

使用説明手冊

對您購買 MEGA DRIVE
卡帶『三國志列傳』，在此深表感
謝。

在開始遊戲前，請仔細閱讀此說
明書，將操作方法及遊戲方法記住
後，便會立刻體會出卡帶是多麼有
趣了。

目錄

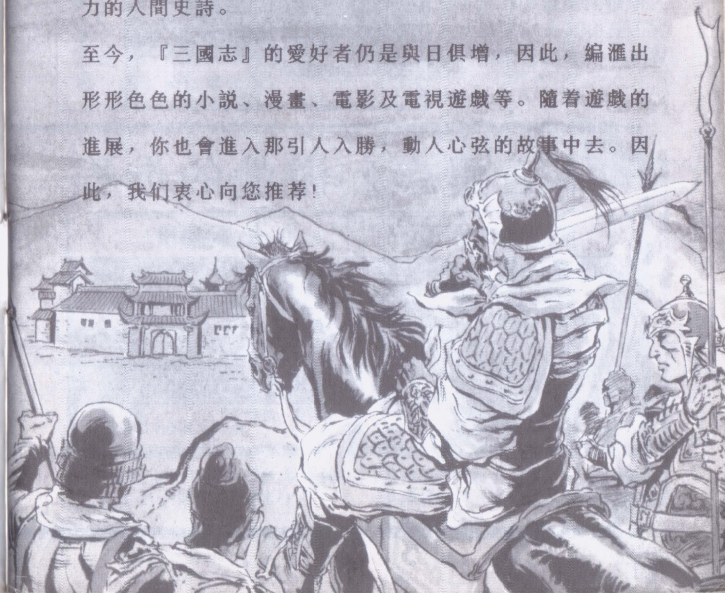
遊戲的進行方法和其目的	4
遊戲的開始方法和儲存	6
初期設定	7
介紹劇情	8
畫面的說明和操作<主要畫面>	11
視察情況	12
統治國一覽表	14
全體地圖·其他國的樣子	15
國家的狀態	16
武將的狀態	18
主要畫面	20
畫面的說明和操作<戰鬥畫面>	25
攻城畫面	28
戰鬥畫面	31
一對一挑戰畫面	34
遊戲的啓示	37
武將的資料	40
三國志列傳地圖	50

充滿英雄們鬥智爭勇的 壯大歷史故事

『三國志』產生於約1800年前的古代中國，是根據
歷史事實創作的歷史巨著。故事開始於漢朝末期，漢王朝
崩潰後，各地群雄展開爭權奪地的鬥爭，經過長期激戰，
由三位傑出人物創造了三國鼎立之時代。

在紛紛戰火中，出現的群雄豪傑們，有着各種各樣的相
遇及叛離，有不分勝負的回合戰，有智力超神的計謀，為
了創立國家，既有赤膽忠義，又有不擇手段的叛變……
我們將能看到，為在亂世中，求得安身之計而產生的各種
不同個性的生態。因此而使『三國志』成為具有人情和魅
力的人間史詩。

至今，『三國志』的愛好者仍是與日俱增，因此，編匯出
形形色色的小說、漫畫、電影及電視遊戲等。隨着遊戲的
進展，你也會進入那引人入勝，動人心弦的故事中去。因
此，我們衷心向您推荐！



遊戲的進行方法及目的

■ 歷史模擬遊戲！

此遊戲是以『三國志』為主題的模擬遊戲。遊戲人，將要化自己為故事登場主人公，參與創國政策、指揮戰鬥，思謀戰略，來進行此遊戲。

遊戲主要是用，命令語來實行指令的。根據計算機各種條件進行判斷，並顯示其結果。

通過遊戲的進行，遊戲人，將成為『三國志』歷史舞臺的主人公，發揮指導力和統治能力來遊戲。



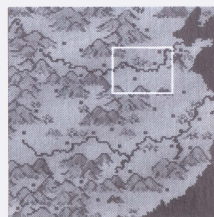
▲基本上是指令的操作。選擇好指令後，去實行這命令。

▲根據各種各樣的條件之不同，其結果亦各異。

■ 目的是成為統一天下的君主！

遊戲人從一國之君主開始，通過武力或計謀等，逐次攻陷他國擴大自國領土，至統一天下。直到全國領土都在自己的支配下，才算達到目的。因此，必須有必要的軍事力。並要有整頓軍備的財力。因此作為君主的遊戲人，不能只是戰鬥，還要在治理財政的基礎上，如何建國方面，多多用心。

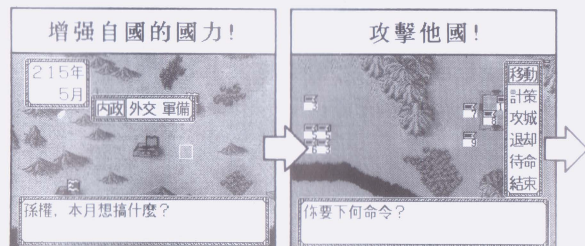
在下面，就進行遊戲進程的說明。儘供您達到統一天下目標之參考。



■ 目的是40多個國全部統一起！

此遊戲，在地圖上，設定有諸君主支配下的40多個國之領地。（其中也有無君主的空白地）。如果40多個國家，全部在自己的支配下，便進入結局畫面。此時，根據統一後的全國狀態，能看到三階段的結局畫面。

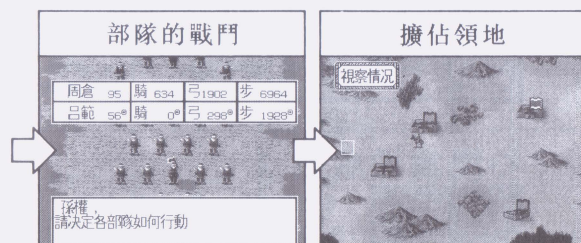
『三國志』遊戲的進程



▲為提高自己國家之國力，要增加收入，強化軍事力。

▲整理軍備，增加士兵，進攻他國。阿！向敵城進軍吧！

以上是此遊戲的基本演變，大概應如此進行此遊戲。



▲遇上敵軍，便進入戰鬥。以部隊的勇武善戰，來決出勝負！

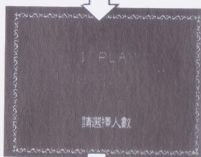
▲如果能將敵方大將打倒，並攻陷其城，那個國家將會成為你的領地。

遊戲的開始方法和儲存

■ 遊戲的開始方法

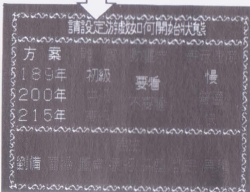


出現了標題畫面時，請按開始鈕（如果不按鈕時，停一會，能看到示範放映）選擇“START”再按開始鈕。



接着用方向鈕從上至下，將遊戲人數選擇好，用C鈕決定下來。

請注意，此時如不將控制延長器接續的話，就不能選擇2人以上的人數。



接下去要進行遊戲前的初期設定。用各方向鈕上下移動，進行選擇後，用C鈕來決定。全部決定好之後，用C鈕來開始遊戲。如想變更時，請用B鈕來取消。

◇ 進行儲存 ◇



儲存是在每奇數月份的最後，可以進行。出現左邊的畫面時，用C鈕來決定。但是祇能儲存一個資料數據。

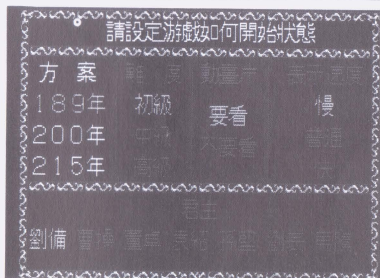
◇ 繼續遊戲方法



標題畫面時，用方向鈕“CONTINUE”進行選擇，再按C鈕。遊戲就可以開始了。

■ 首先決定好設定！

初期設定



用這個畫面進行劇情和難易度的選擇、及動畫片的有無、及表示速度、遊戲人想當哪國的君主等的決定。

全部決定好後，用C鈕開始遊戲。遊戲將根據這些設定來進

行。動畫片和表示速度，在遊戲進行中，也可變更。其他設定，在遊戲進行中，不能變更。

—— 方案 ——

有以年代區分的三個劇情，在各個遊戲中的設定不同。劇情的內容，在P 8 上有介紹。

—— 難易度 ——

分別有初級，中級，高級三階段。難度越大Com擔當君主的性格將變成攻擊型的。在戰鬥時及其他作戰場面的難度也越大。遊戲也將越來越難。

—— 動畫片 ——

畫面中的動畫片，根據指令而表示。請選擇動畫片是要表示，還是不要表示。

—— 表示速度 ——

內容的表示速度有三種，慢、普通、快。可從中選擇。

—— 君主 ——

遊戲人是可以選擇君主的。從中祇能選擇一人，君主名單也將根據選擇而異。

《劇情 1》189年「桃園結義」

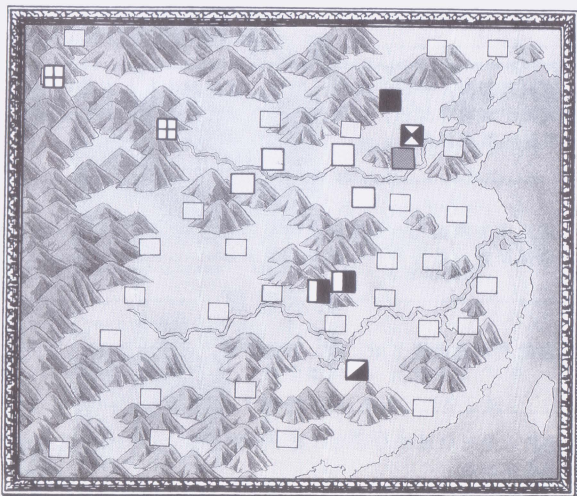
諸國武將打倒董卓!

