

特輯 6

售價 280 元

全國第一的 M.D. 專業年鑑

MEGA-DRIVE

書號：00199722

- ◎ 破關救護團・火力增強 MD 軟體超秘技篇強力出擊作戰
- ◎ 超歡樂軟體全員大集合 MD '92 至 '93 上半年 160 款發售中軟體空前收錄
- ◎ 獨家總覽・機密傳真 MD 軟體開發廠商秘史大放送
- ◎ 新世紀遊樂器威力引爆「MD2 + MDCD2」KISS「WONDER」硬體大解析
- ◎ 究極經典 攻略鉅作「成吉思汗・元朝秘史」破解寶典 + 「夢幻之星外傳」攻略典藏版



「MD 完全保存年鑑」MD-MEGA-CD 全 264 款軟體全彩完全收錄!!

獨家報導
漫畫連載
動畫推介
T.V. GAME

勝利小子

日本集英社V JUMP獨家授權台灣中文版

KIDS



特價100元

最新的電玩情報報導
精彩好看的漫畫連載
令人心躍想看的動畫

全省電玩專賣店
書店均有售

精美贈品大抽獎活動



每月20日定期出刊

電視遊樂雜誌的兄弟刊!!

電視遊樂報導雙週刊

從SFC到MD

從MD到PCE

再從PCE到所有電玩軟硬體情報

包羅萬象! 應有盡有!!

讓您全盤掌握電視遊樂的脈動!

全省各電玩專賣店, 7-ELEVEN統一超商均有售

每本售價: NT140

日本ASCII株式會社授權

電視遊樂雜誌社出品! 玩家有信心!



日本 ASCII ファミコン通信 授權中文版

電視遊樂報導 號外!

情報

美國電玩大展-夏季CES秀 點滴

國產電腦軟體"三界論"製作採訪

電量級主機 LD-ROM-發售秘話

權威言論 精闢解析
電玩評論講座 隆重再登場

NEO-GEO
武士魂
最新解析

1993.7.16
SUPER FAMICOM
最新情報2
四社合作
特選遊戲
本週電玩秀
電玩秘話2
遊戲秘話
遊戲秘話
遊戲秘話
GP-1
MEGA-DRIVE
最新情報

郵政特准掛號: 1159250-4
郵政特准掛號: 電視遊樂雜誌社

TOP MEGA-DRIVE特輯6

CONTENTS

感謝 SEGA 公司版權協力!

硬體篇

新生代主機及週邊設備詳細說明

5

軟體篇 CARTRIDGE

STG

CAL 50 12 ● 鋼鐵帝國 13 ● 戰國馬莉亞 14 ● 閃電少女 15 ● 閃電出擊 IV 16
電光領航員 18 ● F22 19 ● 亞生生命戰爭 20 ● 空戰神兵 21

ACT

救援行動 22 ● 地底世界 23 ● 猿猴傳說 24 ● SD 夢幻戰士 25 ● 暴力魁星 26
外星哥倫好 27 ● 異獸王國 28 ● 真人快打 29 ● 骷髏王 30 ● 魔法師傳奇 31
魔法龍風 32 ● 史萊姆世界 33 ● 超能力小子 34 ● 送報童 35 ● 鬼屋歷險 2 36
金屬競技場 37 ● 忍者小飛俠 38 ● 沙諾夫 39 ● 音速小子 40 ● 超級格鬥戰士 42
米老鼠和唐老鴨 43 ● 忍者龜 44 ● 大野獸 45 ● 格鬥四人組 46 ● 邪神 48
蝙蝠俠大顯神威 49 ● 大魔神 50 ● 鬼屋歷險 3 51 ● 小叮噠夢冒險 52 ● 神界 53
忍者蛙 54 ● 怪獸超人 55 ● 餓狼傳說 56 ● 救援大作戰 58

RPG

巫術神界 59 ● 港都少年 60 ● 光明與黑暗續戰篇 61 ● 間技王 63 ● 仙境魔寶 64

SLG

機動警察 66 ● A 列車行進曲 67 ● 大航海時代 68 ● 凱撒大帝 II 69 ● 歐洲戰記 70
恐龍大戰 71 ● 修羅之門 72 ● 提督的決斷 73 ● 神鈞手 74 ● 攻防模擬戰 75
宇宙奇兵 76 ● 航空產業 78 ● 三國志 II 80 ● 成吉思汗元朝秘史 82
歐洲戰線 84 ● 時空大戰 85

SPG

新大拿美足球賽 II 86 ● '92' 世界杯足球賽 87 ● 魔鬼破壞車 88 ● 排角列傳 89
超級瘋狂賽車 90 ● F1 英雄 91 ● 網球公開賽 92 ● 頂尖高爾夫球員 93
超音球 2 94 ● 火焰關球兒 95 ● 職業籃球賽 96 ● 超級摩納哥大賽 II 97
巴塞隆納奧運 98 ● 熱血足球 99 ● 變牛 100 ● 實戰美足 101
職業冰上曲棍球 102 ● 荒野機車賽 103 ● 超級追 H.Q 104 ● F1 英雄賽車手 105
RBI 4 棒球 106 ● 衝鋒飛車 107 ● 夢幻籃球隊 108 ● 狂野泰國拳 109
J 聯盟足球賽 110 ● NBA 公牛 VS 湖人 111 ● PGA 環球高爾夫 II 112
J 聯盟超級射手 113

PZG

小九子 114 ● 柏青哥公主傳說 115 ● 魔珠歷劫 116 ● 火焰島歷險 117
魔法氣泡 118 ● 旅鼠總動員 119 ● 歡樂彈球台 120 ● 職業撞球 121





軟體篇 CD-ROM

迅雷行動122 ● 電忍銀河號123 ● 衝城火網III 124 ● 波斯王子125
 神奇狗126 ● 黑河攔截127 ● 時空女孩128 ● 敏王戰記129
 街頭快打CD版130 ● 美國女孩 2 132 ● 忍者戰士134 ● 精靈神世紀135
 冒險少年綜合版136 ● 死亡入侵137 ● 異次元戰記138 ● 光明八勇士139
 銀河之星140 ● 天舞三國志142 ● 三國志III CD版144 ● 橫掃地球146
 魔法少女147 ● 復仇者與剛148 ● 城市遊俠149 ● 俏姑娘150
 神祕陷阱 3 151 ● 亂馬1/2白蘭受歌152 ● 虛幻世界154
 CD野球聯盟155 ● 復仇超星156 ● 精架-XJ220 157 ● 自我中心派158
 原樣的野望159

軟體篇 GAME GEAR

異形·蝙蝠俠II 160 ● 奇連小子161 ● 格蘭三人組·GG忍II 162
 米老鼠2·小叮噠163 ● 冒險世界II·史坦姆戰記164
 光明續戰外傳165 ● 92' 野球聯盟·葉大拿美足賽166
 巴塞隆納奧運·火焰足球兒167 ● 超級摩托哥賽車2·溫布頓網球賽168
 夢幻之星冒險·麻雀莊169 ● 魔球超星·火焰島歷險記170
 自我中心派·魔法氣泡171 ● 遊戲天國2·藍天特攻隊172

預告篇

全44款未發售軟體簡介!! ————— 174

廠商篇

MD的開發展望 ————— 180

秘技篇

熱門秘技大公開!! ————— 226

攻略篇

成吉思汗 ————— 186

夢幻之星外傳 ————— 217

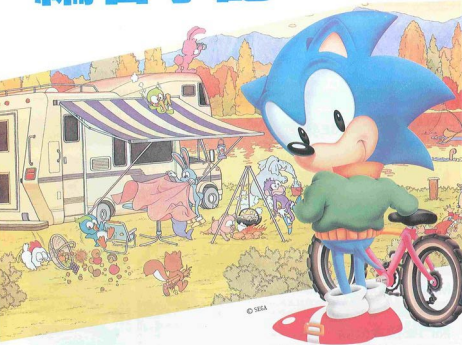
新卡發行表 ————— 177



負責人：黃鎮曉
 發行人：黃鎮曉
 總編輯：陳希芳
 企畫主編：蔡丙興
 企劃協力：蔡宏明
 美術主編：劉國益
 美術協力：廖健華、陳弘基、王世坤
 文字編輯：鄭美琴、陳淑萍
 電腦排版：楊美理、林明升、張淑榮、張淑貞
 行政管理：廖桂華
 國際版權：許國芬
 行銷：魏麗英

廣告專員：蔡美欣
 地址：新加坡·嘉坡里
 印 度：陳嘉祥、廖美惠、楊雅惠
 社 址：新加坡自由街134巷9號4樓
 讀者來函請寄：企劃部/新加坡自由街45號6/F
 電 話：(02) 218-1582 (代表報)
 F A X：(02) 218-2046
 總 經 銷：益學股份有限公司(益學社)
 地 址：新加坡禧街338號6弄6號2/F
 新加坡專線：(02) 9178022
 印 刷：新加坡印刷實業股份有限公司
 地 址：台北縣板橋市大觀路1段358號
 郵 戶：壹和商業雜誌社郵政特准掛號：1199250-4
 香港總經銷：新成公司
 地 址：九龍長沙灣永康街51-53號
 特聯中心10樓1006室
 電 話：7851071
 F A X：7851175
 法律顧問：華雄律師樓
 地 址：台北市羅斯福路1段105號9/F
 新加坡登記版圖業字第2680號

編者手記



© SEGA

夏日炎炎，今夏激烈的軟、硬體大戰！「質與量」相輔相成的軟體攻勢與新主機「MEGA DRIVE 2」&「MEGA-CD 2」登場，這戰略正是SEGA公司在93上半年度所打出的一張閃亮王牌，不但為MD玩家帶來一陣炎夏涼風，更將本身成就推向另一高峰。

一機多享受已不再是幻想名詞，MEGA-CD的發

售為玩家們提升了歡樂感受，而伴隨著MD新主機、傳說中的秘密兵器——WONDER MEGA，再推出生級型「RG-M 2」，更使得歡樂空間無限延伸，看來電玩界勢必再捲起一場戰國風潮。

一年多來，編輯部無不被虛汗，嘔血企鵝，終於使MD特輯6順利問世，除了保有原有的特色外，本回

不但精心製作了160款超級歡樂軟體篇，還將帶您走訪MD硬體世界的奧秘。另外附加了經典攻略「成吉思汗，元朝秘史」&「夢幻之星外傳」；隨書附贈「MO完全保存年鑑」2大款禮，更是超值回饋的雙重演出。切記！別忘了將問卷填妥，速速寄回參加抽獎唷！

最後，特別感謝日本SEGA公司提供圖片版權協

力製作，與讀者們的愛護支持，好還要更好，全體編輯部人員將盡全力製作更優秀的特輯和雜誌給您，我們期待下次的再相逢~BYE！BYE！

MEGA-DRIVE2 & MEGA-CD2 再起風雲



MEGA-DRIVE2

4月23日發售
價格12,800円(稅別)

MEGA-CD2

4月23日發售
價格29,800円(稅別)

MEGA-DRIVE&MEGA-CD 推出小型且低價位的新主機

SEGA突然發表了新型MEGA-DRIVE 和MEGA-CD即將發售的消息。

名稱就叫做「MEGA-DRIVE 2」和「MEGA-CD 2」。與舊的MEGA-DRIVE 及MEGA-CD最大的不同之處在於其令人安心的低售價。與過去MD定價¥21000相較起來，MD 2 只賣¥12800，而過去MD-CD定價¥49800，現在的MD-CD 2 也只賣

到¥29800的價格，一下子減去了約4成的價錢。

在規格方面，MD 2的寬度只有原MD寬度的三分之二，MD-CD之寬度則較原機種還寬，但高度較低。過去MD與CD-ROM之接續方法為上下放置，而新的機器則採左右接續的方式。

「2」發售之後，現在所用的MEGA-DRIVE和MEGA-CD將停產。



▲現行的MD與MD-CD和新型的MD與MD-CD的比較。當初造成轟動的數字「16-BIT」在新機種上字變小了。

MEGA-DRIVE 2與MEGA-CD 2之構造



性能大致相同但追加部份細部改良

MD 2與MD-C D與的硬體機能與舊機種相比並未作

改變，只是在價格上下降，並去除一些不大有用的功能。

MEGA-DRIVE 2

耳機端子與音訊調節部份刪除

MD主機上聲音輸出部份的耳機端子及其音訊調節部份被刪除了。但MD 2為求遊戲的音效與立體效果，採用了特別的連接線連接主機與電視。

MEGA-DRIVE 2

MODEM端子與MEGA轉接器廢除

過去MD上的MODEM及SEGA轉接器，由於使用的機會太小，故此將之刪除。

不過因此就不能玩對應MEGA ROM的軟體，而MARK-II及MASTER SYSTEM的遊戲也不能玩了。

MEGA-DRIVE 2

耗電量減半

過去的MD必須消耗13W的電力，MD 2則改成7W，約減為一半。這是節約能源的新設計。但這麼一來，變壓器的規格也必須改變，原變壓器就不能再用了。

MEGA-CD 2

CD的放、取改上置式

MEGA-CD 2的CD取、放口改成上置式了。過去的前置式設計很容易因搖動而損壞。新設計改為手動開啟，即使未接電源，也可以取、放CD。

MEGA-CD 2

標題畫面改變

原先在MD-C D上一插入電源即會出現的標題畫面更

新了。SEGA公司的代表性角色——音速小子，將會出現在新的標題畫面中，相當引人注目。



▲圖上出現的音速小子是一大特色。

附屬週邊

附贈FIGHTING PAD 6B

MD 2主機所附贈的操縱器是1月29日才剛發售的FIGHTING PAD 6B。這麼一來，這種操作器可能會成為新的制式配備。



▲該機附贈FIGHTING PAD 6B。

MD與CD的新舊機型互換組合變化

MD2與MEGA-CD 2的外形雖改變，但仍可完全互換。也可將新、舊機器組合，且組合後仍可使用。MEGA-CD 2當然仍可和舊MD組合。以前買了MD，卻未買MEGA-CD的人可以不用擔心。



MD 2與MD-C D之組合，這是最小組合！

新舊機體比較，適合將MD 2約佔三分之一體積。



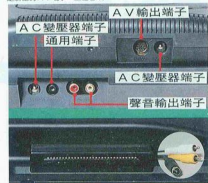
會比本體還多出一些長度。



A V端子的輸出對應裝備

MD2的對外輸出有幾點變更和追加。MODEM端子與耳機端子刪除了，MEGA轉接器也去掉了，取而代之的是新型的A V端子，立體音效

對應（此立體音效連接線另售）。CD-ROM部份則未作變動。但當二者聯接使用時，可使用通用端子。



MEGA-DRIVE 2



規格
220×212×59(mm)
CPU 68000(8M)
& Z80(4M) 顏色 15
12色 輸出端子 立體對應專用
A/V端子、廣播用 價¥12,800
(日本) (專用小型A/C變
壓器、專用電源不可互換、另附六
速狂狂咬咬器一支)

MEGA-CD 2



規格
220×399×84(mm)
CPU 68000(12
5M) 輸出端子 音響專用端子
×2、MD M1×端子 廣播用
價¥2,900(日本) (A
C變壓器、MD專用連接棒內附)

多搖桿轉接器

／3,000円

為回應衆多「希望能許多人同時玩遊戲」的玩家心聲，MD將發售多搖桿轉接器。但這並非普通轉接器，它有選擇的機能，要連接搖桿或滑鼠都

可以。此轉接器可接四個搖桿（或滑鼠），最多可八人同時玩。它所對應的第一款軟體「J聯盟超級射手」將同時發售。



SEGA滑鼠

／5,000円

等待又等待後，滑鼠終於登場。有如一般滑鼠一樣，SEGA也採用軌跡球（滑鼠背面之球狀感應器）的設計方式，當球的部份受壓時，就可使

用A、C鈕操作，即使RPG也能單手操作哦！可在與它同時發售的對應軟體「虛幻世界」中嚐試看看。



MEGA-CD卡拉OK

／19,800円

活用MEGA-DRIVE與MEGA-CD硬體機能的「MEGA-CD卡拉OK」已在去年11月18日發售，與WONDER MEGA的卡拉OK模式（數位音效、音高控制、原音消除器等）基本機能相同，但威力更為提昇。麥克風定價¥19800。



LASER ACTIVE LD-ROM光碟機

目前LD可播出畫面和音樂，例如製作卡拉OK。PIONEER公司推出了雷射碟影機的高級機種，使用者可用來玩遊戲，甚至可使用對話型教育軟體。這種機就叫做LASER ACTIVE。

LASER ACTIVE在1月9日的發表會上展示過，預定今年七月上旬發售。LASER ACTIVE不僅可對應雷射影碟、MD的ROM磁卡帶以及MEGA-CD，更可對應PC-E的Hu卡、LD-ROM以及SCD。



▲全部的LASER ACTIVE，大多可在發表會上展示。PIONEER的MEGA-CD光碟機，也將在發表會上展示。LD-ROM作出的遊戲畫面，將是只有LD才

MEGA-LD遊戲專用控制器

LASER ACTIVE要用來玩遊戲時，必須使用其專用控制器。而其本性可作一般LD、CD的播放用，也可接MEGA-LD控制器、PC-E專用控制器，以作為玩遊戲之用。

目前本體定價在9萬日幣以下。各控制器價格在6萬日幣以下，也就是大約共須15萬日幣。遊戲主機賣到這麼高價的，大概也只有LD吧。



▲MD的控制器。



▲放入軟體後，再接控制器即可簡單地操作。

LASER ACTIVE對應媒體

主機	
CD/12cm CD/CDV/20cm LD/30cm LD	
主機 + MEGA-CD控制器	主機 + LD-ROM ² 控制器
MEGA-LD (20cm LD/30cm LD) / MEGA-CD / MEGA-DRIVE 用ROM卡帶 / CD-G	LD-ROM ² (20cm LD/30cm LD) / PC-E LD-ROM ² / PC-E SCD / PC-E Hu卡 / CD-G
主機 + 卡拉OK機	
雷射卡拉OK	



多采的一體型主機 WONDER MEGA



▲這便現在造成轟動的WONDER MEGA

寒冬終於過去，又是春暖花開季節，各風景區的花季也陸續展開了，在和親人一同賞花之後，找個地方唱唱卡拉OK吧！WONDER MEGA也是能一暢你卡拉OK的好機器囉！

終於，千呼萬喚始出來，WONDER MEGA發售了（請參閱本社，電視遊樂報導84期）。想必仍有許多人認為，所謂的一體型，應該就等於MEGA DRIVE + MEGA-CD。但是在此我們要提醒讀者們，事情並不是這麼簡單，這款WONDER MEGA是超越MEGA DRIVE + MEGA-CD的。因為它與兩款主機不同的地方很多，它在影像與音效輸出方面立體化，CD操作的

功能充實，音響也高質化。與以往的MEGA-DREVE有相當顯著的不同。

另外它也配備了RF端子、S端子，更能廣泛地利用電視或聲光接收器。在CD方面，它也將MEGA-CD的CE槽式改成掀蓋式。其操作畫面也重新設定，增加了三項功能，取消了SET項，而RANDOM A、B則合併成一項。並且有MIDI端子，使得它有能力展現一些新風格的風采。

有了支援記憶樂趣倍增

與目前為止，家用遊樂器比較起來，WONDER MEGA的音質方面的機能可算是更上一層樓。

另外若再配合最近才發售上市的支援記憶卡帶RAM的話，在遊樂方面的功能也更能強化了。

就拿「天下布武」來說吧！它所需要的記憶容量一下子就占滿了MEGA-CD的記憶空間，（有此經驗的人必不在少數吧）。有了支援RAM卡帶不僅解決了這個問題，要是想把記憶帶到朋友家的主機上也不是難事。另外，以往必需忍痛刪除的資料，現在也可以用支援記憶卡帶來將它保留下來。總之，有了這項方便的周邊設備，玩家就可以自由地運用、安排記憶資料。

操作的方式是，首先需將支援記憶卡帶內的RAM空間予以初期化（即清除其內部記憶空間），在想要停止遊樂前將資料記憶下來。至於記憶的方式請遊樂不同而略有差異，這點要請玩家特別注意。當然這項支援記憶卡內的資料也可以在WONDER MEGA上備份，所以十分方便，對於有些可共用資料的遊戲是十分有用的。

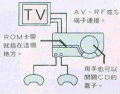


可將MEGA-CD內的記憶轉移保存，非常方便。

與MEGA DRIVER有別不同的是，除了ROM輸出端子還有S端子輸出遊樂器材的設定，功能更加強化了。



玩遊樂時的接法



可儲存1Mbit的資料量的支援記憶RAM。¥6300。

能聽到高品質的音樂！

讓你感受到臨場的感覺

應該很早就有人開始注意並且要求遊戲的音樂表現了，而且最近要求遊戲音樂的人也愈來愈多了。以往的遊戲多半是使用PSG音源或是FM音源，但最近的軟體愈來愈多採用PCM音源或是原音記憶，音效也愈來愈走向高音質化。WONDER MEGA為了要使用這些音源更有效果的表現，所以搭載了好幾項選擇的功能，就是所謂的「EX-BASS」與「GAME POSITION」。把位置定在「EX-BASS」適用於音樂CD。而定在「GAME POSITION」則是適合玩遊戲的時候使用，當然了，在任何一個位置上玩遊戲都是可以的。但是嚴格說起來「GAME POSITION」這個定位是針對遊戲而開發的位置

。所以可能比較適合。不過這兩個位置的音效都是重低音，而且音樂的深度非常的廣。所以也許特別適合射擊、RPG一類的樂趣也說不定。

在操作卡拉OK與普通音樂用的CD時，這兩個位置也都可以使用。也許玩家們在兩個位置都試過之後，也許能夠找出一個自己最喜歡的位置來享受它音樂的樂趣。



其操作畫面與MEGA-CD略有不同，但操作性更佳。

WONDER MEGA也準備上是一種AV選擇機能，也有立體的聲音效果機能。



享受音樂的連接方式



去年發售的這款「MEZZO A1」音響也有這項機能。

之三

大家來唱卡拉OK!!

兩支麥克風可合唱

以前電視節目有一種趣味猜謎電視節目請猜謎者猜猜看播放出來的音樂歌詞是那首歌曲，並且隨著字幕跟唱。音樂一開始只是有歌詞打在螢光幕上，在一定限制的時間內，猜謎者必須猜出歌名並且接唱。否則等到時間到就算輸了。

說了這麼多，也許有許多MEGA-CD的玩家已經連想到MEGA-CD的INTRO機能了。不錯，只要使用MEGA-CD的INTRO機能便能表現出上述那種猜謎的玩法。但是MEGA-CD的這項功能並不理想，若在WONDER MEGA上玩這種遊戲，則將會更完全。首先配合RANDOM並將INTRO部分的時間設定好。（其實以PROGRAM將曲子的前後設定好也可以），由於

是RANDOM播放，大家都猜不到下一首將播放那首曲子，但INTRO的部分最好設定在2秒以上（因為有些曲子在一秒以內是沒有聲音的）。

另外！在使用WONDER MEGA卡拉OK機能的時候還可以調速（-12到+12）。普通音樂CD播放可以消除其歌唱部分，但若不曉得該如何接唱也可以使人聲再出現，或是挑數重唱等。



在這「WONDER MEGA COLLECTION」中，有4首CD-G卡拉OK曲。

這歌主機受人注目的焦點之一便是能與合唱的兩支麥克風相連。另外是其他更打不破別人場合秘密。



享受卡拉OK的接法



不只是CD-G
卡拉OK，一
般CD也能通
行對音。

合唱更是沒問題，
有兩支麥克風
端子。



CD-G是一種有靜音畫面的卡拉OK CD。

之四

也能以CD+MIDI自動演奏?

將來軟體增加的話...

最讓WONDER MEGA自豪的得意技巧之一便是這種CD+MIDI的對應機能，要是使用電子音響合成器的對應軟體便能做出類似電子樂器自動演奏的表現，這是設想到遊戲音樂可能性的預先設計，將來有些效果音、遊戲音樂都可以應用這項功能。

由於個人電腦的遊戲有很多都是對應MIDI音源（但一些沒有MIDI對應的機種只能運用主機內藏的如FM音源一類的音響機能來逼近原音），但是對應MIDI的遊戲軟體無法使一些較輕的電子音響電子合成器連接而發出具有迫力音效的聲音。現時段，日本勝利音源公司正在考慮對應這種MIDI端子的CD+MIDI的對應軟體……要是將來MEGA D

RIVE的遊戲能夠對應這種MIDI音效的話，將會有更具震撼力的效果音出現在遊戲的背景音內了也說不定。

另外就MIDI方面，今後也將考慮發展多種機器加以控制、與操作資料傳訊等應用。總之CD+MIDI的可能性很多，潛力也十分雄厚。



個人電腦的音源機器—MIDI音源(MT-32LN)。

再將 MIDI 端子輸出的訊號先接到這種機器裡。但詳細的接法還不是很有把握。



TERADRIVE 可以執行 16BPM 的 MIDI 音源對應軟體。

使用CD+MIDI時



CD+MIDI 端子
MIDI音源。

放入CD+
MIDI 對應
軟體。

也許將來會
有CD+ID
(專用控制
卡帶)。

CAL.50

CAL.50

英文名稱	CAL.50		
參考資料			
製作廠商	VISCO	原作廠商	SETA
發售日期	93.2.20	目前價格	¥8,300

自己決定方位的多方向射擊遊戲

這款遊戲主要是描寫墜落在敵人陣地的駕駛員，如向逃脫的故事。而本款遊戲的最大特色，就是玩家可以到處行走，並進行多方向的攻擊。當被敵人包圍時，玩家不需移動位置，而能夠攻擊任何方向的敵

▶ 如果使用道具，就可以進行旋轉。在電動軌中，如果利用方向旋鈕，就可使角色回轉。

人。除此之外，根據體力值的提升，武器也會有變化哦！



打倒敵人提升體力值

只要將敵人士兵打倒，就會出現體力回復秘寶。當取得秘寶時，體力值測定器就會增加。在最初階段的測定器是藍色，其後隨著體力值的增加，就會依次變成紅、黃色，也就是說黃色時，體力值是處於最高的狀態。



▲體力值提升時，測定器會有藍、紅、黃的顏色變化。

能夠廣範圍攻擊的手榴彈

玩者所使用的武器，除了機關槍等攜帶武器之外，還有手榴彈哦！由於手榴彈的攻擊範圍很廣，在爆炸之後所產生的爆風，也能將周圍的敵人一舉打倒。不過，最大的問題是有使用數目的限制。

▶ 爆風也能將遠方的敵人打倒。



©VISCO

2種攻擊方向的設定

本款遊戲共有兩種攻擊操作方式。在「TYPE A」中，如按A、C鍵，玩者就會左右回轉，改變射擊方向。而在「TYPE B」中，可利

用方向鈕移動角色，這時射擊方向與玩者行動一致，而且，還可以A、C鍵固定射擊方向哦！



▲由於A鍵可向左邊回轉，而C鍵則是右邊，所以，能夠改變射擊方向。利用這個特性，就可攻擊任何地方。



▲以方向鈕決定射擊方向，或改變玩者的方向。此外，A、C鍵可以固定角色的方向。

根據體力值，武器會有變化

玩者所使用的武器，與體力值有很大的關連。當測定器是藍色時，是機關槍，而紅色是火箭砲，黃色則是火焰放射器。這些武器都各有優缺點，不過，體力值越高，威力就越

大。

火焰放射器

遊戲中最強的武器。可將任何的敵人打敗。

火箭砲

比最初時的機關槍，有更強的破壞力。

機關槍

最初時所持有的武器。破壞力不強，但能連射。

超級幻想空間

スーパーファンタジーゾーン

英文名稱	PANTASY ZONE		
參考書籍	80		
製作廠商	SUN SOFT	動作廠商	SEGA
發售日期	92. 1. 14	日幣價格	¥6,800

延襲前作的系統與強化的畫面

這款遊戲主要是根據1986年，SEGA所發表的大型電玩遊戲「幻想空間」製作而成。在系統方面，雖然有增加武器的種類，但相信玩過前作的玩家，也能樂在其中。



◀ MD版的畫面十分漂亮。

武器的威力提升與變換方法

如要提升威力，就必須要將敵人打倒，並收集所出現的錢幣，然後，在遊戲中會飛來SHOP，這時就可購物。雖然無法自由選擇所購買的武器

，不過，在遊戲中也會突然飛來SEL·SHOP與所持有的錢幣有關，而SEL則是與秘寶有關。



◀ SEL也會在遊戲中出現。



◀ SHOP在遊戲中突然出現。



▲在這個畫面中，可以選擇想要使用的秘寶。



▲在這個畫面中，可以選擇想要購買的秘寶。

與前作不同之處

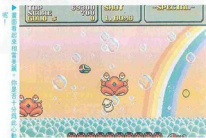
與前作不同的是，在本款遊戲除了加入了新武器或秘寶，在畫面方面的設計，也比前作更為細緻美麗哦！

在幾年前PC版所發售的「超級幻想空間」，畫面的處理較生硬，不過在新作，用了淡色調，感覺很舒服。

淡色系的美麗畫面

這個系列的特色，就是採用淡色系的畫面，而MD版由於活用了所有機能，所以，能完全忠實再現原作。而在背景方面，與電動版一樣，使用了重複軸方式。

▶ 多色調的畫面
▶ 重複軸軸式背景



破壞前線基地

在各舞台中，設置有10個前線基地。只要龍將之全部打倒，就會出現頭目。當然，由於是前線基地，所以會有敵人

攻擊而來。而前線基地的地點以及歐巴歐巴的現在位置，都會在畫面下方的顯示器顯示出來。



▲將各舞台的前線基地完全破壞。



▶ 只要將前線基地完全破壞，就會出現頭目。

鋼鐵帝國

鋼鐵帝國

英文名稱 KOTETSU TEIKOKU

參考書籍 80

製作廠商 HOT.B

原作廠商 HOT.B

發售日期 92.3.13

日幣價格 ¥7,800

即使是初學者也能樂在其中

在本款遊戲中有幾個特色。首先是射擊方面，不僅可以向右方射擊，而且，還能向左側攻擊。這樣，可很快地將左右方出現的敵人打倒。其次是具富特色的特殊捲軸機能，以



請認真觀察我的攻擊指令畫面。

及採用了RPG的等級提升系統。而音效方面也採用了PCM哦！



▲不光只能向右方攻擊，也能向左方哦！

善用 2 種對地、對空用的自機

在等級提升方面，採用了像RPG一般的系統，也就是說，只要取得3個經驗值秘寶，就可提升等級。等級方面共有20個階段，而主要、補助、子機的射擊，也有10個階段的變化。VITAL會根據等級而不斷增加。速度方面也會根據所取得的秘寶，而有5個階段的變化。



▲如照片所示，只要按日鍵，就可向左側攻擊。

不會降低等級

在本款遊戲中，只要提升等級，即便在行進中失敗，等級也不會降低（不過，子機會消失）。



一旦提升等級，就不會降低。

採用RPG感覺的等級系統

自機有2種種類，而在每個舞台中，可以自由選擇。武器方面有一般射擊、子機、超級爆彈、補助射擊等，而且，子機還可發射砲彈哦！在射擊

時，如按C鈕，可向右方攻擊，而日鈕則是左方。其他方面，有顯示自機耐久力的VITAL，如果成為0時，就算失敗。

鳥型戰鬥機羽多比里卡號	戰鬥飛行船賽貝殼號
補助射擊武器是飛機，攻擊力弱，但速度很快。	補助射擊武器是投下砲雷，攻擊力強，但速度很慢。

秘寶一覽表

只要打倒特定的敵人，就會出現秘寶。	超級爆彈 取得時，就可增加1個超級爆彈。
經驗值秘寶 只要取得3個秘寶，就可提升等級。	速度秘寶 取得這個秘寶，就可提升速度。
VITAL秘寶 取得時，VITAL會慢慢回復。	LUP秘寶 取得時，會增加1機，要善加利用。
子機秘寶 取得時，就可裝備2個子機。	獎金秘寶 取得時，可增加100分。

戰鬥瑪莉亞

バトルマニア

英文名稱	BATTLE MANIA		
參考書籍	81		
製作廠商	VIC TOKAI	運作廠商	VIC TOKAI
發售日期	92.3.6	日幣價格	¥6,800

