

● 电子游戏丛书 ●

电玩迷





“格斗三人组”画面精美，立体声效果极佳，令人拍案叫绝！



亚当的拳头可不是好惹的；埃克赞的功夫非凡；女人被警员更不可小看！



埃克赞呼之即来的警车发射了一枚燃烧弹，顷刻间，众顽敌葬身火海。



女杀手还真不好对付，让她们尝尝飞腿的厉害！



看究竟谁是“格斗王”！



女杀手力克雄飞！



“忍者龙剑传”画面精湛，场面宏大，音乐效果极佳。



龙剑用龙神刀挥斩黑皮拳师！



龙剑只需原地一跳，就可躲开狼狗的扑咬和敌人的飞刀。



龙剑飞身取下蜂鸟携带的滚刀。



龙剑用滚刀击毙了七兵卫！



龙剑的龙神刀大显神威！

(京)新登字055号

• 电子游戏丛书 •

电玩迷

第1辑

张弦 叶伟 谭启仁 常征 王珏城编写
浙江杭州现代微电子技术公司组稿
《电子世界》杂志编辑部编辑
责任编辑：周爱民
电子工业出版社出版
(北京万寿路27号 邮政编码100036)
一二〇一工厂印刷
新华书店北京发行所发行
各地新华书店经销

787×1092毫米 16开本 5.25印张 176千字

1992年7月第1版

1992年7月第1次印刷

印数：1—20000册

ISBN 7-5023-1741-5/TP·391

定价：3.80元

目 录

编者的话		(2)
初 级 电 玩 手	大赛车	(2)
	采蘑菇	(3)
	坦克大战	(4)
	俄罗斯方块Ⅱ代	(5)
电 玩 大 世 界	魂斗罗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代	(6)
	双截龙全集	(17)
	忍者龙剑传全集(Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代)	(24)
	1945	(40)
	中东战争	(43)
	忍者神龟	(45)
棋王	(48)	
超 级 电 玩 迷	阻击13	(49)
	燃烧战车	(53)
世 嘉 天 地	格斗三人组	(60)
	空战克星	(63)
	魔王连狮子	(65)
	战斧Ⅱ代	(67)
街机乐园	快打旋风Ⅱ代	(69)
新 主 机 玩 法	帝国战机	(72)
	格斗王	(72)
	三K党Ⅱ代	(73)
	2021世界杯足球赛	(73)
	忍者雄人	(73)
	圣斗士星矢	(74)
忍者神龟Ⅱ代	(74)	
评 论	从生产厂家看游戏节目	(75)
	电子游戏艺术谈	(76)
市 场 漫 步	市场上流行的街机节目	(77)
	SEGA机将成为游戏房的主角	(77)
电路原理 与 维 修	CZ88微电脑投币式计次、计时控制板	(78)
最佳任天堂游戏卡节目有奖评选活动		(79)

编 者 的 话

近年来随着电子科学技术的飞速发展,人民群众物质文化生活水平的不断提高,电子游戏机的市场销售量迅猛增长。目前这种游戏机已遍及城乡,深入家庭。据估计,其社会保有量已达800万台左右。以青少年为主体的电子游戏爱好者的队伍数以百万计。为了普及电子游戏的科技知识,推动电子游戏活动健康有益地开展,启迪青少年智慧,培养电子科技队伍后备军,特推出电子游戏丛书——《电玩迷》。

《电玩迷》是国内第一套综合介绍任天堂游戏机、世嘉游戏机、大型街机及优秀电脑游戏节目为主的趣味科普读物。辟有“初级电玩迷”、“电玩大世界”、“超级电玩迷”、“世嘉天地”、“街机乐园”、“攻关秘诀”、“新卡预告”等众多栏目,分辑出版。由研制、生产、销售电脑游戏机的单位组织提供稿件,由电玩高手撰稿,以满足不同层次的读者要求。该丛书的特点是:栏目新颖,内容充实,深浅适度,图文并茂,可读性强。为适应电子游戏爱好者队伍向成年人和离退休老人方向扩展的新形势,还将陆续安排下棋、打牌方面游戏节目。考虑到当前电子游戏机社会保有量大,维修矛盾比较突出的实际情况,还准备安排游戏机修理的内容。

《电玩迷》将以丛书形式分辑出版,今年拟出两辑,明年拟每季度出一辑,新华书店发行,欢迎读者到当地新华书店购买。

电子游戏是一种趣味性很强的科技娱乐活动,具有广泛的群众性。掌握适度,有利于青少年身心健康,有助于启迪智慧,有益于增长知识。欢迎您参加电子游戏活动,欢迎您阅读电子游戏丛书——《电玩迷》。

· 初级电玩手 ·

大 赛 车

这是一个临场感很强的模拟驾驶节目。虽然程序的容量不是很高,但真实感和音响效果都是很不错的。此节目对游戏者的要求也是相当高的,如果没有一定的操纵水平,你的“车”就很容易半道夭折。

游戏节目一开始有三挡难度供你选择,其实质是比赛场地和时间的选择。第一挡第一场是最简单的椭圆形场地,第一圈时间为40秒,第二圈时间为35秒,两圈的时间是累计的,如果你不能在40秒内跑完第一圈,那么就算你失败了,需要从头开始。第二场是“8”字形场地,第一圈时间是43秒,第二圈时间为35秒。第三场的场地就是第二挡难度第一场的场地,第一圈时间是50秒,第二圈时间为45秒。第四场是第二挡的第二场,第一圈时间45秒,第二圈时间为40秒。第五场需要开三圈,时间分别为40秒、30秒、26秒。

方向键左、右操纵赛车的左右方向;上键是慢挡(一般起动时用,最高时速200公里左右);下键是快挡,起动后应立即换挡,最高时速为400公里。A键

是油门,松开油门即刹车。整个场地及你汽车目前的位置显示在屏幕的右上角,中间的TIME显示你剩余的时间,左上角显示的是油门的大小。掌握了这些基本规则后你就能开始“驾车”了。

由于赛车高速行驶,所以在弯道上会打滑,因此赛车在转弯时必须预测提前量,同时放开油门减速,这些时机的掌握都是驾驶赛车所必须的。同样此手法也可以用到超车上,特别是前方出现两辆以上的赛车时,减速超车是唯一可行的办法。须注意慢挡一般是在起动时用,平时不用。还有一点,当你的赛车万一撞毁后,你应立即挂慢挡,快速起动,这一点也是很重要的。

若你的赛车万不得已时可以开出跑道(但高速时不能撞路旁的标志杆)。开出跑道赛车会减速,有时在紧急关头,也可以利用一下。所有其他的赛车不论从前从后撞到你,你都需要重新起动,因而要延误很多时间,所以此游戏节目实际上是一场躲避活动障碍的竞速游戏。

采 蘑 菇 (玛莉二代)

《采蘑菇》是任天堂公司早期为了配合游戏机的推广而推出的一部力作，它与《坦克大战》及艾雷蒙公司制作的《成龙闯关》，同时成为风靡一时的游戏节目。可以说大部分游戏机爱好者都是通过这几个节目，开始接触并熟悉电子游戏机的。同时根据这几个节目的操纵方法，可以把它列为游戏机的入门节目。因为《坦克大战》以方向键操纵为主，可以通过它熟悉方向键的操纵。《采蘑菇》以A、B键的操纵为主，可以通过它熟悉A、B键的操纵。而《成龙闯关》则比较全面，它的方向键除操纵左、右、蹲下外，方向上键控制跳跃，难度有所增加，A键为踢击，B键为拳击，又有区分，因而属于综合性的操纵手法，这里我们就《采蘑菇》作一比较详细的介绍。

《采蘑菇》共有八个大关，每个大关又分为四个小关，每个小关的关尾都需要拉下一面小旗后方能进入城堡休息，而拉旗的得分，又根据你拉旗的高度从5000分——100分不等，（怎样取得高分，我们将在后后做介绍）。每大关关尾均有一座机关桥，桥上有一守关魔王，你必须消灭魔王（可以用子弹消灭，也可以巧妙地穿过魔王，按动对岸岸边的机关，收掉机关桥，让魔王掉下深崖或火海）才能过关。前面七关救出的是依达公主的七名贴身丫环，最后一关（第八关）才是真正的依达公主。在游戏中，用头撞带问号的砖块可以从中取得“发育蘑菇”、“灵芝仙草”、“绿色奖蘑菇”、“金星”、“金币”、“金币箱”和“升天草”等。下面介绍一下各种宝物的作用和用法：