<背景> 平息了黃巾起義後的各武將們，紛紛佔據領地。借首都皇帝駕崩之際，董卓執行惡政。曹操約各地名門，掀起打倒董卓之浪潮。

與此同時，劉備在桃園與關羽、張飛，結為三兄弟，決意復興漢王朝。在討伐黃巾起義上立了功之後，參加了這次的反董卓之戰。

《根據劇情能選擇的君主》

劉備 ■ 1國 曹操 ■ 1國 董卓 □ 4國
袁紹 ▣ 1國 孫堅 ▣ 1國 劉表 ■ 2國
馬騰 ▣ 2國



《劇情 2》200年「群星亂舞」

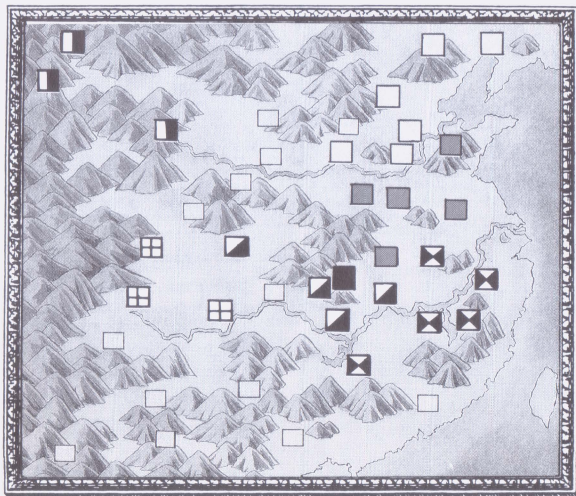
亂世群英們的爭取鬥勢!

<背景> 董卓被呂布暗殺之後，各地群雄，紛紛佔領地盤，欲竊霸權為己有。使全中國處於混戰之局。

孫堅之子孫權在江南佔地發展自己的範圍。袁紹在北方，擴大自己的勢力。董卓死後，曹操佔領了首都，加強國力。與袁紹間的小規模競爭之戰，一直在繼續着。一方面，從曹操手下分離出的劉備在徐州樹起反曹大旗。

《根據劇情能選擇的君主》

劉備 ■ 1國 曹操 ■ 5國 袁紹 □ 6國
孫權 ▣ 5國 劉表 ▣ 4國 馬騰 ■ 3國
劉璋 ▣ 3國



<劇情 3> 215年「三國鼎立」

分天下為三國，互相爭霸！

<背景> 在中原以北，有勢力雄厚的曹操。在江南有穩占地盤的孫權。在這兩大勢力之間，劉備得到天才軍師諸葛亮孔明的幫助，擴充着自己勢力範圍。

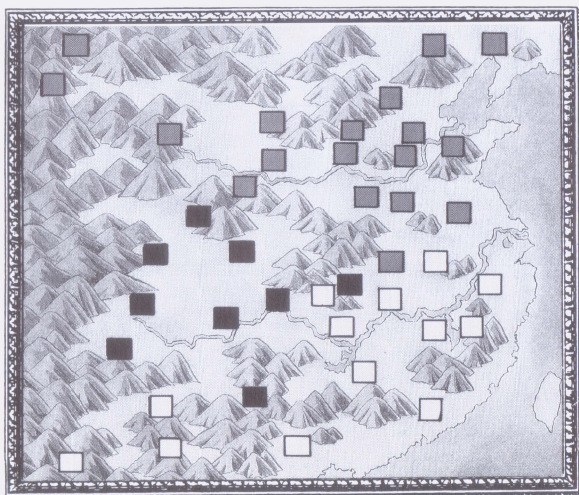
劉備與孫權聯合在赤壁勝戰曹操，被孔明的「三國鼎立之局」所說服，劉備先奪取了荊州之後，又佔領，益州。

至此，中國之局，分成蜀國的劉備，魏國的曹操，吳國的孫權之三國鼎立之時代。

這三國，不斷擴大勢力，以統一中國為目標，展開了激烈的競爭。

<這是根據劇情能選擇的君主>

劉備 ■ 8 國 曹操 ■ 17 國 孫權 □ 11 國



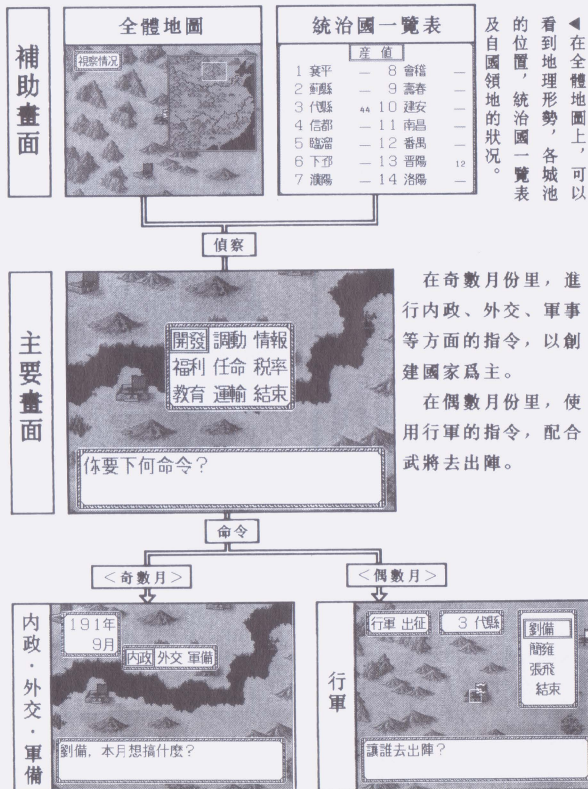
畫面說明和操作<主要畫面>

■ 在偵察他國的同時，建立自己的國家！

遊戲內容，主要是為「創建國家」而戰鬥，因此，主要畫面，都是為創建國家而進行操作的。

但是，很重要的一點是，在建國時，不但要充分掌握自己國家的狀況。還要細心觀察他國的樣子來進行。在補助畫面上，可以看到自國的狀況及全體地圖。

請在用心偵察他國的動向之後，創建自己的國家。



◀ 在全體地圖上，可以看到地理形勢，各城池的位置，統治國一覽表及自國領地的狀況。

在奇數月份里，進行內政、外交、軍事等方面的指令，以創建國家為主。
在偶數月份里，使用行軍的指令，配合武將去出陣。

視察狀況

進行遊戲前，先視察好自國的領地！



遊戲開始後，按 C 鈕，他國的戰略終了時，成為這個畫面。在這裏，可以在發指令遊戲前，看到自軍領地的狀況畫面。還可以調出統治國一覽表和全體地圖的補助畫面。

這操作方法和主要畫面的方法相同，因此要好好記住。根據指令遊戲時，從主要畫面開始。

此畫面的操作方法

方向鈕

此鈕在進行上下左右移動時，畫面中的光標也可隨之移動。

另外，移動視察狀況畫面的光標，地圖畫面將隨移動方向而進行捲軸動作。

A 鈕

可以看到統治國一覽表（見說明的第 14 頁）

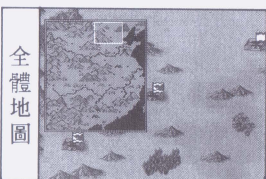
想取消這個畫面時，按 A 鈕或 B 鈕，就可以了。

統治國一覽表

產 值	
1 襄平	8 會稽
2 新縣	9 壽春
3 代縣	44 10 建安
4 信都	11 南昌
5 臨淄	12 番禺
6 下邳	13 晉陽
7 濮陽	14 洛陽

開始鈕

全體地圖（見 P 15）的窗口表示。取消時，再按開始鈕。



C 鈕

他國樣子



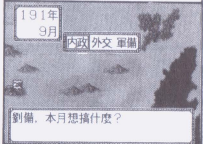
▲他國的城池裏，按配合光標就能看到他國的樣子（見 P 15 說明）

自國狀況



▲自國的城池裏，按配合光標，自國的狀況就表示出來（見 P 16 說明）。

主要畫面



▲如將光標從城池裏移出來，按鈕，主要畫面立刻變換。（見 P 20 說明）

B 鈕

取消各畫面。

但是在主要畫面變化之後，就不能取消了。

※在這裏調出來的各畫面的說明，從下頁開始。

統治國一覽表

自己軍隊的統治狀況，一目瞭然！

產值	
1 襄平	— 8 會稽 —
2 薊縣	— 9 壽春 —
3 代縣	44 10 建安 —
4 信都	— 11 南昌 —
5 臨淄	— 12 番禺 —
6 下邳	— 13 晉陽 12
7 濮陽	— 14 洛陽 —

