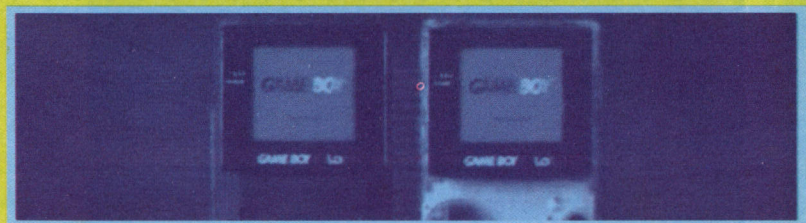
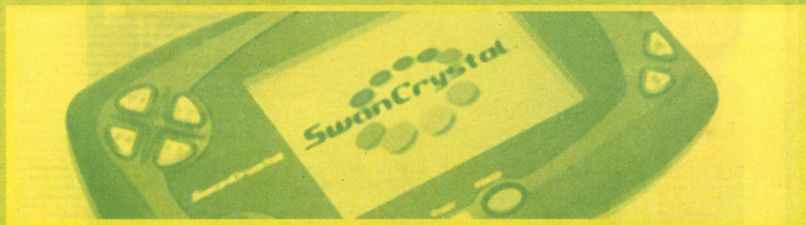


第2次 super hand-held war 2ST 超级掌机大战

W ONDER SWAN COLOUR
G A MEBOY COLOUR R
NEOGEO POCKET COLOUR





第二次掌机大战

专题介绍

最近，NDS 和 PSP 都发售了，这也预示着第四次掌机大战正式开打了。任天堂的 GB 系列在几次战争中都是唯一的胜利者，现在就来重温 GB 和它过去的对手吧！

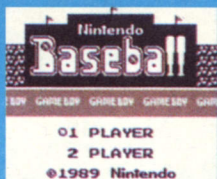
黎明前

89年4月，一台游戏机发售了。由于这台主机让玩家们实现了不管在何时、何处都能玩游戏的愿望，因此获得压倒性的支持。在户外也能玩游戏的时代终于到来了。

'89
4/21

GAME BOY 发售

机体的设计概念，虽然是延伸自80年代初期很流行的GAME&WATCH，当时GAME BOY以一台主机能更换卡带、玩一款以上游戏与以往的大大的不同。同时有“超级球”等4

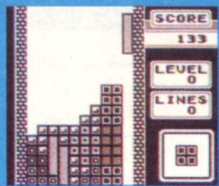


的特点，却是游戏主机有同。另外，和发售的游戏马里奥“棒球”款。

'89
6/14

俄罗斯方块发售

这是当时在大型电玩上相当流行的俄罗斯产猜谜游戏的移植作品，同时也是“落下游戏（俄罗斯方块）”的始祖，可



'89
11/20

LYNX 发售

这是一款不论横的或直的都都可以玩游戏，并有着奇特外表的掌机。漂亮的彩色液晶画面和充满美式风格的游戏，不管好坏都为许多玩家带来震撼的冲击，有的玩家甚至狂热地迎接它的到来。



'90
10/6

GAME GEAR 发售

GAME GEAR不但使用了彩色液晶画面、而且19800日元的价格，在当时也算是非常地便宜。像是在大型电玩上很活跃的“超级摩洛哥GP”等著名的游戏，也都移植过来和主机同时发售。接上分开卖的调频器，还可以看电视呢！！



'90
11/9

F-1 赛车发售

这款赛车游戏实现了在GAME BOY上首次的4人同时对战。虽然说为了可以4人对战，但是我们还



得买4人用的转换器，实在有点不方便，但是这也让玩家深刻地感受到，掌机机的世界可以变得更加宽广喔！

'90
12/1

PC-EngineGT 发售

这个彩色液晶游戏机的最大特色就是能够玩PC-ENGINE的磁卡游戏，而拥有数量众多的游戏软件可以和主机对应，更是这部游戏机的一大优点。但是，要使用2.6英寸的画面来玩文字超多的RPG和SLG类型游戏，这实在是有点吃力。



'91
12/13

PC-EngineLT

99880日元的超高价格，让人误以为是笔记型电脑的外表，还配备了可以看电视的调频器等等，拥有这些独特风格特征的正是PC-ENGINE磁卡的专用主机。而4英寸的彩色萤幕变得比较大，在和CD-ROM等硬体的扩张性方面，也是十分优异的喔！



