

綜合電子娛樂周刊

遊樂誌

# GAME plus

專題 大版!

世嘉新機DREAM CAST現身!!  
傳聞真相一一曝光



遊戲業界新紀元

SEGA 新主機能否超越 SS?  
日本業界反應即時追擊!

《I.Q.博士》首度遊戲化!!

PS版《拳皇'97》使用OROCHI秘技

# D2

Dの食卓2

花落世嘉!



皇室後繼有人!?!  
小節琳——知念里奈  
玩具發燒友:  
「超級機械人」大進擊!  
偶像節:  
興業惠減肥成功!



附送  
GAME PLUS 別冊一本

免費贈送 《拳皇'97》 OROCHI 拉頁海報

# HYPER PC PLAYER

電腦遊園地

## 一同揭開事實的真相！

**The X-Files Game 解密檔案**

精彩片段 全港獨家 遊戲內容 率先披露

密切留意

第7期《HYPER PC PLAYER》電腦遊園地

CD光盤版

**正式公開！！**

**HYPER PC PLAYER**

掌握最強PC娛樂資訊

PERSONNEL DOSSIER

**5月27日出版，每本港幣18元正**

出版：緯通資訊有限公司  
電話：25118208  
傳真：25075175

發行：德強記書報社  
電話：27208888

## 專題 8 大版！ 4

### 世嘉新機 DREAM CAST 現身!!

### 傳聞真相——曝光

### 《D之食卓 2》花落世嘉!

## 遊戲業界新紀元 10

### SEGA新主機能否超越SS?

### 日本業界反應即時追擊!

## 遊戲中情局 9

### 《I.Q.博士》首度遊戲化!!

## 秘技密室 22

### PS版《拳皇'97》使用OROCHI秘技

## New Release

- BIO FREAKS ..... 26
- 銀河少女警察 Re-inforce ..... 28
- DYNAMITE BOXING ..... 29
- Shadows Of The Tusk ..... 30
- THUNDER FORCE V Perfect System/BILLIARD MASTER ..... 31

## Coming Up

52

b.l.u.e. Legend of water、Epica Stella、花火、日本代表 在法國加油吧! SUPPORTER SOCCER、BASS FISHMAN、LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN、POITTER POINT 2~SODOM之野望~、HELLO CHARLIE!!、Hello Kitty's Cube de Cute、BLACK/ MATRIX、河川釣魚、ECHO NIGHT、FAVORITE DEAR、擁抱季節、BASS LANDING、PUZZLE BOBBLE、BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE、KING HILL 64、~EXTREME SNOW BOARDING~、WIN BACK、THE KING OF FIGHTER 京、TRAP GUNNER、SUPER ADVENTRUE ROCKMAN

## 新作Flash

8

- Brave Fencer 武藏傳 ..... 14
- 實況棒球 '98 開幕版 ..... 16

## 攻略機動隊

- 雙界儀 ..... 34
- BRAVE PROVE ..... 40
- 超級機械人大戰 F 完結編 ..... 42
- 炎之料理人 ~COOKING FIGHTER 好 ..... 48

遊戲中情局	4
CAPCOM 快訊	17
GAME 市行情	18
爆料 JUST GOSSIP!	19
G+Q&A	20
秘技密室	22
GAME SCHEDULE	24
PlayStation 專頁	32
HYPHER 有腦遊戲榜	57
電腦快車	58
自投羅網	60
睇星星	62
自說自話	62
有辦你睇	64
優惠印花	66

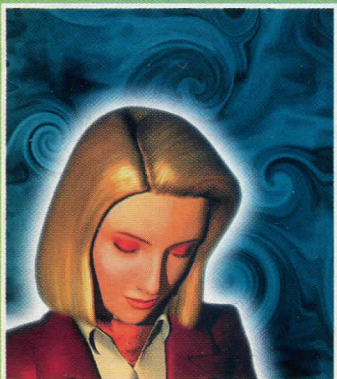
### 遊戲類型註釋

- MPLY ..... 可多人同玩
- MEM ..... 要使用記憶容量
- LNK ..... 可作連線對戰
- PUZ ..... 門智遊戲
- TAB ..... 桌上遊戲
- ETC ..... 其他類遊戲
- AVG ..... 冒險遊戲
- ACT ..... 動作遊戲
- FIG ..... 格鬥遊戲
- SLG ..... 模擬遊戲
- SPT ..... 運動遊戲
- RAC ..... 賽車遊戲
- STG ..... 射擊遊戲
- RPG ..... 角色扮演遊戲
- ARPG ..... 動作RPG
- SRPG ..... 模擬RPG
- GSTG ..... 光鎗式射擊遊戲

© 1998 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

98年5月29日 No.47

■ 出版 / CINEASTE INTERNATIONAL LTD. — 地址 / 香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓 — 電話 / 2380-2223 — 傳真 / 2866-2618 — 電子郵件 / cineaste@glink.net.hk ■ 執行編輯 / 飛龍 — 高級編輯 / 李文堅 — 編輯部 / 朱永佳、張成森、黎景星、蘇錦明、劉健恆、梅浩賢、蘇恆邦 ■ 攻略部 / FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹、零式迪爾 ■ 封面設計 / ANDY LEUNG ■ 美術部 / 子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癩、KEN、FUNG、WAI ■ 特別計劃 / ZACKY WU ■ 廣告部 / ATUS NG — 電話 / 2527-7560 ■ 電腦分色 / 御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR PRINTING GRAPHIC CO. ■ 印刷 / 凸版印刷 (香港) 有限公司 — 地址 / 新界元朗工業村福安街一號凸版印刷中心 ■ 發行 / 德強記書報社 — 地址 / 九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座 — 電話 / 2720-8888



© 1998 WARP

# 世嘉新主機11月20日發售！！

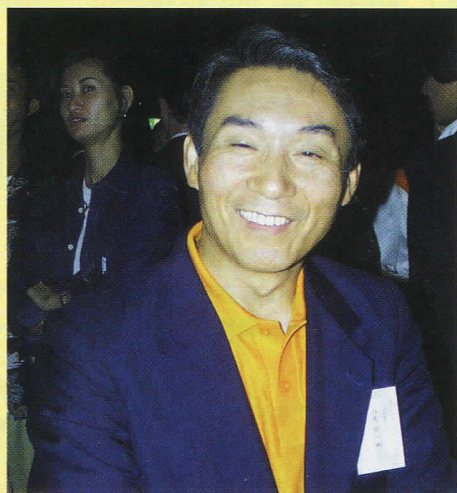
## 它的名字叫《Dreamcast》

採訪：米奇



每秒300萬多邊形！  
內藏MODEM！  
WINDOWS CE操作系統！  
附設PDA「VISUAL MEMORY」！  
售價在港幣1200~1800元之間！  
首批遊戲5款 半數由世嘉製作！  
Dream + Broadcast = Dreamcast !

5月21日，傳聞中的世嘉新主機Dreamcast終於正式曝光了！在SATURN慘敗於PlayStation、世嘉換上了入



交昭一郎社長的種種因素下，世嘉的一切希望和夢想都寄托在Dreamcast之上，到底Dreamcast有多利朗？我們一起來看看吧！

◆入交昭一郎

### 迎接21世紀的數碼娛樂機器

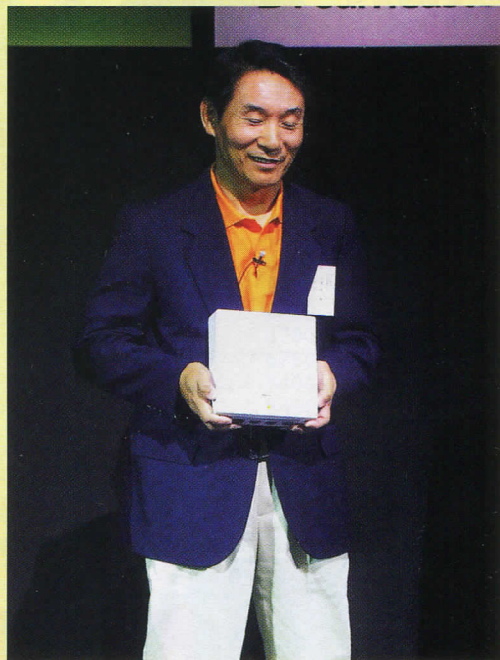
今次的發表會是在東京有名的NEW OTARI酒店舉行，遊戲業界的很多名人和海外新聞機構都派出龐大的採訪團到來採訪，在會場的第一舞台下就一早聚集了很多電視台攝影記者。

一入會場，我們就見到所有世嘉員工穿上一襲橙色T恤來迎接嘉賓，這顏色就是Dreamcast的形象顏色。接待處還張貼了新機的標誌——一段迴轉的線條，代表透過Dreamcast帶大家進入夢想的世界。

發表會基本上由世嘉新社長入交昭一郎致辭和酒會兩部分組成。在一段模仿新聞報道的宣傳片之後，入交社長就

開始介紹這部新主機「Dreamcast」，他首先介紹了「Dreamcast」的意義——「Dreamcast」這字是來自Dream（夢想）和Broadcast（傳播）兩個字，他相信Dreamcast能夠為大家提供一個超越時間和空間的創新遊戲世界，Dreamcast不單是遊戲機的製品名稱，而是發展為一個創造創新世界的新數碼娛樂品牌。

入交社長表示，為了設計新主機，他跟很多遊戲創作人討論過，最後得出對新主機的三個概念——1.要提供最好的影像及音響效果；2.要有一個開放的遊戲開發環境；3.能提供21世紀的新玩法，而Dreamcast就是根據這三個概念設計而成的。



## 社長示範玩自己

為了顯示Dreamcast功能的利朗之處，入交即場作了兩個示範，第一個示範名叫「Dreamcast Live Demonstration featuring IRI-san」，是把社長的樣子製成多邊形來把玩，這可見他對新機機能的信心。入交社長利用Dreamcast那個好像SATURN MULTI-CONTROLLER的Dreamcast手掣，以ANALOG搖桿來控制自己的頭的方向和表情，即時改變頭的材料，把它變成金色和銀色，又用變形機能把頭變成哥爾夫球、把耳朵拉長和在頭頂開個洞，同時還利用了新的光源效果製造很多反光、多個發光體、投影等現在遊戲機很難做到的效果。負責「玩社長個頭」的，是世嘉第3家庭機研究開發部，並得到

MICROSOFT著名專業3D程式SOFTIMAGE的技術人員負責技術支援。老實說，整個示範令人想起N64推出時同樣示範把玩瑪利奧的頭。

## 鈴木裕出手助新機

另一個名為「巴比倫塔」的示範也大有來頭，它是由鈴木裕率領一位設計師和兩位程式師，只花了十天便完成的軟件。這示範軟件也是即時互動即時RENDER的，畫面中是一座位於一個海島上的城，城下還有很多大大小小的建築物。社長利用手即時改變觀看角度、遠近和傾側，還即時改變光暗效果。從示範來看，除了多邊形數目明顯多了之外，沒有爆多邊形現象、近看建築物的時候材質也不會像N64那樣有被拉鬆了的感覺。如果這個軟件真的只花了十天來造的話，這也充分顯示出WINDOWS CE開發環境多麼的容易使用和高效率。

## 世嘉PDA哥斯拉先行出陣

Dreamcast另一項重要特色，就是那個可以變成手提遊戲機的記憶卡「VISUAL MEMORY」。這東西除了可作為Dreamcast的標準記憶卡用來儲存進度之外，還可以像他媽哥治一樣當作獨立的遊戲機來帶到街上玩。玩者可以從Dreamcast下載遊戲進「VISUAL MEMORY」，又可以透過機上的插槽跟另一架「VISUAL MEMORY」作對戰或情報交換，不過就不像PlayStation的PDA一樣使用紅外線來通信。

另外，世嘉還表示這架PDA將來還可能可以插到其他電子產品之上來增加玩法，例如街機、手提電話等，以現時世嘉在日本有多間遊戲中心來看，相信街機會是他們第一個目標，但這會否步SNK後塵呢？

「VISUAL MEMORY」另一重要功能是有副畫面的功用，插入Dreamcast的手掣之上就可以用來顯示一些不希望讓其他玩者看到的信息，例如麻雀遊戲中自己的牌、足球遊戲中的陣式選擇、動作遊戲中的雷達、殘彈數等。

雖然世嘉表示新機的記憶儲存速度很快，但從其8bit CPU來看，儲存速度應該較現時SATURN慢，不過應該不會像SATURN一樣有死記憶卡的情況吧？據世嘉表示，這張卡是可以在遊戲中途拔掉的，不會因而損朗到遊戲的記憶，這較N64較為優勝吧？

從Dreamcast現時的外觀來看，世嘉應該放棄了他們自MEGA DRIVE以來一直使用的機能擴張卡的做法，不過可能有其他取代品吧？

「VISUAL MEMORY」首個遊戲將會是配合哥斯拉電影推出的遊戲《收集哥斯拉～怪獸大圖鑑》，這遊戲是一隻育成對戰遊戲，玩者透過簡單的程序來培養自己的怪獸，跟別人的怪獸對戰。勝出的一方可以得對手怪獸的DNA，令自己的怪獸突變成別的更強的怪獸，而敗了的一方的怪獸便會消失。

這個集合了東寶全體怪獸的PDA遊戲將於7月11日，在日本放影哥斯拉戲院中率先發售，售價2500日圓。到時會否引起另一番搶購熱潮呢？



## 真的可以「媽叉FIGHTER」

示範之後，社長又介紹了Dreamcast另一重要機能——通信。Dreamcast內藏了一個33.6K的MODEM，玩家可以透過它跟遠方的朋友對戰，而且還可以在對戰後跟對手作文字交談。據知這種通信對戰是不用透過X-BAND等日本國內專用網絡來進行的，但仍然需要透過網絡伺服器來進行。由於Dreamcast用的WINDOWS CE系統也備有對應INTERNET通信的機能，到底香港的玩家將來能否在香港使用這項機能來，甚至跟外國的用戶通信對戰，相信要留待6月初世嘉另一次發表會才能知道了。

## 友坂里惠藤岡弘齊到賀

回說發表會吧。在入交社長的致辭後，SATURN的宣傳人物三四郎在大熒幕登場，並把大熒幕一刀兩段，讓來賓進入熒幕後面的酒會宴會場。我們在酒會中遇上了很多遊戲界大人物，例如隔天就會發表《D之食卓2》的飯野賢治，還有《櫻大戰》的廣井王子。在會場我們還見到藤岡弘和友坂里惠等明星到場祝賀。而在酒會會場的一角，世嘉就安排了兩部Dreamcast讓來賓感受一下剛才入交社長示範的遊戲的感受，又展出了Dreamcast的基本設備。來賓離開的時候，還可以得到一張大得有點過分的Dreamcast獎狀。

## 11月20日世嘉新機啟航

最後，當然就是Dreamcast何時推出了——Dreamcast將於今年11月20日在日本國內發售，99年在國外推出。售價方面，雖然入交社長沒有正面回答，但從他一些自言自語的發言中曾經提過新機的售價將在2萬至3萬日圓之間，約為港幣1200至1800元。軟件方面，社長表示首批遊戲將有五款，半數是由世嘉自行開發。如果真如市場所料《VIRTUA FIGHTER 3》和《SCUD RACE》都會是新機的首批作品，而《D之食卓2》又不會在別的機種出的話，剩下的兩隻軟件相信有很大可能性是來自MICROSOFT或格鬥S公司的。

據入交社長表示，他們的目標是在這個財政年度內(至99年4月)售出100萬台，而在Dreamcast推出一年之內售出150萬台。在PlayStation公布了《FINAL FANTASY VII》的情況下，Dreamcast會不會那麼樂觀呢？

## Dreamcast今後動向

6月8、9日SEGA會召開軟件開發商及發行商的說明會，9月中旬會正式公布首批遊戲，10月「東京玩具展」時有實機試玩，到發售前還會有一連串宣傳活動，大家一定要繼續留意《遊戲誌》和《遊樂誌》的報道啊。

## 特別消息！

米奇將會在5月30日晚8時至9時新城997的《有腦事件簿》詳目內披露更多有關世嘉新主機「Dreamcast」的消息，到時大家不要錯過啊！

## 倒退？陰謀？4掣手掣

除了PDA外，Dreamcast的手掣還有一些值得着意的地方，首先它學足任天堂會推出多色手掣；第二是沒有像任天堂和SCE一樣推出震動手掣；第三就是竟然一反格鬥遊戲的潮流——標準手掣只得四個掣。這到底是大倒退還是另有陰謀？

米奇早前已聽聞大阪某著名格鬥街機生產商S公司準備在Dreamcast發表會同一天發表一項「值得《日本經濟新聞》刊載的消息」，可是因為某些理由要押後到9月才發表，該公司的街機一向都是四個掣操控的，9月又是Dreamcast發表首批遊戲的時候……唔……好可疑哩。



## Dreamcast性能表

◆CPU	SH4：內藏128bit 2D影像引擎的RISC CPU (200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
◆3D影像引擎	PowerVR2 (CG描繪性能每秒300萬個多邊形以上)
◆音響引擎	內藏32bit RISC CPU的超智能音響處理器 (YAMAHA XG格式) (64聲軌ADPCM)
◆主記憶體	16MByte (64Mbit SD-RAM × 2)
◆調制解調器	V.34 (33.6Kbps)：對全支援V.42及MNP5
◆操作系統	Microsoft Windows CE特別版
◆媒體	CD-ROM
◆CD-ROM驅動器	12倍速
◆最高同時顯示色數	約1677萬色
◆畫像顯示處理機能	Bump Mapping (凹凸效果) Fog (霧效果) Alpha-Blending (半透明效果) Mip Mapping (根據多邊形之間的距離自動更換材質貼圖) Tri-Linear Filtering (把Bi-Linear Filtering的平行處理結果平均處理後作材質使用) Anti Aliasing (將鋸齒狀的邊線變得順滑) Environment Mapping (環境貼圖) Specular Effect (反射光效果)
◆儲存方式	使用PDA
◆其他機能	時鐘等
◆本體尺寸	190mm (W) × 195mm (H) × 78mm (D)
◆本體重量	2.0kg



## BILL GATE你想點？

Dreamcast一如大家早前所知，是使用WINDOWS CE作操作系統，這是全球首部以WINDOWS CE來作操作系統的遊戲機。據社長表示，Dreamcast SDK(開發工具)是套效率高、容易移植到WINDOWS系統上的開發環境。從MICROSOFT在會場中派發的系統資料所知，雖說這套SDK是為Dreamcast度身訂造的，但實際上也是以Microsoft Visual Studio 5.0為中心的Visual C++對應工具程式庫，同樣採用DirectX，所不同的只是一個SH-4編譯器和一組驅動程式開發工具。換句話說除了畫像的解象度和轉換驅動程式外，移植到WINDOWS上只是彈指間的工夫。

在日本電腦遊戲的普及程度遠不及遊戲機，很多高水平的日本遊戲設計者都沒有考慮寫電腦遊戲，現在Dreamcast使用了這樣構造的SDK，很明顯可以令加入Dreamcast的遊戲設者製作出一批很容易便可以移植到WINDOWS 95/98上的遊戲，間接地為BILL GATE打開日本電腦多媒體市場增加籌碼。

### Dreamcast用PDA性能表

- CPU 超慳電型8bit
- 記憶 128KByte(1Mbit)
- LCD熒幕 48點(W) × 32點(H) 單色
- 其他機能 時鐘、日曆機能
- 熒幕尺寸 37mm(W) × 26mm(H)
- 尺寸 47mm(W) × 80mm(H) × 16mm(D)
- 電源 鈕扣電池 × 2，附有自動儲存功能
- 音響 PWM音源單聲軌
- 重量 45kg

## JUST GOSSIP 番外編 有關 Dreamcast 的各樣傳聞

#### ◆Dreamcast新遊戲內幕情報

據我們在日本所聽到的消息，半年前已有12間公司開始著手製作Dreamcast遊戲的工作，據說，有公司早在一年半前已開始開發工作。現在就先披露一些公司的動向。

#### ◆遊戲藝術公司

一年半前已開始構思Dreamcast遊戲。

#### ◆炸彈H公司

他們的Dreamcast第一作將會是一隻「跟北面有關」的戀愛遊戲，今年1月2月推出。

#### ◆T公司

他們將會把「金魚缸格鬥」的還未正式推X的續篇(《超能力大戰2》)移植到新機之上，明年1、2月間推出。

#### ◆河山R公司

據說他們開發Dreamcast遊戲的資金有一半是來自世嘉的。

#### ◆S公司

日本有傳聞說上代機種中那柔道很了得的形象人物(瀨田三四郎)將會繼續在Dreamcast中扮演重要角色。

#### ◆有角的河公司

未有打算開發新機的遊戲。

#### ◆Dreamcast使用高密度CD-ROM

日本市場傳說Dreamcast會使用YAMAHA的高密度的CD-ROM，這種CD-ROM的容量達1.3G，是現時一般CD-ROM的兩倍。這顯示Dreamcast不會那麼容易有翻版軟件。

#### ◆《D2》之外的其他DREAMCAST遊戲

在《D之食卓2》的發表會上，世嘉社長入交昭一郎表示與DREAMCAST同時發售的軟件中，會包括世嘉的《VIRTUA FIGHTER 3》及《SCUD RACE》。這表示在同期發售的五款軟件中，除了以上的三款遊戲外，其餘的兩款還有其一會是世嘉自己的軟件，而另一作品則據聞會是一款美版遊戲。



# Dreamcast 首個公開的遊戲 《D之食卓2》冬季發售

# D2

Dの食卓2

採訪：米奇

繼兩日前世嘉公布了新主機Dreamcast之後，一向擁護世嘉的WARP的最新作——《D之食卓2》終於也在東京國際論壇第一場館中發表。一如大家所料，《D2》是在世嘉新機中推出，因此，《D2》也就成為了Dreamcast首個正式發表的遊戲了。

## 全球廣播的盛會



既然是那麼矚目的新作，很多迷迷自然急不及待排隊入場欣賞。據知，這個新作會原本預定5000人入場參觀，但最後候輪的人數竟達8000人，可見飯野的號召力。而原定於4時開始的發表會，卻延遲了40分鐘才開始。

這一次發表會除了現場入場人士可以參與之外，WARP更與NTT等多間電信機構合作，利用人造衛星即時在INTERNET上廣播，官方估計當時全球約有300萬人同時欣賞，不過據知當時由於線路繁忙的關係，真正能接通網頁的人應該沒有那麼多。

在會場外，有關方面竟然在擺檔做生意，除了售賣《D2 FAN BOOK》之外，還售賣今次的嘉賓西城秀樹的新CD、WARP的舊遊戲、SATURN主機和飯野賢治的新書，不過生意就不太好了。

的情況，到物件停定後，物件上的材質要等約半秒時間才能復原。這方面希望世嘉在推出主機時能改善。

接着飯野就示範在《D2》的主舞台——雪地上飛馳，視點不停改變的穿插於雪山中，雪山下有屋有樹也有吊車，加上隨時轉換天氣，充分表現出Dreamcast的性能。

第三項示範是遊戲的進行過程，一如過去所知，《D2》將過去的互動式電影，變為一個動作遊戲。《D2》的視點基本上跟《TOMB RAIDER》差不多，當然質素高很多了，改變視點也沒有爆畫面的現象。羅拉在遊戲中的武器是槍，現時已知她會有手槍和小型衝鋒槍使用。飯野又在遊戲中加入一隻怪獸，怪獸出現時，畫面會有一段時間以電影的角度來表現怪獸的出場，然後遊戲就會變成一個中間有紅色準星的3D射擊畫面，這時《D2》就會變成射擊遊戲。

第四項示範是即時表情變化，飯野說《D2》的一大特色是實時，事件會實時發生，羅拉的表情也會實時變化，在示範中飯野移動羅拉的角度，羅拉的眼睛始終是向着玩者的，而且即使把羅拉拉到很近來看，她的面容也不會走樣，不像《TOMB RAIDER》的莉娜那慘不忍睹。加上他示範即時按掣改變羅拉的表情，令羅拉變得更加生動。飯野稱羅拉這樣的多邊型人物為「虛擬演員」，他希望這會令玩者更容易投入。



本來飯野還想做多項示範，可是多次因為HOLD機的情況而中斷，看來飯野的遭遇也有點像BILL GATE哩。

## 《D2》的宣傳片——羅拉有咗個仔？

發表會正式開始，在一輪震死台下記者的音響效果和放映了一些空中觀看的自然景色之後，便到了一段很長的《D2》宣傳片。宣傳片先描述一個受傷的人在雪地上艱辛地前進，他流出來的血由本來的紅色變成綠色……

另一方面，上集女主角羅拉得到一位黑人女人甘巴莉所救，正在一間木屋中的床上夢到剛才的可怕經歷——



一粒很大的隕石飛向地球，而地球就像要迎擊般湧起一股黃色的防壁，隕石給磨擦得逐漸解體……

回到地球，正在乘搭飛機經過加拿大上空的上集女主角羅拉從惡夢中驚醒，她結識了機上鄰座的乘客大衛，這個時候一個古怪的男人在機上唸唸有詞，兩個男人突然舉槍劫機，他們口中所說的話竟然跟那古怪男人不謀而合。大衛想乘機擊倒劫機者的時候，他發現那顆隕石快要撞着飛機，於是便拉着羅拉逃走，而飛機亦隨即爆炸……

羅拉從夢中驚醒，這個時候那個受傷的人來到屋前，甘巴莉和羅拉都感到很害怕，因為那個男人竟在痛苦中變成一頭怪物。

宣傳片就這樣完結，但奇怪的時在M2版的宣傳片時，好像是提到羅拉的孩子被惡魔搶去的，到底現在羅拉的孩子去了那裏？……算了吧，別去神究好了。

## 飯野賢治示範《D2》新玩法



在宣傳片播完後，椒例地，又到了飯野個人表演的時候。今次飯野就聯同兩位提琴手，合奏了《D2》主題音樂的鋼琴協奏曲。接着就是他發表《D之食卓2》將於今年冬天推出的演辭。他訴說了《D2》的開發經過，自M2失蹤之後，怎樣與世嘉合作在Dreamcast上改裝《D2》，他的發言同樣是那麼愛挖苦人家。

發言過後，他就開始示範《D2》的新玩法。飯野首先示範了新機的功能，以一片雪地為背景，放了一個極具質感的D2標誌，他還示範以Dreamcast的功能即時高速轉動D2標誌，由於在場機迷都是首次見到D2的機能，所以都嘆為觀止，但米奇就發現雖然Dreamcast的環境貼圖技術製造金屬感的確很像真，但一旦開始轉動物件後，貼圖便出現跟不上



## 世嘉社長登場打氣

除了飯野一個人唱獨腳戲之外，他還請來世嘉社長入交昭一郎來致辭，可見世嘉對WARP重視得如自己的馬仔一樣。入交表示在三年前構思新機的時候聽取了很多如SQUARE的坂口博信的意見，大家都認為新機一定要把電影的感覺帶給玩家，而這個《D之食卓2》就能充分做到這一點。

## 西城秀樹唱羅拉

發表會的最後一詳，是請來了西城秀樹來表演，他首先獻唱了他的最新SINGLE的歌。可能年紀較少的讀者不太明白找來這位老牌歌王來表演的原因，這是因為西城秀樹當年有一首紅極一時的名曲《傷痕纍纍的羅拉》，飯野大概是食這條橋才找來這位老牌歌王，果然，西城秀樹到場獻唱了《D2》版的《傷痕纍纍的羅拉》，當然，這首歌多數也不會是《D2》的IMAGE SONG，這只不過是飯野想出來的綽頭而已。



## 《D2》獎品不容錯過

其實今天入場的人都可以得到一個羅拉的小型膠公仔，而場內亦發售了一本現時仍未在市面發售的《D之食卓2 FAN BOOK》，米奇就準備了幾份獎品送給大家，詳情請留意《遊戲誌》和《遊樂誌》的最新一期的介紹吧。

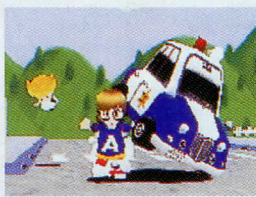


# 《I.Q. 博士》首度遊戲化！！

太好了！！《I.Q. 博士》這套曾經在港日以至世界各地掀起巨大風潮的超人氣作品，終於首度遊戲化了，而要移植的版本將是PS版，這次所採用的技術當然是多邊形，而遊戲形式則是動作，想想小雲、小吉、千平、宇宙大王、傻瓜超人全都變了多邊形角色來為大家作立體化的表上由開發「龍珠」系列是值得期待之作，發



現，當然是十分有趣，加上的BANDAI所開發，自然賣日及價格未定。(飛龍)



## SNK 全新足球遊戲！

一提起SNK開發的足球遊戲，大家很容易會想起《得點王》系列，趁著世界盃的來臨，SNK亦乘勢推出新一輯的《得點王》作品，是次同樣是以「世界盃」為題，名為「NEO GEO CUP 8~THE ROAD TO THE VICTORY~」，遊戲中出場的球隊共有64隊，當中自然包括決賽週的32隊球隊，值得留意的，是遊戲中是設有香港隊的，遊戲預定於近日推出。(松鼠)



## 足球RPG 延期推出！



由SEGA與ENIX合作開發的RPG遊戲《齊來做日本代表隊監督！~世界首個足球RPG~》，最近宣佈延期6月25日推出，延期推出的原因相信是由於開發進度未如理想，據現時所知遊戲的開發度已超越80%，但再次延期的機會不高，遊戲應可如期於6月25日推出，售價為6,800Yen。(松鼠)

最近宣佈延期6月25日推出，延期推出的原因相信是由於開發進度未如理想，據現時所知遊戲的開發度已超越80%，但再次延期的機會不高，遊戲應可如期於6月25日推出，售價為6,800Yen。(松鼠)

© JAF © SEGA · RYUTARO KANNO · ENIX

## 熱血射擊遊戲出動！

這個PS橫向射擊遊戲的名稱是《ゲツP-X》，在這遊戲中玩者會駕駛著由三部戰機組成的機械人，對付由外星而來的入侵者，遊戲中玩者可控制的機械人能夠變成三種不同的形態，以應付不同的需要(越說越似三××俠)，遊戲中除了精彩的戰鬥畫面外，更加入了大量動畫，絕對不容錯過。這遊戲將會於98年冬季推出，售價未定(四哥)



© アローン メカデザイン/鈴木龍也・鈴木木也 キャラデザイン/内田順久

## 育成寵物DS再現！



自從「他媽哥池」這熱潮開始冷卻後，便再沒有這類型遊戲出現了，而現在又再次有一隻育成遊戲在PS上登場，這遊戲名為《あつナンジャリン》，遊戲中玩者要對一隻由一顆寶石變成的神秘生物進行培育，直至它有能力回到自己的星球為止，除了培育外玩者更可與這小生物進行迷你遊戲，喜歡培養一些可愛小生物的朋友這遊戲絕對是首選，遊戲於6月11日推出，售價未定。(四哥)



© 1998 HUDSON SIFT © 1998 to One co., Ltd.

## DREAMCAST 的第三廠商

世嘉在DREAMCAST的發表會上，並沒有提及遊戲軟件與及第三廠的陣容，而根據美國方面的報道，其實有不少著名的遊戲公司已為DREAMCAST發遊戲了一段時間：

CAPCOM	日本和美國兩方面的開發部門，已獲批准為DREAMCAST開發遊戲，其中《STREET FIGHTER》及《BIOHAZARD》將是最有機會出現的遊戲系列。
KONAMI	美國KONAMI的CEO Mr. MAKOTO SANO表示，KONAMI正有五隊開發人員正準備為DREAMCAST開發遊戲。
GAME ARTS	身為SS最忠實的第三廠商，似乎會為DREAMCAST發表第一款RPG遊戲。
ELECTRONIC ARTS	這間美國數一數二的遊戲廠，仍會為新主機開發以各項體育運動為題材的遊戲。
WARP	毋須多作介紹，大家都知道《D之食卓2》會成為DREAMCAST的「開荒」遊戲之一。
CLIMAX	據報道該廠正在開發一款名為《TITLE DEFENSE》的拳擊遊戲。

(犬之介)

## CAPCOM的N64遊戲開動！

在美國方面，CAPCOM的發言人表示他們會為N64開發一系列的遊戲，這可算是該廠在長久沉默後的一次明確表態。相信最主要的原因，是他們終於了解到N64在歐美方面的龐大潛力(雖然在日本十分低迷)，如在這機上發售遊戲的話，必能帶來可觀的利潤。美國CAPCOM的負責人BILL GARDNER表示，雖然他們在現時未能發表確實的將會發售的遊戲名單，但該公司的名作系列如《洛克人》《STREET FIGHTER》及《BIOHAZARD》將會陸續在N64推出新遊戲。(犬之介)

# 日本遊戲業界人仕談 DREAMCAST

## 一年半內不會有真正的「DC遊戲」出現

●沼田惠太郎先生／ESP

——畑山：首先想問問發售日期，你對「11月20號」有何感想？

沼田：作為軟件開發商……因為我們ESP還有一些SS軟件還未發售的，所以覺得有點太早呢。

——畑山：主機的性能方面呢？

沼田：作為開發者，對接近PC這一點很有期待呢。我說的並不是指移植，而是成本。現在我們先要為一些開發工具花幾百萬日圓，但Dreamcast(DC)的話，就可減少這方面的開支吧。另外，那些通訊機能也是令人期待的，雖然有收費較貴等的問題，但希望SEGA能克服這些障礙吧。

——畑山：具備著如此高性能，會否增加開發者的負擔呢？

沼田：這個嘛……。比如說，看看現在SS市場上有很多軟件開發商的作品，但我們認為，其中能讓SS的性能十分發揮的，只有十家左右。其實我還不大了解到底DC的300萬Polygon會怎樣，不過我相信，沒有一家軟件開發商，從第一款遊戲就可把DC的性能充份發揮。

——畑山：那你看主機發售後，大概要花多久時間才會有充份發揮硬件性能的作品呢？

沼田：我看至少要一年半左右。SS剛出來的時候也是如此，當時除了如SEGA本身和GAME ARTS等發售前已與主機有接觸的公司之外，其他作品的水準都和Mega Drive或超任的遊戲差距不大。那時還是需要花一年半左右呢。

——畑山：有否計劃開發DC遊戲呢？

沼田：詳細的甚麼都還沒有定下

來，但我看我們大概會參加DC吧。

——畑山：對SEGA所強調的「有一個開放的遊戲開發環境」有何看法呢？

沼田：這我很歡迎呢。可接近PC，這意味著我們能擺脫一直以來的框子，而向外邊踏出一步。說到「開放」，據我的理解，這表示還包括將來能與SONY之間能擁有一種互換性。

——畑山：你看銷售制度的問題會否得到改善？

沼田：說銷售制度，我認為現在SS制度並不算成功。至於DC方面，我看好像還沒有定案。

——畑山：SEGA已表示要以DC奪取第一席位，你看為了實現這個目標，SEGA要克服怎樣的問題呢？

沼田：一句話，不應該我行我素。SEGA富有獨自性，這一點是很不錯的，但是他們有時會不理周圍呢！具體來說，SEGA需要提供開放的開發環境，也要吸引非機迷吧。這不是說其因為對手怎樣怎樣，而是如果要爭取第一位，那便非做好這些就不可了。

## N64 就此完蛋了……。

●市川貴康先生／電擊王

——畑山：先談論發售時期吧。你覺得在11月底發售算不算太早呢？

市川：我想並不算早吧。其實，如果包括構思遊戲內容的階段，已有一家軟件開發商早在一年半前著手開發工作呢！

——畑山：原來如此啊。

市川：我看現在現時的市場情況下，SS已經變成較落後的遊戲機了。因為SS在Polygon方面的處理能力比較低，所以

畫面不好看嘛。若是同一個遊戲的話，PS版的畫面好看很多呢。如果是2D的話SS也算好過PS，但現在受歡迎的

NINTENDO SPACE WORLD上作演講時，指出今後受歡迎的遊戲機都會具備四個因素，大概是通訊、交換、



◆ DREAMCAST 可說是集合了 PS 和 N64 的所長而成。

是3D遊戲呢！在這種以3D為主流的市場下，SS已經不行了。而且，現在支持SS的只有機迷而矣，是「信徒」啊。這樣的遊戲機遭到淘汰，是難免的了。

——畑山：對DC的性能有何感想呢？

市川：好像是各主機的好處集於一身，我個人認為這樣很好。有些人說「這邊是抄PS的，那邊是抄N64的」等說話，但我看抄其他硬件的好處也不是不好的呀。簡單來說，大家都會有如「如果在PS上再有那些功能該多好」、「如果N64發展成那樣就最好不過了」等要求吧？DC就是把這些要求一一實現出來的遊戲機，該欣賞才對呢。我看到DC的畫面後的印象是：跟N64差距不大，但比N64好很多，相信DC出道後，N64一定會遭到淘汰……這怎麼說呢，因為DC的畫面水準跟N64差不多，但開發環境方面完全壓倒N64，比較起來，N64可吸引人的只有64DD，但還不大清楚到底它會否發售吧。還記得任天堂的山內社長，在去年的

