

全國第一本專業級的PC-Engine年鑑

OH! PC-Engine 特輯 2

PCE家族、磁心構想大呈現！

PCE硬體廠商機密大曝光

50餘種PCE軟體、秘技大會串



定價160元



永久保存版

隨書免費贈送
最高作戰指令

并慶外傳完全大攻略

OH! PC-Engine 特輯2 永久保存版



歡樂滿佈在每一個擁有PC-Engine 的日子裡。隨由時光荏苒、季節更換，PC-Engine 越趨於成熟穩健了。從上期OH!PC-Engine 特輯至本次特輯出刊為止，不難察悉PC-Engine 的軟硬體廠商們涉獵題材的範圍，日漸寬廣。這應該是所有PC-Engine 使用者們最感驕傲、欣慰的事情吧！

年復裡，PC-Engine 喜事頻傳。先有天之驕子記憶增幅器的偉大創舉，接踵而至的是繪圖設備和CD-ROMxAMP 各式各樣的磁心構想邁進。而Super Grafx 的踏腳初試，更是美煞了所有的PCE家族。在今年的上半年裡，悠閒自若、任性而又敬愛的PC-Engine 將又會帶給我們什麼樣的遊樂藝術氣息呢？PC族願和您將更樂意的接受PC-

Engine超強快感的魅力。

本次特輯延續了上集特輯的精華，更囊括了近期內所有PC-Engine 家族的點點滴滴。您曾瘋狂迷戀的軟體作品，在本刊同仁細心的編排之下正等著您為其評語論足一番呢！在版面秀麗之下，您又將會發現那些您當過潮、您感的情義寶訓呢！在這寒冷的冬夜，且讓OH!PC-Engine 特輯帶給您一絲絲體貼的暖意吧。

定期的收集PC-Engine 的所有歡樂情懷，是對所有PC-Engine 軟硬體製作廠商們成果的肯定，更是對所有PC-Engine 使用者惟悅氣氣的參與，咱們要繼續繼續的特別再見囉！

硬體介紹篇

為了使不很了解內容的讀者，特別再度解說。在後面幾頁之中，收集現在正在發售的磁心構想產品「周邊設備」，收集彙整以分享各位PCE迷。

磁心構想是？

簡單的以一句話來解釋的話，就是在PC—Engine本體接上各種設備，使「遊戲機」變成「多用機」來使用。這種想法是個人電腦式的，也是NEC的一貫作風。

但是，如果從「電腦」來想的話，原本就是「多用機」。以一般的個人電腦為例，可以玩遊戲、當計算機、文字列表機及時鐘來使用。當時鐘來用的人應該很少吧。但是，大部份有個人電腦的人都不當成遊戲機來使用。

這裡所看到的任天堂以「購買昂貴的個人電腦卻只能當遊戲玩的話，那麼買這個最划算」，因此捨棄其他的機能，發售以低價格所打出的遊戲專用機「電視遊樂器」。

所以，NEC研究電視遊樂器，而發售更高性能的家庭用電視遊戲機「PC—Engine」。並且也考慮到，是否會成為高性能的附加價值。

大家都買得起的遊樂器為何無法當個人電腦來使用？，就以這個想法開始「磁心構想」。

從磁心到枝葉

以磁心構想第1彈來發售的商品，要算是「CD—ROM²」。遊戲內容依據所寫入的CD—ROM，而形成了大容量的遊戲。跟所看到的任天堂「磁碟系統」，事實上大不相同。磁碟系統的1M容量的話，而CD—ROM²的最大容量是540萬。只要有這些容量的話，遊戲的內容在畫面、聲音資料都能輸入很多，更可以享受因大容量而無法移植的遊戲。

即使高性能的CD—ROM²，也只是磁心構想的一環。例如：接續先前發售的「ROM²·AMP」的話，能當成迷你組合音響及卡拉OK來使用。

而磁心構想最主要的要算是通信增幅器。所謂的「MODEM」，以大型電腦為中心，使用電話回線，以PC—Engine來取得資料為主要通信網路。任天堂及SEGA也都在進行發展，而NEC則以使用個人電腦的理念去創造更高品質的東西。

收集開發階段商品，

CD—ROM²系統

大容量的CD—ROM²遊戲之外的可能擴展

所看到的是具有再生裝置的CD—ROM²、周邊設備、以及PCE本體所組合而成的CD—ROM²系統。

如前述，擔任磁心構想的中心主機，以多機能而誇耀。預測將來也能應付電子出版。在CD—ROM²中，精彩的音樂人聲，還有在字典及圖鑑應用於CD—ROM²亦不是夢想。以一些軟體為例，有「冒險大事界」及「恐龍大面畫」等資料為內容的軟體。



↑540M的話，他記錄！
年份報紙。

ROM²·AMP

把畫和聲音配合起來 成為雷射卡拉OK氣氛

只有在遊戲所沒有的磁心構想第2彈。是像為了使PCE的聲音及畫像更棒而發售的AV增幅器一樣，具有同樣的機能，本體裝有擴大器和立體音響輸出。使用另售的麥克風及對應軟體的話，變成雷射卡拉OK。配合音樂使字幕著色，尚具有回音效果。



↑ROM²系統的
組合例子。
麥克風另售。

再擴張周邊設備

繪圖增幅器・印表增幅器系統

文字編排和印表機能兼備的繪圖印表機增幅器

有效活用大容量CD-ROM的是CD-ROM，產生CD-ROM高品質的是ROM-AMP、繪圖增幅器、印表增幅器系統是提昇PC-Engine的高性能。

遊戲中也有人很欣賞漂亮的畫面吧？應該有人想自己來描繪。為了達成描繪願望，加上文字列表、印表機能就變成這樣子。如此一來就可以書寫賀年卡及請柬了。



↑即使只有軟體也能玩，印刷則需要印表機。

鍵盤

跟個人電腦的鍵盤在基本上是沒有差異的

輸入文字的鍵盤，首先，或許為了對應過關密碼的輸入。這個發售的話，應該會出現文字輸入軟體。還有，跟通信增幅器配合的話，使用PCE就可以在畫面上進行交談了。隱密可能性的機器。



彩色液晶電視

把小型液晶電視組合起來的話就可以把PCE帶到屋外

即使在戶外，用PCE也能玩的組合。這不會損傷PCE主機，而且能活用小型液晶TV。用帶一提，要液晶畫面變大很難，小型化效率較佳。



※小型彩色液晶電視
※適合攜帶的小
※適合試作品

個人電腦界面機組

個人電腦和PCE能夠合體

跟個人電腦的PC系列接續，也可以跟個人電腦畫面合成表示。個人電腦軟體和PC-Engine軟體配合使用，可以完成複雜的遊戲。個人電腦亦具有和PCE多種相似的優點。



↑尚在開發中

個人電腦通信增幅器

能跟不認識的人互通資訊回線來玩

接續通信增幅器，就形成了通訊網路了。可以跟認識的人玩遊戲，當然也能活用股票行情等資訊。最大的特點是簡易輕便的個人電腦通信。

※打響S.E.G.A. 5代的通訊網路，在近期即將發售，敬請期待。



印表增幅器・繪圖增幅器系統

把PC—Engine變身成文字列表機登場的是以下的擴張設備群。以玩的感覺來描繪文字列表、繪圖，也可以利用做賀年卡及請柬，這是最大的目的。成為文字列表器頭腦的是稱做藝術家工具的軟體。只要有藝術家工具，就可以在畫面上做描繪圖的遊戲。藝術家工具的容量是2M。BGM也有3首曲子。

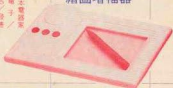
印表增幅器



↑日本電氣家庭電子工業 / ¥24800 / 發售中

中
國
／
歐
洲
／
日
本
電
氣
家
庭
電
子
工
業

繪圖增幅器



只要用專用筆在繪圖板描字，就可以很簡單地輸入。彷彿用簽字筆描繪般，在畫面上就能繪圖。繪圖板上鋪著圖片，從上描在繪圖板面上的話，圖片就被複製出來。

藝術家工具



↑日本電氣家庭電子工業 / ¥5800 / 發售中

使用繪圖板在電視畫面上描繪繪圖、曲線也要稍微彎曲，錯誤時也有消除的機能。當然，可以從512顏色之中，選出16種顏色。色彩變換也是觸控式。

為了顯示由藝術家工具所作出的繪圖等列表的印表機。內藏有JIS第1水準的漢字、平假名、英數字、記號等「單漢字變換用辭典」，可以當成簡單的文字印表機來使用。紙的尺寸則可用一般的名信片到B5尺寸的普通紙。筆在最初附有1支，不過也可使用相符的筆桿。可以使用類似畫面上所表示的16種顏色的色筆，這樣子畫面上的繪圖就能加上顏色。本體重疊是1.5kg、規格是18.7cm×30.4cm×10.6cm。

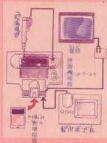
掃圖光筆

接續印表增幅器的導線端子，代替筆的輸入。照片及繪圖以拷貝的感覺來取得，在畫面上表示。這樣子，更複雜的印表都能達成。



↑日本電氣工業 / ¥5000 / 發售中

印表・繪圖增幅器接續方法



首先，PCE本體和電線上用電線接續。在印表增幅器的接續部份插入PCE本體，把藝術家工具軟體插入主機內。這樣就能動作，而且使用繪圖板的專用筆則不接續。還有，代替繪圖板的光學用筆，插入影像導管，也可以接續於導管端子上。

作品例子

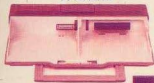


這是使用上面機器所作出的作品。因為是使用字典的文字，因此以文字印表機字體寫出。賀年卡上的松杓是使用影像掃描器所繪出的美麗線條。

CD-ROM²系統

CD-ROM 約為 2MHz 磁卡的 2000 倍，540MB 的容量。使用這個的話，不管多麼大容量的遊戲都能移植。當然，影像比 Hu 磁卡漂亮很多。有關於音質方面，因有 CD 數位音源，界面機組內的 AD-PCM，配合 PCE PSG 音源來使用，更能製作出富於變化的 BGM。

界面機組



↑日本電氣家庭電子
/ ¥27000 / 發
售中

ROM² AMP

插入麥克風的話，電子音響回路則 PCE 專用擴大器，亦成卡拉 OK。

↑日本電氣 HE
/ ¥24800 / 發
售中 / 麥克風另
售 / ¥500

CD-ROM²

↑日本電氣家庭電子
/ ¥3300 / 發售中 / 色
紙
請用紙 CD 來使用。

擔負 CD-ROM² 的資料由傳送 PCE 本體的工作，並不是單純的接續裝置。另外，可以記錄 CD-ROM² 的遊戲資料，內藏充電電池的記憶 RAM。

小型 CD 本體。播放 CD 資料的裝置。使用雷射讀寫頭來讀取，故不斷震動、污穢、灰塵。遊戲使用時，要跟界面機組接續。單獨使用也可當音樂 CD 使用。

CD-ROM²系統接續方法

界面機組的右側是 PCE 本體，左側是插入 CD-ROM²。界面機組接續到電視的話，CD-ROM² 系統就會起動。把此系統置於 ROM² AMP 上面，如圖接續的話，就能當卡拉 OK 來使用。



周辺機器名称	價格	発売日	内容
CD-ROM ²	32800円	発売中	能使用 CD-ROM 軟體。也能播放音樂。
界面機組	27000円	発売中	CD-ROM ² 接續用界面也能儲存遊戲資料。
ROM ² AMP	24800円	発売中	接續 CD-ROM ² 系統的話，變成卡拉 OK、麥克風另售。
顏料筆工具	5800円	発売中	繪圖軟體。在畫面上使用所喜歡的颜色來繪圖。
印章描寫器	24800円	発売中	用藝術家工具所繪的作品可以顯示出來。
繪圖增幅器	9800円	発売中	屏專用器。只要在繪圖板上描繪，就可以繪圖。
繪圖光筆	5000円	発売中	攝取再繪繪等繪圖，可以出現在畫面上。
彩色液晶電視	未定	未定	小型液晶電視。携帶型，即使在屋外也很可使用。
個人電腦連接界面	未定	未定	接續個人電腦和 PC-Engine，可以玩更複雜的遊戲。
個人電腦通信增幅器	未定	年内発売予定	可以跟他人用通信電腦接過來玩。也可應用於資料庫。
鍵盤	未定	未定	除了輸入文字，也能用於通信，作用多。

種類很多不容易忽視，尋求你喜歡的類型吧!!

周邊設備目錄

PCEngine用的周邊設備，以前種類相當少，也沒有可選擇的，但現在却為不知該選什麼而大傷腦筋。為讓各位容易瞭解這些，特介紹各機種，作為選擇時的參考。

周邊機器分類表示

週邊設備的代表就是大型搖桿。即是如電動遊樂器一樣，用桿子可移動8個方向的操縱器。這對軟體大部從電動版移植過來的PCEngine而言，是相當方便的設備。而大型搖桿就像普通的操縱器一樣，加裝有連續發射功能，功能便大幅增加。為了軟體對應，原本只能連接一個操縱器的PCEngine變成可連接2~5個，各家公司也發行搖桿擴充器。

這次就將1989年10月以前所發售的PCEngine用的周邊機器分成「大搖桿」、「操縱器」、「搖桿擴充器」以及「其他」來介紹。你可以參考各種比較資料和各圖表來購買周邊機器。

用四個表來解說

① 操縱器外形的比較

比較操縱器的外觀。右下面為操縱器以同樣縮小比例繪成的對照圖。只要拿到標準的操縱器，其他操縱器的大小也可以知道了。下表是依手指長度標明容易使用零的記號。◎表非常容易，○表容易，△表普通，詳細情形列於表中。

② 與標準操縱器的功能比較

接著從內部的功能方面比較。取出緩衝部分和標準操縱器比較，以評價其操作性的好壞。

③ 各種軟體類別比例

1989年10月以前發售的PCEngine、任天堂等依類別區分，計算出其比例。射擊遊戲和動作遊戲才需要連續發射的操縱器和大型搖桿。這兩種東西在PCEngine上真有效呢？

④ 可數人同時玩的軟體數

調查1989年10月以前發售的PCE軟體最多可以幾個人同時玩。雖然買搖桿擴充器是很好，但目前仍沒有5人用的軟體，而且會玩遊戲的人可能只有1~2人，這些都是要給想買搖桿擴充器，却不知怎麼辦的人作參考。

操縱器

與家庭遊樂器同型的操縱器
HORI PC操縱器



HORI電機

〒3380 貝塚市中

適合喜歡任天堂型的人，
沒有連射速度，隨搖隨動，
可自由改變。

搖桿擴充器

想要兩人一起玩時
X-HE-2



適合喜歡任天堂型的人，
沒有連射速度，隨搖隨動，
可自由改變。

可連接兩個操縱器的2人擴充器。從③的表中可看出兩人一起玩的軟體相當多。朋友較少的人就可買這個價格較便宜的。

① 操縱器外形的比較



	長	寬	高	△	◎	○
①	6.0	13.3	1.8	◎	△	
②	5.8	14.6	1.6	○	○	
③	6.2	11.7	1.7	△	◎	

① = 標準操縱器 ② = HORI電機

③ = HORIPC指揮器

△ = 右手手指長7.5cm以上

◎ = 右手手指長7.5cm

聲音和影像都很新鮮

由PCE本家發售
大型搖桿第1彈
大型搖桿

日本電氣
PCE本家發售中



有重量感的大型桿器，當然也很穩定。只是按鈕的操作感覺比較差，常常需要很用力。在造型設計上還算不錯，但由於太重視外形，反而沒有注意到按鈕的分佈。

其他

日本電氣PCE/
¥3500 / 發售中

使聲音和影像更鮮明的
AV增幅器

立體音響與美國影像的AV增幅器。RF輸出時會降低聲音和影像，應變換成立體輸出和影像輸出。但若買了CD-ROM2，就不必了。



電動版遊戲的感覺倍增

亞新基搖桿II PCE版
亞斯基搖桿Engine

日本電氣
PCE本家發售中



雖是袖珍型，仍很穩定。有I、II鈕的連續發射、連續暫停以及慢動作等功能。按鈕和搖桿的操作感覺都很好，整體來說都合格，價格也很合理。

有許多功能的大型搖桿
XE-1 PRO HE

日本電氣
PCE本家發售中



有四個多重按鈕端子。內藏按鈕角度調整和I、II獨立連續發射等功能，但價位較高。要完全使用可能要花很多時間。習慣之後就能發揮相當的威力。

檢定各種搖桿的 使用方法

	操作桿	I、II鈕		傾斜選擇	安定感
		感觸	位置		
TURBOS	2	2	3	2	4
亞斯基S	3	2	3	2	4
XE-1	4	4	4	2	4

有關大型搖桿的使用程度，在此分為五等級評價。當然五是最好的，結果XE-1為第一名，是因為它的價格較高嗎？

大型搖桿正確的選擇方法



I、II鈕和操作桿的操作性、按起來的高度、重量、大小、各種按鈕的佈配。這些都是選購時的重要項目。如果只考慮搖桿，則還要有安定感、有重量，以及內側止滑用的橡皮之耐久性，這個橡皮不可脫落。

當然，最重要的還是要看適不適合自己。試看看是選購的最佳方法。

用Hu磁卡也可以儲存 天之聲 2

↓哈德森/
¥2600/發售中



連接在PC Engine後面的記憶儲存裝置，只有三磁卡的遊戲資料才可儲存。一個遊戲有三個資料，合計共可儲存20個遊戲資料。

連接簡單的RF切換器 HORI BOX (RF變頻器)

從主機發出微弱電波，使電視接收的機器。使用這個可以省掉RF變頻器的連接手續。PC-Engine當然也可連接任天堂電視遊樂器，附有RF端子。



↓HORI電機/
¥1980/發售中

RF切換器的連接方法

連接部份連接TV天線，但有時遠一點畫面反而比較清楚。從右邊的①②③之中選擇最適合自己電視的方法。在中間地區，TV端子必須連接絕緣電線。



名稱	價格	廠商	方便性	內容
連發操作器	2680円	NEC HE	★★★★	附有2個自行連發器，其他則皆選擇器一樣。
HORI PC指令機	3680円	HORI電機	★★★★★	半枚和任天堂操作器一樣，連接遊戲機時。
掌上型操作器	2500円	日本軟體租賃	★★★★	迷你，非常美觀，有2個自行連發器。
5人用連接器	4500円	NEC HE	★★★★	最多可5人用的連接器。
4人用連接器	2400円	日本軟體租賃	★★★★	附有4個遊戲端子，遊戲。
3人用連接器	1880円	哈德森	★★★★	手電筒大小，有3個遊戲端子，價格最便宜。
X-HE-2	1800円	電達新業社	★★★★	有7個遊戲端子，大部分是PC的遊戲。
連發操作器	6800円	NEC HE	★★★★	有軍用感，外觀不錯，且，非常美觀。
亞斯基操縱器	5800円	阿斯基	★★★★	含性和存性，稍重，型好，且，單邊運動。
XE-1 PROHE	9500円	電達新業社	★★★★★	小型，但有各種外形設計。
AVI增幅器	3500円	NEC HE	★★★	為提高音質，而改變輸出方式。
天之聲2	2000円	哈德森	★★★★	Hu磁卡用記憶儲存裝置。
RF變頻器	1980円	HORI電機	★★★★★	比RF變頻器的連接簡單，任久也可使用。

BRAND-NEW PC-ENGINE 2

SUPER GRAFX

完 全 超 強 組 合 !!

PC-ENGINE 第
2代主機與 SUPER
GRAFX，在2月已
正式發售。所屬
主機的畫面及遊戲基
本，亦都相當配合
時代感與設計。

電動版愛用者的救世 主PC-Engine II

87年10月，以新家庭使用遊戲主機登場的PCE，雖和任天堂主機一樣採8位元，但是畫面處理、音源、記憶容量都具有比任天堂還要高的性能。尤其畫面性能令人吃驚！以這種高性能，各廠家發售電動版遊戲的移植作品，相當能夠滿足愛用者的喜好。

以電動版遊戲完全移 植為目標

在初期作品上，以「R-TYPE」為代表，在電動版有許多很忠實的作品。根據戰略，PC-Engine使用者層下從小學生，上至電動版遊戲愛好者的高中～大學生及上班族，相當廣泛。

但是，這裡的問題是最近電動版遊戲的進化快速，尤其出現角色數很多及活用多重捲軸的作品，使得PC-Engine的性能在移植之際，受到很大的限制。例如：角色閃爍、關數縮短形態所出現的困擾等。

站在這些問題點上，日本



↑上位機種是採用大型、黑色、高特性的PCE，SUPER GRAFX與白色。以後，PCE主要的印象顏色以“黑色”來做編組一的色澤。

電氣HE的開發陣容以「更高度的電動版遊戲，不能在家裡玩嗎？」的想法，提昇PCE的性能、開發上位機種的企畫。

為了消除畫面的閃爍，使畫面處理大為提昇，使用2個影像專用的LSI，使容量增倍來解決。但是，上位機種的頭腦CPU是以16位元或是8位元的決定，由於牽涉成本及開發環境等問題，需要花很多的時間。最後，就以現有的PCE軟體開發環境、發售軟體所使用的8位元規格，以完全上位互換機種來發售SUPER GRAFX。



↑的規格與PC-ENGINE 2的規格相同。

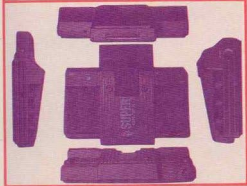
SUPER GRAFX 的調整・配合

爲了消除現有的PCE的印象，以相當複雜的設計登場。全體的體積比舊型主機大。乍看之下，會以爲是車子引擎般的設計。

Hu磁卡的插入口，以朝後傾斜的導入型式，稍微覺得比較難使用。這個是因爲

考慮到將在下圖所介紹的體感設備接續的緣故。本體後部的擴張槽跟現行PCE大小相同，可以跟CD-ROM系統以外的周邊機器、擴張設備接續。各個開關的位置，請參考下面的5面圖。

SUPER GRAFX 5面圖



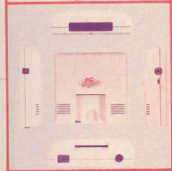
附帶一提，PC-Engine.....

舊型PCE尺寸的跟CD外盒的體積大小相同。在本體上部的Hu磁卡插入的長插

孔，是以正向插入磁卡的方式。前面是電源開關和操縱器接續端子，右橫側是RF

輸出端子，左橫側是電源導線的插入口，後部則是擴張槽，設計相當簡潔。配合大小來生產CD-ROM系統及AV增幅器和記憶增幅器系列。由於SUPER GRAFX誕生而將退隱幕後，今後將繼續推出後續強化型機種。

PC-Engine 五面圖



↑跟現行PCE的擴張槽一樣，搭載CD-ROM的5G主機。

即使和AV機器比較 也絲毫不遜色的設計

發售以來，簡潔設計頗受好評的PCE，把這種設計一下子改變的理由是？

理由之一是以增設影像LSI的考量。在現有PCE規格上是絕對不夠容納的。現行的體積規格除了RAM之外是不可能再增設的。

第二個理由是，變爲高性能使得成本價格增高，不得不提升價錢。因此，除了要符合價格外觀，也必要有質感。

SUPER GRAFX的販賣目標，考慮到其性能及高價格，以某個高年齡層及遊戲愛好者爲中心，使這些使用者有跟使用AV機器同樣價值的價値觀。

從最近許多年輕人的房間，看到迷你音響及AV視聽組合，以絕對絲毫不遜色的策略去製作，結果就製成現在的形狀了。

顏色決定採用具有穩重感的黑色。



↑10月1日日本電氣PC SUPER GRAFX的發售會

PCE—SG用的周邊設備會如何!?

SG主機在CD-ROM 是無法使用的

為了充實畫面的機能，實現影像RAM倍增及2重接觸的SUPER GRAFX，從現狀上來看，有少許的疑點。例如：周邊設備要使用什麼樣的？以及專用的周邊機器有什麼樣子的設計？等，這些都是電玩迷所想知道的。

基本上，現有PCE用的周邊設備全部能使用。搭載的8位元CPU，因此軟體和周邊設備絕對能相互對應！請您放心吧。攝像機形狀和原先PCE一樣，採用69PIN時

但是，因為本體形狀的改變，現行的CD-ROM系統則無法使用。這也是唯一的缺點，不過為什麼會發生這種問題呢？

在最初的開發階段中，改變本體形狀的話，那麼CD-ROM便無法使用了。因為如此，以各式各樣的形狀來設計擴張槽，也發生

許多錯誤的測試，不過這亦表示「擁有周邊機器的使用者，也一定要能使用PCE—SG主機」的觀點來設計，新的連接界面將預定於今年春天推出。



電池記憶對應沒有內藏的 的必要

SUPER GRAFX發表前，所公佈的價格約日幣35000。而且，大多希望內藏電池記憶裝置。從這件事來探究，希望內藏電池記憶體的意願很高。但是，實際上是沒有附帶內藏電池記憶體。

雖然「內藏電池記憶體裝置」呼聲很高，但是，現在以2KB的容量能滿足內藏電池記憶系統。可是在將來或許會發生記憶容量不足。還有，在不是的情況下，內藏的電池記憶可能變成完全無用。因此，大膽採用不內藏，以能跟外部機器能接續為中心來整備。雖然也有製造成本的問題，不過採取多方向性長期戰略的遊樂市場年代是來臨了！



↑哈德森的「天之聲Z」記憶容量有2KB，遊戲記憶有2000字節

體感操作設備 (SG專用)

超大型操縱台登場!!

為了使SUPER GRAFX的遊戲玩得更有趣而所開發的多重操縱器。附有發射器、方向盤、搖桿、搖桿等，各式各樣輸入裝置的集大成機器。而且附有可以記憶自己操作的大機能。在此機能上，因為可以反映出自己在玩的首態，所以對於難易度高的遊戲攻略很有幫助。



是SG的體感操作設備。剛好

日本電器家庭電子

預定1990年發售

暫定價格 ¥ 59,800 (外加稅)



搖桿、平常操作就是使用這個。

電源開關和重新鈕

RUN、選擇鈕

有4個發射器，具有連射機能。

可以接續4個操縱器的插頭。

輸入裝置，空轉控制專用。

使用、車道者中心、以賽。

LED指示器

資料顯示儀

遊戲中的計算輸入計算機。

HU插卡盒

可以展現更高度 動作的遊戲登場

當為SUPER GRAFX專用軟體，
約原本體同時發售的現今唯一是由
哈德森所推出的「空戰火狐S」，
今後預定發售的有NEC阿貝特的動

作遊戲「大魔界村」、「出擊飛龍」
、「星際大爭霸II」，以及哈德
森的「魔動王」等。

從硬體性能來考慮的話，在電
動版上受歡迎的大型射擊遊戲、多
重捲軸的動作遊戲，可說佔有一大
半無法在PCE上來忠實呈現。

例如：在敵人大量陸續出現的
場面，捲軸面相當複雜且美麗的情
況，這是對PCE硬體最大的挑戰。
而這些遊戲却是使用者最感需要和
振奮人心的作品呀！有了SUPER
GRAFX之後上述困難一掃而空，而
且有更接近原版的作品。

空戰火狐S

哈德森

現在發售中／因為增加倍數影
響RAM，以及2重捲軸，因此
有深入的表现，相當傑出。



↑其中的一擊擊這道閃亮的台特回轉，令
人角色也感到驚天。

SG專用軟體
的2部代表作

大魔界村

發售日、價格未定。這是擁有
PCE主機的使用者極欲希望移植的卡
普空電動版傑作之一。由於卡普空的
PC系統相當突出，而且受愛好者的
狂熱，因此以前作「魔界村」3年後
的設定，推出更受好評的大魔界村。
SG主機使用Hu磁卡最大容量的
8MROM來移植。畫面、各個角色的
動作都幾近完美的地步。



↑在第四關的步過過亞里斯達森
林的主角阿亨，畫面之厚意難以
備比。

NEC阿貝特

速報!!

PC—Engine 改變全部外觀的造型!!

11月13日日本電氣家庭電子的新產品發表會開幕，PCE有
2種新產品機種發表。跟先前所發表的SUPER GRAFX加起來，
PCE就以3型機種的陣容向市場進軍。



運轉PC—Engine

保持基本性能，除去擴張
機能以低價位推出。設計以低
年齡層的宇宙船型商品。CD
—ROM不能接續卻能接續專
用的電池記憶增幅器。聲音、
影像輸出都是AV裝備。

磁心畫面 PC—Engine

成為現行型PCE的後續機
種商品。最大的變更是聲音、
影像輸出成為AV裝備。如同
命名，擔任現今磁心構想核心
的商品，連發操縱器成為標準
裝備。



跟PCE—SG一體化



往體操作設備後面的空間，和
SUPER GRAFX組合，像這樣子加入
—接續到自動和S端子配合。

操作感覺是如此的!!



↑S T G (空戰火狐S)
是現在唯一的操作軟體

American Kids 也有PCE新型!!

另外一個的

Turbo Grafx 16 亮相!!

