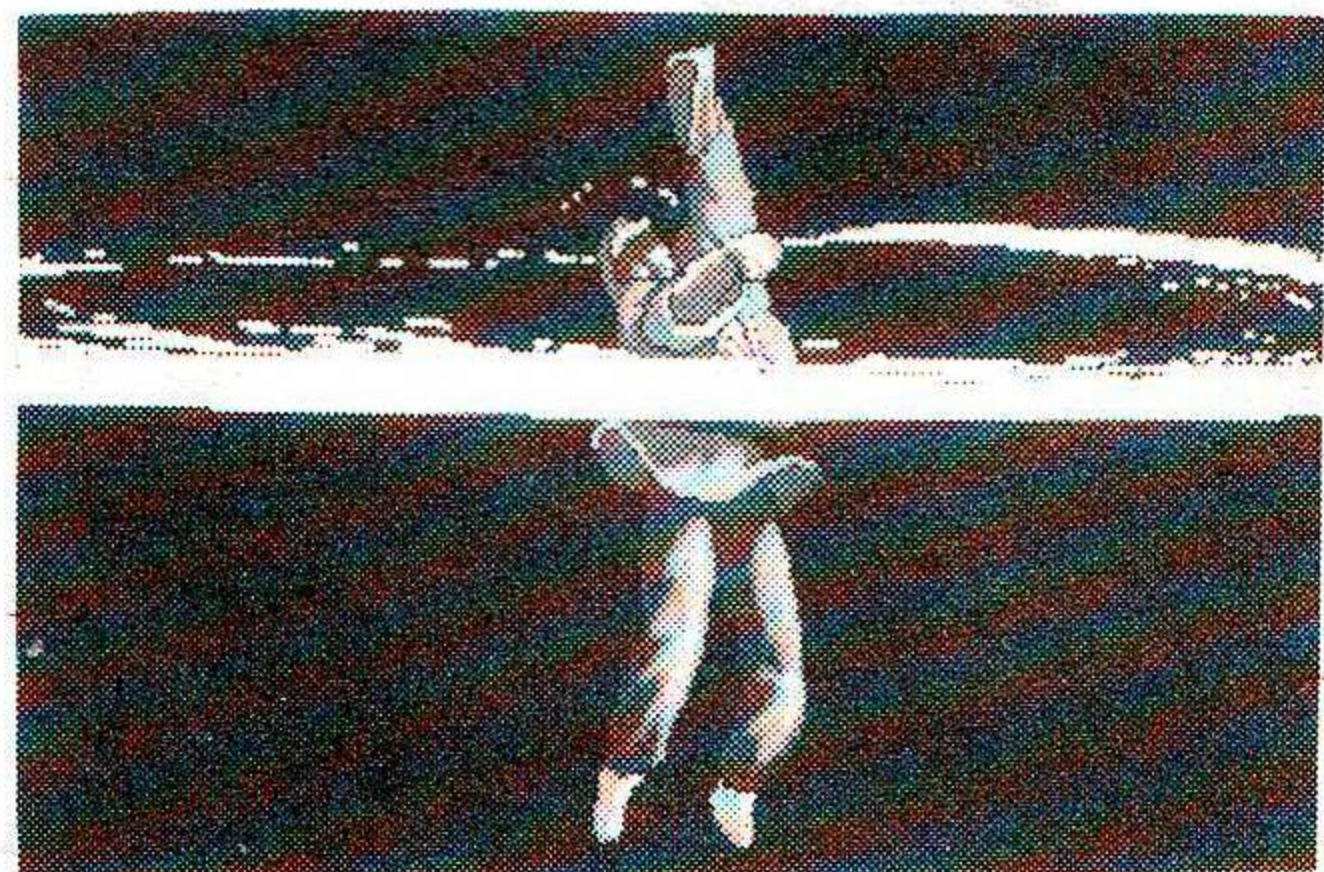
要走到敌人近前，来一招华山剑法。最灵的一招就是将敌人逼到树前，使之无可退避，便可致之于死地。但



这一招千万不能用来对付使快剑的敌人，否则一剑杀不死，敌人就会迅速反击，造成伤害。闯荡江湖时，应随时注意自己的体力，一旦受伤过重，必须使用金创药和大补丸。同时应注意树林边上的红箱子。另外，镖客身上通常携带大补丸，剑客和后来遇到的道人、尼姑身上通常携带金创药。在搜寻之前，应先用F2键查看一下自己所携带的物品，若相应的物品已经达到了10个，就应该根据情况使用一个该物品；若体力已满，就暂时不要用F1键搜查，避免浪费，待回头物品不够时再来搜查。

走着走着，令狐冲突然见到田伯光这个采花淫贼正在调戏恒山派的尼姑仪琳。五岳剑派，连气同枝。令狐冲热血上涌，侠义之心顿生，于是大战田伯光。无奈令狐冲的华山剑法尚弱一筹。令狐冲终于体力不支，重伤昏迷。（此时，不必浪费金创药或大补丸，即便把所有的治伤灵药都吃了，你还是打不过田伯光。）

不知过了多久，令狐冲悠悠醒转，耳畔传来一阵悦耳的音乐。令狐冲爬起身来，循声而去。（此时可以使用金创药等恢复体力）。在一山坳中发现了刘正风与魔教长老曲洋。



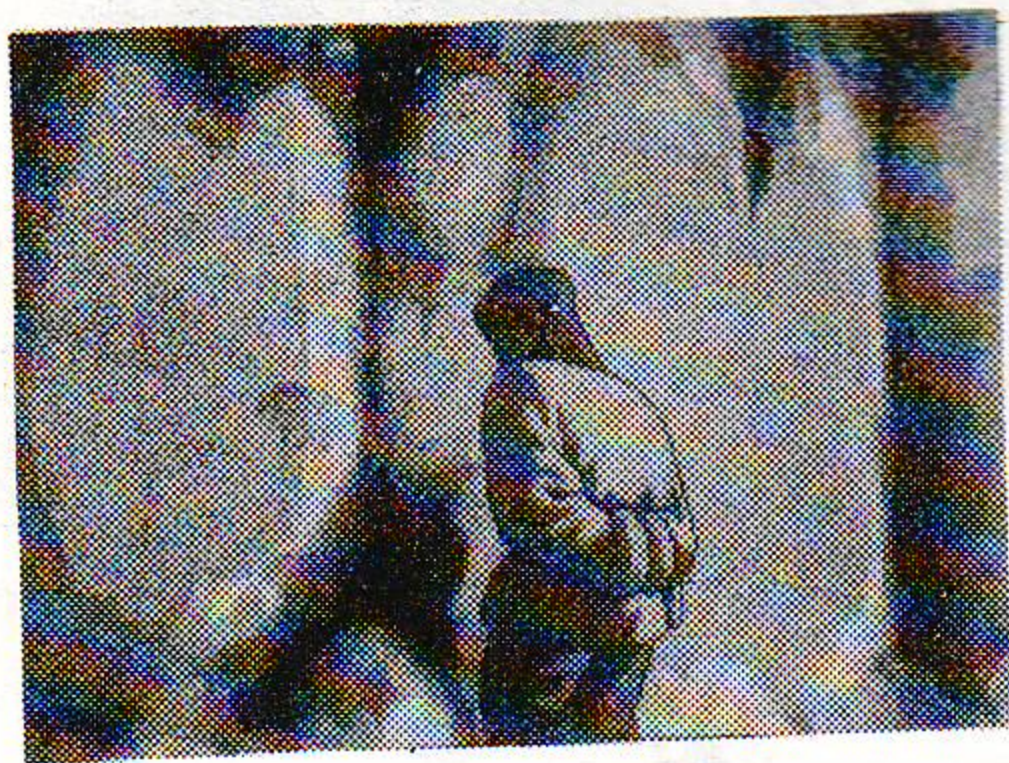
这两人以音律相知相交，刘正风为此而金盆洗手，后因五岳剑派盟主左冷禅派大嵩阳手费彬等前去阻拦而未果。刘正风不愿背信弃义去杀曲洋，于是全家被杀，自己同曲洋也身负重伤，临终前二人同奏一曲“笑傲江湖”。令狐冲赶来时，费彬正要对付两人和曲洋的孙女曲非烟下手。便在此时，山坳的树林中传出胡琴声，衡山掌门潇湘夜雨莫大先生到了，两人展开了一场惊心动魄的战斗。莫大杀了费彬。刘正风和曲洋将乐谱交与令狐冲之后也双双毙命。

令狐冲回到华山，岳不群为了惩戒令狐冲交结匪人，令其到华山玉女峰思过崖面壁一年。令狐冲在思过崖，遇到了华山派剑宗高手风清扬，传授了独孤九剑，此时玩者可以在游戏的动画中欣赏到精彩的武功。独孤九式共包括五招：离剑式、浪剑式、荡剑式、撩剑式和落剑式。令狐冲只能使用前四招。

离剑式，令狐冲纵身跃起，剑离鞘上抛，待剑人同时下落，一推剑把，剑身旋转前飞。此招威力有限，每使一次，大约消耗四分之一内力。

浪剑式，令狐冲前后旋转，同时向各个方向发出一个个小暗器。此招虽可伤敌，但威力不强，攻击力不集中，可暂时对付围攻上来的敌人。每使用该招一次，仅耗费内力的七、八分之一。

荡剑式，令狐冲拔剑横掠，纵身前滚翻，剑剑随身。此招威力较大，可对付面前的敌人。但起势较慢，可能被使飞镖的人击中。该招



耗费三分之一内力。

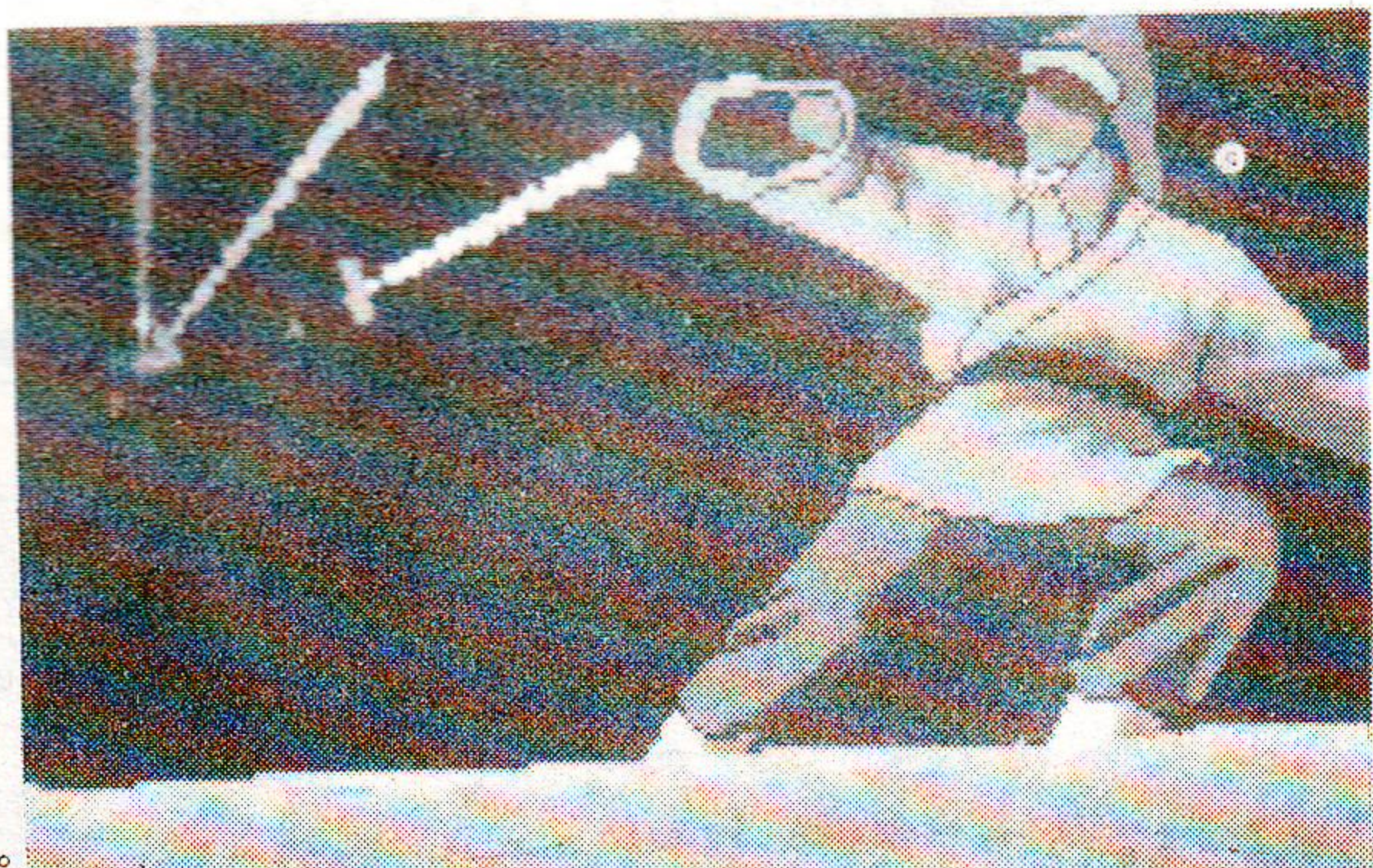
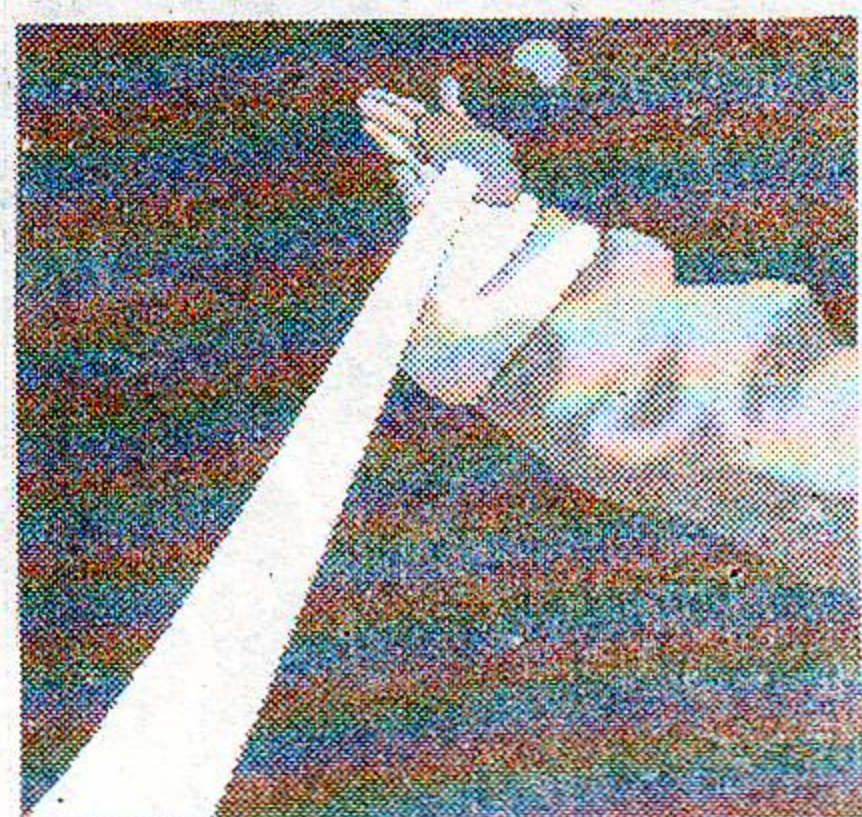
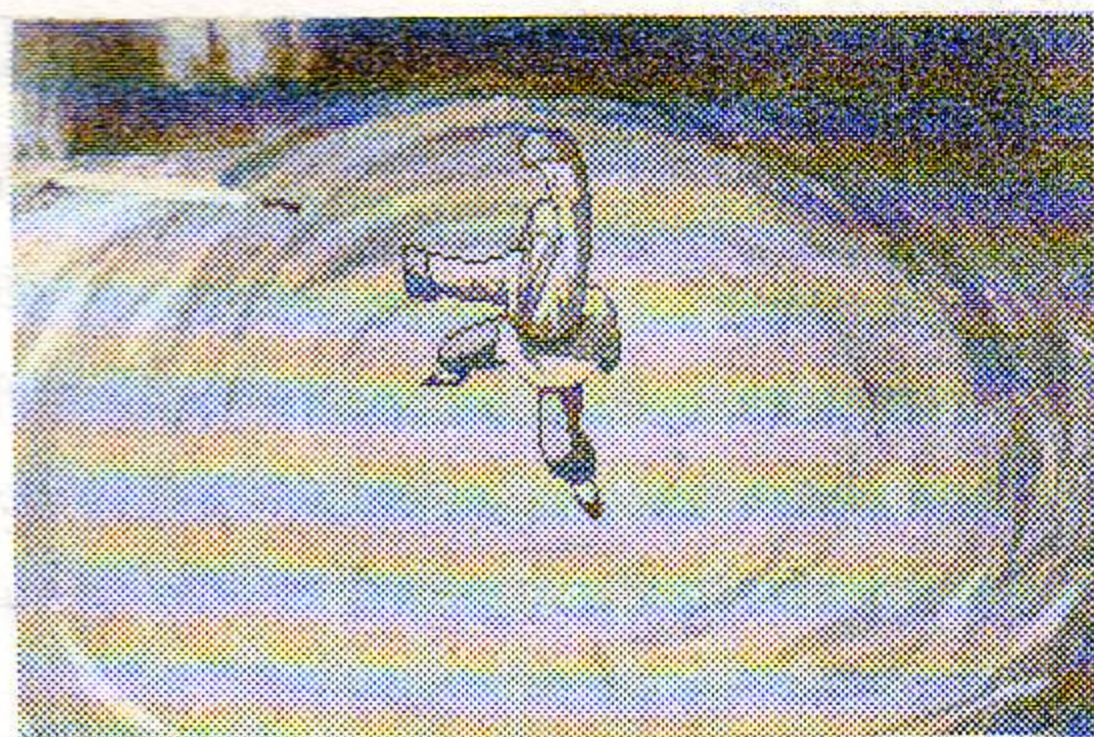
撩剑式，令狐冲持剑纵身高高跃起，同时在空中打一个前空翻，挥剑击出。只见剑下剑光闪烁，雷电轰鸣，形成一道剑幕。幕下的敌人，必会血肉模糊，奔向极乐。该招威力强大，但落点不易掌握，须使用一段时间后方可灵活运用。该招约耗费一半内力。

会了这四个剑招之后，令狐冲大可扬威江湖了。首先会遇上田伯光，这次他可不会饶你一条小命了，你的华山剑法仍然打不过他，好在有独孤九剑，三个离剑式或两个荡剑式就足够了。但要注意随时补充体力和内力。之后，可用三个到四个荡剑式战胜剑宗高手封不平。然后岳不群就会解除对你的惩罚，让你护送林平之到林家的向阳老宅去取辟邪剑谱。这一路之上，你必须快步走在前面，将前面的敌人消灭掉，否则待林平之被敌人围攻的时候，你哭天不灵，叫地不应，只好杀身成仁了。

后来令狐冲被岳不群逐出山门，卷入正魔两教之争，救出盈盈，充当恒山掌门，杀魔教教徒，救出原魔教教主任我行，杀败左冷禅，战胜“伪君子”岳不群，这一系列惊心动魄的争斗使你大过其瘾。最后任我行还会告诉你一个更加令人震惊的事：东方不败要当皇帝！令狐冲义不容辞地投入新的战斗。

欲知后事如何，待咱们继

续闯荡江湖，
通研台湾智冠
公司游戏新软
件《东方不败》，便知分晓。



操縱海運，
在商場上創一番事業



大航海時代

1492年哥伦布发现了新大陆，十年后，大部分的欧洲航海家已经对北大西洋和地中海的航海路线了如指掌，但是没有人知道未来的发展会是怎样……

你是一位年轻的葡萄牙商人，本是贵族后裔，自从父亲从海上失踪后，家族声望即一落千丈，现在，你决心成为商人和探险家，务求得到财富和声誉，重振家族雄风。

KOEI的大航海时代(uncharted waters)是个不平常的游戏。你看不见任何怪物，不用消灭坏人，也不用过重重难关，但却要开始一段紧张万分的冒险历程，实际上，你将要探索整个世界。

游戏开始时，你只带着少量的黄金及货物，从家乡港口里斯本乘船出发，先要以低价购进货物，(在里斯本，糖是一种价廉物

美的货物)，然后，驶往附近港口，卖掉货物，赚回一笔可观的金额。北面的波尔多是一个很好的地点。

当你积累了财富和经验后，你的名声日益增长。假若你为店主们找到他们所需的特别货品，他们定会好好地赏赐你。最后，你有足够的金钱，可购买更大的船只，每次旅程都会给你带来更好的报酬。

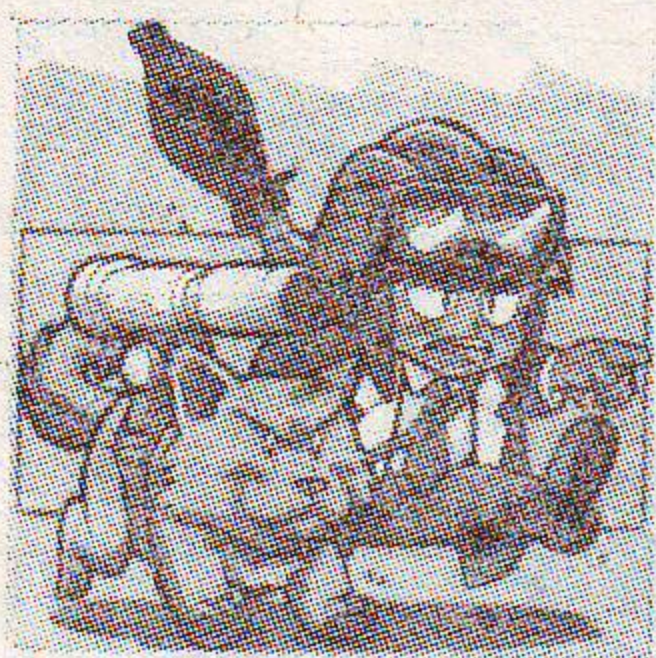
不久，你逐渐受到葡萄牙国王的注意，他对你也有所求。你若能把握时机，可在数年内青云直上，连升为富有的青年贵族。

名声愈大，你的野心愈大，在一次拜访王宫的活动中，你与美丽的公主邂逅，两人一见如故。坠入情网。你一心要迎娶她，并要取得国家的统治大权。为了达到目的，你运用财富在其他港口扩大影响力，而且还和敌军舰队展开

对抗。

你的一生都是以探索不知名的世界为主，从美洲到神秘的亚洲，非洲等地，你都会加以发掘，这是“大航海时代”最吸引人之处，它让时光倒逝，使你走进熟悉的过去，重温历史的回忆。

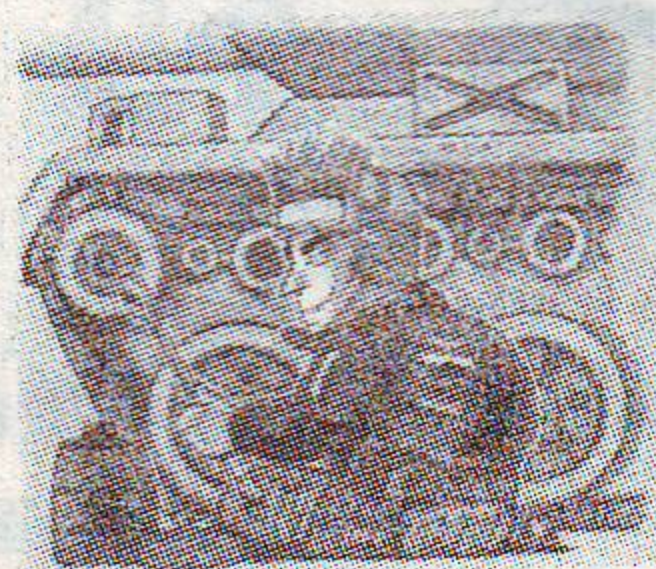




主人公



女战士



机械师

众望所归的RPG高水平之作铁甲战队2终于登场了。这是一个令人发狂的坦克对战游戏。坦克可以不断地改造更新,增强威力。里面的世界太无奈,里面的世界太精彩!