'92
10/21

马里奥2 发售

前作和GAME BOY主机同时发售的“超



级马里奥2”，这款游戏和前作最大的不同处就在于它完整地记录了GAME BOY游戏进步的轨迹，证明以单色显示的GAME BOY还有相当大进步空间的，就是这款游戏。

成熟期

在“次世代主机”的阴影下，这个时期的掌机并没有太大的变化。但是，在主机价格下降、不断有优良软件出现的情形下，这个时期的掌机可说是日趋成熟喔！

'93
6/8

GAME BOY 降为9800日元

发售时间已经有4年之久的GAME BOY，在将原本同捆販售的耳机分开来卖之後，将价格压低了2700日元。而这波降价的背景，其实应该因为是主机大量生产、成本减低的结果。所以说只有让主机普及度变高，主机价格才有降价的可能性。

'93
6月下旬

GAME GEAR 以“GG PLUS SET”发售

之前定价为19800日元的GAME GEAR，几乎就在GAME BOY降低价格的同时，推出了附加一款游戏的“GG PLUS SET”只要15800日元的低价销售策略。实际上，我们可以将其解说是降价7000日元。而主机附加的游戏有“音速小子2”和“なぞぶよ”两种可选。

'93

GAME BOY 累计出货台数突破1000万台

根据统计，1993年度在日本国内的GB出货台数约是1000万台，这是数字实在是让人



'94
11/21

GAME BOY Bros. 全8色发售

自从1989年登场以来，只有灰色一种颜色的GB，在这时增加了红、黄、绿、白、黑、透明的外表，感觉更加多样化；不过性能和一代的GB相同。由于在广告中木村拓哉使用的是绿色的Bros.，因此绿色的人气度好比较高。



复兴期

一款优秀、令玩家称赞的游戏软件，可以延长主机的寿命，“口袋怪兽”就是最好的证明。而GB的复活，也和现在有众多掌机纷纷登场的盛况有很大关系。

'96
2/27

口袋怪兽红·绿发售

激发玩家收集所有口袋妖怪的动力、能够使用通信缆线来交换资料、口袋妖怪的出现率不同的二种种吸引玩“口袋妖怪”，在玩家的口耳相传下稳健地扩展，发售不到一年就成为百万大作。



'96
3/29

KIDS GEAR, 搭配软件发售

将出现在“VR快打”的角色、设计到GAME GEAR主机上的KIDS GEAR，在1996年时搭配了“VR快打Mini”一同发售。虽然用

'96
7/21

GAME BOY POCKET 发售

“小型化”是这个时期任天堂赋予GAME BOY的全进化方向。它实现了大小似乎此外表还要小的感觉，而且操作感也相当顺畅。虽然我们真的可以把它放进口袋里，不过说明书上却写有“请勿放进口袋”的注意事项。



变更版本。

2个按钮来玩“VR快打”是有点辛苦，不过价格也只要14800日元（似乎也颇合理的）。是功能和GAME GEAR相同的小幅度

'98
4/14

GAME BOY LIGHT 发售

这是第一台搭载了夜光机能的GAME BOY。即使是在黑暗的地方，也能方便玩家清楚地看清画面，让人玩一次就会迷上，也因此玩家希望彩色夜光GAME BOY登场的呼声会日渐升高。

'98
10/21

GAME BOY COLOR 发售!!

接下来 各机种的介绍



过去的携带游戏机

GAME BOY

任天堂

- 本体尺寸：纵 148 × 横 90 × 厚 32 (mm)
- 本体重量：300 公克 (包含 4 颗 5 号电池)
- CPU：6502 系
- 最大显示色数：1 色 (单色 4 阶调)
- 画面：160 × 144 (dot)
- 使用电源：使用 4 颗 5 号锰 / 碱性电池约可连续使用 35 小时
- 颜色：灰 (以后发行的 GAME BOY Bros. 共有七色)
- 发售当初价格：12500 日元



LYNX

Atari

- 本体尺寸：横 110 × 纵 275 × 厚 43 (mm)
- 重量：710 公克
- CPU：65C02 系 (脉冲周波数 16MHz)
- 最大显示色数：4096 色中 16 色
- 画面：160 × 102 (dot)
- 使用电源：使用 6 颗 5 号碱性电池约可连续使用



4 小时

- 颜色：黑
- 发售当初价格：29800 日元

GAME GEAR

SEGA

- 本体尺寸：横 103 × 纵 210 × 厚 38 (mm)
- 重量：570 公克
- CPU：Z80 系 (脉冲周波数 3.58MHz)
- 最大显示色数：4096 色中 32 色
- 画面：160 × 146 (dot)
- 使用电源：使用 3 颗 5 号碱性电池
- 颜色：黑
- 发售当初价格：19800 日元



PC-ENGINE GT

NEC Home Electronics

- 本体尺寸：横 185 × 纵 108 × 厚 6.8 (mm)
- 重量：560 公克
- CPU：Hu65C02 系 (脉冲周波数 7.16MHz)
- 最大显示色数：512 色中 216 色
- 画面：320 × 224 (d01)
- 使用电源：使用 6 颗 5 号碱性电池
- 颜色：黑
- 发售当初价格：44800 日元