收集、育成……吧。如果包括PDA在內，DC都已具有那四個因素。談到DC我總會感到：N64就此完蛋了！

——畑山：你對「有開放的開發環境」這個說法有怎樣的理解呢？

市川：一句話，易於開發。說到甚麼是開放，我要首推在記者招待會上公開的那個DEMO畫面，製作那個畫面，只花了10天呢。這已經不是很有說服力嗎？

——畑山：在DC首度亮相後，業內對她有了怎樣的反應呢？

市川：沒有人很興奮，也沒有人表示DC非常厲害……可能曾經經歷過N64的關係吧。當時不少人對她很期待，但後來沒有甚麼好軟件出來，令人非常失望。因為推出來的每一款遊戲都遠不及《超級瑪利奧64》，所以最後大家都認為沒有意義開發N64遊戲了。現在也有人批評DC，把她形容為「WINDOWS版PIPPIN」。我看DC現在還不過是一部多媒體機，在有像《FF》或

《BIO》那樣的遊戲出來前，她無法擁有遊戲機的個性吧。

——畑山：既然連發售日都公佈出來了，相信你們已經有推出《電擊Dreamcast》的計劃在進行吧？

市川：那是高級的人才可參與的，因為我沒有資格參加這樣的會議，所以還不清楚呢（笑）……。但從以前的例子來看，大概先會以SS專書的增刊號的形式來發售吧。不過，我想在DC發售時，已經有獨立的DC專書吧，因為以往的專書都是這樣的。

——畑山：SEGA已表示要以DC奪取第一席位，你看為了實現這個目標，SEGA要克服怎樣的問題呢？

市川：要開發出好遊戲，因為沒有好的軟件，就沒有好的遊戲機。SS始終過不了這一關，N64也是一樣。因為沒有好軟件登場，所以過了三年就衰落了。說SS，她行到一半後，就沒有像《VF》、《SEGA RALLY》、《DAYTONA》那樣的軟件出來了。後來就有大批像卡通片那樣的軟件陸續出現，隨之有很多跟以前不同的用家大批進來了，感覺上有如SS變成PC-FX一般。反看PS，就有如《大家的哥爾夫球》或《GRAN TURISMO》那樣的遊戲，那不外是SONY的努力的結果。不過，SEGA也不用太留意非機迷。一直以來，SEGA太偏向了。現在應該搞「全方位外交」才對。

## SEGA 要打進一般消費者市場

●西山洋介先生／角川書店

——畑山：接到有關消息，你有什么感想呢？

西山：那樣的性能是令人期待的。但我個人覺得有點可惜，SS還可以吧……。

——畑山：作為軟件開發商，被DC的哪些地方吸引呢？

西山：因為只有那麼簡單的公佈，所以我也還不清楚呢。但看來發展空間挺大，大概可

做到各種以前無法做到的事情吧！這一點可很吸引人呢。

——畑山：現在有否計劃推出DC遊戲？

西山：現在還沒有。我們還有兩款SS遊戲呢！先把她們順利發售後再說吧。

——畑山：順帶一提，當初你們加入SS時，是按哪些因素來作出決定的呢？

西山：因為我們以前曾推出超任遊戲，後來有了次世代機，有了SS和PS出來，所以我們也很自然地搬到次世代機之上了。沒有如銷量等明確的標準啊。

——畑山：SEGA方面強調DC有開放的開發環境，你看DC的出現，會否增加把家庭遊戲移植到PC上呢？

西山：我看短期內不會成為潮流吧，不會有急劇的變化發生。

——畑山：SEGA已表示要以DC奪取第一席位，你看為了實現這個目標，SEGA要克服怎樣的問題呢？

市川：還是宣傳方面吧。為了在一般消費者間推廣產品，重要的還是宣傳吧。第二是要有好軟件，SEGA的那些街機系列也很有吸引力，但同時也要有《PARAPPA THE RAPPER》那樣，誰都可以享受的遊戲軟件。

——畑山：作為軟件開發商，對銷售制度方面有何意見嗎？

市川：其實SS的銷售制度也有很多問題的。有時貨源太多，有時把首批貨賣光了之後，很久沒有第二批來，結果錯過了好機會。雖然最近情況好了一點，但因為供應制度並不完善，所以我們現在仍然要靠首批貨呢。你看PS有像《BIO HAZARD》那樣的例子：剛發售時的反應不夠理想，但因為隨著在用家之間對她的評價逐漸提高，長期間對她有一定的需求，所以廠方也一批接一批地提供貨源，最後總銷量超過100萬隻……。對SS來講，這可算是很少會發生的特殊情況，但還是希望SEGA的銷售制度也可以這樣。

## SEGA 竟然認輸了！

●福井美行先生／IMAGE工學研究所

福井：我很留意SEGA在記者招待會的前一天及當天，在報紙上推出的廣告。這是很重要的啊！SEGA在這個廣告上用了「SEGA是否就此一敗塗地」一句，這是表示認輸的，是要表示承認SS上的失敗，而重頭開始的。一直以來SEGA堅

持我行我素，好像不顧其他因素，而衝來衝去那樣。但這次登出這種廣告，該公司大概想說：「以後大家一起做下去吧」。

看到記者招待會的公式資料後，感覺也是一樣。請注意大川會長和入交社長，他們談到DC時好像要盡量避免令人感到是「SEGA的新主機」，而強調DC為幾間公司合作的成果那樣。

無論如何，希望SEGA要把當初的宣傳方針貫徹到最後，別轉來轉去。



◆世嘉在報紙上刊登了「SEGA是否就此一敗塗地」的廣告。



◆世嘉能否如廣告所言，取得一次成功的反擊？

# 雖然並無天時地利人和……雜談Dreamcast的前景

我一直在世嘉內做著的事情，現在終於到了向大家發表的時候了。

5月21日，我打算告訴大家一件滿懷夢想的事情：我希望讓單純的硬件性能的競爭結束；我不打算只對大家說說「硬件的性能已經進化到這個地步了」這類無聊的說話。遊戲與人之間的關係也要有所進化，不單要有新遊戲，更要實現「進化了了的夢想的遊戲世界」，讓它成為一種突破性的娛樂。我們希望向大家發表的便是這具體的景象。

題)。但由於我有幸能參加這次歷史性的記者招待會，而在前兩頁所登場的四位之外，也通過訪問從不少業內人士的口中得到了各種情報。因此，雖然有一點重複之嫌，但今期本欄要再次探討這部新主機的前景。

## 已有120家廠商在開發DC遊戲!?

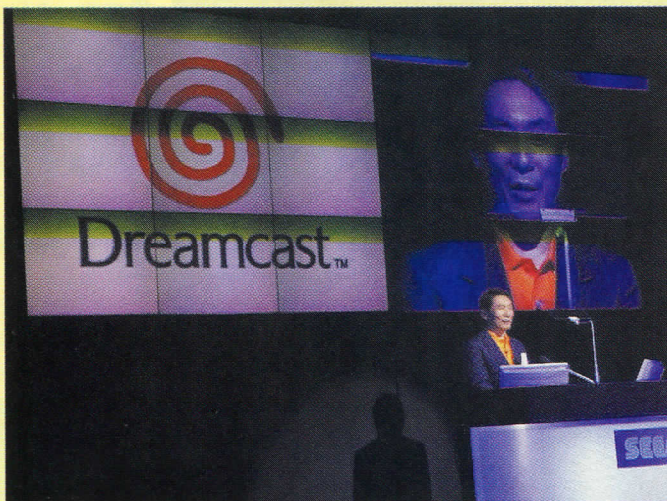
要脫掉向來的「遊戲專家」形象——SEGA要積極去改變自己，也許等如急於向S S告別。該公司

的提早發售，指出此乃SEGA內部的政治因素影響。他對我表示：

「既然你也參加了記者會，那應該也發覺到吧。在這次會上，大川會長和入交社長，對前任社長中山隼雄連一句都沒有提到。我想這有可能是提早發售DC的理由之一：因為S S畢竟是在中山的指揮下推出來的項目，停止這種項目當

聞》5月22日)事實上，我也從不少有關人士那裡聽到類似的情報，例如：

- 在半年前，共有12家已開始開發計劃的軟件開發商，出席了SEGA所召開的有關會議；
- 老牌軟件開發商H公司，預定將於今冬推出以雪花飛舞的北都



◆入交昭一郎期望 DREAMCAST 能實現「進化了了的夢想的遊戲世界」。

以上是SEGA社長入交昭一郎，為這次記者招待會的請帖而撰寫的短文中的一段。雖然是短短的一文，但他在此文中談盡了SEGA要以Dreamcast(DC)而爭取的理想。很明顯的是，SEGA在推出這部新主機之際，似乎要大大改變自己：要脫掉向來的「遊戲專家」這個形象，而穿上全新的衣裳在大家的面前出現。「大家」所指的，當然不只是那些機迷，而且還包括那些廣泛的消費者(非機迷)。不過，到底SEGA能否改變自己呢？換衣不太難，但能否把自己變成跟新衣很合適的樣子呢？而DC究竟能否超越其上一代SEGA SATURN(SS)呢？

……其實這幾個月來，我已在本欄及《讀者群英會》(讀者論壇)上，從有所不同的角度再三談論過此一問題(包括非機迷的話

宣佈DC預定將於11月20日發售，不知各位會否感到推出得太早呢？入交社長對此表示：

「為了在千變萬化的遊戲界生存下去，我們已經等不到日本經濟的好轉了。如今PC在遊戲方面的能力正在快速進化，想必它在今年內會超越現行32bit家庭機的性能，而到時，家庭機只能有一個魅力，那便是價格便宜了。我正是想證明家庭機可提供PC無法做到的遊戲呢！因為DC擁有著高出PC五六倍的能力。」(《日經產業新聞》5月22日)

——如果把這一句譯成更直接的說法，那就如市川先生所指出那樣：SEGA認為SS已沒有發展空間。與此同時，入交社長的這番話好像亦暗示著該公司本來就沒有打算這麼早推出DC。

其實有一位業內人士對DC

然是越早越好……我看或者也有可能會有這種背景存在。」

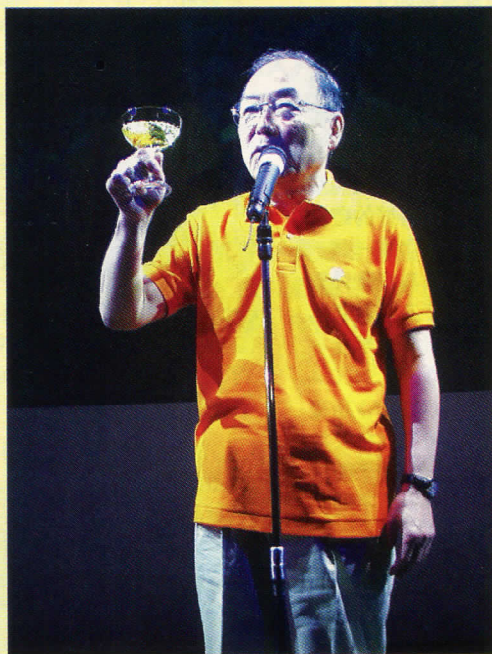
就是說，因為社長換了，所以可加快「改革」的步伐？而因為有這種背景，SEGA才可在記者會的前一天，於各大報章上登出全版廣告，說「SEGA是否就此一敗塗地」，而大膽地否定自己的過去？——無論如何，我們該歡迎、支持SEGA正從各方面著手努力去改變自己，以打破多年來的框子。

我不知道SEGA有否提早過DC的發售日，但種種跡象顯示，該公司從較早的時期，已一直進行著有關這部新主機的實際準備工作。市川先生在前頁指出：「如果包括構思遊戲內容的階段，也有一家軟件開發商早在一年半前著手開發工作。」而入交社長亦公開承認：「現在已經有120家公司開始開發DC版遊戲。」(《日經產業新

為舞台的美少女戀愛遊戲；

- 去年在PS上推出大紅遊戲的T公司，近日又宣佈要開發格鬥街機遊戲系列第二集，而正計劃會把其DC版在明年初發售；
- 擁有幾款PS版佳作的R公司，也正在進行DC版遊戲的開發工作。

——如果這些開發計劃都能順利進展，相信DC就不會如N64那樣使其用家大嘆「軟件太少了」吧。實際上，另外也有不少軟件開發商認為DC的高性能很吸引人，但因為DC的前景並不明朗，其銷量也無法得到保證，所以這些公司仍然都持著觀望態度。據有一位業內人士向我透露，SEGA為了使部份軟件開發商推出DC版遊戲，甚至也負擔其開發費用的一半。



◆OGA的大川功會長，在發表會上祝酒。

## MODEM與PDA 均無望發揮所長!

在這次記者會上，SEGA的高層人士均表示要以DC奪取PS的地盤，而坐上家庭機市場領導者的寶座。入交社長在接受訪問時談及DC的銷量(上市量)目標，便表示：「要在發售後一年內達到150~200萬台。」大家對這一數字有否信心呢？

令我的印象較深刻的是，在記者會的第二天，各大報章當然紛紛都報道有關消息，但其報道的份量少得使人感到意外。看看三大全國性報紙，《讀賣新聞》38行、《朝日新聞》35行、《每日新聞》23行，而《日本經濟新聞》也只有36行，均不算是「大幅報道」(一行=12~13字)，和SCE宣佈要推出PS版PDA時大致相若。這是否意味著各大報紙的財經記者都不大認為DC會扭轉硬件市場的大局？不過，這也許是難得的，譬如：

PS陣營較早前宣佈將於今冬推出《FINAL FANTASY VIII》，而SEGA至今仍未發表會與DC同時發售的5款遊戲的名字；

正如西山先生與市川先生所強調，SS陣營從來沒有推出過可以吸引非機迷、又能對硬件銷量作出貢獻的作品，如《PARAPPA THE RAPPER》、《大家的哥爾夫球》等；

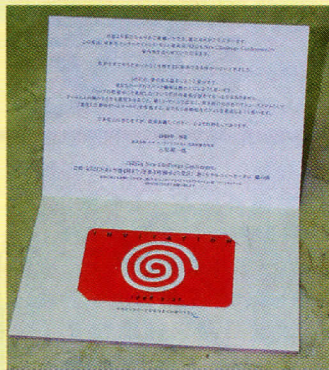
這也是不少人指出的一點，現行的銷售制度對軟件銷量帶來負面影響，而SEGA方面再三說過要改革此一制度，但迄今仍未解決有關問題(入交社長在記者會上表示，要在有DC上市前把部份流通環節簡化，以改善供求不大平衡的情況)；

其實本來應該首推的一項，是「因為歷來SEGA的每一代硬件都甘於『二奶命』」。

而我認為，令各大報章作出較消極的評價、不少軟件開發商還堅持觀望態度的最大原因，大概是因為DC的「定位」總不大令人放心。

在我收到SEGA的請帖，看完於開頭所介紹的短文後，首先想起來的是任天堂在N64上堅持的宗旨，覺得這短文寫得有點像任天堂在發售N64時高舉的口號「遊戲新紀元，由N64開始。」(ゲームが変わる、64が変える)而在記者會上對外公佈的DC，亦正如市川先

生所述一樣，「是一部把N64更加接近於其理想的遊戲機」。可是，



◆世嘉向業界人士發出的邀請帖。

這是否還顯示著DC會承擔與N64一般的「風險」？

300萬Polygon、128bit CPU、Windows CE、內置Modem、以及將來更可與手提電話、街機等接上的PDA(VISUAL MEMORY)！這些確實使機迷們感到「進化了」的夢想的遊戲世界即將實現……。不過，到底那些非機迷會否也擁有同樣的感受？DC是否走得有點太快了？

也許我曾經在本欄講過好幾次，但現在再說一次了：

入交社長談論決定DC發售日之理由的那番話、以及DC的性能便顯示，就像我們曾經預料過一般，SEGA對DC的定位為「接近PC」(看來在入交社長的心目中，PC算是DC的一大對手，這與PS、N64陣營的想法顯然不同)。問題是：「非機迷會否覺得『PC因素』很吸引？」

說得具體一點吧。例如DC可利用其內置MODEM或有關係系統實現更精采的通訊對打，甚或遊戲的升級，不過，到底現時的非機迷會否需要這些呢？

據有關統計顯示，1997年在日本有玩家庭機的人數共達3230萬人，大約相當於總人口的四分之一；而Internet的利用者總數僅達797萬人，只佔6%多；在利用Internet的人中有八成以上均認為收費水準太高(資料來源：《The Internet Industry Almanac》、《娛樂白皮書'98》等)。其主要的原由，是通訊方面的基本建設不夠完善，但這是等待政府大推所需政策後才得以根本解決的問題，就算大如SONY都無法獨力解決。到底DC能等到何時呢？

「在發售後一年內賣出150~

200萬台」，完成這個目標並非易如反掌(當時SS及PS分別都在發售後花了15個月左右才到達160萬台)。DC能否在有Modem這個賣點不太能發揮作用的情況下，得到一定的地盤？說到賣點，想必PDA確實可擴大遊戲的發展空間，但這是在DC獲得一定以上的地盤後才可起到作用，也難以相信PDA會帶動DC主機銷量的增加。

## 「沒有對手」 該喜還是該憂？

SEGA曾經有過Mega Drive(MD)花了六年才賣出355萬台，而SS的銷量僅在三年內超過500萬大關的經驗。若與PS比較的話，SS的確是「一敗塗地」的，但在SEGA的歷代硬件中，SS可謂是獲得最大成功的一部。

就此一點而言，我們當然要首推SEGA陣營不斷的努力，但同時無可忽視的是，SS和PS當初所展開的廣告、減價大戰，均成為社會上的話題，結果帶動了硬件銷量的增加。或者也可以說，PS對SS銷量的貢獻可真不少呢。而這次，SEGA的新硬件並沒有像以往PS那般的對手。如今DC與PS的關係有點與往年的MD與紅白機的情況相似，而並非如當時的SS與PS那樣的「平等競爭」。這該喜還是該憂呢？

經過SS的教訓，SEGA這次不會不推出放眼非機迷的宣傳策略。事實上，該公司為了推廣DC而邀請頗為著名的潮流創作人秋元康(他向來以「包裝」偶像、明星、電視節目、各類Event等而見稱)，作宣傳工作的總設計師。據說，他以《FAMI通》總編輯濱村通信等幾位資深人士作為參謀，在每個星期二的深夜與他們開會而編出一套DC的宣傳戰略。如那樣嶄新的自我否定「SEGA是否就此一敗塗地？」的發言，亦屬於他使出的一套策略。可惜各大報章對這次記者會的反應比較「冷淡」，不知他今後的各類絕招，能否使DC成為社會上的熱門話題呢？(但願DC和PS在今冬的宣傳大戰頗受注目後，非機迷不會像上一輪那樣又向PS陣營給予更大的支持。)

不可缺少的是，SEGA和其第三廠商以軟件陣容與其宣傳策略好好配合。所謂的大作就不用提

了，同時也需要的，是適宜於擺放在便利店銷售的軟件，即能吸引非機迷的作品。對SEGA陣營來說，推出此類遊戲可能並不容易，但正如曾經在本欄介紹過那般，能把握這種「誰都可以享受」的一類穩定供應，這才是大眾機絕不可缺少的條件。

其實，這半年來的SS軟件之銷售成績也許顯示：雖然SS擁有500萬地盤，但其中不少用家亦已擁有了PS，而且在有SS名牌系列推出的時期之外，他們可能被PS的大作吸引著，而把SS置於「冬眠」狀態……。若真是如此，這一批用戶就有可能加入DC用家之列，問題是他們對那些PS大作遊戲會有何反應。從硬件之爭的角度看來，或者可以說，對SONY而言，如《FF VIII》等今冬的PS大作，就算不能拓展硬件的用家亦無所謂，只要把現有用家抓住，而不讓他們跑到DC那邊去，已算十分成功。翻過來想，如果不大成功吸引這批用家，DC便難以在一年內完成「200萬」的目標。

## 一線希望： 業界期望DC「搞對抗」

最後為DC指出一個利好因素：軟件界也好，零售界也好，遊戲傳媒也好，他們始終都不希望有一家硬件開發商獨霸市場，以對整個業界發揮強大的領導作用。以遊戲雜誌為例，不管是專書還是綜合性，大部份遊戲雜誌的銷量與「三國爭霸戰」時期比起，竟然減少到一半或以下。在業內中似乎已有一種氣氛，期望DC得到一定程度的成功，給當前的情況帶來變化。如果SEGA能利用這種氣氛而採取適當的措施，就可掀起新一輪潮流也不一定。

總的來說，如今PS已控制了軟硬件市場，她亦未有明顯的衰兆出現，而在此情況下，「遊戲專家」的SEGA要轉到「大眾路線」，有利因素自然不多。不過，日本的硬件市場往往是「只有『一哥』賺得到錢」的，既然不願意就此放下硬件開發商的招牌，SEGA只能走上這新一條較艱苦的道路。在此讓我重申一下吧：雖然很難說DC十分具備著天時、地利及人和三項條件，但我們還是該歡迎、支持SEGA正從各方面著手努力去改變自己，以打破多年來的框子。



# Brave Fencer 武藏傳

一想起SQUARE製作的A.RPG遊戲，大家不期然會想起超任時代極之出色的《聖劍傳說》系列，而一早有傳聞SQUARE為PS開發A.RPG遊戲，於是大家也估計這會是《聖劍傳說》的最新作品，但在正式公佈時的結果卻令人意

想不到，因為這不是續篇作品，而是一個全新的原創系列《Brave Fencer 武藏傳》。SQUARE方面對此作充滿信心，認為這會是繼《F.F.》系列、《SAGA》系列及《聖劍傳說》系列之後另一個出色的遊戲系列。

## 遊戲的三大賣點！

### 1. 超華麗的遊戲畫面

遊戲畫面相當華麗及精細，加上BOSS STAGE的貼圖（TEXTURE）相當細緻，與及河水的半透明效果等，據稱背景



以多邊形構成，而遊戲所使用的多邊型數量已到達了PS主機的極限，因此相信是眾多ARPG遊戲中畫面最華麗的一個。

### 2. 動作要素極強！

雖然此作的類型是A.RPG，但與SQUARE的另一名系列《聖劍傳說》卻有很大分別。在《聖劍傳說》系列中，遊戲的動作部份較為次要，相反魔法所佔的比重較高，但在《Brave



Fencer武藏傳》（以下簡稱為《武藏傳》）中則剛好相反，遊戲較著重動作性，《武藏傳》的主角武藏的動作非常豐富，因此大家玩起來時將會比《聖劍傳說》系列來得更為爽快。

### 3. 強勁的幕後班底

負責製作此遊戲的班底相當強勁，首先總指揮由坂口博信擔任，而人物設計則由野村哲也擔任，由於他倆曾分別擔任《F.F. VII》及《PARASITE EVE》的總指揮及人物設計，從這個兩個作品的成績來看，遊戲質素絕對不



是問題，而這次的第三度合作，相信會有新的火花產生吧。此外遊戲還邀得龐大的聲優陣容替遊戲配音，令遊戲不單畫面吸引、系統創新，而且連角色的每一句對白也更加傳神及精彩。

## 主角介紹



姓名：武藏  
年齡：??  
性別：男  
使用武器：右手手持日本刀，背部插有一把巨大西洋劍。

## 故事背景



直至現階段為止，SQUARE方面仍未公開遊戲的故事背景及故事內容，但依照所得的圖片來看，遊戲設定的舞台應是一個原創的世界。因為在畫面中，大家可看到一些充滿中世紀歐洲特色的村莊，及以石建築的城堡。值得一提的是由於遊戲較著重動作性，因此畫面的設計亦極具心思，實在與一般A.RPG與別不同。

## 遊戲畫面說明

### 1. 首腦角色的HP

與首腦角色對戰時，畫面的左上方會出現這項「BOSS HP GAUGE」，由於能清楚知道首腦的HP，因此在作戰時將可有更周詳的戰略。

### 2. 武器狀態

這是左手所裝備的武器的狀態顯示。有了這個計，玩者便可清楚知道現時手持的武器的狀態，但不知是否意味著會損壞或有隱藏狀態呢？



### 3. HP & BC GAUGE

上方黃色那行為武藏的體力計（HP GAUGE），而下方綠色那行的計暫時仍未知用途，但相信其用途應與一般RPG遊戲的MP非常接近吧。

### 4. 時間顯示

這些數字是表達武藏直至時為止的冒險日數。

### 6. 上：手持金

這是武藏現時所持的金錢。

### 下：裝備武器名稱

玩者可在這裡看到武藏現時所持的武器名稱。

### 5. ? ? ? ? ?

暫時仍未知道此計的名字是甚麼，這計主要是用作探測敵人之用，若附近的敵人存在的話，此計便會自動閃爍，此外大家還可在這裡看到武藏的樣子。

## 武藏武器簡介



### 日本刀

武藏最初手持的劍，劍的名稱非常古怪，名為「來校」。此劍的攻擊力很低，但能使出連續攻擊，多數用於連續攻擊或削減敵人體力之用。



### 雷光度大劍

西洋劍一把，攻擊力極高，能有一擊便把敵人擊潰的威力，但不能作出連續攻擊，可以一次過擊中數隻怪獸。

### 雷光度大劍攻擊

這是武藏手持的其中一項武器，此西洋劍擁有一擊必殺的破壞力，對於應付首腦角色及耐久力高的敵人非常合用，若玩者先行按著R，待左方的力量計滿溢時按攻擊鍵（△鍵），便可使出威力極強的迴轉斬，此攻擊不但可同時攻擊武藏身邊的敵人，而且攻擊範圍也非常之廣，唯一的缺點是需要儲氣才能發動。

圍也非常之廣，唯一的缺點是需要儲氣才能發動。



◆攻擊範圍極廣的迴轉斬。

## 武藏基本動作一覽

### 跳躍

豐富的動作要素是《武藏傳》的一大特色，而跳躍更可說《武藏傳》中最常用的基本動作，跳躍除可避開障礙物外或越過一些懸崖外，也可應付一些在空中飛行的敵人，只要玩者把跳躍配合攻擊，便能輕易將他們擊倒。



◆跳躍的基本用途。



◆小心留意機關的移動才跳躍啊！

### 投技

武藏除了使用劍外，還懂得使用投技來攻擊敵人，而當武藏把敵人抬起後，更可把他們拋下懸崖，比直接擊倒他們更加「省時省力」，此外當玩者遇到複數敵人時，更可先行把



◆也可以用來當作「飛行道具」，實行「以敵制敵」。

其中一位敵人抬起，然後投向其餘敵人，使其成為一件頗具攻擊能力的「飛行道具」，但由於使用投技時必需先行接近敵人，因此被襲擊的機會亦會相應提高，所以玩者最好能盡快掌握投技才使用較佳。



◆可以把敵人拋出懸崖

## 這是首關的首腦嗎？



這次為大家公開一位首腦的照片，暫時未知它將於何時何地出現，此機械人屬帝國蒸氣機關兵，名為STREAM·NIGHT，它的攻擊模式非常之多，除了右手手持的大鐵鎚外，其龐大的身軀也是武器的一部份，它喜歡先行跳高，然後利用身軀壓向武藏，弱點分別位於腳及腰間部份的綠色部份，只要玩者先行擊潰腳的裝甲，使其不能行動，然後趁機攻擊綠色部份，但切記腳部部份會自動修復，因此當玩者擊毀腳部後應盡快進行攻擊。



◆大鐵鎚攻擊。



◆1. 應先行攻擊腳部。



◆它會利用龐大的身軀作武器向武藏發動攻擊。

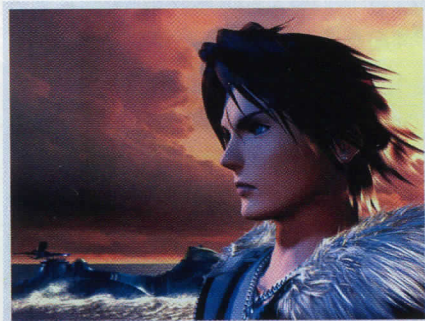


◆2. 然後攻擊腰間的綠色位置。

## 絕對期待！隨碟附送《F.F. VIII》體驗版！



雖然這遊戲以雙CD-ROM發售，但《武藏傳》的內容只屬其中一枚CD-ROM，而另一枚CD-ROM的內容則為萬眾期待的RPG《F.F. VIII》的體驗版，《F.F. VIII》才剛剛於上星期正式公佈，便決定隨《武藏傳》附送此作的體驗版，確實令《武藏傳》的注目度進一步提升，不知加入《F.F. VIII》體驗版後的《武藏傳》，會否繼《CHOCOBO不可思議之迷宮》後成為另一個銷量過百萬的SQUARE大作呢？



# 實況野球 '98開幕版

かいまくはん

## 實況棒球 '98開幕版



在日本裡最深受歡迎的運動，相信一定非棒球莫屬，而現在深受各個棒球迷歡迎的遊戲《實況棒球》，終於在7月推出其98年的開幕版，大家又可再次聽到旁述員安部憲幸的精彩旁述了，除此之外遊戲更會附送《METAL GEAR SOLID》的試玩碟，絕對是物超所值的作品。

### 最新資料盡表達

在棒球遊戲中最少不了的當然是棒球員，《實況棒球》系列內的球員一直都是採用真實的球員名稱，而且更是以球員最新的資料登記，令真實感大大提升。而除了現役的球手外，遊戲更收錄了現時已經退休但是實力超群的球手，玩者可利用他們組合一支最強的球隊。

除了比賽選手外，就算連球場亦是以真實的名稱表達，有很多著名的球場如東京DOME、阪神甲子園球場均會在這遊戲中出現，而除了球場名稱外，球場的面積，形態甚至是球迷的歡呼聲，在這遊戲中均會一一盡錄，務求令大家在遊戲時有置身於真的球場一樣。



◆到底安全上壘還是出局呢？



◆更具真實感的球場。

## 全新模式

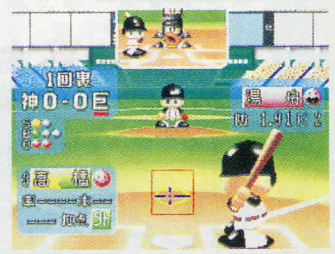
今集除了把過往一直大受歡迎的模式保留外，更會有一個全新的系統登場，它就是「H.R.競爭」模式，這個模式是和曾在街機上推出的《實況棒球EX》中，其中一個以打出最多全壘打為目標的模式一樣，究竟玩者能一口氣打出多少個全壘打呢？



◆新增的「H.R.競爭」（全壘打比賽），實在令人期待。



◆好球！



◆遊戲的擊球系統比上一集更細緻。

## 育成系統大轉變

在《實況棒球》系列中一直大受歡迎的培育系統，今集當然得到保留，但是內容則有較大的改變，首先在上一集《'97開幕版》玩者是要以由後備軍升

上正規軍為目標，而在今集中玩者將會扮演一名高校棒球隊的球員，目標則是帶領球隊在甲子園（高校棒球大賽）中取得勝利（有點像青春棒球漫畫）。



◆玩者是一個高中生，要以甲子園為目標在這三年內努力。



◆球隊的女經理人，好可愛啊！



◆冷酷的教練，到底有甚麼事得罪了他呢？



◆要我轉玩柔道？唔得！

至於在劇情方面《'98開幕版》將會比上一集多出很多，例如球隊增加了漂亮的經理人，到底應不應對她展開追求？又或者在街上遇上流氓，到底應

怎樣面對？這些問題絕對比起上一集更具挑戰性。而在畫面方面今集將會採用比上一集更富漫畫色彩的造型，令遊戲來得更傳神。



# CAPCOM 快訊

## CAPCOM 精品大著數！！



這星期我們再有著數益大家，那便是以下各款CAPCOM精品，大家可以用特惠價錢購買。



• ROCKMAN 信封信紙



• ROCKMAN 筆盒



• ROCKMAN 月曆



• ROCKMAN 搖搖

• ROCKMAN 砌圖



• ROCKMAN NOTEBOOK



• ROCKMAN 貼紙



• ROCKMAN 手錶



### 著數服務站

- 1/香港軒尼詩道489號銅鑼灣廣場1期2樓209號舖 (近地鐵天橋)
- 2/旺角西洋菜街南2號A銀城商場地庫B18號舖 (近百老匯戲院)
- 3/葵涌葵富路7-11號葵涌廣場3樓3168舖
- 4/荃灣青山道荃豐商場2樓C7號舖 (近綠揚新村對面)
- 5/沙田沙田正街11-17號偉華中心2樓5B舖
- 6/九龍牛頭角道77號淘大商場1期2樓S100舖

而各位讀者只要憑本版印花，去到指定的著數服務站，便可以九折的優惠來購買以上CAPCOM精品（手錶除外，會員價：\$300）。



註：每個印花只可用於一個產品上。

## 也來談 DREAMCAST

TEXT：林店員

這兩個星期接二連三有不少遊戲界的大新聞公佈，相信不少讀者都知道筆者所說的，正是《FINAL FANTASY VIII》、世嘉新主機「DREAMCAST」及《D之食桌2》的發表會。因為之前一集實在已經將PS的機能用得七七八八，所以要在這之上更上一層樓，實在是非常困難的。而從現時公佈的資料看來，遊戲的系統和畫面似乎與以往的分別並不太顯著，除了等身大的角色和加了貼圖效果之外，整體上來說仍維持了《FF VII》的風格。雖然這樣說，相信不少人仍是對這遊戲十分期待的（包括SQUARE自己甚或香港的零售店）。畢竟在香港這個特殊的市場，有不少玩者是只會遇到自己非常喜愛的遊戲時，才會考慮購買原裝的，而《FF》系列正是其中最多擁躉的一款軟件。



◆《FF VIII》會否是SQUARE在PS最後一款大作？

至於不少人關注的世嘉新主機（詳情請看今期的特稿），也在21及22日，先後在日本和美國作出了正式的發表。正如之前兩期在本欄中所說一樣，DREAMCAST仍會採用CD-ROM為媒體，而這種CD-ROM更是一種

高密度，容量為1GB的軟件。相信不用多說，有關方面之所以會以這種設備作為標準，主要的原因，自然是針對在中、港、台及東南亞極為嚴重的翻版問題。理論上以這種CD-ROM作為遊戲媒體，是應可杜絕翻版碟的存在的，但香港人在有利可圖的情況下，一定會用盡方法去解決這問題，而筆者也實在很有興趣看看是否真的「魔高一丈」，令世嘉的如意算盤落空。至於DREAMCAST本身，如她的實際表現真的和公佈一樣的強勁，那這方面已可說是立於不敗之地，因為就算PS2或N64的後繼機能在一秒內顯示6、7百萬個多邊形，實際上的分別已經變得不明顯了（事實上筆者已分不出MODEL 3 STEP1和STEP2之間一百和一百五十個多邊形的分別）。所以主機能否成功，便全繫於廠方的市場策略與及軟件的陣容，而這兩點到現時仍未十分明朗。而當筆者和一些相熟的同行談起時，他們雖然有不少都持較保留的態度，但仍有不少人對這部主機是很有興趣的。據其中一位朋友表示，因為現在遊戲市場的表現並不理想，所以他們可能暫時會轉賣另一些商品，到11月20日DREAMCAST推出時才再搏殺呢（當然這只是個別的情況）。但可見有些同行是希望這部主機能給市場帶來一些新衝擊的。



◆ DREAMCAST 能否力拒翻版呢？

## 遊戲 PRICE

經過一輪沉悶的日子後，這兩個星期算是有比較多的遊戲推出，但以份量來說則不是十分吸引。在多款遊戲中，以《炎之料理人 ~COOKING FIGHTER好~》這作品較為特別，除了題材新鮮外，玩者也可以創造出一些非常「攪鬼」的菜式，是款可以一買的遊戲。另外，曾經一度斷貨的《機動戰士 ~基利之野望~》，最近已有新一批貨到港，而售價則在\$350左右，對於高達迷和模擬遊戲迷來說，這都是較近期的一款出色遊戲。

至於在下個星期，則有SQUARE的大作《雙界儀》。從雜誌上

資料顯示，這遊戲應該會是暑假前製作得較認真的一款作品，加上SQUARE的名牌效應，所以一般店舖都對這遊戲都持較樂觀的態度。最後，RED的名作《天外魔境外傳 ~第四之默示錄~》，在某些地方（黃金商場）只售\$120元，對喜歡玩RPG的玩者來說，實在是不可錯過的。



◆《基利之野望》是高達迷必買之作。

## 最新 GAME 價一覽

PS《MIRACLE JUMPERS》	\$330-\$360
PS《元祖家庭麻雀》	\$270-\$310
PS《WORLD STADIUM 2》	\$310-\$360
PS《DYNAMITE BOXING》	\$330-\$380
PS《GREAT RUGBY '98 ~世界盃之道~》	\$290
PS《炎之料理人 ~COOKING FIGHTER好~》	\$390-\$440
SS《FIGHTING VIPERS》	\$55
SS《RONDE 輪舞曲》	\$180-\$200
SS《天外魔境外傳 ~第四之默示錄~》	\$120-\$220
SS《PACHINKO ~新裝大開店~》	\$230
SS《夢幻模擬戰IV》	\$250-\$290
N64《FAMISTAR 64》	\$110-\$150
N64《DUAL HEROES》	\$140-\$210

## 《S.R.C.2》與《V.F.3tb》 一同推出！

SEGA 新主機 Dreamcast 終於向外界公佈，而直至現時為止，SEGA 方面不單公佈了 Dreamcast 的基本規格，而與新主機同時推出的遊戲亦告決定。除了《D之食卓2》為 Dreamcast 遊戲外，SEGA 方面也預備了《VIRTUA FIGHTER 3》及《SCUD RACE》與新主機同時推出，而一直有傳聞將會移植往 Dreamcast 的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》，則預定於聖誕時推出，此外《VIRTUA FIGHTER 3》的改良版《VIRTUA FIGHTER 3tb》亦同樣預定於聖誕推出，據稱此作的 Dreamcast 版將會有新角色加入。



◆今年聖誕便能輕易在家中玩到這些遊戲了！

© 1998 SEGA ENTERPRISES.