PC-ENGINE USA Version

進入美國市場的黑
禮體PCE

約年10月底，在日本國內最
賣台數超過150萬台的PCE今年後
就要在日本國內繼續上市，於9
月也開始往東南亞的菲律賓、泰國
輸出了。以輸出美國規格所開發
成的「Turbo Grafx 16系統」具有
最優秀的「Turbo」這詞是優美
影像表現力「Grafx」這台遊戲
的命名，以及日本國內和標準的PCE
的2.5倍厚度大尺寸等。不管哪方
面都是對北美國人的大幫。美國經
止的製作商而言。除了美國規格
外，基本上與新近日本發售的PCE
相同。

以卓越的畫像表現力
和CD-ROM為傲

Turbo Grafx決定進軍
美國市場。除了美國具有
魅力的市場之外，就是因
為使用優秀的畫像表現力
，以及CD-ROM的大容量
媒體，所以能夠吸引美國
人注意，這就是原因所在
。現今的電腦遊戲主機，
尤其是美國任天堂NES所
無法達到的驚動遊戲遊
戲都能在Turbo Grafx16上
享受到，只要這個新求達
成的話，不滿足NES性能
的使用者將會對Turbo
Grafx16產生興趣。

美國專用的PCE Turbo Grafx 16

跟日本國內規格PCE所
決定的差別，應該是比PCE
主機大約2.5倍尺寸，以
及全部黑色的外觀吧。家庭
用遊戲主機並非都如此的，
不過如果沒有某程度的大和
高級感的話，對於美國人而

言是很難成爲受歡迎的商品

。在美國的本體價格約
199美元，這尚包括了隨機
附贈的魔神英雄傳遊戲。如
果在美國買此主機是無法使
用日本生產的軟體的。



在主機中央
位置的是碟片開
關和日本版的一
樣。

→本機所屬的碟
片具有雷射機
頭，規格、碟片
厚度與日本版不
相同。

- 電源配合美
國所使用的220V
。輸出跟日本國
內相同，RF、單
音音響。

Turbo Graft 16的 周邊機器？

周邊機器為首的是CD-ROM本體，以及界面機組。標準價格全套是399美金。除此之外，

- Turbo Booster (AV增幅器)
 - Turbo Stick Controller (大型操縱桿)
 - Turbo Pad Controller (操縱器)
 - Turbo Tap Adapter (搖桿擴充器)
- 等東西，每個都是使遊樂更有樂趣的備配。在日本國內販賣的磁心構想擴張設備，只有CD-ROM和界面機組和日本的PCE有別，其他的完全一樣，只是以黑色為基礎所設計而成。

CD-ROM主體



↑ Turbo Graft 16跟CD-ROM系統組合起來的樣子，比日本國內設計更加活潑。

周邊機器Line-UP (美國規格)

- ↓ Turbo 大型搖桿，44.99美金。
- ↓ Turbo AV增幅器，34.99美金。



↑ Turbo 搖桿擴充器，19.99美金。

↑ Turbo Pad操縱器，另賣的是19.99美金。

↑ 本體附屬軟體 "Keith Courage in Alpha Zones" 屬於「魔陣英雄傳」。

日本國內規格



↑ 所熟悉的CD-ROM系統，跟Turbo Graft 對照的話，更加機械化。

軟體內容改變了嗎？

為了美國的使用者，訊息當然換成英語了。動作、射擊遊戲的難易度也降低很多。由於風格的不同，不修正一些差別感的話，那麼銷售就會大打折扣了。



↑ 以英語預定發售的 "Jett" (大爆笑)，配合美國的聲優變成美國人物的造型。

關於專用軟體！

專用遊戲軟體，截至10月15日共發售9部。現今介紹各個軟體名稱。ROM磁卡

- 13000公里大賽車
 - 魔洞歷險記
 - 功夫
 - 職業高爾夫
 - 幻想空間
 - 異形彈珠台
 - 功夫小子
 - 魔境傳說
- CD-ROM
- 快打旋風

這些都在發售中，價格是42.99~59.99美金。這些全是日本國內軟體廠商製作輸出的。簡單的動作、射擊、運動遊戲最受人歡迎。

China Warrior



功夫

↑ 以超巨大角色格鬥的動作，極具活力的作品。

Power Golf



職業高爾夫

↑ 真實3D畫面的高爾夫，運動遊戲頗受人歡迎。

Fantasy Zone



幻想空間

↑ 精緻格射擊，難度較日本版低。

5+1機種

徹底比較

各種硬體

獨特點

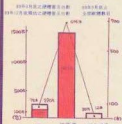
國內現在發售或是預定今後要發售的硬體有五種。再加上美國版的PC-Engine-TG16，本刊特別為遊戲迷製作了這篇硬體專欄，徹底比較它們獨特的地方。

比較硬體的性能

雖然一樣是家庭用的遊戲器，但其性能却因硬體的不同而異。因此，我們將各硬體在性能上的特點比較一下。當然硬體的性能並不只重視拼圖能力，所以我們將其他部分都列出來，各位一看就知道它們的差別了。

最明顯的不同點就是CPU。若將PC的三個機種當作同一機種，就沒有任何一個機種使用相同的CPU了。而且除了SEGA五代以外，其他都有專用的微處理CPU。另外，從發售日期來看，硬體的歷史到目前為止已經有確實的進步。


現在硬體普及台數以及全部軟體數



這是日本所有電視遊戲器的關係圖。在發售日期上有很大的差距，而且在軟體的相稱效果下，各個遊戲硬體更有延伸差距的情況。這種情況。(數字為1989年10月調查的)

項目解說

PC-Engine

項目	說明	PC-Engine
類型	簡單說明各項目有何種差異。例如這裏就是指外觀。	
特徵	綜合思考軟體，因應機器今後的可能性等各硬體的特徵。	遊戲專用的CPU，加強圖片及聲音的功能。是此硬體。
發售日期	指發售日期	1987年10月
尺寸	硬體的標準零售價格	¥2400 (外加稅)
	硬體本身的大小	135×133×40(mm)
	硬體的保飾部分	油壓彈簧
色數	畫面上可出現之顏色種類	基本有512色
動畫拼合能力	動畫(單位點數)	16×16-32×64
動畫拼合數	一畫面中的動畫數	14個(畫面)
BG	指背景或背景畫面	256×2位顏色(依設定者而定)
捲軸	指在畫面中移動的對象	一面
音源	可輸出的音源種類	從硬體裝置方式5聲道及外部裝置2音源(總共7音源)
畫面	畫像輸出的種類	RF輸出、AV輸出(另售)
音效	聲音輸出的種類	RF輸出、8位立體聲輸出、標準端子化、8聲道
記憶體	M-RAM、V-RAM的記憶容量	8K、48K(16K)
特殊機能	該硬體本身所有的特殊功能。與其他硬體不同的部分	非公開
擴張	為使用特殊零件的輸入端子	擴張端子
附屬品	如操作器等原本就附屬的東西	操縱器、天線架、伸縮器、專用記憶裝置
特殊週邊配備	可追加之零件	一般彈指器、雷射掃描器、旋轉擴光器、印刷器、記憶裝置

	PCE-SG	TG-16	任天堂	超級任天堂	SEGA5代
					
	是採用PC-E型影像機的高品質機種，有附加體有再開發。	美國版的PC-Engine，加強處理部分遊戲，增加處理器。(1989年9月)	請稱國內最高貴及自動的家裏遊樂天地，最吸引人的是軟體極多。	採用16bit CPU，有各種特殊功能的擴展機種，凡是，這有互換性。	首部家庭用16bit的電視遊戲器，由於加入第二組合，物產料無可限量。
上市時間	1989年11月		1983年7月	1990年8月以後	1988年10月
零售價	¥39800(外加稅)	199美元	¥14800(外加稅)	未定	¥21000(外加稅)
機體尺寸	320×250×70(mm)	304×187×47(mm)	150×210×45(mm)	200×247×72(mm)	280×212×70(mm)
微處理器		微處理器	專用8bit CPU	專用16bit CPU	CPU68000/2-80A
最多色數	最多512色	最多512色	52色中4色4種色盤	13216色中最多256色(因有選擇式色盤)最多512色	最多512色
顯示尺寸	16×16~32×64		8×8	1×8~56×64全部4種	最大型×64
顯示畫面	128個/畫面	64個/畫面		128個/畫面	80個/畫面
顯示點數	320×224點點(根據計畫而定)	256×216點點(根據計畫而定)	256×240點點	512×344點點	320×224點點(根據計畫而定)
顯示面	2面	非公開	1面	最高4面，各面獨立控制	可上下左右分割，有兩面插板
音源	從前起機方式6音源與短充音源2音源選出最大的6音源	固定	絕對音2面，三角音1面、雜音1面、三角音1面	數種器，8音聲效選擇，數中混音功能，輸出16bit音源	PSG(音+)、雜音、FM音、PCM音的三重音源
輸出	AV輸出 RF輸出(另售)	RF輸出 AV輸出(另售)	RF輸出	AV輸出、RF輸出、S端子設備、RF輸出(另售)	AV輸出 RF、RGB輸出(另售)
AV輸出	AV輸出(左右獨立) 另售RF輸出(左右合成)	RF輸出(左右合成) 選取端子(左右獨立)	RF輸出	AV輸出、立體耳機端子、RF輸出(另售)	AV輸出(單聲) 立體耳機端子、RF輸出(另售)
記憶體	32K、128K BYTE	8K BYTE、64K BYTE	2K BYTE×2	32K BYTE、64K BYTE	72K BYTE、64K BYTE
非公開		非公開	無	磁碟機前、再在裏面有一磁碟主控機功能、確定調整功能、其他	執行快速、視窗功能
擴展端子、輸出入端子		擴展端子	擴展端子	卡式磁碟之連接方式	擴展槽1、擴展擴展器端子2
連接擴充器、AV電機、專用AC變壓器		雷射擴充器、天線接收器、非變換器、AC變壓器、遊戲卡、磁碟、其他	擴充器、天線開關、AC變壓器、RF變換器	和磁碟卡定型的擴充器、AV連接器	擴充器、AC變壓器、DN指定
雷射擴充器、雷射接收器、低阻抗光路、低阻抗光路、低阻抗光路(預定發售)其他		大型元件擴充器、CD-ROM系統、低阻抗光路、雷射擴充器、其他	磁碟系統、MODEN、鍵盤、3D系統、其他	AC變壓器、超級任天堂用的擴充器、RF調整器、其他	MODEN、十卷磁碟器、其他

新卡預告

THE NEW SOFT

● 追蹤 H、O



◆若有犯人的車
車有新線索
出來，就追吧！

這是個超刺激的賽車遊戲，您將扮演偵探人的車隊行追捕兇手，全部5個舞台。

● 新異形三代



◆第一舞台設計
，動作與武器氣
力十足，絕對
令人驚呼。

從電腦版移植的，基本上跟檯面版無異。武器的威力最大可提高到5階段。

● 逐電屋樑兵衛



◆主角替兵衛，
他與兇徒發生在
驚天動地的事件。

以江戶時代為舞台，將探小說時代的冒險遊戲，從個人電腦移植過來的。

● 鹿將刺客列傳



◆持可定鹿西高
手嗎？你打過嗎？

可以和有個性的4名鹿將刺客對戰，這是一面在日本各地所罕見，一級冒險的RPG遊戲。

● 超級大戰略



◆對面或射擊聲
是伴用真實的聲
音。

從個人電腦移植的戰爭策略遊戲，大量量的CD-ROM存入，實史的左翼。

● 索爾比安卡



◆3名主角是使
用的武器，各有
不同。

以3名女主角主角，美式的科幻系角色扮演SRPG，這首初設戰術構成。

● 飛裝騎兵



◆這遊戲裝SE
RPG的戰鬥遊戲
，極富人情味。

全部由10個劇本的SF型SLG，除了充滿有魅力的角色，在接到高強度的戰鬥。

● 空中突擊



◆遊戲表現人物
美麗的遊戲，有
善心的大冒險。

每個人都有善惡之心，本遊戲以這心為舞台，具有善心的非戰鬥冒險戰鬥。

● 戰鬥神兵



◆操作結合的戰
鬥神兵，實在是
很過癮的事。

從個人電腦移植的橫捲軸動作遊戲，以多種的威力道具，操作敵人。

● 紐西蘭故事



◆全部有玩遊戲
台，怎麼台怎麼
迷遊戲。

主角需要救出被敵人綁走的空調及同伴，他的武器有刀、弓箭、雷射等。

● 水果大作戰



◆如果將神話的
口味就出題了
，儘小心處理。

這是10個動作神速神勇，類似傳統遊戲的動作遊戲，凡是特殊迷也不容錯過。

● 化粧舞會之謎



◆與具有特殊能
力的5個朋友解
決事件。

經過冒險動腦「破出色」的謎題，恢復冒險遊戲，但發生在豪華派對的殺人事件揭開。

● 倉庫番世界



◆由於附有編輯
功能，只有自己
玩也很有趣。

從個人電腦移植天生深受歡迎的「倉庫番」移植的，以5種遊戲台，遊戲台和共有200部。

● 源平討魔傳



◆主角是平家的一隻靈貓，高打靈貓的靈氣。

打地靈樣日本之妖怪的動作遊戲，聲音宏亮、3種槍炮、大型角色等也和靈貓相同。

● 戰鬥生命體



◆透過取得同色的靈氣，可變身成4種型態。

將巨大化的成員戰鬥的STG，目標是取得敵人所擁有的靈氣，可變成4種形態。

● 賭城之王



◆成爲舞廳的卡吉說書，有10種不同的卡吉說書。

有撲克牌、Black Jack、吃角子老虎、賭聖等5種賭博遊戲，不妨大賭一番。

● 宇宙大作戰



◆角色可搭乘的威風凜凜的太空飛行器。

將STG元素與威力變身機，只要作這MFO反應出靈氣，可以輸出各種攻擊。

● 賽車追逐戰



◆選擇的賽車，全部有4種顏色。

從車輛種類、可選擇自己喜歡的角色，然後動用10種獨樹一幟的技。

● 最終兵器



◆4種的射擊，10種的炸彈，相信你會喜歡。

這是拿測得的英文的遊戲射擊遊戲，操作測得的遊戲，以射擊技巧為重。

● 鬼屋歷險記



◆使用散彈槍的話，一發即中的彈，讓敵人飛上天。

從車輛種類、動作製作感，只動用散彈槍中的武器，即可保證威力。

● 地底大魔宮



◆大洞窟立即可4人玩，個人的遊戲吧。

可作為視聽的世界而舞會，真正的RPG，目的是救出被囚禁的女王。

● 安麗絲夢遊記



◆活躍在夢幻世界的安麗絲，黃色的打地靈。

可愛的小女孩安麗絲，4種夢見的世界冒險，是屬於感性的動作遊戲。

● 先鋒賽車



◆操作方式選擇指令，以3人形式玩。

以追求速度的車為舞台的RPG，以科學故事為劇情，使用獨特的名稱進行遊戲。

● 超級排球



◆實際的遊戲，充滿了靈氣的，況況令人興奮。

PC-Engine最初的排球遊戲，左右畫面各種遊戲，快速的攻擊等動作遊戲。

● 迷魂方塊



◆利用定塊，讓一盞盞球滿。

古稱入電箱裏大出風頭的猜謎遊戲，主要是讓雙子塔充滿活動的球，不要得到罰款。

● 瘋狂賽車



◆由於是4種，所以靈氣感。

從車輛種類、不論從方面來說，其路程的設定或靈氣的配置，與SG是相同的。

● 烏茲衝鋒槍



◆在電腦不能2人玩，在此類可玩。

從車輛種類、立體射擊遊戲，使用衝鋒槍、火箭彈，攻擊敵人的敵軍。

● 戰鬥騎士



◆主角大劍是男人的靈氣，對男人最得一。

真正的SF型RPG，戰鬥是射擊形式，設定將同時移動敵人限制，然後進行戰鬥。

遊戲類別 軟體別

(綜合評價)

卡名

●公司名
遊戲別

定價



ACT HU 磁卡

武田信玄



●塞克姆 ¥5600
以刀為武器的橫捲軸型
武俠 ACT，武田信玄
是主角。

(綜合評價)

利用日本歷史人物為主角的
武俠遊戲，歷史趣味濃味，
只可惜壞角色的連續是一大
敗筆。



ACTION GAME ACG

●ACT 一面飛行一面跳躍的動作遊戲，PC Engine 的遊戲中，有三分之一是此種類別的。

ACT HU 磁卡

獸王記



●NEC 阿貝扭 ¥6800
縱捲軸以怪物的橫捲軸
型 ACG，野獸化之後
可變身威力。

(綜合評價)

野獸化的構想及特殊的攻擊
方法，真是可圈可點，而能
將電軸版的難度完全移植過
來更是難能可貴。



ACT HU 磁卡

武裝刑警



●費鳥 ¥6300
武裝刑警以變身之種武
器與敵人戰鬥的橫捲軸
遊戲。

(綜合評價)

3種宇宙盾、腳踏等動作良
好，變身英雄的活躍令人情
念，主題曲更是迴繞在耳畔，
相信你會喜歡。



ACT HU 磁卡

戰鬥神龍



●東京書籍 ¥5600
橫捲軸型 ACG，主角
以中國變身，敵人丹
龍戰鬥。

(綜合評價)

缺乏創造力的內容，以及不
記住敵人出現的位置就無法
對付的設計，實在令人懷疑
本遊戲的完成度。



ACT HU 磁卡

忍者戰士



●泰德 ¥6200
空靈動感風格的橫捲軸
遊戲，以忍者為主角，
節奏多變不絕。

(綜合評價)

從防禦姿勢的前轉、後轉，
可看到日本忍者的影子，難
易度可以改變，選擇模式也
很感親切。



ETC HU 磁卡

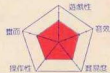
小叮噠



●哈德森 ¥4900
卡通遊戲型，全部由
個美少女的 ETC，步行
卻令人忍不住的敵人。

(綜合評價)

令人懷念的畫面為關型遊戲，
攻擊方法多采多姿，感覺
是有混合各種遊戲精華的優
秀作品。



ACT HU 磁卡

忍

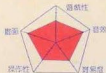


●阿類木克 ¥6800

以美國忍者電影為原型的傑作動作遊戲，可愛動盪刺激的。

《綜合評價》

討厭 ACT 遊戲的人，想必也不喜歡這個遊戲，不過它的角色畫面仍和電動版上一樣鮮活，很漂亮。



STG HU 磁卡

神武傳承



●比克俱樂部 ¥6700

3D 型 STG，可以前後跳躍，以各種射擊射擊空間。

《綜合評價》

新設計的「可以前後跳躍的 3D 畫面」，操作有些生硬，這是比較遺憾之處。跳躍浮游岩時則充滿驚險。



ACT HU 磁卡

PC 原人

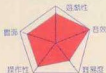


●哈德森 ¥5800

以超級時代為背景的原人動作遊戲，目標是打倒危害人類的惡魔。

《綜合評價》

整體性的完成度高，主角 PC 原人魅力十足，因而充滿遊戲感，各角色的表情也多采多姿，實在可愛。



STG HU 磁卡

機甲戰士

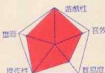


●哈德森 ¥5800

以機甲為題材的動作射擊 STG，武器可以從射擊到射擊。

《綜合評價》

武器種類到最後等級的話，因為敵人在畫面剛開始時不會有破壞力，所以可以儘量拿取秘密寶物。



ACT HU 磁卡

新霹靂遊俠



●巴克因影視 ¥5800

這是 3D 形式的動作遊戲，以真人電影風格為主的。

《綜合評價》

儘管舞台有所變化，但感覺有點單調，缺乏像電視影集中應有的魅力，所幸速度感和操作性還不錯。



STG HU 磁卡

絕對合體



●NEC 阿貝紐 ¥5400

從 2D 型轉為 3D 的動作射擊 STG，陣音的製造有變更的可能。

《綜合評價》

選取秘密寶物時很麻煩，但是左右分開射擊、裝備變更等新新的要素非常豐富，充滿了刺激的樂趣。

SHOOTING GAME
STG

●此種類別有許多是從電動版移植過來的射擊遊戲，具有相當高的水準。

STG HU 磁卡

宇宙冒險

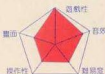


●比克俱樂部 ¥6700

採 3D 型的 STG 遊戲，使用 20 多種秘密寶物尋找財寶。

《綜合評價》

雖然遊戲簡單地結束，但舞台的展開多采多姿，豐富的秘密寶物及尋寶，讓冒險遊戲充滿了樂趣。



STG HU 磁卡

突擊血狼



●海德伊斯特 ¥6500

以標準的射擊遊戲，利用 2 名士兵打倒敵人的故事。ACT。

《綜合評價》

以令人驚心動魄的故事開展，個性化的敵人角色，並不僅是廝殺的場面，最後的畫面令人感動。



STG HU 磁卡

歐坦大作戰



●韋維科 ¥6800

受限制於時間的極品寶物，以買的東西提升威力，是屬於「幻想空間」式，但是 2 人同時玩時更有樂趣。

《綜合評價》

有時間限制的極品寶物，以買的東西提升威力，是屬於「幻想空間」式，但是 2 人同時玩時更有樂趣。



STG HU 磁卡

異形鐵人

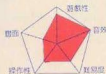


●希達 ¥6600

基本上是 4 種射擊遊戲，幾乎完全受電腦控制解謎。

《綜合評價》

以 STG 而言，是屬於相當高水準的遊戲，絕對可以滿足喜歡 STG 遊戲的玩家，畫面精美不在話下。



STG HU 磁卡

希利大冒險

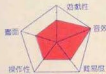


●艾雷美 ¥6700

受限制於時間，身份可變的射擊機，收集水晶提高威力。2 人同時遊戲。

《綜合評價》

角色或音響皆屬一流水準，雖然難度較高，但仍是值得一玩的遊戲，相信可以滿足多數玩家。



ROLL PLAYING GAME

RPG

●這也是相當受歡迎的遊戲類別，我們選了三個具有代表性的遊戲。

RPG HU 磁卡

雙魔洞戰記

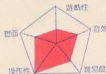


●NCS 美賽亞 ¥5500

立體迷宮型遊戲，有 26 個關卡，可以 2 人同時玩。

《綜合評價》

雖說是 RPG，但僅以簡單的解謎形式構成，所以倒不如說是 ACT。兩人同時玩時可互相碰面，真不錯。



ARPG HU 磁卡

世界冒險記



●哈達森 ¥5800

以動作冒險遊戲，再以探索寶物與收集動作 RPG。

《綜合評價》

雖然沒有什麼創造性，但是遊戲的操作性等品質良好，大多是一面行動一面解謎，故很容易玩。



RPG HU 磁卡

弁慶外傳



●太陽電子 ¥6200

以日本的傳奇時代為題材的 RPG，目的是使主角比其更強大。

《綜合評價》

整體而言，結構的平衡感十足，應該可以滿足 PRG 迷，只是文字量挺多的，看起來可能很吃力。



ADVENTURE GAME AVG

●可以產生 PC Engine 的畫面聲音的 AVG 遊戲，的確有它的特性。

AVG HU 磁卡

相聚的一刻



●遠輪社 ¥5900

以同名的漫畫為藍本所製作的 AVG。從個人電腦、FC 起玩過。

《綜合評價》

指令的自由度頗廣的，但不能隨便就結束遊戲。尚未體驗過 FC 版的人，不妨嚐試看看。



SLG HU 磁卡

職業大棒球 '89



●因特克 ¥5800

這是 PC Engine 最切實的棒球模擬遊戲，所有選手都以真名登場。

《綜合評價》

雖然感覺比賽時間過長，但是以職業棒球 SLG 遊戲來說，算是高水準的作品了，只是玩時要很有耐性。



SLG HU 磁卡

蓋伊爭霸戰

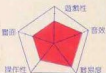


●NCS 美賽亞 ¥5600

以電影版為藍本加上其 PG 要素所製成的 SF 射擊遊戲。

《綜合評價》

這是在 PC Engine 中少數的 SLG 遊戲，戰鬥畫面的動畫或戰場地圖等設計不錯，只是玩的時間挺長的。



SIMULATION GAME SLG

●PC Engine 的 SLG 遊戲，與任天堂的相比，制敵的思考時間短，像藍波般的行動。

SLG HU 磁卡

冒險北海道

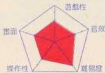


●沙利歐 ¥6400

以北海道實際情況為藍本的冒險動作遊戲，它的設計者就是以設計者。

《綜合評價》

若以保護大自然的觀點來看，本遊戲似乎含有教育意義，感覺上屬於戰略性動作遊戲，可以輕鬆地玩。



SPORTS GAME SPG

●利用 PCE 畫面處理的 SPG，在軟體的競爭上，是愈來愈激烈了。

SPG HU 磁卡

火爆摔角

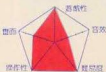


●休曼 ¥6300

可以 2 人一組的職業性 SPG。和商業界共有 30 人。

《綜合評價》

摔角選手的個性及各種必殺技，可以讓你痛快大玩一場。同時也有很好的時間限制的操作，有充分的快感。



SPG HU 磁卡

最後衝刺



● 拿尚科 ¥6200

有上下畫面區分的賽車遊戲，當然也是屬於時間攻擊的RPG。一個人或二個人都可以玩。

《綜合評價》

有上下畫面區分的賽車遊戲，當然也是屬於時間攻擊的RPG。一個人或二個人都可以玩。



SPG HU 磁卡

高爾夫錦標賽



● 勝利音樂 ¥6200

是美大電腦版PGA的公平賽遊戲，可以在世界各地與未知選手賽。

《綜合評價》

感覺不出移植到 PC 版的特色，雖是完全 3D 的畫面，但顏色單調缺乏變化，殊為可惜。



SPG HU 磁卡

超級聯盟 II



● 哈達森 ¥5800

「超級聯盟」的續編，在畫面就是精彩的，有從上空俯視的感覺。

《綜合評價》

操作時的不快已有相當改良，呈現出平衡感，但是擊出球的瞬間就可知這並不是全臺打。



SPG HU 磁卡

賽車傳奇



● 泰德 ¥6600

深受青少年喜愛的漫畫遊戲，內容分摩托車及 WGP 2 種形式。

《綜合評價》

根據不同的舞台設計，機車的性能也隨之變化，這點滿具新鮮感及創意，是屬高水準的機車賽遊戲。



SPG HU 磁卡

F1 之夢



● NEC 阿貝紐 ¥5400

以傳統和新的賽車遊戲，目標是以天下第一車手為最高境界。

《綜合評價》

要根據十字鍵的 8 個方向來操作，雖然有些困難，不過加入依獎金改造 F1 的 RPG 要素，應比一般賽車好玩。



SPG HU 磁卡

職業籃球賽



● 萊克姆 ¥5600

這是以美國各個的體育遊戲，有許多職業的特別畫面。

《綜合評價》

以真實的籃球比賽為製作題材，玩起來既容易又輕鬆，只可惜缺乏支援性的對應，整體而言還算不錯。



SPG HU 磁卡

實戰拳擊

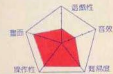


● 那克沙特 ¥5800

3D 的對打型拳擊 SPG。共 13 回合的比賽，與友最後勝利。

《綜合評價》

角色的反應有些遲鈍，但是精彩的拳擊及對對手戰鬥的快感，是令人樂此不疲的。同時也能消除緊張的情緒。



SPG HU 磁卡

拳壇爭霸戰



● 克利姆 ¥6300

可選擇有線拳擊的拳擊遊戲，即自選戰時比賽。

《綜合評價》

只是簡單的拳打比賽，如果自己一個人玩，可能很快就感到無聊了，不過操作性還不錯。



SPG

HU 磁卡

F1 大賽車



● 休曼 ¥6300

遊戲面分制式三時，可
3 人同時進行一踏板的
賽車遊戲。

《綜合評價》

這個遊戲好像專為 F1 賽車
迷設計的，就寫作的操作性
觀點而言並非最好，而車子的
設計雖小看起來不過癮。



ETC

HU 磁卡

歡樂麻將



● 彭祺系統 ¥5800

1 對 1 的對戰型麻將遊
戲，將 12 位牌友對位
時，可以觀戰技術。

《綜合評價》

當自摸時，對手若是要詐，
就變成不合規則的麻將遊戲。
有變規極實，能充分享受
樂趣。



BOARD GAME

BDG

● PC Engine 的畫面，連橫盤式遊戲，都變成
完全不同的新遊戲。

ETC

HU 磁卡

花式撞球



● 那克沙特 ¥5500

有 6 種玩法的撞球遊
戲，可 4 個人同時
玩，很有趣。

《綜合評價》

球的回轉、反射等等都非常
真實，規則很容易記，同時
也有很棒的氣氛，從初玩者
到高手都很適合玩。



BDG

HU 磁卡

新桃太郎電鐵

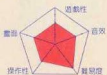


● 哈德森 ¥5800

這是由任天堂授權編來
的，高層次的遊戲內容
家對策。

《綜合評價》

有各式各樣的作戰要素，同
時遊戲的結果也很合邏輯。
當雙六時，會令人感到非常
興奮。



ETC

HU 磁卡

麻將學園



● 費斯 ¥7980

麻將的根源麻將，是從
電動版的麻將麻將名作
移植過來的。

《綜合評價》

喜歡打麻將的男性遊戲迷，
相信可以滿足視覺感官的欲
望，內容加入 RPG 形式，
更增加趣味性。



ETCETRA

ETC

● 凡是麻將、撞球等有休閒娛樂的遊戲，皆屬
於此一類型。

ETC

HU 磁卡

地面大作戰



● 泰德 ¥6000

車輪般的移動，設置敵
人防衛，以探索完自己
的勢力範圍。

《綜合評價》

雖然遊戲結構很簡單，但是
卻能使玩家玩得不亦樂乎。
畫面也很美麗，故事性的提
高增加一些趣味性。



COMPACT DISK ROM CD-ROM

●這是以擁有大量畫面的，活用 CD 音響，AV 面相當豐富的遊戲。

ACT CD-ROM

夢幻戰士 II



●日本通訊網路 ¥6780
操作接受 ACT 型，包含豐富畫面，有卡通畫面輸出。

(綜合評價)

動作舞台的表現不太好，但是完整的卡通畫面，以及主角優子的魅力，吹起了一陣無可抗拒的旋風。



ACT CD-ROM

神奇男孩 III



●哈德森 ¥5800
電動版移植的橫捲射擊型。有 ACG 面及 STG 面。

(綜合評價)

沒有太麻煩的等級，能夠享受單純的樂趣。有很好的氣氛，ACT 面與 STG 面都有很明確的重點。



ACT CD-ROM

天外魔境



●哈德森 ¥7200
日本通訊網路的日式 RPG。打怪大門就是 256 色的。

(綜合評價)

