

全國第一本專業級的PC-Engine年鑑

OH!PC-Engine 特輯 3

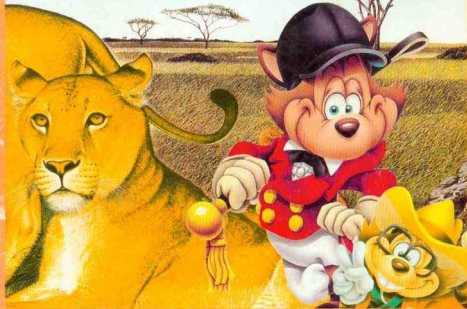
驚天動地 PCE上半年度發售中軟體

心算時間 PCE軟體超級秘技大推薦

PCE最新多款強打軟體開發秘話

PCE 硬體、週邊的全新動態與展望

死亡入侵完全大攻略



永久保存版



售價160元

PCE硬體Q&A+新卡預告+最新軟體動態=歡樂PCE派對

OH! PC-Engine

家用遊戲主機源起於1972年，而在1983年更是家用遊戲主機輝煌的年代，在這年的7月任天堂電視遊戲器正式發售，而其燃起的遊戲風潮和樂趣，更是同期10餘家硬體公司所推出的遊戲主機所無法相抗的。

1987年是家用遊戲主機突破的轉捩點，這年10月被視為性能爆發的PC-Engine 強烈登場。家用遊戲主機由於PCE掀起的變革，正式進入了戰國時代。年來，PCE除了造就電視遊戲的新新娛樂效果之外，更由於其“磁心構想”的前瞻性，而引導家用遊戲主機步入全新的紀元。

邁入了90年代，電玩硬體技術不斷更新，雖然SEGA公司的MD主機和SNK公司的NEO·GEO系統高性能遊戲主機相繼推出，而令PCE迷十分在意，然而目前的遊戲型態亦不過是PCE硬體性能的部份表現罷了，當“磁心構想”點、線、面連接時，那才是PCE硬體性能的完整實現呢。

「軟體移植」是PCE上最常出現的名詞，然而除非硬體結構相同，事實上要做到忠實再現似無可能的。所謂不同硬體即有其相異的特性，因此移植的重點是不是應該擺在趣味性和可能性、再考慮其原版性呢？近來PCE的軟體廠商們正不斷的朝這方向努力，本次特輯中所收集的PCE軟體，款款濃郁的歡樂氣息和忠實性，正是PCE廠商秉持上述論調努力的最佳寫照。

炎熱的季節是PCE特輯再度和您見面的時刻，在PCE軟體應運而生發軔的此刻，也更是PCE新作相繼出擊的季節呢。7月散發著懶洋洋的感受，在這平凡的日子裡，何不讓PCE的繽紛色彩渲染這一季的不平凡呢？懷著一抹喜悅和期待、希望OH!PCE特輯也能像PCE主機一樣的討您喜歡。PC桑等換著下一期的PCE特輯推出日，那您在期待什麼呢？



OH!PC-ENGINE 特輯3

● 硬體篇

PCE 世界的展望 — 4

PCE 週邊設備質疑 — 9

● 廠商篇

ROM² 名作天外魔境
I、II 開發秘話 — 10

CD-ROM² 最新軟體
廠商動態 — 14

● 軟體篇

RPG

尼克羅斯要塞 22

冒險少年 — 24

死亡入侵 — 26

地底大魔宮 — 28



ACT

戰斧 — 29

紐西蘭故事 — 30

城市獵人 — 31

最終戰區 II 32

奇奇怪界 — 33

青驢神話 34



新泡泡龍 — 3

追踪H.Q — 3

虎之道 — 3

源平討魔傳 — 40

鬼屋歷險記 — 42

魔動王 — 44



STG

新異形三代 — 4

空中突擊 — 4

宇宙大作戰 — 5

戰鬥生命體 — 5

太空戰鬥機 — 5

超神戰機 — 5

終極戰將 — 5

最終兵器 — 6

SLG

超級大戰略 — 6

飛裝騎兵 — 6

蓋伊爭霸戰 — 6

RZG

迷魂立體方塊 — 7

太極球 — 7

倉
上
水
S
熱
超
賽
超
A
透
化
卡
北
T
麻
賭

目錄



5	倉庫番世界	74
6	上海II	75
8	水果大作戰	76

SPG

熱血躲避球II	77
超級排球	78
賽車追逐戰	79
超級摔角	80



AVG

逐電屋藤兵衛	82
化妝舞會之謎	83
卡門聖地牙哥	84
北斗星之女	86

TBG

麻將刺客列傳	87
賭城之王	88

● 秘技篇	90
-------	----

● 攻略篇	116
-------	-----

● 預告篇	124
-------	-----

● 索引	128
------	-----



發行人：陳日陞
 總編輯：陳希芳
 企劃主編：王榮輝
 文字編輯：許雅容
 美術主編：陳松本
 美術編輯：鄧麗英、張偉銘、阮佩儀
 廖聖達、林文志

發行課長：陳日陞
 發行專員：陳文志
 行政管理：廖桂華
 財務主任：楊素慧
 商管組長：洪宗炫
 商管專員：王志敏
 社址：台北市辛亥路一段112號2樓
 電話：3635238、3635239
 F A X：3620224
 總經銷：啟學有限公司(總社)
 地址：新店市寶橋路235號6弄6號2F
 訂閱專線：(02)8178022

廣告總代理：日華廣告股份有限公司
 廣告業務代表：謝國榮
 地址：台北市建國北路三環78號5F
 電話：(02)7504-6823

承印：錦康印刷實業股份有限公司
 地址：板橋市大觀路二段355號

香港總經銷：藝翠行
 地址：九龍深水埗福華街148號
 黃金大廈第3座2FG室
 電話：7289086

F A X：3679951

售價160元

帳戶：電玩遊樂雜誌社
 劃撥帳號：1159250—4號

PC Engine

SUPER GRAFX CORE GRAFX SHUTTLE

PC-ENGINE 世界的展望



↑「龍動王」(超龍殺)

PCE的第2代主機「SUPER GRAFX」已發售數個月了。此番將和「CORE GRAFX」、「SHUTTLE」一同探討，了解今後PCE的發展方向。現在便來聽聽日電HE怎麼說!!



↑「大魔王」(NEO版)

PART 1 3款主機引發的PCE風暴!!

——首先想請問關於去年底發售的PC-Engine的3種機種？
NEC：PC-Engine目前是由「SUPER GRAFX」（以下稱SG）、「CORE GRAFX」（以下稱CG）和「SHUTTLE」這3種機種構成。

——「SG」是種能意識到遊戲狂熱度的機種，而且能強化畫面的表示能力，屬於上乘的機種。「CG」則是磁心構想的主力機種，使用方法較不受遊戲的限制。而「SHUTTLE」則是針對Hi-Fi卡遊戲的愛好者而發售的。

——市場的中心仍是「CG」嗎？
NEC：是的。「SG」的主要對象是狂熱層。「SHUTTLE」則是低年齡層的機種。至於「CG」的生產台數則是最多的。

——那麼能否由這3種機種，發表「PCE的世界構想」？
NEC：好的，若將以「CG」為中心的磁心構想平面展開的話，「PCE世界」就會變成包含3機種的重疊展開形狀。（參考右圖）

——「PCE世界」好像就是以遊戲機器來形成印象，為何會這樣？
NEC：「PCE」並不只是遊戲的機器。而過磁心構想，是在娛樂之中考慮各種使用方法的。基本上，PCE=遊戲機，但在其根底裏的就是磁心構想。所以看過「PCE世界」名稱時，請考慮包含遊戲和磁心構想的大概念。

——所謂磁心構想就是CD-ROM²，是否預定發售新的樣式？

NEC：目前正在檢討，還不到商品化的階段，但是我們是廠商，所以會探索各種的可能性，然後再來考慮新商標的事情。

——CD-ROM²的系統卡，樣式變異了許多哦！

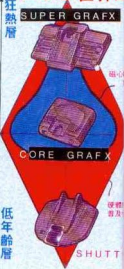
NEC：是的，因為'89年底的CD-ROM²系統銷售不錯，現在硬又增加了式樣2.0的系統卡。

——和以前的1.0相比有輕不啻？
NEC：CD-ROM²軟體的基本性能幾乎是完全相同的，但是2.0可以對應CD-G。

——CD-G是什麼的簡稱？
NEC：就是CD+GRAFX，是附有畫面機能的CD。因為聲音

和畫像資料存入CD中，所以與CEB來說，就是CD卡拉OK。白髮嗎？前幾乎是電動版在用，很少在外NE

PCE世界圖



對磁心構想、周邊機器的期待！

係。使用遊戲和音樂再生用的ROM的人，也許這不是不太必要的機能，但是以後有可能發展合乎這個規格的軟體嗎！

——那麼系統卡的式樣也打算提昇嗎？

NEC：這是當然的。例如改良系統卡帶之後，讀取次數就有可能減少等等。而在硬體的式樣提昇的同時，系統卡也打算這麼做。

——有沒有考慮用系統卡折舊或免費交換的方式？

NEC：目前不考慮，但是對新式樣的系統卡有需要的人，或許能到商店買舊的。

——那就想再請教磁心構想的另一個重點的通訊問題。

NEC：好的。NEC所擁有的通訊網路，可以利用「PC-VAN」來積極檢討。而通訊機器則是以專用的通訊裝置和系統軟體為基本。

——那麼在PC-VAN中，有PCE的Si g (鐘類情報的房間)嗎？

NEC：有的。是以想運用體制才營運的。PCE的通訊也是在那裏展開的。首先在PC-VAN中選

擇，然後進入PCE的Si g。其中是怎麼樣利用網路，或是怎麼降低遊戲程序，對這些具體的問題，都在檢討當中。

——至於其他和遊戲有關的周邊機器，將有何打算呢？

NEC：首先是和SG對應的控制器「感應操縱設備」，想在今年夏天以前發售。同時和所有的PCE對應的TURBO搖桿等，這些周邊機器全都考慮到了。(參照右圖)目前已發售連接SG和ROM的「ROM轉換器」。

——SG和ROM連接後會出現SG專用的ROM軟體嗎？

NEC：有打算發售CD-ROM的SG對應軟體。

——這是否代表今後軟體的製作方法將會有所變化？

NEC：是的，例如CG中的畫面會閃爍，而SG中就不會，這類軟體將在8月發售。

——PCE的世界領域，是開展的愈來愈廣了。

NEC：我們打算從硬體、軟體這二方面來使PCE的世界繁榮起來，所以當然就更不遺餘力了。在此仍希望各方多給予批評指教。

PCE專用的TURBO搖桿是？

3月15日，NEC阿貝組發表了PCE專用的TURBO搖桿(暫稱)。這個小型的搖桿和以前那些只能「上下左右」諸別的操縱器或大型搖桿不同，是不論哪邊方向，都能夠傾斜的高性能輸入機器。擁有前後左右各8階階段的分解能，對應包含SG的所有PCE。價格約在¥15000左右，預定在今年夏天發售。



★今年度內預定推出「重裝」的「瘋狂賽車」遊戲。

參考出品



PCE・SG兩對應軟體的發表!!

PCE的上乘互換機「SG」比「CG」「SHUTTLE」，在表示數和BG面(背景)上，都是2倍之多。但是以前的軟體並不能完全活用這個特性。例如，在「CG」中角色閃爍出現的遊戲，無法以「SG」來動作，而改變出現的閃爍。

也就是「SG」擁有2倍和PCE的影像系統同等的Chi p，但是以前的軟體中只使用Chi p A，所以在畫面表現力上高和「CG」「SHUTTLE」相同了。(參照右圖)



「PCE・SG兩對應軟體」，能自動判斷插入的機器是「SG」或是其他的。就是說判斷是「SG」時，不只有Chi p A，也可能活用Chi p B，而引出更高的表現力。現在已決定了以下所介紹的4款對應軟體。

- 「太空戰時機(加強版)」(預定8月發售)
- 「瘋狂賽車」(預定11月發售)
- 「世界末日」(發售日未定)
- 「大旋風」(發售日未定)



PCE 影像系統

動畫拼合系統
可表示水平方向256dot

BG畫面1個

●SG 影像系統

Chi p A
動畫拼合系統
可表示水平方向256 dot

BG畫面1個

+ (影像信號合成)

Chi p B
動畫拼合系統
可表示水平方向256 dot

BG畫面1個

由統計數字看 CD-ROM²



CD-ROM²是在88年12月發售的，當初只有哈德森1家公司，後來參加的廠商慢慢增加，自然地軟體的製作也就增多了。使用者的數目（硬體的銷售台數）也有了大箱成長。
對廠商而言，開發費另

計的話，原價很便宜，而且沒有風險的CD-ROM²有足夠的魅力，能夠帶動整個業界的蓬勃成長。

1 MB的成本

開發費不算
CD材料費是
磁卡的1/100分
之一



讀者的CD-ROM擁有率

	88年1月	89年1月
有	16%	41%
沒有	86%	59%

↑以上是問卷調查的數字。在過去1年來，CD-ROM²的使用者正在急遽增加。

90年代的CD-ROM² 英姿

從軟體、硬體雙方向
預測今後的ROM²！

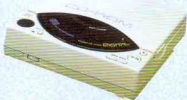
參加的廠商不斷增加中！

目前正在順利發展的就是CD-ROM²。對於今後的預測，首先要考慮軟體這方面——。

從本報中，參加PCE的廠商，若是看到所期望的電動版的結果，就會有更光明的未來。

幾乎所有公司在「檢討參加的前途」當中，對CD的大容量、高品質的聲音這些特性，都抱持著相當濃厚的興趣。

如果再這樣增加硬體的台數，那麼市場就會逐漸變大，會有許多廠商想要加入。而且即使現在不加入PCE本體的軟體廠商，也可以從個人電腦系的軟體公司中，得知參加的好處。那就是現在的個人電腦用的遊戲軟體，由好幾片磁碟組合而成大容量化的傾向，移植這些軟體時，必須考慮要使用CD的情形，這是任何人都了解的動作。



持續這樣增加的軟體。

**幾乎所有公司都是
檢討參加的前途!!**

「參加CD-ROM²的意願如何？」對於這個問題，回答「現在無法回答」的，全部14家公司中有4家。其他的軟體公司全部回答「檢討參加前途」。回答「沒有參加意願」的軟體公司是0。這些廠商中，今後會有幾家參加呢？

**CD的魅力是
聲音、容量、影像**

「ROM磁卡不同的CD的魅力如何？」對於這個問題，回答「大容量的，占了最多數。另外「因為可以使用高品質和大量的背景，遊戲的演出效果非常好」、「形式上有前途」這2點，也有很多廠商認同。也有其他廠商認為軟體的製造時間短是魅力。

**未參加的理由中
「市場性」排第**

「未參加的理由」中最多廠商回答「從營業的眼光來看的話，普及台數太少」。對於CD-ROM²的開發，打算加入的廠商當然還是考慮重點了。而開發時間及人手，也都是成本上的問題。反過來說就是，若是擴大市場，就會參加的。

協助調查廠商

IGS、艾雷爾、講談社、阿爾米克、艾利特、泰澤、德他伊斯特、日本橋通、東京書籍、象印社、影視系統、家庭資訊、米達亞、UPL

未參加的理由

尚未普及台數太少
開發需要人手和時間
讀取時間的問題
無看法

擔負家用電腦

從軟體的種類這方面來看的話，前面所介紹的「遊戲以外的娛樂軟體」，以目前以上的比例開卷著。

容量、價格、耐久性、精密等等，

總合來看CD-ROM*是非常優秀的記憶媒體，今後也將利用各種種類。

日電HE的後藤先生說過：「CD-ROM*是電視的第13個頻道，將來有可能像現在的錄影帶般，以電視來提供娛樂，並且廣泛地深入每一個家庭中，

為家庭的成員習慣性地來使用。

若是能夠和通訊系統同時來使用，整備所利用的環境的話，那麼就可以以某種的家庭電腦方式，擔負起其所應擔負的任務，以達到多功能、多用途的實價價值。

本次特輯的提議 考慮提昇界面的模式！

對於今後擴大CD-ROM*軟體的可塑性一點來看，編輯部認為：「增加界面的內藏RAM」，是使體方面所能給予的支援之一。這就是提昇界面的模式，對今天的使用者而言，代表著一項新的花費。

許多使用者認為：「目前這樣已經很有用了，那不是必要的。」

但是增加RAM的話，就能發揮大CD的利用法，並且也能解決技術上的等等問題，這都是事實。

考慮到CD-ROM*的將來時，必須注意到這個問題，並且配合其進步的趨勢。所以大家好考慮一下吧！



CD-ROM*裝機PC的RAM是16KB。



界面機組

內藏的工作RAM是64K Byte*CD-ROM*的540M Byte資料，是從這個64K Byte的容器中取出，再處理有關資料。

日本電氣HE的想法

擁有聲音、影像、對話性這3種要素的CD-ROM，具有電影、電視、錄影帶、記錄、遊戲等娛樂的優點，並以通訊機器、出版物、圖書等作為資料基礎，在未來的家庭中，是重要的必備道具，所以更突顯了其進化到所有家庭的面貌。為了實現這個夢境，解除通訊的等待時間、記憶體的減少等，還有具體的方法。

關於界面的內藏RAM

「增加界面機組的內藏RAM，在使用上是否會更精良？」軟體廠商的27家公司所作的調查結果是——



從「大贊成」到「對帶條件的贊成」，被分成了好幾個程度。而贊成的理由是由「技術上擴大軟體的可能性」，有這個共通點。

回答具體地希望RAM容量的範圍中，很多人認為是現行機器的4倍（256K Byte=2M bit）。「附帶條件」的部分，是增加RAM時的價格，以

RAM的增加，代表今後應該多方面提供意見！

界面內藏RAM的增加，就是模式提昇，這是非常複雜的問題，在前面所介紹的內容，考慮到問題的重要點，竟免有相鄰之處了。但是在OH! PCENGINE特輯3中無法避免的問題，編輯部這次將要來

及現行使用者的問題。

反對的意見中也有認為：「以技術面就容易製作軟體。」

但是以上所持反對的理由是「因此硬體的價格上揚，會影響到往後的普及」和「硬體變成2種後會引發混亂，現行使用者也會有被遺棄的感覺」，有這2個難心的地方。

感興趣。

目前擁有CD-ROM*，以及將來會買的人，看了本頁的介紹後，相信一定會增加你多方的思路。所以希望您的意見告訴我們編輯部。而若是考慮到CD-ROM*的未來，或是遊戲主機的提昇，應該是多方論證的問題。

不必馬上急著下結論，大家先靜下來好好地考慮一下吧！

RAM的增加，造成各種可能！

增加內藏RAM的話，列舉出技術上會有那些可能——

「CD的選擇次數減少」「角色資料增加，容易讓巨大角色動作」「複雜的模擬等，必須經過高度的計算」等。而且若變成現行的4倍的話，就有可能取代磁卡的ROM了。



PCE
新硬體!

SG用ROM²轉接器發售中!!

接續SG和CD-ROM系統的轉接器「ROM²轉接器」已開發售了。如左圖所示，在界面機組插入和CG相同的大小的白色機組，然後再以電纜來接續。電纜長度是500mm，轉接器的重量是630g。

這款設備已在5月上旬發售，價格為¥6900。以此來接續PCE、其他週邊，那麼SG也可以真正地連接強心構想，這是多麼棒的設計。

接續轉接器



迷你PC·Engine的發售問題

PCE
新硬體!

今年1月7日，在美國的拉斯維加斯所舉辦的CES（消費者電子展）中，公開了「迷你型PC·Engine」（暫稱）。外觀看來和GAME BOY一樣，都是短型的，各按鈕的位置也幾乎相同。最大的不同點是顯示畫面，這是2.6英吋的彩色液晶畫面。同時市面上所販賣的Hu 晶片，能夠原樣使用，這也是大的特徵之一。而且附有通訊

機片，最高可以8人接續。GAME BOY那樣，把台後就可以展開對戰遊戲了。德森正在試作簡單的對戰遊戲和PCE本體的接續也在考中。

在特徵這方面也有專用插器，附上之後就可以使用液晶電視了。而電池組用6號乾電池，就可連續使用3

今年秋天發售？價格在3萬日幣左右？

很受注目的發售日期，原先預定在3月28日，但現在却陷入膠著狀態。日電HE所提供的左邊照片，均是「試作品」，據日電HE表示……「NEC為了報告廣大的愛用者，當然希望早日發售，但是價格和電池組的持續時間等等問題，還沒有辦法能夠

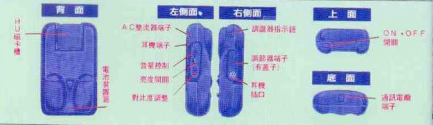
完全克服，這樣就無法以商業來發表。」

但是業界的聲援者則猜年年底以前會發售，而且價格3萬日幣左右。相信這即引起很大迴響的機器，不會只停試作品，今後NEC也會加步，不要負玩家的期望。



通訊機組

SELECT
RUN鈕



PC-ENGINE

Q and A

週邊設備質疑!

PART 2 PC E 周邊的傳聞真相!

之1 通訊增幅器即將發售了?

在腦中構想當中，影響動作最大的，應該就是通訊了，好不容易將在年內和電視玩見面了。這個個人電腦通訊，在社會上是廣被採用的，身為母體的 NEC 的 PC-VAN，終於有了發揮強力價值的機會了。



↑聽說今年夏天即將發售，但是到底是新體和輸入方法為何呢?

之4 ROM' 系統的耐久性是?

銷售量超過30萬台，深具威力的 CD-ROM'，竟然有使用者提出硬體的耐用度太差的疑問。和音樂用的 CD 相比，是可以長時間連續使用，但是因為是剛開始發展成家庭用的 CD-ROM，所以一些應有的資料都沒有，使用上較不便!!



↑這個硬體的科技相當尖端，耐用與廉價性出很大。

之2 出了CD-ROM' + Engine 的一體型?



↑這個體態的組合從不放棄，畢竟比出色於家這是一體型?

由於「伊蘇 I、II」等的遊戲暢銷，深受歡迎的 CD-ROM' 系統，已經賣了超過30萬台，所以有人傳說將要和 PCE 本體結合，出產一體化的新機種。因為有下型和下下型式的這些問題，所以要立刻著手進行這項操作，並不太容易。

之5 體感操縱設備難開發?



↑最具衝擊性的就是這個價格，大概的預估是 ¥9900。

去年底所發表的究極操縱器「體感操縱設備」，不論型式、機能、價格各方面，都給我們非常大的衝擊。但是在開發上，似乎遭遇難題了。而搖桿和方向盤這些操作系統，須控制到相近的程序，所以覺得相當困難。而發售日期就比預定的大幅往後延了。

之3 ROM' 系統的記憶體增加了?

在 CD-ROM' 中有可存入最大的 340 MByte 的大容量，但是現在界道中所搭載的記憶體因為太少，所以無法完全發揮出它的力量。如果記憶體的數變成 2 倍，而所讀的次數變成一半的話，應該就可以非常高速了。而開發的大容量記憶體中內藏的系統卡的開發。



↑ROM' 系統的異世生系統卡 Ver. 3 的發售日期尚未確定。

之6 TURBO 搖桿的新風貌?

曾經介紹過 NEC 阿貝爾所出品的 TURBO 搖桿，但是現在它的式樣全面改觀，在外形上已縮小成如圖所示的這般大小。這種短小精悍的操縱器，意外地非常難使用，可能玩家在操作上會覺得不適應。不過這項產品決定在 8 月，「衝破火網 II」同時發售，



↑在左方可前後移動的搖桿，它的體積也已縮小了許多。

ROM名作 天外魔境 I、II 開發秘話

PART 3

「天外魔境 II」正在開發中！ 主角和舞台全都改觀！！

前作「I」是在預測 ROM² 的規格領域中應運而生皆的

——「天外魔境」的製作過程相信一定相當艱困，其中印象最深刻的是什麼？

廣井：在製作「天外 I」時，CD-ROM 這種體的規格尚不清楚，而自沒有 CD-ROM² 的程序設計，所以在製作「天外 I」的卡通動畫的當時，一片傳言「辦不到」。而當辦不到的部分全都作到時，真是喜悅溢於言表。

——最初的時候只以 CD-ROM² 的假想規格來著手製作嗎？

廣井：是的。但在製作軟體的過程中，因為 ROM 硬體有 3 次改變規格，因此「天外 I」亦跟著重新修改。

但是在完成 CD-ROM 後卻發現程式有問題，從磁碟叫出來時也全部停業。將 CD-ROM² 和測試版軟體反覆實驗，終於可以了解了，因此程式資料不斷的進行修改，但就算叫出來了，這還是不夠的。在那段製作軟體的日子裡，「咦？這邊有問題啦！這邊說來不就無法演出了？」像這類的話堆得如山般較高。

火之勇者再次現身！
「戰國己丸」登場！！

——「天外魔境」發售了約有 1 年，PCE 的使用者已經在期望其續

篇了。而關於「天外魔境 II」的開發，實際情況如何呢？

廣井：已經在開始製作了。標題就是「天外魔境 II」。以前的「天外魔境」副標題是「ZIRIA」，現在這部份改為「ZIMARU」。

——主角角色有改變嗎？

廣井：退回的主角是「戰國己丸」的少年，比前作的 ZIRIA 小上 1~2 歲，在現代的話，約等於國中學生。

——時代考證的設定也有改變嗎？

廣井：時代考證是前作經 ZIRIA 他們打倒大門教之後的 1~2 年為開始。在前作中是「反叛篇」，但在「天外魔境 II」中，就是「大和篇」了。是從大和（注：現在日本的關西地方）到西國，從中驛到西本州，這些個地方為舞台。

——這些構想是從多久以前就開始醞釀了？在製作 I 時，就已經有了

雛形了嗎？

廣井：在製作第 I 代時，有向群眾「天外魔境」的世界地圖，是當時的日本已是含有九州，完整的日本。而且若要把此輸入一片 CD 中，記憶體容

量說就很困難。所以只好將前東地方的地圖取來加以運用。是大和篇，下回可能就有九州。希望大家能了解其中原委。

構成新世界的 主角角色們

——「天外魔境」也許就是一個故事的連續，不是嗎？

廣井：是的，這是和最初構想是同一點。首先是電玩迷為仰賴一定貯自來也時，真的是很困擾。為我們創造「天外魔境的世界」是火之勇者主角自來也，但是這兒只：是種程度的角色設計，今後將如就是

檢視天外魔境

——之 I——

CD-ROM 軟體的第 6 款作品，是於年 6 月 30 日由德森所發售的 RPG 軟體。這題具有 41MB 的大容量，以及高品位數位聲音的 RPG，使 CD-ROM 的魅力得以充分發揮。而登場的角色以人聲來配音，在畫面上以卡通動畫來表示。登場人物超過 3000 人，軟體內藏有壓倒性資料量，而引人津津樂道的是音樂大坂版本第一漂亮演出。



「天外魔境」的遊戲畫面，畫面中是主角「戰國己丸」。



的...
是...
嗎...
井...
是...
色...
角...
出...
其...
的...
這...
井...
角...
的...
要...
定...
是...
因...
因...
方...
更...
向...
向...
的...
的...
之...
上...
探...
那...
部...
作...
井...
井...
勇...
一...
在...
們...
便...
便...
一...
給...
自...
是...
火...
是...
是...
是...
是...
在...
必...
須...
收...
集...
也...
許...
在...
每...
以...
在...
來...
如...
一...
切...
這...
就...
是...
最...
後...
的...
有...
沒...
井...
我...
古...
事...
的...

的，確實好好思考了。

是因為「世界」的角色太過顯赫嗎？

廣井：我們原本在完成卡通的世界，是以創造1個作況，並且製作角色為重點。而在遊戲中，也是製作角色為主要重點，但是當電玩迷送出「那款遊戲的角色」時，感覺就不太舒服了，因為電玩迷將角色當作，似乎屬於附屬於遊戲。

這種該算是剝離了個性吧！
廣井：這款「天外魔境」真的是屬於特色的遊戲（如自來也）但是這為了要表現天外魔境的世界，而決定要改變主角角色的特性，這真是非常好的判斷。）

因此，有可能製作出比敵人、比主角更具有強力的角色，而且也希望能夠改變主角，如此一來，所呈現的新遊戲就會與眾不同了。

「火之一族就是『勇者』」
「踏上探訪根源之旅！」

——那款遊戲的主角是丸丸，又與前作的3人有什麼關係呢？

廣井：遊戲的主角們設定為「火之一族」。這「火之一族」是可以取「勇者」的。守護日本的這些人在所流的血液中都充滿使命感，他們便是火之一族。火之一族的人們，便是所謂的最終的根源，也就說丸丸一定要到九州去，才能了解事實。丸丸的真相。

——是火之國九州嗎？

廣井：是的，是火之國九州，一開始丸丸就是要調查火之一族的根源。

在前作中，為了封印萬沙卡德而必須收集七隻聖獸，而在本白中則是收集七隻聖獸。所以在九州篇中，也許就要收集其他不同的寶物。在每一區都會包含大的支流，所以在全島都遊遍時，就會有「達達來如此！」的感動。而世界中的一切，也就可以慢慢的了解了。

這就是天外魔境的故事性，但到最後還是會對達火之一族的根源。

有沒有運用古代日本的歷史？
廣井：我在創造虛構的日本同時，也古事記來整合虛構的部分。同

檢視天外魔境

——之2——

結集3位火之勇者！ 封印萬沙卡德的復活！！

在「天外魔境1」登場的主角是自來也，是龍族族，火之一族的後裔。當自來也的副主角是越前族的勇者，擁有怪力的女子劍手，以及蛇族的勇者大蛇丸。這3人在冒險途中見面而成為同伴。自來也擅長術和武器的攻擊。不會使用法術，但能以武器攻擊，深具威脅性的劍手。而大蛇丸身手絕活是擁有強勁威力的攻擊法術。都能發揮戰力了！



●自來也的攻擊
全圖的魔法攻擊，以及「結集」



●同伴的攻擊
力天下第一，
可以使用「
千手」，進而
合代戰鬥。



●一擊空即可使用
9種威力的法術。
強力的攻擊性武器
。是也。

時也有幻想式的，像是知性的遊戲部分。這一部分今後會引出自本風的幻想，而帶有神祕色彩。

——以日本的神話為題材如何？
廣井：因為不全是西洋的騎士故事，所以日本的古時候故事其實也是可以的。如此，來說凡是可行性範圍內的東西，什麼都可以來加以利用。只要能製作出好又有興趣的世界，就是龐大的希望了。

當我還是孩子的時候，曾看過電影「紅孔雀」，這種沒有國籍的奇幻劇，讓我印象非常深刻。然後不知不覺間，機器人進了我們的生活，周遭的一切全都改變了。我現在有一個強烈的意願，就是讓氣喘喘時代劇能夠再度活一次。

透過「日本世界」的 「現代風的古神話」！

——透過「天外魔境」，想要製作現代風的故事嗎？

廣井：這個部分應該是有。現今的日本之中，不是還殘存著像是傳統的部分嗎？這真是不可思議的事情。就是因為有許多人勇於發掘古時候珍貴的事物，並且加以保留下來，現在我們才能目睹這可貴的一切。

而這「天外魔境」有類似神話的影子，所以說並不是遊戲，能有這麼有趣的發現還真是不錯。

——根據日本歷史，再加上傳說，而有了這樣深受喜愛的「天外魔境

」這遊戲，您覺得如何？

廣井：喔！非常喜歡啦！不過從讀書中得來的歷史資料就不太喜歡了。但是從書中其實也可以得到非常有趣的知識，「什麼?有這種事呀!」。

在這廣大的故事中 有許多謎?!

——「天外魔境」的世界中，充滿了很多謎樣的色彩，為何要如此強調謎呢？

廣井：這「天外魔境」在表面上看來是屬於娛樂性質，大家看了也都會覺得很有趣而快樂，但若是再在內心無法產生共鳴時，那就很糟糕了。遊戲的這部分，會在遊戲中途而別有感覺，但是深層所引發的部分則是引人深省的。

——「天外魔境」的視覺畫面，是以製作電影的感覺來作的嗎？

廣井：多少是有受到影響，而這對我來說應該是缺點而不是優點。因為從電影上來考慮的話，有好的部分，也有壞的部分，更可能是馬上要演出的部分。所以在遊戲性的地方就會稱為演出的部分，而帶有危險性。但是這回有「超級龍太郎傳說」的桃田省治和「伊蘇II」的岩崎賢真在旁指引，所以「天外II」比起前作更能具有好的平衡，而且遊戲的品質也較佳。

對「伊蘇II」的演出深具魅力的岩崎先生，就是能夠考慮這許多方面的人才。

這回不僅是在地形上移動，而且還可看到“四季”



注意關西的主要地點！ 重視移動的系統！！

——在「天外魔境II」中移動地圖的方法，好像不是坐「船」吧？
廣井：雖然還是有準備，只是功用和以往不太相同。

——在前回中，劃分前半和後半的渡船畫面，給人的印象非常深刻，在II中是否有這個視覺部分？
廣井：這回是有“四季”。

——廣井是從春天經過夏、秋這種時間性的區分嗎？那麼是在每個區域轉換嗎？

廣井：是全融合在一起的。以京都這個大點來作為移動時的主要點。到達京都後，以後的道路就不只有一條了。

——季節會改變好幾次嗎？

廣井：基本上是一年高限。在某個

事件過關之後，季節就會改變，而這個系統目前正在檢討中。

——在移動地圖上也可看到季節的變化嗎？

廣井：是的，種種的季節變化，或是下雪等等，全都考慮到了。CD-ROM的話，也可以改變地圖的全部資料。

——前回中的容量，好像還有相當大的餘裕。

廣井：大概還剩1/3。這回BGM都是CD音樂，和「伊蘇II」是同樣的方式。這是絕對必須使用的。我想這回只用1片CD好像不太夠呢！

——有可能同時用2片嗎？

廣井：不行不行，這樣就電玩迷無法交待的，從金錢這方面來考慮的話，這個花費是相當驚人的。

以300字開始故事

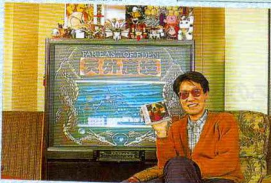
又要簡單又要好！
廣井流的劇情術！！

——請教「故事」的製作方法，這點是廣井：最起碼的就是在琳瑯的以下將上，能夠將這個故事的概要與「移動」，否則就沒有資格。

——有了最簡單的大綱後，再考慮過故事的趣味性以及主角等等的，是以這樣大致的型就算是出來了，後面變後將故事的內容說給別人聽，相對應對對方的反應。如果對方笑不對應，而且隔天一早醒來就記不

的內容時，在製作上就需要作調整了。的修正了。沒有魅力的故事是全場。不了人的，所以要再回到原點中，新

——廣大綱後開始寫劇情，然後再說。是在關、人物的因素，就有新



期待超豪華劇情 原野上的大暴

檢視天外魔境

——之3——

阻止瑪沙卡德復活！ 和大門敵13人戰鬥！！

「天外魔境I」中的敵人，是以前被火之一族封印在地底的瑪沙卡德，以及使瑪沙卡德復活，企圖征服日本的大門敵。但是即使是火之一族的後裔，單憑自來也1人的力量是無法打倒瑪沙卡德的，所以必須出外旅行尋找擁有同樣能力的火之一族同伴。

在坂東地方敵國各種的大門敵群



◆本回打倒敵國各種大門敵的13名首領，在遊戲中佔有極大的重要性。

即13人都是敵方首領。在尋找同伴的旅行途中，透過各關時都須與其對決。例如最初的首領是區域1的瓦波。主角須1人來對抗。當打倒第13位首領即神廟時，就要與瑪沙卡德對決。而最後的目的就是要封印敵國瑪沙卡德，故事的方向性是一直線的。

3人小組大強化！ 此回是4人的進擊！！

——「天外II」中有幾種成員廣井：主要是4人，在原作中，會遇見某些特定成員。

——主角是戰鬪七丸，敵友對戰後團十郎、榎本太郎和新一。前作的主角們是巖壁族，以及拉族的，有這3人的明顯特徵，那麼此回又有廣井：這類的特徵本回中沒的。前回中是3顆寶玉，但是本

檢視天外魔境

— 4 —

看到畫面會嚇一跳！
包含眾多事件的「天外II」。

比較「I」和「II」後，可知其不同點是「移動」的手法和畫面變化。以下將作簡介。

●移動——「I」在基本上是以徒步為三，所開的懸索物也只限於區域4，隨著通過關後所使用的邏輯，但是「II」是以海上移動用的船為主。

●畫面變化——在「II」中設定有「四季」，會在移動時讓上描繪背景，並且針對戰鬥的畫面而有所變化。

●敵人的設計——而且全部都是火之一族，這與「I」的敵人是火之一族之敵中，隨著季節，有著特別家系的設計。是在自己的家系中，以聖劍來到印敵的人物。這個聖劍因為封印的魔力而覺醒，主角他們為了封印聖劍，便踏上了旅途。

●前作中的敵人，就是與自己無緣無故的「大門教」組織，此次「II」的敵人則考慮設定為原本與主角有某種因緣。而且不只咒文，火之一族的4名成員，全都是透過因緣而結合在一起。這個承襲血統的故事。

●製作「II」的主角時，有沒有考慮到要由誰來配音？

廣井：當然考慮到了，咒丸是由淺野武主飾演的伊魯先生來擔任，歌姬就是千葉繁先生或嵐山寺先生，則是由有與族聲音的藤本小姐來負責，而權樂大尉則由赤星先生來擔任，大抵上是作這樣安排。

▲廣井先生行程中的成員們，大家聚在一起商量遊戲的製作，產生了不少有趣的動向。



▲海面的景色變化，隨著四季也將有不同的表現，可以透過春天的景色，以及秋天的祭祀大典。



▲以通常的攻擊方法不能將之打倒的「特定怪物」，透過超魔法不能將之打倒的特定角色，超魔法敵人。

從「I」的BGM轉方向變為精神飽滿的「祭祀」

——前作的BGM是起用坂本龍一的作品，而返回的音樂呢？

廣井：返回是「祭祀」的主題。想要製作出非常華麗的畫面，其間並且穿插哀傷的效果。返回的就不是格調的問題，而要掌握「祭祀」的這個主題音樂。目前適合的樂隊正在交涉中。這個樂隊的名字我與可奉告，但可告訴大家，是眾所熟悉的大眾樂隊！

——祭祀的主題應該不只是聲音，也需要貫透故事的内容吧？

廣井：是的，但也不能全是平白的敘述，還必須要和敵人作戰的緊張感，再加以驚喜的氣氛。

貫穿全體有個漂亮的演出的話，岩崎先生就會說了，「比前作有幾個10倍」、「這次連錄音也想買

了」！真不好意思說了這麼厚臉皮的話，這都是銷售的玩笑罷了！

1小時1次？
真是驚人的設計

——「天外魔境II」完成之後，希望使用者對此有何感想？

廣井：這個主要是樹田先生的建議的，就是1小時能將操縱器放下來1次。如此一來，就會在某個段落，感覺出驚人的部分了。以後所製作的CD-ROM遊戲，也就能準合許多驚奇的點子。因為對原來的RPG常識已全部改變了。

——也有放入相當的實績要素嗎？

廣井：是的，實績性的東西全都包含在裏面了。這可是花了1年的心血，不斷嘗試、實驗得來的。

至於帶著成員一起旅行，打倒敵人，都是最基本的系統，是不容改變的，所以要以不同的風格，來和其他遊戲區隔。

——那麼廣井先生的意思是，「天外魔境」是角色的遊戲呢？

廣井：前作的「天外魔境」是有這個味道，但是在「II」中，更能確立了角色遊戲的風格，也可說是「天外」型。這回將在平坦地盤上，掀起一場大暴亂。不用打開視窗，就可以在地區上有各種作為。當你打開視窗時，在平坦地盤上就會產生巨大的變化，這是以前的RPG中所未曾見過的，而且其結果也會讓你覺得萬心動樂。而玩的時間大約是60小時，在這60小時中，可要記得操縱器放下來60次呢！。

天外魔境「II」的發售日期是？

全都順利進行的話，
就可在月內完成了！

在3月上旬，遊戲還在作精細的檢討，所以尚未決定的部分相當多。而這次「天外II」再一次檢視進度時：

- 劇情——已經決定了。而精細部分及事件類，還有須修改的地方。
- 基本系統——是4人一組的指令選擇式。四季的概念、移動手法的增加等，已經決定，應該不會有太大變更。
- 主角角色——咒丸和3位同伴的設定已經確定。



- BGM——有名的樂隊。
- 作業順利進行的話，預定在明年新春，就可以完成、發售了！

CD-ROM² 最新軟體廠商動態

山河軟體



目前的個人電腦遊戲，故事方面就不用說了，視覺畫面和聲音等都有大容量化的傾向。所以現在許多軟體公司所注意的，就是以最低的價格能夠製作出CD-ROM軟體的PCE—ROM系統。這家RIVERHILLSOFT(山河軟體)也針對PCE迷，製作出個人電腦的大作RPG「BURAI」，相當精彩動人。

從九州注入新風到CD-ROM²

山河軟體位在九州的博多，成立在昭和57年。不斷製作個人電腦版的神奇冒險故事，是真正的軟體公司。

在PCE中，則製作了以協助商主的「化粧舞會之謎(個人電腦版叫琥珀色遺言)」(美齊亞)「殺人俱樂部」(哈德森/製作中)等。



↑山河軟體部製作過此軟體。「殺人俱樂部」曾KYODAI(U.S.A.)以BM-PC用來發售。另外的名作是「BURAI」。

接著是去年11月發表的大作RPG「BURAI」，現在也移植到F-M-

TOWNS用的CD-ROM中了。



★「山河軟體的生產室」在博多區博多區。



↑「BURAI」的開發是從4月開始。現在聽說要修正個人電腦版了。

使用者的行動有直接反應的遊戲！

山口縣的山河軟體的岡崎董事長、企劃經理的鈴木小姐，以及BURAI小組的主任宮崎先生，我們來聽聽他們怎麼說。

——「BURAI」移植到PCE的CD-ROM²的動機何在？

「山河軟體以前主要是製作個人電腦用的軟體，但因為殺人俱樂部的移植，而和哈德森公司有了直接的往來，於是便想要在家用遊戲機方面有所表現。但如果要自己公司來製作，仍然會有BURAI的考慮方向，所以那個時候便想到以鈴木先生所製作的視覺畫面，來考慮PCE的CD-ROM²。不礙各位，這是見到去年10月伊蘇II、III的開發版後所得的靈感，此軟體實力令人傾倒。

「個人電腦版的BURAI，多少有點高手的程度，所以PCE版的RPG，希望作到能須讓剛接觸遊戲



的人輕易了解，並且能玩得個人電腦版中1~7章，哪裏開始都可以玩，但是在PCE，就必須從第1章開始照著順序去。BURAI的舞台設定要能夠清楚了解，而且使用者在所引發的行動，要能夠直接反應到使用者身上，這就是我對這遊戲許與目標。



岡崎 浩先生 鈴木 雅香小姐 宮崎

山河軟體的第1

深受歡迎的RPG
以CD-ROM²
化進行開發中



的完成。雖然具備大量及精彩的背景畫面，再加上WAY的BGM，才能這麼之可軟體RPG。

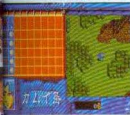
這遊戲舞台是奇奇羅斯行星命運的造弄，擁有8顆星球的，均能使精神連連飽覽的戰鬥。數將軍領的2億4千萬軍團。有豐富的視覺畫面，悅目BGM，對ROM使用者而回

多得的錢！



「BURAI」遊戲版以多張碟片的大容量來

BURAI 上卷



個人電腦版的原畫是荒木伸吾和娘野美智製作

個人電腦版「BURAI」的構思，當然有大的設計，向從小處設計到半邊畫面的動作，甚是由荒木伸吾和娘野美智負責。

PCE 版中，有CD-ROM²的容量，以及放入個人電腦以上的視覺畫面。聽說也有專屬PCE 製作的畫



↑在個人電腦版中，為了視覺畫面而製作了大量的原畫。

豐富的視覺畫面

在個人電腦版中，像這樣開始的序幕，到處都看得到這種視覺畫面。而在PCE 版中，會有什麼樣的背景出現呢？



↑也有利用旋轉鏡介紹敵人的景像。



↑原畫的動作，會隨著等速的轉動畫面，引導你進入豐富的想像世界。



↑精彩的動作，會隨著等速的轉動畫面，引導你進入豐富的想像世界。



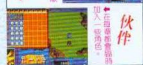
↑在PCE 版中，為了視覺畫面而製作了大量的原畫。

由全部8章形成的RPG!!