堅料度：35%

## 《SCUD RACE》令世嘉內部產生不和？！

雖然 SEGA 已公佈了《SCUD RACE》將會與 Dreamcast 同時推出，但據 SEGA 開發部的人員稱，其實 SEGA 內部已就《SCUD RACE》的移植問題而發生了多次爭論，而「反對派」的理由是礙於賽車的版權問題（因為 SONY 方面早已購下了保時捷的家用遊戲版權），他們覺得與其不能把遊戲原汁原味地推出，倒不如把資源放於開發一個新遊戲之上吧，何況這遊戲的受歡迎程度只屬一般，加上 SEGA 手上還有數個比此作更受歡迎的賽車遊戲如《LE MAN 24》、《DAYTONA USA 2》等。

◆幸好最好還是與新主機同時推出。



© 1998 SEGA ENTERPRISES

堅料度：25%

## 薩爾達傳說 64 減價迎戰！

面對 Dreamcast 的來臨，身為老牌大哥的「任天堂」當然不敢怠慢，現時她們的首要目標，當然是盡量趁 Dreamcast 未成氣候前盡快擴大市場佔有率，最直接增加銷機量的莫過於推出強勁而廉價的遊戲軟件了，所以任天堂經已決定以《撒爾達傳說 64 時之奧加利拉》與 Dreamcast 對撼，而為了增強《撒爾達傳說 64 時之奧加利拉》的競爭力，任天堂內部已決定再度減價，雖然現時她們只向外公佈為此遊戲為售價未定，但據知情人仕透露此作的售價將會調低至 4,800-5,300Yen，即最少也比一般的 CD-ROM 遊戲還要便宜 500Yen，不知這項減價措施會否減弱 Dreamcast 的氣勢呢？

◆盒帶遊戲比 CD-ROM 遊戲更加廉宜的時代終於來臨？



©1998 Nintendo

堅料度：65%

## 《BIOHAZARD》登陸 Dreamcast！

其餘的兩個遊戲方面，據稱有一個將會是 CAPCOM 的作品，雖然遊戲名稱及種類仍未向外公佈，但據可靠消息人仕透露，CAPCOM 內部正在打算為 Dreamcast 開發《BIO HAZARD》系列的作品，而且據稱 Dreamcast 版將會以外傳形式推出，遊戲暫稱為《BIOHAZRD PLUS》，至於不正式推出的《BIOHAZARD 3》原因由於 PS 版的《BIOHAZARD 2》在世界各地的銷量皆取得空前成功，CAPCOM 方面為了令《BIOHAZARD 3》能有最佳的銷量，便決定把《BIOHAZARD 3》於 99 年夏季同時於 Dreamcast、PS 及 N64 上推出。



◆《BIOHAZARD PLUS》不知能否使用豪鬼呢？

堅料度：60%

## 64DD 胎死腹中？

延期數次的 N64 週邊機器 64DD，雖然現時的發售日預定於 98 年內，但據稱任天堂方面已決定停止一切 64DD 的生產程序及軟件開發，轉而把資源放於下一代主機「Nintendo 2000」之上，畢竟以現時的 N64，確實難與即將推出的 Dreamcast 及傳聞於 1999 年冬推出 PS 的下一代主機抗衡。而一系列 64DD 專用的遊戲，經已著手改為以盒帶形式推出。

◆ 64DD 與 SFC CD-ROM 相同命運？



堅料度：30%

※以上消息部份只是傳聞，如有不確，實屬不幸



上期曾說今期會刊登本幫主於《J.LEAGUE 創造職業球會2》的陣容，以下便是本幫主的陣容了，首先我採用4-4-2穩守突擊，後防則採用清道夫陣式，守門員為菊池新吉；後衛相馬直樹、井原正巳、柱谷哲二、佐真収；中場拿武士、森島寬晃、木村和也（原創球員）、牧野高志（原創球員）；前鋒史杜高域及艾蒙寶馬。平日我對大家的陣容也作出了不少評價，或許這次來個意見交流吧！若仍然有讀者正在玩此遊戲，不妨就此陣容發表意見，好讓本幫主能看看各個超班領隊的意見。

## 你哋又出錯晒！點攞先？

致各位編輯：

你們好！本人乃SS迷，希望你能解答疑難。

1. 本人的《育成足球2》的陣容如下，看看有沒有問題。

FW：三浦知良、呂比須（史基拉斯）一後備

MF：自創球員、望月重良、澤登正朗、山田隆裕（飛翼的森拜奧、本田泰人）

DF：自創球員、名塚善寬、大岩剛、磐田的艾積遜（市原的史高迪及堀池巧）

GK：下川健一

2. 自創球員的平均成長期是多久？

3. 本人用秘技令球員攻守超強，但卻沒有狀態，幾名球員也是這樣，何解？有何解決方法？

投訴：貴刊的秘技、遊戲資料太少了，與娛樂資料起不了平衡作用。加上在NO.42期的「有辦你睇」的資料不清，機種、評分等有些有、有些冇，簡直是垃圾！這已不是第一次了，加上你們的遊戲時間表經常錯誤，屢見不鮮！

祝你們好自為之！

失望的長期讀者

比斯麥上

比斯麥：

首先很多謝你對本刊的意見及提點，而就NO.42期「有辦你睇」所出現的錯誤，我們深感抱歉，往後我們定會更加留意，避免同類事件再次發生，至於「遊戲時間表」出錯的問題，已轉交予有關的編輯跟進。

1. 看來你的陣容已相當不俗，相信要稱霸全國已不是問題，但除了前線的三浦知良、呂比須及後備的史基拉斯外，其球員也只屬一些二線頭的球員，以中場來計算，本幫主覺得應多派森拜奧及本田泰人上陣，而山田隆裕及望月重良則可安排出任後備中場，後防方面看來只得艾積遜較具級數（由於不清楚你的EDIT球員的情況），若閣下希望在挑戰列強時有較大勝機的話，便應多邀一名具級數的後防球員為佳，此外本幫主也覺得你應多派後備的史高迪及堀池巧上陣，因為他倆皆是值得閣下信賴的後防球員。

2. 一般來說，自創球員的成長期在20-28歲左右。

3. 惟球員狀態可有兩種方法，若要在短時間內提升的話可選基礎練習的特別調整，若希望以較有系統的方法則可選擇基礎練習的RUNNING（ランニング），但有一點你需要記著的，是特別調整會使球員的疲勞度大幅提升，因此在使用前及使用後應多多留意。

## 點解你哋唔介紹吓64DD啲GAME嘍？

TO GAME PLUS G+Q&A：

小女子感謝幫主上次解答本人問題，廢話少講，請回答小女子數條問答：

1. N64的《007 GOLDEYE EYE》、《DUKE NUKEM 64》和將來的《QUAKE》，玩法是否差不多，哪一個遊戲較好玩呢？

2. 為何任天堂要把N64稱作N64，而不是N63或N65呢？

3. 幫主有否看過一本名叫《電擊Nintendo 64》的日本GAME刊物？如有，有何意見呢？

4. 為何貴刊的《COMING UP》不介紹一些64DD的遊戲？

5. 貴刊的中文名是《遊樂誌》，英文名是《GAME PLUS》，又為何常常講及《GAME PLAYERS 遊戲誌》呢？

6. 接上題，《遊戲誌次世代年鑑98年版》是否貴刊的？還是《GAME PLAYERS》的？如果是《GAME PLAYERS》的，那麼你們為何不推出一本年鑑呢？為何要替人家賣廣告呢？（還有HYPER PC PLAYER和街機皇）等。

7. PS的《BIOHAZARD 2》和SS將來的《BIOHAZARD 2》是否相同？如果是的話，那麼秘技又會否是相同呢？（其他GAMES又會否有這樣的現象呢？）

小女子實在感激不盡，希望他日不再有這麼多問題再煩擾你啦！

祝《GAME PLUS》

好到無得再好！！！！好！！！！

絲帶小絲帶上

絲帶小絲帶：

本幫主希望你以後也繼續有煩惱，而且越多越好，否則若大家也沒有問題的話，本幫主便再沒有機會主持這欄啊！

1. 基本上這三個遊戲是同類型「3D SHOOTING」，但在遊戲內容上卻有明顯分別，而在玩法上也有些差異，以本幫主來說，還是較為喜歡《007 GOLDEN EYE》。

2. 據本幫主所知，由於這是一部64bit的遊戲機，因此定名為N64。

3. 當然有，以現時日本的遊戲雜誌情況來看，市面上大概只得兩本較出色的任天堂專門誌，包括你所說的《電擊Nintendo 64》及《The 64 DREAM》，兩本雜誌中以《電擊Nintendo》的內容較為豐富，而《The 64 DREAM》則差不多每期有也貼紙附送，售價方面《電擊Nintendo》則為590Yen，《The 64 DREAM》則售490Yen。

4. 因為有關64DD專用遊戲的資料十分之少，因此難以作出報導及介紹，但本幫主可以保證，若有進一步消息，我們定會馬上報導的。

5. 主要原因是大家均是同一公司的出品。

6. 不是本刊製作的，但是屬本公司的出品。不推出相似刊物的原因，是因為《GAME PLUS》才推出不足一年，若要製作一本類似年鑑的刊物，在人力及資源分配上必須有周詳的安排，以本刊現時的人手情況來說還是不行。至於廣告問題是因為我們同屬一公司的出品，老套一點說即大家是「一家人」，所以你們除了可在《G+》內看到《HYPER PC PLAYER》、《街機皇》及《GPM》外，當然還有機會在這些雜誌上看到《G+》的廣告啊！

7. 這個暫時仍未能肯定，一切有待進一步的公佈。以以往的慣例來說，秘技共通的機會非常之大，而且較遲推出的遊戲更會有些新增的遊戲項目或秘技呢！

## 邊個賽車GAME有最多賽道呀？

TO《GAME PLUS》：

您好，幫主好！！本人是《GAME PLUS》的忠實讀者，希望幫主能領導本人，為本人解答以下問題：

1. 為何《HYPER 有腦PS/SS榜》時有時無？還有為甚麼沒有N64 GAMES榜，就算是GAME少也不能忽視的！！

2. N64有甚麼（TAB,AVG和RAC）GAMES值得玩玩？為甚麼？

3. 為甚麼貴刊常常不為N64做攻略？N64 GAMES已經少了，再不為它做攻略或其他評論，實在令N64機主十分失望！！！！

4. 敢問幫主覺得《DIDDY KONG RACING》、《CHORO Q 64》、《MARIO KART 64》，何者較好玩？為甚麼？

5. PS和SS有甚麼GAMES會移植到N64或64DD身上？

6. N64哪一個賽車遊戲擁有最多賽道呢？（暫時來說）

7. 敢問幫主對N64有甚麼評論？

8. 幫主，我的字值幾分呢？

感謝幫主解答我的問題，有機會本人再會請幫主的話，就不要厭我長氣了吧呢嗎啊呀了！！！！

祝《GAME PLUS》未來能有些 N64 的料向讀者報導！！！！

忠實讀者

DANIEL 上

DANIEL：

1. 這是由於 N64 在港的普及程度及受歡迎程度仍然遠遠不及 PS 及 SS，因此才沒有 N64 榜。但時有時無的情況則恐怕未曾出現。
2. TAB 方面當然首推《64 中發現！TAMAGOTCHI 大家的他媽哥治世界》，AVG 方面 N64 暫時仍欠缺一個較具吸引力的作品，而 RAC 方面則以《DIDDY KONG RACING》是較出色的作品。
3. 這明顯是由於值得製作攻略的 N64 遊戲仍然不多，若可以的話，大家最好能在詢問問題時能順道說說你們需要哪個遊戲的攻略，好讓我們明白大家的需要。
4. 《CHORO Q 64》由於尚未推出，因此難以定斷。其餘的賽車遊戲方面，本幫主覺得以《DIDDY KONG RACING》的表現較佳。
5. 沒有。
6. 《DIDDY KONG RACING》。
7. 我覺得 N64 是一部頗為不俗的主機，本幫主也十分喜歡，機能方面相當不俗，遊戲以盒帶作軟件媒體，免卻了玩家等候讀碟時間，令遊戲停頓的時間大大減少，遊戲流程更加一氣呵成，可惜此機推出的時機並不恰當，導致現在的情況，幸好此機在美國方面的銷售情況相當出色，不致令此機一敗塗地，寄望 64DD 的推出及往後推出的強勁軟件能使他重拾昔日的皇者地位。
8. 你的字相當端正，值 90 分。

## 究竟邊個先係真正嘅奇連士文呀？

TO 《GAME PLUS》：

你們好！我是第一次來信的，希望能夠刊登！

1. SS 的 SAVE 卡大約幾多錢？
2. 你們何時才登出《BIOHAZARD 2》的秘技？
3. 我看《GAME PLAYERS》說《J.LEAGUE 創造職業球會 2》可以玩幾百年，是否真的？
4. 我看其他 GAME 書說「クリスティン」是奇連士文、「マリオ」是羅馬里奧、「プリト」是白必圖，而你們又說「シュナイダー」是奇連士文、「ナシメント」是羅馬里奧，究竟哪個才是奇連士文，哪個才是羅馬里奧？請為我分清楚，還有「プリト」是否白必圖？
5. 我十分之希望《GAME PLUS》再有「GOAL 深莫測」這一欄。此外可否刊登一些球星的密碼，如巴迪斯圖達、李安納度等等。

我十分十分之希望你們登出我的來信，無限個 THANK YOU！

最後祝《GAME PLUS》銷量狂升動升！！

四方果上

四方果：

想不到仍有這麼多讀者正在玩這個遊戲，本幫主最近也抵受不住拿來再玩，雖然以往的「GOAL 深莫測」經已完結，但本欄仍非常願意為大家解答此遊戲的問題及與各位交流這遊戲的心得。

1. 大約為港幣 \$180-200 元左右。
2. 本幫主也非常明白大家對秘技的需求，但請各位讀者繼續耐心等待，只要「時機成熟」我們便會悉數刊登，保證絕無保留！
3. 由於本幫主暫時仍未聽過有任何讀者或朋友把此遊戲完成，因此究竟遊戲可玩數十年還是數百年仍是未知之數，當然本欄非常歡迎曾完成此遊戲的讀者來信告知。
4. 由於這些外國球員的名字只是虛構，因此既然本刊可說這位球員是奇連士文，那麼其他雜誌當然也可稱呼其他球員作奇連士文，基本上沒有任何準則的。而本刊的準測是參照該球員的能力值、位置及其他資料作基本而命名，以這位「シュナイダー」為例，他不論在能力值、位置皆與現實世界中的奇連士文相當吻合，加上各位若有玩 KONAMI 的實況足球的話（SFC 版或 N64 版），相信也清楚遊戲中德國隊有一位前線球員的名字同樣是「シュナイダー」，明顯地，該球員在外型及能力方面也同樣是像奇連士文，在眾多適合的條件下，本刊便稱呼該球員是奇連士文了。至於「プリト」是否白必圖白必圖，本幫主也覺得非常相似，或許是真的也說不定。

5. 由於遊戲已推出了超過半年，要恢復這欄相信絕不可能，但若推出一輯《J.LEAGUE 創造職業球會》的話，這一欄則很可能回復出。

## 你話會唔會出《拳皇 '98》呢？

TO GAME PLUS 幫主：

本人已經第二次來信了，對於上一次比你唔該都無聲就燒了我的來信後我十分失望，希望今次能回答我以下問題。

1. PS 的《鐵拳 3》有沒有機會移植至 SS 上。
2. 你覺得未來會否推出《KOF'98》呢？
3. 如果真的會推出，你覺得會是 2D 還是 3D 呢？
4. 為甚麼 SS 的賽車 GAME 比 PS 的較少及較差？
5. 由於本人對於《KOF'97》的各人出招和秘技並不熟悉，可否再次刊登或寄給我呢？
6. 你覺得現在的 SS 和 PS 的遊戲當中，那些較好呢？
7. 最近我在灣仔某商場內看見人玩一個以跳舞為主的遊戲，不知這遊戲屬甚麼機種、是新遊戲還是舊遊戲呢？

瘋狂八神上

瘋狂八神：

1. 應該沒有了。
2. 應該會。
3. 很有可能仍是 2D 遊戲。
4. 這除了關乎主機的機能外，未能邀得強勁軟件廠商替其開發遊戲也是原因之一。
5. 相信不能了。
6. 各有各好！但普遍的遊戲質素來說以 PS 較佳。
7. 這個問題曾於早前解答，這個遊戲名為《BUST A MOVE》，由 ENIX 開發，是 PS 的專用遊戲。

## 你覺得《櫻大戰 2》值幾多分呢？

幫主：

本人是第一次寫信來的，希望能為小弟解答下列數條問題。

1. 《超魔神英雄傳》會否移植在 SS 呢？
  2. 《BIOHAZARD 2》何時移植在 SS 呢？
  3. 你覺得《櫻大戰 2》好玩嗎？值多少分（100 分滿分）
  4. 你們為甚麼不推出《櫻大戰 2》攻略呢？
  5. SS 讀碟快還是 PS 讀碟快呢？
  6. 現在 SS 有甚麼好 GAME 玩呢？
  7. PS 版的《卒業 3》有甚麼秘技呢？
  8. SEGA 街機足球名作《VIRTUA STRIKER》系列會在 SS 推出嗎？
  9. 你覺得 SS 好玩還是 PS 好玩呢？
- 祝 GAME PLUS 銷量蒸蒸日上

GAME PLUS 的忠實 FANS 大神一郎上

GAME PLUS 的忠實 FANS 大神一郎：

1. 不會。
2. 未有公佈。
3. 絕對好玩！若是 100 分為滿分，我覺得這遊戲值 85 分。
4. 其實本刊是有製作《櫻大戰 2》攻略的，順道在這裡向大家說說，本刊的《櫻大戰 2》攻略因限制的關係而需要暫停，遲些定會恢復的。
5. 那要看遊戲而定了。
6. 在這個暑假，SS 的遊戲仍然有一定的吸引力，FIG 方面有《POCKET FIGHTER》，RPG 有《齊來做日本代表隊監督～世界首個足球 RPG ～》、《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》及《魔導物語》等；SLG 方面有《LANGRISSER ～THE END OF LEGEND～》；AVG 方面則有《DEEP FEAR》、《少女革命奧塔娜》、《FRIENDS ～青春之光輝～》及《七間秘館 戰慄之微笑》等；RAC 方面有《CODE R》及《頭文字 D ～公道最速傳說～》。
7. 暫時未有。
8. SEGA 很早以前曾公佈，礙於機能問題，《VIRTUA STRIKER》系列將不會在 SS 上推出。
9. 本幫主覺得兩部主機也非常出色。

PS/FIG/SNK

© SNK 1997 © SNK 1998  
© YUMEKOBO 1998



## 全隱藏角色一次現身！

在選人畫面時，選擇了MODE (EXTRA或ADVANCED) 之後，再同時按 R1 及 L1 掣便可令 5 位隱藏角色 (瘋狂八神庵、瘋狂LEONA、OROCHI TEAM 3 位角色) 出現來讓你使用，跟著在 5 位隱藏角色出現後，再同時按 R2、L2 便可令 OROCHI 出現。



## 特別 ENDING

只要以以下不同組合來爆機，便會有不同的獨有 ENDING。

### ◆SNK 歷代 TEAM

京、TERRY、RYO

### ◆準主角 TEAM

紅丸、HIGASHI、KIM

### ◆94' 女性格鬥家 TEAM

YURI、舞、KING

### ◆OLD TEAM

ATHENA、RALF、CLARK

### ◆其他

京、舞、BILLY

YAMAZAKI、CHAN、CHOI

TERRY、MARY、HIGASHI

京、真吾、庵或 LEONA 以外的其他角色



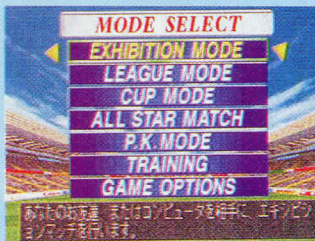
## WINNING ELEVEN 3

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup © The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademark of ISL. Manufactured under license by KONAMI CO., Ltd. © 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION

PS/SPT/KONAMI

## 最強 TEAM 出現

在 MODE SELECT 畫面時，把游標指著第一個「EXHIBITION MODE」，然後再順序輸入 KONAMI COMMAND：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，若聽到拍手聲便是成功，跟著進入 EXHIBITION MODE 中，移到想選的 TEAM，再同時按 L1 及 R1 便可令最強 TEAM 出現。這秘技只可用於 EXHIBITION MODE。



## GUILTY GEAR

PS/FIG/ARC SYSTEM WORKS

© ARC SYSTEM WORKS CO., LTD

## 第 3 隱藏角色登場

除了上期介紹過兩名打爆機就會的隱藏角色，那便是——梅喧 (BAIKEN) 了。使用 SOL 或 KY，在梅喧出現後把其打倒後，便可使用他了。以下是其招式。

## 梅喧招表

疊替	\ - + ×
疊替 CHARGE UP	\ - + R1 按著不放
妖斬扇	-   \ + Δ
鎖鏈	- /   \ - + ○
連環三途渡	\ -   / - + ○



PS/ACT/PSYGNOSIS



© RASCAL, PSYGNOSIS AND THE PSYGNOSIS LOGO ARE TM AND © PSYGNOSIS LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

## 選版

先進入 PASSWORD 畫面，然後輸入「HOUSE」一字，雖會出現「INVALID」字樣，但其實只要在遊戲後，於中途按 R2 掣，這樣便可選擇不同房間，而按 R1 掣則是選地區，而若在選擇好房間後，只要按 R2 掣便可跳到該關，若是 R1 掣的話便是跳到特定地區。

PS/SPT/ DATA EAST

## 裡 OPTION WINDOW

進入 STORY MODE，然後在表示 BILLARD 台時同時按著 L1、L2、R1 及 R2 不放，跟著同時按 SELECT 及 START 掣，便可令裡 OPTION WINDOW 出現。



## SIDE POCKET 3

© 1998 DATA EAST CORP.

## 裡 TRICK STAGE

先選裡 TRICK GAME MODE，在選了「THE NUMBER」及「GAME COUNT」之後，再把游標移到「EXIT」處，再同時按 L1、L2、R1 及 R2 不放來決定，便可玩到和平時不同的裡 TRICK STAGE。

## 地下室之隱藏角色

先選 STORY MODE 的「女神之天秤」來開始遊戲，當移動選擇肢出現時便每次都選「キッチン」，這樣到最後便一定會去到地下室，跟著便可到裡面的兩個隱藏角色木人和球男對戰了。

## STRAIGHT VICTORY

PS/CALSONIC/RAC

© 1998 CALSONIC CORP.

## PANEL 消失法

在遊戲中按 START 掣暫停，再同時按 L1、L2、R1 及 R2，便可令 G FORCE METER 消失，再同樣按一次可令畫面中所有 METER 消失，若再按可回到原來狀態。

## 車輛也消失

在遊戲中按 START 掣暫停，再順序按  
—、—、—、—、  
—、—、—、—、  
—、—、—、—、  
便可令車輛也消失，再同樣按一次可回到原來狀態。



## STOLEN SONG

PS/ETC/SCE

© 1998 VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRTUAL MUSIC LOGO, VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT, STOLEN SONG AND VPICK ARE TRADEMARKS OF VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT, INC.

## 音量調校

在以結他演奏布袋寅泰的樂曲時，是可以即場調校演奏中的音量的，只要按 R2 可校大音量，按 L2 則是校細音量。

## YOU JAM !!

在演奏《ZINO'S TRACK》、《I'M FREE》、《BOY BOY BE ANBITIOUS》及《POISON》(只限 CONCERT STAGE) 中，先把設定リードギター (LEAD GUITAR) 中的難易度設定為 7，這樣在演奏中 RHYTHM 表示便會消失，這時便會出現「YOU JAM !!」，這時便可自由演奏了。



## SPAWN ~ THE ETERNAL ~

Spawn is a registered trademark and The Eternal is a trademark of Todd McFarlane Productions, Inc., and under license from Todd McFarlane Entertainment, Inc. Game developed by Sony Interactive Studios America (c) 1997 Sony Computer Entertainment America Inc.

PS/TODD MCFARLANE PRODUCTIONS/FIG

## 隨意跳版

先在遊戲中按 START 暫停，然後同時按著 L1、R1、L2 及 R2 不放，再順序輸入 Δ、×、□、○、○、○，便可隨時去到不同版面。

## KATTOBI TUNE

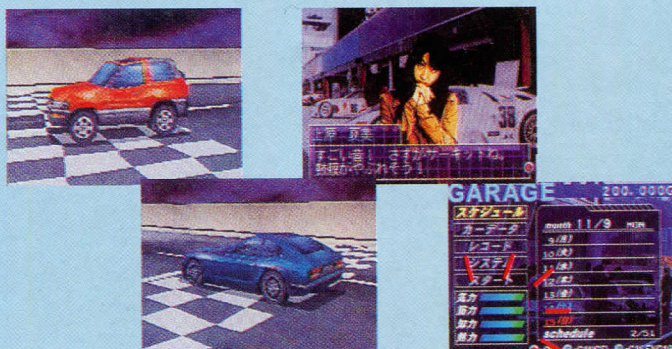
COPYRIGHT 1998 GENKI CO., LTD. PROGRAMMED 1998 DODA INC.

## 女孩也可選

平時玩 SCENARIO MODE 時，女孩的出現是 RANDOM 的，但是有方法可以選擇喜愛的女孩的，只要在選「NEW GAME」時按著一掣不放來決定便可選到鈴拉；一掣則是夏美。

## MAX PARAMETER

在 SCENARIO MODE 的 GARAGE 畫面時，順序輸入 ↓、↓、↑、↑、→、→、→、→、SELECT，便可令到氣力、筋力、知力、魅力的 PARAMETER 值昇到最高。



PS/RAC/GENKI

## 隱藏車使用法

只要滿足到以下不同條件，便可使用到不同的隱藏車了。

## 隱藏車 條件

TYPE-86	使用 2000CC 以上的 CLASS 的車在 ALL STAR GP 中取勝
TYPE-180	使用 2000CC 以下的 CLASS 的車在 ALL STAR GP 中取勝
TYPE-NA1	使用 1800CC 以下的 CLASS 的車在 ALL STAR GP 中取勝
DODA-S30	使用 1800CC 以下的 CLASS 的車在任何大會中取得全勝
TYPE-GLR	使用全部 CLASS 的車在 ALL STAR GP 中取勝
TYPE-KTB	使用全部車款在 ALL STAR GP 中取勝
TYPE-RAV	在女孩レース一登場後把她打敗

GAME BOY

Table listing Game Boy games including titles like 'TEAM 榮光之EVEN', 'MEDALOT + PARTS COLLECTION 2', and '512SPECIAL EDITION (暫名)'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Game Boy games including titles like 'CRASH BANDICOOT (THE BEST)', 'MACROSS DIGITAL MISSION V.F-X (THE BEST)', and 'LUNAR SILVER STAR STORY'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Game Boy games including titles like 'Shake Kids', 'SENTIMENTAL JOURNEY', 'RAPID RACER', and 'MERRIAM CARRING CARAVAN'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

SUPER FAMICOM

Table listing Super Famicom games including titles like 'WRECKING CREW' 98, '平成新・鬼島 (前編)', and '平成新・鬼島 (後編)'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Super Famicom games including titles like 'CRASH BANDICOOT (THE BEST)', 'MACROSS DIGITAL MISSION V.F-X (THE BEST)', and 'LUNAR SILVER STAR STORY'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Super Famicom games including titles like 'Shake Kids', 'SENTIMENTAL JOURNEY', 'RAPID RACER', and 'MERRIAM CARRING CARAVAN'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

NINTENDO 64

Table listing Nintendo 64 games including titles like '柏青哥 365 日', 'EXTREME G', 'SUPER SPEED RACE 64', and 'WORLD SOCCER-WORLD CUP FRANCE' 98. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Nintendo 64 games including titles like 'LOVE THERAPY', 'Parlor! PRO 3PACHINKO 實境 SIMULATION GAME', 'COLONY WARS', and 'PACHI 夫妻 DREAM COLLECTION'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Nintendo 64 games including titles like 'ATENA-Awakening From The Ordinary (暫名)', 'The Legend of Heroes IV-英雄傳說 4-朱紅龍', and '英雄志願-GAL ACT HEROISM-'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Nintendo 64 games including titles like 'PRO 指南圖書「兵」', 'NBA BASKETBALL (暫名)', '卡比的 AIR RIDE (暫名)', and 'JUNGLE 大帝'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Nintendo 64 games including titles like 'ANGELIQUE DUET', 'ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX', 'ANGELIQUE MAKER POCKET 大作戰', and 'DREAMY SWORD DOUBLE EDGE'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing Nintendo 64 games including titles like 'PRUMUI PRUMUI', 'SPINTAIL', 'MILLION CLASSIC', '時之少女', and 'STAR WARS MASTERS (暫名)'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

NEO GEO

Table listing Neo Geo games including titles like 'METAL SLUG 2 (CD-ROM)', 'REAL BOUT 競速傳說 2THE NEW COMERS (CD-ROM)', and 'MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD專用)'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

PlayStation

Table listing PlayStation games including titles like 'WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3', 'SANKYO FEVER 實境 SIMULATION vol.3', '雙界儀', and 'PERFECT GOLF THE KING OF FIGHTERS' 97'. Columns include release date, publisher, price, and genre.

Table listing PlayStation games including titles like 'ATENA-Awakening From The Ordinary (暫名)', 'The Legend of Heroes IV-英雄傳說 4-朱紅龍', and '英雄志願-GAL ACT HEROISM-'. Columns include release date, publisher, price, and genre.



98年冬	#100萬 QUIZ HUNTER MALL 王國之人形 OASIS ROAD 始有一天會重溫的未來 想見你 幻想水滸傳 II MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2 (暫名) DEEP FREEZE PATLABOR THE GAME (暫名) #BASS LANDING 勇者王 GAOGAIGAR (暫名) 紅色閃光 LOVE GAME' S plus~ 對戰 TENNIS- serial experiments lain MAGIC ANIMAL 偉路多利布・伊蘇多尼亞 ASH TO ASH (暫名) DORIKIN 土庫圭市 CIRCUIT BATTLE (暫名) 3D ROBOT SHOOTING METAL DREAD TEMPEST X 3 MONEY IDOL EXCHANGER 激突!! SKI BATTLE (暫名) DEAR FRIENDS 一・二・五個怪談 MASS DESTRUCTION (暫名) MY BABY 2999 年之 GAME KIDS 棋太平 新世代 GPX CYBER FORMULA SAGA J LEAGUE EXCITE STAGE V1 海市蜃樓迴廊 影之塔 迷途樂園 QUESTION CHAN (暫名) 爆發小子 MELT STRIKE JAGUAR ARKS 1000 海底傳說 MERMAIND (暫名) 鹿住拿 完結編 REFRAIN LOVE 2 玉扇物語 (暫名) 火腿子傳 戀編 END SECTOR 新世代 ROBOT 戰記 BRAVE SAGA 真藏・團根仙人	日本 SOFTWARE 未定 不詳 IDEA FACTORY 5800Yen RPG SME 未定 SLG KONAMI 未定 TAB KONAMI 未定 SLG BANDAI VISUAL 未定 STG SAMMY 未定 AVG BANDAI VISUAL 未定 AVG ASCII 未定 SPT TAKARA 6800Yen SLG ASCII 未定 SLG Tears 未定 SPT PIONEER LCD 未定 SLG J・WING 5800Yen (預約) ARPG HUDSON 未定 RPG E3 STUFF 未定 FIG MEDIA QUEST 5800Yen (預約) RAC 小學製 PRODUCTION 未定 STG BANDAI VISUAL 5800Yen STG J・WING 未定 STG ATHENA 5800Yen AVG I' MAX 5800Yen (預約) SLG VISUAL ART 5800Yen SLG SYSTEM SAKUMO 5800Yen AVG BMG JAPAN 5800Yen STG AXELA 5800Yen AVG SCE 2000Yen (預約) SPT SPS 未定 ETC VAP 5800Yen (預約) STG EPOCH 社 未定 RAC PLAY STAGE 5800Yen ETC FROM SOFTWARE 5800Yen (預約) AVG ASCII 未定 RPG Tears 未定 AVG Tears 未定 ETC MAP JAPAN 5800Yen ACT GAPS 未定 STG CLIFF INVENTION 未定 STG XING ENTERTAINMENT 未定 STG VING 5800Yen ETC RIVERHILL SOFT 未定 AVG 元氣 未定 RPG 博報堂 5800Yen SLG ASCII 未定 未定 TAKARA 6800Yen SRPG J・WING 8800Yen (預約) TAB GAPS 5800Yen SLG 角川書店 未定 RPG MTO 未定 SPT NAMCO 未定 ETC A.D.M. 未定 SLG A.D.M. 未定 AVG BANPRESTO 6800Yen (預約) SLG KONAMI 5800Yen (預約) ACT ARC SYSTEM WORKS 未定 SLG ASIM ACE ENTERTAINMENT 5800Yen SLG IMAGINEER 2000Yen ETC OPEN BOOK 9003 5800Yen (預約) AVG SAMMY 未定 RAC KONAMI 4800Yen SPF KONAMI 未定 STG 4800Yen (預約) RPG
98年1月上旬	#BURGER BURGER 2	
99年2月	MONSTER COLLECTION (暫名)	
99年春	CIRCUIT 之 娘 II NAMCO ANTHOLOGY 2 SYNCHRONICITY THE RUINS	
推出日未定	#BALL DELAND JERSEY DEVIL 之大冒險 WIZARD' S HARMONY AFRAID GEAR DIGITAL ART COLLECTION HIRO YAMAGATA (暫名) BAD MOJO (便利店專用) MTB ACTUA ICE HOCKEY CONTRA-戰爭的遺產- DAREDEMO GAME 藍河英雄傳 影-GOI GOI KAZINO (暫名) 德間書店	

DAREDEMO GAME 藍河英雄傳 影-GOI GOI SUGOROKU (暫名) 德間書店 新格鬥 (暫名) BONO BOARD MAXIMUM FORCE 頭文字 D (暫名) KIORO ZHAN 之 PIRIKURA 大冒險 傳說樺圖人的遺言 (暫名) ESCAPER 重裝機兵 VALKEIN 2 FAVORITE DEAR MELKURIUS PRETTY PARRAPA 2 (暫名) 頂 STREET GORGEOUS KING OPTION TUNING CAR BATTLE 改 ROBIN LOID 之冒險 WIZARDRY-DIMGUILL- GALLERIES CAPCOM GENERATION- 第1集 聖堂王之時代 - CAPCOM GENERATION- 第2集 魔界與戰士 - CAPCOM GENERATION- 第3集 - (暫名) CAPCOM GENERATION- 第4集 - (暫名) CAPCOM GENERATION- 第5集 - (暫名) DROP OFF 眠藏 BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO 魔女子大作戰 Blaze & Blade Busters #GRIND GRITTER #FINAL FANTASY VIII #貓的名字是 KA・N・KE・I	KONAMI 未定 FIG AMUSE 未定 RPG GAME BANK 5800Yen ACT 講談社 5800Yen RAC TOMY 5800Yen ACT VISIT 未定 AVG SME 未定 AVG MASIYA 5800Yen AVG NEC INTERCHANNEL 未定 SLG NEC INTERCHANNEL 未定 SLG SCE 未定 ACT ENIX 未定 TAB MTO 未定 RAC GUST 未定 AVG ASCII 未定 RPG ASCII 未定 AVG CAPCOM 未定 STG CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 SAMMY 未定 未定 ASIM ACE ENTERTAINMENT 未定 RPG INCREMENT P 5800Yen SLG BANDAI 未定 不詳 T&E SOFT 未定 RPG KONAMI 未定 TAB SQUARE 未定 RPG VICTOR SOFT 未定 不詳
---	--