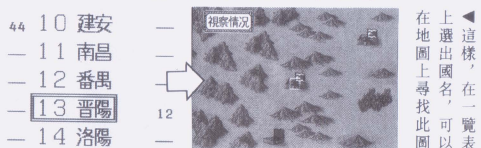
在這裏表示的是全40幾國的一覽表。能看到其中已成為自己軍隊的領地的國家的統治狀況。(產值，武將數，統治度，稅率)

此畫面上的操作方法

方向鈕：將光標上下左右移動。如果上下移動光標，40幾個國家的一覽表，能自由的前後傳送。

A·C鈕：將光標移動到項目上，按鈕，此項目的順序會變化。

如將光標移動到國名上，按鈕，畫面就會恢復到地圖上，所選的國家將表示出來。



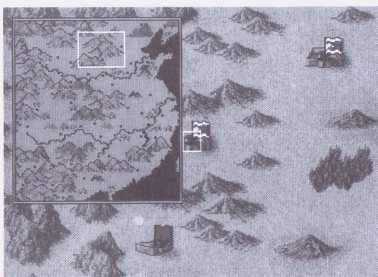
B鈕：取消畫面

<用語說明>

- 產值 產業的發展度，將直接影響其國的收入。
- 武將數 屬於此國的武將數。
- 統治力 表示在此國居住民衆的忠誠度。
- 稅率 成爲國家的收入。此爲收入的比例。

全體地圖

在一望無邊的國土上，確認自軍領地的位置！



在畫面中，將有全體地圖的窗口表格表示出來。

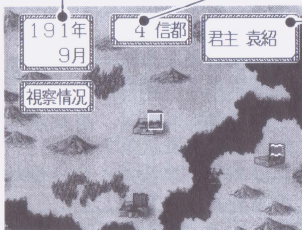
使畫面中的小光標移動時，全體地圖中的光標也隨之移動，並將表示出其位置。請好好確認自軍領地的地理位置。如想取消，請按開始鈕。

他國樣子

遊戲中的年代及其月份的表示。

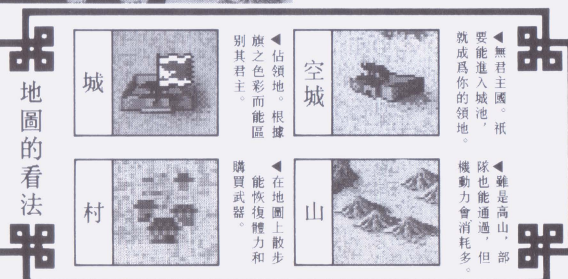
將表示出此國的國家號碼及國名。

支配此國的君主名。



在此畫面上，能知道其他國家是由誰支配着的。

很好的調查清楚，敵君主的勢力狀況的同時，進行遊戲是很重要的。



城
佔領地。根據別其君主。旗之色彩而能區別其君主。

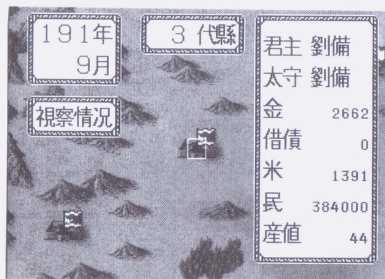
空城
無君主國。祇要能進入城池，祇能成爲你的領地。

村
在地圖上散步能恢復體力和購買武器。

山
雖是高山部隊也能通過。但機動力會消耗多。

國家情況

創建國家之狀況，用此數據表示！



創建國家的有關內政或軍事上的各種大致目標，都表示在此。以他國的狀況，調查其國的國力之同時，根據自國的狀況，來判斷建國政策。

<用語說明>

- 君主 如果自軍的君主死亡了時，忠誠度90以上的武將，可作後繼人。或者P18的說明表格上的第一或二位的，忠誠度在80以上的武將，也可作後繼人。但是要注意，後繼人祇能到第三代為止。
- 太守 這是受君主委託來管理此國政治的人物。在有君主之國，那君主要兼任太守。但在其他自軍領地中，用指令，可任命在那領地的武將為太守。
- 金 此國擁有的金的數量。此金是每年4月份的收入所得。
- 借債 從同盟國借的金數額。借債是有利息的，而利息分在這兒不表示。
- 米 現存的大米的數量。大米是每年10月份收穫所得。
- 民 除士兵外的，民衆人口數。民衆人口數，也是隨各種原因而增減的。
- 產值 產業的發展度，對收入有影響。想使此產業發展的話，要進行開發。
- 農業比 佔此國家產業比率的農業，影響大米的收穫，這農業比率，是不受政策關係而改變的。
- 統治力 此國之民衆的忠誠度，根據各種原因，而發生變化。忠誠度降低，就會發生民衆造反之亂。
- 稅率 因收入之比率，而在每年4月要有稅收。此稅率過高時，收入時的統治度會下降。
- 武將 此國之武將數，對武將作為俸祿，每年4月份發金子，10月份發大米。
- 士兵 此國的全體士兵數，是武將自有士兵數及可控制的士兵數之總和。對這些士兵也要發俸祿。
- 防禦力 城池的堅固程度，也會在攻城時，發生影響，此數值低時，敵部隊易攻破城池。

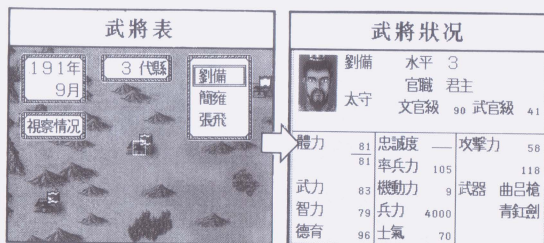
此畫面上的操作方法

方向鈕：上下移動按鈕，狀況表格那可前後移動。

A鈕：不能使用。

B鈕：將現在的畫面取消，恢復至前一個畫面。即要從狀況視察中，調出狀況畫面時，再恢復到狀況視察。在主要畫面的命令（情報）中，將狀況畫面調出時，又會恢復到主要畫面的命令（情報）。

C鈕：此國的武將表立刻顯示出來。先用光標在表中選擇武將，然後按C鈕，將可看到其武將的狀況。




▲用光標選擇武將，按C鈕即可。

▲此武將的狀況畫面即可看到。

武將情況

精心掌握英雄們的性格及能力!

	張飛	水平	3	武將的各種資料數據。從這裏可知道此武將的能力。在戰鬥時，很好的利用這些能力來發揮此武將之作用。	
	官職	文官級	47		武官級
體力	132	忠誠度	99	攻擊力	68
	132	率兵力	85		152
武力	137	機動力	8	武器	
智力	40	兵力	3350		
德育	40	士氣	50	眉尖刀	

此畫面的操作方法

方向鈕：也有其他武將時，按鈕上下移動之順，其他武將的情況畫面也將表示出來。

B 鈕：取消畫面。

各武將有其經驗值!

對武將來說，有文官級和武官級的經驗值。武將在執行命令、與敵人戰鬥時，根據其結果，經驗值上升。生產性的、戰略性的活動，成為文官級。戰鬥性的活動，成為武官級。此經驗值（文官級+武官級）達到一定值時，水平上升，武將的能力將提高。

另外，水平上升後，將會授予相稱的官職。在授官職時，文官級高時，授予文官位，武官級高時，授予武官位，將自動進行選擇。

級	武官位	文官位	俸祿	水平
1	大將軍	丞相	500	20以上
2	車騎將軍	尚書令	400	15以上
3	驃騎將軍	司徒	300	10以上
4	偏將軍	侍中	200	5以上
5			100	

《 用語說明 》

- 水平：根據經驗值而上升。如水平上升，即能得到相應之官位。
- 官職：君主所封之職。對說服等有影響。雖授予官職，武將的忠誠度也不會上升。
- 文官級：根據政治或計策等而得來的經驗值，此值對各種政治性的、戰略性的活動有影響。
- 武官級：根據打仗而得來的經驗值。此武官級，對這武將的各種軍事性的活動有影響。
- 體力：因戰鬥受傷而減少。成零（0）時，即死亡。在沒有命令在身時，在自國內能得到恢復。在村裏也可得到恢復。
- 武力：因其武將的強度，對攻擊力有影響。武將的能力提高時，武力也上升。
- 智力：因其武將的聰明度，對政治及計策等有影響。武將的能力提高時，智力也上升。
- 德育：因武將的人德及長期擔當福利而提高。德育對說服等幾種政策有影響。
- 忠誠度：武將對君主的忠誠度。根據教育而提高。如忠誠度低，會發生叛國投敵。
- 率兵力：指統率士兵的能力而言。根據能力而升高數值。數值升高，此武將擁有的士兵也增加。
- 機動力：在主要畫面，對其武將的移動距離有影響。在攻城畫面，對移動速度有影響。
- 兵力：因其武將所統率的士兵數及根據率兵力而屬下士兵數會變化。
- 士氣：士兵的士氣，根據部隊的訓練而升高。對部隊戰的攻擊力有影響。
- 攻擊力：在戰鬥時及一對一挑戰時，所發揮的是攻擊力。在畫面上方的數值是士兵的攻擊力，在畫面下方的數值是武將的攻擊力。
- 武器：武將持有的武器。刀、槍、劍（各有不同類的3種）對武將的攻擊力有影響。

主要畫面

你的戰術智謀和指揮能力創建國家!