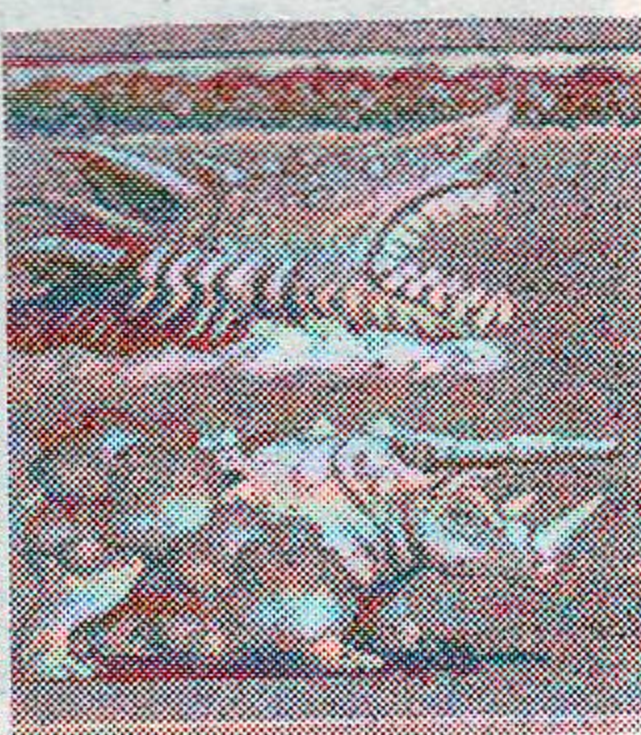
时值末世,世界各地纷纷爆发战乱,各国政府一片瘫痪,一群哥拉普军团的恐怖怪兽乘机主宰了地球,主人公为了生存,召集战友,改装购买回来的残旧坦克。打倒悬赏缉拿的怪兽。他们要利用获取的赏金,购买零件,改装自己的坦克,提高战斗力。

主人公伙同好友机械师和女战士,带上宠物小狗,外加一辆坦克,就组成了一支猎取怪兽的铁甲战队,主人公身为猎兽专家,自然是队伍中的领袖。机械师心灵手巧,坦克一出故障,就能马上修好。女战士不愧为一名出色的巾帼英雄,肩负反坦克火箭炮,冲锋陷阵。强将手下无弱兵,那只顽

皮的小狗,也毫不示弱,跟着主人,出生入死,身经百战。这支铁甲战队拥有的坦克最初只能起点防御作用。

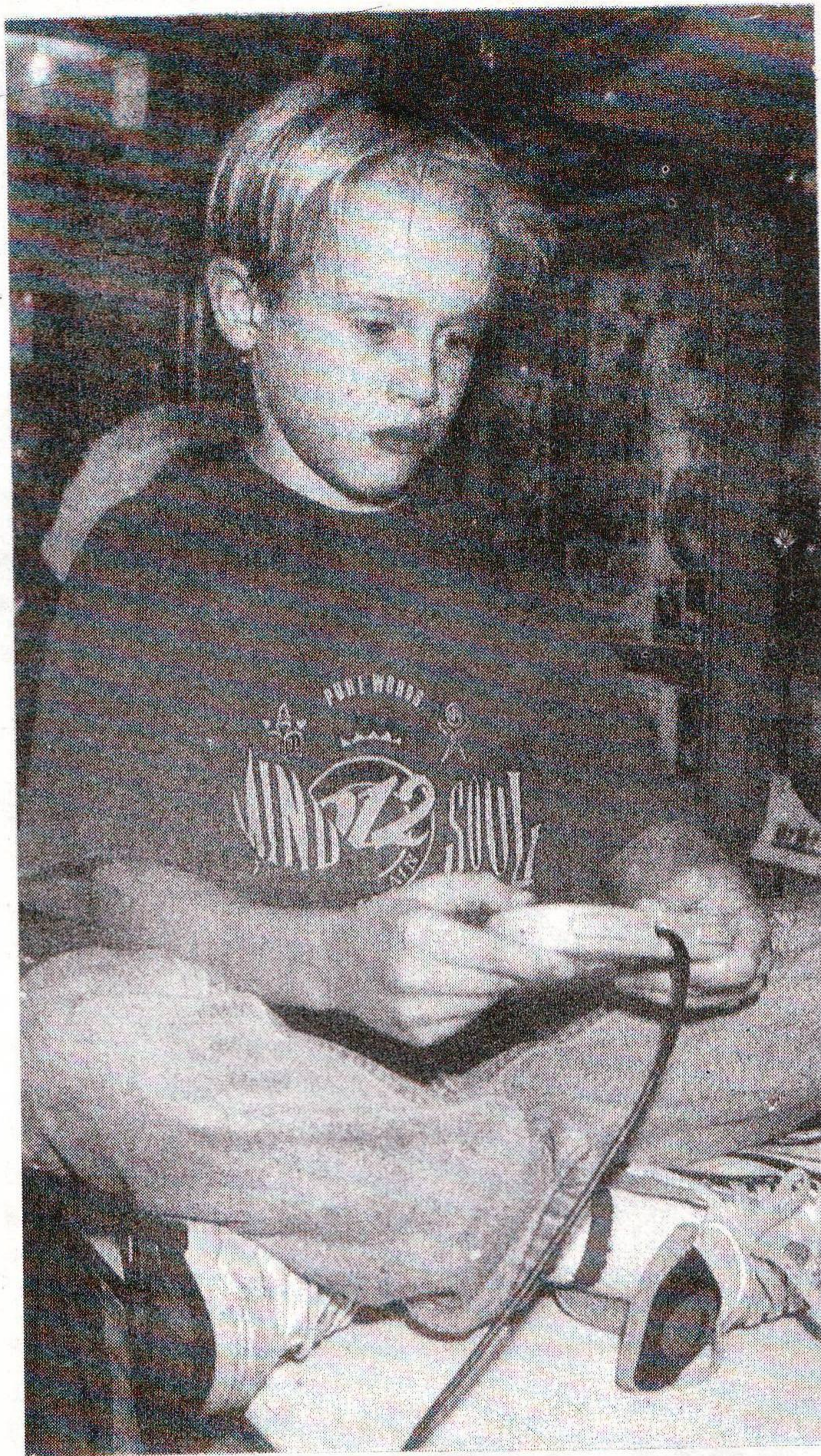
改装坦克的基本方法是转换坦克的零件。外壳是决定车型的基本零件,外壳的刚硬性关系到坦克的防御力;弹心的大小决定坦克的战斗力,引擎决定坦克的运载总重量;操作装置决定坦克的移动性能;兵器的种类也能左右坦克的攻击力,与车体外壳有关的改装必须在改造处进行,其他零件则可在出售坦克装备的店铺里购买。改装方法非常简单。

哥拉普军团的怪兽们形巨大,面目可憎。他们是屠杀人类的恐怖主义分子。主人公要随时收集情报。通缉令常常贴在街道四周,通缉令设定“强化周期制”,在周期内打倒指定的怪兽可获得加倍的赏金。



作战的战场是街道和旷野。奇怪的是坦克还可以上船进行水上作战。战船一旦沉没,战车也不能幸免。但不要紧,可以打捞,但必须向打捞船长缴纳佣金,打捞范围的大小全看你佣金的多少了。更为有趣的是,你在战斗之余,可以在街头玩一玩游戏中的游戏,如射靶游戏,青蛙比赛,自动点歌台和游戏机,但要花钱。可别太贪玩啊,玩物丧志,还是干正事要紧!





超级

闯关族

麦考利

当今世界最出名的童星无疑是美国的麦考利，他主演的影片《独自在家》片酬是500万美元，简直是天文数字。所以麦考利被称为百万童星。他的表演机智、诙谐、天真，尤其是他那双又大又笨的旅游鞋，更是让人忍俊不禁。麦考利对这些都不感兴趣，他最感兴趣的事还是玩游戏机。在他第一次拍电影时，任导演菩萨慈眉也好，金刚怒目也罢，这老兄台词怎么也记不下来。情急之下，导演打出糖衣炮弹，答应麦考利只要背下台词，就可以玩游戏机。此药极灵，麦考利三下五除二，台词马上记熟。然后大过电玩瘾。图为麦考利闯关时的英姿。

在新浪潮下变幻的欧洲市场

桥本义和

时隔一年，再次采访欧洲的实业界，发现欧洲的电子游戏发展迅速。游戏市场占有率进一步扩大，各地相继举办国际玩具展览会。在今年的展览会上，任天堂和世嘉受到各国买主的密切关注。

由于世嘉MD的行销甚好，任天堂也投入了超级任天堂，以16位机加入竞争。据任天堂的销售代理商——邦迪·法兰西说，去年的16位机在法国的销售量为80万台，而8位机只有46万台，二者的销售额大大逆转，欧洲市场已经完全进入16位机时代。两大公司之间充满火药味的商业大战正如火如荼。

这一热潮在以纽伦堡为代表的各地的国际玩具样品会上也有所反映，今年任天堂、世嘉开设的大型展台非常引人注目。领先世界的任天堂、世嘉两社以及雅达利、丢默公司共同参加的游戏市场，将会有突破性进展。在各个会场中，任天堂的立体画面（3D）仿真游戏“STAR FOX”等热门新软件的前面，到处都挤满了各国的买主，盛况空前。另外，这一电视热潮也使娱乐渐渐渗透到市场中。坚挺的欧洲玩具市场中，电子游戏超级市场呈上升趋势。由此可见“新浪潮”确实推动着市场的转换。

广受欢迎的模拟枪战LOOK—ON (世嘉)



模拟枪战LOOK—ON极受欢迎，年初第一批产品一上午就被抢购一空。市场上出现持续断货的局面，厂家立即重新生产，3月中旬又投入市场4万

个。LOOK—ON能使你身临其境地体验到现实世界体验不到的幻想世界。通过红外线数据功能，能使光线枪的有效远景射程稳达5.5米以上，游戏开始时，随着一声“预备—放”，效果音通过IC音响传送出来。

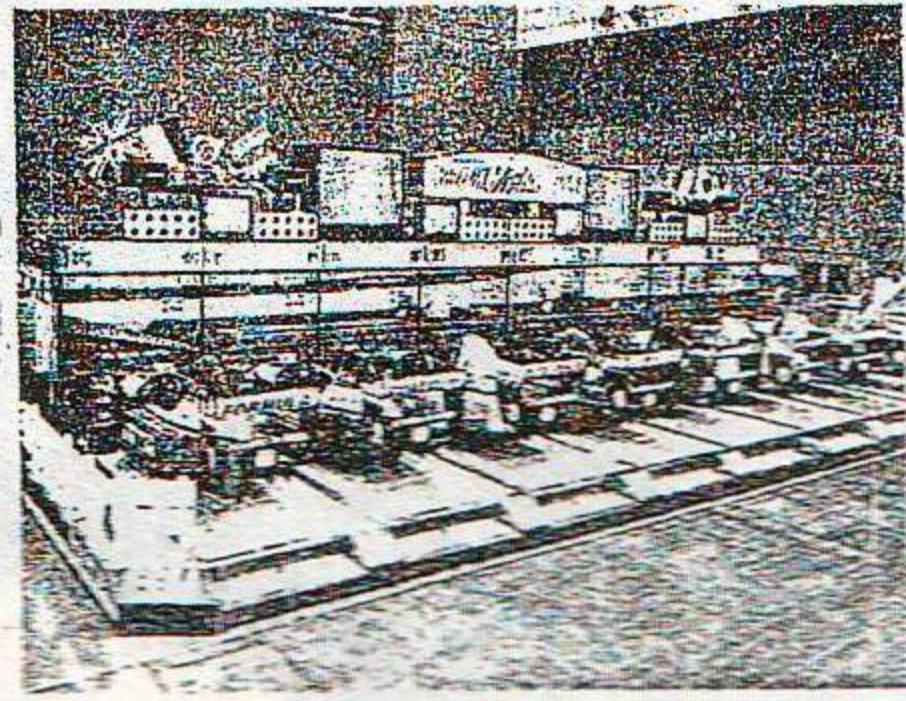
厂家的销售对象原本是儿童，但意外的涌现出许多青年游戏迷。当一些杂志作介绍后，年轻人蜂涌而至。据说还有许多“生存游戏”爱好者也表现出兴趣。针对广泛的市场需求，厂家从3月份开始进行强有力的促销宣传，首先是电视宣传，计划3月14日起到年底宣传量达到年初的3倍。

世嘉事业 (公司)

模拟仿真的新型汽车登场!

去年8月上市以来，博得赞赏的CG(电脑、图像)感觉的驾驶模拟车作为基础，强化了图像，音响、操作性，提高了临场感，对细微部也作了研究和改良的全新的大型体的汽车。

图像在一秒间最多能表示18万多角形



2月の18、17日に東京メッセで開催された「第2回AOUアミューズメントエキスポ」にCG体験システムマシンとして出展。3月2日には六本木キーゴに設置、運営を開始している

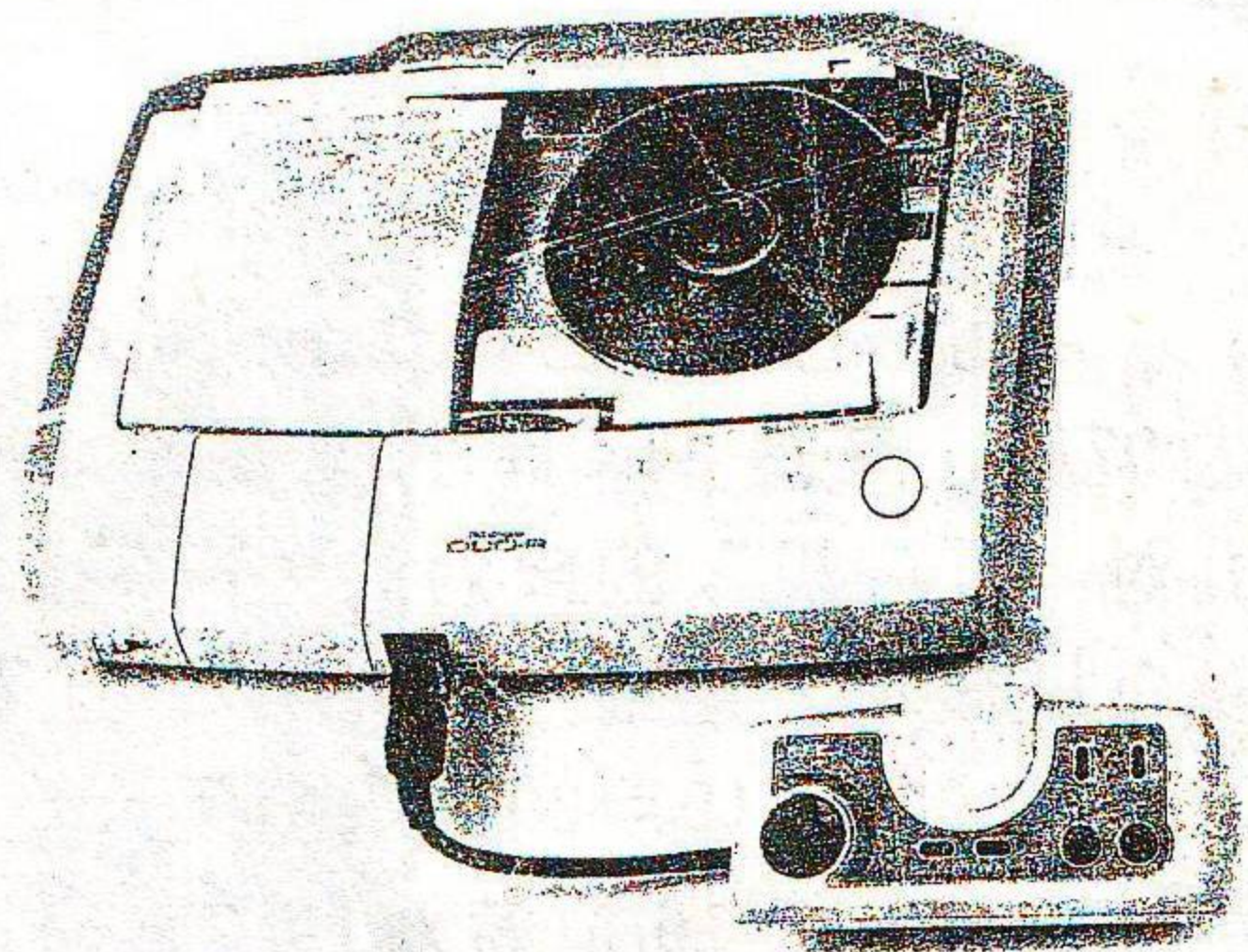
的世嘉开发的CG 'MODEL' 被使用，并实现了高强度的3D手段。还有，画面采用了74英寸的超大型投影机、座舱则使用了舒适的舱空用系列产品，移动座位可以整个进行上下左右移动，随着发动机的运转而振动变化，用身体感觉汽车带来的动感。可以说凝结了历来汽车游戏的最新技术。

PC—ENGINE DUO—R发卖

91年秋，作为CD—ROM二合一游戏机而首次登场的是PC—ENGINE DUO，用户的评价非常高。一年中销售量多达50万台。为了进一步促进CD—ROM的普及，大幅度降低成本，又开发了PC—ENGINE DUO—R。在没有改变基本性能的基础上，仅仅减掉少量机能，就降低了两万日元。

现在面临着市场的扩大，普通价格的CD—ROM机被认为是必不可少的。制作厂家、各公司为了尽快满足市场需求，取消了在DUO上配备充电电池和接合器对应机能等室外必备设备的功能，从而保证了低价格。为了进一步扩大CD—ROM的销路，而把其作为普通游戏机上市。主要特征与以前的DUO机一样。ROM卡软件和CD—ROM两种软件都能玩。

在CD—ROM上还配备了2兆的缓冲器RAM，等同于超



NEC家用电子普及类CD—ROM 二合一游戏机

级CD—ROM系统，不仅可以玩游戏软件，还使CD卡拉OK和CD—G的再现成为可能。同时采用了多层次的画面，硬块彩色采用了软性摩擦粉，游戏的画面焕然一新。

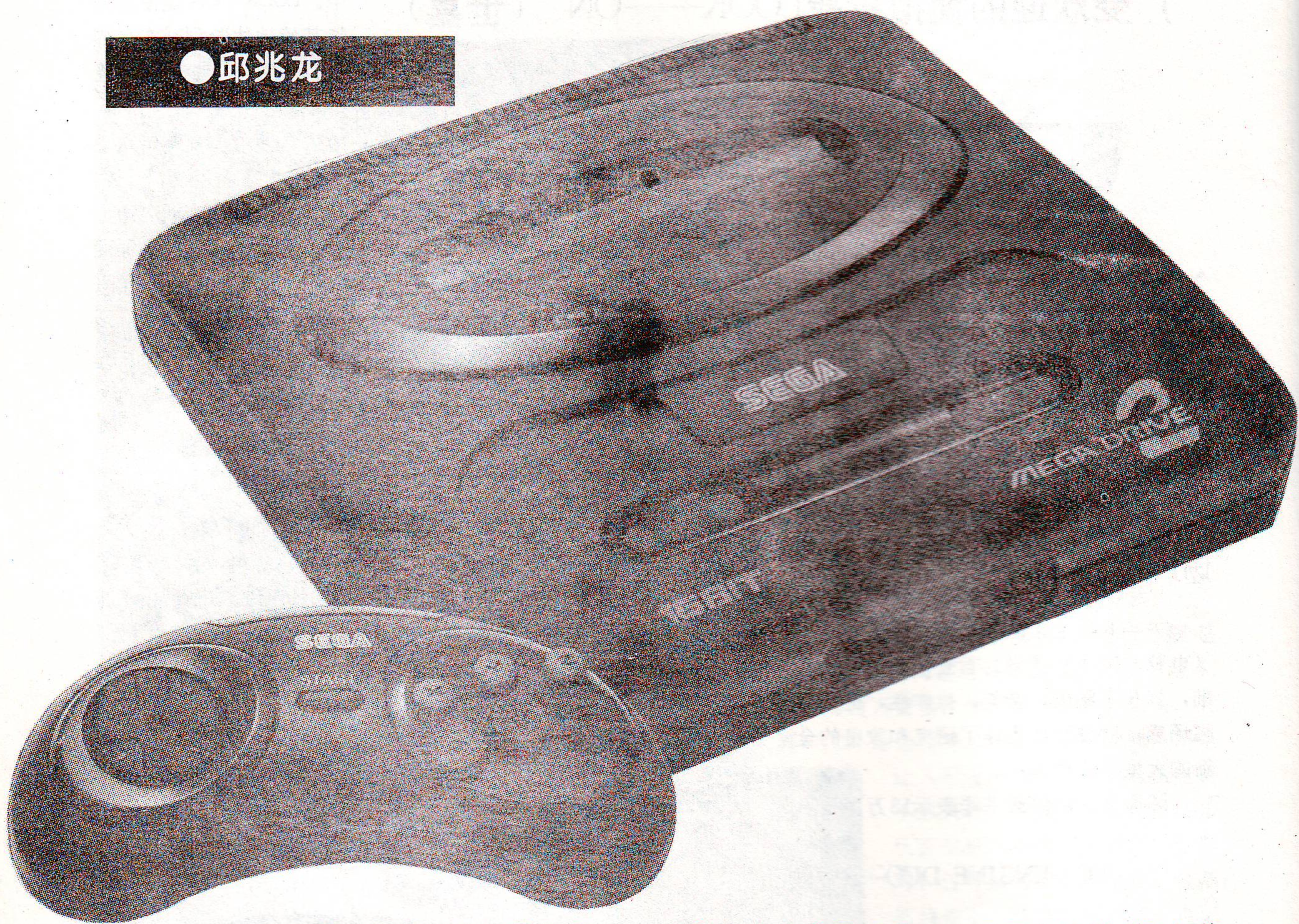
今后的DUO也可以作为上位機種继续出售，打算与DUO合二为一。目标是到94年3月末能达到累计售出200万台。

在全世界80个国家销出1亿套的“世界第一畅销高峰游戏”终于做为超级任天堂游戏登场了。竞争、希望、成功……体现人生缩影的这套软件在当今社会给人一种高峰体验的享受。

在日语中有“独占”之意的MONOPALY(垄断)就是所谓独占了工地、铁路公司、电

系井重里监修的 最高峰 游戏软件 《垄断》 (SFC)

力公司等所有方面的大权，在工地上建造公寓和大饭店，扩大财产，最后把对手逼至破产的残酷游戏。与大亨对手讨价还价和商业来往是最需要智慧的，只有心明眼亮才会成为胜利者。高峰游戏有2—8名选手，而超任则只需把开关一拨就可以和有着一两种怪癖的34名对手对战。



1988年家用游戏机制造业又掀起一次大革命。任天堂的“红白机”统治此一方热土已有五年了，市场占有率达97%，其间NEC推出的一系列PC—E游戏机对“红白机”的统治产生一定影响，但并没有从根本上动摇“红白机”的霸主地位。而在1988年10月29日，由任天堂的最大对手世嘉推出的16位游戏机“兆位驱动”(MEGA DRIVE)从根本上动摇了“红白机”的地位，该机使用MOTOROLA公司的MC68000和一个专门用来处理音乐的Z80作CPU，是世界上第一个使用双CPU的游戏机，MD充分显示了16位机的优越性，背景卷轴有2个，可显示512彩色，画面立体感非常强，直接存储量有4096K，特别突出的是MD的音响效果，世嘉在MD上加上一个立体声耳机输出，游戏机者在玩游戏的同时如接出一个耳机或一个音箱就能欣赏到MD软件中高质量的音乐。几乎每一家为世嘉开发游

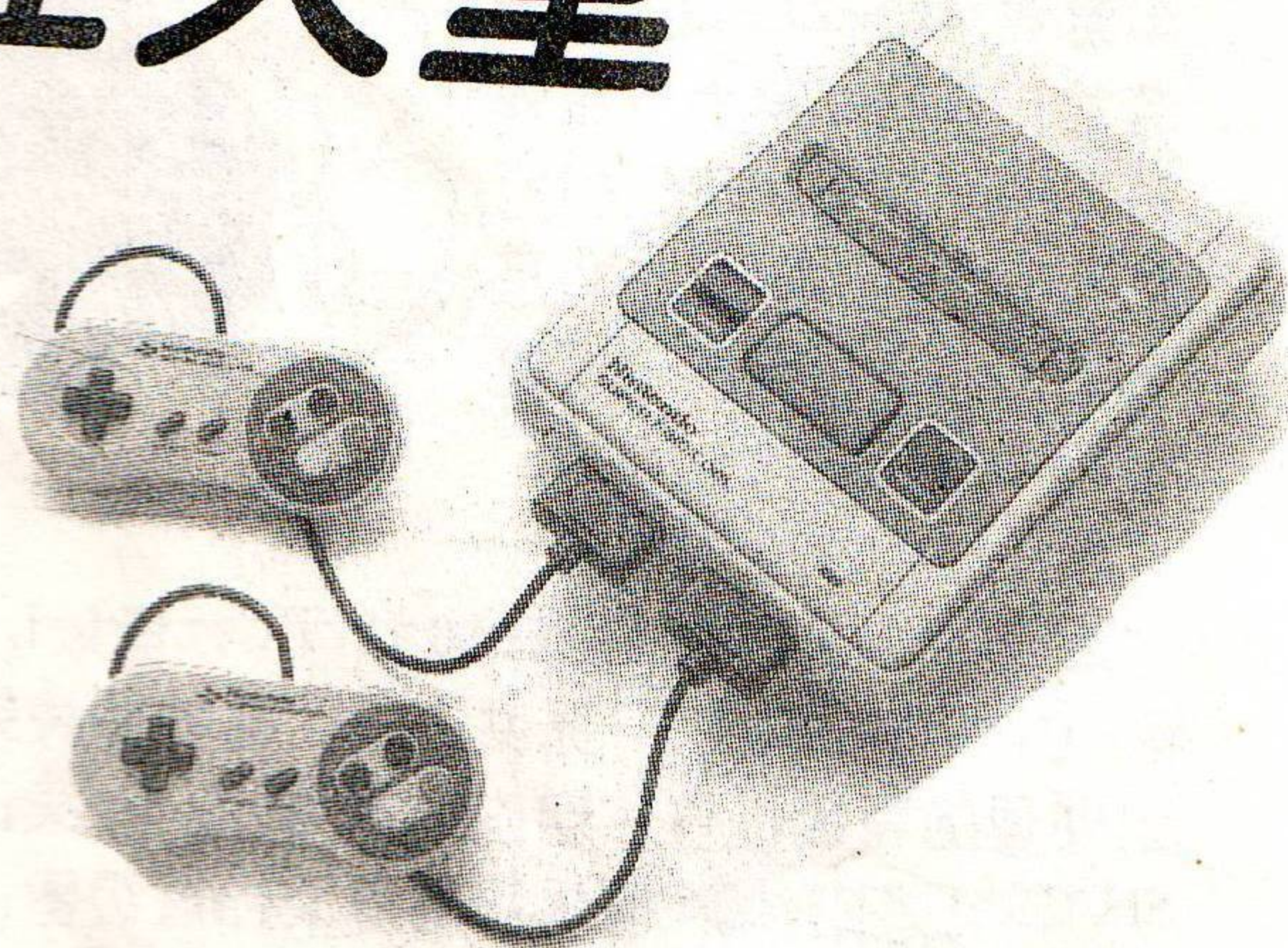
戏软件的公司都没有忘记这个功能，在MD软件中都做了十分震撼的音乐，其精采程度毫不亚于镭射唱机，甚至可以做为音乐单独欣赏，实在是一种享受。一大批高质量的优秀节目及时跟进，精心策划的宣传攻势更使世嘉的MD出手不凡，一鸣惊人，使红白机相形见绌。可以说MD的诞生标志着“红白机”时代的结束和16位机时代的开始。