发育蘑菇——取得后玛莉将变大，能做蹲下动作，并能撞开砖块，但受到一次攻击后，身体会变成原来的模样。

灵芝仙草——取得后可以用B键发子弹，但灵芝草只有发育后的玛莉才能获得，当玛莉受到攻击后，身体变小时，灵芝仙草就不再起作用了。

绿色奖蘑菇——取得后增加一次游戏机会。

金星——取得后在无敌音乐奏响的时间内无敌。

金币——除加100分外，每100枚金币可以增加一次游戏机会。

金币箱——可以从中撞取7~8枚金币，但取得金币的多少完全取决于你撞的速度，你只有在撞出第一枚金币之后的五秒钟之内，再连续快速撞击，才能取得更多的金币。

升天草——撞开后，它会自动向上快速生长，你可以沿着它爬上“天堂”，上面有许多金币供你取得，同时还有一天梯供你乘坐。

以上这些宝物箱并不一定都是在带问号的砖块内，有些藏在普通的砖块内，有些则是隐形的，所以需要尔多玩玩，记下它们的位置，以便在以后的游戏中及时取得。下面再介绍几种特殊游戏手法。

加速跑——按住B键，同时与方向键配合，就能使玛莉快速跑动，跳得更远，跳得更远，如在每小关的关尾拉旗处，就需要用加速跑跳，才能取得5000分的高分，具体办法是：先跳上台阶的最上一挡，然后站在这挡台阶的左边，可以让玛莉的一只脚露出台阶外，然后按住B键，再按方向右键，当玛莉冲近台阶的边缘时再按A键起跳，在腾空的时间内，不要放开方向右、A键和B键，这样玛莉就能跳到旗杆的顶端取得5000分的高分。你们不但可以利用这一手法在拉旗时取得高分，同样在游戏中这一手法也是很常用的，因此应多多练习，熟练掌握。所以说掌握不了加速跑的游戏者是不可能玩好《采蘑菇》的。

操作方法

跳——按A键。

打子弹——按B键。

无论是否有子弹按A键均可以使玛莉加速。单发和连发B键对玛莉的加速影响不大。

游泳——在节目中，玛莉还需通过一些水路，这时可以按A键划水游泳，划水的频率取决于按A键的频率。

过地洞——有些路程，会出现一些低矮的通道，长大后的玛莉无法直接通过，这时可以站得离通道口远一点，先用“加速跑”向通道冲去，在接近通道口时，按方向下键使玛莉蹲下，只要时机掌握得好，玛莉蹲下后，会利用惯性向前滑一段距离，从而越过低通道（地洞）。

跳关——在1-2的关尾（需在中途撞破最上层的砖墙，从上面走，或在最后的升降电梯处，直接跳到右边最上层的砖墙上，然后向右上走，你会发现有三个通道口，上面分别标着2、3、4，这就是第二、第三、第四大关，你从那个通道进入就开始走那一关。

在4-2，如果像1-2那样从砖墙的上边走，可以进入第五关。而在入关后离第一个垂直管道不远的山

崖边(右边山崖),有四个隐藏的砖块,最上面有一隐藏的“升天草”。这些都需要你从空中撞出来,然后顺着这棵“升天草”就可以进入第六、第七、第八关的选关画面,选择方法同上。

另外,有些版本的《采蘑菇》可以在标题画面中直接通过选择键和A、B键选关,有的只能选大关,有的则大关、小关都能选。

取得99次游戏机会——在3-1中,关尾的台阶上有二只乌龟出现,你用子弹打掉(或者躲过)第一只乌龟,然后沿台阶的右边站好,(可以是第一阶,也可以是第二阶,这视当时情况而定,反正你必须站在台阶上,尽量靠右),当第二只乌龟爬到离你只有一级台阶并马上就要落下时(注意这个时机,至关重要),你应立即垂直跳起,这样,如果时机刚好,这个乌龟应该被踩中,并停留在台阶上,你再按跳(千万不要动方向键),掌握起跳高度,使玛莉不停地在乌龟身上跳跃。(这种跳跃是自动的不用你操纵),如果成功,你就会看到随着玛莉在乌龟身上跳跃次数的增加,分数也在不断增加。终于,1UP出现了,这里的1UP并不是每出现一次增加一次游戏机会,而是每出现一次,就将获得好几次游戏机会,如果玛莉停了下来,你就重复上面的动作,使玛莉继续起跳,这样重复几次,你就将获得最多(99次)的游戏机会(游戏机会视你起跳数的多少而定,注意右上角的游戏时间,因为这些游戏机会在这一小关中是不能用的,也就是说,如果你踩乌龟用的是最后一次游戏机会,而又因为时间问

题而“死”了,这样不管你踩到了多少次游戏机会,都将“GAME OVER”,你所得到的游戏机会将从3-2开始使用。还有一点,踩乌龟必须用长大后的玛莉,否则无效。

由于这个方法是比较难掌握的,因此希望大家能多多练习,一旦掌握后,就可以保证后面攻关顺利的进行。

以上这些都是《采蘑菇》攻关所必须掌握的基本游戏方法。另外,还有一个基本的消灭敌人的方法,即用脚踩,在敌人临近时,玛莉跳到它的上方,落下后,就可以踩死敌人,而乌龟在玛莉第一次踩中后将停下不动,变成“缩头乌龟”,如果玛莉不立即再补上一脚,它过一会儿又会伸出头脚活动起来,玛莉可以根据需要在它的左方或右方再补一脚(也可以临空踩它的左半边或右半边),这样它就会沿你所踢的方向快速运动,进而消灭它所碰到的敌人,如果前方有砖石或管道阻碍,它还会向反方向弹回,这时你要小心,不要被它撞着,以免被它撞“死”。

当然这些敌人都可以用子弹消灭,仅黑色的乌龟除外。

在关尾进入城堡休息后,如果你剩余时间的尾数是1、3、6的话,你就可以听到一声、三声或六声礼炮,每声礼炮能加一百分。

此游戏节目的画面是相当明快引入的,又由于此节目在游戏时,情节内的“火药味”不是很重,因此,深受广大女性游戏爱好者的喜爱。

·初级电玩手·

坦克大战(坦克大全)

《坦克大战》是任天堂早期推出的一个模拟坦克战节目,俗称“小坦克”。该游戏卡节奏较慢,画面也不移动,但版面较多(35版70关),趣味性极强,并且操纵简单(用方向键操纵上、下、左、右的方向,用A、B任一键攻击,发射炮弹消灭敌方坦克),使不少初学者成了名符其实的坦克迷。打了二三年,坦克迷们终于感到不过瘾,于是为了迎合坦克迷的口味,任天堂公司又推出了《坦克1-7》、《坦克1-14》,并增加了敌方吃宝和小坦克增加武装(三星级装备),炮弹能穿钢板。我方坦克参战时则达到一星级装备水平,并增加了关数。A键为单发攻击,B键为连发攻击,适应了一批没有连发功能的游戏机,再一次吸引了广大坦克大战游戏卡的爱好者。之后又出现了《坦克大全1-28》,增加了除草、过河的功能。《坦克大全1-28》有几种版本(具体玩法基本相同),下面就作一简单介

绍:

游戏一开始就是15-28版(有除草、过河功能),A-G挡对方坦克没有吃宝功能,我方坦克参战时没有星级;H-N挡有吃宝功能,我方坦克参战时已达一星级,“A-G”与“H-N”画面相同,用方向键选择一种。按START键准备作战,然后用SELECT键选择一人玩还是二人玩及“造工事”。再按START键出现的数字为第几关的数字,可以用A或B键选择自己感兴趣的关数(这时如同时按方向键下为11辆、上为8辆坦克)。再按一次START键则游戏正式开始。

游戏过程中游戏者在全力保护我方基地(有“鹰”的标志,在画面下部居中处)与自身安全的同时,想方设法用各种手段消灭敌方坦克,满20辆即闯过了一关,过关后屏幕显示得分情况,积分累计达到二万时赏一辆坦克,之后无论积分多高均不再奖。

开始游戏时,按SELECT键出现1—14,除了没有除草、过河功能外,其余相同。

最近又有《90导弹坦克》游戏卡,增加了加固我方基地功能并能发射导弹(按A键),能越过砖墙、钢板后歼灭敌方坦克,但导弹数量有限(五发),导弹用完后,再按A键则能搬运工事建筑材料,先到所需工事建筑材料前,按A键举起所需建筑砖石,然后将坦克及建筑材料运到需加固工事处,按A键将工事加固。

·初级电玩手·

俄罗斯方块(Ⅱ代)

我们常常看到会玩俄罗斯方块的人,玩得津津有味,乐趣无穷,但是旁边不会玩的观众却看得莫名其妙,枯燥乏味。还有一些游戏者虽然对俄罗斯方块很感兴趣,但是自己一上手,还没搭几行就到顶了,这些都是因为不了解俄罗斯方块Ⅱ代的游戏方法而造成的。所以这里向大家详细地介绍一下俄罗斯方块的游戏方法。

俄罗斯方块Ⅱ代说穿了只是七种形状的积木块,让游戏者进行不同的排列组合,使每一行都不留空隙,填满的一行便会在画面上去掉。如果你没有填满,留下了一格以上的空隙,这一行就留在画面中,后面的积木就需在这一行的上面开始搭,积木的出现和下落速度会因所去掉行数的增加而加快,积木在下落过程中由你控制,用方向键移动左右位置,用A、B键来选择你认为合适的积木摆放方式(如平放、竖放等),当你没有去掉(填平)的积木叠到了顶端出现积木的高度时,就算失败。需从头开始。