在此畫面實行以下各種各樣的命令。在畫面上，奇數月份裏顯示出內政、外交、軍事的基本指令，偶數月份裏顯示行軍指令。

此畫面的操作方法

方向鈕：用光標移動選擇指令。

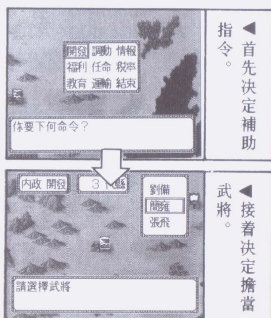
A 鈕：在顯示基本指令之中調出動畫片和表示速度的設定畫面。在情報畫面上調出統治國一覽表。

B 鈕：可取消決定之前的指令。如顯示基本指令中按鈕，就成為選擇命令的結束。

C 鈕：可決定指令。

一個月祇可使用一個指令

奇數月份的基本指令有內政、外交、軍事的三種。但統治國全體祇能實行此基本指令中的一個。但是，選擇基本指令後的補助指令（直接下命令的指令）之中有幾種可令屬下的武將實行的。此時，可選擇統治國所屬的武將個數的補助指令。



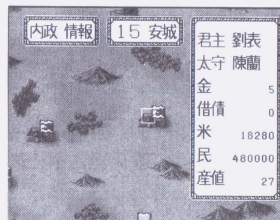
◀ 首先決定補助指令。

◀ 接着決定擔當武將。

< 命令指令說明 >

內政

- 開發：執行開發，國家的生產力而能提高，產值也能增加。但是，根據進行開發時所使用的預算及擔當開發的武將的能力不同，其結果也不同。
- 福利：根據所採取的福利政策，其國家的統治度能上升。另外，開發和此福利是由擔當武將和預算而決定的。是每月可以繼續進行的。
- 教育：對所支配武將進行教育、此武將的忠誠度可提高。特別要注意的是忠誠度低的，很容易叛國投敵。一回祇能教育一人。
- 調動：把所支配的武將，向自軍其他領地調動。根據到目的地之距離不同，所使費用也不同。
- 任命：可以任命太守、軍師及符合能力水平的官位，但是一國祇能一位太守。另外，具有智力100以上或智力95以上，文官級150以上能力的武將才能任命為軍師。
- 運輸：向自軍的其他領地輸送物資，輸送的物資如下，金1萬、米1萬、及金+米，在這三種裏，選擇一種。
- 情報：可以看自國或他國的狀況。用光標指定想看的國家，按C鈕。此命令一個月可多次使用。
- 稅率：決定稅率。根據此稅率4月的金的收入量，10月的大米收穫量，會有變化。稅率過高，會導致統治度下降。一定要注意。
- 結束：此月的命令（請選是或不是）。終止時，將變成他國的戰略。



外交

- **同盟**：向他國提出同盟的要求。同盟的方法是進貢。（貢物是金·米）或說服的這兩種方法。如結成同盟，是可以從同盟國那兒借金的。
- **計策**：執行擾亂他國的計謀。計謀分以下三種：離間計、火計、暗殺。
 - 離間計：他國的一位武將的忠誠度下降了。如果失效了，擔當武將及自軍君主的人德將下降。
 - 暗殺：暗殺他國的武將。（不能暗殺君主）在這裏有兩種毒法，一是派刺客，一是下埋伏。
 - 火計：燒毀他國之物資，此國的金或米的量將減少，因此產業值也將減少。
- **借債**：可以向同盟國借金，根據金額的多少，可能會借到，也可能會被拒絕。所借之金額，每月都要加算利息。
- **還債**：向同盟國還債。如不還債，與其他國不易再借金了。
- **情報**：可看他國的狀況。此指令每月可使用多次。
- **結束**：終止此國的命令。如選擇「是」，將變成他國的戰略。

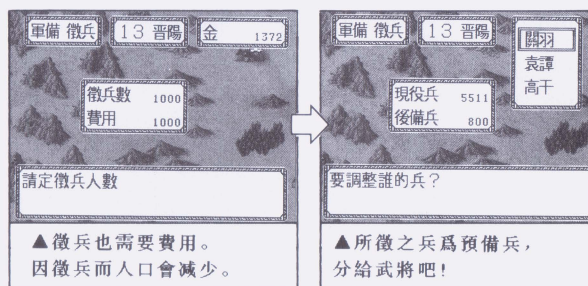
輸入數值方法

把金或米等的數量輸入畫面，用方向鈕決定其數量。方向鈕左右移動時，數量的位數將發生變化。方向鈕上下移動時，輸入數值。用C鈕來決定。



軍備

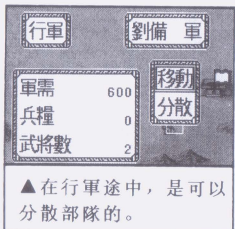
- **徵兵**：以1000人為單位進行徵兵。對所徵的兵要支付金。士兵數增加了，就可進行士兵數量的調整。因此，請將士兵分配給武將。



- **武器**：祇要是在自軍地裏，什麼地方都可以買到武器。但是武器的種類，因國（或村）之不同而異。
- **防衛**：提高城池的防衛能力。此防衛也是和開發、福祉一樣，可以每月繼續實行。
- **人材**：是尋找在野的武將，及拉攏他國的武將，來補充自國人才的指令。
 - 探索：尋找在野的武將。祇要有可擔當的武將在，此指令可多次使用。找到了武將後，請決定是登用還是不用。
 - 拉攏：拉攏他國之武將，為自國而登用。其方法分給貢品及說服兩種。忠誠度低的人，易被拉攏。如果能拉攏住敵人之太守，就能得到那個國家。
- **訓練**：武將對自己的部隊進行訓練，士氣（對部隊攻擊力的影響）就能提高。
- **情報**：可以調查其他國家的情況。每月可多次使用的指令。
- **結束**：終止此月之命令。如選「是」就變成其他國家的戰略。

行軍

- **行軍**：在偶數月份裏，這指令表示。此時可令武將出城去打陣。選好出陣的武將後，決定好軍資金和兵糧，再用光標指定好至目的地的路綫後，按C鈕。兵糧不祇是在戰鬥時，在行軍中也會消耗。彈盡糧絕時，士氣會低落，武將的體力也會衰減。
一天消耗的兵糧數 = $\frac{\text{全體士兵數}}{100} + \text{武將數}$
- **移動**：在奇數月裏，向行軍部隊配合光标時，此指令將表示出。繼續命令部隊行軍時，選擇此指令，重新再一次從此位置開始至目的地的路綫用光标指定好後，用C鈕決定。
- **分散**：這也是表示在行軍途中。二個以上的部隊同時行軍時，要分散此部隊。
- **補給**：表示部隊進入了村莊。可以再一次進行購買武器及大米或治療（包括恢復武將的體力等）的選擇。
- **攻擊**：行軍中和敵部隊互相臨近時，此指令表示出。選擇此指令即進入和敵部隊的戰鬥。畫面會變成部隊互相戰鬥的畫面。（說明見P31）
- **攻城**：這是在接近敵國的城池時，表示出的指示。選擇此指令畫面立刻換成向敵城攻擊的場面。（說明見P28）。
- **結束**：此月命令終止。在他國戰略之後，實行行軍命令。（部隊在地圖上移動）