世嘉厂并非沾沾自喜，而是不推出自己的产品，1990年10月6日世嘉开始出售带彩色液晶屏幕手持16位游戏机GAME GEAR(GG)，并且推出许多优秀软件，得到一般用户的高度评价，GG机接上收视装置还可以当小彩电看，真是一机多用！

图书馆不用说大家都知道，那么你们知不知道世嘉的图书馆是做什么的呢？1990年10月21日，世嘉推出了MD MODEM (Modulator—Demodulator)，游戏者只要将MODEM接在主机上与电话连接，拨通电话

十年辉煌任天堂

(续 篇)



就可以在世嘉的游戏图书馆租游戏玩，还可以通过 MODEM 与不在一起的玩友一起玩对战游戏，如棒球、麻将等，每年的费用极少，游戏者不必花许多钱购买游戏卡，而且还可以通过游戏图书馆交朋友，真是关怀倍至了，只是 MODEM 只适合日本电话的制式，在别的地方就不能用了，真是遗憾！

1991年12月12日，搭载在 MD 主机上的 CD-ROM 系统 MEGA-CD 开始出售，这样玩家也可以在 MD 上玩光盘游戏了，笔者曾有幸见过 MEGA-CD 的游戏，真是靓到极点，音乐、画面都极出色，真想有一部！1992年世嘉又与在技术上很有实力的 AV 制作商 JVC 合作，并于4月1日出售合作产品“WO



NDER MEGA”系统，该系统也是使用光盘的游戏机。为适应市需求世嘉还推出“MEGA DRIVE2”，该机虽然仍用与 MD 机一样的卡带，但价格要便宜许多，称为“高性能，低价格”。世嘉的产品质量高、品种全，在家用机市场上蒸蒸日上。

就在世嘉在游戏业中出尽风头的同时，任天堂在干什么呢？难道任天堂任凭 MD 及其一系列产品，还有 PCE 等一系列产品把自己统治了五年之久的市场一点点蚕食吗？不

会的！任天堂在“红白机”获得巨大的成功的同时，就想到“红白机”的换代产品——16位的新一代游戏机“超级任天堂”（SUPER FAMICOM），可是“超任”从研制到正式出售却经过了一段漫长的时间，1987年9月9日，日本《京都新闻》刊载《16BIT“超级任天堂”预定明年底发售》，几乎与 MD 齐步，

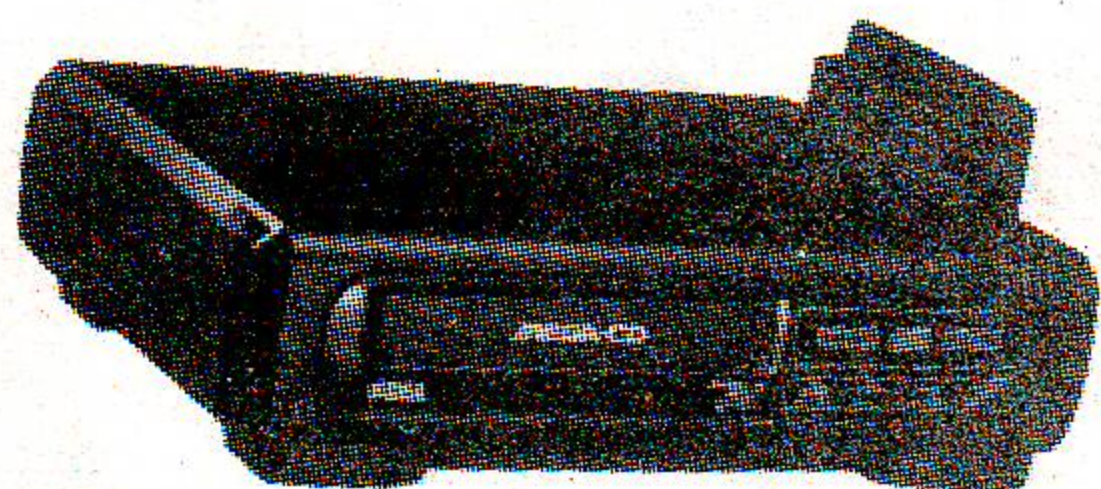
这是新闻界第一次报导“超任”的消息9月15日，《读卖新闻》刊载“超任”的预定价格是20000日元，88年1月，在《A 经电脑》的访谈中，任天堂回答机的 CPU 为 65C818，特别强化了画面和音效机能。7月，《任天堂通信》杂志上刊登预定出售的消息。

11月21日在任天堂的发表会上展示了“超任”的样品，并称主机预定在89年7月发售，真够调味口的！1989年7月玩家们已经迫不及待了，但任天堂突然宣布发售日期最快也要一年后。一年时间，市场不要了吗？钱不赚了吗？真是叫人摸不着头脑。90年4月14日，《朝日新闻》刊载任天堂社长山内溥的谈话，称“超任”的发售日期是10月至11月，玩家已经达到心急火燎的程度了，可见玩家对任天堂的热爱。1990

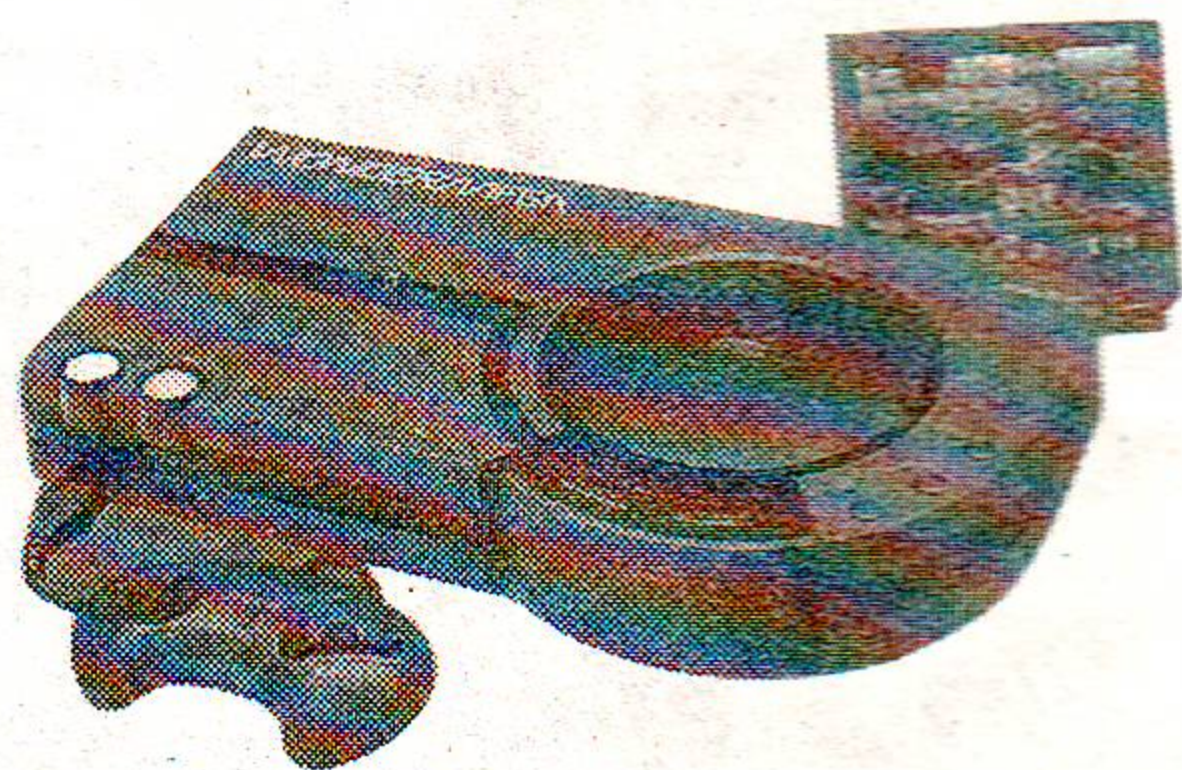
年11月21日，“超任”主机正式发售价格连税为25000日元，同时出售《超级玛里奥四代》和赛车游戏《F-ZERO》两盒游戏。在日本各地及海外各地出现许多年不见的抢购现象，当天就卖了30万台主机，许多商店出现脱销。“超任时代”到了！

“超任”的性能如何呢？

“超任”主机内使用65818做CPU；音效I.C.由CBS SONY厂提供；任天堂的图像输出处理的特级硬件，自由选择输出效果；SHARP厂特有的S视频超篇幅硬件增级器；



CD播放解码器和28PIN扩展槽，主机有32768种背景颜色，可同时显示256种，在特殊画面中可扩大到2048色，经常接触电脑的人可以在VGA彩显中看到象照片一样的画面，而那画面也不过只用了256色而已，可见“超任”的画面可以多么逼真了。音效方面“超任”用了CBS SONY制造的芯片，处理速度为8MIPS，频率为32KHz，音像定位数256，有8路PCM音源，还有特殊回音机能，PCM音源是将真实声音以一定的单位、频率加以分割，再以A/D (CANALOG TO DIGITAL)转换器予以整理记录，输出时，资料数据经D/A (DIGITAL TO CANALOG)转换器，把原来声音重现，所以无论怎样复杂的声音，都可以制造出来。如果你把它接在一套输出强劲的立体声Hi-Fi上，它所带来的震撼不敢说绝后也能算空前了。“超任”机内的CPU专用1M辅助D-RAM，PPU专用储存256KS-RAM两个，游



戏专用512K模拟专用S-RAM，直接存储量有4096K，输出方式不仅有RF输出，还有AV、RGB、S输出等多种方式，真是现代高科技的杰出体现，不愧称为“超级任天堂”。

“超任”上市之后，优秀软件就层出不穷，相信不少玩家都知道

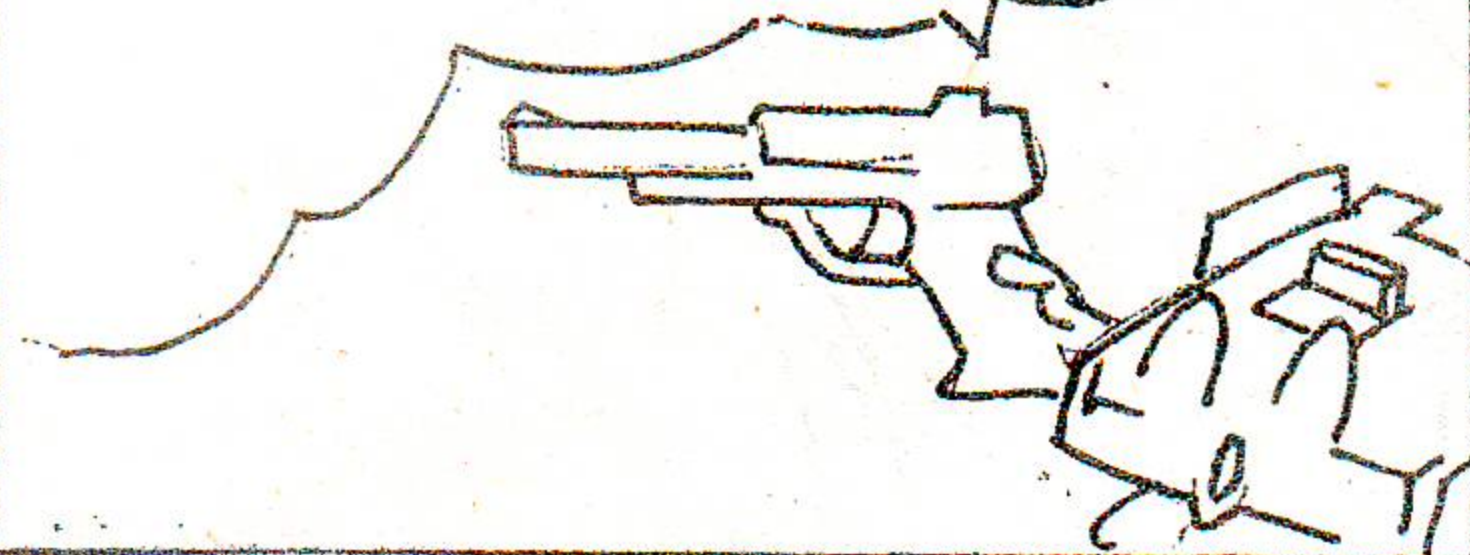
街机的《FINAL FIGHT》（最终格斗）吧，香港译为“快打旋风”，软件厂capcom的又一力作是在“超任”上移植了街机中经久不衰的游戏《STREET FIGHTER I》（街头霸王I），那12名格斗家对打的游戏在“超任”上玩和街机几乎一样，真是叫人惊叹！还有用专鼠标作画、作曲、作动画的游戏软件《玛里奥画板》更令玩家欣喜若狂。目前国内高档游戏机的价格很贵，PC-E要800元，MD要1000元左右，但已经有越多的玩家扔掉8位机，购置了16位机，以买MD的人为多数（因为MD的软件在国内已非常多了），并且MD及其软件的市场越来越大，因为1000元还可以勉强接受。“超任”则不一样了，听说南方要卖2000左右，真贵！在北京的“花钱竞技场”赛特一部“超任”要卖3700元，卡带1000元左右，简直可望不可及，在北太平庄的一家小店内，一部“超任”加磁碟机要7000元，亲妈呀！这价儿岂是我等贫苦大众所能承受的！按照日本人买卡所花钱占工资比例来算，中国人应该花10—20元就可到一盒较好的游戏卡，那么我等玩家岂不太乐了吗？先凑合玩“红白机”吧。

闲话少说，“超任”终不会把MD象“红白机”与SG-1000的竞争那样挤出市场，但“超任”终是比MD强多了，为广大玩家所衷爱，任天堂似乎又把世嘉压倒了，但是竞争还在继续，受益者还是广大玩家。

TV GAME B.C



我还装备有电光炮，可以玩
射击游戏，亲身感觉很棒的！



现在任天堂
是世界上销量
最大的游戏机



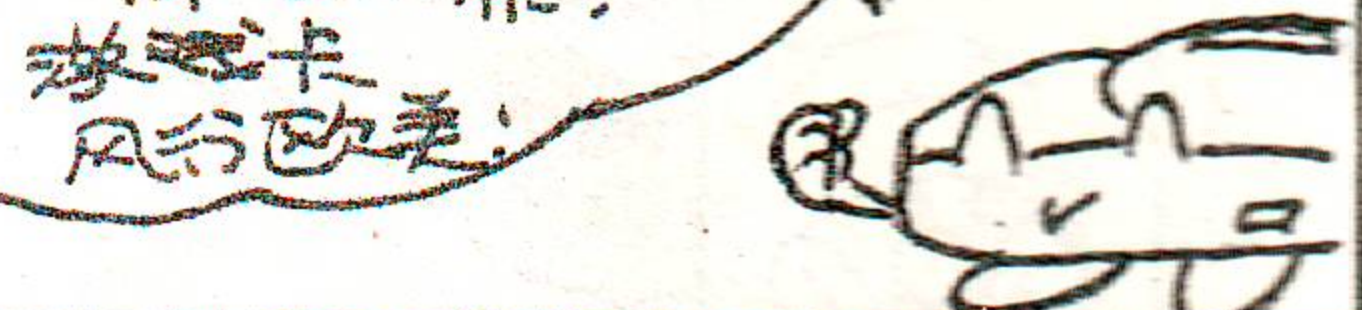
小子，你少水儿就在这
这儿臭美！



我是 SEGA 机
16 BIT
最棒



我用16位元电脑，任天堂
那小子才8位，我有动听
的音乐，效果最佳，
特别是色彩丰富，
有双层背景，各种
游戏卡，风行欧美！



我还有个兄弟，
他可以播
光盘。



MEGA-CD
我就是



让开，取教值
我弟弟



我外型美观，是最新
产品，我是...



超级任天堂
!!!



我是最新任天堂主机
音响比 SEGA 高一个梯
次，图像也特别清晰
游戏卡众多，有著名的
STREET FIGHTER



我也有许多设备，有光
碟设备，可使五个人同
时玩一个游戏！神奇吧！
性能先进的我，
带来打机新感受。



啊啊！
你小子算
什么，我们
三组才
是最棒的！
走吧



我们是
无敌的
SNK



我是主机. 包形可以同时表现
4096种. 大容量游戏卡.
有330 Mbit. 能有
22层背景比SEGA
超任强多了.

我是手柄. 最新设计.
外形美观. 玩起来
有打街机的
感觉.

要是你们没有我
制式电视就没法玩了!

噢?

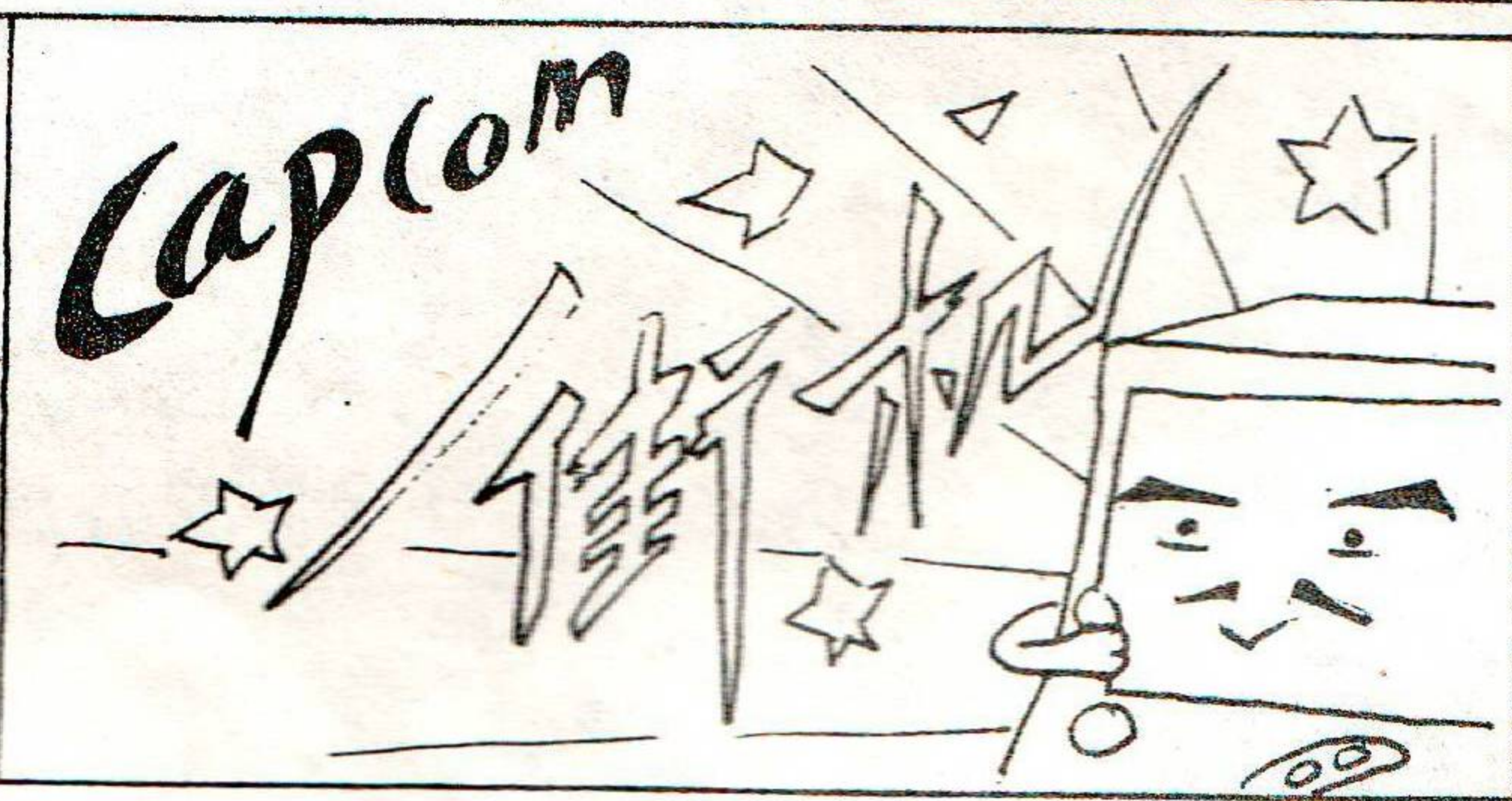
你错了!
我是内藏式
游戏机电视!

从上面插卡

从下面出手柄!

要是
你不如
我

明!



自从问世以来. 受
大TV GAME迷所
喜爱. 大屏幕. 巨型游
戏. 非凡音效. 手感
极佳. 都是我的
特点.
我才是最好的游戏机!

嘿!

嗯?

我是最好的.

我是最好的.

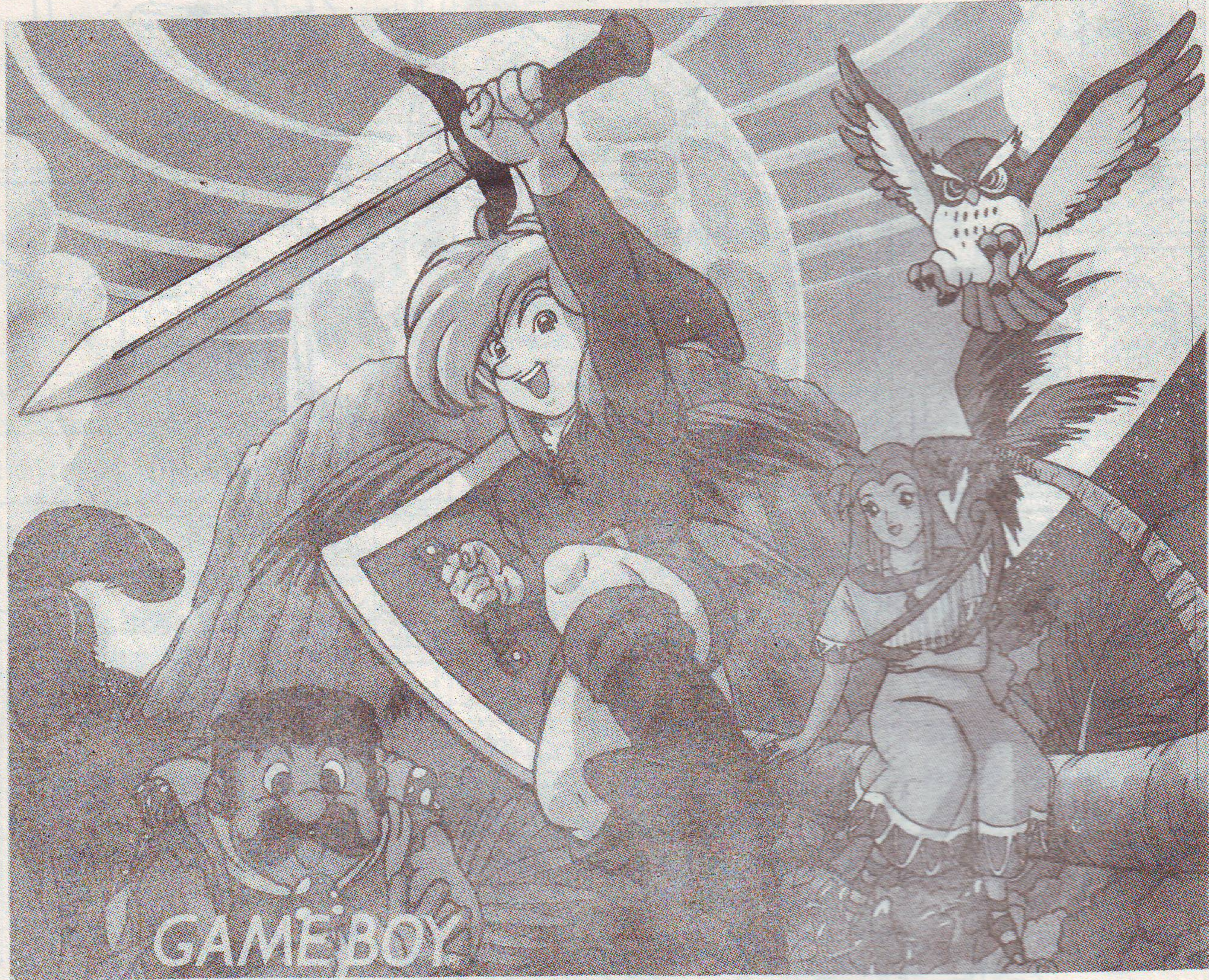
哎.

