

贈送  
一書兩冊

綜合電子娛樂周刊

遊樂誌

# GAME plus

免費贈送《FINAL ROMANCE 4》拉頁海報

日本直擊!!

FINAL FANTASY VIII

角色畫面首度公開!



附送

GAME PLUS 別冊一本

點名介紹:

Kinki Kids 一分为二!  
廣末涼子  
再度變成「反叛少女」!

新作追追追

DAYTONA USA 2  
封神演義  
DEEP FEAR  
SHADOW TOWER  
SOL DIVIDE

SEGA新主機今日曝光!!  
《勇者鬥惡龍VII》宣佈延期

# GAME PLAYERS WORLD

遊 戲 誌 尊 賣 店

# 尊 賣 新 聞



■ 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  
 ■ Shop 324-325, 3/F, President Shopping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.  
 ■ 電話：(852)2391-1067 ■ 傳真：(852)2332-0275 ■ 電郵：sales@gpw.com.hk

■ 灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室  
 ■ Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.  
 ■ 電話：(852)2891-4448 ■ 傳真：(852)2572-7118 ■ 網上店：www.gpw.com.hk

## WIN95 上的女神 女神異聞錄 PERSONA DIGITAL COLLECTION HK\$410

《女神異聞錄》完全電腦資料集，附有原創壁紙及迷你遊戲。隨書附送海報及特制貼紙。



## 伊蘇再生之作 伊蘇 ETERNAL HK\$620

《伊蘇》第一集重新製作，畫面質素大幅提高。豪華硬皮製作遊戲說明書厚達114頁，初回版附送《音樂集》、《MIDI集》及《材料集》三大CD-ROM。

## 繼《TO HEART》之後的期待作 WHITE ALBUM HK\$690

LEAF的最新作，你的女朋友成為了萬人偶像，戀愛路途波瀾重重。遊戲不單畫面精美，主題曲亦不容錯過。（只供18歲以上人士選購）



## KONAMI 美少女作品的電腦小特集 凝望騎士螢幕保護程式 + 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET HK\$360

兩個由KONAMI和RED COMPANY合作的計劃——《凝望騎士》和《聖少女艦隊》的電腦特集，美女迷不容錯過。



## 尊 賣 積 分 卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

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  
 電話：2391-1067 傳真：2332-0275  
 灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室  
 電話：2891-4448 傳真：2572-7118

### 注意事項：

- ◆ 每次購物或使用優惠時請出示此卡
- ◆ 每次購物滿\$50即可得1分，購物滿\$100可獲2分，餘此類推。
- ◆ 儲滿20分即可當作現金\$100使用
- ◆ 積分卡優惠只對單一貨品有效
- ◆ 積分卡優惠每次限用一張
- ◆ 積分卡優惠不可兌換現金
- ◆ 本積分卡有效期間至1998年7月31日
- ◆ 遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20



## ELF 最新作 臭作 HK\$650

ELF的最新作品，挑戰你的犯罪智慧。全部256色繪畫及全語音製作。（只限18歲以上人士選購）

### 價格保證

訂購任何日本電腦遊戲售價一律8算，任何PS及SS遊戲一律7算

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

代客訂講各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

遊戲中情局 \_\_\_\_\_ 4

## 日本直擊!!

《FINAL FANTASY VIII》角色畫面首度公開!!!

SEGA新主機今日曝光!!

《勇者鬥惡龍VII》宣佈延期

## 新作追追追

DAYTONA USA 2	14
DEEP FEAR	10
封神演義	50
SHADOW TOWER	51
SOL DIVIDE	54

## New Release

DODGE DE BALL!、

FIFA 98~ROAD TO WORLD CUP \_\_\_\_\_ 49

## Coming Up

50

SILHOUETTE MIRAGE、封神演義、SHADOW TOWER、探偵神宮寺三郎、魔法使用方法、KERIOTOSSE!、SKI AIR MIX、皇帝遊戲、GT 24、SIMULATION RPG 創作室、ANOTHER MEMORIES、ULTRAMAN 圖鑑 3、IDOL 麻雀 Final Romance 4、KONAMI ANTIQUE MSX COLLECTION ULTRA PARK、FORMATION SOCCER'98~加油日本 IN FRANCE~、THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM、想見你~your smiles in my heart~、Pia Carrot 歡迎!! 2、魔導物語、WAKU WAKU MONSTER、SOL DIVIDE、垂釣河流的主人~探求秘境~、爆走兄弟 let's & go!!~Eternal Wing~、JGTC~All Japan Grandtouring Car Championship~、BALLDY LAND、MONSTER COMPLY WORLD、MACROSS DIGITAL MISSION VFX2、LOVE THERAPY

## 新作Flash

8

3D 格鬥創作室、DEEP FEAR、私立 JUSTICE 學園~LEGION OF HEROES~

## 攻略機動隊

SUPER TEMPO	28
BRAVE PROVE	32
超級機械人大戰 F 完結編	36
GUILTY GEAR	42

專賣新聞	2
遊戲中情局	4
CAPCOM 快訊	7
遊戲業界新紀元	12
街機版	14
年鑑廣告	19
GAME 市行情	20
爆料 JUST GOSSIP!	21
G+Q&A	22
GAME SCHEDULE	24
秘技密室	26
PlayStation 專頁	41
HYPER 有腦遊戲榜	56
電腦快車	58
自投羅網	60
睇星星	62
自說自話	62
影評碟評	64
優惠印花	65
有辦你睇	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22日

No.46

■ 出版/CINEASTE INTERNATIONAL LTD.一地址/香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓一電話/ 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 ■ 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/ 新界元朗工業村福宏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

本刊內所刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬該遊戲版權持有人所有，本刊及本刊附錄的版面、文章、插圖版權均屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD所有，任何人未經本刊及有關遊戲版權持有人許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本刊內容均屬違法。



# 注目之作 現場直擊

採訪：米奇／畑山哲哉

## 《FINAL FANTASY VIII》初露鋒芒

5月15日真是一個非那天除了是SCEI頒發AWARD '98的日子是SQUARE的新作

常忙碌的日子，「PlayStation」之外，更重要的公布日子——

了很多功夫在建立《FF》的風格，而這一集就會把精力花在故事、演出和系統上，務求達到「作為遊戲就要有趣」的目的。

在坂口博信發言之後，大會就播放了一詳長約2分30秒的《FF VIII》宣傳片，宣傳片大致上是由精彩的CG動畫組成，男主角SQUALL LEONHART帶領一群登陸艇正向一個海島進攻，片段所見到的敵人，大都是架設了鋼鐵骨架的多足型機械人，加上戰車、登陸艇和好像衛星接收器的大砲，令米奇覺得這一集的敵人似乎著重於機械方面。不過，在片段上，我們仍可見到主角召喚上集也有出場的大海獸，攻擊在市鎮中出現的大蛇，這一幕戰鬥場面充分表現出《FF VIII》比《FF VII》優勝的地方——戰鬥畫面也採用了材質貼圖。據知，這一集另一個改善的地方，就是在遊戲中任何時候都可以見到所有隊員，而且全都是等身比例的。



### FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

期待已久的RPG名作《FINAL FANTASY VIII》就是這一天在六本木某會館中公布的。

其實早在發表會的前幾天，網上一些有力傳媒已透露了《FF VIII》的消息，所以也不可以說很突然。這次新作發表會只招待有邀請信的人士入場，在會場外一早已聚集了很多記者及有關公司的人士，想知道事隔半年，SQUARE可以做出怎樣利害的作品來。



一進入會場，首先就見到兩位男主角的海報，而在大會堂的一旁高處，就掛着《FF VIII》的主題標誌，以《FF》系列的傳統，《FF》每集遊戲標誌中央的圖案均代表遊戲的主題，今集標誌中央的圖案是一對擁抱的男女，相信他們就是男主角SQUALL和女主角。不過，這一集會否又發生《FF VII》那樣女主角在遊戲中途去世的人間悲劇呢？還是男主角會英年早逝？

《FF VIII》的執行監製坂口博信在發表會上表示，上一集他們花



◆坂口博信

現時官方公布了兩個男主角，分別是冷漠的SQUALL LEONHART和熱情的LAGUMA LOIRE，據說他們分別屬於兩個世界的人，到底他們有何關係，現時仍是未知數。另一點令人在意的是遊戲標誌上的女主角現時SQUARE還未公布她的身份和設定圖，我們只是從宣傳片中一個鏡頭遙遙的見到她那在風中搖曳的烏黑長髮和淺藍色短裙。

SQUARE又在發表會上正式公布了《武藏傳》的發售日——《武藏傳》將於7月16日發售，而且更會隨遊戲附送《FF VIII》的體驗版，換句話說，《武藏傳》將會是雙CD的。這麼快便可以玩到《FF VIII》，實在令人意想不到。相信SQUARE此舉是要保證《武藏傳》的銷量。

## 二大男主角

### SQUALL LEONHART 史哥路·里奧克特

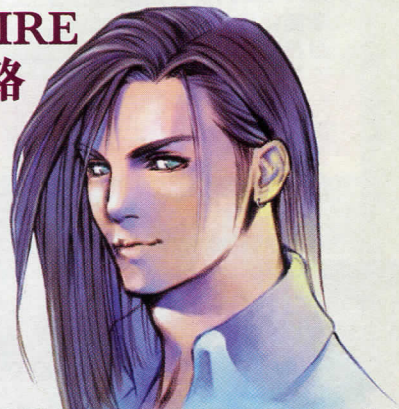
年齡：17歲  
身高：177cm



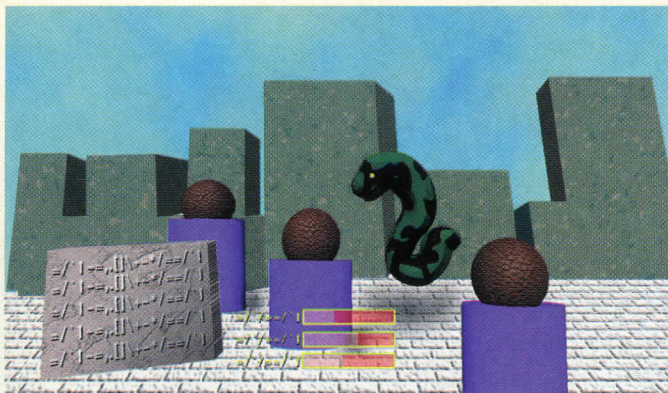
性情孤癖、缺乏表情的人，除了必須說的說便不發一言，只對他感興趣的話題發表意見，不太合群。

### LAGUMA LOIRE 勒高拿·里華路

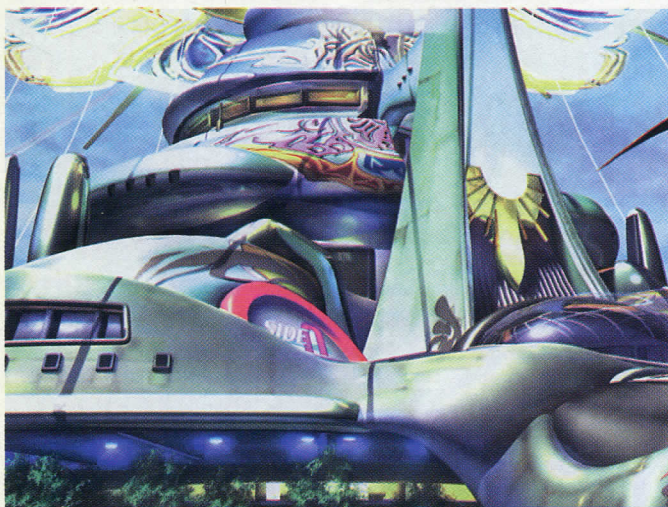
年齡：27歲  
身高：181cm



重情義，愛鋤強扶弱，給人悠然自得、性格樂天、表情豐富、永遠也精神奕奕的感覺。他很得到朋友的信賴，屬容易予人好感的類型。從前是軍人的他現在經已退役，以筆代劍成為新聞記者，繼續為正義而戰。



◆《FF VIII》戰鬥畫面復原圖（正式推出時會有更改）



◆這建築物跟宣傳片中的畫面截然不同，會否就是傳聞中另一個世界的建築物？



◆宣傳片中的一幕——SQUALL 站在登陸艇船頭，遙看目標海島的戰況。



◆發表會中同時發表了《武藏傳》的宣傳片和發售日期，還宣布隨遊戲附送《FF VIII》體驗版，跟兩年前《TOBAL NO.1》推出時附送《FF VII》體驗版無論在時間和手法上都很相似。

### 《FINAL FANTASY VIII》資料

機種：PlayStation  
 容量：CD-ROM (枚數未定)  
 售價：未定  
 預定發售日：今冬 (99年3月之前)

### STAFF

執行監製：坂口博信  
 導演：北瀨佳範  
 人物設計：野村哲也  
 音樂：植松伸夫  
 概念插圖：天野喜孝

© SQUARE

## SEGA 新主機今日曝光！！

5月21日！！由SEGA召開的記者會將會公佈SEGA新主機，亦即是本刊的推出日，但很可惜已過了截稿時間，所以我們只能在此提提大家留意這一個重要的GAME界消息。

其實關於這一部新主機一向以來都有甚多傳聞，不過由於SEGA要保護SATURN，怕太早公佈會影響SS的銷售，所以遲遲不肯公佈新主機的傳聞，但今時今日已到了不能再等的地步，所以SEGA也只有順勢公開。

而我們亦趁這個機會，彙結一下關於這部機的傳聞。(飛龍)

**主機名字：**BLACK BELT、DURAL、KATANA

**推出日期：**98年尾(日本)，99年頭(美國)

**遊戲陣容：**《VIRTUA FIGHTER 3》、《SEGA RALLY 2》、《SCUD RACE》、《DAYTONA USA 2》、《BIOHAZARD 3》以及《PHANTASY STAR 5》等等

**第三廠商：**Hudson、T&E Soft、ASCII、Capcom、Konami、Artdink、

NCS Masiya、JVC/Victor、Warp、MicroCabin、Climax、Compile、Enix、

Human、Genki、Atlus、Treasure、Taito、Acclaim

Japan、NEC及Namco等共40間第三廠商

**售價：**30000日圓以下

註：以上關於SEGA新主機的資料全屬傳聞。

◆真的會有《DAYTONA USA 2》嗎？



## 《勇者鬥惡龍 VII》宣佈延期

這邊廂SQUARE意氣風發的宣佈《FINAL FANTASY VII》的推出，那邊廂卻竟收到《DRAGON QUEST VII》要延期的消息，實在是十分諷刺。這GAME原定於98年尾推出，但現在卻宣佈要延期到99年夏天，原因是構思時間花多了，所以要把原先預定的時間推後幾個月，而這GAME在香港雖然期待度不夠《F.F.》系列高，但在日本的新作期待榜卻是長期高踞榜首的超期待作，所以其延期實在令很多FANS大叫無癢，而另一方面則可能會令機迷的焦點轉移去《FINAL FANTASY VII》處，因為後者可能比《D.Q. VII》更早推出哩！（飛龍）

## 在麻雀中尋戀愛！

這個在SATURN上推出的遊戲名為《在海邊耍麻雀》，是一個集戀愛、冒險、與及麻雀的遊戲，玩者要在海灘上與3名女子進行麻雀比賽，比賽的結果將會影響各名女角與玩者的關係，這遊戲將於98年8月推出，售價5800日圓。（四哥）



© NATSU SYSTEM

◆麻雀過後，一起游泳吧！

# 星期日有GAME號外報紙派



由於在這星期在日本的GAME壇有很多大事公佈，為了能夠第一時間為大家報導，所以我們《GAME PLUS》、《GAME PLAYERS MAGAZINE》及《街機皇》決定合作為大家推出一份『GAME號外』，預定是類似報紙形式推出，精彩內容包括有SEGA最新主機及《D之食卓 2》的日本直擊報導、SNK重要消息等等，此號外將會於5月24日(星期日下午至晚上左右)在下列地點免費派發——旺角：信和中心門口、好景

中心門口、CHIC之堡門口、CYBER CITY門口(百老匯戲院對面)、黃金商場門口以及我們的兩間專賣店(旺角CHIC之堡及灣仔東方188)等，如各位有興趣的話，便要時「捕定」了，因為這號外只會限量印5000份，派完即止。不過大家就算取不到也不要緊，因為在下一期的《GAME PLUS》、《GAME PLAYERS MAGAZINE》及《街機皇》、也會為大家詳盡介紹上述有關情報，所以大家不要錯過。(飛龍)

## 任天堂業績大躍進

根據最新的公佈，任天堂在97至98的業績，比去年上升了達百分之廿八，當中最主要的原因，相信是N64在美國取得了良好的銷售成績的關係。現時任天堂的盈利有大概四分之三是來自海外的市場，其中又有一半是美國方面的市場盈利。至於在日本方面，大部份的收益，都是來自GAMEBOY的軟硬件的銷售，而N64在相對來說仍是陷於苦戰之中。(犬之介)

## 《撒爾達傳說64》11月發售！

原本預定於今年秋季發售的N64超大作《撒爾達傳說64～時之奧加拉拉～》，最新宣佈將於11月發售。此外TATIO著名的PUZ遊戲《PUZZLE BOBBLE》，曾先後移植往多部不同的家用機種，這次終於輪到N64了，遊戲依舊由TATIO負責開發，至於遊戲內容、名稱、容量及發售日等則有待進一步公佈。(松鼠)



© 1998 Nintendo

## 刻命館2 正式名稱公佈！

憑著獨突的故事而大受歡迎的SLG遊戲《刻命館》，其最新作品終於有了正式的名稱(起初只暫稱為《刻命館2》)名為《影牢～刻命館真章～》，今作與前作最明顯不同的地方是遊戲視點設於主角「影牢」的後方。此作預定於夏季發售，售價5,800Yen。(松鼠)



© 1998 TECMO CO.,LTD.

## 任天堂的超任抄寫軟件 服務大成功

任天堂在去年12月，在全國6387間便利店設立超任的軟件抄寫服務後，據報獲得了不俗的成績。在提供的軟件中，以CHUNSOFT的《不思議的迷宮》系列最受玩者們的歡迎。現在有關透面正考慮擴展這項計劃，但至於將會在甚麼地方設立新的抄寫服務，則還未有所決定。(犬之介)

## 世嘉為新主機尋找開發商

為了盡量爭取更多的遊戲開發商，為其新主機發遊戲，世嘉最近決定在CGDC(Computer Game Developers Conference)中設立自己的攤位。當中最主要的目的，是提供資料，與及解答各第三廠商有關加入新主機軟件開發行列的手續和問題。另外，世嘉還主動聯絡開發商們，並提供了新主機的開發及規格的資料，令他們能更清楚地知道新主机的性能。(犬之介)

## 《BIOHAZARD 2》 可用豪鬼？

當大家看了上述的題目後可能會有點不相信，但在一本名為「EGM」的美國GAME雜誌中，卻刊登了一幅驚人照片，這就是在《BIOHAZARD

2》中有秘技可以使用《街霸》中的角色豪鬼進行遊戲，但其實……這個秘技其實是假的，只是他們以電腦技術和大家開的一個玩笑，所以不用介懷；但看過這圖片後，真的希望《BIOHAZARD 3》能夠使用豪鬼呢！(四哥)



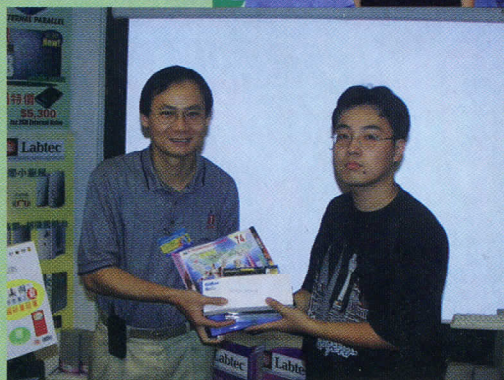
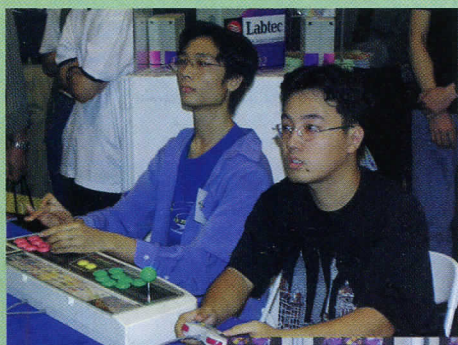
◆豪鬼正以「滅殺豪波動」攻擊喪屍(假的)。

© CAPCOM CO., LTD.

# CAPCOM 快訊

## 《街霸ZERO3》 比賽 7 月舉行!

大家有沒有在 9 月 25 日和 10 月 5 日到會展欣賞那個 VAMPIRE SAVIOR 比賽呢？雖然這個 SS 版的 VAMPIRE 在 4 月 16 日才出街，可謂“新鮮滾熱辣”，不過由於去年已在街機粉墨登場，加上聰明伶俐的你們，當日進入總決賽的全屬數一數二的高手，好不容易才有「魔界之王」的誕生。



沒有參加這個 VAMPIRE 的比賽的各位 CAPCOM 迷請勿失望，因為我們於本年度 8 月底將會舉行另一場激烈大戰，究竟是那一個 GAME？那個當然是我們的招牌貨《街霸 ZERO3》啦！這個 GAME 預定 7 月中才出街，有請各位聰明的機迷於最短時間內加緊練習，以至“FIT”姿態爭奪盟主寶座！詳情於稍後公佈。



# 3D 格鬥 創作室

這個可讓玩者自行創作一個3D格鬥遊戲的軟件，終於鐵定於7月23日發售，若大家有看上期「遊戲中情局」的話，相信也知道這遊戲將會有《STREET FIGHTER EX》系列的SKULLOMANIA加盟，令這個本已值得留意的作品顯得更為吸引，這次我們將會為大家介紹遊戲中的流派及這位「客串嘉賓」。



## 製作遊戲的內容

### 基本操作

1. 方向鍵為移動、△鍵為上段攻擊、□鍵為中段攻擊、○為下段攻擊，R1為擋格鍵。（各個按鈕的配置可於KEY CONFIG中進行更改）

2. 可把「R1+攻擊鍵」作為特殊操作並使出組合技，而當玩向同一方向快速按鍵兩次則會誇步移動，若連按兩次後緊按該方向便會變成前衝。

3. 被對手投摔時，可輸入指令使用「反投摔技」。

4. 被對手於空中擊中時，可連續按鍵來使用受身技。



5. 設定技的指令。

6. 攻擊判定的位置、判定發生的時間、攻擊後的硬直時間、技的DAMAGE量均可設定，因此玩者可參考部份格鬥遊戲的平衡。

7. 可設定角色浮於空中的動作、被擊中的動作、吹飛動作等等，而設定空中動作時，更可設定於空中時的高度及距離，這項是有助於「空中COMBO」的。

8. 設定「COMBO」或連續技，最高可作7段的連續技，而且更可在COMBO途中的分歧點進行變化。

9. 設定「DELAY」、「交換技」、「反擊技」、「追蹤技」等等。

10. 技使出時，可選擇技的SE（SOUND EFFECT）。

11. 可設定COMPUTER角色的LOGIC（邏輯思維），這項設定不單可由於對戰及觀戰模式，而且還可把2人製作的CPU角色進行對戰。

## 遊戲全 15 名角色流派及基本技

### 編輯機能介紹

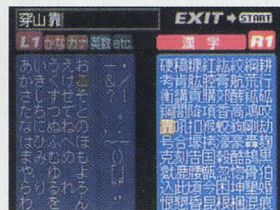
1. 角色的PROFILE（包括姓名、出身地、生日、興趣）、技的名稱均可讓玩者自行設定，而輸入的文字除日文外，還有漢字、數字、英文字母及符號等等。

2. 遊戲中可供玩者選擇的角色MODEL共有20款之多，而且更有1P及2P顏色之分，即合共有40款。

3. 玩者可替角色設定一種流派、基本動作（站立、前進、後退、擋格、倒下姿勢）、40種打擊技、6種投摔技、勝利姿勢及落敗姿勢。

4. 設定角色的動作，如出拳時瞬間的姿勢，而姿勢與姿勢之間的動作則會由遊戲替玩者跟進及連接。

名前	明日木一朗
出身地	世田谷区
誕生日	1977年 02月 04日
性別	男
血液型	A型
趣味	インターネット
職業	コンピュータ関係
流派	極楽車道流
製作者	WEST



### 流派：摔角



一種充滿視覺享受的格鬥技，以投技及為中心，配合豐富的打擊技，可說是甚麼招式也有的綜合格鬥技。強健的體格，給予對手一種無形的威迫力。



### 流派：突擊員的徒手自衛術



自衛術為俄羅斯民族的格鬥技，由於招式採用了解剖學的理論，由此主要攻擊對手的關節位置，軍隊常用的徒手格鬥技倆。



### 流派：女子摔角



由於先天體格不及男性，因此女子摔角技和男子摔角技在招式上將會有明顯差異，而女子摔角手的格鬥技將會較著重速度及技術的表現。



### 流派：軍事武術



軍隊格鬥技的總稱，是把世界各地的格鬥技研究後編制出來的，連續技的風格帶點泰國式拳擊的影子，特色是可在一瞬間奪去對手的戰鬥能力。





### 流派：抬拳道

朝鮮半島流傳已久的古代武術，是一種融合了近代科學理論的體系格鬥技，特徵是以蹴技為主，從中可自由變化出更多連續技組合技。



### 流派：琉球唐手

由古代沖繩開始流傳至今的傳統武術，受到中國武術的影響下獨自創製而成。流派目的是把肉體鍛鍊成武器，特點是可輕易擊倒敵人。



### 流派：通背拳

「通背」有利用腰背產生的力量傳往雙手的意思，此流派的特點是利用兩腕的氣門所產生的力量來作出連續攻擊。



### 流派：卡普拉

巴西國內流傳已久的傳統武術，以足技作主導，配合一些舞蹈姿勢，由於當中有些虛假及沒有用的動作，因此在攻擊時需要準確掌握時間及攻擊角度。



### 流派：形意拳

擁有究極拳法的稱號。攻擊模式主要是利用強力的打擊一口氣把對手擊倒，並且會使用一些對手防禦範圍以外的攻擊，尤其是那些巧妙的鑽技。



### 流派：螞蟻

集合18門派所長的根基，並且模仿螞蟻的動作創製而成，攻擊動作講求速度，其優點是仔細的上下段連續組合技，使對手難以捉摸。



### 流派：全接觸空手

在實際競技時以接觸及推測對方攻擊為主要目的，特色是擁有破壞力強的突擊蹴技及多種類型的連續組合技。



### 流派：八極拳

招式著重實用性，由於利用了熊的步法及虎的手法，因此招式上擁有兇猛的風格。攻擊模式主要是趁機進入對手懷中，然後以強力一擊擊向對手。



### 流派：我流

此流派沒有特別的武術及格鬥技，而且也沒有特別的虛構動作，招式主要是來自情況而改變。



### 流派：鳴神流柔術

是一種著重反擊技及打突技的特異流派，利用接近戰來攻擊對手，可以以強力一擊來改變勝負。



### 流派：鷹爪翻子拳

有鷹爪拳的稱號。主要是以速度配合拳腳的連續技而成，好像鷹捕捉獵物一般，而關節技及封鎖對方動作的技巧極為豐富。



### 第16人..... 流派：正義的英雄

於《STREET FIGHTER EX》系列出現的人氣角色「SKULLOMANIA」，也預定於這遊戲中出現，它與其他角色一樣，可讓玩者自行設定技的姿勢、攻擊力及名稱等，而他於《STREET FIGHTER EX》中的固有招式將會完全於《3D格鬥創作室》中重現，確實是非常有趣及吸引。





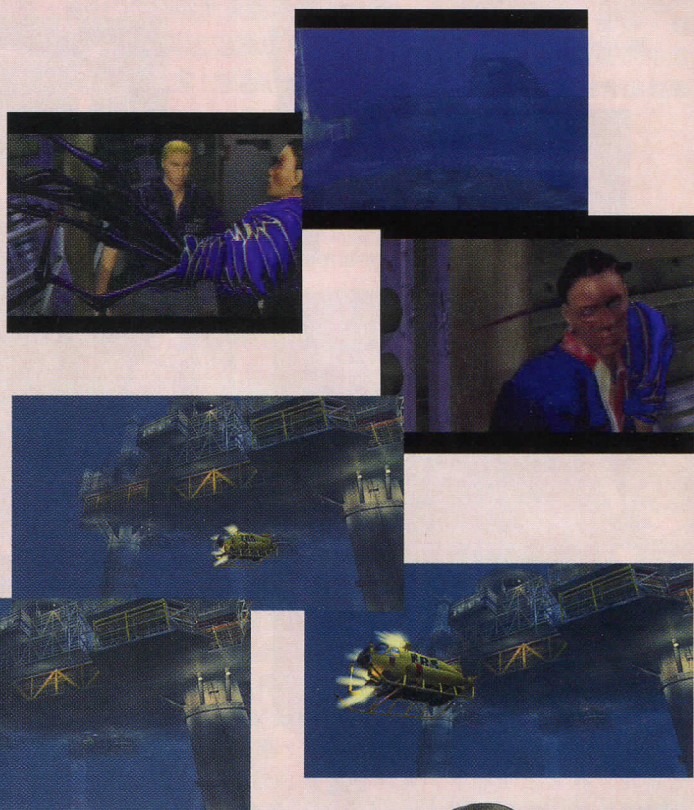
# DEEP FEAR

海，是生命的泉源，是一個既美麗又神秘的世界。《DEEP FEAR》便是一個於海中發生的驚悚冒險遊戲了，此作於「東京GAME SHOW98春」中首度公開，是SEGA今年暑假的重點作品之一，遊戲中擁有大量質素極高的CG動畫播片，若喜歡此類型遊戲的讀者，相信這作品絕對不會令你失望。

## 強勁的幕後班底

《DEEP FEAR》帶給大家的是一種在密閉空間內的恐怖感，是一個描述在深海中努力求存的3D冒險遊戲。在一宗不知名的海難事故裡，玩者有機會遇上一些不知名的生物並與牠們進行戰鬥，隨著酸素的減少及水壓的增加，令現在環境更加令人擔憂，

玩者需利用極之有限的環境找出出口，脫離死亡的危機。遊戲除了由SEGA自行開發外，遊戲中的怪獸設計設邀得菲澤靖氏擔任，而遊戲的音樂部份則有川井憲次氏擔任，相信得到這兩位名人協助，遊戲的恐怖程度及注目度將會更加值得期待。



## 故事簡介

遊戲的故事舞台發生在冷戰結束後的美國，這時的美國扮演著國際警際的角色，他們在關島群島的瑪利阿娜海溝內建設了一座巨型的潛水艇補給基地，名為「BIG TABLE」，由於此建築物由四道大柱支撐而成，像一張巨大的餐桌般，因而定名為「BIG TABLE」。

故事的開端講述一艘正在執行任務的原子潛水艇SEA FOX，如往常一樣進行海底探

索，當他們打算返回BIG TABLE作補給，但當SEA FOX補給過並離開時卻突然與外界中斷了通信，而潛水艇更撞向BIG TABLE，而BIG TABLE總指揮官古蘭斯知道此宗意外後，便馬上向ERS的JOHN救助，並下令他們需要保護圭爾巴基博士.....。

## 人物介紹

### JOHN

28歲。遊戲中的主角，原本隸屬海軍特殊部隊SEAL隊員，現在則是ERS (Emergency Rescue Services) 的Life Saving Instructor。在3年前因一宗海難事故而失去了未婚妻，由於當時未能親手把她救回而經常怨恨自己，之後每天也以酒渡日，由於對海仍念念不忘因而加入了ERS部隊。



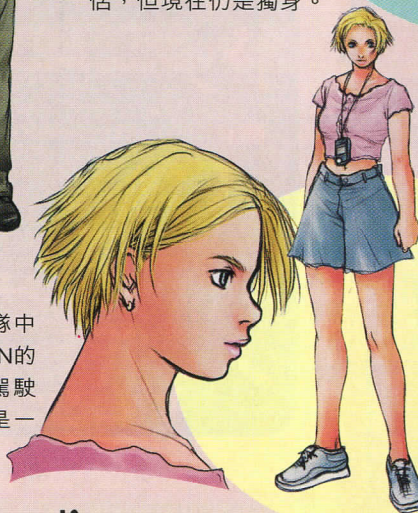
### GINA

22歲。擁有IQ180的頭腦，於18歲時便大學畢業，其後在美國最大的醫療機構Medical Industry工作，由於對分子生物研究有一定的成就並且得到認同，於是在22歲時進入了海軍的極秘研究擔任主任一職，雖然極為渴望找到愛侶，但現在仍是獨身。