▲在行軍途中，是可以分散部隊的。



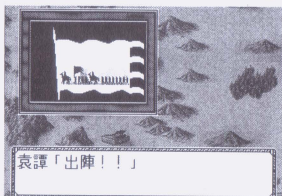
▲部隊祇要進入村莊，就可以得到補給。



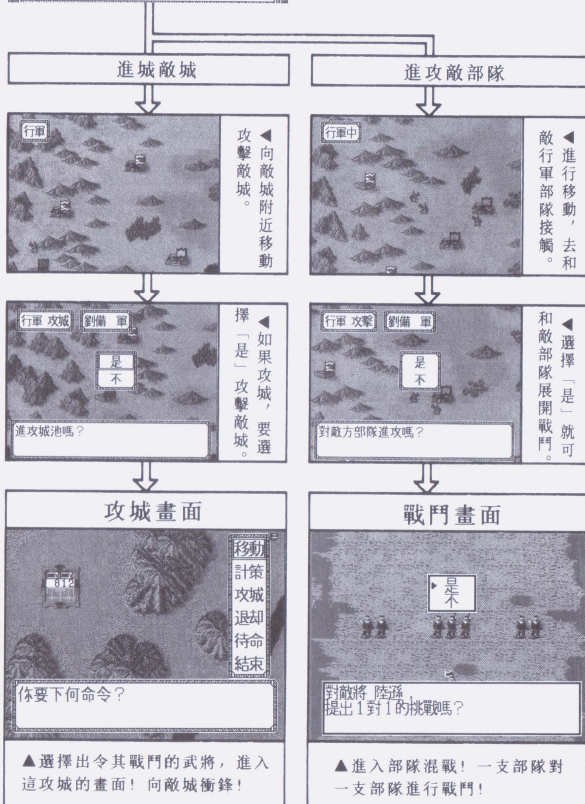
行軍部隊

畫面的說明和操作 <戰鬥畫面>

■出陣，馬上就要與敵人開戰！

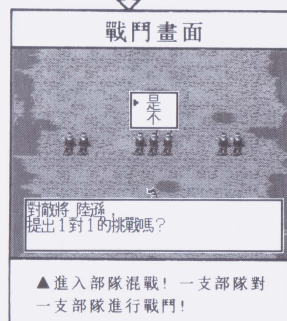
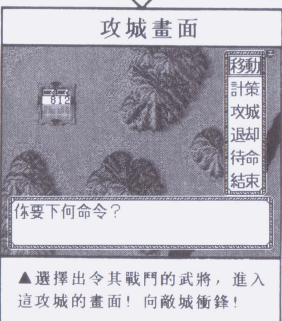
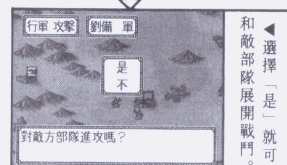
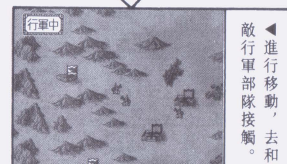
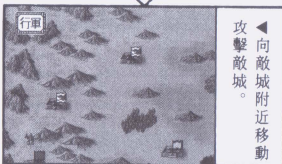


出陣，馬上就要與敵人開戰！祇要選擇行軍指令命武將出陣，就可以進攻敵城或襲擊行軍中的敵部隊。
另外，也可襲擊敵人的運輸部隊，并搶奪其物資。



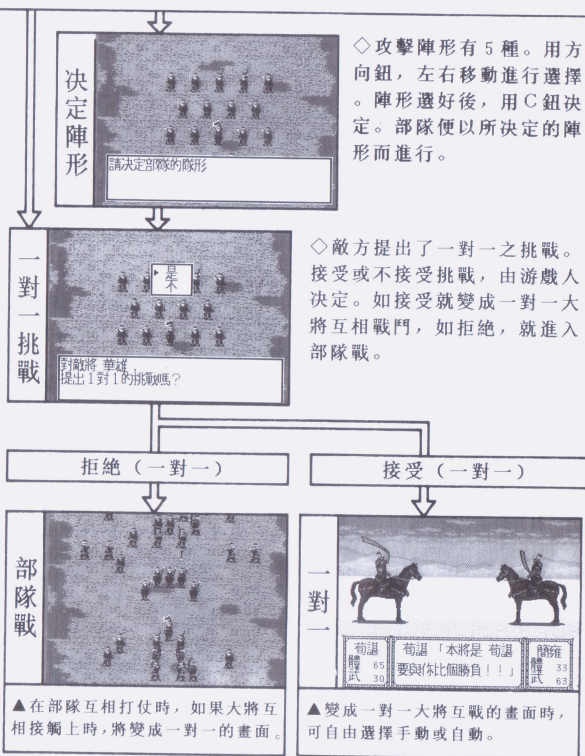
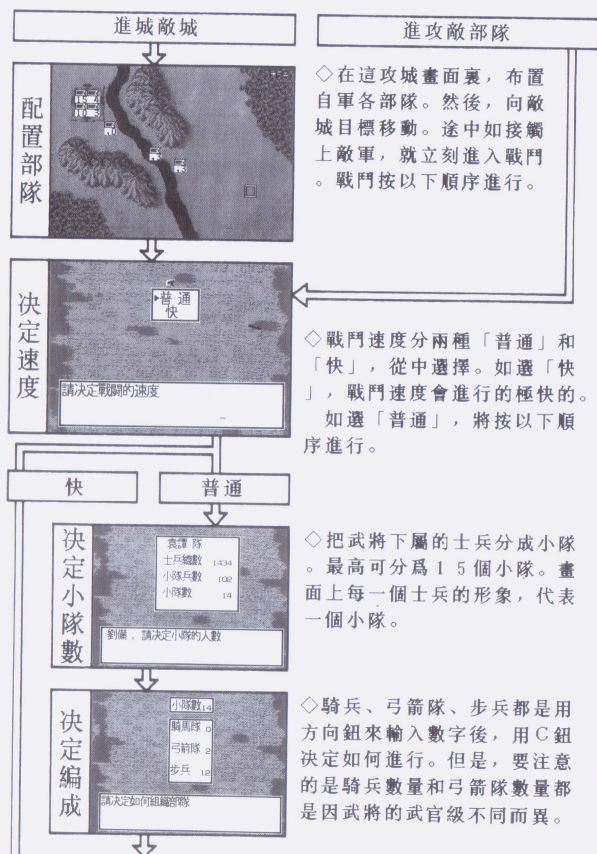
進城敵城

進攻敵部隊



■戰鬥以此順序進行!

祇要進入進攻畫面和部隊戰的畫面時，即將與敵人開戰了。攻城或部隊戰，同樣都是按以下順序開始的，基本上都是一對一的大將戰。



◇打倒敵總大將，就是勝利!

在進行部隊戰時，以一對一打倒了敵大將，就得勝。

(勸降成功也包括在內)

在進行攻城戰時，打倒敵君主或太守，就得勝。(或將與存之敵將俘虜。)或者是敵君主、太守等投降退出城池時，此國將成為自軍之領地。



攻城畫面

發揮你的指揮能力和戰術智謀去攻陷敵城！



這個畫面，是圍繞城池而進行的攻防戰。如攻陷敵城，將成為自軍之領地。如被敵人打敗、自己的城池則為敵人所有。

此畫面之操作方法

方向鈕：移動光標，用指令進行部隊配置場所的選擇，從移動至目的地之道路的指定及部隊的選擇等。

A 鈕：除選擇指令時（指令表示時）以外，什麼時候都可用 A 鈕。調出自軍和敵軍的戰力比較表。

新羅	公孫瓚	劉備
兵糧	4392	600
兵糧	10003	0
武將	5	2
兵力	32500	3804
防禦力	47	

B 鈕：取消決定前的指令。另外可用 A 鈕調出或取消戰鬥力比較表。

C 鈕：可以調出指令或決定指令。另外，可以決定實行命令的部隊，及移動的目的地，計策及偵察敵軍等。



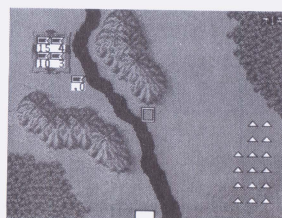
開始鈕：按開始鈕後，把光標移至自軍（或敵軍）上，按 C 鈕，就可以看到部隊的武將情況。

攻城畫面時的遊戲方法

在攻城畫面的右上角，表示有日數（1日1度）。如攻城繼續了一個月以上時，會回到主要畫面，在下月終了時，戰鬥會再開始。

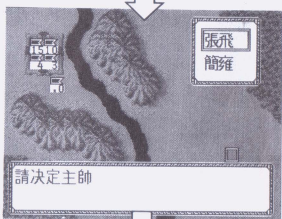
配置大本營

大本營是存放軍資金和兵糧的地方，由總大將把守。設定大本營後，總大將是可以移動的，但大本營不可移動。



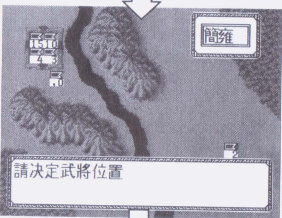
決定總大將

這是攻擊側的總大將。如總大將被打倒，攻擊側便輸了。餘下的武將成為俘虜。



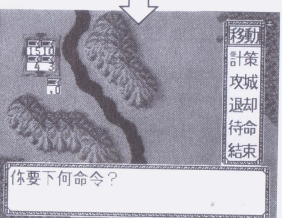
配置部隊

部隊可以配置在畫面的△處。△的位置是決定於各地圖的。



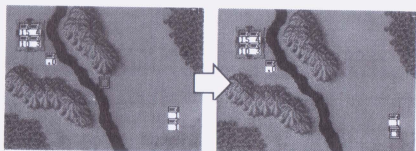
向部隊發命令

在各部隊配置好後，用指令下調出令。對自軍各部隊一天祇能下一回命令。



<命令指令的說明>

- **移動** 命令部隊移動。先用光标選出移動部隊，然後指定目的地。



命令終了後，部隊繼續向目的地移動。在移動中，如日數改變時，就可下新命令。

- **計策** 實行命令的部隊，在2天的移動範圍內，如遇上敵人時，可以進行選擇。根據敵人所在地形之不同計策可異。

火計 向敵軍實行火計，敵軍的士氣及士兵數會減少。敵軍在山上、森林裏、河中時，是有效的計策。

落石 自軍從山上投下石頭向在平地的敵軍攻擊，以此來破壞敵軍。

迷陣 對在山上或森林裏的敵軍有效，如此計成功的話，敵軍不但士氣下降，而且不能移動。

挑釁 如成功時，敵軍向自軍靠攏。對調出擁擠在城內的敵軍有效。

說服 勸降敵軍大將。如能成功，敵大將叛變，此部隊全軍歸順我方變成自軍部隊。

連環 如敵軍在河中時，可選用此計。如成功時，敵軍士氣下降並且在一定的時間裏不能移動。

- **攻城** 已接近敵城的部隊，可進行選擇，向城池攻擊，城池的防禦率將下降。祇要防禦率降下來，和城內的敵人開戰時的命中率就會升高。

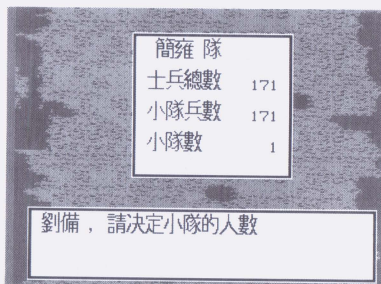
- **退却** 令自軍撤退。祇要撤退了，此軍將從攻城畫面消失。恢復到主要畫面時，撤退的自軍將以在城池邊的行軍部隊的形式表示出來。