故事並不精彩，也沒有嶄新的戰鬥舞台。雖然沒有太多樣的情節，但這個教派會讓你嚇破膽。



SPG CD-ROM

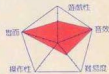
超級高爾夫



●日本通訊網路 ¥6780
共有四個球桿的高爾夫 SPG。也有卡通式的版本。

(綜合評價)

高爾夫遊戲的完成度並不高，但是與「夢幻戰士 II」一樣，並可看到卡通畫面，也有很豐富的 BGM。



RDG CD-ROM

獸王記



●哈德森 ¥5800
電動版移植過來的橫捲射擊型。現代時裝需要聲威力。

(綜合評價)

結構上已嚴謹改良過，所以可以專注地玩。跳躍的反應並不是很好，但很有獸化的迫力。



ACT CD-ROM

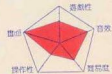
鏡之國冒險



●NEC 阿貝尼 ¥5800
電動版移植過來的橫捲射擊型。現代時裝需要聲威力。

(綜合評價)

這是 AVG 的解謎遊戲，過井法子從鏡中求助的演出相當精采，就算你不是她的迷，也會玩得十分過癮。



STG CD-ROM

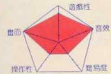
新絕對合體



●NEC 阿貝尼 ¥5800
電動版移植的橫捲射擊型 STG。也有收藏版輸出。

(綜合評價)

同時收錄原始版的新遊戲。原來的絕對合體遊戲也有難易度的設定，這是其中一個好處。



AVG CD-ROM

鏡之國冒險



●勝利音產 ¥6750
幫助過井法子的初全動作式 AVG。法子在各種謎穴登場。

(綜合評價)

這是 AVG 的解謎遊戲，過井法子從鏡中求助的演出相當精采，就算你不是她的迷，也會玩得十分過癮。



ETC CD-ROM

自我中心派



●哈德森 ¥5800

這是將連續漫畫遊戲化的作品，也是從電動版移植來的。

《綜合評價》

對手多而且每個人的打法各不相同，似乎可以得到真正打麻將的樂趣，遊戲品質還不錯。



SPG CD-ROM

ROM ROM 職棒

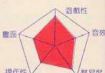


●美賽亞 ¥6200

第一輯以 CD-ROM 版出現的特殊遊戲，是動作棒球遊戲的集大成。

《綜合評價》

好不容易總算有 CD 版的棒球遊戲出現了，資料多得令人吃驚，內容也豐富，是相當不錯的作品。



A.RPG CD-ROM

伊蘇國 I、II

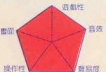


●哈德森 ¥7800

若說本遊戲是動作 RPG 的代表作也不為過，故事也精彩。

《綜合評價》

在個人電腦遊戲中，獲得最高的評價，尤其是 BGM，相信是遊戲迷所喜愛的，CD 性能更是好的沒話說。



STG CD-ROM

太空戰鬥機



●NEC 阿貝紐 ¥6800

具有強大魅力的射擊後，巨大的角色、美觀背景令人難忘。

《綜合評價》

本遊戲的電動版魅力，還有哪個遊戲比得上呢？即使不是本遊戲迷，相信也會深深被它吸引。



ACT CD-ROM

武裝勇士



●日本通訊網路 ¥6780

似電影「藍波」豪情，身臨陣地神槍縱橫可說是集體的動作遊戲。

《綜合評價》

屬於高水準之上的戰爭動作遊戲，視覺畫面有令人耳目一新之感，整體而言，算是有水準的遊戲。



PC-SG

●此類遊戲的特徵是具有雙重機軸、四個角色的高速精彩畫面。

RPG CD-ROM

冒險少年



●日本通訊網路 ¥6730

這是充滿新穎的科幻冒險式 RPG，遊戲方式是以戰鬥型為主。

《綜合評價》

對於喜歡以動畫為角色，而期待 CD 用 RPG 遊戲的人來說，這是一個值得期待的遊戲。



STG PCE-SG

空戰火狐 S



●哈德森 ¥6500

3D 精緻型的 STG，不僅有美觀的行星空間，還有激烈的空戰。

《綜合評價》

展開時有些單調，但是這種高速的 3D 機軸是很偉大的，簡單的武器及充滿個性的首領令人興奮。



軟體 總匯



與13位牌友遊戲，1對1的對戰型麻將

歡樂麻將 (わいわい麻雀)

ETC
遊戲系統
/ 89年6月19日
¥ 5800
No.44 20-31
No.46 28-29

畫面式的遊戲流程



【解說】

享受與各位牌友對戰的作品

與其1人打麻將，不如與對手作戰比較有趣。13個牌友各有各的打法、強弱、個性及說話方式，也有有趣的獲勝寶物。

重點

作戰前可購入5種寶物；透過圖類、牌文搜尋、除易子、閃電棒、護身符

▶ 故事概要 ◀

向“麻將仙人”挑戰之前你必須先打敗12位牌友，你要如何獲勝呢？

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是和13人以1對1的方式作戰的麻將遊戲。除一般模式外也有向麻將仙人挑戰的選拔模式，有5種寶物可以使用，也能用14字密碼抽獎。

可 2 人一組的職業摔角格鬥技遊戲

火爆摔角 (ファイヤープロレスリング)

SPG

休 量

99年 6 月 22 日

¥ 6300

No.44.22~27

畫面式的遊戲流程



標題畫面 模式共有 3 種



選擇摔角手 全部共有 16 人



單人模式，打倒 15 人後就能成為冠軍



二人一組模式 打倒 7 組冠軍後



各個摔角手都有獨特的必殺技



技術的種類在 10 種以上，且操作不同



二人一組時可以配合在場外打家



對人對而言是 3 勝利白方勝利



對 COM 而言，勝利的一方可以回到分數

【解說】

技術的施展著重於時機

16 位的比賽者皆各有長處與短處，所以每場的比賽都有不同的發展。只要合時機，不必連打也能施展技術，設計者很細心。

重點

2 人一組第 5 回比賽時插入操作，在標題時按 1 與右上下選擇鍵改變配樂。

▶ 故事概要 ◀

格鬥技的大作“世界摔角排名賽”如今已由此 16 人展開序幕，你能獲勝嗎？

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是 1 人在 3 場戰鬥中爭取 3 場勝利的職業摔角遊戲。對 COM 而言是得分制，對人而言是 5 戰 3 勝制。同樣的操作也能做出不同的技術。

為了打倒機械怪人，趕快變成武裝刑警吧！！

武裝刑警 (サイバークロス)

ACT

費 助

99年 6 月 23 日

¥ 6300

No.42. 34~37

No.44. 42~45

No.46. 30~33

畫面式的遊戲流程



標題畫面 隨著音調主題曲



舞台 敵兵會不斷出現



取得威力零件後，就化身成武裝刑警！



連續按下音調，可以射成超物體



太陽盾牌的裝備，就可擊成武器



音調青蛙巴士的火焰攻擊和擊擊敵軍手



萬眾 2 中連續與兵手會出現



音調槍對鳥賊會在 2 中出現



時間超過生命紅會消失，遊戲也會結束

【解說】

這是戀愛英雄的華麗動作遊戲

這是面具打火機的身穿英雄活潑的作品。敵人青蛙怪人和鳥賊怪人會不斷進行個性的攻擊，也會突然以踹腿和拳擊攻擊。

重點

宇宙盾牌一覽表。太陽盾牌是用推進式，月亮盾牌是用壓力式，星星盾牌是用連發式來攻擊。

▶ 故事概要 ◀

濫用機器人的外星人諾諾博士開始了侵略地球的陰謀，武裝刑警要出高囉！

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是總共 5 個舞台的橫捲軸動作遊戲。玩家可以取得威力零件後化身成武裝警察，種裝裝備 3 種宇宙盾牌。鈕代表各種攻擊，鈕代表跳躍，生命為損害制。

變更威力及裝備，打倒惡魔

絕對合體 (サイドアーム)

畫面式的遊戲流程



1 遊戲開始，沒有固定武器

2 武器種類及攻擊模式的變化

3 上下移動是時空改變

4 α與β合體之後可在8方向的攻擊

5 首領還會透過動作上下移動

6 舞台2 - 平常有3方向5G的炮台裝置

7 舞台3 - 主要是自衛機械

8 首領編成武器是主要強敵

9 全部10個舞台，但最終生命體擊滅嗎？

【解說】

因應狀況，選擇適用的武器

是為移植電軌版，仍以增強威力形式來表現，主要特色是不限定武器的數量，可以重複選擇。有時縱橫軸也成為遊戲的重點所在。

重點

在絕對合體上有兩種模式，按上(↑)鍵即出現流動畫面。

▶ 故事概要 ◀

傳說中長眠詛咒生命體即將甦醒，地球面臨絕滅的危機，絕對合體是人們唯一的希望。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

由縱橫軸射擊遊戲所組合而成，共計10個舞台。利用↑↓鍵可作兩面攻擊並可任意選擇5種武器，得分後即可增強威力。與β合體之後更可增強威力。

ACT
北卓俱樂部
99年6月28日
¥ 6700
No.31 51
No.32 32-33
No.42 22-25

3D 捲軸「侍」活躍的射擊遊戲

神武傳承

畫面式的遊戲流程



1 偵探畫面，可以自由選擇音樂

2 舞台1 - 關頭戰，以接近戰進行

3 不黏之黏手，再黏的黏人亦可黏到打倒

4 一旦誤觸動作，連平線即向下落

5 一旦上彈的，即出現黃金寶盒

6 首領「紅蓮」開始噴出火球攻擊

7 舞台2「丹波」是假物是竹林

8 舞台3「若狹」中心有彈幕

9 敵見地面裂開，並向地獄舞台奔去

【解說】

可以倒退的3D捲軸

這個作品的重點在於擁有可以自由前後移動的「三前進系統」。因為如此，予人強烈的印象以及立體的戰鬥效果。

重點

有5種劍，最初的獅子之劍，直線彈射不動之劍，可射出光子的薩王之劍，迷途雷聲的狂打棍之劍，可射出光子的鬼神之劍。

▶ 故事概要 ◀

時間為戰國時代。在死魔神、魔空衆被戰下，夜叉繁不舉其援，最後夜叉聯合伊織展開反擊。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

由3D捲軸射擊遊戲所組合而成，共計7個舞台。運用各種劍法，將每個舞台上的頭目打倒。利用↑↓鍵攻擊。(↑)腳跳躍、十字鍵左右、上下、前進、後退移動。生命為受損制。

軟體總匯

神武傳承・絕對合體

這是一個日本傳統的“武打”動作遊戲//

武田信玄

ACT
 麥克姆
 99年7月28日
 ¥ 5990
 No.47 30~39

畫面式的遊戲流程



1 武田信玄
 標題畫面，把上杉謙吉打敗吧！



2
 秀白的畫面，風林、山的由來。



3
 為此，以斜上方的畫面來作上下移動。



4
 “風”的技術，要選好是斬擊！



5
 首領源助和重，他有一把新刀。



6
 在各舞台開始時，可以認別人買賣貨物。



7
 舞台2，有種著鐵鎊刀的敵人。



8
 戰鬥，4個技術全是劍道，“山”的護胸斬值得一見。



9
 舞台4，“山”的技術是發生斬擊。
 最終首領上杉謙吉出現了，最後戰鬥！

【解說】

無論走到何處都在進行武打搏鬥

此作品採用了日本武打民族的心，幾乎無秘密武器，純粹是刀和刀的戰鬥，4個技術全是劍道，“山”的護胸斬值得一見。

重點

技術介紹，「風」…跳躍斬擊，「林」…揮舞攻擊，「火」…回頭斬擊，「山」…護胸斬擊。

▶ 故事概要 ◀
 戰國時代的名將武田信玄，為了「打敗宿敵上杉謙吉」而奔走。史實的故事就此展開！

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是全部4個舞台的橫軸軸型遊戲，從斜上方看到畫面中，信玄可作8方向移動。I鍵是跳躍，II鍵可奪刀，以打敗敵動作4階段等級的計算，可連續3次。

擁有8種模式、內容豐富的超級聯盟第2集！

超級聯盟 II (パワーリーグII)

SPG
 哈德森
 99年3月3日
 ¥ 5800
 No.51 34~40
 No.49 37~39

畫面式的遊戲流程



1 POWER LEAGUE II
 標題畫面，內藏菜單記憶對應。



2
 模式選擇畫面，共有8種。



3
 全壘打模式，決定球數與投手後再打球。



4
 選擇球種，也有明星球種。



5
 與條件不同，每次打擊率皆不同。



6
 主要畫面，顯示打者的前一次打擊成果。



7
 球場畫面改變成斜上方觀看。



8
 擊出全壘打的瞬間成為3D轉軸。



9
 以獲得新聞的方式公布比賽結果。

【解說】

守備、打擊操作比較容易了！

這是“超級聯盟”的續集，好球帶比較大，容易擊球，而且球場畫面也比較容易看，容易守備，模式也增加，內容豐富。

重點

擊出全壘打的瞬間畫面變成3D轉軸，比賽後全部的全壘打再“美”一次。

▶ 故事概要 ◀
 追求更具威力、更刺激的棒球樂趣的“超級聯盟”第2集登場了！

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

共有8種模式可玩的棒球軟體，全部有14隊球隊，比前集多了全壘打模式、明星球種模式；球場畫面改為斜上方觀看，以內藏電池記憶對應。

在一刻館中發展出來的愛情冒險遊戲

相聚的一刻 (めぞん一刻)

畫面式的遊戲流程



【解說】

充滿劇場感的指令是主要賣點

這是個人電腦版、電視遊樂版的移植作品，與一般的冒險遊戲不同的是，與故事無關的指令非常多，好似活著實際生活。

重點

管理人心緒不定，因為地掉了一張祕密相片，找出此相片就是遊戲的目的。

▶ 故事概要 ◀

你所扮演的是五代原作，要用什麼方法才能得到漂亮的女管理員的愛呢？

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是選擇指令以進行冒險的遊戲，以動詞或名詞指令決定動作。而遊戲的目的則必須一邊玩一邊尋找，進入廁所的話有密碼的顯示，約有65字。

追求球之動作的真實撞球遊戲

花式撞球 (プレイクイン)

畫面式的遊戲流程



【解說】

理解撞球之全部規則的遊戲

6種的遊戲各有指導系統，所以不僅規則與戰略的人也可以玩。高手越的人不妨玩玩花式撞球，可以將球完全吃光光呢。

重點

視窗可作為撞球的輔助功能，可以決定正確的打點位置及調整打擊位置。

▶ 故事概要 ◀

“花式撞球”是高度真實性的動作撞球遊戲，就跟玩真正的撞球一樣。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

遊戲可以4人同時玩，共有6種的遊戲。3種的模式。1人玩時可以向14個對手挑戰，撞球則依3要素決定：打擊點、力道、衝擊位置。

軟體總匯

相聚的一刻・花式撞球

AVG
遊戲刊
1999年8月4日
¥ 5900
No.48 34~37
No.51 64~66

遊戲刊
1999年8月10日
¥5500
No.44 36~37
No.45 28~29
No.46 36~43
No.47 50~51

以 F1 大賽車的冠軍為目標，雷射的夢幻故事

F1 之夢 (F-1 ドリーム)

SPG
NEC 何得誌
2000 年 8 月 25 日
¥ 5400
No.50 18-21
No.52 26-27

畫面式的遊戲流程



1 標題畫面，也可再進行關卡設定。



2 由遊戲車架和引擎零件下手改裝。



3 目表低速，1 表高速，分開設置賽車。



4 賽車會在十字鍵的方位轉彎。



5 用賺來的資金去買其他補品。



6 F-3000，若 5 戰後仍在 3 名內可前往 F-1。



7 和隊伍定契約，可收到採訪卡。



8 F-1 賽車，有抽給得獎的自選。



9 輸對的選擇等，也有模擬試驗的機會。

【解說】

RPG 要素濃厚的汽車動作遊戲

這是電腦版的移植遊戲，不光是跑跑，還有以勝利來賺得資金的目的，內容更充實，其中有雇用機械師使車子成長的地方。

重點

用按下十字鍵的方向來操作，如果咚咚地敲幾下你想去的方向，會變得很容易轉彎。

▶ 故事概要 ◀

「何時能踏上 F1 賽車的大舞台呢？相信你一定會過這種夢吧！目標指向光榮吧！」

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

自空中看到的畫面中正舉行賽車遊戲，分為街道賽車、F3000、F1 三種可得獎金，並雇用機械師增強威力。操作方法以十字鍵表 8 方向，1 1 表高低速。

驚險刺激的尋寶遊戲

宇宙冒險 (ロックオン)

STG
比企世學版
2000 年 8 月 25 日
¥ 6700
No.47 34-39
No.54 40-43

畫面式的遊戲流程



1 標題畫面，共分 4 個舞台。



2 舞台 1 打倒敵人並選擇武器。



3 在 RUN 選擇左右攻擊武器。



4 舞台 2 巨大戰艦，目前還是弱點。



5 在每個舞台之初，可以獲得補品。



6 舞台 2 都市上空的戰爭。



7 船只在城市上空浮動的狀態。



8 舞台 3 是迷宮，有 15 個寶石。



9 舞台 4 取得寶藏後起飛脫逃。

【解說】

豐富寶藏不斷出現

尋找寶藏，是此一射擊遊戲的目的。冒險的要素隨著不斷出現的寶藏而漸次增加。武器是由擁有 3 種具有人性化項目組成的。

重點

這個作品是非常獨特的，能不能取得財寶，隨著過關後新聞記事的变化。

▶ 故事概要 ◀

追求驚險的非凡者，為了尋找傳說中的財寶，展開驚險刺激的未來宇宙探險。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是橫掃射擊遊戲，共計 4 個舞台。利用 1 射擊，並使用選擇的武器攻擊。攻擊用的項目至多可以選擇 3 種，按 UN 可以更改選擇，共有 18 種砲台。

享受射擊之樂的雙打

歐坦大作戰 (オーダイン)

STC
資料科
1999年9月3日
¥ 6800
No.60 60-61
No.58 32-37
No.54 44-49

畫面式的遊戲流程



【解說】

在購物後威力增強是魅力所在

是從電動版移植的，以購物的形式來表現其威力是主要特色。打倒敵人及收集水晶十分有趣。背景畫面的旋轉更是高技術。

重點

在標題畫面上重新設定5次同時按左以上以及右鍵，即進入遊戲之中。此時舞台和背景音樂都轉換到測試形式畫面上。

▶ 故事概要 ◀

泊博士完成名為歐坦的原子變換裝置，是要送給未婚妻的禮物，可是卻被壞人庫波塔所奪……

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

由橫捲軸式射擊遊戲所組合而成，共計7個舞台。以II鍵發射，I鍵攻擊。同時集中出現的水晶，在空中遊逛時可以購買增強威力的項目。雙打亦可。

狼・虎・熊//快化身成猛獸來趕走敵人吧!

獸王記

A.C.T
NEC 資料科
1999年9月29日
¥ 1980
No.75 42
No.46 34-37
No.37 32-35
No.49 19-17

畫面式的遊戲流程



【解說】

化身野獸之後的動作便是其魅力

是電動版的移植作品。因化身場面的影像，和化身野獸後必殺技術的魅力，而有很多的狂熱迷。移植後可二人同時遊戲。

重點

從前獸族仗著自己的強大，觸怒了眾神因而被封閉在石碑中。所以遊戲序幕是在石碑裡。

▶ 故事概要 ◀

自某處出現的魔神之手，把巨神宇宙的女兒雅典娜綁走了，能救她的只有「獸人族」。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是總共5個舞台的橫捲軸動作遊戲。我方的獸人首領獲得三顆酒樽球後，會化身成野獸並增強威力。I鍵是拳擊，II鍵是踢腿以進行各種攻擊。

軟體總匯

歐坦大作戰・獸王記

可以互相撕殺，附有2P模式 3DRPG

雙魔動戰記 (ダブルダンジョン)

RPG
美寶亞 (NC5)
99年 2月 29日
¥ 5500
No.47 44~49
No.52 28~31
No.53 38~41
No.55 41~45

畫面式的遊戲流程



【解說】

在迷宮中兩人不定期而遇

此作品的最大特色在於兩人可同時作戰，亦即可以在迷宮中一邊共同合作打倒敵人，當然也可以互相撕殺。

▶ **故事概要** ◀
在雙魔動戰記的世界裏充滿著冒險要素。現在就讓我們去看個究竟吧！

▶ **遊戲結構及操作法** ◀

這是立體迷宮型 RPG，可同時兩人玩。計有 22 個劇情，除了最後的之外均可選擇。以十字鍵移動，①攻擊、②使用武器、③過關密碼為 22 個文字。

重點

在本遊戲裏，當遇上巨獸時，即可自動轉換成戰鬥模式。可以隨時以十字鍵移動，便於脫離險境。

拳頭飛來飛去的 3D 拳擊遊戲!!

實戰拳擊 (デジタルチャンプ)

SPG
網遊沙特
99年 10月 13日
¥ 5800
No.48 38~39
No.54 26~27

畫面式的遊戲流程



【解說】

3D 的臨場感與豐富的拳術

本遊戲成功地製作出臨敵人的拳頭直飛而來的臨場感。不但拳術繁多，也有迎擊等高技巧的技術，是非常有迫力的作品。

▶ **故事概要** ◀
西歷 20×× 年電腦西亞利用人造人類企圖征服世界，你的任務就是打倒西亞。

▶ **遊戲結構及操作法** ◀

這是 3D 的拳擊遊戲，必須與 1 人作戰 12 回合。以 ① ② 鍵配合十字鍵可作出各種拳術，上下鍵可做防守姿勢，左右鍵可擺動身體。

重點

根據特殊的操作可以做出 3 種必殺拳術：螺旋拳、霹靂拳、遠部上鈎拳。

爲了救出總統，特殊部隊出擊了!!

突擊血狼 (なちず者戰鬥部隊) ブラディウルフ

ACT
德格伊斯特
89年9月1日
¥ 6500
No.50 22~25
No.51 60~63
No.53 48~53

畫面式的遊戲流程



標題畫面。模式擇有IP一種。



從史帝克及伊格中選擇一個角色可以玩。



舞台1。移動力集中出現小刀或手榴彈。



倉庫有效得甚麼不盡的東西。內有弓袋。



題目有潛水艇。會3次3發作地雷攻擊。



舞台2。森林及河川內中的區域。



舞台3。隱才無法攻擊。已無彈藥。



23題目向天擊槍之敵，先下手攻擊負傷。



舞台4。萬草部隊只能手槍不可攻擊。



題目乃最高司令官。打倒後可救出總統。



舞台5。我的角色從危險中逃脫。



救出總統換作嗎? 許多大量敵人。基索困難。

▶故事概要◀

隸屬特殊戰鬥部隊的你被交付了一項極機密的任務。「總統被劫，敵人乃瘋狂的戰鬥軍團。小心前進！」——國家的命運全掌握在你手中，奔向敵人的前線基地吧!

▶遊戲結構及操作法◀

總共8舞台，結構轉軸的動作遊戲。解救俘虜，獲取有力的情報，全力救出總統。操作法為：按II鈕可使用來縮槍或小刀，按RUN鈕可使用手榴彈或火焰發射器，按I鈕可跳躍。此外，欲潛入河川或沼澤時可用I鈕，而從摩托車上下來時可特別使用RUN鈕。生命變成0時遊戲便結束，最多只能連續5次。乃一個人玩的模式。

【解說】粗暴中流露真情

「血狼」乃是為戰鬥而生，亦被稱爲「流氓戰鬥部隊」的男人們。言談粗魯，舉止不文。由於主角角色被塑造造成此種性格，因此最後的展開風格外令人感動。這不是一個單純的動作遊戲，而且有其欲表達之意念的作品。

在動作面上，可超越障礙物攻擊的手榴彈非常有效。而騎摩托車潛入河中，可作一些

特殊動作，展開的範圍極廣。每個題目也都各有其弱點及擅長的攻擊，攻時時能享受各種樂趣。



史帝克即使發現秘密也不表形於色。

重點



在標題畫面時，一面按十字鈕的上及II鈕，一面按選擇。畫面上便會出現「SO UND TEST MODE」，可選擇BGM效果豐富。

上下2分割捲軸！精彩的F1賽車

最後衝刺 (ファイナルラップツイン)

圖式的遊戲流程



圖式畫面。按鍵以兩個分屏式選擇畫面。



此選擇畫面。共可選擇四種模式。



GP模式。20種行路圖之一進行。



此為遊戲。純然享受駕駛之樂。打破記錄吧！



GP模式。4種車中選擇一種。V8重視加速。



猜謎模式。畫面上乃為圖面密碼。



搜集情報、購買零件。往前進吧！



與出現在地圖上的敵人進行賽車。贏了可得到獎金。



最大特徵乃上下畫面。上有對手的車。



超越一車，排名便上升。操車會更流暢。



終點。比賽8次或16次以爭冠軍。



在2P賽用的MATCH模式中，每個比賽的結果皆被表示。

故事概要

少年賽車盛行的全量格國中，有位少年為了達成嚴厲的父親、溫柔的姐姐之願望，乃獨自踏上旅行。期望奮鬥後成為耀眼的「少年賽車明星」。加油吧！

遊戲結構及操作法

畫面分割為上下二個，各自捲軸，乃真正的賽車遊戲。GP模式有比賽8次的F3000GP及比賽16次的F1GP，兩者皆可設定1P或2P用。分割的畫面表示乃上面為一個人玩時，下面則顯示COM模的對手Machine。

GP模式則是，各路線3周，進入6名內便可往下個舞台移動。TEST模式只是時間攻擊。尚有RPG式的猜謎模式。

【解說】充滿樂趣的賽車遊戲

與各電動機作品的移植。選擇增加為10個模式。可選擇玩法。如想勇猛超越它，可玩GP模式，如想享受策略及時間攻擊則玩TEST模式，如想與朋友互撞則玩MATCH模式，如想收集零件、提高性能，或真RPG，請玩QUEST模式。此，遊玩的方式有多種多樣。

但是，模式雖然增加，每一種却又可獨立成各別的游戏玩。尤其它的「號單位的細緻動作」更是令人拍案叫絕。



轉動的方式會造成時常的微妙變化。

重點

操作純熟後，可換手排車玩看看。例如，與加速重視型的自排車V8相較下，高速度注重規型的手排車V10不僅容易加速，而且只要不出軌，幾乎所有的轉彎皆可輕易過關。開始後的換檔，使用手排車亦是一種方法。

軟體總匯

最後衝刺

忍者的高機動作遊戲！

忍者戰士 (ニンジャウォーリアーズ)

ACT	季 誌
89年6月30日	¥ 6200
No.45	24~27

畫面式的遊戲流程



1 標題畫面。可選擇了
種角色。



2 舞台1。按「」使用的
手裏劍有數量限制。



3 如被極巨擊中則表皮
會破裂露出機身。



4 舞台1的終日。一面倒而
，一面起倒受禁。



5 分身畫面。難易度、時間
、角色顏色皆可變更。



6 火柴忍者出現。敵人
角色共有15種。



7 舞台3。利用十字鍵的上下
可上下階梯。



8 舞台4。注意為數眾
多的摩囉敵人。



9 舞台5。天花板過熱
，無法跳躍。



10 舞台6。樓梯過窄的
大宅邸。



11 可繼續4回。從該舞台的
最初再走一次。

▶故事概要◀

1993年。曾強盛
一時的國家在魔王「
班克拉」的魔力驅使
政制統治下面臨重大
危機。人民被洗腦。
社會也荒廢了。馬尼
為了打倒魔王，乃出
出2架戰鬥機器人。

▶遊戲結構及操作法◀

以忍者型機器
人戰爭。橫捲軸型
戰鬥動作遊戲。共
個舞台。角色有男
型NINJA及女性型
UNOI CHI兩種供選
擇。採用撞欄制。生
命耗盡遊戲便結束。
最多可繼續4次。

操作上為按「」
以手裏劍。按「」
苦無（短劍）攻擊。
十字鍵則為跳躍、
下、左右步行。按「
」鍵則為防衛。以
此等移動則可後退
後滾翻等。

【解說】純日本式的動作遊戲！

移植同名電動版的作品。
電動版使用了橫的3畫面的面
積，但是PC版則切掉了畫面的
上半部。

主角為忍者型機器人。武
器則為忍者獨有的手裏劍及苦
無。最值得一提的乃是，移動
、攻擊時的動作。反手持苦無
的防衛、蹲著移動等動作。與
美國式拳打腳踢的打鬥動作遊
戲大相逕庭。跳躍、前滾翻、

後滾翻皆極輕巧。而遊戲性、
視覺面亦具高水準。



此處為遊戲的緊張感，
從這畫面亦可看出。

重點

舞台
選擇方法
為：玩家在
爆發中，在
Game Over
人工智慧重新
出現前，
持續按十字鍵的下面便可
繼續玩。接著按左，其次按
右，最後按上，持續如此則
可選擇舞台。

立志!! 日本第一的電鐵、日本第一的社長!!