GAME BOY POCKET

任天堂

- 本体尺寸：横 78 × 纵 128 × 厚 25 (mm)
- 本体重量：约 150 公克 (包含电池重量)
- CPU：8bit
- 最大显示色数：1 色 (单色 4 阶调)
- 画面：160 × 144 (dot)
- 使用电源：使用 2 颗 5 号碱性电池 约可连续使用 8 小时
- 颜色：刚发售时有灰·红·绿·黄·黑 5 种。后来又追加金·银·粉红·亮紫
- 发售当初价格：日元 6800



GAME BOY LIGHT

任天堂

- 本体尺寸：横 80 × 纵 135 × 厚 29 (mm)
- 本体重量：约 190 公克 (包含电池重量)
- CPU：8bit
- 最大显示色数：1 色 (单色 4 阶调)
- 画面：160 × 144 (dot)
- 使用电源：使用 2 颗 5 号碱性电池 最多约可连续使用 20 小时 (使用夜光时约 12 小时)
- 颜色：金·银
- 发售当初价格：6800 日元



GB GAME BOY COLOR

- 制造商：任天堂
- 价格：8900 日元
- 1998 年 10 月 21 日发售

逐次进化而来的第四代机型

在使用彩色对应软件时，最多可从 32000 色中表示出 56 色。



主机规格 制品名 GAME BOY COLOR
 基本性能：CPU/GAME BOY 互换 8bit、CPU128K 内藏 VRAM 液晶 / 反射型 TFT 彩色液晶、160 × 144dot 系统软件 / 模拟彩色对应 同时发色数 / 56 色 使用电源 / 单 5 型干电池两颗 连续使用时间 / 约 20 小时 (使用碱性电池时) 尺寸：78mm (宽) × 27.4 (深) × 133.5 (高) 重量：约 138g (含电池约 188g) 外部端子：通信 / 有线通信 CABLE 用 6pin 接口、红外线通信机能 声音 / 耳机接续端子 电源 / 外部电源输入端子

GAME BOY、GAME BOY POCKET 以及 GAME BOY LIGHT 的初期式样是…

在十多年前发售，并且成为掌机鼻祖的 GAME BOY 主机，在这段时间共完成了 3 次进化，并逐步演进成 GAME BOY COLOR。在此期间也诞生了诸如“口袋妖怪”系列等多款著名作品，直至目前仍大受欢迎。是的，GAME BOY 就是一种这样有历史的主机！它或许会像电视与汽车一般，成为一种一家拥有一台的普及游戏机。

GAME BOY

这是在 1989 年发售的元老级 GAME BOY。当初的主机颜色虽只有灰色一种，不过在 1994 年时也发售了彩色版的“GAME BOY Bros.”。



GAME BOY POCKET

在方便携带的考虑下，於 1996 发售了更为轻巧的 GAME BOY POCKET。使用的电池，从原来的 4 颗单 5 电池演变成 2 颗单 5 电池。



GAME BOY LIGHT

这个机体是在液晶画面上附加背景灯源的新款式。虽因单 5 电池的使用而使得能够持续使用的时间增长，不过机体的体积却也因此而增大。



游戏介绍

勇者斗恶龙 怪兽仙境



日本国民 RPG 游戏 DQ 系列的第一部外传作品，ENIX 借鉴“口袋妖怪”制作而成，喜欢收集怪兽的朋友千万不要错过了。



瓦里奥大陆 2 \ 瓦里奥大陆 3



瓦里奥大人的第二次和第三次大冒险，为了财宝他上刀山下油锅，遇神杀神遇鬼杀鬼。游戏的系统也是一代比一代出色，动作也越来越丰富，而且瓦老大的样子也“华丽”了。

DJ 打碟 GB

DJ 打碟 GB 2

DJ 打碟 GB 著名动画歌曲版

当年音乐游戏的始祖也借助热潮推出 GBC 版，街机版中许多脍炙人口的经典歌曲也有保留，不过由于 GBC 本身爆差的音效，即使是原厂移植的出色音乐也因此被糟蹋了。另外，在后期为 GBC 原创的著名动画歌曲版中收录了许多大家耳熟能详的动漫歌曲，不少还是六、七十年代的古老作品。



游戏介绍

心跳回忆

被很多男性玩家奉为青春印记的恋爱名作也登陆 GBC，在 GBC 小小的画面中，玩家要努力抱得美人归，大众情人“藤崎诗织”也在等着玩家的努力哦。



超级马里奥DX

对于这个游戏相信不用太多的介绍了，在这里还是要说的是笔者第一次见到此作的惊叹感，游戏的手感、画面等效果简直是和 FC 版的一模一样，如果不是因为屏幕的尺寸小了一点，还真以为是 GBC 上的 FC 模拟器呢。