按START键后游戏开始,首先出现了五种游戏方式供你的选择。

1. 单人游戏:游戏情况在左边的一半屏幕上显示,右边一半是显示你所用积木种类的数量(用高度表示)。

2. 双人游戏:双人同时开始游戏,互不相干。你搭你的,我搭我的,当有一方失败后,只需按A键就可以重新开始游戏。

3. 双人配合游戏:双人同时在一个画面中搭,这就需要相互的配合。

4. 单人游戏:左边的由你搭,右边的由电脑自动搭,但是双方互不相干。

5. 单人游戏:和上面不同的是你将与电脑在同一个画面中搭,同时出现的两块积木左边的一块由你控制,右边的一块由电脑控制。

以上五种选择可以用方向键或SELECT键选择。

这版“坦克风”大有越刮越烈之势,究其原因,大概是《坦克大全1—28》、《90导弹坦克》确有其精彩之处,并能双人一起共同游戏,集趣味与团结协作共同作战为一体,更增加家庭中父子、母子或兄弟朋友之间的感情,且游戏操作与其它卡相比,简单易学。作为任天堂游戏机初次游玩者来说,定会被该游戏卡深深地吸引住。

再按一次START键出现的是0~9十个数字,这是难度选择,即积木出现和下落的速度快慢。双打时有左右两个箭头分别选择,选择方法同上。

再按一次START键出现的是0~12十三个数字,这也是难度选择,与上面不同的是,它是选择开始搭的起始行数,选择方法同上。

再按一次START键,会出现五档选择,这是游戏过程中伴奏音乐的选择,你可以通过选择确定那一档做为你游戏的伴奏音乐。

到此为止所有的游戏准备工作已完成,你按动START键后,游戏就正式开始了。

以单人游戏为例,首先出现在屏幕左面的一块徐徐下落的积木就是你要搭的第一块积木,在左上角“NEXT”旁边显示的积木就是你下一块要搭的积木,左上角最下面显示的数字就是你去掉积木的行数。每去掉30层就为一段,过后积木的颜色会有变化,并且下落速度加快一些。俄罗斯方块Ⅱ代共有七种形状的积木出现。

I(竖条)通过A、B键选择可变为—(横条)。

□(方块)没有变化形态。

T(T形木)可以变化成┐、┌、└、┘四种形状。

┐(正Z形木)可以变化成┐。

┐(反Z形木)可以变化成┐。

┐(7形木)可以变化成┐、┌、└三种形状。

┐(反7形木)可以变化成┐、┌、└三种形状。

T形木、7形木及反7形木的变化都是按图示的顺序进行的。俄罗斯方块游戏的关键是熟练地掌握六种积木的变化方法及每种积木(包括变化后)落地后的形态,一般要看到一个空隙就应该知道这空隙适合于那几种积木堆放,然后再看出现的积木是否是你想要的积木,如果不是,你就应该把这块积木安放到别处合适的位置。留出这个空隙看下一块是否会出现你想要的

的积木。如果空隙同时有几种积木均合适,你就要从全面考虑。想一想那一块最合适,还应看一看“NEXT”中显示的即将出现的积木是否有安放的位置。然后统一安排。游戏过程中还会出现一种情况,就是你等的积木迟迟不出现,所搭的积木眼看一层层地堆高了,这时就需要你的判断力了。如果你认为再等下去对你的游戏不利,应立即采取措施,不管下面的空隙,先搭一些可以去掉的行数,这样你就有机会一行行地把下面的空隙填满了。这些是俄罗斯方块的游戏方法。当你熟练后,就会有多种办法来填满空隙(去掉

·电玩大世界·

魂斗罗 (I—V 代)

1988年初日本KONAMI(科拉米)公司为日本任天堂游戏机公司推出了一只战争模拟游戏卡《魂斗罗》,顿时无以计数的男女老幼均被吸引到游戏机旁投入了这场代号为“魂斗罗”的消灭外星入侵者的模拟战争中去。他们为画面的丰富,情节的精彩叫绝,甚至废寝忘食,手指关节肿痛,也在所不顾。人们津津乐道于游戏脱出的手法和技巧。随着时间的推移,手法的纯熟,技艺的提高,应游戏者的强烈要求该公司在一版《魂斗罗》的基础上又推出了《魂斗罗》Ⅱ代,接着,日本拿兹米公司又推出了Ⅲ代(空中魂斗罗)、Ⅳ代(水中魂斗罗)、Ⅴ代(星际魂斗罗)四个续集。目前《魂斗罗》全集已风靡全球,下面我们对《魂斗罗》全集系统地介绍全线脱出的游戏方法。

第一集 魂斗罗 I 代

公元2631年,地球人类文明已经发生了质的飞跃,一派和平景象。然而地球保卫队总部并没有放松对来自外星的侵略的警惕。一天,总部发现了来自遥远的“β-15”星球的侵略者行踪。它们已经越过了地球的太空防卫圈,躲过了月球攻击站,冲入了地球大气层,在地球的某处登陆了。情况十万火急。地球保卫队总部立即作出了决定,并用电脑选出了两名优秀突击队员“比尔·拉依炸”和“兰士·比恩”,命令他们担负起消灭“β-15”星球来犯者的使命,同时指定这次行动的代号为“魂斗罗”。

整个游戏分为八大关,一般情况比尔和兰士能复活二次,接关三次。但为了增加游戏者的兴趣,通过操纵器(主副机均可)输入密码(上上、下下、左右、左右、B单发、A单发、单、双打选择、START键,全部密码输入需在主题音乐出现后连续完成),兰士和比尔则能复活29次(有的卡能复活99次),为游戏提

供了全线脱出的保证。比尔和兰士共有十个方向的攻击(射击)姿势,均通过操纵手柄获得,计有:左、右、上、下、左上45度、右上45度、左下45度、右下45度。对下方攻击手法较特殊,先按A键起跳后马上按下键及B键攻击。按方向键下为左或右卧射击姿势。多试几次就可掌握。按B键为攻击,按A键为跳跃。跳跃如与方向左、右、下配合则分别产生左前跳、右前跳、向下跳。上述这种操作方法对跃过屏障、天险、躲避攻击来说是必须掌握的手段。

第一关 β-15星球地球通讯站(横向)

“β-15”星球的地球通讯站设置在原始森林之中,比尔和兰士手握2M冲锋枪投入了战斗。敌人有时一人,有时三五成群地出现,应开枪消灭他们。这时你会发现一敌狙击手(穿红衣)向我方射击,消灭他!在他下方一开一合的魔洞中藏着我方特工人员预先安置的武器装备,在出现魔时开枪击中,即飞出,我方即获得第一种特殊武器——M连射枪,再往前几步,又有空中飞过的武器装备,在它消失前击中它就能取得,这是第二种特殊武器——R加速器。它能提高任何武器的射击速度,这是比尔和兰士获取特殊武器装备的两种方法。

比尔、兰士在作战中要注意,不要只顾自己,要配合密切,相互保护,不要相互牵制,影响前进。这时,一名狙击手在向对方瞄准,比尔、兰士来到行军桥边,桥下已被敌人预先安置了炸药,爆炸后虽然不能危及两人生命,却能使比尔和兰士落水,但比尔和兰士能溺水作战(水中不能跳),神勇不减,还能一施绝技——潜水(按下键),以躲过敌人的攻击。那么如何从桥上通过呢?在离桥还有一块岩石的距离时,在不松开右键的同时按A键连跳,这样敌人的炸药只能放马后炮了。