### MOOKY

20歲。是ERS部隊中最年輕的成員，是JOHN的好拍檔，他的職責是駕駛潛水艇，性格開朗，是一名棒球愛好者。



### SHARRON

19歲。出身於美國加洲，擁有很多失戀經驗，在一次攝影師招募過程中，經過多重難關下終被取錄，成為新進的自由攝影師。



SEGA  
CD-ROM  
AVG  
MEM

SEGA  
CD-ROM  
售價：未定

# 私立 JUSTICE 學園

## ~ LEGION OF HEROES ~

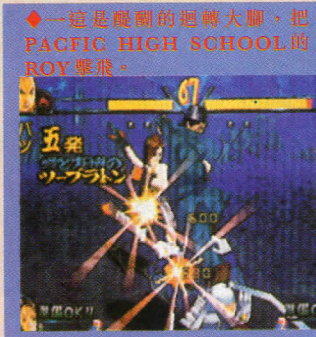
相信大家也十分清楚此作將會以雙CD-ROM形式發售，本星期終於也清楚了DISC 2的內容及名稱，此外PS版除了熱血隼人這位新人物外，還預定增加另一位原作中沒有的人物，這次的內容會環繞這些新情報。

### 第2位新角色

繼早前介紹的熱血隼人外，PS版還有第二位獨有角色，他的名字是風間醍醐，他在業務用版算是一位行蹤不明的傢伙，但在PS版中則會變成

一位可供玩者使用的角色了，他的身份正是遊戲中的另一角色風間AKIRA的哥哥，不知集合兄妹之力的攻擊會有多強呢？

◆這是醍醐的迴轉大腳，把PACIFIC HIGH SCHOOL的ROY擊飛。



◆一醍醐與AKIRA使出TWO PLATON攻擊，兄妹之間的力量表露無遺。

### 熱血隼人畫面公開

本刊曾於早前介紹了這位由島村和彥先生親自設計的PS版原創角色，這次我們將會為大家公開此角色的遊戲畫面。

從畫面所見，他手持一把竹刀，看來這把竹刀將會是他的主要武器。



◆教師對決！響子使用完全燃燒ATTACK向隼人發動攻擊。



◆二人皆手持武器，看來將會有一些前戰！

### DISC 2 名稱及內容確定

若有看本刊早前的介紹，相信大家也十分清楚DISC 2為一個完全原創的模擬遊戲，最近該碟的遊戲名稱亦告確定，該碟名為《EVOLUTION DISC》，遊戲名稱則為《熱血青春日記》，如當初公佈時一樣，這是利用《私立JUSTICE學園》角色來進行的學園模擬遊戲，遊戲的特點是設有多個迷你遊戲，從畫面所見，玩者可選擇

的內容分別有棒球部、足球部、排球部、美術部、吹奏部及演劇部等等，以是部份迷你遊戲畫面。



野球部 吹奏部  
サッカー部 演劇部  
バス部 美術部  
剣道部



新作  
FLASH

### 熱血隼人 V.S. 風間醍醐

風間醍醐與熱血隼人皆是PS版的獨有角色，由於大家對兩位角色所知的不多，但從現在的情報來看，醍醐的是一位

以快速攻擊為主的角色，而隼人則是一名使用竹刀作主要攻擊的角色，兩人相遇，相信將會有一番惡鬥。



◆熱血隼人大舉攻擊，他利用竹刀的長度刺向醍醐。



◆風間醍醐的空中COMBO，浮在空中的隼人被連續攻擊。



合兄妹之力的合作攻擊！

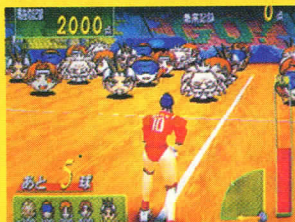
◆醍醐與AKIRA的TWO PLATON攻擊，熱血隼人瀕完全擊中。

風間隼人的完全燃燒ATTACK！

◆隼人的完全燃燒ATTACK是把手上的竹刀連打而構成，攻擊力驚人。

### 將馬之HOME RUN 競爭 (暫稱)

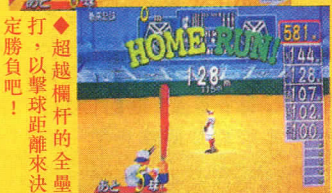
#### 夏之VOLLEY BALL (暫稱)



◆擊中不同的角色能取得不同的分數，以總分數來決定勝負。



◆對方投球，看準時機，打呀！



◆超越欄杆的全壘打，以擊球距離來決定勝負吧！

PlayStation  
 開發商：CAPCOM  
 密圖：CD-ROM x 2  
 FIG MEM  
 發售日：7月  
 售價：未定

# 讀者群英會

※本欄歡迎讀者投稿，字數要800~1500字左右，來稿請附上姓名、年齡、職業、身份證號碼、地址及聯絡電話(傳真亦可)，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓「GAME PLUS」讀者群英會，或傳真給2866-2618或我家裡2695-1557，e-mail請送至「hatayama@glink.net.hk」。本欄每期將選出一位作者給予稿費250元以示獎勵。

## 「行貨生意補完計劃」 我對SCEH的四點建議

畑山先生：

本人來信主要是表達我對現在的PS行貨服務之意見。現在SCEI常常給PS用戶優惠，又舉辦過GAME SHOW，普遍PS機主都能滿足。但是，還有甚麼不善的呢！本人現在想探討一下。

首先，就是父母的問題，因現今的教育水平每況愈下，所以小朋友的家長不會給小朋友買機。也因這樣，本人希望SCEI能與香港的教育部門合作，出一些教育性質的軟件，令其父母覺得PS是集教育與遊玩於一身的「電腦」，就會為子女買PS了。而且，PS的價格是很便宜的了，所以若有教育性質的軟件助陣，父母就會放心去買了(本人很想PS有英漢字典、學術課程等教育軟件呢！)。也因這樣，PS就更像一部電腦，而且是還是很便宜的呢！PS的壽命也可因此而延長！

另外就是GAME SHOP的問題。最近的「超級無敵PlayStation樂園」本人也有去，在首天，本人拿了一張《ROCKMAN DASH》海報，一看之下，發覺自己很想買多兩張，因實在太美麗了。所以我希望PS PRO SHOP有賣海報的服務，我覺得海報不但可以作宣傳，若畫得靚的話，也可美化家居，增加色彩，像牆紙一樣。故我想SCEI不妨把一些較靚的海報拿出來賣，不但可以賺錢，而且還可使我這些海報迷感到滿足，一舉兩得，不是更好嗎？但是本人認為海報的價格應在10至20元之間，這會比較合理。除海報外，本人認為SCEI方面應引進DUAL SHOCK版PS來港。現在DUAL SHOCK在日本已是PS的「基本設備」，難道香港不行嗎？而且，新的DUAL SHOCK版PS好像多了一個SOUND SCOOP功能，使很多人因此而去買水貨(因水貨商有

入貨)，而不買行貨。而且亦因水貨機大多是改了機的關係，所以便鼓吹了人們買盜版軟件。即使你們常掃蕩盜版，盜版也不會因此而消滅的。還有，本人希望SCEI能在PS專頁中刊登一些遊戲訂購表格，因本人認為DEALER數目仍然偏少，而有些人是不會山長水遠地去看GAME的，所以本人覺得這會頗為有效，像CAPCOM讓會員郵購音樂CD一樣。

再者本人亦希望PS PRO SHOP能多開幾間，但不是只賣GAME，而是像YES STATION般甚麼精品均有出售，並在適當時候推出一些精品。這不但使PRO SHOP變成一間不只是為購買遊戲而去的店子，更可藉此拓展業務，使PS PRO SHOP變得多姿多采，那不是更好嗎？我也期待著這天的來臨。

希望畑山先生能對我的意見作點評價，並把我的意見送上去給他們知道。最後，本人覺得即使PS的後繼機出了，PS仍然會受歡迎的，不知你認同嗎，多謝你刊登我的信，Thanks。

BETA仔上

## CG動畫 才是遊戲的核心!?

畑山先生：

說到SQUARE，不免談起其旗下超人氣的RPG作品。SQUARE以其獨特的世界觀及叫人驚喜的事物，使玩者對SQUARE有一種認同感。而CAPCOM則以其卓絕的人物設計，加上極具創意的遊戲系統，使CAPCOM成為一間有實力的遊戲廠商。話雖如此！今天的情況似乎發生了改變……。

要勝過別人，先要符合市場的需求。說到CG動畫，機迷們可是十分熟悉。說真的，翻開GAME書，看到CG畫面，你也會多望它一兩眼。行過遊戲店舖，看到電視上的CG動畫，你也會駐足觀看吧！就這樣CG動畫便成為了遊戲最明顯、最原始(?)的武器。我不是想談CG

動畫的吸引力，而是想探求今後甚樣才算是遊戲的定義？CG動畫會是遊戲的核心嗎？

我們可見，今天的勝利者是懂得製作高水準CG動畫的廠商。SQUARE與CAPCOM都認為製作高水準的CG動畫是討好的，這可從《FF VII》和《BIO HAZARD2》中看出來。對遊戲廠來說，迫力、震撼是遊戲的必勝元素，一味著重故事和人物設計對他們來說可算是次要了。這可能是因它們都已是大同小異，沒有突破的關係，今後的遊戲實在需要一些突破的空間啊！

讀者飛影

## 真的期望中文RPG 在家用機上登場

畑山先生：

Hello！本人是第一次來信的。其實我一直很想來信，但卻想不到有甚麼可以發揮的題材，本人請畑山先生看完這封信後，給我一些意見。

本人是一個RPG迷，但不太懂得日文，所以玩起來有些困難。但現在還未有中文的RPG，令看不懂日文的我不興趣大減！！雖然香港的玩家有很多也不懂日文，但是RPG也很受歡迎。從這裡可以看出，即使不明白GAME中的文字，但也能夠得到很大的樂趣。

本人首次接觸RPG的時候已經十分期望有中文RPG在家用機上推出。為甚麼到現在只能夠在PC上才能玩到中文RPG呢！真的十分期望會有中文RPG在家用機上推出。

聽我的朋友說，SS是有幾隻MADE IN TAIWAN(台灣)的中文RPG，但過了十分久還未推出，不知是真是假。但我仍然感覺到終有一天一定會有中文RPG推出的！

最初在朋友家中玩到中文RPG(PC版)，真是令我十分高興。因為終於能夠明白到，遊戲的內容了。雖然，現在玩家用機的RPG時，可以看著攻略來玩遊戲，但有時候仍會有些日

文，令你不明白故事的發展。

最後我想說一些近期翻版的問題。除VCD外，音樂和遊戲CD的翻版問題均十分嚴重。相信如果不是翻版，中文RPG的市場一定會十分成功的。本人是玩正版的，雖然價錢是貴一點，但總比翻版優勝得多，如不會像翻版碟那樣，玩到中途時突然間「hang」機；而且質料(其實也差不多)也比翻版好(現在買東西講買相)；而翻版碟在製造過程中可能出錯，但無良的商人仍會照樣出售，當貨不對辦時又不能夠換一隻新的。所以，買翻版碟是絕對信不過的。

讀者小小的琪女上

## 言論偏激·評論失實 沒有建設性的筆戰

畑山先生：

本人乃貴雜誌之長期讀者，亦是其他遊戲雜誌的讀者之一。在近半年來，有一種風氣在各GAME書中發生，那就是「第?次『讀者』OR『SS FANS/PS FANS』大戰！」

兩者均「拼命地」用文章大數對方的不是，而這其實是會引起很多不必要問題的。今次我便想和大家探討問題所在：

### (1) 言論偏激

相信各位讀者都有留意吧！SS或PS FANS通常會以機能上的差別來筆戰，例如：3D機能、軟件數量、質量等……。有時在文章中，更會用上「垃圾!」、「廢物!」等詞。更過份者，甚至作出人身攻擊，如「白痴」、「傻仔」等！寫到這裡，我也點不高興。其實何必出言那麼過份呢！大家也是GAMER，如果不喜歡SS或PS，你們大可以不去買它，或不作評論。而本人則會接受這兩部主機，因兩者皆各有長處、缺點，何不共享齊人之福呢!?

### (2) 評論失實

此點的最大問題及影響，是在遊戲軟件上。因偏激的評論，會令一些讀者打消買遊戲的念頭！

例如有某讀者說 S S 名作《GRANDIA》，是抄襲某 P S 遊戲的。當我看到此評論時，心想：「唉！抄襲的遊戲不值一買，又可以省回金錢！」但有一次到遊戲店時，慘事發生了：「甚麼遊戲這樣厲害！是 PS 還是 S S 的呢？」再問店員：「這 PS 遊戲那麼漂亮！叫甚麼名字呢？」不問還可，一問便出問題了！「這一款不是 PS 遊戲，而是 S S 的《GRANDIA》啊！你想買也沒有了！」當時我立即想起此讀者，但也用了五百大元，向該店買了店員正在玩的那二手遊戲！

為甚麼那一群讀者／FANS 不能評論得中肯一點呢？

### (3) 無建設性的筆戰

各讀者有否注意到，有些讀者太喜歡筆戰了，每每在文章的結尾加入一些挑釁性的言論！令稍後又有另一讀者來文作反駁。你反我，我反你，不煩的嗎！?

為何不心平靜氣地討論，提出些有建設性的發言呢？本人希望各位可不要浪費本書中的空間啊！因本人不想浪費金錢來買一本，裡面充滿火藥味筆戰的遊戲雜誌！……反省一下吧！

因有太多論點未能一在時間寫出，有機會我會再和各大人討論的。如有錯誤之處，敬希見諒，並請岫山先生指正一下在下。

註：第 43 期的 PARASITE. PATRICK，你文章非常深入，本人很有同感，好！

天評 亞歷士 上各位讀者：

今期本欄要介紹新加入我們戰列的高手們，各位「明星」們請再讓一讓吧！（我很欣賞這四位新戰友，除了有論點之外，也能控制好文章的長短。）

首先想與大家分享 BETA 仔的處女作，這是一篇富有各種建議的文章。我很希望各位在來信談論遊戲界內外的「社會問題」之餘，也會發表像此文那樣有建議性的建議，以使本欄成為本港「遊戲輿論界」的熱點之一。該知道你們在此發表的各類高見，皆是有一定的影響力，例如：較早前 SCEH 在其《PlayStation 專頁》中向用家們呼籲過對《PARASITE EVE》中文說明書的內容提出意見吧？那是因為落

泊小明在第 42 期本欄中指出過此一問題，而引起有關部門的注意呢！真希望這件事能成為本欄「優良傳統」的開始。

話歸正題，相信 BETA 仔這次提出來的四點建議，基本上都會得到大家的支持吧，如增加特許經銷商（當然至少該有像 PRO SHOP 一般的水準）、把行貨的範圍再擴大到各類有關精品等。BETA 仔君，這兩點說得頗好，我很贊同「有些人是不會山長水遠去看遊戲的」這一句！

另外對「推出 DUAL SHOCK 版 P S (SCPH-7000 亞洲版)」，其實我非常非常地想知道為，甚麼 SCEI 至今仍未在亞洲地區推出 SCPH-7000 呢？自從在日本出道以來，差不多已半年啦！為甚麼呢？

至於推出一些教育性質的軟件，也算是不俗的建議，但我看這樣有點像任天堂或 SEGA 了，而不太符合「SONY」向來的作風。我個人認為，SONY 的銷售策略，並不在於要設法推動家長買 PS 給孩子，而是通過各類宣傳活動，讓家長（也算是非機迷吧）自己產生「想玩」的念頭。——不過，想必亞洲市場與日本方面有不同的特點吧，說不定「教育工具」此招可發揮作用吧！不知各位讀者有何看法呢？（BETA 仔君，對於在 P S 的後繼機登場以後會如何，我現在估也估不到呢！下次請告訴我為甚麼你認為 P S 仍然會受歡迎，好嗎？）

最近有很多讀者指出「最近的遊戲沒有以前那般使我投入」，其中有不少人批評「崇拜 CG (或 3D)」的風潮，而飛影一開口就提起 SQUARE……大家說這可有關係嗎？其實我前幾天去過該公司召開的《FF VII》記者招待會（沒錯，現在我還在東京，月底才能回來呢）。會上武市智行社長在介紹最新一集《FF》時指出：「考慮到現時用家們對遊戲的內容，尤其對影像方面的要求日益增大，我相信這次介紹的《FF VII》及《武藏傳》，會對用家和業內人士帶來很大的影響。」

與往年比起，SQUARE 確實變了。說我的感覺，該公司正要離開機迷的一方，這也可以說

是「大眾化」的必然結果吧。但武市社長說的也很對，因為可能在他的心目中，所謂的「機迷」不過是在廣泛用家中的一小部份而矣，並非是他們的重點對象。

事實上，「變了」的並不是要重視映像因素的 SQUARE，而是電視遊戲本身。在 32bit 機出現以後，遊戲吸引了大批成年人，開始走上「大眾化」的道路。而無可否認，其最大的成功原因是在於「映像」（主要是 CG 吧）之上。在此情況下，SQUARE 身為業內數一數二的名牌廠商，只是為了保持名牌應有的銷量而跟著這個潮流走罷了（也可說，該公司比別人早發現新一個潮流的所在而做好準備，並起到帶動作用）。——不過，「影像」（CG）是否成為遊戲的核心呢？

正如飛影所述，今天的「勝利者」似乎是懂得製作高水準 CG 動畫的廠商，但我想這不過是一種「過渡時期」的表現。飛影君，那些大紅廠商近來的作風也許令你感到「把故事、人物設計（或遊戲系統）等放在次要地位」，可是我想，這不是因為他們認為那些因素「都已是大同小異」，而是因為他們還在探索「新潮流」下的故事該如何……這樣當然令人覺得「沒有突破」了。換句而言，電視遊戲在表達能力方面已擁有「大眾化」的條件，但最關鍵的故事、系統等方面還未成功。我想 SQUARE 是在此課題上走在最前面的廠商之一，可能會最快地給我們顯示出答案（你所說的「突破」）……雖然她的答案也有可能不令「機迷」們十分滿意。

第三篇的作者阿琪（可以這樣稱呼妳嗎？）是本欄少有的女戰友，歡迎上陣！妳說找不到好題材，但我想妳這次談的中文遊戲是不錯的選擇（對我來說非常吸引），這算是對十三郎的回應吧？（說到「想不到可發揮的題材」，像倚風的佳作那般寫一篇親切的「回應集」也是一個辦法了。）

我也知道日文 RPG 在香港受歡迎，亦給你們帶來很大的樂趣，不過，語言的障礙是始終存在的。我想 RPG 的樂趣就是可使自己投入其故事中作主角。這

與看小說或電影有點相似，不同的是可更主動地建立自己的世界。而且，有時與小說、電影一樣，故事中的一些對白會有可能給你帶來很多寶貴的東西：安慰、鼓勵、決心或一些人生道理、甚至改變你的思想或人生……翻看日本 GAME 書的遊戲評論，有時就可看到談及這些「經歷」。——既然妳玩過 PC 版中文 RPG，也體會到其差距有多大吧？

至於台灣廠商的 S S 版中文 RPG，拙文（遊戲業界新紀元）早在去年介紹過有關消息，而於 3 月底的 TOKYO GAME SHOW 上見過該遊戲的開發人員時，對方表示工作已進入最後調整階段，但發售日期仍然是「未定」，可能也要配合到 SEGA 在台灣的行貨策略吧。

另外，我很欣賞妳（和第 41 期的風之霖，你身體已好了吧？）從中文遊戲的角度支持正版，我想這種觀點是很寶貴的。希望能收到妳的第二作！（說到中文遊戲，稍後我會向大家介紹《XI [sai]》中文版的有關消息。其實材料已在手上，但下期大概先要談論 SEGA 的「那個東西」吧！）

最後一位，亞歷士是談論那些讀者間的「筆戰」……對，我很同意，那些我也不想看見，但有時候還會看到，看到後就在心裡產生一種……不是「煩」，而可以說是一種「無奈」吧，因為每一個讀者投稿欄總有主持人。

雖然本欄向來很少發生這種情況，但我也要認真地反省一下自己。因為有時會有一些作品的部份不大妥當的修辭，引起了其他讀者的反感，這是我管得不好（因為修辭上的偏激本來就可由主持「淡化」），在此檢討。

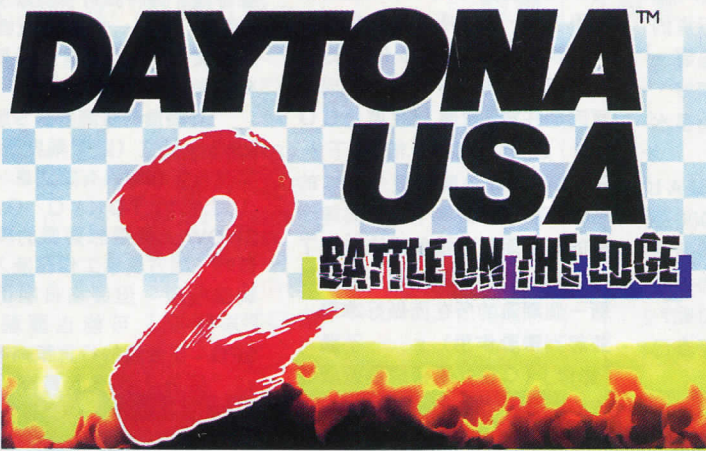
亞歷士君，不知你同不同意，我認為評論失實與偏激，在一定程度上都是一種「視野狹窄」的表現。而說實在，提出少許有所不同的觀點或看法，以給讀者之間的討論提供一點點的方便——這可說是在這兩年來，主持不同的專欄，及談論遊戲市場的唯一目標（太自大了，笑我吧）。不過，當然也會有你們看到，但我卻不知道的東西吧？——因此，我總要把《遊戲業界新紀元》與《讀者群英會》當作一套的。真希望，我們能通過這個小天地互相交流，若再能對本港遊戲界起到一點點的正面作用，那便最好不過了！

街機版

AD

代理商 · SEGA 代理 · 6111  
RAC

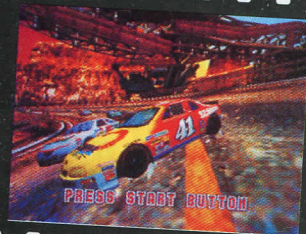
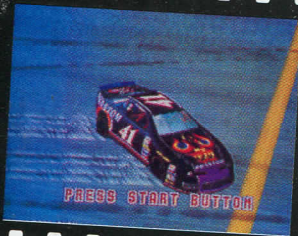
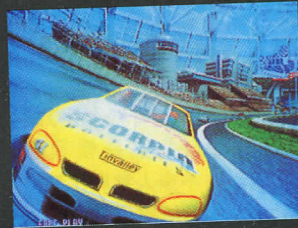
# DAYTONA USA 2™ BATTLE ON THE EDGE



期待了足足4年，SEGA的超級街機賽車名作終於回歸了！！自4年前世嘉推出此作之後，亦曾有很多其他的賽車GAME推出過，但卻從未有一隻可以受歡迎到在遊戲機中心玩足四年都依然未「落場」，在不少機舖都仍可看見其芳蹤，說她是史上最受歡迎的街機賽車GAME實在也不為過，現在終於推出續集，而且更快將玩到，令一眾FANS不用再望穿秋水。

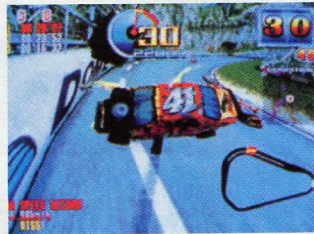


You  
can  
SLINGSHOT



# 使 用 機 體 遊 戲 機 體

上集使用MODEL 2來開發，今次自然是改用最新的MODEL 3，和《VIRTUA FIGHTER 3》、《SEGA RALLY 2》及《SCUD RACE》的一樣，但雖同是MODEL 3，但不同的是這次是用了最新版本的MODEL 3 Step 2來造（《SCUD RACE PLUS》是用MODEL 3 Step 1.5的），所以在表現方面自然更出色，如多邊形及其他雪地、火花的效果會更加出色。既然用MODEL 3開發，在各方面自然大幅強化，包括畫面、音效、多邊形數量等，而撞車時的車子翻飛效果，以及那些爆發的煙火效果比上集細緻很多，絕對是真實感十足。



今次遊戲所採用的機體依然有體感裝置，如撞車時足部及背部會傳來震動，這是因為用了「CRASH IMPACT GENERATOR」，而在甩尾時則有會感受到車的轉動的「DIRECT ROLLING MOTORIZED SYSTEM」，不過這系統只限於DELUXE版機體才有。



## 音 樂 方 面

由於上集在音效方面十分出色，所以今集亦不敢怠慢，找來全美國流行榜的冠軍樂隊WINGER的基本成員及NEW RECORDING，相信配樂方面絕對會比上集更加出色。

## D A Y T O N A 風 格

這個第二集依然繼承上集的風格，如最重要的鬥車感覺依然保留，同一條賽道的車仍然有多達40架車同時比賽，而參賽車輛的平均車速更高達300km/h，遊戲的速度感完全不比上集遜色。此外視點方面雖和上集一樣有4個，但其中一個是新視點，而入PIT方面也和上集一樣，不過在多邊形的表現上自然大大優勝。



## 開 發 小 組



◆名越稔洋

這次依然是由AM2研開發，但卻非由鈴木裕帶領，而是由AM2研副部長名越稔洋負責，而在他其下的開發人員有新有舊，所以一方面可以較易保留上集風格，另一方面亦可為這GAME加入新意。

## 其 他 繼 承 部 份

除了上述所說的繼承部份，在遊戲模式上亦是源自上集，今集的模式包括有TIME ATTACK MODE（包括逆走跑道）、PLAYER ONLY MODE、NO ASSIST MODE等，和上樣豐富。而第一集最為入津津樂道的地方是連線對戰，不過最多只可8打，但今次利害了，竟然可以連接16架車作通訊對戰，可以說是街機賽車界的首創。

## COURSE 方面

與上集一樣基本上有EASY、NORMAL及HARD 3條，而每一條COURSE都有一輛專用車，不同車可適用於不同技術的玩家。



### EASY COURSE



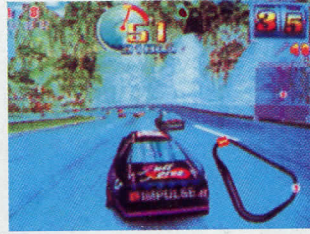
◆EASY CAR (植物園) ——此車吸引女孩子，車身設計亦較可愛

### NORMAL COURSE



◆NORMAL CAR (THEME PARK) ——SCORPIO PLASMA是平衡性優良的車

### HARD COURSE



◆HARD CAR (大都市) ——PHANTOM的特性是甩尾出色，擺明是高手專用車

# FV2

## FIGHTING VIPERS 2

### 操作方法

方向掣	角色移動
拳擊	P掣
腳踢	K掣
防禦	G掣
奔跑	方向掣前兩次
投技	P+G
投技(對蹲下對手)	\ \ P+G
投技(空中)	←P+K+G
GUARD & ATTACK(上、中段)	←P/K
GUARD & ATTACK(下段)	↘P/K
特殊防禦(上、中段)	P+K+G
特殊防禦(下段)	↘P+K+G
特殊防禦攻擊	特殊防禦後P/K
特殊防禦橫移動	特殊防禦後P++G
SUPER KO投	→P+K+G

## 招式連載第一回

### BAHN

技名	指令
拳骨	P
鐵肘	→+P
超眾賭麗斗	→P
肘根苦	→→P→P
肘鐵山	→→+P→→P+K
座拳骨	↓P
拳華火	\ P
肘鐵砲	←P
武露津苦仁義	↘P
仁義擊門破	↘ ↓ \ P
根性肘	←→P
怒羅魂壓破	→ ↓ \ P
烈甲破彈	← ↓ \ P
烈火甲破山	← ↓ \ PP
屹立壓破	起上途中P
超佛苦	P+K
不懷韻砥仁義	P+KGP
不懷韻砥鬼苦	P+K GK
裏肘	←P+K
鳩尾突	→P+K
尾龍狗留	\ P+K



裏肘	↘P+K
裏肘眾賭麗斗	↘P+KP
甲般	↓P+K
甲般一雙拳華火	↓P+KP
鐵山靠	←→P+K
鐵山靠	←→→P+K
足蹴	K
厄挫鬼苦	\ K
下足蹴	↓K
速攻足蹴	→→K
傍蹴	K+G
SUPER KO技	P+K+G
橫投	近敵(左)P+G
橫投	近敵(右)P+G
壁投	近敵P+G
激甲般	近敵←P+G
真空投	近敵↘P+G
倒	←P+G
豪放磊落	近敵←→→P+G
岩碎	近敵蹲下\ \ P+G
卸金	近敵面向牆壁P+G
手愚般怒壁碎	近敵背向牆壁P+G
骨盤割	接近敵人背後P+G

### MAHLER

技名	指令
EXTREME BLOW	PP
BLOW COMBO · UPPER	PPP
BLOW COMBO · STRAIGHT	PP+P
BLOW COMBO · HIGH KICK	PPK
FIST & HIGH KICK	PK
COMBO · SWITCH UPPER	PKP
LOW FIST	↓P
ELBOW	→P
SLIP ELBOW	→PP
DOUBLE SLIP ELBOW	→PPP
STRONG UPPER	\ P
HURRICANE PUNCH	←↘ ↓ \ →P
BLOCK STRAIGHT	←P
HOOK	P+K
HOOK UPPER	P+KP
SLOW HOOK	←P+K
SLOW HOOK→UPPER	←P+KP
SLOW HOOK→DOUBLE UPPER	←P+KPP
STRONG HIGH KICK	K
HIGH KICK · FIST	KP
HIGH · COMBO	KPP
HIGH · COMBO UPPER	KPPP
HIGH · COMBO HIGH KICK	KPPK
HIGH · COMBO SWITCH UPPER	KPKP





HIGH · SIDE KICK	KK
ACCEL ROLL	\ K
HIGH · DOUBLE ACCEL	\ KK
REVOLUTION · ONE	↓ K
REVOLUTION · TWO	↓ KK
BLOCK · BREAK	↙ K
JOY LUCK · KICK	K+G
REVERSE SPIN · HEEL DROP	←K+G
HEEL DROP→LOW SPIN	←K+G   K
HEEL DROP→LOW SPIN · HIGH KICK1	←K+G   KK
HEEL DROP→LOW SPIN · HIGH KICK2	←K+G   KKK
REVERSE SPIN · SIDE KICK	\ K+G
STRAIGHT HEEL DROP	←K+G
LEG CANNON	←←K+G
REVERSE SPIN LOWKICK	↙ K+G
SUPER KO技	←P+K+G
WALL SLOW	近敵P+G
橫投	近敵旁邊P+G
NECK WHIP	近敵←P+G
DESPER BOMB	近敵↙P+G
BRAIN BUSTER	近敵↓P+G
JUMPING BRAIN BUSTER	近敵↓↓P+G
PEANUT CRUSH	近敵↓↖P+G
SPIN · FIST CRUSHER	近敵←P+G
DESTORY · BLAKER	近敵←↖↓↙P+G
PUNISHER · HANG	近敵蹲下↖P+G
WALL GASTER	近敵面向牆壁P+G
EXTREME · DEATH · DRIVER	近敵面向牆壁←P+G
WALL ATTACK · BACK DROP	近敵背向牆壁←P+G
REAR DROP	接近敵人背後P+G
BLACK HOLE	雙方空中接近←P+K+G

STANDING UPPER	起上時P
HIGH KICK	K
FRONT KICK	→K
HOKI	\ K
HOKI2	\ KK
HOKI · ELBOW	\ KKP
HOKI · LOW SPIN KICK	\ KK   K
BEAT · LOW	↓ K
BEAT · LOW · HIGH	↓ KK
BLOCK · BREAK	↙ K
BLOCK KNEE	←K
BMX SUMMER→BMX RIDE	\ K
COIN	↑ K
HEEL DROP	↑ ↓ K
HEEL DROP	↑ ↓ K (連續兩次)
FANKI · KNEE	K+G
BACK FLIP	←K+G
SUPER KO技	←P+K+G
RIDE JUMP	騎單車時P
THREE SICK STEEP	騎單車時←P
TILBOP	騎單車時↓P
BALLI (BMW SUMMERSAULT)	騎單車時K
PEG WILLY	騎單車時P+K
CABOOSE	騎單車時P+K+G
CABOOSE · LOW HOTA	騎單車時P+K+GP
KLAYJI · HEAT HIKER	騎單車時P+K+G→P
CABOOSE ATTACK	騎單車時P+K+GK
CABOOSE · BOTTOM ATTACK	騎單車時P+K+G   K
WALL SLOW	近敵P+G
橫投	近敵身邊P+G
JAILO DRIVER	近敵↓P+G
FLIP · SCREW DRIVER	近敵←P+G
ROUND ANTI · SCREW DRIVER	近敵↓↖P+G
SAGA CHARLIE	近敵←↖↓↙P+G
STINGER · SLOW	近敵蹲下P+G
WALL PLACE	近敵面向牆壁P+G
SHOULDER BLACE	近敵背向牆壁P+G
KANKAN	敵背後P+G
ROCKET AIR	雙方空中接近←P+K+G

## CHARLIE



技名	指令
BEAT1	P
BEAT2	PP
ACID BEAT	PPP
ACID BEAT · KNEE	PPPK
ACID ELBOW	←P
DOUBLE RUSH	P→P
TRIPLE RUSH	P→PP
TRIPLE RUSH HEEL DROP	P→PPK
RUSH→轉身	P→PP+K+G
ELBOW	→+P
DOUBLE ELBOW	→+PP
DOUBLE ELBOW→KNEE ATTACK	→+PPK
DOUBLE ELBOW→BIHOP	→+PP→K
UPPER	\ P
FANKI HEEL	\ PK
BLOCK UPPER (G&A)	←P