### SEGA SATURN

98年6月28日 無人島物語 R GT24 皇帝遊戲	KSS 5800Yen AVG JALECO 5800Yen RAC SOCIETA 代官山 6800Yen ETC
98年6月11日 #EBERUOG SPECIAL "WORLD CUP" 98 FRANCE-Road To Win-A1 將棋 2 98年6月18日 KERIOTOSSE! LANGRISSER V-THE END OF LEGEND- PRINCESS MAKER 夢見妖精 村越正海之傳記 日本列島 ULTRAMAN 匯集 3 LINDA CUBE 完全版	TAKARA 5800Yen SLG SEGA 5800Yen SPT ASCII SOMETHING GOOD 6800Yen TAB 增田屋 COOPERATION 4800Yen ACT MASIYA 6300Yen (預約) SLG GAINAX 5800Yen SLG VICTOR SOFT 5800Yen SLG 講談社 6800Yen ETC ASCII 6800Yen SRPG ENIX 6800Yen SRPG CAPCOM 5800Yen AVG 講談社 5800Yen RAC KONAMI 3800Yen ACT ASCII 12800Yen ETC WORK JAM 6800Yen AVG 5800Yen ETC
98年6月25日 #齊集錄日本外傳錄 影-世界英雄足球 RPG #SUPER ADVENTURE ROCKMAN #頭文字 D-公道英雄傳 影 #惡魔城 DRACULA X-月下之夜 樂曲- GAME BASIC FOR SEGA SATURN CROSS 探偵物語 水木 SHIBARU 之妖怪圖鑑 繪集編	ASCII 6800Yen SRPG CAPCOM 5800Yen AVG 講談社 5800Yen RAC KONAMI 3800Yen ACT ASCII 12800Yen ETC WORK JAM 6800Yen AVG 5800Yen ETC
98年6月 投票統籌的傢伙們 II IMAGE FIGHT & MULTIPLY / ARCADE GEARS SOL DIVIDE	ALTIRON 未定 TAB XING ENTERTAINMENT 4800Yen STG ALTIRON 未定 RPG ATLUS 5800Yen STG NAXAT 5800Yen ACT SEGA 3800Yen STG STARLIGHT MARRY 5800Yen AVG DATEAST 5800Yen AVG CAPCOM 5800Yen FIG MEDIA WORKS 6800Yen AVG SEGA 未定 AVG 光榮 6800Yen RPG
98年7月2日 #SOL DIVIDE SEGA AGES/GALAXY FORCE II ANOTHER MEMORIES 98年7月9日 探偵神宮寺三郎 POCKET FIGHTER 續編特急 98年7月16日 DEEP FEAR DRUID	ALTIRON 未定 TAB XING ENTERTAINMENT 4800Yen STG ALTIRON 未定 RPG ATLUS 5800Yen STG NAXAT 5800Yen ACT SEGA 3800Yen STG STARLIGHT MARRY 5800Yen AVG DATEAST 5800Yen AVG CAPCOM 5800Yen FIG MEDIA WORKS 6800Yen AVG SEGA 未定 AVG 光榮 6800Yen RPG

98年7月23日 #櫻樓狂想 LOVELY POP 2 in 1 雀戀 LUNAR 2 ETERNAL BLUE KONAMI ANTIQUE MSX COLLECTION ULTRA PARK SONIC JAM (SATURN COLLECTION) 98年7月30日 ANGELIQUE DUET ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX DREAM GENERATION 98年7月下旬 #本誌 PRO 遊戲畫集 (SATURN COLLECTION) NAXAT 98年7月 WAKU WAKU MONSTER 98年8月 SIMULATION RPG 創作室 98年9月 [SS 版] DIGITAL MONSTER (暫名) 98年春 少年革命英雄傳 Code R CREATE CRISIS SNK FAN COLLECTION 銀狼傳說 D & D COLLECTION COURRIER CRISIS CROCI PAU PAU ISLAND CROSS 偵探物語 ULTRAMAN 匯集 3 GUARDIAN FORCE 98年夏 電車 GO! 魔導物語 FIND LOVE 2 ASTRA SUPER STARS 魯邦三世 金字塔之寶者 海盜羅雀 七間秘館 戰艦之機突 全國制服少女 GP FING LOVE SHINING FORCE III SCENARIO 3 (暫名) 戀愛 SIMULATION (暫名) TNT<The Next> TETRIS MILLENNARIAN FIRE 魔法使用方法 (暫名) HIGH SCHOOL TERRA STORY 98年秋 #STORM HEART ADVANCED V.G.2 98年 3D ROBOT SHOOTING E-tude (暫名) 音樂小說創作室 2 EDWARD TENDY / ARCADE GEARS J LEAGUE EXCITE STAGE V1 真藏・團根仙人 (暫名) LOOSE (暫名) SYNCHRONICITY THE RUINS 推出日未定 #PROJECT X2 "BALL DELAND 幻想水滸傳 制勝-HIGH SCHOOL COUNT DOWN- REAL SOUND 2-夢之 ALL GOAL- BIOHAZARD 2 MONIKA 之 城 RAIDEN FIGHTERS FULL COM 工廠 SUPER FACTORY FOR SEGA NET (預約) 魂斗羅-戰爭的遺產- CAPCOM GENERATION- 第1集 聖堂王之時代 - CAPCOM GENERATION- 第2集 魔界與戰士 - CAPCOM GENERATION- 第3集 - (暫名) CAPCOM GENERATION- 第4集 - (暫名) CAPCOM GENERATION- 第5集 - (暫名) PIA CARROT 2	CRYSTAL VISION 6800Yen 不詳 VICSCO 6800Yen SLG 角川書店 6800Yen (預約) RPG KONAMI 5800Yen (預約) SLG SEGA 2800Yen RAC 光榮 7800Yen SLG 光榮 9800Yen SLG 6300Yen (預約) SLG 2800Yen TAB ALTRON 未定 不詳 ASCII 5800Yen (預約) SLG BANDAI 未定 SLG SEGA 6800Yen AVG QUINTEZ 6800Yen RAC BMG JAPAN 6800Yen RPG SNK 未定 ETC CAPCOM 5800Yen ACT BMG JAPAN 未定 ACT MEDIAL QUEST 5800Yen (預約) ACT WORK JAM 6800Yen (預約) AVG 講談社 未定 ETC SUCCESS 未定 STG 日本 FLEX 5800Yen SLG COMPILE 5800Yen (預約) RPG DAIKI 未定 SLG SUNSOFT 5800Yen ACT ASIMK 5800Yen ACT 影: COMMUNICATIONS 5800Yen (預約) TAB 光榮 7800Yen AVG DAIKI 未定 SLG SEGA 4800Yen SLG 講談社 未定 SPT BPS 未定 PUZ BANDAI 6800Yen ETC TGL 5800Yen STG KID 5800Yen (預約) SLG TGL 6600Yen STG TGL 5800Yen FIG 小學製 PRODUCTION 未定 STG 拓洋興業 未定 ETC ASCII 5800Yen (預約) ACT XING ENTERTAINMENT 4800Yen ACT EPOCH 社 未定 SPT J.WING 6800Yen (預約) TAB SIEER PIONEER 未定 RPG A.D.M. 未定 AVG A.D.M. 未定 AVG 5800Yen STG BANPRESTO 6800Yen (預約) SLG KONAMI 6800Yen (預約) RPG YU MEDIA 未定 SLG WARP 5800Yen (預約) AVG CAPCOM 未定 AVG PIONEER LDC 6800Yen ARPG ELECTRONIC ARTS 5800Yen STG SEGA 2800Yen SLG KONAMI 未定 STG CAPCOM 未定 STG CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 NEC INTERCHANNEL 未定 AVG
--	---

## PS 行貨時間表

英文名字	中文名字	公司名字	價錢 (港元)	類型
5月28日	CRASH BANDICOOT RUNABOUT MACROSS DIGITAL MISSION VF-X ARMORED CORE THE KING OF FIGHTER' 97 LUNAR SILVER STAR STORY	古惑狼 RUNABOUT MACROSS DIGITAL MISSION VF-X ARMORED CORE 拳皇' 97 LUNAR SILVER STAR STORY	182 182 182 358 420	ACT RAC STG STG FIG RPG
6月4日	NAMCO ANTHOLOGY 1 CRISIS CITY DYNAMITE SOCCER 98	NAMCO ANTHOLOGY 1 CRISIS CITY DYNAMITE SOCCER 98	358 358 358	ETC ACT SPT
11日	DARK MESSIAH POCKET FIGHTER	DARK MESSIAH POCKET FIGHTER	358 378	AVG FIG
18日	CRISIS BEAT XI ( sai )	CRISIS BEAT XI ( sai )	358 248	ACT PUZ
25日	METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R (THE BEST) BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU-OTOKO I/PIKI YUME KAI DO REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND PUCHI CARAT CHORO Q MARINE Q BOAT	首都高 BATTLE R (THE BEST) 續走 DEKOTORA 傳說 男一匹 夢街道 REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND PUCHI CARAT CHORO Q MARINE Q BOAT	182 358 358 296 358	RAC RAC FIG PUZ RAC
7月2日	#SOL DIVIDE	SOL DIVIDE	358	STG
9日	#POITTER POINT 2 #b.i.u.e. LEGEND OF WATER	POITTER POINT 2 b.i.u.e. LEGEND OF WATER	358 358	ACT AVG
16日	#JINGLE CATS #TOKIMEKI NO HOUKAGO #RAPID RACER #BRAVE FENCER MUSASHIDEN	JINGLE CATS 心跳之放學後 RAPID RACER 武藏傳	296 358 358 420	SLG TAB RAC RPG
23日	#RIVAL SCHOOL #BLUE BREAKER BURST #OVER BLOOD 2 #YU-GI-OH! MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE #KAGERO	私立 JUSTICE 學園 BLUE BREAKER BURST OVER BLOOD 2 遊戲王! MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE 影牢~ 刻命館~ 真章~	420 358 420 358 358	FIG FIG AVG SLG SPT
30日	#INTERNATIONAL SUPER SOCCER #HELLO CHARLIE #STAR OCEAN SECOND STORY #FIRE PANIC ASTRO NOKA Adidas Power Soccer International' 97 HEROES IN THE GALAXY	WORLD CUP 寶況 WINNING ELEVEN HELLO CHARLIE STAR OCEAN SECOND STORY FIRE PANIC ASTRO NOKA Adidas Power Soccer International' 97 銀河英雄傳說	358 358 420 358 420 378 358	AVG RPG ACT TAB SPT SLG

# BIO FREAKS

這個立體格鬥遊戲是由著名的美國廠商MIDWAY製造，遊戲中的角色每一個都充滿著科幻的色彩，各具獨特的攻擊方式。除此之外遊戲最大的特色就是非常的血腥暴力，玩者可以將對手身體打斷，而且令對手血花四濺，喜歡暴力及血腥格鬥遊戲的你，這個遊戲絕對是首選。



## 遊戲系統介紹

### 單人模式 (ARCADE)

與電腦進行一對一的戰鬥，當玩者選擇了角色後便開始與電腦選擇的對手戰鬥，而這時第二名玩者亦可以隨時亂入挑戰。

### 對戰模式 (VS MODE)

這是二人對戰模式，除了能選擇對戰的角色之外更能選擇對戰的場所。

### 求生模式 (SURVIVAL)

在這模式中需要玩者一直的和對手戰鬥，直至玩者戰敗為止，而當玩者戰勝一名對手後，體力是會作出一定的回復的。

### 練習模式 (PRACTICE)

顧名思義，這模式是讓玩者用來練習的。

## 練習模式項目介紹

### ATTACK DATA

當這項目調向ON時，畫面上方便會出現體力棒與防護罩便會出現，如調向OFF則會消失。

### CPU ACTIONS

表示電腦對手現時的動作，分別是站立、跳、防禦與及回復正常狀態。

### CPU LEVEL

表示敵人的等級（只能在把敵人回復至正常行動時）。

### KEY DISPLAY

當這項目調在ON時，畫面左下方顯示玩者所按的掣便會亮著，而OFF則會關掉。

### ENDLESS FLYING

這項目玩者可調校角色能不能無限的使用噴射器。

### FEATURE DISABLE

這項目是設定角色的特殊能力，包括能不能使用噴射器、射擊與及防禦罩。

### CHARACTER MOVES

顯示角色各種招式。

### LIMB LOSS OPTIONS

這項目是讓玩者決定角色的手部（左手或右手，甚至兩隻手）是不是斷去，而玩者亦可調校當手被打斷時會不會自動的復原。

### CHANGE PLAYERS

選擇角色。

### EXIT TO MAIN MENU

回到主選項。

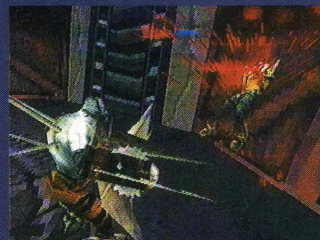
### RETURN TO GAME

回到遊戲。

## 斷肢攻擊

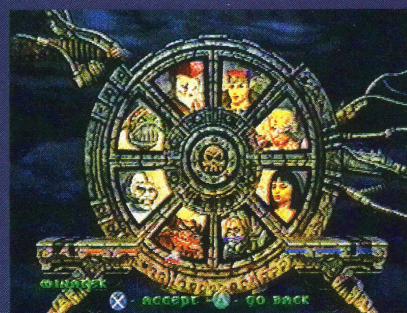
有時候當玩者被敵人集中攻擊了一定的次數後，角色的手部便會被打斷（兩隻手均可被打斷），這時候玩者便不能使用需要被打斷肢體使用的招式，其最大的用處就是能夠大大降低對手的

的攻擊力。而在遊戲中每一名角色均有兩招能夠一擊便把對手的手打斷（其實只可說是一招，因為另一招如被打中，便必死無疑），但是使出時需要較長的時間，一定要注意。



## 角色選擇

在這個遊戲中共有八個角色供玩者選擇，他們各具不同的能力與及戰鬥方式，玩者可按照自己的喜好選擇角色，在選擇完角色後遊戲會問玩者需不需要提示（即是遊戲會判斷玩者的需要而幫助玩者使出一些招式），玩者可自行決定需不需要遊戲的協助。



## 場地選擇

在對戰和練習模式中，玩者可在十個不同的場地和對手進行戰鬥，而在選擇場地時，每一個場地的上方均會有一個英文字（分別是TRAINER、EASY、MEDIUM、HARD），這些英文字表示場地裡面陷阱的難度，難度越高當角色中陷阱時的傷害便會越大。



## 基本操作 (PS 版)

□ 掣	左拳 (LP)
△ 掣	右拳 (RP)
× 掣	左腳 (LK)
○ 掣	右腳 (RK)
←+R2 掣	射擊防禦
L1 掣	噴射飛行
R1 掣	射擊 (FR)
□+R2 掣	向上射擊
R1+L2/R2 掣	橫向掃射
L2/R2 掣	軸移動
←+□+× 掣	投擲對手

## 操作方法 (N64 版)

A 掣	射擊
B 掣	噴射飛行
C- 掣	左拳 (LP)
C↑ 掣	右拳 (RP)
C↓ 掣	左腳 (LK)
C- 掣	右腳 (RK)
L/R 掣	軸移動
←+C-+C↓ 掣	投擲對手
C-+A 掣	向上射擊
C-+L/R 掣	橫向掃射

## 招式一覽 (所有招式均設定角色在方方)

### PURGE

FALME PILLARS	←→+LP
CARPET BOMBING	飛行時 LP+RP
NAPALM CANNISTER	←→+LP+RP
FAN CHARGE	←→+LP
GROUND	←↘↓↗→+RK
BURNING TOP	←→+FR
FAN STUMBLE	←→+LP+RP
FANNING FLAMES	←→+RK
HI-LO BURN	↓↑+FR
HELICOPTER ATTACK	←↘↓↗→+RK
MEAT BLENDER	←→+RP+RK



### SABOTAGE

AIR HOMING MINE	飛行時 ←+LP+RP
JAVELIN TOSS	←→+RP
BLING SLUG	←→FR
SHIELD BREAKER	↓↑+LP+RP之後FR
AERIAL JAVELIN	飛行時 ←→+RP
SPINNING BOLA	←→+LP+RP
TAZER SHOT	←↘↓↗→+RP
POISON DART	←↘↓↗→+LP
TRIPLE DART	←↘↓↗→+RP
EXPLODING JAVELIN	←→+RP
HEAD SPIKE	←→RP+RK



### BULLZEYE

DIVE, ROLL & SHOOT	←→+FR
SKULL BOMB	←↘↓↗→+RK
RIGHT GRENADE	←→+RP
SHOULDER CHARGE	←→+LP
PLASMA STORM	↓↑+RP+LP
TRIPLE GRENADE	←↘↓↗→+LP+LK
DANCE FREAK DANCE	←→+LK
ENERGY DRAIN	←→+LP
ROCKET CLIMB	←↘↓↗→+FR
FOREARM SLAM	←↘↓↗→+LP
HEAD CHOP	←→+RP



### DELTA

RISING TURBO TOP	←→RK
SWORD SPOUT	←↘↓↗→+FR
ENERGY DEMON	←→+RP+RK
TURBO TOP II	←→+RP
PLASMA DOME	↓↑+LP+RP
FLY BY WING ATTACK	←→+LP+RP
SPIN STRIKE	←→+LK+RK
SCISSOR SWORD	←→+LP
HOVER TRACKER	飛行時 ←+RK+LK之後FR
DEATH WEB	←→+RP
TORSO CHOP	←→+LK



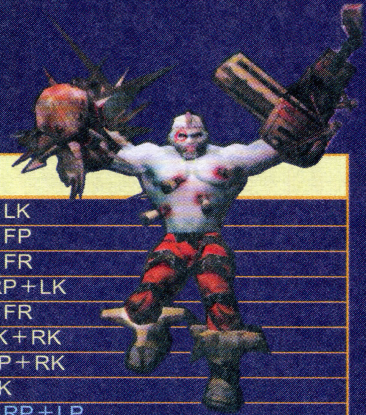
### MINATEK

JET UPPERCUT	←→+LP
MOUTH CANNON BARRAGE	LK+LP+RP
AERIAL GROUND SHOCKWAVE	飛行時 +LP+RP
SINGLE GUIDED MISSILE	←↘↓↗→+FR
MACE CANNON	←→+RP
RAMN SLIDE	←→+FR
TARGET & FIRE	←↘↓↗→+RK之後FR
SPINNING SHOCKWAVE	←→+LK+RK
ROKTET SLIDE RIGHT	↓↑+FR
LUNGING BITE	←→+LP
MEAT SPIKE	←→+LP+LK



### ZIPPERHEAD

TORNADO VORTEX	←→+LK
TRIPLE BUZZSAW	↓↑+FP
GUNFIGHTER	↓↑+FR
MITT SHOCKWAVE	LP+RP+LK
SPIKE GRENADE	←→+FR
BOOT LEG	←→+LK+RK
DOUBLE WHAMMY	←→+RP+RK
FOOT HURRICANE	←→+RK
ARM CHOP	←→+RP+LP
SPIKE PUNCH	←→+RP



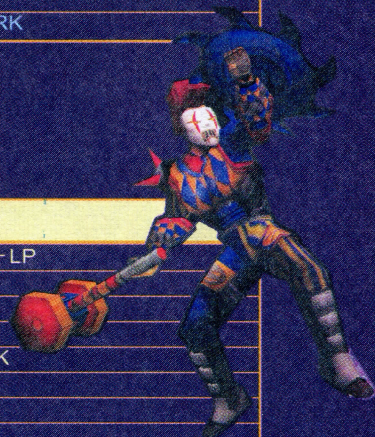
### SSAPO

J.A.W.S	←→+RP
AERIAL HARPOON	飛行時 ←+LP+RP
TRIPLE SHOCKWAVE	LP+LK+RK
SINISTER STOMP	接近 ↓+LK+RK
BOUNCING BALL	←↘↓↗→+RK
GAS BUBBLE	←→+LP+LK
SWAMP ATTACK	↓↑+FR
CANNON PUKE BALL	←↘↓↗→+RK
MAUL ATTACK	←→+LP+RP
HARPOON & CHAIN	←→+LP
HEAD CHOMP	←→+RP+RK



### PSYCLOWN

FLEA ATTACK	←↘↓↗→+LP
HAMMER UPPERCUT	↓↑+RP
HAMMER THROW	←→+RP
SHIELD THROW	←→+LP
HAMMER GLOVE	LP+RP+RK
GLOF SWING	←→+LK
CHATTERING TEETH	↓↑+LP
DYNO BALLOONS	←→+RK
HEAD TRACKER	↓+LP+RP之後FR
ZORRO CUT	←↘↓↗→+RP
BUZZ CUT	←→+LP+LK



註：藍色的招式為破壞對手必殺技。



# 銀河少女警察 Re-inforce

系統 (システム) 設定各種進行遊戲的環境，與及讀存遊戲的進度。

起床 前往分署。

## 分署中

會議 (ミーティング) 和各前輩召開工作會議。

訓練 由前輩對主角進行訓練。而由不同的前輩施行訓練，是會影響不同的數值的。

休息 停止一切行動，回復主角的HP和PP。

始末書 如在上週不能成功執行任務，便要在這時寫下始末書解釋事件的情況。

## 星期一 (月曜日)

在開始一週的工作時，玩者要先選擇這星期要和那一位前輩一起執行任務。在選擇時，玩者可以看到和各前輩會進行何種的任務或訓練，從而能適當地提高能力；當進行巡察時，如果該區的治安度低的話，戰鬥出現的機會便會比較高。



◆要看清楚訓練或任務的內容。

## 星期一至六

在這期間，遊戲會自動模擬出訓練和執行任務的結果。訓練的效果會因為所選前輩的不同而出現變化；而執行任務的成敗則取決於「殘務量」的多少，如主角和同伴不能在星期六前將「殘務量」降至0%，那該任務便算是不能成功執行。

## 第二年以後

當進入主角擔任搜查官的第二年時，遊戲便會按主角的能力，而決定主角會發展出調查官 (サーチャー)、指揮官 (インスペクター) 或司令官 (コマンダー) 的特殊能力：

調查官 以發展主角在搜查方的能力為優先，在戰鬥時可以使用到特殊能力「隱身」(ステルス)。

指揮官 當全部的能力也平均地發展時，便會歸入指揮官的類型，而在戰鬥中則得到可以控制主角以外角色的能力「指揮」。

司令官 如主角的戰鬥力高時，在戰鬥時便得到戰鬥服的幫助，令攻擊力更為提高。



◆週日時女同事可能會提出約會。

## 戰鬥行動

在主角和拍檔巡更的途中，會不時遇到罪案的發生而進入戰鬥畫面：

移動 移動角色到希望的地點。

攻擊 向敵人的角色進行攻擊。

情報 查看不同角色的資料數值。

必殺技 使出強力的攻擊，但會消耗不少AP (行動點數)。

待機 在一次待機之後，可回復50%的AP。



◆玩者一般只能控制主角行動。

## 特殊指令

當主角成為正規搜查官後，便會根據他的能力和職級而出現不同的特殊能力：

隱身 (ステルス) 當這指令「ON」了後，角色便會在畫面上消失，因而不用受到敵人的攻擊。

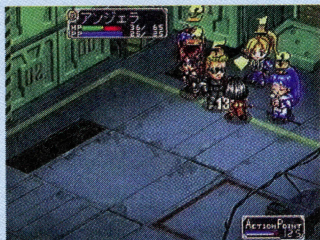
指揮 能對主角以外的角色下達戰鬥指令 (指揮官備用)。

合體技 和其他搜查官一起使出強力的攻擊 (指揮官備用)。

## 操作方法

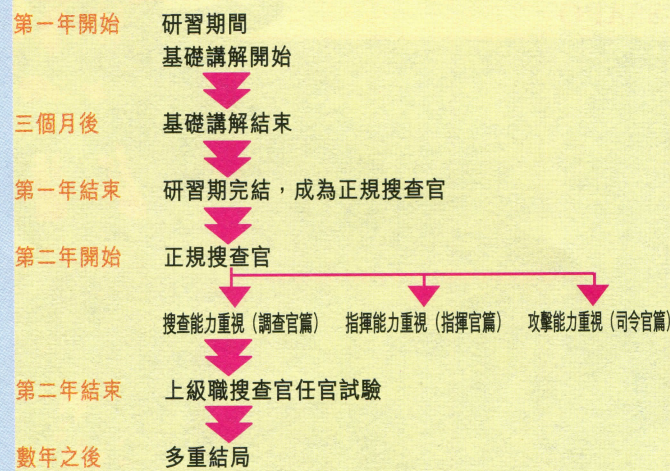
A/C 掣	決定
B 掣	取消
Y 掣	輸入數字 / 字母 / 消去訊息視窗
Z 掣	略去訊息
L/R 掣	戰鬥時角色的左 / 右迴轉
START 掣	略去開場動畫 / 暫停迷你遊戲
方向掣	移動游標 / 角色 / 選擇項目

遊戲的期間，是自公元2088年4月4日，主角被派往GPO東大都會區分署開始，直至兩年後主角參加昇級為上級搜查官的考試為止。在這段時間之內，主角除了進行加強本身能力的訓練之外，也要在六名女性前輩之中，選擇一位作為自己工作上的監督。在日常執行任務之餘，主角在假日時也可與各前輩一同出外，令其搜查官的生涯充實非常。此外，遊戲會根據玩者在遊戲期間的選擇而出現多種的結局，使玩者再三進行遊戲時也不會感到乏味。



◆得眾美少女搜查官之助而擊退敵人。

## 遊戲流程



## 遊戲進程

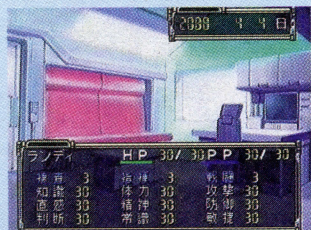
### 星期日 (日曜日)

#### 宿舍中

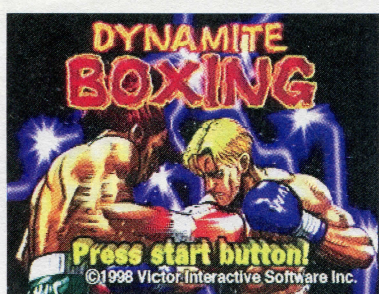
玩家可以查看各種資料狀態，與及進行遊戲進度的讀存：

狀態 (ステータス) 顯示主角當時的能力數值。

評價一覽 顯示各前輩搜查官對主角的評價。



◆查看主角的能力值。



# DYNAMITE BOXING

拳擊一向給人的印象也是一種男性運動，但此遊戲則加入了女性角色，令這男性運動多了點陰氣來平衡一下，而且每個角色也很特別，另外還有些隱藏人物的存在，使這拳擊遊戲增加了不少趣味。

## 操作方法

方向鍵	角色移動 (連按兩次前進變成跑)
△ 掣	上段防守
□ 掣	下段防守
○ 掣	上段攻擊 (連按會變成連續攻擊)
× 掣	下段攻擊 (連按會變成連續攻擊)
L1 掣	右方閃避
L2 掣	左方閃避
R1 掣	特殊上段攻擊
R2 掣	特殊下段攻擊
→ + ○ 掣	上段右直拳
↑ + ○ 掣	上段左鉤拳
↓ + ○ 掣	上段右鉤拳
→ + × 掣	下段右直拳
↑ + × 掣	下段左鉤拳
↓ + × 掣	下段右鉤拳
SELECT + ○、△、×、□	挑撥

## Main Event

在遊戲開始時，你要從8位拳手中選出一位，而每位拳手也有不同的能力值，目的是要成為世界冠軍。而比賽是分為本地賽、國際賽和世界賽三項，開始時拳手會是本地第五位，而玩者便要一級一級地挑戰對手，爭取更高的排名，目標是世界第一。



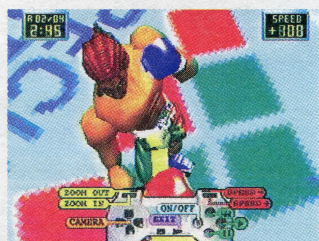
## Sparring

此項機能是用來和電腦進行練習賽，是不會計算在戰績內的。



## Lesson

此項要玩者的排名提高後才能選擇，在此玩者能學到一些特別的招式，對比賽有很大的幫助。



## Match Make

在這裡玩者能和經理人商量下一場比賽的對手是誰，之後便能夠參加比賽。



## Save

將玩者當時的成績記錄下來。

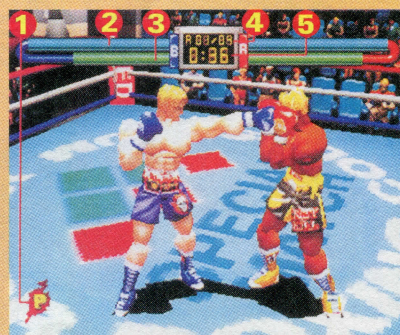


## Next bout

玩者準備充足後，便可選擇此項來進行比賽，爭取更佳名次。

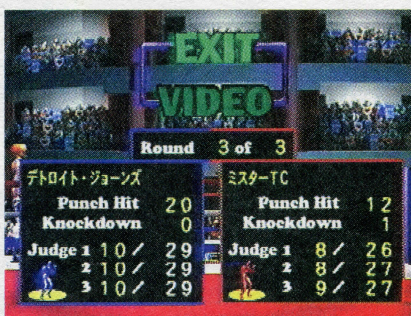
## 畫面介紹

1. 可使用必殺一擊的次數。
2. 選手的精神狀態，如頭部受到攻擊便會減少，但是會不斷回復，如全部被減的話便會倒下，要用連打來回復清醒。
3. 選手的體力表示，主要是身體受到攻擊而減少，每完一回合後會自動增加，是取勝的關鍵。
4. 回合數。
5. 殘餘時間。



## Exhibition

可以選擇1P或對戰模式，開始時只有三個拳手給玩者選擇，其他的都是隱藏人物，但玩者可以從記憶卡中讀取自己的拳手來使用，所以大家可拿著記憶卡去和朋友對戰，看誰才是最佳拳手。



## 遊戲規則

玩者要在指定回合把對手擊倒，令他不能在十秒內起身，或在指定回合完結後，取得的點數比對手高，就能取得勝利。



© 1998 Victor Interactive Software Inc.

ZAZ RELEASE



遊戲標題: VICTOR SOFT  
 類型: CD-ROM  
 人數: 2P  
 媒體: MEM  
 發售日期: 發售日  
 售價: 5,800yen

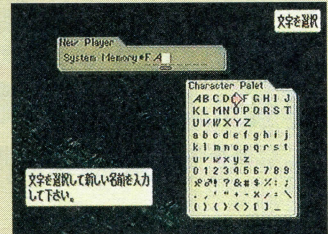


# Shadows Of The Tusk

這隻遊戲的類型頗為冷門，因為在香港玩卡Game的人不太多，但若是愛玩這玩意的朋友就應該會被吸引，因為買此遊戲會送一套38枚的人物角色卡，所以如果你是玩卡Game的話，應該留意此作。

## 遊戲開始

在遊戲開始時，玩者要先開設一個新檔案，輸入名字後，便能擁有三張人物卡，玩者最初便是用這三張人物卡去展開戰鬥。



## 各項指令欄

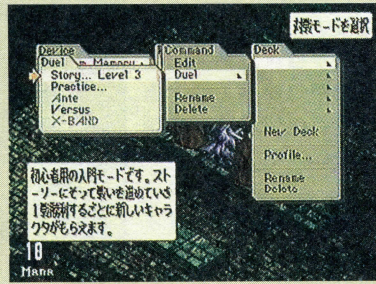
### EDIT

此項的作用是用來配置出場人物的位置，而畫面上會有前後兩排，放置在前排的人物在戰鬥開始時是不會出現的，如在戰鬥時想使用他們就必須使用召喚法術。而放置在後排的人物，每人也會用去一定數量的MANA，而當MANA數量不足時，便不能再配其他人物在後排了，所以MANA在此遊戲上是非常重要的。



### DUEL

當排好角色位置後，大家便可來到此欄，開始進行作戰。而戰鬥共分為五種模式，包括適合初玩者的STORY，中級難度的PRACTICE，最高難度的ANTE，但要玩ANTE的話，便必須先完成STORY後才能玩到。另外還有兩個對戰用模式，分別是普通對戰用的VERSUS和MODEM對戰用的X-BAND。

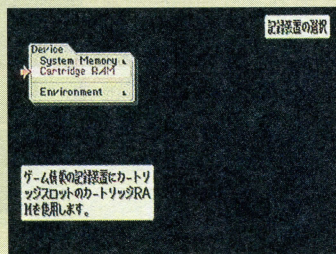


### RENAME

用來更改玩者最初輸入的名字。

### DELETE

將玩者所擁有的角色卡消除。



## NEW DECK

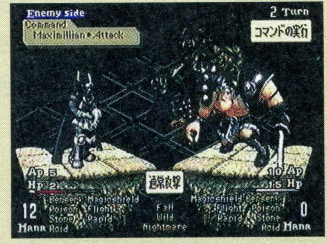
玩者可在此欄上重新將手上的卡編排一次。

## PROFILE

觀看玩者所持有的卡，還能看到人物的各項數值和資料。

## 戰勝

如果玩者在戰鬥中能戰勝的話，便能得到新卡，而每一版也會有不同牛勿物卡，如玩者喜愛某張卡的話，也可以回到那一版拿多一張。



## 戰敗

如果只是和電腦對戰的話，戰敗也不會減少角色卡，但是和其他玩家對戰的話，戰敗後便會輸了一些卡給對手。

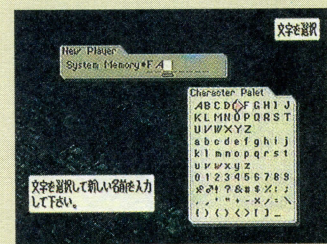


## 基本操作

- 方向掣 移動遊標或角色
- A、B掣 指令取消
- B掣 指令取消
- START 資料顯示ON或OFF

## 戰鬥策略

因為敵人通常也會不斷地使用召喚魔法CALL人，根本不能跟電腦硬碰的，所以應主力攻擊波士，避免和其他人硬碰。最好的方法是把移動力高和防守力強的角色



方在前排，將攻擊高的角色放在後排，然後戰鬥時可先將角色移動，之後再將攻擊力高的人物召喚出來攻擊波士，這樣便能減少和敵人接觸的機會。

# THUNDER FORCE V Perfect System



早前在SS推出的射擊名作《THUNDER FORCE V》，現在終於在PS上登場。而遊戲的基本操作一道具和武器等也和SS版差不多，但遊戲模式卻新增了一個Time Attack，另外也多了一項Digital Viewer。

## 操作方法

基本操作分基本設定時的type A和上級者設定的type B。

### TYPE A

START掣：遊戲開始和暫停遊戲。
方向掣：移動機體
X掣：普通射擊
□掣：Over Weapon攻擊
○掣：機體速度變更，每按一下便會作出50%→75%→100%→50%的變化，如按著不放便每1%上升。
R1、R2掣：武器反時針(向左)變更。
L1、L2掣：武器順時針(向右)變更。
△掣：畫面上方的圖表on或off。
左STICK：Analog Mode時使用，作的方向移動。

### TIME ATTACK

以最快的時間把所有波士打敗。

### DIGITAL VIEWER

在這裡可觀看波士的資料、CG圖畫和用語解說。



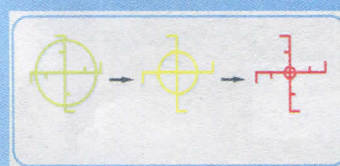
### 畫面表示

- (1) 武器游標
- (2) 武器名稱
- (3) 武器LV.
- (4) 現在得點
- (5) 殘餘機體數目
- (6) 現在機體速度
- (7) 指示器
- (8) 道具運輸機
- (9) 玩者機體



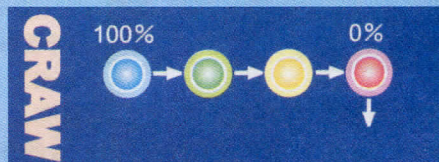
### 游標變化

敵人能源越低，圓卷便會越細。



### CRAW

當使用Over Weapon時，Craw的顏色便會產生由藍一綠一黃一紅的變化，當變成紅色時，即表示Craw的能源用盡，如此時被彈中便會消失。



©1997, 1998 Technosoft Co., Ltd.