越过两座行军桥，迎面遇上的是两名狙击手，一明一暗（伏在草丛中），路边下面的碉堡也在不断射击。比尔、兰士重点消灭狙击手，不用理会碉堡，但要注意两人不能相距太远，否则两人容易相互牵制，不利战斗，且容易死亡，这是整个战斗中要牢记的，两人一定要齐心合力，默契配合。空中又送来了威力巨大的S枪，它可发射五方向散射弹，不要争抢，后面还会有。继续前进，又有敌狙击手埋伏在林中，安放武器装备的鹰洞旁有一碉堡，虎视眈眈地向你们瞄准。打开鹰洞是第四种武器F激光环绕枪，它火力很猛，但威力不如S枪。看准机会，跳到碉堡旁，用F枪连射，就能消灭它，当然机智的兰士和比尔对付碉堡不会只此一法。后面还有两门机关炮，但他们的射角有限（约正前方90°），卧倒对准射击就能摧毁。到了悬崖边，对面崖上有一名敌人，不能硬冲，先让他暴露出来（上前引一引），然后消灭他，下面的岩洞中有第二把S枪（只要跳到对面，朝岩洞射击，射中后，身体不动便能取得），冲越断崖的要点是冲到断崖边不松方向键的同时按A键就成，这与冲过行军桥方法相同，是《魂斗罗》的攻关要点。前面又是一堵高高的断崖，不用着急，按B键（本游戏自始至终都可以按住此键，但需游戏机有连发装置，则子弹永远不断，更能保护自己，消灭随时可能出现的敌人以防措手不及），然后一层一层地跳，初学者建议先跳到最高层然后再向对岸跳，熟练后可在从上数第三层，直接向对岸跳。这里同时会出现两只空中装备，上面是R加速器，刚换上S枪的兰士或比尔再加上R加速器则杀伤力更具冲威。下面是第五种特殊武器L火焰喷射器，它一次射击（单发）的威力，相当于2M冲锋枪射击四次。按住B键（连发）则能作为近身防护。前面还有断崖、碉堡和机关炮的拦阻。兰士与比尔应该发挥S五方向散射弹的特长（如火力太集中松一下B键再按），步步为营，巧妙地消灭敌人，最终来到了巨形发射台前。敌人的防卫还真严密，有碉堡、狙击手，近距离的连射炮，比尔、兰士看清了中间闪闪发亮的能源仓，面对四面八方而来的攻击，千万不要手忙脚乱，这里有一诀窍：在巨形发射台即将出现前先消灭两个碉堡，特别是后面一座，这是关键，然后两人重合在一起向前冲，按住右45°，当然还有B攻击键，一鼓作气，不用理会其它敌人，便能消灭巨形发射台。有一点必须说明：在巨形发射台出现之前就开始冲锋，否则会有很大伤亡。巨形发射台被破坏，顺利地通过后可以休整一下并向总部报喜：我是“魂斗罗”，破坏敌人通讯成功，OVER。然后可以看一看地图（原版卡中有），因为后面的路还长着呢！

第二关 3D立体通道(纵向)

比尔和兰士切断了敌人的通讯设施，使“B-15”星球无法增援，消除了后顾之忧，就向纵深推进。忽然出现一条拦路的电网，（电网出现后不能按上键，否则要触电，虽不危及生命，但暂时要麻木，使敌人有机可乘，故要注意）并有横向移动的敌人（一类用枪，一类用滚雷，一类扔手榴弹。避枪可用下键、右键、左键及A键跳跃，躲避滚雷一般用下键和B键；避手榴弹用左、右键及A键）。但是比尔和兰士请记住，躲避不是我们的目的，我们是来消灭他们的。要抓住机会攻击墙上红色闪亮的能源仓，用2M枪八次命中即可（墙上的炮塔只要命中四次）破坏能源仓，电网也不显威风了。比尔和兰士按上键冲锋。这里共有五道电网，每道电网前都有一穿红衣的敌人出现。消灭他能取得武器装备（有时需与敌人周旋一阵才会出现），冲过枪林弹雨，来到了敌人称为“鹰”的能源控制室。这里共有五个能源仓，还有两门新式翻板榴弹炮，它们交叉的火力似乎使比尔和兰士没有藏身之处，其实不然，比尔和兰士只要左右分两边避开，即可躲开它的攻击。这时要利用它装弹的空隙，先消灭左右两个能源仓，然后消灭翻板榴弹炮。消灭它的方法是在它装弹时对准它射击，在子弹射出还未到达的一刹那先发制人，对准它射击来破坏它。初学者不要操之过急，重复多次定能成功。关键是掌握射击时间，太早伤不到它，太迟危及自己的生命。消灭它之后，再对付中间的两个能源仓。终于上面的左右移动的次声发射器出现了，对付它的最简单的方法是站在地面向鹰的两只翅膀上开火，不用左右跑动……成功了！“敌人——能源库被破坏，OVER”他们向总部报告了这一消息。

第三关 平台激战

紧密的鼓声响起，音乐声中尖锐的高声揭示了未来战斗的残酷。这里是敌人苦心经营的要塞。人口处，碉堡、巡逻兵、暗石、狙击手星罗棋布，水中还有对陆导弹兵，“对陆导弹”落地开花，弹片纷飞，威胁极大。但是三枚对陆导弹之间，仍然有一段安全时间带。比尔和兰士可以通过相互的配合来消灭它们，或者用快速跳跃避开它。这一关主要是考验比尔和兰士的敏捷和相互之间的配合默契程度（否则你们只有多多锻炼你们的跳跃和反应的手法）。踏上小桥后，我们看到了两只自下而上的空中装备器，左边一只第六种装备“B”，可以短时保护自己不受炮弹袭击（可以在比尔、兰士裤子变色这段时间起保护作用），但不要得意忘形，以免失效后被敌人枪弹击中；右边的是R加速器，取得“B”的战士可以从容通过桥上的两堆火，而另一位则要艰难得多，前进过程中要小心不要掉下断崖，这时即使有“B”也无济于事。这里有一点要说明，战士复活时，请不要急于按方向键。等他落地站稳后再

操纵也不迟。再往上跳，不要犹豫。在第三只会移动的平台前，要力争取得S五方向散弹枪和M连射枪。在跳上平台之前可先镇定一下紧张的情绪，即按一下START键。注意，这里即使站着不动，后面也会有敌人来骚扰。好，现在开始两人一起跳上平台（再按一下START键即可启动游戏），别忘了按A键攻击，上面有一狙击手，不太好对付，绕到他的下面干掉他。站在岩石的最顶层，守关的敌人还是没有出现，不用急，原地跳一下，把敌人引出来，那是有两只触手的大怪物。通向内部的通道的门就在它的肚子上，比尔与兰士先在左右两边消灭它的触手，攻击点是最后一节（红色）。现在只剩下怪物的头了，它不时张开大口，发射榴弹和次声波，比尔和兰士似乎有些顾此失彼，其实这里有一奥秘，它的武器有一死角，那就是在两根能源传送管上面，只要比尔、兰士的身体和传送管重叠，然后按上键及B键就能置怪物于死地。

“轰”地一声，怪物消灭了，通道的门被炸开，兰士、比尔兴高彩烈的翻入了地道。

第四关 超3D立体通道（纵向）

又是一个通道（通道的游戏手法略有不同请参照前两关的说明）。这里与前面第二关通道不同点在于多几道电网，并且在能源仓上加上了厚厚的防护层，这给破坏它带来了一定的难度。应该重点提一下的是第七道电网，这里敌人给你送来了S五方向散弹枪，就看我方能不能掌握这一稍纵即逝的时机了。能源库又到了，这里增加了一门翻板榴弹炮和一群飞鹰神枪手。兰士和比尔在这里可能陷入困境，子弹太密集了，几乎没有藏身之处。难道只能硬拼吗？且慢！这里也有秘诀，请注意，兰士和比尔应先在中央那门翻板榴弹炮的下面摧毁一只能源仓，这里站立的位置很要紧，必须对准翻板榴弹炮三块小板旁边的两块小板的中央，注意一定要对准这两块小板的正中央，不要按动B跳跃键，先摧毁这门翻板榴弹炮。这时飞鹰神枪手的子弹擦身而过，千万不要乱动，飞鹰神枪手会撞上你的枪口而自取灭亡。待到消灭他们之后，再去消灭另二门翻板榴弹。这样就简单多了。但别松劲！下面还有四只怪圈，他们拚命地保护着“β-15”星球侵略部队的最后能源库。破坏了能源库，他们就将失去在地球上继续扩张的实力，甚至无法逃离地球，失败将成定局。攻击它们在它们互相重叠时才有效。它们垂死挣扎，又放出了“智能跟踪气泡”，千方百计地狙击比尔和兰士这两位勇敢战士的攻击。

“β-15”星球入侵者能源库全部摧毁OVER——喜讯又传到了总部。

第五关 冰天雪地（横向）

成功的道路曲折漫长，在向β-15星球来犯敌人总

部推进的过程中将经过一段冰天雪地。而敌人随着灭亡的临近而越来越疯狂。手榴弹成串的从树林后面扔出来，同时还增加了前面没有见到过的重机枪，重机枪的防护板也相当紧固，不易对付。躲过手榴弹的袭击不能操之过急，也不要瞻前顾后，待手榴弹落地爆炸的光环一消失，马上冲过去，如遇到机枪手应卧射。同时应注意在漫天飞舞的大雪（原版卡中有）中敌人射来的子弹和不要放过夺取空中或洞中的武器装备。