## SANMAN



技名	指令
SANMAN PUNCH	P
ONE TWO PUNCH	PP
ONE TWO HAMMER	PPP
SANMAN PUNCH KICK	PK
ONE TWO PUNCH	PPK
SANMAN PUNCH UPPER	P \ P
BEST KICK	P \ PK
POWER LONG	←→P

DOUBLE POWER LONG	←→PP
SANMAN UPPER	\P
DOUNLE UPPER	\PP
DOUBLE UPPER PITCH	\PPK
IGNITION PUNCH	→+P
GENERATION PUNCH	→+PP
FIRE GENERATION PUNCH	→+PPP
ATOMIC GENERATION PUNCH	→+PPPP
FUSION GENERATION PUNCH	→+PPPPP
SPIN SPAKLE	→+PP+K
SPIN SPAKLE · HAMMER	→+PP+KP
RUNNING GENERATION PUNCH	奔跑時PPP
BLOCK · SWING	/P
LOW PUNCH	↓P
SANMAN HAMMER	↑P
ELBOW SMASH	→→P
JACKKNIFE SLOW	P+K
SANMAN KICK	K
MIDDLE SANMAN KICK	\K
BLOCK BOMBER	→K
LOW SANMAN KICK	↓K
LOW KICK · MIDDLE HOOK	↓KP
COMBO · PISTON DRIVER	↓K+G
ROLL WHEEL	背向牆壁 ↓P+K
POWER HAMMER	↓P+K
DOUBLE POWER HAMMER	↓P+KP
ROUND TRIPLE HAMMER SLOW	↓P+KP+K
PITCH BOMBER	/P+K
橫投	近敵旁邊P+G
SANMAN NURSE GUN	近敵P+G
PILE DRIVER	近敵蹲下\ \P+G
POWER HANDING	近敵面向牆壁蹲下 ↓P+G
SUPER KISS CLUTCH	近敵面向牆壁P+G
SANMAN BOMB	近敵面向牆壁→→P+G
TAG HAND WALL CRUSH	近敵背向牆壁P+G
WILLY DROP	敵背後P+G
BEAR HAG	近敵→→P+G
ELEPHANT HAG	BEAR HAG後→→P+G
SEA LION HAG	BEAR HAG後→→P+G

## JANE

技名	指令
GRAB KUNCKLE	P
DOUBLE GRAB	PP
RTIPLE BASH	PPP
DOUBLE GRAB · HIGH KICK	PPK
LOW SPIN COMBO	PP ↓K
COMBO RED KNEE	PP→K
KNUCKLE HIGH KICK	PK
COMBO SWITCH UPPER	PKP



SMART KICK	K
SMART KICK	→K
CUT KNEE	→K
SPIN KICK	\K
SPIN · POWER HOOK	\KP
LOW SPIN KICK	↓K
LEG SPIRAL	↓KK
LEG SPIRAL→POWER HOOK	↓KKP
DOUBLE TILL BASTER	↓K ↓K
STANDING · SPIN KICK	起身時K+G
STANDING · HIGH KICK	起身時K
KNEE LAUNCHER	起身時→K
LOW KNUCKLE	↓P
LOW KUNCKLE SPIN	↓PK
BODY BLOW	→P
DOWN SMASH	→PP
BOUBLE DOWN SMASH	→PPP
BODY BLOW · UPPER	→P \P
BLDY BLOW→POWER STRAIGHT	→PP+K+G
BODY BLOW→POWER STRAIGHT	→PP+K+G (MAX)
POWER SMASH	→→P
DOUBLE POWER SMASH	→→PP
TOSS UPPER	\P
STANDING UPPER	起身時P
BLOCK STRAIGHT	→P
BLOCK · SWING	/P
SWING UPPER	\P+K
GROUTING · BLOW	↓P+K
POWER HOOK	P+K
POWER SHOULDER	起身時P+K
LOW SPIN KICK	↓K+G
TORNADO PUNCH	→/ ↓ \→+P
TORNADO PUNCH	→/ ↓ \→+P (MAX)
CRAWL TORNADO PUNCH	→/ ↓ \→ ↓+P
SUPER KO技	→P+K+G
橫投	近敵旁邊(右)P+G
橫投	近敵(左)P+G
CLINCH PUNCH	近敵P+G
DOUBLE CLINCH PUNCH	近敵P+G→P
CLINCH STRIKE KNEE	近敵P+G→K
CLINCH KNEE	近敵K+G
FLING UP BLAKER	近敵→ ↓P+G
BRAIN BASTER	近敵→→P+G
CLINCH KNEE GRAB	近敵→/ ↓ \→K+G
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	近敵→/ ↓ \→K+G ↓→K
HAND KICK · KNEE LAUNCHER	近敵→→P+G
FACE CRUSHER · KNEE	近敵蹲\ \P+G
WALL SCRATCH	近敵面向牆P+G
DOUBLE WALL STRIKE KNEE	近敵面向牆K+G
DAG HAND WALL CRUSH	近敵背向牆P+G
BLAY GRENADE LAUNCHER	敵背後P+G

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

### 六月下旬推出 售價港幣 68 元

- ◆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《打獲甘外傳·貳》
- (註：內容與特別限定版共通)



## 全球限量 10000 冊！絕不加印！

### 《遊戲誌次世代年鑑 98 年版》特別限定版 七月中旬推出 只售港幣 100 元

- ◆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(內附遊戲操作說明及基本攻略資料)

為免再受無良商人炒賣，故只接受訂購，並絕不會於市面推出

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1998  
 © 1994/ 1997 C's ware All Rights Reserved.  
 © TAITO CORPORATION 1997  
 © ATLUS 1997  
 © NAMCO  
 © KOEI  
 © SQUARE  
 © CAPCOM CO.,LTD.  
 © SNK  
 © DATAEAST CORP.  
 © 1998 TIME POINT  
 © METRO/ FRAMEGRAPHICS/ AVEX D.D./ ENIX  
 © VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. © 1997 FALCOM

## 訂購方法：

- (1) 填妥訂購表格(影印本同樣歡迎)，隨表格附上港幣100元之銀行支票(不收本票)，抬頭為「CINEASTE INTERNATIONAL」，寄到灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7樓
  - (2) 親身到「遊戲誌尊賣店」以現金作登記訂購，敬請取回收條
- 註1：訂購期限為1998年4月24日至1998年5月23日，期限以外之訂購均不受理(郵寄訂購者以郵戳為準)
- 註2：若訂購數額多於一萬名，將會採用抽籤形式決定得書者，餘下之訂購者將可退款。本公司會將其支票寄回未能成功訂購之訂購者
- 註3：本公司將會在6月中前另函通知中籤者，於指定日子到取書地點取書。取書時敬請出示身分證

## 特別限定版訂購表格

姓名：\_\_\_\_\_ 年齡：\_\_\_\_\_

郵寄用地址：\_\_\_\_\_

身分證／護照號碼：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_ 希望在何處取書(請填上編號)：\_\_\_\_\_

## 取書地點：

- |                 |   |              |
|-----------------|---|--------------|
| (1) 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舖 | 電話：2391-1067 |
| (2) 遊戲誌尊賣店(灣仔店) | 香港灣仔道188號東方188商場1樓117室                  | 電話：2891-4448 |
| (3) 森記書報社       | 中環地鐵站E1A號舖(近美心餅店)                       | 電話：2905-1706 |
| (4) 森記書報社       | 九龍灣地鐵站OB10舖                             | 電話：2751-1395 |
| (5) 森記書報社       | 荃灣南豐中心A056號舖(新光酒樓門口)                    | 電話：2412-5886 |
| (6) 快步站B        | 鴨洲洲海怡半島商場                               | 電話：2580-5747 |
| (7) 西灣金點        | 柴灣小西灣商場115A號舖                           | 電話：2889-3154 |
| (8) 燦記          | 觀塘裕民坊28號門口                              | 電話：2345-6977 |
| (9) 嘉樂          | 銅鑼灣皇室堡對面                                | 電話：2882-1562 |
| (10) 興字         | 紅磡黃埔花園街市門口                              | 電話：2356-8777 |
| (11) 范記         | 旺角銀行中心門口                                | 電話：2394-7902 |
| (12) 昌記         | 旺角電腦中心門口                                | 電話：2332-9729 |
| (13) 偉國行        | 美孚新邨影都戲院側                               | 電話：2743-0208 |
| (14) 千          | 油麻地南洋銀行佐敦道口                             | 電話：2735-2812 |
| (15) 大口         | 尖沙咀金馬倫道9-11號 生銀行門口                      | 電話：9028-4745 |
| (16) 歐亞         | 北角英皇道668號健康村第二期4號                       | 電話：2811-8116 |
| (17) 基字         | 屯門時代廣場南翼二樓D舖                            | 電話：2459-2811 |
| (18) 億豐報社       | 沙田新城市廣場392舖                             | 電話：2602-4423 |
| (19) 億豐報社       | 大埔翠屏商場地下2A                              | 電話：2663-0199 |
| (20) 陽光報社       | 粉嶺火車站新出口                                | 電話：2682-5450 |

## 再談電腦遊戲市場

相信各位都知道，本港製作電腦或電視遊戲的軟件商，可說是絕無僅有。除了本身實在欠缺有關方面的人才外，翻版軟件的猖獗也是主要的原因。這情況相信在短期內，及單憑香港本身的能力，是不足以解決的。

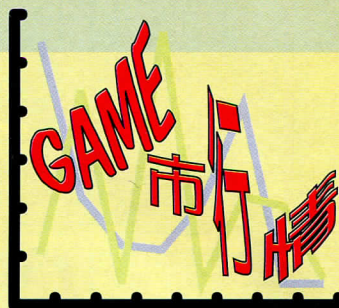
十年八年前的台灣，也和香港的情況相似，但因為其本身的市場比香港為大，因此就算只有很少部份的人購買原裝遊戲，也足以支持一些遊戲製造商的經營。當這些製造商有一定的實力時，便可以一起向政府施壓，要求她加強對付翻版貨的販賣，令本身的經營情況得到改善。因此，現在你到台灣旅行時，仍可發現到有翻版軟件的出售，但在程度上已比當年有很大的改善。

香港的情況是，政府一向不重視高科技和電腦工業的發展。既然本身的經濟並不倚重這方面，故此在

資源上自然不會特別分配到它之上，而對翻版的掃蕩，也只會為應付外國政府和公司的施壓時，才作出有限度的行動。

但經濟的轉型和低迷，使到政府也開始發表要注重高科技的言論。

雖然如此，在政府還未有實質的支持時，單以香港本身的市場，還是未能令遊戲業發展起來的。對於這點，筆者相信國內的市場是當中重要的關鍵。不用多說，大家都知道國內的市場有多大潛力，雖則現在擁有電腦的人仍只是極少數，但是這普及率現正在高速成長中。姑且不說全國那麼廣大，單以珠江三角洲而言，如前所說，只要這市場成長到一定程度時，便能支持遊戲製造商的生存。如他們能經營下來的話，那便是香港遊戲市場步入健康發展之路的時候。



TEXT：林店員

## 遊戲 PRICE

正所謂「蜀中無大將，廖化作先鋒」，在這個淡季之中，所出的遊戲少之又少，而當中有可玩性的更是少上加少。故此一些本身做得不錯的遊戲，在見街之後便立即被一掃光。本人所說的，正是PS的格鬥遊戲《GUILTY GEAR》，因為原本所返的貨已十分有限，而且價錢也不太貴，所以在遊戲到港的首天，已

被玩者們搜購一空。而趁這個空檔，玩者可購回一些早前推出但價錢合理的遊戲，其中在東方188商場中，筆者見過有些SQUARE的RPG遊戲只售百多元而矣，對一些之前沒有玩，或希望購回原裝作收藏的朋友來說，都是一個十分不錯的選擇。

PS《GUILTY GEAR》	\$350
PS《維新之嵐》	\$150
PS《同級生2》	\$170-\$250
PS《美莎之魔法物語》	\$340-\$370
PS《COWBOY BEBOP》	\$360-\$400
PS《美莎之魔法物語》	\$340-\$370
SS《在遊戲中尋青春》	\$160
SS《DRAGON FORCE II ~在神離去的大地上~》	\$300-\$340
SS《SHINGING FORCE III SCENARIO 2 ~被狙擊的神子~》	\$220-\$280
SS《桃太郎道中記》	\$230
SS《超級機械人大戰F 完結篇》	\$390-\$450
SS《J.LEAGUE創造職業球會2》	\$320-\$380
SS《創造職業棒球會》	\$330
SS《惡魔召喚師~SOUL HACKERS~》	\$320-\$380
SS《黑之斷章》	\$350-\$400
SS《SILHOUETTE MIRAGE》	\$250
N64《PILOT WING 64》	\$95-\$170
N64《SIMCITY 2000》	\$210-\$280

最新  
GAME  
價一覽

## 任天堂遊戲推出有期？

早前任天堂把一系列的N64遊戲的發售日延遲，受到外間不少的抨擊，加上最近SEGA新主機的消息、SQUARE的《FINAL FANTASY VIII》等等，令本身已被看淡的N64更加不受注意，或許任天堂覺得形勢真的不大對勁，因此再次公佈那些曾作出延期的遊戲的預定發售日。首先是賽車遊戲《F-ZERO X》，最新公佈的發售日於7月14日，跟著是《POCKET MONSTERS STADIUM》，此作將會由原本的64DD版變成盒帶版，發售日預定於8月1日。



◆今年暑假，各位N64用家也不愁寂寞啊！

© 1995, 1996, 1997, 1998 Nintendo/Creatures/GAME FREAK  
© 1998 Nintendo

堅料度：80%

## NAMCO 與 CAPCOM 已在開發 N64 大作？

最近有傳聞NAMCO已預定為N64開發一個RPG遊戲，雖然遊戲名稱、內容一概未有定案，但可肯定的這是64DD專用的軟件。此外，一直有傳聞說CAPCOM正在為N64開發遊戲，但只是尚未向外公佈，最近CAPCOM方面表示該些N64遊戲已有一定的完成度，相信在短期內應會有所公佈，而據稱這次開發的N64作品共有三個，首先是立體動作遊戲《ROCKMAN DASH》的N64版，而另一個則是著名格鬥遊戲《STREET FIGHTER》的N64版，最後一個作品則預定會是賽車遊戲。



◆N64版的《STREET FIGHTER》，相信很有可能是EX系列啊！（圖為業務用《S.F.EX 2》畫面）

© ARIKA CO.,LTD.1998. • © CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

堅料度：40%

## DUAL HEROES 進軍歐洲！

去年由HUDSON開發的N64立體格鬥遊戲《DUAL HEROES》，雖然遊戲系統只屬一般，但由於邀得著名特攝片監製兩宮慶太先生擔任人物設定，因此遊戲仍有一定的吸引力，但可惜此遊戲一直也未有發行商替這遊戲在歐洲發行，使遊戲不能於登陸歐洲，最近一所名為BITWAVE的公司，已成功取得了該遊戲的歐洲版權，並已預定了歐洲的發售日期，相信一些歐洲的玩家很快便可玩到這個格鬥遊戲了。不知歐洲版的《DUAL HEROES》會否有新角色呢？

堅料度：80%

## 97年美國10大暢銷遊戲

這是美國去年的10大暢銷遊戲榜，從表中的成績來看，PS及N64可說是瓜分了整個美國家用遊戲市場，雙方的實力可說是四六之爭，其中頭五位的皆是N64的遊戲，而且還是任天堂自家出品，與日本的情況剛好相反。據聞SEGA新主機將會明年春季登陸美國，若傳言屬實，相信明年的10大排名之爭將會更加激烈。



◆ MARIO KART 64



◆ STAR FOX 64

1. MARIO KART 64 ( N64 )
2. STAR FOX 64 ( N64 )
3. SUPER MARIO 64 ( N64 )
4. DIDDY KONG RACING ( N64 )
5. GOLDEN EYE ( N64 )
6. FINAL FANTASY ( PS )
7. NFL GAMEDAY'98 ( PS )
8. STAR WARS : SOTE ( N64 )
9. MADDEN'98 ( PS )
10. CRASH BANDICOOT ( PS )



◆ SUPER MARIO KART 64

© 1996 Nintendo

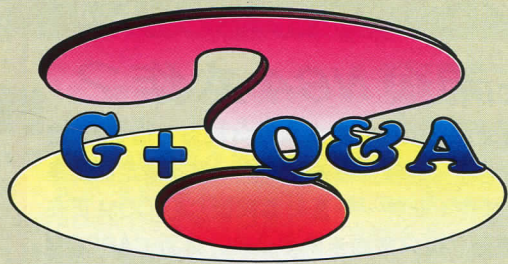
堅料度：80%

## 聖劍傳說再登陸N64？

雖然SQUARE已把《FINAL FANTASY》系列、《FRONT MISSION》系列及《SAGA》系列的最新作品移植往PS之上，但另一著名動作RPG遊戲《聖劍傳說》系列卻未見蹤影，原來SQAURE方面已打算把這個系列的最新作品留給N64。有玩過該系列的讀者也清楚此遊戲是以3人一組進行的，而《聖劍傳說2》時更可3人同時進行，由於現在N64的遊戲大多也可4人同時進行的關係，因此此作極有可能是《聖劍傳說》系列中，首個能4人同進的遊戲行的作品。

堅料度：40%

※以上消息部份只是傳聞，如有不確，實屬不幸



之前已說過，5月對遊戲業來說可說「淡季中的淡季」，一切頗受注目的大作也安排在暑假推出，因此大家在這段期間看來只有追看這遊戲作品的續報。但今年5月情況卻有點不同，因為據稱《O之食桌2》發佈會、SEGA新主機發佈會、《FF VIII》發佈會等，將會同樣於5月舉行，相信這些發報會，將會對沉寂的5月帶來極大的衝擊，至於有關她們的最新情況，請留意我們《遊樂誌》的報導。

## N64 點樣查番啲 SAVE ？

### GAME PLUS：

妳好！我最近買了一部N64，但我對此機有許多不明白的地方，希望你幫助我！

1. N64的表面有個蓋，我打開來看發覺有一個像SAVE CARD的東西，這是甚麼？是本體的SAVE？如是，那與在手掣的SAVE CARD有甚麼分別？能更換嗎？容量又有多少？
  2. 是否有一些GAME不需要SAVE CARD也可SAVE？如是，怎樣分辨？
  3. 一張SAVE CARD有多少容量？而我又怎知道哪個遊戲要多少個SAVE容量？又怎知道用了多少記憶空間？
  4. 用過的SAVE CARD，怎樣才可洗掉之前的資料？N64會否像PS及SS般有一個MENU畫面一目了然？又可不可以用SAVE過的SAVE CARD？
  5. N64的底部那個位置，是否用來連接64DD之用？現在還有其它用途嗎？
  6. 我玩了N64一段時間，從來未遇過機與盒帶接觸不良的情況，是否N64不存在在這個問題，哪麼為甚麼SS或以前的任記的接觸差？
  7. 我玩《NBA IN THE ZONE'98》，如果我用了震動器，而又想SAVE，怎辦？
  8. 我一直都很喜歡玩實況足球，你認為我應該儲定多少錢來購買《實況WORLD SOCCER ~ WORLD CUP FRANCE 98 ~》，因為我恐怕遊戲剛推出時便被無良商人炒高價，而我又等不了它的價錢回落？
  9. 其實一般N64的GAMES，例如《實況足球》，它的發售日期是6月4日，究竟是否在當天或早一兩天已能在店舖買到？（因為我想第一時間能購買《實況足球》）？
- 對不起！問題太多了！但希望能全部解答，以解我這新買N64的人疑問！多謝！

### 讀者實況迷上

#### 實況迷：

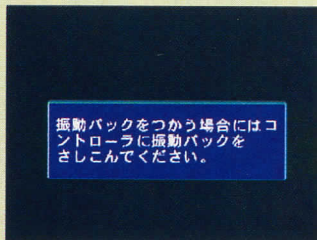
HELLO！原來你也是實況迷，本幫主也是呢？對於你說的《實況WORLD SOCCER ~ WORLD CUP FRANCE 98 ~》，本幫主也十分期待啊！

1. 那是用作擴張主機記憶容量的插槽，而現在所插著的東西是無有用途的，但切勿拔出！當真的加上記憶體後，可使N64的記憶容量增大，優點是讓N64在玩遊戲時能儲存更多資料，如玩RPG遊戲時可增大地圖面積或敵人數量，增加人聲配音或動畫插片的容量等等，但這與記錄遊戲進度的SAVE CARD是完全無關的。
2. 不錯，如任天堂出品的遊戲便全部也無需記憶卡也能記錄遊戲進度。至於怎樣分辨嘛！其實大家只要留意盒上印有的「バックアップ機能付き」便表示該遊戲是設有記憶功能的，明白嗎？
3. 一張SAVE卡的記憶容量為123 PAGES，同樣，只要大家留意盒上的印有的這個標記，便可清楚知道該遊戲需要的記憶容量了。
4. 其實N64和PS及SS一樣，是設有記憶卡MENU的，只要大家按著START來開啟主機（記著主機是需要插著遊戲盒帶的！），那麼便會出現記憶卡管理畫面，這時你可看到記憶卡內所儲存的是屬於哪個遊戲的及記憶容量。
5. 直至現在的資料來看，那部份是用來接駁64DD之用的，至於有何其他用途則仍有待其他新的遊戲配件了。

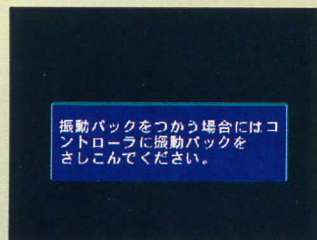


◆如圖示，這遊戲需要121 PAGES記憶容量。

6. N64當然也會存在這個問題，問題只在於時間，畢竟主機經多年的拔插盒帶，其接觸位置怎樣也有些損壞，或許任天堂吸取過FAMILY COMPUTER（紅白機）及SUPER FAMICOM（超任）的經驗後，在開發N64時已能好好掌握盒帶插槽的「壽命問題」，因此N64的插帶槽能這麼好吧！
7. 或許這也是現在N64的其中一個問題吧，遊戲配件越出越多，但卻忽略了它們兼容性，就以這個《NBA IN THE ZONE'98》為例，遊戲既可對應震動器，但又需要記憶卡來記錄遊戲進度，確實是相當麻煩的問題，當然任天堂自家推出的遊戲可以免卻（因為盒帶內附有記憶容量），但問題始終是出現了，現在唯有寄望任天堂能推出一個同時附有震動器及記憶卡的遊戲配件吧！至於你所說的遊戲，其實遊戲內是設有一段時間給予玩者更換記憶卡及震動器的，而本幫主同樣也有玩這個遊戲，但由於覺得經常拔插記憶卡及震動器非常不便，加上震動器在遊戲中的效果不是太突出，因此沒有使用震動器了，只是插上記憶卡罷了。



◆接上震動器畫面。



◆接上記憶卡畫面。

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESEVRED.

8. 這遊戲的售價為7,800Yen，這售價比去年推出的《實況足球3》稍多出了300Yen，依當時《實況足球》初到港時售\$350-400元左右來計算，沿無意外其售價也不會相差太遠，但記著這個只是本幫主的推測，畢竟香港的遊戲售價要按當時的需求、貨源及遊戲類型來決定，所以仍難有確實的售價。
9. 遊戲推出的當天應沒有問題，但早一至兩推出也有這個可能。

## SS有冇模擬醫院呀？

### TO G+幫主：

本人是第一次寄來的，希望解答以下問題。

1. 請問SS會不會推出可以有成的籃球GAME呢？
2. 你覺得會不會推出《KOF'98》呢？
3. 本人於某月某日，在灣仔某商場看見一個GAME是用跳舞比賽的，請問那個是甚麼遊戲？是新推出的或是舊的？遊戲是屬於PS的還是SS的？
4. KOF共有四代（94、95、96、97），你覺得哪一代較好玩？
5. 最後你覺得今年的NBA季後賽，公牛有沒有機會拿冠軍呢？
6. 你知不知SS會否推出《THEME HOSPITAL》？

公牛隊上

### 公牛隊：

1. 暫時仍未有。
2. 這個相信一定有的。
3. 你說的應是《BUST A MOVE DANCE & RHYTHM ACTION》吧，這是PS的專用遊戲，由ENIX開發，於98年1月29日推出。
4. 本幫主覺得《KOF'97》是最好玩的。

5. 執筆之時，公年隊已晉身東岸的決賽，相信入總決賽的機會頗高啊！
6. 據本幫主所知是會的，但發售日未定。

## 幫主你隊波有D乜人呀？

TO幫主前輩：

本人乃第一次寫信來，希望前輩可為我解答疑難。

- 1.《J.LEAGUE創造職球會2》幫主你有否玩呢？如有，可否列出你隊的陣容？
2. 我陣容如下：GK 織田；DF 柱谷、弘瀨、森崎；MF 鄧加（巴西）、杉下、中田牧野、FW 朗拿度、野田、羅馬里奧；後備新谷友樹、舒米高、馬勒當拿。請問我的陣容有可不當？
- 3.《GAME PLUS》會否再次舉行GPM盃呢？因為我的球隊連上屆冠軍名古屋 LUMIERE 也可以少六比零！
4. 最後，我想回應第 40 期的讀者久保嘉晴，如我沒有估錯，他的球員「皇帝」應是シュナイダー（奇連士文），他的級數是 S 級，如果你要用外國球員作前鋒的話，我建議你用朗拿度和羅馬里奧（可不是羅馬尼奧）。找到他們的方法是起用一個名叫ホセ的 4 億 9,900 萬 Yen 球探，大概一個月內找齊兩人。

十分感謝前輩為我解答問題  
晚生

DAVID仔上

DAVID仔：

記著以後不要稱呼我是前輩了，因為我還很年青，稱呼我作前輩還是不大恰當呢！

1. 由於工作的關係，本幫主也放下了這遊戲好一段日子，當然有時間的話還是會繼續下去的，本幫主現時的球隊正值進入換血期，因此陣容還是不太強！但由於沒有攜帶記憶卡在身邊，因此留待下期刊登吧！
2. 你的陣容相當不俗！但你的陣中好像沒有了 EDIT 球員，是否你不太信任他們呢？
3. 相信短期內不會了。
4. 非常謝謝你對讀者久保嘉晴的回應，相信久保看到你意見後定會更加清楚自己該怎樣找到他的目標球員了。

## 我覺得自投羅唔多公平囉，你點睇先？

《GAME PLUS》兄：

本人第四次寄信給你們，但每次總是落空，希望今次不會。小弟有很多難題想考考你，接招。

1. 你們的「自投羅網」我覺得你們不太公平，因為得獎者是隨機抽一位讀者，這對其它刊登出來的讀者不太公平，希望你們能給每位讀者獎品。
  2. 《私立 JUSTICE 學園》、《VAMPIRE SAVIOR》、《MARVER SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》、《STAR GLADIATOR 2》、《STREET FIGHTER EX 2》哪一個遊戲會移植往 PS 之上？
  3. 請問 PS 的記憶咭和彩色記憶卡的售價是多少？
  4. 為甚麼《GAME PLUS》第三十四期的「GAME PLUS 買 GAME 優惠計劃」的 N64《神奇計劃 J2》只售 \$90 這麼便宜？
  5. 《STAR GLADIATOR》是不是有《F.F.VII》的角色用？
- 祝貴刊撼低所有對手，做一哥！

弟CAPCOM的老板上

弟CAPCOM的老板：

噢！閣下是CAPCOM的「老板」，真是幸會，難得閣下有問題也來找本幫主，真是榮幸！

1. 若你有留意最近的「自投羅網」，相信也會知道此欄將會有所改革，除了內容有所增加外，稿費的分配也會有所更改，詳情請留意該欄吧，至於給予每位投稿的讀者禮物，現在來說相信這是不可能的。
2. 《私立 JUSTICE 學園》的 PS 版已預定於 7 月推出，但相信《VAMPIRE SAVIOR》及《MARVER SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》推出 PS 版的機會不高，而剛剛推出的《STAR GLADIATOR 2》及即將推出的《STREET FIGHTER EX 2》移植往 PS 的機會將會相當之高。
3. 普通記憶卡的售價為 \$98 元，而彩色記憶卡的售價則為 \$148 元。

4. 由於那是優惠遊戲嘛！其實這遊戲的售價也一直偏低，或許是礙於遊戲類型不太適合香港玩家吧。
5. 當然不是！

## 仲有乜嘢賽車 GAME 對應震震手掣嘍？

TO高大威猛的G+幫主：

本人為一位「店小二」，希望幫主能解答「店小二」的問題。

1. 除了《GRAN TURISMO》外，還有沒有對震動手掣的賽車遊戲？
  2. 日本的 NTSC PlayStation 若要玩美版的遊戲，那會否有問題呢？
  3. 「小二」曾看見有些店舖售賣一些歐洲的 PAL 線路的 PlayStation，那不就是不可玩日本 GAMES 了嗎？要是改了機，又可不可以玩日本 GAMES 呢？
  4. 有沒有甚麼 SLG 戰棋遊戲介紹？
- 祝英偉不凡

「小店二」上

「小店二」：

1. 還有《OPTION TUNING CAR BATTLE》、《灣岸 TRIAL》、《大阪灣岸 BATTLE》、《KATTOBI TUNE》、《FORMULA 1 97》等等。
2. 當然不能。
3. 不錯。改機後的情況本幫主不大清楚。
4. 你是指 PS 的遊戲吧！著名的有《新超級機械人大戰》、《第 4 次機械人大戰 S》、《三國志孔明傳》、《提督之決斷 III》、《戰鬥國家·改》、《龍騎士 4》、《VANDAL HEARTS ~失落的古代文明~》及《新 SD 戰國傳 機動武者大戰》等等。

## 你同唔同意內在美重要過外在美呀？

TO幫主：

您好幫主，我是剛從大陸來的新移民。在同學的口中所聞幫主的威水史，所以希望幫主能替小弟解答幾條 GAME 的難題！

1. 本人是 PS 機主。我家裡的電視型號是 SONY KV-1902HK，沒有 AV 線插口。但用了轉換器（N-PAL），仍然是只有畫面沒有聲音，除了換電視外，還有其他方法嗎？
2. 有一些轉換器用了後就甚麼電視機都玩到是真的嗎？
3. 請問 SS 的《LANGRISSER》的 III 及 V，這會否移植至 PS 機上？
4. 請問在貴刊的《點名介紹》裡會否介紹香港、美國或英國的名星呢？
5. 最後想問幫主您會否認同，內在美勝過外在美呢？

非常謝您在百忙中抽時間來解答我的問題。  
祝工作愉快  
努力加餐飯！

細文敬上

細文：

你是剛剛內地來港的新移民，不知你是否已經習慣香港的生活呢？祝你儘快適應新生活及學業進步吧，若再遇到甚麼問題，記著來信「G+Q&A」啊！

1. 長遠來說，你還是換一部新電視較好（當然要經濟情況許可！），畢竟現在推出的遊戲機全是國際視路的（NTSC），若每買一部新的遊戲也需轉換器，這不單浪費金錢（轉換器每每也需約 \$200 元），而且也不能購買一些新機種呢！（因為新推出的主機大多也沒有這種轉換器的），此外國際線路的電視除可用作玩遊戲機外，還可接駁一些影音設備如 VCD、DVD、LD 影碟機、錄影機及音響設備等，絕對是「用途廣泛」啊！
2. 確是有一些轉換器聲稱能對應任何電視，但由於本幫主從未使用過這些轉換器，因此恕難肯定。
3. 絕對有機會。
4. 已把你的建議交予有關編輯。但暫時來說我們還是集中介紹日本偶像為主。
5. 突然問我一個這樣的問題，確實是考起了本幫主。依本幫主的個人看法，同樣也認為內在美比外在美更為重要。但假若你下次來信時，能否說說為甚麼會問這個問題呢？謝謝。

GAME BOY

Table listing Game Boy games including Animal Breeder 2, Team Spirit, Medalot, and others with release dates and prices.

Table listing Game Boy games including Thunder Force V, Dynamite Boxing, and others with release dates and prices.

Table listing Game Boy games including Blue Breaker Best, Ace, and others with release dates and prices.

SUPER FAMICOM

Table listing Super Famicom games including Wrecking Crew '98, and others with release dates and prices.

NINTENDO 64

Table listing Nintendo 64 games including Extreme G, Super Speed Race 64, and others with release dates and prices.

Table listing Nintendo 64 games including Themed Hospital, JSTC-All Japan Grand Touring Championship, and others with release dates and prices.

Table listing Nintendo 64 games including Xing Entertainment, King of Bowling 2, and others with release dates and prices.

NEO GEO

Table listing Neo Geo games including Metal Slug 2, and others with release dates and prices.

PlayStation

Table listing PlayStation games including Stolen Soul, Great Ruddy, and others with release dates and prices.