個人電腦版的BURAI 大分為2部。第1部是5位勇士在奇魯羅斯冒險，有7章。全部過關的話，在第2部的八玉過一章，勇士們全員要前往作戰。

PCE 版基本上也是順著這個流

程。但是1~7章是必須順序接下來玩才行。



工畫堂スタジオ

KOGADO STUDI

O (工畫堂) 是以KGD 這個標誌不斷製作驚人作品的個人電腦軟體廠商。事實上，現在已經加入PCE 的CD-ROM²軟體製作了。KGD 中到底是什麼樣的軟體呢？對CD-ROM²又抱持何種期許呢？本次特輯將詳細地為各位解開以上的疑惑。



從RPG到模擬廣泛的守備範圍！

以個人電腦版的RPG「工畫堂」為KGD招牌打響名號的，之後又製作了「霸者封印」、「サイキックウォー」等等優秀作品。同時在「ツェヴァルツシルト」中，可見模擬遊戲的守備範圍有明顯的擴大。工畫堂製作ROM的最初FRPG是「魔晶傳奇」。



↑KGD最近的作品。以FRPG為中心的「ツェヴァルツシルト」系列的近戰模擬遊戲，以及神奇冒險故事的「霸者アフォーターフ」等，都將以個人電腦版的形態發售。

在附近設有「電視機」。



↑CD-ROM版的「魔晶傳奇」，目前正在開發中。



想製作擁有大容量的軟體！

工畫堂中的軟體開發部阿賀先生、立岡先生、永井先生，我們來聽聽他們的意見。

——CD-ROM²的魅力在哪裏呢？
「這是在大容量。最近的個人電腦中，磁碟片數目有增加的趨勢，所以要把磁碟片換來換去(讀取)就會令人覺得相當麻煩。但是對CD-ROM²來說，就沒有這些困擾，而且PCE性能不比個人電腦差呀！」



——「魔晶傳奇」的進度如何安排？
「現在正在考慮怎麼來移植。卡通動畫想要加進去，也要計算讀取的時間，並且參考其他的軟體後，再作整體的研究。當然其中會有一些困難處，但是我們會設法突破。發售日希望能夠在年內達成。」



阿賀先生 立岡先生 永井先生

預定發售軟體

魔晶傳說

短劇情所形成的

FRPG II



這款「魔晶傳奇」的舞台是斯卡羅斯這個國家。故事是關於發生事件的「拉梅魯」和「路西德」2塊魔晶石上的FRPG。全部7個短劇情，簡捷又有力。

勝利音產

「夢想是世界水準
以這個口號開發
高水準的軟體，
貫原則。」

勝利音產是除了遊戲以外的卡拉OK以及其他以CD-ROM²居多向經營的公司。

——現在正在製作的CD-ROM²產品是什麼呢？

「放入約有200種種類的電子遊戲、CD-ROM²白翼相聲及高樂夫的遊戲。其他還有大衝擊軟體的CD軟體擴展ROM²的整體設計，所以目前方面進行。也因此便需要使用優秀的開發工作者，將製作策略化影響集結的程度。」

——個人電腦的迷宮遊戲是大型是否預定要將此作品ROM²化呢？





勝利音產在開發「戰國傳奇」時，在製作中記錄下大家正在努力開發遊戲製作。



音樂製作上，神代五人學堂。

「現在的RAM和儲存用的S-1RAM中

很可惜的也有勉強的地方。PCE本體和ROM都沒有力量，可是界面方面比較寬裕。但若是以這個價格來選擇新式型的話，不是可以製作出更有意思的軟體嗎？所以目前我們也打算朝著高型式的方向去走。



高田先生 高岡 賢先生 南 研先生

日本 通訊網路

「從6月到年底，每月發售1款」。決定力量全開了！！

PCE中，以CD-ROM專用的軟體活躍於業界的日本通訊網路，將告訴大家今後軟體的開發方向，聽聽他們怎麼說。



●勝利音產完成了2款大作！

話題的工作以CD-ROM開始製作

戰國傳奇

受期待的戰國傳奇將要被移植了！

讀者希望移植的「戰國傳奇」，終於要以CD-ROM²的遊戲型式，在勝利音產發售了。

劇情聽說有10多部，目前還預定加入幾部新製作的劇情。當然了，CD聲音和視覺畫面等，也都有設計進去。

預定在明年發售。



▶PCE的硬用者也可享受戰國傳奇了。

▶是怎麼樣的劇情被PCE消化了呢？

ITCAME FROM THE DESERT

這是從電影上移植來的作品

勝利音產又進行一款遊戲的開發。這是採用電影製作手法的作品，是由不斷有新作品問世的Cinema ware 公司所製作出來的。這款遊戲的故事內容，是描寫沙漠上的城市遭受巨大昆蟲的攻擊，然後以電影的手法表現出臨場感，是冒險+動作的遊戲。PCE版是和Cinema ware 公司共同開發製作，所新開發出的，預定利用錄影帶上的實景來製作，一定會有很好的效果。



▶AMIGA版是手續的再製。

▶這種精緻畫面會不斷出現。

ROM磁卡不能表現所想完成的設計

「我們軟體的特點是在加入PCE之前，與其先放進視覺效果，不如提高整個遊戲性。在磁卡這方面因為限制比較少，所以容易完成些。但是我們所想強調的是，無論如何都不是磁卡所能表現的，而那就是CD-ROM²。」

——的確是的。日本通訊網路的軟體，就算是動作遊戲，故事性也是非常強，很能引人入勝。

「是的，就是這樣。即使是去年發售的「夢幻戰士II」，PCE版和個人電腦版同時發售，到底其中的女主角優子哪一個比較好，也可以讓

你試著而作一個選擇哦！當然各有各的好處，全憑你自己的喜好。」



福島雄一

CD-ROM²在業界面前更有魅力

——日本通訊網路會開始考慮到CD-ROM²的轉機是什麼呢？

「說到轉機的話，最初是因為要以「X.Z.R.」的促銷方式，來大力推

展遊戲音樂的單片CD，由於備受好評，所以這次「死亡入侵」和「XZ R II」也是以同樣方式來作。和那個同時期的有CD-I，CD加入個人電腦，也是非常引人注意。也因此CD-ROM²在業界面前就更具魅力了，有更多的廠商要加入開發。」

「那麼是不是終於加入PCE呢？」

「是的，不過CD-ROM²的開發事實上也有許多困難的問題。例如聲音就是。因為以前進入CD的聲音是由時間來決定的。首先要考慮試驗器，然後計算時間。但是可能不只專心於考慮試驗器，還要經常意識到時間，配合著考慮。再來今後還有選擇和資料的壓縮等問題。因為製作大量數目的軟體不是問題，所以今後就要製作高品質的作品而努力，不然豈不是辜負了使用者的期望。所以說這也是我們相當重視的。」

CD-ROM²的世界 今後會更寬廣

「目前開發中的軟體以「死亡入侵」為始，有相當多的數目。從6月到年底，預定每月發售1款軟體。」

「每個月1款呀？」

「是的。6月是「西村知美迷宮傳說」，7月是「夢幻戰士III」，8月有2款，正在考慮是要出射擊遊戲或是廬將遊戲。因為數量很多，風格儘量以不重複為主，相當辛苦。尤其又必須製作新風格的遊戲，所以就更感到辛苦萬分了。」

「真的是很辛苦。」



NEC副董事長，CD-ROM²世界的世界觀。



NEC的軟體開發部。

「目前的RAM容量若是能再大些，那就更好了，同時也希望解決讀取選擇的問題。現在想避開的是這個4K BYTE，因為當中有許多令人困擾的部份。至於這資料儲存的問題，也因為容量不足，所以有各種弊端。就算是「死亡入侵」，也讓人覺得相當有壓力。所以只要RAM的容量能增加，那就是最完美的了。」

「先前的時候曾經提到過問題，那麼今後是要採取何種風格呢？」

「現在有好幾個方向，不過都在摸索階段。目前的想法是從接近磁卡的東西著手，這個過關之後再往下一個階段進行。至於CD-ROM²因為已經超過了自己公司所能完成的範圍，所以各種風格也就只好將之多作變化了。例如現在正在進行的偶像作品就是這樣，會很想製作出像卡運動畫錄影帶那樣的東西。總之，只要有純來性的東西，都會努力嘗試，並且期待有過人的成績，以帶動整個業界的風潮。所以說，在多方面摸索嘗試之後，常常會有令人驚奇的發現。」

NEC 阿貝紐

絕對合體、獸王記、太空戰鬥機，都是突破自己的構想所完成的，而這正是NEC阿貝紐的傑作。下個作品正是虹島的開發，正忙得不可開交呢！現在我們來聽聽關於今後的CD-ROM有何看法！



以2種型式發售的方式
自然地減少了

「現在NEC阿貝紐正預定出虹

島、宇田幻想空間、大灰鼠、魔界、地獄火這5款遊戲。其中，魔、幽靈世界、地獄火這3款，寫、CD-ROM和HU磁卡的2種型式上來發售。」

「NEC阿貝紐這2個獨特構想，是由於什麼時機才開始構想的？」



「這個構想的出現有2個原因，一個是NEC的軟體廠商聚集了技術較少的CD-ROM軟體。另一個原因因為可以使用高品質音樂的大。今後所以在磁卡版中想作而無法達成的事情，都可以利用這個而製作成CD。例如絕對合體中實現了「D」版有2種遊戲」的願望，在「門機中「電動版以上的音頻角」和BGM音場準線化」也已經。但是從去年底開始，其他的陸續推出相當數量的CD-ROM軟體，所以今後想要以2種型式來數量是不可能的。」

「您的意思是今後以2種型式發售的情形會愈來愈少嗎？」

「是的。因為若想到以更大的化為今後努力的目標，自然會放棄目前所既成的果實。所以說，增加CD-ROM所發售的產品是勢在必行，當然其中的關鍵的決策的關鍵。」

今後移植和原始的比例是各一半

「對製作上而言，現在的移植愈來愈嚴格了，而在價格上也是近4M的界限？」

「是的，關於容量的問題、價格使用CD-ROM就可以解決。而不足影像的高速處理，HU磁卡還是比較有誘惑。所以本體的機體除了也就會有區分了。而關於PC的所有色問題，因為擁有MEGA C都會VE大約8倍的高時發色力，而台大

款各種意義的超級任天堂來說，更是精中大一籌。對於最近的電動版實行回轉，預備能高速處理這3個步驟，PCE之種亦在尋求克服之道了。

另一個是，電動版的軟體慢慢減少的了，這是真的嗎？

「是的，一般說來講叫做大標題作品，現在已經有減少的傾向，同時就算是正面擊性的作品，也有剛才所說到的技術界限，所以這種移植方面的作品，也就有愈來愈少的趨勢。」

「已經到了這個狀況了呀？」

「本公司現在有9成的移植標題是電動版作品，但在1年後和開始作品的比率，預定將是一半一半。目前本公司的CD-ROM 100%是移植的自製作品，但是在那裏所下的工夫和所積累了技術的，將會發揮在創始CD-ROM另一部M的開發上，而有長足的進步。」

「大體說來今後，所有的CD-ROM將會變得如完成品？CD-ROM的方向性又會有何出新？」

「1部在大體上，角色已經的廠的ROM式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

...式來...

方面，自許是我們非常重要的任務，所以也會不辭勞苦努力設計、修正。

哈德森

新風格的AVG 陸續登場!!

PCE界的大哥級廠商哈德森，從CD-ROM的發售到不斷推出軟體，一直是在業界領導群雄，以接受新的挑戰為職志。



今後將更傾注心力在 CD-ROM上

「今年哈德森公司依然有許多好作品問世，以「五路福星」開始，一款款的CD-ROM遊戲陸續出籠。其他的遊戲還有「殺人俱樂部」、「美少女學園」、「天外魔境II」、「宇宙鐵漢II」、「伊蘇III」、「神龍勇士」等。有一款原定是明年推出的作品，也加入了今年的陣容，看來今年的哈德森是決定發威了。」

「這些數量的作品，在開發上不是會很辛苦嗎？」

「沒錯呀，因為CD-ROM的容量較大，所以和Hu 磁卡相比，在開發上，特別是設計者的負擔真的是沉重無比。普通的Hu 磁卡需要人力3~4人左右，CD-ROM的話，就需要動員30~40人，這可是個驚人的比數。而且CD-ROM是使用數位聲音，所以還要再加上錄音這個工作。這些人才可能以前根本沒有認識的機會，藉著這次的工作，使他們彼此結識，成為志同道合的朋友。在製作「美

少女學園」時，也像拍攝電影那樣，到處去尋求拍外景的地方，真的是很有趣。



——聽起來相當真實哦！

「是呀。CD-ROM的舞台是非常寬廣的，所以各領域的專門人才都很容易被召集進來。今後還希望有更多不同風格的朋友們，一起加入製作遊戲的行列。」



全新風格的 電子動畫遊戲

——想請教今後哈德森公司的CD-ROM開發方針。

「我們現在是在考慮推出新風格的軟體。以前所製作的如「小川鶴子」和「冒險大事界」等遊戲，風格上都不是很明確，所以現在要以新的風格來統一。這是種和遊戲不太一樣的新作風，是對話型的卡通、歌劇、或是電影這種的感覺。例如這回所發售的「羅望小子」等作品，全都是冒險遊戲的形式，廢除了以往讓使用者辛苦萬分的设计，取而代之的是「愉悅」，希望以此為前提，讓使用者能夠玩得開開心心。通常卡通錄影帶的話，是對方而來的單方向進行，但是這種新風格則有CD-ROM的數位聲音

和大容量這個雙方向，來以對話的方式溝通，就是此款遊戲的特色。」——的確是的。那麼今後應該是要增加這一類的軟體吧！

其他廠商簡介

因特克

製作出色的作品是最大心願

CD-ROM² 在調整上有麻煩的話，RAM 的容量因為極小，所以要製作不被中途刪除的遊戲是很困難的，而這一點，和開發 Hu 磁卡的遊戲有相當的差異處，現在則正在開發「因克特羅棒」，表面有 300 位漢字名字的人物，都相當具有特色，希望大家都能耐心等待。

太陽電子

想製作以 CD 完成的遊戲

目前尚沒有要發表的作品，不過正在開發 CD-ROM² 軟體。不只是 CD-ROM²，大容量的畫面資料、以及感覺不到的讀取時間這個軟體，都是我們的目標。CD-ROM² 的遊戲在規模上和 Hu 磁卡完全不同，所以製作上也就有些困難，感覺上就相當累了。

休曼

CD-ROM² 軟體以低價格發售

現在正在開發「機甲作戰」這款以革命戰爭為主題的動作模擬遊戲。

CD-ROM² 的開發和 Hu 磁卡的不同，有在以往的遊戲製作方式中所沒有的演奏錄音 BGM，以及聲音製作這些工程，還有視覺畫面的卡通動畫等等，都是以前所不曾體驗過的，既多又有樂趣，當然也更辛苦。同時即使作成了調整的樣品 CD，但是因為時間和成本花費太大，所以和 Hu 磁卡比起來，調整的效率並不算好，所以要加油囉！

今後想要發售像「機甲作戰」一樣，有 CD-ROM² 的能力、容量等的遊戲，並以 Hu 磁卡同程度的價格來

發售。

另外也考慮發售和磁卡同程度容



▶ 這是在遊戲中，以圖解方式說明遊戲。

量的遊戲 + α (聲音、視覺等) 的東西，並以低價格來取勝。

至於目前遊戲以外的利用法，因為還在企畫檢討階段，所以敬請各位使用者都心期待，會有一份驚喜呢！

費斯

不同種類的人們投注技術力

目前正在開發創始的 CD-ROM² 軟體，但很可惜的是，還未決定要出什麼遊戲。

對費斯而言，今後的期望是打算投注心力在 CD-ROM² 的開發上。話雖這麼說，但是所能夠開放的記憶體之中，要如何將點子移入遊戲裏，都是相當困難的問題，而這也就是目前的現況。

現在的目標則是希望作出由音樂、電影、漫畫、小說等等不同種類性質的人共同合作，所完成的前所未見的遊戲。

美賽亞 (NGS)

期待往其他的型式擴張

現在除了所知道的作品之外，還預定出原創射擊、型式歌劇的劇作 RPG、某有名角色的遊戲等。當然了，豐富的繪畫資料 (包括卡通動畫)、使用配音而製成音響效果等，都是最基礎的製作條件，有了這些條件後，就可以逐漸製作出高品質的軟體。

另外和 Hu 磁卡不同的是使用了配音員方式的錄音，以及必須依賴卡通動畫製作室所製成的原畫，這些都是以往的遊戲製作方式以外的部份，必須時時調整整個遊戲的進度日程表，這也是很辛苦的工作哩！

那克沙特

開發高品質的 CD-ROM² 軟體

繼「北斗星之女」後，將製作「三國志~群雄割據傳 (暫稱)」，今後的目標是，希望能夠隨時有高品質的 CD-ROM² 軟體。特別覺和聲音，是品質高低的重要關，所以在這 2 方面必須多下點苦工。同時也希望能夠使 CD-ROM² 及到所有大眾。

巴克因影視

想讓使用者玩得更快樂

我們的目標並不特定在 CD-ROM²，只要能使用者高興，並展現新的使用層次的作品，我們願意去嘗試。尤其是那些其他公司尚未想過的新作品，我們更有興趣。例如「卡門聖地牙哥」這款遊戲是著重在資料的基礎上，所以我們將更致力於新作品的開發。

激船社

個人電腦的遊戲移植是重點

開發了「超級大戰艦」後的就是，CD-ROM² 的特徵是容量並且容易利用聲音的資料。而另一方面在讀取的速度上，因為以往的磁卡開發沒有這種技術，所以也感到特別辛苦、特別困難了。

今後將以個人電腦的移植為目標，努力進行開發。

布莱因克雷

想有效使用 CD-ROM² 的大容量

現在剛好正在製作「末日戰記」而 CD-ROM² 因為容量大，所以豐富的聲音、背景資料，但是另一方面，在讀取上由於很長時間，所以馬上使用聲音和畫面，在開發過程是很辛苦的。但是我們的是，讀者玩末日戰記時會感到。所以更要更加努力了。

OH! PC-ENGINE特輯 3

軟體篇



遊戲分類：

- RPG=角色扮演
- ACT=動作
- STG=射擊
- SLG=模擬
- PZG=解謎
- SPG=運動
- AVG=冒險
- TBG=桌上



初の要塞



アスク株式会社 HxCARD
講談社 90.4.20 / ¥6800 4M

講談社加入PCE的第一款視聽動態RPG。在戰鬥中敵我雙方快速接近並展開多形多變的攻擊，其手法之快、場面之生動迫力滿點。而地圖的設定更是有別於一般RPG遊戲，利用冒險區域地圖和世界快速移動地圖，這兩者有6個息息相關情節所構成的多人組合式RPG大作，請將您細心品嚐的。

尼克羅斯要塞

ネクロスの要塞

NO.54 P.22~25 NO.57 P.22~25 NO.59 P.71~83 NO.70 P.40
NO.71 P.40~44

操作說明

- ①方向鍵：人物的移動、視窗等。
- ②選擇鍵：多種機能。
- ③RUN鍵：開始遊戲。
- ④*鍵：取消指令等。
- ⑤I鍵：指令視窗的表示、消失。



畫面說明

1. 從最初
最初遊戲及冒險
的時候，請選擇
這卷。
2. 再會之歌
你在冒險的旅行途中，在各
種地方都可以聽到「再會之
歌」。遊戲開始時，在這個
畫面輸入「再會之歌」就可
以從聽歌的狀況開始。「再
會之歌」是訪人演奏的。
3. 輔助記憶體
這個遊戲有天之舞和青的
記憶體的對應。從這
裡選擇呼叫資料時，或
時都要選擇這卷。「尼
羅斯要塞」資料可保存
還有，其他遊戲的資料
去。

故事概要

STORY

異於我們世界的地點，地點

.....

以唐奇利耶王國為中心的大陸，就是你的冒險世界。唐奇利耶王國的另一個，在大陸西邊的霍而普王國被人當成國王是最強的國家，除此之外有居住於森林中的哥魯福族，以及大陸第一女戰士而聞名的雅登族等，各個種族都在這個大陸的各地自己生活著。

這個大陸上有魔法及妖精，雖存在並非只是傳說。當你在離開人群的森林裡走路的時候，會突然遇到美麗的樹妖精（多利亞特），這並不是為奇的。

魔法的草根性或許曾經就是阻碍這個大陸科學技術的發展。船是木造帆船，武器則是劍和弓。很久以前，西方有個高度科學文明的國家.....

這個大陸引起歐灰災難。失

踪十幾年的唐奇利耶國王的弟弟尼克羅斯變成黑巫魔法師，率領邪惡軍團開始蹂躪大陸。更以卑劣手段誘走唐奇利耶的公主，更企圖叫出太古邪神尼克拉卡，這是世界的危機！

8位勇士同心協力攻破尼克羅斯救出公主，被稱為「8勇者」。黑暗帝王倒塌，軍團滅亡。一個故事雖然結束了，不過你的冒險事實上是從這裡開始。

多種機能

在遊戲中按選擇鍵的話，會表示出「多種」。從這個視窗裡配合所喜愛的操作來變更。能變更的有訊息的表示速度、人物的步行速度、畫面捲軸速度、音樂ON/OFF 4種。使游標上下，用I鍵來變更。數字愈小則速度會變快。按II鍵則回復遊戲。



有關雙地圖

你的冒險世界是以2階段地圖來表示。平常的圖是用冒險地圖。冒險地圖結束的話，變成世界地圖，移動會較靈敏。在世界地圖上，把人物重新移動的象徵再按I鍵的話，又會變成冒險地圖。



獨特

最大
戰鬥
不斷加入
因為加入
快，越

指令解說



談話

跟人講話。胡著想講話的人方向，配合這個以指著的狀態來使用這個指令。

得意技

人物可以使用各種具有特性的得意技。發動、移動時要用這些指令。



「使用」並不只是使用秘密寶物，也能閱讀也能使用於各種情況。「丟棄」是持有物太多，無法取得重要秘密寶物時，把不要的丟棄。



在冒險中所使用過的指令全部共有5種。

持有物

持有物是全部都能只持有。『春』用是現在持有物的確認。

調查

請查寶箱及可疑的地方。這個遊戲可以同時調查自己腳下和一步前的地方。寶箱可從前後左右打開。



身分的看法



身分地位可以得到，不過全看其說明會減少。



人物的身分用「強弱」指令來確認。等級提升的話，可以馬上提高。

名字・等級
表示以人物的名字和等級。

裝備

以武器和防具2種，會給予各種「攻擊」和「防禦」的補。

人物的強度

這些命大就會變成強人物。尤其重要的是HP和MP。HP每當受到損傷就會減少，變成○就會死掉。還有，MP在每當使用魔法時就會減少。表示「現在的極、最大額」。

EXP・NEXT

表示現在的經驗值和到下次等級提升所需的經驗值。提示1等級經驗值回復○。

抵抗力

跟「攻擊」及「防禦」等強度一樣，在戰鬥上有重要的地位。各種抵抗的話，在戰鬥中所受到這些特殊攻擊的損傷就會變成非常小。



戰鬥

●人物受到特殊攻擊等危險狀態的時候，等級部分會有以下的表示。

けん：被幻影迷惑。逃げどく：中毒。マヒ：身體麻痺。



在冒險地圖步行的話，突然會遇到怪物。要以漂亮的戰略去除掉。

怪物可大致區分為普通型、熱攻擊型、冷凍攻擊型3種。首要的是看清這個才去戰鬥。

ふう：被呪文封住。ST：身體變成虛硬。しに：死亡。
●根據人物除了能攻擊敵人之外，有各種指令表示，這些全都是有關得意技的東西。
●全員指令選擇完畢的話，進入卡通人物戰鬥情景。在這之前，按L鍵的話可以重新選擇上次所選擇的。

こうげき

平常使用武器攻擊。敵人很多時，可以選擇攻擊那些敵人。

ぼうぎよ

使用防具保護身體。雖然不能給予敵人的損傷，不過可以減少自己受到損傷。

どうぐ

使用藥草來回復HP，使用特殊秘密寶物攻擊敵人所用的指令。

にげる

全員逃跑。用敏捷的我方角色去執行的話，成功率會昇高。

本遊戲之三大特徵

獨特畫面的特創處理方式

最大特徵是，戰鬥畫面。戰鬥時，敵反雙方不斷加入戰場，因為加入速度很快，絕無冷場。



▲同一個角色都有兩種顏色表示敵人。

採兩種地圖方式

在各冒險場所之間的移動，得靠副畫面一世與地圖。其方式正如一般電視遊樂器，應該已很熟練。而不會浪費在移動時間及無用之戰鬥上才對。



全部六關採互相關連方式

各關之間是相關的，六關都非常有趣。隨著遊戲，可逐漸明白敵人之間之關係。而各關各具特色。





日本通訊網路 99.3.30 / ¥6780 CD

活用 CD 超大容量的視覺、音效大作，光是動畫般的圖解和一流的配音小組就讓人有值回票價之感。地圖區域使用了 300 多個畫面，而指令的安排也相當討好人，透過循序漸進的劇情、透澈 RPG 作品份外平易近人，就因內容可觀簡單，而讓取資料的時段又格外的久，因此這是部分人焦躁不安的未來銀河冒險單元劇。

冒險少年

コズミックファンタジー

NO.54 P.12~13 NO.56 P.16~13 NO.57 P.18~21 NO.82 P.8
NO.58 P.18~19 NO.88 P.38~51

操作說明



- ①方向鍵：在平常畫面上，朝輸入方向使人物移動。
- ②選擇鍵：選擇指令及指令類別。
- ③RUN鍵：遊戲開始用。無法使用。
- ④II鍵：取到所選的視圖及
- ⑤I鍵：決定所選的視圖及

有關儲存及接關

資料的保留在旅程進行，或者是根據在候補等保留秘密寶物的使用來進行。但是，在界面機組內的RAM完全沒有空檔案的話，就無法保留，所以要確保有剩餘檔案後再玩。

登錄 登錄自己的名字。最初要選擇選擇這個。

繼續 繼續前回所保存的資料來玩。

複製 拷貝相同的資料。在資料使用。

消除 消除資料。請注意！資料一無法回復。

故事概要

銀河系行星在連邦統一後約 1 個世紀。隨著科學文明的發展，用這些來犯罪案件也激增了。為了保護銀河系的和平，勇衝向邪惡挑戰的少年小優和同伴們所展開愛和冒險的故事。



畫面指令說明

獲得情報，使用秘密寶物及魔法等，使用類型的指令群。

對話

對小優所面對的人講話，可以聽取情報。

裝備

裝備武器及防具。沒有裝備的話，武器及防具力量無法發揮。

調查

調查人物出現的東西，然後顯示結果。

道具

從所持有的名單之中，選擇一些所使用過的道具來用。

魔法

使用魔法。E S P，而小優可使用的 E S P 是有特定特徵的。

移動

可以將視點移動至今所到過的地方。

輔助畫面的指令

普通畫面指令所不能的目更加細緻的指令。主要是有關於調查及設定，機能是較為輔助指令。



力

威力。這個值越大對敵方造成的傷害。

知性

賢明。這個值越大魔法效果能發揮。

敏捷

機靈。對防禦及攻擊、防禦成功率有影響。

攻擊力

以全部的屬性考慮出現的，人物的總物理攻擊力。

防禦力

以全部的屬性考慮出現的，人物的總物理防禦力。

EXP

經驗值。這個值越大 EXP 值的話，可以成長等級。

強度

各個人物的身分、裝備等表示。

地圖

為了表示出行星完全未知地圖的指令。

讀取

將讀上次檔案資料，可以從遊戲時被問開始重新遊戲。

講話

可以跟遊戲內的人物講話。

系統

設定訊息的 ON/OFF。

各個人物的特性值。這些變數隨著等級，可以



戰鬥畫面

遇到敵人就會變成戰鬥情景。
根據敵人的種類、數目來分別
使用戰鬥方法。



戰鬥：選擇1隻敵人來攻擊。

自動：靠著電腦去自動戰鬥。

魔法：魔法使用。使用魔法則MP會消耗。

防禦：不和敵人作戰，使防禦力變成2倍

道具：從所有道具中取1個來使用。

避開：從敵人手中脫逃。不一定能逃掉。

有關魔法

不論任何時候都能使用，不過只能在小機所決定的地點才能使用。

有關道具

有“只有武器”、“使用魔法”2個方法。使用11組來解除。

有關自動

使用道具指令也能使用。子彈則用彈夾補給。

有關NPC

玩家所不能操作的人物，絕對不會死的。



豐富的角色陣容!!

此遊戲中登場的人物光是主要角色就有50人以上。從會提供重要情報、秘密寶物的朋友到暗殺小優的父母的犯人等各各色人等都有。由這些角色在遊戲的世界中展開一連串的故事。此外，尚有與小優、勞雅、莫莫一起冒險的，被稱為NPC的角色登場了。

何謂NPC!?

在此遊戲中有6個NPC登場。他們是在旅途中加入小優一行人，而使和敵人作戰的角色。

戰鬥中，NPC各以自己的意志戰鬥。玩家不能操縱他們，是奇怪的伙伴們。

介紹登場人物!!



宇宙偵探小優



守護神
遠達尼亞斯
後藤、勞雅



莫莫



尼洋
在宇宙偵探中的小孩與少女。
她與勞雅約定的條件是，必須
的小船。



尼洋

在宇宙偵探中的小孩與少女。
她與勞雅約定的條件是，必須
的小船。



大地的蓋亞
→ 與優子產生的上級
→ 與優子的巨人，
排可以大業和大量
發揮的魔法。相當有
體力。

水之尼羅

→ 水的基本成分，
→ 有著美貌和極
殘酷的性格。是
能使魔法的人。



星之魯夫
→ 能配風的
美少年。他不是
魔動干的成分，他是被
失去記憶及洗腦的哥
羅的哥哥。



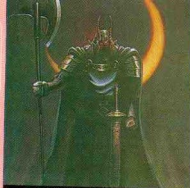
火銀吉德
→ 火的基本成分。
→ 看到他的身體就會
被燒死。作出神聖
又強烈的祝福。



星之魯夫
→ 能配風的
美少年。他不是
魔動干的成分，他是被
失去記憶及洗腦的哥
羅的哥哥。



火銀吉德
→ 火的基本成分。
→ 看到他的身體就會
被燒死。作出神聖
又強烈的祝福。



日本通訊網路 90.4 / ¥7200 / CD

在個人電腦上極受歡迎的3D RPG遊戲，由於3D繪製的方式採用單格抽動，而非非設計成繪捲捲軸，因此在掌握位置和空間距離上頗為不順。日本通訊網路此部作品的最大特徵是劇情的安排令人讚賞而作戰形態的設定是對人喜愛。像這類指令繁複、空間寬廣的大容量作品，如果您是RPG迷又何必一試呢？

死亡入侵

デスプリンガー

NO.81 P.16~18 NO.88 P.8~11 NO.89 P.10~11 NO.80 P.20~

操作說明



- ①方向鍵：移動。
 - ②選擇鈕：選擇。
 - ③向前踏進一步。
 - ④RUN鈕：奔跑。
 - ⑤轉右90°方向。
 - ⑥轉左90°方向。
 - ⑦轉後180°方向。
 - ⑧I鈕：決戰。
- (指令選擇)

死亡入侵的遊戲全部以3D地圖行進來應戰的。遊戲，特殊狀況(消費、會話、戰鬥)要以各個指令的戰鬥來表現。解決。遊戲要過關就得仔細找深處的地圖，在這種所發生的事件要全部解決才行。因此，迷宮及街道的複雜，從人們所

得到的情報都要記錄起來，比較好聽。

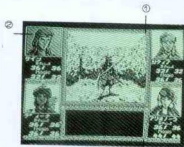


故事概要

在非常遙遠的從前，衆神們自由地使用魔法，和平統治著大地。但是，一位邪惡神卻宣稱自己是最高神，使得時代陷於混沌。在爭執將告結束的時候，許多神都死去了，所殘存的神想以人類自己的力量去生存，因此把

STORY

魔法力量分別賜給人類。人們得到魔法的恩惠，大地極爲繁華。但是，想要有更强力的魔法師把禁斷的魔法教典「死亡入侵」的封印給解除了。混沌的時代再度來臨了...



- ①遊戲畫面說明主要顯示畫面：從人物眼睛所看到的風景，以3D畫面來表示。
- ②角色顯示畫面：上段是人物的臉，下段則是這個人物的體力、魔力等構成的表示。
- ③資料顯示畫面：指令及與人講話等，情報資料的表示。



戰鬥
跟敵人接觸的話，就變成戰鬥。



談話
按I鈕的話，就可以跟敵所說了。然後，選擇「會話」、「同伴會話」；可以聽取情報。
同伴：可以請對手成為同伴。

露營

在普通畫面按I鈕的話就會變成露營。
在露營時，選擇「狀態表示」、「裝備」、「使用」、「列隊變更」、「離開同伴」。
裝備：秘密寶物(武器、盾、盾、特殊秘密寶物)可以「裝備」給被選中的人物「去裝」。
使用：可以使用「打開鎖」、「咒文」。
列隊變更：可以自由決定戰鬥時的列隊。
休息：失去的體力、魔力、基本能力可以回復。
離開同伴：可以把共同冒險的人物從同伴中刪除。
*一旦刪除的同伴，如果再找到的話也可以成爲同伴。

戰鬥畫面說明

指令的決定

有關人物選擇如何去行動。
但是，身體異常的人物則無法自由地選擇指令。還有，順序是根據這些人物的 O E X，裝備的秘密寶物，使用的順序來決定。

ATTACK	朝敵人移動去攻擊。使用飛行道具時不必移動。1次的移動距離無法到達目標時，行動就會終止。
CASK SPELL	朝著敵人或者我方詠咒文。 ※很難發動敵人的攻擊。
DEFENCE	不必移動就可以攻擊接近的敵人。周圍沒有敵人的話，就無法攻擊。※攻擊很不利。
RUN	朝畫面外逃却。 ※逃却的人物在連續戰鬥期間無法回來。
CHANGE ARMS	不必移動來更換武器。但是，無法變換。 ※很難發動敵人的攻擊。



指令顯示畫面：選擇指令。
主要顯示畫面：表示戰鬥的進行狀況及人物的位置關係。
資訊顯示畫面：攻擊結果及指令的表示。

時間說明

遊戲中有時間的流轉。長距離步行、談話及戰鬥一直持續的話，不久就會耗盡。

時間分配

這個世界沒有鐘的存在。1天分為早上、白天、黃昏、晚上4個時間帯。但是，隨著時間的流逝，3D畫面的亮度會發生變化。
※早上及黃昏中則沒有以時間的亮度變化。

回復

即使不休息(露營)，也可以回復因時間流逝所失的體力(HP)。但是，回復速度比休息時要慢很多。還有，不必休息的魔力、基本能力無法回復。

商店

所有的商店只在固定時間營業。還有，遊戲中有固定只在時間發生的事情。雖然是相同的地點，可以在不同的時間帶去選購。

在這款遊戲中，各種武器和防具都有「消耗度」的數值。字樣表示武器和防具的消耗程度。當攻擊敵人的武器消耗程度以及被敵人攻擊時，防具的消耗程度，都會一上升。

由於以上因素，以致損壞等，需要及早修理。修理之處是在城鎮的打鐵店。只要拿到這裡，就沒問題了。



大力棒



劍



彈弓



手斧



流星錘



石弓



20歲：人類(♂)

喜歡冒險的勇者，夢想成爲騎士。一直繼續著冒險的旅行。中途停下來休息，喝杯綠酒。雖然功力不是頂呱呱，但已經發揮騎士應有的才能。



16歲：人類(♀)

舉手投足之間像個男孩子的少女。平常一點兒都不像大家所想的樣子地在森林中狩獵。舉起弓來像個神射手。但是，劍術姿態卻很奇詭擔心。



320歲：精靈(♀)

居住在第波斯提森林的精靈族戰士。不僅具有與西提亞相反的攻擊魔法，而且也能使用劍及弓等武器，是一位優秀的戰士。是森林中的佼佼者。



42歲：人類(♂)

背著一包神秘的包袱的奇妙戰士。性格豪放快活，從來不提起過往之事與自己的經歷。但在白兵戰之俗的訓練戰技，卻能贏得成員們的信賴。

SINDIBAD™

PC Engine



IGS 90.5.31 / ¥6700 3M

和邪惡而趣味接近的幻想式RPG作品。S也是勇者，前作是解決射擊的戰時生命體，這回又來個夏日冒險大戲——豪華奪目的卡帶一枚。由於BGM迷濛著一般柔細綿的中世紀阿拉伯音樂，而冒險動機又是那般的吸引，因此融在屋內、遊歷動盪，和阿里巴巴一起進入地底魔宮是件很適宜的事。

地底大魔宮

シンドバッド地底大魔宮

NO.88 P.27~25 NO.89 P.26~21 NO.90 P.28~23 NO.70 P.26

操作說明



- 十字鍵：指令選擇及人物移動。
- 選擇鈕：改變信息的速度。
- RUN鈕：遊戲開始。
- II鈕：指令的取消。
- I鈕：指定的決定及顯示畫面所必要的移動鈕。

- G (黃金)：選擇戰鬥勝利後所獲得。購物及反悔那時候使用。
- LV (等級)：這個數值提高的話，HP、MP的MAX會增加。敵物隊全體的等級。
- EX：控制隊全體的經驗值。選擇戰鬥勝利就能得到。根據遊戲數值的提高，同伴全體的等級(LV)會一點點提高。
- LUP：同伴全體到下一個等級必要所必要的經驗值。

- HP：各人物現在持有的體力。變成0就沒有攻擊力了。
- HP-MAX：各人物現在持有的最大體力。
- MP：各人物持有的魔法力。想數額不足的話，魔法就無法使用。
- MP-MAX：各人物現在持有的最大魔法力。

故事概要

STORY

很久以前，阿拉伯城巴格達，有位少年叫做辛巴達跟父母3人過著幸福的日子。但是，有一天他的父親失去踪影。辛巴達和朋友阿里巴巴攜手，決心外出尋找父親而展開旅行。

故事的開始是要外出旅行的

要麼……住在王宮的邪拉公主被強盜們抓走了！辛巴達在找尋父親的旅行之後，首先要去營救邪拉公主，就朝著密道所隱藏的洞窟去了。……這是辛巴達冒險的開始……



指令說明

有關地圖上的指令

- そうび：現在持有的武器、防具等，裝備時使用。裝備所想裝備的祕密寶物就會以“E”表示出來。
- さがす：在地圖上有什麼需要調查時，就在這東西的前面，或者在上方使用。
- つかう：想使用現在持有的祕密寶物時使用。
- まほう：想使用魔法時使用。
- わたす：把現在持有祕密寶物交給其他人物時使用。
- さてる：把不想要的祕密寶物丟棄時使用。

有關戰鬥時的指令

- こうげき：以現在裝備的武器發動攻擊。
- まほう：從所學得的魔法之中選擇一個來使用。
- ぼうぎょ：保護身體免受敵人的攻擊。
- どうぐ：從現在持有的祕密寶物之中選出一個來使用。
- にげる：同伴全員退却。但是，不能經常退却。

魔法種類

ヨーナ 能將打開所有的門的魔法。 エリクス 善用只有女子才能使用的“地水火風”的精靈們力量，給敵人一擊。 ダムス 魔障魔法可以使我方的一人回復體力。	オーム 以強力抄風扇攻擊一隻敵人。 クイザツツ 以剛硬比超持有的魔法，用火球粉碎一隻敵人。 メクラマン 我方全員一定能退却。(頭目除外)	イカズチ 呼喚雷雲以強力電擊攻擊敵人全員。 シユビル 回到以前到過的都市。 コズーム 以魔法的裝使我方全員具有防禦力。	ヒマーム 封印一隻敵人的魔法。 ラマト 毒擊一隻敵人降低他的MP。 ヤハド 使一隻敵人的防具及身體軟弱，如下防禦力。
--	--	---	--

角

阿古斯
25歲，20魔法已修完。



奇理亞
50歲，以奧巴特爾克

戰斧

ゴールデンアックス

NO.53 P.58~59 NO.55 P.20~23

操作說明



方向鍵：上下左右移動。左右方向
鍵按兩次就會跑起來。

選擇鍵：使用魔法。

RUN鍵：遊戲開始、暫停時用之

II鍵：攻擊

I鍵：跳躍

一邊按RUN鍵，一邊按選擇鍵後

.....重新設定。

畫面說明



① 玩家所擁有的魔法查數（依所選之
角色而不同）

② 玩家剩餘的體力（最多5個）

③ 剩餘的玩家人數（3、2、1）

通訊網路 90.2.24 / ¥6780 CD

除了神祕了讓ROM「迷」大感失望之外，最可恨的是日本通訊網路的製作成員們臉上無光，他們刪除了重新編曲的BGM，值得一提的是，遊戲中刪去的劇情介紹，尚能略為寬心。角度的選擇和選單不難入目，而施放魔法的動畫也不差。如果您光想聆聽其BGM，那就請您多留意。

故事概要

很久以前，有一國王讓滅亡的國家名為「登亞馬特」。繁榮的國家就因為一個魔人而滅亡。那個魔人就叫做迪斯丹達。他和他的軍團都喜好爭鬥和戰，他們經過的城市都被燒光，被擄的人成了蛇的糧食。有一名士兵和兩個小孩從

STORY

那個國家逃了出來。

20年之後，魔人再度往南方大國「薩斯·烏特」進軍。一天一夜就毀滅了這個王國。國王與王妃被迪斯丹達帶走。有一名戰士為了拯救國王與王妃，而往迪斯丹達所在的城堡出發。



角色介紹

亞斯·巴特拉

20年前迪斯丹達軍團進攻過來時，被魔道士救走。魔法修到第4級。能力介於其他角色之間，最容易使



迪爾斯·普蕾雅

24歲，女性。是登亞馬特王朝唯一的幸存者。為打倒迪斯丹達修習魔法達20年之久。魔法能力很強，已經修到第6級。巨魔法查數必須多其他角色數倍。

亞斯·桑達貝

他是登亞馬特的親衛隊士兵之一。可自由地操作他的阿克斯。魔法修到第3級，是可經常使用魔法者



火魔法



雷魔法

魔法依角色不同而分有「地魔法」、「火魔法」、「雷魔法」3種，全部有13等級。使小怪受傷後，「魔法查」會掉下來，收集這種查數就可以使用魔法，由收集的查數決定魔法的等級。

自使用魔法後，魔法查會完全消耗掉。魔法是一擊必中的技能，危險時一定可以助玩家一臂之力。所以，努力地收集魔法查吧！

軟體篇

RPG

ACT

STG

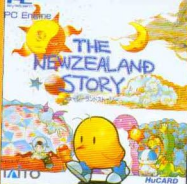
SLG

PNG

SPG

AVG

TBG



泰德 90.2.26 / ¥6600 3M

這個遊戲的BGM跟剛印的片人想起黃牛音樂聲，這種音樂真是悅耳極了。出場的敵人都愛從別人無法放心攻擊它。畫面的配色更是一大特色，清淡柔和、健康明朗。本遊戲向有個人電腦版和MD版，由此可知這部作品相當讓人喜好，無聊的日子，心情欠佳的時候，玩這部作品的人大概不少吧？

紐西蘭故事

ニュージーランドストーリー

NO.61 P.76~79 NO.63 P.49~52 NO.65 P.68

操作說明

① 方向鍵 ② 選擇鈕 ③ R
④ 目標 ⑤ 1鈕



	十字鍵	目標	1鈕
跳上	左右之方向	整顆的跳	跳躍
空中	左右之方向	整顆的跳	氣球
水中	左右之方向	不能使出	不能使出

- 玩者落下時連續按1鈕，可減慢落下的速度。
- 身體一半露出水面時按目標鈕朝斜上方吐水。
- 玩者落下時按十字鍵的左右朝該方向的減。
- 跳躍的高度是依按1鈕時間的長短來變化的。

畫面說明



故事概要

在廣大的海面上，浮出一座和平且一北愛爾蘭島，在島上的自然動物園裏，住著許多無翼鳥，每天過著和樂的生活。

其中的飛奇與他的女朋友皮皮，是要愛好的一對。但是有一天，天大的災難降臨到牠們身上

STORY

一個來自南冰洋的可惡鯊人，將皮皮及其他同伴捉走了，他帶著那些無翼鳥，從此愛爾蘭到南愛爾蘭到處兜售，兇惡皮皮牠們的命運會如何呢？

飛奇為了救出皮皮及其他同伴，只好開始冒險之旅，於是牠

搭乘氣球離開了自然動物園……



障碍物

	掉落區	玩者一踏入此區就會掉落。
	上升區	玩者一踏入此區就會上升。
	左右移動區	玩者一踏入此區，就會朝左右方向移動。
	炸彈	玩者一碰上就會死亡。
	瀑布	玩者一進入其中就被水沖走。(只存在第3舞台)
	吹箭人	玩者被射中即必死。(只存在第2舞台)

氣球種類



秘密寶物

玩者要在空中移動，必須靠下列的氣球，所以務必從敵人那兒奪取氣球，了解各種氣球的特性。



城市獵人

シテイハンター

NO.51 P.28~30 NO.63 P.57

操作說明



畫面說明



體力

▲顯示主角的體力。當其數值10、0全變。

秘密寶物

▲顯示卡片與鑰匙的拾取與使用。

十字鍵

左右：向右并則原往右，向左并則往左。

上：在門前按上，則原進入房間。

藏 在門裏隨我著線索，相當重要。

下：蹲下來。

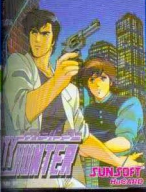
1鍵：移動時會讓原跳躍，會話時可進行會話。

11鍵：原攻擊。

RUN鍵：遊戲開始時用之。

選擇鍵：選擇武器時用之。

(RUN和選擇鍵同時按就可以重新設定。)



太陽電子 90.3.2 / ¥6300 3M

不論如何這遊戲動畫般的視覺享受，BGM也如此動作遊戲的明快輕快，其他的體貼精緻無窮又靈敏和記憶的輸入。在每一關中，都有以大參雜漢字的情報會話，即使不懂漢字也能窺知一二，由於遊戲內容輕鬆，因此其實玩大概一二小時即可結束，別忘了遊戲中也有在戲院，賺美死了。

故事概要

STORY

我就是牙羽藤，又名城市獵人。是相當有名的偵探，不管甚麼女身體到殺人，偵探精通。就像是整理街道的清道夫一樣。因此，每天都是在危險中度過。我的同

伴香是我死去朋友的妹妹。但她從來不讓我操心。今天會有什麼事等著我呢...



動畫般的視覺享受

「是呀城市獵人」這名詞就樂不釋口。在這動中包羅男生的冒險女性們就好好看一樣。門裏除偵探之外，還有不認識的女子。我們認真認真不會就此罷休。另外還有護士在其他醫院治癒。如經過這些房間的位置和地圖各行就相當

▲外圍環境探險，畫面從原遊戲的中央女如原在中央視覽對照。



▲將一個滿在黑暗中一閃一閃美在

較強的武器



▲大量高速度無法移動，但仍有很大的破壞力。



▲藍色光線對敵人，一擊可以擊倒很多入！



▲向身上發射，子彈足夠強地擊向過原



日本通訊網路 90.3.24 / ¥6780 CD

由個人電腦上移植過來的作品。由於並非移植一代，感覺上似乎無法進入狀況。遊戲中大量的透過動畫來表達劇情，因此視和力十足。最與特色的是利用 CD 的數位音源所製作的 BGM，透過真人以原身處戰場呢！遊戲的角色很多，敵人的動作花的十足，有 CD-ROM 的人可以考慮考慮的。

最終戰區 II

ファイナルゾーン II

NO.65 P.58~59 NO.61 P.20~21

操作說明



- ① 方向鍵：向上下左右斜向
- ② 選擇鍵：和 R/V 鍵同時新設定。
- ③ 射擊鍵：主火器（平常的
- ④ 射擊鍵：副火器（特殊武器「角色」）

畫面說明



- ① 玩家的名字
- ② 玩家的體力
- ③ 使用中的武器名稱
- ④ 副火器的子彈數

故事概要

擔負鎮壓反叛軍，由伯依大佐率領的聯邦軍特殊武器部隊 TOP。他們在待機時，事事都被某種東西破壞。為達成任務，伯依一邊和同伴們會合，一邊急著要搶回反叛軍所占據的科學武器。但是，那裏有軍部的秘密組

STORY

織 ZODS 設計的恐怖陷阱……

那部陰謀的背後真正的目的究竟是什麼呢？ZODS 的首領阿烈弗羅曼博士到底是何方神聖呢？現在，伯依的槍口再度噴火



出場人物介紹



伯依、伯依大佐。聯邦軍特殊武器部隊 TOP 隊長。25 歲。
NAP: LUPUS
主火器：三巴爾幹砲。
副火器：二火扇筒。



士官用的高性能 NAP。世界上只有一台，在全部的密中均屬出現。曾經。法蘭克爾少佐。聯邦軍特殊武器部隊 TOP 成員。22 歲。
NAP: PVMA
主火器：巴爾幹砲。
副火器：電子發射器。



和伯依使用同系列的特製飛機。將武器換裝成高输出的電子發射器，所以攻擊力強過伯依的飛機。
麥克、威達爾大佐。現在在密西密西隊第四區士官。27 歲。
NAP: TREMOR
主火器：長筒砲。
副火器：電子來福槍。
士官用的 NAP 加上白兵戰術



力的設計。在第三區的德來特特殊擊退兵器 REDVAL。相當活潑。



藍血。漢森大尉。聯邦軍兵士。31 歲。
NAP: OCELOT
主火器：電子光學機。
副火器：誘導發射器。
這是以軍機限制戰果目的而開發的。上面配備強力豐富的武器，這可說是一種試作機型。



林、魏子烈中尉。伯依之妻。21 歲。
NAP: DUGONG
主火器：阿爾特米德砲。
副火器：艦內特發射器。
和 OCELOT 一樣是從敵人那裏奪來的機體，並在訓練用的量產機上加上改造，就成了重視機動性的設計。

秘密寶物

打倒敵人後會出現秘密寶物。寶物有下列效果。



補給特殊武器。



母拳一發，體力恢復一點。



拳一發，體力全恢復。



母拳一發，體力上升為最大。

奇奇怪界

奇奇怪界

NO.02 P.30~31 NO.05 P.80~81 NO.66 P.58~71 NO.87 P.72~75

操作說明

- ①方向鍵：可使小妖移動8個方向。
- ②I 鍵：揮動驅魔棒（破棒）。
- ③II 鍵：取出護身符。
- ④I 鍵：擁有水晶球（藍水晶球、黃水晶球）時同時按下 I 鍵及 II 鍵就可使用水晶球。
- ⑤II 鍵：（當水晶球被存放時需按順序使用）。



畫面說明

RUN 鍵：遊戲的開始及停止時使用。



- ① 得分記錄。
- ② 水晶球存放。



售價 30,327 / ¥6600 3M

充滿魔意的神話故事、畫面、BGM 務和設計非常動感。在古爭和長崎的配合中，不但融入了江戸特有的日本風貌。出爐的角色活潑可愛，提升小女這一小夜的秘密也不少，讓故事更動人。童話小說受傳的表情相當感人，雖然製造的表情卻是千金不換的，別太驚為

故事概要

STORY

有一天，一羣奇怪的妖怪捉了可以帶給人類「財富」和「祿」的七福神。糟糕！這可怎麼辦呢？

聽下去的話，不久這個世界會陷入黑暗的深淵中。這時候，一位可愛的女巫出現了。「快！趕

快救他們！」女巫邊說邊向妖怪們挑起戰火。



取寶實以提昇威力

球	藍色護身符	黃色護身符	紅色護身符	多重護身符	飯糰
					
↑把一列球全部消滅，即可獲得寶。	能避過一擊，即可解除護身符的飛行距離。	護身符變大時，防禦力也會強，最好先拿出來防身。	它可以貫穿小護身符的障礙，請配合黃色的取得。	以獲高護身符的飛行距離，也是要在後台而防身。	可由此獲得寶的得分，可增加小夜的行動，務必拿取。
藍水晶球	黃水晶球	紅水晶球	絨棒	鑰匙	捲軸
					
使用它可使護身符上的敵人停止行動，是很力大的道具。	會發出比護身符上完全高亮的強光。	只有 PCE 才有的稀有寶，有了它可在一定範圍內集寶。	可擊加 1 呢小夜，是令人驚喜的 1UP 格寶。	打開各關以獲得寶的鑰匙，若未取得，就無法找到該關。	在最後一關時使用的寶寶，分紅、藍、黃三種。



哈德森 90.4.27 / ¥6200 3M

日本NHK播放的溫馨卡通，熱鬧活躍的在PC上登場。雖然不像SG 對應軟體般有著漂亮的雙重輪轉，但是在遠近距離的表現上可不是馬虎了事噢！為了尋找失散多時的孫女，在多位別具特色的伙伴協助下，從遠一步步向同一個和沿途邂逅的敵人作戰。這可不是單純的千里尋父，是叛變和反叛的大作戰。

青驢神話

青いブリンク

NO.08 P.20~21 NO.09 P.24~27 NO.09 P.66

操作說明



- ①方向鍵：動作畫面上以左右移動。進入門時用上。離下時用。
 - ①選擇按鈕：改變列表。武裝用。
 - ②RUN鍵：遊戲開始。動作畫面即開始使用。
 - ③H鍵：在地面畫面上是跳躍。動作畫面上則是召喚的發動。
 - ④I鍵：在地面畫面上決定在動作畫面上是跳躍。

畫面說明



- ①心：表示卡爾門的生命。
- ②紅鑰匙：拿到進入頭目必要的紅鑰匙時，會在過關的單位會增加。
- ③經驗值：收集物品的話，單位會增加。
- ④藍鑰匙：打開寶箱時會減少。
- ⑤勇氣之源：沒有生命時再轉會不關心的次數。

故事概要

所謂的「再驢」是雷獸的孩子。有一天，卡爾在往父親山中小屋的途中，突然遭遇大雷雨，所幸青驢救他一命，從此以後，兩人便成為最親密的好友。

有一天，卡爾的父親不知被誰誘拐了，於是卡爾便帶著他的

STORY

好友，出發去尋找失蹤的父親。再驢載著卡爾爬山越嶺，途中遇到開巴士的司機丹波，便讓他加入旅行的行列。之後，又有厄吉、沙奇的加入，更有玫瑰館的公主—琪拉拉的參與，使得卡爾的遠道旅行永不寂寞。



秘寶一覽表

秘寶共有18種，除了毒之外，全是有用的東西。經驗值秘寶不難獲得，但最好考慮清楚再拿，以免耽誤行程。

	隱形鑰匙 → 增加經驗值 → 增加HP		經驗值 1 → 增加經驗值 → 增加HP		經驗值 5 → 增加經驗值 → 增加HP		經驗值 20 → 增加經驗值 → 增加HP
	耐全減 → 增加全減 → 增加HP		快速鞋 → 增加速度 → 增加HP		耐停止 → 增加耐性 → 增加HP		無敵 → 增加無敵 → 增加HP
	寶箱 → 增加寶箱 → 增加HP		勇氣之源 → 增加勇氣 → 增加HP		恢復HP (小) → 增加HP → 增加HP		恢復HP (大) → 增加HP → 增加HP
	鑰匙 → 增加鑰匙 → 增加HP		毒(2) → 增加毒 → 增加HP		解毒劑 → 增加解毒 → 增加HP		藍鑰匙 → 增加藍鑰匙 → 增加HP
	紅鑰匙 → 增加紅鑰匙 → 增加HP		毒(1) → 增加毒 → 增加HP		解毒劑 → 增加解毒 → 增加HP		紅鑰匙 → 增加紅鑰匙 → 增加HP

新泡泡龍

ドンドコドン

NO.69 P.22~25 NO.71 P.86~87

操作說明



- ①方向鍵：玩家可以朝左右移動。
- ②↑鍵：以連續攻擊敵人時，以及丟棄舉起的敵人時使用。
- ③↓鍵：使玩家跳躍。玩家落下時，一面按方向鍵一面按↓鍵的話，可朝左右揮鐵鎚。

● 玩家可以穿過地板跳躍，觀察敵階。

畫面說明



- ① 牆壁(玩家及敵人無法穿過)
- ② 地板
- ③ 1 P 存量
- ④ 1 P 等級儀表
- ⑤ 舞台數
- ⑥ 2 P 存量
- ⑦ 2 P 等級儀表
- ⑧ 1 P 分數
- ⑨ 高分數
- ⑩ 2 P 分數

● 根據玩家的等級，丟棄敵人能一次打倒的敵人數會變化。等級最高可到6。取得最大數秘寶寶物時，等級儀表會閃亮變成高威力狀態。

DonPoko Don



售價 90.5.31 / ¥6600 3M

「不要玩P.M.音遊準專業者，那麼P.S.G.音遊不也是專業者嗎？這是超趣味的電動版作品，格鬥P.S.G.上不遜於原裝！而且獨特的、口哨作響的P.M.也是敵人喜愛。由於關數多且難度高，所以，幾個朋友共同作戰實在是件樂事。這是「超趣味」、「紅箱」向家放的軟體，不玩實不行的。」

故事概要

森林是悠和平的國家。在森林住著柏普和希姆2位手藝很巧的木匠。

有一天，這個國家的國王命柏普和希姆找尋要新建的城柱，他們就往森林去了。2人在森林裏發現至今未曾見到過又大的木材。










STORY

心想著「這塊木材一定能夠做成很棒的柱子，國王也會很高興的。」就在揮著斧頭想砍倒那大樹時，從這顆樹中飛出粉紅色的光輝，接著一下子飛到國王的城堡去了。這道光輝的原體是某個國家所飼養的豬。豬把國王和公主擄走，關在這個國家頭目

所居住的雲上城堡裡。

「真糟糕！我們一定要去救他們2人才行！」柏普和希姆手拿著鐵鎚，為了救出國王和公主去起尋豬，朝著這個國家展開冒險的旅行。

秘寶一覽表

	油使魯、毒瓶 一個個得見。		P 數：再改變 成層高階。		D 數：使敵人 全變成水果！
	T 書：把敵人 全除掉。		星砂：使所有 敵人變成水果！		藥水：玩家移 動速度變快。
	槌鎚：1 擊使 敵人成水果。		飛錘：從後方 向飛起。		變尼德：敵人 動作會暫停。

1人、2人都可以同時玩。

● 1 P = 柏普、2 P = 希姆)以鐵鎚去打倒敵人。
● 打倒的敵人會變成水果。拿到水果就能得點。多拿1個就有5盾。1個舞台又有10個盾，共有50盾。
● 把點數換成會出現這個舞台的頭目。
● 相碰到敵人，被敵人打到或中了毒就會損失1存量。
● 關數內有時間設定。時間內要把全部敵人打倒，否則...
● 把其他秘密寶物會變成威力，也可以再派全部敵人。
● 把點數定畫面。把畫面上的敵人全打倒就算過關。

● 1個以鐵鎚去粉碎敵人。被打倒的敵人跟玩家重疊的話，就把這敵人舉起。

● 朝上↑鍵的話，可以使舉起的敵人飛出。被丟擲出的敵人在地板、牆壁及其他敵人時，會變成水果。

● 在懸崖壁時，可以穿過而且揮舞鐵鎚。

● 可以以舉起飛往打倒的敵人。集合投擲則機會變大。
● 朝上落下的敵人，這時碰到在下面的敵人也能打倒。
● 選擇舞臺時，跟牆壁一樣可以穿過地板打倒敵人。



泰德 90.1.26 / ¥6600 3M

電動版上相當受歡迎的官昇捉賊強式賽車遊戲。當然缺少了體感設備，在PCE上則常叫您大怒TURBO的滋味。透過滿載的聲音合成，噴噴作響的警車威力揮灑。這種狂狂的追車真是快感十足。遊戲的速度感不錯，但在道路兩側障礙物的演出上就稍顯減弱化，雖然產達到硬體性能，但真想不到就目的擴大、縮小畫面呀！

追蹤H.Q.