前进的道路突然中断了，请注意这里有三只空中装备，它们是S五方向散弹枪；R加速器；金鹰将使画面中的敌人全歼，应尽力全部取得。双打时先派一人跳上岸边的岩石，引出三只空中装备，然后一举击落。应先取得“S”然后再取得“R”。因先取“R”后取“S”不能发挥“S”的最大威力；“金鹰”则可随时取得，目的是消灭水中的对陆导弹兵。然后一鼓作气，勇往直前，两人同时冲锋，不要停留。这样就可以在第二名对陆导弹兵还未反应过来时冲过断岩，消灭对岸的狙击手。转眼间又踏上了一条人工大道。比尔与兰士不要放松警惕，这里将会出现更难对付的敌人——冰山坦克。看到它出现后，应留一人退后压阵同时不断射击，一人上前迎敌（注意不要冲得太靠前，否则易被坦克压死），并连续射击。它停下来后射击开始有效，如果有一人手中有“S”加“R”则很容易将其摧毁。如果都是2M冲锋枪的话，就得多费点劲，迎敌的战士先靠近坦克，待它射击时马上退后一些，退到它射击不到的地方（但不能太靠后），这样它又会瞄准你重新射击，然后不断攻击。坦克消灭了，别高兴，又有一辆等着你们。在前进的过程中要小心戒备，要想完全通过这一关还得过一个由手榴弹和重机枪手组成的火力网。这时冰川飞碟又来了，对付它的最简单有效的办法是两人同时冲到它下面，一起边跳边打（按上与B连发键），这样在它没有发挥其威力之前已丧失殆尽。

第六关 输油站（横向）

进入输油站最可怕的是各喷火嘴中喷出长短不一的火焰。通过方法是靠近喷嘴，冲几步马上卧倒，然后乘其停喷之际放开下键按B连发键跳上顶端，再往前冲，这里需要一个一个通过，不要操之过急。在前面狙击手下面有一只武器装备箱，内藏B定时无敌防弹衣（如是单人取得可不停顿的冲跳，可保持到跳出最后一只火焰喷嘴而不受到攻击的影响。双人较复杂）。但是久经锻炼的兰士与比尔大概不需要指点迷津了吧！最后守这关的是大机器人，浑身碰不得还能飞出小飞碟伤人，但是比尔与兰士看到它靠近之际跳起从它头顶越过连续攻击它，别看它个儿大，挺吓人的，但经不起打。只听“轰”的一声，大机器人烟消云散，再也不能逞强了。“破坏敌油库成功！over”。

第七关 机械厂内

啊，我的妈呀！这儿怎么竖起了一堵钉墙？别怕，拿起手中的武器摧毁它，但千万要注意停住你的脚步，别鸡蛋碰石头。那三个一组的机械爪子第一只落下来后马上冲过去，停在第二只爪子前，待它落下来后再冲过去，停在第三只爪子前，后面有一堵钉墙，消灭它再冲，继续前进。兰士、比尔过关斩将冲到了一辆矿车前。矿车可以乘坐，也可以摧毁，但不能被它压着，迎面而来的第二辆矿车要留着，利用它跳上狙击手站立的平台（消灭狙击手后），因为走上面的平台较下面的平台要安全些。“兰士我真有些眼花缭乱”比尔说。“是啊”兰士深有同感。为什么？原来前面那一组机械爪太吓人了，真的？仔细分析一下不过是有六只机械爪，三只一组，一上一下，原理跟前面没有什么两样。小心一点，没什么大不了的，但要注意一个个的冲，一个冲过后再等后面的一位，然后再往前冲。前面还有四挺机枪和一些敌兵。胜利就在眼前，不要让路基下的两门地对地导弹击中，快速冲到十字前，一起向下45度摧毁它，做到这一点后，双打没什么问题，单打要注意门里会有敌人出现，但不难对付。

第八关 外星人驻地

这里是外星人驻地，斩草要除根。虽然“β-15”星球入侵者气息奄奄，但也决不能留下这群祸根。地球上不允许有外星星球入侵者的栖身之地。兰士与比尔拿出你们所掌握的浑身解数，投入与异星入侵者短兵相接的战斗中去，利用你们的聪明才智、灵活机动，大胆果断，心细谨慎的特点，冲破所有异星入侵者的阻挠，最终消灭了“β-15”星球入侵者的中枢电脑。

你们胜利了，最终消灭了“β-15”入侵者的基地，你们胜利地完成了“魂斗罗”的任务，总部派来直升机接你们回总部。兰士与比尔此时此地的喜悦心情可想而知了。而“指挥他们”的你们，成功的喜悦心情决不会亚于兰士与比尔吧！

欲知兰士与比尔新的任务是什么，且看《魂斗罗》Ⅱ代。

第二集 魂斗罗Ⅱ代(超级魂斗罗)

公元3200年，漫长的几个世纪又过去了，对于太空宇宙来说，几个世纪只是短短的一瞬间。“β-15”星球在得到了所派部队全军复没的消息后，立即又派出了第二批部队，装备了新式武器于这一年再次登陆地球，建立了“美人岛”指挥部向地球挑战。地球保卫队总部坚决迎击，再次发出了“魂斗罗”紧急行动命令。比尔和兰士立刻整装出发，扑向了“美人岛”指挥部。

游戏共分为八大关，操作方法及游戏方法均与魂斗罗Ⅰ代相同。但复活20次方法不同（右、左、下、

上、A、B、选择、开始），增加了选关方向下键加选择键。还有一点不同，就是特殊武器在一定时间不取得将消失。做好准备后，游戏开始，比尔和兰士乘坐武装直升机，空降到了片废墟之上。

第一关 被破坏的城市(横版)

兰士和比尔手握2M冲锋枪，投入了战斗，这里到处都是敌狙击手和敌兵。狙击手的枪法大有提高，敌兵的冲锋速度有所加快。为了适应这些残酷环境，我方特工提供的空中装备大有增加，这为兰士和比尔的攻关，提供了必要的保证，这里特别要提醒的几点是：

1.首先是F环绕激光枪，它的威力极大，为兰士和比尔的首选武器之一。2.敌方扔出的手榴弹，在未爆炸前，也具有杀伤力。3.在斜坡上应用右上45度及左下45度攻击前、后的敌兵。有的狙击手会扔手榴弹，应当心！最后战壕中躲着一名狙击手，较难对付，攻击方法是：前跳后立即按下45度攻击，但起跳时应算准不要让他子弹击中。越过战壕，守关的是敌方的增援直升机，直升机上有四门机关炮，还有增援的敌兵。最快消灭敌机的办法是：在敌机未出现时，跳到左面边上，用B键及A键，同时按方向上键，一般来说敌机的四门机关炮是没有发言权的。摧毁了机关炮后，敌机的发动机暴露了，盯住它！尽可能在敌机着陆前消灭它。

第二关 基地防线(纵版)

在基地防线中的游戏方法上和前面略有不同，方向键的控制是全方位的（视角为俯视），但没有跳跃功能。这里的基地碉堡和坦克的射击都有一死角，应充分利用这一点消灭它们。冲过小桥，击毁敌人的阻击阵地，打开紧闭的大门，守关的基地坦克出现了。它前面有电网，不能碰，攻击有效点是中间的坦克手，兰士和比尔可派一人正面攻击，另一人则迂回到坦克的侧而或后面，集中火力消灭它。（注意不要被坦克压着）。一声巨响“基地坦克”被摧毁。

第三关 原始森林(横版)

热带丛林中，兰士和比尔正在全速推进。这里特别应该留意的是地下隐秘的机关炮，需卧倒射击，同时还得留神后面的敌兵及丛林中突然冒出的敌狙击手。所以这一关建议冲得慢一点，不要太性急，以免造成不必要的牺牲。还应该注意一点，兰士和比尔泗水作战又多了一个动作——水中跳跃（按B键），这样，兰士和比尔在水中更加自如了。行进途中有一个多管散弹炮拦路，它的火力覆盖面极广，应尽快消灭它。如实在来不及，则可以用手中武器向上射击，摧毁多管散弹炮发射的炮弹，夺得一立足之地，当其它炮弹落地时再跳起躲避，然后再继续攻击多管散弹炮。越过独木桥后有一只“原子能机械蜘蛛”，这个大怪物的

弱点在它的顶上，但是兰士和比尔在这里也不能有效攻击它。所以最好的办法是派一人落地后在远离原子能机械蜘蛛的位置上攻击(必须站着攻击)，看到激光榴弹飞来时卧倒躲避。轰！原子能机械蜘蛛被摧毁了。但切不可松劲，后面还有敌人呢！快向前冲，如果冲得快，后面敌人设置的“地震”就会对兰士和比尔失去效果。这中间有B——暂时无敌防弹衣、F——新式激光环绕枪、S——五方向散射弹枪三只空中装备飞来，兰士和比尔应尽力取得。最后守关的是一台巨大的“模拟地震发射器”，它由四门按轨道移动的“热线导弹”护卫它的中央控制仓。这四门热线导弹行动迅速，子弹密集，大有不可一世之势。不过攻击它最简单的办法是找到它的死角，这个死角位置不大，站位较难一些，它位于中央控制仓的下端。可按方向键对它进行攻击，看到旁边的子弹向你飞来则按B键跳起躲避(平时不要移动位置或跳跃，兰士和比尔都一样)。