其实有一个
玩就可以了!

得! 我是
最好的!

我是
你们最
老!

叶台
叶展



RPG是一种较为晚出的游戏类型。86年春夏，任天堂推出“赛尔达传说”和“勇者斗恶龙”，引起游戏者的普通关注和好评。“赛尔达传说”12次打入排行榜，销售居第六位。游戏者评价最高居第二位，26次入围。“勇者斗恶龙”6次打入排行榜，销售居第二位，仅次于龙头老大“超级马里奥”，而在游戏者评价方面则居第一位，15次入围，人缘极好。这种名利双收的美事，自然使众多制造商趋之若鹜，RPG节目如日中天，逐步成为游戏节目的主流。每年的十佳节目中，RPG必占绝对多数。在玩家看来，动作类及射击类游戏如同通俗音乐，RPG和仿真类如同高雅音乐，虽然各有千秋，但品味确有高下之分。

下面我们介绍一下RPG的历史及未来的发展。

一. 1988年游戏界开始进入RPG时代

市场开始销售家用游戏机时，提到游戏节目，只有两种为人们所了解，即“超级马里奥”代表的动作游戏和诸如“铁板阵”和“宇宙战机”（沙罗曼蛇一代）之类的射击游戏，一般的看法是由于这些游戏具有在短时间内达到娱乐目的的效果，其不间断活动的画面图像也很吸引人的缘故。

但是，以87年和88年为转折，一种被称为“角色扮演类游戏”（简称RPG）日益受到青睐。

推动力来自众所周知的“勇者斗恶龙”（以下简称“勇者”）系列。由于它的品味比以往的节目提高了一个档次，因此这种可靠性极高的系列产品在每次

怪物終於出現！！



让日本闯关族星夜排队的“勇者斗恶龙”导演是任天堂的广告人堀井先生，绘画设计是鸟山明，他画的“七龙珠”“阿拉蕾”家喻户晓。

发售时总是销售一空。甚至出现了一种社会现象，在零售店门口排起长龙抢购“勇者”，这种狂热由于厂家在图画及音乐等方面的改进至今未见衰减。可以说“勇者”系列对RPG在游戏节目中的地位所做的贡献是不可估量的。

同时，其他厂商在这种刺激下，也明确了目标——“打败勇者”，也开始推出各种各样的RPG节目。尤其是1987年出现首次RPG冲击波，目前许多经典RPG多出现在那一年。幸运的是，后来RPG形成了很大的销售市场，给制造商以活动的空间，玩家们在推销战中甚至分成了“动作射击派”和“RPG”派。

那么，如此受到玩家欢迎的RPG其魅力何在呢？

二. RPG畅销的条件

游戏者能够成为主人公去体验冒险，这样的样式当然是RPG之所以畅销的一个重要原因。但“幻想世界”可能是更重要的原因，RPG中有现实世界中绝对没有的东西，做现实中绝对办不到的事情。作为其象征，“勇者”对玩家的吸引力就是由于有龙和魔法的缘故。这二者在现实中并不存在，但每个人都耳熟能详，因此玩起来很有趣，这是一般人能接受的理由。

另一个不能忽略的原因是主人公不断成长乐趣，只要不断获得成长的机会，难以征服的敌人也可以轻松地打倒，最终打遍天下无敌手。

购物也是RPG不可缺少的内容。因为购买物品和武器能够使主人公强大起来，以后还会形成为获得购买必要物品而必须与敌人战斗的良性循环。

另外，做为近来RPG的一种倾向，戏剧性的故事情节和热闹的结局，也是不可少的原因。

以上各种各样的原因联系起来就形成RPG的魅力。

力。

三. “勇者派”与“反勇者派”

尽管目前领导日本RPG新潮流的是“勇者”系列，但绝不能忽视很多厂商一再扬言要击败“勇者”而开发出新的RPG。

因此应该注意各厂商对“勇者”究竟取何种态度来开发RPG。其最终结果分成了两派，即采用“勇者”模式并试图利用“勇者”已获得的名气的“勇者派”和试图另辟蹊径的“反勇者派”。此外还出现了象“勇者”一样拥有固定爱好者并期待新游戏的系列产品。

作为反勇者派的中坚节目，“神剑除魔传”系列拥有众多固定的爱好者。这是一种与勇者显示画面不同的3D画面，它由美国受欢迎的街机游戏中移植过来，因而有极高的知名度。另外探索善恶迷宫的独特乐趣等“勇者”中所没有的情节也是它受欢迎的因素之一。1992年，研制多年的新产品第V代问世了。

“女神转世”也是具有众多爱好者的RPG，该游戏也采用了3D画面，主人公与恶魔为朋友，或是将恶魔合并造出新的恶魔。

在“勇者”派记忆中遗留的有“桃太郎的传



幽默风格的「桃太郎传说」

说”，这是根据日本十大民间故事之一而改编的，表现出独特的滑稽可笑。此外，由任天堂在1989年推出的“妈妈”游戏通过其广告撰稿人之一的井重见的制作而成为一时的话题。

四. 方格游戏的兴起

在各厂商的不断摸索中，逐渐出现了知名度和销售方面都已逼近“勇者”的系列产品，这就是方格游戏“最终幻想”（太空战士）系列，该产品直到第II代时便突然出现抢购热潮。

这种产品的魅力在于区别了前锋与后卫，引入了以战斗场面或角色变换为主的各种各样的系统。

然而更为吸引人的是具有戏剧性的故事和有效显示其情节的游戏方法。为了使人们看到令人感动的生

死别离的场景,就不可能仅仅由游戏者操纵画面,而必须采取强制显示结果的方法。这一手法并非“最终幻想”独此一家。在每次重复这一过程时,会使人担心游戏者注意力都集中在强制显示上面。最成熟的产品是1991年超级任天堂(SFC)上使用的第Ⅵ代。总之,这种游戏从头至尾都编排了强制显示的画面,使人产生一种错觉,似乎是在被动地观赏一部很长的电影。

“勇者”系列游戏可以使人体验到不同世界的冒险行为。但是“最终幻想”系列却使人们象在观摩电影一样去冒险,因此而获得成功。

五. 1992年以来的新发展

电玩迷们都期待着今后所谓观看冒险的“最终幻

想”系列与体验冒险的“勇者”系列之间的激烈竞争,然而实际上在1992年这两种新产品就开始进行了令人吃惊的融合趋向,即“最终幻想”Ⅴ代向着体验冒险的方向发展。而“勇者”第Ⅴ代却向着观看冒险的方向发展。双方相互吸收对方的某些内容,这种相互趋同的现象可以说是一件预示未来RPG发展方向的重大事件。人们正拭目以待,未来这两种产品各自的第Ⅵ代产品将会是什么内容呢?

当然,这还只是猜测,但是目前人们普遍希望“勇者”之父塚井先生和“最终幻想”的发明者坂口先生能携手合作,在同一发展方向上进行思考,共同开发新的扛鼎之作,电玩迷们都期待这一天的到来。

(题图:赛尔达的传说)

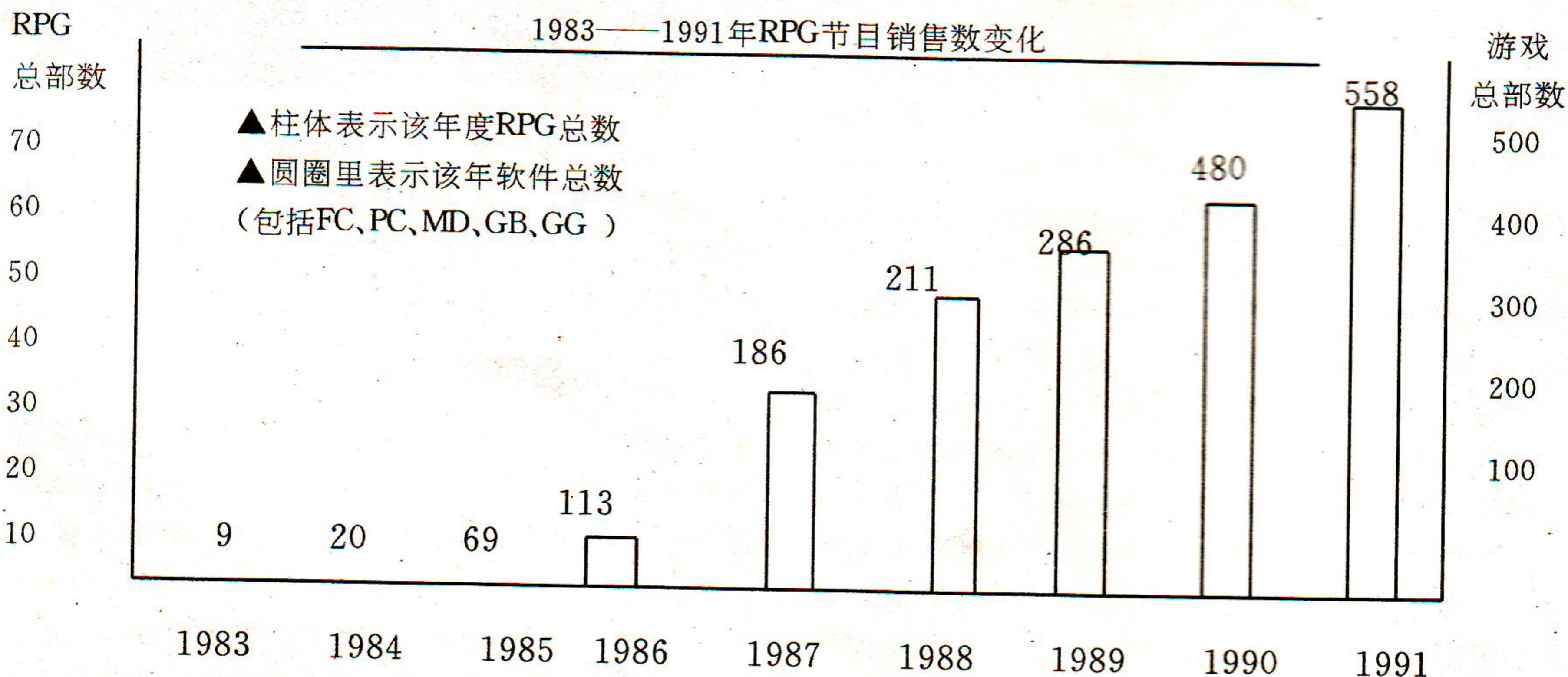
附A

RPG游戏和主要作品			
1987年	1988年	1990年	1992年
勇者斗恶龙Ⅱ	勇者斗恶龙Ⅲ	勇者斗恶龙Ⅳ	勇者斗恶龙Ⅴ
最终幻想	最终幻想Ⅰ	最终幻想Ⅲ	最终幻想Ⅴ
神剑除魔传	伊苏国	神剑除魔传Ⅲ	妈妈Ⅰ
女神转生	贝兽物语	女神再生Ⅰ	神剑除魔Ⅴ
桃太郎传说			真女神转生

附B

RPG两派特征探讨	
勇者派	反勇者派
冒险基本沿一条道路前进 战斗方法和画面非常具象征性 储蓄一定要去教会进行 完全消灭后钱只剩一半了 人群的移动是一个连接着一个行进 最初选定的名称要固定至最后 主人公作为勇士先开始	可以自由活动范围很大 战斗指令的输入方法复杂 储蓄基本上在哪儿都可以 完全消灭后钱数依旧 不论增加几个人,其角色只有一人 在游戏中间可以变换名称 主人公最终成为勇士

附C:



编者按：看过的电影多了，就有人用电影名说相声，以博一笑；走过的地方多了，就有人以地名作对联，以娱一时之乐。“魂斗罗闪电出击恶魔城”用电子游戏节目名称串成一篇不伦不类，不三不四的故事，当然只是一种文字游戏。希望闯关族们觉得好玩，本编辑部欢迎各位玩友积极参与到这场游戏的游戏中来。一、欢迎积极投稿，艺术形式不限，以游戏名作对联，打谜语，讲故事，说相声都可，有插图更好。篇幅在1000字以内。

二、欢迎找出“魂斗罗闪电出击恶魔城”（复印件也可）中的游戏名，并在下面划上横线，寄到本编辑部。凡全对者将得到一份精美的礼品。请注意，必须贴上本页的标志图案才有效。 敏行

在柯拉米世界的伊苏国里，居住着新人类洛克人。他们在棋王鲁邦三世的统治下过着游戏人生般的生活。他们爱好踢热血足球，打沙滩排球，下宇宙模拟

战棋，跳夜叉圆舞曲，玩花式撞球，开九〇奥运会。

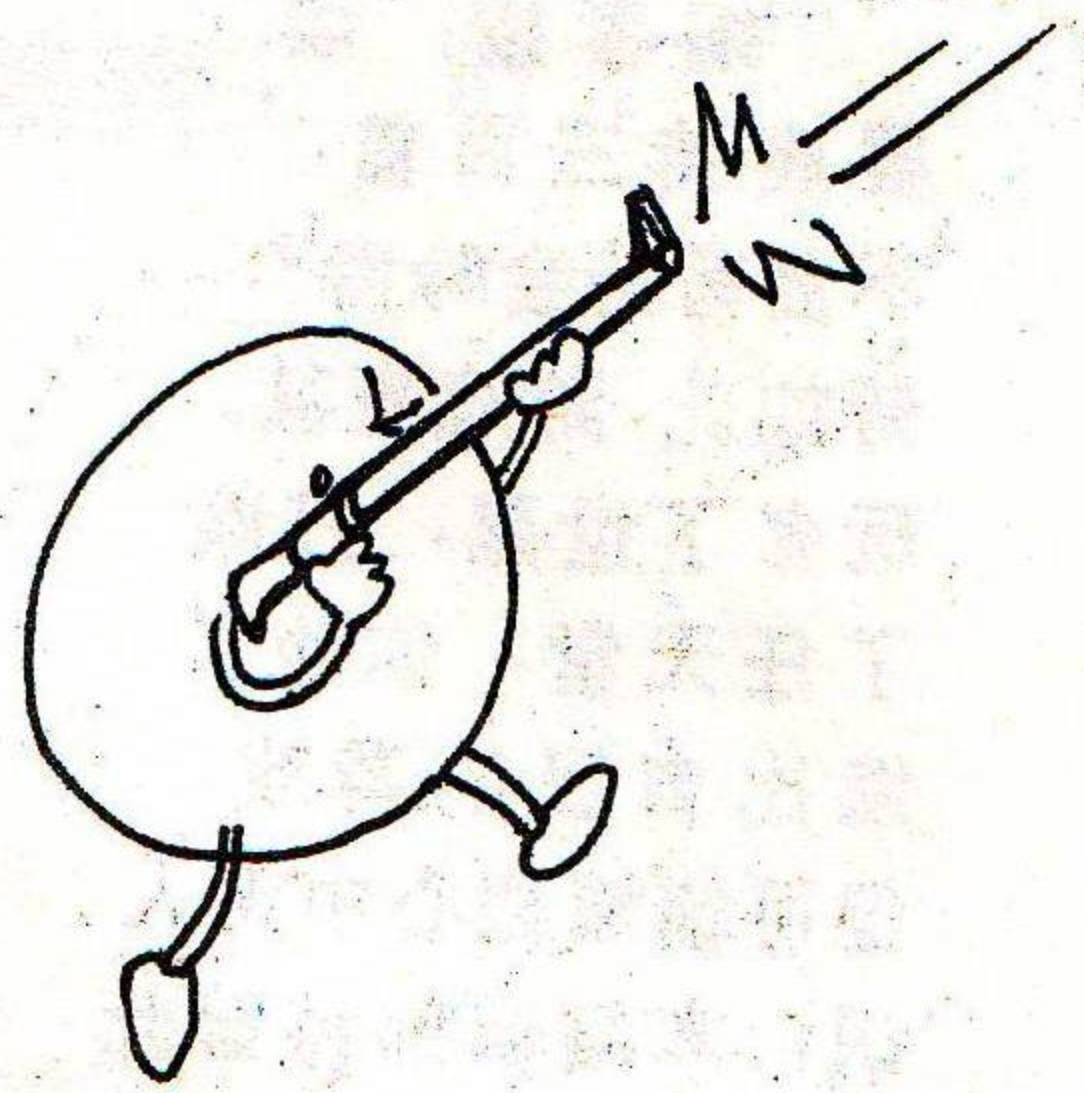
时间过了大约1944年，世界末日来临，银河帝国的太空侵略者，揭开恶魔城中的霸邪之封印，让希魔复活了。他们给希魔一座魔钟，并下了一道眼睛蛇密令。希魔联合魔界村的恶魔君和天外魔境的魔陀罗，制定了一个代号为B计划的野狼行动，妄想吞食天地。他们闯入太空迷宫，射击了正在读热血物语的棋王。将香蕉王子双截龙和蕃茄公主超级玛莉绑架到了冒险岛上的天国与地狱。希魔自封为王中王。

街头小子魂斗罗，一个热血硬派的革命战士，壮志凌云，决心解放柯纳米世界。他先到迷宫寺院拜中华大仙鳄鱼先生为师。学习了大战略和株式必胜学，并得到一颗魔法宝石——龙珠。他又到人生剧场向蝙蝠侠成龙学了飞龙拳北斗神拳和风云少林拳。根据饿狼的传说到太阳神殿，把龙珠献给圣魔术师。圣魔术师送给他两件人间兵器——乌兹冲锋枪和战斧；鼓励他要发扬空战精神，最后指给他一条战斗之路。于是，他向柯拉米世界走去。

这是一场光明与黑暗的奇幻战争——亚生命战争。

魂斗罗最后的任务是让冒险岛上的人质脱狱。他找到城中爱的小屋，为小魔女皮皮唱了一首迷宫组曲，得到一把所罗门之钥。然后乘着天使之翼打开地狱之门，救出了浩劫余生的香蕉王子双截龙和蕃茄公主超级玛莉。

天下统一了，魂斗罗获得了一枚盖亚徽章。



游戏名接龙故事

魂斗罗闪电出击恶魔城

编者按：“读罢唐诗三百首，不会写诗会吟诗”，诗如此，游戏更甚。玩多了世嘉，打遍了任天堂，你也能编出自己的游戏，但可惜深藏心中无人识，本编辑部特辟此专栏“挥洒天地”，专登各类自编的游戏创意，任你想象的野马自由奔腾，做为未来中国电子游戏的兰本，本专栏欢迎你踊跃投稿。最好图文并茂，字数不超过2000字。这里先刊出北京人大附中三位中学生的创意“摇滚旋风”，以期抛砖引玉。