# BILLIARD MASTER



## 基本操作：

START掣：將目錄On或Off。
SELECT掣：球的路線On或Off。
△掣：視點變更
○掣：射波力度調整、決定
□掣：移動射波時的點位。
X掣：取消射波或目錄。
L1掣：3D視點向前移。
L2掣：3D視點向後移。
R1掣：變更射波的角度。
R2掣：犯規後按著移動白波。

### 遊戲模式

此遊戲共有9個不同的遊戲模式，每種也各有不同。

### LESSON BILLARD

教受玩者各種桌球知識。

### CHARACTER

玩者和其他對手賭波，目的是成為最強的桌球手。

### VERSUS

玩者們互相對戰，有四種不同形式的桌球遊戲給玩者選擇。

### FREE PLAY

玩者可自由將白波放在任何位置，任意撞擊顏色波。

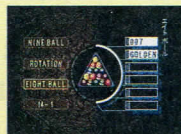
### ARTISTIC

這模式是花式桌球，玩者可挑戰三十種花式問題。



### 四種不同形式的桌球遊戲：BOWLARD

每一局會有十個顏色波，玩者在一局內有兩次失球的機



會，而遊戲會進行十局，最多能夠，得到三百分。

### NINE BALL

檯上會有一至九號波，玩者要由小至大打起，每個波的號碼代表了它的分數，先到達指定分數者，就勝一局。

### EIGHT BALL

全部有十五隻波，一至七號是實心，九至十五號是間條，如果玩者入的第一球是間條的話，之後便只能打間條波，如果第一球是入實心波的話，則反之。玩者要入完所有實心或間條波後，才能打八號波，先入八號波的便是，優勝者。

### 14-1

由一至十五號波都任由玩者選擇打那隻，每入一隻就得一分，最先到達指令分數者就能取勝。

# SCEH 記者招待會特輯



專頁

在上一個星期五（五月二十二日），SCEH邀請了多本本地遊戲機雜誌的編輯，出席一個記者招待會，而我們GAME PLUS當然不會錯過。今次這個招待會主要目的是宣傳及介紹《XI (sái)》這個遊戲，話說回來這是首個中日兩個版本同日發行的遊戲，難怪SCEH會對這遊戲如此重視。

今次的招待會由SCE開發組的曹彥小姐主持，她除了向大家講述《XI (sái)》的特點與及玩法，而我們亦抓緊這機會向她發問了多個關於這遊戲的問題，以下便是這次訪問的部份內容輯錄。



問—GAME PLUS

答—曹彥小姐的答覆



問：你們對《XI (sái)》有沒有一個目標的銷量例如超越同類型遊戲《IQ》呢？

答：這個當然有，因為《XI (sái)》的中文版是和日文版將會同日發售，所以我們對它十分期待，而且如果《XI (sái)》銷量差的話，更

會對日後在亞洲推出中文版遊戲有所的影響，所以今次《XI (sái)》的銷售對日後有一定的意義。在日本國內我們亦送出這個遊戲的體驗版給公司內部職員，而從一些從不玩遊戲機的女孩子口中所知，她們對這遊戲充滿很大的興趣，而且還玩得十分利害，很多時都能玩過五萬分（通常最多只可取得一萬分），所以我們相信這遊戲的銷量能夠超越《IQ》的。



問：既然你們對《XI (sái)》這麼期待，在宣傳方面你們會怎樣催谷這遊戲呢？

答：首先在日本方面已經舉行了很多宣傳的活動，而在香港方面我們印製了有《XI (sái)》標誌的精美紙袋（隨

遊戲附送），除此之外更送《XI (sái)》的體驗版（詳情留意GAME PLUS、GAME PLAYERS的廣告），大家只要到AUTHORIZED DEALER購買任何遊戲便能得到。

問：會不會舉行《XI (sái)》的比賽呢？

答：絕對有這個可能，若遊戲受歡迎的話我們是會考慮的。

問：在早期推出的《RARAPPA THE RAPPER》中文版裡雖然是以廣東話表達，但到了《XI (sái)》時卻以國語表達，SCEH會不會因為太著重東南亞的市場而忽略了香港的市場呢？

答：這個當然不會，因為從現時的去勢來說都是以華人的市場為主，所以我們才會採用較多人熟悉的國語表達方式，香港的玩家無需擔心。

問：請說一下中文遊戲日後的路向。

答：現時我們正著手製作一個改編自著名武俠小說作品的一個中文RPG，而GAME PLUS亦曾作過介紹（註），當時這遊戲仍屬計畫的階段，但現在已到達開發製作的階段了，相信大約在一年多後便會和大家見面。而這遊戲主要是要為亞洲主場推出，相信會在亞洲地區大受歡迎，除此之外如果《XI (sái)》能夠受歡迎的話，我們SCEH便能向其他第三廠商作出鼓勵，以推出他們一起推出更多中文版遊戲，所以希望大家能夠支持《XI (sái)》，令大家日後有機會能玩到更多中文版遊戲。

問：SCEH有否打算和其他遊戲廠商合作推出中文版遊戲？

答：這個我們當然期待，雖然現時還未有廠商和我們合作，但希望我們這能夠發揮帶頭的作用，對其遊戲廠作出鼓勵。

問：可否說一下今次來港的目的？

答：今次主要的目的是來公幹，為剛才提及的中文RPG進行會議，至於詳情現在還本不方便透露，如果一有最新的消息一定會告訴大家的。

問：可否對香港的遊戲機玩家說些話呢？

答：最主要都是千萬不要購買翻版遊戲，要買多些正版遊戲，這樣遊戲廠商才能繼續生存，為大家製造多些出色的遊戲嘛！除此之外大家還要多學一點國語，因為日後的遊戲可能會加入不少國語對白，到時推出中文版遊戲大家仍看不懂便不好吧？

最後曹小姐還說如果大家在玩過《XI (sái)》後對此遊戲有甚麼意見，不妨將這些意見，透過SCEH轉交給他們，SONY開發部一定會採用對他們有用的意見來加以改善的。

註：本刊創刊時曾在《遊戲業界新紀元》提過這是一個以南宋為時代背景的武俠作品。



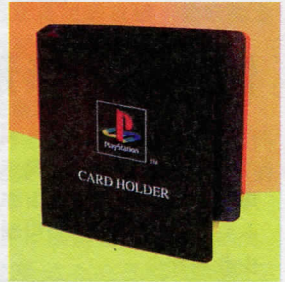
## 萬眾期待！《STAR OCEAN THE SECOND STORY》



PlayStation七月重點推介的遊戲，就是萬眾期待的《STAR OCEAN THE SECOND STORY》！這個遊戲可以在3D空間內走動、跳躍與及戰鬥，給你置身真實戰場的感覺！你可選擇兩個人物出戰，而且更有戰鬥及冒險兩種模式。

如果你在PlayStation特約經銷商處訂購七月遊戲，

在購買遊戲時將有機會同時得到一個精美的日本原裝CARD HOLDER，這個CARD HOLDER除了可收藏閃卡外，也可當作日記用，大家記得七月開始去PlayStation特約經銷商訂購遊戲了，除此之外如果大家訂購《STAR OCEAN THE SECOND STORY》更會隨遊戲附送一套精美的日本原裝閃卡，不容錯過。



## 有用意見多羅羅！

繼我們登出SCEH的尖沙咀郵政信箱91582號後，不斷收到很多朋友的來信，現在我們將其中兩位朋友的來信刊登出來，並給予回答，而這兩位朋友

致SCEH：

本人是PlayStation的用戶，貴公司用合理的價格來吸引玩家的確很好，但遊戲的說明書未能以日版原裝推出，十分遺憾。

SCEH可以效法唱片公司，在港版CD內照日版印刷加上一份中英文譯本，雖然成本會增加，但我相信這樣會更被玩家接受，除此之外更可在正版遊戲裡增加一些日本沒有的贈品。

山崎

山崎君：

本人在上週參加了東京SCEI的每月大會，會上亞洲企劃部的遠藤陽市表示，在聽取各方面的意見後，將來香港的遊戲說明書將會採用日文原裝彩色版本，和日本國內的一樣，但會另外加上一本中英文的譯本，相信這樣你可以滿意了吧！

至於禮品方面，六月購買正版碟會得到《GUARDIAN RECALL 守護獸召喚》閃卡套裝與及《THE KING OF FIGHTERS '97》海報等，而七月更會附送CARD HOLDER！記得在七月去指定經銷商預訂任何一款新遊戲，都可免費得到這些贈品啊！

AKIO

將會獲得我們的《鐵拳3》紀念品一套。此外我們希望讀者陳嘉榮盡快與我們（SCEH）聯絡，並留下聯絡地址。

致SCEH：

在約一季之前，貴公司曾舉辦的「超級無敵PlayStation樂園」真的很出色，所送出的禮品更是香港買不到的，真的希望下一次的來臨啊！其中一兩個PlayStation的職員，雖然十分漂亮，但是不懂中文，真的有點可惜。

陳嘉榮

嘉榮君：

謝謝你的讚賞，我們會不斷努力的！所以在上月我們舉行了一個「鐵拳3世紀擂台大會」，相信你也沒有錯過吧！而你指那兩位漂亮的公司職員，應該是SCEI的同事，一位是渡邊貴子小姐，另一位則是村尾摩美子小姐，我會告訴她們你的讚賞。但是如果你想認識日本女孩子，或是玩遊戲的話，都應該好好的學學日文啊！

AKIO

如果你有任何意見，歡迎寫信給我們，而你們可寫信來尖沙咀信箱91582號。

© tri-Ace Inc. LINX · 戀緒みなと · ENIX 1998  
© 1996 角川書店/GAME ARTS/JAM © 1998 角川書店/  
ESP/GAME ARTSキャラクターデザイン/窪岡俊之  
AKIO HONG (SCEH)

## 精美遊戲資料夾

今期的PS專頁又有好東西送給大家，這是一個十分精美的遊戲資料夾，在這資料夾中收錄了多個快將推出的遊戲，包括《LUNAR SILVER STAR STORY》和《SLAYERS ROYAL》，而資料夾讀者亦可利用來儲存其他資料，實在是一舉數得，現在我們將會送出兩個遊戲資料夾，只要大家回答一條簡單的問題，填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，GAME PLUS編輯部收，並註明「索取遊戲資料夾」，便有機會得獎，來信超過兩封，得獎者將會以抽籤形式抽出，名額只得兩個。

◆ 歡迎使用影印本

截止日期：98年6月5日

揭曉日期：98年6月12日（第49期GAME PLUS中公佈）

遊戲資料夾抽獎參加表格

問題：試舉一個在遊戲資料夾中將會介紹的遊戲。

答案：\_\_\_\_\_

姓名：\_\_\_\_\_

年齡：\_\_\_\_\_ 性別：\_\_\_\_\_ 聯絡電話：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

# 雙界儀

在此世的裏側，有常世存在…

©1998 SQUARE/YUKE'S

文：恐怖燒賣

## 伽藍之日無預兆、靈峰富士驚天變

1998年12月9日、富士山氣像所…

一名觀察員發現萬年積雪的富士山頂出現了三道強烈的光柱。事發不久後，富士山因為強大的能源衝擊而膨脹，最後發生大爆發。日本各地的靈山亦隨即引發起連鎖性爆發，事態一發不可收拾…。

各地的靈山爆發引起入雲的巨火，市鎮中的一切事物全被紅紅火舌吞噬。由本日開始，五方輪的成員將被宿命主宰，故事亦由此而起…。



## 總力分析七名主角

真武居家五七七代目咒方士出場

真武居直柔 流派：紫微武甲法

五行：木  
五色：青  
五神：蒼龍  
五德：仁  
陰陽：陽  
螺旋：右

出身地：沖繩

年齡：不詳（看似18歲）

個性：為人直截了當，十分討厭小看他的人，對各種事物的理解能力比一般人強，對戀愛卻出奇的反應遲滯。  
特質：五方輪中能力最為平均的一人，戰鬥力、魔法和跳躍力都較為平均。運動神經卓越，由於經常舞動大刀，手腕的肌肉十分發達。

武器：現世之劍 荒霸吐

能力：五行屬木的直柔宜土忌金（土防禦力強、金弱），能自如的使用各種雷擊系攻擊，攻防力屬於平均的類型。



### 戰鬥招式

**若雷** × 連打後會出現1至8段攻擊形式，5段起要在高千穗學習，1段 雷擊彈—3段 跳高下斬、蹲下上斬—5段 雷擊彈膨脹—6段 劍突刺—7段 對空體勢—8段 地上雷擊。

**大雷** ↑+× 以前衝貼近對手時出招，擊中後再按×可放出大形雷擊彈作2連攻擊。

**犯土雷** × 在Damage Motion（被攻擊時）時按攻擊掣，直柔會在頭頂舞動大刀，此時會有雷擊向對手，中者會被吹飛。

**鳴雷** △× 跳躍降落時按×攻擊，對旺氣正盛時，最多可擊出四顆雷光彈。

**焰雷** □× Boost移動時使出，以雷光彈力量反射，直刺對手的招式。

**析雷** △× 跳躍上昇至最高點時按×掣，直柔會以斜線急速降下至敵人身邊。

**臥雷** △△× 宙返（二段跳）中按攻擊掣，使會向正下方發射雷擊彈。



### 超級奧義

**黑雷** × 儲氣 儲氣3、4秒後，直柔會揮動大刀效電攻擊。

**超級太極彈** × 儲氣 按攻擊掣直至直柔完成整個動作才會使出，視乎對手的五行相剋性做成大小不同的殺傷力（需1個奧義球）。

防除班出身的元女子高中女生

## 御巫美津穗

流派：御巫無想流劍術

五行：木  
五色：青  
五神：蒼龍  
五德：仁  
陰陽：陽  
螺旋：右

出身地：石川縣能登半島

年齡：19歲

個性：由於身為劍道部的主將，因此擁有極強的責任感，開朗的性格人見人愛，做任何事也充滿幹勁。加入防除班的動機竟然是為了再見直柔一面。

特質：雙眼經常流露出充份的自信，一舉一動都充滿笑容，在她身上從來看不出一絲不快感。

武器：真武居家直傳大刀閻陽炎

能力：五行屬木的她一樣宜土忌金，借閻陽炎之武氣在體內形成旺氣，能自如的使用各種雷擊系攻擊。操縱旺氣的能力不俗。



## 戰鬥招式

**瀧波** × 基本與直柔的若雷相約，擁有四段變化。第3段對空、第4段則為空對地的落雷攻擊。

**跳躍攻擊** △ × 向前方或垂直跳躍時發出水晶狀的攻擊，隨旺氣之勢威力有5段變化。

**捷波** ↑ + × 前衝向敵人身邊時，回轉斬擊的招式。

**焰雷** □ × 以Boost衝向對手，再以雷光彈力量反射，直刺對手的招式。

**析雷** △ × 與直柔之技完全相同

**宙返攻擊** △△ × 在返身跳躍(二段跳)時攻擊，對下方的敵人特別有效，旺氣盛時可作四連攻擊。



## 超級奧義

**百重波** × 儲氣 按攻擊擊儲氣2秒，即可使出這強力的迴轉斬(需1個奧義球)。

**千重波** × 儲氣 按攻擊擊儲氣3秒，百重波的加強版，劍端會放出雷擊波(需2個奧義球)。

**黑雷** × 儲氣 按攻擊擊儲氣4秒，手起刀落，一直線的強力雷柱立即出現(需3個奧義球)。

勇不可擋！值得信賴的大叔！

## 八洲大騎

流派：紫微武甲法

五行：火 五德：禮  
五色：赤 陰陽：陽  
五神：朱雀 螺旋：右

出身地：鹿兒島縣高千穗

年齡：像是32歲

個性：在一所真言密教寺中出生，自幼母親去世，與年少三歲的胞弟被一同送到密教的總壇高野山修行。為人不拘小節，但仍然保持有最低限度的禮儀。

特質：擁有運動選手般的身形，一身怪力的他經常會發出「嘩哈哈！」的豪邁笑聲。

武器：黃金色之戒杖 忌杖

能力：與朱雀之魂立了契約，能夠操縱火氣為己用。五行屬火、宜金忌水。以戒杖引發體內的旺氣，操縱各種火焰和爆發來攻擊敵人，HP在全體主角中最高，防禦力不足的力量型人物。



## 戰鬥招式

**基本攻擊** × 三段攻擊，第二段為對空攻擊，而引發的火柱更會包圍敵人。

**焰毬** ↑ + × 前衝向敵人時的攻擊形式。

**焰鼓** □ × 按BOOST擊衝向對手時使出的強力攻擊，跳躍力增強時此招會更強。

**焰旗** △ × 垂直跳躍、前向跳躍降落時使用，回轉棒子成旗狀的豪爽攻擊。

**焰笛** △ × 跳躍上昇中使用，以全身重量將帶火的杖轟向地面，造成大爆炸。

**焰太鼓** × 被敵人攻擊時一瞬輸入指令，八洲便會使出全方位攻擊的反击。

## 超級奧義

**焰陀螺** × 儲氣 儲氣2秒左右，八洲便會在4秒內不斷回轉攻擊(需1個奧義球)。

**大焰陀螺** × 儲氣 長時間儲氣後，八洲便會在8秒內不斷回轉攻擊(需2個奧義球)。



史上最年輕！11歲的白虎繼承者

## 琴平梓

流派：紫微武甲法

五行：金      五德：義  
 五色：白      陰陽：陰  
 五神：白虎    螺旋：左

出身地：香川縣

年齡：11歲

個性：小小年紀便有一自己的一套，經常為對言物的觀點和別人理論。祖母是上一代五輪成員，幼時目睹雙親被寄神殺害，因此寄神抱有極大仇恨。一年前才繼承白虎之魂，並未掌握自己真正的實力。

武器：白虎之魂棲息的漆黑之弓 天下風

能力：與白虎立約，擁有操縱金之氣的能力、宜木忌火。由於未掌握紫微武甲法之真諦，遊戲初期不能boost移動及張開結界。遠距離狙擊型，奧義技之數在五輪中No.1。



### 戰鬥招式

**十六夜之人矢** × 在停下時按攻擊型才可使出，旺氣高強時，最高可連發4次。

**前衝攻擊** ↑+× 前衝向敵人身邊時使用，梓會直接以弓身打擊敵人。

**十亦夜之天矢** △× 垂直或前向跳躍降下時使用，與人矢基本相同，對浮空對手特別有效。

**十亦夜之地矢** △× 在跳躍上昇中的一瞬梓會曲起雙腳，此時按攻擊型便會向地面射擊。



### 超級奧義

**月夕** × 儲氣 按實攻擊擊2秒，地面會噴出白色的旺氣，此時梓會以弓弦引發衝擊波，令對手一時間失去行動能力(需1個奧義球)。

**金鳥之矢** × 儲氣 按實攻擊擊3秒，梓會向天空射出光之箭，下降時會變成複數的箭攻擊大群敵人，最強可同時攻擊15人(需2個奧義球)。

**玉兔之箭** × 儲氣 按實攻擊擊4秒，以影之箭同時捕捉四個敵人(需3個奧義球)。

**月華** × 儲氣 按實攻擊擊5秒，此時會射出一直線而帶貫穿力的光之箭(需4個奧義球)。

謎一樣地出生，黃龍魂的繼承者

## 朱童檜文

流派：紫微武甲法

五行：土      五德：信  
 五色：黃      陰陽：陰陽  
 五神：黃龍    螺旋：無

出身地：奈良

年齡：自稱25歲

個性：對任何事都抱冷淡態度，是真真正正的沉默者。

背景：出身時被父母拋棄，被五方輪的黃龍繼承人養育成人。自從承繼了黃龍的契約後便獨個兒四處修行，最大問題是她完全沒有旺氣……。

武器：施展出優雅技巧的武具 銀鏡·渦絲。

能力：與黃龍立約的她，體內完全沒有旺氣存在，由於無法使用氣來攻擊敵人，取而代之是利用手上的扇將對手的氣吸收，再以對手的力量還之其身，是重視防禦的人物。



### 戰鬥招式

**基本攻擊** × 最大四段的基本連續攻擊，第四段用作對空，而當她降落地面時會張開扇子，地上的敵人接觸後一樣會被吹飛。

**前衝攻擊** ↑+× 以前衝貼近對手後使用，此時檜文會收扇子直擊敵人。

**跳躍攻擊** △× 垂直或前向跳躍降落時使用，對浮空的對手特別有效。

**彈道攻擊** △× 跳躍上昇中檜文雙腳曲起時使用，各地面急速下降的攻擊。

**全方位攻擊** × 被敵人攻擊時一瞬輸入指令，檜文便會使出全方位攻擊的反技。

**宙返攻擊** △△× 當跳躍至最高點時再作二段跳(即宙返)，此時按攻擊型便可使用宙返攻擊。

### 超級奧義

**紫苑** × 儲氣 按實攻擊擊2秒，檜文會向前方張開扇子，此時可吸收並反彈敵人的間接攻擊，有三段變化。

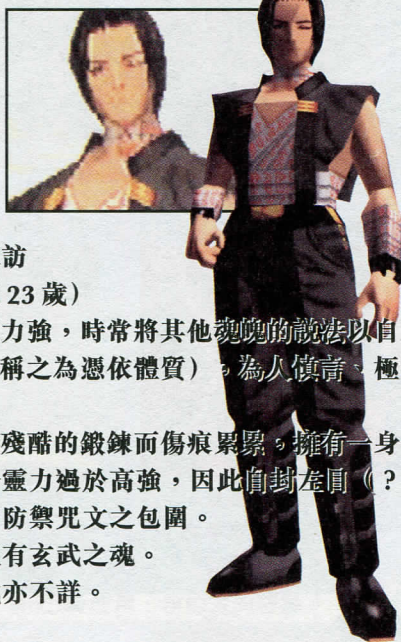
**黃檎** × 儲氣 按實攻擊擊3秒，扇子會360度回轉1秒，此時會將畫面中所有衰氣彈吸收。



持有五方輪最強實力的神秘強者

## 塞上夜斗 流派：紫微武甲法

五行：水  
五色：黑  
五神：玄武  
五德：智  
陰陽：陰  
螺旋：左



出身地：長野縣諏訪

年齡：不詳（看似 23 歲）

個性：對靈體感應力強，時常將其他魂魄的說法以自身為謀向其他人講話（稱之為憑依體質），為人慎言，極重情義。

特質：身體經多番殘酷的鍛鍊而傷痕累累，擁有一身足以自豪的體魄。由於靈力過於高強，因此自封左門（?），身體長期被極強的防禦咒文之包圍。

武器：左手之甲埋有玄武之魂。

能力：不詳、招式亦不詳。



我舞家次期當主、守護要石的男人

## 我舞要 流派：我舞武練氣術

出身地：茨城縣鹿島

年齡：20 歲

個性：自小便獨自修練氣功武術，因此不喜歡與群眾一起生活。視戰鬥甚為重要，十分輕視沒有實力的對手。

特質：鹿島有名的名門我舞家的次期當家，由於要靈活操縱身上的氣，因此穿著闊身的衣服。面上有傷痕、目光銳利。

武器：儲蓄氣的手奪氣剛掌。

能力：我舞完全不使用任何武器作戰，純粹以旺氣轉化為打擊技攻擊對手。接近戰重視型人物，打擊技有絕大的攻擊力。

### 戰鬥招式

**陽技 梅花** × 連打攻擊擊所產生的連續攻擊，可在停止或移動中使用，攻擊途中可以按□△○任何一擊取消行動。

**陽技 櫻花** ↑ + × 以前衝貼近對手後使用，攻擊得手後可再按×擊追加攻擊。

**陽技 舜花** △ × 垂直或前向跳躍降落時使用，右腳連續迴轉攻擊。

**陰技 桂仙花** × 在Damage Motion（被攻擊時）時按攻擊擊，我舞會倒立腳踢敵人，中者會被吹飛。



### 鍊氣奧義

**陰技 金紅花** × 儲氣 按實攻擊擊2秒，我舞會將氣注入雙手，成功後基本攻擊力短時間內會增加一倍。視乎旺氣的高低，最長可持續35秒（需1個奧義球）。

**秘傳 徒花** × 儲氣 按實攻擊擊3秒，此時我舞會運起一個具有追蹤能力的氣功球狙擊最接近自己的敵人，其攻擊力大得可以一擊消滅寄神（需2個奧義球）。

## 封陣符 (五方輪共通)

視乎角色能力最多可帶備16張靈符，玩者可視情況發射1至8張符(連相應次數)組成封印陣，而八種組合會出現不同效果。



**一穴點** 有一擊破壞敵人封印的特性。



**二王仙胎** 擁有回復體力和消毒的效用。



**三元鎖守** 30秒內防禦前方的間接攻擊。



**四方色滅** 全滅LV1的奇神、LV2的HP減半、LV3的會出現六震祇，對紫微仙可謂完全無效。



**五芒醒力** 30秒內攻擊和防禦力都會加強，而且不會受有吹氣作用的攻擊影響。



**六氣封殺** 11秒內除自己之外一切停止行動。



**七星招鬼** 製造一個分身，30秒內吸引所有敵人攻擊它。



**八極天地** 最高回復50%的體力。

### 三位結界中司管《星》的人 元聖天尊 河伯

出身地：西方大陸  
年齡：一萬二千歲以上  
神器：玉琮

個性：紫微仙中最為年長的領導人，看其面貌好像是一位慈祥的老人家，但他其實是個為求目的不擇手段，對任何事都不動情的冷酷角色。看其服飾相信不會直接作近身戰，而是個善於分析敵人行動的高手。



五行：土  
五色：黃  
陰陽：陰·陽  
螺旋：無

### 三位結界中司管《日》的人 武究天尊 陽龍

五行：火  
五色：赤  
陰陽：陽  
螺旋：右

出身地：西方大陸  
年齡：一萬二千歲以上  
神器：玉

個性：紫微仙中武術最高強的人，外表看來只有30歲左右，擁有一身經過千錘百鍊的強壯體魄，在近身戰中威力甚大。不需經過多大努力便學會高超武術的他，最討厭努力的人類，對自己的能力有絕對的自信。



### 三位結界中司管《月》的人 靈封天尊 陰虎

五行：水  
五色：黑  
陰陽：陰  
螺旋：左

出身地：西方大陸  
年齡：一萬二千歲以上  
神器：玉璧

個性：紫微仙中最懂使用邪仙術的人，與表兄陽龍有超越親情、相思相愛的關係。自出生以來就十分傲慢，除陽龍外完全無視其他人，極度潔癖的她不喜歡近身戰。情緒不穩、歇斯底里，一但發狂便會有致人於死的破壞衝動。

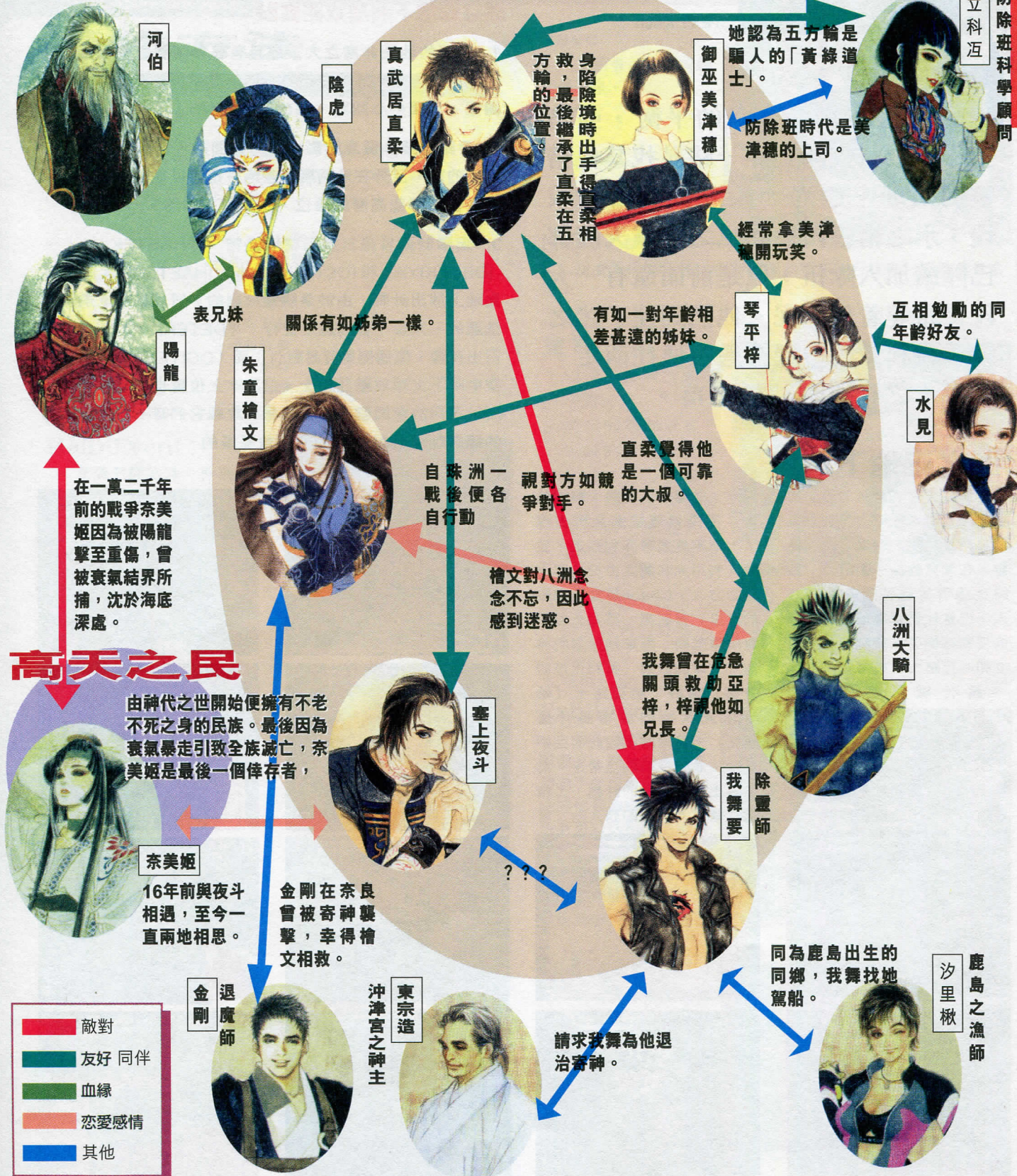


# 人物關係圖

## 紫微仙

一萬二千年前來訪日本，組織五方輪的三名邪仙。為了得到長生不老的肉體，不惜引發災害之源《伽藍之日》。

在古代，紫微仙以花言巧語利用五名咒方士結成五方輪，目的是打倒寄神。直至三名紫微仙引發伽藍之日後，五方輪(已是後代)便正式與紫微仙對立。





# Brave Prove

## 故事式攻略 最終章

TEXT:Nash

### 上回提要：

為了回復水晶力量的平衡，亞路士和火之精靈菲利亞一路尋找其他精靈的幫助。經過一輪漫長的冒險旅程，水之精靈西倫和風之精靈天龍都已陸續加入隊伍，但是前面還有一大段長路等着他們呢。他們到達了迷之森，在利蒙村中調查過後便往西走，尋找土之精靈波信的下落。

### 迷之森地下洞窟

亞路士在利蒙村的西面出口後離開之後，便進入了迷之森的另一邊 - 迷之森地下洞窟進發。在那兒的另一面出口，亞路士終於找到了門守他們二人，但是他們都被地下冒出來的怪物打倒了。菲利亞見狀便立即叫亞路士上前幫忙，經過一輪苦戰，三隻怪物「HAETEKIYA」、「DETEKIYA」和「OCITEKIYA」都被亞路士收拾了。兩人結果都平安回村，在這時候，土之精靈波信走了

過來，並囑着叫亞路士幫他的忙，原來普理羅度又再出現了！他來是要帶菲利亞走，並藉此利用光和闇之力把卡奧士（カオス，Chaos英文是混亂的意思）召回來…菲利亞並不肯乖乖就範，原來她偷偷的將她那一章的故事（美利化拉的故事）暗許了給亞路士（哈哈，究竟她的故事是什麼呢？），普理羅度因此而生妒之餘，並強把菲利亞帶走。為了阻止普理羅度的計劃，土精靈波信叫大家立即到大地之塔

### 迷之森地下洞窟攻略要點：

1. 這裏的地圖非常之大，兼且有表裏兩層之分，雖然看似很大，但分叉的地方不多，而表裏兩層是有一定程度的關連，只要小心認路，相信不難應付。
2. 看路時要多留意陰影地方、畫面邊、可炸掉的樹和可砍掉的草，另外在地洞裏有些地方是可以從高層跳下的，要多留意那些高層的邊位，是略有不同的。
3. 這關的頭目是三隻石柱型怪物，「HAETEKIYA」、「DETEKIYA」和「OCITEKIYA」。「HAETEKIYA」的攻擊為地上放出針刺，由於是隨意放出的，所以基本上是無方法避的，只要不要到處走便行；「DETEKIYA」的攻擊是召出死靈，這個倒是容易對付；而「OCITEKIYA」則會在空中降下火球攻擊亞路士，但基本上位置也是隨意放出，所以不用故意閃避。只要記着在攻擊它們時不要使用衝前的連續斬，因為碰到他們也會受傷的。



PlayStation  
發售日：發售中  
電話：68001111  
ARPG  
發售日：發售中  
電話：1 Block  
MEM  
DATAWEST



## 大地之塔

經過了一個漫長的地下洞窟，好不容易才到達了大地之塔的門口。剛才走的辛苦嗎？但是，很對不起，這裏是另一個新開始哦！在塔中走走，走走，終於那兒的最中心部。在往內走，亞路士則可見到普理羅度，將他收拾之後，就可



以將普理羅度從卡奧士的呪縛中釋放出來，同時得到了土精靈波信的故事「友情」和菲利亞的故事「愛」，同時間，菲利亞亦變回原本的光精靈。為了重新得到光明及停止卡奧士的野望，亞路士他們便回到水晶之塔去。



## 重回水晶之塔

到了水晶之塔，卡奧士迷宮的門不能打開，因為他說先要將他那四個迷宮都完成了才可。辛辛苦苦的完成了四個迷宮，亞路士便攻入卡奧士的迷宮，雖然都是迷宮一個，但是這個比以前的容易多了。最後將卡奧士也收拾掉之後，白水晶便得以重生，世界再回復平衡，各精靈都回到自己的地方去，舒娜也就此康復了。



## 水晶之塔攻略要點：

1. 水晶之塔裏現有四個房間，分別是卡奧士之塔、卡奧士之神殿、卡奧士之風穴和卡奧士之森地下洞窟，不錯，又要多走四個迷宮…不過不用怕啦，經過先前的「訓練」，已經經驗豐富了吧！而在四個迷宮中，各有以前把關頭目的「強化版」，不過主角也已經強化了不少吧，而攻略方法也是差不多，相信大家都可以很輕易對付。



2. 如果主角的劍已經昇至Lv 8的話，則回村找舒娜吧，她的靈魂（?!）會送那一塊鑄劍師尋找多時的·ミミ田石給亞路士呢！這樣亞路士手上的劍便可昇至極限了。（雖然也不算怎麼強…）

3. 這關的守關頭目是卡奧士（畫面正中的石像），那兒先有從畫面下方冒出來的黑球，亞路士將它們全擊破後便可以攻擊那三塊大水晶。那三塊水晶分別會使出火系、冰系和雷系的攻擊，但攻擊方法也大同小異，相信不難應付，但卡奧士石像則會召出飛碟（?!）攻擊，另外當亞路士和他埋身博鬥時會放出光砲……用點根性吧，只要勝出遊戲便可以完結了！



## 大團圓結局！

# 攻略第七回

# 超級機械人大戰F 完結篇

文：林友德  
協力：赤目黑龍



© 萬プロ  
© GAINAX・Project Eva.・テレビ東京  
© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京  
© 創通エージェンシー・サンライズ  
© ダイナミック企画  
© 東映  
© BANDAI・VICTOR・GAINAX  
© BANPRESTO 1998

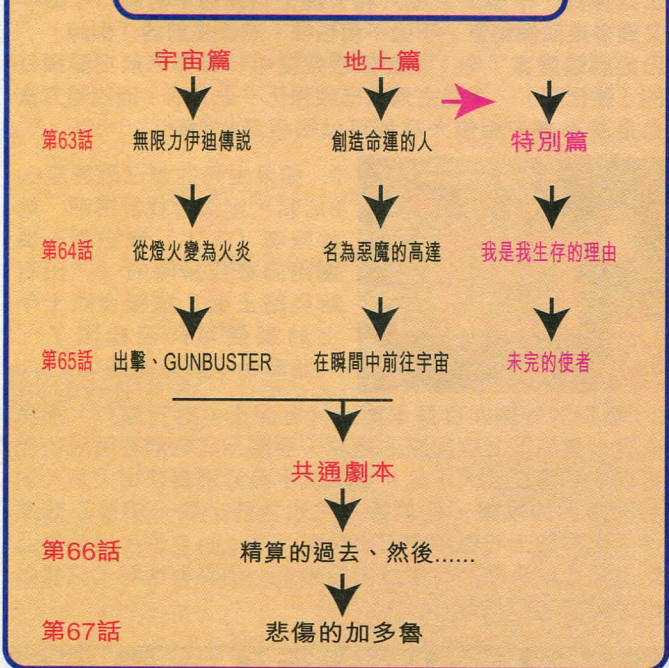
SS  
機體主題：BANPRESTO  
劇中：CD-ROM  
SRPG  
機體中：機體中  
機體：6800 画面  
MEM

## 追加武器

當玩者完成了第67話「悲傷的加多魯」後，便會發現在改裝機體的畫面中，所有的機體和武器數值，已可作出十階段的改裝。除了可以將機體更為強化外，當一些武器得到完全強化時，便會出現一項特別的訊息，詢問玩者是否願意花錢開發出新的武器。這些武器大都是最強的兵器，或是能一次過攻擊多部敵機的地圖兵器，所以如有多餘錢的話，是值得在這方面花費的。至於改良那些武器能得到新兵器，大家可從以下的附表中看到：

機體	改良武器	新開發武器
鐵甲萬能俠	プレストファイアー	プレストファイアー(地圖兵器)
鐵甲萬能俠(強化版)	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ
新鐵甲萬能俠	プレストバーン	プレストバーン(地圖武器)
魔神凱撒	ファイアーブラスター	ファイアーブラスター(地圖武器)
高達mkII	擴散バズーカ	擴散バズーカ(地圖武器)
v高達	フィンファンネル	フィンファンネル(地圖武器)
量產型v高達(裝備了飛翔砲)	フィンファンネル	フィンファンネル(地圖武器)
卡碧尼mkII	ファンネル	ファンネル(地圖武器)
乍德·德卡	ファンネル	ファンネル(地圖武器)
沙撒比	ファンネル	ファンネル(地圖武器)
重武裝高達改	將アーミーナイフ以外の武器改至最大級數	全彈發射(地圖武器)
戰國魔神	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー(地圖武器)
零式高達	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(迴轉擊的地圖武器)
零式高達改	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(迴轉擊的地圖武器)
斷空我	斷空劍	斷空光牙劍
德撒斯麥克	マックリボルバー	マックリボルバー(地圖武器)