任天堂游戏合集3

收集了 G & W 时代的多款小游戏，在游戏中除了有原汁原味的古典版之外还有重现制作的现代版，上了年龄的玩家和对简单游戏情有独钟的人士一定会喜欢此作。

超时空要塞

游戏推出的当年恰逢是动画版超时空要塞 7 的热播期，游戏系统是横向过关射击式，原著中经典的场景和音乐都被较好的保留了下来，只是笔者现在觉得用歌声来战斗是比较 SB 的方式，当年为什么自己就不明白这点呢？



游戏介绍

少年街霸

在 CPU 机能只要 8 位的 GBC 上的少年街霸，游戏的整体效果和街机版基本相近，游戏的登场角色和角色的超必杀技都能忠实再现，但手感和画面太垃圾了；尽管如此，此作还是有一定纪念价值的。



狂热节拍 GB

音乐游戏的衍生作品，狂热节拍在街机上以强烈的敲击乐感得到玩家的支持，其创意的半圆状按键也提供了类似拍鼓的感觉，游戏中音乐的节奏感很强，笔者喜欢它甚于打碟机。



合金装备

又是 KONAMI 热作的移植版，在此作宣布推出之时让很多人震惊，他们对于如果在一台小屏幕、弱机能的掌上再现 MGS 中的世界观表示怀疑。但是，2D 版的 MGS 没有让玩家失望，其游戏系统和场景设计让 MGS 的 FANS 们得到了惊喜。





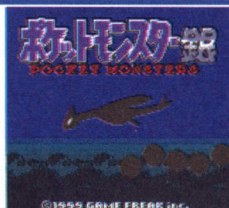
游戏介绍

滚滚卡比



虽然不是第一款使用重力感应器的 GBC 游戏，但此作绝对是第一款活用重力感应器的 GBC 游戏，本来以为只能通过正版卡带来感受游戏的乐趣了，但伟大的 VBA 让我们借助模拟器也能感受到它的乐趣。

☆ゲームスタート☆
オプション
©2000 Nintendo
©2000 HAL Laboratory, Inc.



口袋怪兽 金

口袋怪兽 银

《口袋妖怪》在情节上几乎可以忽略，游戏的乐趣就在于收集与通信对战。在所谓的追加方面，两个游戏版本几乎完全相同，不同之处就在于各种怪物的出现频率。某些怪物在一个版本中出现频率较高，另一个版本中则较低；两个版本中还有各自不同的几个怪物，这也增强了玩家与朋友们交换怪物的乐趣。



口袋怪物水晶版

《口袋怪物》继金、银版后的又一部力作。建立在前作的基础上，怪物的数量与种类有所增多，大大增加了玩家收集的乐趣。这款曾创造让小孩疯狂、大人惊讶的游戏所创造的辉煌绝对不容小看。



游戏介绍

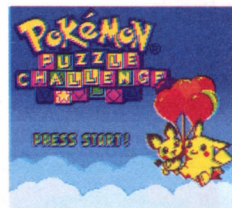
彩虹六号

PC 上经典的反恐游戏，控制着特工部队进入敌军的基地剿灭奸党恶贼，游戏在内容上很有独创性，它一改以前游戏中逢人就杀的情况，游戏中规定了谁能杀，谁不能杀，这更加考验玩家的技艺。



皮卡丘方块

这是一款以皮卡丘卡通形象为原形的俄罗斯方块游戏，不过不是一行一销，只要你横竖斜有三个就可以了，你每销一次，皮卡丘都会高兴的叫起来，很可爱！让人百玩不厌，皮卡丘迷可不要错过喔！



飞龙之拳烈传 G B

FC 版飞龙之拳经典系列的后续作品，以龙战士作为主角的热门动作游戏，游戏中的武术设定较为注重拳法的真实性。擂台对战模式绝对让玩家回味无穷。





游戏介绍

星之海洋



以复杂的系统见称的经典RPG系列游戏《星之海洋》，其出色的战斗系统让人记忆犹新。该部作品可算是2代的外传，PS版中的角色也会纷纷登场，相信各位《星》的FANS一定不会错过。

樱花大战



著名游戏监制广井王子所创作最受欢迎的游戏作品《樱花大战》的GB版，游戏的玩法和系统方面和已往我们所认识的《樱》有很大的分别，绝对值的一玩。

塞尔达传说 - 时空之章

塞尔达传说 - 大地之章

CAPCOM公司经任天堂授权开发的塞尔达游戏，两款游戏分别有自己的剧情但又可以进行联动，此二作在剧情、系统、画面和游戏性方面都是备受玩家喜爱的。



游戏介绍

生化危机

看到KONAMI把看家之作移植到GBC上，CAPCOM也宣布了生化的GBC移植版，在经过漫长的等待后终于发售了此作，不过在开场画面后就让人有了被骗的感觉，游戏的开发并不是CAPCOM本身，而是交由别的公司来负责，好好的一个名作就这样被糟蹋了。