新桃太郎電鐵 (スーパー桃太郎電鐵)

ETC
哈德森
89年9月15日
¥ 5800
No.50 54~55

畫面式的遊戲流程



故事概要

並無特別的故事，但是有許多有趣的台詞。例如：「社長身上帶那麼多的錢亂跑可不行哦!」、「原來和我一樣都是窮光蛋呀!」

遊戲結構及操作法

在有限的年數中努力賺取資產，最多可以4人同時玩的骰子遊戲。將一年分成12個月，每個月擲骰子移動或使用卡片移動。小目標乃第一個抵達設定的目的地，獲取獎金，但是由於停站、錢增加或減少、購買東西等，所以第一個抵達者未必就是勝利者。買物品的話，每年3月可因物品而獲益。卡片的種類亦不少，有妨害他人、遭遇不幸者。

解說 | 老少咸宜，簡單的雙六

大幅度改良任天堂版「桃太郎電鐵」的移植作品。豐富卡片、利用顏色使各車站具有特徵等乃新加入的點子。主線與制作者乃週刊 jump 放送的「工作員」特有的設計風格的角色、豐富的節目等諸多特徵。而其替玩家考慮超更令人折服。設定人數及難度，尚有花好幾個鐘頭教組方法的模式。內容也不

單只是玩骰子，尚有收集卡片、收集物品以生財、直衝目的地等各種戰略，相當充實。



● 編輯或成堆售出的問題，請向代理商洽詢。

重點

此遊戲為使玩家間的差異消失，乃備有各種節目。遊戲的正式之例如，破壞前幾名物品所在地的城鎮之颱風、火災、水災，或偏向前幾名處討伐的風暴等。

軟體總匯

新桃太郎電鐵

消除緊張!!陶醉於破壞的快感中

機甲戰士 (ガンヘッド)

STG	
哈德森	
89年7月7日	
¥ 5800	
No.46	46~47
No.47	24~25
No.48	47~50
No.49	44~45

畫面式的遊戲流程



標題畫面。在此之前有簡單的示範。



舞台1。粉紅色的球可以提昇等級。



等級6的目的地點乃無法真正破壞。



舞台2。在在村子上的舞台是難關的舞台區域。



舞台3。地域雷程揮威力。



舞台4。敵體擊而消滅的區域。



砲彈會自動的隔敵人。



舞台5。若進著金字型的古蹟區域。



舞台6。敵人團隊就好像分裂的岩石。



舞台7。難度提高，注意到之機。



舞台8。主要敵人乃硬岩。



舞台9。敵人頭目變身而來。秘寶亦少。

▶ 故事概要 ◀

自與甲龍5號門後已過55年。由太陽系外又有戰團，使人類面臨危機。雖然迎擊無用，只好改造甲龍5號戰鬥的機甲士，奮勇迎敵。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

此乃由9個關構成，縱橫軸的射擊遊戲。武器有按[]的光束砲及按[]的炸彈。炸彈雖可炸四圍的敵人却數目有限。光束砲則有I、II兩種類型，獲得數相同的秘寶，則可提升六種等級的威力。有4種分身，能作複數的同時射擊，但如取得相同等級的秘寶則能提升威力。此外尚有粉紅色，此秘寶亦能提升能力。

【解說】1個舞台200個秘寶!!

仿ST電影「機甲戰士」而製作的始創射擊遊戲。利用秘寶使機體威力上升。雖然類型老套但畫面卻極華麗。畫面中充塞著雷射及紛飛的飛彈。如果武器在第6等級，而分身的威力又是最大的話，敵人瞬間便自畫面上消失。最特殊的一點乃秘寶的數量極多。舞台1有70個、舞台2有50個，而舞台3則有200個以上的秘寶出

現!所以只要取得秘寶，連初玩者都能輕易玩到某種程度，而不致於成績太差，臉上無光的。



從這几度數倍粉紅色秘寶。

重點

機甲戰士的模式選擇方法乃在標題畫面時一面按SELECT一面按I、II……20次，難度便會改變。如再按I、II……20次，則難度將會提高。

這
天
畫面
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
大力運
池記憶
關於混
台展開
由派流
以使用

這是CD-ROM中的超級巨作RPG！

天外魔境 (FAR EAST OF EDEN)

畫面式的遊戲流程



1 封面圖，本本龍一的CD-ROM。



2 角色選擇，界面採用「戰鬥」的格式。



3 既展示，以人聲交談。



4 以地圖開始，移動時可選擇5個指令。



5 戰場畫面，地圖畫面屬於2600畫素。



6 戰鬥畫面，打倒了可得到經驗值「德」。



7 當然也有迷宮，各圖有2層。



8 重要畫面以重要情節，均由人聲傳達訊息。



9 包的內容，密物包括寶珠、道具、藥。



10 隨時可利用「小旗」前往適切之場。



11 與13人戰鬥，若戰死，錢也減半。



12 可將宿泊處保存在檔案中，當然可以恢復體力。

故事概要

筑波國曾經幾乎被馬沙卡德毀滅，幸得「火之一族」援助，才幸免於難。卻出現「大門教」企圖使馬沙卡德復活，控制筑波國。火之一族的傳人，自來也出發了。

遊戲結構及操作法

3 人一組制 PPG，以打敗大門教13個人，阻止馬沙卡德復活為目的。打倒敵人，或過關時獲得的經驗值「德」，可提高威力。戰鬥時可使用「戰鬥」、「術」、「道具」、「逃走」、「保護」、「盜取」6種指令，而移動時可使用「交談」、「術」、「道具」、「裝備」、「強度」、「調查」等8種指令。按生命槽限制，伙伴中有一人為0，就回到宿泊處。

【解說】 3000各登場人物的壯大排場

CD-ROM普及的原動力，RPG的超大作。原作者PK夏達，配樂是坂本龍一擔任，真是聲勢浩大的製作羣，前所未有的大排場。出場的人物大約3000名，地圖寬度大約2600張畫面，出場角色的角色數竟然超過10000。部分訊息由人聲發音，可以聽得見。附時，以常用漢字就可以表示大部分的內容，是其他機

種無法儲存的容量。主人公3人組的行動，以卡通式表現，一直到令人感動的結局為止。



卡通式表現，對遊戲畫面中大量採用。

重點

由坂本龍一親自作曲，清楚表達其過急念的單純序曲，途中變化的世界觀……的濃船畫面，結束是3首，但是整體的遊戲配樂貫穿1個畫面，形成極為壯觀的景象。

↑ 這中的這和畫面，變化的世界觀……

軟體總匯

天外魔境

一部內容逼真的動作遊戲

夢幻戰士 II (ヴァリスII)

ACT
日本通訊社
89年6月23日
¥ 6780
NO45 29~30
NO46 19~20
NO47 18~19
NO48 29~30

畫面式的遊戲流程



1 開始。優子打敗鬼子的幻想畫面。



2 標題。隨著內藏電池記憶數據關。



3 空怪物出現，奪取夢幻之劍開始。



4 舞台1。採取生命恢復劑，共有3個以家。



5 運用秘寶，可將武器作4種變化。



6 在各舞台的最後，與首領單打戰鬥。



7 兩人戰世界出現夢幻帝王米卡斯。



8 舞台3。前往伯利亞城，以白色神騎座為舞台。



9 伯利亞政伯和優子是父子關係。



10 舞台5。有很多陷阱，如輪流帶等。



11 其實米卡斯是夢幻王羅格列斯之兒。



12 舞台6。繼續向城內前進，終於和米卡斯對決。

▶ 故事概要

優子是一個平凡的高中生，因國王伯利亞之命而成了夢幻戰士。為維護青第世界，而在夢幻王羅格列斯、夢幻帝王米卡斯出現，而再度捲入戰鬥。

▶ 遊戲結構及操作法

共有六個舞台橫捲軸型動作遊戲在動作畫面之前設視覺畫面，以流動性故事。操作時以I鍵進行跳躍動作，以II鍵進行攻擊動作，以十字鍵使用各種武器，若原裝秘寶物，便可以攻擊。此外，若取得「提昇威力」的秘寶，便能提高武器威力。採生命恢復劑3人，隨著內藏電池記憶數據關。

【解說】一部充滿臨場感的卡通遊戲

這是個人電腦版「夢幻戰士」的續篇。以優子的身世秘密，以及率領反格列斯軍的夢幻帝王米卡斯等，前作中未說明的謎為中心。本篇作品的特徵，正是其中8個視覺畫面。具有速度感的影像處理，並一流音響造成生動的對話，也因此成功地製成了這部充滿臨場感和力作的卡通式作品。合計15分後便展開趣味的戲劇性

內容。雖然屬標準動作畫面，敵人卻比平常龐大，造成更大的迫力。是一部極重視內容的作品。



★女主角優子的配音，是由日本頂尖聲優。

重點

若是在標題畫面中，順序輸入選擇、II、下、RUN，則成為除錯模式，可看見所有的畫面，進行聲音測驗、色彩測驗等。



維護夢之塔樂園的和平！

神奇男孩 III (モンスターレア)

ACT
哈德森
89年8月31日
¥ 5800
No.51 24~27
No.52 10~11
No.53 54~57
No.55 24~27

畫面式的遊戲流程



故事概要

從前這裏為夢之塔樂園。少年雷歐和少女普拉普麗，發現傳說中打敗魔物之勇者的書和劍。此時，天上閃著紅光，火球落地，出現魔物。他們該如何應付？

遊戲結構及操作法

可同時2人玩，共14個舞台的橫捲軸型遊戲。各舞台的前後分為動作畫面和射擊畫面。在動作畫面中，以I鍵進行跳躍動作，以II鍵進行攻擊行動，以十字鍵左右移動。在射擊畫面中，以十字鍵上下左右移動，以II鍵進行攻擊行動。可用6種秘寶在10秒內提升威力。採生命損傷制，中彈時將減少，可利用水果恢復。共3人，接關最多3次。

【解說】在2種要素下得到2倍的樂趣！

由電動版移植的作品，神奇男孩III。特點是各舞台分為動作畫面和射擊畫面。雖然具有2種畫面，卻不是要半途而廢，在動作畫面中有斜坡、懸崖、陷落的地面、滑行道等各種陷阱。而在射擊畫面中，不斷出現獨特的首領，如此一來更增加2倍樂趣了。將提升威力的秘寶設定時間限制，在幕間的等級提升後，即使死1回

，也能立刻接關，是一種親切的做法。這連的角色和BGM也相當出色。



★動作畫面中充滿了各式各樣的陷阱。

重點

在標題畫面中，按I、II鍵和RUN，就成為可選

項目	說明
1. 秘寶	1. 秘寶
2. 秘寶	2. 秘寶
3. 秘寶	3. 秘寶
4. 秘寶	4. 秘寶
5. 秘寶	5. 秘寶
6. 秘寶	6. 秘寶
7. 秘寶	7. 秘寶
8. 秘寶	8. 秘寶
9. 秘寶	9. 秘寶
10. 秘寶	10. 秘寶
11. 秘寶	11. 秘寶
12. 秘寶	12. 秘寶
13. 秘寶	13. 秘寶
14. 秘寶	14. 秘寶

↑以進行之操作進行開關測定的說明書。試及聲音選擇的模式。以十字鍵選擇曲子的號碼，以II鍵開始演奏。00~FF中，BGM是01~3F為止。

軟體總匯

神奇男孩 III

大容量高爾夫遊戲，球洞超過100個！

超級高爾夫 (スーパーアルパトロス)

SPG
日本通訊網路
89年9月14日
¥ 6780
No.49 18
No.55 29~32

畫面式的遊戲流程



標題畫面。日本通訊網路的第二作品。



選擇形式畫面。全部有4種形式。



知友形式，從8人之中選擇對手。



可以2~4人對戰，全部5個場地、90洞。



對手形式，根據劇情來進行遊戲。



新選手形式，依年齡或性別，能力因而不同。



訓練形式，有女性球壇教練員。



比賽結束後，以優待劣者的方式計算，可保安全。



第一個敵人出現，打畢的話暫時繼續。



繼續以對手形式對戰，直到決定勝負。



以下的作戰裏有什麼結果呢？



能否順利見到父親嗎？繼續與7名選手比賽。

故事概要

加納鐵也的父親在臨死之前，說出一個驚人的事實——他的父親還活著，還有個出生時即死的妹妹。於是，他立刻走訪得知他這消息的浦野老師——

遊戲結構及操作法

這是1以4種形式為架構，可以4人同時玩的高爾夫遊戲。在「對手形式」中沿續視覺舞台及舞臺交互出現的方式，1人玩時使用，2~4人玩時，則以淘汰形式進行。而訓練形式則登記的選手來玩，共有5個比賽場地，5個球洞。操作法是決定球桿→決定打點→決定目標→決定揮桿順序。揮桿的威力決定於按鈕時間的長短。

【解說】使用80%以上的CD-ROM容量

日本通訊網路公司再度推出巨作，同樣富有魅力的動畫畫面處理、豪華的幕後配音陣容、使用CD音源的數字音樂，展現出如同電視卡通的視覺效果。

除了畫面之外，還有全部5個比賽場地、90個球洞的大容量，而BGM更依球洞而有所不同，合計使用了80%以上的CD-ROM界限容量。

遊戲內容也依年齡、性別而產生不同的球技，這些充實的內容正是CD-ROM的特色。



此外，還可以選擇5個場地，另有隱藏場地。

重點

在標題畫面時，一面按I及選擇鍵，一面按RETURN，就可以享受到全部的BGM或視覺舞台。



變成猛獸，打敗對方!!

獸王記

ACT
NEC 阿貝紐
89年9月22日
¥ 5800
NO45 48
NO46 34~37
NO47 32~35
NO49 16~17

畫面式的遊戲流程



▶ 故事概要 ◀

大神宙斯的女兒雅典娜，被一隻突然出現的魔神帶到黃泉底下。在長年和平中失去戰鬥力的諸神，認為是很久以前已封印在石碑中的「獸人族」幹的……

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

共 5 個舞台的橫捲軸動作遊戲。運用秘密能力「詭獸化現象」前進。操作時以 J 鍵進行拳擊動作，以 I 鍵進行踢擊動作，向上為跳躍動作。打倒白靈之後，取得 3 個出現的酒精球，在各舞台中變成獸人，變身後可用 II 或 I 鍵運用各種超能力。採生命損傷制，共 3 人。可接關 2 次。分為設定 2 種難度的等級模式，或內容介紹模式 2 種。 1

【解說】改善難度後，更加充實的作品！

由電動版移植的作品，同時發售 Hu 磁卡。另外並追加了電動版所沒有的特點，例如由油田秀一擔任的旁白等。這些特點中，必須特別注意改善這一項。造成數秒間發現敵狀態，運用技巧解決連續傷害，或在取得酒精球時恢復 1 級體力等，改善難關。初學者也能自得其樂。對電動版難度高的人，可以

在等級模式中選擇「HARD」。利用 Hu 磁卡，可聽到取消的音效，是非常充實的作品。



復一級。改善酒精球回復體力。

重點

獸王記中的首領出現的方式大大改變了。當魔神出現時，右邊出現的魔神一現在右邊。轉若獸化，就會變成首領。但是，第 3 次出現時，即便不獸化也將變身，戰鬥就此開始。

軟體總匯

獸王記

協助救出酒井法子的偶像冒險遊戲

鏡之國冒險 (鏡の國のレジェド)

AVG
勝利音產
'89年10月27日
¥ 6750
No.55 22~23
No.57 16~17
No.58 附頁

畫面式的遊戲流程



標題畫面。有一組支援系統對應。



事件是發生在演唱的女主角被誘拐開始。



你救了女主角來到一個很奇怪的迷宮。



透過冒險的結果，發現一座村莊。



村莊裏的人都被魔法變成鏡子了。



到達魔女詠師的住處。一處迷宮。



館內由許多房間組成一處迷宮。



若使用小化紅盒，鏡中的女主角會給提示。



與魔女連舞對決。女主角在迷宮大活躍。



打敗魔女後，尋找私人到森林探險。



穿過森林好不容易進入迷宮的高潮。



遊戲結束的畫面。失敗狀態可再開始。

▶故事概要◀

電視正轉播著歌星酒井法子的演唱會，可是隨著突如來的悲鳴，酒井法子被吸入異次元空間。你拼命地伸出援手，但不幸的是，你也被吸入異次元空間了。

▶遊戲結構及操作法◀

這是以青春型紅星酒井法子為主的選擇指令式冒險遊戲，目的是救出被何人帶入異次元世界，並以魔力推動水晶球裏的酒井法子指令是以「看見」「調查」「談話」「移動」「使用」指令，在3處迷宮中，十字鍵上前進、下後退、左右側左右移動。遊戲結束後，按一下再打開，即聽到4首主角所演唱歌曲。

【解說】與化妝鏡中的主角共同完成遊戲

本遊戲的特徵是，與化妝鏡中的酒井法子，共同合作解謎。畫面中會有重點提示，以及唱歌的種種效果。根據這個系統，再以冒險為主題，與女主角同甘共苦，即構成這個冒險遊戲。

除了女主角之外，出現的人物或人聲非常多，每個角色造型也都精心設計，動畫也滿氣充實。由於要在3個迷宮中

解謎，超過20道障礙，因而充實了冒險的內容。遊戲結束後，還有美妙的歌曲可聽，真是雙重享受。



鏡中的女主角，會給許多提示。

重點

酒井法子共唱4首歌曲，「夢冒險」「愛麗絲的星宿」等。而美麗的視覺畫面會依不同曲子而改變。喜歡酒井法子的人必不能錯過。



想聽歌星的演唱，請到「夢冒險」。

設定 2 種遊戲，CD-ROM 首度的 STG

新絕對合體 (サイドアームスペシャル)

STG
NEC 阿貝經
'89年12月15日
¥ 6800
NO51 24~27
NO52 10~11
NO53 54~57

畫面式的遊戲流程



▶ 故事概要 ◀

波容是太空時代就存在地球的謎樣生命體。打敗恐龍長眠後，再度醒來以強大的力量襲擊人類。為了拯救地球滅亡的危機，須出動集結人類精英的絕對合體。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

共 10 個舞台的橫捲軸型。但 3、6 舞台為縱捲軸。分為標準版和 BC 版，其中的背景、角色完全相同，但是威力卻不同。標準版是攻擊戰鬥機後，依 8 種武器順序變化，提高數級威力，遊戲中隨時可變更武器。BC 版是戰鬥機依時間變成 3 種武器，提高數級威力，依取得的戰鬥機變更武器。以十字鍵 8 方向移動，I 鍵向右，II 鍵向左攻擊。

【【解說】】以下 2 種結構的 CD-ROM

從卡普空的電動版「絕對合體」移植的作品。真不愧是 CD-ROM，不僅是移植，簡直完全變成另外一款遊戲了。背景、角色共通，但標準版中，隨時可以變更裝備，利用合體提升威力，或利用極實提升速度。BC 版雖然不具備這些特點，但是卻可利用華麗的威力提升，有個性的敵人首領，選擇裝備，達到操縱戰士、雷

射光等樂趣。雖然依舊是「絕對合體」，卻有截然不同的感覺充分展現出 CD 的魅力。



→ BC 版的特殊攻擊，有標準版外的妙用。

重點

Hu 磁卡不設定難題，¥5400。CD-ROM 加上 BC 版，附上 CD 的數據音效，¥6800。價格上的差異十分明顯。CD-ROM 是值得買的。



動作RPG刺激遊戲

世界冒險記(ニュートピア)

IPPC
哈達森
89年11月17日
¥ 5980
NO54 12~13
NO55 52~57
NO57 40~46

遊戲系統的解說

動作RPG，可說是任天堂的形式。特別是畫風特殊的類型，就是以任天堂的方式。《世界冒險記》也是畫風特



殊的動作RPG。堅守在任天堂完成的高級型態，是傳統的类型。遊戲的目的是取得8個徽章，所以要過4個世界和5個迷宮冒險一番。在地上收集情報，在迷宮的各個關卡中過關，以及和首領戰鬥，要分得很清楚。ACT的解說很多，是很有趣的遊戲。

使用劍及秘寶來獲勝

主角的操作法，除了鍵盤使用外，按鍵是使用寶寶。寶寶是以現實畫面（以鍵打旋轉線）來操作。

同時，當受傷無法出



招時會自動形成盾，防止敵人的攻擊。



攻擊的基本是1鍵的劍。以非鍵使用寶寶。主要使用的是魔法及炸彈。另外也使用體力恢復劑。

從地上的世界開始冒險

開始起點是地上的世界。最初的目的只是找出個迷宮。而且從各處收集情報也很重要。可以到各專門店去採。



地上的人，只有必要處，心魔。



收集各種情報
炸破牆壁就會出現門

拿取迷宮內的大徽章！

迷宮內都有寶藏。首先要完全地取，拿取物品之後打倒首領，將敵力。迷宮內還有其他重要的寶藏。



最初的首領真費吹一氣就覺得並不強

軟體廠商
簡介



業克姆



〒113 東京都文京區湯島1-2-13 山田興業大樓7F

設立 1979年12月7日
資本額 300萬日圓
代表人 井上昭男
員工人數 50名

向PC全力投球！

該公司原來是製造視聽樂器遊戲的公司，造了「シャレコ」等作品。目前該公司在PC的媒體，有重要地位。

任天堂	編碼	5000
前編	美編	5000
任天堂	任天堂	5000
SEGA	電腦版	5000
MD	電腦版	5000

「脫衣麻將」首次在家庭用遊戲中登場

麻將學園 (麻雀學園東間宗四郎登場)

ETC
費期
'89年11月17日
¥ 7980
No.47 60-61
No.50 58-59



簡便輕易的麻將

在遊樂中心中大家所熟悉的「脫衣麻將」，現在也可在家庭遊樂中享受了！

模式有2種。任何

一種都是使用提昇威力的寶物，但可能會有那中出現呢！

學園模式是逐次和一人比賽，勝利的寶物。以打敗學園高級版主子為目標。

全國模式則是打敗對手、得到分數、取得寶物的RPG風的麻將。為了打倒黑暗的麻將士的大首領，要尋找可封住其魔力的黃金牌。

在PC上可到這種程度！?



▶打倒支配著日本全國、首都府內聯的黑暗麻將士們的模式。打倒大首領所必須的7面黃金牌，由各地方的中首領擁有著。

◀在學園模式中，初級部、中級部、高級部各有女學生二人、老師一人成為對手。使對方失去分數或獲勝3次便可過關1局。



以郎中來進行!

透明眼鏡



▶對子嘻嘻地出來。感覺不錯的話馬上聽牌。

威力自摸



▶能夠夠忍耐到暗槓嗎?

▶自摸之後也會到役滿呢!

▶對手的牌很好。不能直立的話，不要隨便出牌。

女孩們相當的可愛!!



這麼可愛的女孩們!。既高興又覺得不好意思。不過可以藉此來作形象訓練，其實也是滿不錯的!

資料



日本東京都大田區矢口

03-756-7651
(1985年6月)
50層5000萬日圓
中村實造
1932年
413億日圓

以下簡單介紹拿姆科公司歷史：拿姆科成立於1955年，當時稱為中村製作所有限公司，以經營設於百貨公司頂樓的遊樂設施起家。1959年變更公司組織，改稱為中村製作所股份有限公司。1963年起，開始在三越百貨各店頂樓設置「Road Way Land」的遊樂設施。1972年起，使用「NAMCO」作為商標名，直到1977年，才正式以拿姆科為公司名稱，並使用至今。1974年，從美國阿達利公司手中買下阿達利日本(股份公司)，從此進軍電玩遊樂器領域。1978年，發表該公司設計的第一台電視遊樂機器「G.B.」，並開



始正式生產。1979年及1980年，連續發表「大蜜蜂」與「小精靈」兩項具備說性內容的遊戲軟體，拿姆科因此一炮而響，名揚世界，奠定了在電視遊樂界不搖的地位。最近，更在1987年推出電視遊樂器第一台搭載通信功能的遊樂器「最後衝刺」，總是不斷提示一種新發展方向。至於在海外，拿姆科於1985年買下美國阿達利公司的遊戲及電視遊樂

器之開發、製造部門，開始設立「阿達利·GAMES」的事實，相信大家記憶猶新。至於涉足家用電腦的遊戲軟體製作，拿姆科至1984年始正式加入。由於拿姆科製作的遊戲軟體創意十足，精彩絕倫，一向頗受好評，且佳作連連，造成許多愛好者自稱是拿姆科迷。除去家用電腦遊戲軟體的製造外，從1983及1988年起，拿姆科又分別推出MSX和PC-Engine的軟體，預定1990年春天，要將「Mega Drive」的遊戲軟體推出上市。

以「創造遊戲」為公司政策的拿姆科，其所有活動決非僅僅

農林水產的大樂事?! 農業振興遊戲

冒險北海道 (大地くんクラシス)

S.L.G.
志利歐
89年11月22日
¥ 6400
No. 45 34~37
No. 46 44~45
No. 54 28~3

農業模擬遊戲

和目前的模擬遊戲不同，這是以農作物的成長為模擬的遊戲。

主角大地君以家族及同伴們的力量，防止布魯頓族的作狂。

在打倒首領—亞達之前，必須擊敗了個惡的首領。與各惡的首領戰鬥時，必看在其息土覆蓋 70% 以上面積的樹木。讓息全面綠化

，是這個遊戲的目的。

操作法是採用遊標。

目的很容易懂，就算是初玩者也能夠輕鬆了解。



故事的背景



西元 1997 年，丑年，被凍結的某英國，有大地君們靜靜地過日子。

在這裏出現了謀殺的女性亞達。她的登場，帶給某英國可怕的危機。大地君們救得了這塊土地嗎？



大地君與同伴

集合家族與同伴們的能力，打倒亞達。



北野大地
主角大地君。與各惡首領作戰。



北野鈴蘭
大地君之妻。在家中心事萬端。



北野天空
大地君之子。總是比大地君快很多。



北野鈴蘭
大地君之女。比大地君更有力量。

北野海道
大地君之父。是個強盜，見多識廣。

艾利斯
北野家夫人。毒不厭假樹結。



培育的喜悅、收穫的喜悅

培植農作物



樹苗觀察，所以先種便宜的作物。作物長成時再賣了賺錢。



提供高用風力風一號

在吾島的最後須與首領對決。稱博輸的動作遊戲中，打倒就會台過關。



パズルマン



ゼウス

於錄影帶遊戲軟體的開發，而是朝所有與「玩樂」有關的事業進軍，如餐飲店的經營、個性商品、玩具的開發、電影事業的經營，都是拿姆科的事業範疇。

圖所在。

遊樂的創造者

根據該公司消費者事業部的高林先生表示，拿姆科有下述各項特點：

●拿姆科與拿姆科多的不同在拿姆科所開發的錄影帶遊戲軟體上，同時使用3種名稱，一為股份公司名称「NAMCO」，另一個是商標名「NAMCOT」。事實上，電動版遊戲軟體及遊戲軟體的製作，是拿姆科的兩項基本事業，商標名與公司名稱的不同，主要意義即在區別該公司的二種不同事業。最初，在強調家用意義下，首先打出「拿姆科多」之名。雖然拿姆科多的知名度很

幸運地提高了，但事實上，它原來只是拿姆科公司所有的許多不同商標之一罷了。因此，之後凡是家用遊樂器用遊戲軟體商品，都以「拿姆科多」作為商標名。而開發、製造、銷售「NAMCOT」商品的公司，不用說正是拿姆科公司。

●遊戲的傾向關於拿姆科的家用遊戲軟體，在面臨目前該做什麼？消費者喜歡什麼時，往往會考慮到遊戲軟體的某種連續性。



拿姆科最先出版的，是「電擊」、「讀本陣」等地方「這種風格的遊戲雖然過在當時，通常是利用受歡迎的電動遊戲軟體，為家用遊戲軟體。隨後出品的，則是「巴比倫之塔」、「巴比倫之塔」。



的發展，拿姆科在「讀本陣」之後，推出「電擊」系列遊戲軟體，深受消費者喜愛。此後，

你是章魚派還是職業老手!?

自我中心派 (ぎゅわんぶらあ自己中心派)

ETC
哈德森
89年11月24日
¥ 5800
No.57 27

電腦思考的速度非常快!



片山正雪傑作大受歡迎的漫畫，終於在P-C-Engine上登場了！實際上此遊戲在個人電

腦版已出到第3集了，可說是非常受歡迎的遊戲移植。

對戰的選手有36人，將個人電腦版1~3集所有的對手，全部集合在一起。

模式全部有3種。自由對戰、章魚討伐戰及淘汰賽。另外，電腦思考的速度很快，可享受運行速度良好的麻將遊戲。

你的對手是具有個性的36個麻將士!!

對戰選手全部共有36人登場。每一個都是有個性的傢伙，而其中也有騙子存在喔！由於他們的反應都以卡通方式來處理，所以依角色不同，也有不同的感覺，相當有趣！



自由對戰

可從36人之中自由地選擇3個對戰選手來玩。甚至，也可從36人中決定一個老師。



←靠著老師，也可有這麼好的配搭喔！

←你的能力以章魚度稱來評高低。

章魚討伐戰

36個登場的角色分為章魚派及反章魚派。選擇其中之一派，來和敵隊比賽吧！



←將東京各地的麻將師收為自己那一派。

←沒有考慮戰術配合便開始打是不行的。

淘汰賽

以打敗全部36人為目的。半莊終了時，若領先之位的話則勝利。是極具手感的模式。



←進到2位的話則可與下面選手對戰。

←對戰選手慢慢度逐漸變強了！

容有關的遊戲軟體，成為拿姆科公司的發展重點，而所謂家用運動系統時代，更在拿姆科的遊戲軟體發展史上，持續一段相當長的時間。

除此之外，拿姆科也結合家庭運動系列，開始朝思考型遊戲軟體路線進展，「さんまの名偵探」、「女神轉生」等，即屬思考型遊戲。而在思考型遊戲發展一段時間後，拿姆科又繼續朝模擬遊戲軟體的製作路線前進。

直到今年，或許對於消費者已厭倦長篇大論型遊戲的情況有所察覺，拿姆科開始調整路線，專門製作一些輕鬆、好玩的

動作遊戲軟體，例如「クインティ」、「ワゴンランド」等都是。

至此，對於拿姆科公司的遊戲軟體歷史介紹，已暫告一段落。不過，這段歷史儘管說來輕鬆，對於身經其事的人，卻是相當辛苦。拿姆科的高林先生就表示：「家用軟體剛出現在市面上之時，我們對它的硬體根本一竅不通，因此，只好先從模仿電動版遊戲軟體內容開始。」「直到了解家用電腦的硬體結構並漸漸清楚消費者的喜好後，才開始著手製作原版遊戲軟體。」「在製作原版遊戲軟體時，我們考慮到家庭用

與電動版的最大不同，在於家用遊戲是多數人同樂，可做為家庭成員溝通、交流的工具，因此，我們創造了一系列的家庭遊戲軟體。」

而從此以後，家用遊戲軟體開始被視為一種傳播媒體，且似乎已成為一種文化。於是，我們開始比以高更認真思考，並著手製作思考型遊戲軟體。「至於當初，在展望目前的市場時，我們也意識到，或許已經到了必須再度改造，朝比較輕鬆、簡單的游戏軟體發展的時候了。總之，歲月是不斷前進，永不回頭，而拿姆科也就是抱此一觀念在往前的。」

高爾夫遊戲中的“帝王”登場了!!