タイトーチェイスH.Q.

NO.58 P.20~23

操作說明

- ①十字鍵：左右是操作方向，上下是操作高低檔（上是高檔，下是低檔。）
- ②選擇組：控制高檔。
- ③RUN組：開始及中止。
- ④止鈕：剎車。
- ⑤1組：加速。



檢核各種計量表

- ①音標在每一關中可以使用，使用時畫面會旋轉。
- ②表示排檔位置。
- ③計時器
- ④可一眼即知與犯人車的距离。
- ⑤計速器
- ⑥表示犯人車的被攔程度，數值高，車會停止。

故事概要

紐約是充斥着毒品、殺人、間諜等多種犯罪事件的城市。為了撲滅這些犯罪，因而在曼哈頓警政署，成立新的CHAS特搜本部，通稱「CHASE HQ」。

這支特搜小組專門利用車子

STORY

逮捕犯人，其中的刑警東尼是個愛車迷，他在自己的愛車裝上渦輪引擎，和同車雷蒙特共同巡邏執行每日的勤務。

某日，本部的南西通知說有事發生，於是東尼與雷蒙特立刻緊急出動，終於發現逃車。

最後想出一個妙計，就是與車相衝撞，再趁機逮捕逃犯。



遊戲流程

一按開始（RUN）鈕，即出現標題畫面，然後是遊戲畫面，此時玩家的車仍呈停止狀態。只要按1組便可開始追犯人車，而計時器也開始計時。若在時限內沒發現犯人車則遊戲結束，然後再以新發現犯人車的時點重新設定時間。（如果發現犯人車後時限仍有剩，則可加算進去。）

一旦撞上路人車，受攔計量表的指數就會上升，直到指數跑滿，犯人車就會減速。（從此畫面自動進行）玩者與之同速最後停車，這時等於過關，呈現逮捕的畫面。

從市街到郊外的反覆追逐

在每個舞台中，會有該道成分枝點等設置，如果撞上跑過旁的樹或岩石，即可能翻車，這點要注意。



分枝點

至舞台4左分枝點會出現熊貓，那表示犯人逃走的方向，可別搞錯了。

隧道

在隧道裏越撞壁，會出現火花且速度減耗，注意別讓計時的指數降到0。



●說好發用油車，它會很白癡，如此這類的話，最後就失去火機槍。

舞台過關的訣竅

使用渦輪的要訣

出發時使用

每次比賽從0開始加速，渦輪速度，需要非常高的轉速。因此，利用渦輪進行

時間即將超過

如果時間超過了，即使渦輪的轉速也跟不上，那麼，要麼清楚，好好地運

攻擊犯人的時候

自己的車子和別人的車子不同，具有高速度。因此，一撞上了，可就麻

緊急出發。尤其當目標車在攻擊中停下來時，將發揮巨大的力量。如果沒有發生事故，可立即追上去！

用。尤其是如果就快追上目標了，那麼，努力追上去說不定可以恢復一些時間。

煩瑣！因此，使用渦輪就可以輕鬆地碰觸。同時，碰觸時將會減低速度，甚至可以連續碰觸。

有效地使用齒輪變換

如果能夠毫無痛楚地追上犯人，也就不會造成這種情況了。可惜，現實中根本不可能有這麼好的情況。在這種情形下，最好是運用齒輪變換的技術。如果只是引起一點點意外，那當然可以補救的。

當速度已經下降到時速100公里以下的時候，應當立刻將齒輪放入LOW。如果繼續保持H1，不但需要大量的加速時間，甚至會浪費大量的時間。



當車身開始打轉的時候，只要將齒輪放入LOW，立刻會回到H1上。然後，車身立即穩定，不再打轉。時間上的配合雖然很困難，卻是很有用的技術。

有效地打擊敵人

從側面



X從Y後面



遇到敵人的車子，儘量從側面撞擊它。如果從後方撞上去，將會提高敵人的速度，而減低自己的速度，因此，效率非常差。如果從側面撞上去，雖然自己的速度會減慢，但敵人的速度也會減慢，便可以連續重撞敵人。請勿讓敵人逃走了。



舞台別目標能力比較表

各舞台中的目標，都具有不同的性能。以下將介紹各舞台目標的性能。所謂車子的性能，包括速度、耐久力、技術3個部分。要得到速度，除了過一些關卡不多說詳細的解釋，大家應該已經知道。口比一般車子的速度稍快一點，而特A卻比一般的車子稍微緩慢一些。以下來提到耐久力，指車子

所能承受的傷害。耐久力愈強，車子愈能承受多次的撞擊。

最後提到技術。這是指在奔馳當中，如何避開一般的車子而言。既然如此，萬一成了特A級，用應當隱藏在一般車子的影子當中，避免撞擊，是一種有趣的行動。將這些資料牢記在心，向目標犯人挑戰。

舞台	速度	耐久力	技術
1	D	C	D
2	C	C	C
3	B	C	C
4	A	C	C
5	特A	特A	特A

如何在舞台5中找到近路

這區圖面是西歐無障礙新使用的，注意在上方顯示的3位數字。這個數字是決定能否過關的近路之鑰。如果數字第10位是奇數，則轉左方車道，如果是偶數，則轉右方車道。這麼一來，較容易追上犯人的車子。接著就請過人的技巧了。儘量避開障礙，謹慎地駕駛。



注意這個數字第10位，根據它是奇數還是偶數，得知是否正確。

渦輪增值技巧

如果你深具自信，儘量不要和普通車較勁，全力奔馳。然後，過關時的得分便會增加、增加、增加……地增加，到達6400分的時候，便會增加一個渦輪。這並不一定別擅長過關的技巧，但是，如果能夠成功地學得此技，那麼，說是精通這個遊戲也不為過。





勝利音產 90.2.23 / ¥6700 3M

原卡普空公司的電動版移植作品。雖然是移植之作，但風味上卻大變改觀，而畫面的精緻也較原版來得顯色。雖然沒有無限瑣瑣的設定，但是利用BACKUP和連發控制器，要是破不了關才有鬼呢！原作中許多巨大的怪物都不見了，連主角也變得像七龍珠中的克林小和尚，看來這部作品是相當適合小朋友的遊戲囉。

虎之道

虎への道

NO.60 P.24~28 NO.63 P.22~27 NO.65 P.87

操作說明



- ① 十字鍵：(↑鍵)可爬上樓梯，(↓鍵)可蹲下來。(←)乃向前進。
- ② 選擇鈕：與RUN並用可進行各種動作。
- ③ RUN鈕：遊戲開始及暫停。
- ④ II鈕：攻擊。
- ⑤ I鈕：跳躍。

畫面說明



- ※重新設定的方法
在遊戲中一直按RUN鈕，選擇鈕，這樣遊戲就可從頭開始。
- ① 得分
 - ② 高得分
 - ③ 時間：各舞台的剩餘時間，剩餘時間減少。
 - ④ 剩餘人數
 - ⑤ 書卷：顯示從各舞台首領手中獲得的書卷。
 - ⑥ 李王：使用3種武器的李王。
 - ⑦ 敵人生命：與各舞台首領戰鬥時，顯示生命計量器，平均

故事概要

少林寺拳法。這是中國最久歷史多數武術中最強的拳法。尤其是使用武器的武術中更沒有勝過這個的。有幾年輕的武術高手李王就是最擅長這種少林寺拳法。

在他為琢磨自己的武藝而出遊的途中，少林寺被某個人突擊，門徒全部死亡，師父也受了重傷，他聽到之後急忙趕回少林寺。但當他回去時，少林寺却是一

STORY

片慘不忍睹的凄慘景象。他見到師父，師父將事情經過告訴他，據說是在他出遊後，有個擅長拳法的王的人不斷地誘惑城裏的孩子們，少林寺的人聽到這個消息，全部起來對抗魔王，但都被魔王所領導的四大天王打敗。不久，魔王親自來到少林寺，打敗師父，奪走了少林寺的秘傳書籍「虎氣功書卷」。李王，現在只有你會少林寺拳法的。

雙頭虎氣功了。如果你出面，一定可以打敗魔王。但你也必須先將使用雙頭虎氣功的秘典全部拿回來。去吧！李王，打倒魔王，救出孩子們吧！

於是，李王乃單身赴敵。結果如何呢？李王是否有打倒魔王，救出孩子們呢？



武器選擇

如果打壞寶箱出現武器，便可改變李王的武器。而基本上，有劍、槍、棍、蛇棍3種。而速度、攻擊範圍、威力等武器的攻擊模式却各自不同，應當配合各舞台特

徵選擇武器。打倒第2個首領後，修業舞台成功過關，從舞台3開始，必須運用虎氣功了。一般的武器也可藉著秘寶提高威力。

鎖 鑰



↑這是最基本的武器，不使用它，絕對不可能過關。

棍

雙手用的普通棍。從李王的前方刺出，是反應最快，連打最有效的武器。攻擊距離很短。

攻擊範圍狹窄，洞窟和窄小環境中難以使用。並且難以對前方進行連打。是最上級者的武器。



↑前方力量中，給予重擊。連打雖然有效，却是困難的武器。

蛇 棍

轉動帶刺的鐵球，PG中叫做フレイル等。攻擊距離最遠。

由於連打無效，所以保持與敵人工戰的距離。人成群出現的地方最難使用。適用於惡劣的環境。由於是2倍路徑的武器。



↑當然可以打倒敵人的，但無法連續連打。

擁有以下這些秘密寶物

武器之外，還有援助李王的秘寶。秘寶箱子或打倒敵人時，都會出現。

若是逆向的秘寶會削減生命，最好不要拿，要多多注意！



武俠的攻擊點，生命完全恢復，增加一乘。

一個葫蘆再吃，生命的恢復量，敵人的動作停。

大口炸，一個葫蘆再吃，生命的恢復量，敵人的動作停。

藍色葫蘆，一個葫蘆再吃，生命的恢復量，敵人的動作停。

力助，一個葫蘆再吃，生命的恢復量，敵人的動作停。

虎氣功

過第2回形美舞台後，到少林寺深處的虎氣功了。與右手中的扇子，虎虎生風，這這敵人。若受重而減少生命值，便退出戰鬥的陣，重打也失敗了。小心！



↑如果在修業台中，順利通過，將得到王林心的師父傳授虎氣的虎氣功。太棒了！



↑虎虎生風的扇子……虎虎生風，不過威力如何？
↑震動手機，老虎虎……聽聽，超越超魔術！破敵力超強。

打倒6大首領須採取的攻略法！

魚人

這種人跳躍的方法，在人前跳躍的方法一樣一樣，也能增加速度，甚至可跳向遠處攻擊。最好守候對方，連續攻擊。



↑敵人從空中發動的力助飛來攻擊！

空怪

當被空怪碰到，立刻就死的傷害度。萬一它攻了，千萬不要留情，應全力一分地擊滅它，在火前守候空怪出現較安全。



↑空怪回轉之時，角過來，掛上雷閃閃了！

悟空

打第一波時，一面忍上打攻擊著。擊退不絕地打，非常危險。守候在入口的門，連續攻擊時，須隨時的。但受傷也別讓前進。



↑連續射擊下方敵人。

↑到下方就難打敵人了。

布羅斯

此處有2個首領。地開始高台跳下來之前，就打下面那傢伙。如果打人了，再通過手拍擊滅。



↑布羅斯王擊下首領時，敵人！

其2人均雙手持劍，當劍開便可攻擊。祇要打破其中一個好對太麻煩了。小心敵人打得太刺過來。



↑敵人太小的時候，小心。

不動

2個人從上方飛落下來，似乎要包圍主人。當敵人出現時，打迎面向主人處方向的敵人（大部分的人都面向右方）。如果從正面受到這樣伙的攻擊，將會受到嚴重的傷害，應當全力避免。



↑二人從上方飛落下來。

↑敵人向主人處方向攻擊。

舞台6

最終首領龍王

打倒不動之後，就要和最後的龍王對戰了。我方用虎氣功，龍王出陣，避開龍直向龍王連打。最有利於連打的武器是劍。



↑神功擊王，並連續攻擊。

↑龍王打敗後，三刀好地連打。

BACK UP

儲存方法

PC-Engine主機插入電源時，如果「天舞」及CD-ROM主機也有儲電的話，標題會出現“BACK UP”，自動進入儲存模式。在遊戲結束時會自動儲存。可以儲存的檔案只有一個，遊戲結束時會陸續儲存新的資料。



拿姆科 90.3.16 / ¥6800 4M

40面以上的舞台、3種不同的形態、源平的世界真是獨特且悲壯。拿姆科能將這套電動版的名作移植得如此逼真完善，真是創造硬體的奇蹟！雖然PCE缺少雙重捲軸和PCM音源機能，但是在源平中3重捲軸和清晰傳神的語音合成同樣做到了，遊戲本身還設有無限續關，不過想要討伐源賴朝可不是件簡單的事。

源平討魔傳

源平討魔傳

NO.53 P.46~47 NO.56 P.40~41 NO.58 P.8~12 NO.60 72~73 P.24~25

操作說明



- ①方向鍵：在平面模式下上下移動；在BIG、橫模式下則在左右移動，按下方則蹲下。
- ②選擇鍵
- ③RUN鍵
- ④II鍵：揮劍
- ⑤I鍵：跳躍

畫面表示的書法



1 2 3 4

- 1 即是得分，滿分時可以將自己的姓名輸入高得分排行榜中。
- 2 取得錢包後寶珠即能增加，最大增加10，可使用在提升能力或恢復生命值。
- 3 取得劍的相模寶珠即能增加，(劍力達到最高時該寶珠即消失)
- 4 寶珠的生命值 (寶珠1和寶珠2) 最初與寶珠0同，最多可以存

畫面中出現的各種圖示，以下事項 (除表列事項外) 表示收集之神器、魔力回復、生命值等的數值。

故事概要

——九二年，黑騎降臨這個世界，而「賴朝」正是黑匪之源。他率領衆多的魔族征服大地，使世界一片混亂。憂心的天帝因而命令三途的蓋船夫安奴婆，選擇一名勇者，從地獄甦醒，此人就叫平景清……

STORY

景清為消除平家之恨而討伐賴朝，從地獄開始經過好多國，目的是賴朝所在的相模鎌倉會。但是為打倒賴朝，需要劍、月牙形玉、鏡三種神器，它們各散落在諸國，所以景清需找出來，以代替平家報仇雪恨。



3種模式畫面介紹

在本遊戲中，景清會依不同的國家而變化大小，並且展開與動作性全然不同的

戰鬥，即所謂的「遊戲模式」，分以下3種。

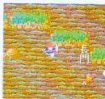
橫模式

景清小的模式，由於障礙物很多，所以必須一面跳躍一面前進。途中如果掉入洞穴裏，就會魂歸西天，所以務必慎行。



平面模式

雖與橫模式類似，但沒有陷阱洞穴。但是相反的，卻有平者是普通的牆壁，實際上需用劍才能破壞的地方等各式各樣的陷阱。



BIG模式

無論是景清或敵人都巨大化，可以享受充滿震撼力的戰鬥。在此模式中，最主要的是與弁慶或兼程等人的打鬥。



討伐
備秘

「三種
持最重
實。如果
不怕受到
且這些對
特殊效果

球

球

賣箱

鐵錘

全

圖

圖

討伐賴朝之必
備秘寶!!

「三種神器」是征討賴朝變身最不可缺少的寶物，如果有了這三種神器，你將受到賴朝之攻擊了。這三種神器還具有有些超自然效果呢!!

八坂瓊曲球



月形玉之鏡
攝：伊勢

位於攝津、越中的八坂瓊月形玉。有了它就不怕毒薙之攻擊了。曾它什麼毒薙雨全起不了作用了。所以這可是到達江、相模時的必需品囉!

八咫鏡



鏡之輝煌
越中?

八咫鏡除了越中外還存在於另一個國家內。它的功用是避免來自閃電的攻擊。

在上野及XX(秘密!)八咫鏡是最有用的。

草薙劍



劍之輝煌
備：攝津

只有在攝津國內才有草薙劍。此劍是最具重要性的秘寶。因為這把劍即使用來斬硬物後也不損其劍力。所以若有了它就不怕賴朝的鎧甲了。

秘寶物一覽表

<p>綠球</p> <p>→ 一擊即死 試穿學士鎧 術。此後高 種敵人將死</p>	<p>藍球</p> <p>→ 將體力恢復至一定值 。但學士鎧會消失於畫面</p>	<p>紫球</p> <p>→ 可發動強力之巨大威力之新力量 。自敵人。</p>	<p>棕球</p> <p>→ 體力充沛 防以新生命 力恢復至最大 。大威力。</p>
<p>劍力之寶箱</p> <p>→ 可恢復劍力。再發新力量。若無寶箱。體力可變至最高。</p>	<p>貨幣之寶箱</p> <p>→ 可恢復高幣。若無寶箱。則回復至好幣。</p>	<p>生命力之寶箱</p> <p>→ 可恢復體力至一定值</p>	<p>稻草包</p> <p>→ 可以回復體力 。恢復體力 。若沒有此包。則體力可變至最高。</p>
<p>劍</p> <p>→ 可恢復生命力至最高。若無劍。則體力可變至最高。</p>	<p>薙草</p> <p>→ 可以回復高貴交。若無薙草。則體力可變至最高。</p>	<p>薙草</p> <p>→ 一擊即死。若無薙草。則體力可變至最高。</p>	

到京都的26國之中，藏有3種神器之一的「八坂瓊月形玉」，在此公開隱藏此神器之圖。如果錯過這些機會，往後想過關可就辛苦多了。

由於敵人依不同國而出現不同的角色，所以要把他們的名字記清楚。只要看清楚敵襲前進之圖，應該可在無形中找出自己的路，首先從地獄1開始。





©1998 THE NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED HuCARD

拿姆科 90.4.3 / ¥6800 4M

恐怖、刺激的英雄救美遊戲，透過作品曾以嚇人的電影手法造成遊樂中心的嚇人場面，礙於PCE普遍的薄弱，移植成品的BGM較無實感。在畫面演出方面，逼近的軟骨怪物、噁心的魔人們則奉陪過賞。藉由人欲的呈現版中隨時都會有怪事發生的恐怖氣氛，也能在PCE上實際感受到，看來拿姆科這座恐怖公館還真有意思呢。

鬼屋歷險記

スプラッターハウス

NO.58 P.38~41 NO.84 P.20~21 NO.66 P.25~23

操作說明

① 方向組：左右—李克移動畫面內的角色。幕上的秘密寶物。獲取地上的物

② 選擇開關。
③ RUN組：遊戲開始、暫停。
④ II組：攻擊組。
⑤ I組：跳躍。

畫面說明



① 得分：3萬分和7萬分時，加1人。
② 生命：李克的體力。
③ 李克的剩餘數。
④ 秘寶(武器)：顯示現在所持寶物(武器)。

故事概要

STORY

威斯特龍，別名「惡魔龍」是超心理學權威威斯特博士的研究室。博士會在那裏從事各種恐怖的研究，製造了許多奇怪的生物，最後連生命也奉獻了。

在大學攻讀超心理學的李克和他的女朋友珍妮對威斯特龍都很有興趣，有一天他們來到該館附近，忽然雷雨交加，使他們不得不到館內躲雨。

無主的威斯特龍已經成為怪物的巢窟了。兩人進去之後，珍妮被怪物帶走，李克則被怪物打倒在地。

李克清醒之後，臉上貼著一副假面具。據說該面具具有古代精靈的力量，使李克變得更有力量，也更勇敢。



主角的攻擊法及武器



拳擊
→ 以拳擊打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



刀刺
→ 以刀刺打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



投
→ 以投擲打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



踢
→ 以踢打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



扳手
→ 以扳手打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



石頭
→ 以石頭打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



飛躍
→ 以飛躍打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



魚叉
→ 以魚叉打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。



黃金錘
→ 以黃金錘打倒敵人。
→ 連擊時，攻擊力增加。
→ 敵人全倒。

舞台數 地點

- | | | |
|---|-------|--------|
| 1 | 地牢 | 角片 |
| 2 | 拷問室 | 角片 |
| 2 | 拷問室 | 扳手 |
| 2 | 地下水道 | 角片 |
| 3 | 下雨的森林 | 槍、火、惡魔 |
| 3 | 下雨的森林 | 石頭 |
| 4 | 旋轉刀屋 | 飛叉 |
| 4 | 禁犯的教堂 | 黃金 |
| 5 | 庭院的畫廊 | 角片 |

進入

到達

無法
了，決定
也在舞台
元元炸作
火、惡魔
舞台了。
出來在舞
那些
不是好東
帶來麻煩



哈德森 90.4.6 / ¥6500 4M *PCE-SG對應

讓人久等了的 SG 第 2 部對戰軟體。基本上和 PCE 的魔神英雄傳相似，適回 SG 版的變形更別有一番風味。畫面採全幅式雙重捲軸，這是 SG 主機最精緻的地方，大而寬的巨型機械更見本遊戲的特色，畫面立體，SGM 操縱作戰最高氣氛，適真足您一展身手的大好時機，千萬別錯過了。

魔動王

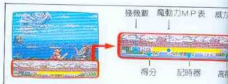
魔動王グランゾート

NO.85 P.32 NO.87 P.18~21

操作說明



- ① 方向組
- ② 選擇鈕：中止或暫停
- ③ RUN 鈕：更換玩者
- ④ II 鈕：攻擊
- ⑤ I 鈕：跳躍



故事概要

STORY

“月”自古即被長耳族棲息，稱之為「拉比魯邦世界」。

拉比魯邦世界分 6 區，以聖地魯邦為中心。某日邪動族占領了聖地魯邦，使該世界變成邪惡之地。於是長耳族的人希望魔動王復活。

魔動王是座神像，全部有三體，即古朗特、溫沙特、阿比特，分別使用地、風、水的魔動力，而「魔動力」正是可以打倒邪惡之力的正義魔法力。因此，魔動王要驅動他的魔動力，打倒邪動族，取回聖地魯邦。



掌握各魔王的特性

	古朗特	溫沙特	阿比特
特性	  <p>擁有地的魔動力，以自動為武器，在接近敵時具有強大的破壞力，但無法遠攻。</p>	  <p>擁有風的魔動力，以弓攻擊，可以破壞上方的敵人，對空戰有力但攻擊力不强。</p>	  <p>擁有水的魔動力，以槍為武器，並刀無法遠射，對強硬的敵人有用。</p>
魔動力	 <p>在斜視的狀態下，連續按攻擊鈕的話，可以對所有的敵人連續攻擊，對於不能攻擊之場所的敵人有效。</p>	 <p>若連續按跳躍鈕，可以在一定時間內，在空中停留或縮短。對於要跳往高的地方最有效。</p>	 <p>若連續按攻擊鈕，可以在一定時間內，在空中停留或縮短。對於要跳往高的地方最有效。</p>

STAGE 1



▶ 打倒「看守雷威道的鎮日」。

遊戲是從世界最外側的第6區一月面開始的。其實該地並非像月球表面般荒涼，它也有美麗的藍天呢！在此處的敵人大多可以一擊打倒，很輕鬆地過關。



▶ 破壞邪動神，用拳手將他擊昏，讓他飛走。



▶ 很強硬的敵人，將他逼入死角後，以連射擊倒。



▶ 空中邪動神人，用雷威道之封印時他出現。



▶ 在雷威道來過去，敵人看了害怕的敵人。

STAGE 3

這裏是已成廢墟的荒涼都市，充滿陰森森的氣氛。會有飛彈從通路的天花板出現，也有各種

機械攻擊的邪動神，必須一面打倒他們，一面找出通往頂目住樓的道路。



▶ 打倒「看守雷威道的鎮日」。



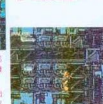
▶ 飛彈叫邪動神的連續攻擊。



▶ 從天井出現的敵人，以飛彈攻擊。



▶ 只要破壞的好機關，即可在一定時間內無敵。



▶ 飛彈叫邪動神的連續攻擊。

STAGE 2

第5區是機關的洞窟，從狹窄的通路到巨大的空洞，各有許多通路相連接，但各通路上有各種邪動神在暗中作怪，其中有一條藏有進入下一區的唯一通道「雷威道」。而通往這條



▶ 敵人不斷地出現，要察狀況而巧妙地運用輪動王。

▶ 巨大的空間要利用雷威道特有的跳躍功夫才能過關。



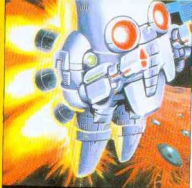
▶ 這是第5區的鎮日，他的封印以打倒邪動神，以破壞雷威道的3次攻擊。

要設法取得秘寶

秘寶有下列4種，有的是敵人所有的，有的則在某區才有。由於多半藏在天井或空中，所以要利用雷威道來取得。



威力	銀
 <p>▶ 取得它可使武器分3階段提升威力。</p>	 <p>▶ 可使身體變強壯，可忍耐一次消滅。</p>
1UP	黃金
 <p>▶ 由於沒有密寶，所以要儘量多拿。</p>	 <p>▶ 身體變成金色，可在一定時間內無敵。</p>



U.P.L. 90.1.19 / ¥6700 4M

PCE版的畫面實在是精彩極了，這是UPL加入PCE的第一彈，更是其電動版上的金屬風格名作。主角是個影射可愛、愛向人招手的金剛兒，而敵人則是龐大兇猛的角色。遊戲製作嚴謹、難度調整適中，而角色造型的設定也完全忠於原作，UPL不愧是實力派的軟體廠商，這是個值得射擊迷放手一搏的機器人大會戰。

新異形三代

アトミックロボキッドスペシャル

NO.56 P.32~35 NO.58 P.26~27 NO.61 P.25~29 NO.63 P.

操作說明



畫面說明

- ① 生命 受到敵軍攻擊敵人減少，若變為 0 則損失 1。
- ② 座數 以 A O T 25 為目標。
- ③ 分數 此遊戲並不考慮遊戲機數改變。
- ④ 水晶 打倒敵機後所收集之寶。每 4 個水晶就可以使用。
- ⑤ 反擊分數 表示現在使用中。
- ⑥ 武器 表示現在所持有的武器。中的東西用白框表示。
- ⑦ 殘機 機器人的庫存量。

故事概要

STORY

這是一齣遙遠世界中的故事。由於核子戰爭爆發，人類幾乎死亡殆盡。僅存的人類為了免於受到核子污染，便進入冷凍睡眠的狀態，就在這時，機器男孩就因輸入了人類生存模式的程式而

被建造出來了。

但是，他不知自己為何誕生。只有腦中「生存」的人類本能支配著他為生存奮鬥。



請使用可以提升威力的秘寶

秘寶共有 8 個，既可當武器用，也可恢復生命，在此介紹全部秘寶的特徵及攻擊力。

	<p>飛彈</p> <p>可以破壞敵人子彈的強力飛彈，前進能力超強，但也只能靠此攻擊。</p>
--	--

FIRE-2

	<p>一開始即裝備好之普通武器提升威力型，射程距離長，可從畫面遠端攻擊到那端。</p>
--	---

5 WAY

	<p>可以破壞彈殼散彈和雷地攻擊，可是射程距離短，破壞力也差，是不良的武器。</p>
--	--

3-WAY

	<p>發射了方向雷射光，射程距離雖與 FIRE-2 同樣長，但破壞力差無法向前移動。</p>
--	--

藍水晶

	<p>只要收集 4 個，即可組成一顆閃彈，當碰到子彈時，可以數秒無敵。</p>
--	---

	<p>在此收集全部的秘寶。</p>
--	-------------------

	<p>提高速度 可以高速移動人的子彈也即</p>
--	------------------------------

	<p>恢復生命 可以使生命力量，所以更強大。</p>
--	--------------------------------

	<p>提高生命力量 可以在生命力量低的當兒增加</p>
--	---------------------------------

緊張刺激的射擊區域共有25面

藏捲軸

異形的怪物們，一個個逐漸攻擊過來的舞台。總之要以終點為目標，向前移動吧！在終點前方有強強悍的敵人，但是可以不理他，就能夠輕鬆過關了。



決鬥

和機器人很像的敵人對！戰鬥的舞台。武器只有原子威力槍。這兩方上下移動戰鬥時會有障礙物出現，所以要邊將障礙物消滅，邊攻擊對手。在障礙之中可能還有很棒的秘寶，當到這種障礙物時別忘了把它拿到囉！

消滅了。
●威力槍的距離敵人



●達到這個舞台，對手也相對變強了。

●擊了敵人的話，可
以拿到秘寶，恢復體力。

迷路



●這種是個陷阱，要小心！

這是探索看不見的道路，相當辛苦的一個舞台。必須將岩石破壞，然後向著很多敵人的方向前去。但是由於在這個舞台有突如來出現，因而也代表著在此地有令人高興的事情發生。所以不要畏懼害怕，勇敢向前去作一番冒險吧！



●請調劑路時，順便檢查過了！

大角色

這個遊戲當中，最困難的就是這個舞台了。大角色在畫面上放不下，同時又會吐出大量的子彈，所以不用說，機器人必須艱苦作戰了。但是敵人還是有個弱點，在他移動的時候可以多作觀察，等到找到之後，只要沈著氣，相信就可以把他擊倒了。但是必須一擊作倒哦！



●在那的後面也時有敵台哦！

●大角色就有一般人都會有的弱點，蠻可愛的！

何謂隱藏式房間？

要找到秘寶及迷你隱藏的隱藏房間。破除牆壁之後，鑽入地面，就有個地方。遇裝備不充分時，無論如何都要找到隱藏房間，得到秘寶才行。



●這是在舞台14的隱藏式房間。從地面鑽入就有路到達此處。

不要忘了水晶

提升能力的秘寶水。只要把照片中的水晶打倒，就可以得到



●只要被打中就會
死，所以高喜歡的學

隱藏的秘寶
出現了



那克沙特 90.3.1 / ¥5800 2M

大量利用分佈地軸的創始版 STG，BGM 認真離奇，劇情更是前衛得令人無法相信。那克沙特對遊戲色彩的選定一向是無法可說的，唯獨程度上似乎偏高了點，如果遊戲的難度經過減低的話，初次涉獵射擊遊戲的玩家，也不會如此驚慌失色的。令人狂喜的劇本包括限定接觸的次數，看來陷入變調的射擊迷只有忍受魔鬼的訓練了。

空中突擊

パラノイア

NO.58 P.18~19 NO.61 P.72~75 NO.65 P.62~63

操作說明

- ① 方向鈕：自機的移動。
- ② 選擇鈕：不使用。
- ③ RUN 鈕：開始與暫停。
- ④ II 鈕：武器的發射。
- ⑤ I 鈕：衛星回轉。



PARANOIA



②在接觸畫面中，按 RUN 鈕就是接觸開始（3次為止）。
按 I 鈕就是遊戲結束。

插入電源按 RUN 鈕來開始。



故事概要

存在人的心中有善和惡。因為這個醜惡的心源，使得惡魔阿吉利創造出邪惡的世界。

有一天，你的靈魂突然被這個邪惡世界所迷惑。從這個時點開始，你不允許知道任何事情及考慮任何事情，全部的自由

STORY

都被剝奪了。不過，你所剩下的唯一一條路，就是阿吉利所創造出來的邪惡世界進攻。

阿吉利想使你陷入到邪惡的世界裡。惡魔使出渾身解數及各式各樣的手段，想要來支配你的靈魂。孤獨時間的流逝和惡魔的

誘惑。你的戰鬥已經開始展開了。戰鬥！為你的靈魂戰鬥！只要能突破邪惡的世界而

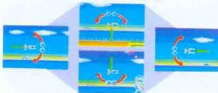
而出，那麼就可以從邪惡的世界

解放了。

取得 W 或 B 秘密寶物中的某一個裝配在衛星上。衛星可以防禦敵人的榴彈。（注意：雷射類則無法防禦）遊戲進行要配合敵人的攻擊，上、下、左、右移動，朝邪惡世界突進！

還有，衛星可以當成武器去直接碰撞敵人展開攻擊。

根據自機的移動也可使衛星同時移動



衛星裝配後，再度拿到 W 或 B 秘密寶物的話，秘密寶物可以使用。



按 1 次 I 鈕的話，衛星以時鐘方向回轉 90°。

秘密武器

SPEED



自機速度提升，增強威力無限。

WIDE BEEM



1 點的集中攻擊，增強威力 3 階段。

THUNDER



每當受到無敵狀態，敵友擊會變弱。

BACK LASER



攻擊範圍的敵人增強威力 3 階段。

BAR-RIER



朝敵人後方，射出攻擊威力 3 階段。

各關

①
②
③
④
⑤

第 30

乃其純白式的敵方角色和式上的美觀，空中機體迷入極了。這艘花遊之四載，充滿了這艘的。這艘的呈現，進入日本國

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

假面分

◆這是大魔宮中不可缺色，實為中城最大規模。



把關首領上場

◆這是遊戲技巧的總和精華的點，選擇不義。



◆在這一關敵人的攻擊已經相當猛烈了。

這片藍天碧海的地帶是連接另一個訊息世界的通道，目前也已經受到惡魔的侵蝕了，所以你的戰鬥就從這裡開始。雖然一開始，但是戰況並不容鬆。



◆這一關的頭領會有遠的戰鬥，而且很困難。

各關畫面介紹

1. 地空之章
2. 深海之章
3. 般若鬼之章
4. 惡魔陀之章
5. 地底之章

以狂人的意志所構成的世界。背景沒有很大的改變，以迷宮構成，除了要小心迷宮以外，出現的敵人也要當心，這一關當然是要比前一關強！



◆這就是遊戲的精髓了，要小心就贏了。

◆上方的彩色怪物和地下的怪蟲用雷電攻擊。



◆升龍怪與的敵人，這大關是迷宮世界的怪物吧！

第3 Course 最特殊處，以日式的面貌。從登場的景色到其攻擊都充滿日式風情。地上梅花盛開，空中則是櫻花飛舞，氣氛人似了。而看似雪花飄舞的魔法攻擊，將給敵軍，充滿哀傷的美感。

第5 Course 較著重風物配景，令人錯覺到彷彿在日本國內。

梅花盛開 櫻花燦爛



◆這裡就是櫻花燦爛。

畫面分裂的話？



◆自此開始就不能用開關了。如果可關的話，請以遊戲畫面為前提，請以遊戲畫面為前提，請以遊戲畫面為前提。

第4 個 Course 則令人想到印度神話。登場的角色有象、單腳飛起移動的刀等，獨一無二。連畫為背景的人物的眼睛都會轉動，令人讚嘆不已！！



◆連畫在背景的人物眼睛都會轉動。



◆顏色、與怪物中像像浮現。

◆從上層到地下。



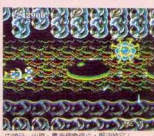
◆突然出現，從眼睛吹出大量的子彈，真是可怕！

3重樓梯



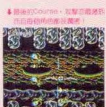
◆這裡是地底樓梯！

◆此處還有傑出的怪物！



中頭目一出現，畫並會停止，解決掉它！

最後的第5 Course 則以獨特怪異陰森的画面，以再出現異種的多摩寺會作為最後一關的BOSS攻擊，甚至威力更強，就幾乎不能消滅。這 Course 的最後將會出現巨大的鎮目鏡！



◆最後的 Course，攻擊力強到四面八方的怪物與魔術！

PC Engine

SPACE INVADERS



泰德 90.3.3 / ¥5900 2M

令人懷念的侵略者遊戲再度在PCE上復活了，除了設定有2種版本之外，更有衆多華麗演出的威力秘寶。製作人泰德公司能夠在推出新作之餘，而不忘將其成名作品回饋電玩迷，其精神真是可歌可泣。不管是令人想起童年時代的特別單色畫面，或是全新的版本復活之日，都是值得您迷下去，這是一款最具藝術價值的遊戲軟體。

故事概要

1978年，在日本引起轟動的侵略者遊戲，終於又復活了。宇宙逐漸明朗化，冒險充滿著刺激。你有挑戰的勇氣吧……。1980年的侵略者要比所想像的更棘手。如果新舊2個宇宙侵略者都相關的話，那麼你就是宇宙英雄！

STORY



畫面

①表示你的得分。

②確認玩家自機的位置是很重要的。



③現在使用的秘密寶物。

侵略者大舉進攻，你的使命就是保衛地球。侵略者全部消滅，那麼得一定迎接下個新的戰鬥。舞台從地球到敵人的星球，在大氣滾畫面上移動。

- 擊落幽浮的話，可以得到強力的秘密寶物。
- 要離開侵略者的攻擊，用方向鍵使自機左右移動。
- 自機比侵略者標誌的飛機受到更多的攻擊時，持有幾數就會減1。持有幾數都沒有的話，遊戲就結束了。
- 玩家自機只有1機，最大線是0標誌。腎台過關的話，標誌加1個。

④玩家的最高得分。

④秘密寶物的能源量。

操作說明



- ①方向鍵：玩家自機的光束在宇宙空間左右移動。
- ②選擇鍵：NO USE。
- ③RUN鍵：朝無限宇宙出發。是NO / 要練習作戰再行。
- ④II鍵：要求耐久力和判斷。是光束的發射鍵。

歷史的名作



●名作是歷史不敗的，本報關注是歷史的名作。

一款軟體可以玩2個遊戲，太還是令人懷念的遊戲，就著你要選了。

難忘的爆炸



必殺！名古屋射擊介紹：侵略者降到最下段跟光觸時一侵略者的飛彈打不到光束砲。這是發覺會

提升威
●攻擊
到極
●秘密
●各種
●用槍
使自
則會
●拿著
時候
出現
效果了

關係主要
知右圖
好幾個
有4章。
後因舞
時候才知
所以，
就想着
那是絕對

第1章

●遊戲、射
、這次可

秘

BL

會發射、輕

的想用短

BL

這水而較

敵人的強

射擊時不

H-U

超高雷

左右使擊

一列的敵人

新機力的秘密介紹

擊命中漂浮中核的話，就可以得到秘密寶物。

●秘密寶物可以轉入到下個舞台。

●秘密寶物有能源使用限度(200)。

●用秘密寶物擊落飄浮的時候，跟所持有的相同秘密寶物會出現，能源也會回復到初期的數值。

●擊落秘密寶物用普通彈擊落飄浮的時候，跟所持有的不同秘密寶物會出現，那麼以前的秘密寶物就會消失了。

取得秘密寶物的方法



●簡單由左上落石上方出來的飄浮的正中央，加擊擊它。會有寶物出現!!

●快速擊下的寶物，則在之後就會消失。儘快把它拿到手吧!!



●若敵機恰好正中央的話，則寶物不會出現。

不能備戰



新主要戰鬥舞台大介紹

右圖所示，本遊戲是分為舞台構成1章，而1章又分為3幕。至於每一幕究竟有幾個舞台，就只能實際玩後才知道了。

●所以，如果只玩2、3幕的話，與所有舞台親眼目睹絕對不可能的。

1章 反擊



●這，那麼敵機又來了，所以可要好好加以擊。

星星的呼叫

第2章



●在宇宙空間對戰鬥，子彈穿不過敵機3艘太空船碎片。

月表的奮戰



●對面預報的是地球，那麼這兒是月球表面。

土星的月亮

第3章



●在土星之月的戰鬥，正面所見是土星的光圈。

木星的引力



●這就是本星的引力的精確畫面。

這是哪裏?



●哇! 好節拍! 繼續似乎無法逃離，怎麼辦?

太陽的兄弟

第4章



●巨大的行星雲，會出現敵人，那好攻擊，會。

大海戰



●這跟平常的感覺絕對不同，是極度苦戰。

苦戰



●這跟平常的感覺絕對不同，是極度苦戰。

●若「太陽的兄弟」的敵機，則自來機一一生。

●這跟平常的感覺絕對不同，是極度苦戰。

●這跟平常的感覺絕對不同，是極度苦戰。

●這跟平常的感覺絕對不同，是極度苦戰。

秘密寶物一覽表

BL-1		H-BEAM		S/A	
●對一直線的敵機，射擊或一點一點即可。		●可自動地追蹤敵人，發射誘導彈，這種攻擊百發百中。		●超級的電攻擊，日機的敵機突破，可破壞敵機2~3架敵人。	
BL-2		FFL		RECOVER-S	
●以連續可以射擊的強力雷射，往往不明敵機。		●似火花的美麗雷射，但不需打中正面迎來的敵人，要謹慎攻擊。		●加強保護層，有了它可使保護層的威力提高2級。	
HL		H-SHIELD		T-STOP	
●高雷射，可讓敵機擊破或完全破壞的敵人，用之擊。		●超級率狀保護層，擁有它可在一定時間內無敵，是敵機的秘密。		●瞬間暫停，可使敵人或敵機在一定時間完全停止，可趁此時攻擊。	

PC Engine



サイバーコア
 本遊戲是 PC Engine 平台上最優秀的射擊遊戲之一。遊戲畫面精美，音樂動聽，操作簡單，是射擊遊戲愛好者的首選。

LSS



I.G.S. 90.3.9 / ¥6700 3M

IOS 加入 PCE 的第一部射擊大作。提升自機械威力的秘密寶物種類繁多，而自機械化的神眼更是一大創舉。整個遊戲架構類似拿破崙公司的龍魂和任天堂版的銀河英雄。本遊戲難度極高，因此設定有任意難度關卡數，遊戲時往後走越讓人過不了關！在萬物皆靈的世界裡，不想看到 GOOD PLAY 的讚美詞出現在畫面上呢？加把勁吧！

戰鬥生命體

サイバーコア

NO.56 P.36~38 NO.62 P.36~38 NO.66 P.36

操作說明



- ①方向鍵：畫面的移動。
- ②RUN鍵：遊戲開始和
- ③選擇鍵：
- ④II鍵：射擊及雷射。
- ⑤I鍵：射擊對地炸彈。

得分 畫面說明

將目前的得分顯示出來。目標朝向高分，使飛機數也增加。

速度調整

用選擇鈕來改變速度。和「彈頭」有同樣的功能。

H 只有顯示出來的數目

P 可以受得住攻擊。



達到一定的飛機數

故事概要

STORY

經過卅多年探查飛行而結束回來的探險隊，所看到的是巨大化的昆蟲支配著地球的情景。為了打倒生物怪獸化的昆蟲，跟外星種生命體「獅頭羊身」合體的主角，以變形戰鬥體當成武器、成為人類的代表，奪回地球！

戰鬥生命體」取得變形能(昆蟲變態)的要素，是部充滿戰鬥的戰略射擊遊戲。你真的能夠奪回地球嗎？



第1-3

舞台是海的上空。底下偶爾可以看到陸地。敵人則有浮游空中汽球狀的孢子、昆蟲化的麻、棲居水中的昆蟲等登場。為了習慣而設的舞台。



第4-6

都市的廢墟。曾經是人類所居住的都市，如今成為昆蟲聚居的地方。在大廈倒塌的道路上只有我在步行。都市的上空也有怪物們在盤旋著，好像幫笑人類。



第7-9

森林舞台。在熱帶雨林的叢林裡，有許多各種顏色的毒昆蟲群飛亂舞，彷彿有如地獄熱帶地物。



沙漠舞台。雖然美麗但有恐怖的蝎蟻窩的旁邊。有傭兵隊保護自己的巢。發現敵人的話，他們會立刻攻擊。



昆蟲都市。被敵人如蟻蟻窩般的昆蟲都市。被巨大殺戮。這是住地下窟。



地下洞穴的內部。有的建築，並排著許多長柱。許曾經是美術館。如今已種跡象，完全都成昆蟲窟。

在

「戰」之後就會有某種方法。戰鬥生...的敵人的知事取一...一個階段，所以...。如...。那無論變...。請是停在...。此外...。居住敵人...。這都都...