Table listing PlayStation games including Yuiwaku Office, Hard Boiled, and others with release dates and prices.

Table listing PlayStation games including Athena-Awakening, Super Adventure Rockman, and others with release dates and prices.



Table listing games for 98年秋, 98年冬, and 99年2月. Includes titles like JUNGLE CATCH, FIFTH ELEMENT, and MONSTER COLLECTION with prices and publishers.

Table listing games for 99年春, 98年6月, and 98年6月18日. Includes titles like CIRCUIT之狼 II, NAMCO ANTHOLOGY 2, and SEGA SATURN logo.

Table listing games for 98年7月2日, 98年7月9日, 98年7月16日, 98年7月23日, 98年7月30日, 98年8月, 98年9月, 98年春, 98年夏, 98年秋, 98年, and 99年春. Includes titles like SEGA AGES/GALAXY FORCE II, ANOTHER MEMORIES, and MONSTER COLLECTION.

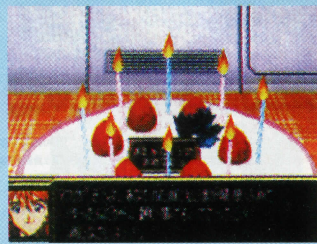
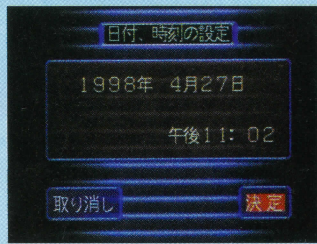
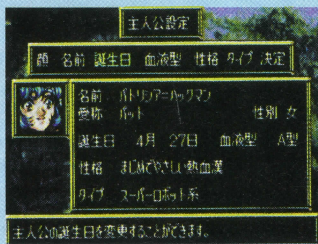
PS 行貨時間表

Main PS game release schedule table with columns: 英文名字, 中文名字, 公司名字, 價錢 (港元), 類型. Lists games like MIRACLE JUMPERS, CRASH BANDICOOT, RUNABOUT, etc.

SS/SRPG/BANPRESTO

## 生日快樂！

這秘技要在遊戲開始前輸入，因為要把主角的生日日期設定到和SATURN的內置時鐘時間一樣，於是便會出現「EVA」成員的生日 EVENT。



● 著プロ  
 © GAINAX・Project Eva.・テレビ東京  
 © サンライズ・東映エージェンシー・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

PS/SS/SLG/HUDSON

## 王子登場

QUEST MODE 中，在 CLEAR 了 10 面的狀態下，進入訓練室，跟著把全部出擊 MEMBER 都放在走廊下，之後再進入訓練室，便有 50% 可能會出現 BOMBER PRINCE。



## HIGH SPEED MODE

在標題畫面時，按著 C 掣不放來按 START 掣開始遊戲，那些平時用來表示特殊效果的動畫便可以將其刪除，這樣便可把整個戰鬥速度加快。



# BOMBERMAN WARS

© 1998 HUDSON SOFT

## 隱藏版面

若把遊戲的 QUEST MODE CLEAR 一次，再重新進入便會發現多了二個有隱藏 BOSS 的版面，一個叫 HONEY，另一個則叫做 COTETSU。



PS/SPT/BANPRESTO

## 使用 OLDBOYS 選手

先選擇 HOMERUN RACE MODE (ホームランレースモード) 的單打 (ひとりプレー)，然後在 TEAM 選擇畫面時，以 2 P 手掣順序輸入 ×、○、△、□，成功的話畫面會出現「OLD BOYS」字樣，這樣你便可以用到此隊。



## 使用球場增加

在球場選擇畫面時，以 2 P 手掣順序輸入 ×、○、△、□，成功的話便會多了 BEACH STADIUM 了。在同樣情況下，以 2 P 手掣順序輸入 ○、△、○、×，便可以用到海中 DOME，但只可用於 HOMERUN RACE MODE。

## ラクチン錦標賽參加術

原本若不用最強 TEAM 來取得勝利便不能玩錦標賽，但只要把 5 連敗 (和局) 的賽果 SAVE 起便可用到。

# PLAY STADIUM 3

© 1998 BANPRESTO

## TEAM EDIT 有 OLDBOYS

在 TEAM EDIT 的制服選擇畫面時，以 2 P 手掣順序輸入 ×、○、△、□，成功的話便會多了 OLDBOYS 選擇。

## 自動投球器出現

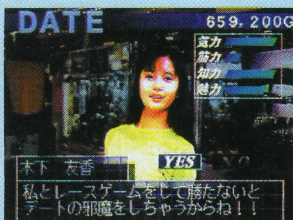
在打擊練習 MODE 中按 START 掣暫停，然後把游標移到「投手・左/右」處，再按著 L1 及 R1 掣不放來按口掣，如成功的話便會有自動投球器出現。

PS/RAC/GENKI

## 隱藏 COURSE 出現

第一個隱藏 COURSE 是「東京環狀線」，在出現了與戀人約會的事件中，把家庭教師的學生，在遊戲機中心的賽車 GAME 中取勝，便可用到這一條。

第二個是「赤城オーバルサーキット」(OVAL CIRCUIT)，只要參加了「オールスター GP」(ALL STAR GP) 後，無論勝負都可選擇這條赤城 COURSE。



# KATTOBI TUNE

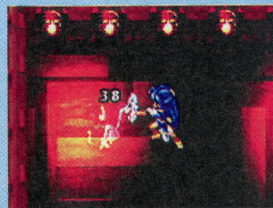
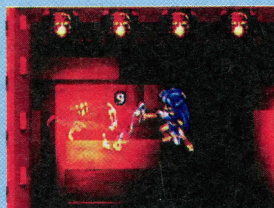
COPYRIGHT 1998 GENKI CO., LTD. PROGRAMMED 1998 DODA INC.

SS/RPG/COMPILE  
戰鬥力回復了！

WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON

© COMPILE 1998

在平時戰鬥時，若是在肚餓的狀態下是會令攻擊力減低的，但若要吃東西卻要走出 DUNGEON 外，這樣便會十分麻煩，但現在終於有辦法解決。只要在 STATUS 中出現「何か食べないともうダメだ！」時（即是肚餓），走到 DUNGEON 內的 REFLASH 之魔法陣內作祈禱，就算沒有食飽，也會令到攻擊力回復。



PS/SLG/小學館PRODUCTION

卒業 III ~ WEDDING BELL ~

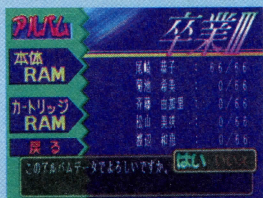
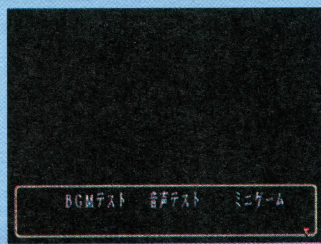
© 1997 MARCUS · WESTONE · SHOGAKUKAN PRODUCTION

秘密之名字

在進入遊戲的名字輸入畫面後，輸入以下名字——姓：「そつ」；名：「ぎょう」，然後在進入遊戲之後，找機會 SAVE 一次，跟著選擇完結遊戲，再在標題畫面時按著 L 掣不放來選「つつきから」（接關），若成功的話便可進入隱藏 MODE 畫面。

EXTRA VOICE

先令其中一個角色的約會事件（デートイベント）出現，這樣便可令 ALBUM MODE（アルバムモード）出現，跟著把 ALBUM MODE 的 DATA LOAD 出來，再選擇其中一個角色按 START 掣，便可聽到 EXTRA VOICE 了。不過要聽 5 位主角的 EXTRA VOICE，便必須令全部共 5 人的 DATE EVENT 出現才可。



SS/SLG/光榮

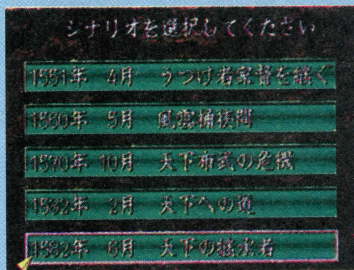


信長之野望 · 將星錄

© KOEI 1998

隱藏 SCENARIO

在 SCENARIO 選擇畫面時，順序快速地按 →、←、↑、↓、A、B、X、Y，若成功的話便可令隱藏的 SCENARIO 5 出現，假如在方向掣方面已按得不快的話，那麼按到 A 字時已隨時會到 LOAD 碟畫面的。



SS/FIG/CAPCOM

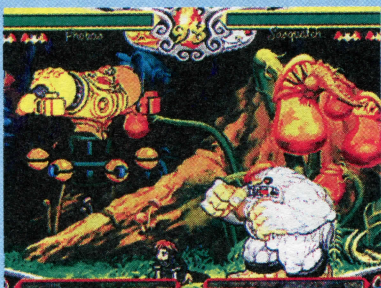


VAMPIRE SAVIOR

© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

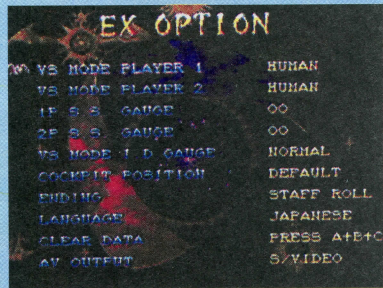
使用 HUNTER 版 PHOBOS

在《VAMPIRE HUNTER》時代的 PHOBOS 和現在的《~SAVIOR》版是有少許分別的，如跳躍時《H》版是會自動有少許浮空，但去到《S》版則要在空中時推上掣才可有少許浮空，而現在終於有方法可以用到《H》版 PHOBOS 了，只要在選人畫面時按著 L 掣不放來選 PHOBOS，便可選到。



EX OPTION 出現

只要把 ARCADE MODE 在沒有 CONTINUE 的情況下打爆，之後把這個 CLEAR DATA SAVE，再在標題畫面把游標指著 OPTION，再按著 L 掣不放來按 START 掣決定，便可令 EX OPTION 出現。





# SUPER TEMPO

文：恐怖燒賣

© MEDIA QUEST 1998 © RED 1995 · 1998  
© SEGA ENTERPRISES, L.T.S., 1995  
ORIGINAL CHARACTERS © RED 1995

## 男主角 唐寶

心愛音樂的綠色小孩唐寶和女朋友姬蒂正在歸家途中，突然遇到代表幸福的青鳥。二人一邊跑一邊追，不知不覺之下竟然來到一個奇怪森林的中央，二人為了找尋回家的路，於是便登上神奇之家「科普斯」，進入一次神奇的旅程。

2.5高身超可愛的他只得5歲，在音樂世界出生的音樂狂，其本攻擊是拉小提琴時放出的泡泡，得到牛桂柔道着後可短時間變成攻擊力超強的肌肉唐寶！



## 女主角 姬蒂

音樂世界出生的小蝴蝶，以一把噴火鎗攻擊，由於擁有小翅膀，可在空中自由飛翔，得到拳套後便可變成攻擊力與美貌並重的13階段姬蒂！

## HOW TO 換人？

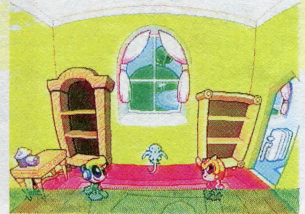
在遊戲中玩者會遇到圖中的變身器，走入去變可交換同伴。有些寶物和去路不換人是無法取得(到達)的！時常換人，四處走走吧！！

## 道具用途

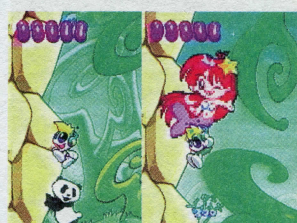
- 音符**◆打倒敵人或特定物品，即可得到。其用途正如金錢一樣，當玩者完成一版或走進店舖時，可換取收藏品。
- 飛行銀包仔**◆用途包括當跳台和取寶物，有些銀包仔被踩後會變成敵人，再攻擊他才可得到寶物。
- 餅乾**◆半塊可回復1格體力、全塊則可回復2格體力。
- HOMING**◆取得後，一定時間內主角的攻擊有追蹤作用。
- 腦怪**◆別後體力上限可增加一格。
- 牛柄柔道着**◆唐寶變身的必須品，一時間攻擊力大增。
- 拳套**◆姬蒂變成13階段姬蒂的必須品，一時間攻擊力大增。

## 取收藏品

神奇之家「科普斯」的房中空空如也，所以唐寶要以戰鬥中取眩的音符換取收藏來點綴一下，收藏有多種種類，而每一系的收藏有三種，儲齊是否會有甚麼變化呢？



## STAGE 1 青蛙之森林



■ 1. 起點上的熊貓其實是一個跳台，跳上去可得到人魚公仔



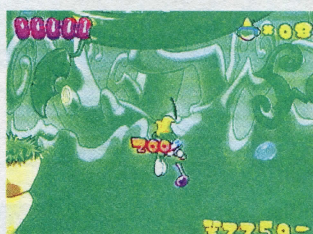
■ 5. 不用想辦法跳過這仙人掌！不斷攻擊便可將它壓下去了



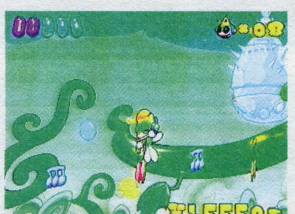
■ 2. 跳到最高點後在空中連按攻擊，便可在空中浮游在空中



■ 6. 貼上這個箭靶便可飛到上方的石塊，連按攻擊擊可以攀爬



■ 3. 在圖中的位置不要一下子跳下去，以浮空可取得更多音符



■ 7. 登上高台後不斷以跳躍和浮空走向左方，可得到大量的音符



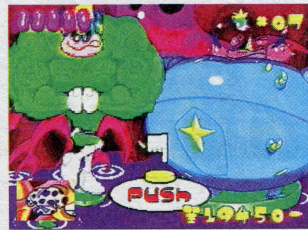
■ 4. 這就是用作回復的餅乾，半塊加一格、全塊可回復兩格



■ 8. 小心這些銀包仔，踩他們會攻擊你，再攻擊他們才可取得寶物



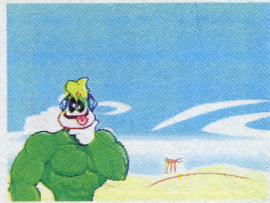
■ 大甲蟲波士的第一種攻擊是飛彈，左右移動便可輕易避開；



■ 狂按攻擊擊肌肉唐寶會不斷變大，最後更可追爆大甲蟲



■ 攻擊蝌蚪可得到寶物，取得牛蛙產道後便可變成肌肉唐寶了！



■ 勝利啦！！



■ 9. 看準時機，一刀將敵人的腦瓜子斬下來！



■ 13. 高空中還有一間屋子，貼着喇叭連接攻擊擊可取得音符



■ 10. 在遊戲店的左方登上頂層，可在收藏品店上方救出公雞

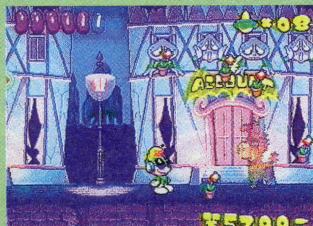


■ 14. 回到前方的街道後，在空中的房子中可救出貓的靈魂

## STAGE 2 寶利明村



■ 1. 在第1間房內，吃掉所有音符後便可取得1UP



■ 5. 進入後邊的街道，會發現遊戲店和換收藏品的商店



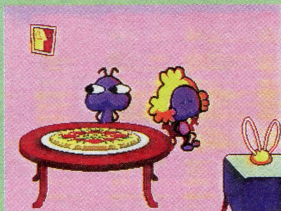
■ 2. 另一間房內有一隻腦怪，將它迫向牆邊就可增加體力



■ 6. 遊戲店包括「偷食PIZZA」、「空手道」、「帶子雄郎」



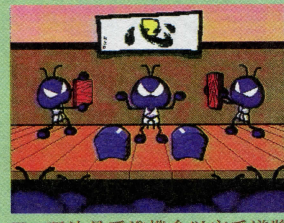
■ 3. 你可跳到風車的扇葉上，取得大量音符！



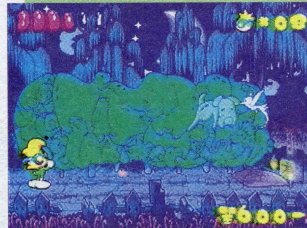
■ 7. 當你老婆看電視時，按擊偷食PIZZA吧！



■ 4. 本關的要求是救出四頭動物的靈魂，而圖中是驢仔



■ 8. 玩法是看準機會以空手道將木板擊碎！



■ 11. 第三個靈魂是狗，在畫面中選出狗的形狀即可救牠了



■ 15. 敵人波士就在右方的木門裏頭，它會在空中或地上移動

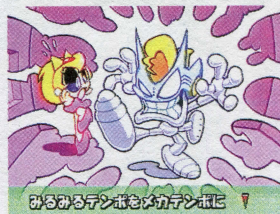


■ 12. 經屋頂跳向右方的換人機，變成姬蒂後清理空中所有音符

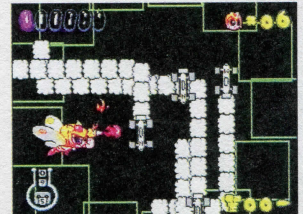


■ 16. 當它發射綿羊時一定要避開，否則便會被攻擊一次。

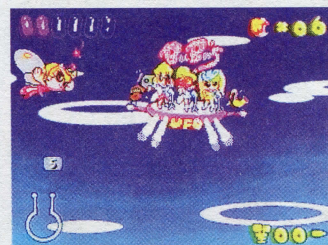
## STAGE 3 Techno 公園



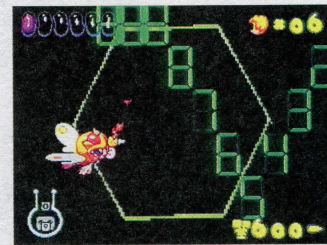
■ 1. 唐寶被神秘的黑雲變成可怕的金屬唐寶，姬蒂獨力出擊



■ 3. 比較難處理的攻擊模式1；車子會追蹤你的位置而移動



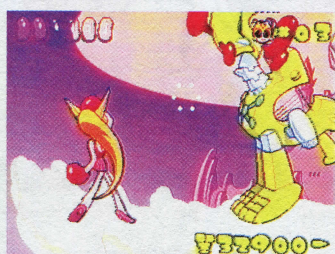
■ 2. 敵人只會放出一種錄音帶，取得不同的帶敵人會出現不同的攻擊模式



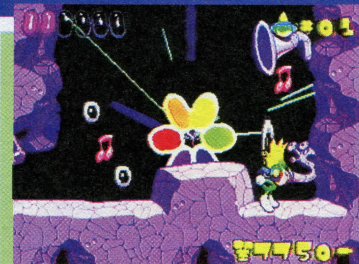
■ 4. 比較難處理的攻擊模式2；要射擊數字，較小的數字會較易攻破



■ 5. 十分難應付的波士，先攻擊其爆彈來求取變身道具「拳套」



■ 7. 之後波士會不斷前衝，必須馬上攻擊將它打走（速度會不斷加快！！）



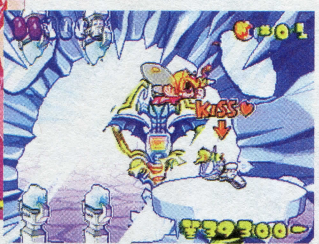
■ 7. 瀑布中央有兩個房間，內裏有不少音符



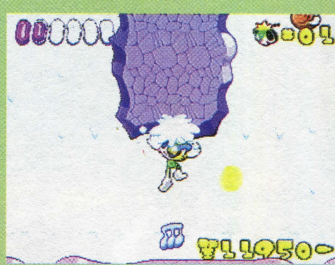
■ 10. 波士機械蟹出現，先攻擊它的钳子比較安全！



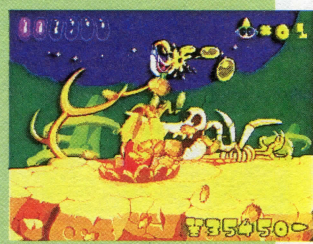
■ 6. 變身成13階段姬蒂後攻擊它的黃色彈（令它反彈），一共要攻擊四次



■ 8. 不斷射擊冰柱才可前進，然後就要「咀」一下唐寶，令他回復清醒

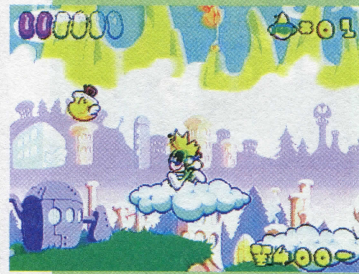


■ 8. 吃掉圖中位置的音符後，向左滑行動可得一直行音符



■ 11. 被它的钳子碰到會引發觸電

## STAGE 4 比比羅谷



■ 1. 在瀑布左邊高空有一個小銀包，可得到不少音符



■ 4. 應該趁唐寶變身的時間攻擊所有大石（有料到！）

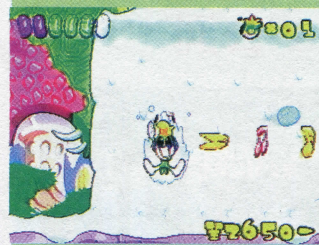


■ 9. 走到點後二人欣然起舞，但唐寶竟然失足掉落谷底

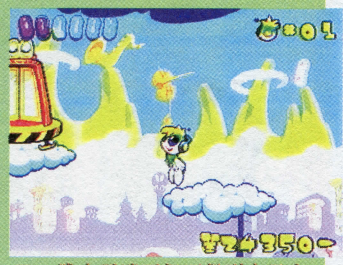


■ 12. 小心被它的钳子攻擊到，很傷的啊！

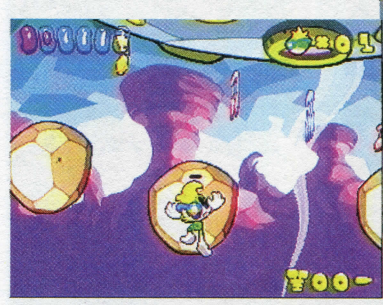
## STAGE 5 太空飛行



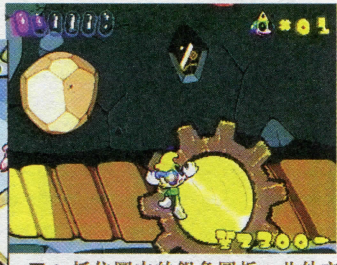
■ 2. 在瀑布中玩者可連接攻擊擊爬行，取得全數寶物



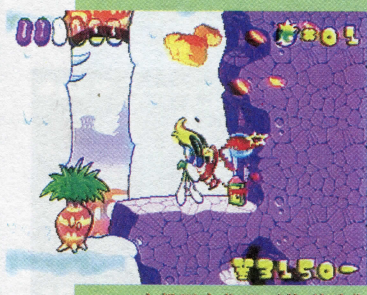
■ 5. 跳上雲端不但可得到大量音符，更可找到換人器



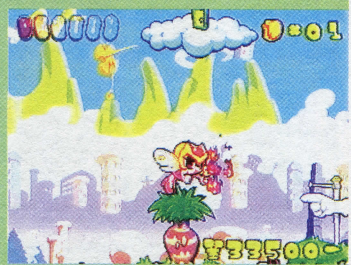
■ 1. 這 STAGE 的目標是登上頂層的發射台、飛出宇宙！



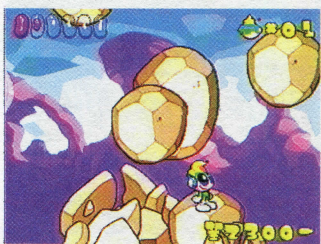
■ 3. 抓住圖中的銀色圓板，此外亦要記住它上面的音符！（註：圓板共有四塊，板上的音符是過關的密碼，由於每次遊戲時也會改變，請記住它！）



■ 3. 攻擊圖中位置可找到隱藏秘道，但應先換成姬蒂



■ 6. 在雲群右邊發現另一秘道，入內可得公仔一隻



■ 2. 站在石塊上一會後它就會掉下去，小心！！



■ 4. 在塔頂會出現一隻巨型大雀，看準時間攻擊它幾次便可幹掉它了！



■ 5. 只要輸入之前提過的4個密碼，便可登上飛船上太空！



■ 9. 這就是所謂的 CHECK POINT



■ 6. 玩者要以回答問題的型式來選擇正確路線，而問題是隨機出現的！（第1提是問這段音樂是甚麼，如失敗的話會由起點（或 CHECK POINT）再開始，並減一格體力，續關則要在發射台處再開始…）



■ 10. 第3題問題：這是甚麼音樂家



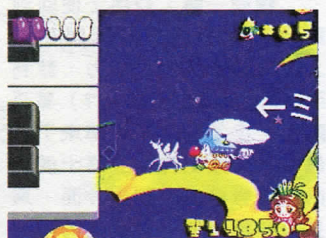
■ 7. 第2題問題：這是甚麼樂器



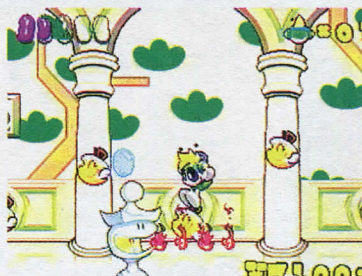
■ 11. 第4題問題：之前演奏的是甚麼音符？



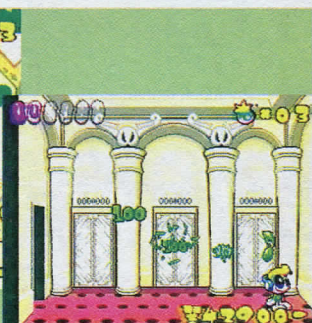
■ 8. 之後要小心避開 PIZZA，逃出包圍



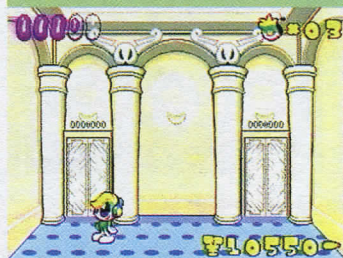
■ 12. 第5題問題：要你演奏出之前一個音符，由最下方開始是 DO



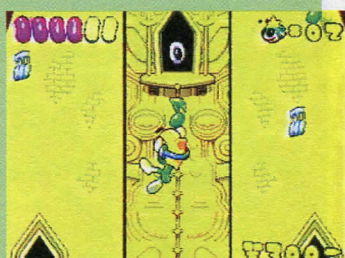
■ 3. 在之後一條走廊會被風不斷吹走，要用浮空跳銀包



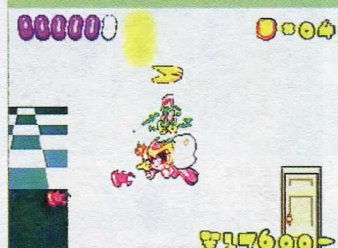
■ 8. 越過一段要跳青蛙背的路後，選擇右邊的昇降機才可登上RF



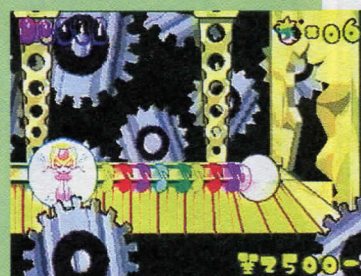
■ 4. 左邊的昇降機會到達2F（只有寶物），心急人可直走右邊



■ 9. 登上RF會見到一隻被人捕捉了的小猴子，到右下方接翠塔便會昇起



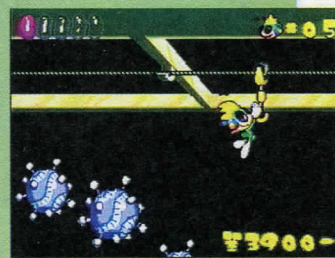
■ 5. 上3F後變成姬蒂便可飛到上方，左邊的高層有不少寶物呢！



■ 10. 進入塔內後唐寶二人會分頭行動，姬蒂打低大鳥機械人後會被捕捉

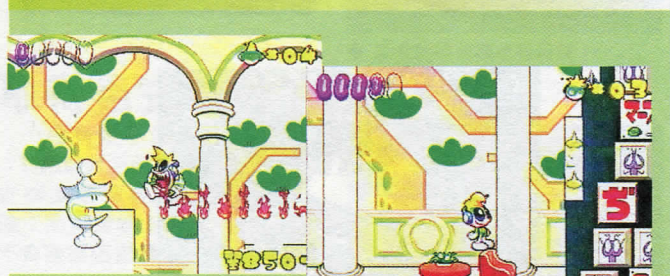


■ 6. 由於之後的昇降機只可給男孩使用，變回唐寶吧！

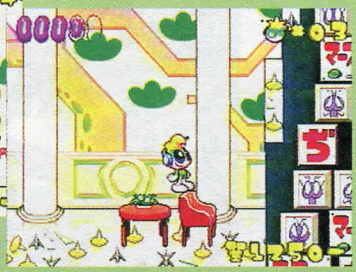


■ 11. 唐寶要一次過對付大甲蟲、狼車子、機械蟹其他三個波士級敵人，但之前要跳過很多風車機關

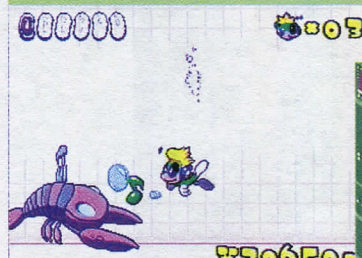
## STAGE 6 科技塔內部



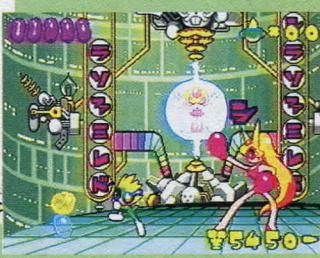
■ 1. 在開始的走廊有大量的火炬，小心太公着火



■ 2. 之後地上會有大量的釘子，爬牆的時間更應小心



■ 7. 登上4F後要游一小段水，最好不要和圖中的怪東西接觸



■ 12. 之後唐寶要對付很多自己、很多姬蒂、一隻肌肉唐寶和一隻 13 階段姬蒂，最後便是與最後 BOSS 的決戰

# Brave Prove

## 故事式攻略 第二回



TEXT:Nash

### 上回提要：

舒娜被派到火山裏探索有關黑水晶的事，但她不小心誤觸水晶而被擊暈。亞路士為了救回舒娜，唯有將白水晶打破。闇之精靈普理羅度便乘機走出來，並將舒娜的「心之光」奪走。而火之精靈菲利亞便跟着亞路士上路，輔助他去找救回舒娜的方法。於是，他們便離開山寨，往南面進發。

### 黑色的海

亞路士和菲利亞經過漫長的山路，終於到達了南面的一個漁村 - 普多連（ホートリ



ン），但奇怪地那兒的人都不能出海，聽他們所說，是因為那兒的海水都變成了黑色，亞路士和菲利亞於是出去探個究



竟。當亞路士走出碼頭時見到海水時，菲利亞也嚇了一跳，這應該是因為黑水晶的力量吧。突然間，有一個村民走了過來，告訴亞路士那個水之精靈西倫（セイレーン）之像有點問題，菲利亞便想起水之精

靈西倫和神殿的事，並叫亞路士先將神像的問題解決，於是亞路士便先將擺放在碼頭約中央位置的西倫像推至碼頭正上方的魔法陣中。當神像重新放回魔法陣上，經過菲利亞的一輪呼叫後，西倫便現身和亞路士他們說話。可惜，西倫因為

自己的理由不肯幫助，同時時間，在這次對話中亞路士得知有關精靈和美利法拉世界的故事。由於找不到幫手，亞路士唯有回到普多連村裏去。一回到村中，便有村民告訴亞路士舒娜的病情突然惡化，亞路士於是便立即趕回梵古的寨中探望舒娜。



### 水底的神殿

鏡頭一轉，亞路士便回到寨中。雖然看見舒娜躺在床上，亞路士也無能為力，菲利亞也只是焦急的鼓勵（？）着亞路士。突然間，屋外傳來了一個女性的慘叫聲，亞路士便走出外面看看。一到到外面，只見天空離奇地下着黑色的雨，

兼且雷聲隆隆。在一輪慘叫聲下，一個個村民相繼倒在地上。突然間，闇之精靈普理羅度從不知那裏走出來，在眾人前說了一輪風涼話後便消失了。而同時間，山寨的敵人忽然出現，亞路士便不慌不忙的將他們逐一收拾。將敵人了結





後，菲利亞突然想起水精靈西倫可能有危險，於是便叫亞路士立即趕回普多連村去。亞路士唯一一再走過那漫長的山

路，回到普多連村。他們再回到碼頭的時候，發現黑色的水都全部退去了，於是他們便往水底的西倫之神殿進發。



## Check Point：屬性攻擊

在上一回的攻略中曾提及特殊攻擊，其實在裝備了精靈之時，劍上已經附上了屬性。所以在攻擊一定的敵人時，若使用其相反屬性攻擊的話（火對水，風對地），則會事半功倍，但屬性相同的話，則只會給敵人極小的傷害，當然，使用無屬性攻擊（即是什麼精靈也不裝上）的話則可以平均地對付全部敵人，但當然不可以施用魔法，是好在是壞則留給玩家自己分辨了。