高爾夫錦標賽

(J. ニクラウスチャンピオンシップゴルフ)

SPG

勝利資產

89年11月24日

¥ 6200

J. 尼克盟拉斯登場

本遊戲是以在美國、英國所舉行的主要大會之名門路線中選出的18洞為舞台。是所謂的豪華遊戲。

畫面完全是3D型式。而且依遊戲角色面對方向的不同，景色會改變。再得出來還用心做360°的圖案設計。此外，也為初次玩的人

準備了練習模式。此模式可進行高爾夫的練習。在全部俱樂部的擊球練習。在果嶺上的揮桿練習等。



模式設定

要進入賽程的，首先要進行訓練，打得好才可試。



↑可享受 Skins 及 Stroke play 兩種。至於對戰對手可以選擇電腦或人。

↑掌握擊球、揮桿的感覺。重要的是時機。



遊戲畫面

所顯示出的資訊要仔細閱讀。不可無視其存在喔。



↑↑方向、剩下的距離等也要注意。改變身體的方向、則聲音的圖案也會改變喔！

來吧！試試看！

每一個路線都要設定戰略。首先是第一洞。此處為美國與布魯海灣。第8路線。要慎重！



↑↑要注意中間的湖。不要掉球。選擇容易出產球。使其成爲左曲球的話，則很危險！

●拿姆科的風格

拿姆科公司出版的遊戲軟體，其受歡迎之因乃在其經常帶有很明顯的拿姆科風格。而所謂拿姆科風格，究竟指的是什麼？高林先生回答說：「關於這一點，其實大概都說盡了，如果真要舉例，「吉姆其」大概最能說明。總之，喜歡的人，只要有它在，心情會好得可以吃下好幾碗飯。至於討厭的人，可就別提了。」

而所謂「吉姆其」，那是一種加入幾百種調味料，調製料理的方法。這道料理會因人所加入的調味料不同，展現出相異的特色。所謂拿姆科風



格，和這種調製料理的道理，其實是相通的。」

「ファミスタ」，被許多人認爲是拿姆科的代表性遊戲軟體，但事實上，似乎沒有一個遊戲能像「ファミスタ」般，發揮「調味料」的效果。「ファミスタ」在許多細微之處，的確藏了別的游戏所不及的絕妙趣味。

「拿姆科最近討厭炒冷飯，就算是同種類的遊戲，拿姆科

也一定無不同的表現。看似單純的遊戲，在實際操作時，卻發現它別有一番趣味，正是拿姆科的遊戲軟體與別家公司不同的特色所在。」

●其他領域的發展

如果用電視台的地位來比喻任天堂和拿姆科，那麼，以成爲遊戲軟體的專門企業爲目標的任天堂，在專業的意義上，其地位就如NHK。而對於許多領域都有興趣的拿姆科，



從好的方面講，就如NHK富士電視台了。目前遊戲的發展，並不限於遊戲業。家用遊戲，而是在整個大方向中求發展，這點在拿姆科的各種活動中，都展現出來。

高林先生表示：「我家覺得有趣，我們確實發展，而不限於遊戲業。家用遊戲，而是在整個大方向中求發展，這點在拿姆科的各種活動中，都展現出來。」



這是轟隆隆的摩托車賽跑遊戲!!

賽車傳奇 (バリバリ傳說)

ACG
季禮
89年11月29日
¥ 6600
No.58 14~17

就照著原作的興奮製成遊戲吧!!



由最受歡迎的漫畫「賽車傳奇」，變成轟隆隆的賽車遊戲之後，又出現在PC-Engine用的軟體中。模式的種類有

旅行模式及週迴16國的強技賽，以WGP冠軍為目標的WGP模式2種。WGP模式是採用識別符號，以冠軍為目標，可耐心地慢慢玩遊戲。此外，也可用自己的喜好來設置機械。當比賽途中有天候轉變的情形時，這便是相當正式的作品了。對摩托車迷來說算是按捺不住的作品！

WGP模式是主要的精彩部分!!



↑旅行模式是作為練習用的模式來使用。



↓無論如何，重點仍是WGP模式。快把世界冠軍當作目標吧！



⇨要想戰勝WGP 16的話，最重要的是選出適合跑道的裝置。

機械的裝置就是邁向勝利的關鍵!!

可以設計的東西有齒輪、傳送器、懸架裝置、引擎、煞車裝置及

變速裝置6種。請仔細地考慮之後，再決定適合自己的裝置！

全部的路線共達16種

這是週迴世界各國的比賽。可用WGP模式的困難跑道，或旅行模式的自由地練習喔！

轉彎處用搖桿驅駛!!



在轉彎之前要趕緊煞車囉！



轉彎失敗的話會撞上招牌！



●新硬體開發

據著，市面上若有新硬體出現，常被認為是自拿姆科。主要原因是，拿姆科在當初就一直希望擁有硬體，因此，做為娛樂事業的一種，如果拿姆科開發了新硬體，也不值得驚奇。總之，不論以何種方式出現，拿姆科開發生產新硬體，可能只是遲早的事罷了。

高林先生表示：「拿姆科經常在進行新硬體的開發、開發工作，當然也會有些研究成果，不過拿姆科並未對外界公開。根據個人的看法，其中一項原因是硬體市場過於混亂。事實上，在價格，或與半導體的比較上，新硬體在技術面都

有必須妥協之處。」

到了目前，在硬體已經大量擴展的情況下，若再加入生產行列，不是將導致市場更加混亂嗎？到時候，恐怕同業間難免有一場廝殺，因此，過一陣子再見機行事，或許更好，而且也不算大遲吧！

「就算不在乎同業間的競爭，也不能因為自認為該做，而導致消費者無端踏入業者錢



不論從事哪一行業，都沒有任何一項工作是理所當然的。在這一項事業時，抱持著一己目標的思想，及追求本能的或許是拿姆科目前正進行的業務，包括：「KABUKI MAN」電影的製作。

KABUKI MAN | 目前正在製作中，預定明年秋天公開。

- 2.與馬自達共同開發「宇諾斯 Road Star - Driving Simulator」。預定今年度內，要在全國設置100個開發據點。
- 3.經營錄影帶出租商店「基內俱俱樂部」。
- 4.加入餐廳、義大利蕃茄的經營。
- 5.開發以拿姆科多為商標名的高科技玩具。
- 6.辦展覽館的施工、設計。
- 7.將映演節目製作公司「アール」(股份公司)，加進俱樂部化。

放大的“灌籃”畫面非常有迫力！

職業籃球賽

U.S.A.プロバスケットボール

SPG
麥克姆
89年12月1日
¥5600
No.56 20~23

非常有迫力的灌籃

這是以美國為舞台的職籃遊戲。

模式可分為訓練賽與常规赛、表演賽（類似公開賽的一種比賽）3種比賽選擇。

登場的球隊有8隊且各有特色。每一隊佔名下有12名選手，再自其中選出5名先發

選手參賽。選手也是各有優劣處，所以人員的選擇成了勝負的關鍵。

先發選手的傷者與隊形等也可以自己決定，使得遊戲更有育。灌籃與罰球時畫面呈放大的畫面式畫面。



以美國為舞台



循環賽

美國是該國開的地方。此8隊球隊各賽進行7場的比賽。

總決賽

2人同時玩時，玩家可以選擇的隊伍來到隊伍選擇

GAME SCOREBOARD					
MIN	PTS	REB	AST	STL	BLK
00:00	0	0	0	0	0
01:00	0	0	0	0	0
02:00	0	0	0	0	0
03:00	0	0	0	0	0
04:00	0	0	0	0	0
05:00	0	0	0	0	0
06:00	0	0	0	0	0
07:00	0	0	0	0	0

配合能力組織球隊



決定隊形

會將選手的的能力將之安置在適當場所，也是一種策略。隊形的安置也要正確。

選手們的能力表示有力量、速度、投籃、運球、防守5種。

選擇先發選手

體力與技術同等重要的。要先查看一下右邊陣位數的數字。



來一個灌籃！



來到籃板下跳躍時，畫面轉變成放大畫面。



時間要配合液晶計算器的紅色區域，嚴防防守漂亮的灌籃！



非文字有趣。不過，拿姆科最光明的地方，是提供絕佳的出品時機。在真正優秀的遊戲軟體間，就算有後來會成為笑柄的遊戲，數量也不多。正因為總體看來，仍以優良作品居多，因此，少數較差的作品，便成為無傷大雅的好笑之處。

至於有趣的遊戲，首推從營業用遊戲轉過來的「大富翁」、「鐵板陣」、「ギャラガ」等遊戲軟體。

再提到拿姆科最初的原創作品、「史塔拉星」至今仍令人矚目。高林先生更表示：「談起拿姆科所出版的有趣遊戲，不管是誰，一定會先想起「職業棒球」和「女神轉生」吧？」

接下來，恐怕就是「ドラアーク」、「ディクタ」，以及所有的運動遊戲了。至於「三國志」中原的霸主，以及「霸王之王」，可能也都必須列入。再者，「卡伊冒險記」事實上也不賴。當一個人累積太



多生活壓力時，這些遊戲可助其紓解壓力，重拾在生活上的信心與意願。

●今後發展

任天堂和拿姆科訂下契約，雙方在未來一年內能出售的軟體數額，都約內容限制，因此，拿姆科所出售的遊戲軟體數額必有所減少。如此一來，令人產生一種期待，認為拿姆科仍舊只出品好玩的遊戲。



乎的放滿。因為，整個電視遊樂業市場，是由軟體和硬體組成，在這個市場中，業者僅在硬體上相互競爭，勢必導致電視遊樂業整體市場的惡化。

●有趣的遊戲

截止目前為止，包括家用電腦和 PC-Engine，拿姆科統計發過 72 支遊戲軟體作品。坦白說，拿姆科也聲名大震，但所出版的遊戲軟體，也並

高林先生... 拿姆科... 家用電腦... 遊戲效果... 就個人... 接受的... 製作...

電動版遊戲在PC上復活!!

希利大冒險 (Mr. HELI 的大冒險)

STG
兒童類
89年12月1日
¥ 6,700
No.46 48
No.47 52-55
No.51 18-21
No.56 28-29

以模式選擇來解決難易度的問題

這個「希利大冒險」是來自電動版的移植版。這是主角 Mr. 希利破壞機械後所獲得的木箱，轉換而成為威力來



和敵人戰鬥的橫格轉型射擊遊戲。原本為電動版時，其難度一度成為話題。而在 PC-Engine 版中，為了解決此難易度的問題，特別製作而變成可任意如電動版艱難的電動版模式，或難度較低的普通模式其中一種。如此一來，連初學者也OK了。無論何種層次的玩家都可以獲得滿足呢！

善加使用三種武器！



此三種武器因購買各種不同的寶物而有包含善加利用在內的三種剛度的變化。另外，敵人的強度（耐久力等）也會和自機的威力成一定比例變異。

有城有火山的舞台



◀第1關有山有海、青雲的藍天映在彩霞之中。



▶第2關的山地帶、破壞城塞、會出現噴出熔岩的火山口並前進。



▶第3關卡農塔、



▶第5關首領的堅固呢！無論是在那一關都變成持久戰。而且，首領的強度還會愈來愈提升！在其威力未提升前較易打倒呀！

摧毀首領!!



▶第3關首領卡農塔。



訂了幾年之內都受到今後數量的來，不希望遊戲
先生說：「到目前為止，基本上還未出現。光看這一項，更能發揮訓練的遊戲，今後恐怕仍此項。
個人意見而言，我並不大讚賞，容易被消費的遊戲軟體，而比較欣賞高時代所喝采的遊戲。當然要具備一些

實點不錯的遊戲，但是，請如一些個性較強烈，討厭的人無法操作的家用電腦遊戲軟體，似乎將越來越多。另外不論是 PC-Engine，或者 Mega Drive，今後，針對不同的硬體，具原創性的遊戲軟體，必將不斷推陳出新。今後，無疑是一個創造的時代。」

任天堂	編譯	Game boy
超級任天堂	美國版	PC Engine
SEGA MD	電動版	個人電腦

日本通訊網路



〒162 東京都新宿區東三軒町1-9
片岡大樓

服務電話 03-268-1159

設立 1983年10月27日

資本金額 1000萬日圓

負責人 福島次郎

員工人數 45人

日本通訊網路，原是由出版個人電腦遊戲軟體的公司。不過，在考慮CD-ROM的性能及其將來性，並認為頗具潛力後，隨即以遊戲軟體「夢幻騎士」進軍PC-Engine。而對於CD-ROM，該公司可說是興趣勃勃。今後的新作品，似乎也將以CD-ROM為中心。至於硬體的開發，該公司究竟能發展到什麼地步，就有待今後的努力了。

任天堂	編譯	Game boy
超級任天堂	美國版	PC Engine
SEGA MD	電動版	個人電腦

現在我們拜見超難又夠勁的動作遊戲!!

忍

ACT
阿斯米克
89年12月8日
¥ 6800
No.51 P30~33
No.52 P42~43

已變成狂熱、夠勁的動作遊戲!

這款遊戲是將相同標題的電腦版，移植到PC-Engine的作品。

目的是要幫助身懷絕藝力“ZEED”操盤的小忍者打倒邪惡的惡魔。

舞台全部共4面。這是個將左右加上上下移動的高難動作遊戲。其困難的程度連特別

喜歡動作遊戲的人也會發出嗚呼。其實沒有什麼大難的道理。只要先理解從雜敵入場時的動作及各舞台的構成，便可慢慢地前進。總之，學習型的ACT完成了!



可以使用的忍術全部共3種!!

分身術



擊倒了沙西的分身，擊倒了敵人。

閃電術



畫面上的敵人，最清風吹走了。

畫面上四處奔竄的閃電，擊倒了畫面上的敵人。另外，這3種忍術在每一個區域中只能夠使用一次。請好好地考慮使用的地方。巧妙地用忍術揮灑危機吧!

龍捲風術



舞台1 敵人的角色總介紹!!



用武器，雖然他不用武器，卻能以詭計和衝撞攻擊。



水兵折刀，他們會單手持刀，以集團進行攻擊。



射擊的討厭鬼。趁前發子彈尚未打倒。



魔鬼先生，一旦接近後會像丟眼力刀般把劍揮來。

首領角色可是非常非常厲~害的!!



舞台1的首領最初是使用忍術。如果術風橫掃攻擊他的眼睛，就可輕易過關了。



舞台2中打倒了轉車轉去的佛佛以後，會出現一張噴火的巨大臉孔前來攻擊。

DECO



〒167 東京都杉並區上萩2-31-12
 比一久松屋
 設立 1976年4月20日
 資本金 5億5500萬日圓
 代表人 藤田敦夫
 員工人數 200名

該公司加入開發電視遊樂器卡帶的行業是第三年，好像

是一家新的公司一樣，不過以電動遊樂器的市場來說，却是已經創立12年的老廠商了，可說是有名的一流廠商。

該公司在開發國外市場方面，也相當積極。1979年時，



即已設立了 DATA EAST USA, INC.，在阿美間是數一數二的。

此外，1980年時在營業用電視遊樂器遊戲方面，首先發

表了世界上最進步的「譯碼卡帶系統」，使得不同的遊戲，可以藉著譯碼系統發揮作用。在美國也很活躍。

如前所述，這家公司在美國的活動非常引人註目。其中最值得一提的是，彈珠台吃角子老虎的開發、製造與銷售。以往，美國吃角子老虎的銷售市場，往往由威康公司這種名門廠商所製造的產品占去了一大半。然而DECO公司在四年前，也就是'86年所設立的 DATA EAST PINBALL, INC. 却以首領寶座的態勢奪取了一大片市場。此外，這一家在美國設立的總機



也是因為這家公司，開發出有自己特色的軟體平台，開發出有自己特色的遊戲。雖然不同的遊戲，我們從這裏也可以瞭解到該公司在開發美國市場上所花的功夫了。

●作品風格與方針

DECO公司自從開發電視遊樂器卡帶市場以來，經過了三年，在這段期間所發表的產品一共18種。這種生產速度，比其他的廠商快得多。

該公司曾
 遊樂器的
 把它們翻
 譯，其動
 作人意外
 之中，翻版

那是因為
 這出合眾
 的家用，
 日本翻版
 作品絕大
 部

以教練和選手的組合來獲勝晉級吧!!

拳壇爭霸戰 (ブルファイト・リングの覇者)

SPG
克里姆
89年12月8日
¥ 6300
No.52 36~39



用一個行動就能夠晉級

這是一種志在對面式的拳擊遊戲。從 8 位拳擊手及 8 位教練中選出一組，最重要的是以世界選手為目標的冠軍

模式。將保潔手及教練隨著能力不同而有性格區分。選手會在比賽勝利時成長，其威力、速度、體力、技術等各種狀況也會上昇。當技術達到一定程度時，也有可能擊出必殺拳。選手成長的方式，必殺拳的種類則隨著教練而不同。其他模式有比賽戰爭的生存者模式，及動作 RPG 的戰鬥模式兩種。

等待挑戰者的 3 種模式

冠軍模式：看拳擊對方的側面之後互毆
生存者模式：最多可由 8 人參加遊戲
戰鬥模式：右下方目的是討回父仇



以世界為目標的 8 位拳擊手

選出其中的一位，按照日本→東洋→世界的順序，向一流地位挑戰。用雙手將燈光亮吧!



是一位守備性衝鋒的好選手



他的優點在速度上。希望這點可以彌補威力的不足



他的威力強，缺乏耐力，他的弱點是



他打一般的拳手，沒有少拳害怕敵人的



不給敵人機會是及。充滿魅力的地位是他的



不要過敵人，向拳的攻擊。你便能勝利。



把打中後會想結局。運用拳擊服裝未考慮。我們志吧!



有強力的鉤拳。他的動作靈活，可隨時加以選擇



隨著不同的教練，在勝利時的獎賞也有所改變



隨著不同的教練，在勝利時的獎賞也有所改變

遊戲生產出許多電腦的遊戲軟體，因此其開發成電視遊樂器遊戲量就很大。可惜的是，在 18 種作品的作品却只有三

該公司有一項「各項硬體設施的軟體」，因此一向避免為硬體，於是其遊戲卡大部分都是獨創的



而我們從該公司堅強的開發陣容與蓬勃的活動能力，也能觀察到它的「獨創性」的一貫方針。而其成功的秘訣就是，經常製作高水準的作品。

●未來的風格與發展

該公司表示，其未來的目標，仍然是不斷開發出能使該機型的性能發揮到極限的作品。這些機種則是指：電動遊樂器、電視遊樂器、Game Boy

、PC Engine 等各種機種。

因此，該公司即使把電動遊樂器的遊戲予以翻版，仍然會製作出色配合另一種機型的性能的作品。例如，「鐵錘蛇指揮官」這個遊戲與「機器戰警」的內容雖然有些相似，可是在該作品中仍然能夠讓玩家感覺到自己是在玩一種具有獨創性的遊戲



也就是該公司在翻版舊機種的產品時，也許仍然會採用舊機種的遊戲名稱，但是玩家在玩過之後，一定能感覺到該翻版作品仍然是為了配合新機種的性能而重新設計的

●對超級任天堂的期待

該公司在開發「超級任天堂」方面，非常有衝勁。我們可以看到，該公司以「開發出適合各項硬體設施的軟體」的

不禁令人開懷大笑的 ACT

PC 原人

ACT
哈德森
89年12月15日
MSX00
No. 56 24~27
No. 57 38~39
No. 59 10~13

如同標題的醒目軟體

PC-Engine的ACT遊戲有很多，但是若說到給人愉快感覺的，則非這個遊戲莫屬。也就是說，遊戲的世界簡直就是可愛的卡通。看了畫面就可知道，滑稽的黃色是讓人很有新鮮感的。基本上的系統是橫條



轉型的ACT，是老少皆宜的類型。同時由於有生命制、人數制及自由接觸，所以很適合初玩者。不喜歡難操作，又希望長時間玩的人，這是最好的選擇。

動作也是很獨特

主角的頭非常大，真是滑稽好笑。而且表情也很豐富，玩家的感情能很快融入其中。

推頭功



跳躍的推頭功



耐力驚人的爬樹



原人必須提昇威力來進化！

吃了喜歡吃的肉，原人就會提昇威力。有3種肉可以進化。



提昇威力的瞬間，頭上好像噴出火般。

P C 2 吃個小人
人成肉
力成
的。

可是
以2吃
無個大
肉成
肉成

原人
人的威
力成
強成
P 階
C 狀

秘寶也有很多！

極密寶物可以從地 原人而得到。1UP
圖上或是彈簧花處，打 在很難拿的地方。



德森
在近年
香港、T
松下電
公司聯
- 巴克
體遊戲
作公司
就是該
、巴克
是把電
情形相
察過
ame Boy
於明年
Game
toy
電話011-841-4622
393-260-4622

設立 1973年5月18日
資本額 4000萬日圓
負責人 工藝局司
員工人數 150名



哈德森原以學生企業起家，當初的營業內容，是以出售豪華汽車的照片為主。直到幾費業餘無線電話機，才一躍致進電子業界，並逐漸拓展業務，開始加入個人電腦機器的銷

售，以及軟體的開發與銷售，直到現在。商舖先推出PC-Engine用的Hu磁卡，更是令人佩服的創舉

●更好玩、更有趣

最近，哈德森在PC-Engine界的獨樹風頭，格外引人注意。不過，哈德森在家用電腦方面的發揮功能，也可相當大。如果撇開哈德森的功勞，那麼，如今的家用電腦業界，根本就談不上發展二字。

從事家用電腦的銷售經過一年後，在1984年7月，哈德森首先以遊戲軟體製作的第三者身份，加上軟體的設計和移植工作，並發表原創作品「花生與牛奶」、及從個人電腦版

移植的「超級金山」。不過這一時期，由於其他軟體廠商把注意力完全投注在MSX用的遊戲軟體上，所以哈德森所發表的2項作品，便成為首度透過任天堂以外的廠商銷售的軟體。

●PC-Engine 的開發

關於任天堂軟體，由於哈德森是初期即參與生產的廠商，因此享有特權，當同業每年的軟體銷售數量需受限制時，哈德森卻仍受到優待。不過哈德森並未待此而驕。因感於在任天堂機器上的畫面表現有其限制，因此，哈德森在1987年，藉著與日本電器（NEC）的共同開發、製作，發表了

從受歡迎的電動版 STG 移植的！

異形鐵人 (ヘビーユニット)

STG
泰德
'89年12月22日
¥6600
No. 59 24~29

真正猛烈的射擊



在電玩版大受歡迎的「異形鐵人」，移植到 PC-Engine 了。遊戲內容和電玩版大致相同。在橫掃射擊的射擊威力型射擊中，享受 S

種秘密以探索威力的形式。同時有變形為飛行形態和機器人形態的組合。在各舞台中好好使用這兩種模式，這是遊戲的關鍵。無論如何，漂亮的畫面、巨大的角色，或是很好的操作性，不論哪一種，都能帶給射擊迷非常大的滿足感。



飛行的形態



機器人形態

4個提升威力的秘寶



秘寶具有速度提升、威力提升、防護罩、變形用、密封輪、1UP 5 種。當中的變形用密封輪，要依舞台好好考慮使用。

漂亮的畫面



配合地形的形態



轉而言之，畫面是相當美麗的。電動版的氣氛也不過如此。大角色也是耐力十足的大角色們充滿迫力的大角色們



飛行形態時使用防護罩的話，防禦範圍便縮小。上下都是弱點！

這傢伙是最初的首領!!



舞台的最後，有巨大的首領!!

影像處理功能優良的家用電視遊樂器，以及 PC-Engine 這種成果的獲得，完全是哈德森將本身所具有的硬、軟體技術加以結合所致。事實上，到 1989 年為止，在所有賣出的 86 種 PC-Engine 軟體中，哈德森的作品有 32 支，占總數的 37% 以上。而這種成績，似乎正是 PC-Engine 普及的原動力。

1989 年 11 月 30 日，哈德森推出第一種適應 PC-Engine 的高級機種——SG 的遊戲「空戰火鎗 S」，並有各種相關的軟體推出。至此，哈德森完全以一個 PC-Engine 軟體製造商姿態出現，並且相當

活躍。儘管如此，對於任天堂遊戲軟體的製造，哈德森卻也未嘗忘情。1989 年 12 月哈德森就在久違的情況下，推出任天堂遊戲的新軟體「星靈好」——至此今後哈德森的主力商品——PC 用軟體，我們期待它比現在更好玩、更有趣。

任天堂	編碼	Game Boy
SEGA	編碼	MD
MD	編碼	MD

巴普



〒102 東京都代田區四番町7和
大樓巴普開發部
服務電話 03-234-2431
設立 1981年1月24日
資本金 5億日圓
負責人 翠川信夫
員工人數 160名
年營業額 104億日圓

提到巴普，大家就聯想到，就是日本電視系列影帶軟體製造商。明年巴普將以模擬遊戲，將進軍首度向 Game Boy 進軍。而巴普能在二項機種上進軍，更發表了對於具有過渡期的周邊機器之開發，將成為話題。

任天堂	編碼	Game Boy
SEGA	編碼	MD
MD	編碼	MD

大家一起來玩棒球吧！

ROM ROM 職棒 (ROM ROM スタジアム)

SPG

美賽亞 (NCS)

89年12月23日

¥ 6200

No.57 28

No.59 68~69

大容量
可盡情地玩

棒球遊戲初次在CD-ROM上登場囉！

初期設定隊伍數為14，球場數為4，有無固定打擊者及白天比賽或夜間比賽等都可選擇。

也可以製作獨創的隊伍，並且以分配正確屬性給予之分數來強化獨創隊伍。

將獨創隊伍移至他人的「ROM ROM 職棒」上或反過來做，都是可以的。

表演節目也很豐富，更具吸引力囉！



在 CD-ROM 中有豐富的一覽表

遊戲模式很完善。表演節目等，實為動作棒有獨創隊伍的製作及表演遊戲的集大成者。



↑密碼為魔法之咒文，為我們打開其他ROM ROM之門



↑那麼，比賽開始！

玩家的視點在網內指定席附近！?



↑越靠近打擊者，角色則如一般「職業棒球」。



↑玩家的視點

爽快//銳利的揮棒！



偶像凱碧子的百相

揮棒過氣熱烈的女孩子。被這個女孩所吸



引而購買遊戲軟體的人應該不在少數吧！



泰德



產業之鼻祖

東京都千代田區平河町

電話 30-239-4000

1953年8月24日

創始者 日

代表人 長谷川利雄

員工人數 1600名

年營業額 545億日圓



它是日本製造電視遊樂器的最大廠商之一。該公司除了製造電視遊樂器之外，還開發、製造與銷售及租賃各種娛樂機器、遠程遊樂場，以及製造和銷售各種電腦軟體，甚至開發比賽用機器人，可以說是業務內容遍及休閒娛樂等相關

產業的大企業。該公司是在1953年時由米海爾高根所設立，設立當時的名稱「大東貿易株式會社」。在創業初期時，其主要經營項目為製造及銷售各種大型自動販賣機，在長期發展之下，奠定了目前的基礎。



●宇宙保衛站

要介紹泰德公司，有一個

作品是必須提到的，那就是「宇宙保衛站」。日本第一個能暢銷的電視遊樂器的主筆，是在1976年時，美國的「阿達利」公司所發表的「打磚塊」。泰德公司分析這個遊戲當時暢銷的因數，並且從當時美國的熱門電影「星際戰爭」得到提示，因而以擊落宇宙外傳的方式，製造了「太空保衛站」，並發表於1978年。



操作霹靂車為正義而戰！

新霹靂遊俠

(ナイトライダースペシャル)

ACT
巴克因影視
89年12月22日
Y5800
No 54 32~35

爆發力強勁
的霹靂車！！

本項遊戲就是駕駛裝設著高性能電腦的霹靂車 K2000，以打敗各舞台首領的高速行駛射擊遊戲。

舞台的前半是在時間內追逐首領的賽車遊戲，不但有速度感，而且必須打擊阻撓的車輪才能前進，所以非常刺

激。而與首領對決時，是以 3D 射擊的感覺進行作戰呢！

通過舞台時可以得到各種配件，可以增加霹靂車的威力，使得遊戲更加有趣。



夥計是很溜的傢伙！



◆霹靂車的名稱叫做夥計，這傢伙可是很愛說話的！

◆保持迅速的速度，霹靂車有自動行駛的功能！

◆按下鈕可以急速加速，達 200 公里以上後可以跳躍！



在每一舞台追逐首領的踪跡



如果阻撓，摧毀它！

與首領對決！！



◆首領角色是很難破壞的，射擊要請是分別使用機關槍與用手車撞擊。

盡可能活用霹靂車的性能！

通過舞台的話，還能加上得分，可以使進行史動點。



◆車輛行駛比較方便，迴轉掉落在道路上的岩石及炸彈。



有◆
3分
鐘自
總共



◆通過第 2 舞台的話就能得到威力超強的雷射

當時正盛行打磚塊遊戲，而那时的電動遊樂器都是直立式機器，然而泰達公司却率先開發桌上型的遊樂器，並出租於西餐廳與水果室等。這種最新的戰略，出擊得相當漂亮，電動遊樂器的玩家人口也隨之飛躍成長。



「太空保衛站」的空前暢銷，當然與該公司開發桌上型

機種，並出租於西餐廳和水果室的戰略有莫大的關係。從前，日本只有機架電動遊樂器遊戲的製造廠商而已，可是從此以後該類廠商卻快速增加，並且使得遊戲項目有急速的發展。

此外，「太空保衛站」風潮所引起的急速流行，引發了許多的社會問題。不過，它也同時引發了「遊戲戰略法」的這種概念。而一些奇特的玩家，也因而而在遊戲中發明了「名古屋攻擊法」、「彩虹秘技」等等詭譎絕招。

●加入遊戲卡帶之後
該公司是從 1985 年開始，加入電視遊樂器市場的開發



。該公司從電動版的暢銷作品「スペースインベーダー」後，又不斷的把「エレベーターアクション」「フロントライン」等暢銷產品，轉換成爲電視遊樂器的卡帶。

1986 年時，把週刊少年所連載的無道俠客「六四三の剣」轉換爲遊戲卡帶，同時發表了專爲電視遊樂器卡帶所製作的「たけしの挑戦状」等作

品。1987 年也製作了「神銃 シューッス」與「ボタンサーガ」等 RPG。此外，1988 年又製作了有滾手成長系統與硬引加突極ハリキリスタジアム遊戲也很暢銷。



●未來的發展
該公司市場開發部部長先生解釋說：「很多人想

這個氣勢雄壯的故事將會令你沉迷其中!!