2位美少女所進行的射擊型遊戲

在本款遊戲中，玩家可以操作2位相當性感的美少女。不過，其中有1人其實是“副機”。在標準裝備的副機方面，可對前後進行攻擊，不過，根據地形的變化，有效的裝備。



▶ 從此協力進行攻擊。

超級武器

遊戲中共有4種超級武器，而在舞台的最初，可以選擇其中1種，並進行裝備。然後，在畫面右上方的測定器，如在最高狀態時，就可不斷重複使用。（測定器會自然增加）



▶ 當測定器在全滿的狀態時，就可攻擊。



▶ 受到敵人包圍或是與頭目對戰，可發揮強大威力。

雷電		電磁誘導所產生的雷電，可將敵人一舉打倒。
雷射		利用雷射攻擊，而且，這時可以左右移動。
電磁防護罩		電磁防護罩在旋轉時，會不斷擴大，威力強大哦！
飛彈		攻擊3次，而每一次有4枚飛彈，威力強大。

大鳥居瑪莉亞

與瑪莉亞住在一起，是企業家的女兒，遊戲中是以“副機”的身份登場。雖然不能操作，但根據地形，可個別戰鬥。



▶ 威力十分強大的同伴。

羽田瑪莉亞

與瑪麗是喜歡玩模型，而且是玩者所操縱的主角。只有他才能取得秘密。她與瑪莉亞一樣，會擊倒敵人的強者。



▶ 可由瑪莉亞單獨作戰。



威力提升秘寶

在遊戲中會出現提升速度等的秘寶。而這些秘寶會在固定場所出現，或是從敵人身上得到。



▶ 還會說話，真棒。



▶ 這樣快帶著秘寶，要將之打倒，並取得秘寶。

閃電少女

ツインクルテール

英文名稱 TWINKLE TALE

參考書籍 85, 86, 87, 89

製作廠商 WAS

原作廠商

TOYO RECORDING

發售日期 92. 7. 24

日幣價格

¥7,800

系統單純的魔法射擊

這是一款魔法的射擊遊戲，而遊戲的主角是一位魔法師。美麗的畫面，將隨著故事的展開，展現在你的眼前。攻擊方法有用秘寶提昇等級的3種一般魔法和2種強力魔法等，共計5種類。還有用得分來增加機關的親切設計。



▲浮空城堡畫面，以繪畫風格介紹故事。

採生命制，且能續關

這款遊戲採生命制。喪失生命的話，遊戲即告結束。取得秘寶能夠回復生命。破壞原野上的寶箱，秘寶就會出現。遊戲開始的時候，只有3個生

命，但每經過2個舞台，就能增加1刻度。除此之外，得到一定的分數，即能增加機關次數。



▲利用得分增加機關的次數。

2種強力的魔法攻擊

破壞寶箱取得秘寶，即可使用強力魔法，進行強力的攻擊。



▲召喚火龍進行攻擊，能使畫面上的全部敵人受傷。
▲主角發射的光彈，在一定時間內會追蹤敵人，進行攻擊。

3種普通的魔法攻擊

3種標準裝備的魔法，能夠自由地選擇。使用中的魔法會隨著寶箱的破壞，取得秘寶，而提高3階段的等級。但是

只要受傷等級就會減低一個階段。照片所示的是最強狀態的魔法。



在戰鬥場面改變捲軸和攻擊方向

本款遊戲基本上，可進行8方向的移動和攻擊，但與預目的戰鬥場面中，攻擊方向將會被固定在上方。還有，在特定的舞台中，也會變成強制縱捲軸射擊，而且攻擊方向也可

相同。





ROM SM

閃電出擊Ⅳ

サンダーフォースⅣ

英文名稱	THUNDER FORCE IV		
參考書籍	83, 84, 85, 87, 89, 91		
製作廠商	TECHNO SOFT	原作廠商	TECHNO SOFT
發售日期	92.7.24	日幣價格	¥8,800

©1992 TechnoSoft

超越畫面的超立體感射擊名作

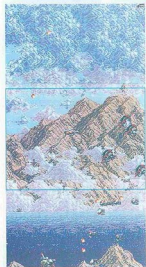
在此將詳細為各位介紹遊戲系統。首先是舞台選擇方式。接下來是自機、索尼克斯

的能力設定以及上下自由捲軸方式的進行方式。

自由捲軸方式可增加移動性

「IV」雖然繼承了「III」中，橫捲軸射擊方式的基本概念，不過，還追加了新機能「上下自由捲軸」。從下方的照

片，可以看到舞台1的部份實景。由於上下約有3個畫面，所以，臨場感十足。



個畫面在上下之間，約有3個畫面可以移動。

©1992 TECHNOSOFT

畫面表示也精細設定

在畫面的上方，會顯示武器選擇或速度表示等情報資料。武器方面有最初所持有的一

般兵器與根據秘寶而能使用的特殊兵器。還有，在自機的速度上，有4個階段可以切換。



第1部可以選擇舞台

前作「III」中，可以選擇舞台。而在「IV」中，也採用了這種方式，不過，在內容上做了一些變更。在第1部中，只能在舞台1~舞台4進行選

擇。不過，在這個範圍內，可以自由選擇遊戲的順序。當通過4個舞台之後，就必須向舞台5前進。

舞台3、AIR-RAID



下方的舞台選擇畫面中，可按方向鍵的左方進行選擇。

舞台1、STRITE



按上方時，就可選擇STRITE。最輕鬆的舞台。



舞台2、RUIN



按下方就可選擇RUIN。亞基亞克耶里亞的殖民地。

舞台4、DASER



按左方就可選擇DASER。這是星星的沙漠地帶。

提升威力的超級武器

本款遊戲共有10種種類的武器，基本上是改良自「IID」與「III」中的兵器。而其中還有「最終兵器」。



TWIN SHOT



康尼克斯的標準裝備之一，在「II」、「III」中曾出現。這種武器會從前方發射2發一般砲彈，是屬於最基本的攻擊方式。

BLADE



TWIN SHOT的強化兵器。在前方會發射破壞力十足的刃狀能量彈。如果能一直裝備這種兵器，對戰鬥有很大的幫助。

BACK SHOT



康尼克斯的另一種標準裝備。會向前後發射一般砲彈。在「III」、「III」中曾有後方發射的兵器，不過，在性質上有些不同。

RAILGUN



BACK SHOT的強化兵器。前方發射一般砲彈，而後方則是強力的雷射。這對後方的敵人，可以發揮極大的效力哦！

SNAKE



可向前方發射一般砲彈，而上下方則是對地機關。這個對地機關會對地面產生火焰，有利遊戲的進行。這就有如「III」中的火焰兵器。

HUNTER



能夠發射高速的誘導彈。飛彈能夠確實追蹤敵人，並將之破壞。不過，這種兵器雖然可以貫通岩壁，卻無法將之破壞，這點要特別注意。

FREE WAY



可對移動的方向攻擊一般砲彈，以及在相反方向發射5WAY飛彈。這個武器就有如「II」中的諾巴，威力十分強大。

CLAW



「THUNDER FORCE」系列中，所不可或缺的一種兵器。這種兵器不僅可以防禦敵人的砲彈，而且，攻擊範圍也很廣哦！

SHIELD



只要有這種兵器，就可保護自機的安全。當自機周圍形成防禦罩時，就呈無敵狀態，這時一定要受到某種程度的衝擊才會消失。

電光領航員

グレイランサー

英文名稱 GLEY LANCER

參考書籍 87.90.91

製作廠商 NCS

原作廠商 NCS

發售日期 92.7.17

日幣價格 ¥8,300

根據秘寶組合，遊戲感覺也會變化

這是由日本電腦所推出的射擊型遊戲。故事主要是描寫可愛少女，由於父親遭到綁架，而展開救援行動。由於視覺畫面非常漂亮，加上武器與子機的多種結合攻擊方式，使遊戲氣氛達到最高點。



▲前進的敵人用子機攻擊。

改變 7 種砲彈型態的子機

在白機的上下所附帶的子機，被稱為是甘那巴亞。只要破壞膠囊，就可得到，並在上

下裝備 2 個，而隨著所取得的子機不同，也會改變砲彈種類。

子機攻擊方式

從 7 種子機進行選擇。

一般



子機
的進行方向
一樣。

相反



子機
的進行方向
相反。

搜索



子機
會自動
向。搜索
途徑敵人方
向。

多重



射擊
向到前方。
砲口向前。

多重 R



射擊
向到後方。
砲口向後。

影子



子機
會從後
方而來，並固定
位置。

回轉



子機
會自動
在自機
的周圍回
轉。

遊戲開始時，要決定子機

在遊戲開始之前，要先決定裝備在白機周圍的子機隊形。由於有 7 種隊形可以選擇，

在此將為各位詳細介紹，以做參考。

子機武器系統

根據子機，砲彈威力會有所改變。

2 發



火砲
的發射
距離。
僅射擊
近距離。

雷射



無
法連射。
雖有
威力，但
無法連射。

彈回



以 5
方向
的集
狀方式
發射。

火焰



可
以貫
通地
形。
攻擊
敵人。

擴散



可
以一
次發
射
2
發一
般砲
彈。

5 方向



與一
般砲
彈力
相同，
但可
貫通。

貫穿



破
到地
形就
會
彈回
攻擊
敵人。

F22

F22インターセプター

英文名稱 F22 INTERCEPTOR

參考書籍

製作廠商 EA VICTOR

原作廠商

EDWARD LERNER

發售日期 93. 2. 12

日幣價格

¥7,800

從國與國到 1 對 1 的空中對戰



在遊戲開始時，可從美國、北韓、伊拉克、蘇聯等 4 個國家進行選擇，除此之外還可向各國的優秀駕駛員挑戰。在 4 個事件中，可以設定敵人的種類，或是出現位置的設定等，而在與優秀駕駛員進行戰鬥

▶這是遊戲選擇畫面，也就是所謂的 modes 選擇畫面。

時，是以 1 對 1 的方式。



向各國的優秀駕駛員挑戰

能夠進行挑戰的優秀駕駛員共有 4 名。而他們分別是美國、北韓、伊拉克、蘇聯的駕駛員。由於這些駕駛員的實力都很強，所以在攻擊時一定要特別謹慎。

▶從這個畫面中，可以看到各國的代表人物。



設定出現敵人的種類或配置

在飛行模擬型遊戲中，能夠設定自己喜歡的戰鬥方式的遊戲，到目前為止並不多。

而且，在遊戲中還可變更敵人種類、出現的位置，或是

自機所搭載的武器種類等。地圖方面可從美國、南韓、伊拉克、蘇聯等 4 個國家進行選擇。不過，遊戲中無法自己製作地圖。



▶任務的設定畫面。在這裡可以進行各種設定。



▶設定自機所使用的兵器。一定要慎重選擇哦！

4 個國家的事件

在事件中，主要是要擊敗所有出現的敵人。除了有戰鬥機之外，還有戰車或戰艦等。

對伊拉克

為了要避免波斯灣的衝突，必須與伊拉克進行戰鬥。



▶這裡的戰場是沙漠。

對蘇聯

蘇聯的戰鬥機侵略時美國。要保護戰鬥部隊。



▶要先進行攻入。

美國的演習

雖然是演習，敵人也會認真攻擊而來，而我方也能將敵人打倒。



▶因為是演習，所以較輕鬆。

對北韓

向北韓挑戰的事件。只要擊敗所有的敵機，就可前進到下個舞台。



▶防止北韓的侵略。





亞生命戰爭

クライング～亞生命戰爭～

英文名稱	CRYING		
參考書籍	94_98		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥6,800

4種類的自機，各有不同的威力提升方式

這款遊戲的畫面特色，就是橫軸射擊方式。而且，包括自機與敵人的外型，都有如生物一般，相當獨特。自機方面共有4種類型，而威力提升

▶身臨臨動飛行的飛魚。這樣的動作，有如生物一般。

方式各有差異哦！



自機的威力提升類型與特徵

在自機方面，最主要的不同之處，就是子機兵器的裝備類型，與在各舞台的移动速度。子機可以根據4種秘寶提升威力，在下表中，我們將介紹自機的裝備兵器，以及自機

▶出現在舞台中的秘寶。

速度。



自機共通的3種基本兵器

自機有射擊、貯存攻擊、子機的裝備等攻擊方式。射擊無法提升威力，但可以進行強力的貯存攻擊。還有，子機會根據所取得的秘寶，變更兵器或提升威力。

貯存攻擊



射擊



子機



也能2人同時遊戲

2人同時進行遊戲，必須在遊戲開始時決定。而在遊戲途中，2P方面無法加入。當一方全滅，而另一方還有殘機

時，可以分配殘機，使對方復活。而在機關方面最多有9次。當然，在進行1P遊戲時也是一樣。



▲自機選擇畫面，不可選擇相同種類。

夫雷迪



擴散彈
連射彈
環狀雷射
放射彈

特徵是移動速度在各個舞台都一樣。不過，兵器方面很弱，對魚目時，較有懸念。

繆賽



擴散彈
連射彈
追蹤雷射
誘導彈

彈，可以根據所經時間逐漸安定，攻擊操作，適宜方面相當

亞夫蘭



擴散彈
直進雷射
環狀雷射
誘導彈

移動速度在快速舞台與慢速舞台有極大的差別。直進雷射在對魚目時，可發揮效力。

夫魯奇



擴散彈
直進雷射
追蹤雷射
放射彈

在裝備方面相當完整。不過，在防守時的舞台移動時，適宜非常優。

空戰神兵

G-LOG

英文名稱	G-LOG	原作廠商	SEGA
參考書籍	89, 105	日幣價格	¥6,800
製作廠商	SEGA		
發售日期	93. 2. 26		

時間限制形式的3D空中戰鬥射擊遊戲

這款時間限制形式的3D射擊型遊戲，是移植自電動版



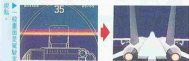
，而在本款遊戲中，必須要在限定的時間內，將敵人擊墜。在系統方面主要是利用畫面中央的瞄準器，對準敵人，並用火神砲或飛彈攻擊。由於遊戲時，還配合相當好的音效，使遊戲的緊張氣氛更為提升哦！

◀也實再與電動版的展示畫面。BGM是M4版用的樂件。

以2種視點進行遊戲

在本款遊戲中，有從駕駛室所看的視點，以及自機後方的視點等兩種。一般是駕駛室視點，而在特定的區域與降落

母艦時，則會變成後方的視點。雖然在電動版中可以追擊敵機，而本款遊戲沒有，不過，視點的變更卻相當順暢。



▶視點會由前視點變為後視點。



▶中機被擊成後方的視點。操作上面駕駛室視點。

在限制時間內，將敵機擊毀

每一個舞台，共由6~9個區域構成，而在各區域開始時，會顯示所要擊墜的敵機數，這時，只要在規定的時間內

將敵人擊墜，就可前往下個區域，如果超過時間，則遊戲就會結束。



▶敵機數會由上到下有敵人攻擊而來。



▶如果無法在時間內擊墜，遊戲就會結束囉。

6種能夠進行補給的裝備

裝備的補給從舞台2開始，首先，要使用飛彈搭載至最大限度，而剩下的錢再來補給其他的裝備。在後方的舞台一定要有裝甲哦！



▶裝備選擇畫面。巨大的方向鍵。

對空飛彈 價格2000  空對空飛彈 →最大搭載數是80枚。	普通裝甲 價格5000  防禦裝甲。 可增加自機的耐久力。
對地飛彈 價格2000  空對地飛彈 →最大搭載數是80枚。	厚裝甲 價格10000  強力的防禦裝甲。 可提升耐久力。
穿甲彈 價格1000  火神砲的強化砲彈。 可提升攻擊力。	重裝甲 價格30000  最強力的防禦裝甲。 可防止飛彈攻擊。



救援行動

デザートストライク 灣岸作戰

英文名稱	DESERT STRIKE		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作曲家	EDWARD LERNER
發售日期	93. 4. 23	日幣價格	¥8,900

單機潛入危險的敵人領空，救出俘虜

本款遊戲的目的，是要將獨裁者打倒。所以，一定要遵照指令，確實完成任務。而根據所面對的攻擊目標，可以更換武器，但千萬不可浪費任何砲彈。燃料、武器或裝甲的回復有一定的限制，所以，要盡量避免受創，才能順利過關。



▲開始說明指令內容。

狀況一目了然的視窗

在遊戲中如果按開始鈕，就會出現視窗畫面。這時就可確認自機的狀態或是攻擊目標

的位置等。只要能仔細確認視窗畫面的狀況，對遊戲的進行有很大的幫助。



燃料、其他

表示燃料的殘量、裝甲的受創率等。

各兵器的彈數

表示機槍、火箭砲、飛彈的殘餘彈數。

全體地圖

表示主要攻擊目標，在全體地圖上的位置。這時，利用方向鍵的上下方，可以選擇表示的資訊。所以，對於敵人的砲台或是移動的兵器位置等，可以一目了然。

主要攻擊目標

	機關槍兵 攻擊力不強，但射擊很長。		雷達 破壞時，敵人射擊會變小。
	火箭砲兵 即是砲兵，其攻擊威力強大。		發電廠 敵人的電力供給發電場。
	活動砲台 舞台 2 的攻擊目標。		司令基地 摧毀時，會出現司令官。
	科學工廠 製造化學兵器的工廠。		俘虜收容所 打倒守衛，救出所有的俘虜。

根據目標，善用 3 種兵器

攻擊時，可利用 A、B、C 鈕選擇兵器。如果一直按著 A 鈕，還可固定攻擊方向。

機槍



威力不強，但可進行廣範圍的攻擊。由於發射的彈數很多，可對步兵或吉普車進行攻擊。而且還能遠射哦！

火箭砲

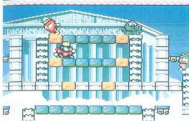


對於小型坦克或建築物可發揮極大效力。由於威力強大，可在瞬間破壞目標。不過，一定要確實瞄準才行。

飛彈



破壞力最強。不過，由於發射的彈數不多，所以要小心使用。可以利用這種武器破壞發電場或發電機。



地底世界

17ニ17ニWorld

英文名稱	WANI WANI WORLD		
參考書籍	80		
製作廠商	KANEKO	原作廠商	KANEKO
發售日期	92. 1. 31	日幣價格	¥6,600

利用技巧與秘寶在5個世界進行冒險

在本款遊戲中，秘寶的地位相當重要。只要打倒一位敵人，就會出現1個秘寶，所以，當陸續打倒敵人時，就會不斷出現。還有，如一舉打倒很多敵人，就可集合許多秘寶，這時就可輕鬆過關。接下來我們將為各位介紹遊戲秘寶的▲。



▲如將敵人打倒，最要會出現這麼大的秘寶。

輕鬆戰勝的技巧

為了一舉打倒許多敵人，就利用敵人打擊敵人的連鎖反應。當將敵人打倒，變成星星飛散時，只要旁邊的敵人碰到星星，這時旁邊的敵人也會受到影響，利用這種連鎖反應方式，可在瞬間將敵人全部消滅。



▲引起連鎖反應，一定要善加利用。



▲當敵人連人向穴時，「壹連」只要連到穴時，上方就可打倒。

在5個世界展開旅程

這款遊戲共有5個世界，而每個世界各由10個舞台構成（只有第5世界有9個舞台），在最終的舞台是以強制捲軸方式進行。在捲軸時，如能順利進行，就可將頭目打倒，其後是獎金舞台……。



▲「獎金舞台」約全圖。

陸續出現的秘寶

當一舉打倒許多敵人時，就會出現各式各樣的秘寶。而在秘寶方面，大致上可分為「威力秘寶」與「獎金秘寶」2種。而其中最好的就是「吃角子老虎」秘寶。只要能出現「777」，秘寶就會不斷湧出。而除了「777」之外，其他的組合方式同樣會有秘寶出現，還有，在獎金舞台中也可取得秘寶哦！



獎金秘寶				
吃角子老虎 吃角子老虎，嘗試看看。	肉骨 可使分數增加3500分。	裝飾蛋糕 可以得到107000分，相當管用。	水果籃 可得到5000分，卻不常出現。	錢幣 能先看到，可得100分。
威力秘寶				
無敵 在一定時間內，呈現無敵狀態。	威力提升 在戰鬥時，花的詞比一般大。	鎗球 可貫通地面，打倒敵人。	爆彈 爆炸時，可將敵人打倒。	速度提升 使速度變快的秘寶。

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PAG

狒狒傳說

JuJu傳說

英文名稱 JUJU DENSETSU

參考書籍 80

製作廠商 SEGA

原作廠商 TAD CORPORATION

發售日期 92. 1. 31

日幣價格 ¥6,000



過去未出現過的喜劇角色“JuJu”登場

麥克與美穗兩人過著安定的生活，不過，在他們面前突然出現邪惡的影子。他不僅綁架了美穗，而且，還將麥克變成狒狒。麥克失去了可愛的女朋友，自己並變為狒狒……但他以狒狒JuJu的身份再度站起來。他能夠使自己恢復原狀嗎？



▲麥克變成狒狒外型。

狒狒的奇妙行動

跳躍或蹲下等動作，並沒有什麼特別的地方。不過，影片中的主角外型，令人覺得很有趣，而他所做的動作，實在令人捧腹大笑！



▲4個行走的狒狒。這樣速跳空的地方也能通過。

▶當狒狒蹲下時，捲軸就會往重疊下方進行。

▶當狒狒在舞台的終日打倒時，非常有趣的動畫會露出笑容。

成功了!!

PLAYER 1
STAGE 3 CLEAR !!

▼跳躍之後，與敵人的「小瓶子」對視。表情很有趣哦！



不斷地攻擊吧

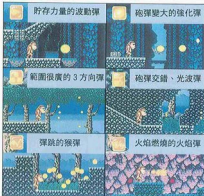
狒狒的武器就是利用自己的精神能源，所發出的氣合彈（千萬不可小看哦！）。而在舞台中如果得到秘寶，還可使氣合彈在一定的時間內提升威力。除此之外，還有“踏踏”等攻擊方式，能踩踏敵人，並將之打倒。



▲可以對8方向進行攻擊，但對下方的攻擊，一定要蹲下才行。



▲對於行動敏捷的角色，如果不掌握時機進行攻擊，自己反而會受創哦！



SD 夢幻戰士

SD ヴァリス

英文名稱	SD VALIS	製作廠商	SEGA
參考書籍	81.82	發售日期	92. 2. 14
製作廠商	TELENET JAPAN	零售價格	¥6,800

夢幻戰士的優子再度登場

「SD 夢幻戰士」相當於「夢幻戰士」的變形版。獨創的內容，在感覺上更為有趣哦！本款遊戲與「夢幻戰士」系列作品一樣，採用橫捲軸動作方式，不過，在操作系統上，做了一些變更，使得遊戲時的感

覺完全不同。除此之外，在其他的「夢幻戰士」系列中所出現的高跳、滑躍、魔法等，也不能在新作中使用，取而代之的是可將敵人一舉打倒的爆彈，或是上、下攻擊，以及回轉跳躍。



↑ 浮遊畫面可以這樣方式進行。

▶ 這是遊戲畫面。在這時還有生命測定器與爆彈。



↑ 這是回轉跳躍。

服裝與武器選擇

本款遊戲的特徵，就是選擇畫面。在遊戲中如果按開始鈕，就會出現選擇畫面，這時可以選擇優子的武器或服裝。所以，一定要根據狀況，慎重選擇。



▶ 最初是最弱的水手服。優子，這可不是笑的時候哦！

要巧妙操作 2 等身的優子

武器發射

按方向鈕就可發射武器。由於與過去的「夢幻戰士」系列有所不同，只要經由方向鈕的結合，不光只是向左右進行攻擊，而且，還可從上、下方哦！



▲ 攻擊上方的敵人。

跳躍

按 C 鈕就可進行跳躍。這時，如果併用 B 鈕與方向鈕的下方，還可用武器攻擊。還有，在跳躍中如果按 C 鈕，就可進行回轉跳躍。可以跳得更高更遠哦！



↑ 這是回轉跳躍。

爆彈

按 A 鈕可以使用爆彈。不過，卻有使用次數的限定。當在使用時，畫面中會出現閃光，並可將敵人全部打倒。雖然威力十足，但無法對頭目使用。



↑ 以爆彈削減小怪等。

2 種得到秘寶的方法

如果要使遊戲能夠順利進行，就必須要得到秘寶。而秘寶除了會出現在畫面中之外，如將中頭目以上的敵人打倒也可得到。畫面中所放置的秘寶，會出現在特定的場所，一定

要全部取得。

還有，打倒頭目所得到的秘寶，與優子的威力提升有直接的關係，因此，要特別努力哦！

	回復小	回復大
	回復測定器的一半。	可使生命測定器完全回復。
	無敵防護罩 一定時間內是無敵狀態。	1UP 優子增加 1 位殘存人數。
	分數 能夠加算分數哦！	BOM 增加一個爆彈的殘存數。
	武器的等級提升 可增加武器種類或等級。	服裝 增加服裝的數目，可善加利用。

暴力剋星

クルードバスター

英文名稱	CRUIDE BUSTER	製作廠商	DECO
參考書籍	82	發行廠商	DECO
發售日期	92. 2. 28	日幣價格	¥7,800

抓擲鎚打，相當凶狠的傢伙



▲右方是路斯、左方是普德。2個人的臉看起來都很凶惡。

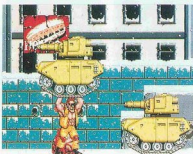
什麼都可以投擲的傢伙

遊戲中如果道路上放有石頭或車子等東西時，大概都可將之舉起，並攻擊敵人，當然也能將人舉起哦！



連續攻擊

這款遊戲的最大魅力，就是主角路斯與普德的華麗動作。這兩位主角除了有各種攻擊方式之外，有時也會拿放在路旁的東西攻擊敵人。由於操作性良好，所以能夠不斷攻擊前進哦！



▲舉起戰車，這是真的嗎？

迫力十足的動作

路斯與普德行動粗魯，不僅能將敵人打倒，還能破壞牆壁或岩石等。而當他們用腳踏或跳躍方式擊中敵人時，畫面

上就會出現形容文字，有如漫畫一般，使遊戲氣氛更為提升哦！



▲2人進行跳躍時，可變成力感吧。雖然無法對敵，但因此攻擊敵人也有奇效呢！

▼對於跳躍而來的敵人，可以隨手對付。



▼還有許多種類型，一定要找齊看看。



WAKE UP!



外星哥倆好

トージャム&アール

英文名稱	TOEJAM & EARL		
參考書冊	81		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.3.13	日幣價格	¥6,800

滑稽宇宙人的奇遇冒險故事

SEGA OF AMERICA 推出了一款動作型遊戲，那就是「外星哥倆好」。而這款遊戲也被移植到MD版中。遊戲主要是以TOEJAM與EARL兩位新潮外星人為主角，要找尋宇宙船所散落的零件。由於角色動作都相當有趣，更增添了遊戲的快樂氣氛。



▲他就是主角，3隻腳的TOEJAM與脖子E.A.R.L.，造型都相當有趣。

▼不過，宇宙船還是撞到隕石，2人所乘坐的太空船在不知不覺中來到地球。這時TOEJAM發覺不再讓EARL駕駛。



©1992 SEGA

▼TOEJAM與EARL在宇宙中展開旅程。



▼不過，隕石群從正中央攻擊而來。這時警笛E.A.R.L.



以電梯在舞台移動

由於舞台有許多層，所以，如果要移動到下一個舞台，就必須使用電梯。還有，如果從道路跌落，也會到下一個舞台，因此，一定要仔細確認舞台地圖，並小心前進。

▼在地圖中，找尋電梯的位置，一定要特別仔細哦！



◀各舞台都是由通路一般的構成方式，只要離開通路之外，就會落到下方的舞台。

收集零件逃脫

在本款遊戲中可以2人同時進行遊戲，而且2人同時進行遊戲時，會比1人單打更有趣哦！宇宙船的零件共有10個，只要能全部找出，就可逃離困境。



◀或EARL進行遊戲，選擇ROEJAM



▲如果不發現10個零件，就無法回到宇宙。



▲即使有段距離，也可在上半分制畫面中進行遊戲。

異獸王國

シャドー・オブ・ザ・ビースト

英文名稱	THE SHADOW OF THE BEAST	原作廠商	PSYGMOSIS
參考書籍	81, 83	日常價格	¥8,800
製作廠商	VICTOR		
發售日期	92. 3. 27		

穿梭奇異王國的異獸戰士再度登場了

這款遊戲的主角，被邪惡的野獸化身比斯特綁架，並被咒變成怪獸。主角要回復成人類，就必須打倒比斯特。遊戲本身還是屬於橫捲軸動作型遊戲，但在地下迷宮，還導入了解謎和射擊舞台，使內容更富有變化哦！



▲這款遊戲會陸續出現這樣的怪獸。

地上 迷宮與迷宮之間的通道

各地下迷宮的入口在地上，而經由地上通道，可以進入別的迷宮。在地上時，一定要拿到岩石中所出現的秘寶，這時就可回復生命值，並進入地下迷宮中。



▲要從迷宮打回地上拿秘寶。



體力瓶(藍)

在岩石中，取得時可回復 2 個生命。



▲在地上只有這種瓶子(藍)，一定要取得。

地下迷宮① 主角將面對 2 位頭目

這裡會出現兩位頭目，如果不使用秘寶，就無法將之打倒。對付中頭目時，只要取得魔法球，就可將之打倒。而大頭目，就要取得瓶子(黃)，提升拳擊力。這樣就可順利打倒。而這兩種秘寶的效果，只要將中、大頭目打倒，就會消失。不過，在取得瓶子(黃)的秘寶時，就必須要先解除瓶子的防護罩開關才行。

©1992 VICTOR/PSYGMOSIS



▲如果不使用魔法，就無法將中頭目打倒。



▲以拳擊將大頭目打倒。



鑰匙

地下迷宮①中有 2 個。



體力瓶(金)

使生命完全回復。只在一個地方。



魔法球

取得時，可在一定時間內使用魔法。



體力瓶(紅)

與(金)與相同的効果。



體力瓶(黃)

取得時，可提升拳擊威力。

地下迷宮② 單手拿火把在黑暗

首先，必須要取得在地下迷宮②入口的火把。如果沒有火把，就無法在黑暗的地下迷宮中前進。其次是扳手。只有扳手才能破壞防護罩的裝置。然後是槍。如果要將地下迷宮②的頭目打倒，就必須使用槍。將頭目打倒之後，還會出現射擊舞台。

當通過地下迷宮②後，就要進入射擊舞台。武器方面還是使用槍。然後利用方向鍵的

左右進行攻擊。而這裡的頭目，其弱點是……



▲用槍將這個頭目打倒。



火把

在地下迷宮②的入口。



扳手

可以破壞某個通路的防護罩裝置。



槍

打倒地下迷宮②的頭目所需的武器。



▲打倒這個頭目時……

真人快打

ピットファイター

英文名稱	PI.T. FIGHTER	原作廠商	ATARI GAMES
參考書籍	80,83	日幣價格	¥7,800
製作廠商	TENGEN		
發售日期	92.3.27		

以真人影像製作而成的格鬥競賽

在本款遊戲中，必須與陸續登場的強者進行戰鬥才行。而這個世界中，不是生就是死，相當地無情。

在電玩中心的玩者，一定看過這款遊戲，而「真人快打」正是移植自電動版。

除了開始鈕以外，其他的按鈕都可用來攻擊。在此我們將為各位詳細說明。A鈕是拳擊或凶器攻擊。而B鈕是腳踢等。C鈕是跳躍，如果同時按

2個鈕，就可進行更多的攻擊方式。



▲真人格鬥，十分具有臨場感，令人热血沸腾。

在選擇畫面中，鍛鍊成為強者

展示或標題畫面中如按A鈕。這時，馬上會出現選擇設定畫面。為了能使2人的戰鬥更為激烈，所以，就有彌補缺點的項目。在一般的遊戲中，是屬於練習模式。不過在本款遊戲中，還可選擇英文或日文訊息，或是音效測試哦！



練習模式中進行練習

也可彌補不足的實力



▲即使實力有差異，也可彌補不足的缺點。

正義的強者們

巴茲



並不是公認的摔角手，而是在地下組織比賽的選手。擅長劍技等摔角技法。



泰



是泰國拳的冠軍。擁有相當強的耐力，因敏捷或滑溜的威力十分強大。



加藤



集第三段。不過，不知是屬於什麼技法。但從攻擊方式來看，應是屬空手道。



▲當進行練習模式時，就可與相同等級的角色進行對戰。在這裡還可將A+B+C練習必殺技。



骷髏王

ストームロード

英文名稱 STORMLORD

參考書籍 80

製作廠商 MICROMET

原作廠商 REZOR

發售日期 92. 3. 27

日幣價格 ¥6,800

為救女王戰士獨闖魔王異界

在GENESIS版中極受歡迎的「骷髏王」，已被移植到MD版中！在遊戲的內容方面，相當重視動作性。主角的目的就是要使用射擊與秘寶，突破敵人的攻擊或陷阱，然後復

▶救出1人！畫面右下會表示妖精數與救出的人數。

出被魔王所因素的妖精。



海外版的魔界村？

在遊戲的背景方面，會出現氣氛恐怖的墓場，或是詭異的古城等，所以，一定有很多人會連想到「魔界村」系列。



▲以舞台為單位的繪圖，目標是要通過10個舞台。

由於這款遊戲的難度也很高，所以，可說是海外版「魔界村」。



▲舞台過關就會出現獎金舞台，如救出妖精，可1UP。

相當詭異的世界

這款遊戲的舞台，被稱為是「魔法王國的山谷」。而從畫面中，我們可以看到劇毒的毒蕈、巨大的骷髏，或是古城中的火海等，氣氛相當詭異。而其中所出現的敵人，包括了魔術士、或從地下出現的骷髏等。除此之外，從骷髏魔像的時空轉換台，還會出現巨大的老鷹，使得遊戲內容充滿變化