## 故事流程表 其之六



◆ 斷空光牙劍是超強的攻擊。



◆ 有了地圖飛翔砲，亞寶更形厲害。



◆ 魔神凱撒的地圖胸部火焰。



◆ 地圖武器使戰國魔神不致無用。



◆ 連高達mkII也有地圖武器呢。



◆ 零式高達改的迴轉地圖砲。



◆ 新鐵甲萬能俠的絕招和魔神凱撒的相若。



◆ 新鐵甲萬能俠的絕招和魔神凱撒的相若。

另外，當一部機體的所有數值均改造到最大的程度時，玩者便可以在多個項目中，選擇其一作為加強能力的Bonus：

空·陸·海·宇的地形適應全變為A級；

- 移動力+1
- HP+2000
- EN+150
- 運動性+20
- 裝甲+500

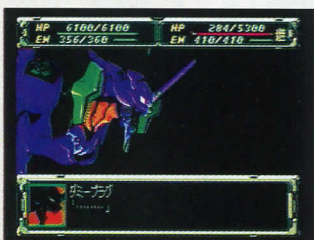


◆超級機械人系還是加強裝甲較好。

## 特殊事件 其之三

### 進入特別篇「未完的使者」的方法

- 1) 在第37話「亞古捷斯之攻防」中，不可以說得加多魯（即是放棄所有WING高達中的機體）；
- 2) 在第59話「異質物之挽歌」中，沒有發生碓真嗣以自己的意願出擊的事件（要在開始時將初號機包括入出擊的名單中）；
- 3) 在地上篇的第61話「被解開的封印」之前，初號機曾發生過五次以上的暴走；（在「超級機械人大戰F」中的暴走次數也計算在內，但不包括在「Evangelion、始動」一話中的自動暴走事件。）
- 4) 在第62話「決戰、第2新東京市」中，真嗣的同步率要比綾波為高，當真嗣成為改造陽電子砲的射手後，便會發生綾波自爆的事件，而遊戲則會進入特別篇之中；
- 5) 當玩者完成了第65話「未完的使者」後，遊戲便會強制完結。



◆要令初號機暴走五次。



◆要放棄 Wing 高達的機體。

### 亞路比成為同伴

- 1) 在第59話「異質物之挽歌」選擇留在地上，進入地上篇；
- 2) 當第八回合，亞路比駕駛美少女高達B出場後，以多蒙來對她進行說得；
- 3) 在第64話「名為惡魔的高達」中，再以多蒙對亞路比進行說得；
- 4) 之後，將亞路比的美少女高達B擊倒，她便會改乘高達笑傲江湖出擊；
- 5) 以玲向高達笑傲江湖攻擊，便會出現必殺必中的事件，而對方亦會被擊倒了；
- 6) 完成了以上所有事件後，亞路比便會加入成為同伴。



◆要令她成為同伴要一點耐性。

### 石破 Love Love 天驚拳

- 1) 東方不敗沒有成為同伴；
- 2) 在最終話時，發生多蒙呼喚玲的事件；
- 3) 當惡魔高達的HP只有一半時，而多蒙仍沒有被擊落時，便會出現多蒙和玲使出「石破 Love Love 天驚拳」的事件。



◆這招似乎只要徒具表面而矣！

## 宇宙篇 第64話 從燈火變為火炎

為了幫助比斯，於是隆巴納隊便利用亞拉哈姆的超級電腦，來替他們尋得回到未來的方法。但由於時間緊迫，所以布拉度便請求碓源堂的准許，使用NERV的超級電腦MAGI。此時，要求絲莉帶他觀看伊迪安的基智，在嘉莎的反對下，被素羅沙普上的眾人接納他為伊迪安的駕駛員，以分擔哥斯姆的壓力。

當比查和一眾少年們在進行駕駛訓練時，以基華撒為首的保士達軍突然出現，因為本身實力太差的原因，故玩者宜先採取逃跑的策略，向左上方的方向進發，以便和稍後出現的援軍會

合。當己方的援軍出現後，一直待機不動的DC軍便開始進軍，玩者可以在中間的殞石帶或待在殖民衛星上迎擊他們。在DC軍中，以擁有浮游圓錐砲的愛美號及HP高的拉芙莉西亞較難應付，至於其餘的敵機，則應可輕易解決。

另一方面，遠渡前來攻擊巴庫古蘭軍，還未能和母星取得聯絡；這時，斯諾哥透過達拉姆向夏露露表示，可以向他們提供補給上的協助；雖然夏露露對斯諾哥的動機感到懷疑，但在這狀況下也只有接受幫助了。



◆開始時只有盡量逃走。



◆斯諾哥向夏露露提供補給。

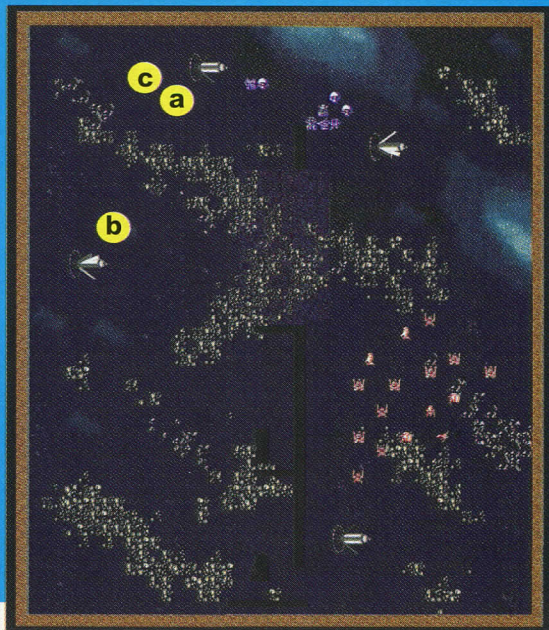
### 己方初期機體

捷度 (ZZ高達)、哥奧 (GP-03)、基斯 (渣古改)、呂嘉 (靈格斯B.W.S.)、艾露 (高達mkII)、比查 (G-防衛號)、莫頓 (渣古改)、伊羅 (舊渣古)

### 敵方初期機體

妮爾 (奧津) Lv.46  
 基華撒 (沙捷·奧巴斯) Lv.47  
 希基拿 (阿修羅宮殿) Lv.45  
 安東 (阿修羅宮殿) Lv.45  
 親衛隊 (寶爵) Lv.43×6  
 親衛隊 (古侖) Lv.43×4

保士達兵 (亞多魯) Lv.43×2  
**第三回合 己方增援機體 (a)**  
 哥斯姆 (伊迪安) Lv.51  
**第四回合 第三勢力 (b)**  
 馬·高比 (古拉夫比連) Lv.46  
 精英兵 (嘉比娜·泰娜) Lv.43x6  
 精英兵 (華路·華羅) Lv.43  
 強化兵 (愛美號) Lv.43x2  
 強化兵 (普魯·普羅) Lv.43x2  
 強化兵 (拉芙莉西亞) Lv.44  
**第六回合 己方增援機體 (c)**  
 布拉度 (新亞加瑪)  
 自選9部機體



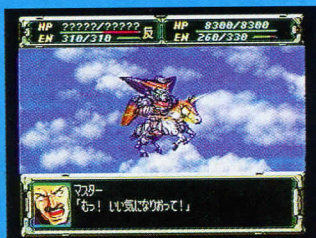
## 地上篇 第64話 名為惡魔的高達

原來說要退出政治壇從商的多利斯，因為希望能解決地球圈和殖民地之間的紛爭，故在議員的支持下成為了最高議會的議長。而萬丈則得到來自碇源堂的消息，知道了惡魔高達現正在黃潤發的屬地——大嶼山之中。為了要把對方消滅，於是隆巴納隊便向著香港進發。

在這場戰鬥之中，敵人一開始的機體雖然只有三部，但之後數度出現，而且不乏首領級的敵方龐大增援部隊，故此玩者要有一定的心理準備。敵

人的部隊，主要是集中在大嶼山的南方，除非對己方的實力極具信心，否則還是採用防守的戰略比較適合。大體上，玩者可以用三機EVA在前方作為護盾，而其他機體則利用森林等地形來作掩護。

至於敵方的首領級機體當中，以東方不敗的尊者高達最難應付，而除了攻擊力和HP皆高外，他有兩次的變身也是原因之一。另外，如玩者希望多取些金錢，則要在最後才擊倒惡魔高達，否則本都他們是會撤退的。



◆ 尊者高達是勁敵。



◆ 惡魔高達終被消滅。

### 己方初期機體

多蒙 (神高達)  
自選戰艦1艘  
自選機體12部

### 敵方初期機體

米基羅 (高達天劍絕刀) Lv.46  
卓普文 (高達獅王爭霸) Lv.46  
亞路比 (美少女高達B) Lv.45  
第2回合 敵方增援機體 (a)  
地獄博士 (飛行要塞古路) Lv.47  
修羅男爵 (飛行要塞古路) Lv.46  
人工知能改 (光波鬍比多諾) Lv.44  
人工知能改 (機械骷髏羅巴M9) Lv.43x3  
人工知能改 (拉利X1) Lv.43x2  
人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.43x2  
人工知能改 (機械恐龍) Lv.43x2  
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.43

人工知能改 (機械恐龍贊吉II) Lv.42

第3回合 第3勢力增援機體 (b)

本都 (本都艦) Lv.46  
基拿古路 (基拿古路艦) Lv.46  
卡多拿路 (卡多拿路艦) Lv.46

第5回合 敵方增援機體 (c)

京二·卡殊 (惡魔高達) Lv.44

惡魔高達出現之後 第3勢力增援機體 (d)

人工知能改 (GOD尼羅斯) Lv.44

敵機數目少於10部時 敵方增援機體 (e)

人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.44

人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.43

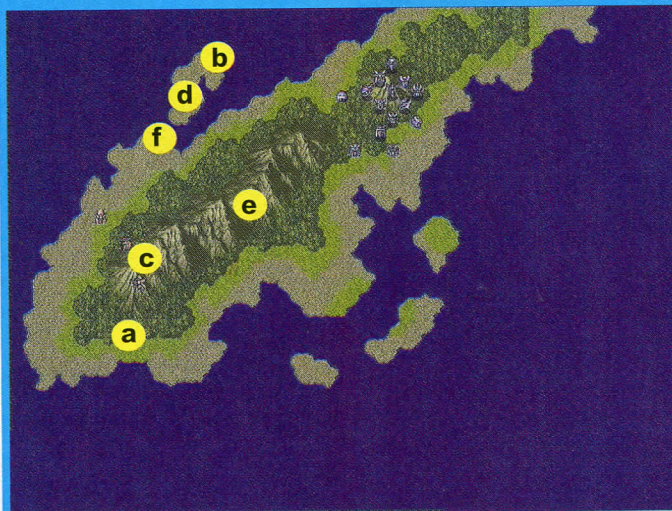
人工知能改 (機械恐龍沙古) Lv.43

美少女高達被擊倒後 敵方增援機體 (地點隨亞路比位置而定)

亞路比 (高達笑傲江湖) Lv.45

惡魔高達被擊倒後 敵方增援機體 (f)

東方不敗 (尊者高達) Lv.48



## 宇宙篇 第65話

## 出擊、GUNBUSTER

與異星人交流技術後回歸地球的富士皇后號，艦內的教練正對高谷典子實行嚴格的訓練。身為典子前輩的紺野和美，看見典子實在捱不過這些苛酷的訓練，於是便向教練請求放寬一點。但由於GUNBUSTER是雖要兩人駕駛的，所以訓練仍只得繼續進行。

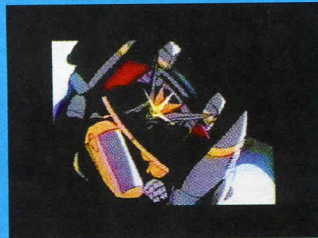
就在這時，富士皇后號突然遇到巴庫古蘭軍的攻擊，而且敵人的部隊更將其完全地包圍了，因此形勢可說是極為危殆。雖然如此，但玩者以精神

替母艦補給時也要注意，因為GUNBUSTER是會在母艦降到一定水平時才會出現的。而當GUNBUSTER出擊以後，玩者可以用精神中「必中」和「熱血」的指令，配合地圖武器來將敵人消滅。

當玩者擊倒了漢尼巴魯的加度摩亞·贊或到第八回合時，以馬士文為首的DC軍便會出現。如玩者希望省力的話，大可以讓漢尼巴魯和DC軍自相殘殺。但如玩者已消滅了漢尼巴魯的話，則以隆巴納的增援軍力而言，已足夠應付有餘。



◆ 富士皇后號被敵人包圍。



◆ GUNBUSTER 出擊！

### 己方初期機體

田代艦長 (富士皇后號) Lv.50

### 敵方初期機體

漢尼巴魯 (加度摩亞·贊) Lv.47  
巴庫古蘭兵 (基度·麥克) Lv.45x4  
巴庫古蘭兵 (亞迪哥) Lv.45x4  
巴庫古蘭兵 (剛杜·巴奧) Lv.43x8  
第二回合 己方增援機體 (a)  
高谷典子 (GUNBUSTER) Lv.50

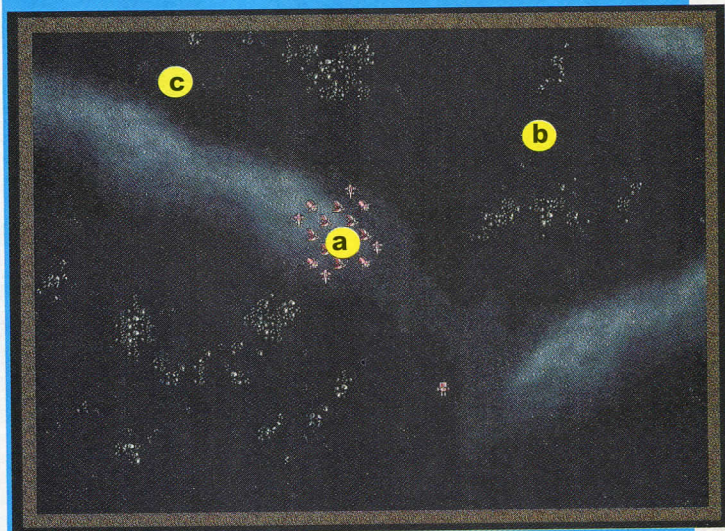
敵軍全滅後或第八回合 第三勢力 (b)

馬士文 (哈曼·哈曼) Lv.47  
哥頓 (安多拉) Lv.46  
精英兵 (紅勇士J) Lv.44x3  
精英兵 (渣古III) Lv.45x2  
精英兵 (嘉撒C MS) Lv.44x3

敵軍全滅後或第十二回合

己方增援機體 (c)

比斯 (素羅沙普)  
自選15部機體



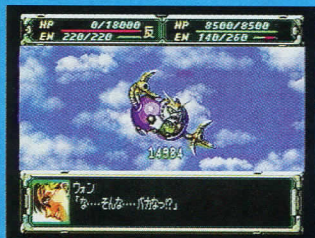
## 地上篇 第65話 在瞬間中前往宇宙

多蒙在多次戰鬥中，先後因為兄長京二成為惡魔高達的駕駛員，與及師傅東方不敗種種的邪惡行徑，令他對人際間的關係大失信心。幸好他的身旁有玲對他作出支持，使多蒙還能重新振作起來。至於在地上的隆巴納隊，已大概完成了其作戰的任務，於是便準備向宇宙進發，與布拉度等人會合。

在將要發射前往宇宙時，敵人再次出現要加以阻撓，於是眾人便只有出戰抗敵。在這次戰鬥中，敵人的數目雖然不少，但由於他們太過分散，所

以玩者大可以用各個擊破的方法來應付。首先，一些較快速的部隊可先行向上方進攻，但切記要留下四至五部機體守在基地的附近，以防衛從海面及左下方而來的敵機。

在敵機少於五部時，黃潤發的高達笑傲江湖便會出現，如以多蒙攻擊他的話，便會發生特別的對話。在完成戰鬥後，高達笑傲江湖再次出現，幸得東方不敗的坐騎風雲再起的幫助，於是神高達終能將他打敗，並和其他隊員一起回到宇宙。



◆ 高達笑傲江湖會作兩次出擊。



◆ 多蒙得風雲再起之助。

### 己方初期機體

- 自選戰艦1艘
- 自選機體12部

### 敵方初期機體

暗黑大將軍 (暗黑大將軍) Lv.46
人工知能改 (機械恐龍沙古) Lv.43x4
人工知能改 (戰鬥獸捷加路) Lv.44x4
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.44x2
人工知能改 (光波獸比多諾) Lv.44
人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.44x2
人工知能改 (機械恐龍) Lv.44
人工知能改 (機械恐龍) Lv.43

人工知能改 (機械獸茲羅巴M9) Lv.43
人工知能改 (拉利X1) Lv.43
人工知能改 (機械恐龍戴爾) Lv.44
人工知能改 (基路基魯根) Lv.44
<b>第3回合 敵方增援機體 (a)</b>
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.44x2
人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.44
人工知能改 (機械恐龍沙古) Lv.43
<b>敵方機體數目少於5部時</b>
<b>敵方增援機體 (b)</b>
黃潤發 (高達笑傲江湖) Lv.45

## 共通劇本 第66話 精算的過去、然後.....

隆巴納隊的兩批人馬在宇宙會合後，萬丈等在地上作戰的隊員，對於來自二百年後的比斯等人均感到有點不可思議。而身為富士皇后號投資者的萬丈，在聽聞該艦也被捲入戰爭之中表示關注。但因為受到了很大程度的損毀的原因，所以田代艦長已先行率領該艦和GUNBUSTER進行修理。此外，比斯等人和妮娜談起伊迪安的力量時，認識到當伊迪安不斷受到敵人的攻擊後，被封印的力量——「伊迪之力」便會自動啟動，並發揮出足以破壞地球的力量（就像在土星使出伊

迪安劍的狀況）。

當隆巴納隊前往殖民地隆狄尼安時，突然受到大批保士達軍的襲擊，於是戰鬥又再展開了。玩者不要被敵人所擺出來的龐大陣容所嚇倒，因為當敵機少於十五部時，其餘的敵人便會全軍撤退。故此，玩者只需擊倒了位於前方的兩群寶爵和古倫以後，基本上已差不多完成戰鬥。但對於希望多取金錢的玩者而言，則可在消滅了十四部敵機後，以ZZ高達的地圖武器將集中的敵人消滅，以多取幾部機體的金錢。



◆ 阿修羅宮殿不易對應。



◆ 敵人在機體不足時撤退。

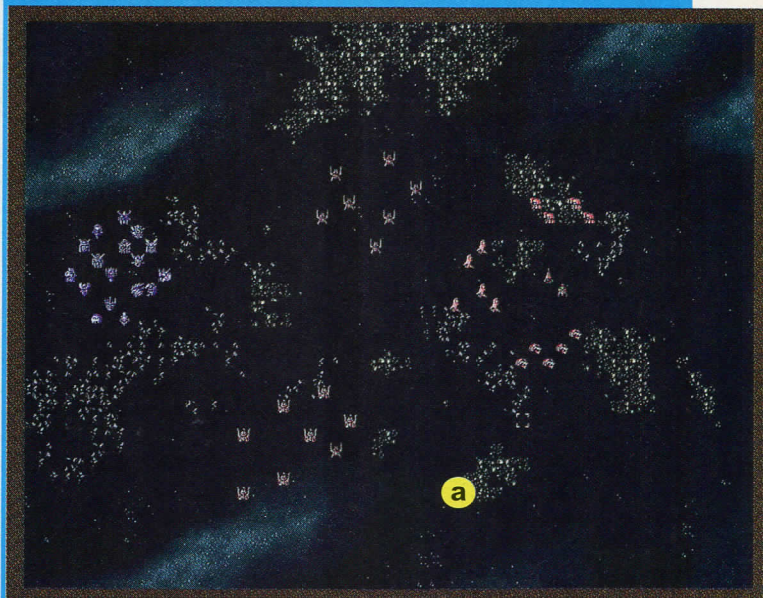
### 己方初期機體

- 自選戰艦1艘
- 自選機體16部

### 敵方初期機體

保士達 (奧津) Lv.51
芙娜 (佳林) Lv.50
突擊兵 (卡利捷度) Lv.46x4
突擊兵 (利斯托利) Lv.46x5

查爾 (古倫) Lv.48
華讚 (古倫) Lv.48
親衛隊 (寶爵) Lv.45x7
親衛隊 (古倫) Lv.45x6
親衛隊 (亞多魯) Lv.46x5
<b>第4回合 敵方增援機體 (a)</b>
桀布尼 (阿修羅宮殿) Lv.48
哈查 (古倫) Lv.47
親衛隊 (骷髏山宮殿) Lv.45x5



## 共通劇本 第67話 悲傷的加多魯

一直在旁支持著多蒙的玲突然失蹤了，使多蒙一時間不知如何是好，幸得真嗣的鼓勵，才令他稍為安心下來。這時隆巴納隊收到了消息，知道DC軍正打算有所行動，但因為在之前的戰鬥中已消耗了不少戰力，因此艦隊便先前往SIDE 1進行補給。另外，施瑪準備帶領DC軍行動時，卻遇到了加多魯的攔截，並且被其強力的攻擊消滅了……。

就在部隊到達目的地時，突然遇到了異星人軍的羅夫及其機隊的攻擊，於是新的戰鬥

便開始了。和以往所遇到的敵人不同，異星人的機體全都是HP和攻擊力十分高的，而且當中的首領級敵人，更是非常可怕的對手，所以玩者定必要小心行事。玩者在這話中，應將部隊留在版圖的上方，以免被在稍後出現的敵增援迎頭痛擊。在敵軍中，以捷布的奧古巴紐最為厲害，玩者要留意他的地圖武器啊！在第五回合出現，加多魯便會和零式高達出現，但由於他已失了常性，故玩者也不用嘗試說得他，只有將他打倒了。



◆ 羅夫和黃迪在對方HP不足時會一起撤退。



◆ 零式高達的攻擊力驚人。

### 我軍初期機體

自選戰艦1艘  
自選機體16部

### 敵方初期機體

羅夫 (謝多拉姆) Lv.50  
親衛隊兵 (謝拉尼奧) Lv.46  
親衛隊兵 (卡利捷度) Lv.46x4  
親衛隊兵 (利斯托利) Lv.46x4  
第3回合 敵方增援機體 (a)  
茜迪 (比杜利化) Lv.49

捷布 (奧古巴紐) Lv.49  
妮爾 (奧津) Lv.49  
基華撒 (沙捷·奧巴斯) Lv.50  
希基拿 (阿修羅宮殿) Lv.47  
安東 (阿修羅宮殿) Lv.47  
桀布尼 (阿修羅宮殿) Lv.48  
諾古尼 (阿修羅宮殿) Lv.47  
突擊兵 (卡利捷度) Lv.46x3  
突擊兵 (利斯托利) Lv.46x3  
第五回合 第三勢力 (b)  
加多魯 (零式飛翼高達) Lv.50



## 特別篇 第64話 我是我生存的理由

如玩者達成了進入這話的條件，那在上一話中結尾時，是會出現一個綾波為應付使徒而自爆的事件的。而在這話中，真嗣發現在爆炸中消失的綾波，原來仍未死去。這時，碓源堂還在為了實行他的「人類補完計劃」而在籌劃著一些事情，加持為了查出碓源堂的實質行動，也在NERV總部內工作著。當各人都在做著自己的事時，第十四使徒謝艾已到達了第二新東京市。

在這話的戰鬥中，如玩者希望快點完結任務的話，可選擇集中攻擊使徒這個辦法，因為在後期出現的異星人，其目標也是使徒，所以當謝艾被消滅了以後，他們便會全軍撤退。當然，這樣是會損失不少取得金錢和經驗值的機會，所以玩者不妨先把使徒的HP削減到一定的程度，待己方援軍出現時，才向敵人主動進攻，當情況不利時便以擊倒使徒來完結戰事。



◆ 綾波自爆後留下的大坑。



◆ 應集中對使徒攻擊。

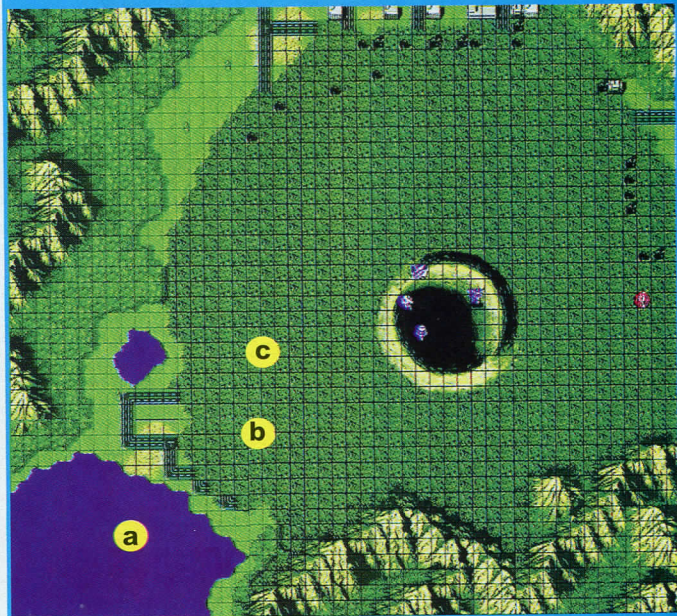
### 己方初期機體

艾莉 (戈倫)、碓真嗣 (EVA初號機)、綾波麗 (EVA零號機)、明日香 (EVA貳號機)

### 敵方初期機體

謝艾 (第14使徒謝艾) Lv.47  
第一回合 第三勢力 (a)  
茜迪 (比杜利化) Lv.45  
捷布 (奧古巴紐) Lv.45

親衛隊兵 (利斯杜古蘭修) Lv.43x4  
突擊兵 (古拉斯杜紐) Lv.43x2  
親衛隊兵 (古拉斯杜紐) Lv.43  
第二回合 己方增援機體 (b)  
兜甲兒 (鐵甲萬能俠)  
第四回合 己方增援機體 (c)  
絲娜 (轟格)  
自選11部機體



## 特別篇 第65話 未完的使者

NERV的各位成員，因為在多次的戰鬥中著實損失了太多的東西了，因此他們對不斷的作戰感到厭倦，並認為不幸的事情其實是可以避免的。大家的話題，在不久後便扯到剛出現的EVA三號機駕駛員渚薰——一個和綾波一樣，沒有有關其身份資料的人身上。另外，據加持表示，「人類補完計劃」的真正目的，其實是要把第一使徒「ADAM」回復原狀。

在本話中將有共五名使徒出現（包括渚薰的EVA三號機），以玩者的戰力而言是應可

足夠應付的。但假如閣下希望能達成特別的完結場面的話，便要在最後時才可將EVA三號機擊墜。由於敵人中的第三和第四使徒是沒有對空的武器的，因此玩者只需要以空中的機體向他們攻擊，便可輕易地將其解決。另外的第五使徒，由於其攻擊範圍極廣，所以玩者應以數部機體以閃避來接近它，然後再以大技將它收拾。當玩者擊倒EVA三號機後，遊戲便會出現初號機握斃渚薰的場面，而遊戲也會強制終結了。



◆ 三號機是最後的目標。



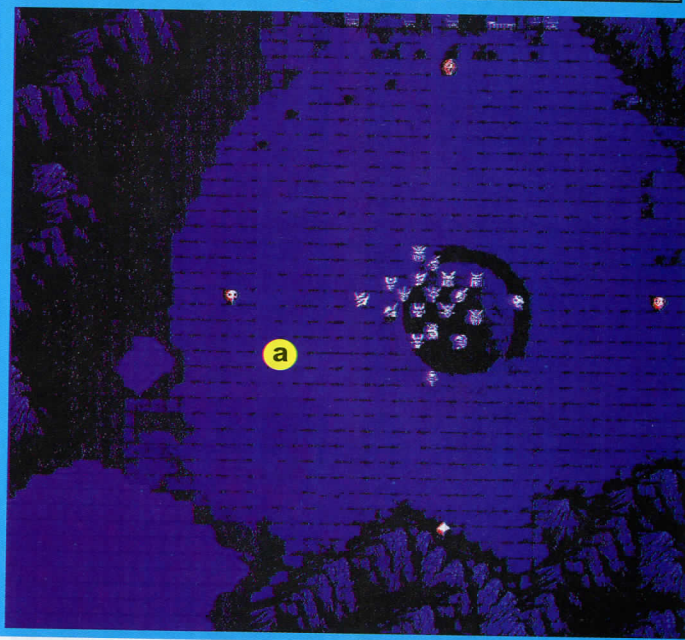
◆ 渚薰慘被握斃。

### 己方初期機體

碓真嗣 (EVA初號機)、綾波麗 (EVA零號機)、明日香 (EVA貳號機)
自選一艘戰艦
自選15部機體

### 敵方初期機體

沙紀路 (第3使徒沙紀路) Lv.45
森斯 (第4使徒森斯) Lv.45
拉米艾 (第5使徒拉米艾) Lv.45
謝艾 (第14使徒謝艾) Lv.47
敵方增援機體 (a)
渚薰 (EVA三號機) Lv.50



## 精神指令一覽表

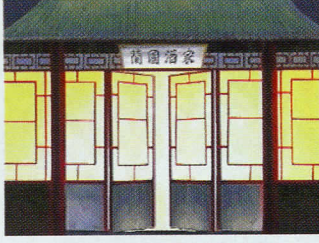
指令名稱	消耗精神點數	效果	維持時間
自爆	1	以自爆來給予在自機身旁四格的敵機損害(效果等同自機剩下的HP)。	1次行動
偵察	1	調查版圖上任何一部敵機的詳細資料。	即時
加速	10	令自機的移動格數增加3格。	1次行動
手加減	10	當自機的駕駛員的技量比敵人為高時，以此精神來攻擊敵人可使對方只剩下10的HP。	1次戰鬥
閃避(ひらめき)	15	當受到敵人的攻擊時，能以完全迴避來使自機不受損害。	1次戰鬥
集中	15	令自機的命中率和迴避率增加30%。	1個回合
根性	20	替自機回復最HP值的30%。	即時
努力	20	能將在攻擊敵人時得到的經驗值加倍。	1次戰鬥
必中	25	將自機攻擊的命中率提升為100%。	1回合內
鐵壁	30	將自機的裝甲值提升一倍。	1個回合
信賴	30	替己方任何一部機體回復其HP最大值的30%。	即時
援護(みかわり)	35	替一位同伴接受一次敵方的攻擊。	1次戰鬥
挑撥	35	令指定的敵人在行動時以自機為攻擊目標。	1個回合
THE根性	40	完全回復自機的HP。	即時
熱血	40	將敵機受到自機攻擊時的損傷增加一倍。	1次戰鬥
氣合	40	令自機的氣力上升10點	即時
幸運	45	如在下次攻擊中能擊毀敵機，那便可得到雙倍的金錢。	1次戰鬥
脫力	50	令指定的敵人氣力減少10點。	即時
覺醒	60	令自機在行動後，可再多作出一次行動。	即時
隱身	60	令自機隱形，除了不會被敵人攻擊外，當攻擊敵機時對方也不會還擊。	1個回合
魂	60	將敵機受到自機攻擊時的損傷增加兩倍	1次戰鬥
補給	65	替同伴完全回復EN值和武器的彈數。	即時
友情	70	令己方所有機體回復最大HP值的50%。	即時
搗亂(かくらん)	70	令敵方所有機體的命中率下降50%。	1個回合
激勵	70	替一位指定的同伴增加10點的氣力值。	即時
再動	90	令一位指定已經行動完畢的同伴，可多作出一次行動。	即時
愛	90	令己方所有機體回復最大的HP值。	即時
奇跡	?	等同於必中+幸運+加速+迴避+魂+(氣合×3)	即時
復活	120	令一位已被擊落的己方機體在身旁的一格出現，並且在戰鬥完結時不用付修理費。	即時
夢	?×2	可隨意使用版圖內任何己方角色的精神指令，但需消耗該指令2倍精神量	即時

# 炎之料理人~COOKING FIGHTER 好



## 故事序幕

一個四處奔馳的年青廚師「好」，為了亡母的仇而找尋君臨整個中國料理界的謎之料理人「味魔王」，但因為味魔王手下「味四天王」的阻撓，所以「好」便需要努力完成報仇大計……



《炎之料理人~COOKING FIGHTER好》此遊戲是一隻比較新鮮的動作遊戲，當中玩者需要把不同的食物材料用不同的方法烹調出來，而當中有很多大家都熟悉的名稱，另一方面，遊戲中的對戰模式同樣十分突出，例如使用相同材料但煮出不同的菜色對比等等。



## 激辛料理人~ANISU

出生日期：9月7日  
年齡：19歲  
血型：AB型  
得意料理：四川料理、超辣的菜色和究極必殺技「活火山麻婆豆腐」，可與超龍廚師匹敵。



## 中華之霸者~味魔王

詳細資料：不詳  
得意料理：中華全數料理，擁有料理人最高位『天』之紋章的超龍廚師。  
味四天王~零  
詳細資料：不詳  
得意料理：中華全數料理，對素材的運用十分考究，擁有『絕』之紋章的超龍廚師。



## 廚師介紹

### 炎之料理人~好

出生日期：8月26日  
年齡：20歲  
血型：O型  
得意料理：中華所有的料理，當中包括極高水準的一品料理，擁有『炎』之紋章的超龍廚師。



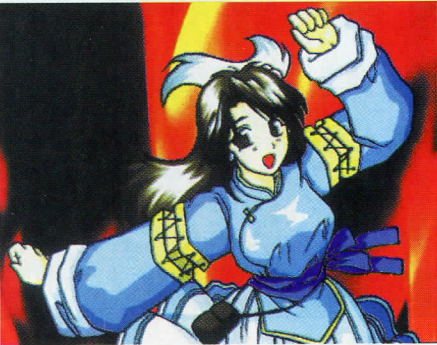
### 味四天王~藿 (FOUR)

詳細資料：不詳  
得意料理：薄荷味的料理，最高級的烹調技術，同時擁有『美』之紋章的超龍廚師。



### 白髮少女~KUMIN

出生日期：4月21日  
年齡：18歲  
血型：B型  
得意料理：努力以赴中



### 味四天王~茴香 (UIKYO)

詳細資料：不詳  
得意料理：鰻類食材，使用適當的調味技術，擁有『知』之紋章的超龍廚師。



PlayStation  
製造商：NIPPON ICHI SOFTWARE  
發售日：發售日  
ACT 2P MEM  
容量：5800Yen  
格式：CD-ROM



## 味四天王~八角

詳細資料：不詳

得意料理：豪快的料理能力，而麵食是他的專長，擁有『力』之紋章的超龍廚師。



## 謎之忍者料理人~味影

詳細資料：不詳

得意料理：中華忍法料理，實力凌駕在味四天王之上。



## 料理人歷35年~親父(OYAJI)

出生日期：8月8日

年齡：50歲

血型：A型

得意料理：35年中學得的烹飪技巧。



## 自稱無敵料理人~雜魚(ZAKO)

詳細資料：不詳

得意料理：煮飯，絕對最強奧義『無限宇宙飯』。



## 操作方法

方向擊	八方向式移動
○ 擊	決定／使出料理技巧(戰鬥中)
× 擊	否決／DASH(戰鬥中)
□ 擊	料理對決中的唯一攻擊

## 料理菜色的正確方法



1) 先向需要的食材使用□擊攻擊。



2) 在一定的攻擊 DAMAGE 後，該食材便會暈倒。



3) 在目標暈倒的時間中，使用○擊選擇烹調的方法。



4) 按實○擊後，玩者便可以順時針方向轉動方向擊，記得整個過程需按實○擊。



5) 當轉移到玩者需要的烹調方法時，只要將○擊或方向擊放開，該項烹調方法便會正式啟動。



6) 需要烹調的食材終於完成，恭喜恭喜！

## 基本料理技巧



烹調食材的方法除了可在「其他材料」或目標身上分別外，還有的是可以使用不同種類的烹調技巧，當中的烹調技巧多達6種，而最上乘的是最高級的「必殺」烹調方法。

### 基本烹調選擇

『炒』... 中華最基本的烹調方法，當然以「炒」為主要烹調方式。

『炸』... 以「炸」為主的烹調方法，但當中同樣會有少許「煎」的食物。

『蒸』... 以「蒸」為主的烹調方法，例如「好」的豉汁蒸鳳爪。

『湯』... 以煮「湯」為主的烹調方法，當然全數和湯水有關，又例如是「鳳寶湯」等等。

『包』... 以蒸「包」為主的烹調方法，但當中會包含一些煎包的烹調方法出現，例如鮮味雞包等等。

『必殺』... 遊戲中得點最高的烹調方法，而烹調內容會因玩者選擇的「食材」和「其他食材」而有所分別。

## 料理菜色後的評價

在一回合的烹調比賽後，遊戲中便會給予玩者一個烹調後的評價，當然得點愈高，便愈容易取得勝利。

### 取得高評價的方法？

- 1) 使用良好的食材烹調
- 2) 使用相性好的「其他食材」烹調，例如「火鳥整翅」便需要使用魚翅配合雞再使用「炸」才能烹煮。
- 3) 和先前提及的方法差不多，同時需要十分注意烹調的使用方法。