最多可向...。但...。威力仍...。



像刀型...。好。但...。之中最...



和前方...。方及擊...。術是最...



威力是...。日此旁...。威力。

在秘密寶物區域變形!

“戰鬥生命體”在拿到那裏的寶物後威力，但這也是以成長的。首先，原來的生命體“形態完全無法抵抗攻擊”。從這裏開始，每一段寶物，就可以成長一段，但最高只能到三段。而一定要拿一樣顏色的寶物，如果拿到其他的顏色，就變得多強，每個顏色都屬於同一階段。

另外，我方戰機有最多可加入三隻攻擊的雷。通常就總是拿一個雷，就補

充一個能量，但被敵人打中一次，就會減少一個，等到能量沒有了，又受到攻擊時，就會降一階段。若要從“戰鬥生命體”快速成長，就要在增加威力之後，儘快補充雷。

接著，還有4種雷寶物以外的秘密寶物。這些通常會在擊破敵人之後才出現，所以時間不一定。因為它們不會連續出現，所以並沒有多大用途，不拿也可以。

秘密寶物

無敵

 拿到前10秒後我方戰機會發出白光，對敵人攻擊的無敵敵人是從這裏的秘密寶物。

恢復

 在任可成長階段都可以恢復一個高のグーシ。只是，不會成長。

1UP

 從我方戰機剩下的台數增加1台，不但可以得分，還可增加台數，一定要記得拿!

消滅

 在擊破敵機可以將畫面上的人全部消滅，完全沒有敵人的時候可以不必拿。

 以藍色雷寶物成長的類型。特徵是向前方擴散攻擊。可以五個方向發射子彈，但對付首領角色時，力就減半。



 以綠色雷寶物成長的類型。特徵是向前方戰機四隅的角落對角線，防禦力弱，但攻擊力是這四種中最強的。使我



 以紅色雷寶物成長的類型。特徵是向地上的強力攻擊。而且對敵機攻擊。而且攻擊威力，對地上是強力的。



 以黃色雷寶物成長的類型。特徵是發射貫穿雷射。攻擊的強度四種之中最強的。從雷攻擊則沒有什麼用。



軟體篇

RPG

ACT

STG

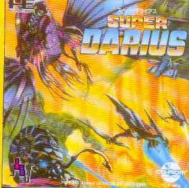
SLG

PNG

SPG

AVG

TBG



NEC阿貝紐 90.3.16 / ¥6800 CD

相信有很多人等這部作品等得快瘋了，原索尼公司的三畫面式射擊動作，移植到PCE上光芒耀目，阿貝紐在製作這款軟體更是大費週章，透過音響電腦來處理 BGM，利用動畫拼合來實現畫面旋轉，而玩家實際的感受更是過癮，如果加上 3D 液晶眼鏡的話，敵人可就亂烘烘的跳出來了！活力百分之百之二的 CD 大作。

太空戰鬥機

スーパーダリアス

NO.53 P.42~45 NO.55 P.8~9 NO.57 P.5~11 NO.64 P.54~57 P.52~53

操作說明

- ①方向鍵：移動銀鷹號時使用
- ②選擇鈕：銀 RUN 同時使用
- ③RUN 鈕：遊戲開始、暫停
- ④II 鈕：發射對空攻擊用武器
- ⑤I 鈕：發射對地攻擊用武器



- ①分數：玩家的得分表示
- ②增強威力計量：依取得膠囊的數量而改變
- ③玩家殘機：剩餘銀鷹號
- ④區域表：現在的區域表示
- ⑤銀鷹號：自機。達拉亞新銀鷹。

故事概要

因為異星人貝爾撒的來襲，變成爲死星的達拉亞斯行星。殘存的布羅哥和蒂亞德二人，決定駕著「銀鷹號」戰鬥機逃出去。但是，一路上都佈滿了貝爾撒所設的攻擊部隊，銀鷹號充滿了危機。



3 種膠囊的效果

銀色	
只要在一 定的場所，發 射子彈，即會 出現各種階級 的膠囊。	
	↑得分的倍數 ，有從 50~312 倍分的變化。
金色地區	
	
↑取得的时间 ，讓敵人的敵 人全滅。	↑獲得射 1 架 ，是令人驚異 的倍數。

銀鷹號取得敵人剩下的 3 種膠囊，就能如圖下面增強威力了。

紅色膠囊







對空用武器。成火箭→雷射→電波進化。各武器都提升等級的話，可以增加威力、發射速度。

綠色膠囊

對地攻擊用武器。依炸彈→雙炸彈→多炸彈順序進化。

藍色膠囊

可以防禦敵人 3 次的攻擊。如果取得膠囊的話，耐久力會昇昇。

		
↑成火箭→雷射→電波進化。	↑成火箭→雷射→電波進化。	↑成火箭→雷射→電波進化。
		
↑成炸彈→雙炸彈→多炸彈。	↑成炸彈→雙炸彈→多炸彈。	↑成炸彈→雙炸彈→多炸彈。
		
↑成防禦 3 次的攻擊。	↑成防禦 3 次的攻擊。	↑成防禦 3 次的攻擊。

區域表示

1 2 3 4 5 6 7



全部26區、7關

太空戰鬥機全部26區域、7關。從1關(區域A)開始，可以自由選擇道路前進，突破最後的第7關就是過關。

跟巨大戰艦對決！

打倒在各區域最後出現的巨大頭目戰艦，區域就算過關。



在分歧點選擇道路

區域過關分歧點便會出現。往上或下行進決定下區區域。



宇宙洞窟



地上、上層的窟洞是強敵會(區域A、H、N、P、W)

都市地帶



障礙多、敵進地方便少。(地區B、I、L、U、Y)

山岳地帶



障礙變少，敵人任便厲害。(區域C、D、Q、O、X)

海底基地



波光很美麗的海底戰。(區域E、J、K、R、S、Z)

范艾倫地帶



巨大行星行進的宇宙面。(區域F、G、M、T、V)

	A	H	N	P	W	B	I	L	U	Y	C	D	O	Q	X	E	J	K	R	S	Z	F	G	M	T	V	
1	4	1	0	1	0	3	2	3	0	0	3	3	1	0	0	3	2	2	0	1	0	2	2	2	2	0	0
2	4	1	3	1	0	0	1	4	0	0	3	2	1	0	0	4	1	0	0	4	0	2	2	1	3	2	0
3	4	2	1	1	0	2	1	3	0	0	3	4	1	0	0	3	1	5	1	1	0	5	1	2	2	0	0

儘量長途飛行以掌握技巧

這是適合初級者，比較簡單的攻擊路線。不論是普通版或是首領角色都不算(但是切勿大意)。重點是不可用雷射擊來提高等級，只能從普通版來戰勝。事實上，雷射在此時是派不上用場的武器，初級者如果使用雷射

，相反地容易招致危險(炸彈和兵器可提昇威力)。在看到結束畫面前，可以在整個路線好好遊歷，以掌握遊戲的技巧。這是簡單的路線，必須熟練之後，才可向更難的關卡挑戰。

看到結束畫面。以獲取高分為目標

中級路線和前述的初級路線沒什麼不同，都是從中途難度突然昇高。特別是後半聚集了許多厲害的首領角色，如果你是對自己的能力有某種程度自信的中級者，就可以走這個路線。而在最後的地帶可以從「Z」改到「Y

」，如果你見到結束畫面的話，那就向「Y」挑戰看看吧！當你和朋友比賽時，就必須爭取高分了(當然須視自己的能力而定)，而這個路線可以讓你們分出高下了。

在嚴苛的環境中尋求勝利的樂趣

對高級者來說，不論什麼路線都可以輕鬆過關，不過這個路線也許就有些棘手了。因為在中段沒有提昇威力的裝備，就必須和「家庭基地」、「合金增量」這些強敵對戰。因此，對於自己的技巧有絕對自信的玩家，應該

是發刺激又有難的路線。如果你是高級者，這個路線就是最佳佳的挑戰，因為難度頗高，沒有兩三下是過不了的。在這路線挑戰成功的話，那將會滿足你旺盛的挑戰心願！



巴克因影視 90.3.20 / ¥ 6700 2M

由日本物產所製作的電動版移植過來的，原先是由巴克因製成負責移植，而最後發售的卻是巴克因影視。由於移植的成果缺乏速度感，因此整個遊戲顯得相當沉悶。武器的提升頗為快速，而圍繞在主機兩側的副機，大概是過關新作的最大利器吧？前時候常常替這類的軟體擔心……這種遊戲生命期還是短。

故事概要

宇宙點「X 1 Y 7294」從宇宙開拓時代開始，即被稱之為「暴風空間」，是經常發生事故的場所。

不過，近年來這個謎樣空間正逐漸地巨大化，由於其本身的能源而出現空間，形成一個

超神戰機 F

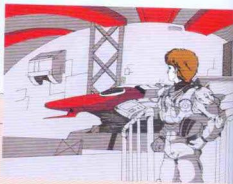
アームド F

NO.05 P.02~03

操作說明



- ①十字鍵：目標朝8方向移動
- ②選擇鍵：與RUN鍵同時，可以重新設定。
- ③RUN鍵：遊戲的開始與結束
- ④H鍵：射擊鍵。
- ⑤I鍵：改變模式鍵。



而且，負責調查此事的銀河聯邦艦隊，不知受何者攻擊而下落不明。結果，宇宙就被重創的

空間吞沒了。銀河聯邦因而開發最新戰機「RC-30」，以拯救全宇宙。

舞台介紹

昆蟲舞台

在偏海軍被封印的世界上，食蟲植物叢生。前半需要費力地破壞食蟲植物來前進。後半因為地形變得相當複雜，所以要注意避障。



枯骨舞台

枯骨已經漸漸變成化石的世界。這個舞台也是片面地將前半和後半分得很開。前半要不斷躲開從岩石中噴出來的瓦斯來前進。後半會有像外星人般的敵

人角色和它的臉上場。假如破壞的太差，它可是會轉化成外星人的哦！！



粉紅色舞台

想到生物體內的世界。在兩陣，看了讓人很享受。不止這個舞台畫面是粉紅色，就連敵彈都是粉紅色，只要你稍一閃神就會被敵

機器舞台

失常的機器開始突襲的世界。貨櫃車和砲台大量出現，讓玩家陷入苦境。貨櫃車不命中紅色部份便無法破壞它。也有紅色部分是在後頭，只要能好好地使用陣式，再加上部件便可破壞它。



與眾不
是一個
快。被
的地方
會毫不
再加。

黑洞

終於朝
定會過
。正確
的機器
般的敵人
該殺//
擊過去
玩吧。

武器

由
會與。
受的攻
力越強
→紅龍久力強

對
強有力
付有耐
相當有
擊力強大

對
強有力
付有耐
相當有
擊力強大

因
彈，所
什麼它

→想殺敵的人
有到
人突
這大

4
最有用
。普通

→想殺敵的人
有到
人突
這大

不同的舞台

一般硬如金屬怪物般，被配置去狹窄地形威力，而像海英般的敵人不留情地射過子彈和上會有蛇般的敵人狂亂亂動，或突然會有

編制的敵人角色變裝過來。不論是那個都是很頑強的敵人，所以要常連射。



決戰舞台

打倒黑道舞台的首領時，只要追蹤逃走的神秘物體便會晃到這裏來。在這裏除了持有極寶的敵人角色以外，什麼都不會出現。極寶會出現8個，所以要在這裏真裝備。而且



戰鬥舞台

因為向廣闊。但是在中途中會遇到巨大的敵戰艦，在這些地獄中目標射過雷電敵人，子彈大量射擊敵人角色，會開始過關/關也該殺//拼命過去。鼓足幹勁拿出決鬥。

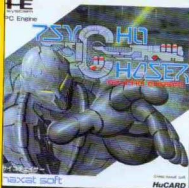


◆這樣狀態或能造成過關，所以這是不至於會變在真來。再裝備會出現有在關的，所以要用條件的設置再過關也會出現的敵方和敵方。

會有短暫的沉默，只要拭目以待眼前便會突然出現最後的首領，所以拿出幹勁來吧!!

武器介紹

特色	標準的	2階段提高	3階段提高
<p>由配件向外發射，可以進行廣域攻擊，但是威力弱。</p> <p>↑這打將在來的敵方的攻擊上發威威力。</p>	<p>在這種狀態下並不是和敵有用和敵於敵。</p>	<p>這樣子終於可以神應一下朝敵了。</p>	<p>變成這樣的狀態付與的敵和對準年的讓擊擊的敵。</p>
<p>對前方發射強力的雷射。對敵耐久力的敵人很有效。</p> <p>↑對付有耐久力的敵人，如果應用雷射就安全了。</p>	<p>如果是在普通狀態下，敵方防禦不足，也不起敵。</p>	<p>比起普通狀態，威力已經相當提高，而且沒有擊破。</p>	<p>如果是在普通狀態下，任何再堅固的敵人都能破壞它。</p>
<p>是高等的雷射，所以不用敵之記憶會解破。</p> <p>↑右的雷射力量為敵人的防禦可擊破力擊!!</p>	<p>這並不是敵方只有一發，所以還有空餘時間。</p>	<p>這時候開始才將敵用上用場，但是還是無法令人佩服。</p>	<p>合計可擊破六發很有用，但其中有的可能會回擊擊的敵。</p>
<p>2個裝甲中，敵方的就是這種普通時候就十分。</p> <p>↑敵方的時候付與的敵方擊破力擊!!</p>	<p>即便在這種狀態下，也比其他裝甲強時好用。</p>	<p>進入第2階段威力也提高，而且幾乎已快是敵方的了。</p>	<p>進入最強狀態後，威力也會和雷射並肩齊驅!!</p>



maxet soft
MuCARD
那克沙特 90.4.8 / ¥5800 2M

以機械人擔任道中的超絕型挑戰。由於畫面採用旋轉方式，因而令人有種被固定在狹隘空間的戰慄感。在細長的背景中不斷的和敵人作戰，透過五花八門的各種威力武器瘋狂攻擊，這不是屬於清爽簡潔小菜，而是香噴噴的胡椒牛排大盤。如果您手勁強、反應又快，那麼什麼不趕快投入這場熾烈的戰鬥呢？

終極戰將

サーユ・チエイサー

NO.02 P.56~67 NO.04 P.74~77 NO.07 P.86~97 NO.08

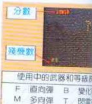
操作說明

④方向鍵：終極戰將的移動。
⑤選擇鈕：不使用。
⑥RUN鈕：開始遊戲。
⑦⑧⑨鈕：發射武器。能源3。
⑩鈕：武器變換（戰鬥中），能源的決定。



戰鬥開始

按RUN鈕在自動準備表示後，按①或②鈕的話，戰鬥開始。武器平常是連射形式。還有，可以用①鈕來選4個武器，選擇武器的變換是連續的秘訣！



故事概要

STORY

宇宙歷 X 2981 Y
在地球上，因為人型機器人（殺人生物機械）展開了生物力學的戰爭。有一天，西方R國開發出具有很優秀戰鬥力的戰鬥人型機器人「亞拉」，並送到戰場上。亞拉的參戰可以預見使得長年持

續的人類生物戰爭進集。但是，這時候亞拉卻叛變。
每次的戰鬥均有儲存戰時能力，且有高超能力的亞拉，要超越人類的管理，以自己的意思展開對人類的戰鬥。所以，在這裡（人類對戰鬥人型機器

）的戰鬥開始了。
脫離人類管理的亞拉，支配其他機器人在都市連續破壞、殺人，終於建立了巨大帝國（亞拉帝國）。人類為了消滅亞拉帝國，製造最後的兵器超戰鬥人型機器人「終極戰將」，來拯救人類。

各種攻擊武力的介紹

增加威力秘寶

取得的話，自備氣1UP。尤其這個遊戲是射擊遊戲，所以UP檢點是相當重要秘寶了。	取得的話，一定程度的無敵，即使被敵人打中也沒有關係，而是能至滿。所以會變化成狀態。	拿到武器，連發會變成1個。拿到武器時，不要使連發加快，所以小心不要拿多了。	從我方人物的嘴裏發射的毒彈。擊到敵人的話，能增加敵人的精神。擊到敵人的話，精神是會增加1個。可以對敵人的敵人打倒，所以是重要秘寶。	擊到敵人的話，遊戲時間會變分精神增加。也是增加1個。	擊到敵人的話，精神是會增加1個。可以對敵人的敵人打倒，所以是重要秘寶。	擊到敵人的話，遊戲時間會變分精神增加。也是增加1個。

Buster

兩旁發射圓形雷射，但是不能前後攻擊。可以用它來擊退火力擊漏的敵人，或對付來自身後的首領。

LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

LEVEL 4

Thunder

發射自動追蹤型的雷射。雖然，但是發射後不久即能傷害敵人，但是，一遇到障礙物即消滅。

LEVEL 1 LEVEL 2 LEVEL 3 LEVEL 4

各關舞台介紹

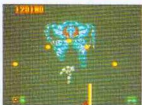
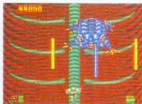
在四散的兵器的殘骸中
橫敵人並前進。由後方逼
近敵人、障礙物等，自最
初舞台開始就是高难度的
本質是機器人，而首領
的形狀像是一枚巨大的蜘蛛



與敵方機器人一起來襲
連連結串形式的大群戰車
工業沒有在第1舞台中提
快表的威力的話是很難過
的。首領的形狀像是一枚
狀的兵器。



這是類似青白色沙漠的
地，有令人印象深刻的嚴
厲手工藝。舞台3以後，
而清晰鮮明的PC-Engine
精美畫面。又，以後敵人
攻擊也將逐漸轉向激烈化
也是不能夠在6個舞台
甚至過關，並且看到令人
驚異的結局呢？加油吧



各種武器都以4個階段增加威力！

Fire

朝前
方發射炎
彈。隨著
等級的提
進發射的數目也增加。
由於威力
，所以對付首領最方便
，但它只能朝前方發射
，所以敵人包圍時最好
使用武器比較好。

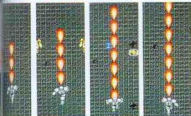
各種兵器的等級則在
攻擊一定數量之敵後提
升。但是並不是一取得即
變強威力。當舞台過關之
後可以將獎賞的威力分別
加在各種兵器上。而依在
舞台中獲得威力提升的總
數的多寡，可以決定獎
賞威力數量的多與少。

Multi
Way

朝前
方1方向
及朝後方
2~6方
向發射子彈。等級的不同
，子彈的數量也不同，用
來對付來自後方的敵人最

方便。但是對前方攻擊的
僅強過沒有攻擊而已。又
，子彈也沒有什麼威力，
所以對付有裝甲的強敵是
行不通的。它可以說是專
用來對付後方敵人的單項
用途兵器。

LEVEL 1 LEVEL 2 LEVEL 3 LEVEL 4



LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4





拿姆科 90.4.27 / ¥6800 4M

重視操作方法的360°射擊大戰，過關的秘訣在於提升威力的技巧和選擇適合該關的強力武器。雖然這部作品中沒有雙重捲軸的設定，然而在近處消費的色彩調配上，最終兵器亦能展現其寬闊的宇宙空間。由於採取強制捲軸，因此寶物的拿取格外困難，面對四面八方的敵人的手指會發抖嗎？旋轉攻擊、旋轉攻擊與迴轉！

最終兵器

バルンバ

NO.59 P.14~15 NO.85 P.54~57 NO.87 P.57~68 NO.88 P.

操作說明



現在所使用的武器以圖標表示出來。還有，依據顏色明白威力的狀態。武器選擇，每當按鈕會以 S・L・V 來變換武器。從對台回轉到左邊時就按按鈕的話則會繼續回轉。

畫面說明



畫面上要注意左下。自願然我機狀況的表示，便會知道自己現在所使用的威力狀態，及生命條的表示。尤其生命計量器到

STAGE

這遊戲是在於自願然自由地使用各種操作方式。1. 另外，人使用武器

故事概要

STORY

根據事先滲入 Dr 德貝爾要塞的 X 情報員，得知終於完成最終兵器的情報。不久這個恐怖的軍兵器使得我軍無法招架，情勢也變得很危急了。因此，要立刻

請求球狀戰鬥機待命升空... 重複，請求“巴爾巴”任務出擊



巴爾幹砲



→ 最初是這樣樣子。

→ 等級上升，威力變強。

→ 導射性靈敏的導射砲，只要等級提升，威力及破壞力均增強。為了遠射，常備使用它來補充能源，挺辛苦的。

→ 威力變強後，口徑變大，發射速度變快。

燃燒彈



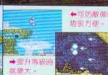
→ 首先先射擊。

→ 加裝按鈕，結果……

可以引燃的炸彈，需引燃才能使敵人受燙，依威力高低但能引發大爆炸。1 發 3 等級的燃燒彈，可引燃 10 個敵人。

→ 對台發動時在敵機後面射擊，敵機受燙。

盾



→ 你的敵機也超方便。

→ 提升等級時，威力大。

也取是便宜，平常的威力只有 1，若碰到 1 發無法破壞的敵人就慘了。它也可以發射，是很寶貴的寶物。

→ 也可以發射，有利則可引燃敵機的特性。

雷射



→ 雷射的威力強。

→ 若變成 4 方向就會這樣。

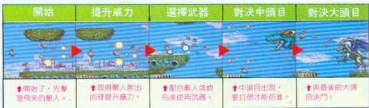
→ 導射性靈敏，威力強，當威力提升後，向變成 4 方向，遠射及雷射所不及的。

→ 也可以發射，有利則可引燃敵機的特性。

STAGE

舞台 3 是沿著山崎崎崎的，也時的樂趣，連，不妨充分地來挑戰你的。不管怎樣，敵人會從重傷，令人防不勝防的。

→ 中彈自滅，以中不能跳。



PAGE 1

遊戲舞台的主要重點，在於玩家的動作，亦即要能靈活使用4個按鈕。若不練習好方式，將很難過第1關。

另外，各不同場所，敵人的武器，也是重點。



↑紅花像拳頭，它們會發射能追蹤玩家的雷射槍。



↑此物以雷射槍為敵。

↑巴尼可，倒懸在鋼索上，若被擊中給予受擊。



↑後空翻回原位，後空翻攻擊。

STAGE 2

這裏是在湖中，所幸有浮力，亦即巴倫巴一下水，會立刻浮上來。由於是強制格鬥，如果動作不俐落，將被鋼鐵劍快劍刺彈不得。



↑在此要靈活行動，過路障礙，還有能漂在海面，與魚過。



↑此物以雷射槍為敵。



↑頭目巴尼可，會射出鋼子，鋼形，以雷射攻擊。

PAGE 3 滿吻天區

第3關是個山岳地帶，雖然合宜山麓線，無盡地跳躍，也可享受斜面跳躍的樂趣，靈活體驗過的人，可以充分地享受看看（如跳躍許可的話）。

不過怎樣，由於有許多敵從畫面外發射子彈，所以不勝防，所以要小心。



↑這物以雷射槍為敵。



↑不要受如下兩



↑巴尼可，並不會滑的如



↑大頭目更慘，先將畫面的機關，費在令人不知從何處射來！

STAGE 4

邪谷區

這兒有狹窄的洞窟，巧妙的格鬥，來到此地如果缺乏靈活的反射神經，是不可能過關的，而且被雙劍持有的可能性更大。

如果沒有相關技巧，如此的難度還真難過關！



↑此物以雷射槍為敵。



↑此物以雷射槍為敵。

STAGE 5

歐多雷斯區

終於來到最後的要素面，亦即你最後的根據地。敵人的攻擊猛上加猛，而且都非堂堂之戰。

傳說中的「這樣最終兵器」，就藏在此地的最深處，再作最後衝刺吧！



↑此物以雷射槍為敵。

↑此物以雷射槍為敵。



微船社 90.4. / ¥6500 CD

個人電腦上真正操作作戰的王牌SLG。由於機船針對力過人，因此其他機種上所無法表現的顯示畫面，真實作戰音效都輕鬆製成的在PC上展現了。雖然有人認為8位元的家用遊戲主機，處理這類複雜公式計算的遊戲遠不如16位元的個人電腦，然而PC在執行這款遊戲時速度會慢嗎？別為此而錯失這部世界級大作。

超級大戰略

スーパー大戰略

NO.55 P.16~17 NO.57 P.26 NO.85 P.16~18 NO.86 P.12
P.28~38 NO.89 P.24~37

操作說明

- ① 十字組
- ② 選擇組
- ③ 開始組
- ④ 11組
- ⑤ 1組



各體的的操作指令請詳閱後面各行動指令的說明。

這些遊戲的玩法依人的性格不同而有各種類型。例如，有希望盡早過關的，有想嚐試各種戰略的，有想昇等級的等等。

各位一定要嘗試各種體，才能好好體會超級大戰略的

另外，選擇的國家、生產方

式、收入變異等不同，進行也有很大的改變。

各位一定要嘗試各種體，才能好好體會超級大戰略的

專為初玩者的「超級大戰略」操作介紹&用語解說

遊戲開始前的介紹

地圖路線

各位新兵大爺們大家好！在開始遊戲時，首先須熟記戰場上的地圖路線，這對以後的行進是必需的。好了，選擇你所喜歡的路線吧！

設定變更

戰場選擇了嗎？若就這麼選擇「開始」，就會和電腦同者交戰。所以可以用「操作」來變更玩者，這是非常重要的，不可忘記的！

遊戲開始

在這裏選擇「開始」的話，遊戲就開始了，以「生產」來變更生產方式，以音樂、變更BGM是非常有趣的。但是關於「收入」，保持現狀就好。

戰場上的指南



在戰爭中最重要的事，莫過於「補給」了。若沒有燃料，飛機會墜落，若沒有子彈，戰車什麼的，就無法順利地攻擊了。而飛行部隊是在機場，其他的部隊則在補給車補給。

至於其他的指令可以隨機應變，但最好是「補給」最先，「生產」最後。行動單位不可以補給（補給進行動可），生產單位則在下次的轉換之前不可以行動。

用語解說

輪番 一國在作戰時，飛機、戰艦、坦克、步兵、騎兵、海軍等部隊，作戰、行動的順序，叫作輪番。

地圖 請到那兒的話，就是戰場。是玩者的戰場。

地域 在某個中是制空權的，對於戰艦是相當重要的。

部隊 在某個中是制空權的，所以其操作的制空權部隊。

地形 在戰場中制空權的部隊，攻擊及移動的制空權部隊。

座標 顯示左地圖上的某個位置。左上角是起點。

軍事費 成立部隊所需的費用。而的數目不同，收入也不一樣。

適合初學的MAP Island Campaign

這個「Island Campaign」是適合初學者的戰國基本多戰地圖。都市的數量如右表，藍色的國家比較有利。

第一次接觸這款遊戲的人就先在藍色的國家玩看看。生產方式初期狀態是藍色—美國1，紅色—蘇聯比較好。

這次就以PC玩的來邊說明地圖，邊說明遊戲的流程。

藍色	都市	14
	機場	2
紅色	都市	4
	機場	2
中立	都市	32
	機場	6



在遊戲開始前 變更詳細的設定

開始指令



請按 F10 鍵後就會變到這個開始指令畫面，遊戲就無法開始。

用「在哪個地圖玩」或「幾個人玩」「使用哪一種生產型態」等遊戲條件來決定遊戲畫面。

讀入 在這個指令選擇地圖（戰場），以讀入此地圖表，再以十字鍵選，以1鈕決定。

繼續 讀入以前儲存之遊戲資料的指令。讀完後選擇開始，儲存的遊戲就可繼續。

收入 對1個都市變更收入的指令，最高90，最低50，以10進位調整。初學者最好不要動它。

生產 改變生產方式的指令。選擇想變更的國家，按1鈕。一直按到目標的生產方式為止。

操作 變更玩家（USER-NOT-COM）。初期狀態為COM，如果沒有變更就會以電腦AI開始戰鬥。

音樂 選擇在每個國家所放的音樂指令。選擇國家，再按1鈕，就可以選擇10首中的任何一首音樂。

開始 以已經設定的遊戲資料開始進行遊戲的指令。然後就開始實際作戰了。

STEP 2

全體命令指令

主要畫面的全部指令 解說與使用方法！

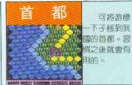
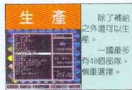


選擇了一處生產部隊，一直點按到某個操作戰鬥的畫面，這就可說是一切的戰事了。

生產以外的指令不用也可以進行遊戲。但若再加以利用則更方便。遊戲時間可儘量縮短。若能完全使用這個全體命令指令，你是十足的指揮官了！



全補 將可補給的部隊一口氣全部補給。請家有沒有面子就全舞過橋了。



生產 除了補給之外還可以生產。一讀最多有4個部隊，慎重選擇。

首都 可將遊標一下子移到我的首都。選擇之後就會有用的。



基本性能表 表各行動的基本數值，可知高階的武器和可輸送的部隊。
攻擊率比較表 我軍部隊和敵軍部隊作戰時，會表示有多少損害。
地形效果表 部隊移動手段的移動力消費率，依地形表示防禦率。
數碼模式變更 變更戰時畫面顯示法的指令，最差的沒有戰時畫面。

改變玩家 人類和電腦更換時使用，但幾乎很少用到。

關閉聲音效果 遊戲中的聲音，可以調整音量的大小。
遊戲儲存 叫出欲儲存遊戲資料的指令。沒有說明也可以瞭解。

STEP 3

行動指令



↑從這個畫面上，即可選擇你想各種部隊的移動能力或武器等資訊。

移動部隊的指令！

移動 平常為了部隊的移動所使用的指令，若將步兵移動到都市即表示占領，若有運糧部隊，即可搭載。

戰鬥 只在與敵人部隊最近時使用，還可在移動前後移動，但是戰鬥之後就不能移動了。

下車 步兵從運輸部隊車上下車時使用，僅可在移動後使用，但下車後便不能移動。

補給 在未使用其他指令之前不可以使用，除了可以補給彈藥、燃料之外，還可以回補部隊數。

STEP 4

遊戲終

關於勝利條

『超級大戰略』的勝利條件是敵自己以外的國家。最多兩次。再多做平分秋色了。但那麼容易達到00次。(一次一天半)。



↑將敵人部隊全部消滅就勝利了。



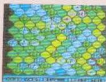
我們的戰鬥一定勝利！

從8方向進攻過來的我方攻擊部隊已經聽到了勝利的報告。

還是早期內戰的西北部延伸，強力部隊繼續作戰所獲得的勝利。在這個遊戲裏有48個部隊。而且可以將不必要的部隊，就只能創造強力的部隊。(在這個地圖上是通用的……)

我軍在敵方首都周圍布下包圍網。在『超級大戰略』裏，要占領敵方首都就全

部破壞敵方部隊才可算勝利。



↑敵軍要進入中央部分個入口。在這個地方霸王才能重點。



↑我軍部隊包圍了敵軍首都。勝利就在眼前。



↑敵軍部隊8 MP-1 全部被破壞。這時候已確實勝利了。



↑僅10次，消滅全部部隊的勝利才是天才的。

結束和開始都不失敗，太帥了！！



↑同以往的分解圖片。這次是向機械的遊戲畫面。

以往的「大戰略」的開始和結束都是用一張圖片表示。但在這個 Engine 版則加入卡通和聲音，有些結局在等著你呢！



↑從石邊機機轉來的 F-16。這個機體是點深的主角。



↑F-16 機出過機體就結束了。

◆使用 F-16 機體再戰敵部隊。

地圖與資料的介紹

這次戰略，出現的55個地圖中，本特輯要介紹到21個。當然，上面列出的都市和飛機場的數量。另外，各地圖中的★印表各色國家的旗幟，可作為選國家時的參考。

表の看法

Blue (藍)	Blue (藍)
Red (紅)	Red (紅)
Green (綠)	Green (綠)
Yellow (黃)	Yellow (黃)
White (白)	White (白)

★表示有飛機場

目次

↑高橋和表示是通關開始的都市，飛機場數

Island Campaign No.2 CALDERA CAMPAIGN

14	2
4	2
3	2
32	6

「大範圍系列」中熟悉的地圖。以艦軍玩應該可以應付。初學者要在這裏記住前法。

4	2
4	2
3	2
24	6

艦軍、空軍熱刀力的條件。並使物中央就能掌控這遊戲地圖。

No.3 Diana Island

7	3
10	5
9	4
15	7

最初3軍佔領的地圖，其實相當容易起來有利的結果處於中央位置最高不利。

Dragon Fortress No.5 Red Bear

4	2
6	4
3	2
40	10

遊戲地圖的變換早起的的變換。容易活用。並能與中央空軍、紅色有利，藍色不利。

11	5
18	9
11	6
48	12

北海道島嶼的地圖。雪山、都市集中，以輸送資源和進行兵隊中心。藍色在地理上較不利。

No.6 Longest Turn

3	1
3	1
4	1
37	10

地圖大，都市和飛機場數都比較少。多生產V T O L機、自研機、補給車。紅色相當有利。

Antarctic Crisis No.8 Peninsular War

4	1
4	1
4	1
19	7

地圖上幾乎都是熱帶的島嶼。缺少中央都市。難於進行資源的運送。開始時要盡量佔領城市。

11	5
6	3
11	4
44	29

平地多，地幅廣。飛機場相當多。起都市能減少。故以前時容易佔領好。戰術也很重要！

No.9 Long River

12	3
6	3
6	4
81	16

巨大地圖上有許多都市。飛機場數少。要注意V T O L機運送的地圖。

North Africa No.11 BLEST OF FIRE

3	1
2	2
6	3
24	3

北海道島嶼。飛機場只有3個。第一般的飛機較好用。艦軍若被別的地區軍用不利了。

5	2
3	2
5	2
34	12

地圖小，都市和飛機場多；容易佔領地對戰。艦軍和陸軍要先將中央的都市和飛機場占領下來比較好。

No.12 Battle Island

1	1
2	1
2	1
4	1

熱刀力的地圖在極小的地圖上競爭。使用武器戰術有利。對沒有時的人可以利用這個地圖。

Heroic Verse No.14 FUKUOKA city

3	1
4	1
4	1
4	1
17	5

敵對的巨國對戰。中央都市相當少。盡早打其他地區才重要。想贏就以艦軍來玩吧！

7	2
11	8
9	5
9	7
83	19

編制有4個國家爭奪。中央都市聚集的地方是重點所在。使用武器戰術的強隊，以便宜早結束。

No.15 Grand Campaign

4	2
5	2
5	2
4	1
26	7

大致分為3個土地，其中可以連接。都市、飛機場很少，在飛機、補充地大規模展開吧？

Center Park No.17 Bulge 2

6	3
5	3
5	3
6	4
31	10

別名「中央公園」。最中的小島有很多都市和飛機場。拿到這地就結束了。以黃軍最有利。

11	2
10	12
15	0
11	0
4	0

地形相當複雜的地圖。地形複雜，故在隊要小心前進。在任何國家進行條件都一樣。

No.18 トオキ ミチノリ

9	2
9	2
9	4
13	3
60	9

直線的道路以及密集都市所形成的地形。中央部分的軍勢不精。反之，北部的艦軍相當有利。

INクローバー No.20 W-GAMBLE

10	2
14	3
14	4
14	5
28	16

西洋形地上的十字。每片葉子都包含海、森林、山、荒地由中心構成。目標能向中心的都市和飛機場。

4	4
3	1
4	1
4	1
25	6

這可說是直線的地圖。當然以艦軍和陸軍最有利。中央的綠軍（地形也不好）和黃軍最不利。

No.21 Blitz of 4 lands

5	2
4	2
4	2
5	2
48	12

密森林圍住的地圖，但各都市間道路連接，故可順利作戰。初學者可以黃軍來玩。

軟體篇
RPG
ACT
STG
SLG
PZG
SPG
AVG
TBG



Musha
Musha
Musha

NCS 90.2.23 / ¥6200 3M

NCS的機器人電腦作品一向就是如此充滿魄力，這部作品中每項操作指令就是這樣的迷離感覺，而作戰的演出亦流露出戰爭中的悲壯豪邁。喜歡科幻又喜愛卡通畫面華麗演出的SLG迷，應該抗拒不了它的魅力的。在多元化的劇情中盡情展現各種作戰技巧的演出，這大概是SLG迷最大的樂趣吧。

飛裝騎兵

飛裝騎兵カイザード

NO.60 P.30~31 NO.63 P.33~36

畫面說明



移攻特前情結沒動

移動 攻擊 特殊 前進 結束 設定

[BACK-UP系統的SAVE]

雙方勝利時，遊戲開始時所選的檔案會有動感片

①以方向鍵來移動地圖內的標。方向鍵和II鍵同時按為高速移動。選擇部隊時，游標移至希望的部隊，以II鍵決定。(敵人的部隊不選擇。)部隊被選擇後，部隊的情報區域會變成選擇區域。指令的選擇是向鍵的左右進行，以II鍵決定的。

- ②游標移動的距離、名稱、P、EP都會顯示出來。
- ③該部隊的地形圖和移動時、地形效果都會顯示出來。

故事概要

STORY

24世紀，人類從大規模的世界大戰中重新站立，以真正的開拓宇宙為前提，任何人都確信和平的來臨。

西元2384年，木星的歐洲聯邦開拓基地被某人攻擊破壞。在各議尚未處理時，來自這個宇

宙的侵略者不斷地破壞各行星基地，並降臨地球。地球上各聯邦結合成共同軍來對付，但最後仍只剩一部分地區而已。

這個時候，亞洲聯邦引進最新的技術，秘密製造了SERD (機器人武器系統)。

地球的反擊就從現在開始



提升威力的秘密介紹

每個SERD都有特長，若不活用其特長，就會陷入苦戰。最善長接近戰，且有特殊的武器，如果不把這些特長，司令官就大無聊了。

G SERD (ギルザード)



善長格鬥的SERD。但沒有接近戰無法攻擊的缺點。

A SERD (アルザード)



命中率超群的狙擊型。射擊距離也比其他的SERD長一點。

E SERD (イエグロンザード)



電子防禦力超強的SERD。

X SERD (カイザード)



SERD部隊的中心。善於守平衡，可從機械形態變成飛行形態。

B SERD (ベオザード)



有強力攻擊；長距離攻擊的SERD。缺點是幾乎沒有移動力。

W SERD (ウイザード)



水陸兩用型。可打平衡內的所有敵人。具有超強的特殊武器。

N SERD (ネオザード)



X SERD的進化型。移動力超強。

沿着故事通過10個舞台 七個指令設定

前進 移動



↑SERD在預覽畫面
中



↑移動的範圍因角色
而異。地形也會變。



↑使用移動指令後會
顯示可移動的範圍。

特殊 攻擊



↑特殊能力的部
位使用能力。



↑各SERD有不同的
攻擊。打倒後會取消
派。



↑主要和移動指令
攻擊範圍內的敵人。

終了 設定 情報



↑戰鬥結束後時
會自動移動。



↑卡通影片可以關掉
不必要的對話。



↑顯示SERD的姓名
和相關的能力。

劇情介紹

起點	前往敵艦	地上決戰	宇宙之華
<p>敵人的船艦和機 發射型SERD 和飛艇騎士。守 護要不能發達的 飛艇騎士。</p>	<p>以高戰鬥力派高 的飛艇騎士擔任 獨立部隊，挑起 打擊敵艦的敵人 之任務。</p>	<p>地球上終於把敵 下敵人的主力了。 完成集結行動 的地球軍進行 離攻擊。</p>	<p>飛艇騎士向地球 附近的敵人幫地 攻擊。因此，預 外地得知合謀戰 爭的真相。...</p>
亞洲總部	補給基地攻略	補給	月面基地
<p>為了從敵人手中 奪回地球，發動 了總攻擊。平 安抵達基地。</p>	<p>敵人的重要據點 ，發動擊退補給 基地的作戰。由 飛艇騎士擔任 該任務。</p>	<p>為了完全剷除敵 人的威脅，飛艇 騎士向宇宙飛進 。戰鬥終於進入 佳境。</p>	<p>在正式攻擊敵人 的行動當中，飛 艇騎士率領傑出 的飛艇騎士。 敵人最後...</p>

操作超高性能兵器 SERD



↑以高性能打倒
強敵。部隊的數量
會隨之減少。

↑SERD 為超性能
兵器。敵人數量遠超
過SERD。



↑玩家可以同時阿
爾泰亞和最多3台
SERD來作戰。

每個劇情 不同的勝利條件



↑勝利會顯示出來
，故事非常明確。

↑這是劇情1的過
關條件。滿足後
才到第2關。



↑全部10個劇情，
各劇情都會顯示過
關的條件。

成長的角色



↑開關角色戰愈成
長。SERD被摧毀
後就無法恢復。



↑SERD有 HP 和
EP。有極限數值可
摧毀和回復。

軟體篇

RPG

ACT

STG

SLG

PNG

SPG

AVG

TBG



MISTIC
 NCS 90.1.26 / ¥5800 3M
 HuCARD

最奇幻想世界的模擬遊戲作品，這也是蓋亞的徽章之續作。拜PCE軟體商之賜，這種原本在個人電腦上的作品，也能在PCE上享受到其絕妙的氣氛。由於是第二部因此在技巧上仍延續前作，而戰鬥中的畫面演出精彩。雖然難度偏高，不過對於SLG老手而言可算是萬經就熟的，這種SLG的氣氛是值得去體會的。

蓋伊爭霸戰

ガイフレーム

NO.58 P.21~25

操作說明



畫面說明



- ①方向鈕：選擇自次、部隊移動。
- ②SEL鈕：在遊戲中不能自動進行。
- ③RUN鈕：跳過開始的畫面。
- ④II鈕：取消自次表時用之。
- ⑤I鈕：決定自次表時用之。

- ①初期分配
 - ②戰術模式
 - ③威魯達斯軍：補給、移動
 - ④亞亞斯雷軍：補給、移動
 - ⑤亞亞斯雷軍：實施魔法
 - ⑥威魯達斯軍：實行魔法
- 顯示在畫面)

故事概要

STORY

蓋亞4222年……

迪亞斯雷聯邦軍情報部從進入威魯達斯聯邦的情報員處收到緊急情報。「威魯達斯軍確實有緊急作戰行動」，於是迪亞斯雷聯邦軍總司令部乃對全軍發動第一級非常體制。全軍匆匆忙忙出

動應戰。

迪亞斯雷裝甲騎士軍團長親自率領總司令部，和總司令部達成秘密協議，在這次作戰行動中擔任特殊任務。只是，如果要獲得情報就必須親自到各都市。這次戰爭隱藏了只有他知道的秘密。



初期配置

- ①從畫面右下顯示的指示選擇要安排第一區。(方向鈕)按I鈕決定。
 - ②接著再決定要將該指示器放在哪裏(方向鈕)
 - ③用I鈕決定。
 - ④上面的①~③區分配完後會再重複。
- ※主角部魯賓·蘭巴特的指示器會自動配置在迪亞市



補給

可補給的部隊佔領的都市數量決定。(補給點)

迪亞市 1P 露亞利斯 1P
 羅克特 2P 諾修夏 2P
 曼弗斯 2P
 兩點可補給1個指示器。最多可補充到3個。



移動

操作

移動：移動是一個指示器一次只能移動一區。

- ①選擇有想移動之指示器的區域。
- ②用①鈕決定。
- ③該區有複雜的指示器時，選擇一個指示器。
- ④用I鈕決定。
- ⑤其次選擇該指示器要移動到哪個區域，可移動之區域顯示。
- ⑥用I鈕決定。想移動的區域已有3個指示器以上①~⑥可使全部指示器移動，並可一直縮減了。
- ⑦在①的狀態按II鈕。按II鈕後會出現「終了」的方向選擇、I鈕決定。

占領

每次終了後，只要滿足下面條件就可占領該區域的指示器存在時
 ※另外，兩軍存在時，以敵地地區應變者也可占領了迪亞斯雷軍的盟軍魯賓蘭巴特可以移動外，其他指令。不實行這個指令，遊戲就無法復舊。

條件

請敵人使用之撤退。

決定狀態

隊一方先行動。基本上占領該區域

隊先攻。

隊先行動

隊式只能在這個區域有魔法時實行

1:先攻者實行

2:後攻者實行

隊進行。成功後就會有魔法。有時候

請不清楚魔法而產生意外事故。

隊者行動

隊移動、攻擊。全部移動也無關

隊

隊法有以下兩種。

1:射擊攻擊

距離2以上者可以採取射擊攻擊。

一定要在移動前選擇。另外，實行後

隊。

隊攻擊的部隊要配合游標以I鍵決

隊。

隊上顯示新命令。選擇「ンらげき

（攻擊），以I鍵決定。

隊選擇想攻擊的敵人，以I鍵決定

隊就可以攻擊。

C-2 接近攻擊

移動前或移動後位於敵人旁邊時，可以接近攻擊。但接近攻擊之後就不能移動操作和C-1一樣在指令座選「ンらげき」（攻擊）。選擇敵人，再按I鍵。
②後攻者行動和先攻者一樣。可重覆以上動作，直到決定勝敗為止。

撤退

想從戰場地圖跳出來時選擇撤退。

操作

①將部隊移動到最下面一格。

②選擇「てだ」（撤退）再按I鍵。

③該部隊會從戰場地圖跳出來消失。

④全部部隊跳出之後，「てたい」（撤退）成立。

⑤然後回到策略地圖，選擇要撤退到哪個區域。

⑥以方向鍵選擇，I鍵決定。有些是由區域來決定可撤退與否。

⑦沒有可撤退的區域時（3個指示器都存在時）那些部隊會被再滅。尤其是蘭巴特指示器，請特別注意。



首先以補給和移動建立基礎

戰術是始於占領終於占領。初期的條件補給規定為項，敵軍也是一樣。隨時可戰時，但是最好在軍隊擁有更多的軍隊數目。重要戰術，強化陣力是目前的目標。在過期時，就算不想戰也要投入戰鬥中，此時就要以占領以盡充項上。

隨著占領地的擴大，可補給的數目也隨之上升，而對情報的收集，等級也可

以顯著上昇。基本上這個作業不斷重要。但是，主角蘭巴特若在中途戰死，或是重點被敵軍佔領時，遊戲就結束了。以補給和移動來掌握前線。



地圖指令 ・補給

初期只有根據地和附近地可以補給。這兩種部隊都可作為前線的部隊。攻擊力和防禦力高的機組比較適合。各機組的能力值在一個部隊進行補給時會表示出來。重機種1~3機，非重機種則以5機構成一個機組。補給、地圖模式上的移動是採編號單位。



補給地點

機件補給

情報

●回收水晶

●人們的情報

移動

戰略的
流程

（等級提昇）
只有在滿足必要的條件時

占領及撤退

戰鬥(交戰狀態)



迷魂立體方塊

プロディア

NO.59 P.16~17 NO.50 P.16~17

操作說明



畫面說明



- ①方向鍵：移動遊塊。
- ②選擇鈕：輔助視窗表示。
- ③RUN鈕：暫停鈕。
暫停時按的話就解除。
- ④I鈕：在畫面最初按就可以使變色球開始移動。以後是指定畫板移動用。
- ⑤II鈕：調整機速鈕。
按過即時，球會快速移動。

RETRY：選擇這個的話，已經在玩的畫面可以從最初開始玩。
MENU：回到標題畫面。
START GAME：開始遊戲。選擇這個就變成SELECT LEVEL畫面。
SET STATUS：進行名字的輸入及球速度的切換。
MUSIC：可以變更BGM。
EDIT：自己作成障礙畫面時選擇。

指令說明

SET STATUS

選擇這個的話，會變成輸入畫面。

INPUT NAME請輸入名字。最多6個字。輸入結束的話，請選擇再戰。名字會在高分數畫面上和分數一起表示出來。

SPEED SELECT名字輸入結束的話，就變成速度選擇畫面。速度從SLOW到FASTER等4階段。最初是NORMAL。

MUSIC遊戲中要變更所放音樂時使用。曲子有迷宮、凱里比亞之曲，選擇消音的話，遊戲中的音樂就會消失。

EDIT選擇這個的話，就會出現獎勵的畫面。在這裡可以來製作各種畫面。

PASSWORD 輸入過關密碼時使用。

BALL SET進行變色球的設定。選擇這個的話，遊戲畫面上會出現設定球的選擇，所以是使用方向鍵移動到該配置的地方。這時候球的移動方向會以箭頭來表示，想變更方向時就按II鈕來決定。