©1992 MICROMET/REZOR



▲具有優秀跳躍力的角色。

過關相當有幫助的秘寶

在舞台進行時，除了會出現敵人之外，還會有許多陷阱。這時可以利用舞台所出現的秘寶通過。不過，秘寶一次只能擁有一個，而且，有些秘寶只能使用一次，或根本沒有幫助。所以，如果使用錯誤或是拿錯時，將使遊戲無法順利進行。不過，還有一些秘寶，一定要取得才行哦！

消防水

會使吐出火焰的石像，無法吐出火焰。如果沒有這種秘寶，將很難過關哦！



▲如果沒有，口中就會吐出火焰。

傘

在降下毒雨的地方，可以安全通過。如果沒有將非常危險哦！



▲降下毒雨，一定要有傘。

繪紙

可將門打開一次。這時可以救出公主，或是得到秘寶。



▲有門一定要打繪紙！

蜂蜜

當蜜蜂群聚無法前進時，就利用蜂蜜將之引開。



▲這時使用法取得蜂蜜，引開蜂群。

鞋子

可以提升跳躍力，並跳到相當高的地方。



▲跳得很高，可不斷使用。



ROM SM

魔法師傳奇 アリシアトラグーン

英文名稱	ALISLA DRAGOOD		
參考書籍	78,80,81,84,86		
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	GAME ARTS
發售日期	92.4.24	日幣價格	¥7,800

運用奇幻魔法攻擊的射擊遊戲

本款遊戲中，當遭到敵人攻擊而受傷時，只要自機在一定時間變成無敵狀態，即可輕易地逃走，但無敵時間很短。因此，若突擊敵人勉強前進，

現時有再多的體力也不夠。所以當受到敵人攻擊的時候，如何順利地脫身，是件非常重要的事。

沒有時間限制，可自由活用

其實，除了頭目以外，有種辦法可以避免受創。本款遊戲由於沒有時間的限制，所以在角色設計方面，一定有他的弱點。這時，只要不斷利用最大威力的閃電攻擊，就可確實將敵人打倒。



▲不管出現多少的敵人，只要具有最大威力的閃電就沒問題。

秘寶一覽表

	使閃電的等級，提升一個等級。		此秘寶能夠回復 4 個HP。
	此秘寶能增加 4 個HP。		妖精出現，在一定時間內變成無敵狀態。
	使召喚中的怪獸，回復 4 個HP。		妖精出現，使閃電威力測定計在一定時間內最高。
	使召喚中的怪獸等級，提升一級。		能使死去的怪獸，全部復活。回復 1 個等級。
			此秘寶能夠使連續次數增加一級。

怪獸子機 (OPM) 說明

火・龍



攻擊方法 ◆ 火炎
由口中發射火炎彈進行攻擊，等級提升後，每次可發射的火炎彈數目，就會增加，攻擊力也會提高。當敵人出現，不管亞利西亞朝什麼方向，皆能改變方向攻擊。操作困難但對正面的敵人，卻有很大的攻擊力。



雷・鳥



攻擊方法 ◆ 電擊
由身體發出電擊，使畫面內的所有敵人受到創傷，等級提升的話，電擊發射次數就會增加。因此組合的攻擊力也會增高。當你使用電擊使攻擊測定計變 0 的時候，測定計的回復相當慢，所以要小心使用囉！



燃燒・球體



攻擊方法 ◆ 撞擊
唯一用身體撞擊敵人進行攻擊的OPM。每當用身體撞擊時，攻擊測定計就會減少，身體也會變小。當身體變到最小的時候，體力會減低，但等級提升的話，攻擊測定計的回復時間就會變快。



迴力鏢・蜥蜴



攻擊方法 ◆ 迴力鏢
由身體放出自動迴尾式的迴力鏢，而且等級提升的話，其數量也會增加。當迴力鏢在空中繼續飛行的時間愈多，攻擊測定計變 0 時，即使還有敵人，迴力鏢也會照回其身。能發揮有效的空中戰攻擊。



魔法颱風

まじかる☆タルるートくん

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.4.24	日幣價格	¥4,800

保持動畫氣氛的動作型遊戲！！

「魔法颱風」不僅在「週刊少年Jump」中連載，而且，還被製作成動畫，在TV中播映。「魔法颱風」的電視遊戲不僅已在FC版、GG版、GB版中出現，這回，還在MD版中登場哦！內容方面雖是屬於動作型遊戲，不過，卻能忠實地表現原作的氣氛！

▼畫面或角色方面，完全忠實再現哦！



對冒險有幫助的秘寶

放置在通道上的秘寶箱，如果用「刀筆」擊，就會從中出現3種秘寶哦！還有，除了這3種秘寶之外，如將特定的敵人打倒，就會出現章魚丸，而所有的秘寶，對遊戲的進行都有很大的幫助！

章魚丸



只要打倒飛來的章魚丸鳥，就會落下。可以回復一格生命。

威力蘋果汁



如用「刀筆」擊秘寶箱就會出現。可以使塔魯魯的生命完全回復，可善加利用。

魔法之源



放在秘寶箱中。每取得一個，就可增加魔法的運用次數哦！

1UP



這種秘寶也是放在秘寶箱中。可以增加塔魯魯的殘存人數，相當管用。

善用砲台

先前已經為各位介紹過有關「刀筆」的各種使用方式，而現在我們還要為各位介紹兩種其他的使用方式。在上方的砲台部份，如果用腕部連接，就可當做砲彈使用，而在下方的照片中，還可當做台車。

砲台哦！



忠實再現塔魯魯的動作

塔魯魯在遊戲中，會有各種的動作！操作方式相當簡單，一定要善加運用！

攻擊

攻擊是以「刀筆魔法」進行。而所得的秘寶，也有各種用途哦！



◀對準刀筆魔法進行攻擊。
◀對準敵人射火。

跳躍攻擊

在高處或是由空中飛來的敵人，就要使用這種方式攻擊，不過，時機的掌握並不容易。



◀跳躍攻擊。
◀跳躍攻擊。
◀跳躍攻擊。
◀跳躍攻擊。

突進

這是最常使用的技巧。在對頭目作戰時，必須要使用這種方式。所以，一定要勤加練習。



◀對準敵首進行跳躍。
◀對準敵首進行跳躍。



◀在敵首前，同時跳躍與攻擊。
◀在敵首前，同時跳躍與攻擊。

飛行

飛行也是非常重要的技巧。除了可以長距離移動之外，在遇到狹窄的地方時，也只能利用這種方式通過。



◀從高的地方進行跳躍……。



◀再度從高的地方進行跳躍……。

史萊姆世界

スライムワールト

外文名稱 SLIME WORLD

參考書籍 84

製作廠商 MICRO WORLD

原作廠商 EPYX

發售日期 9. 4. 30

日幣價格 ¥6,800

取得寶石，從史萊姆星球逃出

提到「史萊姆」，就令人聯想到是充滿喜感的怪獸。而這款遊戲的舞台，就是已經史萊姆化的惑星。主角是進入惑星內部的探險家，不僅要對付襲擊而來的史萊姆，還必須找到迷宮的出口，這也是本款遊戲的目的。



▲惑星內部都是史萊姆。

史萊姆的惑星相當複雜

在惑星內部天花板所滴下的綠色水滴或是飛行的綠色生物，如果不小心碰觸時，主角就會慢慢地史萊姆化。到了最後就會死亡，這時最好的方式就是用水沖洗身體。



▲不斷有水滴，就會造成攻擊。

打倒敵人取得寶石

這個惑星的特色，就是所有的東西都史萊姆化。當然，主角也不例外。而對抗的唯一手段就是用水。史萊姆很怕水，還有，如果取得寶石，就可進行回復。



▲藍色寶石，可回復體力。

▲紅色寶石，無敵狀態。



▲主角，一般的状态。

▲變成綠色，史萊姆化。

善用各種秘寶

下表中所介紹的秘寶，對遊戲的進行有很大的幫助。而其中最管用的就是史萊姆防護

罩。如果使用時，在短暫的時間內，會呈現無敵狀態。而且數量很多哦！

史萊姆、拜克	噴射袋	槍、威力提升
		
使用時，可召喚史萊姆並複製。	可在短時間內飛行。	武器攻擊範圍廣，可輕易打倒敵人。
金屬粉	機械爆彈	史萊姆防護罩
		
投入史萊姆的水池，就會出現水窪。	除了牆壁之外，可全部破壞。	呈現無敵狀態，也能回復體力。

非協力的 2 人同時遊戲

遊戲的特色之一，就是 2 人同時遊戲。而在遊戲中，也會出現特定的舞台，這時必須要攻擊同伴，使自己墜存下來，還是相當現實的。



▲只有 1 台！人類的字樣。



▶可以攻擊同伴。



▶1 人遊戲時是上下分別運動。

超能力小子

カメレオンカッド

英文名稱 CHAMELEON KID

參考書籍 87.88

製作廠商 SEGA

製作廠商 SEGA

發售日期 92.5.29

日幣價格 ¥6,800

來看看超能力小子驚人的威力

這款遊戲是以近未來的某個大都市為舞台。在那裡有座遊樂中心，而且，其中最受歡迎的就是使用立體映像畫面，被稱做是「荒野地帶」的機器

。這個極受小孩子歡迎的機器，卻發生了某種事件，而必須藉著「超能力小子」來解決這個問題。

過關所不可或缺的3種道具

除了秘寶之外，還有3種必需的道具。如果想要使遊戲順利進行，就必須要善用這些道具。



▲這是空中電梯。

▶ 站上就可瞬間移位。



▲指示終點的旗子。如果不找到，就無法過關。



▼無法繼續行動。



當選擇錯誤，無法繼續前進時，就按暫停，這時會出現如照片中的畫面。如果再選擇「RESTART PLAY」，就可重新從回合的起點開始。不過，這時的玩者會失去1人。如果已經沒有剩餘的人數，就會出現「GIVE UP」。而強迫出局。所以，非到必要，最好不要使用這種方式。

加油!繼續往上!

在過關加分時，得到高分

只要碰觸旗子就可過關，而除了遊戲進行時所獲得的分數之外，還可得到獎金分數。獎金共有5種種類。只要分數超過5萬分，就可1UP哦!



▲得到無命中、無秘寶等加分真幸運。

◀ 進入終點! 加分的結果如何! 到底是好是壞?

速度加分

對於事先所設定的過關時間，如果能以更短的時間過關時，就可加分。所以，一定要快速行動。

時間加分

當碰觸旗子過關時，根據所剩下的時間，就可加分。為了要能夠取得較多分數，就必須要得到鐘。

無秘寶加分

在每一回合中，會出現鑽石、珠寶或鐘等各種秘寶，如果都不拾取而能過關的話，就可加分哦!

過關加分

利用最短的途路過關，就可加分。而過關加分在這5種類型中，可以得到最多的分數。不過，難度也最高。

無命中加分

在1回合，如果沒有受到任何的傷害而能過關的話，就可加分。在遊戲剛開始時，最容易做到。



史萊姆世界

スライムワールト

英文名稱	SLIME WORLD	原作廠商	EPYX
參考書籍	84	日幣價格	¥6,800
製作廠商	MICRO WORLD	發售日期	9.4.30

取得寶石，從史萊姆星球逃出

提到「史萊姆」，就令人聯想到是充滿喜感的怪獸。而這款遊戲的舞台，就是已經史萊姆化的惑星。主角是進入惑星內部的探險家，不僅要對付襲擊而來的史萊姆，還必須找到迷宮的出口，這也是本款遊戲的目的。



▲惑星內部都是史萊姆。

打倒敵人取得寶石

這個惑星的特色，就是所有的東西都史萊姆化。當然，連主角也不例外。而對抗的唯一手段就是用水。史萊姆很怕水。還有，如果取得寶石，就可進行回復。

▶史萊姆怕水，可用不絕攻擊。



▲藍色寶石，可回復體力。



▲紅色寶石，無敵狀態。



▲主角，一般的状态。



▲變成綠色，史萊姆化。

非協力的2人同時遊戲

遊戲的特色之一，就是2人同時遊戲。而在遊戲中，也會出現特定的舞台，這時必須要攻擊同伴，使自己殘存下來，還是相當現實的。

▶1人遊戲時是上下分別畫面。



▶可以攻擊同伴。



▶只有1台！人類的平衡船。

史萊姆的惑星相當複雜

在惑星內部天花板所滴下的綠色水滴或是飛行的綠色生物，如果不小心碰觸時，主角就會慢慢地史萊姆化。到了最後就會死亡，這時最好的方式就是用水沖洗身體。



▶不能開水溝，就只能用射擊。

善用各種秘寶

下表中所介紹的秘寶，對遊戲的進行有很大的幫助。而其中最管用的就是史萊姆防護罩。

如果使用時，在短暫的時間內，會呈現無敵狀態。而且數量很多哦！

史萊姆、拜克	噴射袋	槍、威力提升
		
使用時，可召喚史萊姆並爆發。	可在短時間內飛行。	武器攻擊範圍廣，可輕易打倒敵人。
金屬粉	機械爆炸	史萊姆防護罩
		
投入史萊姆的水池，就會出現水窪。	除了牆壁之外，可全部破壞。	呈現無敵狀態，也能回復體力。

超能力小子

カメレオンカッド

英文名稱	CHAMELEON KID		
參考書籍	87.88		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.5.29	日幣價格	¥6,800

來看看超能力小子驚人的威力

這款遊戲是以近未來的某個大都市為舞台。在那裡有座遊樂中心，而且，其中最受歡迎的就是使用立體映像畫面，被稱做是「荒野地帶」的機器

。這個極受小孩子歡迎的機器，卻發生了某種事件，而必須藉著「超能力小子」來解決這個問題。

過關所不可或缺的 3 種道具

除了秘寶之外，還有 3 種必需的道具。如果想要使遊戲順利進行，就必須要善用這些道具。



▲這是空中電梯。

▶站上就可瞬間移位。



▲顯示終點的旗子。如果不找到，就無法過關。



▼無法繼續行動。



當選擇錯誤，無法繼續前進時，就按暫停，這時會出現如照片中的畫面。如果再選擇「RESTART PLAY」，就可重新從回合的起點開始。不過，這時的玩者會失去 1 人。如果已經沒有殘餘的人數，就會出現「GIVE UP」。而強迫出局。所以，非到必要，最好不要使用這種方式。

在過關加分時，得到高分

只要碰觸旗子就可過關，而除了遊戲進行時所獲得的分數之外，還可得到獎金分數。獎金共有 5 種種類。只要分數超過 5 萬分，就可 1 UP 哦！



▲得到無命中、無秘寶等加分真幸運。

◀進入終點！加分的結果如何？到底是好壞呢？

速度加分

對於事先所設定的過關時間，如果能以更短的時間過關時，就可加分。所以，一定要快速行動。

時間加分

當碰觸旗子過關時，根據所剩下的時間，就可加分。為了要能夠取得較多分數，就必須要得到鐘。

無秘寶加分

在每一回合中，會出現鑽石、頭盔或鐘等各種秘寶，如果都不拾取的話，就可加分哦！

過關加分

利用最短的過關時間，就可加分。而過關加分在這 5 種類型中，可以得到較多的分數，不過，難度也最高。

無命中加分

在 1 回合，如果沒有受到任何的傷害而過關的話，就可加分。在遊戲開始時，較容易得到。



加油！繼續往上！

PAPERBOY



送報童

ペーパーボーイ

英文名稱	PAPER BOY		
參考書籍			
製作廠商	TENGEN	製作廠商	ATARI
發售日期	92. 6. 26	日幣價格	¥6,800

從星期一開始，送一個禮拜的報紙

這款動作型遊戲主要是要操作騎腳踏車的送報童，通過障礙物或是阻攔的居民，將報紙送到訂報者的手中。如果碰到障礙物時，殘機就會減少1人。而畫面是採斜方強制捲軸方式。並且，要將報紙送到玄關或是郵箱中。如果能在一周內安全傳送，就會在報紙中報導哦！



▲每日太陽報所刊載的優秀送報童。

訂報與沒有訂報的家

訂報者的家是以黃色表示，而沒有訂報的地方，則是以藍色方式表示。有訂報的地方，要盡快傳送，報紙也可用投

擲的哦！這也是遊戲的魅力之一。



▲黃色的家有訂報，這時要小心傳送報紙。



◀送報之前，所顯示的畫面。



◀藍色的家沒有訂報，這時就不需要送報。

進行阻攔的人們

滑板少年



會從畫面中直逼而來，而且，到了萬一遲遲會出現2位以上的滑板少年。

舞者



在開始時只會在這個地方跳舞，不過，到了後來，移動範圍會變大。

喝醉者



會左右搖擺接近而來，不過，由於無法執行迴避，所以要特別小心。

打架的人



在人行道上打架，到了後來就會和好，如到了後來，移動範圍空手揮攻擊。

單輪車



在這路中高速移動的單輪車，在速度方面，甚至比汽車還快。

老太婆



推著購物車在人行道上慢慢移動。這是報紙攻擊的最好對象。

死神



隱藏在石柱的影子中，如果接近時，就會交還而來，是一位送報童哦！

石像男



變成石像的時候，如果接近時，就會高速交還而來。

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
STG
GNP

鬼屋歷險2

スプラッターハウスPART2

英文名稱	SPLATTER HOUSE 2		
參考書籍	90_92		
製作廠商	NAMCO	原作廠商	NAMCO
發售日期	92.8.4	日幣價格	¥5,800

借助新面具的力量，再戰鬼屋歷劫的魔境

在攻擊方法等基本系統方面，與前作一樣，所以，喜歡前作的玩者，也一定可以樂在其中。本款遊戲的魅力之一，就是武器極寶貴。不過在新作中全部更新，而且，在攻擊威力上更為提升哦！

生命制+殘數制的系統

生命值若變成0，就會死去。當殘餘數變成0時，遊戲就會結束。生命值在舞台過關時，會補充2個。不過，最



▶攻擊方法等系統，與前作一樣。

不得超過5個。而殘餘數在一定的分數以上，就會1UP。至於續關方面，最多有5次。



▲如果遊戲結束，就會出現這個畫面。續關數多有5次。
◀以畫面下方的心儀數顯示生命值。要特別注意。

4種攻擊方法

主角利克的攻擊方式共有4種。在站立時是以拳擊攻擊，而蹲下時，就是腳踢攻擊。跳躍中攻擊時，就成為跳躍腳踢。而當跳躍著地的同時，如按方向鈕的下方與攻擊鈕，這時就可向利克所面對的方向，使出強力的滑踢。



▲在一般攻擊時，具有強大的威力，可善加利用。

©1992 NAMCO



▶攻擊方式，這是遊戲最基本的。



▶敵人可發揮攻擊的



▶敵人可發揮攻擊的

精彩的開頭故事

在發生悲劇的3個月後...利克不斷地做惡夢，而惡夢的內容都是沒有解放成功的珍妮魂。這時面具說：「其實珍妮魂還沒死，如果要將她放出，必須要前往隱藏的宅邸。只要到了那裡，應該就可知道復活的儀式。我將助你一臂之力。」於是，利克再度戴上面具.....



▲珍妮魂被封印在死亡世界，目前還活著。

使用秘寶提升攻擊力

特定舞台所落下的秘寶，如果將之裝備時，就可造成比一般攻擊更強大的劍傷。而對於落到地面的秘寶，如果按方向鈕的下方，就可蹲下取得。

至於掛在牆壁上的秘寶，如按方向鈕的上方，也可取得。而受劍落下時，只要再度拾起，就可在此個舞台重覆使用。



▶拾取秘寶，就可取得比一般攻擊更強大的劍傷。



▶拾取秘寶，就可取得比一般攻擊更強大的劍傷。



▶拾取秘寶，就可取得比一般攻擊更強大的劍傷。



▶拾取秘寶，就可取得比一般攻擊更強大的劍傷。



▶拾取秘寶，就可取得比一般攻擊更強大的劍傷。

忍者小飛俠

チキチキボーイ

英文名稱 TIKI-TIKI BOYS

參考書籍 96.97

製作廠商 SEGA

發售日期 92.10.16

原作廠商 SEGA

日幣價格 ¥6,000

以劍與魔法進行戰鬥的雙胞胎兄弟

這款動作型遊戲中的角色，都充滿喜感。而遊戲主要是描寫流淚的王子，為了再建王國，所展開的冒險故事。只要按一次鈕，就會揮劍攻擊，如果連續按鈕，就會出現閃光，進行廣範圍的攻擊。除此之外，還可使用雷電攻擊魔法。跳躍中，也可使出舉盞跳躍的三角跳躍。



▼揮劍並連續按鈕時，劍就會出現閃光。



▼利用三角跳躍，也能擊登到高的地方哦！



◀使用攻擊魔法的美麗照片。

收集秘寶！

在舞台中進行時，會從空中落下提升威力秘寶。還有，王子只要通過特定的場所，就會出現寶箱。如用劍斬切，就會從中出現錢幣等秘寶。



◀王子只要通過特定場所，就會落下寶箱。

體力膠囊



回復體力。有紅色與藍色兩種，紅色的效果較好。

魔法秘寶



增加魔法使用次數的秘寶。會掉到路上。

錢幣



打倒敵人，並切開寶箱，就會出現錢幣。

要選擇哥哥還是弟弟

玩家在進行遊戲之前，必須要在兩位雙胞胎的王子中，選擇其中一人。而兄弟兩人，各具特性，哥哥擅長劍術攻擊，不過，魔法最多只能貯存3

次，而且威力也不強。而弟弟擅長攻擊魔法，最高可以貯存5次，不過，劍的威力較弱，也就是說，兄弟兩人各有優缺點，要由玩家自行決定。

擅長用劍的哥哥



◀劍術高手，也是主角。

擅長魔法的弟弟



◀魔法師，也是主角。

根據名字決定個性

選擇角色之後，接著要決定名字。而根據所選擇的名字，有劍術強強的攻擊型，或是只要取得錢幣，就可變成2倍的得分型等。比方說，如果名為「ガイル」時，就是能使錢幣加倍的得分型。



商店中得到秘寶

當舞台過關之後，就會出現商店的畫面，這時可以根據圖樣的顯示，購買自己想買的秘寶。而在這裡所出現的秘寶，有魔法秘寶，以及藍、紅色的體力膠囊，而這些秘寶，在遊戲進行時也能得到。除此之外，在這裡可買到提升攻擊力的劍，或是提升體力的盾。如果購買寶箱秘寶時，就可進行

續關，不過，由於最多只能取得一個，所以，一定要小心使用。



▲舞台結束之後，就會出現購買秘寶的商店。

沙諾夫

チエルノブ

英文名稱	CHELNOV	製作廠商	DATA EAST
參考書籍	92	原件廠商	DATA EAST
發售日期	92.10.16	日幣價格	¥7,800

必看！沙諾夫穿上戰鬥步兵服的動作

雖然橫軸動作型遊戲並不稀奇，但本款遊戲的最大特徵，就是這種橫軸方式。除了在與頭目進行對決時，是採用靜止畫面，在其他時候，畫面一概採取強制捲軸方式。還有，由於敵人會從畫面的左右出現，所以，沒有任何的喘息機會哦！



▲捲軸會強制向右方行進。要注意障礙物等。

這是沙諾夫的3大動作

首先要了解主角沙諾夫的能力。

當沙諾夫穿上戰鬥步兵服時，就可在行進方向、進行水平、斜上、蹲下攻擊，或是砲彈攻擊。除此之外，他還擅長跳躍。

而對於畫面左側襲擊而來的敵人，可以轉換方向。沙諾夫通常是向畫面右方前進，不過，如果利用按鈕，也能使背躬朝右，並倒著走。

還有，以跳躍方式踩踏敵人的「踩踏攻擊」，另外，按左右方向鈕的同時，只要再進行跳躍，就可進行「回轉攻擊」，攻擊上下左右方的敵人。



▲基本動作「跳走」，可對付後方的敵人，或轉到頭目後面。



有攻擊！

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

地方。

6種武器與秘寶

在遊戲中如果用砲彈攻擊敵人，有時會落下武器或秘寶。只要取得秘寶，就可提升能力，進行各種攻擊。武器與秘寶各有6種種類，還有，每種武器各有3種UP秘寶，只要能得到UP秘寶，就可提升威力。



動力分銅



能源迴力鏢



飛鐵球



赤城山飛彈



光子力光線



光輪

▶ 能提升威力。

▶ 威力十分強大。

▶ 速度很快。

▶ 會沿著軌道彈出來。

▶ 3方同時攻擊敵人的手。

▶ 自動追蹤敵人。

▶ 自動追蹤敵人。

▶ 自動追蹤敵人。

秘寶一覽表

UP秘寶(黃色)	UP秘寶(藍色)	UP秘寶(紅色)	UP秘寶(綠色)	UP秘寶(紫色)	UP秘寶(橘色)
提升射擊距離、連射能力。	提升射擊距離與UP秘寶(黃色)。	提升射擊距離與UP秘寶(藍色)。	提升射擊距離與UP秘寶(綠色)。	提升射擊距離與UP秘寶(紫色)。	提升射擊距離與UP秘寶(橘色)。
美國錢幣	日本錢幣	英國錢幣	法國錢幣	德國錢幣	義大利錢幣



ROM SM

音速小子2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

英文名稱	SONIC 2		
參考書籍	93, 96, 99		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.11.21	日幣價格	¥6,800

玩「音速小子」所必須知道的事情

這款遊戲的特徵之一，就是採用高速捲軸的動作型方式。在速度方面比前作還快，而且，必須要在限定的時間內通過舞台才行。而每個舞台分成前半部份與後半部份。在後半部份會出現頭目，只要將之打

▶ 加入了新的要素，屬於高速動作型遊戲。

倒，舞台就可過關。



巧妙利用 5 種秘寶

音速小子如果得到秘寶，就可提升威力。秘寶方面共有無敵或提升速度等 5 種。秘寶會在舞台的各處出現，而且也會出現在不容易察覺的地方，一定要小心尋找哦！



▲ 利用秘寶成為強力的音速小子。這時要盡量前進。

5 種秘寶

圖鑑	可以得到 10 種圖鑑的秘寶。
防護罩	會形成防護罩，防止攻擊。
無敵	一定時間成為無敵狀態。
速度	音速小子的速度會變快。
1 UP	增加 1 個殘機數。

只要巧妙得當的運用音速小子的這個回轉攻擊，要打敗首領「X博士」真是輕而易舉。



強敵 X 博士

「2」在基本上也要收集圓環

在「音速小子 2」的舞台中，會出現圓環。而在各舞台的前半、後半終點前，如果能收集 100 個以上的圓環，就可 1 UP。這樣的設計與前作一樣，而且，在舞台的前半段，較容易收集到。

還有，在「2」中還會出

現一位同伴「麥魯斯」，他與音速小子一樣，擁有相同的動作。當 1 人進行遊戲，會以子機的方式登場。而這位角色也會將敵人打倒，或是收集圓環，而且，這位角色也可利用 2 P 控制器進行操作。



▲ 新設計的「高速回轉夾道」，可以緊急加速。



▲ 收集圓環，增加音速小子的殘機數，這點相當重要。

新加入音速家族的可愛伙伴

今回新加入的音速伙伴，跟音速小子一般，都能運用高速跳躍、回轉，且能用尾巴飛行，真是令人期待啊！



▲ 這種可愛的造型，他（她）到底是男？還是女的呢？
◀ 新加入的伙伴，會跟隨音速小子行動，十分受用。

動作最快的遊戲



▲與前作相比之下，音速小子較大，而且更容易操作。

這回的「2」中，也是與前作一樣，以高速動作方式為基本概念。由於從4M增加為8M的容量，所以，在攻擊方面也新加入了回轉加速等方式。在前作中獲得好評的難關，這回也有保留下來，除此之外，還加入了一些新的設計。

有2種遊戲模式

新系統的遊戲模式有2種。首先就是「1 PLAYER」，其中主要是操作音速小子，而其後的麥魯斯會自動追尋而來。在這個時候如果使用2P的控制器，也能夠操作麥魯斯。這樣，就可彼此協力進行遊

戲。而第2個模式就是「2 P PLAYER VS」。這時是上下分割畫面，而音速小子與麥魯斯必須在10個特定的區域，彼此競賽。

1 PLAYER

也能操作麥魯斯



▲「1 PLAYER」模式。音速小子的後面是麥魯斯。



▲2人用的控制器可以自由操作麥魯斯，與朋友一起合作。



▲上下分割畫面的「2 PLAYER VS」模式。1P是上半部畫面的音速小子，而2P是下部畫面的麥魯斯。

音速小子的攻擊

音速小子的攻擊方式，除了前作中的回轉攻擊之外，還加入了新的技巧。那就是回轉加速。當音速小子在蹲下時，如果按鈕的話，就會以蹲姿的狀態進行回轉加速。在狹窄的

回轉加速



▲身體回轉但還沒前進，這時由於摩擦會出現煙霧。

坡道上如果使用這種方式，就可加速前進。而麥魯斯的攻擊方式，同樣也是回轉攻擊與回轉加速。不過，有一點非常可惜的是，「新側路」的技巧，並沒有採用。

音速回轉攻擊



▲與前作一樣，身體呈圓形的基本攻擊方式。

各種難關

在這回的新作中，出現許多陷阱。而前作中深獲好評的360度輪理等，也會再度登場，除此之外，還加入了一些新的難關，其中包括了跳躍台或加速裝置等。如果能抓住繩索

等東西，就可打開門等，而繼續前進。這就有如前作中的機關。還有，前作中的水中場面，也在「2」中登場。如果缺氧就會死去哦！

水中

加速裝置



▲「2」中也會出現水中場面。由於有浮力，不容易移動。



▲紅色箭頭的上方有回轉轉軸，只要碰觸，就可加速前進。

跳躍台

螺旋狀輪盤



▲利用跳躍台，然後向上飛行，相當管用。



▲由於成為螺旋狀，如果不小心在途中會落下。

超級格鬥戰士

パワーアスリート

英文名稱	POWER ATHLETE	原作/編劇	KANEKO
參考書籍	99	日幣價格	¥8,500
製作廠商	KANEKO		
發售日期	92.11.27		



在世界各地戰鬥，目標是世界冠軍

這款「超級格鬥戰士」遊戲，是最近相當流行的格鬥動作型遊戲。角色由於有體力測定器，只要體力先消失的一方，就算失敗。勝負是採3戰2勝制，只要先取得兩場勝利，就可向接下來的比賽挑戰。



▶ 4人遊戲時有格鬥技巧進行戰鬥。

善用各種技巧

在基本技巧方面，有拳擊與腳踢方式，除此之外，還有投擲技或跳躍等。而每一位角色都有各自的必殺技，比方說喬會在兩手掌中運氣，並向前攻擊「氣孔拳」，而且，還可向斜前方跳躍，並利用「超級腳踢」，將跳躍中的敵人打倒。



▶ 投擲技法比一般攻擊能夠造成更大的創擊。

由對戰中磨練技巧

在1人進行遊戲時，只能操作喬，不過，在對戰遊戲時，可從8位角色中自由選擇。而對戰時，必須掌握各角色的特色。



▶ 也可研練各角色的技巧。



▶ 平常無法看到的戰鬥方式，也可在對戰遊戲中實現。



▶ 對戰時，除了角色之外，也能選擇舞台哦！

©1992 KANEKO

<p>JOE</p> <p>1人遊戲時的主角，美國籍。是一位正統的格鬥家，可與任何的角色對戰。</p>	<p>REAYON</p> <p>8人當中，唯一的女性格鬥家。國籍是泰國。動作敏捷，可擾亂敵人並進行攻擊。</p>
<p>GAOLUON</p> <p>中國拳法的高手。會使用飛行道具或空中投法等攻擊方式，是位實力派的格鬥家。</p>	<p>NICK</p> <p>西班牙的格鬥家。會使用刀子等攻擊方式，而且，防禦上幾乎沒有任何漏洞。</p>
<p>BUOH</p> <p>日本的格鬥家，會使用日本古老的武術，會士、忍術等，威力十分強大。</p>	<p>BARAKI</p> <p>生長在非洲的野生環境，全身充滿野性。會用旋轉攻擊或是投擲火焰等。</p>
<p>WARREN</p> <p>美國夏威夷出身。攻擊距離雖然不長，但會在瞬間接近攻擊而來。</p>	<p>VAGNAD</p> <p>蘇聯的硬漢。雖然速度並不快，但由於攻擊力強大，可在瞬間使對方重創。</p>