- **待命** 在此地待機。兵力于5000以下的部隊在森林裏時，使用待機命令時，部隊將成為伏兵。

- **結束** 此變更終了。在下一個畫面變更（日數）完成前，不能用指令表示。

戰鬥畫面

部隊戰取得勝利，才是走向統一天下的第一步！



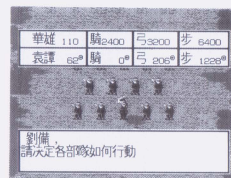
在此展開敵我部隊之混戰。敵我雙方都是以一部隊對一部隊進行戰鬥的。

此軍是與敵軍戰鬥時的主力部隊，所以要在仔細的比較戰鬥力後，慎重的進行。

畫面的操作方法

方向鈕：選擇「是・不是」的指令。在開戰前的設定輸入數值。在戰鬥畫面中，選擇向各部隊發的命令記號。在戰鬥中按鈕的上下，能使畫面捲動。

- A鈕：在戰鬥中，按A鈕，二部隊的戰鬥力表格將表示出來。以此可確認現在二部隊的攻擊力和士氣及現有兵力的情況。

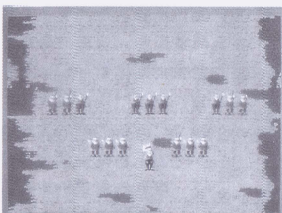
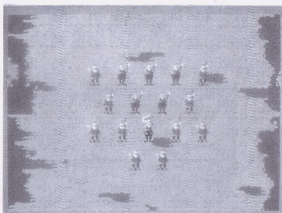
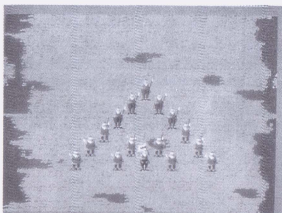
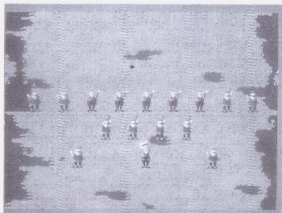
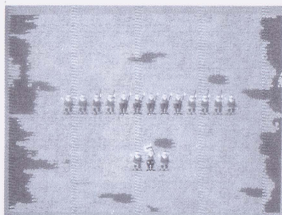


- B鈕：取消各窗口表格。
- C鈕：在戰鬥中，將命令窗口表格（見說明P33）調出，可決定各部隊的移動。在調出此窗口表格時，戰鬥中止，畫面成靜止狀態。

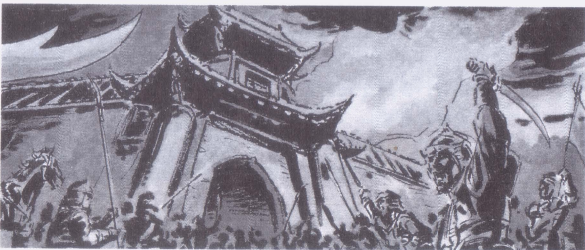


■ 有以下 5 種陣形！

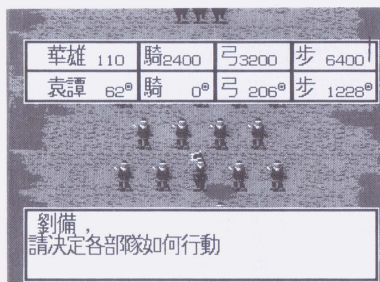
各陣形可用方向鈕左右移動來選擇。以後用 C 鈕來決定。在選擇陣形時，速度必須是「普通」時，才可以。



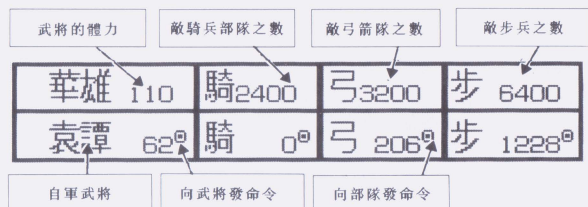
在戰鬥中，自軍士兵可以把敵將團團圍住，並活捉此武將。因此要好好的選擇陣形。



■ 向戰鬥的部隊發命令！



在戰鬥中，按 C 鈕將命令窗口表格調出。通過此窗口表格調出。可以對部隊的大將及各小隊，給予各種指示。



< 命令記號的說明 >

↓ ← ↑ → 各箭頭，可向指示方向移動。



向敵將方向移動，受到指示的小隊或大將，要向敵將突進。



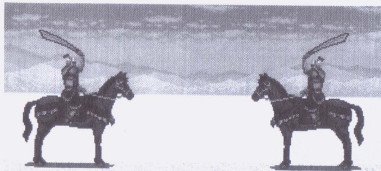
等待機會。在此場合，發出靜止站立樣子的指示。



開戰後，經過一段時間，可以選擇。祇要實行，小隊或武將，會向畫面的上方或下方移動後，消失在畫面外。如武將不消失於畫面外時，部隊的退却就不被承認。一旦退却進行完時，立刻會恢復戰鬥前的畫面。

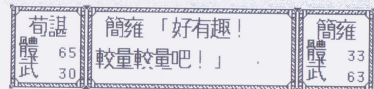
一對一挑戰畫面

大將互戰的超級動作遊戲開始!



一對一之戰，來決定兩軍的勝負。

當然，武將的體力和武力在決定勝負時很重要，與此同時，遊戲人的操作技術也很重要。



此畫面的操作方法

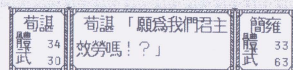
如選了自動操作時，祇有在下指令時，由遊戲人操作，其他戰鬥都將自動進行。

如選了手動操作時，操作按以下進行，可以體會出超級動作遊戲的樂趣。

<攻擊>		<防禦>	
上段		鈕 B 鈕 + 方向 上	鈕 C 鈕 + 方向 上
中段		鈕 B 鈕 + 方向 橫	鈕 C 鈕 + 方向 橫
下段		鈕 B 鈕 + 方向 下	鈕 C 鈕 + 方向 下

A 鈕：進行命令指令的表示。

以大將的一對一挑戰來決勝負!



大將互戰開始

在開戰前，先提出一對一的挑戰。對方接受時，畫面變成一對一挑戰畫面。（如果是敵方提出挑戰時，我方接受）

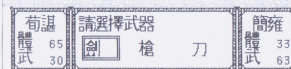
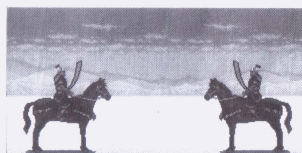
另外，如果在部隊戰中兩軍的大將接觸時，將變成一對一的挑戰畫面。

選擇武器

變成一對一挑戰畫面時，要先選擇武器。如果此武將擁有兩種以上武器時，可選擇其中的一種。

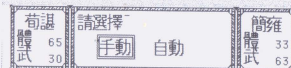
刀、槍、劍都各有三種強度，因種類不同而重量也不同。武器的強度對武將的攻擊力有影響。另外，在一對一戰時，因重量而對武將的動作也有影響。

因此，要對敵將的力量進行比較及正確判斷后，選擇武器。



選擇操作方法

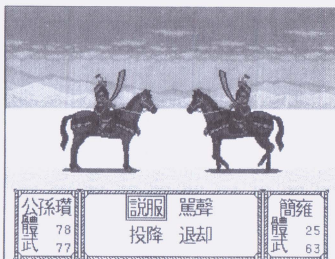
請進行手動或自動的選擇。選手動時，由遊戲人操作武將去打仗。如選自動時，即自動進行。



遊戲的提示

<命令指令的說明>

一對一戰進行中，按 A 鈕，將會表示出命令指令。用方向鈕選擇指令，用 C 鈕來決定。根據當時的戰鬥狀況來下命令。



- 說服：向敵人勸降。如成功，敵人即投靠過來。成功與否，是決定於互相的智力、人德，忠誠度及體力等因素的。
- 罵聲：用叫罵來惹惱敵人，在一定時間裏，令敵人不退。但是此時，因敵人在惱怒中，所以動作速度變快。
- 投降：如投降於敵人，雖然生命得救了，但是將成為敵人的俘虜。如總大將投降於敵人時，全軍的武將和士兵將全成俘虜。
- 退却：如選退却時，恢復到戰鬥畫面。在恢復時，即成退却狀態了。如果大將避陣逃跑時，部隊的士氣下降。