本游戏为射击类，新型三维空战，可双同时进行，分以下几关：

- ①航空学校 ②突袭基地
- ③纽约大厦 ④小行星带
- ⑤五星球 ⑥小星球
- ⑦时空隧道桥 ⑧外星三大基地
- ⑨总基地

(一) 航空学校

游戏者为航空学校学员，通过了各类考试，被分配到联合国地球

防御中心——南极洲海军基地，作战斗机驾驶员。他们的作战飞机名为“蜻蜓式子母战斗机合体”。

特点：

- ①合体可分离成子母两机。
- ②升降速度快，能作空中停车。
- ③体积较大，能够作侧滚技巧。
- ④转向速度慢，子机火力相对较小，但V灵活。

武器：八字曲线形速射激光弹。

保险：进入时空隧道门，放出一巨大炸弹，大炸弹分成许多小炸弹，布满屏幕后爆炸。

(二) 突袭基地

二十一世纪的最后一个夜晚，银河系外星球统治者，由于掌握着全宇宙最先进的武器，向文明而先进的星球——地球，发动了血腥的战争。

动画程序：不名身份的人造生物向地球进攻。地球部队没有来得

及准备，大部分地面防御系统均遭到破坏，屏幕上可以见到一些人造生物正啃着钢筋混凝土建筑物。

背景：联合国地球防御中心——南极洲海军基地。

游戏者上了飞机，开一视窗，相互祝福，起飞。

战机在跑道上滑行，屏幕下一计数器，当1—80时，战机起飞了。但要注意敌人的轰炸。同伴战机部分起飞，但都被击毁，只剩下游戏者。

双人进行按一个键便可分离子机，想收入再按一下便可。

敌人：不一定很多，但要有部分智能生物。

关底：巨型人造水母。

特点：①触角乱摆，发出激光风墙，毒液珠。

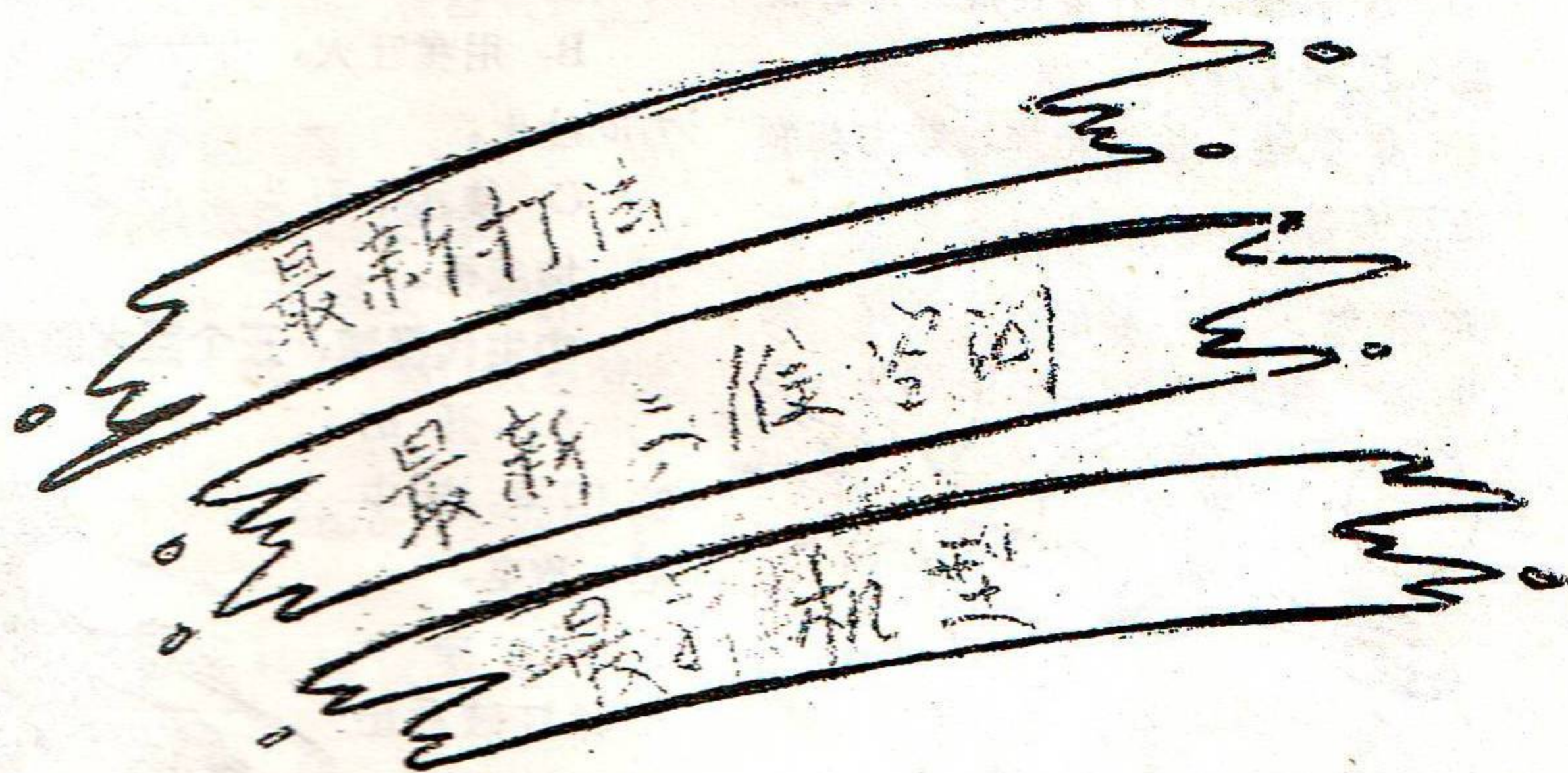
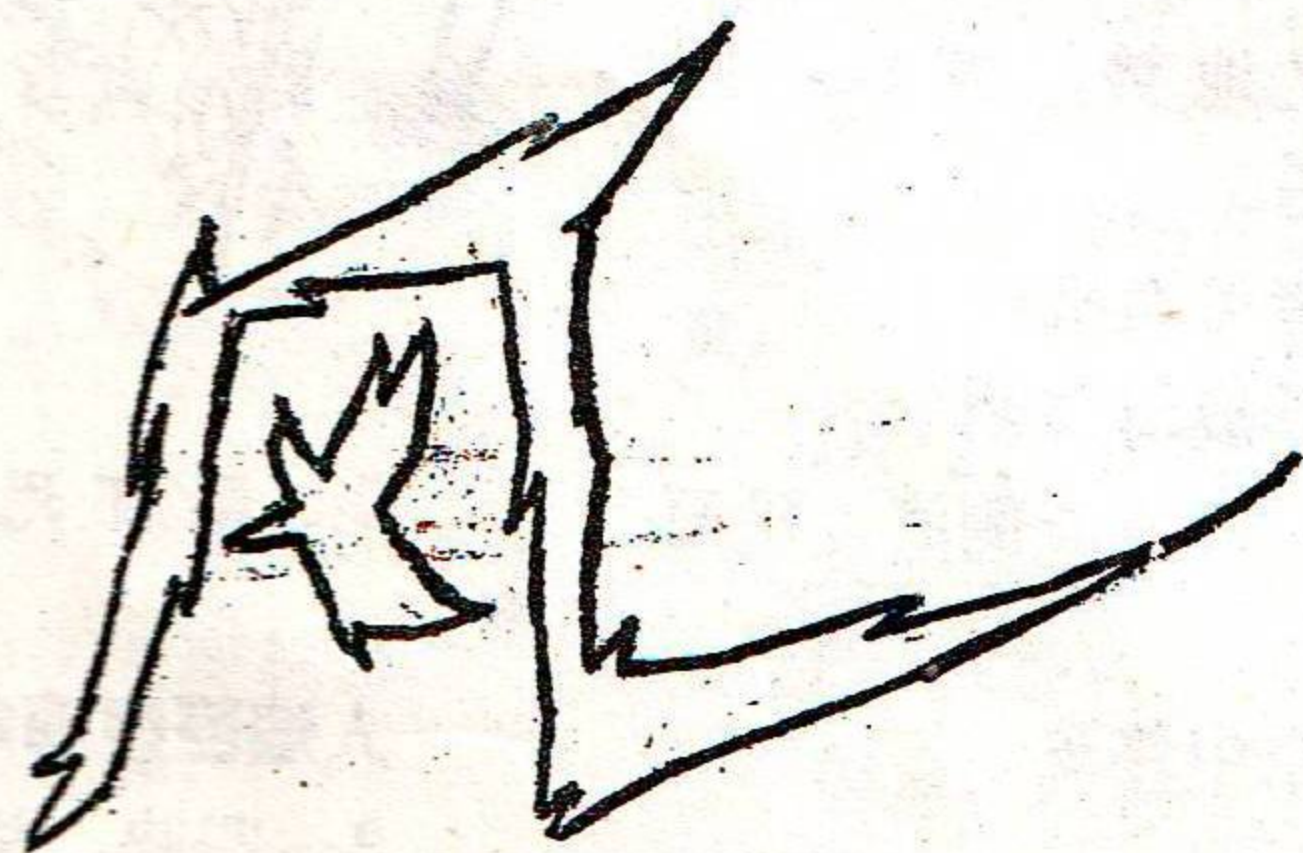
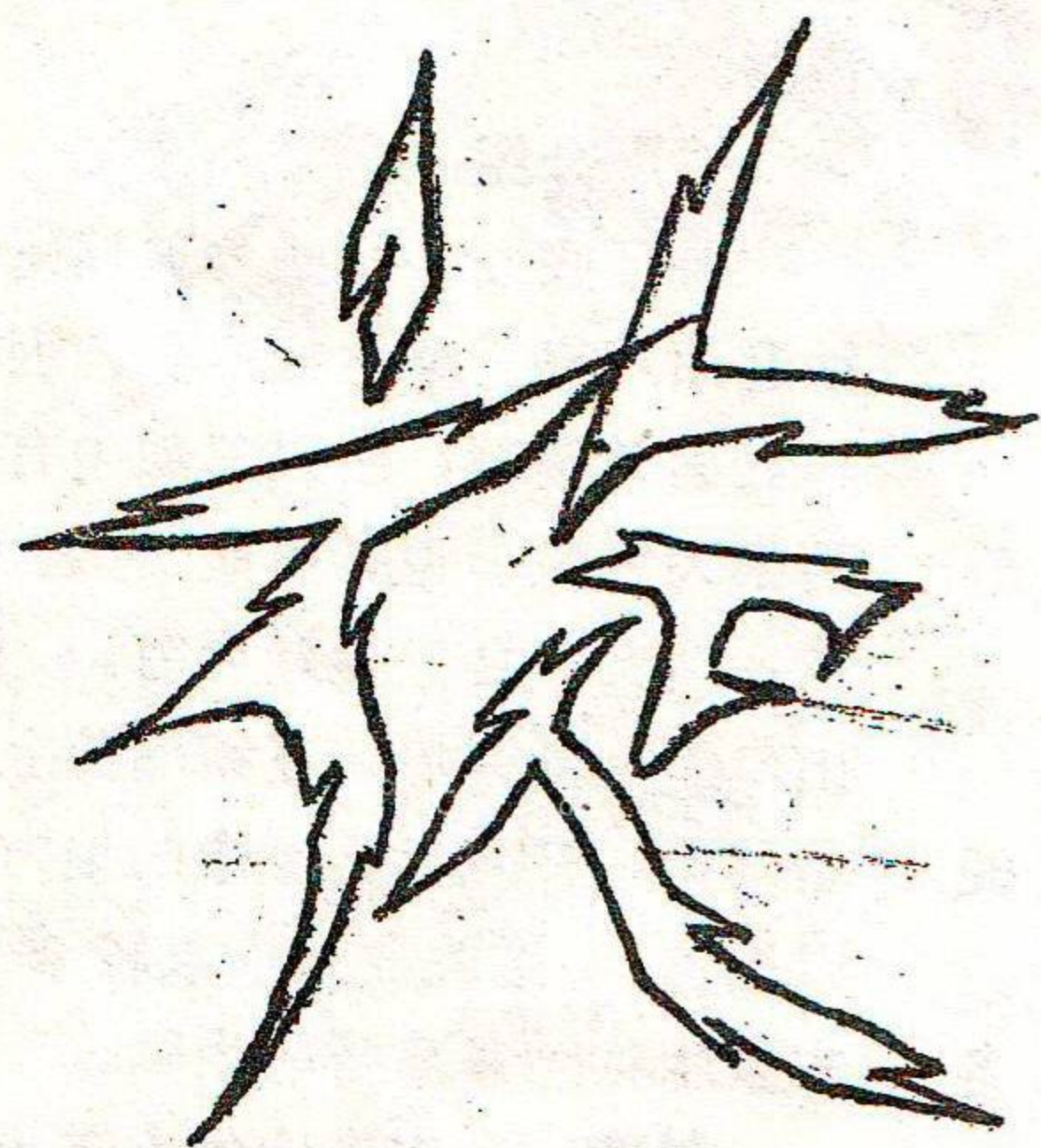
②吐出小水母，向战机进攻。

③嘴不停吸气吐气，可将战机吸入腹内或撞出屏幕。

④小水母可贴在战机上，吸其能量，只能调子机，将其杀死。

(三) 纽约大厦

作者：叶丁 崔筱彤 程浩 执笔：崔筱彤 草稿美工：叶丁



游戏者为了得知地球防御系统的被毁坏程度向防御指挥总部——纽约大厦进发。

途中开一视窗，相互开几个玩笑。

关底：巨型人造蜘蛛。

A：吐丝，可将战机缠住，只有调子机，打毁丝后，方能解救。

B：关节发光后可以象利剑一

样射出，再收回。

C：头部发射扇形火焰弹。

(四) 小行星带

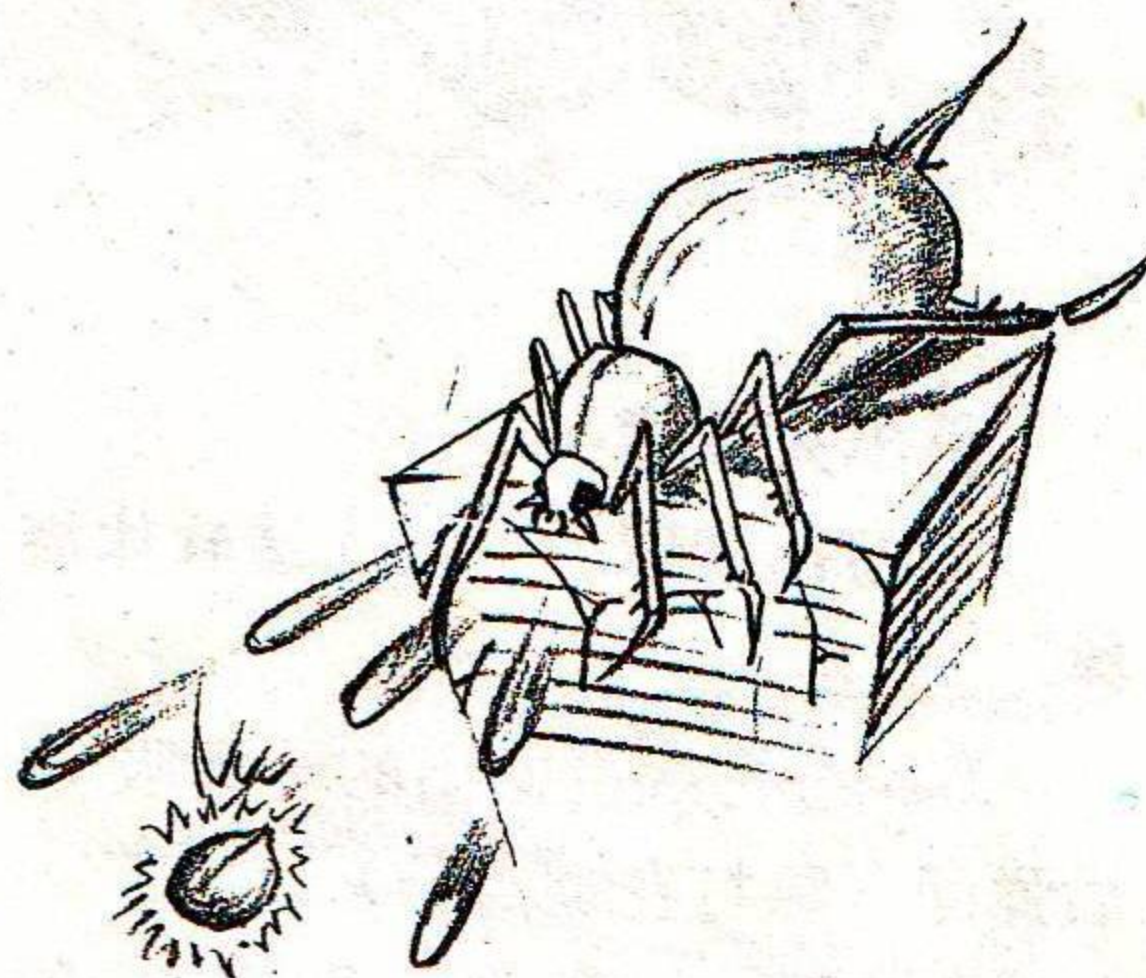
进入纽约大厦，得知外星敌人的侵入和人造生物是怎么回事，原来 W 星球敌人绑架了地球著名生物博士，把原本为人类服务的人造生物装上了武器，成为了他们的打手，游戏者向关押生物博士的生物行星系进发。

到达生物行星系前必须通过小行星带，此关为纯技巧关，要通过小行星带必须有良好的驾驶技术。有些小行星上装有爆炸物。

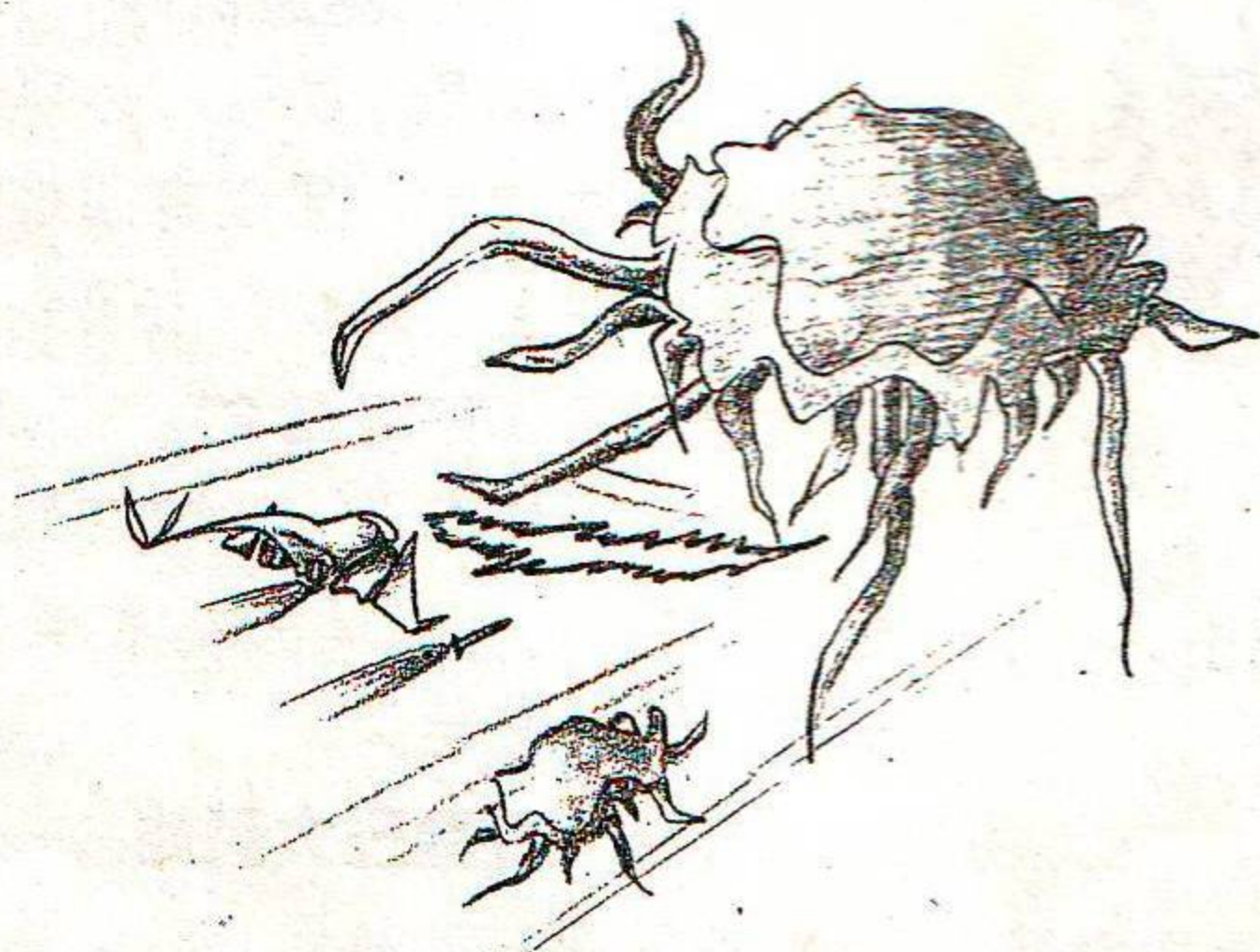
小行星带尽头，可见六个发亮星球。动画程序：战机俯冲向六星球。

(五) 五星球介绍：

- ① 太古代星球
- ② 远古代星球
- ③ 古生代星球
- ④ 中生代星球
- ⑤ 新生代星球



各星球均为各时期的实验场，在五星球上遇到的敌人均为古代生



物，遇到的顺序按生物发展的顺序，从原始单细胞到古代类人猿。植物有藻类，蕨类。

游戏中还有火山地段，频频喷发。地壳运动，使背景来回运动。还有高低不平的地势，旋风，闪电，云层，陨石。

这时游戏者可换机：

名称“**奇异战斗飞船**”

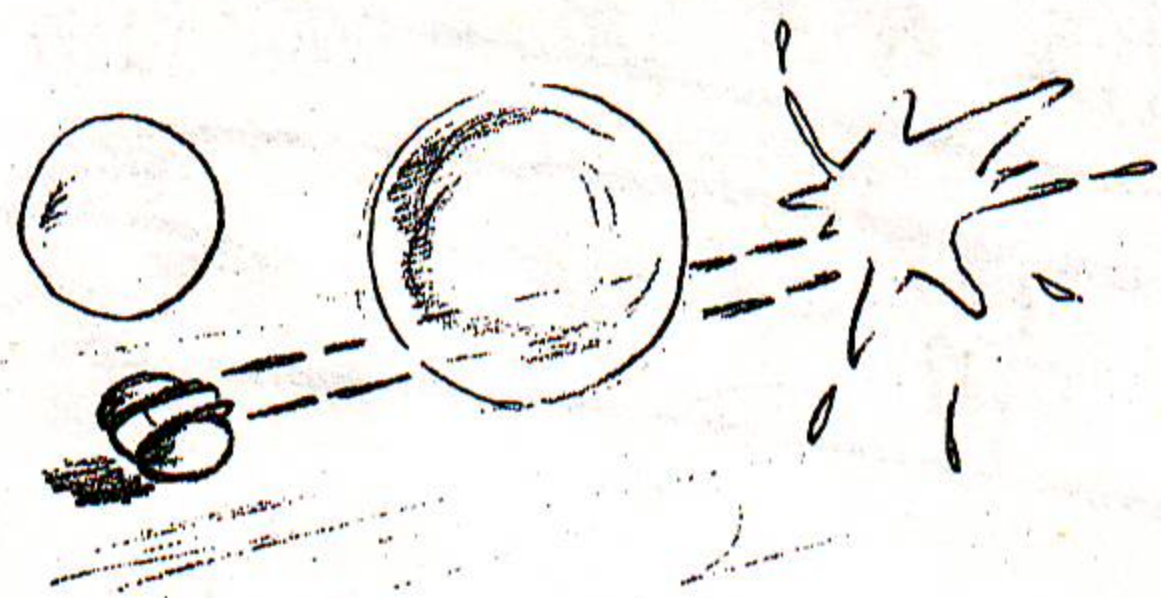
①无喷火口，不能侧滚，平面运动飞快。

②无法做空中停车。

③转向快。

④保险：两外壁合拢，保护坐舱，反弹子弹。

⑤**武器**：长激光弹，威力与颜色有关。



各小关关底：

太古代星球：巨大人造软体海绵。

A：可将战机发出的子弹吸住后弹回（除打在弱点上）。

B：有三个弱点，即为细胞核，且不停运动。

C：可以变形，如拉长，包围住战机吃掉。

D：有其它敌人帮助。

远古代星球：人造总鳍鱼。

A：飞出鳞片，向战机进攻。其鳞片飞出后所露部分，为其弱点。

B：吐出气泡，向战机撞。



C：尾部甩出水波，有范围。

人造巨型海龟

A：四肢、头、尾可以收入壳内，向战机撞。

B：用嘴吐火，可转头，向各方向吐火。

C：使水中石头从礁石上滚下，撞战机。

中生代星球：三个巨大恐龙

A：开始被闪电击中后，放电。

B：将一个卵打破后出一人造剑龙，

吃掉剩下的两个，眼睛放电。

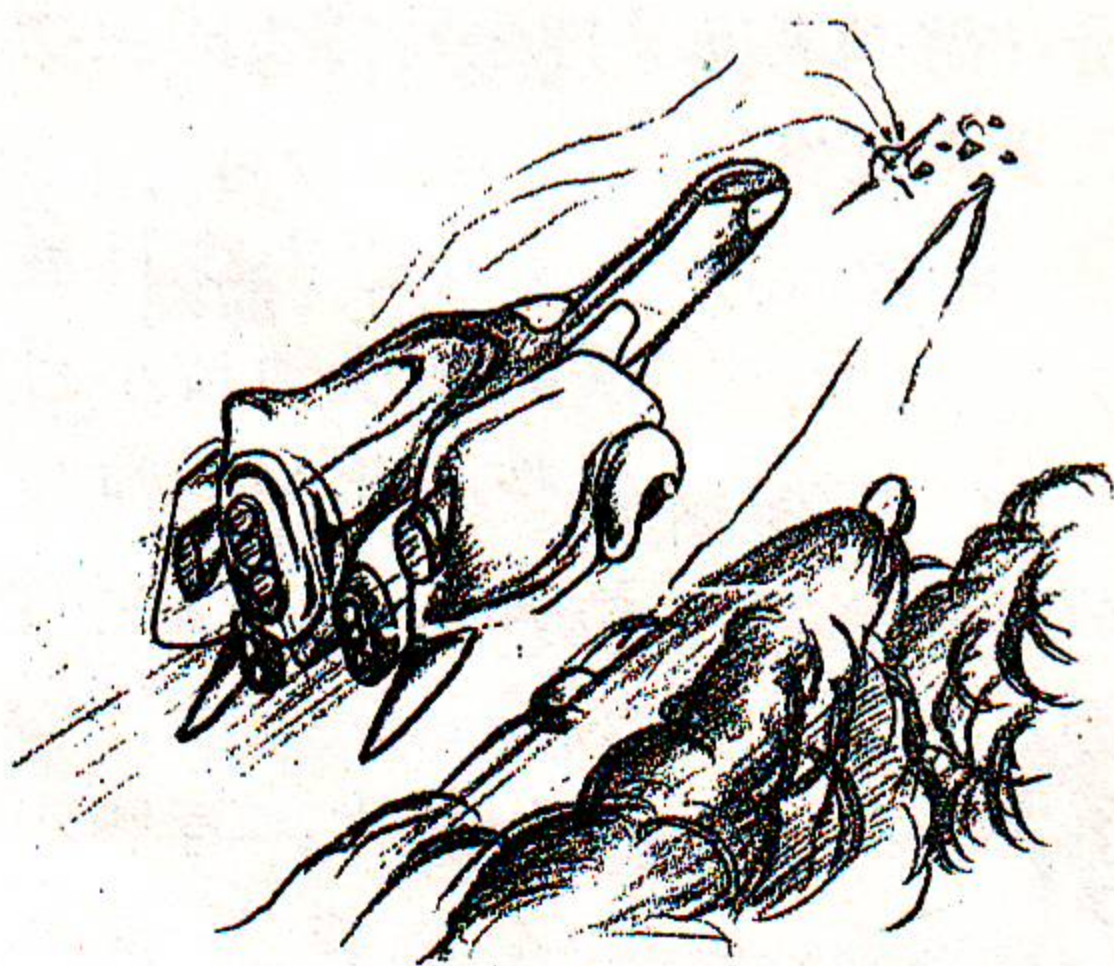
C：可吃掉战机。

D：尾扫石头。

E：死后，腹内另两卵变成两只恐龙。

巨大人造始祖鸟

A：翅膀可以扇风，战机必须随之运动。



B：头与爪可以变长撞击。

C：嘴吐光圈。

D：来回飞行。

新生代无关底，因为生物发展到现在还没有结束。动画程序：

离开五星球，向小星球飞去。

开一视窗：相互问候。

(六) 小星球

要想进入小星球基地必须通过镜厅。

镜厅介绍：

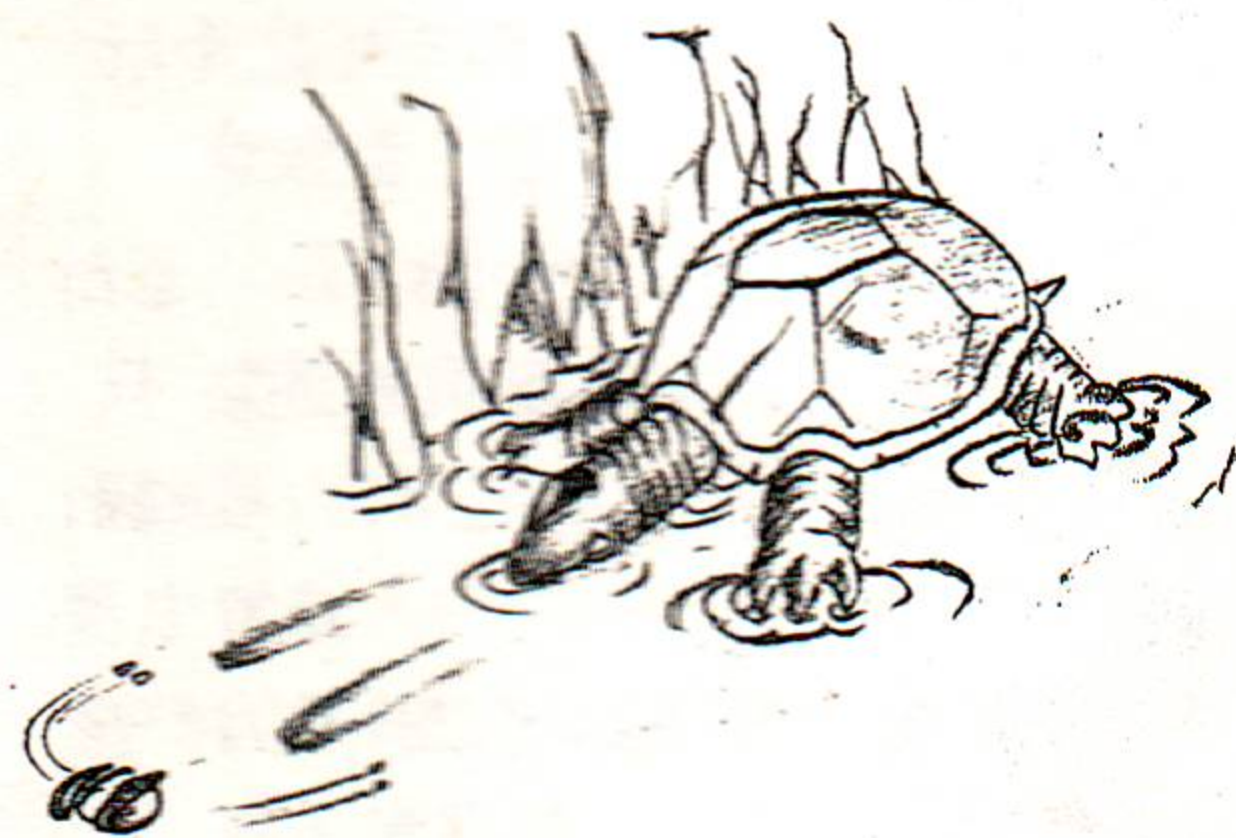
镜厅底面与两侧为玻璃所制，如迎面飞来三架生物战机。因两侧与底面为镜面，所以三架中有可能两架为虚像，也有可能一架为虚像，虚实结合，奥妙无穷。镜厅出口为一处镜墙，在镜墙前上下左右飞行，在无自己影像的地方可以出去。这关敌人虚象较多，但实像生物为多高智能生物。