弁慶外傳

RPG	
太陽電子	
89年12月22日	
¥ 5200	
No.44	16~21
No.48	28~33
No.50	62~66
No.55	30~40

連RPG迷也同意的100%滿意度!

舞台是源賴朝創立了鎌倉幕府之後1192年的鎌倉時代。故事的主角是若為了了解前世之謎，也為了打倒出沒於國內的魔族，所以和3個朋友展開日本。

無論畫面、音樂、或內容皆是高水準的製作，通訊上也多用漢字

，確是純和風的正式RPG。遊戲的故事也是相當傑出的力作，當許多意外在你來不及察覺時出現，對RPG初期者和江湖迷而言，應該都可感受到魅力。



隊伍是由4個人所組成的!!



兇猛 / 逞強 / 勇於冒險 / 自私自利的少年。具有靈力。善法術。



三郎 / 貴之一族的青藤 / 是劍豪或為聖者伙伴的人。



少女 / 具有強大靈力的巫女。會使用多種法術。



俊 / 有著長髮的豪傑 / 是一位一人可抵百人的強者。

首先要拯救男子而朝著海岬之塔出發!!

首先，在開始時必須做的是，救出被巫師綁走的男子。在救出男子並回到林省寺之後，



↑ 源賴正，在塔的內部蠢蠢欲動，低等級時會陷入苦戰喔!

就會初步地了解鬼若的目的。但敵人却在海岬之塔架起圍城一團。等等敵將會陷入苦戰囉!

↑ 帶著男子回到林省寺時，法眼却告訴他意外的事情。



十分生動的戰鬥舞台



↑ 這是由本宮廣志設計的生動敵人角色!

↑ 攻擊敵人時，會因武器以及法術的不同，而在爆擊敵人時的動畫處理也會跟著不同。



↑ 當然，敵人角色也會用法術，敵人所加行的法術，正朝著這裡飛過來了呢~!!



↑ 當然，敵人角色也會用法術，敵人所加行的法術，正朝著這裡飛過來了呢~!!

NEC阿貝紐

員工人數 68名
年營業額 60億日圓

該公司是「日本電氣株式會社 (NEC)」的關係企業。該集團除了供應硬體設備之外，也想生產軟體。因此於1987年10月設立了「NEC阿貝紐」，所以雖然成立不久，却是個大型廠房。該公司所生產的軟體，並不只是遊戲卡帶而已，還有錄影機、LD、CD等各種軟體各種軟體。



換言之，NEC阿貝紐和東芝EMI、CBS新力一樣，都是屬於硬體廠商的軟體公司。不過它與EMI和CBS不同的是該公司沒有外國資金。主要股東為NEC電通、FIM東京等等。

新時代的AV產業

●開發PC Engine

PC Engine推出銷售是1987年10月的事，在此之前表示要開發軟體的公司，只有「哈德森」兩家而已。NEC阿貝紐是在PC Engine上市之後，第一家加入的廠房。其所開發的第一個軟體是「幻想空間」。

●作品風格

其所銷售的五種軟體CD-ROM全是從電腦版遊戲軟體。NEC阿貝紐其中多半是「遊戲」的「第一著空」的射擊遊戲和動作遊戲。這就表示該公司已經將軟體也以H企業功能——替想這「源產品」發PC Engine的商業性在這兩種業務。不過我們仍然期待「ROM」希望該公司儘可能製造「ROM」。



〒102 東京新千代田區麹町2-14
-2 2樓NKK大樓

服務電話 03-288-0330
設立 1987年10月2日
資本額 4億8千萬日圓
代表人 村上隆一

令人驚奇的3分割畫面！真實的F1大賽車

F1 大賽車 (F1 トリプルバトル)

ACT

休養

'89年12月23日

¥ 6300

No.61 80~81

3人遊戲的快感

在這款賽車遊戲中，將賽車分割成3條橫條，因而能夠開始3人同時遊戲。機器是模擬F1賽車，各部分的裝置和顏色等也可以自由變更。使用的跑道數是16個，和用在各種實際的F1賽車上的跑道設計有極相像的趣味。遊戲模式有3種。

分別是機器用的試驗模式、自定對電腦戰並可3人同時遊戲的戰役模式、及打敗世界頂尖高手的世界冠軍模式。這是對世界冠軍戰模式的能力及各部支援機能。



試驗模式



15位競賽選手



全部模式之說明

◀如果你沒有好好地練習，就沒有希望預選通過了。在這種變的時候要充分地減速喔!!



▶在戰役模式中，最多由3人進行遊戲。性質很嚴格。

追趕真實的F1

這款遊戲連細節的輪胎、引擎、傳動系統



↑對於裝置上覺得麻煩的人，可儘量選擇EXIT。但是，這個遊戲的趣味也在機械裝置這個部份。

細節都已經完成。必須在考慮天氣、路況及手控的情形之後，再將機械調整至最適當狀態。



▶競爭選手有29人！全都是真實的高手。

具代表性跑道的介紹

巴西/聖馬利諾



葡萄牙/西班牙



摩納哥/墨西哥



日本/澳大利亞



五種軟體，ROM
A軟體屬於A&V組的CD-ROM
B或C或D或E或F或G或H或I或J或K或L或M或N或O或P或Q或R或S或T或U或V或W或X或Y或Z或AA或AB或AC或AD或AE或AF或AG或AH或AI或AJ或AK或AL或AM或AN或AO或AP或AQ或AR或AS或AT或AU或AV或AW或AX或AY或AZ或BA或BB或BC或BD或BE或BF或BG或BH或BI或BJ或BK或BL或BM或BN或BO或BP或BQ或BR或BS或BT或BU或BV或BW或BX或BY或BZ或CA或CB或CC或CD或CE或CF或CG或CH或CI或CJ或CK或CL或CM或CN或CO或CP或CQ或CR或CS或CT或CU或CV或CW或CX或CY或CZ或DA或DB或DC或DD或DE或DF或DG或DH或DI或DJ或DK或DL或DM或DN或DO或DP或DQ或DR或DS或DT或DU或DV或DW或DX或DY或DZ或EA或EB或EC或ED或EE或EF或EG或EH或EI或EJ或EK或EL或EM或EN或EO或EP或EQ或ER或ES或ET或EU或EV或EW或EX或EY或EZ或FA或FB或FC或FD或FE或FF或FG或FH或FI或FJ或FK或FL或FM或FN或FO或FP或FQ或FR或FS或FT或FU或FV或FW或FX或FY或FZ或GA或GB或GC或GD或GE或GF或GG或GH或GI或GJ或GK或GL或GM或GN或GO或GP或GQ或GR或GS或GT或GU或GV或GW或GX或GY或GZ或HA或HB或HC或HD或HE或HF或HG或HH或HI或HJ或HK或HL或HM或HN或HO或HP或HQ或HR或HS或HT或HU或HV或HW或HX或HY或HZ或IA或IB或IC或ID或IE或IF或IG或IH或II或IJ或IK或IL或IM或IN或IO或IP或IQ或IR或IS或IT或IU或IV或IW或IX或IY或IZ或JA或JB或JC或JD或JE或JF or JG or JH or JI or JJ or JK or JL or JM or JN or JO or JP or JQ or JR or JS or JT or JU or JV or JW or JX or JY or JZ or KA or KB or KC or KD or KE or KF or KG or KH or KI or KJ or KK or KL or KM or KN or KO or KP or KQ or KR or KS or KT or KU or KV or KW or KX or KY or KZ or LA or LB or LC or LD or LE or LF or LG or LH or LI or LJ or LK or LL or LM or LN or LO or LP or LQ or LR or LS or LT or LU or LV or LW or LX or LY or LZ or MA or MB or MC or MD or ME or MF or MG or MH or MI or MJ or MK or ML or MM or MN or MO or MP or MQ or MR or MS or MT or MU or MV or MW or MX or MY or MZ or NA or NB or NC or ND or NE or NF or NG or NH or NI or NJ or NK or NL or NM or NO or NP or NQ or NR or NS or NT or NU or NV or NW or NX or NY or NZ or OA or OB or OC or OD or OE or OF or OG or OH or OI or OJ or OK or OL or OM or ON or OO or OP or OQ or OR or OS or OT or OU or OV or OW or OX or OY or OZ or PA or PB or PC or PD or PE or PF or PG or PH or PI or PJ or PK or PL or PM or PN or PO or PP or PQ or PR or PS or PT or PU or PV or PW or PX or PY or PZ or QA or QB or QC or QD or QE or QF or QG or QH or QI or QJ or QK or QL or QM or QN or QO or QP or QQ or QR or QS or QT or QU or QV or QW or QX or QY or QZ or RA or RB or RC or RD or RE or RF or RG or RH or RI or RJ or RK or RL or RM or RN or RO or RP or RQ or RR or RS or RT or RU or RV or RW or RX or RY or RZ or SA or SB or SC or SD or SE or SF or SG or SH or SI or SJ or SK or SL or SM or SN or SO or SP or SQ or SR or SS or ST or SU or SV or SW or SX or SY or SZ or TA or TB or TC or TD or TE or TF or TG or TH or TI or TJ or TK or TL or TM or TN or TO or TP or TQ or TR or TS or TT or TU or TV or TW or TX or TY or TZ or UA or UB or UC or UD or UE or UF or UG or UH or UI or UJ or UK or UL or UM or UN or UO or UP or UQ or UR or US or UT or UY or UZ or VA or VB or VC or VD or VE or VF or VG or VH or VI or VJ or VK or VL or VM or VN or VO or VP or VQ or VR or VS or VT or VU or VV or VW or VX or VY or VZ or WA or WB or WC or WD or WE or WF or WG or WH or WI or WJ or WK or WL or WM or WN or WO or WP or WQ or WR or WS or WT or WU or WV or WW or WX or WY or WZ or XA or XB or XC or XD or XE or XF or XG or XH or XI or XJ or XK or XL or XM or XN or XO or XP or XQ or XR or XS or XT or XU or XV or XW or XX or XY or XZ or YA or YB or YC or YD or YE or YF or YG or YH or YI or YJ or YK or YL or YM or YN or YO or YP or YQ or YR or YS or YT or YU or YV or YW or YX or YY or YZ or ZA or ZB or ZC or ZD or ZE or ZF or ZG or ZH or ZI or ZJ or ZK or ZL or ZM or ZN or ZO or ZP or ZQ or ZR or ZS or ZT or ZU or ZV or ZW or ZX or ZY or ZZ



的銷售戰略。

●遊戲以外的領域

NEC阿貝組屬於A&V的軟體公司，因此同時也製作CD和LD的軟體。

NEC阿貝組公司主要的工作人員是，美麗的少女偶像川越美和、負責「龍貓」「魔女宅急便」等電影音樂製作的久石讓，以及在電視卡通影片「魔法天使」中演唱主題曲並

擔任配音的大田貴子

「幻想空間」是從各種遊樂主機所轉版的名作

「時空戰士」是PC的第一個3D軟體，操作相當簡便玩起來很愉快

「孫悟空II」是從「卡普空」的電動版「黑龍」所改編的

「絕對合體」是從原作忠實轉版的「F-1之夢」模擬賽車遊戲

●值得推薦的軟體

該公司宣傳部的松田小姐說，她自己最喜歡的遊戲是「絕對合體」。雖然有很多人認為該遊戲太難了，不過松田小

姐却堅決地表示「只要能到達第六面，就一定能夠過關！」

機台名	編譯	Game Type
超級任天堂	美國版 任天堂	PC Engine
SEGA MD	電動版	個人 電腦



令人懷念的占領遊戲再製版

地面大作戰 (ヴォルフィード)

ETC
季德
89年 12月 27日
¥6600
No. 58 32~33
No. 59 30~32

不只單純“回顧”的作品!!

以前電腦最大受歡迎的是占領動作的解謎「OIX」的再製版。遊戲系統雖然很古老，但還是挺熱門的作品。以前製作過打機遊戲的泰德公司，它輝煌的成績不只令人懷念，所以這部作品依然受到電玩迷喜好。



例如，遊戲畫面的描圖性高，加上可選擇情勢的設置，使遊戲的內容更有看頭。動作性能更是脫俗。

規則簡單明瞭

操作也很簡單。按下「紅移動白線」，就可畫出線條了。以這些線條圍住地面，那個區域



●將所玩畫面的75%以上用線圍起來就過關了。

就變藍色，變成玩家的陣地。畫線時（紅色）受到攻擊就降1格。把所玩的75%以上的畫面圍住就過關了。



●不只白線，敵人也不能觸碰到所畫的紅線。

3種敵人登場



●動作速度很快的囉



●經過一段時間出現的敵人，雖然好像張著防護罩，但卻是不堪一擊的
●將首領移動的畫格慢慢縮小，利用這個的話，可以達到99%的目標



基本技巧的圍籠戰法!

介紹所有共通的基本技巧。首先把地面圍住，築成牆壁。然後在牆



●就這麼一點一滴把地面圍起來，築成一堵牆。



●首領進入口後，馬上將口蓋起來就過關了。

艾雷蒙



歷史悠久的廠商

〒550 大阪市西區西本町1-11

— 9 — 同本與堂大樓

服務電話 06-534-1060

設立 1974年7月

資本金 9800萬日圓

代表人 高橋由之

員工人數 226名

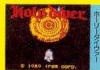
年營業額 70億日圓

艾雷蒙的前身是設立於1974年的艾皮姆株式會社。五年後變更公司名稱為艾雷蒙株式會社。

該公司創業初期，是製造營業用的遊戲，並出品了銀河帝國巡警、地底探險、洋槍快槍、妖獸傳、R-TYPE、II、夢幻戰鬥等暢銷電腦軟體。該公司自從成立以來已有十五年歷史，是同業中的老廠商。

該公司的營業內容，是以電視遊樂主帶的開發、製作、

銷售、租賃為中心。



●加入電視遊樂器行業

1985年6月，艾雷蒙把電腦版的遊戲「超級坦克」和「北海道殺人事件」製作成任天堂的遊戲主帶，推出暢銷的電視遊樂主帶「成龍踢腿」這也是從電腦遊樂器的遊戲所移植過來的。此外，該公司與美國的個人電腦遊戲製造商也有

往來，而「月球戰鬥」也是該公司的產品。

●作品風格

該公司所製造出的遊戲，看不出什麼特別的動機，其所製造出來的「TYPE」這個作品並創始創性。



未來發展

該公司所製造出的遊戲，看不出什麼特別的動機，其所製造出來的「TYPE」這個作品並創始創性。該公司所製造出的遊戲，看不出什麼特別的動機，其所製造出來的「TYPE」這個作品並創始創性。

持續在中心響著的槍聲與紅色警報!!

武裝勇士(レッドアラート)

ACT
日本通訊網路
89年12月下旬
¥ 6780
No.57 22~25

一人軍隊!!

如同電影「第一滴血」一樣，這是一個獨自深入敵境與戰鬥的戰爭動作遊戲。

主角是凱伊·卡薩馬，操作他突破國際武裝集團「兵力計畫」，是這個遊戲的目的。

RPG要素也加以採用，經由打倒敵人可獲得經驗值。經驗值若

超過一定數值則等級提高，先前等級所無法使用的武器也變得能夠使用了。關數可分為了，有各種不同的使命，思考容易完成任務的選錄，選擇武器來向其吧!



能夠完成命令嗎?



命令是絕對的!!



來自CIA的一個男人下達了命令

他就是凱伊·卡薩馬，特殊戰的專家。對兵力擴張計畫懷著恨意。



對敵人來說，必須擺脫命令。假使敵人很強，也要一個人持續地戰鬥。

傾巢而出的敵人羣!!

縱使持續地打倒，敵人仍是陸續地不斷出



在空際的戰鬥，白色的雲與黑色的野心所染，污染這個美麗風景的塵埃不可磨滅。

現，除了拳槍等兵器外也可使用特殊兵器。

敵人的戰鬥機，不會被雷達追蹤到是其特徵。



火箭對射器的火力很強囉! 一口氣跨越敵人燒毀!



與首領的對決，離合戰成功有段距離。你能夠保全性命嗎?

「スクーン」是一度受人一讚前進的射擊遊戲。

●最好的三種卡帶

1. 「まね子」有新的創意，環境也很美。
2. 「スーパーロードランナー」。
3. 「HOLY DIVER」卡帶中有很多令人意外的隱形遊戲。

英文名	譯名	Game Boy
スクーン	美國版 日文版	FC
まね子	美國版 日文版	FC
スーパーロードランナー	美國版 日文版	FC
HOLY DIVER	美國版 日文版	FC

HAL 研究所



〒101 東京都千代田區神田田母町 2-6-5

設立 1980年2月21日
資本金 9800萬日圓
負責人 池田幹
員工人數 48名

HAL 研究所所創作的遊戲軟體，遍佈天下老少咸宜。

然而，專門製造內行人喜歡的軟體，卻是 HAL 研究所所持續不斷的努力。這種情況，可由 HAL 研究所的三款一流遊戲軟體窺知一二。這些作品分別是「ガルフース」、「エッカーランドシリーズ」、「知存知 彌次喜多珍道中」。此外，關於 HAL 研究所開發製造 JOY BALL 的事實，相信知道的人也不少。

英文名	譯名	Game Boy
ガルフース	美國版 日文版	FC
エッカーランドシリーズ	美國版 日文版	FC
知存知 彌次喜多珍道中	美國版 日文版	FC

卡通感覺的SF幻想RPG!!

冒險少年(コズミックファンタジ)

RPG	
日本通訊網路	
89年12月下旬	
¥ 6,780	
No.54	12-13
No.56	10-13
No.57	18-21

期待CD-ROM的精彩演出!!

致力於CD-ROM的日本通訊網路的新作RPG「冒險少年」登場了!!如其標題所顯示的，是加強了SF、幻



想色彩的作品。

遊戲方式為座野模式，最多可有5人玩。遊戲的風格雖為一般的RPG，但在CD-ROM的演出卻非常熱鬧。例如其每一個事件的視覺場景便是其中之一。在此的角色們行動及說話，完全給人一種卡通的感覺。此遊戲可說是可看、可聽、可享受的RPG哩!

廣大的行星諾克為主要的舞台

這是故事的舞台—行星諾克。最初是從大陸的中央—巴內之村開始展開的。地上地圖的寬度約有兩個畫面的大小，具有冒險的視野。



主要角色有3人

冒險的大手是以主角小優、女英雄莎雅、生物機械人莫莫為中心來進行的。其他在旅行的途中也會加入各式各樣的同伴呢!



小優像是手球高明的獵人，以格鬥為主要戰鬥。但是，他會隨著感情的提高而顯示絕大的威力，也可使用ESP哩!
 莎雅是繼承了勇者葛尼亞斯之血統的少女，具有使用各種魔法的能力，扮演小優的強力支柱角色。

戰鬥場面附有自動戰鬥機能

這個遊戲的戰鬥系統為正統的指令選擇型式。另外也有專為覺得「指令戰鬥」是很麻煩的人設計的自動戰鬥。自動模式以魔法為中心。可選擇戰鬥中心的2種型式，可說相當方便。



◆戰鬥畫面也有會話場面。

◆這個畫面便是戰鬥場面。敵人會以卡通角色的感覺襲擊而來。



SNK



〒504 大阪府吹田市赤松町

18-12

服務電話 東京03-865-4791

設立 1976年7月

資本額 880萬日圓

代表人 川崎英治

員工人數 110名

72

SNK公司的總部在大阪。該公司是創業於大阪，從電動版遊戲軟體的開發工作起家的。在1978年設立時的公司名稱就是起源於原有公司名稱的日文發音：S(新)N(日本)K(企劃)。目前在大阪的電腦遊樂器帶製造商中，還有柯拿米、卡普空、艾雷曼等幾家，SNK和同業之間都有相同水準的成長。此外，該公司



於1986年時遷在美國設分公司，從這種努力開發美國廣大市場的行動來看，未來一定很有發展。

以開發做為武器

該公司是靠著生產電動版軟體起家的廠商，因此1986年時就靠著這種專長向電視遊樂器帶發展，並製造出「A.S.O.」，1987年則製造出「雅典娜」等電動版移植作品。從此以後，就開始逐漸開發出電視遊樂器所使用的創新作品。

此外，1986年所銷售的「怒」，'88年所銷售的「怒二代」，以及今年的作品「假



獄」等等，這些戰鬥遊戲的SNK公司負責開發的遊戲都有一個共同點，那就是主角的形象常常突出，是「怒」或「假獄」中所出現的角，都是渾身充滿了肌肉，而整個遊戲中，所展現的威力與強悍，正是SNK的特色。

未來有什麼產品

從S... 其感... 對於射擊... 此外這... 真正... 等... 其於... 大體...

SF 幻想的戰略 SLG 登場!!

蓋伊爭霸戰 (ガイフレーム)

RPG
美少女(NCS)
90年1月26日
¥5800
No.58 21~25

蓋亞徽章的續集—
SF 機器人之戰

PC-Engine的SLG
「蓋亞的徽章」續編
遊戲就是「蓋伊爭霸戰」。
故事的舞台和前作
的戰事後的4000年



蓋伊大陸。在此蓋特軍
與清輝軍的戰爭愈演愈
烈。遊戲是以 SF 的
機器人為中心，同時加
上使用魔法的 SF 及幻
想的 SLG。

開始決定戰略
與收集情報!

戰略地圖模式中，
軍隊移動、補給、戰鬥
時設定使用魔法。玩家
必須收集情報，並且儘
量收集水晶。

探險
➔ 蒐好
各種
軍裝



陣線
➔ 的
能夠
變換
移動
軍裝

情報
➔ 拿
報在
到，各
手遊地
、將收
水集

陣內
➔ 補
在給
這新
個的
定重
點

消滅所有敵人
的長期戰鬥!

在戰鬥舞台有地圖
模式設定的魔法使用、
移動、攻擊、防禦。遊戲
到一方消滅為止。



➔ 戰場地圖。在下面的區
域有軍隊接近。特別是
HP 有檢查的必要。市街
外也有沙漠、山村等等的
地圖。
➔ 機械機器人使用劑! 當
受傷時，並以火花的大小
來表示。

新部隊也可補給!!

初期玩家所使用的
軍隊有了種。戰鬥戰
主體的徽章、長距離的
射擊等有效運用，是序
敵的弱點。到中盤時，

可以開發新兵器，使用
6 種新型改良的軍隊。
極佳陣線，冷靜驅使這
些軍隊，以敵方首腦為
目標前進!



➔ 自誇耐久力 16
- 佛特雷斯 -

➔ 最得意的是格
鬥機、機器人 -

➔ 重裝甲威力強
、但速度慢 -

「ASO」遊戲
的特徵。SNK 所製造的產品來
的。這件作品是「ASO」，
突出在「ASO」遊戲。第二個產品則
所出現的。這件遊戲的「雅興與」
了健壯的。這有動作遊戲「革命英
，所流真。這來棋遊戲「任天堂名
，是 SNK 家等，並不是只侷限於
遊戲而已。
「於去年一月推出「聖見
」之類 RPG，而且五

月推出棒球遊戲「超級大棒球」
等，依此看來，該公司將更
加利用以往電動遊樂器的技術，
開發出更多電視遊樂卡帶，
以供玩家大顯身手呢!



開發新的領域

從1986年到1988年為止，



SNK 的作品，幾乎絕大多數
都是從該公司原有的電動版遊
戲所翻版的。不過「超級大棒
球」的遊戲中，卻有著以往的
棒球遊戲中所沒有的創意。該
公司決定盡早開發超級電視遊
樂器，因此今年的作品品質
也有所改變，而且活潑得多了。
該公司畢竟具有高度的開發
技術，相信該公司未來的產品
值得玩家拭目以待。

●「ベースボールスター」
這個棒球遊戲具有 RPG 的感
覺，還充滿動作性、選手成長
、球隊經營等要素。

輸入型	編碼	Game Boy
超級 任天堂	美國 遊戲機	FC Original 個人 電腦
SEGA MD	電動版	

哇～生動的射擊遊戲總算是出現了!!

太空戰鬥機 (スーパーダライアス)

STG	
NEC 項目數	
預定 92 年春季發售	
¥ 6800	
No.42	38~41
No.51	12~17
No.53	42~45
No.60	6~9

備受重視的移植
超大作

在1987年春季以電腦版出現，有3個畫面合體以及利用立體音響讓狂熱迷喝采的射擊遊戲「太空戰鬥機」，那種可



用家庭電腦帶著未享受的生動，是狂熱迷們所想像不到的。我想即使是不懂電腦的人，也會由畫面圖片中體會到這個遊戲的魅力。另外，巨大的音韻和漂亮的背景也很生動。注意集點的影響CD-ROM也將電腦版完全再現。保證滿卷者會因而更為熱門。這是射擊遊戲迷一定要買的一款。

有3種威力組合

由取得紅外線、藍及發火的威力裝置，來把射擊、轟炸、武器等分成21個階段加強威力。例如將射擊分別改變為該海灣了階段→雷射了階段→雷雷了階段。



處於這種狀態會很辛苦



各種特殊的情形

地形有5種。宇宙洞窟、都市、山岳、放射能帶、及海底基地。

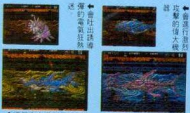


↑都市地帶區域。進入這個地帶也許會使你笑沒。



↑山角地帶區域。要注意雷射砲台和大型的誘導彈囉！

巨大戰艦正在急速接近中，要注意囉!!