## 西倫之神殿攻略要點：

1. 在神殿中會找到一樣叫「フック」（Hook）的道具，這道具可以利用作勾住木柱然後飛越到對岸，是本遊戲中一件不可或缺的東西。（也可用作攻擊，雖攻擊力奇低，但無收招時間，在敵人埋身時它可逼開敵人。）
2. 小心假寶箱怪（MIMIC），它的外表和一般寶箱無異，但它會不時抖動，若它被攻擊時則會反擊，而且一點也不易對付呢！對付的方法有兩個：第一，可以利用Hook作遠距離試探，若是一般寶箱是會無反應的；第二，利用無屬性攻擊對付它會比利用火屬性攻擊有效。
3. 如果有任何可疑的東西，就將它炸一下吧，可能會發現不少秘密呢！
4. 打頭目戰前先將隨身道具改為回復藥（例如藥草），因為在這戰鬥中是不能叫出系統選單的。（之後所有的頭目戰也是一樣）
5. 這一版的頭目是叫做KRAKEN的水母型怪獸，要擊到它並不困難，只要適當的利用火屬性攻擊便可，當它只剩下少許體力時，它會放出小水母攻擊，只要小心將它們逐一擊破便可。

## 重返岩場之洞

在神殿內走過了重重的迷宮，到了神殿的最深處，亞路士見到西倫正躺在地上，他們寒暄一番後，普理羅度又再出

經過的山洞）的裏的熔岩洞終於有辦法通過了。（途中可以先找鍛冶屋，詳見下文）亞路士等人回到熔岩洞，西倫便告



現並召來一隻水母似的怪物，亞路士將它消滅之後，西倫發覺到亞路士擁有美路化拉故事第一章的「勇氣」，於是便答應亞路士，助他一臂之力。就憑着水之精靈的幫助，在岩場洞窟（由梵古山寨到普多連村途中

訴亞路士，如果要將熔岩上的石塊凝固的話，只要使用Cool Wizard（クールウェザー）便可（↑←↓→↑+△），而當石塊凝固了之後，亞路士便可當橋一樣的走過。



## Check Point：支線任務 - 尋找鍛冶屋（鑄劍師）

亞路士在普多連村的其一個村民口中得知鍛冶屋到了村外西北方的一個山洞中尋找キラリ石，亞路士可以自由選擇去不去找他，（如果不去找的話，亞路士手上的舒娜之劍就永不會升級…）如果找到他的話，他之後便會出現在道具屋旁的鍛冶屋桌子旁邊，幫亞路士鑄劍。而怎樣才可以鑄到劍呢？大家在遊戲中都應該找到一樣叫做魔礦石或魔礦塊的東西吧。只要儲得一定數量的魔礦石，將其交給鍛冶屋，他便會替亞路士將舒娜之劍升級，而每級將會提升5點的攻擊力。第一次升級需30粒魔礦石，然後每級所需會逐漸增加。記着，一個魔礦塊等於十粒魔礦石，由於他們都是放在迷宮的隱密地方，所以請大家都努力地找尋吧！



## 風從那裏來？

經過漫長的旅程，亞路士終於返回地面，在平原上，在菲利亞不斷的呼喚後，風之精靈「天龍」終於有反應，可惜他亦要對抗黑水晶之力，無法借助力量予亞路士，於是他們便往南方進發，到達迪拉多蘭

去。一回到村，亞路士便被一個小孩叫着，於是他便到族長的帳篷中找族長。族長告訴亞路士村中的風勢和怪物都變得強了，所以想請亞路士幫手找到天龍來改善現況，菲利亞立即代替亞路士答應了。亞路士



村。到達村中和族長等人對話後，知道地下的風穴出了問題，於是亞路士便往村的東面走去探索一番。亞路士在東面的平原的一處地方找到一塊石碑，上面刻着將天龍引來的方法，於是他便跟着石碑的提示，將上面的石頭像推至適當的地方：紅色的笑面石推至北面地上的正方陣上（當成功時是會有「卡」一聲的），綠色的苦臉推到東面，藍色的怒臉推到

重新往東面進發。而這次在東面仍然找到石碑，但那兒的謎題有點改變了，這次要將紅色的笑面推到西面，藍色的哭臉推到南面和綠色的笑臉推到北面。但下面並無紅色的石頭像，亞路士唯有將其中一個綠色的石頭像用炸彈炸成紅色。再往前進，亞路士找到了一個山洞，當他們想進入時，普理羅度的聲音突然出現，然後有一支軍隊走到山洞中，菲利亞認為天龍會有危險，亞路士便立即進入山洞看個究竟。



西面。完成後亞路士仍是沒發覺什麼異樣，於是便回到村裏



## 天龍之風穴攻略要點

1. 這風穴的地圖遠比西倫之神殿大及複雜，所以一定要小心認路。若有需要的話，就做一點筆記吧。
2. 由於洞內出現得最多之敵人為火屬性、風屬性及無屬性的，所以劍應該配上水之精靈。
3. 在風穴中的某部份主要道路是隱藏了的，需要炸彈炸開才能繼續前進，所以要小心看清牆邊，若有裂痕的話便將它炸開吧。
4. 在風穴後半歷險中，有些風洞是需要利用石頭堵塞着的，但移動石頭有時卻會令亞路士彈開，或者看似塞住但實制上未做到，所以一定要留意放置成功時的「卡」一聲。
5. 在風穴後半，某些房間的敵人的不斷再生的，所以要懂得利用跑（連按同一方向兩次）來避過敵人，死打只會令自己彈盡糧絕。
6. 這一版的首腦是一隻骷髏似的Stalker，他自身會放長Laser攻擊外，亦會放出無數小「眼」（Elect）來攻擊，而「眼」和「眼」之間更會發出電來攻擊。他看似非常難對付，但事實只需走到他的前面一定距離，那兒是有一個位置是他打不到亞路士，而亞路士可以慢慢打他的，找到之後便可以輕易將他擊倒。



## 普理羅度之神殿

經過了重重機關，亞路士終於到達天龍之洞的最深處。可惜到達時，天龍已被黑水晶的力量所封印，就在這時，叫人討厭的普理羅斯又突然走出來，並循例地說出一堆風涼話，然後召來Stalker。亞路士

路，突然滿天都是霧，走來走去也找不到方向，眾人於是停下來看個究竟。突然間，亞路士在眾人前消失了，跟着他見到自己身處在水晶的洞窟，又見到舒娜的影子飄走中，當他追上時，又發覺自己身處另一



把他消滅之後，天龍的封印也就解除了，而天龍在亞路士身上發現到美路化拉故事中第二



章「智慧」，於是他便將自己縮小，加入成為亞路士的一分子。回到迪拉多蘭村，亞路士跟族長談過之後，知道在天龍之風穴西面迷之森林內的利蒙（リーモル）村仍然存在著問題，族長並向亞路士提及地之精靈波信的事，於是他們便乘龍捲風（詳見下文）回到天龍之風穴，再往西面進發。走到半

個地方...在這時，闇之精靈普理羅度又再出現，並告訴亞路士他正身處普理羅度之神殿中。亞路士為了離開這裏，一直往上方找尋出路（而在這時，亞路士的守護精靈將會是普理羅度，他的特殊技都頗實用呢！）。終於，經過了多場的戰鬥，亞路士逃離了那兒。和眾精靈重新會合後聽回他們的對話，原來先前菲利亞擔心得哭了出來呢！他們跟着便到西面的迷之森林進發。豈料一入森林便遇到黑色的雨，眾精靈都認為這些是黑水晶力量所造成的，於是便催促亞路士快些和地之精靈會合。在迷之森林裏面兜了一會，亞路士終於到達了利蒙村。在村的西面橋邊，亞路士想離開村莊進入森林時卻被門守攔着，但之後經村長的調停後，亞路士唯有先在那兒先住一晚，到第二朝才進發。在當晚，亞路士又想起舒娜的事，幸好經菲利亞的鼓勵，他可似重新振作起來。第二朝早當亞路士想從西面離開村時，村長正在喝止門守，叫他不要走入森林，但是他為了

尋找昨日已經離開村的John，他一意孤行。為了守護他們兩人尋找地之精靈，亞路士便立即趕到森林裏去了。



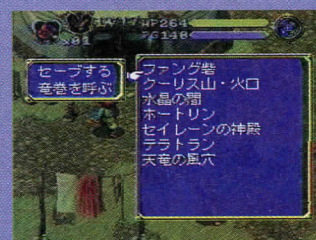
## 迷之森攻略要點：

1. 要小心看畫面，要特別注意在畫面邊的路或木柱，否則很容易漏掉一些重要的路。
2. 利用火屬性的劍在這裏比較有利。
3. 有些樹是可以炸開的，要小心調查。



## Check Point：龍捲風之謎

當天龍入隊之後，在女神像前除了可以補回體力和儲存外，還可以召喚龍捲風，帶亞路士到一些特定的地方，所以大家以後可以不用再長途跋涉的走向某些地方了。



欲知後事如何，請看下回分解！

# 攻略第六回

# 超級機械人大戰F

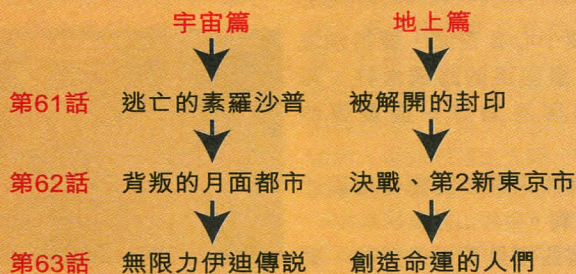
完結篇

文：林友德  
協力：赤目黑龍



● GAINAX・Project Eva・テレビ東京  
● サンライズ・実業エージェンシー・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

## 故事流程表 其之五



## 何謂伊迪安計？

當玩者在查看伊迪安的資料時，會發現在機體的右上角會有一個綠色呈圓形的標誌，而這便是伊迪安計了。伊迪安計會隨著不同的狀況而出現數值上的升降，而這些數值上的變更，除了可令伊迪安使出威力絕大的武器外，也會使其發生暴走的情況，甚至乎出現另一個遊戲結局。

可是由於伊迪安計的數值只是一個隱藏的素性，故此，玩者並不能清楚地知道其確實的數字。但是透過伊迪安計的不同形態，玩者可得知其大概的情況，從而採取相應的行動來增減數值。



◆ 伊迪計出現變化時會在畫面顯示。



◆ 把伊迪安送入敵陣是令其暴走的「好方法」。

## 伊迪安計數值的增減

伊迪安計在每次戰鬥開始時，都會設定在50的水平；而當數值超過100時，伊迪安的能量便會變為無限（∞）。至於影響到伊迪安計數值的，除了她本身的行動外，機體HP的多少，也是會左右數值的升降的：

- 1) 當伊迪安受到攻擊時（不論被擊中或成功迴避），數值都會+3；
- 2) 每擊毀一部敵機，數值便會-5
- 3) 當返回素羅沙普時，數值會-10
- 4) 當HP在不同的水平時，會出現以下的變化：

計中數值	100以上	未滿100	未滿50
HP為0~25%	+10	+10	+10
HP為26~50%	+5	+10	+10
HP為51~75%	-2	沒變化	+3
HP為76~100%	-3	沒變化	沒變化

## 伊迪安計的狀態

第一階段 未滿 40  
第二階段 40 以上  
第三階段 50 以上  
第四階段 60 以上



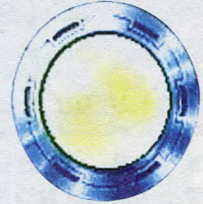
第六階段  
110 以上



第五階段  
90 以上



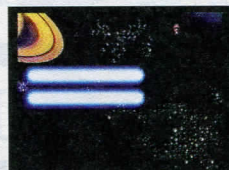
第七階段  
150 以上



## 伊迪安計的作用

### 使用伊迪安劍

當伊迪安計的數值達90以上，氣力又在120以上時，便能使用伊狄安劍（イデオソード）



◆ 向前方作出無限遠的直線攻擊。

### 使用伊迪安鎗

當伊迪安計的數值達120以上，而氣力又在130以上時，便可以使用伊迪安鎗（イデオガン）。



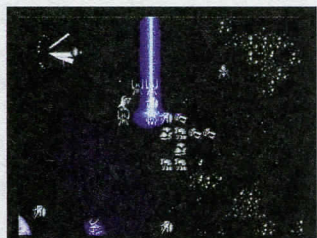
◆ 攻擊範圍極廣的武器。

## 伊迪安的能量無限 (∞) 化

當伊迪安計的數值達110以上，其能源 (EN) 便會變為無限。

### 伊迪安暴走

當伊迪安計的數值達120左右 (115-120) 時，伊迪安的防衛本能會開始啟動，並開始暴走起來；這時，玩者將不能控制其行動，而伊迪安也會開始對敵我雙方作出無差別的攻擊 (伊迪安鎗通常會向著機體聚集的一方發射)，從而減低敵人對伊迪安自己的威脅。這時，伊迪安會取代哥斯姆成為駕駛員，而伊迪安的氣力也會上升至150。



◆ 開始暴走的伊迪安。



◆ 駕駛員變為伊迪之力。

### 伊迪安暴走的解除

只要能把伊迪安計的數值降回到100左右 (95-105) 的水平，伊迪安便會回復正常，駕駛員亦會變回哥斯姆。

### 伊迪安的發動

當伊迪安計的數值達160左右 (155-165) 時，伊迪安會被真正發動，而遊戲便會出現另一個特別的結局。

## 特殊事件 其二

### 托度用的昆霸

當玩者成功令托度入隊後，便可在第59話「異質物之挽歌」中派他出戰。如在戰鬥結束時，托度仍沒有被擊落的說話，那玩者就可以得到一部托度專用的昆霸了。

### 翼霸的夜間迷彩色

在第57話「TIME LIMITED (後)」中，如座間翔的等級已達49以上時 (用不用翔出擊並無影響)，那在完成這話後，便會出現替翼霸塗上夜間迷彩色的事件。

### EVA 初號機取得 S2 機關

在地上篇的第63話「創造命運的人們」中，當初號機被第14使徒謝艾擊墜了後，便會發生暴走的初號機，將謝艾吞食並取得S2機關的事件。而從此以後，初號機便可以不受電纜的束縛而自由行動。



◆ 暴走的初號機吃掉使徒。

### 取得百式改的方法

在開始宇宙篇的第62話「背叛的月面都市」的戰鬥前，古華多羅會自動取得了百式改；而選擇地上篇的玩者，是不會獲得這機體的。



◆ 地上篇的玩者不能得到百式改。

## 宇宙篇 第61話

### 逃亡的素羅沙普

在遠離地球圈的土星軌道，有一首正被追擊的宇宙船意外來到了那裡。這船的指揮比斯，雖然對現在身處的地方感到疑惑，但是時間卻不容許他多作調查，因為敵人已經趕上他們了。於是哥斯姆駕著伊迪安要和敵人戰鬥，但反被對方的音波武器令其產生劇烈的頭痛。就在這危急的情況下，伊迪安突然生出了異樣的反應，並使出了攻擊力驚人的「伊迪安劍」將敵機破壞。

在這話的戰鬥中玩者可以

選擇到第二回合時，把伊迪安移回母艦上來結束這版，或是與敵人來一場硬碰。如你希望能賺點錢的話，其實只是單靠伊迪安便足夠獲勝。除了是機體本身的HP高之外，伊迪安的兩位駕駛員和比斯的精神指令，都可以替巨神進行回復。所以雖然伊迪安的武器攻擊力不高，但玩者大可以長期作戰的心態，將敵人逐一擊破。至於達拉姆和基智的機體，當其中一部被擊毀後，另一部是會自動撤退的。



◆ 伊迪安勝在HP夠高。



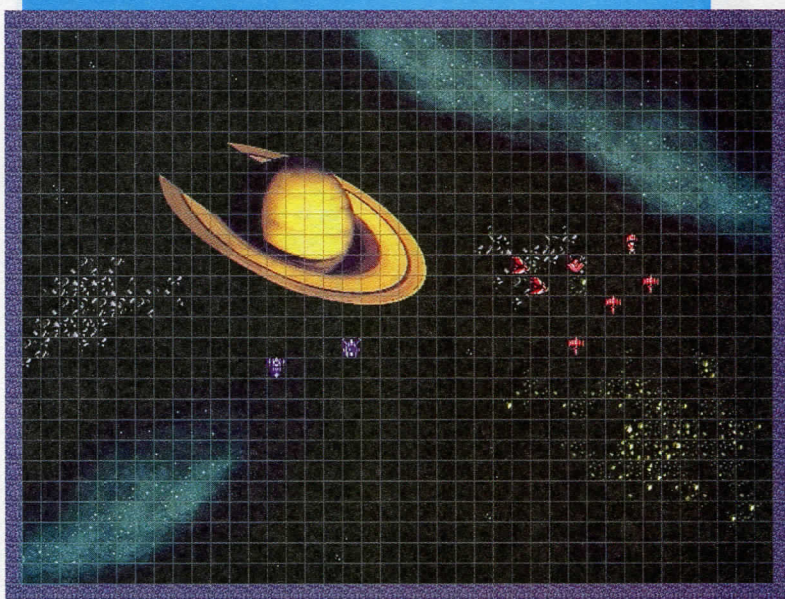
◆ 被對方的聲波攻擊困擾。

#### 己方初期機體

比斯	(素羅沙普)	Lv.50
哥斯姆	(伊狄安)	Lv.50

#### 敵方初期機體

達拉姆	(加布羅·贊)	Lv.45
基智	(根加·路布)	Lv.45
巴庫古蘭兵	(迪加·巴奧)	Lv.42x3
巴庫古蘭兵	(剛杜·巴奧)	Lv.42x2



## 地上篇 第61話

因為收到了早乙女研究所發生了問題的消息，於是流龍馬等人便乘轟格回到日本一探究竟。可是當他們返回去之後，早乙女博士卻說甚麼事也沒有發生。後來眾人從神隼人口中得知，原來舊三一萬能俠因著三一射線失常而發生了異變，令能力大為提升。但由於機體在異變後並不穩定，因此早乙女博士還不許流龍馬他們使用。

這時，地獄博士帶著一大群機械獸到來施襲，於是藉由轟格率領的隆巴納隊便立即出



◆ 真・三一萬能俠是最強機體之一。

### 己方初期機體

絲娜 (轟格)  
自選機體15部

### 敵方初期機體

地獄博士 (飛行要塞古路) Lv.46
修羅男爵 (飛行要塞古路) Lv.44
飛頭伯爵 (飛行要塞古路) Lv.44
人工知能改 (機械獸茲羅巴M9) Lv.42x3
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.43x2
人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.43x2
人工知能改 (機械恐龍沙古) Lv.43x2
人工知能改 (拉利X1) Lv.42x2
人工知能改 (機械恐龍戴爾) Lv.43

## 被解開的封印

戰。這些敵人雖然HP甚高，可是其命中率卻甚低，甚至是身為首領的地獄博士，也是不堪一擊。雖然如此，對於為數眾多的敵機，玩者仍是不可以太大意的。當到第三回合時，早乙女博士終於讓龍馬駕著「真・三一萬能俠」出擊，令玩者作戰時更為輕易。在戰鬥結束後，東方不敗和他的尊者高達達到了戰場，並和多蒙展開了一對一的決戰。後來當他使出絕招「石破天驚拳」時，多蒙便從中學會了這項絕技了。



◆ 多蒙兩師徒再次對決。

人工知能改 (機械獸史巴丹K5) Lv.42
人工知能改 (機械獸亞布多拿U6) Lv.42
人工知能改 (機械恐龍贊吾II) Lv.42

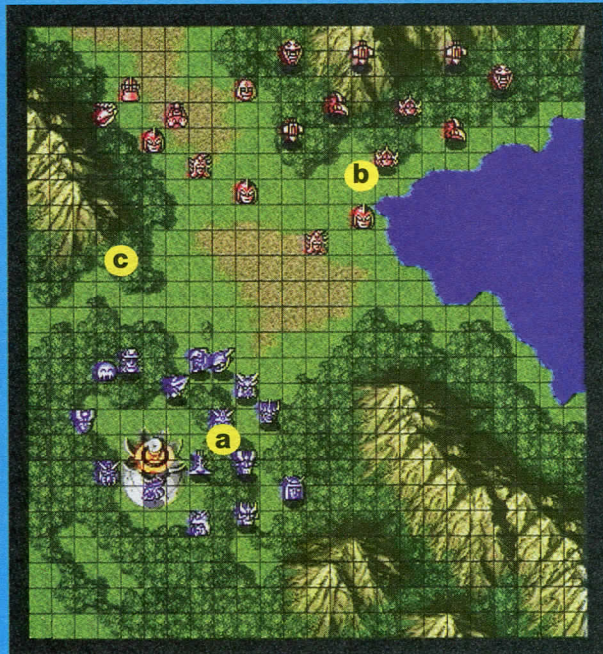
第3回合 己方增援機體 (a)  
流龍馬 (真・三一萬能俠一號)

第4回合 敵方增援機體 (b)

人工知能改 (機械恐龍沙古) Lv.43x2
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) Lv.43
人工知能改 (戰鬥獸古拉多利奧斯) Lv.43
人工知能改 (機械獸亞布多拿U6) Lv.42
人工知能改 (機械獸史巴丹K5) Lv.42

第4回合 敵方增援機體 (c)

人工知能改 (機械恐龍茲羅巴M9) Lv.42x3
---------------------------



## 宇宙篇 第62話

### 背叛的月面都市

在開始這話時，WING高達的四位成員，先後以不同的理由而離開了隆巴納隊。但是玩者卻從亞拉哈姆手中得到了「百式改」這部強力的機體，令古華多羅的實力得以全面發揮。另一方面，比斯他們因久久未能和地球方面取得絡，於是便改而向月球進發，可是就在月面基地的附近，又遇到巴庫古蘭軍的攻擊。隆巴納隊雖然還未清楚比斯他們是何許人，但既然收到了對方的求救，各人便義不容辭地前去救援。

玩者可以先派出數部較快



◆ 「百式改」是部可以信賴的機體。

### 己方初期機體

布拉度 (新亞加瑪)  
自選最多15部機體

比斯 (素羅沙普) Lv.50
哥斯姆 (伊狄安) Lv.50

速的機體為伊迪安解圍 (當然伊迪安本身也可抵擋敵人的攻擊)，然後在月面火山口四週築起一道防線，迎擊敵人的來犯。如玩者希望快點結束戰鬥，則可先擊落基智的根加·路布，那樣其餘的敵機便會自動撤退。

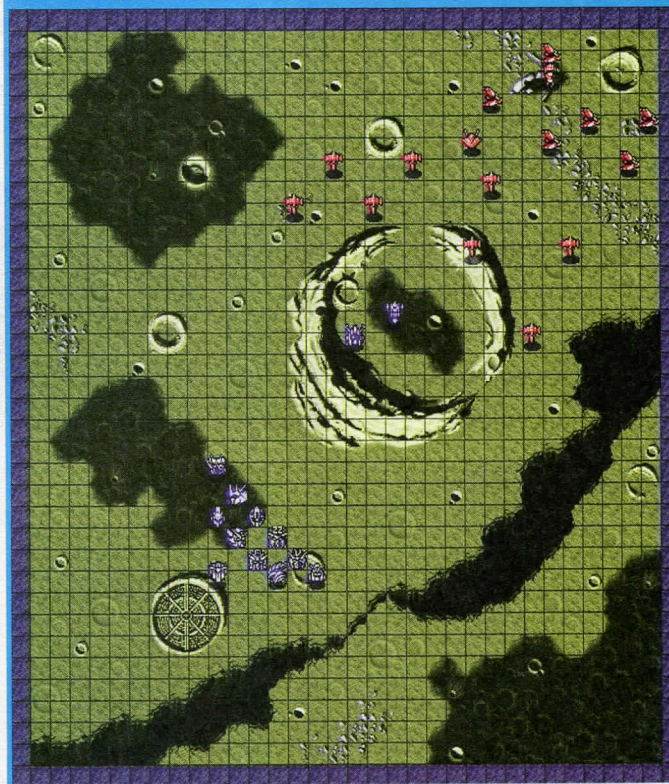
被隆巴納隊所救的比斯等人，原來是來自地球的外星移民，可是布拉度對這個移民計劃，卻從未有聞；後來大家才知道，比斯他們本是200年後的人類，只因為某些時空上的原因而回到了過去。



◆ 基智被友軍所遺棄。

### 敵方初期機體

達拉姆 (加布羅·贊) Lv.46
基智 (根加·路布) Lv.45
巴庫古蘭兵 (迪加·巴奧) Lv.42x8
巴庫古蘭兵 (剛杜·巴奧) Lv.42x6



# 地上篇 第62話 決戰、第2新東京市

## Part 1

坐著轟格號和眾人分道揚鑿的EVA各成員，在回到第二新東京市後，便著手於三部EVA的改良工作。在新增的三項配件中，玩者可按自己的需要而替各機進行裝配，但因為各裝備並不能集中在一部機體之中，故大家可平均一點替每部機體都裝上一件改良部件。在改裝接近完成時，暗黑大將軍和他的機械獸出現在第二新東京市，於是真嗣他們便駕著改良了的EVA和敵人作戰。



◆ EVA 各機終有機會改良裝備。

雖然基本上玩者只要擊倒暗黑大將軍便能結束戰鬥，但由於他身邊的機械獸會先行作出攻擊，因此各機體要接近他也需要費一大輪工夫。另外，玩者要留意EVA的行動範圍是受到她們和發電大樓之間的電纜限制的，當EVA因為電纜的關係而無法前進時，可先切斷電纜，然後再進入另一座發電大樓便可以了。當眾人將要打倒暗黑大將軍之際，一個新的敵人又出現了……。



◆ 打倒暗黑大將軍是作戰的目的。

## 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)

## 敵方初期機體

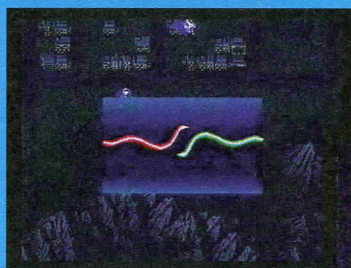
暗黑大將軍	(暗黑大將軍)	Lv.46
坦狄	(戰鬥獸坦狄)	Lv.44
人工知能改	(戰鬥獸捷加路)	Lv.44x2
人工知能改機械獸	(亞布多拿U6)	Lv.43x2
人工知能改	(拉利X1)	Lv.43x2
人工知能改	(機械獸茲羅巴M9)	Lv.43x2
人工知能改	(戰鬥獸古拉多利奧斯)	Lv.43x2
人工知能改	(戰鬥獸奧比利奧斯)	Lv.44
人工知能改	(機械獸史巴丹K5)	Lv.43

## Part 2

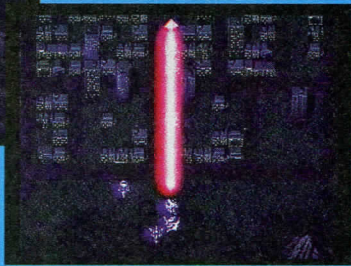
這個新的敵人，正是第五使徒拉米艾。擁有AT FIELD的拉米艾，能完全將EVA各機的攻擊阻擋，在無計可施的情況下，美里便把真嗣他們召回本部中，另行商議進攻的辦法。而回到了光子力研究所的兜甲兒，要決定將原本的鐵甲萬能俠改造成魔神凱撒，還是只把她作改良而矣，玩者可按自己的喜愛而作出決定。

回到NERV的本部，眾人終於成功製造出可以擊破第五使徒AT FIELD的「改造陽電子砲」，而在準備完畢後，作戰便正式開始了。在開始時，因為

戈倫和初號機要存儲能源的關係，所以並未能參與戰鬥，而玩者便要利用零號機來引開使徒的注意力，但同時不能令她被敵人擊落；否則的話，在第四回合發生的事件便不能進行了。當到第四回合時，因為初號機的第一發攻擊被第五使徒的攻擊影響而射失了，於是綾波便以自己的零號機作為盾牌，替初號機擋著敵人的攻擊。幸好這時真嗣能及時替「改造陽電子砲」補充了所需的能源，向使徒發出了致命的一擊，才能解決了這次危機。



◆ 第一擊失誤了。



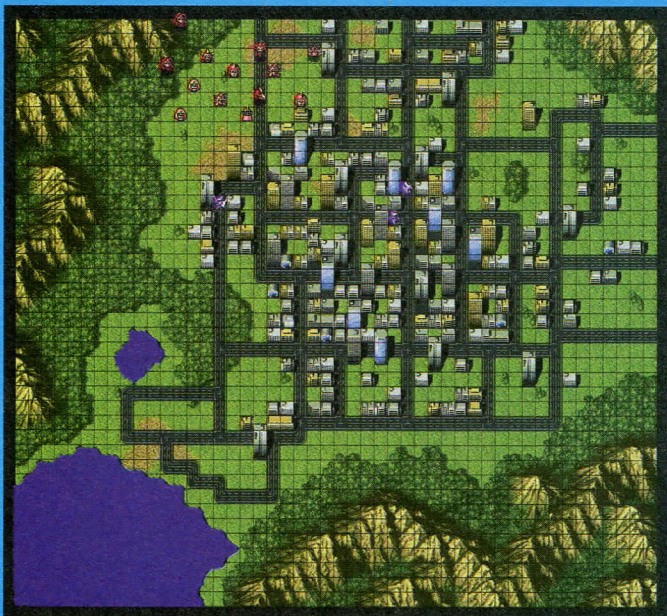
◆ 綾波替真嗣擋著敵人的攻擊。

## 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

拉米艾 (第5使徒拉米艾) Lv.60



## 宇宙篇 第63話

雖然布拉度等對時光倒流這樣的事並不太相信，但也答應了協助比斯他們尋找返回未來的方法。這時，弓教授來訊要甲兒替「鐵甲萬能俠」進行強化或是將它改裝成「魔神凱撒」的兩者中選擇其一，而通常而言，玩者選擇後者似乎會比較有利。

不久之後，敵人便會來襲，玩者可以選擇守在原地等待敵人進攻；因為如果主動攻擊的話，部隊很有可能會在敵增援出現時陷入包圍之中。但這也不能代表玩者可以慢慢來，否則當敵增援出現時，大堆的敵機會令玩者陷入苦戰之



◆ 說得露莎美前先要進行攻擊。

### 己方初期機體

布拉度 (新亞加瑪)
自選最多15部機體
比斯 (素羅沙普) Lv.50
哥斯姆 (伊狄安) Lv.50

### 敵方初期機體

夏露露 (多羅華·贊) Lv.46
達美杜 (芝古·馬克) Lv.45
巴庫古蘭兵 (多古·馬克) Lv.44x6
巴庫古蘭兵 (剛杜·巴奧) Lv.42x8
敵全滅後 敵方增援機體 (a)
露莎美 (重高達mkII MA) Lv.45
查邁根 (亞歷山多利亞) Lv.46
日札 (漢布拉比MA) Lv.46
基治 (班杜·多古MS) Lv.46
精英兵 (亞斯瑪MS) Lv.45x3
精英兵 (班杜·多古MS) Lv.45x3

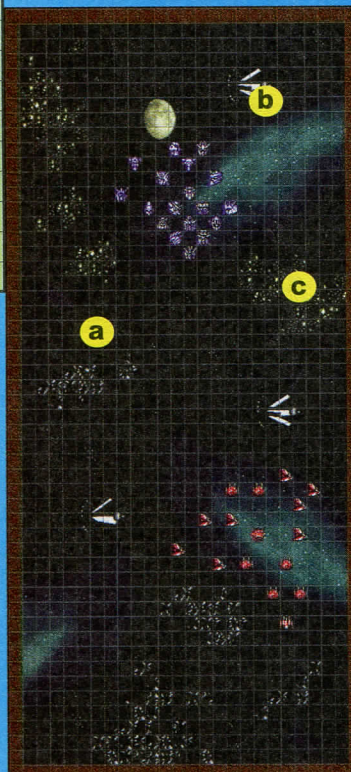
## 無限力伊迪傳說

中，所以應盡快將敵人的第一波擊破。另外，如玩者在第50話「救出多利斯」中，在8回合內打倒了法斯古，那科便會在這話中成為同伴（但不可讓她在這話被擊落）。至於露莎美，在科沒有成為同伴的場合，是會自動入隊的；如科已成為同伴，則可透過下列的步驟令她入隊：1)在露莎美和加美尤戰鬥前打倒基治；2)以加美尤攻擊露莎美，但戰鬥後二人必需仍然生存；3)之後以加美尤說得露莎美（以失敗告終）；4)再用加美尤來說得，但科需要在此時仍然生存。完成了以上各項後，便可以令露莎美入隊了。



◆ 如科被擊落便不會入隊。

精英兵 (加普斯利MS) Lv.45x3
敵方增援機體 (b)
精英兵 (拜亞倫) Lv.44x3
敵方增援機體 (c)
精英兵 (拜亞倫) Lv.44x3
敵全滅後 己方增援機體
科 (加普斯利) Lv.35