COUNT SET決定從畫面邊地須跳個通關的方塊數目。選擇這個的話，游標會出現在畫面右上的COUNTDOWN數字的地方，使用方向鍵來決定數字，按I鈕來決定。

CLEAR回到初期的狀況。重新EDIT時使用。

PLAY按選擇鈕的話，通常是「RETRY」、「MENU」以及「EDIT」表示出來。這時選擇「EDIT」的話，玩的畫面就回到結束的狀態。

BACKUP只有配置天之舞及I F U-30時，遊戲指令才表示。在這裡以EDIT來保存、負載所製作的畫面。保證最多是3畫面。

LOAD選擇這個的話，就會成獎勵畫面作成形式。

SAVE變成「OK」的地方，表示已經保留的資料已經妥善。「OFF」的地方則沒有資料。

規格 90.2.23 / ¥4500 1M

深淵的思考型個人電腦版移動作品，一旦之後要暫時閉口氣。可是連時間也不夠的。在體力上，把一區接一區的溝通障礙記於腦筋的移動。說起來得輕鬆，而玩起來！此遊戲設有4種模式來進行各式玩法，越玩越不靈光的人將不利用這個機會。



天之舞及I F U-30的話，各等級過關的時候，能夠自來，所以能夠繼續遊戲。

沒有配置天之舞及I F U-30的時候，切斷電源就會消除所製作的EDIT畫面。



哈德森 90.3.30 / ¥5200 2M

東方色彩極高濃厚的益智型遊戲。這類型的遊戲不外於說明軟體公司極爲重視低年齡的電玩迷，不過話說回來太極球可是老少皆宜的遊戲小品呢！不但人物造型十足中國化，連音樂也是中國調調。喜歡動動腦，又喜歡輕鬆過關的人最適合這部作品。遊戲內設定有若干模式，有空和好朋友一進去玩太極球吧！

太極球

ビー・ボール

NO.16 P.27-29 NO.37 P.66-68

操作說明



- ①遊戲時，移動鈞鈴與樂盤上移動時使用。
- ②在開始畫面選擇各形式時。
- ③遊戲開始途中中止時使用。
- ④踢玩者面的球或所持之球。
- ⑤地球移動或讓球停止時使用。

畫面說明



- ①用選擇鈕選擇1人玩或2人。
- ②KICK BALL是與樂盤的形式。
- ③1人玩時選鈞鈴當主角。
- ④2PLAYER時，與樂盤。
- ⑤爲製作原始遊戲畫面的形式。
- ⑥可以輸入密碼的畫面。

故事概要

STORY

從前，在一碧鴻離人間的秘境裏，有一座收藏著仙人祕寶的「聖塔」，它是由石塔、冰塔、樹塔、水塔、祕寶之塔所組成的塔，象徵和平。

可是，有個詭樣的妖術師裘曼佛，突然奪走「聖塔」，爲了實現他征服世界的野心，而開始使用仙人的祕寶。

「如果這樣下去，世界一定會毀滅。」仙人爲了奪回聖塔，焦急地說道。可是，仙人的法術却被裘曼佛的法術封在塔中，無法施展。

「如今，只有靠你們了。」仙人對他的弟子鈴鈴與樂樂說。於是，鈴鈴與樂樂爲了打倒妖術師裘曼佛，而進入聖塔內。



這是遊戲畫面的說明，務必好好地記住。

1人玩時是操作鈴鈴。2人玩時則操作樂樂，也可中途加入！

聖球：球分紅、藍、綠、黑4種顏色，各具不同的特動。

聖板：板子也分紅、藍、綠、黑4色，要把球踢入向色的板子上。



位於邊角的表示各玩者的殘餘人數，位於右邊的表示各玩者的得分。

敵人角色：畫面上出現的敵人最多4隻，每一開始有3種敵人出現。

剩餘時間：每舞台的時間限制是100秒，時間一到敵人就會變成火球。

4種聖球

紅球



對付敵人相當強壯威力，其他球需數發才能打倒的敵人，它只要2發。

黑球



有破壞開通通路之功能，其他球要10發才能破壞的障礙，它只要2發就破。

藍球



反彈力強的球，畫面會變時，可以比其他球節省的時間，連續不斷地以BAC

綠球



擁有其他球所沒有的魔法儲存，進行任何舞台的球，力比不上其他球。

要的秘寶大介紹

可以破壞牆壁或打倒敵人，即能取得寶物，而秘寶可以用來打倒敵人，或是僅一次與

敵人接觸時可以免死，總之好處多多，以下就介紹主要秘寶的效力。

飛鳥

在畫面上藏有迷宮球的板子時，它可以使板子出現。

護身符

遇中玩者一碰到敵人就會死，而它可使玩者一次不死。

交換顏色

可把4色球在同一時間內互換，變成全部同性質的球。

氣功彈

有縱、橫、斜橫，可破壞各方向的牆壁而打倒敵人。



地震

能給予畫面上所有的壁，1發風球的損傷。



不幸的秘寶

使畫面上有寶物的牆壁恢復原狀，最好不要取得。



火焰

可在一瞬間將畫面上所有敵人打倒，視情況才拿。



氣功波

雖可破壞牆壁、打倒敵人，但是效果只限於一定範圍。

I UP

可使玩者種數增加1人，在一般遊戲中不會出現。



陷阱

可在一定時間內集中敵人，亦可削減敵人的士氣。



時間

可使敵人的動作在一定時間內停止。



水果

每增加得分，橘子是2000分、草莓5000分、香蕉10000分。



鑽石

可增加1顆鑽石，若是特殊鑽石，則可增加20顆。

遊戲畫面



玩者的球門

這裏表示得分與中央的藍球，如果射進對方的球門，則得分。

最先先得5分為獲勝。

若3場，最先贏3場者獲勝。

記憶裝置儲存的方法

遊戲若繼續「天之劍2」等記憶系統則從原始EDIT畫面或密碼。由於現在開始使用時，或電池、電源故障時，會出現「記憶裝置RAM無法初期化」的訊息，所以要先將系統初期化之後才

能EDIT形成的「BACK UP」的遊戲檔「初期化しますか」，這時「是」(是)，如此即完成初期化。然「BACK UP」進行原始畫面的儲藏、資料的消除等。

此外由選擇想儲存或消除的資料，以「是」決定、執行。另外，在記憶系統無法再儲存時，請先消除不要的資料。若在無法儲存的狀態，則密碼消失，需用操縱器輸入密碼，遊戲結束PASS WORD即自動記憶。

在「EDIT MODE」畫面，可以自製原始畫面來玩，無論1人玩或2人玩都可以。

可在「EDIT MODE」自製原始畫面來玩的形式。為製作原始畫面的形式，只能使用1人用操縱器。使用「天之劍2」等支援RAM，可保存原始畫面。



取消自製畫面時所使用的形式

結束後，回到標題畫面



原始畫面的製作方式

①選擇「EDIT MODE」之後，會出現地圖作成畫面，以方向鍵移動游標，以「是」組取消。

②在地圖作成畫面按選擇鈕，即變成秘寶配置畫面。



③將游標移到下方，即出現可以配置的秘寶。



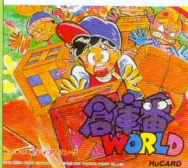
④以方向鍵的左右選擇秘寶，以「是」決定，再以方向鍵在畫面上移動，然後按「是」完成配置。

⑤這項作業可以連續做到超過各秘寶的設定限制數量為止。



⑥敵球與壁板，只要各在4個以內，不論何色或何種皆可配置，秘寶8個，敵人4隻。完成配置時，按「是」組回到EDIT MODE畫面。





米底亞 90.3.16 / ¥5400 2M

組田敏的動動益智軟體，目前仍活躍在個人電腦、任天堂、遊戲小子和MD上。就因魅力之大、內容變化之複雜，所以各種對戰版本皆大受歡迎。在PC版中更增添了提高移動速度的機能，由於此機能之巧妙使得遊戲的內容變得更加活潑生動，為了讓組田君能賺更多的鈔票來實現美夢，請您發揮腦力來幫助他吧。

倉庫番世界

倉庫番ワールド

NO.82 P.14~15

操作說明



- ① RUN 鈕：下欄指令的表示。① MAP：可看到全部地圖。② F E T R Y：現在的舞台從最初開始。
- ③ G I V E U P：取消現在的舞台。但是，超過20面而這個舞台沒有過關時，可以重新現在的舞台。S O U N D：可以取消或附加音效。任何指令使用 I 鈕即可進行。
- ④ 選擇鈕+（十字鈕）：擴大地圖無法在一個畫面表示時，這個可以

①十字鈕：使玩家上下左右在行李後面推的話，就可開
② I 鈕+（十字鈕）：使舞台變快。但是，這時候無法開
③ I 鈕：給提示時，可以重新按鈕的數字會倒轉。同時速度，速度會變快。

使畫面捲動，如此可看到全部了。



哈德森

讓人遊夜失足前作更動調整畫面，採用 CD 數據倉庫的移植，共同開關特別。

功能選項

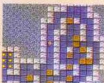


↑ 按 I 以外鈕就將現在的舞台。有 F E T R Y 等等選擇。

用方向鍵來選擇舞台。按右邊是可前進 1 個舞台，按左邊則是倒退 1 個舞台。同時，按 I 鈕每次可以前進 10 個舞台，按 II 鈕則是倒退 10 個舞台。所以，按 RUN 鈕打開視窗時，可以好好利用全體地圖、重玩、取消、BGM 的有無，等等這些的機能。

選擇地圖，失敗時再玩的機能，這些其他的機種也有，

但是在 PC-Engine 版又追加了提高移動速度的機能。



重複機能

當失敗時可以按 II 鈕來重開其他的機能只能回到原來的地方。但是 PC-Engine 只要按 II 鈕可以回到喜歡的地方。

不能拉行李，而且道路好樂趣。此時，給提示和 I 鈕一起按下，可制速度變快。

畫面說明



PLAY：玩製成的地圖。
CLS：將畫面內的部分版面補是設定的人物。
EXIT：回到標題畫面。
LOAD：獨創遊戲的負荷。
SAVE：獨創遊戲的保留。
使用十字鈕和 I 鈕來選擇。（但是，不使用加強記憶體的話，LOAD 和 SAVE 無法在顯示幕表示出來。）

舞台介紹

埃及

日本



中國 南極 美國

種的配
度 6 億

上海口的最
靈敏的配列
新款中會出
十種的新
特色，也
的解法模式
是這個模式
得過一陣子
的日子。

牌的

NORM

ALFA

上海 II

上海 II

NO.64 P.71 NO.67 P.30~31

操作說明



- ①方向鍵：移動目標時使用。
- ②選擇組：遊戲中按選擇組後，指令選擇名單會表示出來。
- ③RUN組：在移動畫面上按下後，變成遊戲畫面。
- ④H組：取消時使用。
- ⑤I組：決定時使用。

指令說明



在遊戲中按選擇組的話，會顯示出指令選擇名單。指令分成援助、面選擇、遊戲3種。選擇指令的話，下面有細部的指令表示，因此要用方向鍵來選擇，以I組來決定。



售價 90.4.13 / ¥5800 CD

這次又戰的個人電腦移植大作。遊戲的構思是為龐大，多方位的樣式選擇設定，精緻畫面，玩起來可是相當刺激的。由於80-100畫位自源來製作，因此音質極為優美，遊戲的視聽上知心膩友，在東方方式的古典氣氛戰戰兢兢的龍配列牌譜，這是多麼像

配列，倍

的龐大特色，說明有各種推出遊戲配列配列，也即是所稱式。如想配列式，你要配子，龍皮子。



以實戰來玩最過癮

女孩的成長！

依照6個配列順序過關的實戰玩法。遊戲實戰玩法有的很限制。不過，決不約的是在畫面過關時，從美麗的球會出現逐漸成長的女孩子（如右圖）。哦！該不會是上海「脫衣秀」吧？當然不會，只不過……一開始就脫衣服了！



實戰玩法有提示。不過，只有3次。這就是所謂的實戰！



盡全力過關的話，就可以看到這種漂亮畫面。比每次都有機會獲得比平常過關更難的。

種類很豐富!!



PC Engine



DECO 90.3.30 / ¥5900 2M

7年前的電腦版作品在PCE上登臺了，這個古典的遊戲是不是勾起了你無限的相思呢？雖然遊戲老了點，但內容上可是相當深奧的結構。當遊戲往後進，遊戲的氣氛就愈為緊張，頭腦靈活、反應快速的人一定會大派過癮的。在一片新軟體剛發下，得他格斯特却勇敢推出這種早期作品，得他格斯特是不是在告訴我們些什麼呢？

水果大作戰

ドロップロックほらほら

NO.82 P.12~13 NO.66 P.85

操作說明

①十字鍵：移動玩者時使用。
③R U N鍵：遊戲停止或一、再開時使用。

④L鍵：在使用矢印確實，其上面壓迫而來之敵人時使用。
⑤H鍵：改變子彈的反射角或反射角度時使用。

①上部磚塊：從上面掉下時，從下彈就會消失。
②下部磚塊：從下彈時時會降。

③玩者：以十字鍵來回移動，射擊可以改變子彈反射的角。

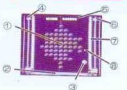
④玩者的護數。

⑤得分。

⑥「矢印確實」的護數。

⑦牆壁：子彈碰到它時會反射。
⑧卷子彈：會一面亂跳亂飛。

畫面說明



故事概要

STORY

這是某夜所發生的事……

我的戀人伊絲米正在床上熟睡時，突然有個人闖入她的睡夢中，結果她就一覺不醒了。

隔天早上，我得到這個消息趕緊去看她，並且不斷地叫她，但她仍是毫無反應地沈睡著。

又在某一天，一位女神出現在我的夢中，告訴我說：「伊絲米的心，被邪惡者控制了，她的靈魂被帶到某個地方，所以她永遠不會醒過來了。如今，只有你能救她……。」

聽了夢中女神的話，我也進

入伊絲米的睡夢中，決心打倒那個控制她心志的邪惡者，務必把她救回來。



本遊戲的進行方式是，玩者一面射子彈，一面使從上降下的磚塊崩塌。

●玩者射子彈的角度有下列兩種（按H鍵）：



射角



H鍵



射角

●子彈與下部磚塊
玩者所射彈匣的子彈是藍色的，如果射中下部磚塊，就會變成紅的。

<p>1UP</p> <p>正如其名可以增加1機，當我機的新護數少時就會出現，一定要拿取。</p>	<p>鐵牆</p> <p>下面的牆壁變成鐵牆，即使失誤也無所謂。當我機死了或舞台結束，效果就消失了。</p>	<p>捲軸停</p> <p>可以在一定時間或隨時作暫停，利用暫停時可以重新調整姿勢。</p>
<p>貫通彈</p> <p>我機一度發射後，直到失誤前都可貫通磚塊。把全體敵人都打落吧！</p>	<p>矢印</p> <p>最流行且最重要的確實。在使用時，最多可用3個，但是不能連存。</p>	<p>無敵</p> <p>有一定時間我機會無敵，即使被敵人打中也不會。無敵時我機變成藍色。</p>

熱血高校 ドッジボール



ソフト 90.3.30 / ¥5800 2M

被移植到個人電腦上，從任天堂板板移植，這是在於男兒的精神是發揮在硬
道球賽上呢？令人驚訝的快節奏配樂
競技。這可是一場令人感動過激的男
這遊戲的最大樂趣在於，就是缺乏運動
球玩得高興大汗、大呼痛快。不玩這個
可以嗎？

熱血躲避球 II

熱血高校ドッジボール部PC番外編

NO.01 P.08~11 NO.02 P.16~19 NO.03 P.20~31 NO.04 P.32~74
NO.05 P.78

操作說明



畫面說明



- 移動：畫軸：以方向鍵的上下左右可以移動選手。無論左或右只要按之多次，選手就可以往兩個方向衝刺。
- 遊戲選擇：在標題畫面時選擇遊戲。
- 遊戲開始：暫停：跳過顯示畫面，比賽中可暫停遊戲。
- 發射：擊球：沒有擊球時要接球，或按對方發球時用之。
- 傳球：踏：擊球時將球，踏下來時發球。
- 跳躍：同時按「↑」時，選手可跳躍。
- 我方選手的體力，沒有過期就完了。
- 操作中的選手名字用「1」表示。
- 有這個顏色的選手，玩家可以操作。
- 預制時間，在過期時間內不可以操作方隊伍就會輸了。
- 表示發射發球的名稱和受傷情形。
- 對方選手的體力。發球時就會減少。
- 操作中的選手名稱。對電腦時為「Z」對戰時為「2」。

世界大會) 和世界各國的隊伍對戰!



就是日本隊和世界各國的強隊對決。戰勝之後，要
加隊伍對戰。但比賽時間限制。在規定期限內沒有
能靠手打倒，就算輸了。



(更進一步) 再打敗太空人!

為了找尋愛它作劇
的太空人，球員們轉戰
世界各地。但因太空人
不知藏在誰那，故必須
到處比賽看看。

(太空人不在時)
勝利後隊伍人數增加，
也可找到太空人的消息。

(太空人在時)
比賽停止，太空人出現，
然後該講就過期。走過
6個，就為了找一個太
空人。



●發現太空人
後該講會打X。
還沒找到的
該家要多次地
次，直到找到
為止。

1P大戰) 可以兩個玩家對戰!

熱血高中隊，2P是花雷高中隊，可以和朋
友對戰。在這種模式沒有比賽時間的限制。敵隊
的發射發球的條件一樣。比賽為三戰兩勝。贏的
就好~!



對手高手那就傳球!



比賽中沒有擊
球的我方選手如果
高手強調搖動，就
可將球傳給他。球
可傳給任何選手，
判斷要快一點!

且讓敵人會一閃一閃!



擊球，避擊對
方選手，被避擊的
選手會一閃一閃的。
讓擊球的選手上
下移動，這樣可以
改變目標對手!

軟體篇

RPG

ACT

STG

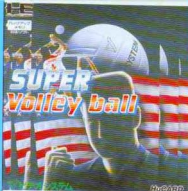
SLG

PNG

SPG

AVG

TBG



超級排球

スーパーバレーボール

NO.02 P.28~29 NO.03 P.28~29 NO.07 P.54~55

操作說明

- ① 方向鍵：接發球時的站姿、安排、移動姿勢
- ② 選擇鈕
- ③ RUN鈕
- ④ HIT鈕：儲存、攻擊
- ⑤ BLOCK鈕：封網



畫面說明



表1 P時接發球員的位置，一看就知道應得的分數。表2 P接發球員(或電腦)的多視窗畫面，用方向鍵選取決定、BLOCK取消。

阿斯克米克
電腦版中
POE少了
成平。原
成合來
成原舞
和但造
的舞

故
本
狂、個
將劇一
單召返
在
高快速
手無
解

故
本
狂、個
將劇一
單召返
在
高快速
手無
解

故
本
狂、個
將劇一
單召返
在
高快速
手無
解

故
本
狂、個
將劇一
單召返
在
高快速
手無
解

家用遊戲主機能達到如此高的規格程度實在驚爲了。畢竟遊戲公司拿手的自家作品，精神豈百分之一百。以簡單又容易的操作方式就能展開精彩的攻防作戰，遊戲系統有兩把刷子的。透過各種發球技巧、防守對計、必殺絕招，又將必在球場上高汗夾背衝中有了這部作品，即可隨時享受到高水準的排球樂趣。



- O-----專門快速扣球的人。在實際的排球比賽中就是中間位置的球員。
- O----- 戴開平的強力擊球之專門球員在此，但擔任擊球、存球和強力扣球者。
- S----- 專門托球給別人扣球者。

- 決定隊伍名稱
 - 決定隊伍顏色
 - 決定選手號碼
 - 輸入選手的名字
 - 決定選手的類型
- (SP：扣球力、RE：接球力、SV：儲存力、BL：封網力)

(隊伍的組成方式)

這款遊戲的每個球員都有自己的位置。共有3個位置。

接發球員(玩家)：畫面上只有一人，但實際上具有3種運作的接球力量。



★原始的J.P.M.隊伍，決定從選隊隊伍取得後，可決定選隊球員與用選隊號碼。

(輸入隊伍)

如果有裝天之翹的話，就可以將自己設定的遊戲儲存起來。

選擇"輸入隊伍"後，就可以叫出自己儲存的隊伍。

對戰

選擇兩個對戰隊伍，就可以對戰。

設定

可設定球的進度，比賽開始的得分、不利條件等。

- 在攻擊與將方向鍵按上，就可將球托起。
- 將托球與將方向鍵任球網的方向，向球托起，即可攻球。

發球

發球時按方向鍵就可以有各種發球方式。

- 前通 → 發平飛球
- 上 → 下方發球
- 右(2P為左) → 扣球發球 (跳起來發)
- 左(2P為右) → 下壓發球

- + [] 以高角度攻擊用的發球
- + [] 以高速度攻擊用的發球

接球

以方向鍵決定接發球員的位置，以[]接發球，選取時候

封網

以[]選時封網。



接球時	托球瞬間	攻擊時
[]	就這樣	普通攻
[] + []	就這樣	快速攻
[] + []	就這樣	跳空攻
[] + []	就這樣	自由攻
[] + []	就這樣	後空攻

托球會自動舉起，這時被按[]即可開攻擊或後方攻擊。

賽車追逐戰

パワードリフト

NO.55 P.50~56 NO.58 P.13 NO.87 P.54~65 NO.98 P.66~67

操作說明



- ①方向鍵：操縱左右及移動上下。
- ②選擇鈕：不使用。
- ③RUN鈕：遊戲的開始。
- ④II鈕：加速。

畫面說明



- ①現在的舞台
- ②表示入選的6位賽車手
- ③現在的速度
- ④使用中文檔
- ⑤自己的順位
- ⑥圈次數

POWER RIFT

パワードリフト

Asmik

NvCARD

味克 90.4.13 / ¥6900 4M

PC中新穎又經典的體感賽車遊戲「PCE化」，除了擴大、縮小、旋轉等機能，因此移植到PC的電腦版中共計26個舞台，並且以原裝比賽時從玩家的角度所攝，而在PCE中却只讓玩家從可憐的台座觀看。雖然缺點顯而易見，但優點也一樣顯而易見，反正無敵戰也不

故事概要 STORY

本遊戲集合了全美12名賽車手，他們都是賽車高手，他們即將展開一場競爭空前激烈的「賽車大賽」。

在環狀道路上，上上下下充滿了速度感，期待著與對陣強敵的競賽，目標是贏得

總冠軍！



<p>從第四格子開始比賽！全部的路線都沒有困難高的轉彎，也很少障礙物。</p>	<p>在過關要注意欄木板兩側的柱子。達到柱子的話，車子會平衡大翻轉跌倒一勞。</p>	<p>整個路線全部都由欄木構成的。右邊沒有石頭或柱子的地方，如果偏離車道，就會掉下去。</p>
<p>這個大環林立的舞台是夜間賽程。夜幕充滿了氣氛。</p>	<p>穿過沙地，進入欄木區域時有假跳躍台。跳躍之後馬上就是剎地轉彎，請特別注意。</p>	<p>全部都由石頭組成，爬波部分有3型轉彎，盡量靠內轉彎。</p>
<p>這是向兩個跳躍台的行程。在跳躍跳躍台之前，要先換到低速檔，減低速度之後再向下落。</p>	<p>欄木部分幾乎沒有障礙物，只是上上下下震盪非常厲害。</p>	<p>是長長的欄木組成。最後一面也是最難的階段。好好地利用剎車，迅速地前進吧！</p>



哈德森 90.5.25 / ¥6500 4M

和「魔鏡魔鏡」一樣橫向STEREO的軟體，由於此款BGM深具特色。這是款運動摔角技術（透過指令操作）的動作遊戲，畫面新鮮熱情，火爆十足。因為本身畫面劇情的發展情節，再加上指令方式全數為日文字符，所以您要是想來個別開打的話，那麼將會嚐到莫名其妙的被打的滋味，這部作品真的是給佛森製作的嗎？

超級摔角

マニアクプロレス明日への闘

NO.98 P.88-89

操作說明



比賽時的指令

比賽是以RPG式的指令輸入來進行的。在選擇「キック（踢）」的指令之後，從螢幕的表示出來的技之中，選擇想使用的技巧。「はなれる（離席）」指令是在威力耗盡及不想攻擊時使用的「フォール（倒下）」是只在使對手倒下時使用的指令。

- ①方向鍵：人物的移動、選擇。
- ②RUN鈕：會話的取消。
- ③B鈕：指令的取消。
- ④I鈕：標誌使用時的距離。

詢問種類的指令

「トレーニングをする」をする是在各種訓練、比賽命令。

想要遊戲中斷時，以「ロードをみる」來取得遊戲。

選擇「テクニクをぶ」ステータスをみる」的話，可以確實學習到的技巧和能好好地確認對於訓練才有的

故事概要

主角對於現實的職業摔角表演很清楚，曾經一度放棄摔角。不過當他與老憲將格鬥技職業摔角化的男子岩倉相遇後，決意與他真正表演化的日體摔角界。本於是他跟陸續出現的挑戰者戰鬥，就在通往格鬥王的道路上

STORY

，在他眼前出現了從職業摔角表演面所支配的黑暗組織。他真的打倒由黑暗組織所派出的刺客，果真能夠展現真正的格鬥技—超級摔角。



岩倉 正統的摔角選手，是世界最之實力的男人。現在退休，經營公司。



岩倉 一發以職業摔角表演跟主角交手，他的戰鬥放在職業摔角上令人驚目。是位強勁的對手。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

岩倉 多美子 五津本村 身分不明的神秘女人。因軍中與主角相遇。職業摔角好手有關係。

訓練中
好好分配
分數！

INFORMATION MENU



↑先在此畫面選擇指令。

在比賽和比賽之間，必須以訓練來鍛鍊體力。但是要選擇適當的方式，所以就要檢視技巧。等到有把握之後，才不會作無謂的訓練。

檢視技巧

檢視狀況



- ↑首先要了解這些技巧。
- ↓訓練後可使各個均衡。



訓練



↑要檢視技巧後再分配。



↑訓練後可提高分數。

遊戲的流程就是這種感覺!

這遊戲是由好幾個的舞台所組成，而展開一連串的故事。當中也可以看到視覺畫面哦!

第一幕中，主要是由岩倉訓練所起一位遠征墨西哥比賽的選手。在決定選手時，必須從3人中選出到墨西哥比賽。

平安無事地贏了2場比賽後，就可以來到墨西哥了。到了這裏，由於岩倉的介紹而能受冰空的稱許。在比賽之前，會告訴你對方選手的各種特

和藍克雷的比賽勝負之後，藍克雷就會將遠征英國比賽的權利讓給你。同時會約定比賽後，之後就再回到墨西哥。



● 這是所有的技巧!!

	技巧名	必要數值		
		ARM	LEG	BODY
踢	ローキック	0	0	0
	ハイキック	0	0	0
	後ろ足蹴り	50	5	5
	ドロップキック	5	5	7
緊	ニーキック	31	0	20
	スリーパーキック	4	0	0
	アキレス腱心	4	7	1
	足裏蹴り	42	40	40
	蹴り	11	0	41
	背中蹴り	43	37	41
	バックフェイスロップ	47	11	41
抱	クロスボディ	45	35	39
	クロスボディ	45	35	39
	クロスボディ	45	35	39
	クロスボディ	100	90	100
押	ボディプレス	4	0	0
	ボディプレス	4	3	3
	ボディプレス	7	3	4
	ボディプレス	15	10	10
	ボディプレス	18	11	11
	ボディプレス	11	5	15
	ボディプレス	16	11	18
	ボディプレス	53	58	52
	ボディプレス	80	40	72
	ボディプレス	71	68	61
ボディプレス	98	75	69	
攻撃	ボディプレス	88	31	100
	ボディプレス	100	100	100
	ボディプレス	0	0	0
	ボディプレス	5	10	3
	ボディプレス	25	4	0
	ボディプレス	23	9	0
ボディプレス	40	11	40	
ボディプレス	40	100	50	

● 這些是遊戲中的訓練清單

請在所列的這張表，相信各位應該很容易了解，而對職業揮角這而言，訓練清單上的名稱，更是想若指掌。在這麼多種類中，要仔細想清楚該走哪一個，可不要迷糊了。

	No.	訓練名	訓練數值
ARM	1	ブロッカー	7
	2	リストローラー	4
	3	スロウキック	17
	4	ケールフス	19
	5	ディフェンス	20
	6	ケールフス	25
	7	アックサイトロー	40
LEG	8	ケールフス	4
	9	ボディコンジ	12
	10	レックキック	25
	11	バックスワフト	26
	12	フロントスワフト	26
	13	フロントスワフト	26
	14	スワフト	44
BODY	15	クロウチー	2
	16	ブロッカー	0
	17	バックキック	0
	18	バックキック	13
	19	バックキック	37
	20	バックキック	37
	21	バックキック	37

打形式猛攻!

請在選擇得應技巧時，才會變成連打。在畫面中央顯示的顯示，一邊看著機械的動作一邊看著時機，以讓打。發覺對手的得意技巧也是一樣的。

「打技巧」反擊!

反擊的時候，可以選擇「カオシわざ」「ふりほどわざ」。使用那個技巧來反擊時，在選擇「カオシ」之後，再決定所要用到的技巧。

體中也能成長!

在角成長的並不是只有訓練形式。在比賽中技巧使

用成功的話，身份也能夠提高。

速度是關鍵!

使用何種技巧，在觀看機會時，用電腦以調整兩者速度來決定。速度對於訓練技巧也有影響，在身份中可以說是相當重要的。

回復威力!

威力夠時，使用移動形式而不移動來休息的話，能夠自動回復。形勢不利的話，等待威力回復也是作戰之一招。



BIT's 最佳遊戲
PC Engine
1992年

藤兵衛

那克沙特 90.1.26 / ¥6700 4M

日本江戶時代的成人式冒險遊戲，這是由許多驚心動魄的怪異事件所組合而成的推理世界。儘管畫面採用圖片式介紹，但精彩的對話，錯綜複雜的線索指引，玩也玩不膩呢！原作者在成人電腦上大受好評，由此可知，這類作品似乎較適合思考型的電玩玩家呢？想不想聽聽看這部作品別具風格的古典音樂呢？

逐電屋藤兵衛

逐電屋藤兵衛

NO.58 P.34~37 NO.67 P.36

操作說明



- ①方向鍵：選擇指令。
- ②選擇鍵：選擇形式、加速的選擇。
- ③RUN鍵：開始遊戲。
- ④B鍵：取消指令。
- ⑤L鍵：決定指令。

開始的順序



- 其1：放入磁卡帶上電源。
- 其2：標題畫面出現的話，按RUN鍵。
- 其3：顯示序幕結束後，或者顯示N鍵的話會變成選擇畫面。
- 其4：用選擇鍵選擇『はじめのシーン（宴會）』，再按RUN鍵開始。

故事概要

STORY

梅雨過後的晴朗黃昏，在深川藤兵衛的神祕家有一位客人來訪。這位看起來很友善的老人，藤兵衛叫他為「芭蕉老師」。不過老人給芭蕉老師已經死了……
「芭蕉老師」所拜託的事情是很奇妙的一課日本藝術材發

商井尻慶的女兒志津津住水戶逃亡……。到此為止跟普通的工作是一樣的，興起來的時，志津三天前失蹤去向不明。使神祕失蹤的女兒逃走戶找尋志津行跡的藤兵衛一人，不過而面所站立的是位使用奇怪技的謎人物。接著，新的神

編失蹤又……



畫面解說

●有關信息畫面

信息一直在顯示着表示時，顯示屏下方有日記圖表示。這時候按L鍵的話，就可以繼續看下的信息。

●有關指令

用方向鍵配合選擇，以L鍵決定指令。（用B鍵取消）顯示幕內一面表示指令及人名、問題等時，按十字鍵的右邊就可以看下去，按左邊他是可以看前頁。

●指令畫面

指令畫面是按L鍵就能表示。



人物畫面 信息畫面



保留的方法

過關密碼（日記指令）

「逐電屋藤兵衛」以4章構成的，在各章裏的終合會有「日記」指令的表示。過關後「日記」指令就可以寫下過關密碼，在下次開始把過關密碼輸入的話，從這個場景可以再開始遊戲。

加強記憶體

使用再過關密碼或者市場購買的加強記憶體時，在這幕中的任何地方都可以保留。而先按選擇鍵，以十字鍵來選擇想保留「記憶」的號碼（1~9），按L鍵的話就是保留完成。（選擇「停止」的話就取消）。

按關的方法 過關密碼

在選擇畫面上，使用選擇鍵來選擇「從日記開始」的指令，按RUN鍵的話就可以輸入過關密碼。過關密碼的輸入操作用十字鍵，配合選擇鍵L鍵來決定。過關密碼輸入完了的話，遊戲就開始了。

加強記憶體

用選擇鍵選擇買記憶體的「ロードでかやせ」，再按RUN鍵，選擇的記憶體「密碼」的號碼（用十字鍵選擇，以L鍵決定）遊戲就開始了。

故

討
當某大由
及「羅納
由於
這般的職
引導」的
有一
從某人那
被後人稱
事件」一
「陣
畫，因

指

替會，
（「透
那裏結
那裏與
示的殺
初人家

化妝舞會之謎

謎のマスカーレード

NO.64 P.58~59 NO.65 P.49 NO.67 P.38

操作說明



- 1 方向鍵：選擇視窗內的指令。
- 2 選擇鈕：不能用。
- 3 R UN 鈕：遊戲開始或中止時使用。
- 4 II 鈕：取消指令或選擇之項目，取消時視窗時使用。
- 5 1 鈕：決定指令或選擇項目時使用。

●遊戲的儲存與讀取



儲存：與之訪所往的一樣名稱，點符可以儲存，選擇儲存之後，即會出現問題，務必要正確地記錄下來，當然也可對應交還系統。
 ※不過，在第五卷的遊戲之中不能儲存。
 讀取：遊戲開始時選擇，上次的繼續是與史萊姆之相同（一種怪物類型）。



ICS 90.3.2 / ¥6200 3M

以驚人的個人電腦移植作品，這是發生在70年代的人事件。遊戲是神秘、詭譎的氣氛，對於喜歡讀牛角尖的AVG迷而言，這可謂是得到個個偵探遊戲。遊戲內容是在此中展開的。由於BOM 事實而不公案，案件複雜，因此具有「一種令人不安的想像」這遊戲是特定人士的專利品。

故事概要

STORY

時間在1920年代，面對東京最顯赫的一棟大樓，二樓裏有一間偵探社。

由於對當時的情勢使人陷入迷惘的解事件，因而贏得「銀座」的實名，成為名偵探社。有一樁複雜而奇怪的事件，是以前門那一個開始的。那就是以「傳說」的「傳說」這遊戲殺人

兩君後確定舉辦一場化裝舞會，這需要籌備，事實上這是被

脅迫的。」與這話的是大富豪山神家的男管家鹿野忠藏。

山神家因從事貿易而成為富豪之家，主人山神光太郎擁有莫大的財產，導致親戚或人常常爭遺產而紛爭不斷。最近這種紛爭愈演愈烈，終於出現了想到害死光太郎的人。

光太郎為了解決遺產之爭，打算聚集所有山神家的親戚，舉辦一場化裝舞會，然後在舞會上公佈遺產的繼承人。

可是，當舞會的請帖發出去之後，山神家卻收到一封威脅信：

「請取消化裝舞會。否則光太郎會沒命，他將在舞會上被殺……」然而光太郎無視於威脅，仍堅持舞會如期舉行。

結果當天，正準備發表財產繼承人的光太郎果真被殺了……

指令說明

雖然接到「立刻停止化裝舞會」的指令，但光太郎就馬上上色。這通知，在舞會中是沒用的。結果山神光太郎一命歸西了。這是第一起殺人事件，之後一連串的事件也就是發生在過山神

徹底搜查山神一族的豪華宅邸「傳說館」

一族的家中。因此整個搜查工作，也就都在過豪華的宅邸「傳說館」中進行。

下圖為1樓及2樓的位置圖，右圖是主動房的內部照片。以主人光太郎夫婦臥室中心，包括光太郎的納納，影次郎夫

婦，以及孩子們的書房，佣人全都住在過豪華宅邸中。在這些遊戲，與便不復早後的到處來回尋覓，才得以到該案的關鍵。而自在那開始時偵探打不啻門是很正常的。



1樓位置圖

- 1 偵探的房間(偵探A)
- 2 偵探的房間(偵探B)
- 3 書房
- 4 大書房
- 5 廚房
- 6 中庭
- 7 偵探事務所(偵探A)
- 8 偵探事務所(偵探B)
- 9 偵探事務所(偵探C)
- 10 偵探事務所(偵探D)
- 11 偵探事務所(偵探E)
- 12 偵探事務所(偵探F)
- 13 偵探事務所(偵探G)
- 14 偵探事務所(偵探H)
- 15 偵探事務所(偵探I)
- 16 偵探事務所(偵探J)
- 17 偵探事務所(偵探K)
- 18 偵探事務所(偵探L)
- 19 偵探事務所(偵探M)
- 20 偵探事務所(偵探N)
- 21 偵探事務所(偵探O)
- 22 偵探事務所(偵探P)
- 23 偵探事務所(偵探Q)
- 24 偵探事務所(偵探R)
- 25 偵探事務所(偵探S)
- 26 偵探事務所(偵探T)
- 27 偵探事務所(偵探U)
- 28 偵探事務所(偵探V)
- 29 偵探事務所(偵探W)
- 30 偵探事務所(偵探X)
- 31 偵探事務所(偵探Y)
- 32 偵探事務所(偵探Z)



2樓位置圖

- 1 偵探事務所(偵探A)
- 2 偵探事務所(偵探B)
- 3 偵探事務所(偵探C)
- 4 偵探事務所(偵探D)
- 5 偵探事務所(偵探E)
- 6 偵探事務所(偵探F)
- 7 偵探事務所(偵探G)
- 8 偵探事務所(偵探H)
- 9 偵探事務所(偵探I)
- 10 偵探事務所(偵探J)
- 11 偵探事務所(偵探K)
- 12 偵探事務所(偵探L)
- 13 偵探事務所(偵探M)
- 14 偵探事務所(偵探N)
- 15 偵探事務所(偵探O)
- 16 偵探事務所(偵探P)
- 17 偵探事務所(偵探Q)
- 18 偵探事務所(偵探R)
- 19 偵探事務所(偵探S)
- 20 偵探事務所(偵探T)
- 21 偵探事務所(偵探U)
- 22 偵探事務所(偵探V)
- 23 偵探事務所(偵探W)
- 24 偵探事務所(偵探X)
- 25 偵探事務所(偵探Y)
- 26 偵探事務所(偵探Z)

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?



巴克因影視 90.3.30 / ¥7200 CD

馳遍世界的偵探遊戲世界遊戲。其CDROM之類，導致有變化的構想也露地其中。在遊戲中設定有英、日會話的兩種模式，從中學生適用的英文單字注解、世界30個城市的情報遊戲到3D精緻的BGM的演出，超越了CD-ROM之外兼又勇於格鬥。這是即世界地理和探案結合最準的個人電腦探險動作型、過也展現氣味的藝術典劇巨作。

卡門聖地牙哥

カルメン・サンデイエゴを追い！世界

NO.65 P.24~25 NO.67 P.70~71

操作說明



①方向鍵：目標的移動、選擇。

②選擇鍵

③開始鍵

④F1鍵：取捨

⑤F2鍵：決定指令、信息的

⑥所在都市的名

⑦所在都市的風

⑧影像表示圖

⑨移動影像 (移

動到其他都市時

顯示。)

⑩總體的影像 (

總體的顯示。)

⑪總體的影像 (

總體的顯示。)

⑫總體的影像 (

總體的顯示。)

故事概要

STORY

星期日 上午5點

我被不快的鈴聲吵醒。“喂！起床！——最惡劣的早晨電話——我又有新的事件。”

「OK。老闆。案件嗎？」

「聽啊，請聽那聲鈴聲來電話。

像是卡門——那的人物出演了。」

「那麼，知道犯人是誰了嗎？」

「詳情不在電話說。總之趕快到事務所來！」

「OK。老闆。30分鐘內到達。」

一面放下電話，我的頭就急

張地開始回憶。2、3個月之前

，引起轟動的新聞標題卡門聖地牙哥和她的組織V.I.L.E.在5年多的時間裡盜走世界各地的財物警察估計就計……

因此，這一次案件……

這次的工作聽覺得會很辛苦

。雖然朝7點鐘趕穿好衣服，

在天尚未吐白時坐車到事務所去

。到了事務所時，老闆板著面孔

迎接我。「那麼，現在就說明有

關於搜查的進行方式。犯人隱藏

於世界的30個都市中的1個。你的

任務就是分析所獲得的情報追

蹤犯人，然後指揮逮捕犯人。據中有顯示犯人所述迷的都市也有這個都市的露家所提供的還有，或許也包括了有關於別的線索。

如果在偵探分析上得不到明瞭的爭執，就向該地地

鐵鋼資料車去查詢。相信一定

有幫助的。

趕快，給你“新手”的訓

。根據你逮捕犯人的實績，你

也能夠提昇。解案是5個。在

於案件的詳情請到露家刑部

查詢。歡迎成功。



讀過畫面出現的話，請按“F1”鍵。



Continue 一繼續

回來開始玩遊戲。

a New Game 一從新

和開始遊戲。但是，

登錄的名字會消失。

用方向鍵使“↑”上下，配合

想玩的形式時，再按1鍵。



ENGLISH：德意。

地名、星期等用英語表示。

JAPANESE：德意。

地名、星期等每日語表示。

……

用方向鍵使“↑”上下，配合

想玩的形式時，再按1鍵。



在此選擇New Game後

人要把名字登錄在露家所提

備的電腦。在登錄輸入文字

時，請按1鍵。錯誤輸入

時，請按RECOVER上的

字樣，再按1鍵。

全部輸入的話，按選擇在

a上，請按1鍵。

指令說明

移動 影像

機能：移動到其他都市用。

實行移動指令的話，就會展現如同左邊所表示出的前往地點。把游標移動到所想到達的都市名字上，然後再按I鍵。



轉到 影像

機能：從目擊者得到證實。

實行轉到指令的話，在影像表示區域上會顯示出轉到地點的3個影像。緣把游標配合於所想轉到地點的影像上，然後再按I鍵。



調製刑罰機構 影像

機能：逮捕狀的發出。

根據你所收集的情報輸入至國際刑罰機構犯罪電腦，這樣子才能發出逮捕狀，如此一來你所要逮捕的犯人就可以由警察去逮捕了。

游標置於想輸入的項目上，根據按I鍵則所表示的項目內容會發生變化。輸入結束的話，再度把游標移動到國際刑罰機構影像上，然後再按I鍵。

資料庫 影像 (只用於日語形式)

機能：30個國家的資料庫

首先是世界地圖的表示。
搜尋犯人的逃往的30個國家的都市，然後在這些都市以“*”記號表示。把游標移動到想調查的國家都市“*”記號上，然後按I鍵。
進入資料畫面時的話，選擇想搜尋的項目，然後按I鍵。
進入資料

資料會表示。
I鍵決定名單表示・項目。
I鍵表示名單結束。



字典 影像 (只用於英語形式)

機能：電製連線英日字典

輸入用鍵盤在畫面上表示。
想查的單字輸入方法有2個。
①輸入用鍵盤的話，字要一個一個輸入。
②在信息表示區域內有想查的單字時，把游標移動到這個單字上，再去按I鍵則在單字輸入區域內可得到單字

①、②情況都輸入結束的話，把游標移動到輸入用鍵盤SEARCH上，再去按I鍵。要查的單字應會表示出來。

等級 影像

機能：在信息表示區域上顯示你現在的等級。

SOUND 影像

機能：音樂、效果音響的ON/OFF。

遊戲起動之後的ON狀態。
把游標置於影像上，每按I鍵就會ON⇨OFF⇨ON⇨OFF變化。



HE

CD-ROM
PC-Engine

北斗星之女

北斗星の女

NO.64 P.14~15 NO.67 P.37



那克沙特 90.2.23 / ¥6300 CD

又是一部以殺人事件為內容的偵探推理作品。有別一般題材的是內容上的怪異氣氛和精心製作的BGM，由於係為 CD 作品，因此對於人聲、交通工具等音響能完全忠實再現。就是因為如此具有真實感，再加上大容量的多種神秘謎題，因而構成一部身臨其境的偵探扮演遊戲。請發揮推理的威力，讓案子早日真相大白。

操作說明



1. 方向鍵：指令選擇、游移
2. 選擇鍵：叫出保留畫面
3. RUN 鍵：遊戲開始
4. 1 鍵：取用
5. 1 鍵：決定指令

靈活使用各個指令 解決連續殺人事件！

使用十字鍵來選擇指令進行檢查。使用指令的方法以「調查」為基本上每個都是相同的。例如「移動」。



使用十字鍵來選擇，使用 1 鍵來決定。(取用是 1 鍵)

檢查一頁
搜查一頁
地圖一頁

配合相映的地點，用 1 鍵決定。(取用是 1 鍵)

故事概要

STORY

故事的架構是鐵路的推展，是有名的推理小說作家西村京太郎專門為此遊戲而寫的。由於本故事不以小說形式出版，所以你不能在小說中先得知真正的犯人。由於本件作品只能以 PC-Engine 之軟體的身份來享受，所以除了 PC 的推理

遊戲迷之外，如果你的父母是西村京太郎的書迷，最好你能教他們如何玩 PC-Engine。本件研發的故事另外再配上旁白、音效與類似 TV 的影像表演，遊戲的人可以親身體驗 TV 推理節目的氣氛並享受正統的神祕推理遊戲。



指令說明

移動

(例 1) 調查的基本是「事件要親自去解決」，而先要到各處去調查現場。

聽取 (聞く)

(例 2) 為了解決事件必要有許多的情報和供詞。重要的情報可不要聽漏了。

調查 (調べ)

(例 4) 調查上不允许有小的疏失。嚴格的調查是必要的。還有，要有效地使用調查記錄的檔案。

講話 (話す)

(例 3) 只是聽取是很少調查途徑之一。偶爾把自己的情報供給對手看。可以得到聽不到的情報呢!!

拿取 (取る)

(例 5) 進行搜查時可以發現證據。但是，只是發現對於搜查的解決並沒有幫助，重要的是要掌握成自己的東西。

展示 (見せる)

(例 6) 光靠發現的證據是不行的 / 把證據展示給對手看，觀察其反應也可以成為解決事件的線索。

思考 (考える)

(例 7) 有時候一個人好好思考也是重要的。可以發現想不到的線索，以及解決事件的關鍵。

報告

(例 8) 無論多麼厲害的刑警，不允許犯人行動，要以證據來解決事件。絕對不要忘記向十津川警部報告，是畫上的適切指示到事件解決也!!