米老鼠和唐老鴨

ミッキー&Donald

英文名稱	MICKY & DONALD	製作廠商	SEGA
參考書籍	99_101	零售價格	¥6,800
發售日期	92.12.18	日期價格	

共由5個充滿變化的回合所構成

遊戲共由5個回合所構成，而每個回合中，又有3個舞台以及獎金舞台。在頭目舞台中，不是捲軸方式，而是固定畫面，在各回合的最後，會出現頭目。只要能將頭目打倒，就可記住在下個回合中，所需要的特殊魔法。



▲序章畫面。米老鼠等人被吸入不可思議的箱子中。

幫助冒險行動的5種秘寶

秘寶共有5種。體力方面可利用糖果或蛋糕進行回復。而秘寶有時會放在袋中，或是直接出現在明顯的地方。



▲米老鼠取得變成飛船的撲克牌。

▶秘寶有時也會放在袋子中。不過，裡面到底放着什麼？



▲使用秘寶的火箭火花。畫面相當漂亮。

秘寶一覽表介紹

力就會回復1格。	糖果、蛋糕時，體力就會回復1格。	當道具的秘寶。相當有用。	蛋糕、可使體力完全回復的秘寶。相當有用。	體力、可以增加1人。也就是1UP的秘寶。	撲克牌、一定的時間內，是屬於無數狀態。
					火箭火花、可將畫面內的所有敵人打倒。

根據操作的角色，舞台也會改變

本款遊戲的特色，就是舞台的構成。其實，根據所操作的角色，從第2個舞台開始，就會完全不同。也就是說當舞台1結束之後，米老鼠、唐老

鴨或2人進行遊戲時，就會在不同的舞台中進行。而且，有些秘寶，必須要2人協力才能取得哦！



▲舞台1的最後。



只有唐老鴨時

▲唐老鴨向枯葉森林前進。



只有米老鼠時

▲米老鼠向開花的森林前進。



2人遊戲時

▲2人同時向地下的坑道前進。

打倒各舞台的頭目，可學會特殊魔法

在回合的最後，只要能將頭目打倒，就可得到寶箱。其中有寫著特殊魔法的魔法書，而這個特殊魔法可以在下個回

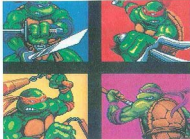
合移動時使用，由於特殊魔法在使用時，必須特定的地點，只要來到那個地方，就會自動唸咒文哦！



▲只要能將頭目打倒，就可得到秘箱。其中有魔法書。



▲魔法書中，寫著在下個舞台所使用的特殊魔法。



ROM SM

忍者龜

TMNT~リターン・オブ・ザ・シュレック~

英文名稱	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES		
參考書籍	98, 100		
製作廠商	KONAMI CO. LTD	原作廠商	KONAMI CO. LTD
發售日期	92.12.25	售價價格	¥6,800

忍者龜華麗的技巧在MD版中登場！

這款生命制的格鬥動作型遊戲，是柯拿米第一次加入MD版的作品。而遊戲的最大魅力，就是可以使用速度感十足的連續技巧，以及痛快必殺技。角色共有4位，可自由選

▶序幕畫面的場面，看起來相當恐怖……

擇，而序幕畫面完全採用了動畫的視覺畫面。



以華麗的技巧進行攻擊！

在本款遊戲中，有攻擊、跳躍、突進等3種類型的按鈕，而根據按鈕的順序，以及組合方式，可使用各種技巧。在



▶揮砍敵人並掉到地面的技巧，也能給予周圍的敵人劇擊。



▶取得威力極強的能量攻擊，就可使用強力連續技。



©1992 KONAMI

跳躍時，根據跳躍的高度，技巧也會有變化。在此請大家仔細看看。



▲跳躍中進行攻擊的技巧，根據跳躍的高度，有4種變化。



▲在突進時所使用的技巧，照片中的是滑躍。



▶連續攻擊敵人，最後就會出現此技巧。

向邪惡挑戰的正義忍者龜們

玩家在遊戲開始時，可從4位角色中進行選擇。而每一位角色，都有「移動速度」、「攻擊範圍」、「攻擊力」的設定，而且，各有特色。所能使用的技巧大致相同，但不同的角色，在使用技巧時的姿勢都不一樣。



▲角色選擇畫面，長相都一樣，但能力上各有差異。

從4人當中選擇遊戲角色



多那泰羅

以棒子當武器進行戰鬥，攻擊範圍最廣，但速度最慢。



達文西

攻擊範圍或移動速度都相當平均，用武士刀當武器。



拉斐爾

移動速度最快，使用三叉戟，攻擊範圍很小。



米開朗基羅

能力與達文西差不多，武器是雙槓。

2人同時遊戲

在本款遊戲中，即使2人同時進行遊戲，敵人的數目也不會增加，所以，能夠輕鬆前進。而且，由於同伴的彼此協力，因此，可以不斷攻擊，並將敵人打倒。



▲戰力增加一倍，可輕易殲滅。

大野獸

タズ マニア

英文名稱 TAZ MANIA

參考書籍 301

製作廠商 SEGA

發售日期 92.12.25

原作廠商 WARNER BROS. INS

台幣價格 ¥6,800

就有如是動畫一般，主角有3種攻擊方式！

這是一款採取劍擊制的正統動作型遊戲。不過，光看主角達茲生動的動作，就已覺得很過癮。還有，遊戲的表現方式，充滿美國式幽默，這與一般的動作型遊戲，有不同的氣氛哦！



▲會陸續出現美式角色。

3種攻擊方式將敵人打倒

達茲可以使用3種攻擊方式。而其中最常使用的，就是龍捲攻擊。在使用這種攻擊時，是處於無敵的狀態。所以，可用身體撞擊方式將敵人打倒。還有，在跳躍中還可在空中移動。吹火攻擊時，必須要吃下秘寶的辣椒，這樣就可用火焰將敵人打倒。而踩踏攻擊必須利用跳躍方式，這樣才能踢倒敵人。



▲跳躍方式，從敵人的頭上落下。不過，有時並不管用。

龍捲攻擊



▲這種狀態就可高速移動，並將敵人打倒。

故事

某天，貪吃鬼達茲從父親的口中，聽到這樣的故事。

「很久以前，在這個島上棲息著能夠產生巨蛋的鳥。而且，這些巨蛋還隱藏在某處。」



▲吃下秘寶的辣椒時，就可以火焰攻擊。



達茲聽到這個故事後，便展開搜尋巨蛋的旅程。

登場秘寶一覽表

達茲只要吃下秘寶，就可產生效果。不過，在這些秘寶中，如果吃下像爆彈的秘寶，有時反而會受創。



秘寶
吃下所得到的

1UP

增加一位達茲，一定要取得。



續關

增加一次續關次數的秘寶。



雞肉

體力回復秘寶。業者加利用。



星星

一定時間內，處於無敵狀態。



爆彈

吃下時就會爆炸而造成創擊。



辣椒

使用火焰攻擊，威力十分強大。



毒草

與爆彈一樣，只要吃就會受創。



主角達茲的獨特動作

達茲可以搬運東西。當要移動到高的地方時，就可搬運東西，並將之當做台子。還有



吃下爆彈引起大爆炸，這裏是美式幽默。

·如果吃下秘寶的爆彈，就會引起大爆炸，而全身焦黑。



▲看起來相當慌慌的達茲，在前方有什麼呢？



▲只要10幾秒都不操作，就會相當結果，實在是沒有耐心。



▲達茲的動作，看起來相當可於。

格鬥四人組

ペア・ナックルⅡ

英文名稱 BARE KNUCKLE Ⅱ

參考書籍 100

製作廠商 SEGA

原作廠商 SEGA

發售日期 93. 1. 14

日幣價格 ¥7,800

「格鬥四人組」，再度進化登場！

這回的舞台，主要是設定在將X先生打倒的一年後。阿庫耶魯雖然曾將X先生打倒，不過，這回他再度累積實力，並展開復仇行動。他先強行綁

架了亞達姆，然後，使都市再度陷入恐怖之中，於是亞達姆的朋友馬庫斯與弟弟亞德，尋求阿庫耶魯與布蕾伊絲的協力，一起對抗邪惡勢力。



▲本作中的新登場人物，實在令人懷念。

威力強大的電擊鞭！



▲如使用一般的鞭子就太遜了。這時是使用電鞭，還可看到電擊後的特效哦！



▲下雨的表現比前作還好？

©1992 SEGA

選擇的角色成為4人

資料容量方面是前作的4倍，也就是說「格鬥四人組」採取了16M的大容量。在遊戲內容方面，基本上與前作相同

。不過，由於採用了大容量，所以，還是做了許多改良，相信必定能帶給玩家超越前作，更強更好的震撼感受。



▲這種這種畫面以及角色，E.G.M.與前作一樣，是古代迷的三件寶。

前作中能選擇原來是整官的亞達姆、阿庫耶魯、布蕾伊絲等3位角色。而在這回的「格鬥四人組」中，雖然取消了亞達姆，但新追加了摔角手馬庫斯與亞達姆的弟弟亞德。這樣，就有4位角色可供選擇。而這4位角色，都有各自的

特色與技巧哦！



格鬥三人組



格鬥四人組



內容豐富各種技巧！

這回將為各位介紹各角色的代表技巧。而除了這裡所介紹的技巧之外，角色們還會使用一般的跳躍、連續技、或是抬起刀子、棒子進行攻擊等，雖然都是一些小技巧，但如果要全部介紹，卻有很多哦！

還有，在操作方面的解說，A 鈕=必殺技（使用時會減少體力），B 鈕=攻擊、C 鈕=跳躍。還有 B+C 鈕可拉擲武器，如果一直按著 B 鈕，還可使用連續技哦！

這只是 1 種技巧的類型哦！

細膩的動作





阿庫耶魯

這是本遊戲系列的主角。外表或技巧更像前作的利夫（？）。跳躍力較差，但動作沒有缺點。

POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆
SPEED ☆☆☆
JUMP ☆☆☆
STAMINA ☆☆☆

跳躍抓

反身摔

2 段腳踢

龍形翼

上勾拳

龍形拳



布蕾伊斯

雖是女性，但各方面能力平均，與前作一樣，是最容易使用的角色。而且，有很華麗的動作哦！

POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆
SPEED ☆☆☆
JUMP ☆☆☆
STAMINA ☆☆☆

落拳打

後掃腳

猛擊

回轉投擲

飛躍白翼

圓舞腳

氣功掌



亞德

以摔角技為主，在攻擊上威力十分強大。動作出戲感，但移動速度慢，這是最大缺點。

POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆
SPEED ☆☆☆
JUMP ☆☆☆
STAMINA ☆☆☆

後腳踢踹

德式摔角

內電結擊

原子摔

劇倒

轟炸回旋轉

閃電衝擊術



艾迪

亞德的弟弟。可用滾輪拳快速移動，但缺點是威力不強。不過，用騎馬拳快感十足哦！

POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆
SPEED ☆☆☆
JUMP ☆☆☆
STAMINA ☆☆☆

騎馬拳

抓頭投擲

滾輪拳

雙斧踢

蝶旋踢

致命拳

S
T
G

A
C
T

R
P
G

S
L
G

A
V
G

S
P
G

P
N
G

邪神

邪神ドラクンス

英文名稱 RISKY WOODS

參考書籍

製作廠商 EA VICTOR

原作廠商 ZEUS SOFT

發售日期 93. 2. 19

日幣價格 ¥7,800

利用咒文的曲調將僧侶救出！

這款動作型遊戲採用了劇
集制與時間制。主角會以跳躍



或武器進行攻擊，而且，還可
利用蝙蝠提升武器威力。遊戲
的目的是要將舞台內的守衛打
倒，並救出石像中的僧侶。不
過，如要將守衛打倒，就必須
吹奏詛咒的曲調才行。

◀目的是要救出各舞台的僧侶。
操作感覺相當通順。

5種武器有3個階段的威力提升

主角可以裝備5種武器。
當守衛被打倒時，就會從天上
落下秘寶（秘寶會變更），如
果不斷取得相同的秘寶，還可
做3階段的威力提升。不過，
在威力提升到一半時，如果變
更武器，就會回到初期狀態。



▶打倒守衛，就會出現秘寶。

5種武器

提升武器威力時，就可增加
攻擊力，不過，最好是能夠裝備
數件。

魔法短刀



▶最初裝備的武器，
可對前方攻擊。

早晨之星



▶旋轉的同時，向
前方進行攻擊。

火球



▶火球在旋轉的同時，
向前方攻擊。

迴力鏢



▶巨大的聲浪，向
前方以風刺方式攻擊。

戰斧



▶向前方飛行之後，
還會飛到後面。

收集防護環、裝備鎧甲

收集敵人所落下的防護環，
這時主角就可裝備鎧甲？不
過，如果受到攻擊，而使防護

環減少一定數量時，鎧甲就會
消失。



銀鎧甲

▶5個紅可變為
劍鎧甲。



黃金鎧甲

▶5個藍可變為
白金鎧甲。

打倒守衛救出僧侶！

舞台過關條件是將石像中
的僧侶全部救出。還有，在舞
台內會設置守衛，一定要將之
打倒才能前進。

首先在舞台內收集2個手
環，並攻擊守衛。守衛會出現
4個方向的新頭，這時就要吹
奏曲調。如果依據箭頭方向，
按方向鍵輸入，就可將守衛打
倒。

用曲調打倒守衛

在每一個舞台中，有2~
3個變成石像的僧侶。如果不
將他們全部救出，即使到了出
口，也會回到舞台最初的地方



▶手環收集到
2個，攻擊守
衛。



▶將石像
變為武器攻擊，



▶按箭頭
方向，讓想
用的方向



▶這時石像就會裂開，而從中
出現僧侶。



▶這時，就可將守衛打倒。武器
秘寶會在這時出現。

蝙蝠俠大顯神威

バットマン・リターンズ

英文名稱 BATMAN RETURNS

參考書籍 105

製作廠商 SEGA

原作廠商

DC COMICS INC.

發售日期 93. 2. 19

日幣價格

¥6,800

這回有兩位強敵襲擊蝙蝠俠

與電影相同的兩位強敵登場！

在本款遊戲所出現的頭目，就是電影「蝙蝠俠大顯神威」的企鵝與貓女。貓女的動作

就像貓一樣，十分敏捷，而企鵝會利用手中的雨傘進行攻擊。



▲貓女的後空翻攻擊。



▲企鵝利用雨傘進行攻擊。



▶企鵝為了要打倒蝙蝠俠，成會派來大量的手下的兵。

蝙蝠俠的主要動作

蝙蝠俠的基本動作是跳躍與拳擊。如果是蹲下攻擊，也可用腳踏。除此之外，還可使

用5種特殊武器。對於跳躍無法到達的地方，也可利用繩索攀擊。



▲基本攻擊是拳擊。



▲利用繩索攀擊。



這款動作型遊戲，目的是一邊將街道上所出現的敵人打

倒，一邊攻擊前進。攻擊方面主要是使用拳擊或特殊武器等。除此之外，還可使用跳躍或繩索等方式。敵人是企鵝所率領的馬戲團團員以及貓女。所以，會出現以機械攻擊的小丑或是特技人員。

◀蝙蝠俠的跳躍再度展開。

蝙蝠俠的特殊武器

小蝙蝠鐘



會朝四方飛行。當與敵人有點距離時，可以發揮效力，不過由於較小，威力並不強。



大蝙蝠鐘



當與敵人有點距離時，可以發揮效力。而且，與小蝙蝠鐘不同的是，可以追擊敵人。



膠囊



有如是指彈一般。是本款遊戲的獨創武器。



蝙蝠槍



向側方直接攻擊的武器。由於前後有箭頭，所以可以突破牆壁，並將之破壞。



蝙蝠群集



大量的蝙蝠進行攻擊。由於數量很多，威力十分強大，可輕易將敵人打倒哦！





ROM 4M

大魔神

マジンサーガ

英文名稱			
參考書籍	103, 105		
製作廠商	SEGA	原作廠商	ダイナミック企画
發售日期	93. 2. 26	日幣價格	¥6,800

利用劍術將敵人打倒的動作型遊戲

魔神Z的武器是劍。也就是說，要利用劍將生化獸軍團打倒。除此之外，由於本款遊戲是1P專用，所以，採用了生命制與殘機制併用的系統哦！

▶將出現的敵人打倒，才能前進。



採用M J—40系統

這款遊戲的最大特色，就是採用了M J—40系統程式。而這種方式主要是以角色的各部份分開製作，然後再進行組合，所以，在動作上相當真實。還有，由於一個動作有20種以上的類型，使動作的表現上更為磅礴哦！



▲2個巨大身軀行走的動作，請注意胸部與腿部的動作。



◀生化獸軍團的動作相當細緻。

▼動作十分真實，這樣的設計方式實在太棒了。



©1993 SEGA

小魔神與大魔神2種模式

在各回合中，有用小角色在橫捲軸畫面進行的小魔神，以及使自己的角色巨大化，並與頭目進行戰鬥的大魔神模式。在操作方面，這兩種模式有些差異。

▶如此種式的程度，幾乎是重疊在一起。



◀以小角色進行戰鬥的小魔神。

▶以大魔神與頭目進行戰鬥。

輔助魔神的秘寶

在小魔神的地圖上，會出現得分或回復生命值的秘寶。秘寶共有6種，在此我們將為各位詳細介紹。

秘寶一覽表

秘寶圖示	秘寶名稱	效果說明	秘寶圖示	秘寶名稱	效果說明
	砂金	取得時，可以得到1000分。當然，這並不是很重要。		水晶	可以得到5000分。所以，一定要全部取得。
	生命秘寶	可回復某個程度的生命值。全滿時，就沒有取得的必要。		超級生命秘寶	可使生命值完全回復。一定要善加利用哦！
	無敵秘寶	一定的時間內，會呈現無敵狀態。但不可落入陷阱中。		1UP秘寶	使角色1UP。在擊殺遊戲中，只會出現幾倍。

鬼屋歷險3

スプラッターハウスパート3

英文名稱	SPATTER HOUSE 3		
參考書籍	105		
製作廠商	NAMCO LTD	發行廠商	WAMCO LTD.
發售日期	93. 3. 19	日幣價格	¥6,800

具有變身能力的恐怖格鬥動作型遊戲

「鬼屋歷險」的最大賣點，就是畫面的表現相當詭異。主角利克具有提升威力的變身能力，除此之外，還追加了可以對怪獸進行投擲的攻擊等。在「目」中由於時間非常重要，而且，根據過關的時間，故事會不斷有變化哦！



▲散發着恐怖氣氛的宅邸，這也是戰鬥的舞台。

在房間內的秘寶

對利克有幫助的秘寶，會在房間中滾動，如果取得，將對戰鬥有很大的幫助。而這些秘寶，包括了回復生命、或是可以直接攻擊的武器等。而在

武器方面，有刀刃類型，或是可以進行投擲的磚塊，還有，有時將怪獸打倒，也會出現秘寶哦！

貯存靈力變身//

在遊戲畫面的左下，有威力測定器。這時，根據所獲得的威力石，就可增加靈力。而如果貯存靈力，就能自由變身，一定要善加利用。



A 威力測定器

這個白色的測定器，表示靈力的數值。只要能取得威力石，就可增加並進行變身。

B 生命測定器

這個紅色測定器，表示生命的數值。如果受到攻擊就會減少，成為0時，就會死亡。

武器

武器可以分成3個系統，有鈍器系、刀刃系以及投擲系3種，而刀刃系的威力最強。

回復秘寶

共有3種回復秘寶，其中包括了生命回復秘寶、靈力回復秘寶，以及1UP秘寶。



▶沒有進行變身時的樣子。

▶這威力石。

▶擊倒身體，準備變身。

▼變身之後的姿態，上半身的衣服破損，露出結實的肌肉。



小叮噠夢冒險

ドラえもん 夢どろほうと7人のゴザンス

英文名稱 DORAEMON

參考書籍 103,106

製作廠商 SEGA

原作廠商 小學館

發售日期 93. 3. 26

售價價格 ¥6,800

超人氣小叮噠為造形的動作遊戲

這是一款以小叮噠為主角的橫捲軸動作型遊戲。小叮噠必須使用 6 種秘密道具，在 7 個舞台中前進，而在使用秘密道具時，小叮噠會開始說話，配音人員是大山忍代先生。



▲橫捲軸的動作型遊戲。



▲小叮噠開始說話。

移動

如要取得置於高處的秘密道具，就可使用這種方式。如一直按著方向鍵的下方，並按跳躍鍵，就可進行大跳躍。



▲有些地方一定要用跳躍方式。

衝擊槍

可以麻痺敵人，使之無法行動。而麻痺的敵人，可用突進鈕進行投擲。



▲以遠射方式麻痺敵人。

利用衝擊槍進行麻痺攻擊

以方向鍵移動。而 A~C 鈕可以進行突進、跳躍、攻擊等簡單操作。當使用「竹蜻蜓」時，可利用方向鍵上下左右自由移動。



突進

當一直按著突進鍵，如果再按方向鍵的左或右方，就可快速移動。



▲以快速突進方式通過。

©1993 SEGA

跳躍

以方向鍵的左右進行移動。如果取得秘密道具竹蜻蜓，就可上下左右自由移動。



▲以竹蜻蜓自由飛行。

善用秘密道具進行攻擊



▲出現子機，攻擊力加倍。



▲以戰鬥發條攻擊前進。

小叮噠的 6 種秘密道具

	星星晶片 收集 7 個，就可 1UP。		戰鬥發條 可用身體撞擊將敵人打倒。
	小叮噠餅乾 取得 1 個，就可 1UP。		時間停止 可使時間停止，使敵人暫停。
	竹蜻蜓 可在天空飛行的秘密道具。		寶貝機器人 後方出現分身，攻擊力加倍。

神界

ゴッズ

英文名稱	GODS		
參考書籍	103		
製作廠商	PCM COMPLETE	著作廠商	THE BITMAP BROTHERS
發售日期	93.3.26	日幣價格	¥8,800

利用秘寶，通過充滿陷阱的舞台

本款遊戲是根據希臘神話的質拉克雷斯傳說所製作而成



的。玩家需要操縱質拉克雷斯，使世界回復和平。必須向4位宙神所控制的4個世界挑戰。而質拉克雷斯要利用秘寶，將出現的敵人打倒，並通過4個世界。

◀ 玩家需要操縱的質拉克雷斯，最初時沒有任何的武器。

得到所落下的秘寶

取得寶石就可換取金錢。這時，就可利用貯存的金錢，購買秘寶。在購買秘寶時，必須要召喚商人才行。



▲ 商人走來，並與質拉克雷斯交談時，就會變成秘寶商店畫面。

賺取金錢購買秘寶



在迷宮上，有時也會落下秘寶或寶石。打倒敵人，就會留下秘寶或寶石。還有，如果打開關閉的門，其中也會隱藏有秘寶或寶石哦！



能夠選擇各種攻擊方法的秘寶

遊戲中的秘寶，幾乎都是屬於攻擊性質。而有些秘寶，也能夠合併使用。根據所拾獲

的秘寶，玩家可以自由選擇自己所喜歡的攻擊方式。

<p>火球</p> <p>可與刀子等武器，合併使用。</p>	<p>刀子</p> <p>裝備的武器中，威力最弱。</p>
<p>狩獵刀</p> <p>針對敵人方向，自動追蹤的武器。</p>	<p>手裡劍</p> <p>比刀子稍而強力的武器。在序盤中可得到。</p>
<p>防護罩</p> <p>在一定的時間內，處於無敵狀態的秘寶。</p>	<p>鎗矛</p> <p>比手裡劍稍而強力的武器。在中盤可得到。</p>
<p>擴散射擊</p> <p>共有3種，會改變武器的發射角度。</p>	<p>矛</p> <p>最強力的武器。也可與護盾合。</p>



ROM 4M

忍者蛙

バトルトード

英文名稱	BATTLETOADS		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	RARE LTD.
發售日期	93. 3. 26	日幣價格	¥6,800

每個舞台都有不同的系統與動作

本款遊戲在基本上是用拳擊與腳踢方式，將敵人打倒。而每個舞台由縱橫 3 D 方式構成，相當具有特色。在攻略方面，每個舞台都不同，使得遊戲進行更富有變化。



▲黑袍皇后不及魯的雷普，已送到忍者蛙手中。



▲極端為主的門河，是具體的戰鬥河。



▲「巴德博士冷靜的作出作戰計畫，忍者蛙開始進行戰鬥。」

2 人遊戲要彼此協力

2 人同時進行遊戲時，一定要有團聚合作精神。只要有一方死亡，就必須從起點重新再來，這點要特別注意。



▲「這特「秀」的黃色美蛙是」



▲不小心撞到同伴，但還是可以得分。



▲2 人聯合使用電擊，這才是最棒好喻！



▲分佔前後攻擊，享受二人命力破關的樂趣。

連續攻擊打倒敵人

基本的攻擊方式是拳擊。而按攻擊鈕時，就會以跳躍→腳踢→完結等方式運行，而當

在完結時，手或是腳可將敵人打出畫面之外。還有，連續攻擊時，可以得到獎金分數。

身體撞擊

很快地按兩次相同方向的方向鈕時，就可運行身體撞擊。這時如按攻擊鈕，就可運行強力的撞擊攻擊。



▲此種向來的敵人，用拳擊攻擊。



▲這是各種身體撞擊法之一的弱點撞擊。



▲、也會運行攻擊。

棒、其他的攻擊

在打倒特定的敵人時，會落下棒子或刀子。只要能將之拾起，就可運行強力的攻擊。



▲拾起棒子不斷攻擊，就可將敵人打倒。



▲坐在龍背上，用火



▲結束！巨大腳踢發揮強大威力。

怪獸超人

ウルトラマン

英文名稱	ULTRAMAN		
參考書籍			
製作廠商	MA-BA	原作廠商	円谷プロ
發售日期	93. 4. 9	日常價格	¥5,800

利用拳擊、腳踢、光線技將怪獸打倒

在這款「怪獸超人」遊戲中，玩者必須操作由M78星雲而來的超人戰士，將10隻怪獸打倒。

基本上只要怪獸的體力（畫面下方的威力測定器）變成0時，用史貝修姆光線，就可將之打倒。連叫聲都忠實再現哦！

▼每個舞台的場景都會改變。



以一般攻擊減弱怪獸威力

為了要減弱怪獸的體力，就必須要用拳擊或腳踢進行攻擊。雖然僅到使用時，威力並不強，但經過組合使用，就可使敵人受創哦！



▲這個拳擊技擁有50隻印像象的力量。真的嗎？

▼舉起怪獸，並將之投向地面。在下V上時常出現哦！



▲被稱做是超人的三重腳踢，威力強大的腳踢攻擊。



▲跟躍中的空手道，威力強大。

戰鬥有3分鐘的限制！

大家都知道初代超人只能在地球上待三分鐘。所以，在遊戲中與怪獸戰鬥時，也以3分鐘為限。當時間還剩1分鐘時，彩色計時器就會開始閃爍，這時就要特別注意。還有，即便已過了3分鐘，也能續關2次。而且，每50000分還可再增加1次的續關哦！



▲彩色計時器開始閃爍，一定要加油哦！

貯存力量使用光線技

光線技全部有5種，其中有強力光線、攻擊光線、超人光線、史貝修姆光線等攻擊系，以及超人防護罩的防禦類型。不過，如果要進行光線技，必須要貯存能源才行，還有，每一種光線所需要的能源量都不同哦！



▲有時怪獸能夠避開光線。

光線技一覽表

強力光線	攻擊光線	超人光線	史貝修姆光線	超人防護罩
可以進行連射的破壞光線。	從右腕所放出的強力光線。	別稱八雲光輪。圓形的光波。	正與負的能源所產生的熱線。	可防禦敵人攻擊的防護罩。

餓狼傳說™

ROM 12M

餓狼傳說

餓狼傳說～宿命の闘い～

PRESS START BUTTON

宿命の闘い

TM 1991 SNK

© TAKARA CO., LTD. 1993

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

英文名稱	PATAL FURY 2		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SNK
發售日期	93. 4. 23	日幣價格	¥8,800

格鬥技的祭典開幕！誰是世界上最強的男人！？

「餓狼傳說」有格鬥動作型遊戲的貴花田之稱。且曾在去年11月，移植到SFC版中。不過，在這款MD版的作品中，雖然減少了敵人角色的數目，但臨場感或操作性更為優秀。還有在1P遊戲時，還可

必殺技大公開

與其他的主角進行戰鬥。



格鬥的宿命

在街頭打手傑夫、波卡特死後的10年，紐希斯城完全落入基斯·哈瓦特的手中，而且，由他所支配。而傑夫的兒子泰瑞與安迪在完成修行之旅後，回到這裡時，遇到了要參加「

格鬥之王」大賽的東丈，於是，他們就前往這裡參加都市究極的基斯。



理查·梅亞



他是個使用強力足球的格鬥技專家，為了使台劇的技藝能發揚光大而上場比賽。

- ☆強球踢
- ☆反轉揮
- ☆愛國者回轉攻擊
- ☆驚人格鬥技

麥克·馬克斯



他曾經是世界重量級拳王，但是轉向街頭格鬥發展，其武器是那雙強力鐵拳。

- ☆快速直拳
- ☆暴風腳拳
- ☆腳力攻擊
- ☆炸彈踢

達古·金克

是僅使用馬戲團攻擊的龐克小子，曾被泰德所打敗，苦練之後，為了雪恥而上場。

- ☆加農球攻擊
- ☆回轉攻擊
- ☆背後空揮
- ☆合後投球



萊登



直屬基斯的摔角手，他以前是正統派的摔角手，但為了同伴而投身黑箱格鬥界。

- ☆毒霧
- ☆十字鎖
- ☆新攻擊

唐葫蘆



他是個太極拳高手，他把一生的絕學傳給柏格的父親，這次是為弟子復仇而來的。

- ☆氣孔拳
- ☆旋風腳
- ☆旋風拳
- ☆大車輪翻

基斯·哈瓦特

是個使用古代無臉武術的男人，同時也是殺害柏格兄弟父親的人，相當不好對付。

- ☆滑踢
- ☆田馬槍
- ☆烈風拳



格鬥家們展開激烈的戰鬥

基斯所舉辦的「格鬥之王」大賽，對他而言，可以獲得極大的利益，而在這場格鬥大賽中，包括基斯在內，共有9位格鬥家出場。那就是泰瑞、安迪、東丈等3位主角，以及基斯與5位手下。這些格鬥家都有各自的獨特格鬥技，而且，威力都十分強大。在這場大賽中，泰瑞與安迪兄弟是要為父報仇，而東丈則是想成為世

界第一的格鬥家，他們將會面臨什麼樣的困難呢？



▲激烈的格鬥對戰，正在戰場中白熱化的展開。



▲當使用必殺技時，可看到美觀完美的畫面，實在很過癮。



▲「跳傳傳說」有火鳥般技，而在EMO版中呢？

泰瑞·波卡特



自10年前失去父親以來，內心一直想要為父報仇。他在攻守方面，都有相當好的實力，而基本的攻擊類型方面，以射擊與威力光波為主。雖然回轉踢可以發揮極大效力，但使用上較困難，還有倒立腳踏由於需要貯存，所以，也不容易發揮出來。

安迪·波卡特



在以前曾與泰瑞一起修行，其後為了要超越哥哥，而前往日本學習格鬥。這位角色與泰瑞相比之下，可以使用更多技巧。首先，就是可飛行的飛翔拳。由於反應良好，還可進行連射，威力十分強大，而斬影拳雖然也能進行連射，但要注意膝下腳踏的反擊。雖然空破彈較難發揮出來，但對飛來的敵人可發揮強大的效果，所以要善加練習。至於昇龍彈，則是最難使用的一種技巧。

東丈



「泰國拳」的冠軍，日本人。目標是要成為「世界最強的男人」，所以，前往沙魯斯城參加比賽。在那裡，他遇到了波卡特兄弟。由於龍捲勾拳可以發揮極大效力，所以要善加利用。而爆烈拳只要連續按鍵就可使出，當敵人從空中攻擊而來時，可發揮威力。至於高速腳踏或老虎踏，不僅威力強大，而且，看起來相當過癮！

回轉踢		肘擊	
威力光波		倒立腳踏	

空破彈		昇龍彈	
斬影拳		飛翔拳	
龍捲勾拳		高速腳踏	
爆烈拳		老虎踢	

港都少年

港のトレジャア

英文名稱	MINATO NO TRAJIA		
參考書籍	80/82		
製作廠商	TELENET JAPAN	運作廠商	TELENET JAPAN
發售日期	92. 2. 14	售價價格	¥8,900

海と船が見える。港町ヨハンナ。
僕は物心ついた時から、この風景を見て育った。

少年踏跡世界的冒險旅行

在港都約哈那長大的洛依是個好奇心旺盛的少年。他一直想要到群山環繞的城鎮去看看。有一天，他終於下定決心和旅行商人的叔叔，一起離開約哈那。而「港都少年」就是描寫這位洛依的冒險之旅。托雷吉雅是洛依青梅竹馬女

友的名字。在約哈那的街上，等待洛依的歸來。兩人應該是情侶吧？玩家在洛依回到托雷吉雅身旁之前，要先通過五個冒險。每個冒險都是一個小型故事。是個故事內容豐富的遊戲，十分值得一再反覆的品味。



▲非故事的開始都像是一頁小說的插畫一樣，由許多美麗的繪畫畫面構成。讓人產生的角色，充滿鄉愁的背景音樂，創造了相當好的氣氛。很容易讓人融入感情。



▲剛開始不怎麼佳，但只要角色的等級上揚...