DDR 跳舞机

DDR 跳舞机迪斯尼歌曲版



原来是以脚步的移动和活动筋骨成名的跳舞机游戏居然也会出GBC版，画面和声音不好也就算了，但GBC那几个小小的按键如何放下人的大脚呢，那怕是婴儿也无法在GBC上面跳吧，何况这样踩下去整个机器就报废了。笔者认为此作完全背弃了原作中的精髓，鸡肋之作。

七龙珠 Z - 超战士传说

GBC末期的作品，凭借龙珠在欧美的热播和高人气，推出了这款作品，人物的Q版画面还不错，但当时已经是GBA的天下，没有多少人去关心这淘汰掌机上的小作品了。





NEO GEO POCKET COLOR

- 制造商: SNK ● 价格: 8900 日元
- 1999 年 3 月 19 日发售

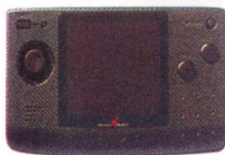
更加易看、更加美观……

在反射型 TFT 彩色液晶萤幕上, 可同时表现全部 4096 种颜色中的 146 色。机体本身虽小, 但可是麻雀虽小五脏俱全的哦!

主机规格 制品名: NEOGEO POCKET COLOR
 基本性能: CPU/16bit 液晶 / 反射型 TFT 彩色液晶, 160 × 152dot
 尺寸: 45mm × 48mm 系统软件 / 世界时钟 / 占星 / 闹钟功能 / 拟似彩色对应 / 同时发色数 / 146 色 / 使用电源 / 单 5 型干电池 / 两颊 / 连续使用时间 / 约 40 小时 (使用碱性电池时) / 体积: 130mm (宽) × 80 (深) × 30.5 (高) / 重量: 约 145g (含电池约 195g)
 外部端子: 通信 / 有线通信 / CABLE 用 5pin 接口 / 无线通信装置 / 声音 / 立体声耳机接口 / 端子 / 电源 / AC 插头端子



它们是 NEOGEO POCKET 的初期式样!



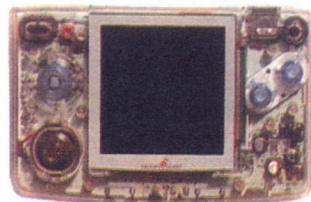
在 NEOGEO POCKET COLOR 的机型中, 一共存在著 6 种色系的颜色。从朴素的色系到华丽的色系都有, 颜色的种类可说是各式各样的。不光是只有吸引男性的颜色而已, 像是白金或水晶白等色系的机体, 就是很适合女孩来使用的。颜色的色调会在今後陆续增加, 敬请喜爱这款主机的各位玩家拭目以待吧!



■ 价格 7 8 0 0 日元
 1998 年 10 月 28 日发售

也有这样的特殊款式

在 8 种色调的机体之外, 您也曾看过这种特别机体吗? 在这个拥有特殊造型的主机上, 也附有特制的吊环。拥有这款有著特殊造型的主机的人只要好好珍藏, 那么将来或许会出现很大的增值空间哦!



游戏介绍



SVC 激突卡牌斗士们 SNK 版 SVC 激突卡牌斗士们 CAPCOM 版

两款卡片对战游戏，游戏设定基本相同，只是在于卡片的区别，一款以SNK人物设定的卡片为主，而另一款则以CAPCOM的为主。本游戏充分考验玩家的智力，喜欢挑战的朋友千万不要错过了。

神机世界 进化~无尽迷宫

DC上的经典RPG系列登陆NGPC平台，尽管系统与DC版有较大的区别，不过游戏的魅力依然不减。

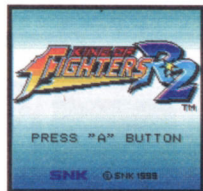


奥伽战争外传 赛诺比亚的皇子

战略气氛浓厚，游戏与《火焰纹章》有着极为相似的架构，不过其多重结局的高自由度较之《火焰纹章》的直线式情节发展有极大的突破意义。

格斗之王 - 战斗天堂

一个大富翁类型的益智游戏，人物全部源于格斗之王系列。而且还有不少的迷离游戏，可以说玩法多样，不过能否夺得高分，那就要看看你的运气和技术了！



KOF R1 格斗之王R-1 KOF R2 格斗之王R-2

KOF R1是随NGP掌机同时发售的游戏，该作是以人气最高的KOF97为蓝本制作，虽然是黑白的画面但游戏的系统和手感，哪怕是连续技也能很好的重现KOF97的风格；KOF R2变成了彩色版，画面绚丽多了，是以KOF98为蓝本，游戏中有着众多的隐藏人物，系统和平衡性也跟足了98的设计，另外游戏中的育成模式也是亮点之一。