〈調查記錄〉
選擇調查→記錄的話，可以調查至今份搜查的紀錄。(「記錄」是隨著搜查進門併記錄的。)
●記錄的最後★是信息結束的配裝。▼記錄出價的，後面的信息繼續出現。換按 1 鍵。還有，使用十字鍵上下操作，可以看到其他的記錄。(取用用 1 鍵)



〈使用游標去調查〉
選擇調查→選擇的地點，畫面上會有閃爍的配裝出現。想調查的地點(無)用十字鍵配合於游標上 1 鍵的點就可以調查了。



麻將刺客列傳

麻雀ウォーズ 麻將刺客列傳

NO.56 P.30~31 NO.60 P.32 NO.63 P.30~31 NO.65 P.69

操作說明



- ①方向鍵：玩家的移動、選擇移動。
②選擇鍵：遊戲中的顯示與表示。
③R/LIN鍵：畫畫補正。
④I鍵：自摸、手旗的決定。
⑤J鍵：和(白狼、奔)。
- ⑥方向鍵：玩家的移動、選擇移動。
⑦選擇鍵：遊戲中的顯示與表示。
⑧H鍵：取牌。
⑨I鍵：顯示與表示、指令的決定。
⑩J鍵：和(白狼、奔)。

指令說明

三乃成持ち、有：3萬點。無：2萬7千要開始。

フイタン一、吃、面糊或萬斯ムカ、ツモピン一和平自摸是20符二點。

沒有通吃視現時以30符一計算。計算。

カンフー一吃牌的下個牌或萬ドラ換、フリタン一在自由通吃的話、變成兩萬分減點。沒有通吃

規則時、無法消番也不會減點。

ノーテン罰符一過關時、不去換牌的話、要減點1500點。

ドボン一持有點是負數的話、在選擇負對戰時、沒有通吃規則時、遊戲只能進行到中符終了。



售價 90.2.16 / ¥5400 2M

麻將刺客列傳在遊戲史上可是大受歡迎的遊戲。雖然它具備趣味性，而無法將麻將的個性與策略忠實再現的。令人愛戴的遊戲之外，RPG模式更是一大特色。遊戲中電子池充滿水，出場的角色、事件、玩麻將就是鬥爭的行爲，而與不與則是鬥爭的行爲呢！

故事概要

在地球上的某個國家裡，有人在玩叫做「麻將」的遊戲。玩麻將的名人們擁有很高的聲望，逐漸擁有權力了。但是，麻將界「大家的遊戲」的觀念，被有名人們搶奪了名譽，逐漸消失在街巷的雀莊。然後，麻將「權力」的勢力出現了。

STORY

集結散居於全國各地的名人們「遊行」而開始展開活動。人們稱他們為「麻將將界」。大家都極爲恐懼。

……他們派出的使者叫做「麻將刺客」。

刺客們陸續地襲擊國內的雀莊，日本麻將聯合處於嚴重的恐

怖。街道上潛伏著刺客及手下的戰鬥員，也無法隨意地玩麻將了……這時候，一位年輕人(玩家)被招募到麻將聯合本部，書長交付名爲「正義雀士」的重要任務。這趟任務是切斷「麻將將界」的根源，再度回復到和平的麻將社會。

- 指令
- 1. 按「右」鍵會有指令顯示，以內則配合游標所實行的操作(1)。
 - 2. 可以跟玩家正面的人講話。
 - 3. 表示持有的道具。選擇使用。
 - 4. 表示遊戲狀態，可在綠色狀態移動。
 - 5. 進入特有的技術。選擇使用。
 - 6. 表示名人情報。
 - 7. 可以調查附近。

戰鬥

戰鬥「よま」指令的話，個人的體力會在各自位置上表示，可以追加狀態。黃有。在移動中按鍵，可以經常確認周圍的體力(HP、MP)。

移動的威力「能力」等級。種類。麻將所獲得的經驗值。種類。麻將消耗減少。變成3對赤色。

特殊技能使用的威力。變成紅色。

- *：生存所剩的錢。*—表示繼續。
- ◎健康狀態以A、B、C、感冒、酒、誘惑的關係變化。低對戰對健康狀態有影響。不好時刻就開就從不利。
- ◎玩家在「病態」時，不利對戰對戰就結束。

移動指令

- 實行「いどう」時，會以全體畫面表示出來。在進入都市建築物、地圖的都市表示從紅色變成綠色。使用移動指令就可以經常在都市移動。用方向鍵使目的都市閃亮，再按「左」來移動。
- 〔感じみつ〕提高等級適用各種技術/ヨゴ：HP回復(小)。
 - ツボ：HP回復(大)。
 - ガンコウ：健康狀態轉好。
 - ヘンソウ：回避戰鬥員。
 - キアイ：集結必要的牌Yイレカ工：手旗與山牌交換。
 - トスシ：換牌與弄弄。
 - シルシル：可看對戰者的手牌。

- ウイルス：對戰者的健康狀態變化。
- サイン：表示對戰者所等待的牌。
- エスケブ：從麻將中脫逃。
- 〔道具〕到全體畫面與選單中去カコロー：HP回復(小)。
- コングル：HP回復(大)。
- <くじ>：健康狀態變化。
- <くら>：健康狀態回復。
- マスウ：回避戰鬥員。
- けらまき：HP難以減少。
- グザイ：對戰者的判斷力低下。
- あさけ：對戰者逃脫。
- ドラゲン：可以通吃ドラ。
- てぶくろ：自摸變好。
- めぐり：對戰者的體力低下。
- 〔建築物〕將好奇心到都市去探險。
- ホテル：反應到HP、MP的數量。
- 病院：健康狀態變得好。
- サラ金：能夠借金錢。
- よまの屋：買賣各種東西。
- ＊通關中，麻「船」的機會只有1次。
- ＊乘船时一定要到麻將聯合本部，去確認通關遊戲。



KING OF CASINO

勝利資產 90.3.27 / ¥5200 2M

這類的軟體大概是無敵強力的幻想式遊戲吧？在真實世界裡又能有多少金錢讓你兼賭兼跑空？空角子老虎、撲克牌、輪盤和賽馬等，您愛怎麼揮霍就怎麼揮！由於勝利百產本身屬於音樂的製作公司，因此BGM的搭配上也一板一眼的，唯一讓人略感失望的是，遊戲內容單薄的很，是不是該再搞來點♥呢？

賭城之王

キング・オブ・カジノ

NO.84 P.82~83 NO.86 P.82

操作說明

- ①十字鍵：選擇。
- ②↑鍵：決定。
- ③↓鍵：取消。



歡迎光臨KING OF CASINO!

歡迎。你就在紙牌旅館的前面。
 在這種少遊戲的速度[MODE]
 ②幾個人玩[HOW MANY PLAYERS?]
 ③要繼續玩遊戲[NEW PLAYER CONTINUE]
 輸入名字。



故事概要

STORY

「賭城之王」是以紙牌代表5種遊戲，停留在紙牌街的旅館裡，宛如自己置身於拉斯維加斯及摩多哥的神奇遊戲。

你現在站在旅館的前面。在這裡，你必需辦理遊戲所必要的幾個手續，然後才能進到旅館的房間。在房間取得情報、休息，及享受BGM之後，就到街上散步。

街上有10多家紙牌店。你可以進入任何一家。趕快進去看看吧。紙牌規格的大小及各種招牌遊戲都是各商店的特徵。玩撲克牌？21點？空角子老虎？輪盤？都請你選。

遊戲的紙牌、美觀畫面及音樂效果使得「賭城之王」更棒！賺取1000萬是你的目標。要花幾天的時間...？祝你成功！！



畫面說明



- ① 玩家的名字
- ② 持有金額
- ③ 看過開牌局的次數
- ④ 影像

你在旅館的房間中，能夠知道持有金額。還有，根據影像可以獲得各種情報，以及休息。



前面：變成在旅館前面。在這種形式[NORMAL]、[QUIT]、[OK]於遊戲的中途也可以變更。



外出：走出旅館變成街頭畫面。



音樂：選擇這個影像的話，可以選擇遊戲中用的音樂。這時候也可以關掉音樂。喜歡的音樂字組選擇，用↑鍵決定。

關閉密碼：選擇這個影像之後，你的名字變成用十字組選擇，用↑鍵決定。畫面下有短精的橫表示，然後是可以看過開牌局的次數顯示。使用了超可以知道開牌的局面。

※這些關閉密碼在遊戲中斷時，保存中到大廳會議時要記錄起來較好。

賭博情報：可以得知各店情報的影像。在遊戲中15家一覽表，所想要的店情報使用選擇用十字組選擇，使用了起來決定。在這裡賭博要自動付10元。情報是店的賭城、大小，以及遊戲的台數。情報是貨幣表示，每數每多1元就變。

旅館為根據地開始收集資料

以原版的房間內起造新建築。在房間內可以收集各種的資料，一方面透過地圖地盤RGM。密碼可以在此解鎖。若手氣不好，可以回到房內休息一下，精神穩定下來之後再去解鎖，也可以明白一下到目的地之距離如何。這些都是簡單地只要稍為操作一試，就可以馬上知道其結果。



在休息室內，自己的成績，可以一覽，結果在休息上

賭場的大小、水準？



↑只要花\$10玩一場馬尼拉，就會告訴我們情況。但是，應注意自己能夠承受多少錢。

稍為休息一下，密碼



↑結果了，只要輸入密碼，文字再比較，就算運氣會好時，也只能保留10天而已。



街道上充滿賭場

這條街道到處充滿賭場，可以挑喜歡的方去。

有15家的賭場！



賭場共有15家，當然每家的大小、機台數及困難度，都各有不同。剛開始應好是以少量的錢去試探各家的情況，再往贏的地方下手。



↑首先決定要玩什麼？



↑然後選台、賭地開始。

開始賭博

有各式各樣的賭法等著你來玩

在賭博中，有各種賭法，如精密作戰的撲克，對手行有藏之拉皮戰，單純地依靠運氣的比

角子老虎，和莊家之對莊手牌互相勝負的輪盤，以及單純而又富有刺激性的寶樂，都可自由選擇。

以五張牌之前色來決定勝負的就是撲克。請以最大之牌，開大槓商巨額，加油吧！



↑請將要賭的牌保留下來，只所以保留一張，是為了要贏。



這是一種叫0及00的，在1至36數字當中，與莊家對莊手牌比出，請開大槓商巨額。



用兩張以上的牌，其合計數接近1點數好。最大的牌是只有黑桃A與黑桃J之牌牌21點。



轉盤的公平性的賭博，雖然有下注的複雜，遊戲中，只要用牌牌與莊家比出，則街上所看到的與不同。



↑牌A的牌數比出了，比之牌數大的牌數與A與J的牌數了。

在遊戲數字當中，請看統計的牌數，在莊家的牌數中，比之牌數大的牌數，請多開槓商巨額，若多開槓商巨額，則。



秘技篇



雙魔洞戰記

秘技：不會受傷又能打倒敵人的方法

方法：和敵人照面戰鬥時，重重給予一擊後，馬上閃到後面去蹲下做左右移動（因此敵人不會出現在畫面上），然後再照面時又是一擊，接著再離開畫面。這樣反覆幾次，就可以不受傷而把敵人打倒了。對付首領也很有效哦！

雙魔洞戰記

秘技：穿過敵人吧！

方法：看到敵人時，就快速按下方向鍵的右左右左右左……，這樣的話，就可以穿過敵人了。只要你的速度夠快，其實這是個非常簡單的技巧，所以當 HP 較低有危險時，或是遇到強勁的敵人時，都可以使用這個方法。使用得當的話，坐在敵人上頭的樣子也很好笑的。

雙魔洞戰記

秘技：另一個的劇情！能否過關

呢？

方法：和其他各關明顯不同的劇情！，有沒有興趣玩玩看呢？對於所有的劇情都過關的你來說，當然也不會放過這劇情1的。那麼就請輸入E又AHEはAウAAA R X O a A A A A H A 4 這密碼吧！敵人的配置、寶箱的位置全都不一樣哦！

雙魔洞戰記

秘技：利用秘寶“獨角獸鑰匙”攻擊敵人！

方法：能夠進入首領房間的就是“獨角獸鑰匙”，在戰鬥時，這把鑰匙也可以使敵人受傷哦！就是不可思議。

雙魔洞戰記

秘技：最強的精靈密碼

方法：現在我們就來分析雙魔洞戰記的精靈密碼！分析後發現，最強密碼毫無疑問是“た AE &&&&&&& D D K S し じ A A B け V”。

雙魔洞戰記

秘技：最後一關的密碼

方法：要想進到這款遊戲的劇情22，就必須21的劇情全都過關才行。而這最後的密碼有21個，只要輸入後就可進入劇情22了。其

密碼就是“2R3KD4GOJ9D3Y1 O664LJ”。

雙魔洞戰記

秘技：死的連續反應！首領戰鬥的輕鬆攻略法！

方法：對付厲害的首領角色時，這個技巧非常有用哦！當死之時，可以和敵人正式作戰，這時，則進入首領的房間。2P時可以把眼前的敵人打倒，而P不用做什麼，也能夠把敵人打倒。

雙魔洞戰記

秘技：利用寶箱，可以得到錢？

方法：在此教各位一個能快錢得到金錢的方法。只要將秘寶寶箱打開之後，寶箱就會消失，這時須得知檢閱密碼，RESET後，輸入密碼的資料寶箱就會出現，就可以得到錢許多錢了。

丹塵外傳

秘技：探索秘寶的絕大樂趣！

方法：尾張的西北、神戶的北沢、安芸的西南的某個特等場所調查一下，就會發現到特殊的秘寶，有木之靈藥、六道之秘藥、真毒劑。特別重要的是木之靈藥，

些寶貴的寶物，一定要記得

弁慶外傳

秘技：在雲山一口氣得到3萬點經驗值！
方法：在這戲的後半段，在エンボリ了舞空印之後，就要立刻到飛到關東地區的富士山（山頂）。（富士山被雲山圍繞，就是無法進入的）到了這裏之後，再上到富士山的山頂，此時出現金龍，不用將金龍打敗，只要得到高達3萬點的經驗值，這關山頂明明就有許多你不知道的寶物，可要小心觀察哦！

弁慶外傳

秘技：雙胞胎沙夜香？
方法：這是沙夜香分裂的密碼。輸入「ひえぬめつひりひりめのもぎめ ほみかべへおめる まはびさす えつ けい たびふりは へむせの まえいせた ねえわらい けいばな めそげはち るく ぶ ぼせひ選些密碼，你就得到2位沙夜香了。

弁慶外傳

秘技：超強組合的密碼
方法：這密碼是1位三部，3位體的密碼：「ふげぬえん ぬげご べとはびわ たこら ばへなあび びしべち ふがえべつ げひごさご へは なげつぎな せつ へ ぬけにむつ へす」。連續錯誤地輸入，就能享受快樂了。

弁慶外傳

秘技：鬼若有了4個兒子
方法：終於要公開鬼若這熱切期待的密碼了！只要輸入「めばあゆゆ えぼととび わたくしね らずらのあ まぬうずく ちぬはさが ながささび」這些密碼，就會增加4位鬼兒哦！

弁慶外傳

秘技：3款超級密碼大公開！
方法：現在所要介紹的這3款超級密碼，在你遊戲時，會增加許多樂趣哦！但是若有偷輸入錯誤，那就必須再重新開始遊戲了。

①沙灘香2人：密碼是「おへ おこぼ じなびじふ びさる えば はすしさや めみげび え ひめろのも ふじよそま へへへせものへさりみ おぼはぶが ふざそがび ふぶせまも ぼくにたば ひわ」

②三節2人：密碼是「うびむ さる ぎやがへば なめばま じ ばさあびわ つばざあき ざびあゆま までびは ぬふびざけ がにめびゆ ふのべやち びびやたれ ざびこなゆ きゆゆもい」

③超強組合：密碼是「げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ げげげげげ」

弁慶外傳

秘技：雖然催眠也可以攻擊！
方法：在戰鬥中，若是被敵人使用催眠的法術時，被催眠的人在攻擊時就不會出現指令選擇，但是在下一位同伴沒有被催眠而在

選擇指令時按B鍵取消，那麼前面被催眠的人就會出現指令，而可以選擇，如此一來也可以攻擊了。

弁慶外傳

秘技：迷宮中也可有效使用聖誕術
方法：迷宮（「弁慶」中是指地下洞窟、塔內）內的強敵非常多，所以在進入迷宮之前，要先使用「聖誕術」在聖誕飾的效果結束之前，迷宮內的怪物是不會出來的。

弁慶外傳

秘技：在海上漫步
方法：使用「渡橋」手杖「渡秘密的話，就可以使海水結凍4人份的大小，踏上冰塊上之後，若使用「靜寂之笛」，冰塊就會消失，但若是再使用「利益手杖」，海水就又會再結凍了。

弁慶外傳

秘技：無限次的拿取寶箱
方法：在禁閉的洞窟中的地下3樓或有「木之靈樂」，取得了之後回到適當的村子，將錄之記錄抄寫好了之後，先RESET再重新開始遊戲，將錄之記錄輸入而繼續遊戲，再回到禁閉的洞窟，可再得到木之靈樂，如此不斷拿取後再拿去賣掉，就可以換許多錢，趕快試試看！

弁慶外傳

秘技：聲音測試模式
方法：輸入「おこれるものも ひさしからず」的密碼，就會出現聲音測試模式，可以聽到「弁

麼外傳」的BGM和SE，共64首的歌曲。

弁慶外傳

秘技：可看到結束畫面哦！

方法：輸入「なつくさや つばものともが やめのあと」這密碼後，就會看到突然出現的結束畫面，但是卻沒有訊息，只是介紹角色而已。事實上，這是結束畫面的一部分，真正的結束畫面，還是要靠你自己去爭取。

伊蘇國Ⅱ

秘技：沒有輪寶利道具，最強？

方法：想要輕鬆過關的人，可以利用現在所要介紹的密碼，只要輸入，EXP是99999的亞特魯會出現，而且沒有任何裝備和寶物，如此可完全享受遊戲精簡的樂趣。此密碼是「あまのばさすさすどさふう ふうべべべべべべべべべべべべべべべべべべべべべべ まままま ままままままま まままま へへへ へへあ」。

伊蘇國Ⅱ

秘技：酒場內的爭鬥

方法：遊戲開始之後，到歐麻酒場去，和賣酒的男人交談。而在選擇YES、NO時，按【鈕】的話，就會說出：「開才不是你買的嗎？」這麼奇怪的話，之後就要開始一場大戰鬥了。

伊蘇國Ⅱ

秘技：擁有許多有趣的密碼，可以盡情地遊玩了！

方法：在此就為各位介紹伊蘇國中的有趣密碼，一個有2個，

只要將密碼輸入之後，就會發現奇怪的亞特魯，而且LV是61，相當的強，更具有挑戰性了！

1. 相關密碼的交換技巧，將6-12位置的文字和13-19位置的文字互換輸入後，就會出現有趣的角色。
2. 從等級61開始遊戲，輸入「むべどむぎ すざすざざくく／くけじじじじじじじじじじ ぼしししししし／しししししししししししし／しししししし／ししししししここここそる」，就可以以EXP是99999，LV是61的最強亞特魯去遊戲了。

伊蘇國Ⅱ

秘技：可以表示場所。

方法：在STATUS的表示畫面（即在遊戲中按選擇鍵後，會出現顯示窗，選擇了STATUS後按【鈕】時），按一次選擇鍵，若出現了咚的聲音，就表示秘技成功，會顯示目前是在什麼地方，如此即可以方便地確認目前的位置。只要再按一次選擇鍵就可以解釋，是一個對玩家相當便利有用的秘技呢！

伊蘇國Ⅱ

秘技：伊蘇國中相當有用的3大秘技大公開！

1. 最強的相關密碼，就是「いわざさひろまさ」選擇CONTINUE，輸入密碼「いわざさひろまさ」後，選擇「いいえ」，就會回到原主畫面，此時按方向鍵的右，會出現新的存檔檔案，可以充分地存錄遊戲哦！
2. 非常便利！快速記憶！在伊蘇國之中，可以利用存錄遊戲的

指令來方便存錄遊戲。在此為各位另一個方法，當存錄畫面出現時，隨便選擇1個檔案都可以，選好了之後，只要按【鈕】就可以了，如此能快速進行遊戲哦！

3. 也有特殊測試模式！使用上述的「いわざさひろまさ」的密碼，選擇6以後的檔案目錄之後，會出現「オプション」的文字。此時選擇這個模式的話，就可以欣賞遊戲中的BGM、SOUND以及物品裝備ITEM，此模式相當好玩哦！

伊蘇國Ⅱ

秘技：立刻就能得到許多經驗值！

方法：在伊蘇國Ⅱ之中，有個簡單的方法可以快速增加等級，如下就為各位加以介紹。首先要裝備有「火焰魔法」和「邪惡之鎧」，之後到拉斯村的吉拉寧的地下室，使用邪惡之鎧，就會出現大量敵人，不要畏懼，要打倒哦！

伊蘇國Ⅱ

秘技：這裏有羅達果實哦！

方法：恢復MP時所不可缺少的「羅達果實」，就在羅蘭曼湖裏，在神殿西方的左下中道，任何有類似鈕扣的東西，摩索羅就是羅達果實。

伊蘇國Ⅱ

秘技：開玩笑的密碼——

方法：輸入密碼「あどるくりていんばだいへんつよいけんたなああ……」的話，就可以從最高的等級開始進行遊戲，在

從不

秘技：開始遊戲方法：不限於，也可給之後這路那屋到神去找沙等讀3

秘技：方法：在地上現全滅石的復活，除房間入籠，並

秘技：人/方法：剩下嚴重而後，此時成高剛此方法敵人，

秘技：方法：位知道能幫我

拜觀出現亞特魯哦！

伊蘇國 II

秘技：不須作戰就能從等級 3 跳過。

秘法：伊蘇國中的等級提升，並不一定需要戰鬥，好好玩的話也可以累積經驗值。當遊戲關卡後，買人形菲亞的戒指，並請菲亞主人，同時將抽到的金台環掉，購買劍士的裝備，然後出沙拉，就可以 2UP，成爲 3。

世界冒險記

秘法：天空之鐘的利用方法。

秘法：首先是先尋找天空之鐘，並且使用天空之鐘的話，會出現隱藏人的樓梯，或是移動岩的樓梯，若是在迷宮中使用的，除了首飾的房間和大衛華的洞口外，其他的門扉都會打開，並且出現隱藏的樓梯。

世界冒險記

秘法：將強的敵人變成弱小的敵人。

秘法：將畫面中的敵人打倒，只好看強的敵人，接著離開，使畫面變小，再轉回到原來的畫面，此時只剩下剩下的強敵，就會變成弱才被打倒的弱小敵人。以辦法，就不再害怕強敵大的敵人，也不用擔心損失太多生命。

世界冒險記

秘法：使用密碼來恢復體力。

秘法：在最初的睡眠中，有好幾位知道密碼的老婆婆，但是卻不讓我們恢復生命，這點實在非

常難聽，不過好好想辦法的話，應該還是可以恢復生命的。

首先在聽了密碼後，會問你是否要繼續遊戲？你就回答 YES，接著在標題畫面上選擇 CONTINUE，按下 RUN 鍵後再開始遊戲。這時生命測量器上的語言表示你完全恢復了。

世界冒險記

秘法：有 40 個炸彈？！

方法：輸入了「くされくさくさびよほあこまめえあへたげこまむに」這密碼後，就可從海都過關的地方開始，但是這樣是不足以形成過關的，事實上這款遊戲，還擁有 40 個炸彈哦！

世界冒險記

秘法：可持有 40 個炸彈，好像轟炸大隊一樣！

方法：將密碼「つゆとりまめこおせじゆかあふてりつねすねおあん」輸入之後，就可以立刻擁有 40 個炸彈，但若是買了或換了炸彈，會回復爲 8 個炸彈。

世界冒險記

秘法：用最強的劍和鎧甲，輕輕進行遊戲！

方法：輸入「すつよたがひつゆめつれくけもりみだらやねねに」這密碼，就可以在持有最強的劍和鎧甲，以及在地下、海、空遊擊的狀態下開始遊戲，因爲是最強的劍，所以可以順利前進。

世界冒險記

秘法：利用密碼婆婆，使體力完全恢復。

方法：密碼婆婆不會讓你恢復體力，但是聽到密碼後再重新開始，並且加以按鍵，就可以完全恢復體力了。

冒險少年

秘法：特別的測試模式已出現。

方法：各位玩家有緣了，因爲已經發現了「冒險少年」的 DEBU 模式。在標題畫面時，按方向鍵的上、↓、←、→ 選擇鍵，4 個鍵都按住不放之後，再按 RUN 鍵，如此就會進入特別測試模式，可以聽到遊戲之中的音樂和看到卡通情節動畫，真好。而其實本秘技在遊戲過關之後也是會介紹出來，所以趁早過關的人，就可以早早享受到此令人興奮的秘技。

冒險少年

秘法：西村知美經營的小玩具店位置也在畫面上加以介紹，可是聲音哦。

方法：在標題畫面時，按 ↑、↓ 鍵不放之後，再按 RUN 鍵，如此一來在畫面上就會出現「TOMOROSE」，也就是西村知美的小玩具店的位置圖，有機會各位不妨去看一看。

尼克羅斯要塞

秘法：可以測試音樂以及卡通動畫。

方法：在遊戲過關之後，在酒吧的詩人處可以再得到一個按鍵密碼。「みえおそと とつすねるつづ めきにへ」，而選擇輸入密碼的模式將此密碼輸入之後，就可以測試遊戲之中的音樂以及卡通動畫、音樂曲目由 0~3，也包括了效果音，而卡通動畫由 0~851，若是在 852 以上

·會出現寶物的畫面，此點要特別的小心才行。

尼克羅斯要塞

秘技：可以一直地取得寶箱的寶物。

方法：在洞窟或者塔內有寶箱，可以取得寶物，然後回到城隍或村子的酒吧內取得機關密碼「さいかいのうた」，然後 RESET，再將密碼輸入繼續遊戲，如此再到剛才取得寶物的地方，就可以再一次的得到，但是若是寶箱中的東西是武器或防具，就沒有辦法再一次的得到了，要留意。



PC 原人

秘技：在舞台 1-3 發現 2 個 IUP

方法：這起新作軟體「PC 原人」，有好幾個隱藏秘寶，首先是在檯格的盡頭，有一個 IUP；另外一個是在 1-3 的結束處，往右上角的茂密地方跳躍，也可以發現 IUP。

PC 原人

秘技：在出發地點就有 IUP 的花朵！

方法：在第一個舞台的 3 出發木牌附近，只要用鎗一直掃地，就會出現好看的花朵，此時要跳至最高點再從花上面踏去，就會出現 IUP 的秘寶。

PC 原人

秘技：放心大胆進去，就可到天花板去！

方法：雖然大恐龍的嘴巴強得好好可怕，但你不要害怕，大胆進入牠的口中吧！在畫面轉換前，連按且鈕不放，再持續按方向的左，這樣在畫面轉換時，PC 原人就可以到達天花板了。

PC 原人

秘技：迴旋攻擊！

方法：發現了新 PC 原人的必殺技了！那就是迴旋攻擊！其方法是在跳躍中，只要連續按且鈕就行了。這高速迴轉的原人，可把敵人整慘了！

小叮噠

秘技：大家都是小叮噠

方法：不論是敵人、自己、你、我，大家都可以變成小叮噠囉！只要輸入「小叮鈴正面、反面、小叮噠反面、正面」的機關密碼，然後再選擇「ふっつ」或「やさしい」，就可開始遊戲了。

小叮噠

秘技：輸入相反的密碼

方法：やさしい模式（簡單模式）和ふっつ模式（普通模式）遊戲結束之後，這時就會出現機關密碼畫面，只要輸入機關密碼，再按 RUN 鈕即可。這個密碼和剛才的不同，必須反過來輸（小叮噠和小叮鈴的機關圖像完全對調即可），就可進入むずかしい模式（困難模式）。利用這個話，むずかしい模式的密碼就可輕易記住了。

如此一來，小叮噠的所有舞台，都可以輕鬆愉快玩了。

小叮噠

秘技：挖洞手套

方法：挖洞手套的出現方法，是一直不斷地挖掘，只要肯耐強而有力的挖洞手套，就可以挖開 16 個洞，威力非常的大，而且只要擁有此寶物，就不用再害怕很多的敵人了。但是特別小心，不要被敵人打中，受掉掉了自己所挖的洞裏，那秘密的功効就消失了，可要留意。

小叮噠

秘技：隱藏角色在此大公開

方法：Hu 磁卡——在每一個關卡，每一個關數，只要敲碎 2 個挖洞，封閉洞穴至 256 個之後，就會出現 Hu 磁卡，若是敲了之後，就可以得到 10000，因為會出現很多次，所以對高分也不錯。

哈德森毒蜂——在每一個關卡，每一個關數，只要不打破任何一個敵人（轉到洞裏沒關係，只要能把他理起來），將全部的銅錢拿到後，就會出現哈德森毒蜂，只要一出現，就可以對 20000 分。

小叮噠妹妹——在每一個關卡，每一個關數都可以，只要打 64 個敵人，也就是出現 64 個敵，小叮噠妹妹就會出現，到了之後，就可以 IUP。在遊戲都這麼做的話，就可以增加敵人囉！

快速鞋——在玩的時候，只對表示的地方挖洞，就可以挖「快速鞋」。得到這寶物後，小叮噠的移動速度就會增加，在有時因為速度大增而過來求，在有了快速鞋後，不論是遊戲或是躲避敵人，都可發揮的實力，也就不再擔心能力的

速度了

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

秘技：

小叮噠

技：在失落的河川中也可復活

技：當被敵人攻擊，或是自殺、並喪失頭，這時下一個小叮噠出現，在他閃爍時，敵人當然不必說了，就連掉下去的怪物也不用害怕哦！

小叮噠

技：撞掉相同的敵人，分數會隨次數增加哦！

技：撞掉一個敵人可以得到加分，若是持續撞掉相同的敵人，分數就是 400 分→800 分→1600 分→3200 分，是倍數增加。若是撞到不同的敵人，就會翻到 400 分，這點要多注意

小叮噠

技：普通模式中也不會掉到洞裏

技：在普通模式以上的等級中都會掉入自己所挖的洞穴裏，好像是“自掘墳墓”般。當要在動搖洞時，向著洞的方向走去，然後馬上在轉角處按方向鍵，這樣就不會掉到洞裏去了。這個技巧對你很有利，要記得！

神奇男孩 III

技：從開頭開始接觸

技：在遊戲結束之後，按左、下、上、選擇鍵，左的話就從過關的那一關開始進行遊戲，想向高難度挑戰的人，不妨試試看。

神奇男孩 III

秘技：快點累計獎金吧！

方法：射擊那一群過關之後，就可以得到獎金，就在這時持續按下 RUN 鍵的話，累計獎金的時間，會比平常快得多，是非常有用的技巧。

神奇男孩 III

秘技：有無限的接觸次數哦！

方法：通常遊戲的接觸次數使用完了之後，也就無法過關了，但如果沒有接觸次數的困擾，可以無限次接觸的話，那可真是玩家的福音。在遊戲結束後，輸入名字「66K」，這樣的話，下次玩的時候，就可以有無限的接觸次數了！

戰鬥神龍

秘技：增加生命測定量

方法：在遊戲中取得提升生命的 P 的話，就可以接觸了。如此一來，生命測定量就會提高，反覆幾次之後，從第一關開始的生命就可以滿檔了！

武田信玄

秘技：輸入指令再重新開始

方法：在武田信玄被打倒的瞬間，連清並記得技巧的話，就可以再次回到標題畫面。但若是直接被打倒，就算你輸入指令很多次，也有可能他就不會動了。

武田信玄

秘技：山本勘介對你說話了！

方法：按 I 鍵連射之後，遊戲就開始了。和 START 同時跳起來消失的話，就表示成功。連續按 I 鍵時，山本勘介就會對你說話

武田信玄

秘技：超級變形信玄登場！

方法：這回是搞小怪的“SD 信玄”登場了！信玄如果不幸被打倒了，馬上按暫停輸入指令，指令是按方向鍵的左下 20 次，這樣就會出現和諸信正面對決的 SD 信玄！

獸王記

秘技：打開 CD-ROM，放入「獸王記」的 CD-ROM 軟體，這樣就可出現「獸王記」的雙音測試模式了。

獸王記

秘技：奇怪的聲音！

方法：不論是哪關的首領，在出現魔陣（首領變身前的樣子）時，同時按下 RUN 鍵連打，選擇首領的 BGM，就會變得很有趣了。以這個 BGM 和首領對戰時，緊張感會不斷浮現出來哦！

獸王記

秘技：聲音消失了！

方法：這是只有在 CD-ROM 版才使用的技巧。當過關時，出現下一關之前，會從地面的洞穴中跳出主角來。在這洞穴封閉以前，遊戲的聲音就會消失了。

獸王記

秘技：第一關首領的攻略法

方法：第一關的首領巴士出現時，就以閃電攻擊，在畫面內作左右的交互移動。只要以閃電攻擊首領，就可以輕鬆過關了。

獸王記

秘技：可以 1 個人操作 2 個

人！

方法：首先要使用搖桿擴充器開始 2 個人玩，之後將另 2 個人玩的那個控制器擺在一旁，以 1 人玩的就行了。如此一來，1 個就可以操作 2 個人了。因為有 2 個人，所以攻擊威力也增加為 2 倍，就算是非常有名的第 1 關首領，只要一半的時間就可以打倒了。

獸王記

秘技：首領無法變身

方法：身為首領的魔神，在出現時是以人的姿態展現。但是玩家若變成獸人的話，就會現出他醜陋的真面目。現在有個技巧，就是當變成獸人時，可以不要首領現出他的真面目。不論哪個都可以，當遊戲進行到中途時，不要打倒所有嘍囉，留下一個後，就往首領的地方去。因為只要在畫面上有個嘍囉角色，首領就無法變身了。

武裝勇士

秘技：什麼是重大的秘密情報？

方法：在遊戲過關之後，會出現結束畫面，在不久後的聲音會話中，教你一個重大的秘密情報，只要輸入了秘密指令，就會出現特殊的測試模式，而以「I」鈕來加以選擇、控制，也可知道有聲音測試和其他的特別測試，各位可得好好使用，這可是日本通訊雜誌的招牌秘技呢！

指令的輸入方法是在標題畫面上按住選擇鈕不放後，按「I」、「I」、「上」、「下」，以此順序輸入後放開選擇鈕而按 RUN 鈕即可。

忍

秘技：「忍」的 2 大秘技！

方法：在忍的軟體之中，擁有 2 大秘技。在此為各位介紹。一個是可以欣賞到遊戲中的 BGM，共有 8 首，也就是音樂測試模式。另一個是首領以外都可以到達的關數選擇模式，選好了之後再按 RUN 鈕即可，以此秘技就可以輕鬆到達最後舞台，只要打倒首領，就能看到動人的畫面了。

1. 音樂測試模式 在標題畫面時，按住選擇鈕不放，此時畫面只有左側會閃亮。這就是聲音測試模式，以方向鍵來選擇，「I」鈕來決定。
2. 關數選擇模式 在標題畫面按了 RUN 鈕後會出現「テロリストを退え！」此文字出現時要按著選擇鈕不放，若是成功了，畫面會一直變暗，此時選擇鈕依然按住不放。「II」鈕是選擇 MISSION，「I」鈕是 AREA 的指定。（如「II」鈕 2 次，「I」鈕 2 次即代表 3-3 關；而「II」鈕 3 次，「I」鈕 3 次是 4-4 關，即是最終舞台。

忍

秘技：發現了機關的方法

方法：在遊戲結束後出現「GAME OVER」的畫面時，連續按了鈕或「II」鈕，就可以從遊戲結束的那個畫面來繼續進行遊戲，共可以如此連續 5 次呢！

忍

秘技：好好利用大膽吧！

方法：打倒第 2 關首領的蓮花擊後，在攻擊大膽野郎的下巴下方，然後站起來，就會出現姆沙西了。

忍

秘技：以「I」鈕使用忍術！
方法：在標題畫面上按住選擇鈕放再按 RUN 鈕，接著就開始遊戲，這時按選擇鈕才能使用忍術，同時按「I」鈕也可用了！操作變得簡單了。

忍

秘技：可得到 25000 分啊！

方法：難度非常高的此遊戲，以抱著必死的決心，絕不使用刀劍，看能否過關。如果成功的話，在舞台終了時，就可得到 2 萬分哦！同時如果連「II」也不使用，就可以得到 2 萬 5 千分，這可是相當驚人的數目。使用這技巧，就能拉開和朋友的分數差異了。

虎之道

秘技：在第一面就可以有 9 個人數。

方法：在第一面的終點之前，不要進入，要一直地打倒敵人以獲得分數。在此也可以得到 1 個 IUP，一直打倒 TIME OVER，如此一來人數不會減少！若得到 IUP，而剛才得到的分數一直地累積，到某一程度也會加 1 人，所以使用此方法，在每一面時，已經有 9 個剩餘人數。

虎之道

秘技：特殊編輯的模式已經出現了。

方法：首先在多人用連續按 2 個位直接上搖桿，然後再向向題的上和「I」鈕同時按下，此一來就會出現特殊編輯模式，可以選擇關數、生命力、武器、

力、玩等，可

秘技：戲。

方法：在本舞上角和買物，買全部已多了就可以的數目。

秘技：3 中。

方法：上方去然後向右時就要立久之後，停在岩壁木頭就可

秘技：利吧！

方法：在隱藏著跳往下一關會有出現一直用門扉，可在 1-4 左下方，門扉出現的斜面上，一進入，加速。

、反常數目、音樂、效果音……
可以自由的設定。

虎之道

秘技：使用無限 IUP 來進行遊

法：首先，要先到舞台 3-1，
在舞台之中，是個瀑布，在左
邊和右下角都有 1 個 IUP 的
物，所以算一算是 2UP，只
是取得之後，再自發，如此
就多了 1 人，只要一直地重複
可以無限地增加人數，而玩家
項目最大是可以增加為 9 人

虎之道

秘：主角竟然可以進入岩壁之

法：首先在舞台 3-1，要到左
邊去，也就是 IUP 的所在，
跳向右邊輕跳而跳下瀑布，此
時要立刻地一直按往左方，不
之後，就會發現主角已進入並
地岩壁之中，只要看準移動的
地點可以跳出來了哦。

紐西蘭故事

秘：利用跳關的門扉一直過關

法：在遊戲之中有一些地方都
有著跳關的門扉，可以立刻地
下一關前進，在 1-1 中，有
梯出現的位置上方處，只要
用弓箭射擊，就會出現跳關
扉，可以立刻地到達 1-4 關
在 1-4 之中，首領所在地的
地方，一直用弓箭射擊，也有
梯出現，可到達 2-4，在 2-4
的上面用弓箭射擊也有門扉
一進入可以立刻到達 3-1 關
前進。

鬼屋歷險記

秘技：關數選擇與音樂測試的模

方法：在此就為各位介紹一個好
秘技，在標題畫面的時候，按 1
次 RUN 鈕、3 次選擇鈕之後，
再按住方向鈕的左邊不放，再按
RUN 鈕就可以了，會出現 STAGE
SELECT 關數選擇模式，
以十字鈕左右加以選擇，而按選
擇鈕就進入了 SOUND TEST
模式，可以測試音樂哦。

鬼屋歷險記

秘技：困難模式 HARD

方法：若是將本軟體完全過關
的人，就可以使用本秘技，也就
是困難 HARD 的模式，敵人的
生命力都增加為 2 倍，方法就
是在標題畫面時，除了 RUN 鈕
之外，只要按住其他的按鈕一會
兒，在畫面上就會出現 HARD
，也就是可進行困難模式的遊戲

鬼屋歷險記

秘技：在第 2 關首領的安全地

方法：在第 2 關的首領變畫怪
，在此之前會有小刀，椅子向里
克攻擊，此時只要立刻地移到畫
面的最右邊，然後在此向上、向
下地向敵人攻擊就可以將敵人一
一打倒，但時間要配合好才行
，同時也必須要跳躍攻擊哦。

鬼屋歷險記

秘技：在最後舞台大首領的地方
，可以使里克一直地作戰下去也
沒問題。

方法：在第 7 舞台，也就是最

後的一關，在此有本軟體最後的
大首領，在此就必須要利用它，
在將大首領打倒的同時，里克本
身也要死亡，等於說同時於處，
這樣子一來在另一個里克出現時
，因為打倒了大首領得到 10 萬
分，所以生命力也會加以調整，
而人數也會增加，所以利用此方
法就可以反覆地一直增加人數而
一直遊戲。

鬼屋歷險記

秘技：里克在遊戲之中或為不死

身。
方法：在遊戲之中，若是里克的
生命力快要沒有了，就要趕快地
設法到達右側的門口，若是在生
命力為 0 時進入了門內，那里
克也就不會死亡，而可以再繼續
地將遊戲進行下去了哦。

源平討魔傳

秘技：使用秘技，使關數選擇及
聲音測試……等測試的項目都會出
現哦。

方法：在輸入了電源之後，按一
次 RUN 鈕，使固定的標題畫面
出現，然後再輸入下列的指令。
按方向鈕的上、右、下、左、I
鈕、II 鈕，以此順序輸入了之後
，若是輸入成功的話，在畫面上
就會出現特殊模式，以方向鈕的
上下來加以選擇項目，左右是選
擇項目內所需要的數值或文字，
決定好了之後按 RUN 鈕就可以
了。而項目一共有 5 種，なん
いど是難易度，通常呈「くなん
のみち」，而較簡單的是「あ
いのみち」，而最難的是「いば
らのみち」。いのちは生命值，
可以設定為 4~7，普通是 5，
都可以自由地設定。くにはら
び是關數選擇，在此可以選擇遊戲

之中的所有國家，而最後一國就是「五一 鎌倉」，相當地困難。おんがく是音樂，以方向鍵左、右來選擇，按 I 鍵是欣賞，II 鍵是停止。而こえ是合成音，操作方法也和おんがく一樣，有了這一些方便地指令，一定會更增加本軟體的特性和趣味，何不立刻試一試？！

追踪 H.Q.

秘技：真正的結局與隱藏的舞台。

方法：在遊戲之中將 STAGES 過關了之後，若是全部的得分在 500 萬分以上，就能夠進入 EXTRA STAGE 特別舞台！在此有最後的大首領，要和其展開對決，若是將最後的大首領逮捕了，也就能夠看到遊戲中的真正結束畫面，好好加油！

追踪 H.Q.

秘技：發現了謎樣般的通訊信號哦！

方法：在遊戲開始了之後，在任何地方都可以，按 RUN 鍵來暫停，然後等了大約 12 分鐘，此時在電視上會出現嘩嘩的聲音，好像是謎一樣的信號，難道是南冠所送出來的信號？…

追踪 H.Q.

秘技：利用油門和剎車產生慢動作？！

方法：在本軟體之中，有一個相當特別的方法可以產生慢動作的效果。在開始遊戲的時候，將雙選擇移到 LOW 的位置，而 I 鍵、II 鍵要同時按住，那麼在畫面上就會看到一邊加速一邊剎車，而一格一格地移動，就好像是慢

動作的感覺一樣，相當地新鮮。

追踪 H.Q.

秘技：在本軟體中有音樂測試模式。

方法：在標題畫面時等差不多 2 秒，有咚的一聲出現時，就可以開始輸入下列的指令，按方向鍵的左、右、I、II、下、選擇鈕、上、選擇鈕，以此順序輸入了之後，在螢幕的最下方會出現數目字，以十字鍵來選擇音樂效果音的號碼，按 I 鍵開始欣賞。

追踪 H.Q.

秘技：再也不用擔心恐怖的分叉路。

方法：在追捕犯人的途中，在 1-4 關都有分叉道路，而且在畫面上也有箭頭會指示是左是右，也不會迷失方向。但是在第 5 關問題就來了，沒有出現指示箭頭，所以時常會迷失，有一個方法可以解決，只要在一開始南冠傳來聯絡時注意畫面左上角 CHANNEL 的數值，若數目字的十位數是奇數，在分叉道要向右，十位數是偶數，那就該向左，明白了吧！

追踪 H.Q.