## 地上篇 第63話

在這話開始時，鐵甲萬能俠的改良或魔神凱撒的製造終告完成了（視乎玩者之前的選擇而定），除了裝甲比以前更為堅固外，機體更多了新的武器可以選用。而這時碓司令和新香港方面的黃潤發，似乎正在討著一些重要的事情……。就在此時，第二新東京市又再次受到了使徒的攻擊，於是三機EVA及戈倫便出動保衛城市。因為第一回合即有異星人



◆ 魔神凱撒的裝甲極厚。

### 己方初期機體

艾莉 (戈倫)、碓真嗣 (EVA初號機)、凌波麗 (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1回合 第3勢力 (a)
茜迪 (比杜利化) Lv.45
捷布 (奧古巴紐) Lv.45

## 創造命運的人們

的部隊出現在版圖的左下方，而以玩者初期的戰力來說，是絕對抵敵不住的。所以，玩者可以調動三部EVA，與及第二回合出現的鐵甲萬能俠／魔神凱撒，主力向第14使徒作出攻擊。當第四回合時，轟格便會夥同己方10部機體到達增援，此時，玩者便可決定是簡單地消滅第14使徒來結束戰鬥，還是利用這10部機體來應付異星人，以多取金錢。



◆ 原作中十分厲害的第14使徒。

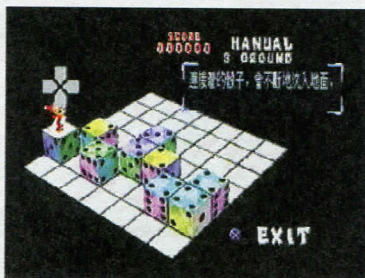
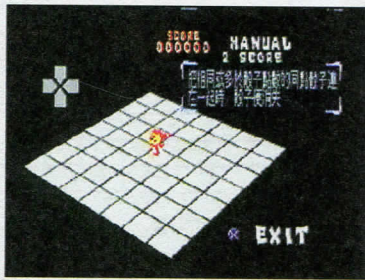
親衛隊兵 (利斯杜古蘭修) Lv.43x4
突擊兵 (古拉斯杜紐) Lv.43x2
親衛隊兵 (古拉斯杜紐) Lv.43
第二回合 己方增援機體 (b)
兜甲兒 (魔神凱撒)
第四回合 己方增援機體 (c)
絲娜 (轟格)
自選機體10部



# 待續



# 中文遊戲的障礙



當各位PlayStation FANS在玩RPG的時候，是否很沒趣？是不是因為全部對話多是日文而感到很煩惱呢？但是各位可曾想過，如果你是翻版遊戲的FANS時，你就是中文版遊戲的最大障礙呢？

如果說中（中、港、台）、日、美是世界最大的三個市場，但為甚麼大部份的遊戲是日版和美版，而中文版的遊戲那麼少呢？原因除了這兩個市場龐大之外，最重要的是這兩個市場是名正言順的正版市場，而困擾遊戲全面中文化的問題之一，就是翻版問題。

遊戲開發商做一個遊戲需要投入大量的人力、物力、時間（兩至三年）和金錢（達數億日元），但是無良的翻版商不付一仙成本，就偷竊了遊戲開發商的心血！如果全世界的機迷都去買翻版的話，這些軟件商全都破產倒閉！結果是大家都GAME OVER，不再有遊戲玩了！雖然現在有正版市場的支持，但是大家如果想享受到美日市場的「特權」時，記得以行動支持，下次要買正版啦！

# 頑皮小子轉移陣地！



講開正版遊戲，大家又有一個好去處了！售賣正版遊戲的著名店舖“頑皮小子”深水埗分店，已經搬到黃金商場地下二號舖了！這是全場唯一採用開放式設計的遊戲專門店，寬敞舒適，更備有最新的遊戲主機、軟體及周邊，並設有免費代客預訂服務，支持正版的FANS記得去睇睇啊！地址是黃金商場地下二號舖，電話是23864838。而“頑皮小子”深水埗分店銷售得最多的五個軟件是：

1. 鐵拳3
2. GRAN TURISMO
3. G-DARIUS
4. GUNBULLET
5. TIME CRISIS



# 嘩！好多有用的意見呀！

自我們登出SCEH的尖沙咀郵政信箱91582號後，收到很多PlayStation朋友的支持，並提出了各種獨到的意見。本公司職員十分高興，而高層亦對這些意見極度重視，並會在將來的政策中反映出這些有建樹的意見。為表謝意，頭三位來信的朋友CHEUNG CHING LEUNG、RANALD CHEUNG和劉家棋可以得到《THE KING OF FIGHTER '97》精美大海報一張，請到“頑皮小子”深水埗分店領取。

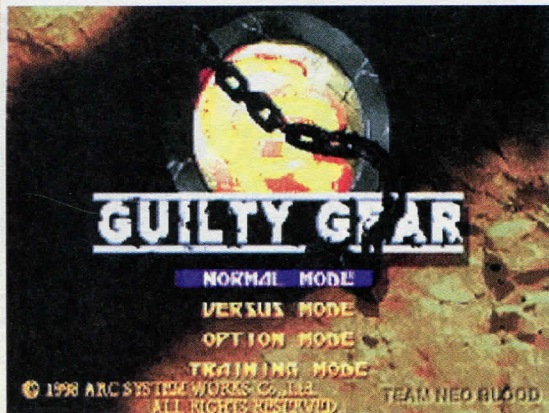
## 以下是 SCEH 對某些意見的回應：

**CHEUNG CHING LEUNG先生：**首先多謝你支持正版碟！提到行貨碟有英文字的問題，這是公司為了在亞洲區內推行本地化的一番好意，而且也方便大家閱讀。

**RANALD CHEUNG先生：**多謝您也支持正版碟！有些遊戲因為複雜的版權問題，沒有行貨，但是SCEH會繼續努力，將最好的遊戲帶來香港。

如果您有任何意見，歡迎寫信給我們，你們可寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號

AKIO HONG (SCEH)



## 角色共通操作方法

□ 掣	PUNCH
× 掣	KICK
△ 掣	SLASH
○ 掣	H-SLASH
DOWN 迴避/受身	吹飛中   +任何攻擊掣
SUPER JUMP	立即按   牧祀 前衝/後衝 →-/←
空中DASH	在空中 →-/←
二段跳躍	在跳起時   (SUPER JUMP除外)
空中追擊技	△+○、擊中後按   便可作出追擊
一擊必殺	□+×、擊中後按   →+任何攻擊掣便可使出一擊必殺、被擊中後按   /←+任何攻擊掣則可迴避一擊必殺。

# GUILTY GEAR 全招式表

### SOL



#### 必殺技

GUN FLAME	\ → + △ / O
VOLCANIC VIPER	→   \ + △ / O
空中VOLCANIC VIPER	空中 →   \ + △ / O
VOLCANIC VIPER CHARGE UP	→   \ + R1 (可儲氣, 之後按斬掣)
BANDIT REVOLVER	\ → + ×
空中BANDIT REVOLVER	空中   \ → + ×
DRAGON INSTALL	/ ←   / → + △

#### 超必殺技

TYRAN WAVE	→ \   / → + O
------------	---------------

### KY



#### 必殺技

STUN EDGE	\ → + △ / O
空中STUN EDGE	空中   \ → + △
STUN EDGE CHARGE UP	\ → + R1 (可儲氣, 之後按斬掣)
VAPOR THRUST	→   \ + △ / O
空中VAPOR THRUST	空中 →   \ + △ / O
STUN DIPPER	\ → + ×
NEEDLE SPIKE	→ \   / → + ×

#### 超必殺技

RIDE THE RIDING	→ \   / → + O
-----------------	---------------

### AXL



#### 必殺技

鐵閃擊	← 儲 → + △
鐵閃曲鎖擊	鐵閃擊中   + O 不放
弁天刈	→   \ + △
雷影鎖擊	→ \   \ → + ×
怒突	/ ← + ×
陽舞	→ + O

#### 超必殺技

百重鐵燒	\ → \   + O
------	-------------

### MAY



#### 必殺技

ACA ROLLING	\ → + △
ACA ROLLING CHARGE UP	\ → + R1 (可儲氣, 之後按△掣)
RESTIVE ROLLING	→   \ + △
RESTIVE ROLLING 方向轉換	在RESTIVE ROLLING中 + △
ILUKA SAN !	→ \   \ → + O
MIST FINER	/ ← + △
SOYOSOYO MIST FINER	在MIST FINER中連按
OVER HEAD KISS	在投擲對手時 → \   \ → + ×

#### 超必殺技

MAY DYNAMIC	→ \   / → + O
-------------	---------------

### KLIFF



#### 必殺技

咆哮返	\ → + □
咆哮返CAHARGE UP	\ → + R1 (可儲氣, 之後按□掣)
頭蓋碎	/ ← + △
首跨	/ ← + ×
鱗剝	連按△
先之先	←
地獄突	先之先中□
BAGAMON !	L1

#### 超必殺技

SOUL SAVAIVA	← → \   \ → + O
--------------	-----------------

### POTEMKIN



#### 必殺技

BOTEMKIN BLASTER	投擲對手時 → \   / → + □
NITOLE HOOK	→ \   \ → + □
MEGA FIST (前)	\ → + □
MEGA FIST (後)	/ ← + □
GRAVITON STAMP	→   \ + □
GRAVITON STAMP CHARGE UP	→   \ + R1 (可儲氣, 之後按□掣)
敲打	投擲對手時 → + ×

#### 超必殺技

GIGAN TICK PISTON	→ \   / → + O
-------------------	---------------

### CHIPP



#### 必殺技

α BLADE	\ → + □
β BLADE	→   \ + □
β BLADE CHARGE UP	→   \ + R1 (可儲氣, 之後按□掣)
γ BLADE	→ \   \ → + O
靛式轉移	\ → + △
靛色迷彩	/ ← + ×
背骨折	投技中 → \   / → + ×
削岩腳	空中   + ×

#### 超必殺技

萬鬼滅切	\ → \   \ → + ×
------	-----------------

### MILLIA



#### 必殺技

RIVING GRANGER (橫)	\ → + △
RIVING GRANGER CHARGE UP	\ → + R1 (可儲氣, 之後按△掣)
RIVING GRANGER (上)	/ ← + △
HANG LIVE	在RIVING GRANGER滯留在空中時 + △
GUNDEM TOP	→   \ + △
LAST SEIGA	連按△
前轉	/ ← + ×
特殊能力	/ ← + ×

#### 超必殺技

IRON MEITON	\ → \   \ → + O
-------------	-----------------

### BALDHEAD



#### 必殺技

槍點遠心亂舞	\ → + □ 後, 不斷輸入 ← →
槍點遠心亂舞~著地	
槍點遠心亂舞~前進 (後退)	→ (←)
槍點遠心亂舞~特別攻擊	□ / ×
META斬	→   \ + △
META CHARGE UP	→   \ + R1 (可儲氣, 之後按△掣)
GOING MY WAY	/ ← + △
LELELE之突	→ \   \ → + O
返來LELELE之突	LELELE之突中 ← →

#### 超必殺技

MAD OPERATION	投擲對手時   \ → \   / → + O
---------------	-------------------------

### ZATO



#### 必殺技

DUNKA SHEID	/ ← + × / □
KURAIM DARKNESS	→ \   \ → + O, 之後 O、△、□
INVART HELL	+ △ / O
INVART HELL CHARGE UP	+ R1 (可儲氣, 之後按△/O掣)
闇KAKATO	→ + ×
PREIG THE LOW	→ \   / → + △

#### 超必殺技

DARK CENTRAL	→ \   \ → \   / → + O
--------------	-----------------------

PlayStation  
 遊戲製作: ARC SYSTEM WORKS  
 FIG 音響: 5800Yen  
 發售日期: 發售日  
 發售地點: CD-ROM

## SOL

### 必殺技對戰攻略

#### GUN FLAME

飛道具必殺技，可在連續技後使用作追加攻擊，但攻擊力則不大，而且很容易被對手迴避。

#### VOLCANIC VIPER

SOL的獨有對空必殺技，在出招時有一定的無敵時間，而且擁有三段的攻擊判定，但是唯獨在出招後有極大的虛位，容易給對手反擊。

#### 空中VOLCANIC VIPER

和地上使用的VOLCANIC VIPER完全相同，可在AIR COMBO後作吹飛攻擊之用。

#### VOLCANIC VIPER CHARGE UP

各人獨有的儲氣必殺技，雖則在儲滿後可增加必殺技的威力，但在儲氣的過程中完全不能作出防禦或攻擊。

#### BANDIT REVOLVER

突進必殺技，但所有攻擊判定均在上段發生，雖可作連續技後作追加攻擊，但對手可在蹲下時完全避開。

#### 空中BANDIT REVOLVER

和地上使用的BANDIT REVOLVER完全相同，但在空中使用的話，段數將會由上段變成中段。

#### DRAGON INSTALL

SOL獨有的HYPER MODE，在一經使用後，SOL會擁有一定SUPER ARMOR的程度。

#### TYRAN WAVE

SOL獨有的超必殺技，以飛道具使出，擁有極強的威力，而且更可在連續技後使用，在第一HIT時更可將對手擊上半空。

### 基本連續技



1) 跳前空中△、○→站立×、△、○→GUN FLAME / VOLCANIC VIPER (需先開啟HYPER MODE或儲氣)



2) 跳前空中△、○→蹲下□、□、×→TYRAN WAVE

## KY

### 必殺技對戰攻略

#### STUN EDGE

飛道具必殺技，可直達畫面的最後方，雖可在連續技後使用，但威力並不太大，通常作牽制對手之用。

#### 空中STUN EDGE

空中用的飛道具攻擊，但只可作輕攻擊發出，而且不可在連續技後使用。

#### STUN EDGE CHARGE UP

KY的獨有儲氣必殺技，在儲滿LEVEL2後的STUN EDGE攻擊則可大大加強飛道具的威力。

#### VAPOR THRUST

對空必殺技，在出招起上時有一定無敵時間，但攻擊判定發生得比較遲，容易被對手擊破，可在通常連續技後吹飛對手之用。

#### 空中VAPOR THRUST

和之前的VAPOR THRUST同樣擁有相同的攻擊判定和無敵時間，但因在空中使用，所以失去對空的特性，大多以AIR COMBO後作吹飛對手之用。

#### STUN DIPPER

突進必殺技，擁有下段的攻擊判定，而且更擁有極長時間的連續攻擊性能，是KY的主導必殺技。

#### NEEDLE SPIKE

同樣是突進必殺技，但攻擊距離比STUN DIPPER短，很容易因距離關係而失去連續性能。

#### RIDE THE RIDING

KY的獨有超必殺技，但因攻擊判定比較遲發生的關係，所以大多作連續技後使用。

### 基本連續技



1) 跳前○→站立□、×、△→NEEDLE SPIKE / STUN EDGE



2) 站立□、×、△→RIDE THE RIDING

## AXL

### 必殺技對戰攻略

#### 鎌閃擊

飛道具攻擊，但因為以手中的鐵鍊飛出，所以有一定的攻擊距離，而且需要一定的時間儲氣。

#### 鎌閃曲鎖擊

鎌閃擊的追加必殺技，可在鎌閃擊後作追打之用。

#### 弁天刈

對空必殺技，但攻擊判定只得一處，而且在出招時沒有無敵時間，大多在怒突後作追擊對手之用。

#### 雷影鎮擊

下降形特殊必殺技，在出招後AXL會立即飛上半空，後再以下降之勢以鐵鍊攻擊，而

特別之處是在AXL飛上半空時可控制下降的方位，從而使對手防不勝防。

#### 怒突

突進必殺技，擁有極高的連續性能，而且帶有AIR COMBO的特性，可在擊中對手後使用AIR COMBO追擊。

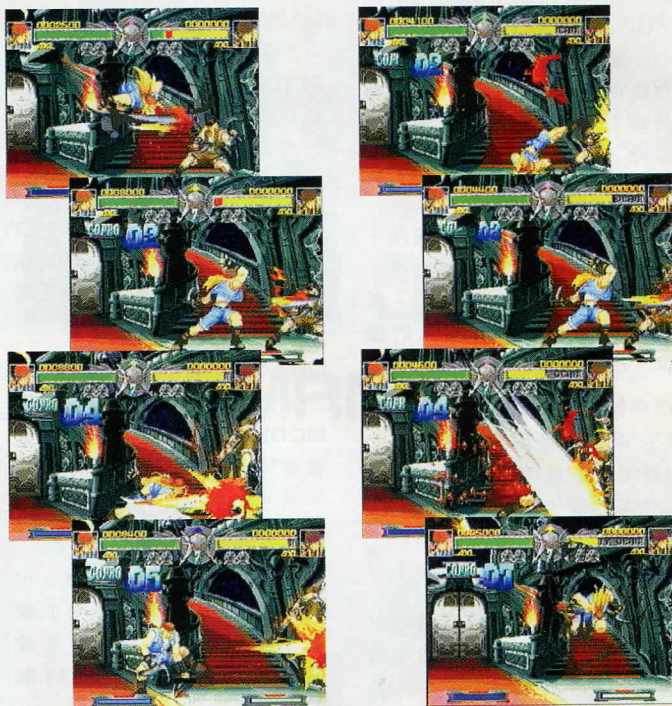
#### 陽舞

AXL的獨有特殊技，擁有中段攻擊判定，但不可作連續技使用。

#### 百重鎌燒

覺醒超必殺技，第一HIT擁有對空的特性，但整招超必殺技不能全數擊中對手，失去超必殺技的威力與連續性能。

### 基本連續技



1) 跳前△→蹲下×→站立△→鎌閃曲鎖擊

2) 跳前△→蹲下×→站立△→怒突一雷影鎮擊/弁天刈

## MAY

### 必殺技對戰攻略

#### ACA ROLLING

突進必殺技，擁有多重攻擊判定，可作連續技後使用，但因為出招及判定發生比較遲的關係，所以之前的通常連續技難以增加太多。

#### ACA ROLLING CHARGE UP

MAY獨有的儲氣必殺技，和KY同樣可儲滿2個LEVEL。

#### RESTIVE ROLLING

ACA ROLLING的另一種攻擊方法，可作對空攻擊之用，但因攻擊判定太遲發生的關係，不可作連續技使用，但另一方面RESTIVE ROLLING則可在出招後追加入力改變攻擊軌道。

#### ILUKA SAN !

飛道具必殺技，在出招後飛道具會以弧形下降，但因為攻擊判定只維持在飛道具的身上，所以極難成為連續技使用。

#### MIST FINER

對空及防禦形必殺技，擁有多段的攻擊判定，而且攻擊範圍極大，是MAY主要的對空必殺技，另一方面MIST FINER更可將所有未經強化的飛道具反彈。

#### SOYOSOYO MIST FINER

MIST FINER的強化版，不但可將飛道具反彈，更可將對手吹向畫面的另一面，是絕佳的牽制必殺技。

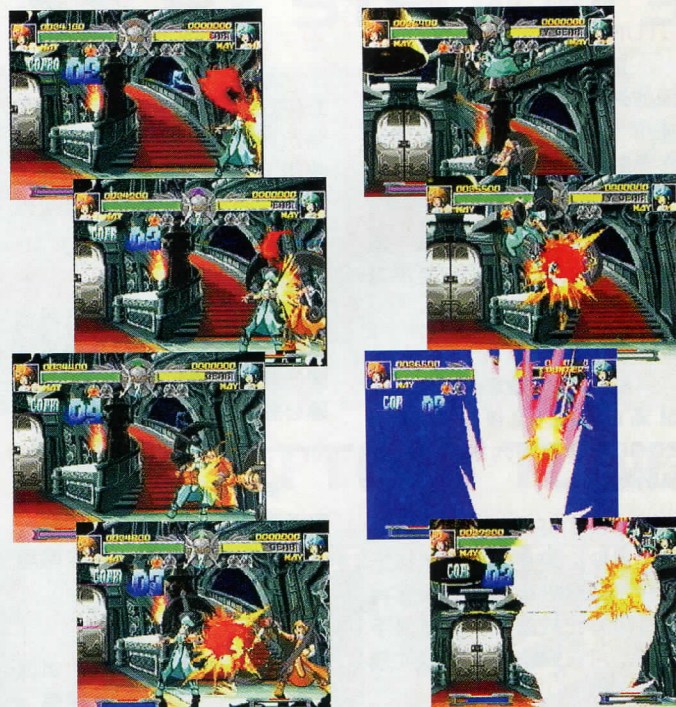
#### OVER HEAD KISS

近身的指令投技，而投技判定比通常投較長，但攻擊力則不大。

#### MAY DYNAMIC

MAY獨有的超必殺技，在出招起上時有第一HIT的攻擊判定發生，可作對空之用，之後的爆風則是此招威力所在，但起上的攻擊位置會直接影響爆風的命中HIT數。

### 基本連續技



1) 跳前空中△、○→站立□、×、△→MIST FINER

2) →○(通常投技)→MAY DYNAMIC

## KLIFF

### 必殺技對戰攻略

#### 咆哮返

飛道具必殺技，但攻擊判定比較短，大多使用在連續技後作吹飛對手之用。

#### 咆哮返CHARGE UP

KLIFF獨有的儲氣必殺技，在儲滿LEVEL2時使用咆哮返可一招奪取對手3/4體力，是十分可怕的必殺技前奏。

#### 頭蓋碎

突進必殺技，擁有多段攻擊判定和極高連續性能，是KLIFF主導的必殺技之一。

#### 首跨

同樣是突進必殺技，但因為KLIFF需要在迴旋後才有攻擊判定出現，所以難以作連續技使用，而且威力並不太大。

#### 鱗剝

對空必殺技，但因為需要連按的關係，極容易因第一HIT時使出重攻擊而被對手擊破。

#### 先之先

KLIFF特有的特殊移動。

#### 地獄突

先之先後的追加必殺技，擁有多段的攻擊判定，但可惜的是攻擊距離不長。

#### BAGAMON!

飛道具攻擊，雖然擁有數HIT的攻擊判定，但若被對手防禦後則會完全地反彈向使用者身上。

#### SOUL SAVAIVA

覺醒超必殺技，和AXL的百重鎌燒十分相似，同樣不可在一招內全數擊中對手，失去威力及連續性能的超必殺技。

### 基本連續技



1) 站立□、□、×、△—頭蓋碎

2) 空中前DASH△、○、△同時按 (AIR COMBO 發動) 一空中△、○、△同時按

## POTEMKIN

### 必殺技對戰攻略

#### BOTEMKIN BLASTER

近距離指令投技，擁有比通常投技長的投技判定，而且擁有一定的破壞力，是POTEMKIN的主要必殺技。

#### NITOLE HOOK

突進指令投技，擁有半個遊戲畫面的突進能力，而且可在連續技後使用，使對手防不勝防，但可惜的是此招威力並不太大。

#### MEGA FIST (前)

突進攻擊必殺技，可在連續技後使用，而且擁有不錯的破壞力，在收招時更沒有太大的空隙給對手反擊。

#### MEGA FIST (後)

和MEGA FIST (前) 的威力和判定完全相同，分別是此招可帶有攻擊判定的拳頭作後退之用。

#### GRAVITON STAMP

下段必殺技，當然擁有下段攻擊的特性，而且更遍及整個戰鬥畫面，在經過儲氣強化後更可增加攻擊段數與威力。

#### GRAVITON STAMP CHARGE UP

POTEMKIN獨有的儲氣必殺技，在儲氣後可直接強化GRAVITON STAMP的攻擊段數與威力。

#### 敲打

另一個通常的投技，但可在對手彈飛半空時作追加連續技。

#### GIGAN TICK PISTON

POTEMKIN獨有的超必殺技，以突進的姿勢攻擊，雖然擁有超強的破壞力，但因攻擊判定比較遲發生，所以難以作連續技使用。

### 基本連續技



1) 站立□、□、□、×、△—MEGA FIST (前)

2) 蹲下□、□、△、○—跳前△

## CHIPP

### 必殺技對戰攻略

#### α BLADE

突進必殺技，擁有極高的突進速度，而且攻擊距離極長及帶有吹飛對手的能力。

#### β BLADE

對空必殺技，在起上時帶有一定無敵時間，而且在儲氣強化後更可增加威力與攻擊段數。

#### β BLADE CHARGE UP

CHIPP獨有的儲氣必殺技，在儲滿LEVEL2後可增強β BLADE的威力。

#### γ BLADE

飛道具必殺技，擁有極高飛行速度，雖則攻擊力不高，但大可作連續技使用。

#### 穀式轉移

CHIPP的特殊移動技，可在一瞬間閃至對手的背後從而攻擊。

#### 穀色迷彩

同樣是CHIPP的特殊技，在使用後會慢慢變成透明，在移動攻擊或一定時間後會慢慢現身。

#### 背骨折

近身的指令投技，雖擁有比通常投技長的投技判定，但攻擊力並不太高。

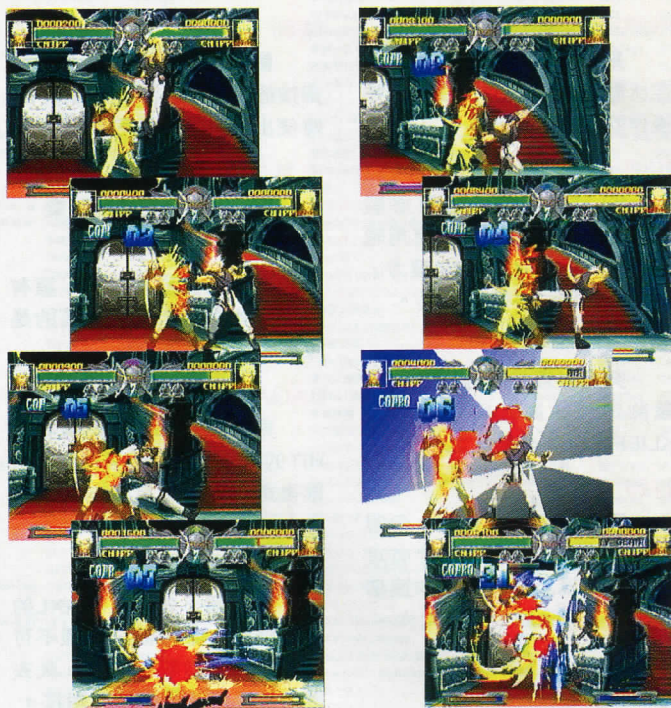
#### 削岩腳

CHIPP的特殊必殺技，在擊中對手後可連按□作追加連續技，而且在使用時更可控制攻擊的方位。

#### 萬鬼滅切

CHIPP獨有的亂舞形超必殺技，帶有極高速的突進成份，絕對可在任何連續技後使用，而且威力同樣十分強大。

### 基本連續技



1) 削岩腳、□→站立□、×、Δ、○→α BLADE

2) 削岩腳、□→站立□、×、Δ、○→萬鬼滅切

## MILLIA

### 必殺技對戰攻略

#### RIVING GRANGER (橫)

飛道具必殺技，但只可向正前方發放，而且因為起手比較慢，所以難以作連續技使用。

#### RIVING GRANGER CHARGE UP

MILLIA獨有的儲氣必殺技，在儲氣至LEVEL2時可強化RIVING GRANGER的威力。

#### RIVING GRANGER (上)

同樣是飛道具必殺技，不同的地方是在使出後可再追加入力控制攻擊方向，從而使對手防不勝防。

#### HANG LIVE

RIVING GRANGER追加入力的指令。

#### GUNDEM TOP

通常必殺技，可在連續技後使用吹飛對手，之後更可加以追擊，是MILLIA主導的必殺技。

#### LAST SEIGA

通常必殺技，是用作對空之用，而且帶有極強威力及攻擊判定。

#### 前轉

MILLIA的特殊移動技，可在連續技中作CANCEL使用，使對手無所適從。

#### IRON MEITON

MILLIA獨有的超必殺技，在使出後會有多個飛道具作不同軌道攻擊對手，集合攻擊和防禦於一身。

### 基本連續技



1) 跳前空中□、○→站立□、×、Δ→LAST SEIGA

2) 跳前空中□、○→站立□、×、Δ→GUNDEM TOP

## BALDHEAD

### 必殺技對戰攻略

#### 槍點遠心亂舞

突進必殺技，可在通常攻擊後作連續技使用，但攻擊威力不大。

#### 槍點遠心亂舞~着地

槍點遠心亂舞的即時收招指令。

#### 槍點遠心亂舞~前進/後退

槍點遠心亂舞的追加入力必殺技，可前進或後退攻擊。

#### 槍點遠心亂舞~特別攻擊

同樣是槍點遠心亂舞的追加入力必殺技，但攻擊距離不長，也不能作連續技使用。

#### META斬

亂舞必殺技，擁有多段攻擊判定，雖沒有極高破壞力輔助，但卻擁有極高的連續性能。

#### META CHARGE UP

BALDHEAD獨有的儲氣

必殺技，在儲滿後則可強化META斬的破壞力和HIT數。

#### GOING MY WAY

突進攻擊必殺技，可在空中使用，但因攻擊判定比較遲發生，所以難以作連續技使用。

#### LELELE之突

突刺攻擊必殺技，擁有不錯的破壞力，而且更可CANCEL連續技使用，是BALDHEAD主導的必殺技之一。

#### 返來LELELE之突

LELELE之突的追加入力必殺技，可在LELELE之突擊中對手後才入力追擊。

#### MAD OPERATION

BALDHEAD獨有的近身超必指令投技，擁有極強的破壞力。

### 基本連續技



1) 蹲下□、×、△、○→META斬

2) 蹲下□、×、△、○→返來LELELE之突

## ZATO

### 必殺技對戰攻略

#### DUNKA SHEID

對空必殺技，在使用後會在一定時間內維持一幅防護罩，而且帶有一HIT的攻擊判定，絕對是完美的防禦形必殺技。

#### KURAIM DARKNESS

飛道具必殺技，可在第一HIT擊中對手後追加入力追打，但在影子未回來前不可作出防禦動作。

#### INVART HELL

飛道具必殺技，可使用△/○控制攻擊位置，而且可作對空或連續技使用，是ZATO主導必殺技之一。

#### INVART HELL CHARGE UP

ZATO獨有的儲氣必殺技，可直接強化INVART HELL的段數及攻擊威力。

#### 闇KAKATO

ZATO獨有的特殊攻擊技，帶有中段的攻擊判定，擊中對手後更可使用連續技追加攻擊。

#### PREIG THE LOW

特殊移動技，在使用後可控制移動位置，之後在一定時間內回復原狀。

#### DARK CENTRAL

突進超必殺技，雖擁有突進攻擊及極高破壞力的特性，但因為起手比較遲的關係，難以成功擊中對手和作連續技後使用。

### 基本連續技



1) 跳前○→站立□、×、△、○→INVART HELL

2) KURAIM DARKNESS (3HIT) →DARK CENTRAL

## TESTAMENT

### 技術分析

擁有極為優勢的必殺技攻擊，而且大多可作通常COMBO後作追加攻擊，而手中的鐮刀正代表TESTAMENT擁有極長距離的攻擊判定，在配合連續技使用下，絕對可牽制遊戲中其他對手，而必殺技「EXEC BEAST」更是TESTAMENT主要的牽制必殺技，在多重的飛道具判定中，對手絕難作進一步的連續技攻擊，而覺醒必殺技「NIGHTMARE CIRCULAR」更帶有毒性的威力，使對手在中招後慢慢地消耗體力，從而增加取勝的機會。

### 招式表

PHANTOM SOUL	↓\→+□
EXEC BEAST	←\ ↘→+○
GREY VDECA	↓\→+△
PANZER CENTIBEAT	→\ ↘+△
DIMENSION SENSE	↓\↘+×
NIGHTMARE CIRCULAR	↓\→\ ↘→+○

### 必殺技對戰攻略

#### PHANTOM SOUL

飛道具必殺技，在放出後可連續再入指令擊出PHANTOM SOUL，而飛道具會在半空停留一定時間後才會自動消失。

#### EXEC BEAST

飛道具必殺技，擁有下段攻擊的特性，但因攻擊速度慢的關係，不容易成為好的連續技使用。

#### GREY VDECA

突進攻擊必殺技，擁有極高的攻擊速度，可作連續技後吹飛對手之用。

#### PANZER CENTIBEAT

擋格不能必殺技，但出招時間極長。

#### DIMENSION SENSE

牽制必殺技，擊中對手後會在短時間內牽制對手任何行動，包括起跳及攻擊，但對手可作出防禦動作。

#### NIGHTMARE CIRCULAR

TESTAMENT獨有的超必殺技，在擊中對手後會使對手中毒，後再慢慢消滅對手體力。

### 基本連續技



1) 站立前□ (3HIT) 一站立△、○ → PHANTOM SOUL

2) EXEC BEAST → NIGHTMARE CIRCULAR

## JUSTICE

### 技術分析

擁有最終兵器之稱的JUSTICE，其通常技的威力可算是遊戲中數一數二，而且其牽制技站立△一站立○同樣十分霸道，在連續技方面，JUSTICE的對空兵器「VALKYIE ARC」更可做出多段的連續攻擊，而且更可配合3次空中DASH的特殊能力使用。另一方面，JUSTICE的覺醒必殺技「GAMMA RAY」，不但擁有極強破壞力，就算被對手擋格，也同樣會產生極強的削扣威力，在整體而言，使用JUSTICE的注意地方是其擁有3次DASH的特質，而若在低空使用3次前DASH的話，是可收到一定的攻擊效果。

### 招式表

STRIKE BACKTAIL	←\ ↘+×
MICHAEL SWORD	←\ ↘→+△
VALKYIE ARC	←\ ↘\ ↘→+△
特殊能力	空中可連續3次DASH
GAMMA RAY	←\ ↘\ ↘→+○

### 必殺技對戰攻略

#### STRIKE BACKTAIL

對空必殺技，但判定出現極慢，極容易受到對手猛烈還擊，而且難以作連續技後使用。

#### MICHAEL SWORD

連斬必殺技，在第一-HIT擊中對手後會自動使出餘下的攻擊，雖則威力不算太高，但擁有優良的連續性能。

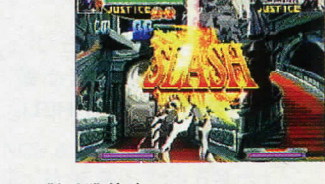
#### VALKYIE ARC

JUSTICE主導的必殺技，以LASER作前方一百八十度射出，可以說是必中的必殺技，而且可以CANCEL大部份的連續技，是十分霸道的必殺技。

#### GAMMA RAY

JUSTICE獨有的超必殺技，以極大判定的LASER攻擊，而且威力十分之大，即使被對手防禦時，仍可消耗對手一定體力。

### 基本連續技



1) 蹲下□、×、△、○ → MICHAEL SWORD

2) 對手跳前時，VALKYIE ARC (直至對手死去)



# DODGE DE BALL !

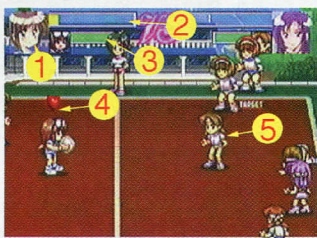
## 操作方法

我方持球時	
方向掣	角色移動 (連按兩次前進的方向會變成跑)
△掣	選擇傳球的角色
□掣	射擊
○掣	傳球
×掣	跳起

敵方持球時	
方向掣	角色移動 (連按兩次前進的方向會變成跑)
△掣	選擇操作的角色
□掣	接球
○掣	閃避來球
×掣	跳起
L1+R1掣	挑釁對手

## 畫面介紹

- 1 角色樣貌
- 2 特殊能量計，當玩者取得特殊的道具或接著敵人投來的球，這計便會增加，當這計上升至最高時，便能使出強勁的必殺技。
- 3 角色現時體力，當角色被球擊中時體力便會減少，當體力完全扣清時角色便要離場。
- 4 現時玩者操縱角色的標誌。
- 5 現時攻擊目標，當角色持球與及有敵人到達一定的範圍，這個目標便會出現。



## 道具介紹

- 麵包 令我方的特殊能量計上升
- 小雞 令對方的特殊能量計下降
- 藥水 令取得角色的體力完全回復
- 天使 令一個離場的同伴復活回到場中比賽

## 遊戲玩法

這遊戲是以閃避球的形式進行，比賽中每一方均有七人比賽 (其中三人要站於對方的外圍，這三人就算被擊中亦不計算在內)，比賽開始後玩者便要把球拋向對方的球員，當擊中時對手他的體力會扣掉，如果球員的體力降至最低便會暈倒而被趕離場，而玩者只要將對方所有人全部趕離場便能得勝。除此之外當玩者接到對方的射球或取得道具時，畫面上方的能量計便會增加，當能量計提升至最高時衝前跳起射球 (要配合時間)，便能使出強勁的必殺射球。



# FIFA 98~ROAD TO WORLD CUP

距離世界杯還有不足一個月，各個遊戲廠商都在這段黃金時間，推出足球遊戲，而以體育遊戲見稱的廠商ELECTRONIC ARTS亦於這段時間，推出其著名足球遊戲《FIFA 98》的世界杯版本。在遊戲中所有球隊與及球員最新的資料均會一一盡錄，絕對可令大家完全投入這遊戲的世界裡。



© Software and documentation ©1998 Electronic Arts. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS Logo, and "if in the game, it's in the game" are trademarks of or registered of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1977 FIFA TM.