## 遊戲畫面解說

- 1) 玩者選用的特定角色 使用八方向式移動。
- 2) 食材 遊戲勝負的關鍵，當食材量倒後便可開始烹調。
- 3) 鬥技場 烹調比賽的場地
- 4) 其他食材(配菜) 配合食材發揮的配菜，需十分注意兩者的相性。
- 5) 障礙物 遊戲中唯一不會移動的物件。
- 6) 料理結果 烹調後的料理物件表示。
- 7) HP 值 體力到達0時便會暈倒。



註：當玩者在一回合的烹調對戰中暈倒一次或以上，該個回合便會失去完成「一品」料理的資格，而當被對手或食材攻擊得愈多，取得「一品」的機會則愈高。

## 自由式對戰 (FREE COOKING BATTLE)



式對戰的模式中選擇多種不同的食材烹調，當中包括「雞」、「蟹」、「豚」、「蝦」、「鰻」、「馬」和「牛」等，每種菜色均可配合不同的烹調方法處理。

在「自由式對戰」的遊戲模樣中，玩家可以自由選擇對戰的對手，例如是「1P VS COM」和「1P VS 2P」兩種，而和STORY MODE主要分別，是在自由式對戰模樣中，玩者可選擇STORY MODE中任何一個角色，當中包括「炎之料理人~好」、「味四天王」和「中華之霸者~味魔王」等等。

食材的烹調方法是勝負的主要關鍵！

在《炎之料理人~COOKING FIGHTER好》的遊戲中，玩家可以在自由



## 其他食材

能夠烹調出一些美味的食品，「配菜」當然佔有重要的部份，而「配菜」和主要食材的相性同樣十分重要，因為能否烹調出得點高的菜色，便需要十分留意「配菜」的重要。

能夠分別出配菜的特徵，是需要極佳的遊戲經驗，而大部份都需要由玩者親身經歷！



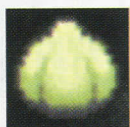
◆ 白菜



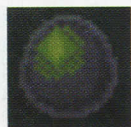
◆ 生菜



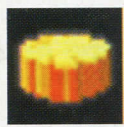
◆ 洋蔥



◆ 蒜頭



◆ 皮蛋



◆ 瑤柱



◆ 冬菇



◆ 筍



◆ 熊掌

註：以上的配菜並不是遊戲中的全部，而另一些隱藏的配菜究竟有甚麼效果……？

## 超龍名菜譜 (COOKING BOOK)

廚士選擇



內，玩家可以知道該項菜色的烹調方法，而且更有激烈的配音來表達菜色的美味，在一些使用「必」來烹調的菜色，更會以「一品」的名稱表示，而且有特別的食材畫面收看呢！

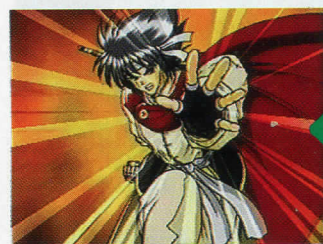
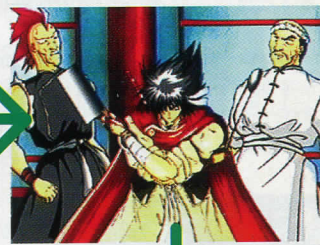
遊戲中多達數百種不同配合的菜色，只要玩者在STORY MODE或自由式對戰中一經烹調出來，便可以記載在此本名為「超龍名菜譜」當中，在菜譜的名單



## STORY MODE

故事部份主要圍繞主角「炎之料理人~好」為報母仇而四處流浪找尋味魔王的下落，但由於此遊戲的戰鬥部份以烹調菜色來表達的關係，所以故事方面會全以上的得點來分勝負。

## 第一話~追查擁有白色頭髮的少女 炎之料理人~好 VS 自稱無敵料理人~雜魚



戰鬥第一回，發生於一處名「蘭園酒家」當中，而在和料理人歷35年~親父對話中，一名自稱無敵料理人~雜魚突然出現，及阻止主角找尋白髮女子的下落，當然，一場烹飪之戰在所難免，而最初的烹調菜色以「雞」為主，可能因為是第一戰的關係，所以雜魚的攻勢並不猛烈，而且有少許停放的行動，所以在玩者的努力烹調下，應不難以大比數勝出。





◆ 被「好」烹調出來的食物影響中的自稱無敵料理人~雜魚

## 第二話~向辣味挑戰

### 炎之料理人~好 VS 激辛料理人~ANISU



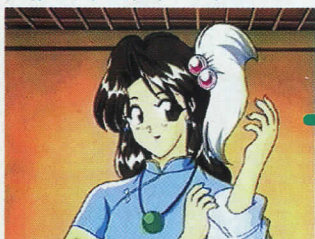
戰鬥第二回，發生於一處名「究極超飯店」當中，而從客人A和客人B的口中知道此店擁有馳名的辣味食品，當然主角「好」便會主動向ANISU挑戰，而今次烹調的食材由「雞」轉移成為「蟹」（但其實所有食材的攻擊也相差不多），話說回來，ANISU的攻擊方法其實和主角使用的廚具十分相似，所以在廚具上是不分高下的，但只要玩者在戰鬥開始前先將ANISU的體力削去大半，待其攻擊玩者至暈倒時，便可再立即反擊取回自己的菜色了（是此遊戲的必勝方法）。



◆ 正沉醉在玩者烹調後食物的激辛料理人~ANISU。

## 第三話~味魔王的真面目

### 炎之料理人~好 VS ???料理人



◆ 完全無視「好」烹調出來的菜色，究竟???料理人是個怎樣的強敵。



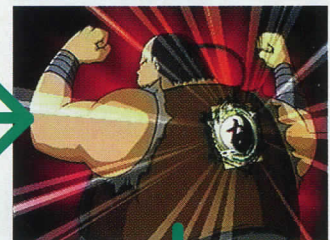
今次的烹調戰場由「究極超飯店」轉移到「喜福菜館」之中，而且在第三話中更可發現主角「好」的父親原來正是要找尋的報仇目標——人稱中華之霸者~味魔王，另外更可看到「好」的母親被味魔王冰封的情形（天呀！甚麼烹調方法呀！），而今次烹調的食材是和龜十分相似的「水魚」，但因為故事影響關係，所以???料理人是不会在「好」面前出手的，只見其兩手一揮，KUMIN的母親便被???料理人立即冰封。



◆ 完全無視「好」烹調出來的菜色，究竟???料理人是個怎樣的強敵。

## 第四話~不錯，我是弱者

### 炎之料理人~好 VS 味四天王~八角



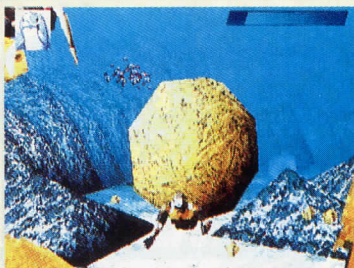
由於在第三話中和味魔王展開不相上下的激戰，所以味魔王便決定派出旗下味四天王應戰，而四大天王的八角便現身和「好」應戰，但不要忘记，味四天王~八角是擁有「力」之紋章的高級料理人，所以其使用的武器是十分沉重和擁有極強攻擊力，極容易使對手暈倒，但不知內情的「好」，因KUMIN被威脅的關係，所以決定應戰，誰不知，戰鬥開始不久，玩者便會發現手上的武器因為太沉重的關係而失去所有威力，就在完全沒有勝算下，一個名叫「味影」的料理人突然出手相助，在「味影」的特訓下，「好」終於再次拾回自信。

再次和味四天王~八角戰鬥，而今次烹調的食材是大家熟悉的「豬」，雖然敵人八角擁有威力極強的廚具，但因為沉重的關係，只要玩者不停地使用連斬便可輕易將之擊暈，在取得第四話的勝利後，便會立即受到另一名味四天王挑戰。



◆ 味四天王~零竟輕而易舉地接了「好」的必殺菜色。

# b.i.u.e. Legend of water



© 1998 HUDSON SOFT

這個以海洋作主題的冒險遊戲，與一般冒險遊戲的分別頗大，因玩者大部份時間也在廣闊而水深的海洋中活動，除了遊戲中的主角瑪亞外，她身邊還有一名出色的同伴，牠便是遊戲中不可缺少的海豚路加，遊戲主要是憑著瑪亞與路加的互相聯繫而破解遊戲中的重重困難。

## 女主角簡介

遊戲中的主角名叫瑪亞，現年17歲，是一位於美國長大的少女，她擁有極強的好奇心，父親是新國際連合之海洋調查基地的領導人，此外瑪亞

在此基地內還飼養了一尾海豚名為路加，她們的關係非常親密，而瑪亞（玩者）更需借助路加的力量來解決遊戲中各式各樣的難題。



## 四種合作模式

### 探索 MODE

在這個模式裡，路加將會與瑪亞一同前進，是遊戲中最基本的冒險模式。

### 待機 MODE

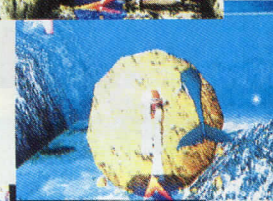
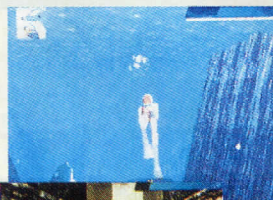
選擇這個模式，路加將會處於等待狀態，多數是用於瑪亞需要單獨行動時使用。

### 協力 MODE

選擇這個模式，瑪亞將會借助路加一同解決一些困難，主要用作應付特殊事件時使用。

### 誘導 MODE

在這個模式裡，路加將會作為瑪亞「前路指引」，替瑪亞作尋找出路。



# Epica Stella



與一般的S.RPG遊戲不同，此作不單擁有豐富而自由的故事劇情，而戰鬥畫面更採用3D動畫顯示，加上可隨意改變戰機能力的封石系統，令這個S.RPG作品更加與別不同。

## 立體的戰鬥畫面

遊戲的戰鬥畫面以3D動畫表現，表達方式則會與一些3D格鬥遊戲非常相似，令玩者清楚看見每一招技的使出姿態。戰鬥系統方面則非常講求戰略性，玩者可在不同的位置使用不同的攻擊。



## 分歧極多的故事流程

此作的故事發生在一個十分酷似中世紀歐洲的世界，玩者在遊戲中將會扮演一名已亡國的王子，你的目的當然是找出皇國滅亡之謎及重建國家，和一般的S.RPG遊戲不同，此作並沒有固定的故事流程，遊戲基本上會按登場人物與玩者的立場及行動來改變，此外玩者的行動也能左右角色的感情變化，並且於故事中反映出來，因此遊戲的故事設有很多分歧點，而遊戲的結果也相當之多。



## 左右機械人能力的精神力量

於遊戲中出現的機械人皆稱為「想機」，而左右想機精神力及動力的便是遊戲中最重要的要素「封石」了，它不單能決定想機的能力分配，而且封石更設有不同的屬性，而玩者在交換封石時更能改變想機的精神力及動力。





# 花 火

這是PS首個以煙花為題材的模擬遊戲，玩者於遊戲中是一名煙花師（放煙花的技術人員），你被THEMA PARK內的「煙花LAND」所僱用，職責是替這公園創作及發放一些具特色的煙花。方法是在TEHMA PARK內收集放煙花時必需的「星」，當收集到一定的數目後便可自行創作，創作方法是按星所分配的位置、順序、及合成種類而決定，而據稱組合可達100億種以上。



© 1998魔法株式會社

遊戲機：PS1  
 容量：CD-ROM  
 零售價：4,800Yen



# 日本代表 在法國加油吧！ SUPPORTER SOCCER

這是GB首個以世界盃為題材的模擬足球遊戲，遊戲中出現的球隊共有32隊，即包括了所有世界盃決賽週的入圍隊伍，當中包括擁有世界上最佳進攻力的巴西國家隊及防守能力最佳的意大利國家隊，最後當然少不了首次打進決賽週的日本國家隊。球員名稱方面，除了日本國家隊球員是以實名登場外，其他所有國家隊的球員也只會以假名登場，以遊戲的玩法則會和以往《足球小將》（輸入指令進行的那一款）的玩法非常接近。



© 1998 J · WING © 1992 J · LEAGUE © 1996 JFA

製造商：J · WING  
 容量：未定  
 零售價：5,500Yen



# BASS FISHMAN

這是由遊戲著名的職業BASS FISHING高手《吉田樺雅》參與監修的釣魚遊戲，遊戲的特點是畫面能充實地表現出釣魚者的視點及魚絲的視點，令玩者能有更像真的釣魚感覺，而遊戲中的舞台均是現今極有名的釣魚勝地包括「RICHLAND · CHAMBER LAKE」及「LAKE · FOLK」兩大湖泊。此外遊戲中出現的釣魚工具皆得到著名的釣魚工具製作社協助，因此遊戲內的工具是絕對可信及真實的。



©SAMMY 1998 協力SAURUS/IGS/RANGER BOATS/RANGER TRAIL

遊戲機：SAMMY  
 容量：CD-ROM  
 零售價：5,800Yen



# LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN

這是著名BASS FISHING遊戲《LAKE MASTER》的續篇，今作有幸邀得了BASS專門誌《BASSER》的編輯部及著名的魚餌製造商參與遊戲的開發，得到這些專業人士的協助，令遊戲的各個部份也盡量接近現實的釣魚，此外遊戲並對應DUAL SHOCK震動手掣，遊戲更會按玩者所釣的魚的種類及重量而產生不同程度的震動。遊戲畫面的製作得相當仔細，湖中除有不同種的鳥類外，水面也隨著環境而產生變化。



© MASUDAYA CORP. © UNLIMITED CO., LTD.

製造商：NEXUS  
 容量：CD-ROM  
 零售價：5,800Yen



# POITTER POINT 2 ~ SODOM 之野望 ~

這個有趣的對戰動作遊戲，其續篇已預定於7月初推出，遊戲的基本法則和前作相同，便是拾起版圖上的物件，盡快把對方擊倒。和前作相比，遊戲畫面雖然未有太大的改進，但在內容方面卻加入了不少新要素，當中包括新角色（除了前作的7位舊角色外，還會加入9位全新角色，即遊戲中合共有16位角色供玩者選用），與及新遊戲模式（如隊制賽），而系統方面，在《2》中將會引入地型高低差的分別，使戰鬥更具戰略性。



© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

遊戲機：KID  
 容量：CD-ROM  
 零售價：4,800Yen



# HELLO CHARLIE !!

遊戲的主人翁名叫CHARLIE，是一名夜班的製鐵工場警衛，在某夜當值時，工場突現發生了一宗機械暴走的事件，因此身為警衛的CHARLIE便需深入工場之內進行調查。和一般的動作遊戲不同，由於CHARLIE是一隻雞蛋，因此在高溫的製鐵工場下，玩者必需留意CHARLIE的體溫，避免因溫度過熱而「熟」了。遊戲其中一個特別的地方，是遊戲中加插了很多質素極高的CG動畫播片。



© Rytjnhm & Hves. ENIX

遊戲機：ENIX  
 容量：CD-ROM  
 零售價：未定

# Hello Kitty's Cube de Cute

今天在日本的女大學生和辦公室女郎間非常人氣的「Hello Kitty」，相信大家也認識吧！現在她終於在PS上推出，而且是一隻集動作和智力於大身的遊戲。

全隻遊戲共有81個舞台，遊戲規則非常簡單，只要在限定時間把一些磚頭消除，使Kitty能集齊所有道具便可過關，所以就算是甚少玩遊戲機的朋友們，也會覺得十分有趣。另外，遊戲中會有各式各樣不同服飾的Kitty登場，所以絕對是一眾「Hello Kitty」迷的期待之作。

© '76 · '89 · '93 · '96 · '98 · SANRIO ©1998 CULTURE PUBLISHERS



◆究竟怎能找到隱藏人物和地域呢？



◆各舞台的背景也很漂亮。



# BLACK/MATRIX

這遊戲是世嘉今年夏天的重點作之一，在戰鬥開始前，玩家雖要收集各種各樣的情報，而情報的內容是非常重要的，因為是會對遊戲的戰爭產生影響。在遊戲開始時，會有五位各具特性的美女供玩家使用，絕對增加了遊戲的可玩性。

遊戲在戰鬥開始後，如敵人對我軍作出攻擊時，玩

者可以自由選擇反擊，防禦和回避三項目，另外還有正常、疲勞、死亡和死四種裝備...HP於1/3時使是疲勞，攻擊力會下降20%，而當HP是○時便是死亡，玩者可用回復魔法令HP變回1但角色在死亡狀態下被敵攻擊，便會完全死亡，變成死滅。



◆遊戲中要玩 mini game，成功便能提升能力。



◆疲勞時應用復去保持狀態。



製造商：CULTURE PUBLISHERS 容量：CD-ROM  
發售日：6月25日 零售：4,800Yen  
ACT PUZ MEN



製造商：NEC INTERCHANNEL 容量：CD-ROM  
發售日：今夏 價格：未定  
SRPG

©フライト・プラン/NECインターチャネル

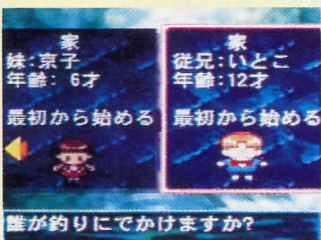
# 河川釣魚

曾在很多遊戲機上都曾發表過的釣魚名作「河川釣魚」，今次是在PS上推出，而且還有多个前作的人物登場，所以特別令人懷念。

此作的基本操作是和以前差不多，但在故事方面是經過全新編寫的，而且還加入了一些新角色可供玩動物在遊戲中出現，令一些動作更具吸引力。另外，今次共有六個角色可供玩者選擇，每個角色也不同的長處和短處，而且玩者要小心選擇，因為使用不同的角色是會對遊戲難易度有所影響的。

這麼精彩的遊戲內容，相信也不會令此系列的Fans和喜歡玩釣魚遊戲的朋友們失望罷！

◆不同的角色會有不同的能力。



誰が釣りにでかけますか？



◆遊戲裡有很多動物出現。

順位	名前	記録
1位	富蔵	39cm
2位	善平	36cm
3位	三平	36cm
4位	寿次	22cm
5位	七郎	22cm
6位		0cm

◆最初的特別事件是釣魚大賽。

©Vitcor Interact Software Inc.

# ECHO NIGHT

這是一隻立體冒險遊戲，玩者會在一隻滿佈幽靈的豪華郵輪上進行遊戲目的是要幫助幽靈解脫，可想而知會是一隻集恐怖和解谜於一身的冒險遊戲。

遊戲的主畫面會表示玩者的姓名、性別、年齡和體調等資料，而遊戲進行了多久一載移動步數是會影響行動評價的級數。另外也有Item、Note、Map和System四項選擇項，Item是用來表示所持有的道具和使用道具。Note是記錄了接觸人物的行動和對話的內容。Map是表示了船內地圖和玩者所在地。System則用來設定音效一控掣鍵和讀取記錄等作用。如果喜歡一些氣氛恐怖遊戲的朋友，也應該留意此作。



◆不知這部無線電機有何用途呢？



◆阿一！有鬼啊！！



◆行動評價只是平均。



製造商：PACK IN SOFT 容量：CD-ROM  
發售日：7月 零售：未定  
SLG



製造商：From Software 容量：CD-ROM  
發售日：8月 價格：5,800Yen  
AVG 對應DUAL SHOCK MEN

© From Software, Inc.

# FAVORITE DEAR

這是一隻合育成，角色扮演和戰略三項要素的SLG遊戲，而遊戲中會有不同的美少女和美少年登場，可說是不論你是男或是女，也能玩得非常開心。

遊戲是講述一位為找尋勇者而墮落凡塵的天使，在人間和勇者發生了戀愛關係。而在遊戲裡共有12位不同個性的「候補勇者」，當中有男亦有女，而玩者最多可以管理其中的六人，而且選擇不同，組合的勇者，也會有不同的事件發生，令遊戲的可玩性更加豐富。進行遊戲時，是以每三週為一個行動單位，玩者此時可勇者或妖精作出行動指示，亦可和你喜歡的勇者會面，相信大家也對這集多種原素方一身的遊戲抱有一定期望。



◆終於發現了候補勇者。



◆你會怎樣答她呢？



◆翼獅之攻擊！

© NEC Interchannel, Ltd © SOFIX

PlayStation

製造商：NEC Interchannel  
發售日：未定  
價格：未定  
SLG MEM  
容量：CD-ROM

# 擁抱季節

這是一隻描寫三角關係的戀愛遊戲，主要是講述主角「悲愛櫻」和兩位女性發生了一段不可思議的愛情。而其中一位叫「麻由」的女孩，身份很神秘，因為她喪失了記憶，所以對自己的過去一無所知，但她的樣貌和主角的初戀情人非常相似，令主角非常驚訝！也因為此，主角和她便發生了一段微妙的關係。

此作共有27個不同的Ending，Good Ending有4個，Normal Ending有6個，而Bad Ending則有17個之多，所以要拿到Good Ending也有一定難度。另外，在遊戲中，玩者可看到一項叫達成率的指數，它是用來表示玩者在遊戲中的完成度，最高是100%。



◆她便是失憶少女「麻由」。



◆這裡表示了達成率

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

COMING UP

PlayStation

製造商：SCEI  
發售日：7月23日  
價格：4,800yen  
AVG MEM  
對應DUAL SHOCK  
容量：CD-ROM

# BASS LANDING

這遊戲的賣點是完全地去追求真實的釣魚活動，由魚的生態，以至潮的狀況也完全地去模擬現實，希望能，盡量去滿足玩家們。而遊戲裡還有Lecture mode和用語詞典去教受一些初學者，所以就算對釣魚不太認識的朋友也不用擔心。

而另外一大賣點的就是一個臨場感受十足的釣魚手掣，當有魚上釣的時間，手掣便會振動，這功能可令玩家更能感受釣魚的樂趣，遊戲中也設有重播功能，而且還非敘之華麗和真實，重播時玩者能看見魚在水裡怎樣地爭扎求生。如果你是釣魚愛好者的話，此作絕對不能錯過。



◆環境設定非常精細



◆有魚群探測器幫助玩者。



◆完全表現了魚在水中爭扎的情況。

©1998 ASC II

PlayStation

製造商：ASC II  
發售日：98年冬  
價格：未定  
SLG 對應DUAL SHOCK 釣魚專用Control  
容量：CD-ROM

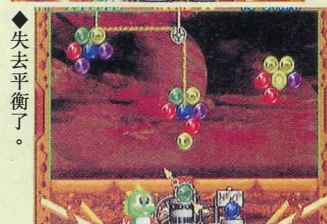
# PUZZLE BOBBLE 4

人氣的智力遊戲「Puzzle Bobble」系列的最新作，終於在PS上登場。此作的遊戲規則基本上和以前相同，也是每三個或以上顏色相同的泡沫組成後便會消失，而射向牆壁會令泡沫反彈得規則也依舊存在。

今集共有五個遊戲模式，包括有和街機一樣可以行走不同路線的Puzzle Mode。和電腦對戰的一人對戰模式。玩者們互相對戰的二人對戰模式。失敗一次便Game Over的挑戰模式和玩者自行創作難題的設計模式。另外，今集也加入了一些新原素，就是會有一條繩連著兩個滑輪，兩端也放有泡沫，當其中一方的泡沫數量較多時，便會因失去平衡而墮下，所以玩者應注意兩方的平衡。



◆兩端平衡時。



◆失去平衡了。



◆玩者可選擇不同的路線。

© TAITO CORP. 1994、1986.

PlayStation

製造商：JAITO  
發售日：98年夏  
價格：4,800yen  
PUZ MEM  
容量：CD-ROM



# DOUBLE EDGE

BOUNTY SWORD [ダブルエッジ]

這遊戲的前作推出時，曾因其獨特的REAL TIME戰鬥系統而大受歡迎，而今次推出的續集當然亦會繼承這個系統，而遊戲將會以一氣呵成的方式（即是當玩者輸入指令時遊戲亦不會因此而暫停）進行。今次的第二集裡玩者可控制的角色由上一集的五名增加至十二名，而且更可控制一種名為「ヴォイド」的機械人，這些機械人的種類有很多種，而它們各有不同的能力協助玩者，令戰鬥更具變化。



© 1998 PIONEER LDC, INC./HEAD QUARTERS



製造商：SNK  
 容量：CD-ROM  
 AVG MEM  
 發售日：今年夏季  
 售價：5,800yen



故事講述主角草薙京需要在限定的日期內，找出合適的同伴進行《K.O.F.》大賽，但是在找尋同伴時卻不斷有事情在京的身邊發生，於是京便被捲進這事件中……。遊戲中玩者要控制草薙京在地圖中移動，玩者要和其他角色進行對話，令他們成為同伴參加比賽，而有時候亦需要和玩者進行戰鬥，令遊戲更刺激，除此之外除了所有在《K.O.F》系列出現的角色均會在這遊戲中出場外，更會有多名原創的角色登場，絕對是一隻不容錯過的遊戲。



© SNK 1998 © YUMEKOBO



# KING HILL

~EXTREME SNOW BOARDING~ 64

這個立體滑雪遊戲是以一個景色優美的山岳地帶為舞台，遊戲中玩者要以世界滑雪大賽為目標，與各名參賽者比賽。由於比賽的賽道全是一些高低不平而且極之危險的山道，所以玩者一定要在遊戲中多些運用跳躍的技術，才能將這些障礙一一避開，並且使出一些高難度的花式，取得額外的分數。



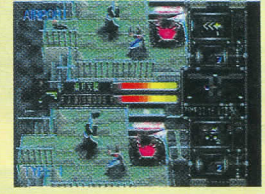
© 1998 KEMCO/BOSS GAME STUDIOS, INC.



製造商：ATLUS  
 容量：CD-ROM  
 ACT 2P  
 發售日：今年夏季  
 售價：未定

# TRAP GUNNER

トラップガンナー



© 1998 ATLUS

這個遊戲的類型十分獨特，玩者首先要從六名充滿個性的角色中選出一名，然後在一個充滿陷阱的舞台上和對手戰鬥，在戰鬥中玩者能夠裝置多種不同的陷阱，陷阱的種類十分多，有些能夠令對手速度降低而有些則能令對手受到嚴重的傷害，以擊倒對手，雖然看起來十分困難但其實玩者是可以把陷阱拆除，但如果胡亂的解除陷阱，便有可能令立即啟動反而令自己受傷，十分挑戰玩者的智慧。



# WIN BACK

這個遊戲是講述控制著一個人造衛星的軍事中心，被一班恐怖份子所佔領，並利用人造衛星進行可怕的行動，身為特別行動組的玩者，便要在限定的時間內到這軍事中心將敵人收拾，並令到衛星的機能停止。遊戲中玩者除了要小心謹慎的行動外，更能夠使用多種威力強勁的武器對付敵人，極具刺激性。



© 1998 KOEI CO., LTD.



製造商：CAPCOM  
 容量：CD-ROM x 3  
 AVG MEM  
 發售日：6月26日  
 售價：5,800yen

# SUPERADVENTURE ROCKMAN

十分著名的動作遊戲《ROCKMAN》現在終於在冒險遊戲中登場，玩者要控制著洛克人進行遊戲，當故事出現選擇肢時玩者便要作出適當的選擇，不同的選擇均會對遊戲有一定的影響，而當遊戲進行至一定程度時，更需要與遊戲中的首領決戰（他們均曾在ROCKMAN上出現過，所以大家絕對熟悉他們），而戰鬥方面將會採用立體射擊形式進行，這麼特別與新穎的ROCKMAN你們絕對要一試。



© CAPCOM CO., LTD.



## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉 HYPER有腦遊戲榜

今期PS榜方面《TAIL CONCERTO》的氣勢十分強勁，一口氣由第九位跳升至第七位，是近期在PS榜中跳升幅度較高的遊戲，除此之外更有新的遊戲上榜，它就是《新世紀EVANGELION鋼鐵女朋友》，雖然《BIOHAZARD》被迫出榜外，但其續集《BIOHAZARD 2》亦一直以保持強勁的姿態坐在第一位的皇座，足証實力非凡。

今期SS榜有較大的變化，由第五位至第九位的遊戲均下降了一級，而排在第十位的《LANGRISSER IV》更被迫出榜外，原因就是著名格鬥遊戲《VAMPIRE SAVIOR》一上榜便排在第五位，從它一口氣便登上第五位，看出此遊戲的氣勢極盛，絕對有能力威脅頭三位的遊戲。

### HYPER有腦 PlayStation 榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	BIOHAZARD 2	288
2	2	PARASITE EVE	243
3	3	鐵拳3	195
4	4	XENOGears	180
5	5	FINAL FANTASY VII	177
6	6	GRAN TURISMO	164
7	9	TAIL CONCERTO	126
8	7	電車GO!!	121
9	8	STREET FIGHTER E.X. PLUS α	119
10	-	新世紀EVANGELION鋼鐵女朋友	118

### HYPER有腦 SATURN

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	372
2	2	超級機械人大戰F完結編	348
3	3	櫻大戰2~求你別死去	301
4	4	超級機械人大戰F	294
5	5	VAMPIRE SAVIOR	266
6	6	日本足球聯賽 創造職業球會2	240
7	7	GRANDIA	237
8	8	機動戰士高達 基利之野望	197
9	9	THE HOUSE OF THE DEAD	184
10	-	X-MEN VS STREET FIGHTER	153



◆ BIOHAZARD 2



◆ PARASITE EVE



◆ 鐵拳3



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ 超級機械人大戰F完結編



◆ 櫻大戰2~求你別死去

在期待榜方面《私立JUSTICE學園》和《雙界儀》再次互換位置，絕對可以說是一場龍爭虎鬥，而《DUNGEON AND DRAGON COLLECTION》今期從第十跳升至第八位，但最可惜的是《BIOHAZARD 2》和《DRAGON QUEST VII》竟然一票也沒有增加，相信它們被迫出榜外的機會不少呢！

今期街機榜方面《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》不愧為世嘉大作，在短短數星期內已升上第四位，更將勁敵《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》迫至第五位，非常利害。可能是受到PS版本快將推出的關係，《私立JUSTICE學園》再次提升一級排在第七位，與《VIRTUA FIGHTER 3tb》形成拉鋸戰。

### 最期待家庭用遊戲榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	POCKET FIGHTER(PS、SS)	313
2	2	BIOHAZARD 2(SS)	236
3	3	THE KING FIGHTERS '97 (PS)	174
4	4	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT(PS、SS)	171
5	6	私立JUSTICE學園 (PS)	158
6	5	雙界儀 (PS)	153
7	7	METAL GEAR SOLID (PS)	139
8	10	DUNGEON AND DRAGON COLLECTION(PS/SS)	111
9	8	BIOHAZARD 2(PC)	107
10	9	DRAGON QUEST VII(PS)	94

### 最喜歡街機遊戲榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	347
2	2	MARVEL VS CAPCOM	275
3	3	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT	258
4	5	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	199
5	4	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	194
6	6	REAL BOUT餓狼傳說2	180
7	8	私立JUSTICE學園	145
8	7	VIRTUA FIGHTER 3tb	140
9	9	FIGHTING VIPERS 2	122
10	10	VIRTUA STRIKER 2	118



◆ POCKET FIGHTER



◆ BIOHAZARD 2



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ MARVEL VS CAPCOM



◆ STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

註：紅色—下降、藍色—上升、綠色—新上榜

## 幪面超人作戰檔案 Collection's Box 1RN & 2RN



近來在《電腦快車》裡為介紹PC電腦遊戲，許久也未在這裡為大家介紹一善重資料性的電腦軟件，剛巧朋友購入了一套《幪面超人》迷不可錯過的資料庫，所以便第一時間介紹。



### 基密檔案

這套名為《幪面超人作戰檔案Collection's Box》，共有2隻CD-ROM，內容分別涵蓋了《幪面超人》和《幪面超人V3》兩齣片集的內容，由幪面超人的資料到每一個怪人都全部有齊，連一些非常偏鋒的資料數據也可以找到，若你想知道更多有關《幪面超人》資料的話，這兩隻CD必可以滿足你，加上隨特別版附送一個限定版透明舊幪面超人的手辦模型，令這套資料庫更值得收藏。

### 滅殺行動

兩套軟件的设计非常有心思，利用一個很特別的角度來帶出有關幪面超人的資料，兩套軟件一開始便假設玩者是一個繼眾多被幪超人消滅的暗黑組織後，再次組成的恐怖組織的候補幹部，為要全完全打倒幪面超人，所以組織便特地搜集了所有和他們有關的資料，輯錄成一個詳盡的資料庫，主要分成四大部份：作戰檔案、組織檔案、怪人檔案、RIDER檔案。當你熟讀並充分掌握幪面超人的資料後，更可以嘗試率領手下的怪人對付幪面超人。

#### 作戰檔案

內容是撒旦幫、新撒旦幫或毒蝎幫所有曾經用來對付幪面超人的資料，還有事後的分析。



#### 組織檔案

介紹撒旦幫、新撒旦幫和毒蝎幫三大組織的內部架構，由首領、大幹部到小兵都有詳細的解說。



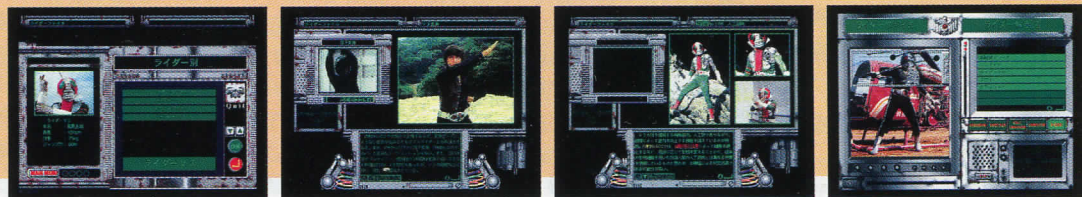
#### 怪人檔案

所有曾經被幪面超人打敗的資料，還有每個怪人的叫聲。



#### RIDER 檔案

三個超人的誕生、變身、必殺技等資料，還有各個受害者的資料都有齊。



#### 系統要求

OS：Windows95  
CPU：486 25Mhz以上  
記憶體：16MB以上(建議32MB)

顯示：可顯示256色以上的顯示卡(建議使用16bit色數)  
CD-ROM：建議4x以上  
對應音源：對應MPC的音效卡  
需配合Quick Time For Windows

# 占卡士嚟啦！

## 微軟侵略世界新招：Windows CE 遊戲機

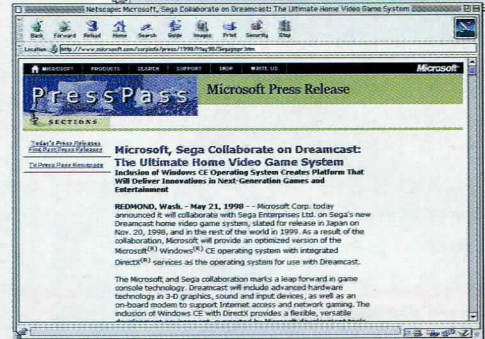
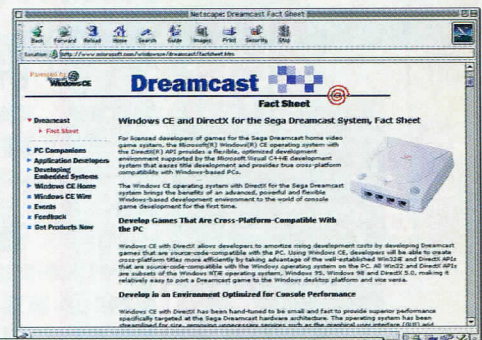
微軟於上星期剛宣布，將會與Sega合作發展新一代家庭遊戲機Dreamcast。其中最為人注目的，是Dreamcast將採用Windows CE及Direct X技術。

Dreamcast將會是全球首部以Windows CE為操作系統的家庭遊戲機，基於Windows互換性估計，將來為Dreamcast撰寫的遊戲軟件，將會簡單地就可移植往其他Windows平台使用，到時遊戲軟件商的開發費用將大大降低。

但鑑於目前Windows CE於PDA的表現未如理想，許多人認此「低能版」Windows 95根本及不上Palm OS，而且Windows系統一向消耗系統資源甚多，又會否為Dreamcast的處理器及記憶體帶來負擔？到時Sega會否被逼使用更高效態的軟件呢？

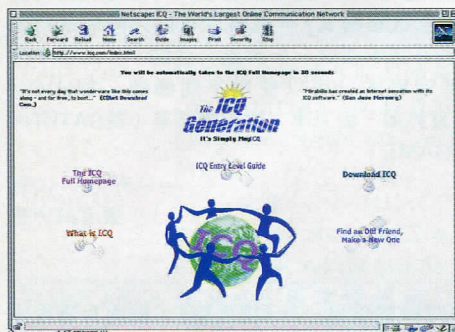
微軟一向想打開日本遊戲市場，繼與Softbank合作搞了個GameBank後，又與Sega在Windows 95上開發多個遊戲，今勻終於可以在家庭遊戲機上參上一腳，可謂費盡心思。此次合作微軟絕對是贏家，Sega近年在Sony狂攻下疲態畢露，微軟冷手執個熱煎堆，上上之策。

日本朋友，Bill叔叔踩過的地方寸草不生，今次你們可能有難。



詳情可參閱：<http://www.microsoft.com/windowsce/dreamcast/>

## ICQ 時值三億美元



很多玩Internet的朋友都有裝設ICQ。在短短的十八個月內，使用ICQ的網民已經超過一千二百萬。除了軟件設計當年沒人可及外（六個月後才有類似產品面世），免費提供與網民才是挑起火頭所在。

一直以來，已經有多次傳聞ICQ會改為收取費用，每次都在Newsgroup及ICQ上激起輿論。雖然有網民認為值得付出些微代價，但當然是堅持要求免費服務的佔大多數。

據以色列一份商業報章《Globes》報道，美國大網絡服務供應商「美國線上」(America Online)正與製作ICQ的以色列公司Mirabilis協商，提出全面收購Mirabilis，作價可能高達三億美元，其中大部分將會是現金，伴以部分「美國線上」的股份。

Mirabilis現時已躋身全球第四高流量網站，僅次於Netscape、微軟及Yahoo!，足以成為具吸引力的廣告媒介。其實在美國線上之前，亦曾有多間公司洽談收購。

據Globes的讀者留言顯示，大部分ICQ用戶正擔心公司轉手後，美國線上可能會實施收費政策；而部分網民則認為美國線上表現不佳，恐怕接手後會為Mirabilis帶來壞影響。

截至星期一上午（香港時間5月25日）為止，美國線上及Mirabilis仍未為此宗洽談傳言發表任何評論。

詳情可參閱：<http://www.globes.co.il>

## Windows 98 擺脫被「關」危機

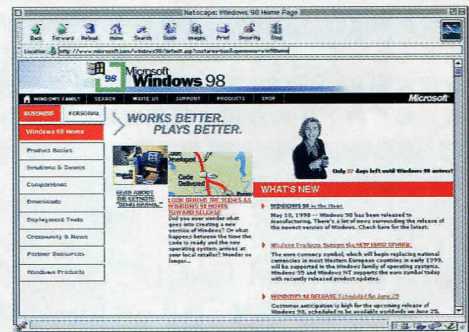
擾攘多時，財大氣粗的微軟與美國司法部終於談判破裂，美國司法部決定聯同二十個州起訴微軟，罪名當然是大家有眼睜的壟斷市場，案件將於九月八日開審。

為免案件連累Windows 98被關掉Internet Explorer，微軟立即宣布Windows 98出貨給電腦商，並可能會比宣布的六月二十五日更早推出市面。

此次控告主要針對微軟在發售及裝設Windows 95時，將IE設定為預設瀏覽器。其實，以微軟的人力物力，雖然較Netscape遲起步，仍立即能趕上瀏覽器市場的步伐，證明IE也不是甚麼窩囊廢物。但是否一定要出到強制裝設這一招，才能擊倒Netscape?