游戏介绍



洛克人 战斗和战士们

此作是移植自CPS2的作品，是比较罕见的洛克人一对一对战游戏，而并非传统的横版过关游戏，在此你可完全享受洛克人对战BOSS的乐趣。

SNK VS. CAPCOM SNK对CAPCOM顶上决战 最强的战士们

格斗迷们梦寐以求的格斗盛事，有机会让SNK的战士和CAPCOM的战士同台竞技非常不容易，此作也是唯一一款平衡性和游戏性把握得比较好的VS游戏，O版的角色造型、熟悉的游戏场景和众多隐藏要素可以说是NGP上的顶峰之作。



MAGICAL DROP 魔法宝石

笔者超喜欢的游戏，柔和了动作性方块游戏的代表作，在游戏中要取胜不但要讲求灵巧的思维，更需要灵敏的手指，超高速的对宝石进行吸放的动作让玩家打倒全面和足分量的锻炼。

合金弹头第一任务 合金弹头第二任务

街机著名动作射击游戏的NGP原创版，全新的场景设计以及创新的分支剧情让此二作有一玩再玩的冲动。



SONIC POCKET 音速刺猬索尼克 口袋冒险

世嘉的招牌sonic冲到NGP上来，虽然当年SNK全力支持世嘉和让NGP和DC联动，但世嘉在NGP平台上也仅仅推出了这一款招牌作，实在有点说不过去，即便游戏本身很优秀也一样。

游戏介绍



幕末浪漫特别篇 月华之剑士
月中芳华散缓树下
能够完全脱离“侍魂”系统的刀剑格斗游戏，
招式的判定和系统的设计更符合追求连续技
的玩家。

Gals Fighters

SNK ©SNK 2000

SNK 少女格斗家

SNK 让名下的一众女性格斗家聚集一堂，上演这样的格斗“闹剧”，更首次加入了万年留级生的女友“阿雪”以及首次化身为人妖不良少女的SNK头号帅哥的“八神”，可爱的女角为卖点的此作吸引了不少君子的追捧。



NGC98+COLOR NeoGeo98 世界杯附加版



街机版同名作品的移植作，虽然是Q版的画面和按键的欠缺，但并没有影响游戏性，笔者个人认为此作是足球游戏中玩法最简单而且兼备乐趣的作品，简单的推荐和巧妙的射门同样也能感受足球的魅力。

SAMURAI 侍魂 SAMURAI 2 侍魂2

以当时NeoGeo64基板上的侍魂64为蓝本制作的游戏，可以选用“色”和“阿斯拉”等新角色。就手感而言比GB上由TAKARA代工的侍魂要好几十倍。



饿狼传说初次接触

以PS版饿狼传说RB为蓝本制作的游戏，游戏中所体验的爽快手感无法用言语表达，还是玩家自己试试吧；另外，PS版中的原创角色阿尔弗雷德和NGP版原创角色练拳用胖子都能使用。



Wonder Swan

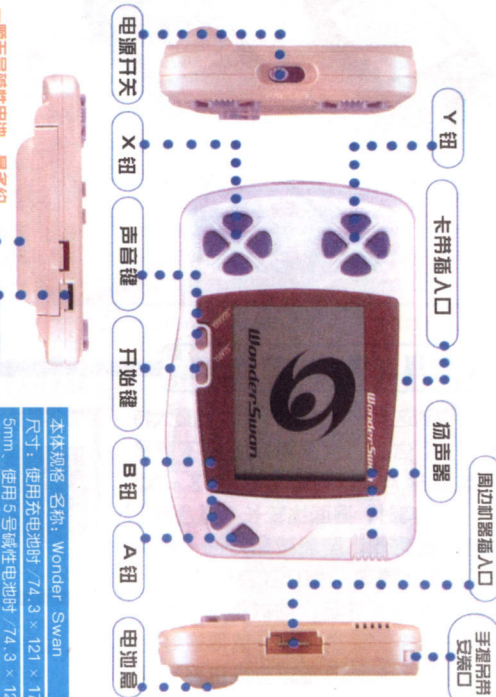
●制造商: BANDAI ●价格: 4800 日元
●1999年3月4日发售

手掌大少般的超酷机体!

简单的机体造型、优异的声音机能，可配合游戏自由改变纵向或横向画面的高能机…等等，不管哪一点都是NO.1!