第四关 总部

这里是敌人的重点保护地区，兰士和比尔几乎每一秒钟都受到来自四面八方的攻击，战斗异常的激烈。能否过关完全取决于兰士和比尔是否有冷静的头脑和过硬的操作技巧。这里着重介绍几个难对付的敌人。关头的两只超声波气泡武器，应远距离跳打直至不再有气泡出现后，方能通过。在乘坐电梯时不要乱跳，冷静地站在电梯上，随电梯边向上开，边消灭敌人，同时配合要默契。特别是最后一挡电梯，千万不要乱跳，上面有“智能跟踪气泡”出现。最后守关的是一排会移动的激光封锁网，它发射的激光很密，但是有规律，自右向左一道一道的发射，然后再自左向右一道一道地发射。

第五关

冲过了激光封锁线，进入了敌方依靠天险建立的防区。和前面一样，冷静的头脑和过硬的技巧，仍然是攻关的保证。这一关与魂斗罗Ⅰ代中的第三关相似。攻关过程中应注意在出现滚石之后，每过一挡山洞前先向上跳一跳，引出头顶上的滚石。最后守关的大“太空龟”难不住机敏、灵活的兰士和比尔。攻击点是中间的亮点。

第六关(纵版)

这一关由“β-15”地球入侵者亲自把守。兰士和比尔应尽量配合作战，特别是在“太空爬虫”的封锁地带更要一鼓作气，左右开弓，快速通过。守关的第一种敌人极易对付，站位靠边一点它根本伤不到你，变化后，是一只蛇头，同时有一蜈蚣相帮，只要对准中心攻击，注意不要被蜈蚣伤到，一定能过关。

第七关 总部

这里过关的要领是掌握好向下射击的手法(跳起后按方向键下攻击)同时两人之间注意步调要一致，不要相互牵制造成伤亡。最后守关的是“骷髅怪”，应在中间向上攻击它，用跳跃躲避它的攻击。

第八关

比尔和兰士终于踏上了美人岛基地。一群群外星人，龇牙咧嘴，被击中后会发出“吱吱”的怪叫声。这关是本游戏节目的高潮所在。兰士和比尔要充分利用我方特工及时送上的空中装备，取得得心应手的武器，巧妙地与敌人周旋，注意越过断岩的时机。在山洞中，洞顶会上下移动，限制兰士和比尔的跳跃前进。应不要停顿，一有机会马上冲跳，必须两人同时冲，及时消灭“跟踪光圈”。

美人岛基地的控制台从地下冒了出来。兰士、比尔快退后，不要被翻起的石块伤着，等它全部出现后，马上用右上45度连续攻击，它很不经打。

胜利了，“β-15”星球的入侵行动，再一次被接受了“魂斗罗”命令的兰士和比尔粉碎！

第三集 魂斗罗Ⅲ代(飞天魂斗罗)

时光飞逝，一转眼几百年又过去了。“β-15”星球仍然没有放弃对地球的侵略计划，经过了一番更周密的准备，终于在公元3800年，再次光临地球。他们总结了前二次的失败原因，认为最大的弱点是因为没有保证先遣部队的后援支持，准备不足，轻易地给地球人切断了后路，导致有去无回。因此这次精心设计了一个“时空隧道”和“太空基地”。随时与“β-15”星球保持联络，并提供给养、装备，企图一举消灭地球的保卫力量，达到蓄谋已久的占领地球的目的。

地球保卫队总部研究之后，决定再次进行“魂斗罗”行动，将计就计，首先破坏“β-15”星球的时空隧道，然后以时空隧道为人口摧毁它们设立的太空基地。兰士和比尔得到了“魂斗罗”指令，再次踏上了征途。由于作战环境的改变，这次兰士和比尔穿上了飞行服，每人配备了两个适合空间作战的全方向“微形导弹”，它们的发射角度，可以用A键来锁定和解除，极利于攻击各方面袭来的敌人(但缺点是威力不很大)，掌握好微形导弹的使用方法是攻关的必要保证。时间紧迫，兰士和比尔立即投入了战斗。可以预先选关，首先接住副手柄的A、B单发键不放，然后按主操纵器的A单发键和START键选即可选第二关；按B单发键和START键可选第三关；按方向左键和START键可选第四关；按方向右键和START键可选最后一关。按SELECT键和START键可调10人。在作战中和前几次行动一样，兰士和比尔均能获得我方特工预先准备的特殊装备，其中：

S——取得后可加速一级,最多可增加三级速度。

W——扇形激光枪,攻击面较大。

L——激光枪,攻击速度较快,并且可用A单发键连发,能够穿透一般的建筑物。

B——硬触发枪榴弹,当射击的枪榴弹碰到物体后,引爆器被硬触发,榴弹爆炸威力无比,是本游戏节目的首选武器,但缺点是发射间隔时间太长。

第一关 太空炮车

画面首先向右移动,兰士和比尔立即遭到了敌炮台和太空草蜢的攻击。太空草蜢虎视眈眈地向斜上方发射火球,阻挡兰士和比尔的前进,当兰士和比尔接近后,它们又会向上突然跳起。用手中的武器消灭它。兰士和比尔的攻击也可以阻挡它发出的火球,因此不算难对付。继续前进,右下方出现了一只转动(不移动)的特殊武器库,其中安放着兰士和比尔的特殊武器“L”,不能立即上前取得,必须先将要外壳击毁后方能取得(如在外壳未击毁时撞到特殊武器库上,则同样要减少一次复活机会)。再推进不久,一敌空中巡逻机从后面出现了,它的尾部发射着智能跟踪导弹,速度较快,应迅速用手武器将它击毁。

画面开始向上移动,要小心右边建筑物上的炮台和死光发射器。死光发射器有智能探头,当兰士、比尔接近它之后,立即会发射死光攻击。对付它最好的办法是将全方向微形导弹的发射角固定在右45度上,然后贴近建筑物飞行。这样死光发射器是毫无发言权的,而对付空中出现的太空武士应该是轻而易举的。然后画面又变成横向移动,当心太空战机和太空草蜢的攻击。当画面开始向下移动时,你要将全方向微形导弹固定向左45度,用来攻击左边建筑物上的敌人。此后,画面还会有一段右移动和一段下移动。在向下移动的画面中,左边有许多死光发射器,必须尽快消灭它们。因为此时会有其它敌人从四周向你们围攻,当画面再一次横向移动时,很快就会到达第一关守关处。守关魔王名叫ORGEROLLER,是一座巨型的太空炮车。它的下面有四个炮口,先会放出四个球状物,然后四个球状物会炸开,每个炸成一组3-WAY子弹,躲避3-WAY子弹可以在画面较靠上的地方寻找子弹的空隙,这时下面的四周炮口又会伸出炮台来,不断地向我方发射子弹(如果击毁炮台,炮口还会发出前面的球状物)。中央发射器则不断发射激光,ORGEROLLER的攻击点是在它中央发射器上绿色圆形的核能源库。利用空挡不断向核能源库攻击,即能摧毁ORGEROLLER。最快消灭ORGEROLLER的办法是用“B”弹,只需在它出现时,即对准核能源库攻击。一眨眼的功夫它便烟消云散了。

第二关 修理工厂之战

这里是“ β -15”星球入侵者的修理工厂。最难对付的是带有四个关节的太空机械触手,它们有些只会左右摇摆开炮,有些能突然伸长,使兰士和比尔防不胜防。它们的弱点是在它们头上,击中后它们还会做最后的挣扎——解体攻击,必须绝对小心,掌握它们的规律。这一关中还将出现前面出现过的敌人,如死光发射器等。因为这一关是纯向右移动的,所以建议把微形导弹固定向右45度连续攻击。同时还应尽量取得特殊武器作战。这一关的守关者是一条太空蛇(CROSS SNAKER),它在六个进出口内时隐时现,并不停地用身体和追踪弹向我方发动进攻,它的弱点在头顶。这时兰士和比尔可以将微形导弹固定在上、下方,瞄准它的头顶不断攻击,同时巧妙地躲避它的身体和消灭追踪弹,不久便能将其摧毁。

第三关 激战太空船

这一关共分为两个部分。前一部分有激光发射器、幻影战机和死光发射器向你攻击。这些敌人的消灭办法,前面已说到了。另外,还会有一些幻影战机从舱口内飞出,必须向舱口不断攻击直至将其摧毁,才能阻止从舱口内继续飞出的幻影战机。

然后,随着画面的移动,第二部分出现了。这是一艘太空船名为“ATLANTIS”。它有许多激光发射器,激光的发射是有一定规律的。攻击它时可以将微形导弹固定在右45度向它的发射管攻击,摧毁发射器。当画面开始向右移动时,太空船上又会出现一些超感体死光发射器,它们的发射管是巨大的,发出死光的范围当然也是巨大的,在它们的顶端还有发射追踪弹的发射器,但你们只需用刚才介绍的方法摧毁超感体死光发射器后,追踪弹发射器将同时消灭。越过了两组超感体死光发射器后,画面将开始向上移动,消灭那里的死光发射器,接着画面又开始向右移动,再摧毁一组超感体死光发射器之后,画面又开始向上移动,此时越来越接近太空船的“心脏”部位——中央控制器。敌人的火力越来越猛,终于太空船的中央控制器出现了,它的火力配备包括两个死光发射器,两个追踪弹发射器,还有一个会出现幻影战机的舱口,中间是五方向火弹的发射器,同时也是中央控制器的攻击点。在攻击中央控制器时必须先消灭出现幻影战机的舱口和上、下两个追踪弹发射器,然后再瞄准其攻击点猛打,当然必须躲避它发出的五方向火弹。注意上、下两个死光发射器是不能被预先摧毁的,它们将在中央控制器被消灭时,同时消失。