## 項目一覽

	選項		交換的球員回復本來面目		選擇射出自由球的球員
	等級排名表		儲存資料變更		戰略
	模擬系統		讀取遊戲資料		變更選手現時陣營
	變更取消		予選通過的隊伍		選擇球員的位置
	隊伍回復本來面目		回到主選項		調校選手積極性
	選項讀取		交換球員		調校球員攻擊頻密度
	隊伍管理		變更資料取消		遊戲資料設定項目
	國際球隊		儲存遊戲		比賽資料設定項目
	等級排名		換入球員		音響設定項目
					操縱設定項目

## 操作方法

### 進攻時

×掣	傳球
連按兩下×掣	慢傳
○掣	射球
輕按○掣	快速貼地射球
連按兩下○掣	筈射
□掣	高球
輕按□掣	短高球
連按兩下□掣	長高球
連按兩下□掣 (第二下按著不放)	低遠球
△掣	加速
連按△掣	三倍加速 (會令角色體力大量消耗)
L1掣	回傳
連按兩下L1掣	傳球目標變更
回傳時按×掣	再次傳回球員
回傳時按L1掣	取消回傳
R1掣	跳起
連續兩下R1掣	假動作

### 防守

×掣	轉變操作選手
○掣	碰撞對方
L1掣	襲擊對方
□掣	剷球
△掣	加速

### 球在空中時

□掣	高球
×掣	傳球
○掣	射球
L1掣	襲擊對方

### 角球/自由球/十二碼

方向掣	變更射球方向
×掣	傳球
○掣	大腳解圍
□掣	長傳

### 界外球

方向掣	目標移動
×掣	把球拋入
□掣	大力把球拋出

NEO  
RELEAS

PlayStation

遊戲廠：YUMEDIA  
售價：4800Yen  
SPT 2P  
MEM  
發售日：5月15日  
發售：CD-ROM

PlayStation

遊戲廠：ELECTRONIC ARTS  
售價：5800Yen  
SPT MPLY  
MEM  
發售日：5月14日  
發售：CD-ROM  
支援DUAL SHOCK

# SILHOUETTE MIRAGE

シルエットミラージュ

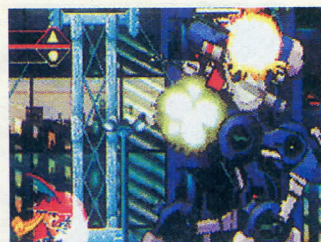
© TREASURE/ESP

這動作遊戲曾在SS上推出，其有趣的角色與及獨特的屬性系統令這遊戲大受歡迎，現在移植至PS上絕對是PS用戶一個好消息。除此之外此遊戲更對應DUAL SHOCK，當遇上敵人攻擊時手掣會隨之而震動，令戰鬥時臨場感大為增加。



## PS 版獨特之處

今次PS版除了將《SILHOUETTE MIRAGE》完全移植外，更加入了不少新的原素，首先PS版將會加入兩個原創的首領，令遊戲更豐富。除此之外PS版在每一關之間均可讓玩者儲存資料，省卻每一次均要從頭開始的麻煩。



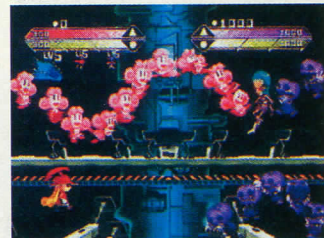
## 特殊屬性系統

在這遊戲中玩者控制的角色是擁有兩種屬性，屬性的轉變全由角色面向的方向決定，兩種屬性的攻擊方式均會不同，除此之外對著某種敵人更會發揮特殊的效果，一定要善加利用。



## 原創首領 KELVE

在這遊戲的每一關中，玩者均會遇上一些強勁的首領，而之前我們亦提過在PS版中更會增加兩名原創的首領，其中一名就是我們所介紹的KELVE了，她除了能放出一些幻象擾亂玩者，更會利用這些幻象攻擊玩者，是一個十分難應付的對手。



# 封神演義

ほうしんえんぎ

這遊戲是取材自著名的神話，遊戲以古代的中國為舞台，故事是講述妖怪與神仙之間的戰爭，玩者可控制多名為人熟悉的故事人物與敵人戰鬥，而立體的戰場與及多姿多彩的戰鬥絕對令玩者投入遊戲的世界中。

## 戰鬥系統

在戰鬥中玩者除了一般的攻擊外，更可以使用一種名為「寶貝」的秘密武器，它們的種類多達一百種，而這些寶貝除

了攻擊敵人外，更能令地形有所變化，例如把高山削平或是把水面凍結，每一種均有不同的功效。



## 角色介紹

**太公望** 遊戲中的主角，在崑崙山修行期間，受到老師元始天尊之命，到人間調查妖氣不斷擴大之謎，他是一個充滿正義感的人。



**妲己** 紂王的妃嬪，是紂王最寵愛的人，看來是一個絕色美女，但其實是妖精所化成。



**紂王** 商朝的皇帝，本來是一個好君主，但被妲己所迷惑，變成一個凶殘的暴君。

© 1998 KOEI CO., LTD. © 岡崎武士

PlayStation

SS

AVG MEM

製造商：FROM SOFTWARE  
售價：5800Yen  
RPG  
MEM  
2P  
系統：CD-ROM  
媒體：DUAL SHOCK

# SHADOW TOWER

這遊戲是講述主角為了救回被惡魔奪走的靈魂，於是孤身走進SHADOW TOWER裡冒險的故事。SHADOW TOWER共分人間界、地屬界、火炎界、水妖界、幻魔界、奇獸界、邪死界，玩者要在多個複雜的立體迷宮內，破解每一個複雜的難題，而當玩者將敵人擊倒後可將它們收入記憶冊內。除此之外玩者更可利用記憶咭與朋友對戰，而且更可以自己身上的道具作賭注，勝出了便可得到對方的道具。



© 1998 From Software

SS

AVG MEM

製造商：DATA EAST  
售價：5800Yen  
AVG  
MEM  
系統：CD-ROM  
媒體：7in9in

## 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

這隻十分著名的偵探遊戲雖然多次延期，但現在終於決定了發售日期了，遊戲中將會以指令（例如望、對話等）的形式進行，除此之外當然少不了在這系列一直出現的「吸煙」指令，當角色吸完煙後思考和對話上均會有所改變，有助故事進行，而選擇肢方面今集的難度會大為提升，非常挑戰玩者的偵探頭腦。今集故事方面今集將會圍繞著「毒品」進行，能不能將重重疑問解開便全靠玩者的本事了。



©1998 DATA EAST CORP.

SS

RPG MEM

製造商：TGL  
售價：4800Yen  
RPG  
MEM  
系統：CD-ROM  
媒體：8in8in

## 魔法使用方法

這遊戲的最主要的目的，就是要從三名可愛的角色中選出一名，然後依照魔法老師的指示學習魔法，最後成為大魔法師，而令角色學習魔法的方法有很多種，玩者除了與敵人戰鬥而從中學會外，更可在遊戲世界中尋找一些特殊的礦物或植物，然後將它們融合，最能便能學得魔法，但是玩者要學成老師指定的魔法，成功了便能滿足老師的要求，進入下一個課程；但如果失敗便需要從頭來過。



© TGL

SS

ACT MPLY MEM

製造商：MASUDAYA CORP.  
售價：4800Yen  
ACT  
MPLY  
MEM  
系統：CD-ROM  
媒體：5in2.6in

## KERIOTOSSE !

這動作遊戲的玩法十分特別，遊戲內共有九關，玩者要控制角色把平台上其他的敵人踢走，當把所有角色踢走後便能過關，看似很簡單但其實每一關均藏有不同的陷阱，一不小心便要從新玩過，而玩者能選用的角色多達二十一名，每一名角色均有一種特殊能力，有些特殊能力能夠攻擊對手，而有些則能夠妨礙對手，令遊戲更為刺激。除此之外這遊戲更能六人同時對戰，一班人一起玩樂趣必定更大。



© MASUDAYA CORP. © UNLIMITED CO., LTD.

PlayStation

SS

ETC MEM

製造商：KID  
售價：4800Yen  
SPT  
MEM  
系統：CD-ROM  
媒體：8in7in

## SKI AIR MIX

在遊戲中玩者需要控制角色在不同的雪地上比賽，極具速度感，而在雪地上均設有一些空中跳台，玩者可從六種不同的動作中，組合出一連串高難度的空中花式，以取得更高的分數。這遊戲共有五條賽道，包括意大利、澳洲等，絕對能令你在炎熱的夏天中帶來一陣陣涼意。



© 1998 KID

SS

ETC MEM

製造商：SOCIETA DAIKANYAMA  
售價：6800Yen  
ETC  
MEM  
系統：CD-ROM  
媒體：5in2.6in

## 王様ゲーム

### 皇帝遊戲！

在這遊戲中玩者可從八名漂亮的泳衣女郎中選出一名（她們包括吉田里深、松田純、奈良沙緒理、飯島美由紀、稻田奈穗、千東某由、三枝實央、渡邊道子），然後進行比賽（迷你遊戲），迷你遊戲共三種，包括「猜方向」、「鬥快爬樹」與「包剪揆」，如果玩者失敗了便要接受遊戲給予的懲罰；但如果玩者取得勝利，泳衣女郎便會受到懲罰，她們會穿上不同的服裝給玩者欣賞，這遊戲絕對是炎炎夏日的一股清涼劑。



© Societa Daikanyama

# GT 24

這個移植自業務用的街機作品，距離發售日尚有兩星期，而遊戲的內容亦逐漸明朗化，這次我們將會為大家介紹遊戲的模式。



## 格蘭披治模式

這和一般賽車遊戲的格蘭披治模式無異，玩者需參與不同賽道的賽事，進入前列位置的可得到分數，而總合計得到最高分的賽手可得到總冠軍。在這模式內，賽

車設有一項損壞計，當玩者與敵車發生碰撞或撞向圍欄時此數值皆會增加，當此計滿溢時，玩者便需退出，而當玩得到頭三位時便可得到勳章。



## 24小時耐久模式

這是挑戰24小時耐力賽的遊戲模式，玩者於此模式內需要在24小時不停行走，由於比賽時間極長，因此玩者在這模式內除了選擇賽車外，還需選擇維修站內的工作人員，此外在這模式裡除了損壞計外還增

設了燃料計，所以玩者在漫長的比賽除需要留意賽車的損壞程度外，還需留意賽車燃料的剩餘量。值得留意的，是遊戲畫面也會隨著比賽時間而作出轉變。



## TIME ATTACK MODE

這主要是追求最高速度的遊戲模式，因此畫面中並沒設有燃料計及損壞計，此外賽道上亦不會出現其他車輛，因此玩者只要盡情爭取最佳時間便行了，當玩者做出最佳時間後更會出現「鬼車」。由於這裡不設任何限制，所以玩者還可把此模式當作賽道練習模式之用。



DOWN UP

SS

總發售... JALECO  
初版... CD-ROM  
RAC 2P  
MULTI CONTROLLER  
發售日... 5月28日  
售價... 5,800yen

PlayStation & SS

總發售... ASCII  
初版... CD-ROM  
ETO MEM  
發售日... 9月  
售價... 5,800yen

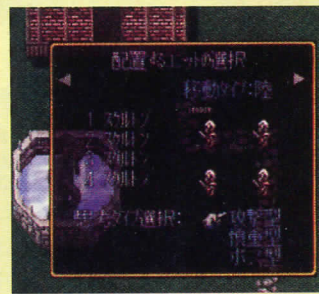
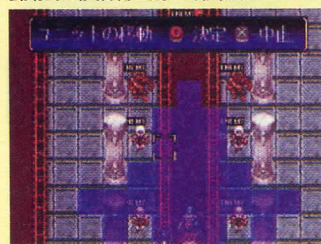
# SIMULATION RPG 創作室

ASCII的「創作室」系列繼RPG及立體格鬥後，將會推出《S.RPG創作室》，顧名思義，這次玩者將可以利用這個軟件來製作一個完全原創的模擬角色扮演遊戲，只要玩者能好好掌握遊戲系統，要創作一個比現時S.RPG遊戲更加出色的作品相信絕對不難。



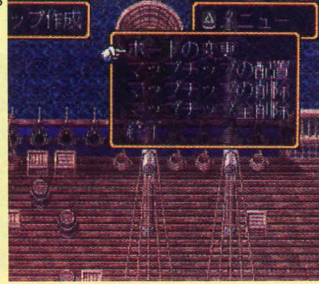
## 設定隊伍移動的回合制

當完成移動地圖後，玩者便需設定戰鬥回合制了，遊戲的戰鬥系統將會採用輪流回合制，即玩者與敵人輪流下達行動指令。而行動步數的多寡將會取決於角色的移動能力及所處的地形而定。



## 設置移動畫面的敵人

玩者最初需要做的，是設計移動地圖，而設定方法則與《RPG創作室》時非常接近（即是拼圖形式），接著玩者便需設定出擊時的隊伍及出擊位置，還有敵人出現的位置等等，此外玩者還可設定地圖上的建築物位置及性質。



## 充滿迫力的戰鬥畫面

遊戲的戰鬥畫面將會採用一般S.RPG的橫向視點，而每隊最多可由四位角色構成，而攻擊順序將會按角色的速度而定，而且戰鬥陣式將有前衛及後衛的概念，當玩者隊伍被全員被倒或隊長被擊倒時，隊伍均會馬上離開戰鬥。





# 想見你 ~your smiles in my heart~

這個被稱為「正統派戀愛模擬遊戲」的作品，乃是由這類遊戲的始創者KONAMI所製作。和《心跳回憶》不同，玩者如要和女孩子約會，將不再只能透過打電話來提出，在上學、放學的途中、打電話、或是在街上偶然碰見時，玩者都可隨時提出約會。此外，約會的地點也不會只限定在某一處地方，而是可以和現實生活中一樣四處移動。而遊戲其中一個重點，可說是玩者和女孩在上下課途中的談話，因為玩者可以從中得知不少有關女孩的興趣和資料。



◆ 在下課途中出現的選擇。



◆ 約會完畢要送人回家啊！

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation  
製造商：Konami  
發售日：秋季  
SLG MEM  
容量：CD-ROM  
價格：未定

SS  
製造商：NEC Interchannel  
發售日：秋季  
SLG MEM  
容量：CD-ROM x 2  
價格：未定

# Pia Carrot 歡迎!!2

這款在去年12月在個人電腦發售的遊戲，現正火速移植到SS之上。遊戲的主角在暑假的期間在一間廳中打工賺錢，從而認識到不少個性不同的人，展開多姿多彩的生活。玩者在這段時間中，除了要努力打工和鍛練自己外，也要適當地和眾人相處才有可能和喜歡的人發展關係。遊戲另有一特別之處，那就是玩者在開始時可以在偶像、女傭和校服三種款式中，選擇其一作為餐廳女侍應的制服。



◆ 各有不同个性的美少女。

◆ 談話是遊戲重要的一環。

© カクテル・ソフト/NECインタチャネル

SS  
製造商：COMPILE  
發售日：夏季  
RPG MEM  
容量：CD-ROM  
價格：58000圓

# 魔導物語

繼早前的《WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON》之後，COMPILE再次以這系列的人物製作出這款RPG。和上次主要以闖迷宮為主的玩法不同，這次的將會較接近一般正統RPG。主角亞露露都是先要在市鎮上和人們談話，在收集到所需要的情報後，便向各迷宮進行挑戰。但亞露露的旅途並不是孤獨的，她可以和最多兩名的角色組成隊伍，一起向著未知的境地進發。



◆ 先要在街中打探情報。



◆ 強勁的必殺攻擊。

© COMPILE 1998/キャラクター © SEGA ENTERPRISES, LTD.

# WAKU WAKU MONSTER

在這款鬥智遊戲中，加入了令它與別不同的要素——那就是玩者可以利用六種不同顏色的方塊，令自己的怪獸出現不同的成長結果。玩者開始遊戲時，可在四名的角色中選擇一位作為育成怪獸的負責人。透過在方塊遊戲中取得的方塊，並將它們餵給怪獸後，可以增強牠的力量、可愛、優良、吃東西、變異和淘氣六種屬性，從而令攻擊模式發生不同的成長。



◆ 六種不同的屬性。

◆ 成長後特別的攻擊。

© 1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

SS  
製造商：ALTRON  
發售日：7月  
PUZ MEM  
容量：CD-ROM  
價格：未定

# SOL DIVIDE

這作品是移植自街機射擊遊戲名廠「彩京」的同名作。遊戲最大的特徵，是玩者所控制的角色會有三種不同的攻擊方式。當中包括威力強但攻擊範圍狹窄的斬擊、射程遠但威力小的飛行道具、與及威力和攻擊範圍皆優，但使用次數受限制的魔法。其中魔法的效果，除了可以用作直接攻擊敵人外，可以作為補助性的特殊效果(如令敵人停止行動)，令遊戲的玩法變得更多姿彩。



◆ 威力驚人的殛石攻擊。



◆ 令敵人行動變慢的魔法。

©1997, 1998 PSIKYO. SALES BY ATLUS

SS  
製造商：ATLUS  
發售日：未定  
PS STG  
容量：CD-ROM  
價格：未定

# 垂釣河流的主人 ~ 探求秘境 ~

這是一個以平靜的漁村為舞台的釣魚RPG，玩者的目的，是要在一條被稱為幻之秘境的河流中，把在那裡棲息的「主人」釣了上來。在開始遊戲時，玩者可以從一家六口中選擇其中之一，作為故事的主人翁，而不同的主角，將會影響到劇情在日後的發展。在玩法方面，則和其他RPG大致相若，都是先要在店舖購買一些道具(這遊戲是釣魚用具)，然後從人們的對話中了解故事發展，再和敵人(魚?)發生戰鬥。



◆ 除魚兒外也會遇見灰熊。



◆ 以釣魚為題材的RPG。

©1998ピクチャーインタラクティブソフトウェア

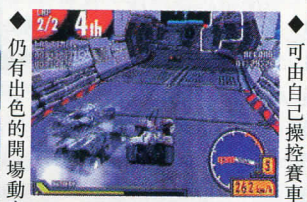
PlayStation  
製造商：PACK-IN-SOFT  
發售日：8月  
RPG MEM  
容量：CD-ROM  
價格：48000圓



# 爆走兄弟 let's & go!!

## ~Eternal Wing~

在這遊戲中，玩家可以自己操控四驅車來令其取得勝利，而並不只是一味進行四驅車的裝備的工作。如各位有看過漫畫原作的話，都會知道比賽場地是十分變化多端的，而遊戲會忠實地反映出這個特色，出現一些像在宇宙和機械都市等的賽道。至於最為人關注的四驅車，曾在原作和動畫的MAX、WGP篇登場的賽車，如BUSTER SONIC及GUNBLUSTER等，都會在本作中一一出現。



◆ 仍有出色的開場動畫。  
◆ 可由自己操控賽車。

◎ こしたてつひろ・小學館・テレビ東京  
◎ タミヤ  
© 1998 JALECO LTD.



# JGTC ~All Japan Grandtouring

## Car Championship~

這個「全日本GT選手權」的賽車比賽，在日本是十分有名的。根據賽會的規定，比賽中的車輛，必需是改裝自市面上可以行走的兩門汽車；在比賽時，每部車會有兩名駕駛員輪流駕駛，但每人最少要完成三分之一賽程才會被認可。而這遊戲中，當然會忠實地移植了這些比賽的特點。除此以外，賽車遊戲中不可缺少的強化賽車部份，也會在當中出現。而玩家在遊戲時，還可以聽見監督透過無線電發出的通訊呢！



◆ 可收到修理站人員的談話。  
◆ BGM 中包括 TRF 和安室的歌呢！

© TYO 1998



# BALLDY LAND

共由67個版圖構成的本作，是一款實時式的育成遊戲。主角是一種名為「BALLDY」的生物，玩家的任務則是負責引導他們發展出自己的文明，並將在版圖上出現的敵人消滅。為了能完成此一使命，玩家可以分配「BALLDY」們為工人、科學家、兵士和建築者四種職業，從而進行增加人口、開發武器和建起特別建築物等，加強「BALLDY」們勢力的工作。由於玩家可以採取的行動十分之多，所以戰略方面的自由度是很高的。



◆ 攻入敵人的陣地啊！



◆ 看！人口漸多起來了。

© 1998 Creative Edge  
© BANPRESTO 1998



# MONSTER COMPLY WORLD

在迷宮中來回巡察，將在裡面出現的怪獸收服後予以培育，希望牠們能取得怪獸戰鬥大會的冠軍，便是本作的主要目的。遊戲中將有種類繁多的怪獸登場，當牠們進化後，除了外貌和名字都會作出改變外，能力值更會大幅度的獲得提升。本作的另一個特點，便是玩家可以將CD（音樂或電腦皆可）放進主機之內，接著遊戲便會按當中的資料，製造出各有特色的迷宮。



◆ 捉到怪獸了！



◆ 和牠們成為同伴呢！

© 1998 IDEA FACTORY



# MACROSS DIGITAL MISSION VFX2

在春季GAME SHOW首次發表的本作，除了一般的駕駛艙視點外，玩者更可以通過一個「自機後方」的視點，看清楚戰機後面的情況。另外，當進入一些兩機纏鬥的狀況時，遊戲會提供一個客觀視點，那玩者便可以欣賞到《超時空要塞》系列獨特空戰的魅力了。今集的主角機，和以往的型號一樣可以變型為三種不同的型態，玩者可按不同的戰術需要來作出變型，而在最新的OVA中登場的VA-3M亦會在遊戲中出現。



◆ 如動畫一樣精彩的空戰。  
◆ 會有多款不同的「韋基利」登場。

© 1998 BIG WEST  
© 1998 BANDAI VISUAL



# LOVE THERAPY

在十二名的女性中選擇一人作為對象，然後以占卜來預測約會時的運勢，再在約會中作出適當對答，最後向該女性提出求婚，便是這款遊戲的大致玩法。在開始約會之前，玩者先要作出良好的計劃才会有突出的效果；否則，玩者很有機會在約會中做出錯誤的事情，導致女友在中途自行回家。而每當玩者完成一次約會後，電腦會顯示出閣下與女友是否個性合拍，接著才進行下一次約會。



◆ 不正確的對答會引起不良後果。



◆ 決定約會的地點。

© 松井雪子/B-FACORY  
© 日本個性學研究所  
© B-FACORY/B.V.

今期PS榜的變化大都是集中於較低的位置，首先《電車GO!!》的票數已經超越《STREET FIGHTER E.X. PLUS α》，現時排在第七位，而今期亦有新遊戲登上榜，它就是以可愛的動物吸引各位的《TAIL CONCERTO》，它一登上榜便排在第九位。

## HYPER 有腦 PlayStation 榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	BIOHAZARD 2	280
2	2	PARASITE EVE	239
3	3	鐵拳3	186
4	4	XENOGears	173
5	5	FINAL FANTASY VII	170
6	6	GRAN TURISMO	160
7	8	電車GO!!	120
8	7	STREET FIGHTER E.X. PLUS α	116
9	-	TAIL CONCERTO	111
10	9	BIO HAZARD	109



◆ BIOHAZARD 2



◆ PARASITE EVE



◆ 鐵拳3

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 SATURN

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	366
2	2	超級機械人大戰F完結篇	340
3	3	櫻大戰2~求你別死去	297
4	4	超級機械人大戰F	291
5	-	VAMPIRE SAVIOR	254
6	5	日本足球聯賽 創造職業球會2	236
7	6	GRANDIA	223
8	7	機動戰士高達 基利之野望	192
9	8	THE HOUSE OF THE DEAD	180
10	9	CHORO Q PARK	144



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ 超級機械人大戰F完結篇



◆ 櫻大戰2~求你別死去

今期期待榜方面的變化不大，只得上期第五位的《雙界儀》和第六位的《私立JUSTICE學園》互換位置，但在近期SQUARE招牌作《FINAL FANTASY》的第八集終於有新的消息和資料公布，人物設定和遊戲畫面比起《FF VII》有過之而無不及，看來不久之後這個大受注目的遊戲將會在期待榜中佔一席位。

今期街機榜《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》超越了《REAL BOUT 餓狼傳說2》排在第五位，而且更漸漸逼近第四位的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》。而在另一方面《FIGHTING VIPERS 2》的票數正逐步提升，現在已將《VIRTUA STRIKER 2》趕落第十位，雖然《FIGHTING VIPERS 2》不能經常在遊戲機中心中找到，但仍然受到一定的玩者歡迎。

## 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)	310
2	2	BIOHAZARD 2(SS)	234
3	3	THE KING FIGHTERS '97 (PS)	171
4	4	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT (PS、SS)	160
5	6	雙界儀 (PS)	149
6	5	私立JUSTICE學園 (PS)	147
7	7	METAL GEAR SOLID (PS)	130
8	8	BIOHAZARD2 (PC)	107
9	9	DRAGONQUESTVII (PS)	94
10	-	DUNGEON AND DRAGON COLLECTION (PS/SS)	97



◆ POCKET FIGHTER



◆ BIOHAZARD 2



◆ THE KING OF FIGHTERS '97

## 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	340
2	2	MARVEL VS CAPCOM	270
3	3	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT	252
4	4	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	219
5	6	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	185
6	5	REAL BOUT 餓狼傳說2	176
7	8	VIRTUA FIGHTER 3tb	136
8	7	私立JUSTICE學園	134
9	10	FIGHTING VIPERS 2	117
10	9	VIRTUA STRIKER 2	115



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ MARVEL VS CAPCOM



◆ STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

註：紅色一下降、藍色一上升、綠色一新上榜



新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉 HYPER有腦遊戲榜

一個接觸層面最廣泛的遊戲選舉已誕生——集廣播、書刊及網絡三種傳媒聯合策動的「HYPER有腦遊戲榜」現正接受你的投票，選出你最心愛的PlayStation、SATURN及PC遊戲。每星期各傳媒將會公布選舉提名名單及投票表格，大家可以透過郵寄、國際網絡，甚至在電台節目播出時間直接投票，結果將在《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》、《電腦遊園地》定期公布，你更可以透過國際網絡進入《PC HANDBOOK》網頁，即時觀察投票結果。各媒體更會分別送出名貴禮品予幸運的投票者，快來投下你的神聖一票吧！（原來的「CHART! CHART! CHART!」選舉將與「HYPER有腦遊戲榜」合併，敬請留意）

### 合辦機構

- 電子傳媒——新城997有腦事件簿（逢星期六下午8時~9時於新城997播）  
網絡傳媒——PC HANDBOOK (<http://www.pchandbook.com>)  
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌》（逢隔周五出版）  
《GAME PLUS 遊樂誌》（逢周三出版）  
《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》（逢隔周三出版）

### 遊戲榜分類

- HYPER 有腦PlayStation榜  
HYPER 有腦SATURN榜  
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果  
HYPER 有腦PC榜  
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果



### HYPER 有腦遊戲榜參加表格(GAME PLUS)

姓名：\_\_\_\_\_ 年齡：\_\_\_\_\_

性別：男女 身份證／護照號碼：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_ 電郵地址：（如適用）\_\_\_\_\_

### 本周遊戲提名（截至5月18日）

#### HYPER 有腦 PlayStation 榜

- 1. 生化危機 2
- 2. FINAL FANTASY VII
- 3. TALES OF DESTINY
- 4. 街頭霸王 EX PLUS
- 5. 心跳回憶
- 6. GRAN TURISMO
- 7. TOMB RAIDER 2
- 8. 拳皇'96
- 9. 惡魔城 X
- 10. PARAPPA THE RAPPER
- 11. 電車 GO !
- 12. X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
- 13. 心跳回憶 虹色之青春
- 14. XENOGears
- 15. WINNING POST 3
- 16. 天誅
- 17. Q版賽車 3
- 18. 女神異聞錄
- 19. 鐵拳 3

- 20. 鬥魂烈傳 3
- 21. 心跳回憶 彩之愛歌
- 22. PARASITE EVE
- 23. 兵蜂 RPG
- 24. 激走 GRAN RACING
- 25. TAIL CONCERTO
- 26. 個人教授
- 27. 新世紀 EVANGELION 鋼鐵女朋友
- 28. 美少女雀士 ADVENTURE 心跳夢魔
- 29. 救救泥膠城
- 30. PLAY STADIUM 3
- 31. CHOCO 不可思議 DUNGEON
- 32. BOMBERMAN WARS
- 33. G DARIUS
- 34. 超魔神英雄傳~ANOTHER STEP
- 35. WORLD LEAGUE SOCCER
- 36. 實況美國棒球
- 37. GUILTY GEAR
- 38. COWBOY BEBOP
- 39. DODGE BALL!
- 40. FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

- 11. SHINNING FORCE III 臣都之鬼神
- 12. SENTIMENTAL GRAFFITI
- 13. 心跳回憶
- 14. 餓狼傳說 REAL BOUT SPECIAL
- 15. 下級生
- 16. VIRTUA FIGHTER 2
- 17. NIGHTS
- 18. 真女神轉生 SOUL HACKERS
- 19. SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
- 20. YU-NO
- 21. SD 高達 G CENTURYS
- 22. 街頭霸王 COLLECTION
- 23. 怒首領蜂
- 24. 紫炎龍
- 25. THE HOUSE OF THE DEAD
- 26. 少年街霸 2
- 27. LANGRISSE IV
- 28. 英雄志願
- 29. TOUR PARTY 卒業旅行
- 30. GUNGRIFON II
- 31. 不思議忍傳 九之一番 PLUS
- 32. BOMBERMAN WARS
- 33. SHINING FORCE II 破狙擊的神子
- 34. 卒業 III WEDDING BELL
- 35. 機動戰士高達 基利之野望
- 36. 心跳回憶 彩之愛歌
- 37. VAMPIRE SAVIOR
- 38. 秘密戰隊 V
- 39. ROOMMATE 3~涼子在清風閃耀的早晨~
- 40. EVE THE LOST ONE

你最期待的家庭用遊戲作品（不分機種）

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

你最喜歡的街機遊戲：\_\_\_\_\_

歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱道33號中央廣場7樓「GAME PLUS」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618

#### HYPER 有腦 SATURN 榜

- 1. X-MEN VS 街頭霸王 EX EDITION
- 2. 超級機械人大戰 F
- 3. 超級機械人大戰 F 完結編
- 4. GRANDIA
- 5. 日本足球聯賽 創造職業球會 2
- 6. 櫻大戰
- 7. 櫻大戰 2~求你別死去
- 8. 拳皇'97
- 9. 電腦戰機 VIRTUA ON
- 10. DRAGON FORCE II



TEXT:鑄射先生

由於怪物R今個星期有一特別任務，所以今次他會暫時隱身一期，不過大家不用擔心，電腦快車今次為大家帶來兩個非常精彩的PC電腦遊戲。

## 《MONOPOLY WORLD CUP FRANCE 98 EDITION》

### 世界盃加大富翁

一個家傳戶曉的老牌桌上遊戲《大富翁》，世界各地都有其「土產」版本，相信大家必定有玩過，可能是近期推出不同版本都大受歡迎的關係，為迎接98年世界盃這個世界體育盛事，自然要推出一個特別版本「應節」一下。今次《MONOPOLY WORLD CUP FRANCE 98 EDITION》也可謂除了足球遊戲以外，首個可以和世界盃或足球直接有關係的遊戲了。

### 特色玩法

這個「世界盃版大富翁」玩法當然是以原版大富翁為本，當中加入了不同種類和足球有關的東西吧。棋子會變成五顏六色的球員，棋盤上的彌敦道或英皇道變成了球場或國家代表隊，你可以在自己的「地頭」興建球場，在大富翁裡當然少不了「坐牢」這極刑，不過今次卻變成了被紅牌趕出場兼「坐波監」，還要坐場邊的冷板凳，總之所有東東除了鬍鬚紳士叔叔外，通通都是和足球有關。

### 有直播又有十二碼

除了玩法特別外，遊戲中更會有不同的EVENT出現，其中有射龍門和球賽直播，當中雖然未必可以為你帶來大量的資金，但可以把玩者間的優勢改變，對跟著來的日子有重大的影響哩。



◆首先選個喜歡的顏色人仔造你的棋子。

◆玩者(包括電腦)各人開始都有500「大洋」任你「投資」。



◆控球者便是當時進行中的玩者。



◆大富翁的極刑是「坐牢」，而足球的極刑是「紅牌出場」。

◆「機會」和「命運」變成了「HOME卡」和「AWAY卡」。



◆如果有人步入球場，世界盃足球賽更會開始，雖然畫面細細，但仍可看到一場緊張刺激的比賽。

◆你又可以嘗試射十二碼，不過這個龍門非常厲害哩。



© 1998 Hasbro Interactive CO.LTD.