一颗5号碱性电池，最多约
可以使用30个小时，另外，
还有分开销售的Wonder
Swan 专用充电电池。

对比图例



本体规格-名称: Wonder Swan
尺寸: 使用充电电池时 / 74.3 × 121 × 17.5mm、使用5号碱性电池时 / 74.3 × 121 × 24.3mm、重量: 约90g (不含电池)、电池寿命: 约30小时 (使用3号碱性电池时)、会随使用温度及卡带而有所变化) 声音功能: 本体音源 / 压电发音体 (单音、外键出力、耳机 (立体声)) 卡带容量: ROM 最大 128kbit、RAM / 最大 128kbit

受注目的颜色让人眼花缭乱的颜色

Wonder Swan 本体主机的颜色, 总共有7种。由于在设置主机前就事先参考了日本手机、PHS 的颜色, 因为 Wonder Swan 的颜色也就比其他携带型游戏机来的鲜艳。像是目前仍十分受欢迎的透明款式, 就有粉红、黑色、蓝色、绿色4种可以选择。不过, 如果有玩家觉得“对透明款式已经厌倦……”的话, 在这里向你推荐, 不妨选择带来有近未来气氛的蓝金属色和银金属色、以及紫白色。



不管纵向横向都随你意!

说到这个 Wonder Swan 的最大特征……相信应该就是游戏主机不管是纵向或横向都可以玩游戏这一点吧! ? 纵向时, 画面比较长、适合落下型的解谜游戏, 至於按钮方面……由於按钮的配置在事前都作了良好的设计, 所以不管玩家是玩纵向或横向, 都不会有不习惯的感觉。另外值得好好介绍的, 就是游戏机上高达十个的按钮。若是能将这些按钮灵活运用的话, 相信再复杂的操作也难不倒玩家。



游戏介绍



PUSH ANY BUTTON

LICENSED BY BANDAI ©1987/2000 SQUARE

Final Fantasy (WSC) (J) 最终幻想

fc 的复刻版本, 借助主机的机能画面与音乐均有了质的提升, ff 迷必玩之作! 游戏中广泛采用了世界各地的神话传说, 各种大有来头的高级神魔的出现让人感受到游戏更加壮阔的世界观设定。坂口博信的电影化游戏制作手段也在该作中得以体现, 游戏中经过精密时间计算的运镜方式, 以及背景音乐与画面的相辅相成都体现了电影化游戏的精髓。

Final Fantasy II (WSC) (J) 最终幻想2

fc 最终幻想2的移植作品! 角色和情节发展也就是从这一作开始成为FF的重点所在。故事发展波澜壮阔曲折离奇, 悲剧性元素贯穿游戏始终。故事中充满着生离死别的场景, 对于人物性格的刻画也相当细腻。河津秋敏设计的成长性战斗系统相当实用, 战斗技能随着使用率的提高而不断提升威力, 这不仅可以增加玩家的成就感也大大增强了策略性。



PUSH ANY BUTTON

LICENSED BY BANDAI ©1988/2001 SQUARE



PUSH ANY BUTTON

©1991,1997,2002 SQUARE CO., LTD. LICENSED BY BANDAI

Final Fantasy IV (WSC) (J) 最终幻想4

Sfc 的复刻作品, 凭借WSC良好的机能, 游戏的容量都非常大, 画面和系统比原SFC大大加强, 综合水准不逊色于GBA。友情的背叛、爱情的允诺以及身份的转变贯穿整个游戏, FF4 就像一部小说一样牵动了无数玩家的心。偶尔冷饭也很有味道哦。强烈推荐!

半熟英雄

SFC 上名作的复刻版, 追加了全新的怪物和通关后的隐藏要素, 令玩家重温经典之余也能有新的感受。



©1992,2002 SQUARE CO., LTD. LICENSED BY BANDAI

游戏介绍



海贼王 - 伟大之战

凭借《海贼王》漫画的热潮推出的格斗游戏，游戏的系统是移植自PS上的同名游戏，玩家要在规定的时间内击倒对手，而场景中的箱子里放的道具会让玩家在游戏中有不少帮助，此作的手感和游戏性很不错，可惜剧情到了“沙鳄鱼”就结束了。

Dragon Ball (WSC) (J) 七龙珠
回顾龙珠原点的作品，在WSC末期，水晶天鹅的时代推出。故事从布尔玛在深山中遇到小悟空为开端，原著漫画中悟空小时候的冒险故事——重现，游戏本身是文字式的，也许是因为此作得到了不少好评才诱发出GBA上以同样故事剧情的动作过关游戏《龙珠大冒险》。



机动战士高达Seed

相当不错的动作游戏。WSC的特点——画面精美，在此作中得到充分地体现。尽管WSC的整体质量不如GBA，但人物和MS的特写非常精致和写实。在手掌机中算是很难得的。高达Seed是最新的一部