秘技：利用 2 個指令就可以安全確實地緊急逮捕各個舞台的首領，真好。

方法：若是你一直未能看到真正的結束畫面，利用本方法你就不會再遺憾了。在標題畫面時，有咚的一聲出現，就按方向鍵的右、I 鍵、左、II 鍵、上、選擇鈕、下、選擇鈕，以此順序輸入了之後，就開始遊戲，然後在遊戲之中，按方向鍵的右上方、I 鍵

、II 鍵不放之後，再按選擇鈕，就可以立刻地看到犯人的車子加以逮捕，是一個非常好用的秘技，試試看！

奇奇怪界

秘技：寶物永遠都不會消失呢。
方法：在遊戲之中，若是 GAME OVER 了之後，那麼得到的寶物就會消失不見，只要重新開始由第一關再戰戰，但在開始遊戲之前的標題畫面，只要按住方向鍵的上方不放之時候，按 RUN 鍵，如此一來所得的東西依然會存在哦。

奇奇怪界

秘技：可以使小夜的人數成倍的人。

方法：在遊戲開始時，小夜的人數是 3 人，而想要利用此關來完全地過關恐怕有點困難，在此有一個方法，可以使小夜的人數增加成爲 9 人，但有一是要注意，在這 9 人使用完了之後，再接關繼續下去玩，會變爲人數只有 3 人，成爲正常狀態，所以這一點要注意。方法就是在標題畫面時，按住了 I 鍵，再按上、左、下、右、上、右、下、左，以此順序輸入之後，再放開 I 鍵，然後按住選擇鈕不放之後，再按 10 次 II 鍵就可以了，以如此多的人數快哉無比囉！

奇奇怪界

秘技：在第 2 關首領處的安全地帶。

方法：在第 2 關的首領，是電王，會使用雷電來攻擊小夜，此時有一個安全的方法，只要進入了首領所在，立刻就移動到

上角，然後向內攻擊就可以了。
看安全的地帶在此。

魔動王

秘技：找出了所隱藏的雷射機能
方法：在標題畫面的時候，按方向鍵的上、上、下、下、左、右、左、右、II 鍵、I 鍵，以此順序輸入之後，就可以開始遊戲了。此時在畫面上會出現「TURBO SHOT ACTIVE」的文字，在遊戲之中，魔動空王的武器就可以一直地連續發射，沒有彈數限制也沒有任何關係。

魔動王

秘技：擁有許多的 IUP 秘密寶物。
方法：在舞台 1，一共可以得到 15 個 IUP 的秘密寶物，首先抓一個石階時，換為魔動空王，一直向上飛去，就可以得到 IUP 寶物。另外在左方的斷崖左空中的石塊上也可以得到 IUP 寶物，最後是在下層的左上角也可以得到 IUP 寶物，在其他各關也都有 IUP 的寶物，儘量吧。

魔動王

秘技：發現了關數的選擇以及能進行展示遊玩資料的模式，令人興奮！

方法：本軟體是 PC-SG 的第 2 個專用軟體，而在本軟體之中也隱藏了精彩的秘技，以下就為各位介紹。首先是關數選擇的秘技，就是在標題畫面的時候，正當畫面中央的文字正在彎曲扭動時，按方向鍵的下方 4 次，而後回到標題畫面上的「魔動王」三

個字閃亮而「▶」記號出現時，就按方向鍵的上、左、下、右、RUN 鍵，以此順序輸入之後，就可以進入關數選擇畫面。而另一個秘技就是展示遊玩資料模式，在標題畫面中央的文字彎曲扭動時，按 I 鍵、II 鍵，以此順序輸入之後，在標題畫面上的「魔動王」三個字閃亮而「▶」記號出現時，按 II 鍵、II 鍵、I 鍵、RUN 鍵，以此順序輸入之後，就可以了，在此模式之中可以由自己所喜好的關數的中途來開始遊戲，真是棒呀！



歐坦大作戰

秘技：在當地接關！
方法：我們這回所要介紹的接關，是在 1P 時的情況。當最後的 1 機也失敗時，在「GAME OVER」的畫面出來前趕緊輸入指令。方法是按住 I 鍵不放，再按 RUN 鍵。這樣就不用回到那關的過關頭，會在當地復活。

歐坦大作戰

秘技：夢幻的香奈小姐在 2P 模式中出現了！
方法：1P 專用的「かなちゃん（香奈小姐）」模式，也在 2P 模式中出現了。2P 時出現的不是「おゆきちゃん（美雪小姐）」，而是可愛的珍。在接關時，按下 II 操作器的 PUN 鍵就行了。

歐坦大作戰

秘技：可以加入混戰之中
方法：按光機短接 2 個操縱器，由 1 個人先開始用。在遊戲中，選擇任何一個操縱器上的 PUN 鍵按下。這時再由另一位玩家加入來幫忙。

機甲戰士

秘技：有趣的增加分數法
方法：變成無敵模式在玩時，每擋住 1 發敵人的子彈（雷射彈不行），就可增加 10 分。使用這技巧，就可輕鬆地增加分數。

機甲戰士

秘技：多機身的裝備。
方法：多機身的秘寶，通常最多只能裝備 2 個，不過有時候也可以裝備很多個。
首先選擇關數，在第 83 關玩遊戲，不久之後，就會裝備上多機身，最多可裝備到 15 個。

新絕對合體

秘技：以前的秘技也可以使用！
方法：CD ROM 版的新絕對合體合體，和 Hu 磁卡版的遊戲一樣，秘技都可以使用，但是其中的「穿牆秘技」，現只能在 STANDARD 模式中使用，要特別留意。現在我們來為各位介紹 3 種秘技的使用。
A. 黑白畫面模式：在標題畫面按方向鍵的上和 I、II 鍵不放之後，再按 PUN 鍵。
B. 分格移動模式：在標題畫面上按方向鍵的上和 I、II 鍵不放之後，再按 PUN 鍵來進行遊戲。如此一來，畫面就會變成一格一格的來移動了。
C. 第 2 控制器暫停：在遊戲中要

插入第 2 個控制器，然後按 I、II 鈕，就會變成暫停狀態，但只要一使用連續發射的裝置，也會有分格畫面的感覺。

而以上所提的標題畫面，是 STANDAROD 的畫面。這一點也要注意！

新絕對合體

秘技：自視失敗處是安全地帶
方法：「新絕對合體」的第 4 關首領，布利達尼歐，是個厲害角色，不過這裏也有能夠輕鬆打倒他的方法哦！首先讓布利達尼歐打敗自機 1 次，在下 1 個自機出現後不要移動，便在原位攻擊，就能夠打敗首領了。

希利大冒險

秘技：在此公開遊戲中的 3 大方法：1. 相當令人困惑的“能源極密”在生命力（即 ENERGY）全滿的狀態下，若是買了 \$300 的能源恢復秘寶，會恢復 3 格的能源，但在畫面上並沒有表現出來。若買了 \$500 的能源最大恢復秘寶，會恢復 10 格生命力，但並不是額外增加，所以不要買較好哦！

2. 過關後還有第 2 循環，在開始遊戲後，選擇 NORMAL 模式過關了之後，就會進入第 2 循環的模式，敵人都相當有威力，所以玩過第 1 循環的人，不妨揀下去玩玩看！

3. 也有聲音測試模式在現在的遊戲軟體中，差不多都擁有聲音測試的模式，當然在「希利大冒險」中也不例外。在標題畫面出現時，按 II、I、I、II、選擇鈕，以此順序來輸入就可以進入聲音測試模式了，能聽到 15 首的 BGM，也有特殊效果音。

希利大冒險

秘技：接關次數增加
方法：通常的接關次數只有 2 次，但是這款遊戲可讓你提高到 99 次哦！方法是在標題畫面上，順序按下 I、II、II、I、選擇鈕，這樣就會出現接關次數顯示畫面，然後按下 I 鈕，接關次數就會增加，最高可達 99 次。如此一來，要想看到結束畫面，就是輕而易舉的事了。

希利大冒險

秘技：攻擊全希利增加獎金！
方法：平常不輕易出現的現金運輪畫昇機，全希利，是在特定的場所之外不出現的獎金角色，但是若出現和怪一同出來的奇奇利，不久後就會在那裏現出全希利，要集中砲火攻擊，可不要讓它消失了。

異形鐵人

秘技：發現了特殊設定、黑白、聲音測試 3 大模式！

方法：在「異形鐵人」中，擁有 3 種秘寶，只要在標題畫面出現時，輸入 3 種不同的指令，就能夠享受 3 種模式的樂趣。

1. 特殊設定模式：按住方向鈕的左和 I 鈕不放之後，再按選擇鈕即可。此模式可以設定遊戲的難易度、自機的數目，若是選擇 EASY 模式和增加自機數目，那麼要過關就不再是件難事了。

2. 黑白畫面模式：在特殊設定模式上，輸入 GAME LEVEL → HARD、PLAYER → 3，以此設定後再按 I 鈕 46 次，II 鈕 96 次，就可以從快速存盤的地方開始遊戲了。

3. 聲音測試模式：按方向鈕的左和 I、II 鈕不放之後，再按選擇

鈕，就可以聽到遊戲中的音樂以及效果音。以方向鈕的上下來選擇，I 鈕來決定（共 48 首），按 PUN 鈕就會回到標題畫面。

異形鐵人

秘技：在首領處有 1UP！
方法：在舞台 5-4，要和復活機械怪獸戰鬥再開作戰。在此舞台的左上方有一個 1UP 的怪獸隱藏著，在飛機型態時要在左上方的隱匿處連續射擊，而在機器人型態時，要以誘爆飛彈加以攻擊使其出現。只要得到的話，就可以 1UP 了。

異形鐵人

秘技：另 1 個 1UP 在此出現！
方法：在點數計算中是不算 1UP 的，這「異形鐵人」的珍貴重寶、延長。將可在 3 畫面中找到哦！不斷攻擊出現在 3 面中段像岩石般的傢伙的敵人，延長就會出現。拿取之後，異形鐵人的庫存當然會 1UP，真好！

異形鐵人

秘技：在舞台 1-2 有無限的 1UP！

方法：首先在空中以戰鬥機型態飛行，得牛角怪出現時，以武器一直攻擊嘴巴，不久就會有 1UP。將 1UP 取得回收，自機再自爆，此時就可以再為自機準備了。然後再取得 1UP，自機自爆，一直重複就可得到無限 1UP。

異形鐵人

秘技：有 2 個安全帶。
方法：難度頗高的異形鐵人，有不少地方難避過關，只要看到

可以安全通過了。

在第 2 關開始時，自機往右移動，而在後面出現的岩石位於右方的位置，則是安全。而在第 5 關時，背景上第 2 條線和自機配合的話，往右邊移動就 OK 了！

異形鐵人

註：BGM 的美妙曲子悅耳動

註：往 1-1 結束的區域，可往地平線的地方吧！這時在上方的斜格軸開始之前，先到畫面上方的位置，是個技巧。然在地平線的上下移動，就可以玩 1-1 和 1-2 的曲子。

異形鐵人

註：將紅色怪蟲打倒後接著出

註：第 1 關的首領怪蟲機器體內有寄生蟲：紅色怪蟲，總會向你攻擊，此時不要管首領，只要專心地攻擊紅色怪蟲，打幾次之後，會出現有趣的現象！

突擊血狼

註：也有無尾扇

註：這回我們要為各位介紹在途中出現的無尾扇。當捉到無尾扇的話，檢查就可以裝備完全無損體力恢復，是非常有利顏色。無尾扇出現的地方，是 15 關的照片中。只有在此處這棵樹，才會出現。你無論派差到牠捉哦！另外在第 8 關的柱處也會出現。

突擊血狼

註：破壞圓木增加分數！

方法：在第 3 關不停轉動的圓木滿滿當當的，但是如果能夠把它破壞掉，不論大小槓都可以得到 10 萬分哦！為了增加分數，要一槓也不留情地加以破壞哦！

突擊血狼

秘技：可以選擇關數

方法：有各種指令的這款「突擊血狼」，也有選擇關數的指令哦！

方法就是在標題畫面出現後，按下操作器上的 II、I、I、II、I、II、II、I，然後邊按下所想選擇關數的方向鍵，邊按 PUN 鍵。第 2 關→右上，第 3 關→右，第 4 關→右下，第 5 關下，第 6 關→左下，第 7 關→左，第 8 關左上。就可開始玩了。

突擊血狼

秘技：用刀子開寶箱。

方法：在遊戲的中途，會出現裝有秘寶的寶箱。而要開這寶箱，必須要有救出俘虜後所得到的鑰匙才行。但是如果沒有鑰匙，還是有方法可以開這個寶箱的。方法非常簡單，只要用接近戰時所使用的刀子，在寶箱上刺 15 次，就可以了。沒有鑰匙時，可以用這刀子將寶箱打開，是很有用的刀子哦！

突擊血狼

秘技：殺掉俘虜過關？

方法：舞台 5 和以往的關數不同，是以救出俘虜為主要目的。但是若將應該救出的俘虜殺掉的話，那麼全員……像這樣反故事之道而行，能夠允許嗎？答案是：允許。

突擊血狼

秘技：對著敵軍發彈一擊必殺技！

方法：在第 6、8 關出現的首領，可以「空中浮遊」的技巧，往敵軍的橫向去。在這裏對著首領一擊擊過去，首領就被你撲倒了。至於其他的首領也可以使用此方法，但是對方若不是敵軍，就不會有效果，這點請多留意。

突擊血狼

秘技：不須打倒首領，就能救出總統！

方法：以波動砲和動力刀為武器，對著突擊血狼攻擊過來的敵人總統，首領！事實上，不須打倒這傢伙就能夠救出總統哦！只要移到總統面前，接關係往下移動就 OK 了！

突擊血狼

秘技：從死去的地方再開始遊戲！！

方法：舞台 1、2、7 有能夠無限掉落的厲害技巧哦！為什麼只有 1、2、7 舞台呢？那是因為舞台的開關有建築物，而中間有秘寶和俘虜這些前提條件。其方法是讓生命變成 1，然後取出秘寶，幫助俘虜後出來。這時馬上按方向鍵的上，並且同時按 I、II、PUN 鍵。你運用得當的話，不論你失敗幾次，都可以從你死亡的地方標題進行遊戲。

突擊血狼

秘技：用炎熱的火砲放射器對付！

方法：在「突擊血狼」出現的許多武器中，最常使用的大概就是火砲放射器了。不但有足夠的射

程，而且比任何武器都容易使用。只要對著敵人發射，就可以將之打倒，再強的首領角色都不夠看。這個火焰放射器可在第 2 關、第 5 關的開始得到，一共可用 50 次！可千萬要記得拿這武器哦！

虎型直昇機

秘技：突極猛虎的火力增強秘技，令人興奮不已！

方法：在最初的畫面，當直昇機從母艦上昇空時，一共分為 3 個階段，在上昇至第 2 階段時，按住上和選擇鈕不放後，再按 II 鈕 4 次就行了。如此一來武器的火力就會成爲 5 階段的威力，玩遊戲就會很輕鬆了。

虎型直昇機

秘技：是製作小組的畫面！

方法：在全部的接關次數都使用完了之後，也就是“GAME OVER”時，以 II、I、II、II、I、I、II、I、II、I，選擇鈕的順序按去，就會出現 PC 版「虎型直昇機」的製作小組畫面。

新異形 III 代

秘技：利用水晶碎片可恢復生命值。

方法：在遊戲之中有增加武器威力型的水晶，若是攻擊水晶，那麼武器的種類也就會跟著產生變化，但是又要一直地攻擊水晶，將水晶破壞掉，會爆炸而射出碎片，此時只要得到一個碎片，就可以恢復一格的生命值。此秘技是適用在生命值很少時，就可以利用此方法來設法恢復點生命值。

新異形 III 代

秘技：增加接關的次數與各 ACT 中所存在各隱藏角色，在此一併介紹。

方法：首先是接關次數的增加，在 ACT6，上下各有石柱的場所，通過了 2 次之後，在中央射擊就會出現 IUP 的角色：忍者君，但是不要去取得，只要一直在畫面上跟蹤其腳跡就可以。忍者君會一直地向右退去，此時只要一直向遠出口，而忍者君進入了出口，在此自機要和它在同一個畫面，有出現叮叮的聲音，就表示秘技成功，在接關 CREDIT 次數各地方，就會增加成爲 6 次。另外在 ACT16，開始地點向右移動會有一狹窄通道，此時要以 3 方向與子彈攻擊，上方的牆壁破壞掉後會出現通道，進入裏面有 IUP 的角色：米特龍。另外在 ACT1 和 ACT9 的地方，只要攻擊 ACT1 中的第 15 棵樹木背景的下，也會有米特龍，而 ACT9 只要在上下方都會冒出敵人的地方，在其最後，只要攻擊畫面背景中央的紅線部分，也會出現了米特龍。最後是在 ACT14，在出發點一直向右走到盡頭，然後向下移動就可以進入秘密通道，在此有我方的同伴：迷你龍，在此就可以好好地補充武器了。

新異形 III 代

秘技：商店出現法則我有 40 分之一機會，可以立刻地擁有 4 種的武器哦。

方法：只要是接關次數 CREDIT 是 2 時而 CONTINUE，那麼在遊戲一開始時，就會立刻自動地進入商店，可以利用剩餘的 2 隻自機來換購東西。而在

ACT1 的畫面中央，只要一直射擊會出現白色的隱藏角色，若是去取得，有 40 分之一的機會可以立刻地擁有 4 種武器，試試看。

新異形 III 代

秘技：在被打敗時，身體不會破碎。

方法：在遊戲之中，若是不幸地被敵人打倒了，就會產生爆炸，而身體的碎片也會散射出去，然而若是使用有連續發射的搖桿，那麼自機若是在 I、II 鈕均是連射的狀態下被打敗了，自機會爆炸，但是不會有飛散的碎片。

最終兵器

秘技：在本遊戲之中有安全地圖哦。

方法：本軟體是可以 360 度旋轉戰鬥的趣味遊戲，也受到不少玩家的喜愛，而在此就爲各位介紹兩位首領的安全地圖。舞台 1 的首領，只要躲在左下角的地方，然後一直攻擊首領的尾部就可以了。而舞台 2 的首領，只要位於於中央下方而偏左一點就可以了。

宇宙大作戰

秘技：有趣味的黑白畫面模式出現。

方法：在本軟體之中，也有黑白畫面的模式，在本家的標題畫面展示中，將下列的指令輸入進去，按方向鈕的上、上、下、下、左、右、左、右、II、I、II、I、選擇鈕，以此順序輸入之後，就會在畫面上出現黑白畫面，相當地單純又明亮呢！

秘技：
區。
方法：
想擁有
有一個
在分家
不放心
始遊戲
有了這
載時，

秘技：
集。
方法：
、而在
一直打
之後，
都打倒
人，如
時，就

秘技：
SET 35
加以修

方法：
要連續
，在使
絲不放
就會成
是按住
RESET
別畫面
中，同
II 鈕，
成功了
威力型
水選擇
，按 RU

宇宙大作戰

不用連射搖桿也有連射機

若是有連射的搖桿，又有連射機能的人，在此已經有一個好方法可以使用了。只要在標題畫面時，按住 I 鈕之後再按 RUN 鈕，而後開關，如此一來本身就已經擁有了連射的機能，對於在攻擊遊戲時，就有相當大的幫助和便利。

宇宙大作戰

在畫面上會出現彩虹的現象。

本軟體是令人相當懷念的，在玩本家的模式時，只留下特別，將其他的敵人都打倒了，再將此一畫列的上部敵人切斷，只留下最下面的一個敵人，如此一來敵人在最後的移動時，就會出現顏色的條紋。

終極戰將

全部的極技都要從 RESET 35 次之後才能開始一一地來使用。

在輸入電源之後，首先就連續地使用 35 次的 RESET 使用了 35 次之後①按住 II 鈕不放再按 RESET，那麼畫面就會變成 4 分劃的畫面。②若按住 I 鈕、II 鈕不放之後再按 RESET，就會成為超高速 4 分劃畫面。③在遊戲最初的狀態畫面時，同時按選擇鈕、RUN 鈕、I 鈕、II 鈕三個一起同時按，若是沒了，就立刻擁有雙倍武器功能狀態。④在標題畫面，按 I 鈕選擇鈕（有了次的閃光）後再按 RUN 鈕，會有時的一聲，

即成功，會進入聲音測試的畫面，以十字鍵左、右來選曲，I 鈕是聽音樂。⑤在上面的聲音測試中的「SOUND NO.1F」的畫面時，按 8 次的 RUN 鈕，就會進入關數選擇的畫面，以 RUN 鈕來進行遊戲。⑥在關數選擇時，按住 I 鈕不放之後再按 RUN 鈕進行遊戲，則主角是成為無敵的狀態。⑦在關數選擇時，按住 I 鈕、II 鈕、選擇鈕不放之後再按 RUN 鈕，就可以立刻地看到遊戲的結束精彩畫面，相當地令人感動。

空中突擊

極技：可以立刻地進入到第 2 循環。

方法：在遊戲之中，只要將遊戲過關了一次以後，就可以進入了第 2 循環的遊戲，但在此有一個方法，可以立刻地進入第 2 循環。在標題畫面時，按住方向鈕的上、I 鈕、II 鈕、RUN 鈕不放之後，再按選擇鈕，如此一來就可以進入更刺激的第 2 循環。

空中突擊

極技：聲音測試的方法也已經發現。

方法：利用此指令，就可以欣賞到遊戲中的音樂以及效果音，這也就是聲音測試模式。在標題畫面時，按住 I 鈕、II 鈕、RUN 鈕不放之後，再按選擇鈕，如此一來就進入了 MUSIC TEST 模式，以十字鍵來選擇音樂，選擇鈕是選擇效果音，好聽！

空中突擊

極技：3 位首領的安全地帶大公

開。

方法：在本遊戲之中出現的敵人首領，本身的威力都不弱，所以在此就為各位介紹安全的地帶。在舞台 1 的首領處，只要在最下方的中央，以防禦球向上攻擊就可以了。在舞台 2，只要移動至右下角的紅線方塊上方一點點處，使用防禦球向上攻擊即可。在舞台 5，要將自機移到右上角，然後向下以防禦球攻擊就可以了。以上就是舞台 1、2、5 處首領的安全地帶，而舞台 3、4 的首領沒有安全地帶，只能夠靠自己的實力去全力對付。

戰鬥生命體

極技：突然的轉變，突極的戰鬥生命體已經出現了，具有強大無比威力。

方法：要使用本極技，必須要配合秘密寶物的順序才有辦法達到。首先要先得到綠色寶物，再得到一次綠色寶物，然後再得到一次黃色寶物，再取得紅色的寶物，如此之後，再受到敵人 4~5 顆子彈的攻擊，那麼一來，自機的造型會變成最小，而且本身的威力會達到最強烈的狀態，如此要順利地過關就不再是件困難的事情。

戰鬥生命體

極技：令人振奮的超級密碼出現了。

方法：想不到本軟體也能夠使用密碼而發揮種種的效用。在標題畫面時，按住方向鈕的左邊不放之後再按選擇鈕，在畫面的下方就會出現 INPUT PASSWORD 的文字。在此可以用十字鍵來輸入密碼，按 I 鈕開始遊戲。而密碼的功能如下。YANDI：簡單

的模式。HIGEPIN：困難的模式。SCSI：聲音測試模式。MIKARIN：無敵模式。OTOON：聲音ON。OTOOF：聲音OFF。IRO：色彩指示板表示圖。MAI：STAGE1。EMI：STAGE2。YUUMI：STAGES3。PERSIA：STAGE4。YU：STAGE5。MAMI：STAGE6。MIHO：STAGE7。LALAMOTO：STAGE8。SARA：結束畫面。EIKOCHAN：使畫面成爲長方形。MAKIRIN：使畫面恢復正常。AMI：紅色寶物威力4級開始遊戲。RIE：藍色寶物威力4級開始遊戲。NAOMI：綠色寶物威力4級開始遊戲。MIDORI：黃色寶物威力4級開始遊戲。以上就是22個密碼的對應功效，可以選自己所喜歡的來進行遊戲，非常地刺激哦。

戰鬥生命體

秘技：可以看到無限次的結束畫面。
方法：令人感動的結束畫面，每個人也都想要多看幾次，在此有個方法，只要將遊戲過關之後，看完結束畫面而回到標題畫面時，利用方向鍵的右或左，選擇CONTINUE，如此一來就會再一次進入了結束畫面。

超神戰機 F

秘技：發現了遊戲的接關方法了哦。
方法：本軟體的難度可不是蓋的，而且在畫面上也沒有CONTINUE表示，難道真的沒有接關方法嗎？！有的，只要在GAME OVER的文字表現出來時，按選擇鈕10次，如此一來就可以接關了，但只有5次的機會

，所以要多加地好好利用才可以。

太空戰鬥機

秘技：和26隻敵人的大首領大決戰。
方法：在此要介紹一個方法，可以和26位的敵人首領展開對決，但是本秘技一定要用到多人用連接座（2、3、5人都可以），在第2個插孔處插上搖桿，也就是已經有了2隻搖桿，然後按住第2個控制器的上和1鈕和RUN鈕不放，再按第1個控制器的下和選擇鈕不放之後，再按第1個控制器的RUN鈕，如此一來A~Z關的首領全部都會出現，而每打倒了一隻，所有的武器威力和防護力也就全部會增加一格，好好地努力奮戰吧！

太空戰鬥機

秘技：遊戲的難易度也可以設定哦。
方法：在標題畫面時，按住選擇鈕不放之後再按RUN鈕，如此一來畫面就會進入到了難易度選擇模式，分爲EASY、NORMAL、HARD、PROFESSOR 4種，前者最簡單，後者最爲困難，選出自己所喜愛的難度來展開挑戰吧！好好努力！

太空戰鬥機

秘技：在D關首領處的安全地帶！
方法：本關的首領，從其上下兩個側會射出雷射光，只要一被打中就完蛋了，在此有個地方就是安全地帶，也就是自機要移到最上方，而讓尾部的垂直尾翼與上方的岩壁接觸在一起，這樣子自機本身不會受傷，而且在此位置也

不會受到敵人雷射光的攻擊，只要前後移動地用彈彈攻擊敵人就可以安心地將敵人加以打敗，是安全。

空戰火狐 S

秘技：介紹兩個有利模式。
方法：插入電池後，立刻按下選擇鈕，就這樣按著稍待片刻，標題畫面出現後往上按一次，離開選擇鈕。之後上X3次→X6次→X2次→左X2次→按PUN鈕，就可進入位置模式。該機數最多可以增加至25。同時，在標題畫面上按選擇鈕PUN鈕，就會變成音樂測試式，可以聽到喜愛的BGM。

空戰火狐 S

秘技：不用移動就可順利拿到。
方法：在「空戰火狐S」中，有3個安全地帶，1個是在ACT-1的閃電區域，只要移到最上即可。第2個是ACT-2的彩虹道下面的右下、右上、左上3個端地帶。第3個則是ACT-6的石英壁畫面，只要在畫面的中央往下移動，就不會撞上去了。



冒險北海道

秘技：消失的大地君？
方法：坐上帆船後，馬上按1且鈕，然後持續按方向鍵的同一個方向。這樣的話，搖椅的速度就追不上大地君，慢慢的到了畫面的邊緣，然後就從畫面上消失了。這是很可笑的技巧，

嗎？但是你若是按四方向鈕，
可以再見到大地君了！

冒險北海道

技：有副駕駛就可以大豐收！
技：這便利的副駕駛，有更便
捷的用法哦！就算野菜全都枯
了，副駕駛依然能有很豐富的
補，真是太好了。

冒險北海道

技：輸入「たたたた……」的
密碼。
技：「冒險北海道」是非常自
由的農場模擬遊戲，輸入密碼「
たたた……」一直到最後，就
開始進行第 4 關的「病毒」

冒險北海道

技：離開顯示畫面
技：插入電源後出現標題畫面
時，有一個顯示畫面，覺得看
顯示畫面很麻煩的人，可以使
用這個技巧。只要按在 U 鈕不
放，再按 I 鈕，就能夠馬上變成
閉畫面了。

職棒 '89

技：遊戲中的 4 大操作指
技：相當特別的正統棒球模
擬，就是這款因特克公司的
「職棒 '89」！有不少棒球遊戲
都感興趣，而在此就為各位介
紹體中的種種秘技，可看到結
束畫面、音樂測試模式、自動比
賽模式和因特克怪物球隊，
都都非常精彩，擁有本軟體的
家，要盡早行動了！
立刻看到精彩的結束畫面；首

先要選擇比賽 130 場的模
式，接著挑選自己所喜歡的隊伍
後，就會出現勝負表的畫面。
此時就按方向鍵的左 10 次後，
再按住選擇鈕、RUN 鈕、
I 鈕，要一起按哦！如此就可
進入冠軍的畫面了。

- 聲音測試模式：也是要先選擇
130 場的比賽模式，然後選擇
大球隊，就會出現勝負表的畫
面。接著按方向鍵的右 10 次
之後，再同時按住選擇鈕、
RUN 鈕、I 鈕，這樣的話，
就可以進入遊戲中的聲音測試
模式了。
- 自動比賽模式：監督、全體選
手都顯示在電腦上，在 EXIT
時按住 I 鈕不放之後，再按 I
鈕即可。只要將這指令輸入之
後，就會自動展開冠軍爭奪戰
了。
- 因特克怪物球隊登場：在 VS
模式的接關畫面時，要輸入接
關的密碼，而密碼中最初的
110 個文字要輸入「0」或「
G」，而最後的 10 個文字要
輸入「あ」，如此一來就會出
現應援球隊：怪物隊！

職棒 '89

秘技：為何中日隊的等級最低？
方法：中日隊的選手打擊力、守
備力對中日隊來說，經常都能
夠 1，現在只要使用這密碼，
要成為優勝者就不再是難事了。
方法就是「あいめいあいめい
……」一直輸入到最後就行了。

超級大戰略

秘技：生產的型態以存錄而改變
哦。
方法：在全部國家的生產類型時，
要回到初期設定的狀態，當然

在這之前所生產的作戰兵器，就
會和另一個國家的兵器互相結合
而成為聯合軍呢！

超級大戰略

秘技：2 分鐘就可以看到結束畫
面。
方法：在此就為各位介紹一個可
以立刻看到結束畫面的方法，就
是全部的國家之中，都要選擇「
決定」，如此一來來就可以立刻
地看到結束畫面了。

飛裝騎兵

秘技：超強力的 2 大指令在此
介紹。
方法：①利用「終了」的指令可
以立刻地進入到下一關。在我軍
移動的場合，將游標移到沒有作
戰兵器的地方，輸入指令：
RUN 鈕、選擇鈕、I 鈕、右、
選擇鈕、左、I 鈕、下、選擇鈕、
上、I 鈕、選擇鈕、RUN 鈕，
以此順序輸入了之後，只要選
擇了「終了」的指令，就可以立
刻向下一關前進。②所有的
SERD 都成為無敵的狀態。重
覆上述的方法，而輸入下列的指
令：RUN 鈕、選擇鈕、I 鈕、
上、選擇鈕、下、I 鈕、左、選
擇鈕、右、I 鈕、選擇鈕、
RUN 鈕，以此順序輸入了之後，
則我方的所有作戰騎兵
SERD 全都成為無敵的狀態，
可以好好地安心作戰到勝利。

飛裝騎兵

秘技：強而有力的 3 個接關密
碼哦。
方法：①「C566 875B
08AA 5DC7 5560」，由第
1 舞台開始，而我方已經有了 7

隻的 SERD，而且我方的作戰機兵經驗值都是最高狀態。②「2564 975B 08AA 5DC7 54DF」，擁有了隻的 SERD 而且經驗值是最，由舞台 10 開始。③「2564 875B 08AA 5DC7 55DE」，立刻可以看到令人感動的結束畫面，想要看到好幾次結束畫面的人，可以利用此秘技。



大極球

秘技：最後一關 500 關的密碼大公開。

方法：在標題畫面時，選擇輸入接關密碼，然後輸入「677261」，然後按 RUN 鈕，就可以開始遊戲，是從第 10 循環的第 5 關的第 50 小關開始的，也就是最後一關，另外也可以自由地從這 500 關之中選出一關來進行遊戲，相當地方便，因此有了此密碼，你就可以任意地加以挑戰了。

大極球

秘技：特別的過關技巧，好處多多。

方法：在遊戲之中，若是在左下角的時間為青色（50 秒以內）時，而且不倒任何一個敵人而過關的話，那麼在過關之後，就可以得到特別的分數 10000 分，而且也可以得到 5 顆鑽石，若是對於本身的功力有自信的人，不妨試一試方法來得到高分數。

大極球

秘技：所有的寶珠都變成金黃色。

方法：在標題畫面時，同時按「選擇鈕、左上方，3 個按鈕一起按，若是成功了就會出現咚的一聲，如此而開始進行遊戲的話，在畫面上的 4 個寶珠已全部變成金黃色，所以在畫面上的 4 個位置，必須靠自己一個個地去打了，所以這也就是裏關，你是否能夠玩過裏關的舞台呢？

迷魂立體方塊

秘技：可以自由自在到讀任何一關。

方法：在遊戲時，選擇輸入接關密碼的模式，然後輸入「10898」，這也正是第 100 關的密碼，輸入之後，再存錄起來，以後就可以自由自在地選擇 1~100 關中的任何一關來進行遊戲，你是否能一直過關呢？

迷魂立體方塊

秘技：可以讓畫面上的球停止不動。

方法：在玩本遊戲是必須花費相當大的腦力，而在遊戲中，只要按一次 I 鈕，球就會開始移動，但只要再一次地按 I 鈕，而且一直地按住，那麼畫面上的球就不會移動了，而且更可以正常地移動箭頭來移動方塊，棒！

倉庫番世界

秘技：第 201 關的接關密碼公開。

方法：在輸入 PASS WORD 的時候，輸入「MACKY」的密碼，然後再開始遊戲，在展示移動畫面的最後，就可以從第 201

關開始遊戲，以 I、II 鈕來加以選擇關數畫面。

倉庫番世界

秘技：公司名稱的有聲接關密碼。

方法：在輸入接關密碼的地方，只要一輸入了「MEDIA」，就可以從第 150 關開始遊戲，而輸入了「RINGS」是從第 151 關開始遊戲，而且在畫面上也出現了「HARD 倉庫番 WORLD」，增加了難度。

倉庫番世界

秘技：可以自由地修改遊戲的畫面。

方法：在遊戲之中早已有 100 個畫面，而利用本指令就可以自由地修改這一些畫面哦。在遊戲的關數選擇時，先選好自己所要的畫面，然後再按 SELECT 鈕，會回到標題畫面，然後選擇「CONSTRUCTION」的模式，在此要按住 II 鈕不放之後再按 RUN 鈕，如此一來就可以自由修改剛才所選擇的遊戲舞台。

水果大作戰

秘技：無限次的 CONTINUE。

方法：本來在遊戲之中，有 3 次的接關次數，但是本軟體的難度頗高，雖有 3 次的接關可能也無法順利地過關。現在有一種無限次接關的方法，在標題畫面時，按 I 鈕和 RUN 鈕，II 鈕和 RUN 鈕，2 個 2 個一起按，若是成功的話，那麼畫面上的 CREDIT 的數目就會成為 X，如此就可以無限次的接關，但是本秘技很不容易試出來，時間要配合得恰好才能試出來。

水果大作戰

秘技：聲音測試的模式也發現到

法：在標題畫面的時候，按住 I 鍵不放之後再按選擇鈕，如此即可進入 SOUND、TEST 的畫面，以選擇鈕變換 SOUND 和 EFFECT，十字鍵的上下是選擇自己喜欢的曲子，按了 I 鍵就可以欣賞音樂了哦。

水果大作戰

秘技：也發現了關數選擇的指令

法：在標題畫面時，按選擇鈕 16 次以上之後不放，再按 RUN 鈕來開始進行遊戲，如此會出現關數選擇的模式，以選擇關數，而按 RUN 鈕就可開始進行遊戲，如此一來沒有到結束畫面的人也不用擔心。

地面大作戰

秘技：能夠操關 3 次！

法：在此就為各位介紹地面大戰的操關秘技（最多只有 3 次）

在遊戲結束之後，就按 RUN 鈕開始下一個遊戲，此時就有顯示畫面出現，就在方向鍵左方按 3 次以上，若是成功了就會有咚的一聲，這樣就可以關了。

地面大作戰

秘技：有 2 個有薪便利的模式！

法：本遊戲的設計難度很高的，必須要相當高超的技巧才能過，不愧是神作，這遊戲真是既好玩又愛又恨的。但是在遊戲中也隱藏有 2 大秘技，那就是 SOUND TEST 以及 OPTION

MODE 2 大模式。

聲音測試模式是在標題畫面出現的時候，按住選擇鈕和 I 鍵不放，再按方向鍵的左左、上上、右右，以此順序輸入就大功告成了。而以方向鍵來選擇自己所喜歡的曲子（BGM）及效果音（EFFECT）。II 鍵可以聽到 BGM 的曲子，而 I 鍵可以聽到 EFFECT 的聲音。若在 BGM 模式中按 II 鍵，也可以聽到 EFFECT 哦！

而特殊測試模式是在標題畫面出現的時候，按住選擇鈕和 I 鍵不放，再按方向鍵的左左、下下、右右、上、右，以此順序來輸入。在此有 3 種遊戲模式的設定。

- ①關數選擇，O~F 的數值要與 1~16 舞台互相對應。
- ②自機的殘餘數目最多可以增加到 9 架。
- ③過關的面積條件，是由 75%→80%→85%→90%（即數值 0~3）來改變的。

地面大作戰

秘技：追踪電球的擊退法

方法：在地面大作戰之中，最頭痛的敵人不是首領角色，而是追踪電球。它每經過一段時間就會出現一次，在此教各位一個方法可以將它封閉起來，但是要細心而大膽，成功了之後就不用再擔心受怕了。

首先要在下方的線上設立 2 根柱子，等於是這個區域向上圍起來，接著把 2 根柱子的下方連起來，這樣就算準備完成了。同時利用左或右的牆壁（線），搭配上 1 根柱子于下方的連線，這樣就 OK 了！

當追踪電球出現時，就要設法把它封閉起來了。追踪電球跑到柱子中間時，你就要在相反側等候，等到它進入時，就要趕緊到上

方再作連線。這個動作必須迅速確實，否則很容易失敗。

接著再來的電球也是以同樣的方法把它們封閉起來，而且被封閉地追踪電球不會再跑出來，也不會再出現，所以此秘技只要使用得當，就可以放心玩遊戲，專心對待首領了。



ROM ROM 職棒

秘技：巧比子的密碼閱讀模式

方法：選擇遠征模式後，密碼表示畫面就會出現，這時就可按下選擇鈕。這樣巧比子就會為您一個字一個字閱讀密碼了。當中可能會有一些聽不太懂的部分，不過可要認清可愛的巧比子小姐哦！

ROM ROM 職棒

秘技：激烈的巧比子

方法：這款遊戲當然也有觸身球，當被觸身球打到時，畫面在一瞬間會變暗，這時候就請同時按方向鍵的上和 I。II、選擇鈕。時間配合的好，就可以看到巧比子。

ROM ROM 職棒

秘技：可看到選手的資料

方法：在遊戲時顯示 TIME 之後，同時按方向鍵的右上和選擇鈕，音樂停止的話就表示成功了。按 I 鍵可看到先攻隊的全體選手資料，按 II 鍵則是後攻隊的全體選手資料。

ROM ROM 職棒

秘技：有隱藏的球場哦！

方法：在公開戰的球場選擇畫面上，按住第 2 個控制器的方向鍵左上，再按第 1 個控制器的 I 鍵，就會變成特殊球場。若是你按住第 42 個控制器的方向鍵右下和 II 鍵不放，再按第 1 個控制器的 I 鍵，就會出現非常氣派的未來球場了。

ROM ROM 職棒

秘技：只有自己是 DH

方法：現在要開始非 DH 制的棒球遊戲。當打者是投手時，就取消代替投手，這樣的話，就可以用同一個投手繼續來投球。

ROM ROM 職棒

秘技：比賽中所響起的可疑回音

方法：在比賽中按下 RUN 鍵的話，就開始計時了。然後不顧按 RUN 鍵連打比賽，在比賽中，剛才以 RUN 鍵連打的次數，所發出的「TIME」聲音，簡直就像是山谷中的回音一樣，挺可笑的。

超級聯盟 II

秘技：曲球特別模式

方法：以前所謂的集中訓練模式，這回要介紹的，則是曲球特別模式。在全壘打模式中，在設定玩家數和投球數時，要按方向鍵的右不放，再按 I 鍵。

超級聯盟 II

秘技：球在打者面前轉換方向的特訓模式

方法：看到這模式，或許有人會

覺得這比曲球更難，但想要在比賽中駕馭，這技巧是必須懂的。同時在設定全壘打模式時，按住方向鍵的左不放，然後按 I 鍵。

超級高爾夫

秘技：製作幕的介紹畫面

方法：首先要先設定畫面。這裏的聲音測試的表示，必須配合畫面內的游標，然後同時按下方向鍵的右，選擇鍵、I 鍵、II 鍵。這樣的話，這款「超級高爾夫」的製作人員名字，就都會表示出來了。

超級高爾夫

秘技：操作奇怪的角色來玩遊戲

方法：這款遊戲可不是給你既定的角色哦！在主要畫面上按下選擇鍵和 RUN 鍵，並且按住 I 鍵，接著再按 II 鍵，玩家的登錄畫面就會出現，裏面全是不屬於以往的角色，就以這些選手來玩吧！

超級高爾夫

秘技：讓女子成為服務小姐

方法：不只是優子，其他還有許多可愛的女孩會加入成為服務小姐，真是非常有種的指令。其方法就是在主要畫面上按住選擇鍵和 RUN 鍵不放之後，按下 I、II 鍵。如此一來，可愛的女孩們就可變成服務小姐了。

超級高爾夫

秘技：一定要讓優子成為服務小姐

方法：要讓優子成為服務小姐是有技巧的，方法就是在主要畫面出現之後，邊按選擇鍵和 RUN

鍵，邊按 II 鍵即可。這樣的話，優子一定會出來一次。優子有各種表情，一看見她，玩家就覺得好玩了。

超級高爾夫

秘技：訊息不同

方法：經過取消幾次服務小姐時，最後優子就會出現，但是必須再次取消，才能以其他的服務小姐來開始遊戲。也就是說，以前服務小姐所說的訊息，必須由其他的服務小姐來說明了。

90 年代足球賽

秘技：在本軟體之中，擁有比大精彩有趣的繪圖密碼，能享受更多樂趣。

方法：輸入下列的密碼：①「右、下、上、左、下、右、左、右、上、右、下、下」，可以選擇 COM 的球隊而展開對戰的展示遊玩模式，可以好好地觀看球球。②「右、下、上、下、右、右、上、左」，進入了聲音測試模式 SOUND ROOM，在這之中也擁有了許多 CD 唱盤的功能。③「上、左、左、下、右、右、上、右、右」，立刻地進入了 PK 合戰，而對手是 COM，好好地加油奮鬥。④「右、下、左、右、右、下、右、右、上、上」，立刻地進入了 PK 合戰，而這次的對戰比賽，要以時間來決一勝負了。⑤「右、下、右、上、右、上、下、右、右、左」，立刻地進入了 PK 合戰，而昨日的敵人成為了今日的戰友，2 人一起協力打倒 COM 陣吧！⑥「上、右、上、上、右、上、上、上、右」，立刻地進入了 PK 合戰，2 位玩家對戰一位玩家，也正是 3 人同玩的模式。⑦「

上、右、左、下、PK 合戰、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000

秘技：吧。方法：的球門然後再攻擊以

秘技：賽。方法：的 RE RUN 賽，好好

秘技：方法：中，選按住 I 鍵，選了式了 BGM

實戰拳擊

秘技：讓敵人的動作變成 2 倍快！

方法：在 DEFENSE NO.11 中，X 先生輸了 2 回合後，要以按圖來進行第 3 回合。這時按進來，畫面上出現 LEVEL 和 2 的話，就表示敵人的動作已變成 2 倍快，可以充分享受這高級者模式的快感。玩家的你也可以使用高級者模式，而和對手展開一場激烈的拳擊戰！

實戰拳擊

秘技：拳擊比賽的 5 大指令

方法：在 NEW GAME 和 CONTINUE 的選擇畫面上，輸入 5 種不同的指令，就可以讓你玩的遊戲更加生動、豐富、刺激。請注意以下的介紹！

1. 必殺攻擊擊：按方向鍵的上、下、下、右、左、右、左、RUN 鈕，以此順序輸入即可。
2. 選擇關數：按方向鍵的上、左、下、右、RUN 鈕，以此順序輸入。
3. 聲音測試模式：按 I 鈕、選擇鈕、方向鍵的上、RUN 鈕，以此順序輸入後就可以了，選好後以 I 鈕聆聽。
4. 4 分制畫面：按方向鍵的上、右、下、左、RUN 鈕，以此順序輸入指令即可。
5. 結束畫面：按方向鍵的上、下、下、左、右、左、RUN 鈕，以此順序輸入，就可立刻看到遊戲中的結束畫面。

實戰拳擊

秘技：道力的上拳擊

方法：首先讓敵人作全力攻擊，在此時按 I 和 II 鈕，貯存拳擊的威力，直到計量器上閃爍。這時候按住方向鍵的下，並離開 II 鈕後，又馬上按住 I II 鈕。這樣就可以揮出道力高點的上拳擊了。

實戰拳擊

秘技：閃電攻擊

方法：這要儲也是要等到計量器閃爍後，按方向鍵的右下或左下，離開 II 鈕後，馬上又按住 I II 鈕。這樣的話，就可以使用閃電般的閃電攻擊了。

拳壇爭霸戰

秘技：立刻進行最後決戰

方法：在輸入密碼的時候，輸入「エビロスチロコエボド、ボオ」，密碼輸入之後開始遊戲，就可以立刻進行世界冠軍的比賽，而且自己相當強，加油吧！冠軍就在眼前了。

拳壇爭霸戰

秘技：強力的接關密碼「下、へボオ」

方法：只要使用此秘技，那麼你就立刻擁有一位超強能力的對手。在接關密碼的輸入畫面上，將密碼內的 12~16 位置的密碼改為「下、へボオ」輸入就行了。這樣就會變成 POW 是 84，STA 是 84，SPD 是 99，TEC 是 80 的角色了。

拳壇爭霸戰

秘技：在 1 秒內學得必殺技

方法：當指導員教授必殺技時，同時按下連射控制器上的 I、II

上、右下、左下、右上、右上、右下、右、右」，立刻地進入 PK 合戰，展開迫熱的 4 人對戰 2 人對 2 人的熱門開始了。①「左、上、右下、下、左上、右、右、左」，JPN VS ITA，HC 最終戰，而你所操縱的球隊是 JPN 隊，加油！②「右下、上、左下、左、下、右、右、左」，和第一一樣是 HC 的最終戰，ITA VS BRA，這就是一個用的勝負機會。③「右下、下、上、上、下、右上、右上、下」，立刻地看到遊戲的結束畫面，有了此份密碼，將可以看到精彩的結束畫面，真是令人感動呢！

90 年代足球賽

秘技：利用底線展開快速的進擊

方法：首先要設法將球帶到對方球門附近，而一直到底線，然後再立刻地以曲球射門末加以擊以得分。

90 年代足球賽

秘技：立刻地進入了 PK 合戰

方法：在標題畫面時，按 7 次右 RESET，然後直接按 II 鈕、RUN 鈕就可以進入 PK 的合戰，會出現 2 個人，如此可以好好地加以練習了。

刺激高爾夫

秘技：這是聲音測試

方法：插入電源後所出現的畫面中，盡快輸入指令，這指令就是按方向鍵的下不放之後，按選擇鈕。這樣就會變成聲音測試模式了。在遊戲中也可以聽到 BGM、SE 等的聲音。

鍵(當然以最快的速度),就曾在1秒鐘之內,使用出這必殺技了。

拳壇爭霸戰

秘技:分析相關密碼的奧秘!

方法:在此就為各位玩家詳細分析「拳壇爭霸戰」的密碼,以下的☆代表舉例的密碼對應,若是各位看了還不明白,不妨自己親自試一試即可了解。而自己的角色密碼是在②~④部分的「ドォハボォ」,只要加以改變就可以了,仔細看!

①→「エ」、同樣是輸入エ,也就是密碼中的固定文字不用改變。
②③④→舞台關數的設定,日本比賽1~3戰是「ズメク」「ゼモク」「ゾヤコ」、東洋比賽1~3戰是「ダエサ」,「チヨシ」「ツラス」、世界比賽1~4戰是「デリセ」「ドルン」「バレタ」「ピロチ」,都在此位置輸入,☆是東洋比賽的第2戰開始。
⑤→對手的選擇,Mr.藤「カナ」、スバルミタの辰「ギニ」、ニールセニ「グヌ」、キューチィ、アン「ゲネ」、オウトバス全剛「ゴノ」、ゴニザレス「ザハ」、アーノルド「ジヒ」、白鳥麗子「スフ」、在此位置輸入,☆是Mr.藤的情形。特別技:只要在③輸入「ゼ」,會出現戰鬥模式的角色,相當特別。
⑥→選手的選擇,ジョージ「ル」、ケーロン「レ」、カイザー「ロ」、ドーガン「ワ」、ブライン「ヲ」、ファルコン「ン」、タケル「ガ」、ノートン「ギ」在此位置輸入。
⑦⑧⑨⑩→角色名字的設定,可以親自需要以50音的順序來輸入,分為4文字、2文字、19文字、5文字的部分來輸入。
⑪→POW的數值,「ピ」是最最高值,而「プ」是最最低值。
⑫→STA

的數值,並不是十分清楚,而若是「オ」,則數值是840。⑬→SPD的數值,「マ」是最最高值,而「ミ」是最最低值。
⑭→TEC的數值並不完全清楚,而「ホ」的數值是80。
⑮→「オ」、這和⑬的エ一樣,是固定的文字。以上就是密碼的分析。其中⑫⑬⑭⑮輸入名字的地方若是不懂也不要緊,並不是很重要,現在就來趕快買地試一試吧!

職業籃球員

秘技:有選項測試模式非常便利方法:這測試模式可以設定難易度,並且更換手名,方法相當簡單。在遊戲選擇時,只要輸入指令就可以了。方法是按住I、II鈕不放之後,按下RUN鈕。

F-1大賽車

秘技:賽車中的大秘技3+1個全部公開!!

方法:在F-1大賽車中,有可以測試音樂和立刻看到結束畫面的秘技,現在就為各位玩家介紹使用的方法,而且也是一併公開極為機密的賽車技巧。首先要選擇世界冠軍賽的模式,再選擇CONTINUE,將密碼輸入進去,上面4排的密碼只要輸入空白即可,而最後1排,即第5排的地方,輸入密碼就可以,輸入了之後,游標移至END處,按I鈕就OK了。

1.能立刻看到結束畫面A 照著上文的介紹,最後1行輸入「ONOZAKI TAKESHI」,再選擇END,按I鈕,如此一來就可以立刻看到失敗的結束畫面。
2.能立刻看到結束畫面B 只要將密碼「MASUDA MASATO」輸入之後,就可以立刻看到比賽勝利的感人結束畫面,也是全

部16場比賽中的第1名,這就真是難忘啊!

3.聲音測試模式 「TEST A」輸入於最後1行之後,選擇END,後按I鈕,就會出現SOUND的文字,只要II鈕就可以聽到音樂,而A的字母也可以改變為B~K,各自代表其他的音樂,一共11首,使用此方法卻可以好好欣賞。

4.技巧大公開!! 本遊戲在比賽中,是必須利用車速來爭取時間奪得勝利,但是轉彎時得減速,如此就花去不少時間,此時若出現障礙物的路邊看板,只要將車往內側端邊擦撞而去,就可以不用減速而向另一旁奔馳,這些技巧要多多練習。

F-1大賽車

秘技:以相同的賽車來比賽!方法:在標題畫面上選擇戰鬥模式,對電腦戰的電腦設定為1人,選擇了自己的賽車後,在選擇電腦的賽車時,就著人數按下I鈕,之後選擇NEXT就可以開始了。

F-1大賽車

秘技:在結束畫面縮退!方法:在世界冠軍的結束畫面上,按方向鍵的左右的話,畫面上的F1輪胎就會左右移動,這些技巧很簡單,很快就可以學會。

F-1大賽車

秘技:以TEST RUN來學習電腦的技巧!