关底：厉害无比的人造无形体生物。

特点：可以变成各种人造生物（均为各关关底）。且按生物进化顺序，来回的变。

武器：变成什么生物就有什么武器。

杀了它救出了生物博士，得知W星球罪恶行动，决定摧毁W星球，为人类除害。



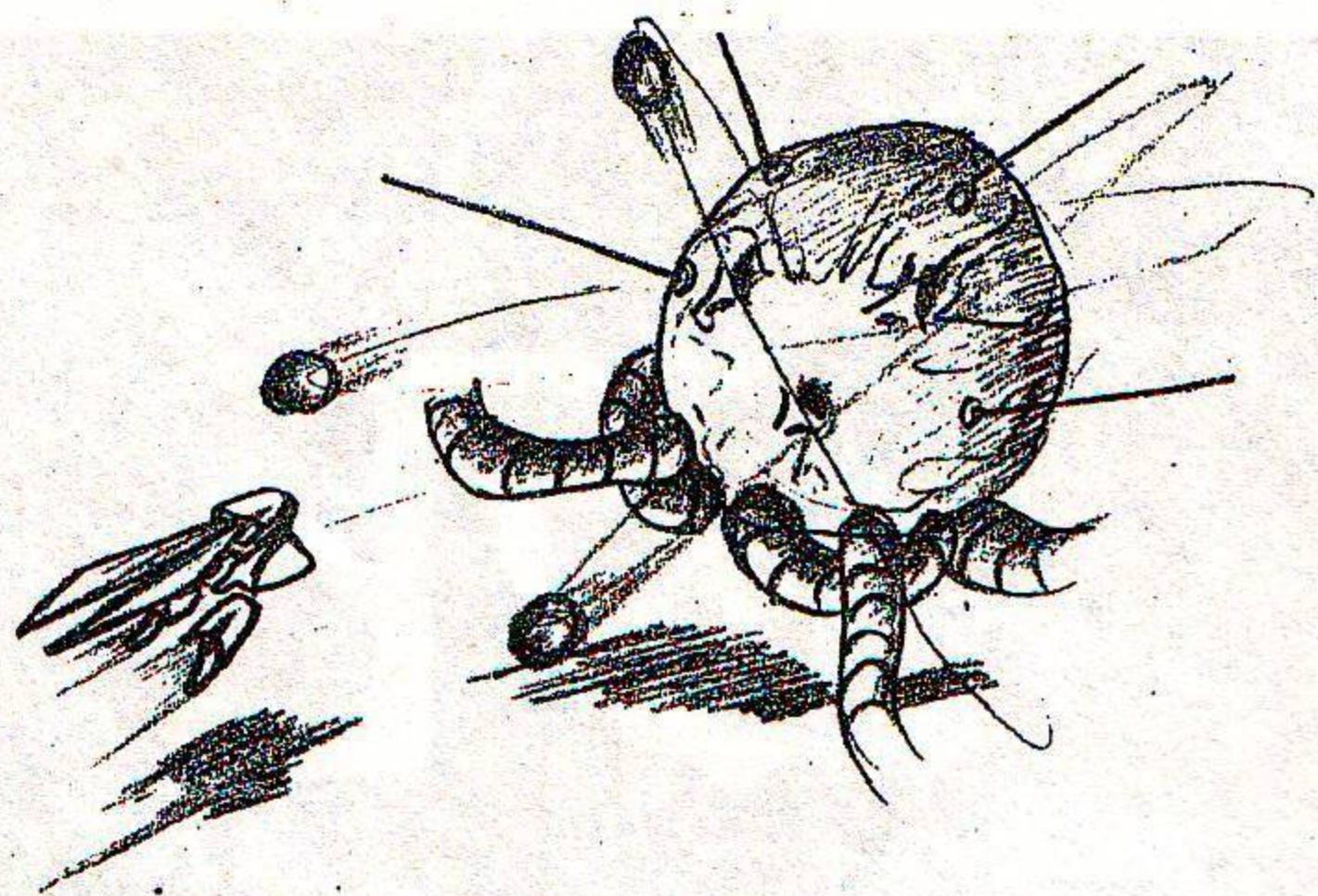
(七) 时空隧道桥

要想到达W星球，必须通过四维时空隧道桥，那里有四维时空门，必须进入正确的门方可到达，但注意门是不停运动的，很难进入，且敌人均为W星球的战斗飞船，十分厉害。此关不太长，无关底，为过渡关。

(八) 外星三大基地

外星球三大基地介绍：

1、W星球空间与地球正好相



体积小，有尾焰。

武器：光环式激光波。

保险：把机翼打开后旋转飞行，形成旋风，名为旋风式。

第二种：

特点：升降快，有尾焰，中部圆处旋转向三个方向发射武器。

武器：三向激光弹。

保险：定时式，开视窗，出现时间表，定位时间，使敌人定住，逐一催毁。

三大基地关底：

①外星战斗飞船合体。

A: 由九个外星战斗飞船，可以组合成一个战斗飞船，放扇面光柱。

B: 九个小飞船旋转并四处游动。

C: 在旋转时发射激光小弹。

②W星球怪兽。

加注：开始封在冰晶中，堵在出口处，用弹把冰晶打化，放出怪兽。

A: 弱点是头，两边胸骨连接起来保护骷髅头不被击中。

B: 头后面可喷出小碎骨块。

C: 眼睛发激光火焰。

D: 嘴可以吐子弹。

③小关关底：外星异形生物体。

A: 通道前一面墙，裂开出一生物头部，吐火，子弹，又缩入。

B: 从左右上下前各向都可钻出，转几圈。

C: 弱点是头，打破别处分裂成两段变成两个生物体。

通过了三大基地便可进行最后的战斗。开一视窗，相互叮嘱、祝福。通过迷宫一样的基地太空舰，便可见到W星球总头目。

(九) 总基地

总关底：W星球智慧生物

A: 象脑一样，看见内部有血液流动，它由六个信息管和一个脑组成。

B: 可以发射大球，即子母弹、意念波、激光。

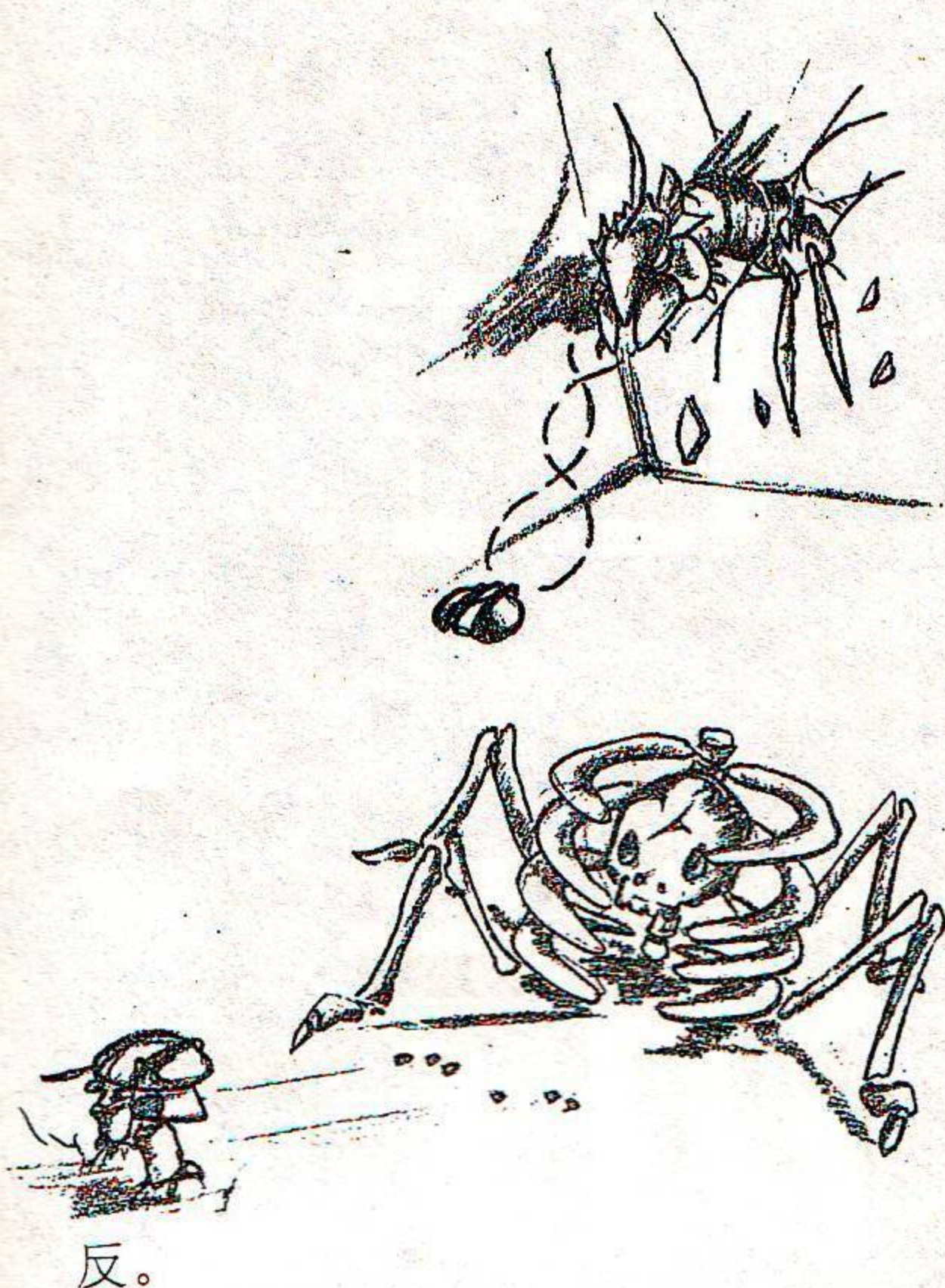
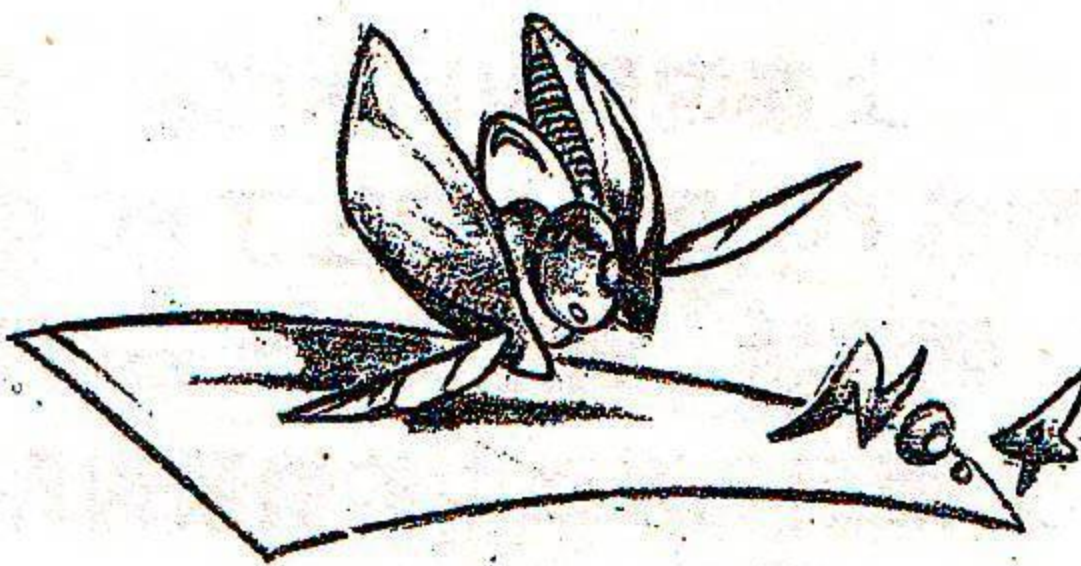
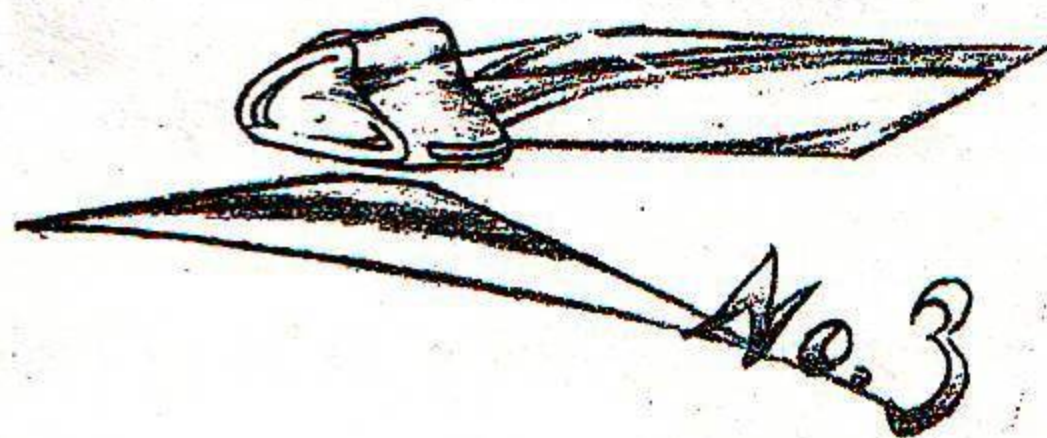
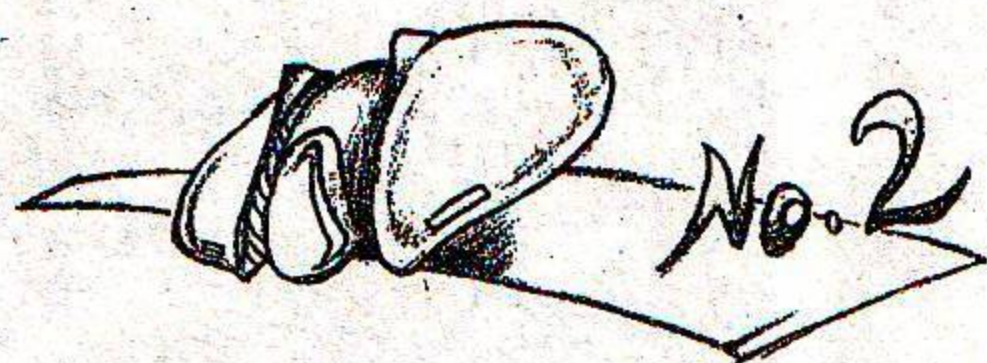
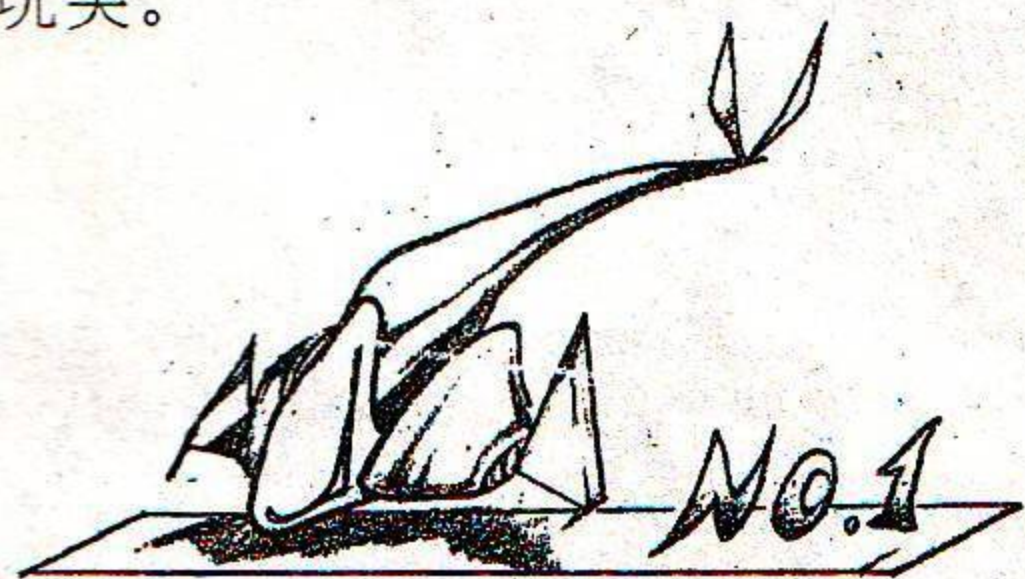
C: 打断一个信息管后可以喷出血滴，血滴贴在战机上减少能量。

D: 三个质子在脑外无规则运动，反弹子弹。

E: 打断六个信息管后便露出三个弱点，打破一个弱点便使脑喷出血滴，并有一个质子停止运动。

F: 三个弱点打毁后，喷出所有血滴，死掉了。

进入后舰，毁掉W星球动力源，离开W星球，到四维空间桥，返回地球。开一视窗：彼此玩笑。



2、此星球的水为悬浮水球，形状为球形或凹凸面形，球形水球不能撞上，凹凸面的凹面可进入，保护战机一次，凸面排斥，但不会撞毁。

3、N星球上战机速度变慢，必须找到超重力发动机才能恢复原速。

4、城市是吸在山壁上的，不一定为直上直下，也可吸在侧壁上。

5、在水晶通道不要打中水晶，否则水晶碎片堵住通道，给前进造成困难。

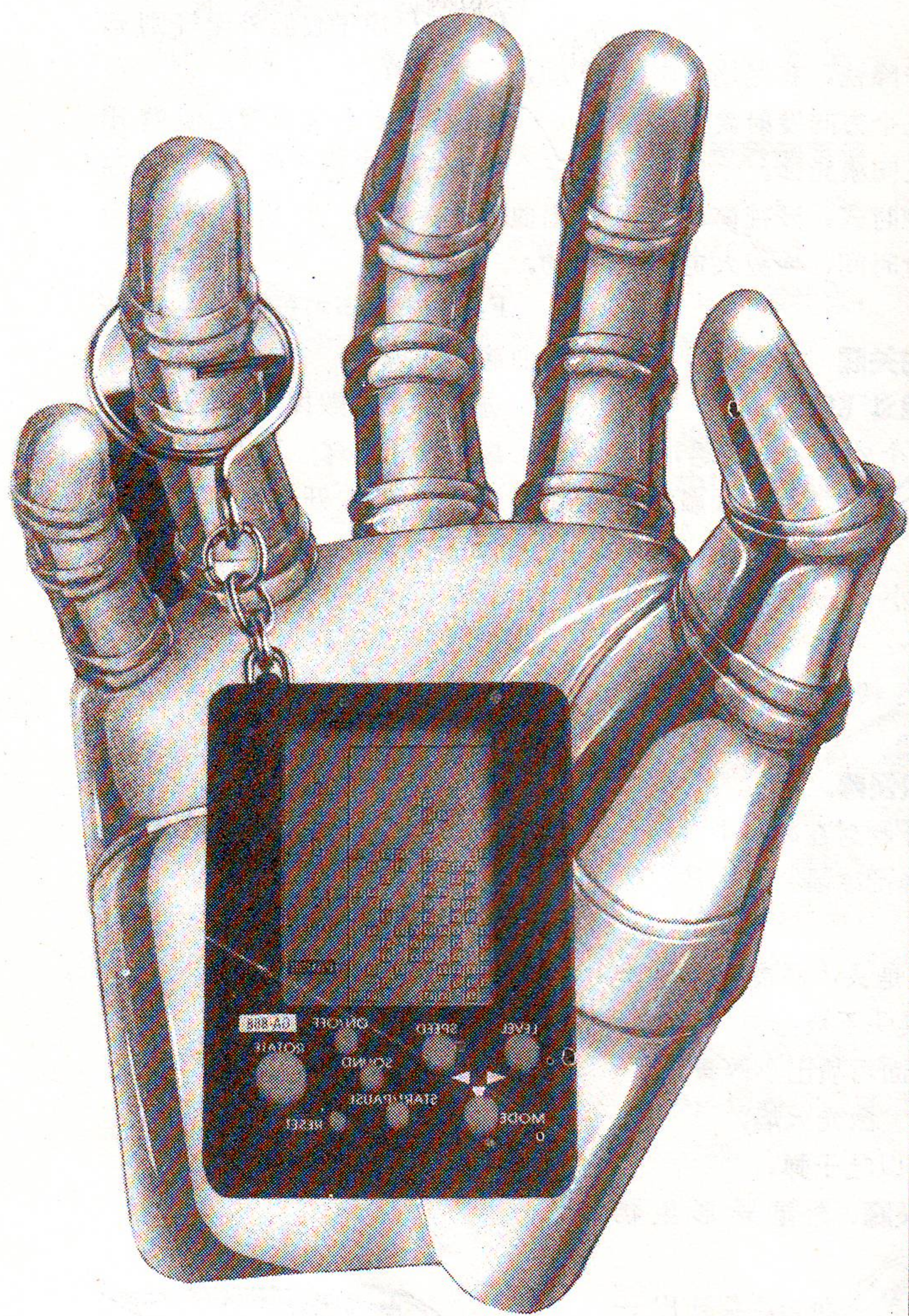
6、敌巨型舰可以进入，即当巨型舰被攻击到一定程度，如打到其不反击时，在一入口进入，进入后此巨型舰由游戏者驾驶，且可发射子弹，直到被毁。

7、山壁内有磁石，可吸引战机撞毁。

游戏新型战机介绍：

外星两种奇特战斗飞船

特点：速度快、转弯慢，纵向



上集说到电玩迷比利·桑普森在一个特殊的PC游戏中战胜了PC中的对手杰弗里·海波特。第二天发现一个同名的小伙子死了,而且与游戏中的情景有许多相合之处,桑普森十分烦恼,百思不得其解,于是又启动了那个死亡游戏的新磁盘。

死亡游戏

(下)

●道格·霍尼格 著

●丁建民译

“欢迎您归来，桑普森先生，您想接着玩神奇死亡游戏吗？”

他按了一下“回车键”。

熟悉的等级单又出现了。比利已经了解了规则，不过他还是试按了“5”、“3”、“4”、“1”。这些尝试都不通，他并不感到意外，这说明规则没变。于是他输入了“2”。

“多重死亡。您的对手是：

“罗伯特·阿切尔，贝琳达·阿切尔，萨莉·阿切尔，库琪·阿切尔。请挑选四件武器。”

这回显示的武器单全然不同。比利仔细研究着这个单子，想找出一个组合模式。上次他随意挑选武器就赢了，这次他已进入较高的等级，要获胜看来不容易。他需要的不仅是把握时机，恰当的武器也至关重要。

他挑选了武器。

“对手隐蔽在堡垒里准备毒气。毒气制成后将势不可当。您还有15分钟时间。您的反应：”

这次该由他先采取行动。他考虑了10分钟，然后他确认对手会判断他在组织一次佯攻，因而他首先组织最有效的射击。

“火箭。”

“对手未能及时升起保护闸。堡垒起火。喷水灭火器起动。您的反应：”

“马。”

“对手的石弓攻击无效。毒气在火熄灭前爆炸。堡垒被毁。您的反应。”

结果就该如此。毒气爆炸，而他处于安全地带，战斗该结束了。还有什么不对？

当然还有。他立刻输入：

“盔甲。”