↑這是守在通往最終面路上的強敵。

太陽電子



經常製造新產品

〒483 愛知縣江南市古知野町朝日29番地

服務電話 0587-55-1120

設立 1971年4月

營業時間 一個日圓

74

代表人 前田昌美
員工人數 160名
年營業額 120億日圓

該公司是一家大型電子機器廠商，不但製造與銷售電動版及任天堂遊戲軟體，而且還製造電腦。該公司最早是從製造小鋼珠的自動控制板起家的，至於開始製造電動版的遊戲，則是起自於「打磚機」，可說是一家歷史悠久的廠商。



●軟體的傾向

太陽電子獨特的色彩是，經常為玩家提供某些新鮮的話題。例如其所銷售的一系列富有教育性的遊戲卡帶，以及在「水戶黃門」中所引進的音效合成系統。此外，更令人記憶猶新的是，一般人當時認為要在電視遊樂器卡帶中轉播STG「衝破火網」這個遊戲是不可能的，可是該公司仍然樂此不疲地採用這種富有爭議性的話題，並且發表新的作品。此外，有很多人認為「創刊號系列」是太陽電子的代表作。該公司也曾領先以一些猜謎和益智小遊戲，組合成一種遊戲卡帶，這不但是劃時代的創

舉，還受到眾多玩家的歡迎呢！

●未來的發展

該公司在電腦遊戲中，首先採用W字型的，同時也能夠利用高頻電壓學加對抗。此外，為了「通訊棒球」及「通訊足球」等最新系統的大型遊戲，PC Engine、Game Boy用的軟體也是每日可能

任天堂	編碼	Game Boy
索尼	編碼	PlayStation
NEC	編碼	PC Engine
SEGA	編碼	MO
NEC	編碼	電腦

可變形 3 種形態戰鬥的動作遊戲

魔動王 (魔動王グランゾート)

ACT

哈德森

發售日未定

價格未定

面式的遊戲流程



1 以單人、只有 1 種玩法的形式。



2 剛到古朗特出現的劇烈攻擊。



3 空中浮遊及用魔法攻擊的溫沙特。



4 UP 可以擴張型變的。



5 取 5 枚，可以在受敵人的一次攻擊。



6 第 1 舞台的項目，可由發動可攻擊船部。



7 第 2 舞台是地下迷宮，敵人非常之多。



8 打倒巨型機器人，會出現魔界威力的秘密。



9 一停下來，敵人就大舉攻擊。



10 若不小心掉到地下，就可能落入陷阱。



11 第 3 舞台很窄，使用 U.P. 秘密可變無敵。



12 好不容易到達最後的第 3 舞台……。

故事概要

這是將有名的機器人卡通製作成動作遊戲，主角可以變成紅色的古朗特，綠色的溫沙特及藍色的阿比特，他要打倒黑暗大邪神。

遊戲結構及操作法

這是縱橫捲軸型的 ACG 遊戲，用 RUN 鍵可將主角變成紅古朗特、綠溫沙特、藍阿比特三種類型。基本操作法是，以 I 鍵跳躍，II 鍵用武器攻擊。古朗特的武器是軍刀，溫沙特的是魔動弓，阿比特的是史皮亞。然後以十字鈕左右移動，以下字鈕下蹲下，再連續按 II 鍵，即可空中浮遊或地震。與敵人碰觸即受損 1 不能繼續。

軟體總匯

解說】深感深奧難行的背景處理

這是將日本很受歡迎的電視動畫製成 SG 專用的動作遊戲。主角可變成具有不同性格的三種型態，也可以使用「魔動體」，例如古朗特是以軍刀為武器，溫沙特可以用魔法攻擊或空中浮遊，另外阿比特可以使用箭或擴張雙拳等。各角色都有突出的個性和

應有的特徵，即使用雙重捲軸的背景處理，尤其第 3 舞台及地下迷宮的畫面，令人拍案叫絕。



◆ U.P. 的秘密可以了這層已不稀奇。

重點

這個作品是最近的動作遊戲中難能可貴的，而且不能繼續。一次的失誤就受損 1，算是難度相當高的了。不過，遊戲結構還算平衡，1UP 的祕密寶物都分配在適當位置，僅第 1 舞台就有 10 個，當然取之後要逃跑是相當艱辛的。

魔動王

解救行星的危機、激烈的戰鬥

空戰火狐 S (BATTLE ACE)

S T G
哈德森
99年11月30日
¥ 6500
No.59 日

軟體總匯

空戰火狐 S

畫面式的遊戲流程



1. BATTLE ACE
標題畫面。按 RUN 鍵，開始遊戲。



2. ACT 1
各舞台都是在行星內戰鬥。進入 ACT。



3. 旋轉是以地平線為計算時的傾斜表現。



4. 即使如此巨大的敵人並列，畫面也不會混亂。



5. 這樣的視角，對近距離的敵人有效。



6. 後半的區域中，如果敵人數目變多。



7. ACT 1 的節目，注意反射雷射的攻擊。



8. 打倒節目即可過關，變成 C G 式畫面。



9. 有了行星，ACT 1 的行星是 TELUS。



10. 前往 ACT 2，鎖定敵人發射飛彈。



11. ACT 2 後半會出現的冰塊壁，需要閃避。



12. 終於到達最後的舞台，攻擊依然激烈。

▶ 故事概要 ◀

各個行星間和時代已結束，帝斯羅特帝國打算統治全宇宙，因而發動總攻擊。這時最後的反抗軍戰鬥機出現，它是宇宙的救星，請看它的雄姿。

▶ 遊戲結構及操作法 ◀

這是 PC-Engine SG 專用軟體的第一炮，由 7 個舞台所構成的立體射擊遊戲，從戰鬥機駕駛座所見的畫面進行遊戲。武器有兩種，[] 鍵發射機關砲，[] 鍵發射飛彈。兩者可以無限次數連續，但是只能同時發射 2 枚。以十字鍵左右旋轉、十字鍵上下昇降、十字鍵上下昇降。目標是採受補給的，並存有 3 架。

【解說】沒有慢回轉或混亂的畫面

這是第一個與 PC-Engine 同時發售的 SG 專用軟體。由於它的角色數、BG 等都比現行的 PC-Engine 大倍，因此，巨大的角色可以並列出現，而當大量的隕石或冰塊出現時，畫面上也不會變得亂七八糟。加上 SG 主機的 RAM 容量加大，使得移動處理的速度變快，而自動的回轉等變得很順暢。例如：飛機可以一

面旋轉下降，一面避開敵人的飛彈攻擊，像這種實際的戰鬥都可以進行，而且立體畫面也太美了。



巨大的敵人陸續出現，這是 ACT 3。

重點

本遊戲的重點之一，也就是自動的旋轉，而且它是解開心所放地順利旋轉。但是，太誇張旋轉的話，容易使敵人一擊斃命，這點要注意，最好能用上昇或下降來避開敵人的攻擊。對於動作快的敵人，用機關砲比飛彈來得有效。

軟體總匯

大廳界村

以SG重現電動版的驚人作品

大魔界村

ACT

NEC 阿貝尼

發售日未定

價格未定

畫面式的遊戲流程



第1舞台是村莊，爬上山丘前進。



你所熟悉的角色出現了。



第1舞台的領日，用手拿著頭。



牠正在攻擊阿莎，阿莎失敗一次就得重甲。



第2舞台是火知村，用全新甲提高守備力。



當大量出現岩濤的地點，行其要注意。



陣聖地獄上的橋，一口氣通過吧！



這是第2舞台的領日，是雷吐火知村的狂犬。



第4舞台是科摩拉魯森林，音響很美麗。



這是個神祕舞台，有許多恐龍骨骸散落。



手指會自動牽束的怪物出現了。



超轉軸的移動畫面，能走到最後畫面嗎？

▶故事概要◀

由渾厚的城主及美麗的王妃所統治的小國，原本被惡魔們佔據，後來由阿莎取回和平。但是三年後惡魔的叫聲再度響起，已被打倒的大魔王竟然復活了……。

▶遊戲結構及操作法◀

這是縱橫捲軸型ACT，操作主角阿莎，通過各舞台。基本操作法是以I鍵跳躍、II鍵用武器攻擊、同時按十字鍵上及II鍵的話，即可攻擊正上方。移動時的操作方式是，以十字鍵的左右移動、十字鍵下蹲下、十字鍵上爬梯。武器是隨取得的秘密寶物而變化。採受損制，被敵人打倒一次就失敗，最初的狀態時，第一次失敗是拿鎧，第二次的失敗則受損1。

【解說】Hu 磁卡的界限，8 M大容量

這是將大轟動的電動版遊戲「大魔界村」，專封不動地移植到SG專用軟體上的作品，不僅畫面、難易度是超一級棒的，甚至還首次採用8 M容量的Hu磁卡，加上適用以SG才能顯現的雙重捲軸，因而能忠實地重現主角或敵人的細膩動作，例如在森林中的狂風吹動樹木的畫面。



8 M的大容量，畫面也更得活潑。

重點

SG用的射擊遊戲「バトルエース」與動作遊戲「大魔界村」均是採4 M以上的容量，尤其後者更採用8 M大容量。前者定價是¥6500，而後者若定價¥8500~9000，應算便宜吧？

● 武田信玄

C級

在戰亂的世界中獲得勝利的2大技巧！

在此為各位介紹有關武田信玄的兩大秘技，一個是在遊戲中是最強的狀態，另一個是和最後的首領：上杉謙信進行最後的決戰，只要使用了下述的兩個秘技，要立刻地破解難關到結束畫面已不再是件困難的事。

一、風林火山最強技巧

將下面的指令輸入後，則變成最強，有風林火山4種技巧！

指令

在遊戲中按下 R U N 鈕，然後按選擇鈕32次後再按開始鈕解除暫停。



二、與上杉謙信對決！

將遊戲指令輸入，即可在最強的状态和上杉謙信對決。

指令

在暫停的狀態中，按方向鈕的左下20次之後，解除暫停狀態即可以。



以本機最強的狀態，和上杉謙信上杉謙信展開最後決戰。

● 武田信玄

C級

湖衣姬竟然是商人

武田信玄的遊戲之中，最初時湖衣姬出現，和你說話，在畫面中（即♥記號的標幟出現時），將1

、II 鈕同時按下去，成功時畫面上，湖衣姬的訊息會改變，問你要不要買東西，難道湖衣姬是商人？



好奇怪，湖衣姬什麼時候變成商人了？

● 宇宙冒險

B級

發現了關數選擇

本遊戲的難度相當的高，所以有的玩家根本沒有辦法能玩到最後，看到最後的結束畫面，但是只要使用此指令，就能比較容易地玩到最後，再稍微努力就可以看到結束的畫面了。



在右邊的記號會可選出，輸入右邊的指令即可。

在左邊的記號會可選出，按方向鈕的左、下、右、上、1、2、3、開始鈕，以此順序輸入即可。

指令輸入成功後，就进入了關數選擇畫面。

● 宇宙冒險

C級

方便的秘密寶物可以重覆使用！

可以一再的使用！

發射完了一次所選擇的武器，在此可以用此秘技一再的使用。現在為各位介紹！首先要得到火焰球、追蹤飛彈、前方雷射彈，裝備上之後，接著按 II 鈕使用選擇的武器，在效力消失前按下 R U N 鈕，選擇另外一種武器，這樣子剛才使用的武器會繼續地留著，不會消失，重覆此方法可以一再的使用武器哦～



F-C 發射 / 在暫停時選擇
前方雷射彈發射，在效力消失前使用指令，立刻按下了 II 鈕，再次地選擇武器吧。



剛才發射的效力雷射彈，現在可以一再的使用了，可以一再的使用。

● 忍者戰士

A級 以9次接關來挑戰吧！

在遊戲開始時按住1鈕不放之後，再按方向鈕的上、右、下、左的順序輸入接著放開1鈕，再按方向鈕的上、右、下、左，以此順序輸入現在一看就有了9次的接關效果！

指令

在標題畫面時，按住1鈕不放之後，再按方向鈕的上、右、下、左以此順序輸入，接著再放開1鈕之後，按方向鈕的上、右、下、左，以此順序輸入即可。



● 忍者戰士

A級 發現關數選擇

在忍者戰士中，平時是只有4次的CREDIT，也就是接關4次，但是在遊戲之中卻不獨使用，在此有個方法，被打敗時，按住方向鈕的下方不放，等GAME OVER的畫面出現，再繼續地接關，第2次結束時按方向鈕的左方不放，第3次按右方，第4次按上方，如此一來就可以進入了關數選擇模式哦！



第1次的遊戲結束時！

在玩家被打敗了之後，不要鬆開，立即對地方向鈕的下不放，得到GAME OVER的畫面出現後，選擇CONTINUE繼續進行遊戲。



第2次的遊戲結束時！

選一個小小的義賊敵人去打敗了，然後一定要對左方向鈕的左方不放，一直等到遊戲結束的畫面出現，然後再一直的CREDIT，及CREDIT！



第3次的遊戲結束時！

這裏是第3次的關卡，太可怕了，接關的次數不齊，太多了，但是不要怕了，按住方向鈕的右方不放，待遊戲結束畫面出現而繼續接關下去！



第4次的遊戲結束時！

在此處也沒有辦法，又被打敗了，但是要立即對地方向鈕的上方不放，一直等一會兒之後，就會出現一個令人驚喜萬分的畫面，好好好想想！



如此一來就出現關數選擇模式！

成功了，遊戲是學想已久的關數選擇模式畫面，級1日結束選擇關數，玩了自HIGH之後就引戰地進行遊戲了，好好試試吧！



● 忍者戰士

A級 消失不見的土蜘蛛

在土蜘蛛出現的時候（從右邊出現的場合），向畫面的最左端移動，等待土蜘蛛靠近時，立刻使用

回轉跳躍到達土蜘蛛的後方，著地後利用小刀攻擊，在土蜘蛛跳躍時用手裏劍攻擊，如此就可以了。



● 忍者戰士

B級 音樂測試模式

在標題畫面按了選擇鈕2次畫面上會出現OPTION的文字並一閃一閃的，此時放開選擇鈕，再立刻地按RUN鈕，按在不放大約2秒，此時就會出現JUKE BOX



選擇鈕按住不放之後再按RUN鈕！

模式，在此模式之中可以自由自在地選擇喜好的MUSIC和SOUND，這是每位玩家都很喜歡擁有的模式，現在就可以好好欣賞動聽的音樂。



● 歐坦大作戰

C級 利用首領增加自機！

在第5關的首領是クリスタルヘッド，其口中會吐出怪蛋，認真多加地利用就可以無限UP！在右邊顯示片的位置，只要一盞地射擊破壞怪蛋就有K。而這一招秘技只能在第5關使用，其他的首領就沒有辦法，好好的利用來增加許多的自機數量。



在此一盞射擊增加許多自機

在此一盞射擊增加許多自機，但要注意敵人的射擊也會增加自機數量，所以要小心。

● 機甲戰士

C級 奇怪的畫面

先將機甲戰士的Hu卡，插入在PC-Engine的插槽之中，接著就按住搖桿的開始鈕不放再打開電源，會出現很奇怪的現象！

指令

按住開始鈕不放之後，再將主機電源輸入



在機甲戰士的插卡內，有特殊的設定功能出現！

● 歐坦大作戰

C級 在此場合接關吧！



在最後的自機被打敗之後，立刻按開始鈕輸入選。

在最後一隻自機被敵人打敗之後，在出現GAME OVER之前，按住1鈕不放再按開始鈕就可以了！



只要指令一輸入成功，就可以在死口的處作立刻接關！

● 機甲戰士

C級 進入結束畫面

若是各位有人一直不能打到最後，看到結束的畫面，在此有一個好方法，只要在標題畫面出現時，一盞地按開始鈕，多試幾次。

指令

在標題畫面出現時，要立刻地連按開始鈕



只要輸入成功，就可以在立刻畫面結束畫面！

● 機甲戰士

B級 超級的得分技巧！

在第一關的首領：サンダーブレス之中，隱藏著一個秘密，サレブス有3個裝備，此時連一個都不要破壞掉，慢慢地避敵人的攻擊，只要經過大約90秒之後，能夠增加10UP和20個炸彈（平時最多有16個炸彈），只要用此方法就能擁有30個炸彈，在第1關到9關都可以使用本技巧，若是對於本身的技術有信心的人，不妨試一試看，相當的有幫助哦，加

在敵人的攻擊中，隱藏著一個秘密，只要經過大約90秒之後，就能增加10UP和20個炸彈。



在此一盞射擊UP和炸彈數量！

●機甲戰士

A級

發現了無敵指令!!

在標題畫面時，按任意選擇鈕不放後再按方向鈕的左、右、左、右...，一連按了16次，會進入聲音測試模式，再按1鈕、II鈕後，一直地按選擇鈕就會進入關數設定模式，此時再配合右邊的2個指令，就可以成爲無敵狀態並且可以和各關首領對決。

令人興奮的無敵指令!

在關數選擇時選 SOUND 77，按 RUN 鈕會回到標題畫面，再按 RESET 後按 RUN 鈕!



在第0關和首領對決!

關數選擇時以右邊的對應數字輸入，按選擇鈕不放按 RUN 鈕。



指令	各關的首領名稱
00	2面、ビッグボルトゴ
01	2面、ビッグボルトゴ
02	3面、バシラ・グレート
03	3面、バシラ・グレート
04	4面、ウィーン・アラッ
05	6面、ハイパー・ブレ
06	6面、ジャイアント・ボ
07	8面、バシラ・シャード
08	7面、アイアン・ベリ
09	8面、スマイリー・サー
0A	7面、ラブル

●機甲戰士

B級

發現了秘密兵器!!

在每一面都可以，在此要先將本身的炸彈給使用掉，接著要連續取得紫色的光球，要取得30個以上，接著就要打倒綠色的秘密寶物，只要破壞了之後，會出現一個神秘東西，只要一得到了，即有8方的射擊

8 方向子彈射擊



↑敵人集成的8方向射擊(BWA Y)，有以其力將可以強化了機。



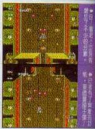
↑每天炸彈使用完，再連續取得到30個以上的紫色光球才行。
↑要出擊時，機體自自由 WA Y 的時機也請地。
↑在基本武器內的上下方的狀態，就該要加的機在攻擊力強化了機。

●機甲戰士

A級

可以增加許多分數

在無敵的模式中進行遊戲，去碰敵人的子彈(敵人的雷射、飛彈不可碰)，一個子彈是10分，如此一直地碰，就可以額外增加不少的分數哦~!



●機甲戰士

C級

首領安全地帶



在此處是毫無問題!

第3關的首領是大蜘蛛，此時只要將自機移到了大蜘蛛的觸巴前面，一直連續地射擊子彈，就可以確實地將其吐出來的小蜘蛛給打掉，而且也不會受到傷害，所以此處可以說是個很有利的地方哦。

●機甲戰士

C級

無限地1UP?!

第4關的中首領是銀珠子，而這些東西的分數都很高，而且若是不能本體打掉會一直地出現，利用此現象，一直地攻

擊銀珠子，如此一來就可以一直地增加分數，而試者最近是有N比較安全，在此就要選擇功力努力的增加分數1UP!



●小叮噠

A級

遊戲之中有許多的秘密哦~!

H.U.磁卡



↑只要一得到了小叮噠就獲得了10000分!

在每一個模式、每一關都可以使用。只要一關關、封閉256個洞穴、那麼H.U.磁卡就會出現，得到的話就有10000分，只要一關地卷，就可以增加自己的分數。



↑只要一一直地挖地和封閉洞穴，要一個封閉地卷，磁卡會出現。

↑啊，終於出現了，是夢寐以求的H.U.磁卡，要趕快去得到!

↑看來，已經增加了10000分/也獲得到第二個、第三個

小蜜蜂



↑這是小蜜蜂，只要得到了就有20000分!

在每一個模式、每一關中都可以使用。在一關之中，絕對不能打到任何一個敵人，拿完了點心之後，小蜜蜂就會出現，得到了就有20000分，盡快地拿取。



↑要注意一點，絕對不能打到敵人，絕對不能打倒，就是不能打倒。

↑打倒了一點，只要拿完了點心，就立刻打倒一個敵人，那麼

↑哇~!出現了，這就是小蜜蜂，只要得到了就有20000分

小叮噠妹妹



↑小叮噠妹妹，相當可愛，一得到就會1UP!

在每一個模式、每一關中都可以使用，只要一打倒了64個敵人(即64個道具)，那麼小叮噠妹妹就會出現，只要一得到了就有1UP的功効，只要多多的使用，可以一直地增加人數。



↑在一關之中，要防止身體動力，一旦真的被敵小叮噠人打倒。

↑如此一來，小叮噠妹妹就會出現，得到了就有1UP的功効!

↑如此就可以一直地增加人數，人多就有功効!

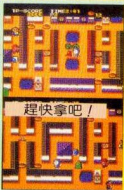
快速鞋子



↑有用的寶物：快速鞋子，可以增加本身速度。

在最初時候出現的門層，在遊戲時的門層附近場所一直的挖掘洞穴，不一會兒，快速鞋子就會出現。

只要一取得到這個快速鞋子，小叮噠本身的速度就會增加很快，不僅移動很快，而且更可以容易地躲避敵人，比較不容易被打倒，但是小心，不要因為速度太快而撞到了敵人哦。其地方可以對照右邊附上的位置表，各位不妨去試一試吧!



在這些地方也有快速鞋子!!

只要一着下面的圖表就懂了，例如在34關中，在畫面左方水池附近，一直地挖掘、封閉，快速鞋子就會出現，一定要得到並多加利用!

關卡	左半部	右半部	右半部	右半部	右半部	右半部
40、52	8	41	11、17、26、44	6、21	24	34
59	25	4	33	27	22	13、15



這就是超級挖掘手套，只要一得到等於開關。

像快速鞋子般，超級挖掘手套也有其出現的位置對照表可以參考，只要一直地挖掘、封閉洞穴，就會出現。只要一得到了這個極珍貴寶物：超級挖掘手套，就可以一口氣立刻地挖掘出16個洞穴。只要小叮嚀一擁有了這一套寶物，小叮嚀的威力就增加了數倍，再於是無敵的狀態了，可以在遠處就將敵人給消滅掉，但是要特別的小心，小叮嚀不要自己掉落在自己挖過的洞穴才好，否則功效就會立刻地再失散！



▲ 最高、最難、最危險的寶物，小叮嚀必須到30關以後再去找。

▲ 特別、難求、珍貴、極品、威力萬能，要特別小心，千萬不要弄丟了！

這些地方也有超級挖掘手套!!

在此處也列舉了第34關，在門扉的左上角附近挖掘的話，也是會出現超級挖掘手套，要仔細看好一點因為挖出來！

門扉	門力	力	力	力	力	力
51	9、10	5	12	16、54	23	
19	29	39	58	55	36	

小叮嚀

A級 向むずかしい模式挑戰!



各位小叮嚀迷，你是否已經將やさしい模式的60關都過關了嗎？若是還沒有就要好好的加油了，因為此模式是最為簡單的只要你一過關之後，就會再出現接關圖案，只要一輸入之後，就會立刻進入到了むずかしい模式，同樣也是60關，但是敵人的速度很快捷，而且又多，所以要特別的小心，可以看出自己的功力有多高。



各位小叮嚀迷，你是否已經將むずかしい模式的60關都過關了嗎？若是還沒有就要好好的加油了，因為此模式是最為難關的，敵人的速度很快捷，而且又多，所以要特別的小心，可以看出自己的功力有多高。

やさしいモード



第一級別就能夠享受受到許多樂趣，敵人的速度並不是很快。

むずかしいモード



此模式中的敵人移動速度非常快，這是專為高手玩家所設計的。

●小叮嚀

B級 改變接關圖案進入急關!



在やさしい模式之中，若是在遊戲之中，一不小心被敵人給打败了，那麼就會遊戲結束：GAME OVER！而且會立刻地出現接關圖案，只要將接關圖案抄下來，然後再按RUN鈕，就會回到標題畫面，此時要選擇輸入接關圖案的格式，然後將剛才得到的圖案輸入，但是要注意一點，只要將密碼上的圖案互相跳換，就可以立刻進入到むずかしい模式的對應關數，只要用此方法，能夠享受兩種模式的樂趣。



將小叮嚀和敵人的圖樣互相跳換，只要一對應接關圖案就可以過關了。



各位，已經立刻進入了むずかしい模式，好好加油！



●火爆摔角

C級 衝入場中!

選擇 SINGLE MATCH 的 1 PVS COM，敵人足老虎 1、2 號，一開始比賽，經過了 1~2 分的戰鬥，將對手打得流血並打出場外，把自己不流血，同時走到場外，此時有別人會衝入比賽哦！



●火爆摔角

C級 幻之兄弟對決!?

在工リミネーション MATCH 特選 1 PVS 2 P，此時 1 P 和 2 P 可以選擇同一位角色，然後兩人進行對戰，此時在畫面上兩人各自使用絕招，這樣子在畫面上看起來格外的有趣，常常混在一起呢。



↑ 能以選擇的同一個選手進行 1 P VS 2 P 的比賽真好玩！
↑ 2 人同時使用絕招遊戲的狀況，看起來會十分有趣呢！

●火爆摔角

D級 發現分格移動!

在此為各位介紹一些有關於火爆摔角的絕技，也就是發現分格移動！在遊戲之中，被了連續就會成長暫停狀態，此時只要按了一次 I 紐，畫面就會動一下，所以可以一直地按 I 紐就好像是慢動作了。



●火爆摔角

A級

將各位選手的絕招大公開!

各位「火爆摔角」的遊戲迷們！在此就為各位一舉公開火爆摔角中各位角色的隱藏絕招，這些絕招比起普通的招式更加具有威力，也是說明書中就沒有記載的，只要一學會這些選手的各個絕招，多加練習的話，在比賽中，就可以輕鬆的打敗敵人，並且得到世界比賽的冠軍哦。

方向鍵 + I 紐 + II 紐

選手	抱在一起	抱在背後
武蔵	下 パワーボム	右 コブラツイスト
沼刃	左 ヘッドバット	上 スリーパーホールド
トミー	下 コブラクロー	左 逆さ押えこみ
サンダー	上 バイロドライバー	左 コブラツイスト
カ丸	右 アームホイップ	下 折返め
マサ	上 サイドスープレックス	左 スリーパーホールド
1 号	下 ダブルアームスープレックス	右 逆さ押えこみ
2 号	上 アルゼンチンバックブリーカー	左 ジャーマンスープレックス
バイソン	上 アルゼンチンバックブリーカー	左 アトミックドロップ
ブル	右 リフトスラム	下 バックドロップ
コンドル	上 パワーボム	左 折返め
イーグル	右 バイロドライバー	下 折返め
アレン	右 コブラクロー	下 コブラツイスト
タイガー	左 ジャーマンスープレックス	上 サーフボード
ナイト	下 ダブルアームスープレックス	右 スリーパーホールド
アイアン	左 ボテイスラム	上 バックドロブ

武蔵の場合

在武蔵の場合，和對手抱在一起時，就要在絕技指令中按下才行，也就是指在一起，按方向鍵的「下」+ I 紐 + II 紐，一起按，而抱在背後按「右」+ I 紐 + II 紐，這樣子即可。

抱在一起：下 + I + II



抱在背後：右 + I + II



●火爆摔角

進入更刺激的第2循環比賽!

指令

在標題畫面出現時，按住 I 鈕不放之後再按方向鈕的右 1 次、左 5 次、下 2 次、上 1 次的順序輸入哦。



●火爆摔角

B級 聲音測試模式

指令

在多人用連接座的第 5 插槽插上搖桿，接著在標題畫面出現時，按住 I 鈕和方向鈕的右上方不放之後，再按選擇鈕就可以進入聲音測試。

路位久等了，這就是神角中的聲音測試模式！趕快將右邊的指令輸入之後，畫面就會變化，但是歌曲也會變化，只要按選擇鈕就可以聽到全部 16 首的歌，但是此技巧必須要多人用連接座才可以，就沒有辦法使用了。



●火爆摔角

C級 觀看模式

指令

選擇 1 PVS 2 P レスラー的模式，按 II 鈕和方向鈕的上不放，再按 I 鈕之後，就可以進入觀看模式的比賽。

這是火爆神角中的另一個秘技，也就是運動遊戲中所欠缺的觀看模式，只要輸入了右邊的指令，那麼電腦就會將你所選擇的兩人自動的操縱互相比賽對抗，但是只能比賽一個回合，若要再看就必須再輸入一次指令。在觀看模式中，你可以欣賞並得知何人有那些個技巧，熟悉的話就比以圖情的比賽。



- 在比賽模式中，選擇 1 PVS 2 P レスラー的模式才是正當的。
- 按出此畫面，在此時就要輸入上述的指令，若不輸入就錯了！
- 這就是觀看模式，但不能以一邊欣賞一邊在旁學習技巧。

●火爆角

B級 2大指令



↑ 選擇好了2人VS模式。

選擇好了2人VS模式，按住上與11鈕不放之後，再按1鈕之後就行了。



↑ 在標題畫面時，按住1鈕不放。

在標題畫面表示時，按住1鈕不放，按右1次，左5次，下2次，上1次，以此方式輸入。



↑ 選擇好了2人VS模式，按住上與11鈕不放之後，再按1鈕之後就行了。



↑ 在標題畫面時，按住1鈕不放。



↑ 選擇好了2人VS模式，按住上與11鈕不放之後，再按1鈕之後就行了。

在標題畫面時，按住右+上11鈕再按選擇鈕音樂立即改變。

●相聚的一刻

C級 一之瀨的伯伯

在一般的房間中，先看到心守，然後在房間內，接著使五代身上的金錢變為0，再走到一號室，此時一之瀨伯伯就會出現囉~



科技
左打

●相聚的一刻

C級 密碼是“ああ”

在相聚的一刻中，只要輸入密碼：「ああああああああああ」，全部都輸入了あ之後，再開始遊戲，此時可以發現到身上已經擁有了各種的東西，而且已進入後半，快過關了！



在轉
遊只
剛玩

在按
1再

●F1之夢

A級

完全解析接關密碼可以加倍享受樂趣

在此將各位大公開詳細的介紹有關F1之夢的接關密碼，在此解析之後，各位也可以自由自在的設定修改密碼到自己滿意的程度。首先看左下

的密碼，而其數字代表的意思可以看右下的解說，如此就可以瞭解了！若是一樣輸入左下的密碼，就會立刻進入F1比賽的第12戰，名字是PCE ENGINE，裝備、技術都已最高，而且也擁有了\$99999000的金錢數！



密碼輸入畫面



也是由特殊列的選擇，F1—BB—F 3000—B A，以此輸入。2名名字輸入欄，若是想輸入P C兩字，就將P打入C B，也就是想用名字的同一個字印密碼，那麼A呢，A就是以口表示，空白口就是以此表示。空機體性能的等級，非空機體是A等、引擎、控制、車身的關係，A是B等級，B是A等級，C是B等級，D是C等級。空機體是A等，A—0即表示1—9，而口代表是B的數值，例如A B H 1就等於1 2 B 9。如此就瞭解了吧！密碼的數值的關係，但想瞭解的詳細，請到遊戲的畫面，輸入方法對照圖一樣，若是不滿意，可能和F 3000有關，在口之中

，要輸入A~J的文字，共要輸入4個數字。此密碼選擇，F1數的X~1（2~1戰），F1的99的P~1（2~1戰）的數字輸入，非空機體的數值和數字，非空機體是空機體—F R O S T，S E N O—M A N S E L O—N A K A T I M A—P A E—C A P A L I—M A G U L I N—D 第1位，A—0是2位—6位表示，空機體性能的選擇，非空機體是A等、引擎、控制、非空機體，而非空機體的方法也不是空機體，而是1—9的數字輸入，也就是輸入4個數字，空機體的車子也就得到了最好的性能。各位玩家可以自己試試去試一試，也許會有的發現呢~！

顯
現時

11
鈕和
畫面
切斷

在
內
放

● 超級高爾夫

C級 也擁有左打的選手！

若你是一位左撇子，用此球就可以安心了，可以使用左打的選手，好好地加油吧！

指令

在選擇PLAYER的時候，按住方向鈕的下不放再按I鈕來決定。



按下來決定角色

變成左打者了！



「在此畫面用左方向鈕的下不放之後，再按I鈕來選擇自己最喜愛的角色吧！」

「喔！我這已經變成了左打者，要注意一點，左打和右打的球桿都不一樣哦。」

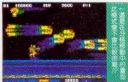
● 絕對合體

D級 分格移動模式

在標題畫面時，按住方向鈕的下和I、II鈕不放之後，再按UN鈕，如此一來就會進入分格移動模式的畫面，初次玩可能不太容易適應，所以各位不妨多玩幾次比較好哦～

指令

在標題畫面時，按方向鈕的下和I、II鈕不放，再按RUN鈕。



絕對合體的分格移動模式，絕對合體的分格移動模式。

● 絕對合體

C級 延長使用秘密寶物

若是在遊戲之中，沒有了最常用的武器：3方向和自動射擊，那麼等於不用再想玩了！所以不妨先用其他一些不常用的武器來代替，若是被打敗了，就再用武器代替，如此一來就可以延長使用了，是在被打敗時暫停更換的哦！