魔法當然也採用動畫

戰鬥畫面中最有看頭的就是魔法。利用動畫方法表現的魔法，在對付敵人時讓人覺得很痛快。魔法和使用角色的等級有很深的關係，等級愈高，魔法的威力愈強。但是，在這個遊戲中，戰鬥中所有的秘寶和恢復系列的魔法都不能使用，故不要採取無謂的行動。



▲▶使用魔法的瞬間，操作者將兩手積存的力量一口氣釋放！



▲剛開始不怎麼佳，但只要角色的等級上揚...



連細部都要注意的戰鬥畫面

戰鬥畫面採用回合制。移動的方法是使用畫面上的游標，指向目標方向。然後再隨意

移動。戰鬥開始時，洛依就會拔出劍，攻擊時就可以揮劍。另外，在這個遊戲中，主角洛依死亡時，遊戲就結束了。



▲剛開始拔出劍來，真帥！



別忘了武器的裝備

在一般的畫面可以使用下面的指令。這個時候選擇「道具」指令，就會出現使用道具的新指令，雖簡單卻是很重要的指令。要注意，別忘了裝備上武器和防具，如此才能避免被敵人打得落花流水。



▲檢視武器裝備表。

亮。選擇的文字會以淺字表示。

ステータス	
新力010	攻撃力010
耐久性005	防御力015
敏捷性005	敏捷力005
知性005	知力005
L・01	経験値0000000

鬥技王

闘技王キングコロッセ

英文名稱			
參考書籍	89, 90		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 6. 26	日幣價格	¥5,800

武器的各種攻擊充滿魅力，動作充實的RPG

這個遊戲由導演漫畫「孔雀王」的著名漫畫家荻野真氏負責角色設計、故事編寫。角色比原畫可愛，但骨領仍充滿荻野氏的風格。故事內容也完全改變，從少年懷疑自己「真的是主角？」的這種可憐境況開始。

但是，這個遊戲不只有故事。動作也很難。和敵人戰鬥時根據武器的使用方法、選擇而有多種的技術。另外，這個遊戲也採用了跳躍以通過活動地板和關卡，是不可缺少的動作。



▲主角少年。身份不明，但這個謎會逐漸解開。

各種武器、防具、秘寶極具魅力

少年最初只有短劍和皮鎧甲。短劍很短，沒有相當接近敵人，就無法使對方受傷；但逐漸會拿到可隔較遠攻擊的鎧。武器有劍、斧、鎚、長鎗、炮彈、杖等六種。劍和斧若一面跳躍一面攻擊，則攻擊力會

提升。另外，裝備武器、防具後，畫面上會有變化。

除了武器、防具以外，還有很多秘寶。例如一把鑰匙可有8種選擇，好像很不容易弄清楚，但其實大部分只要拿到就能自動使用。



▲裝備雙弓和射紅的鎧甲。



▲使用金屬球。也可以在身體的四周旋轉。



▲裝備石斧和黃金鎧甲。高則背在身體後方。



▲阿修羅杖。會向四個方向放火焰。火焰可繼續燃燒一會兒。

戰場上的移動可在瞬間完成

RPG都有地圖，而這個遊戲的地圖具有更重要的意義。這個遊戲沒有本來的戰場，以地圖上的幾點移動來進行遊戲。只要將游標移到地圖畫面上想去的地方，就可以瞬間抵達該處。



▶地圖中出現以游標選擇的場所，地圖上指著。

強力的魔法有五種

魔法各有獨自的名字。少年使用的魔法都是強力、有用的東西，一定要加以活用。魔法須在裝備畫面切換使用。MP以前往恢復體力的人那裡，或擊敗打倒之敵人掉落的秘寶「推軸」等方法來恢復。

布斯帕克和製煙炸彈用於攻擊；氣味盾用於防禦；時間

暫停；艾克索達斯是補助的魔法。少年最初的MP只有20左右，要小心使用。



▶使用時間暫停的魔法！

閃電衝擊		主角會向前方如閃電一般的衝過去。	MP 15
爆擊魔法		使畫面上的所有敵人受傷。	MP 20
防禦魔法		在短時間內不會受傷，其有效時間與主角的HP成正比。	MP 20
時間暫停		使時間暫停，敵人在此時無法行動。	MP 15
脫出迷宮		在建築物、迷宮中時使用，會立刻回到入口處。	MP 10



…ガーディアナ王は しゃいました
そなたこそ さいごの 光なのしゃ…

ROM 12M+B

光明與黑暗續戰篇

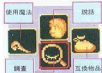
シャイニング・フォース

原文名稱	SHINING FORCE	操作廠商	SEGA
參考書籍	79, 81, 82, 83	日幣價格	¥8,700
製作廠商	SEGA		
發售日期	92. 3. 20		

深奧系統的戰略RPG

遊戲是從礦洞的一角開始的，在街上可以使用下列介紹的指令。

街上比較奇怪的地方是，進入建築物時，屋頂就會不見，而可以看到裡面。



▲可在街上使用的基本指令。



▲移動・進去前有屋頂。



▲進入建築物或店舖。

位於各街道的上迪亞娜軍隊據點

如前所述，可參加戰鬥的最多12人。最後會碰到30位同伴，所以會有些角色無法參加戰鬥。

這些角色都在各街道的本陣中等待機會。

在這個本陣中，可以聽到同伴對下次戰鬥的建議，並等待機會的同伴加入隊伍，而且可以互換道具。

這個本陣就是我方所有角

色的聚集地，是卡迪亞娜軍隊的據點。



▲可在本陣使用的基本指令。



▲教堂的建築設計十分精緻。



▲神父不在家，是否在他處……

延續「光明與黑暗」的畫面

商店畫面有表示物品的方法，使用的指令等，和「光明與黑暗」相當接近。

玩了就會知道，但指令並不是以方向鍵來按，而是選擇決定的。



▲可在商店使用的指令。



▲物品顯示在畫面上。



▲咦？怎麼沒有店員？

看看資料再作檢討



然後加入隊伍



▲選擇想加入隊伍的同伴。



▲這樣就OK了，出發吧！

『光明與黑暗續戰篇』戰鬥詳細報告

各位讀者從這個戰鬥畫面得到什麼樣的印象呢？大概有人會覺得和「夢幻模擬戰」類似，都是那麼麻煩吧！但是，實際玩了之後，就會知道「光明與黑暗續戰篇」有很多種嘗試。



▲可以看到採取的狀態，還有裝備圖。

戰鬥的攻擊方式

移動結束後，接下來就是攻擊。可實行的指令如右所示。選擇攻擊後，會顯示現在裝備的武器可能攻擊的範圍。範圍內如果有敵人就可以攻擊。然後只要將游標移到想攻擊的敵方角色即可。戰鬥會以動畫手法表示。



使用劍作接近攻擊



使用了作遠距離攻擊



動作快的角色可先移動

行動的順序如實際一般，從「動作快」的角色開始。當然，怪獸們也可能先開始行動。

玩家依序將游標移到可以行動的角度上面。可移動的範圍會一閃一閃的，所以如果是想移動的角色，就可以自由地移到移動範圍內沒有角色的地方。



在戰鬥上使用時具有絕對破壞力的攻擊魔法。這次以視覺畫面來介紹施展魔法的瞬間。

特別值得注意的還是背景等圖片。12M的大容量，使得任何東西都畫得非常細密。

指令圖片與內容就是這樣



▲右邊是戰鬥用的指令類，左邊是各種設定和地圖顯示及儲存。

經驗值的系統

這個有RPG要素的遊戲，只要攻擊，即使無法打倒敵人，只要角色累積經驗值，就可以提昇水準。要取得經驗值並不只是打倒敵人的時候才有。

只要攻擊，即使無法打倒敵人，仍可獲得經驗值，對我方人員使用治療魔法，亦可取得經驗值。

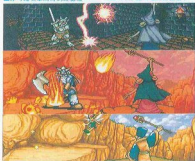
使用魔法或打倒敵人來加經驗值



▲亦可為攻擊而得到經驗值。



▲以治療魔法增加經驗值！



STG
ACT
RPG
SLG
AVG
STG
FNT



ROM 16M+B

秘境魔寶

ランドストーカー～皇帝の財寶～

英文名稱	LAND STALKER		
參考書籍	91.93, 94, 95, 97		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥7,800

夢想秘寶而冒險的主角萊爾的故事

當然期望能有如RPG般的故事內容。但是，這並不是以碩大大陸為舞台的故事，而是以某個小島為舞台，在有限

的範圍內發生的故事。

登場的主角不是戰士也不是英雄，只是一個冒險家。他的目的是探尋這樣的財寶。

主角萊爾 & 佛萊迪

主角萊爾是妖精的青年。88歲這種年齡若以長壽的妖精來看，還算是青年。他的職業是探尋財寶和盜竊的冒險家，還算有點名氣。

佛萊迪是小惡魔，他知道諾爾的財寶秘密。萊爾則還有很多謎樣的部分。



萊爾

諾爾國王的財寶秘密

所謂諾爾的財寶，好像是以以前曾統治世界的暴君諾爾王的財寶。

當時，他極盡奢華，建造宮殿，將全世界的寶物都運到室中。而且還向臣民們重稅與沉重的勞役。

但是，他的暴政並沒有持續很久，有三位挺身而出的領導者引起了叛亂。

反叛軍終於將諾爾王趕到宮殿裡，國王和財寶及大魔法士卻一同消失了蹤跡。

後來，反叛軍的研究者和占卜師從各種角度追朔，都無法發現國王和財寶。

經過數百年之後，這個並沒有留下任何線索的財寶變成了似有似無的傳說。在冒險家之間也被認為禁忌。

妖精青年萊爾就為了探尋這個財寶，而來到福卡特島。

簡化的資料顯示畫面

這個作品有超過RPG的各種資料，還有升級的系統。必要的資料全部表示在畫面上

面，一看就可明瞭。畫面右下角的部分是表示對話與訊息的視窗。



1

訊息視窗部分	
1	這個空間會出現電影字幕般的訊息。可展開各種快樂的對話。
2	硬幣 表示金幣的數量。金幣可以購買冒險時必須的武器和道具，一定要好好珍惜。
3	藥草 藥草可以恢復所受的損傷。數字顯示為一位數，最多只能有9個。
4	重點 以心形表示的重點參數。只要水漲船高，最大的重點也會增加。
5	攻擊力的資料？ 其實是劍的魔法攻擊測定器。

使主角萊爾的威力增加的秘密寶物

RPG主角的成長都以賺取經驗值來提高水準，或利用武器及防具等秘寶來增加威力為主流。

這個「秘境魔寶」省略了經驗值，所以即使打倒敵人也只能獲得金錢或秘寶。主角只能因取得的秘寶而成長。

攻擊力、防禦力選擇較貴的裝備來充實。體力則利用取

得秘寶「心之器」，來提昇最大的HP。以下就具體地說明吧！



▲要去找打取敵人。

恢復體力之方法

主角萊爾的HP以畫面上部的資料視窗的數字數量來表示。這些數字的數量變成0時，主角就死了。



受傷時可以在旅館休息，利用「艾可果實」這種秘寶來恢復。只要有這種艾可果實，即使生命變成0，也會自動使用，使HP恢復。但是，如果沒有這種艾可果實，萊爾必須從上一邊儲存的地方再開始。



▲維持生命所必需的艾可果實。它的味道好像很酸。



▲發死去的萊爾恢復的佛果油。

其他可以裝備的道具

和防禦力有關的道具都以身體各部分裝備的秘寶決定。首先是裝備在胸部的「防護用具」。穿在腳上的「靴子」。戴在手指上的「戒指」三種。

這些裝備品，除了主角最初裝備的東西外，各有四種，其中也有可發揮特殊效果的秘寶。



▲充實裝備，使自己更強。

威力可是很強的！

不同劍的魔法攻擊

使用最初裝備的劍以外的劍，進行魔法攻擊。

在畫面左上的壓力計達到頂點時，就可以使用可攻擊遠處敵人的魔法攻擊。有多種魔法可用。



▲改變劍後，劍的顏色也改變。攻擊力當然也隨之改變。

▼畫面左上方的劍形測定計，完全滿了就可魔法攻擊。



魔法攻擊

當劍氣注滿劍之時，再配合揮劍攻擊，立刻可發揮出魔法攻擊。魔法會依主角所持劍的不同，發出各式不同的魔法效果。



▲「燒焦」燒焦這，是什麼魔法呢？

火炎魔法



冰魔法



大地魔法



防護用具



防具當然是和防禦力有關的東西。防具性能決定了主角的大半防禦值。

靴子



靴子和主角的防禦值也有關係。另外一個特殊機能就是可穿著在毒沼中若無其事地行走。

戒指



和基本的防禦力有關，可以防止敵方角色的魔法或毒等攻擊。

機動警察

機動警察パトレイバー

英文名稱 MOBILE POLICE

參考書籍 92.96

製作廠商 MABA

發行廠商 MABA

發售日期 92.10.23

日幣價格 ¥7,800

STG

ACT

RPG

SLG

AVG

SPG

PNG

含有RPG要素，充滿原作氣氛的冒險遊戲

以週刊少年連載的漫畫「機動警察」為基礎的冒險遊戲。系統充滿了RPG的要素。故事的展開以不影響到原作的氣氛為前提，對漫畫迷來說一定充滿了無可阻擋的魅力。



▲是在東京都內某地區的警視廳特車二課分署的全景。



▲是原作中主要角色的臉孔。都是一些有問題的角色！

在地圖畫面上移動

這個遊戲是使主角在RPG的地圖畫面上移動，以朝向目標的系統。形成地圖畫面的是主角等人的本部特車二課及其周邊。這個特車二課的建築物有1F、2F、屋頂上面三個畫面。在這裡移動主角，以朝向目標的房間。進入各房間後，就會切換成冒險遊戲中最熟悉的方格畫面，房間的

內部以視窗表示。當然，探險活動也是在這個時候發生。



▲後RPG的地圖畫面。



▲房間內部以視窗表示。這裡是第二小隊的辦公室。



▲房間裡面還有這種可以過到別的場所的通道。

幫助主角的配角們

	原作中熟悉的特車二課角色大都會登場。各角色性格的設定也忠於原作，這對玩家很有幫助。	後藤	第二小隊的副表。其實是最搞不清楚狀況的人物...
野明	原作的男主角。深受機動警察的熱血少女。階級為巡查。	阿茂	屬於整備班。是沒有責任感的輕薄男性。但都擅長發明。
遊馬	和野明一組。是福原重工的繼承人。	蓮士	性格屬於認真型。服用藥物以消除壓力。
太田	駕駛96式2號機。是位性情暴躁、戰鬥意志旺盛的問題警官。	阿廣	身體魁梧，卻很膽小。是個溫和的人。
楠	整備班的班長。野明進入特車二課之前的朋友。	原美	遊戲的原始角色。是個謎樣的美少女。

戰鬥系統就是RPG

地圖移動中碰到敵人時，畫面會切換成戰鬥畫面。然後接下來就以RPG的指令輸入

式進行戰鬥。這種戰鬥系統不會升級，而且只要打輸了，遊戲就結束了。



▲敵方出取敵方角色！



▲受傷後就變成這種臉。

A列車行進曲

A列車で行こう

英文名稱 TAKE THE "A" TRAIN

參考書籍

製作廠商 SEGA

原作廠商 ARTDINK

發售日期 92.4.3

日幣價格 ¥6,800

以總統府為出發點橫貫大陸的鐵路公司經營模擬

玩家是鐵道公司的總經理。目的在於鋪設從總統官邸到西海岸總統別墅的鐵道路線，行駛總統專用列車。但鋪設鐵路需要資材，所以需求資金。這就在於經營手腕了。一邊提高收益，一邊擴張路線吧！



▲鋪設線路，使列車行駛的鐵道公司經營模擬遊戲。

目的地：西海岸

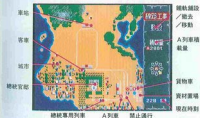


▲目的多變從總統官邸到西海岸的鐵道。

記號化的基本畫面

模擬遊戲的畫面顯示盡是記號，令人難以理解，而這個遊戲也不例外。因此在下方介紹可一目了然的基本畫面看法。希望能做為參考。基本畫面的右側顯示資料，左側為遊戲

畫面。需注意的是遊戲畫面中的小(○)記號，這是玩家唯一可操作的「A列車」。A列車是可進行路線擴張到車站建設的萬能列車。



▲1992 SEGA\ARTDINK

記號名稱	解說
車站	列車發售場所。也是乘客上下車的地方
客車	做為居民移動的工具。鐵道公司唯一的收入源
城市	民衆居住的地方。新車站附近人口會增加，產生城市
總統官邸	時時等待大總統實質鐵路開通的總統居住的地方
總統專用客車	這一列車最後若能行駛到西海岸就算通過
A列車	擴軌鋪設與維修、可建設車站的土工機車。
禁止通行	列車撞倒，前進會變成後退，後退則會變成前進
現在時刻	日子從 0 到365日，時間從 0 到24時
資材運場	沒有堆積任何東西的貨物車一運來，就會裝載資材
貨物車	資材積載量最多為750t。資材欄顯示表示改變
A列車積載量	表示目前A列車的積載量。最多可積載400t
擴軌鋪設/撤去/移動	A列車的指令內容。鋪設或撤去擴軌

期限為365天。時間為即時處理

給予玩家的作業期限是1年。超過1天遊戲就結束了。這個遊戲中，時間是以即時處理計日，雖然說是1年，但開始時卻會覺得時間很短。1天共分為朝、晝、夕、夜4個時段。不管是否操作指令，時間都會逐漸流逝。尤其是夜間，時間會動卻不能做路線的擴張工程，小心注意。



▲慢吞吞的話，時間就浪費了，真是嚴格的游戏設定。



STG

ACT

RPG

SLG

AVG

STG

PNG



ROM SM

大航海時代

大航海時代

英文名稱 UNCHARTED WATERS

參考書籍 \$4.85

製作廠商 KOEI

原作廠商 KOEI

發售日期 92.4.29

日幣價格 ¥11,800

從事海洋貿易的冒險模擬遊戲

海上男子適合於海港活動

冒險主角



主角是到今已落魄的貴族末裔。他的父親為了重整家園，每日外出經商。隨著新大陸的發現，也發現帶來更大利益的貿易路線。但父親的艦隊在途中遭遇暴風雨，他託夢給留在家中的主人公，消失在大海中……

遊戲一開始是出現里斯本港市。港市在全世界每個地方都有相同作用，所以港市配置的建築物有何功能，在里斯本中就能全部了解。建築物寥寥可數，所以使用時應該很容易上手才對。

但王宮只有里斯本、塞維爾、伊斯坦堡才有。在這裡需注意的是和主人公敵對的國家。可能會突然遭到逮捕。要常常聽同伴的建言！

同業公會 酒場 交易所

販賣海上男子用商品。有多餘的錢時可前往。

生意上的情報收集。船員招募，和賭博！

買賣商品的地方。在這裡可買賣貨幣。



王宮

遊戲序盤無法進入。持有名氣時，才能進入。

造船所

中古、新船的購入、修理、改造。序盤不能使用。

宿舍 港

可以獲知城市狀態、主人公和同伴的情報。

船員的編成和薪水、數料的購入。出海前需檢查。

編成大船隊賺錢去吧！

「大航海時代」這個遊戲的目的並不只是賺錢。而且要向遊戲前進，只知存錢是絕對避免，不可採取之道。只要熟練賺錢的方法，遊戲的樂趣就會倍增！

艦隊情報



港情報



▲ 船隻變更為5隻船隊大型戰艦，提高戰鬥力！

認真做生意賺錢

遊戲一開始就能進行貿易，以儲備基金。將各港的特產品運至其他港口，購入和賣出時的差額就成為利益。當然，一次載運的物品量愈多，賺的也愈多，所以需要更大更多的

船隻。此外，從遠離歐洲的非洲、印度、亞洲、新大陸（北美洲大陸）等的產物帶回歐洲，就能產生巨額的利益，雖然危險也會增大。



▲ 在里斯本用15枚金幣購得砂糖，渡海運往塞維爾！



▲ 然後以兩店4倍的5枚金幣賣掉。

CAESAR II



ROM SM+B

凱撒大帝 II シーザーの野望 II

英文名稱	AMBITION OF CAESAR II		
參考書籍	81		
製作廠商	MICRONET	原作廠商	MICRONET
發售日期	92.5.28	日幣價格	¥8,800

不需等待回合的真實時間戰鬥模擬

這個遊戲是破壞敵人所有的城堡，將敵人部隊完全消滅的地圖過關遊戲。這個遊戲最大的特徵是採用真實時間制，這是繼承前作的特色，和普通模擬使用回合制依序等待的遊戲比起來，這個遊戲能更快速地進行。和前作比較之下，這一次畫面強化了，我方部隊和敵方部隊可縱橫無阻地在畫面內和作，展開戰鬥。也有2人對戰模式，可和朋友一起進行遊戲。

▶隨著時間的經過，以城堡為中心的村莊會逐漸擴大。



▶按交鍵即可自由進出遊戲。



遊戲模式共有3種

這個遊戲備有3種模式。遊戲進行上的規則完全相同。但在1P模式和2P模式中，

可由遊戲難易度的5階段中自由選擇，只有過關模式沒有難易度選擇。

1P模式

可從準備的20張地圖中選擇進行遊戲。1張地圖過關後就結束了。



▶1P、2P模式中，可從20張地圖中選擇進行遊戲。

2P模式

畫面分割成左右，左側(紅)為1玩家，右側(藍)為2玩家的遊戲畫面。規則和1P模式相同。



▶2P模式中，畫面平分，可彼此進行遊戲。

過關模式

過關模式的內容是受羅馬之命的凱撒鎮壓叛亂軍。共備有15張地圖，必須一一通過。所有地圖都過關後，遊戲就結束了。



▶過關模式唯有15張地圖。

確實判斷時刻變化的狀況

這個遊戲中，城堡和村莊的規模會隨著時間的經過愈來愈大。而且敵軍也會毫不停止地持續活動。只要一疏忽就會被敵軍打敗。但可使用PAUSE使時間停止。在時間停止的

期間，可好好思考如何作戰。



▶如何做確實的判斷收關勝利，我家呈顯個性優勢。



▶隨著村莊的呼過，以城堡為中心的村莊會漸漸增加規模。

▶玩家的指令會畫式修改戰況。

滿足2個條件就獲得勝利

勝利條件是將敵人部隊全部消滅，或將所有的敵人城堡破壞掉。敗北條件剛好相反，為我方部隊完全被消滅，或是我方城堡完全遭到破壞時。

- 勝利條件
- 1 將敵人部隊完全消滅
 - 2 將敵人城堡完全破壞



▶將敵人部隊全部消滅，之後城堡呈顯藍色。



▶成功地破壞敵人城堡。

STG

ACT

RPG

SLG

AVG

SPG

GNP

歐洲戰記

ロイヤルブラッド

英文名稱	ROYAL BLOOD
參考書籍	87.89
製作廠商	KOEI
發售日期	92.6.25
原作廠商	KOEI
日常價格	¥9,800

統一伊修梅利亞・皇家血統的繼承聖戰

這個遊戲是以浪漫著中世紀歐洲氣氛的幻想世界為舞台的模擬遊戲。玩家的目的是藉被龍和魔法師封印的皇室皇冠寶石之力，統一怪獸和人類共存的島國伊修梅利亞。只要將6個寶石和皇冠全部收集，就可完成皇室皇冠。



▲現在勢力圖是常見的主畫面。目標是全國制霸！



▲這就是皇室皇冠。是伊修梅利亞王的象徵。



▲不斷戰爭，擴大領土。不要放戰，直到勝利。

想想如何走向統一的故事

想統一30個之多的國家，只是一味集合軍隊，反覆戰鬥是不行的。如果不能如右方的流程圖般，得到統治國人民的信賴，國家富強後再擴大領地，就難以和其他貴族們對抗。

提高統治度

使國家富有

增加部隊

擴大領地

收集寶石和皇冠

全國制霸

行動之前把握狀況

實行指令前，把握自國和他國的狀況非常重要。只要看看主畫面就可了解狀況。下面

為你解說主畫面的讀法和重要的資料。各資料和接下來為你說明的指令有密切關係。

主畫面



①家徽

②容貌

- ③領地資料
- ④主要指令
- ⑤領主名 領地人數：領地名
- ⑥身分

金

每年9月增加。將農作物賣出亦可使之增加。雇用兵士或土地開發等必須使用。

作物

每年9月增加。以金錢購買可使之增加。兵士的俸給、戰爭的兵糧、提高統治度時必需。

兵士數

用軍事指令的「雇用」使之增加。戰爭時會平均分配到第1部隊至第4部隊。

- ⑦年・月・季節
- ⑧領地形態記號
- ⑨地圖畫面上
非貴族標誌

統治度

這個值愈高，金、作物的收入就愈高。戰爭新得的國家為0。可用民政的「施し」而提升。

土地價值

值愈高，金、作物收入就增加。會因為天災事件和戰爭而下落。民政的「開發」可以上昇。

防災度

表示可抑制天災事件被害的程度。用民政的「防災」可提升。

恐龍大戰

ダイナブラザーズ

英文名稱 DYNA BROTHERS

參考書籍 88, 90, 92

製作廠商 CSK 總研

原作廠商 CRI

發售日期 92. 7. 24

日幣價格 ¥8,800

THE EGGが「あだ」め 念じさが「おこった」...

造形有趣的恐龍角色的模擬遊戲

這個遊戲的特徵是玩家不必直接操作人物角色。玩家操作的是創造5種恐龍的「TheEgg」。然後利用蛋孵出來的恐龍們

的本能，打倒侵略的宇宙人。所以問題在於如何領導恐龍們。



▲敵人的模樣



▲TheEgg的模樣

操作指令使用圖表，明顯易懂

遊戲的操作簡單。就是運用8個選擇指令。右上的全體地圖中，用白線圈起的部分顯示左側的主要放大畫面。降雨、天災的指令只對這個放大畫面

中有影響。降雨、卵創造、卵改造、天災指令的實行必須有力量。而力量就是聚集恐龍的生命能源而成。



- Ⓐ 主放大畫面
- Ⓑ 全體地圖
- Ⓒ 選擇中的指令
- Ⓓ 力量
- Ⓔ 指令圖表

角色的屬性	我方(恐龍)	敵(宇宙人)
雜型・草食 性格溫和，會產下很多的卵，所以只要環境整備，就能自然繁殖。為力量的主要供給源。必須保護他不被肉食獸吃掉。		
超擊型・肉食 驕傲的狂暴小子。從卵孵化後立刻迎向敵陣。成為攻擊的主力。但有對眼前敵人裝模作樣的毛病。		
超擊型・肉食 於靜於觀型。埋伏迅速捕計靠近的敵人。配置在自陣周圍，讓牠守護卵。是卵食獸的天敵。		
防禦型・草食 平常很溫和，但生氣起來甚至可打倒肉食獸。產卵不多，所以繁殖不易，數量約為全體的十分之三最瀕著。		
卵食 不擅長打架，但逃的卻很快。從一開始就吃敵人的卵。會一直往有敵卵的方向走。需注意非常怕肉食獸。		

8 個指令圖表

	降雨指令。使放大畫面內的恐龍周圍降雨、風雪。		誘導指令。誘導全體草食動物，或誘導特別的恐龍。		卵創造指令。使用The Egg產出恐龍蛋。		卵改造指令。能釋放射能變更成我方卵的種族。
	天災指令。使用力量，能引發各種天災。		TheEgg指令。一瞬間顯示TheEgg附近的放大畫面。		記號指令。在恐龍、敵UFO等加上記號，方便觀察。		縮放指令。瞬間顯示有加上記號角色存在的放大畫面。



修羅之門

修羅の門

英文名稱 SHURA NO MAN

參考書籍 92,93

製作廠商 SEGA

發售日期 92.8.7

原作廠商 SEGA

日幣價格 ¥6,000

熱血男的戰鬥即將展開

這個遊戲的有趣來自於格鬥，當然也有自己和對戰者，或是與周圍的人們對話的台詞。

因此，勝利的基本之1就是讀原作。從故事中，能了解故事精華，且知道對敵破敵的方法，遊戲時必能更加得心應手，戰無不勝。

而基本之2，大概就是認真使用陸奧九十九吧？多用「浮身」很有效果。防止自己受到傷害，慢慢積存氣功，使必殺的一擊在恐防上適時地運用，是走向勝利的捷徑。



◀ 畫面十分的精緻感

◀ 格鬥是真正的熱血男不可不欠的招數！

▶ 不是只有戰鬥的戰鬥遊戲，也可受到對中人的大感動。



◀ 戰鬥中的基本畫面

檢查技法的氣含量

和對手們比起來，氣功提昇較難的陸奧九十九。攻擊時須慎重於量。多利用防禦，靜待時機，運用技法發揮一擊必中的效果。



配合技法對應

記不住連擊技法的配合方法，絕對無法獲勝。請經常檢查連擊技法欄。所以必須時常查看技法欄內，各項的技法，配合使用，以求破敵。



▶ 攻擊的模式，十具有過之。

◀ 對策內容相當的精采。

獲勝的基本技巧

距今一千年前產生在戰亂之世的最強武術。一子相傳地繼承下來。

孤月



木村戰使用。和O+的春O之元理相似。

蛇破山



竹海戰使用。對拳、肘的回擊技。強肘打。

浮身



最常用的防禦術。跳起使打擊無效。

雷



羽山戰使用。極速手旋，跳轉下的連續部。

龍破



飛田戰使用。超高速交叉腳做真空波。

天雲破



陣雷戰使用。對拳的回擊技。扭腕轉下。

湖光



羽山戰使用。蛇破山的一種，攻擊力高。

牙斬



羽山戰使用。對拳的回擊技。打對方的拳。

飛天十字破



飛田戰使用。手繞成十字跳對方前面。

虎破



最容易使用的攻擊技。開空狹小。

燕空波



海堂戰使用。也具有防禦般的無敵技。

提督の決断



提督的決斷

提督の決断

英文名稱	TEITOKU NO KETSUDAN		
參考書籍	94		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92. 9. 24	日幣價格	¥14,800

率領大艦隊，向湛藍海洋進擊！

在這個遊戲中，玩家是艦隊司令官，目標是占領散佈在太平洋全境的49個敵人根據地，獲得太平洋戰爭的勝利。在長期戰中要獲得勝利，除了艦隊戰（HEX戰）的技巧外，也要注意資源的確保、艦隊司令官的人選、敵人情報的解析、艦艇的長期建造計畫等戰略

性因素。此外，大和、企業號等史實上活躍的許多艦艇也以實名登場，甚具魅力，也可將艦艇改造（高性能化）、改装（徹底變更機種）哦！以太平洋戰爭為主題的戰略級SLG並不多見，是SLG迷一定要玩玩的作品之一。