方法:在標題畫面上選擇「TEST RUN」,並在車子還沒終了,選擇「START」時,按方向鍵的左和II鈕不放之後,再按I鈕,自己所設定的車子就可

電腦來操作。這對轉角及比賽的研究很有幫助。

熱血躲避球

註：可以自由地加以設定時間。

註：在本軟體之中有 3 種比賽模式，而其中在「せかいたいがい」的模式，可以設定時間。方法就是在標題畫面時，以按鍵的次數來加以決定，按了 1 次是 3 分 30 秒，按了 15 次是 3 分，16 次是 2 分 30 秒，17 次是 2 分，18 次是 1 分 30 秒，19 次是 1 分，20 次是 30 秒。你可以在 30 秒之內將敵人殲滅嗎？

熱血躲避球

註：本軟體擁有 3 大超級秘技。

註：在畫面上的標題畫面出現 3 秒鐘（大約 10 秒），要立刻將指令輸入進去。①比賽時間並無限制，可以好好地將敵人。在標題畫面時，按選擇鍵、I 鍵、J 鍵、K 鍵、L 鍵、M 鍵、N 鍵、O 鍵、P 鍵、Q 鍵、R 鍵、S 鍵、T 鍵、U 鍵、V 鍵、W 鍵、X 鍵、Y 鍵、Z 鍵、RUN 鍵，以此順序輸入就可以了。②自己的球隊陣員便受到了攻擊，體力也不會減少，最強隊員出現了。在標題畫面，按選擇鍵、上、下、上、下、右、下、左、左、左、I 鍵、J 鍵、RUN 鍵，如此一來，對方的球員即使受到了對手的必殺球攻擊也不會減少體力，但有一點，若是時間結束而尚未打倒對手，就算輸了。所以本秘技的缺點是在於時間。③限制的時間越來越少，而對手更是越來越強。在標題畫面時，按選擇鍵、左

、I 鍵 10 次、右、選擇鍵，以此順序輸入了之後就可以了，而輸入完要按 I 鍵 1~5 次，按開始鍵，而選擇「せかいたいがい」的模式來進行遊戲，而剛才按的 1~5 次，即表示第 2~6 循環的數目，次數越多則難度越高，上級者可以試試看。

熱血躲避球

秘技：在遊戲之中的宇宙人，就是這一些人，都要將之捉出來才可以哦。

方法：在 RPG 冒險模式之中，有宇宙人化身成爲地球人而隱藏著，而要將之——地捉出來才能夠過關，以下就爲各位介紹。日本~「なりたか」、英國~「ろばあと」、冰島~「とろっせん」、中國~「しゃおん」、非洲~「こぼれれ」，只要將這 5 個人都打敗了之後，就可以到月球上展開最終的比賽，要好好加油。

超級排球

秘技：使用此技巧可以得到分數方法：本秘技是通用在與同伴一起進行遊戲。在對戰時，自己是 1P，而同伴是 2P，然後在同伴要接球或發球時，按 RUN 鍵，因畫面會立刻變爲黑幕，然後再解除，因爲同伴會突然被此現象嚇到而失去先機而失分。

超級排球

秘技：對手的發球會產生失誤。

方法：和電腦的隊伍進行對戰比賽時的必勝方法已經發現了。方法就是在電腦隊發球時，當然其隊員就會發球過來，在其發球時，當開始的雷響聲起時同時按 SELECT 鍵，那麼在發球的選手一定會發球失誤，如此一來連美國隊與蘇俄隊這些強隊也都可以安心地加以打敗，好好利用。

超級排球

秘技：閃光和發球發得強大威力方法：在比賽之中，對手發球過來而正準備要接球時，在此時要按方向鍵的上不放，再同時按 I、J 鍵，然後將球托上去的時候，再按方向鍵的下不放，再同時按 I、J 鍵，在這一連串的操作實行了之後，若是攻擊手的身上發生了閃光的現象就表示指定轉入成功，這樣子史上最強的閃光和發球就會出現，也是必關的一球，在每一個回合之中，只能夠使用一次而已。

超級排球

秘技：可以使用出極招~閃電發球。

方法：在此就爲各位介紹史上最強的發球。在自己的球員要發球時，將球往上擲起，此時要按方向鍵的上和 I、J 鍵，一起按，接著就要打球，在球打出去時，就要按方向鍵的下和 I、J 鍵，要同時按，如此一來球飛到了對手的球場空中，就會突然變成爲超快速的閃電發球，也是必勝的一招，在每一個回合之中，只能用一次。

超級排球

秘技：可以使用出超高空的發球

噴。

方法：在此也要介紹另一個發球的方法，這也就是超高空的發球。方法就是在我方將球往上拋起時，要按方向鍵的上和 J、II 鍵，同時地按，然後再將球打出去，和閃電發球並不一樣，若是使用正確，那麼就會看到球一直向上高高地飛了過去，都快要碰到天花板，此方法一個回合只能用一次。

超級排球

秘技：製作小組的介紹畫面出現了。

方法：在設定的畫面時，在サウンドテスト的文字表示下面有一格黑色的地方，只要將游標移到該處，然後按方向鍵的右和選擇鍵、I 鍵、II 鍵，都同時按下去之後，就會出現超級排球製作小組的介紹，這是在平時看不到，唯有使用這一個指令才有辦法。

超級排球

秘技：暫停時，PAUSE 的文字並不會出現，相當地便利觀看。方法：在本遊戲之中，若是按了 RUN 鍵，就是暫時，而在畫面上會變成一片黑暗，而出現 PAUSE 的文字，解除了之後才會再出現遊戲畫面而繼續進行比賽，但是一定無法立刻配合起來，只要按上 5 人用連接座，在第 5 個插入搖桿，而按 RUN 鍵，如此暫停，但畫面不會消失變暗，而且也沒有 PAUSE 的文字，相當便利於遊戲的費性進行，可多加地利用。

超級排球

秘技：我方可以使用 3 次的封網噴。

方法：在比賽時，無論是和電腦比賽或者是和同伴展開對戰，若是對手打出了強力的攻擊球，要上網封住時常常會失敗，因為只有 2 次，此時只要使用連續發射的搖桿，然後在連射的狀態下按 II 鍵，這樣子就可以有 3 次封網的次數，大大地增加了防禦力哦。

賽車追逐戰

秘技：無敵的指令已經發現出來了。

方法：這一個指令是每一個賽車追逐戰迷們夢想中的指令，而現在就為各位做一詳細的介紹。首先在標題畫面時，按住方向鍵的右下方、選擇鍵、I 鍵不放之後，再按 RUN 鍵就可以了，而在駕駛員的選擇畫面時，要選擇了 MARK J，選擇好了之後再按 II 鍵來開始遊戲，如此一來就可以安心地玩，而一直都是第一名而能夠進入到 EXTRA STAGE 的特別舞台來進行耳目一新的 F-14 賽程。

賽車追逐戰

秘技：關數選擇的指令已經發現了。

方法：若是各位對於本軟體之中的某一個舞台感覺到很困難的話，就可以使用本秘技來加以練習了。而方法就是在標題畫面時，按住方向鍵的右下方、選擇鍵、I 鍵不放之後，再按 RUN 鍵，此時就會進入駕駛員的選擇畫面，那就要選擇了 JASON J，然後再以按 II 鍵的次數來決定關數，1 次是 STAGE 2，2 次是 STAGE 3，3 次是 STAGE 4，4 次是 STAGE 5，5 次是 STAGE 6，6 次是 STAGE 7，7 次是 STAGE 8，8 次是

STAGE 9，選好之後按 RUN 鍵就可以進行了。

賽車追逐戰

秘技：可以轉換比賽角色來享受另外一種遊戲的樂趣與氣氛，這是不錯。

方法：在遊戲結束了之後，若是你對這次所選擇的人物不滿意，可以在遊戲結束了之後，換另外一個選手來試試看。方法就是在 GAME OVER 之後，等到了自己所希望的角色顯示畫面出現時，就按著 I 鍵不放之後，再按 RUN 鍵，在標題畫面出現時，再按 II 鍵不放之後，再按 RUN 鍵，如此一來就可以改變角色並且可以接關，好好地發揮全力奮鬥吧！

賽車傳奇

秘技：以時速 355km 的速度衝出去！

方法：當前方沒有任何障礙物時，你可以按下 II 鍵不放，然後一口氣提高到 6 速，接著馬上離開 I 鍵，就在這一瞬間，就可以讓你體驗到時速 355km 的世界紀錄了，但是加到 4 速時，若不壓下傳動裝置，那就無法達成目標了。

賽車傳奇

秘技：在半夜，瘋狂賽車！方法：插入 PCE 本體的電源線，泰德的公司畫面就會出現，這時要按住方向鍵的右上和 I 鍵，選擇鍵，一直等到公司畫面消失，成功了話，畫面就會變成漆黑一片，只有幾顆白球點點在其中，這種景象，彷彿是在夜空中飛行。

賽車傳奇

秘技：山名幸子小姐登場
方法：插入電源後不久，就會出現標題畫面，這時候邊按方向鍵的左，邊以 I、II、I、II、II、I、RUN 鈕的順序按下。然後就可選擇 WGP 模式，要先比憑感覺看看。比賽結果不是 GUNKOMA，而是 SACHIKO YAMANA。到底這位是誰呢？原來是泰德的「山名幸子小姐」。



鏡之國冒險

秘技：酒井法子問題講座
方法：在標題畫面出現時，按 II 鈕 16 次，I 鈕 16 次，按完了之後再按 RUN 鈕，然後在名字輸入時，輸入「のりびいごこう」的密碼，這樣就進入了酒井法子的問題形式教授講座。答案有 3 個選擇，問題一共有 5 題，只要是酒井法子迷一定不難回答。若是全答對，酒井法子會稱讚你哦～！

鏡之國冒險

秘技：かなビーとくやビー
方法：這款遊戲通常結束時，法子都會出來「かなビー」的字體，但是被幽靈的編輯吹開後，而遊戲結束時，法子的畫面也改變，出現「くやビー」字體。

鏡之國冒險

秘技：因為一般 CD 播放而生

方法：這款 CD-ROM 軟體會在一般 CD 上放音哦！於是法子小姐就會怒氣沖沖的對你說：「不行啦！這是 CD-ROM 用的遊戲軟體，像這樣放著的話是不行的。非常感謝各位 CD 的愛用者，但是要玩遊戲時，還是最好使用 CD-ROM。那麼，我們在遊戲中再會了！」你看，法子小姐就是這麼可愛！

鏡之國冒險

秘技：以鏡來代替
方法：在登錄名字時，總是會有差錯的地方。這時候就要 1 個個倒回，配合游標來作修正。但是什麼都不要考慮，按下 II 鈕的話，也可以和「倒回」有同樣的效果。同時若是覺得按游標一直到「結束」很辛苦的人，也可以只按 RUN 鈕，這樣就可以「結束」了。

鏡之國冒險

秘技：特殊測試模式
方法：這款遊戲中，有特殊測試模式哦！方法是在標題畫面出現時，按下 PUSHRUN 之後再按 II 鈕 16 次，I 鈕 16 次，然後按下 RUN 鈕。這樣的話，就會出現特殊測試模式了。

鏡之國冒險

秘技：發現鏡之國冒險中的特殊測試模式！
方法：各位擁有 CD-ROM 的 PCE 迷們，是否已經玩過了「鏡之國冒險」呢？很有趣吧！而酒井法子迷們也一定非常感動，可以和偶像一起進行冒險。在此就為各位介紹 1 個非常特別的指令，只要一輸入，就可以欣賞

法子的歌曲及其珍藏的照片！首先在標題畫面出現時，按 II 鈕 16 次，I 鈕 16 次之後，再按下開始鈕就可以了。共有輸入名字、選擇劇情、音樂室、卡通動畫、靜止畫面和法子的寫真集這 6 個種類供你自由選擇。

鏡之國冒險

秘技：公開特殊測試模式中所隱藏的 2 個秘密！
方法：「鏡之國冒險」的特殊測試模式中，有 AVG 的劇情選擇哦！在那第 4 部的「劇情」中，有放入隱藏的遊戲（？）。在標題畫面出現後，按 II 鈕 16 次，I 鈕 16 次，再按下 RUN 鈕，就可進入特殊測試模式了。接著選擇劇情 4 的 P19，就可開始「法子的一語猜謎」，法子迷們可有信心答對？！然後是緣分度的占卜。請選擇劇情 4 的 P18，法子就會問你「OO 和 XX，喜歡哪一個？」這樣就可算出你和法子的緣分度了。



新桃太郎電鐵

秘技：第 3 個測試模式「圖書室」登場了！
方法：「新桃太郎電鐵」這款遊戲中，有「美術室」「音樂室」模式，現在則要介紹第 3 個測試模式「圖書室」。只要在登錄名字前，輸入「おわり」「モモタロ」「としよ」「しつ」，就可看見桃太郎的訊息出現在遊戲中，而這就是圖書室了！

新桃太郎電鐵

秘技：可以改變字體

方法：當月亮的畫面改變時，一直按住 I、II。選擇鈕就可以變成圓形的文字。要復原時，只要再按一次相同的指令就 OK 了。

麻將刺客列傳

秘技：在出現「ももよ」的地方，可以自由自在地到處移動，有夠厲害。

方法：在遊戲時，要先選擇 RPG，然後再開始遊戲。將主角的名字輸入的時候，不要打入任何的名字，而進行遊戲，然後要選擇「まじゅつ」的指令，但是為什麼在畫面上就會出現「ももよ」的文字，而這些字就好像是障礙一樣，所以若是出現在建築物的門口，就無法進入了，要小心。

麻雀學園

秘技：可以增加接關次數

方法：在遊戲之中，本來只有 1 次的接關次數，在此公開可以一口氣增加 5 次接關次數的方法，只要有此技巧，就能安心地玩了！

1. 增加 1 次接關次數的技巧！當輸了時不要灰心，等待 1 分鐘以上之後，以逆時針的方向按方向鈕 1 圈，然後會有咚的聲音，這樣就增加 1 次接關次數了。

2. 增加 3 次接關次數的技巧！先不要有任何舉動，等待 3 分鐘以上之後，按方向鈕的上方 10 次，就會有咚的一聲，那就表示指令輸入成功了，已經增加了 3 次接關次數。而上一個秘技是增加 1 次接關次數，所以

全部算了一算，原本 1 次再加上 1 次再加上 3 次，一共是 5 次的接關次數，有了高達 5 次的接關次數，只要好好玩，就可以輕鬆看到結束畫面，真棒！

麻雀學園

秘技：4 個有趣又有用的秘技！

方法：「麻雀學園」真可說是秘技的寶庫！有 BGM 和 SE，以及聲音合成的「音效模式」、全圖模式的「角色面談模式」、擅長防守的「有趣過關密碼」和學園模式的「接關」這 4 種。

1. 音效模式：在模式選擇畫面上，按 I、I、左、右、II、II、右，就會變成音效模式。聲音音調一改變，會讓人捧腹大笑哦！

2. 角色面談模式：按 I、II、I、II、右、左、右、左，就可以看到全圖模式中出現的所有角色，共有 48 人哦！

3. 有趣過關密碼：這是相當有用的過關密碼，持有點數是從 10 萬點開始，這樣一來，就幾乎不會輸了，所以利用此秘技，就可以大膽決勝負。此密碼是「おながいだ もちてんおおく くださいな」。

4. 接關：當失敗時，就稍微等待 1 分鐘，然後以逆時針的方向按方向鈕 1 圈，會有咚的一聲，就可增加 1 次接關。

麻雀學園

秘技：只能看到老師

方法：首要是在模式選擇畫面時，照順序按方向鈕的左、左、右、右、I、II、I、II，這樣就會出現岩田雄雄。然後按 I、左、右、I、II，就可看到其他老師或岩田雄雄的臉孔。但是只能看到男老師，有點無聊！

麻雀學園

秘技：可以看到全部畫面。

方法：在模式選擇畫面時，按左、右、右、I、II、I、II，然後再按 I、左、右、II、上、上、左、II、下、右、II、I、下、上、下、RUN、II、I、上、RUN、I、左、右、右、上、上、上、下、I、左、下、II、RUN、右、下、左、右、I、RUN，就可看到所有的畫面。

麻雀學園

秘技：在遊戲中也有關數選擇

方法：在模式選擇畫面上，依次右、I、II、左、右、I、II 的順序輸入之後（若成功會有咚一聲），接著按 I 鈕，以次數決定關數，之後再按 RUN 鈕來進行遊戲就可以了。使用此技巧，可以立刻和學園長對決，只要勝利了，就能看到結束畫面。

麻雀學園

秘技：出現了次作的宣傳

方法：不斷累積後，就能提高為 2 倍了。於是突然間，出現了費斯的商業廣告。從中得到費斯的第 3 波遊戲，有位叫艾麗絲的女孩，是黏土作遊戲。

麻雀學園

秘技：全部都是「ぬ」的密碼

方法：全圖模式必須從東京開始的附近地圖，順序地制壓，而在輸入密碼時，則是全輸入「ぬぬぬ……」都是ぬ的密碼。這樣的話，就會在各種地方有很多的制壓。防守離開地方很遠的地區的蘭索士相當強，所以要先使用這個密碼，這樣就能享受稱霸全國的樂趣了。

麻雀學園

秘技：可馬上開始遊戲

方法：全國模式開始之後，一直進行麻將遊戲，中間有很長的介紹畫面，想盡快玩遊戲的人，自然就會覺得很困擾了。不過這裡可以介紹各位一個技巧，只要輸入密碼，就會馬上出現地圖畫面哦！方法很簡單，選擇全國模式後，在密碼畫面輸入「あああ—」，這樣就行了。

麻雀學園

秘技：5 個密碼大公開

方法：「麻雀學園」中有許多密碼，都很有趣又有效，現在則為各位介紹 5 個密碼。

わあちあべ くみさつちの
てはりこか
ふふあみいび くさみあさんよ
あまたごや
ままたまたま ままたまた
ままたま
くああああ あああああ
ああああ
ききききき きききききき
きききき

使用第 1、2 密碼的話，就可以馬上和最後的大首領戰鬥。但是有了很多結實，但是無法向前推進遊戲時，就請使用第 5

麻雀學園

秘技：暗藏私心的密碼？

方法：現在所要介紹的這個密碼，相信玩家一定會覺得很偉大？請先選擇全國模式，輸入「ぬぐところ みせてください すこし？も」這密碼，結果卻發現，怎麼是辦不了呢？而這密碼的原

麻雀學園

秘技：是黑色視窗哦！

方法：插入本體的電源後，出現了標題畫面。就在標題畫面出現的瞬間，馬上按選擇鍵，如此一來，接著出現的標題部分，就會變成全黑的哦！

麻雀學園

秘技：輸給大首領後的結束畫面！

方法：如果想要看到結束畫面，就可以使用這個厲害的技巧。首先輸入「もいみみに ねごもべそいえ みやいつば」，然後就開始遊戲。雖然是從東北開始，但是要馬上前往「ネオトウキョウ」，玩家若是擁有的點數在 300 萬以上，就表示已經成功了。然後和大首領持續戰鬥（應該說是一直輸），所得的點數會變成 10 萬位數字。不久畫面一亂，就開始結束畫面了。已經過關的人可以繼續遊戲。

麻雀學園

秘技：奇怪的密碼

方法：在全國模式，輸入「とうまそう しろうまあじやんがくえん」這密碼，全國就會制壓，有 4 副黃金牌，也可得到 2121500 點，所以幾次役滿後，就可以勝利了。

麻雀學園

秘技：還沒有辦法立直？

方法：在遊戲之中，若是還沒有聽牌而要立直是沒有辦法的，在畫面上也會表示出來，但若是連續使用了立直的指令 3 次，此時就會出現聲音並且顯示「リーチまた？！」也就是告訴你因為

沒有聽牌，而沒有辦法立直。

麻雀學園

秘技：燃燒的立直

方法：不論何時都可以使其立直，這樣的話，在自己牌的上方以四角圍住的立直就會出來了。之後將牌片割，以四角圍住的部分，就會燃燒起來了。

麻雀學園

秘技：聲音變得很有趣

方法：在模式選擇畫面，按 I、I、左、左、右、II、II、右，就會變成聲音模式。然後在最下面的 PCM SPEED 的地方，將 58 改為 85，在遊戲開始之後，聲音就會變得很有趣了。若是胡亂地將電源切掉，也不能回復到原來的聲音哦！

麻雀學園

秘技：「神話大戰」風格的密碼

方法：費斯的前作「神話大戰」中，有各種密碼，而本遊戲「麻雀學園」，也有類似的密碼。輸入「おながいた もちてんおおく くださいな」這密碼，就可以擁有 10 萬點，並從這裏開始進行遊戲。

賭城之王

秘技：特殊的遊戲，增加新的樂趣。

方法：經過了一番的努力，而得到了 1000 萬元而過關的話，在結束畫面的終了會出現一般接關密碼「KI NG of CASI NO」，得到此密碼，在接關的模式之中輸入，如此就可以展開特殊的遊戲。在本遊戲之中，要和 5 個人在 15 家店中展開挑戰，以爭得優勝，現在換換口味吧。



死亡入侵

完全
攻略

DEATH BRINGER

遊戲、指令介紹：

玩RPG這麼久的經驗，總覺得這死亡入侵是一個非常奇怪的GAME，有勇者鬥惡龍般的複雜情節，有魔王之般的2D戰鬥畫面，但卻沒有經驗值的計算，等級是靠故事的情節來提升，武器雖然很多，但強力的武器卻很少。有些怪物沒有錢，總而言之，這個GAME主要目的是解決故事的情節，而對等級、經驗值、錢和戰鬥都不是看得很重要，大致來說，這是很不錯的GAME。

一開始可選擇主角的名字，但很

奇怪的，你選了名字後，在遊戲中卻不能使用復活的指令，所以你選好了名字，在開始玩時，最好先試試復活的指令能不能用，如果不能用，那就重新輸入別的名字試試，否則你在玩的時候會很痛苦，而且同伴死了，都不能再復活，在此提供你一個名字輸入COBULAR，這是我所使用的名字。

當你玩到全級後，你會感到有很多地方還沒去，有很多上鎖的門還沒進去過，不要緊，因為全級後，還有第二循環，本遊戲我只做出第一循環

的攻略，至於第二循環，要留給你們自己去發掘，還有遊戲中途會出現很多的同伴；你可以用指令把原來的同伴刪除，再讓新同伴加入，但新同伴剛加入時很弱，要讓他們變強很難，所以最好不要換同伴，這些同伴要自

己去找，有些在地圖中我有標示出，要不要換在於你自己。

指令第一條是じょうたいのひょうじ(強度)，可以看現在的強度、等級、武器等級、以及魔法和武器的耗度。第二條是そうびのへんこう(武器裝備)，最上面有二個數字顯示強度，左邊是你現在身上的武器等級，右邊的是可以攜帶重量的極限。指令第三條是しょう(復活)，選擇指令又會出現兩個指令，左邊是げんくわく復活，右邊的指令不詳，與遊戲無關，剛開始遊戲時要先選擇復活的指令。如果有一個箭頭出來而且一閃一閃的就表示可以使用，如果沒有箭頭出來，那請你重新選擇主角的名字，直到指令可使用為止。指令第四條是たいるつものへんこう(隊伍)，這指令不重要，只是選擇戰鬥時四個人的人數。指令第五條是きゅうそく(休息)，這指令最重要，當同伴的HP、MP減少時，可以在原地休息，加以回復，但有時在休息中途會有怪物出現。指令第六條是なまきをはずす(開除)，遊戲中途你如果發現有怪物



的同伴
同伴加
當
生與的
萬，你
遊戲
這
也就
大學書
候上
一
也馬
最
上顯示
最清楚

指令：
じょう
たいの
ひょう
じ
そう
びの
へん
こう
しょう
げん
くわく
たいる
つもの
へん
こう
きゅう
そく
なま
きを
はず
す

打
★遊戲
的

死亡入侵

不可不
知

同伴，可以開除自己的同伴，讓新同伴加入。

當你砍一下怪物時，你的武器，真的消耗度就會加一，如果數值越，你的武器就會變得很弱，這時要記住要去加以磨利。

遊戲中有些城或村莊有技能學習，就是你要使用這種武器，一定要學會如何使用，如果你沒有學的話，用上這種武器也沒有用，但並不是每一種都可以學，你的體力、智識不，也是不能學的，魔法也是一樣。

非常重要的一點是請隨時留意地圖顯示的怪擊方向(E、W、S、N)來避路了。

取略要點：

1 開始主角在圖①ソロン¹的村，可以先到酒樓(代號②)，要晚上才能進入，聽取情報後，到寺院(代號④)記住要多講幾次話，就會出現第一位同伴，此時可以用身上的錢來買武器和防具，或學習一些技能、咒文，要出此村莊前可先到自己的部屋(代號①)去存檔，然後出了ソロン¹的村，到了圖②ノルロス²的森林，先去(代號③)處，有一隻毒蟲怪在此守候，打死後可以得到一千元。

2 到圖③ガレクラム³港去聽取情報。

3 到圖④オーク⁴的酒屋，先往左走，去解救一位ソロン¹的村的村民，然後到(代號①)去拿七百元，再到(代號②)去殺死一隻紅騎怪。

4 出了オーク⁴的酒屋，回到ソロン¹的村，發現村莊已變成了廢墟，先到圖③ガレクラム³港去準備一下，再到ソロン¹的村，一進去後向左轉，有一個房間，裏面有一把強力武器，再走到寺院(代號④)，裏面有一位魔王，幹掉後，再與村民談話，聽一些情報。

5 圖②ノルロス²的森林的北方有所處可通到圖⑤ティボスティー⁵的森林，在此森林的東方有一個圖⑥エルフ⁶達的集落，進去聽情報及存檔。



6 出了集落後往北走到(代號①)的地方(要天黑再去)，你會發現地上有一個燒過的地方，再往前一步，會出現一個魔王，幹掉後可得到一龍指輪。

7 回エルフ⁶達的集落，到族長的家(代號③)，談話後，如果你有指輪，就可以到ラーラルカス⁷の家(代號④)則將會出現第二位同伴。

8 圖⑤ティボスティー⁵的森林的北方有一個神殿，要主角以及二位同伴，一共三人才可進入，進入圖⑦神殿後，先到(代號①)處去拿一個指輪，然後到5F(代號②)去聽情報，此情報非常重要，聽完就可走出神殿了。

9 回到圖③ガレクラム³港，到左上角有一扇有封印的門，現在可以進入了，不過要晚上才能進入，進入圖⑧ガレイク⁸的迷宮，先到(代號①)去聽情報，再到(代號②)處，有一個指輪，最後到(代號③)處去殺王，殺死後回到圖③ガレクラム³港。

10 圖③ガレクラム³港的(代號④)處，有第三位同伴，現在可以去找他，所有的人都找齊後，到(代號②)處，有一位漁夫會帶四人坐船到下一點他的レスフィド⁹的街圖⑨。

11 到了圖⑨レスフィド⁹的街，先與村民談話，準備一下然後出去，前往圖⑩ウエスト・イアノーク¹⁰。

12 到圖⑩ウエスト・イアノーク¹⁰後，先到圖⑪影の塔¹¹，進入後，先去(代號①)拿指輪，再到(代號②)去聽取情報，聽完後即可出去。

13 回到圖⑨レスフィド⁹的街去準備一下，再前往圖⑬レスフィド⁹的城，要記住，只有主角一人能進入，而且要經過一場很困難的戰爭，所以要準備得很強，進入後要與中間的衛兵戰



- じょうたいのひょうじ(強度)
- ぼうびのへんこう(裝備)
- しょう(復活)
- さいりつのへんこう(隊伍)
- きゅうそく(休息)
- はかまをはぎす(開除)

標語誌

- 陷阱 ↓ 出口(這一地區的出口)
- 門 ● 村民(情報)
- 打開的門 ↑ 上鎖的門

遊戲最開頭的所在地(起點)

爭，打勝了才能讓其他同伴進入，因為衛兵很強，所以要多次幾次，打勝了就到裏面去聽取一些情報，其中(代號④)有一個軍人會給一把神聖的劍，是一個強力武器。

① 出了レスフィド的城後，往東邊走，進入圖①イースト・イアノーフ，先到圖②フースの村去聽一些情報，再到圖③アイムの村去準備一下。

② 出了圖③アイムの村後，前往圖④グラステスヴァレー，到了圖⑤グラステスヴァレー後，先去圖⑥アルヌの村去準備一下，然後進入圖⑦シュナーフォート城(代號②)，進入後先到(代號①)去聽情報，然後到一樓的東南方有一處出口，遇到圖⑧的(代號③)，到了(代號③)處，往南方走，到圖⑨クラウドパス。

③ 到了クラウドパス後，先去圖⑩古代的神殿(代號①)處，進入裏面後，先到(代號①)去拿騎士的劍，再到(代號②、③、④)去聽情報，拿戒指和1千元，最後出了古代的神殿，回到圖⑩アルヌの村。

④ 回到了アルヌの村後，先準備、存檔後，再到圖⑪シュナーフォート城，這次要往北邊走，進入城的地下室，然後到(代號②)有1千元，再到(代號③)，有一個女石像，要解救她，她會提供你非常重要的情報。然後往地下室的西北方走，會到圖⑫グラステスヴァレー的(代號④)，再往前走，進入圖⑬ダークライズ。

⑤ 在圖⑬ダークライズの(代號①)有一個岩壁，可存檔，存好後到圖⑭シリアガルド，在圖⑭處有兩個村莊，圖⑮エルフ集落、圖⑯リュウガゲンの街，到這兩處去好好的準備一些強力武器，再回到圖⑬ダークライズの岩壁的存檔，準備殺最後的王了。

⑥ 在圖⑭處的岩壁存檔好了之後，現在應該是最強的裝備了，到(代號②)處去殺一個小魔王，殺死後，就到圖⑯ディガの神殿。

⑦ 進入神殿後不要往前走，前面都是一些陷阱，還是殺王最重要，所以一進入最好往左或往右走，各有一個跳躍之門，跳到另一空間後，再到(代號①)的地方去聽一些情報，再往北邊的正中央處，又有一個跳躍之門，到了另一空間後，往西北方走，到(代號②)去聽情報，然後從西北方往東走，中途有小魔王阻擋，全部殺死後就進入最後的魔王房間，殺死了最後的魔王，就應該算是全破了，你一定會感到奇怪，好像還有很多地方和疑問沒解決，那是第二循環的部分，希望各位自己去發掘。

電動王子——游致群



死亡入侵攻略地圖

圖① ソローノの村



(聖ノルロスの森林)(圖②)

☆起點(遊戲應開關的所在地)

★(唯一遊戲的出口)

①自分の部屋(存檔)

②警察者アレックスの部屋

③グスマの家(學習技能、視文)

④寺院(裏有一位女侍)

⑤鍛冶屋(武器屋)

⑥村の番小屋

⑦鍛冶(聽情報、取重寶)

⑧鍛冶屋の裏口(後門)

⑨長老の家(學習技能)

⑩ホニノのトツツスの家

⑪長老の家の裏口(後門)

☆ベゼル以啓

圖② ノルロスの森林

(聖オーフの洞窟)(圖③)



(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

(聖オーフの洞窟)(圖③)

死亡入侵



ガレクラーム港



レイクの迷宮 (巻6)



(別ノルロスの森林)
(巻6)

- 迷宮
- 豪華なアイガットの家
- 沼原の洞窟(ヒエドラ亭)
- 魔法使いウアーナンの家(魔法術、呪文)
- 湖の橋への入口
- 沼原の洞窟
- 豪華なアイガットの家
- 洞窟
- 洞窟(宝箱)
- 洞窟(宝箱)
- 洞窟(トリス)
- 洞窟(フアトサイド亭)
- カメオス・ベールの部屋
- カメオスの家
- ガレイク寺院
- 洞窟(マメルタイアの洞窟)
- ガレクラーム自治
- ギルド(技術)

⑤ ティーの森林



(別神殿)(巻7)



(別ノルロスの森林) (別ノルロスの森林)
(巻2A) (巻2B)

⑥ エルフ連集落



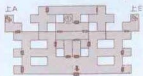
(別ティボスティーの森林)(巻5)

- ① 村人の家
- ② エルフ達の各邸
- ③ エルフ達の族長の家
- ④ ララ・ラアルカスの家(内陣)
- ⑤ 洞窟と塔
- ⑥ エルフの魔法使の家
(技能、呪文)
- ⑦ 洞窟(宝箱)(宝箱)

⑦ 神殿



1 F



2 F
(別ティボスティーの森林)
(巻5)



3 F



4 F



5 F



- ① 神殿(宝箱)
- ② 神殿(宝箱)
- ③ 神殿(宝箱)

⑧ ガレイクの迷宮



(別ガレクラーム港)
(巻3)

ヒント: 鏡格子

- ① 鏡格子(宝箱)
- ② 怪物
- ③ 魔王



突然、目の前に大きなカメが現れた。▼

⑨ オークの洞窟



ノルロスの村の村長
魔王

⑨レスフィドの街



(到フエ
スト・イ
アノーク)
(難9)

- ①レスフィド寺院
- ②墓苑への短屋
- ③魔法ギルド(技術・呪文)
- ④レスフィド自治ギルド(技術)
- ⑤兵舎
- ⑥門番の小門
- ⑦門番の小屋
- ⑧カストンの鍛冶屋
- ⑨村長の屋
- ⑩船乗りワエルダンの家
- ⑪000の伝説物倉庫
- ⑫お姫のフィスの家
- ⑬魔法使いギルド(技術・呪文)
- ⑭酒場「ライマー手」
- ⑮伊勢屋 ⑯西宮
- ⑰旅亭
- ⑱新田(存続) ⑲倉庫
- ⑳村人

⑩フエスト・イアノーク



(到イースト・
イアノーク)

影の塔(難3)

(到レスフィドの街)

(到レスフィド城)(難9)



⑪イースト・イアノーク



(到アイムの谷)
(難4)

(到ワ
ラッド
パス)
(難9)

(到フースの村)
(難9)

(到フエスト
イアノーク)
(難9)

(到グロ
ステススワ
アリー)
(難9)

⑫影の塔



1 F



(到フエスト・イアノーク)
(難9)

2 F



TA

上B

上D

下C

3 F



上E

FB

下D

5 F



- ①海精
- ②賢者の住屋



4 F

FE 上F

⑬レスフィドの城



- ①紙巻
- ②軍務大臣ガイタークの住居
- ③領民
- ④軍人(會紀一掃神聖の村)
- ⑤内務大臣ツエフエルの住居

基本狀態的表示：

基本能力

代號名稱	代號內容	關係技能
ST(臂力)	使用武器對手的損傷，能裝備的鎧及盾大小都有影響。	跟「大力棒」、「長斧」、「刀」、「B·刀」、「L·盾」、「F·鎧」、「格鬥」的成長一起提昇。
DX(敏捷性)	對武器的命中率、攻擊迴避率都有影響。	跟「流星鎗」、「劍」、「弓」、「石弓」、「B·盾」、「H·鎧」、「標槍」、「格鬥」的成長一起提昇。
POW(精神力)	對魔力、魔法的抵抗力有影響。	跟「風系魔法」、「火焰系魔法」、「土系魔法」、「水系魔法」、「精神系魔法」、「自然系魔法」、「生命系魔法」的成長一起提昇。
DN(耐久力)	對體力、恢復力有影響。	跟「長斧」、「F·鎧」、「B·刀」、「L·盾」、「格鬥」的成長一起提昇。
NT(智力)	對技能學習量有影響。	根據特定的事情來提昇。
ML(士氣)	對戰鬥持續性有影響。	

補助能力

擴張基本能力的代號。
 HP(體力)：受到損傷會減少，變成0就死亡。HP在0狀態受到損傷的話，基本能力會降下而最後死亡。
 MP(魔力)：使用魔法就會減少，變成0就死亡。
 搬運(搬運力)：各個人物只能夠在自己搬運力的範圍內持有秘密寶物。

補助能力

魔法技能表

魔法名稱	特徵	學費	咒文名稱	咒文效用
風系魔法	以大氣能源為基礎的咒文。		雷擊 靜寂 魔法之盾 消失踪影	發放閃電，打倒大群敵人。 從風放出箭，攻擊敵人。 使敵人靜寂，封住魔法。 使身體與大氣同化而消失踪影。
焰系魔法	以火焰能源為基礎的咒文。		爆裂 火球 焰之盾 太陽之光	使許多敵人捲入巨大爆炸中。 產生燃燒氣向敵人攻擊。 自己四周燃起火焰去敵人退却。 以光毒取捨於黑暗者的視力。
土系魔法	以大地能源為基礎的咒文。		流星雨 石化 捨碎 石化解除	使流星落在有敵人的地方。 使敵人身體變成石塊。 使敵人的腳粘於大地上。 使石化的身體復原。
冰系魔法	以水能源為基礎的咒文。		吹雪 冰之劍 極低溫度 雹雲	吹起大雪，使敵人凍僵。 生出冰劍攻擊敵人。 降下夜露使敵人睡眠。 引起霧使敵人陷於恐怖中。



為魔法師之家以及其聚集場所。在此正進行著有關火、土、水的魔法。研究正邁向學習風系、火系、土、水系魔法的技能，以及其運用。



自治公署

這裏是教導我們使用保護自己的武器和鎧甲之正確方法的重要場所。可學習處理武器、鎧甲和盾的技能。不過要學習全部的技能是要花錢。



專司有關自然及精神方面魔法之在此可學習精神系、土系、生命系的魔法及咒文體力、基本能力，中毒狀態在此恢復。死者也可存放在此中。



鍛冶舖

在此可進行武器、鎧甲、盾等的道具，以及日用品等的買賣。在此可使武器等的消耗度回到0%。消耗度越高，對寶物的能力愈不好。





OH! PC-ENGINE特輯3 新卡預告篇

©=CD H=Hu Card No.=雜誌期數 P.=頁次

<p>銀河戰士錄 ソル・ピアソカ NCS / % / © NO.62 P.32 NO.64 P.29~31 NO.66 P.30~31 NO.68 P.12~15 NO.70 P.30~31 NO.71 P.34~35</p> 			<p>聖戰傳說 スプレnder NCS / 未定 / H NO.67 P.67 NO.68 P.90 NO.70 P.95</p>
<p>超級桃太郎傳說 桃太郎伝説ターボ 裕徳森 / % / H / % NO.64 P.73 NO.67 P.95 NO.70 P.66~71 NO.73P.65~71</p> 			<p>天外魔境 II 天外魔境 II 裕徳森 / 未定 / © NO.67 P.6~9 NO.69~P.16~17 NO.71 P.11 P.20~21</p>
<p>王者之劍 II ラストンサーガ II 泰徳 / 7 / 預定 / H NO.67 P.86 NO.68 P.95 NO.72 P.68~71 NO.73P.30~31</p> 			<p>光明八勇士 ブライ 山辺社 / 未定 / © NO.71 P.94</p>
<p>末日戦記 ラストハルマゲドン 布菜因克露 / 7 / 預定 / © NO.64 P.32 NO.65 P.12~15 NO.68P.70~73 NO.70P.72~75</p> 			<p>神龍勇士 モンビット 裕徳森 / 未定 / H NO.67 P.82 NO.70 P.32</p>
<p>女武士冒険 ワルキューレの伝説 摩知和 / % / H NO.67 P.67 NO.70 P.70~79 NO.72 P.57~61 NO.73P.84~87</p> 			<p>伊蘇國 III ワンダラーズ フロム イース 裕徳森 / 未定 / © NO.67 P.63 NO.69 P.18~19</p>
<p>戰鬥騎士 サイバーナイト 東京書籍 / 未定 / H NO.64 P.22~23 NO.68 P.32 NO.70 P.20~21 NO.72 P.38~39</p> 			<p>戰鬥神兵 ウエイグス 勝利産業 / % / H NO.61 P.93 NO.66 P.94 NO.67 P.28 NO.68 P.16~19 NO.69 P.20~27</p>

最後忍道

最後の忍道

艾徳家 / 7/4 / 井

NO.66 P.81 NO.68 P.78~81
NO.70 P.14~15 NO.71 P.82~83



超絶倫人

超絶倫人ベラボーマン

拳闘科 / 7/6 / 井

NO.68 P.74~77 NO.70 P.24~28
NO.72 P.78~83 NO.73P.72~75



大魔界村

大魔界村

NEC阿貝組 / 7/6 / 井上

NO.61 P.10~15 NO.63 P.14~15
NO.69 P.10~11 NO.73P.23~25



神話大戦 2

はにいおんごろおど

費斯 / 8 / 下野 / 井

NO.63 P.78



蝙蝠侠

バットマン

太羅電子 / 8 / 下野 / 井

NO.69 P.93 NO.70 P.16~17
NO.71 P.65



暗黒傳説

暗黒伝説

勝利音楽 / 8 / 預定 / 井

NO.69 P.63



神奇男孩冒險島

アドベンチャーアイランド

哈德森 / 夏 / 預定 / 井

NO.65 P.78 NO.67 P.84



夢幻戰士III

ウァリスIII

日本通訳網路 / 未定 / 井

NO.67 P.16~17 NO.70 P.94
NO.72 P.82~85



改造超人II

シュビニンマンII

NCS / 未定 / 井

NO.70 P.94



地獄之旅

地獄めぐり

費徳 / 未定 / 井

NO.67 P.86 NO.69 P.95



出撃飛龍

スライダー飛龍

NEC西貝組 / 未定 / 井

NO.60 P.23



轟炸超人

ボンバーマン

哈德森 / 未定 / 井

NO.64 P.49 NO.66 P.93



桃太郎活劇

桃太郎活劇

哈德森 / 未定 / 井

NO.60 P.92 NO.62 P.24~25 P.93
NO.66 P.28~29



電腦騎士

ダウンロード

NEC阿貝組 / 7/6 / 井

NO.60 P.34~37 NO.62 P.85 P.94
NO.64 P.80~81 NO.71 P.72~73



超級鐵板陣

ゼビウス フォードラウト伝説

拳闘科 / 7/6 / 井

NO.70 P.18~19 NO.71 P.26~29
NO.73P.80~83



超級星際戰士

スーパースターソルジャー

哈德森 / 7/4 / 井

NO.67 P.91 NO.70 P.10~13
NO.71 P.14~16 NO.73P.17~19



科幻免寶寶

ラビオレブス スペシャル

影視系統 / 7 / 上巻 / H

NO.84 P.77 NO.86 P.65

NO.71 P.80~81



衝破火網II

アフターバーナーII

NEC阿貝紐 / 8 / 予定 / H

NO.80 P.27 NO.81 P.32 NO.83 P.79

NO.84 P.50~53 NO.88 P.12~13

NO.72 P.66~67



太空戦闘機(磁基板)

ドライブス・プラス

NEC阿貝紐 / 8 / 予定 / H

NO.71 P.84



雷霆戦機

ダブルリング

那克沙特 / 9 / 下巻 / H

NO.70 P.22~23



烏茲衝鋒槍

オペレーションウルフ

NEC阿貝紐 / 10 / 予定 / H

NO.60 P.20~21 NO.63 P.37

NO.66 P.82~84



夢幻戦闘

イメージファイト

女神堂 / 未定 / H

NO.61 P.34 NO.63 P.16~21



大旋風

大旋風

NEC阿貝紐 / 未定 / H

NO.67 P.37 NO.69 P.14



機甲作戦

バステール

休麗 / 11 / 予定 / C

NO.63 P.77 NO.66 P.30~31

NO.71 P.93 NO.72 P.84~87



關原之役

関ヶ原

東京書籍 / 秋 / 予定 / H

NO.66 P.78 NO.68 P.79

NO.71 P.32



宇宙突撃隊

サイレントデバツズ

DECO / 未定 / H



三国志群雄割拠傳

三国志 群雄割拠伝

那克沙特 / 未定 / C

NO.71 P.95



諸神紀世

ポピュラス

白徳森 / 未定 / C

NO.67 P.83



旋轉方塊

クラックス

天晴 / 7 / 下巻 / H

NO.69 P.94 NO.71 P.76~77



超級挖金

ロードランナー

巴克因影視 / 7 / 下巻 / H

NO.63 P.78 NO.72 P.72~78



刺激方塊

バズニック

泰徳 / 未定 / H

NO.67 P.86 NO.69 P.94

NO.71 P.78~79



模擬棒球

これがプロ野球 '90

因特克 / 8 / 下巻 / H

NO.63 P.78 NO.71 P.76~71



海灘排球

ワールドビーチバレー
I.G.S./7/中巻/¥
NO.85 P.79 NO.86 P.80
NO.77 P.74~77



超級聯盟III

パワーリーグ III
皓徳森/5/¥
NO.87 P.85 NO.70 P.85



F1競技場

F1サーカス
日本物産/8/下巻/¥
NO.84 P.79



瘋狂賽車

アウトラン
NEC阿貝尼/10/預定/¥
NO.60 P.10~13



世界盃高爾夫

ジャックニコラウス・
ワールドゴルフ・ツアー
勝利音産/8/預定/¥



霸王摔跤

チャンピオンレスラー
泰徳/未定/¥
NO.87 P.86



五路福星

うる星やつら
皓徳森/5/¥
NO.87 P.14~15 NO.70 P.8~9
NO.71 P.22~25 NO.72 P.40



西村知美迷宮傳説

迷宮のエルフィーネ
日本通訳網路/7/上巻/¥
NO.85 P.77 NO.88 P.95
NO.71 P.68~69 NO.73 P.32



電腦警察808

CYBER CITY OEDO808
NCS/未定/¥
NO.80 P.84 NO.82 P.95
NO.86 P.96 NO.88 P.22~23



初段一直線

将棋 初段一直線
家群資訊/7/上巻/¥
NO.71 P.30~31



魔幻彈珠台

デビルクラッシュ
那克沙特/7/下巻/¥
NO.82 P.20~21 NO.71 P.74~75



恐龍大圖鑑

マジカル・サウルス・ツアー
勝利音産/7/預定/¥
NO.81 P.95 NO.85 P.22~27



雀偵物語

雀偵物語
日本通訳網路/8/下巻/¥
NO.70 P.95



麻將中國之旅

麻雀情空スペシャル
太運電子/8/下巻/¥



琉球

琉球
賽斯/8/預定/¥
NO.88 P.94



變形蟲

ゴモラスピード
U.P.L./未定/¥



PC-E特輯3索引

出卡日期	中文卡名	軟體介紹頁次	格技介紹頁次
90.1.19	新真形三代	46~47	102
90.1.26	超級H.Q.	36~37	98
90.1.26	蓋伊爭霸戰	68~70	
90.1.26	亞里屋野兵衛	92	
90.2.7	超級排球	76	111~112
90.2.16	佩利刺客列傳	87	114
90.2.23	虎之道	38~39	96~97
90.2.23	飛狼騎兵	66~67	105~106
90.2.23	北斗星之女	86	
90.2.23	迷魂立體方塊	71	106
90.2.24	戰斧	29	
90.2.25	紐西蘭故事	30	97
90.3.1	空中突擊	48~49	103
90.3.2	城市獵人	31	
90.3.2	化妝舞會之謎	83	
90.3.3	宇宙大作戰	50~51	102~103
90.3.9	戰鬥生命體	52~53	103~104
90.3.16	源平討魔傳	40~41	97~98
90.3.16	太空戰鬥機	54~55	104
90.3.16	倉庫番世界	74	106
90.3.20	超神戰機F	56~57	104
90.3.24	最終戰機II	32	
90.3.27	奇奇怪界	33	98~99
90.3.27	賭城之王	88	115
90.3.30	冒險少年	24~25	93
90.3.30	熱血競球II	77	111
90.3.30	太極球	72~73	106
90.3.30	卡門聖地牙哥	84~85	
90.3.30	水果大作戰	76	106~107
90.4.3	鬼屋屋敷記	42~43	97
90.4.6	終極戰將	58~59	103
90.4.6	魔動王	44~45	99
90.4.13	上海II	75	
90.4.13	賽車追逐戰	79	112
90.4.20	尼克羅斯要塞	22~23	93~94
90.4.27	青龍神話	34	
90.4.27	最終兵器	60~61	102
90.4.27	死亡入侵	26~27	
90.4.27	超級大戰略	62~65	105
90.5.25	超級探險	60~61	
90.5.31	新狼忍傳	35	
90.5.31	地底大魔宮	28	

出空公司	中文卡名	軟體介紹頁次	格技介紹頁次
冠德森	迷魂立體方塊	71	106
	太極球	72~73	106
	魔動王	44~45	99
	上海II	75	
	青龍神話	34	
	超級探險	60~61	
泰德	超級H.Q.	36~37	98
	紐西蘭故事	30	97
	宇宙大作戰	50~51	102~103
	奇奇怪界	33	98~99
	新亞里屋	25	
那克沙特	迷魂屋野兵衛	82	
	北斗星之女	86	
	空中突擊	48~49	103
	熱血競球II	77	111
	終極戰將	58~59	103
日本通訊網	戰斧	29	
	最終戰機II	32	
	冒險少年	24~25	93
	死亡入侵	26~27	
華拓科	源平討魔傳	40~41	97~98
	鬼屋屋敷記	42~43	97
	最終兵器	60~61	102
NCS	蓋伊爭霸戰	68~70	
	飛狼騎兵	66~67	105~106
	化妝舞會之謎	83	
巴克影視	超神戰機F	56~57	104
	卡門聖地牙哥	84~85	
I.G.S.	戰鬥生命體	52~53	103~104
	地底大魔宮	28	
勝利音產	虎之道	38~39	96~97
	賭城之王	88	115
U.P.L.	新真形三代	46~47	102
影視系統	超級排球	76	111~112
日本物產	佩利刺客列傳	87	114
太陽電子	城市獵人	31	
NEC貝貝組	太空戰鬥機	54~55	104
米諾亞	倉庫番世界	74	106
DECO	水果大作戰	76	106~107
阿斯克米克	賽車追逐戰	79	112
湧談社	尼克羅斯要塞	22~23	93~94
湧談社	超級大戰略	62~65	105

註：遊戲分類別請參照目錄。

PC-E 華泰攻略本

F P 003 PC 邪聖劍◎勝本	\$ 130	F P 010 世界冒險記	\$ 120
F P 006 究極之虎◎機城戰爭	\$ 220	F P 013 源平討魔傳完全攻略本	\$ 100
F P 009 機甲戰士攻略本	\$ 100	F P 002 PC 妖怪道中記◎勝本	\$ 140
F P 012 PC 伊蘇◎電腦版伊蘇	\$ 170	F P 005 龍魂◎亞亞爾 R-TAPE	\$ 180
F P 001 PC 冒險世界◎續版	\$ 30	F P 008 PC 格技2 2 2	\$ 120
F P 004 PC 龍與傳說攻略法	\$ 80	F P 011 獸語◎秀利冒險魔龍	\$ 120
F P 007 天堂魔界八犬戰鬥◎勝本	\$ 140		



批發 / 零售 / 出口
大量供應
無任歡迎

Wholesale / Retail / Export
are welcome!

NINTENDO任天堂, SEGA, PC-ENGINE專用, 可變速
JOYSTICK, 最新LED速度顯示功能。

Variable speed joystick, with LED speed indicator, design to fit Nintendo, Sega, PC-Engine



HONEST



BPS-MAX



PC-TURBO

PC-ENGINE專用JOYSTICK
PC-turbo joystick for PC-Engine exclusive

SEGA 專用 JOYSTIC

Honest hand-held joystick for SEGA

任天堂 PC-ENGINE 專用 JOYSTICK

BPS-MAX hand-held joystick for Nintendo, PC-Engine.



LYNX 彩色 LCD 手提遊樂器

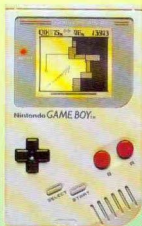
Atari LYNX-color LCD portable game system

各款 LYNX 最新遊戲 Various LYNX new games

各款 GAME BOY 最新遊戲



Various new games for Game Boy



批發 / 門市

新成公司 SUCCESS COMPANY

SHOP 32, GF/E, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 146-152, FUK WAH ST, SHAM SHUI PO, KOWLOON

TEL: 728-5966

SNK NEO·GEO總代理銷售

TAIYO 台耀有限公司

地址：台北市大馬路40號
TEL：(02)5081-83-5
FAX：(02)508296

把遊樂場氣氛帶回家，

闔家同樂！



記憶卡



手提包



T-SHEET



NEO·GEO主機



RF線



RGB線

身歷聲的臨場享受
緊張刺激美侖美奐
讓您跨越玩GAME的新領域
擁有它
你才是真正的玩家



七月發售



戰野邊城

七月發售



風速英雄

七月發售



忍者勇士



激戰NAM地帶



明星轉球賽



普高高爾夫



麻球狂烈傳



幻魔大戰

專售各種遊樂器主機、卡帶和週邊設備
請認明NEO·GEO NTSC系統
英文字幕顯示 才是國內正品