微軟某行政人員曾表示：「如果只得IE 4.0孤軍作戰，想爭取更高的市場佔有率將十分困難。」

姑且勿論官司開審輸贏如何，今次事件是否可以令微軟改變其侵略模式，將會更為重要。因為在Windows 98推出之後，微軟還有非常重要的Windows NT 5.0要上市，NT是否劫數難逃，被捲入法律泥沼中，可要密切留意事件的發展了。



# 自 投 羅 網

## 《自投羅網》大改革，整裝待發！！

今期自由畫方面讀者呀仁的零波麗十分獨特，穿著校服或戰鬥服的零波麗你們可能見得多了，但是穿著便服的她實在少見。而自由評方面讀者棒球迷所說的《WORLD STADIUM 2》我亦有經常玩（皆因我也是一個棒球迷），但亦都覺得這遊戲太難玩了，希望第三集推出時能調低難度吧！再次提提大家，在下個月開始自由講將會重出江湖，題材完全無限制（例如中、日兩地偶像的睇法，與及你對現時日劇的意見），大家一定要快快把作品寄來呀！

### 投稿內容：

- 1.自由講（題目自由發揮，取材不限，可以是遊戲可以是潮流，600至800字）
  - 2.GAME評（可對近三個月推出的遊戲作自由評論，評分標準為10分滿分，150字至200字）
  - 3.畫稿（題材以GAME為主，可自由以各種素材來繪畫，SIZE不得超過21CM×26CM）
- ※來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，GAME PLUS編輯部收，並註明「自投羅網（自由畫/自由評/自由講）」。
- ※不論是投稿「自由講」、「自由畫」或「自由評」，請在作品背面填上真實姓名、年齡、地址及聯絡電話。
- ※為了鼓勵各位多點投稿，本欄每期將會選出兩位優秀讀者，給予稿費300元以示獎勵，大家快快動筆吧！

## 自由評

### SS《心跳回憶～彩之愛歌》

心跳系列的遊戲，相信是男玩家的至愛，《彩之愛歌》亦一樣，是以自己作主角追求遊戲中的女主角，但今次有了些改變，當然，《彩之愛歌》是以片桐彩子做主角，所有的事情都是圍著她而發生，和以往不同的是主角不用再為那些數值煩惱，因為是沒有那些數值的，但今次主角是校內一個樂隊內的一個結他手兼作曲家，玩家是要替樂隊作曲的，而且還要把它奏出，今次玩家是會有片桐和另一個女主角喜歡的，所以一定要用一些心機去演奏，每日的下午和放課後都要練習，這樣有點兒煩，但整體來說，這遊戲的劇情、動畫和主角作的曲等，也有點水準，所以玩家值得試一試。

評分：7.5分  
讀者早乙女好雄

### PS《WORLD LEAGUE SOCCER》

這GAME操控簡單，而且一共有64隊國家隊可供選用，而它亦有一特別模式（TEAM EDIT），可以自製球隊作賽，算是此GAME的一大特色。但是球員的身體比例總是怪怪的，以PS的3D功能來說，是否造得粗劣了一些呢？而且有時進攻時，球員經常在龍門與網之間做出一些「穿牆過壁」的特異功能，令到這GAME的實況程度大大減低，尤其那些「紙版觀眾」。不過這GAME仍是近期寥寥可數的足球GAME之一，若是足球迷的話，可以一玩無妨。

評分：5分  
讀者拜仁

### PS《鐵拳3》

來自NAMCO街機業務的《鐵拳3》終於在PS上推出了，這立體格鬥遊戲畫面美麗，背景華麗，音樂更是一流，人物造形不用多說，而這遊戲最優勝之處，就是人物的動作造得神似非常，而招式也很有力感，但畫面始終都及不上街機般。

這遊戲還加入了不少連街機也沒有的模式和隱藏角色，令遊戲的可玩性更為增加。總括來說，這是PS格鬥迷必玩之作。

評分：8.5分  
讀者LAW

### SS《GUNGRIFONII》

本人雖然沒有玩過上集，但看見第二集的3D畫面在SATURN上也能表現得很好，沒有拖延自機的移動和射擊，令我深深開始喜歡GAME ARTS的作品。

這隻遊戲的類型是3D STG，這遊戲的最大特色是玩任何模式都對應通訊對戰（包括故事模式），最多可以四人同時進行遊戲，心想如果兩人一同打故事模式，一齊協力過關，一定會十分好玩，再加上一個特別模式，可以使用不同機種，如HIGH CROSS II幾款機體、直昇機、坦克車、對空戰等等，是SATURN中最好玩的3D STG GAME。

評分：10分  
讀者林泳豪

### SS《櫻大戰2》

在SS中一個不可或缺的作品——《櫻大戰》，的而且確很好玩，令到很多人都很期待這隻《櫻大戰2》。而事實也沒有令人失望，無論在操作、背景和戰鬥系統都很出色，但內容方面很像上一輯。首先是由玩者操作的大神解決隊員的心理問題，而最後的大首領也是需要打二次，只是名字不同吧了。不過第十三話令到我有少少驚喜。不過以340元的價錢，買入一隻3CD的遊戲還是值得的。

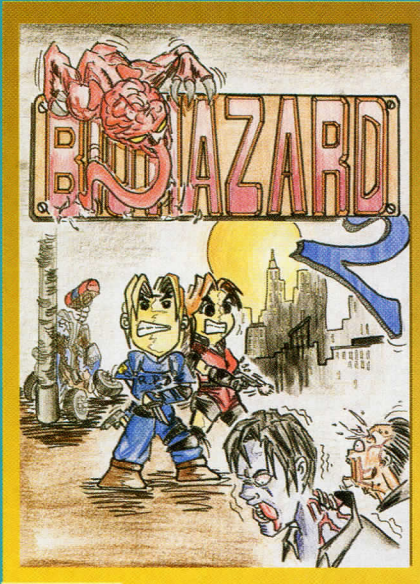
評分：8分  
讀者TERRY

### PS《WORLD STADIUM 2》

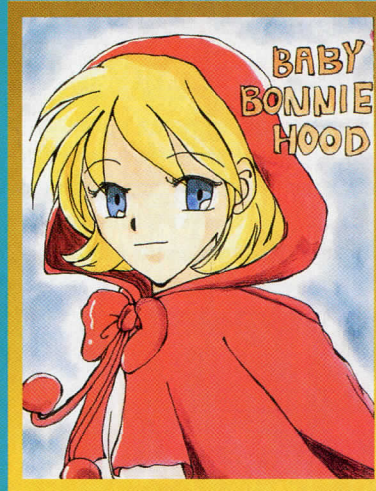
一隻NAMCO的作品，能對應ANALOG及NAMCO手掣，在家庭遊戲絕對是第一次。而且，遊戲又有多個模式，天天換畫也可以是長打長有。戰國LEAGUE模式雖然好玩，但最少也玩上多個星期。Q版球員更是一絕，能做出各種有趣動作。不過，就算是一個棒球迷，也會說這GAME難玩。因為就算用強隊也會比電腦勝取得40分。所以話這遊戲水準十分高，但是難度更高。

評分：8.7分  
讀者棒球迷

# 自由畫



◆ LI WAI



◆ 鬼丸



◆ 呀仁



◆ LEE SHUI FUNG



◆ PING



◆ JOHN



◆ 葵



◆ WAYNE TSANG



◆ HO CHUN MAN



◆ 梁嘉希

.....  
 本期被抽出的讀者是拜仁，  
 本刊將會另行通知得獎者布  
 關領取稿費的事宜。  
 .....

## 飛龍

又有新同事來了！他們分別是怪獸巴魯坦及 Caesar，兩人都是有志於出版界幹一番事業的人才，所以相信他們很快會成為我們的中堅份子，一起努力吧（意即一起進地獄吧，嘿嘿）！！而有了新同事的加入，相信我們的質素可以再進一步加強，以如此狀態迎接出 GAME 旺季 7、8 月暑假，相信 G+ 到時定能以更佳面貌呈現讀者眼前，各位一定要多多支持。（而各位仍在等待的見工者不要灰心，因為我們仍未請夠人，再多等一會吧！）

這星期最主力看的日劇不是新的那幾套，反而是舊劇《理想之結婚》，這套由竹野內豐、常盤貴子主演的愛情（？）結婚大喜劇，竹野雖然有點土，常盤雖然有點傻，但兩人都算演得十分稱職（角色本身就是要土及傻），不過這套劇最好看的地方不是主角靚仔靚女，反而是他們的老媽——兩邊親家的老媽都是超級利害的人物，看她們的鬥嘴實在猶如看武林高手過招一樣，每次都極盡攪笑頂癢之能事，真的從未看過如此攪笑有趣的演技大門法，雖然現在仍未看完這劇，但已叫我不快快看完也會覺得寢食不安的地步。

而這套《理想之結婚》和《成田離婚》可說是異曲同工的兩套劇，兩者都是借一對男女結婚前後的經歷，來反映探討結婚離婚兩人相處以至一家人相處所會遇到的問題，我覺得若各位讀者以後仍是有意結婚的話，那這兩套劇便一定要看看，你們一定會有所得著的（而且仲好好笑）。

## Skin是堅少年之事件簿

實在很忙碌、實在很忙碌、實在很忙碌、實在很忙碌、實在很忙碌……！

## 完成任務的RAYRAY

- 今個星期非常努力，努力睡覺、努力玩耍、努力呼吸、努力也也、努力物物，不過……
- 幾時可以有個「LONG VACATION」，盡情吃、喝、玩、樂，花天酒地、酒池肉林……
- 發完癲，都係要回到現實，重新振作。
- 在振作之前，都係睡一覺，醒來再衝過。

## 「松」頭說起松鼠

- ◆ SEGA終於向外界公佈了Dreamcast的發售日及基本規格，表面證供看來此機的確非常強勁而且極之吸引，但仍有待對應軟件陣容。
- ◆ 想不到友坂理惠會於發報會中出現，真的難以置信！
- ◆ ARTHUR經已離開編輯部，筆者祝他能找到更美好的前程。
- ◆ 只從某一件事中看出某人最真的一面，確實非常精彩。
- ◆ 在此歡迎新同事的加入，相信於往後的日子，大家還會看見更多新面貌啊！
- ◆ 巴治奧終於也能重返意大利國家隊，確實太好了！
- ◆ 一連看了廣末涼子及友坂理惠最新的MUSIC VIDEO，看後還是覺得友坂的那輯較佳，希望遲些能有機會看到酒井法子及松隆子的MUSIC VIDEO便好了。
- ◆ 筆者本對《重逢》(邂逅)有一點期望，但最終還是未能一次過看完一整集，希望往後的劇情能緊湊及爽快一點。
- ◆ 《POCKET MONSTERS' STADIUM》連GB PAK也只售6,800Yen，真是相當之吸引啊！



TEXT：魔太子



牡羊座  
21/3-19/4

花了不少金錢去買一些自己喜歡的東西，雖然昂貴，但確是物有所值的。



雙子座  
21/5-21/6

憑著實力，令你在工作上有好表現，若果再在人際關係上下點苦工，必定可有更好的發展。



獅子座  
23/7-22/8

因為一時衝動而令你與朋友之間產生磨擦，不要因為一些小事而有損朋友之間的感情。

與同事合作無間，無論多困難的任務都能迎刃而解，工作上有不俗的表現。



金牛座  
20/4-20/5

要多點留意最近的天氣變化，否則很容易會因此而病倒。



巨蟹座  
22/6-22/7

家庭生活或會有一些小風波，不過只要能互相體諒，一定可以將問題解決。



處女座  
23/8-22/9

## 日夜顛倒的DIAS

- 今個星期我無意中遇到兩個很久沒見的人，第一位是在某模型店裡遇到的利志達和他的助理（我叫他做吉姆），從對話中覺得他的古怪脾氣依然沒變，有時真不知他是開玩笑還是說真的，可能是因為這種古怪脾氣令他的作品那麼有個人風格吧。而第二位是我的舊同事GARY，他比以前醒目了不少。我不是在取笑你的，我希望有一天能真的叫你做陳Sir，努力吧！
- 最近打VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM開始有些成績，總算沒有白交學費。可是，要戰勝敵人仍需要加倍努力！
- 在一生中，能與朋友在同一間公司工作已是有緣的事，但如果曾經3次都在同一間公司工作，那是不是有緣得很厲害呢？
- 前幾天購入了五勇士ACTION FIGURE，真的好「正」呀！我的老拍擋PAUL少，你買了嗎？

## 四哥

- ◆朝早開電視睇新聞，看見又多一單校園槍擊事件，唉……，真的無話可說。
- ◆今個星期終於有新的同事返工，首先在這裡歡迎他加入我們這個恐怖地獄……不是不是，是大家才對，比點心機呀……！
- ◆SEGA的新機DREAMCAST終於有消息公布，其多邊形每一秒有成三百萬個，是MODEL 3的兩倍，嘩！甚麼《VIRTUAL ON 2》、《VIRTUA FIGHTER 3》隨時都可作出完全移植，真的令人有點既可怕又興奮的感覺。
- ◆這星期和友人作了一個承諾（亦是我自小以來的夢想），如果這承諾能夠實現，嘩……！

## 怪獸巴魯坦

不用多介紹，大家都應該知道小弟是何許人也！今趟有幸加入PLUS大家庭，感覺十分開心高興。來到新環境，小弟會比以前更加拼命，希望各位米飯班主繼續支持巴魯坦啦！

## 霸王丸

有十分多的事物，當做錯了可以補救，但一些就不可以了，就算你的朋友可以原諒，但自己的內心卻非常的內疚，看來這次是在下最不知所謂的一次了，時常和其他朋友說責任是十分重要，但第一個不負責任的正在下，開始有點不喜歡自己了。

在前天的晚上，在下聽完一個電話後，更使在下十分難過，就在傷痛與內疚感互相煎熬下，終於支持不了……

有時，玩一些喜歡玩的遊戲是十分不錯，但同樣是一個陷阱的入口，必須要懂得好好分析，因為它會令你得失朋友或直接影響工作，真的需要好好考慮一下呢！

DS希望時間可沖淡一切，還有的是希望可像以前般到遊戲機中心一起快樂地打機，不管有甚麼或互作在前，只需要往昔的友誼！ 『^^』

## CHITCHAT犬之介

- ◆湖人隊連敗三場，出局在望，慘！
- ◆重看《星仔走天涯》，比特在雪中凍死，慘！
- ◆GP-02A的MG版模型好像說在6月推出，好！
- ◆祝ARTHUR再闖高峰。

## Caesar大廝殺

大家好，我叫Caesar，第一次和家人見面，老土些也要和各位讀者打個招呼，請多多指教。本星期三，在我身上發生了一件非常奇怪的事情，就是用125元買了一隻沒有碟的CD，幸好最後CD店的店主也換了另一隻給我，不是的話，我就買了一個非常之貴的CD盒回來，到時真是喊都無謂。到今天為止，我在G+ 還是游牧民族，因為我還未擁有自己書櫃，所以我便要左邊做一做，右邊做兩做，經常要走來走去，希望過多兩日我能有自己的書櫃便好了。



天秤座  
23/9-23/10

最近工作比較輕鬆，不妨借這段時間來檢討一下自己在過去一年裡，有那些事情做得還未夠好。



射手座  
23/11-21/12

有許多意料不到的工作要你去辦，往往令你沒有充足的時間去做到最后。



水瓶座  
21/1-18/2

預計未來數星期會有不少開支，最好就是節省一些去作為「儲備金」。



天蠍座  
24/10-22/11

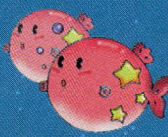
應該留意一下自己的上學及上班的時間，不要太過放縱自己。

最近與戀人的關係相當融洽，令你的心情也因此而變得輕鬆、愉快。

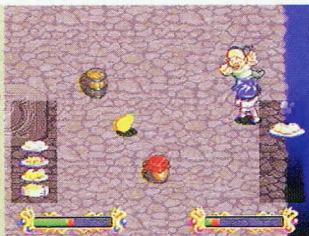


山羊座  
22/12-20/1

要留意自己的健康狀況，小心因為過於操勞而生病。



雙魚座  
19/2-20/3



© 1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

### 霸王丸

一隻十分不錯的動作遊戲，以烹調菜色來作遊戲的主題絕對可吸引一些玩者，而多種不同的烹調方法，例如是蒸和炸等等，同是遊戲的特別之處，另一方面，遊戲多達數百種不同名稱的菜色，每種均十分吸引，而「超龍名菜譜」更是遊戲重心所在，因為玩者烹調得來的所有菜色，均可在這本菜譜中記錄呢！

7分

### RAY

相信大家一定看過不少以廚藝為主題的故事，不過作為遊戲的主題卻非常特別，以動作形式，加上一點對戰格鬥「風味」，令人感到非常新鮮有趣。在故事模式裡，劇情也非常「搞野」，每款菜色名稱都十分刁鑽，最可惜是動畫的質素比較差，否則遊戲的分數或許可以更高哩。

7分

### 四哥

大家可能會懷疑這個究竟是甚麼遊戲，其實在遊戲中玩者要控制角色將一些動物擊暈，然後將它變成美味的食物，烹調的方法有很多種，若烹調的方法一樣但配菜不同也可使菜式改變，是一隻十分新穎的遊戲。但遊戲中的角色造型太過普通，與及故事進行時太過沈沉，是我對這遊戲唯一不滿之處。

6分

## 炎之料理人 COOKING FIGHTER 好

PS/ACT/日本一 SOFTWARE



© 1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine © 1998 Pixologic Ltd. Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions All rights reserved.

### RAY

首先《CRIME KILLER》的CG動畫片段精彩非常，看後令人有要立刻一試遊戲的衝動。雖然遊戲模式熟口熟面，但遊戲也值得大家一玩，首先遊戲畫面的效果非常不錯，3D背景非常暢順，光影效果也相當不俗，都會令人愛不釋手，可是遊戲中的目標和玩法變化不多，玩者很快便會失去興趣了。

7分

### DIAS

開始時的一段CG MOVIE實在漂亮得令人嚇一跳，而且還長達數分鐘，所以令筆者不得不看完完整段MOVIE才START GAME，但想不到START GAME後又有一段短的CG片段，相信接下去還可以看到不少。而遊戲畫面由於是高解像度，所以非常漂亮。而玩者可以選用的3種交通工具也相當「有型」，但若損壞太嚴重便GAME OVER。

6分

### Caesar

這遊戲的Opening真的非常美麗，可以說是全隻遊戲的精華所在。不過，進入遊戲模式後，也沒有令我失望，因為此作玩起來也很流暢，而且速度感十足，還有一個十分好玩的U-Turn掣，真的令人玩得很興奮。不過，如果能對應Dual Shock手掣的話，我相信會玩得更加開心。

7分

## CRIME KILLER

PS/RAC/INTERPLAY



BIOFREAKS(tm) ©1998 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Converted by Saffire Corporation. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. BIOFREAKS, the BIOFREAKS logo and all character names are trademarks of Midway Home Entertainment Inc. Distributed by Midway Home Entertainment Inc.

### 犬之介

這個遊戲只能以極為血腥暴力來形容，遊戲內的角色動不動便將對手打至斷手斷腳，更甚者是有些還腰斬、斷頭等招式，真是招招殞命。至於以一款格鬥遊戲而言，這遊戲的流暢度尚算不俗，招式也頗容易使出，但這並不表示遊戲十分易玩，因為當玩者遇到最後首領時，簡直有大衛決戰哥利亞的感覺。

6分

### 四哥

暴力、血、難玩，這三種要素结合在一起便形成這遊戲，遊戲的意識十分大膽，斷手、爆頭、分屍樣樣齊全，真的差小小便玩到想嘔，難怪美國近期那麼多學童開槍事件，除此之外這遊戲的難度也非常之高，只說最後首領，便足足高出普通角色四五倍，被它踩一腳已差不多歸西，在此呼籲各家長千萬不要讓子女玩此遊戲，免得教壞他們。

4分

### Caesar

這隻立體格鬥遊戲可謂暴力非常啊！在遊戲的畫面上，大家可以不停看見人物在噴血，對於一些愛玩血腥暴力遊戲的朋友來說，此作應能滿足他們的需求，但對於一些小朋友來說，這完全是一隻要家長指引的遊戲。其實我認為這遊戲除了夠暴力外，也沒有甚麼特別，所以家長應陪同你的小朋友一起玩，以免發生意外。

5分

## BIO FREAKS

N64/PS/FIG/MIDWAY



© 1997, 1998 TECHNOSOFT CO., LTD.

### 犬之介

這遊戲是移植自SS的射擊名作。遊戲中的所有敵機，均以多邊形來構成，當日在SS上已有不錯的表現，何況是3D機能更為強勁的PS呢！此外，相信認識這系列遊戲的玩者都知道，難玩可說這作品的代名詞，今集仍維持了一貫極高的難易度，令玩者真的對她又愛又恨。

8分

### 飛龍

今次在PS上登場的Thunder Force V，比SS版多了一個Time Attack和一些波士資料，可以說是非常超值，而且遊戲畫面比SS更靚，又沒有PS一向讀碟時間較長的問題，可以說是一隻高水準的射擊遊戲。如果讀者沒有玩過SS版的話，此作絕對不能錯過。

7分

### Caesar

這經典的射擊遊戲終於都在PS上登場，而且我個人認為此作比SS版更為出色，不但畫面比SS版美麗，而且還意外地流暢，可以說是一隻很出色的遊戲。不知道是否因為我曾經玩過SS版的關係，而令我覺得此版本比較易玩，因為我玩了兩次便爆機，但Hard Mode依然是很難玩，非常之有挑戰性。

8分

## THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM

PS/STG/TECHNOSOFT





© 1998 Victor Interactive Software Inc.

### DIAS

最初的一段動畫 OPENING 相當攪笑，而且有很濃厚的美國味道，未玩前給人的感覺好像是個攪笑式的拳擊遊戲，但實際玩過後，發覺原來是一個極具爽快感的拳擊遊戲。無論是上段攻擊、中段攻擊、側閃和擋格也劃分得很清楚，而直拳雖然威力較低，但速度快，勾拳雖然速度慢，但威力高。由於遊戲是計點數的關係，所以要注意以上的區別而進行攻擊。

6分

### 霸王丸

一隻完全沒有拳風的 BOXING 遊戲，雖然擁有不錯的立體效果，但可惜的是完全失去格鬥遊戲真正的義意，皆因此遊戲的流暢度可說有等如沒有，那些慢到極點的拳卻帶來十分高的威力，真是難以接受，唯一可以接受的是那些 BOXING 特有的迴避動作造得不錯，是一隻可玩可不玩之作。

4分

### Caesar

這隻拳擊遊戲最特別之處是有多個女角色供玩者選擇，而且拳手的能力會經過不斷比賽而增加，但此 Game 的動作真的很慢，出拳時的速度感不太強，令遊戲的可玩性減低了不少。遊戲的其他地方基本上和一般拳擊遊戲沒有多大分別，同樣也是以奪取世界冠軍為最終目標。

5分

## DYNAMITE BOXING

PS/ACT/Victor Interactive Software Inc.



© STING/ESP

### 犬之介

這遊戲在差不多兩年前已宣佈在開發中，到今時今日終於能在SS上出現。這遊戲的世界和構思的確十分「地下」，形狀怪異的敵人，加上黑沉沉的背景，令玩者玩起來也有點悶氣。至於立體迷宮的多邊形表現，以SS來說，真的是十分之不錯，但遊戲的變化畢竟不多，令其可玩性打了一個折扣。

6分



© 1998 HUDSON SOFT © SUSUMU MATSUSHITA COMPANY © Digital Media Lab.

### Caesar

此隻遊戲是一隻卡 Game，相信對很多人來說也不太認識吧！這遊戲在戰略性方面的要求非常之高，尤其是在編排人物的位置，必須要認真考慮清楚，不是的話，很容易會大敗。如果玩者是有玩卡 Game 的話，此作也可以一玩，但不認識卡 Game 的朋友，可能會覺得悶了一些。

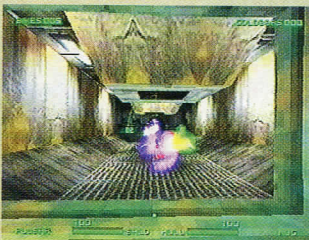
5分

## BAROQUE

SS/RPG/STING

## SHADOW OF THE TUSK

SS/SLG/BANDAI



ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS FORSAKEN TM & © 1998 DEVELOPED BY PROBE ENTERTAINMENT LTD ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

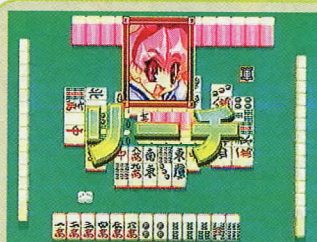
### 四哥

在最初接觸這遊戲時，我還以為這是一隻十分普通的射擊遊戲，但在玩過之後才對這遊戲有所改觀，首先遊戲的流暢度非常高，完全沒有阻滯的感覺，另外遊戲中的空間感更得十分充足，玩者可以在遊戲內任意的移動，絕對是一個高水準的遊戲，但是操作非常複雜及困難，是此遊戲的唯一缺點。

6分

## FORSAKEN

PS/STG/ACCLAIM



© 1998 VIDEO SYSTEM Co.,LTD.

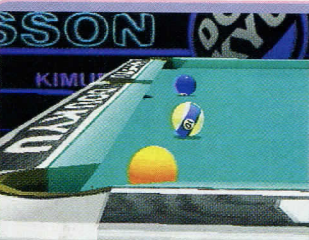
### 松鼠

由於此作在業務用版時能四人同時對戰，因此頗受注目，但來到了這SS後，這個對戰功能當然也被刪去，令遊戲的可玩性大大減低。遊戲的畫面相當普通，但可幸的是角色的樣子及扮相非常有趣，此外由於動畫播片以 TURE MONTION 製作，令其質素較同類作品優勝，算是一個中規中矩的作品。

4分

## IDOL 麻雀 FINAL ROMANCE 4

SS/TAB/VIDEO SYSTEM



© ASK Co.,Ltd. 1998

### 霸王丸

以一般的桌球類遊戲來說，此遊戲可算是一隻水準不錯的遊戲，主要因為其不同的視點是同類遊戲所沒有的，而且遊戲還使用了立體的遊戲畫面，絕對可令玩者有如真正打桌球的感覺，遊戲最特別的地方是加入了一個講座模式，這裡可讓玩者學習一些高難度的桌球技術及知識。

5分

## BILLIARD MASTER

PS/SPT/ASK



© 1997 1998 SETA COPORATION

### 松鼠

《SUPER REAL 麻雀》系列的最新作品，遊戲首次對應擴張 RAM 卡及 4MB RAM 卡，令遊戲讀碟速度得到大大提升，玩起來時更為流暢，而動畫播片的質素亦相當不俗，但可惜女角們的質素只屬一般。此外 SS 版獨有的設定資料集及 QUIZ MODE 更是精彩，令遊戲看來更為豐富，但 QUIZ MODE 的問題若能多些效果將會更佳。

5分

## SUPER REAL 麻雀 P7

SS/TAB/SETA

# GAME PLUS 買 GAME 優惠計劃

## 遊戲誌尊賣店

旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖  
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

TEL：23911067或28914448

※有效日期至98年6月5日止

※恕不接受影印本

※優惠遊戲數量有限，售完即止

※以上有顏色是新加進的遊戲或遊戲價錢經過更改，敬請留意

\* 鳴謝遊戲誌尊賣店

# 印花

GAME PLUS  
遊戲誌尊賣店  
有效日期至98年6月5日止

(恕不接受影印本)

本星期優惠的遊戲和上期可說是完全一樣，至於新增的優惠貨品嘛！便是著名的2D格鬥遊戲《SUPER GEM FIGHTER MINI MIX》角色錢箱，此系列錢箱一共有三款，人物包括RYU、KEN及豪鬼，各位讀者憑印花選購每個只需求\$30元，喜歡的讀者記著留意了！



## 優惠遊戲包括：



### PlayStation

KLAYMEN KLAYMEN	\$350
BOMBERMAN WARS	\$350
鐵拳3 (附有 DUAL SHOCK 手掣特別版)	\$480
鐵拳3 (行貨版)	\$280
SOUL EDGE	\$180
黑色 DUAL SHOCK 手掣	\$228
WONDER 3	\$350
NOEL (日本版)	\$250
XEVIUS 3D / G+	\$90
《FINAL FANTASY V》	\$340
《PARASITE EVE》	\$450
《DEAD OR ALIVE》	\$380
《心跳回憶 DRAMA SERIES V》	\$380



### Sega Saturn

THE KING OF FIGHTERS'95+ 96	\$790
櫻大戰 2	\$380
THE KING OF FIGHTERS'97 (淨 GAME)	\$320
ENEMY ZERO (立體封面特別版)	\$150
PHANTASY STAR COLLECTION	\$330
VAMPIRE SAVIOR 連 4MB RAM CARD	\$390
DRAGON FORCE II	\$280
機動戰士 GUNDAM ~基利之野望~	\$320
Airs Adventrue	\$30
《機動戰士高達 ~G CENTURYS~》	\$420
《J.JEAGUE 實況 ~炎之 STRIKER~》	\$290
《SENTIMENTAL GRAFFITI》	\$180
《惡魔全書 2》	\$250

### WIN95

MACROSS COLLECTION (初回限定版)	\$380
WHITE ABLUM	\$520
F-15	\$440
ULTIMA COLLECTION	\$350
《同窗會 ART COLLECTION》	\$400
《SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION》	\$280
《心跳回憶》	\$530
《心跳回憶 ~告訴我 YOUR HEART~》	\$490
《2D 格鬥創作室》	\$780
《2D 射擊創作室》	\$780
《虹色之青春 DESKTOP ACCESSORY》	\$400
《櫻大戰 DIGITAL DATA 集 ~電腦記錄年鑑~》	\$490

### 其他遊戲產品

SUPER GEM FIGHTER MINI MIX 錢箱 (RYU、KEN 及豪鬼和共三款)	每款 \$30
MACROSS TRADING CARD	\$290 一盒
KOF'97 複製原稿畫集 (共四款)	每款各售 \$90



\* 鳴謝遊戲誌尊賣店  
※以上有顏色是新加進的遊戲或遊戲價錢經過更改，敬請留意





The Future Is Now  
**SNK**

遊樂器  
**GAME plus**

# THE KING OF **FIGHTERS '97**



© SNK 1998

© SNK 1998

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

一年一度

經典再臨

敢問誰是正宗

# 遊戲誌次世代年鑑 98 年版

## 普通版內容

- ◆ 全書厚逾 200 頁
- ◆ 收錄由 97 年中旬至 98 年中旬之所有次世代遊戲，總數超過 900 隻  
PlayStation 超過 500 隻 / SEGA SATURN 超過 330 隻 / NINTENDO 64 超過 70 隻
- ◆ 遊戲目錄連秘技全部落齊
- ◆ 別冊附錄出招表《打鑊甘外傳 貳》  
註：內容與特別限定版共通

**遊戲誌次世代年鑑 98 年版**  
特別限定版獨有內容

- ◆ 每本均附燙金編號 絕對珍貴
- ◆ 特別限定版專用封面
- ◆ 13 頁全彩色特製 CD CASE 年曆
- ◆ 特製硬皮紙盒 更易收藏
- ◆ PS 及 SS 專用記憶咭貼紙
- ◆ 特別限定版 MOUSE PAD
- ◆ CD JACKET 別冊

**全球限量 10000 冊！絕不加印！**  
**七月中旬推出 只售港幣 100 元**

經過這個月來各位讀者與及部份商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑 98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商舖發售。由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊將於 6 月中旬另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商舖名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商舖發售，敬請留意。

## 有遊戲誌年鑑在手

## 資料秘技應有盡有



買正貨，駛乜四圍「捐」？



買PlayStation正版碟同原裝機，其實就係咁方便！

**港島** • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 銅鑼灣駱克道474號地下 電話：2572-8216 • PlayStation Pro Shop 銅鑼灣皇室堡10樓16號舖 電話：2504-3133 • 崇光百貨 銅鑼灣軒尼斯道555號崇光百貨六樓 電話：2831-8621 • 泰林無線電行有限公司 銅鑼灣勿地街1號時代廣場七樓724-725號舖 電話：2506-3030 • 玩具反斗城 銅鑼灣皇室堡 電話：2881-1728 • 嘉宏電子公司 銅鑼灣糖街15-34號銅鑼灣中心商場地庫3號舖 電話：2890-3167

• 環球遊戲專門店 灣仔道188號東方188商場1樓158號舖 電話：2575-0673 • 環宇影音中心 金鐘道88號太古廣場第一期135號舖 電話：2801-6422

• A&A Audio & Video Centre 金鐘道88號太古廣場第一期地下123號舖 電話：2845-3633 • UNY 太古城中心第二期 電話：2885-0331 • 恆港貿易公司 鯉魚涌英皇道995-997號富利商場31號舖 電話：2579-0393

**九龍** • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地下2號舖 電話：2386-4838 • 玩具反斗城 尖沙咀海運大廈 電話：2730-9462 • 威龍有限公司 牛頭角淘大商場二樓92-93號舖 電話：2756-7796 • 恆昌電腦公司 九龍太子道368-374號龍珠商場二樓313號舖 電話：2718-7683 • 多媒體發展公司 旺角花園街2-16號好景商業中心一樓21B號舖 電話：2388-4131

• 星星電子公司 深水埗黃金商場地下22號舖 電話：2729-0819

**新界** • THE GAME SHOP 大埔新達廣場二樓024號舖 電話：2651-1042

• THE GAME SHOP 荃灣廣場二樓227號舖 電話：2499-8613 • THE GAME SHOP 元朗大棠路千色廣場二樓241號舖 電話：2473-0030 • THE GAME SHOP 屯門時代廣場二樓3號舖 電話：2449-2955 • 玩具反斗城 沙田新城市廣場第三期 電話：2605-2225 • 玩具反斗城 荃灣荃灣廣場 電話：2415-8121

• 銀星玩具店 大圍金禧商場107號舖 電話：2699-6203 • 熱線電子公司 大埔廣場二樓33號舖 電話：2662-0997 • 智多寶 粉嶺中心第二期地下127號舖 電話：2669-0470 • 新大河電子公司 元朗合財街合益商場一樓104號舖 電話：2443-3357 • 龍珠家庭遊戲 屯門華都花園商場一樓42號舖 電話：2459-2032



PlayStation主機  
HK\$1,080



兼容VCD功能  
PlayStation主機  
HK\$1,980



現凡於特許經銷商購買PlayStation遊戲機或軟件，均可獲贈XI [sai]遊戲軟件體驗版，數量有限，送完即止！

最新正版XI [sai]遊戲軟件  
HK\$248