假定毒气不算武器，那么对手的四件武器已使用了三件，现在还有一件，

“幸存者萨莉的矛遇盔甲受挫。您的反应：”

“手斧。”

“全部对手被歼。您获胜了，比利·桑普森。”

荧屏随后出现一片空白。这次比利没有再试图使它重现。他上了床，可是整夜翻来覆去，被恶梦搅得无法安睡。

……

第三个磁盘是星期六到的。比利已把自己关在房间里整整两天了，他害怕这个磁盘的到来。两天前他听说了阿切尔家的事之后就病倒了。阿切尔一家——罗伯特、贝琳达夫妇和他们的两个女儿——就在比利玩第二级游戏的那天晚上，全部遇难。阿切尔家的总煤气管破裂了，漏气聚集起来，被炉子上未熄灭的小火引燃爆炸，三个人当即烧死。第四个是小女儿萨莉，她的卧室离爆炸处最远，在火烧到二楼她房间之前，她从窗口往下跳，在着地时头撞在一块石头上，颅脑破碎而死。

晚上7时，父亲走进比利的房间。

“儿子，”他说，“我知道你身体不好。不过，我和你妈妈想离开几个小时，今晚在海街的大卫家有个鸡尾酒会，从业务考虑，我们最好能去。你看你一个人在家行不行？”

“没问题，爸爸。”

说实话，父母出门并不使比利感到沮丧。他没法对他们解释这几天发生的事。不然他们就会即刻打电话到校医院，请精神病科主任给他看病了。尽管他感到恐惧，可他也知道，自己一定会做第三级游戏的，而这个游戏，最好是单独做。

“我们又见面了，桑普森先生，”荧屏说。“你肯定还想继续玩神奇死亡游戏吗？”

比利犹豫了一下，不过只一瞬间他就坚决地按了“回车”键。然后输入了“3”，这回游戏机没有停顿。

“人际死亡。您在保护威廉·桑普森先生和太太。请选择两件武器。”

哎哟，老天，他们已改变规则来对付他了。在所列表的24件武器中，他只能挑选两件。

时间是否真在流逝？时钟是否还在走？他研究着武器单，头脑中无数条转瞬即逝的演绎逻辑回路将他搅得六神无主。

然后他终于明白过来了。事情很简单。这次他有个非常有利的条件。他知道他的父母此刻在何处。既然如此，就不会太复杂。不是吗？汽车失事，开胃点心放毒而已，难道会是上帝的旨意？不行，他得坚持原来的结论。他挑选了武器。

“一伙街头流氓身揣小刀上前和被保护人搭话。您的反应：”

雕虫小技。这组游戏已经是连续两次迫使他首先出击了。好在他已料到这一着，正如他对威胁的本质也了如指掌。他所需要的其实只是一件武器，于是他毫不犹豫地按了：

“白纸黑字。”

“街头流氓被警察巡逻车驱散。您赢了，比利·桑普森。”

信号消失。

比利将磁盘扔进垃圾篓。由于身体不适，他已精疲力尽。

半小时以后，他不得不耐着性子听他父母喋喋不休地讲述他们在街上经历的那可怕的一幕。他瞪大眼睛装出很有兴趣的样子，为他们的安然无恙感到极大的欣慰。这天晚上，他睡得像头死猪。

第四个磁盘随次日的邮件到达了。比利毫不意外。他狼吞虎咽地吃了晚饭，甚至也吃了些色拉，随后匆匆进了房间。

“我们这位电脑天才

幻想者

儿子，”父亲不无讥讽地对母亲说，“没有时间陪我们这些凡夫俗子了。”

“桑普森先生，你要我也参加神奇死亡游戏吗？”

他按了“回车”键，然后花了很长时间来研究游戏等级单。第四级是“创造者死亡。”这是什么意思？创造者，是指创造世界的上帝吗？这不可能，是游戏的创造者？对了，一定是他。刚刚指令不是说，“您要我也参加……”

结局会怎样？他自己的生命是不会有危险的。个人死亡是在第五级，如果创造者失败，会不会是游戏的终止呢？

比利想按“退出”键，可这也许意味着他将永远不能再玩这组游戏了。无论如何他也不愿到此为止。于是他按了“4”。

“创造者死亡。请选择六件武器。”

指令仅此而已。至于谁和谁为什么对抗都没有任何说明。武器单所列的项目没有减少，但是，六件武器意味着可能出现非常复杂的行动序列。比利非常小心地进行了挑选，希望按自己的意图将对手诱人歧途。

选择完毕，游戏机打出：“您的反应”。不错。这倒也合情合理。如果创造者确实是为其生存而战，他就该有能力为自己创造尽可能多的机会。因此它将首先采取行动，但同时又要求比利在对此项行动一无所知的情况下作出反应。

比利对此进行了分析。在前两级游戏中，他的第一步行动都采用了最有效的射击。据此对手也许会认为这次他也将这样做。不过它也许又会推测他已明白这一点，并因此会把最好的武器保存起来以留后用。最后，就这个等级的复杂性而言，它可能也不得不考虑到比利再次往回缩，采用老办法先发制人，不顾一切发起猛攻的可能性。这样他就得立刻部署最重要的防御手段。根据这个分析，比利调动了一件次要武器：

“空袭。”

“飞机被热导导弹击毁。您的反应：”

他错了。对手对他的第一步行动作了准确无误的判断，采取的对策恰如其分。现在它有可能会发动攻击，因为它会认为比利也许估计不到如此富有逻辑性的一步。

“地雷。”

“攻击坦克在雷区被毁。您的反应：”

一比一，关键的时刻到了。反攻的时刻到了。他一下子明白过来，没有任何疑虑。他明白对手正准备发起第二次行动。因而他没有用“不可毁灭的防护甲”，而按



了“千万吨级热核装置”。

“磁散射不足以抵御热核弹。指挥部被摧毁。桑普森先生，您赢了。谢谢您玩这个游戏。再见，祝您走运。”

荧屏再次出现空白。

……

报道刊登在当天晚报的头版。强烈地震袭击了阿拉斯加的克奈半岛。荷马遭受的破坏最严重，大片地区沦为废墟。报道没有说明死亡人数和财产受损程度。

比利大为震惊。他毫不怀疑，死难者中有那位创造者，他玩那场游戏的目的是为了保存自己的生命。

然而，更令人吃惊的是，第五个磁盘竟然也随下午的邮件寄到了。这可出乎比利的意料之外。他曾想，既然创造者已在游戏的第四级消失，就不会再有第五级游戏了。

现在他两眼盯着游戏等级单，这次它是没有经过开场白就直接出现的。单子只包括两项选择：

“5”或者“退出”。

“个人死亡”，他的死亡？还是别的什么人的死亡？如果他获胜，会有什么褒奖吗？一定会有。风险太大了，什么东西值得他冒生命危险呢？对未来事件永恒的预见能力？荧屏没有给他任何回答。

他的手指悬在键盘上方。生还是死？生与死？谁的生，谁的死？他的手指落到“5”键上。

指令出现了。

“一种无药可治的瘟疫威胁着地球上整个人类的生命。不可能有任何治疗良方。”指令消失。“‘A’和‘B’两者之一能抵消这次威胁并成功结束这场游戏。”指令又消失。“请输入‘A’或‘B’以结束游戏。您的反应：”

祸福机会均等，没有任何线索。

比利·桑普森开始狂叫起来。他一遍又一遍不停地狂叫着，一边叫，一边死死地盯着荧屏的指令。

父亲急速冲进了房间，双手抓住比利的双肩，摇晃着他。

“孩子，”他说，“出了什么事？”

比利仍然狂叫不止。

父亲看了看游戏机的荧光屏。

“呵，上帝保佑！”说着，他按下了“A”键。

在那个由外国势力占据的岛国格林纳达的圣·乔治城，卡林纳治地区的一个孩子，一个7岁的小女孩突然得了惊厥症。

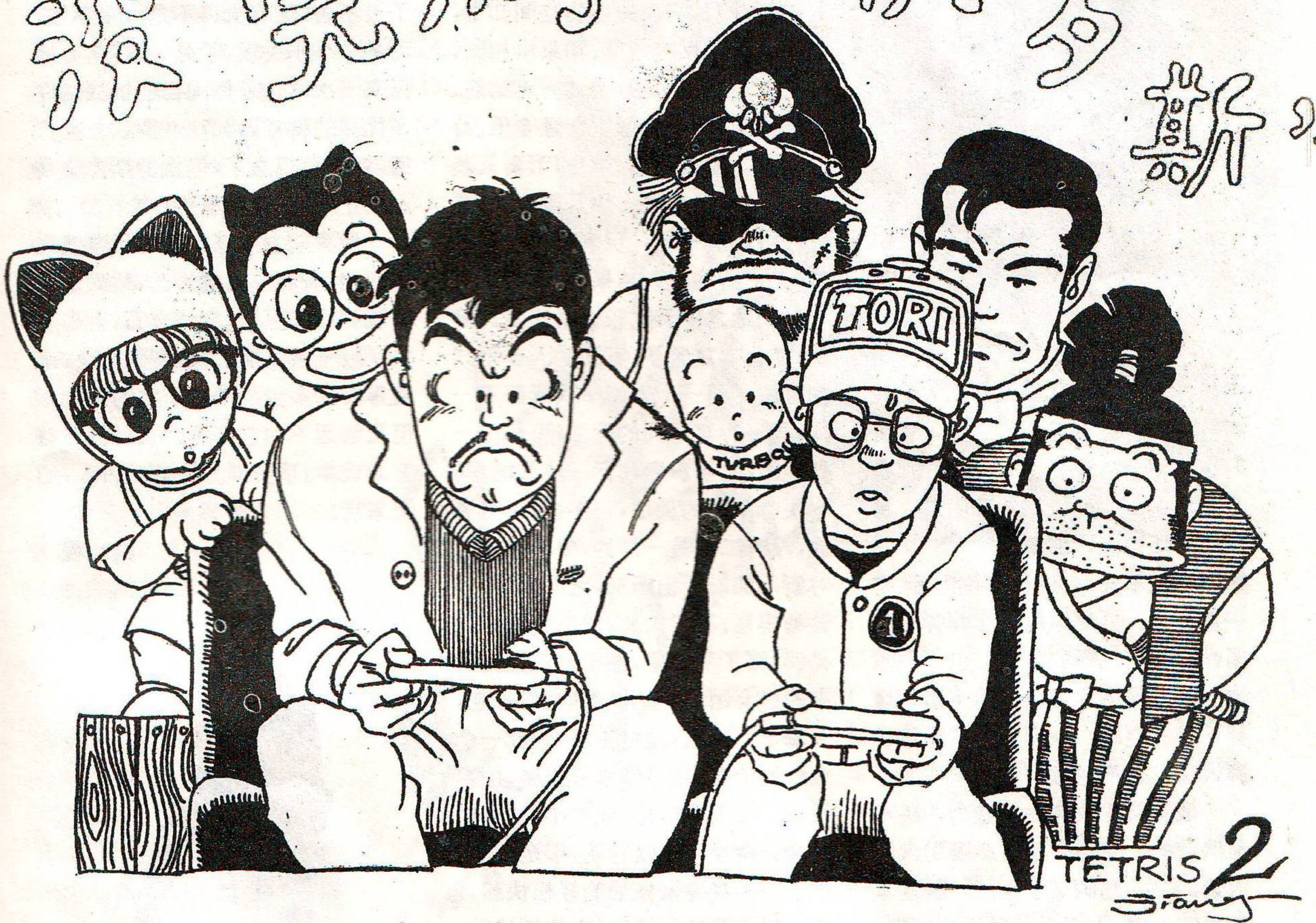
我亲爱的读者，对于这个小说你有什么看法，做为闯关族的一员，你喜欢这种死亡游戏吗？做为一个关心人类未来的人，你认为小说中威胁人类生命的瘟疫是有所指吗？

韩友

沉冤没了

俄罗斯

斯



曾几何时，号称“电子魔方”的俄罗斯方块风靡了大街小巷，车上，路边，公园里……随处可见手持各色各样袖珍游戏机的，他们中有翩翩少年，有豆蔻少女，有西装革履的上班族，更有须发皆白的垂垂老者，无一不沉醉在“嘟嘟嘟”的消行声中。他们时而为自己巧妙的一着化险为夷而欣快自豪，时而因一着不慎功亏一篑而懊悔痛惜。旁观者见此大惑不解，莫名其妙，但只要一上手，就津津有味，乐此不疲，不知不觉，由旁观者清一下变成当局者迷了。

俄罗斯方块自1987年发行以来，1988年被评为十大畅销游戏卡

的榜首节目，连续几年，荣登排行榜达10多次。1991年又开发出了新一代“俄罗斯方块+爆炸方块”。1992年，被移植到超级任天堂上。现在，它已成了游戏机销售必备的附机赠送节目。我国小霸王家用游戏机曾用它举办过二次万元巨奖大赛。由于它男女老少咸宜，早已成了人们心目中益智游戏的经典之作。

俄罗斯方块的玩法有很多种。经典的俄罗斯方块一问世，就产生了许多派生品种。在掌上机上，它的基本图形由七种增至许多种，甚至还出现了一种渗透块，能渗透到空隙中。在PC机上，出现了许多

宝物，如从上方掉下一把枪，向下任意加块或减块。在“俄罗斯方块+爆炸方块”中，新设了一种双人对抗，一方每消一行，就从另一方底顶出一行缺行，双方此消彼长，直到某方到顶失败。这种对抗适应面较宽，两人水平不管差别多大都可以比，你水平高，可让对方高度（最高10行），让对方速度（最快29速）。如果你玩过俄罗斯方块，初次接触这种比赛会感到原初的策略技巧有点不适。比赛设三局两胜制。赢了，是技高一筹；输了，是马失前蹄，或“天亡我也，非战之故”，不服，重来！这种比赛，比技巧，更比毅力，赛前都信心十足，但



战局并不那么如意，尤其二人都在高空，债台高筑，命若悬丝，稍有闪失，便会块满全屏”，——那是多么扣人心弦的一刻，那困惑，那遗憾，那得意，那懊恼，个中三昧，不玩不知！爆炸方块则别有一番风味。方块中的大小炸弹一旦爆炸，炸去周围的方块，引爆周围的炸弹，炸剩的方块自由下落，填补下行的空缺，从而产生多米诺骨牌效应，好不惬意！

俄罗斯方块有如此魅力，决不是偶然的，它包含了许多吸引人的因素。首先，它满足了人的一种基本的建筑欲望。人天生一种本能倾向，总爱整合零碎残缺的东西，小孩爱搭积木，成人爱组装机件。俄罗斯方块正好满足了人的这种完形需要，

因而趣味十足。其次，简易明了。只要你看人玩一次，就什么都明白了，它不需要特别的知识，也不需要太多的记忆。成人能玩，小孩能玩，文盲也能玩。规则简明并不等同简陋，相反，俄罗斯方块是一个很有深度的益智游戏，它反映你的空间知觉，瞬间判断和反应速度。和象棋相比，它不要过多的思考，要动一点脑筋，形象直观，再配上俄罗斯轻音乐，给人以轻松愉快之感。第三，节奏紧凑连贯。俄罗斯方块一块紧接一块，正好一行，消一行，玩者不停地有事做，又不断地看到结果，仿佛行云流水，闲适之中又比较紧凑连贯。第四，变化丰富繁多，不同的人有不同的玩法，同一个人每一次玩都不一样，同一行有不同的消法，可一行一行地消，也可积攒几行一块儿消。同一块有不同的放法，可平摆，也可竖放，没有二局是一样的，每一局都相对新，都能玩出新意，玩得越多，经验越丰富。不仅如此，它还允许你犯错误，错了不要紧，你还可以把握后来的机会消除其不良影响，说不定，人算不如天算，歪打正着，给你一个意外的惊喜。每当你黑云压城，山穷水尽，或天赐良机，或妙手一着，让你绝处逢生，柳暗花明，于是，你获得了一种高度紧张后的轻松快感。确实耐人寻味。第五，富有挑战性，使你爱不释手，持久不厌的是你不断地受到挑战。游戏的挑战性直接取决于难度。难度过大，你会频受挫

折，丧失斗志；难度过小，你又腻味了，打不起精神。俄罗斯方块妙就妙在随你着你的水平的提高，难度也跟着水涨船高，使你保持适度的紧张。每过一级水平，你会获得一种小小的成就感，决心更上一层楼；失败了过不去，你会觉得不是水平不够，而是一个小失误，于是，满怀信心地再来一次，这是你向自己挑战！许多优秀的游戏，如魂斗罗，一旦打通，就不再想念了，但俄罗斯方块是永无止境的，大有嚼头！

俄罗斯方块开启了一代游戏模式，对益智游戏影响深远。后来许多游戏如玛莉医生，魔法宝石，射击方块，骰子俄罗斯方块，智慧方块，水管等都多多少少借鉴了它的规则，但又都远不如它好玩。可以说，在益智游戏中，俄罗斯方块前无古人，后无来者！

程程



游戏业的创举 闯关族的福音

《赌神》

九四年春节隆重推出
十五次打入日本电子游戏销售排行榜，不买行吗！
感受轮盘赌的惊心动魄
感受赌王的至尊无上
祝君潇洒赌一回！

国内总经销：广东东莞创维电子经营部 电话：0769. 232376
北京总代理：北京兄弟电子技术公司

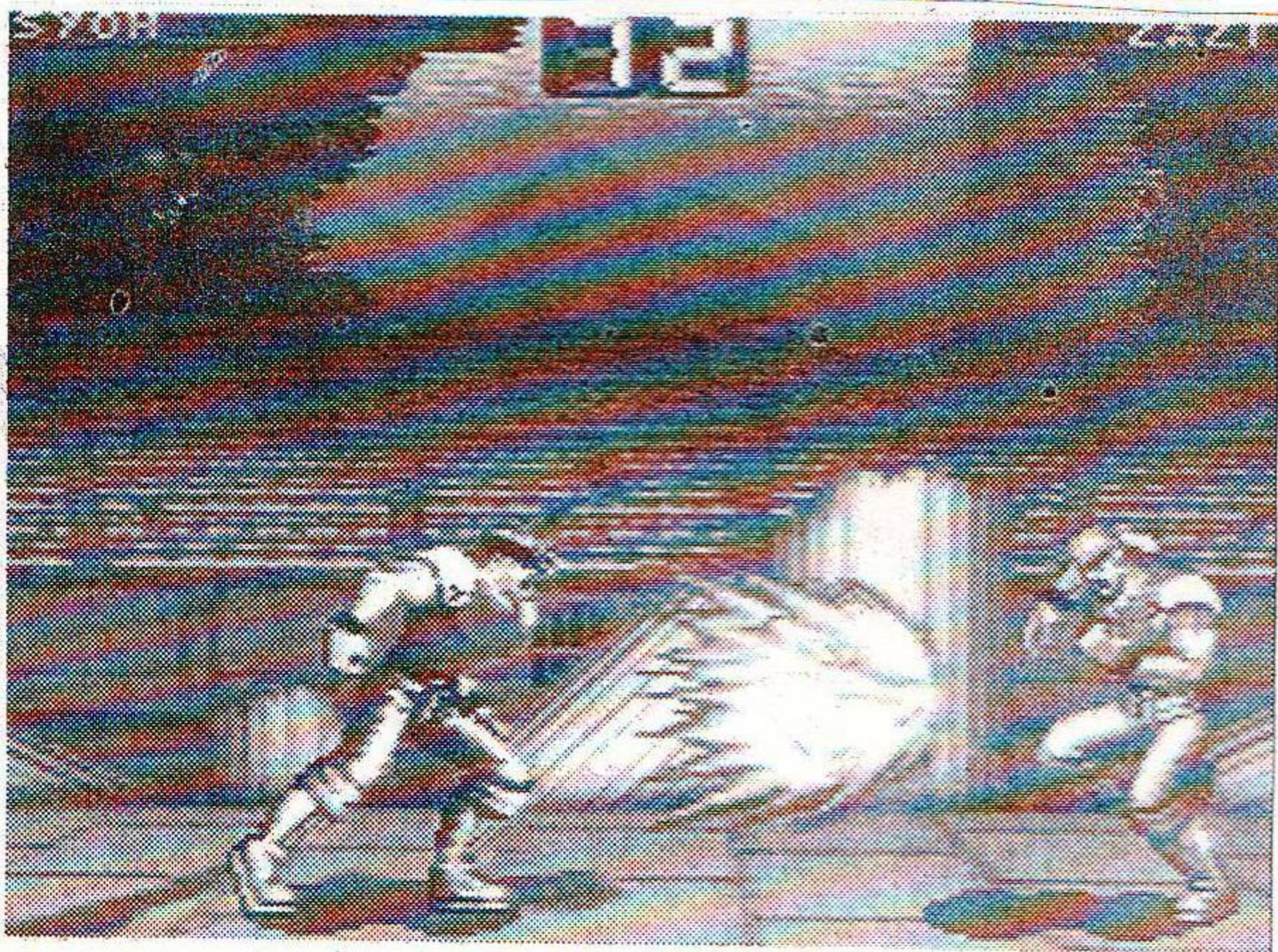
近几年来，游戏的一个最新发展趋势就是血腥暴力化。暴力游戏和普通打斗、枪战游戏的区别在于它用大量的血腥暴力场面来烘托游戏气氛，给人带来极大的刺激与震撼。

论起暴力游戏的代表作，当数日本CAPCOM公司九〇年在街机上推出的新派对打游戏《街霸2》。游戏中各路高手动辄将对手打得血流满面，口吐白沫，眼冒金星，败方必定一声惨呼瘫倒在地。高手们除去基本的拳打、脚踢、必杀技外，为取胜什么捏鼻子、咬人、掌嘴、膝撞、倒种等阴招均可用上，令游戏者大受感官刺激，难怪它使无数玩家为之倾倒，刮起了电玩界的“快打旋风”。该游戏移植于超级任天堂后，马上成为超任的王牌游戏，并使超任游戏机销量猛增，价格暴涨，甚至出现供不应求的局面。

今年CAPCOM新推出的《三国志》又一次掀起暴力游戏高潮。在游戏中，关羽跃马扬刀杀得敌人血肉横飞，四下人头滚动，赵云一招“升龙剑”拦腰将敌劈成两半。张飞最为凶残，扑上敌身张嘴就啃，甚至活生生将人“两手分尸”，真是惨不忍睹。不过英雄们若是栽了也好受不了，混身是箭象刺猬一样被捆着跪于敌人帐前。

游戏机大量进入家庭一度给街机带来沉重打击，而暴力游戏的出现无疑是给越来越不景气的街机注入了新鲜血液。目前，暴力游戏已成为街机游戏的支柱，倘若离开了它，街机或许该进古董店了。

游戏向暴力血腥化发展是必然的，表现暴力、血



哈
罗
暴
力

腥的电影从出现至今一直倍受人们青睐，游戏发展到今天，技术上的突飞猛进也使逼真、刺激的暴力血腥场面得以实现，游戏厂家纷纷致力于暴力游戏的研制，如此看来暴力游戏有长盛不衰之势。

有不少人对暴力游戏极为反感，认为它象暴力电影一样会腐蚀、毒害青少年，我倒不这么认为。如果说暴力电影让青少年感到跃跃欲试，那么暴力游戏则让他们得到充分发泄的机会。你可以在游戏中尽情打斗、撞车、杀人，一会儿你是手持重型死光炮的未来战士，瞬间你又成为双截拳高手RYU，只见他气功球连绵不断，升龙拳令人胆寒，你就是躲进深山老林苦练二十载也没他厉害，玩过游戏后你顿有一种满足与解脱的感觉，心里的烦恼、怨气一扫而光，走在街上，看人顺眼多了，也不会去招惹谁了。一不小心遇上一位比你更蛮横的主儿，脸上陪着假笑，脑子里早把对方想成游戏中的对手将之打的不成人样了。好象有些阿Q是吧，不过至少不会和对方玩命了。日本一家杂志做过一项游戏对青少年影响的调查，结果发现喜欢玩暴力游戏的青少年打架、闹事和犯罪的几率明显比其他人少得多。这样看来，暴力游戏倒是有益喽。

当然暴力游戏也有一个极大的弊端，就是它太吸引青少年了，许多人迷上它后为之投入了大量金钱和时间，甚至荒废了学业和事业。

哈罗！暴力游戏：

哈罗！暴力游戏

黄昌星

任天堂秘诀：

《踢王》无限加血：按上和开始，然后再按开始键。

《黄金传说完结篇》无敌秘码：

しししししわわぜぜががががががががががががががわわわわわ

《高桥名人Ⅱ》：在打砖块时应拿的字符

第一关BUGHONEY

第二关TAKAHASJ

第三关BYHUDSON

(北京东城职工学校 张颖)

《快打2010》

选关：游戏中随时可按副手柄的左键跳到下一关，按右键回到前一关。

无敌：游戏中按住副手柄的单发A。

(广东茂名、戴建辉)

问
答

在《吞食天地》中，到了最后攻打曹操时，有一个螺旋形的山洞里可以找到一永远吃不完的加血药丸，可是我每次玩吃几次就没有了，请问怎样才能保留这颗永远吃不完的药丸？(北京41中 刘永昌)