■大將被打倒將全軍覆沒！

在一對一戰時，敵將的體力如降成零（0）時，此將死亡。不進行部隊戰，也是自軍得勝。

如在一對一戰中，把敵總大將打倒，則其全軍覆滅。與存者將以俘虜身分分配到自軍中。

進行一對一戰時，要選體力、武力高強的武將。



■提高自國之國力！

想擴大自國領土，祇有用戰鬥去搶奪他國土地。祇打仗是不行的。要想打勝仗，必須有強有力的武將、士兵及有能力的軍師。要培養教育這種軍師的話，需要必要的費用。出陣打仗，也需要有充足的軍費和軍糧。總之，無論幹什麼，都需要金。收入增加了國力也就增強了。

特別是在第一方案時，各國的國力都很低，因此，應該首先努力提高國力，再作他想。

■提高所屬武將的忠誠度！

探索或拉攏武將時，應選擇忠誠度低的武將。也可以用戰鬥方法來增加俘虜。

如武將們的忠誠度太低時，被他國拉攏去的可能性是有的。因此不能放心的將戰鬥或重要任務交給這樣的武將。

如屬下的武將，又有智力、武藝也高強，並是有才能的人是最好的了。

因此，對所屬之能力高強的武將人才，一定要提高他的忠誠度（最低也要在 70 以上）

■令調整好的部隊出陣！

出陣打仗時，選擇武藝高強的武將很重要，同時應選派智力高強的武將同行。（忠誠度要注意，否則在戰鬥中，可能會叛變投敵）。

在攻城時，敵人可能會死守在城內不出戰。此時，要使用各種各樣的計謀，因此要選擇智力高的武將。

如果有軍師，是最放心的了。總之，選擇出陣部隊時，要考慮武力、智力都很平均的人選為最理想。

■ 為第一次遊戲者供參考

在這裏，為初次遊戲「三國志」或像此類歷史模擬內容的人們將遊戲的基本進行方法說明一下吧！

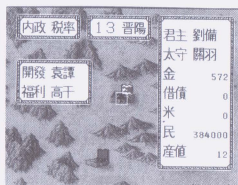
1. 好好看數據！

自國的收入、產業、兵力等和武將人數、其能力等等，如不知國家的狀況，就更不知要下什麼指令。好好看自己所有的國家的狀況及武將的情況，一定要掌握自國的狀態。

2. 首先從開發和福祉開始！

無論搞什麼，首先都需要金和米。作出金和米是產業值。為提高產業值而命令開發。產業值的最高價值為999，總得令誰擔任繼續開發。

另外，不使民衆發生叛亂，統治度總要維持在70以上。為了這個要注意充實福祉。

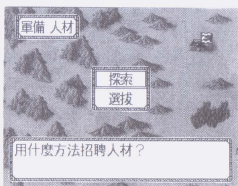


3. 同時召集武將

與金和米一樣必要的是武將，沒有武將什麼都不能作。為了召集武將，進行探索。根據國家和年代，經探索可找到的武將人數有限，但一年平均有一兩個人。

另外，如在他國有忠誠度低的武將，拉攏他。

即使忠誠度稍微高一些，優秀的武將的話，用離間計下降忠誠度，進行拉攏。



4. 有了餘力增強兵力！

產業值上升到一定的程度（100以上），並在金和米有了富裕時，該召集士兵了。為奪取他國需要兵力，並在受他國的攻擊時變成防禦力。

徵兵時好好看武將的情況（統率力），徵多少個士兵先要計算。不能向所有支配下的武將配合最多的兵力時，按武力高的武將順序分配士兵。



5. 查看敵國的狀況！

金·米·武將·士兵等，這些都備齊了，那就該出陣了。出陣之前調查敵國的狀況是很重要的。

如有容易奪取的國家，在奪取之後的處理不順利或馬上會再受敵國的攻擊的話，此國就不值得攻擊。因此，攻擊敵國之前，要先調查敵國的狀況。



⚠危險！所屬的統治國祇有一個，
並君主祇有一個人了！

不限於初級者，祇要成為這種狀態太危險了！
要通過此種場合的一個對策是抓住謀劃計策的
敗武將登用。把他加入屬下武將，減少兵力、
等待敵軍的進攻。這些方法也有路綫。
但是不喜歡等待的人還是重新開始吧。

武將數據



劉備



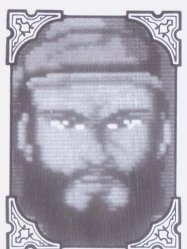
字玄德。國力的初期值不算豐富，但屬下有能幹的武將。他是有發展性，將來性的君主。德育最為高，會廣集英才，榮增國力。

應該說是三國志的主人公之一。建蜀國，創立三國時代。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
81	83	77	99	50	40

關羽



字雲長。全面持有高數值，是高水平人物，加強實力可上升成為最強之武將。不但戰鬥時活躍超群絕倫，而且擁有安心地能托付給他一國的高智力、並且是有德育的優秀武將。

與劉備、張飛結拜為把兄弟，可以說是三國志中最高為英杰之武將。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
127	130	89	95	40	40

張飛



字翼德。與兄弟關羽同樣擁有精絕的武力。戰鬥時，誰也勝不過他。

但德育、智力方面稍遜色，因此在處理內政和對敵軍實計策時要注意。

張飛也是在三國志中屈指可數的猛將，又是飲酒海量之豪傑。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
132	135	40	44	20	70

諸葛亮



字孔明。擁有登場人物中最高的智力，作為軍師誰也比不上他。如將一國之內政交給他指揮，不但其國能發展強大，而且會成為無敵必勝之國，他是一位卓越的文官。

「三顧茅廬」、「分天下為三國鼎立之局」等他的趣聞插話無人不知。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
68	46	141	95	120	20

趙雲



字子龍。武力、智力都是超群之逸才。同時也是德育和忠誠度高值的、理想的武將。作為一國的太守，戰鬥時可大大發揮其能力的武將之一。

並作為蜀國五虎將，深得劉備與諸葛亮的信賴的、身經百戰的勇士。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
120	128	81	92	30	65

馬超



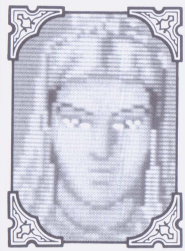
字孟起。戰鬥時的體力和武力可能超過實際數值。因智力、德育低，所以如果與軍師一起行動，可變成應用機動力而發揮驚人的威力。

因是馬騰之長子，其戰鬥經驗數不勝數。後來侍奉劉備，成為蜀國之五虎將。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
114	127	78	88	20	70

姜維



字伯約。作為在野武將被徵用的武將，擁有智力、武力兩方面的才能，並其數值很高。因德育高尚，可採用治理國家內政。如提高水平培養其才能，更成為有能力之人物。

承認其才能，被徵用於蜀國，諸葛亮去世後，作為后繼者繼承蜀國。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
92	101	103	92	70	75

黃忠



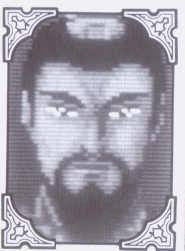
字漢升。文官級、武官級可以說是老前輩的，熟練之境地。雖年老其武力還健在，戰鬥時可充分發揮其能力。

以與關羽一對一戰鬥而有名的黃忠，後來也被蜀國徵用成為五虎將之一。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
97	120	77	95	100	230

曹操

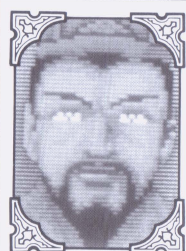


字孟德。不管從哪個年代開始，是也有支配權勢的武將。作為擁有幾個國家的最高權威君主而登場。自己長于武將、智力、作為初級者也可展開多方面的戰略的君主。與劉備截然相反，持高人一等之自我優越感。創建魏國，向統一天下而挑戰！

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
85	83	84	87	80	100

司馬懿



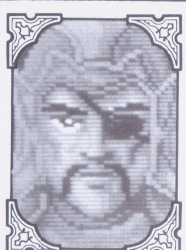
字仲達。智力、文官級是僅次于諸葛亮的高數值。德育不算高，但作為文官的技能最高。在戰鬥時能使敵國遭受極大損害。用計策可發揮絕大的威力。

他是個魏國的軍師，也是交鋒了多次而名勝負的蜀國的諸葛亮之終生對手。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
62	38	133	86	170	35

夏侯惇



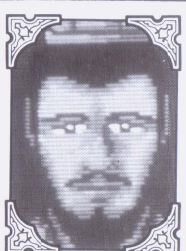
字元讓。武力之高數值，可在戰鬥時證明其能力。為補充智力和德育的低數值，在戰鬥中，經常使他往前面交戰，而發揮其實力。

獨眼龍的風姿充溢着氣魄。作為魏國之猛將、在曹軍很有名氣。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
95	109	61	77	50	130