靠港指令



▲第一艦隊進入母港中，正在實施各種軍政吧！



▲和陸軍召開的作戰會議，決定攻略目的。會議就是作戰！

日本帝國軍 將領



連合艦隊 將領



▲最高技術力，早期日本也利用發揚力兵器……



▲如果大和艦隊沒沉，戰局又會有何不同呢？



洋上指令



▲來到海洋上，航行時要注意燃料有量 and 敵人的奇襲。



▲最高航速是根據艦隊的最低速度，來決定多注意。

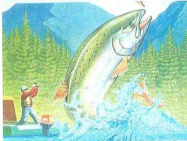
戰鬥指令



▲艦隊中，擁有高射擊的戰艦和配備魚雷的驅逐艦能活躍。



▲若能登陸據點，就能以陸上部隊占領村莊和油槽。



神釣手

キングサーモン

英文名稱			
參考畫誌	94		
製作廠商	HOT.B	原作廠商	HOT.B
發售日期	92.9.26	日幣價格	¥6,800

動作要素高且令人爽快的釣魚畫面！

在這款遊戲中，你可以透過動作畫面，來親身享受釣魚的刺激及快感。

首先你必須先在全體地圖上標定魚場，然後將船駛向漁場，下鈎釣魚，接著就等魚上鈎。魚上鈎之後，你只要好好換拉魚桿及捲輪，就可以和魚兒展開一場拉鋸戰。

▶紅魚王是很難釣到的。



追尋經過精心設定的魚影

在這個畫面中，你只要利用方向鍵操縱釣桿，並且用C鍵控制捲輪，就可將魚鈎到手。將方向鍵向左按，可使釣桿向上，阻止魚兒逃走，向右按可將釣桿放下，並且捲線，這樣一來一往，就可以將魚兒的體力耗盡，然後輕輕地將它拉上船。但是有時也會發生線被流水勾住的情形。

拉起釣桿



▶把釣桿向上拉，可以阻止魚兒抗拒。

▲對於突發狀況，有3種處置方法可供選用。請任選一種！



▲把魚拉到船邊，並且用繩子綁上來，就算成功。



▲如果你的捲線不真的話，魚兒可是會逃走的。

放長線



▶要隨時注意魚兒的體力，千萬不要拉斷。

上鈎之後就和魚兒展開拉鋸戰

這款遊戲中，最重要的就是這個設定畫面。首先，你要將鉛錘、線的長度、浮標...等給設定好，然後將船駛向漁場所在地，等待魚兒上鈎。但是你要注意，船不能太靠近魚，否則魚兒可是會被嚇跑的。當魚兒上鈎時，浮標會閃動，這時畫面上也會出現視窗來表示樣子的動向。你只需要操縱方向鍵就可將魚拉到船上，此時畫面會切換成搏鬥畫面。



▶在海中，共有5種魚可供選用。



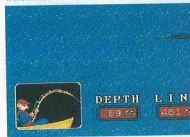
上鈎了！快收線！



▶當魚上鈎時會出現視窗，要努力配合。



▲在紅色圈圈內的紅點是魚影，你要好好把握！



攻防模擬戰

ランバート

英文名稱	RAMPART		
參考書籍	96		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	TENGEN
發售日期	92.12.4	日幣價格	¥6,800

展開用大砲作戰的城壁戰，中古風的攻城遊戲

開戰準備

誕生於美國的動作PZG，在日本的電玩中心，電玩迷甚多的「攻防模擬戰」也移植到MD版上了。品味一下STG和SLG等各種要素混合的樂趣吧！遊戲的目的是為了確保更高的障地。使用顯示的片塊，迅速修好被敵人砲擊破壞的城壁，圍起更多土地，向高得分挑戰！

▶ 要能活用每分每秒，才能掌握勝利成果。



▲ 1P中的對手是戰艦軍團。想想守備和擴張的難易度再選擇地。

修復城壁擴大領土



▲ 修理用的方塊，形狀未必剛好可配合修理，大方塊要如何處理才好？

▲ 戰鬥後是修理時間。必須在限制時間內填補城壁交錯的部分，圍出更多的障地。

與戰艦的砲擊戰！



▲ 用砲對艦發射大砲！如果無法射中，正確性就非常重要了。



▲ 敵艦隊有了三種。有時也會忘記消除，那陣，先打擊走，會擊射在城壁上的傢伙吧！

▲ 這就是全島防禦的傢伙們。

目標！全島征服



▲ 得分可獲得大砲，以再度開始作戰。在規定時間守住則獲勝！



▲ 1個地圖結束後，可選擇下一戰場。地形和敵人都會愈來愈驚奇哦！

白熱的大戰遊戲！

這個遊戲的真正價值在於對戰。必須先想想敵人的弱點再進行遊戲，具有戰略性興趣，相當令人熱衷哦！



▲ 地圖和條件都可設定。



▲ 不斷砲擊擴張領地，以取得分數。



▲ 河流和城壁接近的地方，大方塊難以修理，這就是弱點所在，攻擊它吧！



▲ 分出勝負就是這個場面。勝利的玩家只要一按了按鈕，輸方城主就得上斷頭台。

宇宙奇兵

ウイクセン357

英文名稱 VIXEN 357

參考書籍 88, 94, 96

製作廠商 NCS

原作廠商 NCS

發售日期 92.10.23

日常價格 ¥8,800

採用經驗提升等級的機器人模擬遊戲

西元2396年的地球。對立國家群體為了奪得霸權緊急開發戰鬥機器人「貝克達」…。這是令人聯想到機器人卡通做故事設定展開的turn制模擬遊戲。遊戲中播放出來的會話畫面和貝克達們決戰的場面演出實力。具有卡通氣氛。

▼ 機器人所佈的地圖畫面



通過勝利條件後向前續進

劇本開始時是會話畫面，由角色們談論目的。練習達到此目的的戰術是玩家最初應做的。此外，當玩家turn時，按下開始鈕就會顯示勝利條件和敗北條件。

整隊出擊！



▲ 各劇本的勝利條件不同



▲ 過關後獲得下個目的的情報

©1992 NCS

達成作戰順序

過關順序大致如以下的流程。首先是自軍、敵軍的情報收集。然後是移動各部隊進行攻擊。下面的①至④為一個回合（turn）。反覆此順序達成勝利條件。

1 情報收集

調查敵、我方的情報和戰力並定戰略。

2 移動

我方受到攻擊請移動到較安全的地形上。

3 戰鬥

以貝克達、角色們得意的戰法作戰。

4 勝利條件達成

達成規定的勝利條件，作戰就結束了。

過關人

重視故事性的展開

新生國家梅利亞瑪哈普擁有的史拉修部隊是玩家操縱的機器人。玩家和電腦輪流操作軍隊的turn制，敵人一進入攻

擊範圍內就會戰鬥。各舞台中途，會出現交談，聽聽角色的台詞和情報。



賺取經驗值提高等級

除了演出面之外，還有模擬遊戲經常有的RPG要素。史拉修部隊戰鬥獲得經驗值就

可提高等級，漸漸提高戰鬥能力。



故事、戰鬥的主人公



探知敵、我雙方的情報以做有利的戰鬥分析

做有利戰鬥，重要的是地圖、情報、戰鬥畫面3項。通常，會顯示出來的是部隊分佈的地圖畫面。在情報畫面可以看到各部隊的能力資料。在地

圖畫面上確認部隊的位置和地形後，在情報畫面調查個體的戰力。然後操作部隊向敵軍接近，移行至戰鬥畫面。

由地圖畫面知道戰況

劇本一開始就會出現地圖。在各種地形中，分佈著我方和敵方軍隊、基地等。這裡需注意的是機器人右鄰的數字。這是機器人的HP、戰鬥能力、移動能力等資料。地形

也很重要。如機器人會分佈在建築物或森林等隱蔽的地方，不易受對方攻擊，所以戰鬥時防禦力也高的系統。就像這樣，只要看地圖畫面，就能掌握大致的狀況。

移動游標尋找敵人

在地圖畫面中，游標對著任機器人押下按鈕，就會出現指令的視窗。從其中選擇「情報」指令，就會變成情報畫面，可以知道機器人、角色的能力、狀況等。



↑ 點按游標

在情報畫面上的看看部隊的能力

在情報畫面上可以知道貝克連和飛行員的能力、特殊能力等。特殊能力就是類似RP

G中的魔法之類的東西，有攻擊系、防禦系、回復系3種。例如機器人的HP回復。

角色的能力

表示戰鬥時格鬥和射擊的命中率及迴避率、可移動的範圍。

HR	格鬥、射擊命中率。
ER	格鬥、射擊迴避率。

特殊能力

部分兵器可使用特殊能力，和RPG的魔法相同。

攻擊	防禦	回復
攻擊迴避 所有敵人	對周遭的 我方軍上 變態。	使自己的 HP回復。

ベック連 HP 1108 / 1108 Lev 6

HP	MP	AP	PP	EB
1108	1108	36	48	16.2
67	67	67	67	67

特殊能力: 回復 (回復率: 2)

貝克連的能力

表示戰鬥能力。裝備中的武器攻擊次數、射程、刺下次數等

AP	機器人的攻擊力。數值愈高愈具威力。	DP	機器人的防禦力。數值愈高愈具防禦力。
HR	機器人的命中率。數值愈高愈具命中率。	ER	迴避率。數值愈高愈能迴避敵人攻擊。

↑ 地圖畫面，左上的機器人群為史拉格部隊



機器人狀態



上面的數字是HP的量。正中央有A表可攻擊。下面的M表可移動。

↑ 舞台地圖畫面的全體圖

畫面中央，在河川左側的藍色機器人是自軍。右側紅色和綠色機器人是敵軍的「貝克連」。



基地



敵軍貝克連



地形效果

依地形效果變化防禦力。下表為除戰用貝克連用外。

森林30%	道路0%	建築50%	基地50%	水上-30%	平地10%
-------	------	-------	-------	--------	-------

航空産業

エアーマネジメント・太空に賭ける

英文名稱 AIR MANAGEMENT II

參考書籍 95_99

製作廠商 KOEI

發售日期 92.11.1

原作廠商 KOEI

日幣價格 ¥11,800

飛行全世界的航空公司經營模擬遊戲

這是在全世界22個都市之一設置航空公司，以此為起點開發航路，模擬公司經營的遊戲。這個遊戲中，大量使用常用數字的排列、圖表，非常新鮮。此外，上場的飛機都是以實物為模型。不管是廣告、股份購入、飯店經營，都相當真實。



▲不論從任何都市開始都可以。電腦會以亂數決定自社地點。

原版是超級任天堂之作

「航空産業」原版是去年4月9日發售的SFC版的同名軟體。從以下照片可知，畫面和MD版幾乎完全相同。內

容上除了較輕的遊戲均衡感外，幾乎沒有任何改變。7月30日所發售的個人電腦版，內容上也幾乎是相同的。



▲背景稍有不同，但內容相同。



▲個人電腦中，光榮的商業模擬遊戲非常受歡迎。

比他社早點達成勝利條件

勝利條件如表所示。目標乘客數因遊戲等級而會改變。當這些條件全部滿足時，玩家就獲勝。除自社外，只要勝過電腦控制的3家航空公司，比他社先滿足勝利條件，遊戲就結束。也可取代電腦，由4個人同時進行遊戲。



▲請注意表格的動向

©1992 KOEI

發展時期和近未來的2個劇本

這個遊戲準備有2個劇本、5個階段的等級。劇本1是從航空業界真正迎向噴射時代的1963年開始。另一個劇本則是以航線距離長的飛機為主流，從人們可在世界各地旅行的1983年開始。遊戲以3個月為單位，做為一回合，共有128回合。也就是說，經過32年遊戲就結束了。不管選擇哪種劇本，遊戲的方法都不變。以資金和僅有的飛機開始，從沒有任何航線的狀態進行遊戲。但

在劇本1時，開始時只發售2種飛機，而且航線距離短。也因此某些黃金航線可能無法飛行。



▲劇本選擇畫面。遊戲必須在32年之內過關。



▲以當時的螺旋槳機為主流，噴射旅行機只有少數。



▲到了這個時代，應該有可能成長距離、大型運輸用的飛機。

勝利條件

- 自社航路連結全部22個都市時
- 年度利益和資金為萬字時
- 年間乘客數達到遊戲等級的目標數時

▶和其他公司競爭的目標，如此可一目了然地比較乘客數。



以3個月為一回合，可施行複數指令

遊戲中3個月為1回合，一年共有4個回合。各社的先後順序以亂數決定。輪到玩家時，就可輸入指令。除了幾個指令外，在輸入結束指令前可做數次的命令。只要在1回合中甚至可能開通5條航線、訂購飛機、購入股票等。指令輸入完成，就是事件發生、經營狀態的報告。

1回合的流程

- ①輸入指令
- ②發生事件
(也可能沒有)
- ③經營狀態報告

①指令輸入

向左右輸入方向鈕，從指令清單中選出的插畫就會變大而顯示出來。分公司設立、飯店建設、宣傳等指令，1回合

只能施行一次。交涉指令因為只有三名交涉員，故最多可實行三次。



▲例如，可試著從畫面下的插圖選擇會議指令。



▲改變成會議畫面。必要時可進行輔助指令。

②事件發生

準備有約40種的事件，每一項對經營都有很大的影響。例如在劇本2中，會因為兩伊戰爭使旅客數減少，燃料費高

漲，公司經營也會愈來愈艱難。但無論如何要解決公司的困境，展現經營的手腕。



▲發生罷工，公司形象變差，客人會紛紛散去。



▲舉辦奧林匹克大會的都市，觀光客雲集，會漸漸有發展。

③經營狀態的報告

四半年，也就是每個回合，社長會報告經營狀態。用

圖表顯示公司的收支、乘客數。圖表的綠色表收入，紅色表

經費、粉紅表利益。收入減掉經費即為利益。經費若比收入多則形成赤字。資金虧損若持續1年(4個回合)，社長就會被革職哦(遊戲結束)。

▶除了這種四半年的報告之外，每年3月還有年度結果報告。



主要畫面的看法

每個回合首先看到的就是這個畫面。從本社所在都市為主的在地圖上開出航線。紅色四角形為本社、黃色為有分公司

的都市，綠色為有連絡的都市。都市下的數字為所具有的落地權數。



宣傳地知識
(宣傳成功就會顯示)

總連絡都市數 設備充實度
統計數
公司名和公司色

現有資金
股價、經營圖表

指令一覽表

①航路	航路的開設和閉鎖、設定變更。只要有落地權、資金、飛機就能開設航路。
②交涉	機場落地權的獲得及讓回交涉。要取得時，由3名幹部職員交涉，退則時由副總經理交涉。
③買賣	飛機的買賣。由下訂單到購入通常需花3個月的時間。下訂單每一回合可訂購5機。
④投資	整備、決定對廣告、宣傳、服務各設備的投資方法。投資方法各有5個階段。
⑤宣傳	舉行航線、旅行、航路3種宣傳活動。但不一定成功。
⑥交涉	分公司的開設和閉鎖、飯店的建設和出售、專機公司的股票買賣及公司收購。
⑦會議	召集副總經理、3名幹部、聽取有關航路、保有航線、收支、經營狀態等相關意見。
⑧系統	遊戲的儲存、終了、BGM的設定等。有2個地方可以儲存。
⑨結束	使這個回合結束。除了數個指令外，大部分的指令在結束之前都能實行數次。

「微力なれど、いつでも
力になりましょう」

劉備の使者 関羽

曹操様が話の
通じるお方でよかった

条件 劉備 金 1000

曹操様
いかがなさいますか？

It is so fast a service
only for \$1 million! I
don't believe it just
because I love the brief,
I'm sure it's just one of
those passed in the
and the entrepreneur who is

三國英雄超現實重新展現

光榮的最新作「三國志III」
快速地在MD上與大家見面。
因為電腦版已經發售了，所以
大概有很多人期待著這個遊
戲的移植吧！這個受人喜愛的

系統承襲了前作，而且更具變
化的地方也到處可見。但和前
作也有一點不同味道之處哦！



武力	智力	政治	魅力
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

▲武將的能力非常豐富

◀他國使者前來時，會有很講究的演出畫面。

新君主 8 名及武將 80 名

比前作更具變化，應該特別
寫出來的大概是武將登錄這
一點吧！因為它登錄新君主
8名和麾下武將60名。加上喜
歡的名字，玩起來更有樂趣！

▶新君主多數最重要的還是魅力

武力	智力	政治	魅力
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

武力	智力	政治	魅力
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

▲名字可用數字輸入。

君主要有群眾魅力



臉的變化相當豐富

◀可選擇的臉分成年老者和武將風，並隨變化
男女多達七十六種。

ROM 12M+B

三國志III

三國志III

英文名稱 SANGOKUSHIIII

參考書籍 95.97

製作廠商 KOEI

原作廠商 KOEI

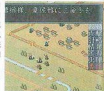
發售日期 92.11.8

日幣價格 ¥14,800

更成熟的戰鬥系統

戰鬥是全新的立體畫面的
HEX戰，而成為由斜上方下
俯視的新新畫面。因此，城
市和城壁等都呈立體表現，
成為充滿真實味的戰爭。和
傳統的HEX戰有完全不同的戰
鬥哦。

▶城的四周有城壁，不打破門就
無法進入裡面。



4 種官職功能各不相同

人材登用，成為下屬的武
將必須給予某官職。官職有軍
師、將軍、文官、武官 4種，
依武將的能力可自由任命，也
能在之後變更哦！



官職	武力	智力	政治	魅力	軍師	將軍	文官	武官
軍師	99	100	100	100	20	330		
將軍	99	100	100	100	44	100		
文官	99	100	100	100	45	150		
武官	99	100	100	100	36	100		
軍師	99	100	100	100	39	100		
將軍	99	100	100	100	40	210		
文官	99	100	100	100	39	100		

◀職務幾乎是很依武將的能力決
定。

掌握各個功能非常重要

軍師

不是智力、政治力高的武將
可無法成為軍師哦！可實行
內政、軍事的任何指令。

文官

內政、外交面活躍的文官。
但無法持兵，也無法參加戰
爭。

將軍

武力、發揮能力，還有魅力
如果不高就無法成為將軍。
在戰爭中發揮能力吧！

武官

和文官完全不同，主要擔當
軍事面。無法實行內政、外
2方面的命令。

劇本的主題也變了哦！

開始時可選擇的劇本有 6 個。年代雖然相同，但主題和電腦版有一點點的不同。選擇的君主和勢力範圍依劇本而異，只有新君主才能參加任何一個劇本。

1944. 4!



1. 萬里奉還 (奉還) 的時代: 1349
2. 年領制 (領土) 的時代: 1349
3. 領土繼承 (領土) 的時代: 2000
4. 領土繼承 (領土) 的時代: 2000
5. 領土繼承 (領土) 的時代: 2000
6. 領土繼承 (領土) 的時代: 2000

作者のナリヨウとテウノヒツ

- ▲ 可從假想模式、史實模式中選擇模式。
- ▲ 每個劇本開始時，新君主都只有 1 個領地。可以假想是填圖般的戰鬥。

統一這個廣大的大陸

MAIN指令增加這麼多

在指令中有新加入的，也有「三個志」中原本就有的指令等。

指令	說明
軍事 (不可實行)	
移動	將武將送到附屬都市
移居	將兵、米等送到附屬都市
運糧	提高兵士士氣
戰爭	攻入附屬都市
	將被敵部隊空襲中的自己領地上
置兵	空任兵中強兵
置兵	招募受過某程度訓練的兵
訓練	訓練兵士
編成	將兵和武將分離
建造	建造門樓、要衝、道標 (水上船)
人事	
探索	搜尋自己領地上未發現的武將能在野武將
置兵	將自己領地上的野武將
移居	將自己領地上的野武將
移居	給予金、糧食、書據高忠誠度
授予	向本地人民以據高忠誠度
委任	委任、轉轄地、基本政策的變更
任命	軍師、將軍、文官、武官、太守的任命
轉轄	解雇現武將
改政	改政武將持有的基本 (只有君主能實行)
外交	
同盟	和其他君主同盟
共同	和其他君主約定共同進攻 1 個
停戰	因外交使長期動停止 (僅守備側)
交易	和其他君主交換米、金等

補助	向其他君主請求金、米的補助
勸告	勸告其他君主投降
結盟	結盟同盟
情報	
空偵	偵探他國情報
自衛	看武將、武將一覽表、都市資料
地圖	可看自國武器一覽、都市資料
軍備	看軍備的都市資料一覽
配列	改變武將一覽表示的配列
勢力	顯示各君主的勢力圖
戰場	顯示 22 處戰場一覽及所有君主名
開發 (不可實行)	
土地	擴張可開發都市的領域
耕作	耕作開發領域
治水	治水減少水害時的災害
商業	對居民做商業投資
討伐	
空襲	空襲、戰爭時使他投降
內亂	內亂敵軍武將、戰爭時使他投降
誘導	誘導書給敵軍武將、降低其忠誠度
一虎	使其君主主開精神、降低敵對心
煽惑	煽惑敵軍武將謀反
商人	
米買	招募商人買米
米買	招募商人買米
武將	招募商人購買寶、強弩
軍馬	招募商人購買軍馬

特別	
防具	拍賣領地放逐
治療	招募醫生治療負傷的武將

接收	隨時向人民徵收米、金
稅率	變更該都市的稅率

HEX指令也有這麼多！

移動	在移動力範圍內使武將移動
攻擊	
連發	攻擊鄰接的敵人
一齊	全員攻擊鄰近敵人的武將
前進	以火力狀態攻擊對方
弓矢	用箭、強弩從遠距離用箭攻擊
火矢	用箭、強弩從遠距離用火箭攻擊
突擊	讓入有敵人的 HEX 中戰鬥
一對	武將們一個一個對打
討伐	
火討	在鄰接的 HEX 船上放火
伏兵	步兵、弩、強弩隊潛伏在森林等
投降	勸敵軍人武將或埋伏武將投降

同土	傳出情報、請使軍陣對打
誘引	傳出情報、使敵人部隊混亂
例化	消滅船上的火
情報	
敵方	看敵方的資料
敵方	看敵軍武將的資料
選取	
空軍	空軍從戰場退至自己領地、空白地
待機	待機武將退至自己領地、空白地
守備	請出待機武將到戰場 (守備側)
委任	將全武將的行動委任電腦

遇到洞穴要特別注意 (攻擊側)。除了天氣外，也加上



▲ 大將對決，有危險就放前保護士將。



▲ 有種就不要逃，沒出息！

赤手空拳打天下！熱血沸騰的戰鬥！

2014. 3月

移動情報
軍馬

23. 新野

未統治狀態

曹操 34
3400
3400
1

曹操 命全亡

▲ 「放逐」指令可以使你自創軍、統御群臣！

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PNG

成吉思汗元朝秘史

元朝秘史蒼老狼と白き牝鹿

英文名稱 AOKI OKANI & SHIROKI MEJICA

參考書籍 107

製作廠商 KOEI

原作廠商 KOEI

發售日期 93. 3. 25

日幣價格 ¥11,800

奔馳大草原上的偉大英雄傳說

步向艱辛漫長的勝利之路

只會一味攻擊是絕對贏不了的。要進攻一國時，若不依

下表步驟進行戰略，就會陷入意想不到的苦戰哦！

同盟戰略

遠征

軍費調達

占領

軍團編成

戰後處理

同盟戰略

盡量減少對峙的敵人

如畫面照片般，四周被敵人包圍時，因遠征國家空虛，緊鄰國境的敵國乘機收入，奪走原有的國家。

遊戲一開始，先決定想先進攻哪一個國家，然後和其他鄰國締結同盟。締結同盟期間，該同盟國絕對不會收入，所以國境就不需屯駐戰力，可以安心地出去遠征。此外，同盟

期間效力於國力的增強也很好。

締結同盟前，必須數度遣送使者，絕對不可失去耐性！敵人方面也同樣會要求同盟。



同盟不是一天就能締結成的！請一邊送使者，締結同盟吧！使者想盡戰力數值高者較好。



©1992 KOEI

3項宏偉史實的劇本選擇

根據歷史所改編的劇本模式共有：蒙古高原的統一、成吉思汗大軍雄風、元朝成立。



軍費調達

和貿易商人交易相當重要

為了籌得軍費，在市況好的時候（2.0左右）將商品賣給交易商人，下跌時則購入武器，提高武器裝備準備遠征。

賣給交易商人的商品，食物、特產品的生產，注意和產比成適當比例的增產。若征取高價特產品生產額更好。



中國商人

可高價賣給中國商人的是玻璃和織物。可低價購得的是絹、陶瓷器、香料等。武器可廉價購得。

威尼斯商人

可高價賣給威尼斯商人的是絹、陶瓷器、香料。織物及玻璃可低價購得。武器價錢昂貴，請注意。

維吾兒英商人

可高價賣給維吾兒商人的是木工藝品和香料。寶石、貴金屬等可低價購得。武器價錢很貴哦！

回教商人

可高價賣給回教商人的是絹、陶瓷器。醫藥品、玻璃可低價購得。武器便宜僅次於中國商人。

軍團編成 騎兵集中在第一軍團

第一軍團是主將領導的軍團，這一個軍團如果完全被消滅，不管其他軍團還剩餘多少，也會敗戰。第一軍團請配備機動力高的兵士可動度攻擊，作用比機動力低的兵士強數倍。軍團的強弱不能單純用數量做比較。

騎兵等不易被擊敗的兵隊吧！



步兵

機動力最低的兵士，但徵兵費用便宜，容易徵到相當數

量的部隊。和騎兵作戰沒有勝算。

弓兵

裝備有可遠距離攻擊的弓箭兵士。遭到直接攻擊容易被

擊潰，必須加以保護。

騎兵（無弓）

機動力，突擊力高。對弓攻擊的防禦力也高，但仍無法

完全不受傷。可迅速衝入敵人懷中進行突擊。

騎兵（弓裝備）

機動力高，因為裝備有弓，所以也擅長遠距離攻擊。但

徵兵費用非常高，真令人傷腦筋。

遠征 也要注意後方的敵人

好不容易才進行到這樣能夠遠征出發，期待必勝的出征！

用情報指令確定敵兵力，然後決定遠征軍的兵力。對作戰尚未開始時，軍團編成必需比敵人多。



軍資金

遠征軍攜帶的金錢。如果軍資金攜帶不足，在遠征地金錢不足時，軍團編成和內政就無法辦得令人滿意，會動彈不得囉！



兵糧

遠征軍所吃的糧食。如果無法100%滿足需求的量，就會出現戰鬥中逃走的士兵，不戰即敗。也能在遠征地的城市補給糧食，但會降低居民的支持度，應該避免。



戰鬥 打倒敵人第一軍團即獲勝

戰鬥時，只要打倒敵人的第一軍團就可獲勝，所以集中向第一軍團攻擊吧！

第一軍團出去攻擊的途中，也必須注意其他敵軍團的動向。若遭到伏兵，全體軍團將

陷入混亂狀態，蒙受莫大的損害，請注意！

也就是說，在想打倒第一軍團的同時，也需注意敵人全體的分布和戰鬥的流程！



4 獲得決定遠征軍團的行動，並擊潰指定第一軍團，就會自動性地攻擊第一軍團，也會注意軍團的自動性行動。

重點 將逃得慢的部隊配備在自軍中

將第一軍團打倒，即使領地內還殘留敵人軍團，也能全配備到自軍中哦！所以不花錢也能增加軍備。



戰後處理 在重要處配置王族

人材確保的機會！

用自軍將軍取代占領國的將軍。但有些將軍可能會不接受哦！也可採用該國的人才。



4 俘獲優秀的將領人才，發給出陣領地。

監督職務配置王族

遠離本國的領土邊界若發生謀反，本國部隊前往非常耗時間，所以將不會背叛的王族配置在重要處，可有效監視周邊領國。



4 遠處占領領土，最好讓自國王族前來自治，監督職務配置。

王后納為婿妃

占領的王家后妃們可納為自己的婿妃。被占領國的王后任都非常冷漠。用努力和耐性說服她吧！這也是遊戲中，極重要的部份。



4 只要說服或下跪，就能成為婿妃。

歐洲戰線

ヨーロッパ戦線

英文名稱 EUROPE BATTLE FRONT

參考書籍 102, 103

製作廠商 KOEI

發行廠商 KOEI

發售日期 \$3, 1, 16

日幣價格 ¥12, 800

指揮機甲師團邁向勝利之路

就如這個遊戲名一樣，是以第2次世界大戰歐洲戰場（也包含部分非洲）為主的模擬遊戲。玩家為同盟國或軸心國的軍團長作戰。遊戲的最大特徵是採取軍團、師團、連隊、大隊等軍隊的編成的戰鬥系統。



▲上場的兵器也忠於史實，依每個劇本而有變化。

劇本模式與實戰模式

歐洲戰線」這個遊戲有6個劇本，配合此而準備了2個模式。

首先是劇本模式。在這個模式中可自由選擇6個劇本進行遊戲。可任選為同盟國或軸心國一方。另一個實戰模式，是從劇本1開始到最後劇本6，依序作戰的模式。在這個模式中只能做為軸心國參加遊戲。



▲在實戰劇本中體驗。



©1993 KOEI



▲在劇本模式中也能體驗同盟軍作戰。



▲接著選入下個劇本。

激戰!! 6個劇本

按照實際的日時準備了1~6個根據史實的劇本。都是名留歷史的有名戰役。



劇本1]法國攻略戰

1940年5月10日~1940年6月22日主戰場在色當、雷德南、聖米昂的德軍和法軍的戰役。戰力上德軍有利。請展開電擊戰吧!