中央控制器被勇敢的兰士和比尔摧毁了,但是“ β -15”星球入侵者的太空船还没有被彻底消灭。画面将继续向右移动,一会儿画面又将向下移动。将微形导弹固定向左,消灭那里的死光发射器和追踪弹发射器,

同时也要小心，从上从下会突然出现幻影战机。在画面向右移动时，将微形导弹固定向右45度，消灭一组超感体死光发射器和一批中级炮台后，画面又将开始向下移动，来到了太空船的尾部，那里有核能推进器，在太空船的推进器后面有一火箭炮发射器不停地发射火箭，它的四个喷管口也不断喷着高温的气体，兰士和比尔必须消灭那四个喷气管，才能彻底摧毁“β-15”星球入侵者的太空船。应先从下面一个喷气管入手，然后逐个向上各个击破。

第四关 激战时空隧道

消灭了“β-15”星球入侵者的太空船后，兰士和比尔来到了他们精心设计的“时空隧道”。这里的战斗将更加激烈。这一关开始时画面是向右移动的，注意消灭死光发射器和一群幻影战机，然后画面开始向上移动，并且速度越来越快，兰士和比尔进入了时空隧道。

在高速移动的时空隧道中作战，困难是可想而知的。敌人有：会发弹的圆形细胞和幻影战机利用太空垃圾（注意太空垃圾也具有杀伤力，不能碰，但可以用手中的武器将它们推向两旁）作掩护不时地向我方发出进攻，这时最好的办法是一个在左上方将微形导弹固定向右45度攻击；一个在右下方将微形导弹固定向左45度攻击，两个必须都在对方微形导弹的攻击范围内，这样才能相互照应又不互相干扰。在作战途中，还会有一些中子弹发射器沿着左边或右边的隧道壁出现，最好能在它们刚出现时就予以摧毁，特别是中途出现的十字战机，如果不能迅速摧毁，后果不堪设想，因为它按上、左、下、右的方向轮流发射火焰弹，对兰士和比尔的杀伤力很大。

画面还在高速移动，敌人还在不断地涌现。前面又有一红色发射器出现，它发出一些圆形细胞，而圆形细胞又会发出子弹，必须尽快消灭红色发射器！紧接着敌人的隐形战斗机出现了，它们将围绕着你出现，并迅速合拢向你夹击，必须立即用手中的武器开路，具体办法是：如果微形导弹固定向左，就向左攻击。当隐形战斗机向你合拢时，在不停射击的同时向左移，这样就能利用手中武器开出的路脱身。注意：在开出一条路后必须马上向左移，否则仍然不能脱险。经过一番隐形战斗机的攻击后，又会出现两只红色发射器，在消灭他们之后，又有十字战斗机出现，然后还是幻影战斗机、圆形细胞、隐形战斗机和中性炮台的轮番进攻。敌人如此的疯狂，兰士和比尔必须沉着应战（可以不时地按START键暂停战斗，以略略轻松一下紧张的情绪）。

终于，高速移动的画面慢了下来，兰士和比尔冲出了时空隧道。画面开始向右移动，“β-15”星球入侵

者的太空基地就在前面，敌人还是一些圆形细胞和幻影战斗机，然后敌人的两个巨型死光发射器出现了。它们不停地发射着死光，但十分容易对付，只需利用死光间的空隙向死光发射子弹，便能将其击毁。画面继续向右移动，守关的敌人出现了，它叫“GUARD FIRE”，它分为两部分，第一部分有两个发射圆弹的发射器和中央一台二发同步激光发射器。先消灭两个圆形弹发射器，然后耐心地来对付三发同步激光发射器。当三发同步激光发射器被消灭后，将出现GUARD FIRE的第二部分。这次一上、一下出现的是两门死光发射器，当被击毁后，又将飞出一群幻影战斗机，立即消灭他们！中间是时空隧道的能源仓，它不断地发射着子母弹，兰士和比尔应立即利用空隙消灭它！当然也必须小心地躲避幻影战斗机的攻击。

第五关 彻底开敌

这是最后一关，是和“β-15”星球入侵者首脑总决斗的时候了。当然敌人的兵力也将增多，难度是可想而知的。除了前面出现过的敌人外，这里出现了“β-15”星球的最新武器——高能反射激光发射器。何为高能反射激光？由于激光具有高能，因此碰在物体后能量并不消失，还能反射一部分能量，这样一束激光就能组成一个激光攻击网，同时由于激光是在不断地反射中，因此它的攻击角度很难预料，再加上画面是在移动的，还有其它敌人的攻击，往往使兰士和比尔顾此失彼，手忙脚乱。

另外，高能反射激光发射器制作得相当牢固，兰士和比尔无法将之摧毁，唯一的办法就是找到空隙躲避前进。更可怕的是即使高能反射激光发射器被拉出了画面，它还可以定期发射激光，这是兰士和比尔最难对付的敌人。游戏时可多按START键暂停画面，看清激光的反射方向，以便找到躲避的位置。

在这一关敌人还配备了另一种新式武器——强次声发射器，它不断地发射着强次声波，令兰士和比尔防不胜防，必须在它出现后立即予以消灭，否则后果不堪设想。而双管火箭飞艇会向前（或后）发射火箭（每次两发），它的行动迅速，但只需对它敬而远之，就无需担心了。紧接着敌人又会有“蜂-20”战斗机出现，它们或左或右直线高速驶出，放出三个旋转飞弹，应小心应付。

不久画面开始向上移动，那里是一个由复杂的高能激光发射器和强次声发射器组合成的“死亡地带”，兰士和比尔几乎身临绝境。要通过这死亡地带，别无高招，只有多按START键了。当兰士和比尔越过了死亡地带后，画面开始向后移动，敌人的又一种新激光武器出现了，它会向左发射红色圆形激光，但只需在它发射后立即攻击即能将其击毙。画面又开始向上移

动了，等着兰士和比尔的又是密集的强次声发射器。必须眼疾手快，速战速决，决不能拖泥带水。犹豫和迟疑将使我方功亏一篑。画面继续向右移动，敌人越来越厉害，最后经过两条伸缩柱后，“β-15”星球入侵部队的总指挥——SHIVA出现了，它将用上下的眼孔轮流发射激光散弹，紧接着中央骷髅头的口中又会向我方喷出密密的子弹。SHIVA就这样轮番进攻，企图将兰士和比尔消灭在最后的关头。但是历尽了千难万险的兰士和比尔怎能让它的企图得逞？他们不停地攻击中央的骷髅头，当它攻击时，兰士和比尔机敏地向上或下躲避，然后再躲过激光散弹，回到攻击点猛打，就这样，经过几个回合较量，SHIVA再也呈不了威风了。

兰士和比尔胜利的完成了第三次“魂斗罗”任务，我们将看到精彩的“END”画面。兰士和比尔再一次用自己的行动向宇宙说明地球是神圣不可侵犯的。我们地球人将不惜一切代价向敢于来犯的入侵者坚决地战斗到底。但是来自宇宙的邪恶力量并没有轻易地罢休，它们仍然虎视眈眈地注视着地球，寻找着入侵的机会……

第四集 魂斗罗Ⅳ代 赤影战士 (水上魂斗罗)

公元4029年某日一个明朗的夜空，美国自由女神像旁，人们看到一颗流星划过，紧接着白光一闪，于是整个地球立即笼罩在来自宇宙的恶魔“巴洛特斯”的阴影之中。宇宙恶魔巴洛特斯为了达到统治地球的罪恶目的，已经使得无数不屈抗争的地球勇士牺牲了生命。地球保卫队总部又派出了二名现代超级忍者，他们是“海特”和“肯妮”。他们有着一身过硬的忍者功夫，像两把尖刀插向宇宙恶魔巴洛特斯的总部。

整个游戏共分5大关，每大关又分为若干小关，大关尾均有一守关魔头，消灭后即过关，过关后双人同时加能源8格(满格为16格)。另一位如牺牲则能被救活，但能量只有8格。单人玩时能接关5次(按START键)，并能任选海特或肯妮。双人玩时只有6次复活机会(按A键)，使用时按作战情况决定是否立即复活，如遇关尾因过关后能复活一半能量，所以不应急于使用复活权，这在双打中保存实力确保全关脱出可起到至关重要的作用。

武器装备：海特和肯妮获得最初武器——激光剑后，在作战中能更换及增加武器种类和增加杀伤力，使之更加得心应手，所向披靡。如原为使用激光剑则能使激光剑增加一级剑气，杀伤距离增加一倍，两次则增加为二级剑气，杀伤距离达半个屏幕之远。但每把剑的威力只能维持海特和肯妮四格能量的损耗，超