賈詡



字文和。在初期設定值時智力數值高，是可擔任內政的武將。戰鬥時作為軍師可發揮其能力，初級者也會利用。

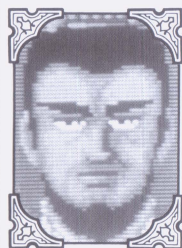
被曹操吸引為屬下，使用其才能，成為令人可畏之文官。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
70	27	118	65	130	40



孫權

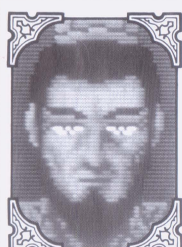


字仲謀。屬下有自從父親孫堅繼承的國力和優秀的人材。是初級者也立刻慣會遊戲一樣的好使用的君主。是德育數值高，不須培養的人材。擁有優秀人材，協助管理內政，建吳國而創三國鼎立之局。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
80	72	92	91	30	30

孫堅



字文臺。他不但是個君主，也是武力很優秀之人材。並屬下時常持有豐富的國力和優秀的人材。後來兒子孫權繼承的國家是作為遊戲者可選擇的、最理想的君主。作為孫氏後裔之孫堅的魅力，就在于他的英豪和勇猛果敢。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
83	90	76	87	90	150

魯肅



字子敬。文武雙全，其智力為輔佐君主不可缺少的。要充分發揮他的智力和德育，保留他執行開發等內政最宜。

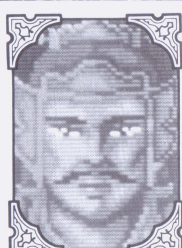
自孫堅之代開始侍候君主之文官，與周瑜一起對吳國之發展做出了貢獻。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
79	80	100	97	80	60



周瑜



字公瑾。是與蜀國的諸葛亮、魏國的司馬懿並肩的著名軍師。有和智力同樣高的武力、德育的高數值在內政、探索人材、戰鬥方面可充分發揮其能力之武將。

是輔佐孫權而對吳國不可缺少的人物。他時常用心于諸葛亮，是諸葛亮的好敵手，並三中諸葛亮之計而致死。至今仍有“三氣周瑜”之名言而流傳於天下。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
85	92	128	93	105	100

太史慈



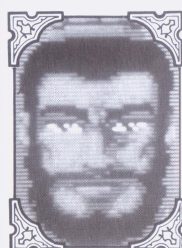
字子義。從體力、武力之數值來看，證明在戰鬥時是有很大作用的人物。因品德高數值，適合擔任一國之太守，但行軍時要和軍師一起行動。

參與孫權軍隊，是在赤壁之戰中十分活躍之人物。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
96	117	80	94	40	90

馬騰



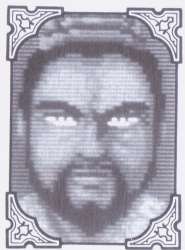
字壽成。因是以親族為中心而防守的國家，所以財力是有些缺少的。但如有效地使用屬下之武將，可以克服此弱點。對戰略熟練的武將也較多。是可慢慢地擴大勢力之君主。

馬超之父。馬騰也是在董卓死後，才機會來臨，但被曹操阻止了。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
83	81	75	93	90	130

董卓

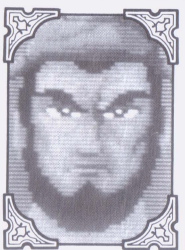


字仲穎。祇能在最初年代登場，擁有凌駕他國的國力。但因德育和智力太低，祇能招集忠誠度低數值之武將。因此，可以說是很難保持國家政府的君主。借用當時的權利，執行凶暴殘忍的權政，三國志中最為惡劣之人物。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
81	78	65	37	175	180

呂布



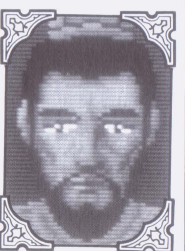
字奉先。初期數值擁有最強大的武力和體力，其戰鬥力極大。反而智力、德育、忠誠度表示最低數值，如令他成為部下，要預防他的背叛和投敵。

雖擁有最強大的武力，但因其智力極低，不能在亂世中求得生存。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
138	140	47	36	45	150

劉表



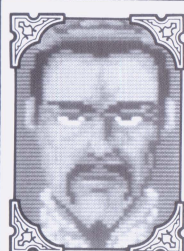
字景升。是擅長于智力的君主，屬下有黃忠和黃祖等能幹的武將，在中原創建國家。由于武將的利用方法，可強化其國力。最好與大國結成同盟關係。

他信賴着劉備，但因自己的優軟寡斷，而不能被劉備承認。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
62	65	82	75	110	50

劉璋



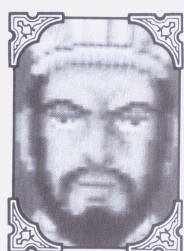
字季玉。在父劉焉繼承下來的土地上，創建了國家。擁有安定的財力，并屬下有後來顯露頭角的法正及武力優秀的嚴顏等，初級者也可以用上。

雖創建了蜀國，但被接之而來的劉備占領，而投降了。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
53	57	64	70	80	30

袁術



字公路。於最初年代作為君主登場。屬下的武將不算理想，但招集保持平衡的人材，建立了豐富的國家。德育低數值為缺點之一。

據說，總是考慮自己的利益，得到物資就過窮奢極侈的生活。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
70	65	52	45	100	175

袁紹



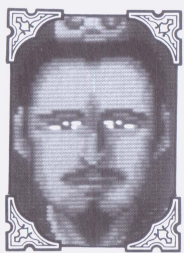
字本初。擁有相當的部下，從地圖上看，在北方的土地上建立國家。沒有什麼特點，但屬下的武將們的忠誠度較安定，要採取等候提高國力時期的戰略。

於官渡之戰，與曹操爭勝負。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
65	50	68	59	170	110

龐統



字子元。如令其可怕的高智力得到充分發揮，就有相當于諸葛亮的名軍師能力。德育較低的數值，但使他擔任開發，可得到補充德育的極大效果。

如叫諸葛亮為「伏龍」，則可叫龐龍為「鳳雛」。代表當時的天才武將。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
62	58	138	85	150	40

黃蓋



字公覆。是保持平衡數值的、安定的武將。可以說年高經驗多，文官級和武官級都顯示高水平，可作為太守防禦國家。也可在戰鬥中發揮其武力的老武將。

在赤壁之戰，獻了「苦肉之計」而贏得「不老將軍」之稱。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
80	85	80	86	110	160

許緒



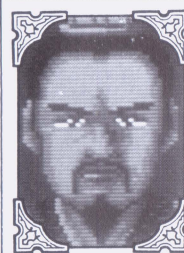
字仲康。是以體力、武力來補充低智力的典型性、武官型的武將。因此，戰鬥時總派他去前綫，借用軍師力量一起戰鬥，會有極大的效果。

是令曹操驚慌的英豪。與以馬超為首的著名武將們創造了武功傳。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
120	125	42	65	10	95

荀彧



字文若。典型性、文官型的武將。德育一般，可擔當內政。還是與武官型的武將配合合作，使他參戰才會有用。

可以說是曹操的得力助手的戰略家，施展各種計謀，充分發揮了其實力。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
68	37	121	82	150	35

張遼



字文遠。是武力數值特別高，全面平衡的武將。屬於武官型的，並德育、智力也高，是在戰鬥時邊施展計策邊可攻擊的優秀武將。

據說，是武術高強，仁至義盡的仁厚的名將。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
97	101	88	92	80	150

馬謖



字幼常。沒有特別超群的數值，但作為骨幹武將智力較高，因此，不但可使他擔任內政，也可在戰鬥時，作為計策家與武官型武將共同配合。

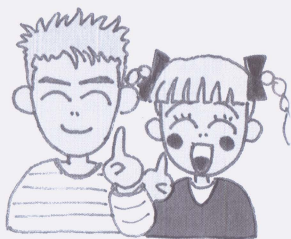
是諸葛亮成功的造出了「揮淚斬馬謖」的名言之武將。

初期設定的情況

體力	武力	智力	德育	文官級	武官級
76	70	89	72	70	20

在使用時要注意：

在使用時要注意：
軟件卡是很精密的。
在使用時，要注意
以下幾點。



首先確認電源的開關

在拔取卡時，要先關上主機的
電源（→OFF）。如開者電源
（→ON）拔取時，是造成故障的
原因。



軟件卡是很精密精巧的

所以是不能碰觸和踩踏的，
更不能隨便拆開。

不要觸摸插口部分

隨便亂摸插口部分或
浸水等等，是造成故障
之原因。



要注意保管場所

避免放在特別冷
或熱的地方。也不要
放在太陽直射的地方，
也不要放在暖氣附近
及濕氣很重的地方。



不要用藥物去污

千萬不能用藥物、酒精、
信那水等擦抹去污。



玩遊戲時

長時間玩時，眼睛會累的，
所以為了您的健康，
請儘量座得距電視遠些的
地方玩，並在經過一小時
左右要休息十分鐘左右。



如將MD機接上投影電視機（屏幕投影方式
電視機），其機易發生故障，請不要接上。

MEMO

セガジョイジョイ テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

札幌 011-832-2733
東京 03-3236-2999
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068 (直通)
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610 (直通)