劇本4]諾曼第之戰

1944年6月6日~1944年8月19日以卡恩、拜雅、山爾、威魯丹、利維、貝拉為主戰場的戰役。同盟國的大登陸作戰開始。

劇本2]北非之戰

1942年5月26日~1942年7月5日主戰場在德布魯克、雷德地市、貝爾哈梅特的德軍、義軍對美軍之戰。隆美爾率領的德軍團上場了。

劇本5]巴魯吉之戰

1944年12月16日~1945年1月21日以巴斯德紐為主戰場的戰役。解放巴黎後的同盟軍朝向德國本土進軍中。為了阻止此情事，德軍開始做最後的反抗作戰。

劇本3]克魯斯克裝甲戰

1943年7月5日~1943年9月5日主戰場在貝爾格洛特、歐波諾、普洛爾爾卡卡的戰役。為德軍對蘇聯軍的大戰事。為史上最大規模的裝甲師團之戰而聞名。

劇本6]柏林攻防戰

1945年4月16日~1945年5月16日以法蘭克福和斯多倫布魯克為主戰場的戰役。東部戰線的潰敗已決定德國的命運。蘇聯軍正逼近柏林。



▲戰鬥畫面是採用立體視圖，十分具有真實戰鬥的歷史感。



▲佔領城市、駐守據點、進駐重要點，都是十分重要的。



▲不論是何種模式，將軍的任務，都關係著戰鬥的成功與否。

時空大戰略

メガロマニア

英文名稱 MEGA LO MANIA

參考書籍 103

製作廠商 CSK 總研

發售日期 93. 4. 23

原作廠商 CSK 總研

日幣價格 ¥8,800

爲了成爲統治行星的神而持續作戰



「時空大戰略」是以即時處理模擬行星神座的降戰。

玩家率領自己的人民和3名敵人戰爭。這個戰爭從原始時代開始，但因武器的發明和研究，文明進步，武器和建築物被現代化，愈來愈強。只

▶ 建在畫面右側的建築物，隨著文明的進步而逐漸提高水準。

要占領行星上28個島就獲勝。



此外，其他的指令也是共通的，與該項工作有關的人數愈多，工作愈早完成。所以儘可能動員多數人員，讓工作盡速完成吧！

▶ 文明進化後，成爲永久性建築

資源採掘・生產

要生產已開發的兵器必須有資源。為了採掘資源，必須建採掘所，為了生產兵器則必須建建築工場。建好後，讓所有的人員工作，以充實武裝。



戰爭的流程

要實行各種指令，必須有相當的人類數目。增加人數須花相當程度的時間。而且其間需反覆發明。研究到資源採掘、生產、戰片等過程，蓄備戰勝敵人的力量。



開始！

爲了獲得行星神座的戰勝，從玩家選擇想攻占的島開始。

選好島，設定進入該處的人數後，請決定以島的何處做爲根據地。資源的種類和量依場所而不同，戰鬥也可能變得更容易。

▶ 在資源少的土地上建城，製造不出良好的兵器。



發明・研究

接下來要做的是攻擊兵器、防禦兵器的發明，研究。藉發明，研究的堆積來提高技術水準，文明也會漸漸進化，所以還是早點進行較有利！



戰鬥

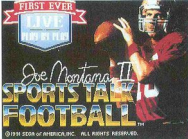
戰鬥時，攻入對方的領地時，只要破壞對方的城堡即獲勝時，反之，被敵方攻入時，自

己的城一陷落就算輸。

總之，最重要的還是使用比敵人優長的武器，用大量兵力進攻。戰鬥前儲蓄的力量整個開放吧！



▶ 戰鬥時，兵器若平分秋色，就以人數決勝負。有好兵器可輕鬆



ROM SM

蒙大拿杯足球II

ジヨー・モンタナII

英文名稱	JOE MONTANA II	製作廠商	ATARI GAMES
參考書籍	80	日幣價格	¥7,000
製作廠商	SEGA	發售日期	92. 1. 24



遠遠凌駕真實的正式派美式足球



一般所說的續篇，大多是略加上新的資料、略做修改的東西，但這個遊戲卻不同。和前作決定性的不同是畫面的視點和轉播等音響面。也因為自由焦距等的新機能、細密的選手資料的採用等，產生可以說

▶為了使有深度的美式足球世界更真實，蒙大拿回來了。

是完全不同的另一個遊戲。



更具威力的正統派

最大的不同點是，前作的「蒙大拿足球賽」特徵是從後上方的視點，而本作品卻是從旁側來的視點，更容易看。也因為這樣，畫面基本上變成左右捲軸，對戰遊戲也變得更容易進行。這就是進化的聲音。

在前作中只有一兩句話，但本作品中，只要有SPORTSTALK（實況轉播）和字幕，射擊、蒙大拿本人就會在遊戲中不斷為你轉播。

進化的演出使遊戲更有看頭

接著值得注目的是自由焦距的視點。傳球的選手使用非常具有調和感的自由焦距，可享受充滿真實感的放大畫面。而且還有令人愉快的新機能，如立即重播（instant replay）。play後，任何播出都可重現。所以，可以數度觀賞觸地那一剎，陶醉在歡呼聲中，也可重新審視未順利進行遊戲的部分加以反省。廣播或特寫鏡頭都可重播。而這兩者也都是TV轉播不可欠缺的演出。對了！在這個遊戲中，玩家就是選手，但卻會有觀賞TV中比賽的心情哩！



▲充滿真實感的特別畫面是令人愉快的轉播得分畫面。



▲重播中只要按了A按鈕，就會變成慢動作囉！



▲日本人？普通小子？人氣十足的加油場面。



▲大畫面視點，隨時為玩家播放，比賽的各項實況內容。



▶遊戲的設定畫面，有多種遊戲與不同的隊伍設定可供選擇。

92' 世界杯足球

テコモワールドカップ92

英文名稱	TECMO WORLD CUP 92		
參考書籍			
製作廠商	SIMS	原作廠商	TECMO
發售日期	92.1.31	日幣價格	¥6,200

操作簡單的足球遊戲



玩家從24支隊伍中選1支隊伍，和實力相當的強豪不斷作戰，以獲得世界杯最後的勝利為目的。和電腦對戰為1P模式，和朋友對戰則為2P模式，但主要還是標題的世界杯足球模式。必須熟悉各種指令

▶這就是標題畫面。動力十足的標題「92'」，帥吧！

的操作說明！



向世界挑戰

按圖說世界杯足球賽模式，同樣選擇1支隊伍。出場的24個國家，每4隊為1組，共分成6組。在各自進行全體競賽，其中積分最多的前16支隊伍，可參加決賽。也就是說，這16支隊伍正朝向世界第一而戰。

比賽採公式戰，45分鐘為半場。勝負不分，打成平手時，再進行PK戰。如果輸了，



▶這就是進入決賽的淘汰賽。每一隊好像都非泛泛之輩。



這一場就是你結束遊戲的比賽。還是全神貫注地備戰吧！

GROUP LEADER	1	2	3	4	5	6
JAPAN						
ENGLAND						
GERMANY						
FRANCE						
USA						
BRASIL						

PUSH ANY BUTTON

▶這是每一分組的組合。成績好的隊伍才能參加決賽。



▶真贏了！贏了！但戰鬥才要開始而已。不要掉以輕心。



可選擇的球隊有24隊

玩家可選擇的隊伍共有24支，1個人玩時的對戰隊伍，電腦會自動為你決定。每一支隊伍在性格上都有微妙的不同（攻擊主體或小技巧較佳等），盡可能多與幾支球隊比賽，就能抓住對手隊伍的特徵。

也就是說，在世界杯足球賽中，當你獲勝向前推進，對手隊伍也愈強。



▶有各國國旗哩！你全都知曉是哪一個的國旗嗎？



▶運用技巧去碰擊對方的球。碰到後，立刻展開反擊，不要吝嗇。



▶漂亮的射門，先鋒到於就得分了。



▶這是進入決賽的淘汰賽。每一隊好像都非泛泛之輩。



▶這就是進入決賽的淘汰賽。每一隊好像都非泛泛之輩。



摔角列傳

サンダープロレスリング列傳

原文名稱			
參考書籍	83		
製作廠商	HUMAN	原作廠商	HUMAN
發售日期	92. 3. 27	日幣價格	¥7,400

比賽設定豐富的摔角比賽

曾經於PC ENGINE匯發售過摔角格鬥遊戲的體量公司，此次設計與傳統劃一界線的獨特遊戲系統，獲得部分電玩迷的好評。施展技法時微妙時機展開令人毛骨悚然的比賽，是個充滿不同色彩的摔角比賽。MD版承襲了原來的系統，加上新的比賽形式，更能迎合玩家的趣味。



▲由斜上方往下看的摔角比賽。畫面下有計算器顯示。

ELIMINATION MODE

這是柔道方式的團體對抗戰。5人組成1隊，每個人依順序出場，以10分鐘勝負進行淘汰賽。先打倒對手隊伍5人的為勝。兩者皆場外出局時，則2名皆失去資格，交換至下個摔角選手。所以先鋒到大將的組合非常重要。



▲團體對抗賽。可自由組合。

多模式的摔角格鬥競賽



▲運用各種技巧克服敵手。



▲也有2對2的雙人摔角。



目前點數 資格積分



▲比賽後，因對手放棄而獲勝，使資格積分達到52。

12名摔角選手和必殺技

12名摔角選手擁有破壞力超群的必殺技和得意技。選手照片上方欄中以●記號表得意技，以☆記號表必殺技。其他選手也能使用和特定選手得意技相同的技法，但威力較差。

大花形	巴西鐵戰身	旗綱先生	鐵錘王
●制止	●鐵錘揮	●逆水平刀劈	●鎖喉轟炸
☆巨額斬	☆大車輪碾	☆威力轟炸	☆合體衝擊
			
皇帝健	勝利斯基	紳士王	斯多姆大介
●水車落	●手封頂人	●鐵錘拍擊	●槍子制止
☆槍子制止	☆對打策時	☆後降刺擊	☆威力撞擊
			
綠軍勇士	拉魯夫·潘羅	掃帚聖堂	史達·邦巴
●地獄水車落	●拉魯夫轟炸	●飛行對打策時	●身體撞人
☆射星壓制	☆扇部轟炸	☆颯風攻擊	☆旋轉壓制
			

比賽結果	畫面顯示	得分
規則範圍、對手放棄獲勝	○	5分
違反規則、場外出局獲勝	□	4分
時間到、平局	×	2分

STG

ACT

RPG

SLG

AVG

STG

RPG



ROM 4M

超級瘋狂賽車

ターボアウトラン

英文名稱 TURBO OUTRUN

參考書籍 80_81

製作廠商 SEGA

原作廠商 SEGA

發售日期 92.3.27

日幣價格 ¥6,000

享受350km/hr的超級速度快感

曾經在大型電玩版上獲得好評的「超級瘋狂賽車」終於能在mega drive上玩了。若要為不知道這個遊戲的人說明

，只能說這個遊戲是做為體感遊戲最受歡迎作品「瘋狂賽車」的續編而做成的電動版作品。

使用 3 個零件提高汽車性能

在賽車的全程，各路線都備有檢查點，而在這個遊戲中，每走完 4 個路線就備有一個大檢查點（印第安那波里、亞

特蘭大、奧克拉荷馬 3 個地方）。只要能到達這裡，就可以在自已的車上組合提高汽車性能的零件。

共分15路線，可享受美麗景色

這個遊戲中將全美分成15個路線。行駛在可稱為橫貫大陸的長距離賽車，當然各路線的特色也都不同。有些地方有雲霧、沙漠、市街地，甚至在

深夜行駛，每條路線的特色都深具特徵。在這裡試著為你介紹從紐約到達拉斯的畫面。行駛中，一邊享受各地的風景和風土吧！



▶ 與交通流第一無異。變換加速！



▶ 換零件，提高性能。



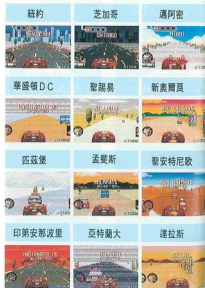
精變時可提高緊密度，提高車子性能應該先從輪子開始吧？



能提高最高速度。希望安定高速行駛的人應選擇此零件。



水溫不易上升，可抑制過熱。只有渦輪小子才會選這個吧。





ROM SM

F1英雄

中嶋悟F1 HERO MD

英文名稱	中嶋悟 F1 HERO MD	製作廠商	FOCA
參考書籍	85, 88	發售日期	92. 5. 15
製作廠商	VARIE	日幣價格	¥7,800

92年度 F 1 超級大賽展開

世界性 F 1 方程式大賽中，為奪取年度冠軍的「F 1 英雄」，以此一目的展開的世界性賽車遊戲。為奪冠軍必須掌握路線狀況、天氣、路面狀態

等來設備機器，為了確實得分，以跑完全程為目的作戰也非常重要，這才稱得上是真正的 F 1 英雄。

六個設備項目

傳動裝置

自動裝置、手動，各有 4 速、7 速。



自動裝置
手動裝置
7 速

輪胎

預賽選擇輪胎，決賽時則考慮路線全長衡量一下耐久度。



預賽選擇
決賽時
考慮路線
全長

引擎

有 3 種引擎。速度愈高的引擎愈缺乏耐久力，預備款。



選擇速度
或耐久
力

剎車

剎車的有效度可分為 3 階段。可做急遽剎車，耐久力則不高。但可用駕駛技術 Gover。



注意，沒有耐久力
耗費變速

翼面

翼面最高速或取其轉彎性能加以選擇。總覺得半途而廢是最佳的……。



依據路線
的形式
選擇

車體吊懸裝置

車體吊懸裝置也有 3 種。柔軟、轉彎性能愈好的車體吊懸裝置，耐久力愈差。



容易選擇
的零件

設備外的影響

路線的型式

首先需考慮的是路線的型式。依高速度環狀道路或技術性環狀道路的不同，設備也應做大的改變。



路線的全長

環狀道路的行走距離有極大的不同。周長較長的環狀道路，應該做重視耐久力的設備。



天氣

晴天或雨天，氣溫高或低，天氣和輪胎的選擇有極大的關係。站在車子盡量不進修理場的方向考慮。



自己的技術

自己的技術和考慮奪得名次的設備都很重要。應避免危險度高的設備。



網球公開賽

グランドスラム

英文名稱	GRAND SLAM		
參考書籍			
製作廠商	TELENET JAPAN	原作廠商	SYSTEM SACOM
發售日期	92.6.5	日幣價格	¥6,800

用表演賽磨鍊技巧，再將目標指向淘汰賽優勝！

這個遊戲有表演賽、巡迴比賽、訓練、創造選手4種模式。球場有草坪、硬式、泥土3種，當然，打球的種類也有前旋旋轉球打法、平球、輕削球、高球等多種。從28名選手中選出自己喜愛的選手，向敵

▶遊戲的主畫面還是比賽。

手的戰鬥前進吧！



4個大賽中獲勝即達成大滿貫

巡迴賽模式中，轉戰世界4個大賽。4個大賽是指在美國、澳洲、法國、英國舉行的比賽。比賽依全澳、全法、全

英、全美的順序進行。全部優勝，就可獲得網球界最高榮譽的大滿貫。



▲全美公開賽中的畫框。



▲硬式球場舉行的澳洲公開賽。



▲法國公開賽是球速慢的泥土地。



▲英國公開賽的別名是溫布敦大賽。

用練習模式訓練

訓練模式中，教練會傳球給你，可獲得非常充分的擊球練習。初玩的人可用此模式熟悉打擊

。若是上級者，則可變化教練的位置和球的旋轉等，並配合對戰對手做練習。

你是雙打型？還是單打型？

以表演賽模式進行遊戲時，如果是單打，可選擇1 P對COM或1 P對2 P。雙打則可做1 P・2 P對COM・COM，或1 P・COM對2 P・COM。

▶這是表演賽的選擇畫面。



▲單打比賽中，自然化的連續對打正持續著……



▶雙打最重要的是組合。



創造屬於自己的選手

在創造選手的模式中，可以自己創造選手，參加巡迴賽模式。可詳細設定性別、姓名、膚色、甚至靈活技巧、球

的旋轉等都可加以設定，彷彿玩家的分身。優勝的話就可漸漸昇等級。



▶這是美手設定畫面。可加上自己喜歡的人名。



▶巡迴賽中獲得大滿貫，為選手弄起狂風。

頂尖高爾夫球員

英文名稱 TOP PRO GOLF

參考書籍

製作廠商 SOFT VISION

零件廠商 SOFT VISION

發售日期 92. 6. 19

日幣價格 ¥8,800

在被海圍住的 18 洞展開的熱戰

使用各種技巧和簡單的操作，和世界頂尖的職業好手在被海圍住、甚富起伏的18洞比賽，這就是「TOP PRO GOLF」。距離、風向、綠地的起伏等都必須列入計算，再做正確的擊球。是3D型的高爾夫遊戲。



▲各洞的示範畫面



▲預賽的預賽結束後，20名內部的選入決賽。



▲通過預賽時就會出現密碼。

共有 4 種遊戲模式

遊戲模式有 4 種。「STROKE」是 18 個洞打完時比分的競賽模式，可 1 人進行遊戲或與 2 P 對戰。「MATCH」則是與 2 P 或電腦，以 1 洞決勝負的模式。「HANDY」基本上和「MATCH」相同，但

每輪一洞會禁止敗者使用一根球桿，是較嚴苛的模式。「TORNAMENT」則是預賽 2 天、決賽 2 天、比賽 4 天的總得分。預選結束時，若無法進入前 20 名，就無法進入決賽。

瀰漫著南國氣氛的場地

藍空上的流雲，天藍色的海和白色砂灘。設置在這些南國群島上的球場，成為這個遊戲的舞台。每個洞都面臨海洋，沿著海岸全都是障礙。此外也有像護牆般的樹木分佈，雲的飄流也會因為風向改變，呈現各種不同的風景。



▲18 個洞全都是海。當然海是水池障礙。

HANDY



▲每取得 1 個洞的勝利，就可使對方球桿禁止使用 1 支。

TORNAMENT



▲比賽預賽 2 天、決賽 2 天共 4 天總成績的模式。

STROKE

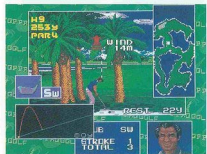


▲比賽以洞數決勝的模式。成績不好就會被淘汰。

MATCH



▲對電腦作戰中，因為對對手而有不同的能力和性格。



▲在複雜形狀上的第 9 洞是這球場的難關之一。彷彿南國的群島遮住玩家的視線，很難判定。

超音球2

スピードボール2

英文名稱 SPEED BALL 2

參考書籍 87

製作廠商 CSK 總研

原作廠商 TMAP BROTHERS

發售日期 92.6.19

日幣價格 ¥6,800

打倒對手，目標球門的近未來運動

1隊9名選手相互爭奪金屬製的球，進入敵人的球門即得分。是複合冰上曲棍球和手球的運動，但沒有任何複雜的規則和違規行為，可隨意碰撞對手，阻礙敵人，目標朝球門進攻，是最近未來的運動遊戲

▶ 規則簡單、規則無用的運動遊戲「超音球2」。



在遊戲前提高各選手威力

在遊戲之初，可使玩家操作隊伍的各選手提高威力。力量境界由8個項目構成，可提高自己喜愛的項目，例如這

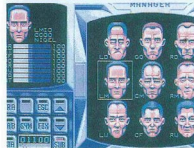


▶ 在這個畫面，可提高各選手的威力。

支隊伍是重視速度的隊伍或具有持久力的隊伍、或具有攻擊力的隊伍等，可配合玩家的喜好形成球隊。



▶ 我方和對手隊伍的威力比較畫面。



▶ 只要點契約的金，就可將選手的回復。

不是只有球進球門才得分

基本規則非常簡單。進行2次90秒的半場，比賽得分。球進敵人的球門可得10分，除此之外，還有很多和得分相關

的要素都設置在運動場上，全都比進球門的得分少。但得分卻出乎意料的簡單，可積極朝此方面得分。

得分加倍



當球進球門會亮，若亮2個燈時，之後再進球得分，分數就會加倍。

打倒



不斷撞擊敵人，使敵人完全無法進行遊戲。打倒就可得10分。

加分燈



為場地中央的燈，只要球一擊中它，每次可得2分。

星形燈



用球擊中星形燈，1個2分，全部5個，可獲得10分的加點。

各種比賽設定

這個遊戲備有豐富的比賽設定。即使是1個人玩，也有戰勝電腦方面所有隊伍的模式、持續至自己戰敗為止的打倒

模式、全部16支球隊舉行聯盟戰的聯盟模式。當然也有2人對戰的玩家模式。

練習模式



▶ 在沒有敵人的狀態下進行遊戲。是練習用模式。

連勝杯模式



▶ 進行淘汰賽，目標指向榮譽金球的模式。

火焰鬪球兒

炎の鬪球兒トツシ弾平

英文名稱 DODGE DANPEI

參考書籍 91

製作廠商 SEGA

原作廠商 SEGA

發售日期 92. 7. 10

台幣價格 ¥3,800

超格鬥球技的超級躲避球大賽

受歡迎的卡通人物彈平在球場中展開以1個球為目標的超級躲避球賽。躲避球特有的殺球刺激中，加上格鬥技法的

攻擊，成為全新的運動。這就是「格鬥球技超級躲避球」。在這個比賽中，採用對選手設定打擊點的打擊規則。

興奮的超級躲避球遊戲

1隊的選手由內野4人、外野3人共7人構成。遊戲是針對內野的選手投球，用球碰擊對方。內野選手則躲避球，如果抓到球可以反擊。抓到對方射擊的球，立刻射還對方。

可以同樣的威力將球擲回。



▶ 跳球、獲得球，決定誰先刺擊。



▲ 在這個球場上展開超級躲避球的熱烈戰鬥。

熟練格鬥球技與各種模式

遊戲中的各種模式，跟實際的躲避球比賽，自然有些不太一樣的地方。像帶球跑、踏邊線攻擊...此外，玩家還可自行設定人物的數值，創造超級選手。不過無法熟練球技，即使用超級球員，要勇奪勝利，依然是困難重重。



▶ 可依自己的喜愛，選擇比賽的選手。

00992 SEGA

各種投球法

一邊跑動、跳躍的投球比站在原地不動的投球更具威力。跳躍時，在適當的時機按下按鈕，可扔出超級投球。從每隊都不易到的隊形，可投出強力的投球哦！



▶ 投擲到對方令人心愉快快。

投球的種類

投球



▲ 普通的投球。如果擊中，可真是幸運。

跳躍投球



▲ 比普通投球更具威力。決定打擊點。

超級投球



▲ 這是彈平的超級投球。球上飄著火焰。

隊形攻擊



▲ 隊形依高低而不同。威力增大。



ROBINSON'S SUPREME COURT™

©1992 ACME INTERACTIVE
©1992 SEGA OF AMERICA
ALL RIGHTS RESERVED

ROM 4M

職業籃球賽

デビッド・ロビンソン バasketボール

英文名稱	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	ACME INTERACTIVE
發售日期	92. 7. 10	B幣價格	¥4,800

超立體感的籃球遊戲，令人熱血沸騰

這個遊戲可以改變從中線向左右俯視的視點，成為易於看到左右任一籃框的角度。所

以能以相同的感覺在任一籃框投籃。選手的動作也彷彿看電視畫面般具有真實感。

自然順暢的動作

在近代運動遊戲的控制操作日漸複雜化中，這個遊戲的控制操作實在很簡單。但選手的動作非常多樣，能依玩家所想像的動作。投籃也會依狀況改變。此外，選手的移動讓人有跑動的感覺，甚至疲憊的姿勢，都重現出選手細膩的動作。

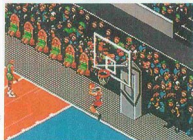


▲投球。請注意主角的膝關節姿勢。

精彩漂亮的投籃表現

投籃時，如果不是長投，在稍微強烈的狀態下也經常用手投籃。殺過對方選手的爽快

灌籃，選手漂亮的投籃畫面都有一番看的價值。比賽無疑是一場投籃合戰。



▲投籃畫面亦具有一番看的價值。

2種超真實感的比賽模式

淘汰賽

淘汰賽是4支隊伍進行循環賽程的比賽。也可使用密碼展開進行比賽。在比賽終了後的電視轉播畫面出現密碼，所以不要忘了準備MEMO記憶碼哦！



▲表演賽可從2玩家、對電腦中選擇。



▲和朋友們的對戰，無疑是非常熱烈的。

表演賽

表演賽可選擇對2玩家或是對電腦比賽。運動遊戲常有的1玩家和2玩家球場產生的強者須處於較劣條件下比賽的不利條件，因為左右畫面的更替而沒有感覺。



▲OPTIONS畫面，在這裡可選擇淘汰賽。



▲遊戲設定後，電視畫面出現密碼。



©1992 SEGA/ACME INTERACTIVE

STG

ACT

RPG

SLG

AVG

STG

PNG

超級摩納哥大賽 II

スーパーモナコGP II

英文名稱	AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 7. 17	日幣價格	¥7,800

賽車風雲中最真實感的世紀大賽

超真實感的3D視點賽車遊戲「超級摩納哥大賽」的續篇上場了。這個作品加上賽車界大明星塞納頓、塞那的監修

，成為比前作更具真實感的作品，除此之外，也加上新的模式。



▲3D賽車遊戲的名作在升格後迴來了。



▲比賽的緊張感一點也不變。

行駛中注意點

在這裡為你舉出幾點行車中的注意事項，使你能縮短每一圈的行車時間。

不要調看標示牌

指示彎路的標示牌。以這個標示牌為標記，抓住減速等的時機。如果調看標示牌，也要注意，不要彎不過彎路哦！



▲看到彎路的標示板後，有時也會來不及。



▲注意到標示板，不要忽略了敵車。



▲可惜，前作的美女沒再出現！

走內側

為什麼要走內側？因為它的距離比外側短一點點，能縮短零點數秒的時間。而零點數秒的差距就可以決勝負了。



不要使用剎車

轉角等必須減速時不要使用剎車，只用換檔減速。如此引擎的旋轉數不減，減速後可立刻加速。



熟練基本操作

我們先舉出幾個比賽開始時的注意點。首先是絕對不能超出路線，這是時間流失的最

大原因，只要能不出路線，就能縮短相當多的時間。除此之外，還有下面幾項注意點。



▲轉角的基本是保持住路線，如果弄錯也不要從外面進來。



▲這一帶載多少輪胎都沒問題。



▲太危險的話，結果...



▲最重要的還是基本。



巴賽隆納奧運

オリンピックゴールド

英文名稱	OLYMPIC GOLD		
參考書籍	91		
製作廠商	SEGA	原作廠商	COOB'92
發售日期	92. 7. 24	日幣價格	¥4,800

連續敲打按鈕目標指向奧運金牌

此一遊戲是根據92年的巴塞隆納奧運的運動遊戲所設計。這個遊戲必須連續敲打按鈕使選手奔跑或跳，可以說是鍛鍊手指肌肉的真正運動遊戲。遊戲共有7種，100m短跑、110m跨欄、擲鉛球、200m競

▶100m短跑的起跑點、等待信號、準備連打起跑。

泳、撐竿跳、箭術、跳水。



享受3種模式的樂趣

備有3種模式。先在訓練模式中充分練習吧！右上表示連打的速度和押法的標準。等練習充分後，再轉向奧運模式。

。在這個迷你奧運中，可選擇數種喜歡的項目。全奧運模式是在所有的項目中對戰。進入前3名就可獲得各種獎牌。

訓練模式



▲右上方有說明操作方式。

迷你奧林匹克



▲選擇數個項目享受對戰。

全奧林匹克



以連打的速度決勝負

雖然說是連打，只會一味敲按鈕的人卻未必能獲勝。為什麼呢？因為這是A鈕和B鈕交互押下式的連打。所以運動員必須堂堂正正地向勝敗挑戰。但在箭術和跳水卻不使用連打。箭術是掌握按鈕押下的時機，跳水則是以操作的敏捷度決勝負。



▲游泳時若連打過慢，可能會發生體力不足的情形哦！

最多可4個人玩

這個遊戲最多可4個人同時參加。在選擇畫面選擇各自喜歡的選手，在這名選手名字上付加檢查紀錄，就可參加競爭。基本上遊戲像是一個人玩，但依項目的不同，有些項目沒有決賽，也有些項目只要根據1次比賽的成績就能決定勝負。和朋友們做

▶參加比賽的選手名字，隨性也能由自己決定。

優勝戰吧！



▲真儀！日本隊竟然獲得了金、銀、銅牌，這是否有點……

熱血足球

熱血高校トッジボール部サッカー編

英文名稱

參考書籍

製作廠商

發售日期

92

PAL SOFT

原作用商 TECHNOS JAPAN

日幣價格 ¥8,800

組合進行非常重要的足球賽

這個遊戲中，能夠操作的只有自己的角色，對其他同伴可發出傳球等指令使其動作。藉著MD版的新要素「運氣」，能使用9種必殺射門和4種必殺射球和碰撞，使比賽更白熱化。

就看你的運氣好不好？

攻擊時和防禦時的變化操作

首先，在比賽前決定位置時，先決定自己操作的角色。然後在作戰時間中決定攻擊、防守作戰，比賽就開始了。在比賽中，能直接操作的只有自己這個角色，其他成員都是發出指示形。被指示的球員，會忠實遵從已決定好作戰時間的作戰行動。發出指令的方法也是用操作自己角色相同的按鈕。A按鈕是射門，C按鈕是傳球，B按鈕是積存運氣。防禦時，A按鈕是射球，C按鈕則改變成碰撞。

務必有效掌控！



▲因為比賽前指示基本的作戰方法。



▲用運氣覺得勝利。



▲這運氣的多少，而有不同的射門。



▲積存運氣，爆發必殺射門！



▲增加運氣後必殺射門。

可操作的角色
有三角記號的球是目標

運氣測定器
顯示運氣量數的數值

對對方的指示
對現在可以指示的同伴的指示和回答

地圖畫面
顯示自己角色目前位置的画面

敵人行動
顯示敵人的指示和動作



▲射球成功。



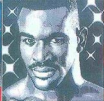
▲同伴傳來的球。

掌握攻擊秘訣

	攻擊 (我方隊伍持球)
角色的操作	射門/定空射門 積存運氣 傳球/正面傳球
對同伴的指示	要求射門 要求傳球
按鈕 操作方法	防守 (我方隊伍持球)
A按鈕	射球
B按鈕	積存運氣
C按鈕	碰撞
A按鈕	要求射球
C按鈕	要求碰撞

蠻牛

ホリーフィールド ボクシング



“HHH... THIS KID LOOKS LIKE HE HAS
SOME POTENTIAL!”

英文名稱			
參考書籍	97		
製作廠商	SEGA	原作廠商	ACME INTERACTIVE
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥7,800

以TV傳播感覺展開的拳擊遊戲

比賽中，主畫面上通常顯示1P側向左，2P側向右。攝影機轉動追隨拳擊手的動作。

可以TV傳播的感覺體會此遊戲。

2個按鈕成為左右手

基本操作，A按鈕是左拳，C按鈕是右拳，B按鈕是防衛。組合這些方向鍵的左右，可打出直拳、短鉤拳、上擊3種拳法。此外，也可上下上體而分別攻擊對方的臉部和身體。這些按鈕設定在選擇畫面可以變更。

短鉤拳



▲彎曲手腕，從旁揮拳。比直拳更具威力。

直擊



▲從正面出拳打擊對手。要精確瞄準才行得到。

上擊



▲由正下方向上揮出，打擊對方的下顎的拳。

主畫面的看法



比賽結束接受訓練

比賽結束後，可使用訓練秘寶提高拳擊手的參數。秘寶種類多達20種，但在1次的訓練中顯示出來的有8種。比賽勝利時從其中選2~3個，失敗時選擇1個，可提高能力。下表為你介紹其中的幾個。



▶提高參數

主要的訓練秘寶



威力手套

POWER GLOVES

只能提高威力。效果是全部寶中最大。



跑步機

JOE MACHINE

可提高體力、速度。效果較小。



健康俱樂部

HEALTH JUICE

唯一可提高所有參數的秘寶。



練習比賽

SEABRING

只能提高防禦力。效果大。



空手道

KARATE

可提高速度、防禦力。



維他命

VITAMINS

可提高威力、體力、速度。

實戰美足

プロフットボール

英文名稱 FOOT BALL

參考書籍 100

製作廠商 EA VICTOR

原作廠商 ELECTRONIC ARTS

發售日期 92.11.20

日幣價格 ¥6,800

忠實模擬美式足球的正派運動遊戲

「實戰美足」是由GENE SI, S發售的「JOHN MAD DEN FOOT BOLL」的移植版。約翰·馬丁是全美式足球的解說者，為當地相當有名的人物。遊戲內容忠實模擬美式足球，重現隊形，是非常有真實感的遊戲。而且可自由變更模式和設定，即使是對美式足球規則不甚了解的人也可以玩。它也能2人同時對戰，或

成為夥伴，尤其是2 P對戰中的戰略等，更使人熱衷。



▲動作細膩，非常真實。

遊戲中的操作

遊戲中，攻擊時的操作必須有2種操作。那就是跑步和傳球，多少有些不同。按C按鈕投擲球，先用跑步操作，C按鈕為跑動，B為回轉，A為讓各對方將其扭倒。在傳球操

作中，再押一次C按鈕，會出現3個視窗，只要按下想投擲到A、B、C任一場所的按鈕就會投擲至該處。傳球後的操作不要變更成跑步操作。

▼巧妙地點球！是得分的關鍵。



▲立體顯示的美麗球場，使人心曠神怡。

©1992 EA VICTOR/EA.