在《吞食天地》中，并没有永远吃不完的药丸，你所说的药丸是金仙石，银仙石等，只能反复用几次，具体见本辑《吞食天地Ⅱ》攻略详解的道具一节。

世嘉秘诀：

《雷鸟Ⅲ》：在标题画时，按住A键再按开始方可进入选择画面。

《出击飞龙》：在魔王出现时按A、C、B、A方可有三次接关机会。

(北京东城职工学校 张颖)

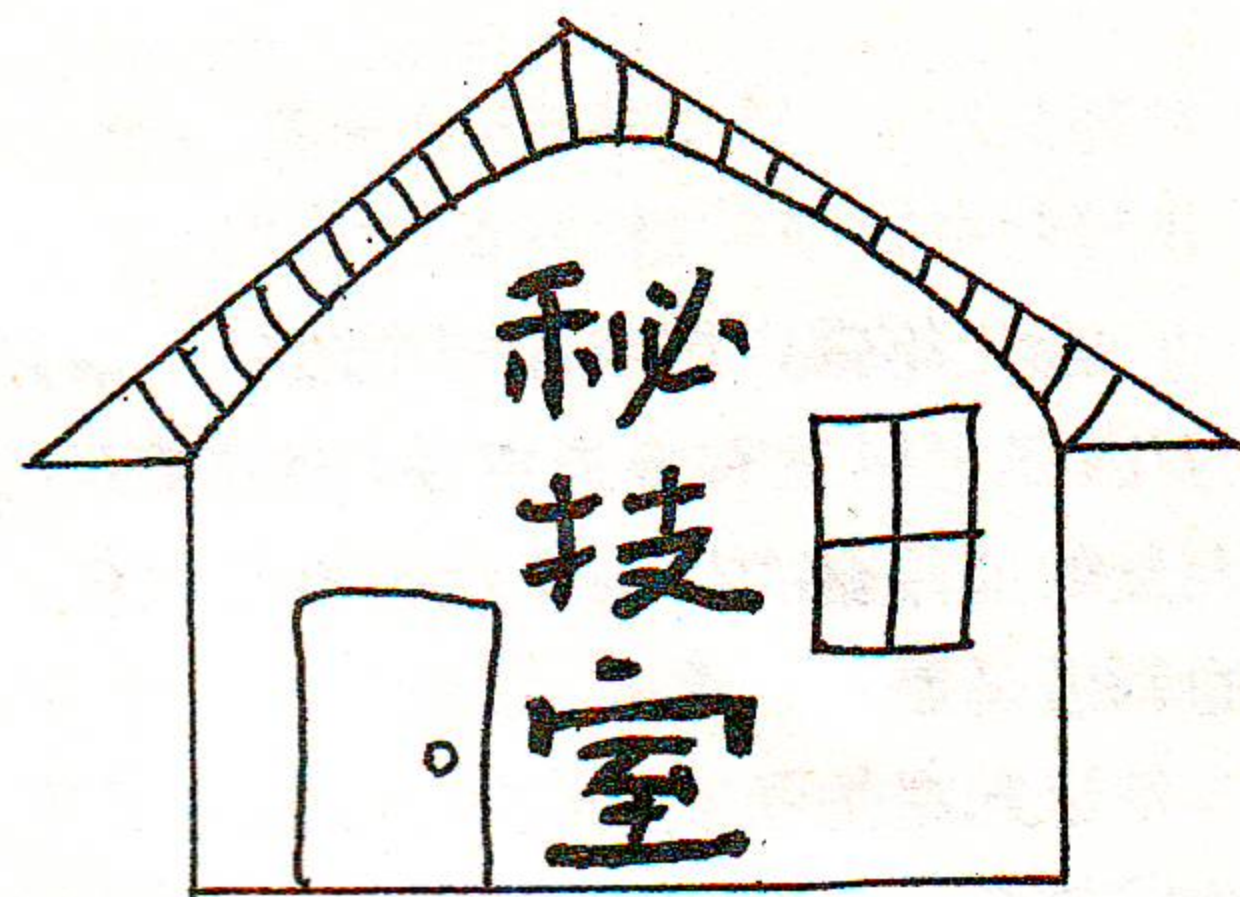
《魔幻弹珠台》(MD)

选难度、音乐：在标题画面中同时按A、B、C和STBART键。

(广东 茂名 戴建辉)

自本期起，秘技室由本集中营第一高手阿龙主持，我笑书生甘拜下风，自此脱袍让位。

世嘉游戏秘技



《索尼克2代》(SONIC THE HEDGEHOG 2)选超级OPTION：在标题画面上进入OPTION，在SOUND TEST项上用B钮选听音乐19,65,9,17四首，返回标题画面后，按住A再按START键便可进入超级OPTION画面。在超级OPTION中可任意选关。

变成超级索尼克：首先要进入超级OPTION，然后在SOUND TEST项上选听音乐4,1,2,6，任选一关进入游戏，只要吃到50个RING，就会变成超级索尼克，会具有超级能力，但需不断收集RING，一旦RING没有了，就会还原。

EDIT画面：在超级OPTION中顺序选听1,9,9,2,1,1,2,4，再任选一关按住A钮和START进入游戏。在游戏中按B钮SONIC会变成RING，按A可以变成别的宝物，用C钮可将它们随意放在画面中，十分有趣。用此法可达到有无限RING和永远不死的效果，试试看你行吗？

《电忍ALESTE》

看到特殊画面：首先要将游戏打穿，然后进入OPTION，这时OPTION中便会多了一项OMAKE，此项中有00~06的7种画面，用方向键选择好。按B键则可看到特殊画面。

《格斗四人组》(BARE KNUCKLE I)

超级OPTION：在标题画面中按住2号手柄的A和B，进入OPTION，这时就是超级OPTION了。在超级OPTION中可自由选关，命数可调至9条，在LEVEL中还多了VERY EASY和MANIA两个级别，其中MANIA非常难，若要单人不续关打穿可真不简单。

(阿龙 辑)

1. 请问SEGA“FZ战机”武器装备一栏如何使用，有什么战斗技巧？上海宣化路72-6-401室

2. 我有一盘SEGA单卡“LAST BATTLE”进入求
第三大关后就一筹莫展，再也无力向前冲了，恳请
哪位高手指点迷津。 贤

上海长安路979弄20号1620室 黄晓明

二手货 · 市 · 场 ·

本市场自上集开张，生意极好！

凡有心出让、转售、交换、求购各类家用游戏机及配件，各种游戏卡、游戏磁盘的玩友，均可在本专集上刊登消息。本市场诚心为玩友服务，不收取任何费用。只是所有来稿必须填写在本面的表格内，以便我们整

理归档。如空格不足，可另行复制。同时，为了保障读者的利益，有所凭证，有烦各位玩友在来稿的同时附上本人身份证的复印件。来稿请寄：（1000881）北京海淀白石桥路48号“Game集中营”编辑部。

二手货市场

邱晓龙 100039 北京海淀区北太平路17号6楼
TEL:6882184

转让：名流SEGA一台(配两个手柄)

滕红伟:100036北京海淀区八里庄玲珑二巷北3号

求购：任天堂《圣火烈传》

交换：本人有《忍者武雷传》(SEGA)

周俊 200040上海闵行区华江新村22号303室

求购：SEGA《空牙》、《四天王》

转售：《战斧 I》、《魔王走狮子》、《西洋封神榜》、《兽王记》

交换：现有SEGA《铁人格斗》、《V型战斗机》

刘晖:100016 北京朝阳区芳园里31楼2单元

求购：世嘉游戏机一台

转售和交换：现有王中王888游戏机一台，《七龙珠 III 或 IV》《飞龙拳 III 或 IV》《玛莉五代》

伏亦君 200062上海普陀区曹杨六村163-60号

交换：现有三合一《忍者龟 I》《双截龙 II》《小魔女皮皮》，四合一《双截龙 II》《上海教父》《圣斗士星矢》《鸟人战斗队》

汪寅 100088 北京新街口外大街甲8号23-3-12 TEL:2016633-843

求购：任天堂《水浒传》《英雄列传》《吞食天地 I》《女神转生》

转售：《三国志 II 霸王的大陆》，九成新，带电池，价格可面议。

交换：现有《魔法门》《侠客英雄传》《大战略》《大时代故事》《三国演义》

秦明 201800上海嘉定区温舍路41-302室

求购：《光明与黑暗 I 或 II》《浪漫创世纪》《蝙蝠侠 I 或 II》《超音鼠 I》

转售或交换：现有《妖子》《孔雀王三代》《战斧 III》《忍者 III》《魔种二合一》《兽王记》《格斗三人组》《异形风暴》《异形三代》《三国志列传》《麻将 二合一》《圣骑士战记》

蒋国钧 200081 上海山阴路165弄1号

求购：SEGA立体游戏机一台，要求价格便宜，质量保证无损；价格可写信联系

黄仕伟 536000 广西北海市蓄电池厂品质部

求购：NBA美国职业篮球赛(SEGA)

转售：SEGA单卡《超级忍者》《超级摩托车大奖赛》。

朱均 200071 上海闸北区宝通路172-211室

求购：《踢王》、《赌神》

二手货市场		姓名	电话
		地址	
		联系时间	身份证号
求购		求购	
转售		转售	
交换		交换	

特别通辑令

《Game 集中营》第一期和本期都用较大篇幅鼓吹当今电子游戏的主流RPG。《集中营》编辑部各位同仁原来都属于动作射击派，但玩久生厌，最近相继反叛成RPG。且归顺之心愈玩愈坚。几位闯关族来信说，他们连日文字母都不认识，居然把日文版《七龙珠》、《吞食天地》和《勇者斗恶龙》打穿，真使我们佩服得五体投地。不过愚公移山到底不是人人可为。《赌神》全中文版将于94年春节发卖并按国际惯例配有彩色卡合、卡托，确为电子游戏业划时代的创举。《赌神》十五次打入日本电子游戏销售排行榜，为RPG骰子游戏的鼻祖，好玩看得见，为满足诸位闯关族欣赏中国第一部全中文游戏卡，本部特提供邮购直销。

欲购者请通过邮局汇款至北京海淀区白石桥路48号《Game 集中营》编辑部，邮编100081，每盘180元（免费邮寄）。购三盘以上每盘165元（注：该价格如高于当时北京市场平均价格，多余款项如数退回）。

本《集中营》最重信誉，既对得起寄与厚望的广大闯关族，也对得起我们自己的良心。

（又：全中文版RPG第二代《吞食天地——三国外传》即将推出，请随时注意）

读者调查

如果你能坚持填表，你会意外地收到一份小礼物

1. 您最喜欢的栏目——
2. 您最不喜欢的栏目——
3. 你最喜欢的文章——
4. 您最不喜欢的文章——
5. 您是否喜欢现在介绍节目的方式——
6. 您最希望看到哪些内容（攻关秘诀，点评节目，评卡，游戏设计者介绍等）——
7. 您有什么建议——

如您有兴趣，可将目录面号复印剪下，用●涂在您喜欢的文章上，最多可有5个，用○涂在您不喜欢的文章上，最多也用5个，OK？

- a. 你什么时候开始成为电玩迷
- b. 你的机子是什么型号
- c. 你玩的卡都是怎么来的（买的、借的、换的）
- d. 你自己有多少盒卡
- e. 你爱喜欢玩的是哪个节目，哪几盘卡
- f. 你现在正在玩的节目是什么
- g. 你每周玩多长时间
- h. 你的朋友中有多少也是玩家
- i. 你的学习成绩怎么样
- j. 你的父母、老师对你玩电子游戏有什么限制
- k. 你是否有自制力

您的姓名—— 性别—— 年龄—— 年级—— 何种工作—— 通讯方式——

北京新街口外大街甲八号江寅，广州市环西路中原里12号海问《GAME集中营》属于何种刊物，如何订阅？

目前《GAME集中营》是以书代刊，如杂志刊号能审批下来，1994年为双月刊，1995年如条件成熟，变为月刊，在此以前，以书的形式在全国各地书店及书摊发售，请玩友们多加注意，必要时，编辑部办理邮购业务。

广东廉江农垦第一水泥分场陈小波问：二手货市场到底属于什么性质？如何办理？

二手货市场为玩友们免费提供求购、转售、交换游戏机、游戏卡等方面的信息交流服务，《GAME集中营》编辑部不介入任何交易，玩友们可根据二手货市场信息，相互联系交易。

来信摘登

我是一名“发烧友”，很高兴能见到我国第一份游戏刊物，你们的刊物向我们介绍了许多节目，并反映了我们游戏迷的心声，希望这份杂志长期不断地办下去，我相信，它一定会得到全国发烧友的支持的！

上海新城中学高三(2)班 求简

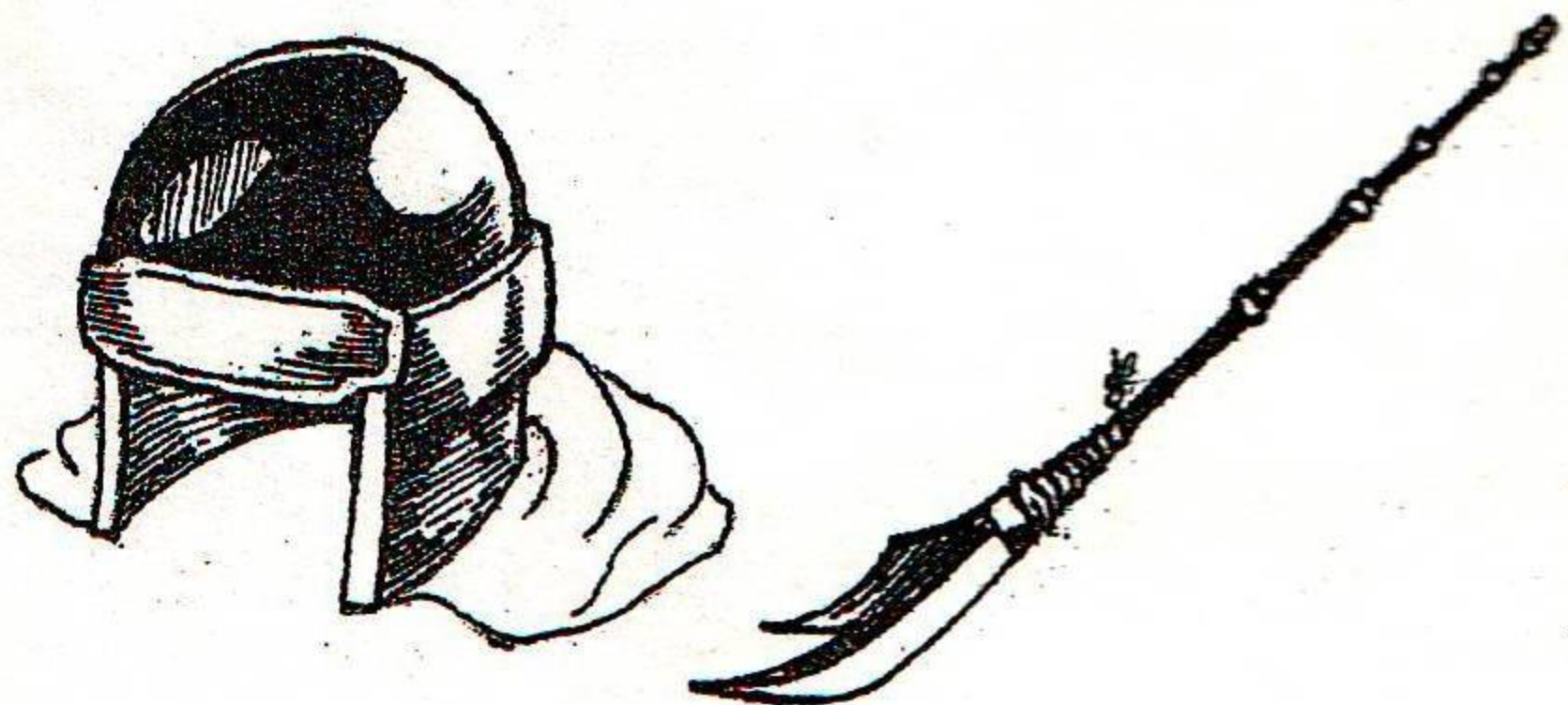
我从初二开始杀人“电子江湖”，多年来闯荡四方，过关斩将，一直希望有一本专门介绍游戏的书刊，一见贵刊，真有相见恨晚之意，祝贵刊越办越好，成为闯关族永远的朋友。

北京三十一中高三(2)班 杨卫

《Game集中营》编辑部的叔叔阿姨们你们好：

我是一个十七岁的中学生，自从我在一个不起眼的小书店里发现了这本书之后，真是爱不释手，我也是一个游戏机迷，也可谓是闯关族中的一员，每次手指打累了之后，拿起这本书看看，也别具一番风味，有些人觉得游戏机对眼睛不利，学习不好，但是我到现在两只眼睛仍是2.0，而学习成绩仍在90分以上，正象书上所说毛泽东讲过，决定战争胜利的是人而不是物。感谢编辑部阿姨、叔叔们

忠实的读者 曹伟



各位编辑部的电玩同僚们，你们好

在中国有音响发烧友的天地，有追星族的天地，却一直没有真正属于我们闯关族的天地，如今《GAME集中营》的出版发行，真是一条该令所有闯关族的人们为之一振的好消息。我衷心祝愿你们的杂志能越办越好，成为最流行的期刊杂志。

电玩使人视力下降，成绩下降，浪费钱财，使人隋落，是对电玩的错误理解，只要适可而止，有紧有张，电玩是一项很好的娱乐项目，其实追星族、盲目追星造成的学业下降，音响发烧友的消费水准，也是跟我们闯关族的“危害”相同的。为何我们闯关一族不能被人所接受呢！希望有一天中国的各位家长们也能承认我们闯关族。
电玩发烧友 何朝鸣

当您收到这封来信的时候，我已经迫切地等待着您的回音！

我真不知该如何来称呼您。我是一位电子游戏迷，自从我在我那儿的书店里发现了《GAME集中营》这本杂志后，就十分兴奋，我很想订购这本杂志，但苦于寻问94年的订购费到底为多么而到处奔波最后经朋友帮助想到了这个办法。因此，我衷心希望您能尽快给予我一个答复，以便我尽快寄出订购费。

最后，我还一个小小的问题：’94《GAME集中营》的订购费是不是要用汇款？是不是也寄到您们这里？

谢谢您能够在百忙之中看我的信。

《GAME集中营》的忠实读者 何键

何键同学：

你好！

很高兴收到你的来信，这对我们全体编辑人员都是一种鼓励，要知道，这是我们收到的第一封来信。

不过，我们也有一点不满，为什么你不谈谈对我们专辑的看法，提一点意见，起码也该把评刊表寄来。为了表示对你的感激和不满，我们决定赠送你94年全年的《GAME集中营》。

但愿我们的举动不会引起你家长的反感。在玩游戏这方面，一定要和家长协调好关系。对于你的学习成绩，我们也是很关注的，一个人将来要在社会上立足生存，首先要对社会有用。电玩毕竟只是一种游戏，如果因为它而荒废了学业，弄坏了身体，那是得不偿失的。如果将来有一天，一提起《GAME集中营》的读者，人们都露出鄙夷的神色，说他们除了傻玩之外，什么都不会，我们会感到耻辱。

希望你能认真读书，认真学习，也祝你的攻关水平一周比一周好！

欢迎你来信介绍你的情况。

你的编辑朋友 田松

赠

赠

赠

赠

本专辑自1993年10月投向闯关族之后，收到上海、广东、广西、昆明、北京等地的大量来信，对集中营的开设发表了诸多看法，寄予了诸多厚望。我们几位电玩文化的守望者非常感动，加强了把本专辑支撑下去的信心。为了表示我们的感谢，特向我们最先收到的20封来信的主人赠送1994年的全套《GAME集中营》

(200431)上海宝山区泗塘一村115号110室何键

(200200)上海市永嘉路23号 马俊

(100007)北京东四北大街87号 张颀

(200085)上海天潼路728弄41号 求简

(100031)北京南长街织女桥东河沿13号 杨卫

(200435)上海闸北区彭浦新村1051弄7号502 王孟瑞

(510120)广州市环市西路中原里12号 海

(200061)上海市普陀区宜川新村17号303室 曹玮

(100101)北京市亚运村安慧里二区9楼1602 何朝晖

(536000)广西北海市蓄电池厂 黄仕伟

(100052)北京宣武区西南园胡同13号 杨岩松

(350007)福州市金山区第9中学初三(1) 林隽

(515041)广东汕头金府旁路四座207房 陈志伟

历尽千辛万苦，百转千回，广大玩友千呼万唤的，属于大陆千百万闯关族自己的阵地终于诞生了。

各位玩友，本《集中营》至今已大功告成，自即日起，本编辑部将全力投入双月刊杂志《电子游戏软件》的编辑工作。凡《GAME集中营》的忠诚战士，望密切注意《电子游戏软件》的动向，并请来函来稿。

《电子游戏软件》将秉承《GAME

集中营》的宗旨，继续为闯关族搭台垫场。

《电子游戏软件》杂志已正式创刊。

创刊号将于1994年5月于广大玩友正式见面。

(526200)广东省四会市四会镇新风路四巷12座11号 李业兴

(536000)广西北海市蓄电池厂 黄仕伟

(201800)上海嘉定区李园一村20号501室 徐鹰峰

(072750)河北省涿州市粉子胡同2号 刘春雨

(210037)江苏南京中央门外伍塘村96-2-506室

黄爱兵

(100026)北京经济学院928号 李波

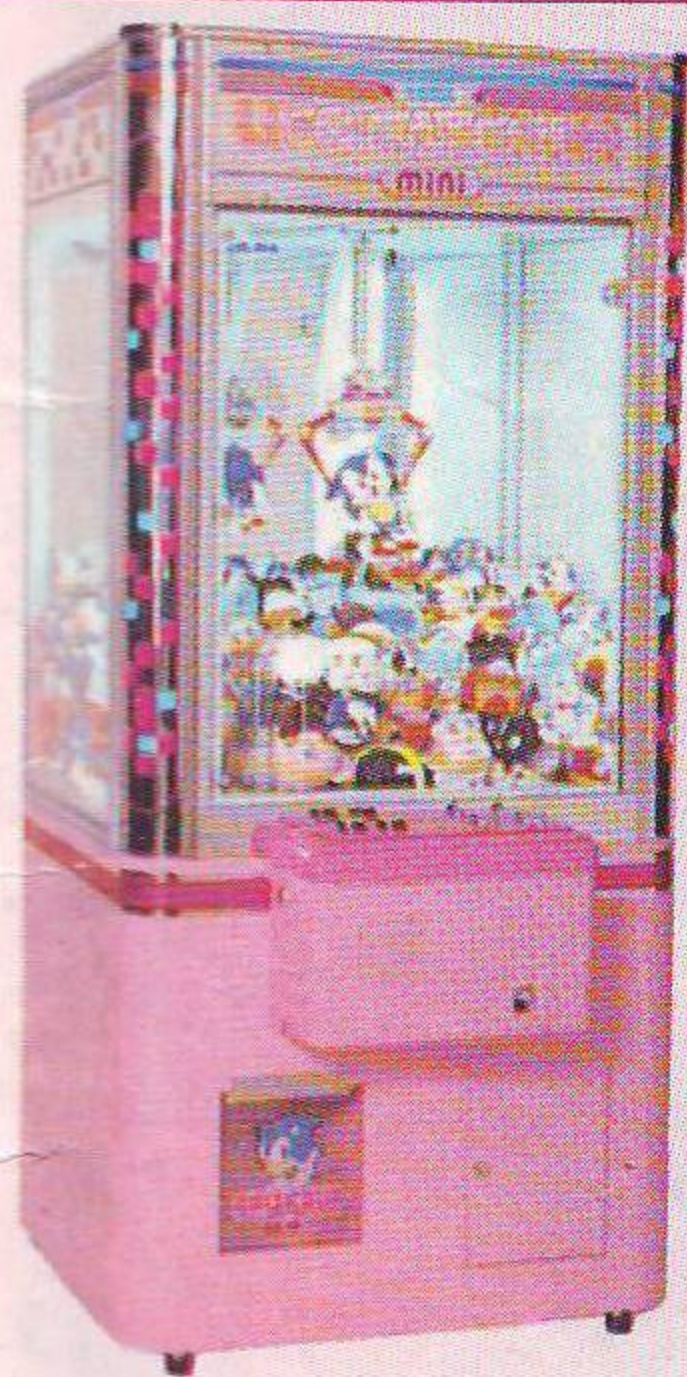
(150011)哈尔滨南岗辽阳街15号 方东升

特大喜讯

载着梦像旋转木马一样有奖游戏机



像过家家, 搬运, 玩具工厂一样的有奖游戏机。



无论什么店, 什么地方, 都有OFO的身影。



起重游戏机
最适合举家游玩的是

日本

二个人一起在一对座席上操纵变速手推车在陡坡上追赶。



街机

载着孩子似梦的警车。



鐵狼傳說

大赦令

中国第一本电子游戏软件杂志



《电子游戏软件》94年5月创刊

< 202892.008282.6

(京)新登字102号

定价:4.50元

ISBN7-80036-870-X/G·203