过四格能量则增加的威力消失。

激光矛——如原使用激光矛则能使激光矛增加一倍出击速度，两次则出现“矛中剑”，它有激光矛的攻击优点——五方向攻击，又具备了激光剑近身攻击的优势，为最得心应手之武器。威力维持同上。

飞镖——不论使用激光剑或激光矛，取得后均优先使用飞镖，每次20镖在能量右上方显示，用完则变为原来的武器(但飞镖的威力视武器威力而定分为普通镖、加速镖、跟踪镖)。

微形中子弹——使用方法同上，有优先权，是最具威力的武器。但数量有限，只有5枚，注意不要浪费，在对付顽敌时有奇效。

天书——不论剑、矛取得后均加至威力极限，但损耗同激光剑、矛。

练剑——这是海特和肯妮自身所具功夫之一，使用方法按B键单发不放，数秒钟后，即能练剑。威力无比，能打掉敌手8格能量，但己方也损耗8格，所以轻易不要使用，我方能量少于8格就更不能使用。

操纵器B键为攻击键，A键为跳跃键。

此外双打时海特和肯妮能同时取得宝箱中的宝物。

第一关 巧杀四敌

1小关 海特和肯妮在兰斯特号货船上向前推进。这里大雨磅礴，海特和肯妮冒雨作战，首先遇到的是走卒“康巴”，当心他的肘撞，不等靠近就应挥剑消灭他！前面介绍过，A键为跳跃，如遇横栏立即按A键，海特和肯妮就能自动攀牢，再按A键则松手，如按方向上键则翻上横栏，所以这里不要用连发。这是攻关所必需熟练的手法，至关重要。之后你将看到一只白色宝物箱，劈开后能取得飞镖20枚。然后是一只太空猴，继续前进是一只太空龟，当忍者与它平行时，立即会遭到它的加速攻击，因为它有灵敏的智能探头，要小心应付。到此为止，已有三种敌人露面了，要掌握消灭他们的技术，因为他们在后面还会经常遇到。前面有一处隐密的宝箱在画面最下层靠墙附近，要蹲下劈出，里面是一把激光剑。上方宝箱为一能量库(红色加五格，蓝色加四格)。守关的是第四种敌人“小头目巴斯”。他们力大无比，空手赤拳，而且有一飞身猛撞的绝招。要用灵活的跳跃和近身搏击快速消灭他。

2小关 还是在兰斯特号货船的甲板上。首先出现的是第五种敌人“牛头功哈尔特”，不言而喻，他们最擅长的是牛头功，他们虽然不能破坏你们的能量，却能用牛头功阻止你前进。可用跳跃躲开他或干脆挥剑劈了他(命中6次即可)，同时还有两名“刀斧手威什”，利用他挥刀的空隙一举消灭，这是第六种敌人。后面就是“热线导弹群”，海特和肯妮应用熟练的攀援技术

通过。刚刚越过热线导弹群紧接着又是威什和哈尔特拦路。这里的哈尔特建议跳过为好。

3小关 终于进入了兰斯特号的轮机仓,这里到处是一只只巨大旋转轮盘。当心!又出现了讨厌的牛头功哈尔特,这会儿不用留情,干掉他!继续前进。大轮盘上有一跳板,翻上跳板,随着轮盘的转动,就能到达对面。还是跳板,再前进。小心!这里拦路的是第七种敌人“神枪手伊克”,他有两种射击姿势,一是跪式,要跳起躲避;二是站式,蹲下攻击即可,消灭他应选在此时,快速挥剑,这不,他完了!上方的轮轴中藏有五枚“微形中子弹”。又是一位伊克,因他的站位特刁,用矛攻击较好(45度),只有剑时,则等他站立时,跳起进攻。海特和肯妮必须团结合作,一个用矛一个用剑,这样才能发挥两样武器的特长,更有效地消灭敌人。同时也能在战斗中体验到团结、默契的快乐。又是伊克,这会儿他更刁,他竟然守在翻板下面,不让你们去打开轮轴上隐藏的“天书”,不用着急!先派一人跳下去,跃过伊克头顶,反身消灭他,然后再想法去取得天书。不过既然称作天书,取得它肯定得费脑筋。守关的还是伊克,此时的伊克可说消灭他已经不费吹灰之力了。

4小关 独眼怪物出现了。样子满可怕的,但我们的勇士还会怕它么?站稳了,给它一阵猛杀狂打,看它还能吓人!

第二关 激战下水道

1小关 下了兰斯特号货船,补充了能量的海特和肯妮又进入了下水道。第八种敌人“水中忍者”他们水陆两栖,还能飞镖。海特和肯妮不应恋战,埋头直冲,但不要忘了路上的宝箱。咦?奇怪!画面怎么停了下来?原来水洞中有八支机械手跟踪,别忙!耐心地一支支消灭它,当心它吐出的光弹。画面又开始移动了,前面喷气的是什么?那是废气管道。每喷两次停一停,抓住这时机,就看你们的攀翻技术了。每层还有“机械龟”,当心!过了这里将看到第九种敌人“飞镖手”,他的飞镖水平很高,很具杀伤力,但不是无隙可乘。大战飞镖手后能量用得差不多了,正巧前面就有一能量库,但同时出现了几只“飞爪”也不好应付。注意后面还有飞镖手,他先声夺人,没见人先见镖,不要操之过急,走一步看一步。

2小关 第一眼看到的是第十种敌人“绝对组合体”,最可怕的倒不是他手中的“物理高能枪”,而是受到攻击后的解体攻击。对付他一定要干净利落,用剑站着攻击,用矛蹲着攻击。注意不要手忙脚乱,沉着应战。前面有一凌空管道,上面的宝物是“微形中子弹”,取得之后对付坐上电梯后遇上的三个“小头目巴斯”便易如反掌。

3小关 一辆巨型装甲车迎面扑来,上面发射散弹及子母燃烧弹,下面还有“重形火焰喷射炮”,怎么对付它呢?海特、肯妮得好好想一想,要不要按一下“ST ART”,对了,俗话说最强的往往是最弱的,那几火力猛就往哪儿上。原来敌人在发射散弹及子母燃烧弹的过程中,有一个空隙,这就是它的致命点。

第三关 (共3小关)

终于到达了巴洛特斯的魔鬼总部。这里戒备森严,敌人林立,海特和肯妮必须跳过一堵堵的断墙(掉下断墙减4格能量,生命不死),还得消灭一个个敌人,艰难程度可想而知。但只要海特和肯妮利用前面的对敌经验,充分开动脑筋,步步为营,尽量减少自己的能量损耗,相信过关不成问题。马上就要接近守关魔头了,在最后一位伊克的底下,有一隐形的不可多得的宝箱——能源库。这对紧张了好一阵的海特和肯妮来说无疑是雪中送炭。不安的心情烟消云散了,好!继续前进吧!跳过两堵断墙,注意不要得意忘形,以免阴沟里翻船。迎接你们的是“大力巨灵神”,他的身体会分解、组合,受到几次攻击不会减少能量,他有护体神功,坚持不懈地进攻,配合灵活的跑动,它终究不是你们的对手。

第四关 激战通讯楼

1小关 上了通讯大楼,这里天线林立,显然接近了敌人的心脏部位,第十种和第十一种敌人出现了,他们是“高炮手”和“空灵拳”。在推进过程中,海特和肯妮时隐时现,一会儿被挡在栏杆后面,一会儿又被巨大的天线挡住,搅乱了操纵者的视线,同时隐藏着的高炮手,这些都给海特和肯妮的攀翻前进带来了巨大的难度,也把游戏推向高潮,使之更加精彩动人。

2小关 又深入一步,这里是通向大楼主控室的必经之路——电梯房。到处是传动齿轮(大齿轮不能碰,小齿轮有方向性),还有第十二种敌人“旋风刀”,他被攻击后会化成一阵旋风向你扑来,攻击的要点是不要给他喘气的机会。再往前是机械通道,里面有数只巡逻的“太空螃蟹”,它们较难对付(需攻击15次),但消灭后能补充能量4格,还不冤枉。终于海特和肯妮一前一后双双踏上了直通顶层的电梯。

3小关 海特和肯妮跨出电梯,刚一露头,不好!魔头“小彼得”带着“太空鹰”正龇牙咧嘴地狞笑。海特和肯妮全力以赴投入了战斗。别看小彼得个儿不高,但腿上的功夫还真不赖呢!还有太空鹰在空中的增援,的确不可低估。终于一阵恶战之后,小彼得慢慢地倒下了。海特和肯妮相视一阵微笑,那知道正在倒在的小彼得突然露出了自己的真面目——一只凶狠巨大的太空鹰,它飞上天空,扑打着翅膀,随时准备俯冲下来向海特和肯妮报仇,海特和肯妮目瞪口呆,一时不知所