高达作品。该作争议颇多，主要依然是老FANS和新FANS之间的认识差异。不过此作的画面绝对华丽，剧情也算比较合理，算是比较中庸的，没看过的可以去体会一下。

路行鸟大冒险

路行鸟在本作中成为了拓荒者的工作伙伴，在世界各地进行不同的工作。游戏中会出现种类繁多而且性能不同的路行鸟，活用它们的能力就可以提高工作效果。



游戏介绍



Golden Axe (WSC) (J) 战斧
世嘉的街机名作，在WSC版中的动作方面也有了不小的改良，使游戏更加流畅。另外，WSC版还追加了独有的开场和结尾动画。

超级机器人大战 精华版2 - 第1、2、3部

气势和剧情最棒的一作，由3部连续作品构成。借助主机的机能，记忆体可以沿用到下一部中，而且最重要的是各部作品的记录是相互影响的，是隐藏事件与人物出现的重要依据，同时这也使得整个Compact 2剧情得以连贯发展。不过可惜是黑白的。



妖精战士 - 机神复活

这款名为《妖精战士~机神复活》的2D RPG，是以当年PS版《妖精战士》一代为主题改编的RPG，虽然因为WSC硬件机能不可能重现当初PS版的画面，但画面表现还是值得称许。

Romancing Sa-Ga (WSC) (J) 复活邪神

又一款SQUARE的RPG作品，水准很高。不知道为什么音乐总有些似曾相识的感觉。游戏中还附了一款黑白版的魔界塔士ORIGIN版，估计可能是GB版的。最近怀旧风很盛啊。强烈推荐！



约束之地

WSC上最强的游戏之一，画面极其豪华精致，不逊色于GBA。剧情一流，广受欢迎。强烈推荐！

游戏介绍

Rockman EXE WS (WSC) (J)
洛克人 EXE

ROCKMAN EXE 目前正在 GBA 上大活跃, 恐怕大家都想不到在 WSC 上居然也有一款, 而且战斗方式和 GBA 并不一样, 传统味很重。如果是铁杆的 ROCKMAN FAN, 恐怕是不会错过的吧。友情推荐!



圣斗士星矢 - 黄金传说篇

这个游戏大家应该都知道吧, FC 上的 12 宫是很多人都超级喜欢的。可惜之后一直没有什么作品。现在 WSC 上终于出了一款, 星矢 FAN 们终于可以过瘾了。这款游戏容量不大但却是彩色

版的, 比较难得。强烈推荐!



Mr. Driller 钻地小子

极具创意的方块游戏钻地小子, 此作是笔者少数能很好的把动作性和思考性有机结合的方块游戏, 正因为这点才成为了老少皆宜的益智游戏。



Clock Tower (WS) (J) 钟楼

在 SFC 和 PS 上给许多玩家带来恐怖回忆的游戏发售了 WS 版, 此作的故事是全新创作的, 比 PS 版还要多新的场面, 配合立体声的音效和黑白的画面, 惊悚恐怖的气氛非常浓厚, 寒一个!

新世纪福音战士 - 使徒育成

本游戏主要以原作中胚胎状的第一使徒 ADAM 的养成计划为题材, 玩家控制的主角是加持良治, 通过一系列的养成控制指令使 ADAM 生长达到一个新的水平目标。



游戏介绍

梦幻模拟战

WS 版的梦幻模拟战, 画面很精致, 剧情也非常好。如果你因为它是黑白的而错过, 那么绝对掉宝了。黑白游戏更有怀旧的感觉, 别有一番风味。强烈推荐!



前线任务

前线任务 WSC 复刻版, 由于模拟器的一些限制, 总体感觉不如 SFC 版 (其实连 PS 版都不如 SFC 版)。但容量却奇大, 可能在某些部分做了加强和改进。



罪恶克星 2

SAMMY 公司的格斗名作, 自从街霸和拳王热潮开始淡却之时, 罪恶克星凭借其华丽的画面效果和酷炫的人物设计赢得格斗迷们的喜爱, 出于 WS 机能的限制, 巧妙的使用可爱的 Q 版来表现同样也能突出 GG 的魅力。



铁拳卡片挑战赛

顾名思义, 一款卡片式的对战游戏, 玩惯格斗对战的朋友不妨试试, 或者你会感到非一般的新鲜感! 不过要注意的是, 人物在一个关卡内只能行动 60 步, 超过的话就会 GAME OVER 哦。



口袋快打旋风

街机上备受好评的 Q 版搞笑对战游戏也移植到 WS 上, 虽然是黑白的画面, 但手感出色、动作流畅的本作也能很好的再现原作中的特点, 有的时候真是不得不配合 CAPCOM 的恶搞创意。



第2次 super hand-held war 2ST 超级掌机大战