▲熱情的觀眾呼聲，十分具有臨場感。

可自由變更多種模式

這個遊戲大致上來說，是由下面4個遊戲模式形成，可自由選擇進行遊戲。主要模式是NEW PLAYOFF，在這個模式中獲勝，最後目標就是全美冠軍。



▶每人人都想選自己喜歡的選手。

遊戲模式

PRE SEASON

這個模式是練習用模式。越位之外的翻譯不被採用。而且也不使用45秒的Play Clock，所以可慢慢、安心地玩。

REGULAR SEASON

這個模式依正式戰的規則進行1場比賽。也就是類似表演賽的比賽。在PRE SEASON中練習後，可試著用此模式戰鬥。

NEW PLAYOFF

這是組合淘汰賽，在決賽中出戰聯盟的模式。最終目標是全美冠軍的地位。也可使用密碼使比賽繼續。

ONE TOUCHDOWN

這是先觸地得分者為勝的縮短模式。時間短，如果不能早贏，就無法逆轉，所以在想分黑白的2 P對戰中最佳理想。

其他的模式

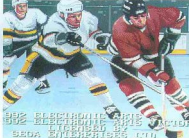
這個遊戲，除了可2人對戰外，也可2人合力進行遊戲。合力進行遊戲就是1玩家和2玩家操縱相同隊伍，合力作戰。如果不是很有默契的同伴，要贏就難了！



▲2人進行遊戲也很熱鬧。

職業冰上曲棍球

プロホッケー



英文名稱			
參考書籍	99		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥6,800

流利的溜冰中表現選手細膩動作的妙技

MD版首次出現的冰上曲棍球遊戲就是這個「職業冰上曲棍球」。遊戲的特徵是流利的溜冰和選手細膩的動作。尤其是在渾冰中，充分表現出無法突然停止的溜冰特性。



◀流利的溜冰感覺

自由設定數個模式

這個遊戲的目的，是從全世界共22個國家的球隊中選擇1支隊伍，來爭取世界冠軍。準備多種模式，可做各種組合享受各種遊戲方法的樂趣。



◀選擇各種不同種類的遊戲

REGULAR SEASONS

這個模式是只作戰一次的模式。就其他的遊戲來說，相當於表演賽。初玩者可用此模式做練習，直到習慣為止。



◀在這個模式中先做練習

NEW PLAYOFFS

這是以淘汰賽形式爭取勝利的模式。每戰勝1次，就能向上位挑戰。在不斷練習後，再使用此模式將目標指向優勝吧！可使用密碼使遊戲繼續。



▲在淘汰賽中連續戰勝

BEST 7

這是採用淘汰賽形式，在最多7場比賽的同一編組中，先獲得4勝就能向上位戰前進。也同樣能使用密碼使遊戲繼續。



◀在這些模式中

其他選擇

較細部分，能設定比賽時間、是否違規、有無守門員等。除了可2人對戰外，也能協力進行遊戲。依從1990年到1991年的取材設定球隊和選手們的強度等。



▲請設定容易玩的模式

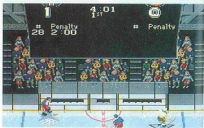
簡單的規則加上單純的操作

簡單說明冰上曲棍球的規則，就是使用球棍操縱冰球，將冰球打進對方的球門。這個遊戲甚至包含有細密的規則，是根據NHL（國際冰上曲棍球聯盟）。操作時，以方向鍵操縱選手，C按鈕為擊球或撞球，B按鈕為人員的變更或暫停，A按鈕則為持球。此外，C按鈕若長時間押著則為強力擊球，也就是大擊球。



◀向球門部分

▶使用NHL的規則



▲違規或罰門等，就會進入這個的場面中

荒野機車賽

ロード・ラッシュ

英文名稱 ROAD RASH

參考書籍 99

製作廠商 EA VICTOR

原作廠商 ELECTRONIC ARTS

發售日期 92.11.20

日幣價格 ¥7,800

突破速度極限的戰鬥機車賽

這個遊戲可從1個舞台中的5條路線，任選自己喜歡的路線賽車，走完全程，若能進入前4名，便可向下個等級一躍下個舞台前進。最高等級到5，全部共25條路線。路線中有十字路口，也有對向來車。警察也是玩家的阻礙呢！



球棒攻擊

攻擊中最厲害的就是球棒攻擊。球棒並不是本來擁有的，而是從敵人處奪取的。奪取方法是接近持有球棒的敵人，然後按下C按鈕。球棒的破壞力非常大，擊得後盡量揮動，狙擊地攻擊吧！



透過擊擊對方持有的球棒，再攻擊對方，威力超強。

趕走阻撓者！

對阻撓者的攻擊方法除了用身體撞擊等造成的車輛翻進行駛外，也能組合方向按鈕和C按鈕，使用拳擊和踢人等。將那些妨礙的傢伙趕走吧！



▶ 只攻擊造成阻礙的東西。

拳擊

按下C按鈕，就會不斷揮拳。主要使用於被敵車包圍時，或是擊取球棒時。

▶ 拳擊攻擊是基本技的1種。



裡拳、踢腳

使用C按鈕和方向鍵，可以向上揮出裡拳，向下踢腳。兩者皆可貯存，使用於一擊必殺時。

▶ 踢足：再一擊必殺攻擊對方！



只有擊敵人，才能奪取冠軍

存錢買新車

這個遊戲中，只要出賽就能獲得獎金。將獎金存起來，慢慢換購好的機車，向目標指向上位吧！

SHURIKEN400



好操作，但馬力不足。保持速度非常重要。

BANZA1750



把平穩，高旋轉高馬力。保持高旋轉。

SHURIKEN1000



速度驚人，但轉變不佳。彎路需注意。

PANDA750



大V 4 mid range 為高馬力。操作也相當稱手。

PANDA600



全能機車。操作良好，但馬力稍不足。

KAMIKAZE750



把手稍重，但中旋轉有力，相當良好。

FERRUC1850



雙V，轉距強力。操作一流，問題是它的依賴性。

DIABL1000



噴射燃料的超大馬力。完美的義大利製。

DAMAGE

SCORE 0050490

000km/h



ROM 4M

超級追跡HQ

スーパー.H.Q

英文名稱 SUPER H.Q

參考書籍 95

製作廠商 TAITO

發售日期 92.10.23

原作廠商 TAITO

日幣價格 ¥6,800

追跡犯人的汽車追捕遊戲

於1988年發表的「追跡H.Q.」大型電玩，此次終於移植到MD版上了。此款遊戲是3D視點的駕駛遊戲，但目的卻不是像賽車般迅速飛馳。遊戲的目的是扮演警察，駕駛高性能的車追趕逃走犯人的車。

▶ 敵車是追趕犯人的車，後半是車輛的相互撞擊。

是款不同風格的駕駛遊戲。



有三種車可供選擇

只有MD版有的新要素是，玩家可以從3種車中任選一輛。車種有跑車、4WD、卡車3種。速度、馬力、重量和車子的性能可各別設定。



▲ 車子的性能與重量，可透過道具自行改變。

速度、威力、加速都有不同的3車種

3車種的各項性能都不相同。跑車的速度和加速力較佳，卡車較具威力，4WD則具有屬於其他2車種中間的性能。

4WD



▲ 速度和威力均衡的車。對初學者來說，可能較容易駕駛。

跑車



▲ 牠的最高速度可達330km，速度特佳。缺點是欠缺破壞力。

卡車



▲ 具備爆發力卻速度慢。如果不習慣，還是不要使用它比較好。

妨礙行駛的障礙物

道路上設置者各種障礙物。最多的是一般行駛的車子。

樹木、鐵柱、草叢、石頭，也都是障礙行駛的雜物。

路上的障礙物



▲ 超越過路，碰上路障的相等，車子就會停止不動。

路肩的障礙物



▲ 放置路中的障礙，此外還有一般車子及碎石。

犯人的車



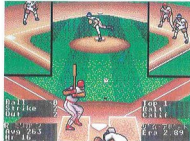
▲ 犯人逃走時，有時也會發出攻擊。

幫助犯人的直昇機



▲ 直昇機為了幫助犯人逃走而攻擊我車。





ROM SM

RBI4棒球

RBI4ベースボールピンボール

英文名稱			
參考書籍	101		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	ATARI GAMES
發售日期	92.12.18	日幣價格	¥7,800

爽快的大聯盟棒球，以實名進行遊戲

這個遊戲是從GENESIS 版移植過來的，是一款也可用日語表達訊息的棒球遊戲。遊戲畫面的構成也是日本棒球遊戲常用的型式。上場的選手、球團全都使用真名。因為是棒球發源地美國的遊戲，所以打

▶球團畫面時出現的這個記號，是MLB公認的記號。

擊的真實感特別驚人。



有64支球隊、28個球場資料

這個遊戲中上場的選手名、球團名都使用MLB公認的真名。遊戲中選擇的球團是'91年度A聯盟、N聯盟的所有球團。然後還擁有'89~'91年

度兩聯盟的明星隊，'83~'90年度兩聯盟東西地區的優勝隊伍，總數多達64支隊伍。而且備有28個球場。

球隊資料



▲球隊總數64，以'91年度的資料為主，也有各年度的優勝隊伍。



▲也可進行A聯盟和N聯盟的明星賽。

©1992 TENGEN/ATARI GAMES



▲選手名都用真名，有名的選手一目了然。

球場資料



▲在選擇畫面做選擇。



◀有些球場在真的簡易球場中實景。

選手資料

▶可以看到選手資料。



▲連後補選手在內，共有14名野手的資料。

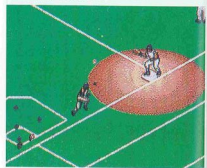


▲畫面就能看到投手的資料。

以捕手後方攔球網為視點

遊戲畫面是從捕手後方攔球網中投附近視點，向下俯視球場。球擊出時的守備、跑壘畫面是以球為中心的視點。選

有在守備、跑壘畫面左下方，會有顯示跑者和內外野手位置的視面。



▲守備、跑壘畫面是以球為中心的視點。



衝鋒飛車

アウトラン2019

英文名稱	OUTRUN 2019		
參考售價	93,100		
製作廠商	SIMS	製作廠商	SIMS
發售日期	92.12.25	台灣價格	¥8,800

不斷奔馳在岔岔的道路

沒有任何細密的規則。玩家只要一味地在道路上不斷飛馳就可以了。路線不但有向左右的大轉彎，也有非常大的上下起伏，甚至有上下分歧的路線。所以也可使用跳躍台，或使用飛渡上下路線的技巧。路線有數個分歧，依選擇的路線，背景也有相當大的不同，甚具魅力。



▶ 跳躍台或飛渡之後，立體的、或向路線，這就非常有意思了。

▶ 沿路岔成左右，選擇的路線不同，背景也會有變化的？

沿線選擇要注重安全性還是力求勝負逆轉？

走過立體交叉之下方。距離雖然長，但若考慮安全第一，這條路線是最好的。

▶ 行駛地面較安全，即使衝出道路也不會損失太多時間。



分開或上下路時，走上面可縮短時間，當然危險也比較多。真是不易決定。



▶ 可能不容易看出自前是衝馳在高架道路上。飛出道路就會像右圖一樣...



▲ 各舞台都有數個分歧點。舞台有 5 個像這樣的路線。



▲ 破天荒！隧道內路面上下左右劇烈起伏。還好吧！

遊戲的流程

如果在限制時間內走完各路線，時間就會延長，追加至下一次比賽中。只要走完規定的路線，舞台就結束了。



◀ 舞台從隧道中開始，不斷接連的美景可是極具真實感。到達處還是看得到。



▶ 這種像人行道的地方就是路線終點。若能在一定時間內通過，就可進至下條路線。



◀ 若能在時間內走完舞台的路線，就可過關。車子已經跑過了。

S	R1	R2	R4	R3	R5	G
STAGE 1						
STAGE RECORD of BEST 5						
1st	03'11"00	SOFT.B				
2nd	03'13"50					
3rd	03'14"23	SOFT.B				
4th	03'18"11	BEEP				
5th	00'00"00					

▶ 在這種路面，可以看到以前第五名的時間紀錄。

ROM SM



夢幻籃球隊

ドリームチームUSA

英文名稱	BASKET BALL		
參考書籍	102		
製作廠商	EA VICTOR	發行廠商	ELECTRONICARTS
發售日期	92.12.26	日幣價格	¥7,800

照亮巴塞隆納的夢幻籃球隊再現

魔術強森、邁克喬丹、派屈克·尤恩等征戰巴塞隆納的夢幻籃球隊回來了。不只所有的選手都用實名上場，他們的動作也都是依實際資料做成的哦！



▲ 該球開始比賽。

可做細部設定的表演賽

表演賽以單場比賽的形式進行。可在選擇畫面上詳細設定遊戲人數、難易度、遊戲模式、比賽時間等。



▲ 可設定比賽模式、玩家人數、等級、比賽時間等。



▲ 依等級的不同，裁判的難易度也不同。

▶ 單人與COM對戰。操作簡或或有白星的高手。

2人協力模式



▲ 1P・2P的合力遊戲。

雙人對戰模式



▲ 與2P的對戰。白星為1P玩家。7星為2P的玩家。

Arcade和Simulation的不同…

在表演賽中，可選擇2種遊戲模式。Arcade中，球員不會疲勞也不會讓球下場。但在Simulation中，選手會因為時間和運動量而感到疲勞，疲勞到極限時很容易發生失誤。所以必須更換球員，使之恢復疲勞。淘汰賽一定採用Simulation模式。

OVER STATISTICS					
DS	NO	HT	PTS	REB	FT%
1	10	6'7"	0	0	0.00%
2	10	6'7"	0	0	0.00%
3	10	6'7"	0	0	0.00%
4	10	6'7"	0	0	0.00%
5	10	6'7"	0	0	0.00%
6	10	6'7"	0	0	0.00%
7	6'9"	0	0	0	0.00%
8	6'9"	0	0	0	0.00%
9	6'7"	0	0	0	0.00%
10	6'7"	0	0	0	0.00%

▲ 仔細檢查選手的體力。

夢幻籃球隊VS世界的強隊

遊戲的形式有表演賽和淘汰賽兩種。包含夢幻球隊在內，共有世界各國選拔的14個隊伍爭取霸權。其中最強的還是美國的夢幻球隊。



▶ 比賽中，也有區域顯示。



▶ 從世界14支隊伍中選擇1支球隊。

淘汰賽是前往金牌之路

淘汰賽形式是對COM戰的形式，分為預賽、決賽。在預賽中進入前4名才能進入決賽。



▶ 淘汰賽的設定不可變更。



賽。決賽由8支隊伍以淘汰方式進行。

▶ 內才知誰是入決賽。

狂野泰國拳

ザ・キックボクシング

英文名稱 THE KICK BOXING

參考書籍 102

製作廠商 MICRO WORLD

原作廠商 MICRO WORLD

發售日期 93. 1. 29

零售價格 ¥8,500

技巧豐富動作真實的格鬥動作遊戲

從50種以上的技巧中，組合各種不同技巧的格鬥遊戲。藉必殺技的使用、與敵人的戰鬥、提高等級等，以獲得最終目的的世界冠軍帶。窮究各種技法，以獲得光榮的世界冠軍。

▶橫視點型的狂野泰國拳遊戲

帶吧！



手技上段

反手拳



旋轉身體用反手拳打對方的後腦部及臉。

足技中段

橫踢



從低打點踢接近的對手身體。

可選擇的技法超過50種

玩家可以選擇的基本技有55種，必殺技3種，共58種。基本技法，手技分為上段、中段，足技分為上段、中段、下段。

必殺技有3連續拳擊、3連續、2連續跳躍回踢。都是強力的技法，但1局中只能使用3次。

手技中段

直拳



直打對方的腹部。必須用拳頭攻擊對方身體。

足技下段

旋轉踢



旋轉一次後打對方的腿。可使對方的腿。可使對方的腿。



▲高！上段迴踢動作！



▲然後是下段迴踢。看招！

部分技法法

從50種以上的技法中，各選出手技的上段、中段、足技的上段、中段、下段加以介紹。除此之外，還有腳後跟落地、上擊等多種技法。

足技上段

旋轉踢



在空中旋轉踢對方的腿。踢擊對方的腿。

以觀眾視點來看的比賽會場

玩家的視點在場地前排觀眾席的後方。也就是處在觀眾立場仰看拳擊場的構成畫面。

畫面上也顯示出局數、角色的持久力。

A 必殺技燈

表示1局中能使用的必殺技剩下的次數

B 體力燈

表示角色的體力。體力燈滅就被判出局了

C 局數顯示

表示目前作戰的局數

D 剩餘時間顯示

用秒顯示目前作戰局數剩餘的時間





NBA公牛VS湖人

NBAプロバスケットボールブルスVSカーズ

英文名稱	NBA PLAYOFFS BULLS VS LAKERS		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	發行廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	93. 4. 2	日幣價格	¥8,900

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PNG

採用NBA著名選手資料和真實畫面的籃球

為橫視點型遊戲。身手靈活的角色在畫面上不斷奔跑的籃球作品。將美國職業籃球NBA的厲害選手家他們細膩的球技在細緻的畫面上重現。除了可2人對戰進行遊戲外，也可協力進行遊戲，這是運動遊戲中非常罕見的，也就是由2人協力操作1個隊伍。



▲有名選手甚至連號碼、身高、容貌等都生動重現。

使用NBA公認的1991年版資料

球隊和選手都是使用NBA 1991年真實的球季資料。東西明星隊的陣容也再次重現。



▲也可選擇東西明星球隊。



▲LAKERS中的牧森、BULL S中的有雙丹。

TEAM	NAME	POS	HT	WT	EXP	PTS	REB	AST	STL	BLK	PF	FT	FT%	3PT	3PT%
BULLS	SCOTT	C	7-0	230	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ROBERTSON	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
LAKERS	WILKINS	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	F	6-10	210	1	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0

細密的選手資料直接反映比賽

細密的選手資料使遊戲更具真實感。這是NBA 1991年度的資料，所有的資料都直接反映在比賽上。例如搶籃板率高的選手，在比賽中也擅於搶板。而命中率高的選手也常常會有3分球的命中。除此之外，細密的資料也顯示出各選手的個性。

TEAM	NAME	PTS	REB	AST	STL	BLK	PF	FT	FT%	3PT	3PT%
BULLS	SCOTT	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ROBERTSON	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	ANDERSON	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
LAKERS	WILKINS	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	WILKINS	10.0	1.5	0.5	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0

▲原資料畫面。在這個畫面中可確認各選手的資料。

主力球員也真實重現

比賽開始時的球員介紹畫面。各球隊的主力球員以數字化畫面重現。此外，遊戲中角色

們的形像甚至連眼神和髮形都細密重現。

GAME STATISTICS I	GAME STATISTICS II
記錄出手投籃的次數、罰球的次數等遊戲中的綜合性資料。	統計籃板球或投籃命中率、罰球命中率等比賽中的結果。
Year STATISTICS I	Year STATISTICS II
記錄實際的NBA 1990~1991季節的攻擊資料。記錄得分率、投籃命中率、罰球命中率。	1990~1991季節防禦方面的資料記錄。記錄投籃的點火關鍵、抄球的成功率、籃板球等的記錄。



NBA明星球員的動作畫像重現!



▲高質量的動作畫像重現。投球、傳球。



▲漂亮的扣籃連續動作演出。



ROM SM

PGA環球高爾夫II

PGAツアーゴルフII

英文名稱	PGA TOUR GOLF II		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	POLYGAMES
發售日期	93. 4. 16	日幣價格	¥9,800

在超具真實感的球場上和真名的高爾夫球員比賽

高爾夫球員、球場都以真名下場的全美高爾夫協會公認的高爾夫遊戲推出了。比賽也和實際的高爾夫一樣舉行4天。各球場有精彩的電采聲和小鳥的鳥叫聲，更提高了比賽的氣氛。



↑比賽時的暫停休息

推桿練習

自由選擇球桿，練習擊球。也可在草地上練習推桿。

▶用力揮桿，讓球飛得老遠。



磨練技巧挑戰世界頂尖職業選手

遊戲模式大致可分成以下四種：能在各球場練習的「打法」、目標指向優勝的「淘汰賽」、奪取獎金的「斯金茲大賽」及可做擊球練習的「推桿練習」。

斯金茲大賽

以最少桿數打完各洞的人可獲得獎金，努力爭取打完18洞時的獎金吧！



▲選擇電腦做為對手，就會顯示這個畫面

Player	Score
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72
PGA TOUR	72

↑每位選手的比賽畫面

打擊

可自由選擇自己喜愛的球場。抓住各球場的特徵，覺得高分吧！



▲從凹砂場打的近距離擊球，盡可能接近球桿。

淘汰賽

和世界頂尖好手大戰4天。如果不能進入一定的順位之上，就無法進入下一天的比賽。



▲和世界頂尖職業球員的4日高爾夫球賽非常刺激。

在世界頂尖的7個球場進行遊戲

7個高爾夫球場都是以真實的球場為模型做成。從平坦遼闊的地方到有水池或凹砂場等覆蓋的地方，而山丘各有其

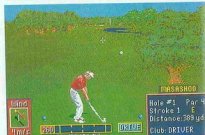
特徵。此外，遊戲中因為沒有OB區域，所以可較輕鬆地揮桿，這是高爾夫遊戲非常少見的。



▲顯示將進行比賽的18洞全景圖



▲從7個球場中選擇自己喜歡的球場。



▲計算風向後做確實的擊球。尤其是凹砂場和水池障礙需要特別注意。

J聯盟超級射手

Jリーグプロストライカー

英文名稱 J. LEAGUE PRO STRIKER

參考書籍

製作廠商 SEGA

原作曲廠 SEGA

發售日期 93.4.23

日幣價格

¥8,800

吉可跑 拉摩斯踢 卡茲舞

期待已久的J聯盟終於開幕了！就如我們期待的一樣，從開戰就展開激烈的戰鬥。而能夠忠實表達J聯盟比賽的「J聯盟超級射手」也登場了

這個遊戲的特徵是隊伍和選手種遊戲模式。可2人同時進行遊戲，會使你非常熱衷哦！你是否也能成為KAZU呢？！



▲遊戲中，持球選手的名字會顯示在畫面上。操作最好的球員吧！



▲也有每隊選手的詳細資料，可從這裡查到你不知道的選手。這是十載的資料。

預賽

自由選擇2支戰鬥隊伍對戰的模式。可和朋友做2P對



▲前半和後半的比賽前請選擇陣形。是守或攻？

戰，也可1支隊伍2個人玩。也有COM對COM哦！



▲2人遊戲可對戰或協力。每種都非常激烈。選擇喜歡的隊伍吧！

J聯盟

這是主要模式。選擇1支喜歡的隊伍，和其他9支隊伍做聯盟戰，而其他隊伍則由電腦控制。每一戰都能儲存，所

以獲得全戰皆勝並不是夢想。若獲得優勝，將有令人感動的結局哦！



▲聯盟戰輸一次還沒關係，注意聯盟表的對手再再作戰吧！



▲可將每一戰儲存起來。輸了還可以再挑戰1次。但每隊畢竟是球隊。

錦標賽

隊伍進行競賽的模式。1隊2人，8支隊伍最多可16個

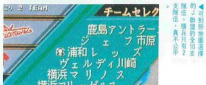
人進行遊戲。



▲這個模式，不管有多少朋友都可盡情進行遊戲。你知道誰球大可以說很有趣的嗎？



▲SEGA杯的隊伍選擇戰。4隊2次，8隊3次即為優勝。



▲可對照聯盟選擇的J聯盟的全局表。球員只有2支隊伍，真不公平

小丸子

ちびまる子ちゃん

英文名稱	CHIBIMARUKO	原作廠商	
參考書籍	月刊	日幣價格	¥6,000
製作廠商	KANCO	發售日期	92.1.14

巡迴各地的購物比賽

這個遊戲的舞台是小丸子等人所居住的「清水市」及其周邊。各地都出售著各式各樣的名產。另外，在前往各處的路上也有各種店。在這些地方購物是本遊戲的目的。因此，即使很早到達目標，卻沒有好好購物的話，仍然不能成為第一的。



▲在名店買土產。但是土產中有很多不知道是什麼東西？

精打細算以累積微笑分數

要將物品換成微笑分數，就必須帶回起點的自宅仔細算一算。但是，大部分時候玩家都離自宅很遠，這個時候就可請「兔子郵遞」來運送。這是在遊戲中的各個場面登場的可愛傢伙。



好好地購物吧

在店裡面購得的物品種類，當然是愈貴者所換算的分數愈高。但是，除此之外，還有很多獲取微笑分數的方法。將類似物品都買到，就可得到意

外的分數。例如，將橡皮的蛇輪、橡皮的蛇、橡皮的青蛙這三種全部購得，就可各得一百分，總計為三百分，而另外還可獲得補助分數一千分。



目的在於累積微笑分數

除了金錢、微笑分數、物品之外，在遊戲中的各處還可以獲得卡片。卡片分為使用才能獲得效果者，和只是持有即有效果者。例如，使用「自行車卡片」，就可比一般前進很多步。「貴賓卡」是有四個人的贈之卡片。只要持有，就會

適當增加卡片角色的微笑分數。但是，並不是全部都對玩家有好處！拿到「付錢卡片」時，臉色會發青，如果不盡快回自宅，則微笑分數就會隨著前進而減少。這種卡片合計有32種。只要妥善運用，要變身就不是夢想了。



使用卡片來大翻身

遊戲結束後，最後決定勝負的微笑分數的多寡。而這分數主要從購得的物品價值來計算。也就是說一定要買很多東西。而買東西則需要金錢。所以第一個目標就是要獲得零錢，好好活用吧！



▲讚美一下，可以獲得零錢5000日圓。



柏青哥公主傳說

パチンコクーニャン

英文名稱		製作廠商	MICRO WORLD	原作廠商	MICRO WORLD
參考書籍		發售日期	92.3.27	日幣價格	¥6,800

尋找行蹤不明之父親的少女蓮的冒險

主角少女蓮旅行的目的是要找回自幼失散之父親。她走遍YOKOHAMA中華街的小鋼珠店，以尋找父親的下落。只要打完規定的台數，就可以往下一個舞台前進。



▲父親行蹤不明，自動即自己一個人單獨生活。



▲蓮的冒險從春天的城鎮開始。

▼盤子上的鋼珠快滿出來了！



▲用上有好幾
個小鋼珠店。
很大的選擇
區，大約有
30個以上。

劇情解析

YOKOHAMA中華街是人來人往的街道，但是，自從出現比寧靜這種怪樣的貓，以及具有奇怪魔力的小鋼珠店之後，這個街道就不斷地有行蹤不明的人進出。有一天，一位志士呼喚著：「會出現將屆開小鋼珠店的魔力附身的少女。」……



可以在各種機台遊玩！！

在遊戲登場的小鋼珠台有禮物台、二級台、權利台等全部12個機種。全部都色彩鮮豔

，各具特徵。請著進行曲的節奏，拼命地打小鋼吧。



▲若是這樣打子，球就飛進球入盤中



▲打了四十分數，這樣球路就不固定了。

禮物台



▶這是美女機台。將中央和兩側的數字全部收集，就可中球啦。

三級台



▶也有以各位熟悉的古老故事做成的機種。有菓子狸和狸哦。

從各種人身上搜集情報

店裡有很多其他客人。和他們說話，可獲得各機種特徵及遊戲方法的建議。情報的內容隨時變化的經過會改變，所以一定要仔細地聽。



▲也有同時給與情報和配寶的人。



◀???大滿貫！

魔珠歷劫

R.B.1.4ベースボール

英文名稱 BODOMEN

參考書籍

製作廠商 HOT.B

原作廠商 HOT.B

發售日期 92.4.24

日常價格 ¥6,800

以球與板衝刺的射擊型動感遊戲

揭取以往破壞型遊戲的捲軸要素和首領角色等，而更提高了動作性，這就是「魔珠歷劫」。玩家所操作的板子有兩個。和一個板子比起來，除了可以更自由地操作球之外，還可以雙打。



▲軌道或橫向道。

善用兩種板子

操作球的板子分成兩種顏色，紅色可往八個方向移動，將球打到目的地，藍色可向左

右移動，紅色還可控制界外球。另外，選擇雙打模式時，兩人各使用一個板子互相合作。



所以一定要認真全力地合作。



▲紅色負責垂直或藍色負責水平。



▲一般狀態，可對付所有狀況。



▲上面板子變成垂直的，只能在右側打球。



▲上面板子變成垂直的，只能在左側打球。

碰到球時寶箱就會打開

在各面會發現裝有秘密的寶箱。秘密的數量全部有四個，裡面所裝的秘密在一定間隔之後就會改變，是個奇妙的寶箱。



寶箱

▲藍色可開各種不同的秘密。



白色寶箱

▲白色的寶箱其實是怪物化裝而成的，發現後要注意！



▲球在一定時間會化作龍，變成寶物。在某種程度下可以取子操作。



超級大球

▼板子的長度在一定時間內會變長。不著於破壞的人，只要有這個狀況問題。



閃爍炸彈



長抽球



▲和燈籠的光一樣可破壞畫面上的區域，亦可節約時間。



時間暫停

▼在一定時間內遊戲的時間會停止。在已經沒有時間時相當寶貴。

火焰島歷險

ひょっこりひょうたん島

英文名稱			
參考書種	92		
製作廠商	SEGA	原作廠商	
發售日期	92. 8. 7	日幣價格	¥4,800

一面收集分數，一面走向演講會場！

基本上是擲骰子前進的遊戲，很簡單。遊戲開始後先決定目的地。目的地為六個演說會場中任何一個點燈的地方。然後以擲骰子或撲克牌，依序進行遊戲。



▶ 遊戲開始後，有六個演講會場。

目的地決定後就可出發了

決定目的地後，將棋子移向那個方向。若是分岐的格子則可朝任何方向前進。但是只能前進骰子擲出來的數目。中途不可以停止。

所有的格子都有某種含意

，所以每次都有事件。但在綠色的格子則不會發生任何事。另外還有森林和山的入口、燈塔、沙龍、「虎鬚百貨公司」等格子。

中途碰到的各種事情

到達目的地之前的路上，有海盜攻擊，碰到人時要交換卡片。卡片中有寫著「發生龍捲風」的陷害別人的卡片，或寫有「虎鬚百貨公司」的卡片等，保證和其他玩家會發生大戰鬥。當你成為大總統之後，不是很快樂嗎？



▲ 最先抵達演講會場，進行選擇演說的權者就選人。

A 正的格子	進行擲彩或贈獎。閃藍處，可增加分數。	B 負的格子	進行擲彩或贈獎。閃紅處，減少分數。
C 卡片的格子	可抽出一張卡片。但不能選擇卡片。	D 綠色格子	會碰到海盜襲擊，與人會見，或不發生任何事等幾種可能的格子。
E 海報格子	可以貼海報。別人停在此時就要付分數給作。	F 目的地	島內有 6 個演講會場。最先抵達的人可獲得額外分數。

遊戲進行時的必要規則

要記住的是擲完骰子後，人物上面出現的字意。箭頭表示到達目的地的最短路線，數字表示前面剩下之格子數。一定要多花一點心意，才能到達目的地。決定目標或下一次的演講會場後，就朝向那個會場前進吧。



▲ 朝向「演會場」。然後前進五格。



▲ 隔著棋選入最先抵達「演會場」。



▲ 在那些移動的格子中都具有某種意義。



▲ 博士就派人擲骰子。骰子要兩個同時擲。

ぷよぷよ



魔法氣泡

ぷよぷよ

英文名稱 PUYO-PUYO

參考書籍 101

製作廠商 SEGA

原作廠商 COMPILE

發售日期 92.11.13

日常價格 ¥4,800

魔法氣泡掉落下來→應該消失！

從PC到任天堂的磁碟機系統，甚至移植到大型電玩版，這個不可思議的解謎遊戲就要在MD登場了！兩個一組掉下去，像「果冻」般的氣泡，

以直的或橫的相連四個以上時就會消失。簡單中會有深奧的規則，也許就是此軟體受到廣大消費層支持的原因。

模式有三種

單人玩

▶又稱故事模式？個性豐富的敵方角色會向玩家挑戰。圖片很可愛！



雙人玩

▶這就是2P對戰模式。以連續連鎖，打敗對手的可能性較大。必須要有一點心算哦。



獨自玩

▶最適合喜愛孤獨的你。不是對戰，就沒有白色泡泡。敵方代之的是會出現兩種協助角色。



1P、2P都可以對戰

MD版的「魔法氣泡」基本上1P和2P都是「對戰」。在「單人玩」模式中，是以電腦為對手(?)的故事模式，而換成「雙人玩」時，就是兩個玩家對戰。對戰的規則非常簡單。「氣泡」堆積四個就會消失，或是讓它連鎖就會消失，可以在對方的場地上散落「白色氣泡」來換蛋。讓對方的「氣泡」直往地上堆就贏了。



▶突然變成勝負！
！之危險！



▶兩人對戰最好玩。攻擊對方時的快感……



▶氣泡就在於有對戰。

不斷地連鎖到最後

對戰要獲勝的方法就是一次送很多白色泡泡给对方。這個時候一定要熟練連鎖方法。當然以普通方法也可以送入「白色泡泡」，但如果一次想送很多個，還是以連鎖比較有效率。「白色泡泡」在隔壁的一般泡泡消失時，就會一起消失。

要達成連鎖的重點就是要製造很多三個連接狀態的泡泡以等待時機。

製造等待時，「泡泡」不可以斜向連接，這一點要注意哦！



▶看看這麼多的白色泡泡！



▶以一個多泡泡，可以連續連鎖。



旅鼠總動員

レミングス

英文名稱	LEMMINGS	製作廠商	
參考書程	96.98	原伴廠商	
製作廠商	SUN SOFT	日期價格	¥7,800
發售日期	92.11.20		

一心一意前進的旅鼠，前方充滿陷阱

這個遊戲的目的是要讓一心一意前進的旅鼠們不要落入陷阱，並將他們誘導至出口。各舞台設有過關的必須的救出率。若超過這個數量即可。



▲開始時的旅鼠們。



▲將出現的旅鼠誘導至出口。



▲旅鼠只朝右前進。若不管牠們，將會全部滅亡。

在時間內抵達逃出口

逃出的時間也有限制。一定要在既定的時間內達到救出率，讓旅鼠逃出來。有些舞台時間很少，所以按照路線就無法過關。這也要充分考慮到。



▲時間結束後，就必須重啟開始。

有效掌握時間，靈活救出！



▲畫面右下方顯示剩下的時間。



▲在時間內全部救出。

以指令誘導旅鼠

誘導旅鼠的主要指令全部有八個。但這些指令可能會因地形而變得無效，要注意。詳細請看表。除了這八個主要指令之外，還有無路可走時全體旅鼠自爆的指令、暫停的指令、調整旅鼠出現速度的指令。



▲記錄記錄是暫停的指令。



▲改變這個數值，可調整旅鼠出現的速度。



▲無法前進時，會全員自爆。像煙火一樣地美麗。

主要指令

CLIMBER (登山)	BULDER (鏟雪)
<p>攀登垂直的壁。只要指令一次，到最後都有效。</p>	<p>推十二層樓梯。有障礙物時即中止。</p>
FLOATER (跳傘)	
<p>使用降落傘，從斷崖或段差降下來。</p>	<p>朝水平方向挖掘。只有某些地形可挖。</p>
BOMBER (炸彈)	MINER (挖礦)
<p>自爆指令。可在壁或地板上打洞。</p>	<p>朝向下斜的方向挖掘。只有某些地形才可挖。</p>
BLOCKER (欄阻)	DIGGER (挖窟)
<p>形成障礙，禁止通行的指令。</p>	<p>朝垂直向下的方向挖掘。只有某些地形可挖。</p>

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
STG
PNC