絕對合體的分格移動模式，絕對合體的分格移動模式。

● 絕對合體

C級 黑白畫面的模式

絕對合體的標題畫面出現時，按住方向鈕的上和I、II鈕不放之後，再按RUN鈕就可以了，也就會進入和「孫悟空II」一樣的黑白畫面模式。在本模式中，一切都是黑白的色彩，而自機

和敵人看起來，格外的有真實感，顏色相隨的單純，用此模式來進行遊戲，別有一番的風味，趕快去試試看！



「這是在黑白畫面模式中的畫面拍攝，看起來別有一番的風味。」

指令

在標題畫面時，按住方向鈕的上和I、II鈕不放再按RUN鈕即可。

● 戰鬥神龍

C級 生命力可以增加

「生命可以增加到最大！」



在第一關中有P的寶物，一得到的話可以增長生命力，得到的話，自殺或被打敗，再接關繼續玩，只要如此重複幾次就可以使生命力達到了最大！

「生命可以增加到最大！」



「生命可以增加到最大！」



●小精靈世界

A級 遊戲中擁有了許多選擇的技巧！

小精靈世界中，有許多特殊的科技可以加以使用，在此就特別為各位小精靈世界的愛好者加以詳細的介紹，各位可以一邊看圖片，一邊看內文的介紹即可得知。首先，在標題畫面時，I、II鈕按住不放之後，再按RUN鈕，此時就會出現製作小關的介紹，在此時，同樣I、II鈕按住不放

再按RUN鈕，就會進入GAME OPTIONS的畫面，可選擇小精靈的隻數，而SKIP在ON時可以選擇所要進行的關數，當然也可以選擇要關的難關，最後按RUN鈕，就可以進入有趣的聲音測試模式，自由地欣賞遊戲中多彩多姿的音樂了哦~



這是全體的流程表！



人數設定模式



在此處，可以選擇小精靈(MY PAC)的隻數為3、5、7、9，可以自由的增加設定。另外若是SKIP在ON的狀態，那麼按RUN鈕就可以再選擇難關，而若按RUN鈕，就進入了聲音測試。

聲音測試模式



SOUND TEST在小精靈世界中的音樂都是非常的動聽，而遊戲模式就可以欣賞，包含了效果音在內，一共有36首的音樂，以1和II鈕來選擇曲目，如此就可以聆聽了，欣賞完了之後按RUN鈕就會回到原來的標題畫面。

關數選擇(可選裏關)



在遊戲設定模式中，若是選擇SKIP為ON，就會進入左邊的畫面，SKIP就是代表關數選擇，在此以I、II鈕或是方向鍵的左右來加以選擇，I、II鈕和方向鍵的左右是視你所選擇的控制模式，注意！

按方向鍵的上方10次之後，也就是表關與裏關的切換，各有所不同。

在關數選擇的模式中，可以選擇32關的表關，另外也可以選擇32關的裏關，方法可以看左欄的介紹即可得知，加油！



●小精靈世界

D級 有許多個名字

在此為各位介紹關於小精靈世界的選別技巧，只要遊戲結束時，本身的分數能夠進入了前5名，只要打入了製作組的名字，數秒之後名字會閃閃發光，好像電動版成。

指令

在遊戲結束了之後，若進入了高分排行榜，此時就要輸入“KISSIE”、“OSUGI”、“YURI”任選其一。



遊戲結束了之後，會要輸入自己高分榜進入上的5個名字。
！看榜的大哥可以看出来，最上面的名字就會閃閃發光，真不錯。

●小精靈世界

C級 帽子浮在空中！

只要一使用了下列的指令，接著再開始繼續地遊戲，此時會發現到了小精靈的帽子竟然浮在半空中，真是奇怪。

指令

在BREAK TIME妖精出現而帽子浮起來時，按RESET即可

在此就輸入指令

咦！好奇怪～



！小精靈的帽子浮在半空中的時候，就立刻開始進行遊戲，小精靈的帽子真的一點一點的浮在空中。

●小精靈世界

C級 可以通過牆哦！

在小精靈世界中，舞台14、19、30的這房子中，有些門是必須要用鑰匙方塊打開，否則就沒辦法繼續地往前進，也就不可能過關。而且在房子之中就好像是迷路一樣，只要走錯了一步，就都有可能會造成誤，尤其是第30關，在此有一個方法要看準門扉的上方以此為目標，只要用小精靈的跳躍飛過去，若是成功的話，就可以穿越而過，但是此技巧必須要靈敏的練習才可以。



！此技巧必須要靈敏的練習，而且要看準門扉的上方以此為目標，只要用小精靈的跳躍飛過去，若是成功的話，就可以穿越而過，但是此技巧必須要靈敏的練習才可以。

●小精靈世界

D級 威力十足的小精靈

小精靈一看其外表是相當的可愛，在此有兩個很奇怪的形象，非常的好玩，在此就為各位加以詳細的介紹，其中一個是小精靈在畫面上，不僅是用走的，跳的，甚至於是可以用滑行的方法來移動。而另一個是小精靈的腳走起來一擺一擺的，看起來真的是很有趣，各位不妨試一試看。

可以滑行哦～

步伐變得奇怪



！首先要選擇方向和控制者的方向，但是此技巧和控制的方式並沒有多大的關係，只要滑過了就可以。在遊戲中，！左和右的距離，接著再按方向鍵的方向來移動，此時可以看到畫面上的小精靈，於使用類似滑行的方法來移動，不滑了。
！在各種目的擊破各口目的話（舞台4、8、12、16、20、24、28、32），就可以開始使用，此時要小精靈的腳加以移動（按左和右的距離的配合是！左、右按方向鍵的右），因此一來，小精靈的腳在移動時，看起來就好像一擺一擺的哦。

●小精靈世界

B級 無敵指令

在標題畫面，I、II鍵按住不放之後，再按RUN鍵，就會出現製作小組的介紹，接著再按I II鍵和RUN鍵，會出現GAME OPTIONS的畫面，SKIP是ON，在關數選擇畫面按下10次，如此就成為了無敵的模式啦。



↑在SKIP ON畫面地方持續的按下10次，會出現NO MISS的無敵模式。

↑按到敵人絕對不會死去，就算被炸到海中也不會死去啦！

●超級高爾夫

B級 特別測試模式！

在標題畫面出現時，按I、II、選擇鍵不放之後，再按RUN鍵就可以了，和夢幻戰士II一樣的特別測試模式，可以欣賞到遊戲中全部的劇情動畫介紹，另外也具備了聲音測試模式和許多其他的特別模式，各位用此模式可以好好的測試許多種對戰的機能，各位不妨試試。



↑在標題畫面出現時，按I、II、選擇鍵不放之後，再按RUN鍵，就可以進入特別測試模式。

↑在特別測試模式中，可以測試各種對戰模式，還有聲音測試模式。

●超級高爾夫

D級 可愛的優子！

在トレーニング模式中，在和電腦比賽時，能夠和另外的隱藏角色：優子小姐展開刺激的比賽，以下就將各位介紹方法。



↑在トレーニング模式中，在和電腦比賽時，能夠和另外的隱藏角色：優子小姐展開刺激的比賽，以下就將各位介紹方法。

●超級高爾夫

C級 隱藏的球場出現！！

在冒險模式的シナリオの多重模式中，在此模式過關了之後，會見到漂亮的結束畫面，接著以RESET離開，此時在主要畫面選擇トレーニング模式，一選擇了之後，就會出現「隱藏球場」的隱藏球場，可以玩到更加有趣味的另一種球場比賽了。



↑將遊戲完全過關了之後，可看到結束畫面。

↑接著出現主要畫面，選擇トレーニング模式。

↑此時就會出現隱藏的球場，並且！

●超級高爾夫

C級 發現第2個隱藏球場

在シナリオ模式過關了之後，會出現隱藏的球場。

，但有另外一個的隱藏球場，以下為各位介紹～



↑在「隱藏球場」選擇過關後，會出現隱藏的球場。

↑若將隱藏球場過關了，會出現隱藏的球場，以下為各位介紹～

●超級高爾夫

D級 和另外的角色比賽

在主要畫面時按住選擇鍵不放之後再按I II鍵，按了！

鈕之後就會出現跟不一樣的角色，好好的加油！



↑在主要畫面時，按住選擇鍵不放之後再按I II鍵，按了！

↑在主要畫面時，按住選擇鍵不放之後再按I II鍵，按了！

● 武裝刑警

B級 發現了接關的方法！

教各位一個科技，在遊戲結束之後，接著出現的標題畫面，按任何方向鍵的下和II

指令

在標題畫面時，按方向鍵的下和II鍵不放之後，再按R UN鍵就可以了。

鈕不放之後再按開始鈕，有2次接關的機會，加油吧！



↑ 按II鍵，舉敵人槍打倒了，可是沒問題，可以繼續再再玩。

● 武裝刑警

D級 自由地使用威力拳！

在展示畫面，武裝刑警會表演其拿手的絕招「威力旋風拳」和「威力攻擊拳」，在展示畫面等其使出來的時候，看準時間，並且按下RUN鈕。



↑ 在畫面上出現威力拳的時候，要按任何方向鍵的左，再打不倒敵人。

↑ 使威力拳時，在此期間要按R UN鈕，也可以連續的打不倒敵人。

● 武裝刑警

D級 在第1面可以到地下

想不到在第一關就已經有了地下面，在左下角的照片位置向右蹲下並且躍，若是時間掌握的好，並且按方

向鍵的左，若成功就到達了地下面，地下面的氣氛很詭異的，在時間剩50時從地下面脫出，會有怪情形哦。



↑ 在此位置要立刻向右蹲下，要著準跳。

↓ 跳下之後，要立刻按任何方向鍵的左邊。

↑ 按II鍵，進行遊戲進入到了高層的地下面。

↑ 在時間剩50時，從地下面脫出會有怪情形。

● 最後衝刺

D級 前半是……

在冒險的模式中，最初可以得到900元，但是不夠，只要在比賽中一失敗，可以再次地得到了300元，如此可一直地增加錢。



↑ 在冒險模式中，最初可以得到900元，但是不夠，只要在比賽中一失敗，可以再次地得到了300元，如此可一直地增加錢。

● 魔界八大傳

D級 不會死亡的炎魔道

在死亡酒席中的第3位大項目「炎魔道」利用火炎將之打倒了之後，就離開此處，再接著立刻進入到裏面，此時沒有看到炎魔道的身影，但竟又會再出現氣息。



↑ 使用火炎之後將炎魔道打倒了之後，離開受外邊，再再進入一次。

↑ 雖然炎魔道已經被打倒了，但是在這裏卻還可以聽到氣息，奇怪！

● 最後衝刺

D級 上下同時遊玩

使用1個控制器的狀態下，選擇「2PLAYER」，接著玩遊戲，此時可以看到畫面上下有2部車，但是全由你自己控制。



↑ 遊戲中只使用一個控制器，同時操作上下之車，制敵的時機完全靠自己。

●新桃太郎電鐵

G級 買了太多也不行!

在遊戲之中要一直地買物件(超過250件),在每到一個城市就去購買東西,一直地買,當然也要本身有錢才行,照理說在決算日時,會有許多利息,但是想不到竟然相反,賠錢啦!

購買大量的物件! 決算時竟然如此悲慘

↑買太多物件的話,利息會變得很低,而且買太多物件的話,利息會變得很低,而且買太多物件的話,利息會變得很低...

●新桃太郎電鐵

D級 到目的地是○距離?

各位在玩過了一個自的地城市之後,電腦會立刻地將你帶到下一個目的地城市,在決定目的地的時候,若是決定了距離遠的城市,那就沒得再玩了,因為其距離是○,真是遺憾!

目的地是東京! 竟然沒有辦法到達?

↑目的地是東京,但是距離是○,所以無法到達,真是遺憾!

●新桃太郎電鐵

D級 天之仙人出現了

若是使用了電話卡片,那麼就可以向電話卡店專門商店的小姐去購買物品,但是此時什麼東西都不要去購買,回答「いいえ」,如此一直繼續,天之仙人會出現,並且沒收電話卡片。

絕對不能夠買物件 電話卡片被沒收了!

↑絕對不能夠買物件,否則電話卡片會被沒收!

●新桃太郎電鐵

D級 困難時找女調查官?

若是你本身借了太多的錢,而且無法去購運時,在此就有一個好方法,可以使借金減掉一半,就是「マルサのめ」,只要一使用,調查官會同情你的情況而只須還一半的錢。

一直地借錢過日子 調查官是一位女子

↑一直地借錢過日子,調查官會同情你的情況而只須還一半的錢。

●新桃太郎電鐵

C級 若是欠100億就能看到精彩畫面!

在此告訴各位,要先立下目標,就是要在20年之內,想盡辦法借錢借到100億元才行,如此是一個非常遠大的目標,除非要本身的運氣非常地壞才行,否則說要在20年之內借錢借到100億元的高數目,實在是說很不可能,在此希望各位加油,可以看到難得一見的畫面哦。



目標是負100億

↑目標是負100億,借錢借到100億元。

傻瓜! 傻瓜! 傻瓜!

↑傻瓜! 傻瓜! 傻瓜! 借錢借到100億元。

這是難得的畫面!

↑這是難得的畫面! 借錢借到100億元。

↑哇! 這實在是非常難得的畫面! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面!

↑傻瓜! 傻瓜! 傻瓜! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面!

↑這是難得的畫面! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面! 借錢借到100億元,實在是非常難得的畫面!

桃太郎美術室

桃太郎音樂室

桃太郎圖書室

●新桃太郎電鐵

日級 桃太郎美術室與音樂室



在新桃太郎電鐵之中，有隱藏的桃太郎美術室和桃太郎音樂室。在此為各位介紹其出現的方法。選擇「いつもの」模式來進行遊戲，然後選玩家3人，而電腦沒有，接著就要將下列的3個名字給輸入進去，最後再選擇要玩幾年，只要都輸入的話就OK！如此就可以好好的欣賞隱藏的畫面。

第1位名字「モモタロ」，第2位是「びしゅつ」，第3位是「しつ」輸入吧！



和上面一樣，但名字是「モモタロ」、「おんがく」、「しつ」輸入就可以了。



和上面一樣，但是改為「モモタロ」、「としよ」、「しつ」的文字就可以了。



●新桃太郎電鐵

C級 快速的備查資料



在遊戲之中有非常便利的「ちいさな夕」。此時只要按住II鈕不放之後再去移動指標，此時指標的移動速度就會變得很快，如此一來就可以方便的進行。



●新桃太郎電鐵

C級 II鈕有另外的妙用

每年都會到達決賽的月份，這是不能避免的事，但是必須花上不少的時間，此時只要按了II鈕就可以使速度變得很快，不光是決賽日，在棒球比賽之中也可以增加速度哦～！



↑每年1次必領有的決賽日，在此處命中，要按II鈕，如此就可以增加進行的速度了。
↑在棒球比賽，會出現得分的對決表，在此處按II鈕，那麼比賽就會變得很快而結束。

●新桃太郎電鐵

C級 桃太郎圖書室

在新桃太郎電鐵中，不光只是有桃太郎美術室、音樂室，還有另外的圖書室，在此就為各位介紹其出現的方法吧～！

和上面一樣，但是改為「モモタロ」、「としよ」、「しつ」的文字就可以了。



這就是桃太郎圖書室，仔細的遊戲中按II鈕的文字型態，全部都顯示出來，可以一查再查。

●花式撞球

C級 快速地移動指標！

在遊戲之中，游標的移動速度是相當的慢，所以在玩遊戲時，相當的浪費時間，有時候會很不耐煩，令人又愛又氣的，此時只要在遊戲中按住II鈕不放，再移動力門鈕，那麼游標的移動速度就會突然變得很快，是不時速度的倍數快，用此方法，在遊戲時就可以節省許多的時間，這樣子就可以快速的進行撞球遊戲了。



↑任一，這就變得如此快，實在不可思議了，為了此方法，進行遊戲的時間就不會太久，玩得快！

● 雙魔洞戰記

B級 簡單擊退法!!

在PC-Engine 中的雙人玩RPG「雙魔洞戰記」，有一個非常簡單的方法能夠打倒首領，但是要記在一點，此方法只能夠適用於2人一起進行遊戲，一人玩時並沒有辦法能夠使用。兩個人一起進行時，一人要先去找到首領所在的地方，而另外一人在迷宮中和敵人打鬥，而一人找到了首領之後，和首領進行對決！

另1人先找到首領 另外1人準備作戰 輕易地打倒頭目



↑在迷宮中，1人和2人同時進行遊戲，此時1人來到迷宮深處，另一人在迷宮中。
 ↑此時1人進入首領所在迷宮，和首領交戰，而另一人在迷宮中也要去找其他的敵人！
 ↑現在迷宮中只有另一人戰鬥，遇到其他的敵人打倒，只要打倒了，另一邊到首領也會自動！

● 雙魔洞戰記

C級 金錢無限增值法!!

在迷宮裏面，先要取得了寶箱，之後按RESET，再重新遊戲輸入密碼就要將密碼抄寫下來，抄好了，再按RESET，再重新遊戲輸入密碼，如此寶箱又會再度出現。



↑先加角到寶箱，然後按方向鍵再按RESET，再開始遊戲，再抄下密碼，不要抄錯了。
 ↑在抄好了密碼之後，再使用RESET，再開始遊戲，再將密碼重新輸入即可。
 ↑原本已加滿的寶箱又再度出現，只要一直重複做，可以取得不少的金錢。

● 戰鬥裝甲人

C級 迷的「音樂3」?

先選擇搭客，然後輸入右邊的搭客密碼，一輸入之後，音樂會成爲奇怪又好玩的音樂，曲調很怪異的「音樂3」，而且A.L是58，D.L是42，另外秘術寶物也有「羅夫拉羅」。

這就是小精靈！
 另1人先找到首領
 另外1人準備作戰
 輕易地打倒了首領



● 突擊血狼

B級 強力的角色？出現

下面的照片的位置使用機械一直地攻擊，不久就會出現隱藏的角色：小精靈，只要一取得的話，按RUN才能使用的秘密武器的數目立刻就變成爲99個，如此一來就可以安心的作戰了。

這是小精靈



↑在河階的主機一直地機械地攻擊，此時要小小心意，不要打左右，否則遊戲太容易無法去取得了。

↑在小精靈的上方，用機械地攻擊也會出現，要如此敵人打倒，保命要取得此處的小精靈才行。

● 突擊血狼

不一樣的第2、3循環!

超級的戰鬥動作遊戲「突擊血狼」，在此爲各位介紹第2循環和第3循環的出現方法！在標題畫面出現時輸入下列的指令即可，另外在遊戲過關之後，在畫面上也會出現指令，加油！



主角的移動速度會變得很快呢！

主角的移動速度會變得很快，所以比較不容易受到敵人的攻擊，好快的速度。



主角可以變成爲漂浮在空中哦！

在第3循環，主角竟然可以浮在空中，按一次！就是浮在空中，按一次降落！

指令

在標題畫面出現時按方向鍵的上、下、右、右、1、1、11、選擇鈕，以此順序輸入之後就可以了。

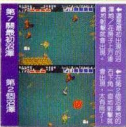
指令

在標題畫面出現時，按方向鍵的下、上、左、左、11、11、1、選擇鈕，只要輸入之後就成功了哦。

突擊血狼

D級 第7關有2個小精靈

在此為各位介紹在第7關有2個地方會出現精靈，只要一取得的話，武器的數量會成爲雙倍的最滿狀態，而且倍數，所以只要一取得，可以放心的一直使用武器，不必擔心數目限制，如此一來，要過關也就格外的方便了，要多加利用。



突擊血狼

C級 有50發火焰放射器

在最初就能夠立刻使用秘密寶物：火焰放射器，而且有50發，同時主角的移動速度也會加快。在此介紹這個有力的秘技。在第2關和第5關最初主角以降落傘降落的畫面，立刻按方向鍵的上和I、II和RUN鍵，同時一起按，不成功要多試幾次。



突擊血狼

B級 無限次的接關

在標題畫面表示時，按方向鍵的上、I、下、II、左、I、II，以此順序輸入再按RUN鍵開始，就會無限次接關。

輸入指令！ 已經陣亡了！ 繼續接關！

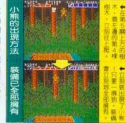


在標題畫面表示時，按方向鍵的上、I、下、II、左、I、II，以此順序輸入再按RUN鍵開始，就會無限次接關。

突擊血狼

C級 第5關發現了小熊！

比小精靈的功効更大，更具有威力的秘密角色：小熊，在第5關的樹木一爬上去，就會出現（在第8關救出同伴之前的房子內也會出現），只要一得到了小熊，主角的體力會恢復至最大值，而且所有的秘密寶物也都立刻地擁有，所以絕對要得到哦！



突擊血狼

C級 用小刀來破壞箱子？

在遊戲之中有的地方會出現水箱；其中大部份都有重要的秘密寶物，但是要打開箱子卻必須要有鑰匙才可以，但是只要有刀，沒有鑰匙也是可以將箱子打開，真是好！

用小刀連續地攻擊！ 刺擊了15次就打開了！



突擊血狼

B級 發現聲音測試模式！

以方向鍵的上下來選擇曲目，按了I鍵可以選擇音樂，按RUN鍵之後就可以玩了。



指令

在標題畫面，按住方向鍵的上和II鍵不放之後，再按選擇鈕，就會在畫面上出現聲音測試。

● 天外魔境

C級 發現了自動戰鬥模式！

在此為各位介紹一下「天外魔境」中的秘技，在戰鬥的畫面中，又要一按選擇鈕，此時自來也等人就會自動的和敵人展開戰鬥，一直持續到了打勝了敵人。



● 天外魔境

C級 在戰鬥中當道具使用！

在與敵人戰鬥時，在平時無法使用的武器，在戰鬥中可以道具來使用，如「夕なぎの劍和力のス」，一使用之後會有意想不到的效果，另外也有不少武器有特殊的效果，就要各位自己去參加的找尋了喲～！



● 天外魔境

D級 回想畫面…

在將遊戲攻略完了以後，看完了結束畫面，會出現「完」的文字，在文字出現時按R UN鈕，此時在畫面上會出現「おまけ」的日文，此時會一直陸續地出現遊戲中的情節哦。



● 天外魔境

D級 展示畫面

在標題畫面出現後，會出現自動的展示畫面，實際上有許多展示畫面，一直不要進行遊戲，就可以一直地看下去，而且內容都不一樣，一共有5次可以看，內容相當的多呢！



● 天外魔境

D級 好棒的溫泉

在「おあつ温泉」的「せせがゆ温泉」的店屋內的裏面，是有溫泉，只要站在溫泉的前面，使用了調查的指令，此時就會立刻地恢復體力至最大。在各地要多多地加以利用喲！



● 天外魔境

C級 天外魔境名作昔話

將PC-Engine的電源輸入了之後，接著就可以開始輸入下列的指令了，一輸入了之後，會聽到自來也獨特的叫聲，會出現「名作昔話」的標題畫面，內容是精彩又有趣。

指令

在標題畫面出現時，接上多人用控制器，並在第3插槽插入操縱器，接R UN鈕之後，就進入了名作昔話哦！



↑在此畫面一出現之後，再將操縱器從PC-Engine本體輸入並按R UN鈕即可。

↑全部共有3版的有趣故事，聽了之後令人偷笑了，且自來也畫面出來不難呢！

C級

● 天外魔境

7 一口氣立刻跳關！

在此介紹一個到達羅士鐵的近道，在神獸之道（由左算來3、4、5、8的位置），進入之後，使用白キジの尾，就可以通過而到達下方了。



D級

● 天外魔境

8 變得很黑暗～！

在干葉國的地下工廠將水王丸打倒了之後，走上樓梯到達地上，再一次的回到地下，只要按住方向鈕的上，就可以進入到黑暗的部分。



↑ 按上方向鍵即可進入黑暗部分。

● 天外魔境

9 用泉水恢復體力

在羅士鐵的淺層神社，在神社裏面的水池邊調查的話，就可以完全回復體力，以此方法可以很方便地遊戲。



↑ 在此有一個水池，並不是魚吧？向它調查的話，就可以立刻恢復生命。

D級

● 天外魔境

10 擁有許多金錢

位於干葉國的密切之里14，要進入裏面，到達牆壁，在前面有一個人，每和他說一次話，就可得到一塊黃金，而且可以一拿再拿，得到了之後，再拿去道具店賣掉，不用多久，就可以立刻得到夢想中的金錢數：65535萬，令人驚喜啊！



D級

● 天外魔境

11 無法進入裏面！！

波波羅的水戶城的地下有路的神殿，是在寶箱之中，若是拿到了之後，再一次地使用調查指令，出現的訊息是「無法進入」，真是令人想不透啊。



摸不應意思!!

B級

● 世界冒險記

可以將強大的敵人變成弱小的敵人！！

在一畫面中，將敵人打得只剩下一隻，再離開此畫面再捲軸，之後再回到剛才的畫面，此時敵人會不一樣，利用此方法，只要在畫面上打倒了弱小的敵人，只剩下強大的敵人，畫面一捲軸的話，敵人就會變成弱小的敵人了。



↑ 在畫面中將敵人打倒剩下一隻，再離開此畫面再捲軸，之後再回到剛才的畫面，此時敵人會不一樣。

●夢幻戰士II

A級

武器與秘密寶物自由地選擇！

在遊戲之中，按住II鈕不放之後，再按RUN鈕，使畫面成為暫停的狀態，接著按選擇鈕、I鈕、II鈕、I鈕，以此順序輸入，按完了上述的步驟之後，在此暫停狀態，按I鈕是選擇特殊秘密寶物，而II鈕是選擇手中武器的種類。在平時特殊秘密寶物使用是有次數的限制，但是只要RUN鈕+I鈕，即特殊秘密寶物的使用次數會增加3次，例如無敵的秘密寶物，使用的次數只有1次，但是一用了此技巧，即使用的次數就有了3次至無限大，可以重複此方法，一直地

使用無敵的秘密寶物，如此一來，平安無事地玩到最後並且輕鬆地打倒幻夢皇帝梅卡斯，看到感人的精彩結束畫面！

指令

在遊戲當中，按住II鈕不放之後，再按下RUN鈕成為暫停，接著按選擇鈕、I、II、I鈕的順序輸入即可。



◆這遊戲是最後的傑作（關卡戰），到達此關為止，夢遊皇帝梅卡斯，500的遊戲，30分，優于！

●超級聯盟II

C級

隱藏的隊伍

三球隊選擇畫面，按任意選擇鈕不放之後，再按I鈕就可以出現另外球隊。



在球隊選擇畫面，按住RUN鈕不放之後，再按I鈕也會出現另外球隊。



在VS模式中，按I鈕不放之後，再按I鈕不放之後，再按方向鍵的下，就可以觀看該球隊的比賽了。



按I鈕不放之後，再按方向鍵的下，就可以觀看該球隊的比賽了。



◆先選擇VS對戰模式，然後在此兩右邊的字輸入即可。



◆先選擇VS對戰模式，然後在此兩右邊的字輸入即可。

在VS模式之中，按I鈕不放之後，再按I鈕不放之後，再按方向鍵的下，就可以觀看該球隊的比賽了。



按I鈕不放之後，再按方向鍵的下，就可以觀看該球隊的比賽了。

●夢幻戰士II

B級

特別測試模式

在標題畫面出現時，按方向鍵的上、I鈕、選擇鈕、II鈕、方向鍵的下，以此順序輸入，最後再按RUN鈕，此時會出現VISUAL TEST TOOL，在此特別測試模式，可以看到全部的劇情動畫介紹、聲音測試，而實際的方法，遊完之后畫面上也會告訴你！



◆這遊戲是最後的傑作（關卡戰），到達此關為止，夢遊皇帝梅卡斯，500的遊戲，30分，優于！



◆這遊戲是最後的傑作（關卡戰），到達此關為止，夢遊皇帝梅卡斯，500的遊戲，30分，優于！



◆這遊戲是最後的傑作（關卡戰），到達此關為止，夢遊皇帝梅卡斯，500的遊戲，30分，優于！

指令

在標題畫面出現時，按方向鍵的上、I鈕、選擇鈕、II鈕、方向鍵的下，以此順序輸入，最後再按RUN鈕，就可以進入特別測試模式。

電視遊樂雜誌 90'年新春獻禮

電視遊樂報導

OH! PC-Engine 特輯2



繼1989年7月深受好評之PC-Engine特輯1之後，傾全力編集製作；綜合89年發行之各遊戲軟體評價、熱門遊戲秘技以及最完整之PC-Engine軟體廠商介紹。是本年最有價值的典藏版，內容精采，錯過一次，終身遺憾！燒友們！等著發飆上路吧！

每本定價150元
79年元月20日發行

永久保存版

SEGA M.D特輯

包括25個最受歡迎遊戲軟體詳細介紹以及夢幻之星II，新夢幻仙境，超級忍者、石中劍四大強卡完全攻略，特別製作，令你耳目一新，不看，你就捉狂了！

每本定價150元
79年元月20日發行



買PC-ENGINE軟體找  年代

享受頭等待遇—全球首輪！版權保障！完整服務！



PC Engine
自己中心派
人性設計—麻將遊戲大革命！



活生生的牌搭子任您挑選

身份三教九流·個性五花八門·功力高下齊備
享受察言觀色·棋逢對手的打牌樂趣！

● 服務專線 (02) 3971122 302 歡迎全省各地電報遊戲專賣店來電海取銷票海報

©1991 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT



PC-ENGINE 軟體台灣總經銷
年代影視事業股份有限公司

永和市永寧路42號 (02) 9262829 FAX: (02) 3943382

● 勢必轟動，
趁早訂購！



- 台北：吳新旺 02-2826-2829
- 台中：羅立達 04-325-7129-8
- 台南：羅淑明 06-225-6228-06-223-8838
- 桃園：許維賢 03-334-6372
- 彰化：蘇立洪 048-3613-400-048-3613-702
- 高雄：吳宗欽 07-3680-1949-07-3680-1930
- 苗栗：賴慶生 037-3588-185
- 嘉義：陳朝欽 024-3974-158-8