### 系統要求

- OS : Windows95
- CPU : Pentium 100Mhz以上
- 記憶體 : 16MB以上
- 顯示 : 對應Windows95的SVGA顯示卡
- CD-ROM : 4x以上
- 對應音源 : 對應Windows95的音效卡
- DirectX : 需備有對應DirectX5.0的驅動程式



# ARMY MEN



## 膠兵戰士

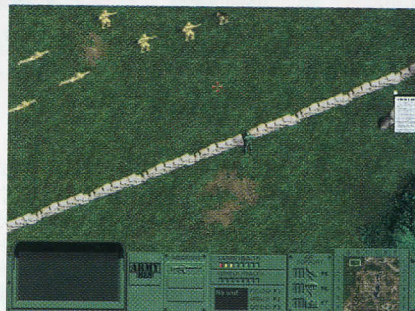
或許你會和筆者一樣，小時候必曾玩過一些綠色膠兵仔玩意，就算你未玩過，相信你也會記得在《TOY STORY》裡為胡迪偵察的一班兵仔。這個名為《ARMY MEN》的動作遊戲，意念便是來自這些綠色小兵，把大家小時的幻想復現在眼前。

## 小規模大戰爭

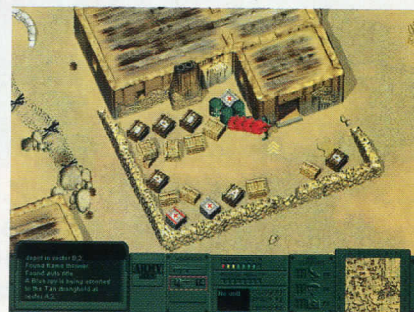
在遊戲中你是綠色軍團的中士，而且是一個非常重要的一員猛將，你要帶領軍隊打倒邪惡黃膠軍團，你除了要留心敵人的動向外，也要小心藍膠軍團和灰膠軍團的突襲。你除了手上持有步鎗之外，你還有各式各樣的武器供你使用，機關鎗、手榴彈、火箭砲等等都有齊，你甚至可以駕駛吉普車、坦克車，在敵人的陣地裡大肆破壞。有需要的話，你更可以利用通訊機要求後方派出飛機在敵人重要據點空襲，好讓部隊可以推進。

## 藍保戰士式的動作場面

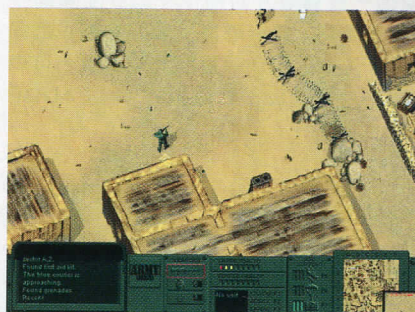
《ARMY MEN》雖然是一個以小朋友的膠兵遊戲作為噱頭的遊戲，但遊戲的戰略性卻不太重要，實際上是一個單人獨鬥的動作遊戲。雖說是你只控制一個中士，但你還要小心己方和敵人間的戰情，否則你也未必可以完成上級委派的任務，所以你最好在訓練營中好好練習每種武器的使用方法和有效的射程，做個以一敵百的藍保吧。



◆大家一開始時最好在練靶場好好練習使用不同種的武器。



◆深入敵人陣地，執行不可能的任務，當然你要好好利用敵人遺下的彈藥。



◆活像二次大戰時的記錄片的 OPENING 片段。

©1997 The 3DO Company

### 系統要求

OS : Windows95

CPU : Pentium 90Mhz以上

記憶體 : 16MB以上

顯示 : 對應DirectX5.0的顯示卡

對應音源 : 對應Windows95的音效卡

支援3D加速卡

# 自 投 羅 網

## 《自投羅網》大改革，整裝待發！！

今期自投羅網再一次提提大家，由下個月開始自由講將會復出，題材方面再無任何限制，無論你們想說甚麼，例如對多本近期推出的本地漫畫睇法，或是近期多齣日劇的意見，你們都可寫信來發表。除此之外得獎者將會由現時的一名增加至兩名(自由評、自由講共一名，自由畫一名)，與及由現時的抽出得獎者的形式，改變為選出最優秀的作品，所以大家一定要比點心機，畫(寫)好自己的作品啊！

### 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《J-LEAGUE 實況~炎之 STRIKER~》

本人擁有N64和PS的實況系列，對SS版本的本來抱著非常大的期望，一出便跑去買回來，成380元呀，大佬！誰不知人物非常的浮，盤球盤著一個大西瓜，射球不用力度，雖然增加了ACTION BUTTON，可增加一些高難度的動作，但不能彌補不足。而且接近鏡頭時人物全身爆裂，非常恐怖！最好的模式最好不過是TRAINING MODE了！可以有很多練習模式可以玩。可以自製球會也是此GAME可取之處。我覺得此遊戲和《J-LEAGUE GO GO GOAL!》非常相似。

評分：3.5分  
讀者RONALDO

### SS《創造職業棒球會》

繼《J-LEAGUE創造職業球會》後，這隻GAME都可以說是《創造球會》系列迷必買之作。

這隻棒球GAME的設計十分特別，裡面的人物都是用Q版來表達，人物的表情也十分有趣，還可以自己設定球員的外貌和表情。此GAME可以看到《創造球會》系列的一些宣傳片段和只要在遊戲中登記密碼便可，都可說是「史無前例」。

但它有致命的弱點，就是無《J-LEAGUE創造職業球會》那麼多姿多彩，譬如不能送球員出國學習和玩來玩去都是這樣，如果你不怕悶的話，不妨買來一試。

評分：7分  
讀者雷

### SS《DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~》

這是一隻很特別的SRPG，喜歡玩SRPG的朋友一定要試(唔試包你後悔)，為何我這樣說呢？因為這遊戲的作戰系統很有創意，戰鬥畫面十分新穎，是運用了百人打百人的新方法進行，這種場面不但過癮而且很壯觀和很生動，完全沒有以前的SRPG那麼死板和沉悶了。

這遊戲的可玩性亦不弱，因為可以選的君主也不少，令玩者每次都能玩著新的故事，令玩者每次都能玩著新的故事，令可玩性大大提高，總括來說，這是近期必玩之作。

評分：8分  
讀者K.S.

### SS《櫻大戰2~求你別死去~》

《櫻大戰》這個遊戲相信很多SS玩家也玩過了，其續篇剛剛推出不久，今集加入了很多新系統，LIPS基本上與上集相同，但其中加入了TIMING LIPS和DOUBLE LIPS，大大增加了玩者對答題的難度性。戰鬥指令，除了和上集相同外，大神還會多了一個「隊長」指令，這指令可作出能力值的改變，增強了戰略性。最後BOSS會以兩種形態出現，第一形態像牛，但非常容易擊敗它，第二形態像螞蟻，要打它的身、手和頭，才算把它打敗，雖像困難，但實際上是非常容易。總括這GAME難度不高，無論如何這GAME是SS迷必玩之作。

評分：9分  
讀者藤井八雲

### SS《VAMPIRE SAVIOR》

這隻GAME在街機推出的時候已經風靡一時，尤其是在日本的受歡迎程度更加蓋過《街霸III》等作品。在遊戲中你可以找到一些很特別的角色，甚麼「蝙蝠女」、「吸血鬼」、「雪人」等等，各式其式。系統方面則更加新鮮，將以往2 ROUND制改變成將對方擊倒兩次。背景是以多層捲軸做成，使遊戲畫面更漂亮多變。至於價錢方面，連埋4M RAM CARD都只不過係\$39×，怎叫你不買呢？

評分：8分  
讀者無敵猩猩

### SS《THE KING OF FIGHTERS '97》

這隻遊戲不論是業務用，抑或是家用版，都相當受歡迎。終於移植至SS，無論是人物、招式和超必殺技，都十分出色。由於4M和1M卡都可對應，所以遊戲的移植度甚高。

令我最喜歡的就是使出超必殺技的時候，畫面相當華麗，沒有偷格的情況，每人的必殺技層出不窮。今次還加入了很多隱藏人物，令到畫面更添有趣。唯一美中不足的就是連續技頗為難使出，不能夠得心應手。雖然不及街機的畫面清晰和音色較差，但比起NEO GEO版就大同小異。所以這遊戲是一隻絕對必玩之作。

評分：9分  
讀者小飛俠



◆鄧毅兒



◆HO CHUN MAN



◆鄭嘉偉



◆李美惠

# 自由畫



◆張韻彤



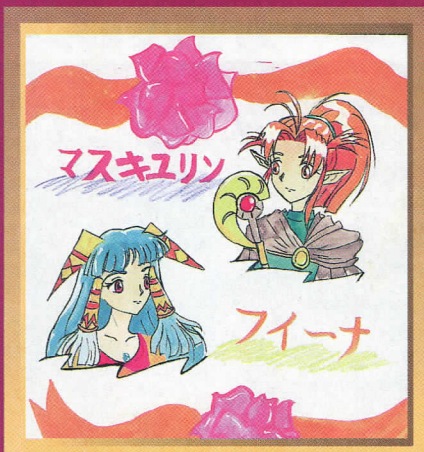
◆LEE SHUI FUNG



◆陳榮基



◆陳啟源



◆C.S.C.



◆李振威

今期被抽出的讀者是陳啟源，本刊將會另行通知得獎者有關領取稿費的事宜。

## 飛龍

這次也是欲罷不能，依然是要談日劇，蓋因日劇實在是太好看了！而其實我在追看之餘，亦會經常和同事朋友談論，這次剛好和一個少看日劇的朋友談起，她說不看的原因是日劇給她的感覺太悲觀，覺得和台灣電視劇太相似，怕會沉悶，我和另一愛看的朋友自然不以為然，於是大落「嘴頭」，務求又拖多個人落水，但可惜她趕時間，否則我們一定可以「得逞」的。

近日的 GAME 市真的十分之淡，所以剛剛在上星期推出的 PS 格鬥《GUILTY GEAR》便非常之搶手，因為這GAME實在是幾正，加上已很久沒有較好的作品出現在市場上，所以這GAME不爆出才奇，而筆者由於早已玩過試版，所以早已「吼實」此作，但因事遲了一天去GAME SHOP，在港出現的頭一批貨已全部賣光，我行了香港九龍多個商場也找不到，真是十分「無癮」，難道真的要託人在日本買？

## ARTHUR'S Trash Talk

◆《羅德島戰記~英雄騎士傳》首主題曲『奇蹟的海』好正呀，菅野洋子充滿中東風情嘅編曲再加坂本真綾嘅演唱簡直係天衣無縫。我聽完一次之後都忍唔住即刻撲落唱片舖買番張細碟。

◆好嘢！BULLS同LAKERS都出到線！

◆講開又講，上個星期睇LAKERS對SONICS場比賽，發覺原來里安納度迪卡比奧都有去捧場；而且仲不時向鏡頭揮手添。

## SKIN是堅少年之事件簿

其之一：「PUFFY」真人好靚女呀，見過真人發覺比上鏡更漂亮。而大貫亞美那種傻癡癡的形象，更是可愛。

其之二：最近買了不少VCD，但一直未有機會看，相信要借一日放假的時間把其一次過看過飽。

其之三：要保持清醒！要保持冷靜！

## 完成任務的RAYRAY

●火星戰記 032154

經過好幾個月的光陰，加上多番努力，我終於完成了在家中的「RAYRAY電腦城」，哈哈……

●今個星期不知做錯甚麼，經常「魂遊太虛」，希望以後不會再有此情況發生。

●不斷變化，化整為零，凌亂不堪，唉，妖！



TEXT：魔太子



牡羊座  
21/3-19/4

幸好你有一班關心你的朋友，在你遇上困難時，都會在旁扶你一把，令你不至於孤軍作戰。



雙子座  
21/5-21/6

不要太心急，因為現在還未到「收成」的時候，耐心等一等吧。



獅子座  
23/7-22/8

今個星期你的財運偏低，小心你的朋友會導致你有財物上的損失。

暑假將至，不妨與伴侶計劃一下旅行的事宜，這樣絕對有助你們之間的感情進展。



金牛座  
20/4-20/5

因別人的意見而感到苦惱，稍為冷靜地分析一下，自然就會想到兩全其美的解決方法。



巨蟹座  
22/6-22/7

戀情逐漸穩定，但間中也應該花些心思去討好你伴侶的歡心，以免令大家的關係變得公式化。



處女座  
23/8-22/9

## 霸王丸

◆ 今期可以提及的事情雖然不多，但是相信有玩開此遊戲的朋友一定覺得十分有趣。

◆ 首先是在下在《UO》新開的角色已經擁有 98 STR 的體力。

◆ 就在某天，在下一人前往迷宮的一處角落等待怪物出現，就在殺得性起時，突然發現後方擁來數名 PK (PLAYER KILLER)，在敵人眾多的情況下，在下當然是立即使用魔法 RECALL 走人啦！但因為當時只得 58 魔法的我，竟連續 RECALL 失敗兩次，連自己也認為必死時，終於在第三次時 RECALL 走人，在定神後，當然是想知道那些 PK 是哪一路人馬。

◆ 過了不久，終於發現 PK 的人數多達 5 人，之後心想，5 個人都殺不了我，不如唔好做 PK 啦，等新 PATCH 重新做人好過啦！『^^』

PS：遲些公司內部有少許變動，雖然對在下影響不大，但在下同樣希望可因此而有所改變吧！

## CHITCHAT 犬之介

◆ 湖人隊以狂風掃落葉之勢淘汰了超音速隊，但在西岸決賽第一場便大敗 35 分，真的是判若兩隊似的。

◆ 印尼發生暴亂，華人又作為被攻擊的目標。據聞當地人不滿華人以少數民族的身份，而掌握了國家大部份的財富，因此每次有事情出現，華人必成為受害者。個人覺得其實這種族的問題，在各個民族身上均會出現，而與華人情況相類似的，相信便是猶太人了。當一個人流落異鄉時，為了自保自然會和同族的人聚在一起，但也因為這樣而變得和當地人格格不入。大家在缺乏交流下，誤解在久而久之便會油然而生。而社會上的一些不正常現象，便會歸咎到這些少數人身上。所以，不論是在印尼的富有華人，還是在歐洲貧窮的土耳其人，都會因事而受到排斥。

## 「松」頭說起松鼠

◆ 據聞 N64 的《實況 WORLD SOCCER ~ WORLD CUP FRANCE'98 ~》將會增加一個縱向視點，確實令遊戲更加吸引。

◆ 筆者一向也十分喜歡 FC 版的《足球小將》及《足球小將 II》，現在再玩仍然極之喜歡，但始終能希望找回此遊戲的原裝盒帶。

◆ 下期再見！BYE BYE！

## 日夜顛倒的 DIAS

● 負責開發 DAYTONA USA 2 的原來不是 AM2 研的部長鈴木裕，是副部長名越稔洋，這令我有点擔心。他是曾經開發 SCUD RACE 的，但我認為這不是極品的賽車遊戲（喜歡這遊戲的人，對不起）。如果出來的效果與 SCUD RACE 沒分別的話，這樣我會好失望。

● 以前的世界一級方程式大賽，由於被稱為地面上最快的速度比賽，所以吸引力很大。但現在因為 FIA 定下各種苛刻的規則，企圖令車速減慢，所以一級方程式已不可說是地面上最快的速度比賽，代之而起的應該是美國的印第安納方程式。但諷刺的是由於科技進步，在這苛刻的規則下，現在的第一線車隊仍可做出比改制前更快的圈速，那麼當初為何要改制呢？

## 四哥

◆ 在日前有個好友來公司探望我們，感覺十分開心，但又感到十分可惜……

◆ 為甚麼我想見的人永遠見不到，不想見的人永遠圍繞在我身邊呢？

◆ 現時我的經濟情況已到達危險階段，誰能救救我呀？

◆ 《街霸 EX2》終於推出，不愧是 CAPCOM 的出品，但總覺欠缺了甚麼似的……

◆ 當看了有關印尼暴動的新聞後，總覺得大家都是人，為甚麼始終不能和平共處呢？

◆ 總是不知對各位說些甚麼好，唯有下期再會！



天秤座  
23/9 - 23/10

有時候在與戀人拍拖時，不自覺的把日間的不快表露了出來，令對方感到頗為難受。



射手座  
23/11 - 21/12

本週初段工作會比較清閒，但到了星期四，工作便開始變得繁忙，所以時間應該好好分配。



水瓶座  
21/1 - 18/2

能夠定下一個明確的目標而努力，使你能更有效率的去運用自己的時間，自然就不會感到無聊。



天蠍座  
24/10 - 22/11

今週有很多意料之外的事情發生在你的身上，甚至令你有点應接不暇、措手不及。

有餘錢的話，不妨把它儲下來，因為今個星期或許會有需要花錢的時候。



山羊座  
22/12 - 20/1

今週的社交運不俗，會認識到一些新朋友。但在交友時亦要小心，免得誤交“損友”。



雙魚座  
19/2 - 20/3



# 給人看扁的失意 FBI 和自閉小孩 《水銀蒸發令》

TEXT：班膺羊

看慣美國電視劇的朋友都知道，聯邦密探FBI一向都是西裝骨骨，智勇雙全(例如：《沈默的羔羊》和《X檔案》等...)，偏偏本片的男主角布斯韋利士梳了個和FBI形像格格不入的平頭裝。原來是因為他在上次任務中要混入賊群，所以才變成如此模樣。行動中他眼見給賊阿頭控制的少年一個一個無辜送命，內心並不好過。

後來布斯為了幫助一個自閉小孩逃避政府的追殺，不惜從醫院把小孩帶走；而當他知道元兇竟是國家高層要員之時，更直接找對方出來談判。談判不成便在人家胸口上加一個腳印，還打翻人家的酒櫃，打破所有陳年佳釀。這一切一切旨在說明：「理你幾高幾紅，總之我唔怕你。」

這正是一個站在平民立場的英雄寫照。

故事中九歲大的自閉小孩西蒙跟《手足情未了》中由德斯汀荷夫曼飾演的自閉哥哥一樣擁有超乎常人的能力。他因為無意中破解了代號「水銀」的國防保安密碼而受到國家安全局的注意。愛國的保安科高官(艾力寶雲)為了保住國防預算和自己的飯碗，決定要把西蒙剷除。由於FBI等政府部門都不想開罪國安局，布斯韋利士在無計可施之下唯有帶著西蒙通街走，和國安局角力到底。

布斯韋利士飾演的失意FBI和自閉小孩西蒙在片中的處境其實十分相似：兩人都是身懷本領卻難與他人溝通，以致經常給別人看

導演：夏勞碧加

編劇：羅倫斯干拿／馬克洛辛奴

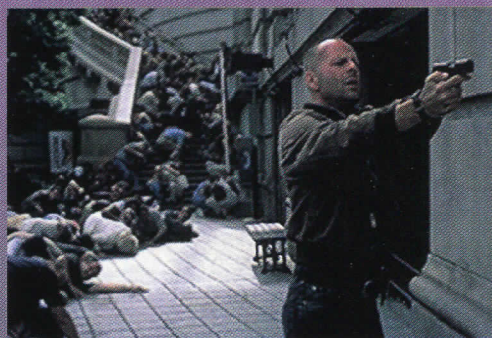
原作：雷恩德格拉斯皮雅遜

演員：布斯韋利士／艾力寶雲／米高曉治

扁。一個自身難保，卻依然收留布斯和西蒙的失業女郎，再加上冒著被「炒」危險也肯幫助布斯的FBI同僚，替這部動作片加了不少「人情分」。《水》不似《虎膽龍威》，沒有停不了的瘋狂動作場面，但幽默位倒是不少。例如那位幫助布斯的FBI同僚因為手提電話和電腦郵件都受到政府監察，他便使出最原始的手段：寫信。

不過最叫人意外的反而是艾力寶雲，當年在《追擊赤色十月》裡年青又英俊的他，今日竟變得肥腫難分！記得在蝙蝠俠的漫畫裡，超人(SUPERMAN)當了政府特工，力勸蝙蝠俠不要魯莽行動；而那位「做了官」的超人就似現在的艾力寶雲了。

總括一句，《水銀蒸發令》的街頭槍戰戲很有水準，人情線亦拍得相當流暢，是一套平實中比海報來得強的電影。■



# 偶像派唱片也應該這樣出色 范曉萱《DARLING》

TEXT：馮禮慈

有些唱片製作人認為給年輕人聽的偶像派唱片不必造得特別精彩，因為FANS不需要出色的音樂。有些唱片製作人甚至認為給年輕人聽的偶像派唱片不應造得出色，造得出色反而會嚇跑FANS！

不過，當你聽過范曉萱這張創作專集《DARLING》後，你就會知道上述兩種看法都是錯的。

范曉萱這張《DARLING》明明是製作給十來廿歲年輕人聽的唱片，它的對象是偶像派的樂迷，它所唱的是年輕人的戀愛生活。這跟一般主流偶像派情歌沒有分別。不過，它絕不是「求其其」的唱片，而是張每處都力求認真，甚至力求人創意的唱片。《DARLING》在能觸及青少年感覺之餘，音樂上同樣出眾。

跟一般主流偶像派情歌相比。《DARLING》的音樂更為多樣化，各式各樣詳奏都有。在配樂手法上亦不避新奇，較之不拘一格，銳意求新。范曉萱親自作曲、作詞，共5首之多。另

加李泉、小兵等作品，實在出色。還有這CD的錄音甚佳，比一般主流碟高兩班。

這是一次清晰的反證：范曉萱這張創作專集《DARLING》證明了即使是製作偶像派唱片，也應精益求精，這才是年青一代之福。■





# 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 5 月 29 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

# 印花

GAME PLUS  
遊戲誌尊賣店  
有效日期至 98 年 5 月 29 日止

※ 鳴謝遊戲誌尊賣店

( 恕不接受影印本 )

本星期優惠的遊戲以 WIN95 的遊戲為主，家用遊戲機方面則有只有 SS 的《THE KING OF FIGHTERS'95 + 96》是本星期新增的優惠遊戲，這個包裝內包括了《KOF'95》及《KOF'96》兩個格鬥動作，喜歡《KOF》系列的朋友記著留意了，此外本期也多了一些與遊戲有關的產品，那便是《MACROSS TRADING CARD》及《KOF'97 複製原稿畫集》。最後要提醒大家，「POCKET PRINTER」、《Shinning the Holy Ark》及《Riglordsaga 2》經已售罄。



## 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
- XEVIIOUS 3D / G+ \$90
- 《FINAL FANTASY V》 \$340
- 《PARASITE EVE》 \$450
- 《DEAD OR ALIVE》 \$380
- 《心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.2 彩之愛歌》 \$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

- 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





© 1998 ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.

### 飛龍

實在很久未曾玩過一隻這麼好玩的原創格鬥 GAME 了，可以用一個字形容——爽！無論是人物設定、遊戲系統、操作性、流暢度等，全都有極高的水準，而招式方面走華麗路線，亦頗為切合這 GAME 的風格。至於格鬥極為重視的連續技，這 GAME 亦有很出色的表現。不過美中不足的，是此作的一擊必殺系統太「屈」，大大影響遊戲的平衡性，若把作出的難度增加似乎更好。

7分

### 霸王丸

一隻水準極高的格鬥遊戲，當中人物設定十分吸引，而且擁有極佳的流暢度。在背景及聲音方面，同樣是此遊戲吸引玩者之處，雖則在角色的平均上未達完美，但仍是近期難得一見的格鬥遊戲。在系統方面，《GUILTY GEAR》的連續性能和受身系統同樣十分出色，唯獨是那招一擊必殺比較奇怪，是遊戲的一處小缺點。

8分

### 四哥

這個格鬥遊戲可以說是集多種動作遊戲於一身。空中衝刺、AIR COMBO、超必殺技、連續技，應有盡有，無論你想到的大都可在此遊戲內找到。但最難令人接受的，就是一擊必殺這系統，只要一被擊中就會必死無疑，無論你領先多少體力或局數，均會敗於這一招之下，令本來有趣的遊戲變得十分「無趣」。

6分

## GUILTY GEAR

PS/FIG/ARC SYSTEM WORKS



Software and documentation © 1998 Electronic Arts. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS, the EA SPORTS Logo, and "It's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Official licensed product of the FIFA World Cup™ France '98. © The France '98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS.

### 飛龍

雖然這 GAME 並非一級的足球動作，但以 FIFA 系列來說，這已差不多是系列中出得最好的一隻了。人物的多邊形數目雖不算多，但亦算 OK，而畫面亦造得不錯，球員的動作更是非常細膩。不過遊戲在流暢性方面，始終像欠了一點點，而且速度感亦不夠高，但整體來說仍是可以一玩之作。

6分

### 四哥

世界杯快將來臨，非常多遊戲廠商都食住呢條「水」推出足球遊戲，而今次 ELECTRONIC ARTS 就推出了其最受歡迎的遊戲《FIFA 98》的 98 世界杯版本。在今作中球員及球隊的資料已完全更新，令人玩得更投入。但最重要的，是遊戲的 LOAD 碟時間看來是縮短了，整體來說遊戲的可玩性不錯，一玩亦無妨。

7分

### 犬之介

以足球為題材的遊戲，最近的確推出了不少。而 EA 這間在電腦及歐美方面甚有實力的公司，亦趁著世界盃將其《FIFA '98》在 PS 上重新推出。除了在球員的資料上作出了更新之外，遊戲的系統和玩法和之前的作品分別不大，但在畫面的處理和球員行動的表達，則有一些進步。

6分

## FIFA '98 ROAD TO WORLD CUP

PS/SPT/Electronic Arts



© サンライズ © BANDAI 1998

### 霸王丸

一隻 3D 立體的射擊遊戲，擁有不錯的流暢度，而且立體畫面亦算不錯。在戰鬥方面，迴避攻擊及進行攻擊均十分緊迫，是遊戲吸引玩者之處。唯獨是在遊戲中，玩者所駕駛的戰機會受到場地一定的限制，使玩者失去在空中飛行的自由度。在畫面轉移時，可能因為地形的關係，極容易使玩者有頭暈的感覺，但在整體而言，此遊戲還是可以一玩之作。

6分

### DIAS

這個以新鮮滾熱辣的動畫為題材的遊戲，竟然沒有動畫片播放，這是較令人失望的。而在遊戲本身，畫面的確很吸引，但樂趣只屬平平。如果以往有玩過戰機射擊遊戲的話，只要用少許閃避技巧，無論是敵人的機鎗或追蹤導彈也不用害怕。可是飛行的自由度不足，而且遊戲中很多東西都是企圖干擾你的，但只要你集中看著正中間的圓形而飛行便萬無一失了。

6分

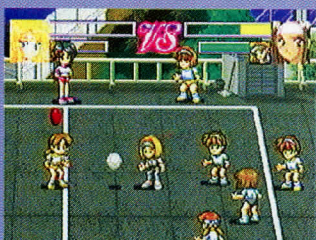
### 犬之介

這款改編自動畫的射擊遊戲，在畫面方面可說是十分不錯，但就操作和攻擊判定而言，就不大理想了。當玩者控制戰機時，會發覺頗難將戰機的攻擊目標鎖定，發射飛彈時很多時只是估估下而矣。但玩者在使用主觀的視點來作戰之餘，又可以看見戰機本身，是一個頗有趣的嘗試。

5分

## COWBOY BEBOP

PS/STG/BANDAI



© 1998 YUMEDIA/AROMA CO., LTD.  
© Four Winds Software Inc.  
© S.P.S. © カメレオンハウス

### RAY

天啊！最初以為是一隻普通玩「躲避球」的動作遊戲，加入一些所謂「美少女」原素，以為製作人想搞搞新意思，可惜玩過後，遊戲實在令人失望。故事模式只是用一兩幅「單頭」畫，講下對白就算，遊戲畫面和 PC-ENGINE 冇乜分別，叫人怎會有興趣玩這個遊戲呢！不過如果你想玩「躲避球」，便只好一試。

3分

### ARTHUR

一睇個 Game 名，咦？躲避球？好耐冇玩過囉。一開隻 Game，咦？D 女仔好可愛嗰！原來又係走美少女路線嘅。當我正式開始玩……啊，同以前任天堂時代嘅水準相差無幾。但係，咦？點解……咁難打嘅？點解對手咁勁嘅？唔通係要「卒」必殺技嘅？不過我又唔識「卒」……點算？

6分

### 松鼠

一個以美少女作為主角的躲避球遊戲。遊戲系統與其他躲避球遊戲大同小異，畫面方面則十分普通，而於遊戲中出現的魔球招式全部也似曾相識。若以一個新遊戲來說，此作可謂新意欠奉，但由於躲避球這類型遊戲確有一定的吸引力，因此筆者還是覺得此作有一玩的價值，各位讀者也不妨試試。

5分

## DODGE DE BALL

PS/SPT/YUMEDIA



アイドル麻雀  
ファイナル  
ロマンス4

TM

# 必殺技！



## 人物 解說 真書

《街機皇》編輯部傾力製作  
《街機皇》別冊 VOL.001  
STREET FIGHTER EX 2

**人物解說真書**  
遊戲系統全面解說  
人物故事出招齊備  
必殺技逐格睇真啲  
每本港幣 35 元正

### 5月下旬全港報攤、遊戲商店全面上市

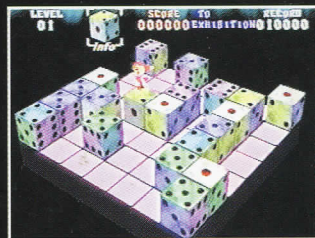
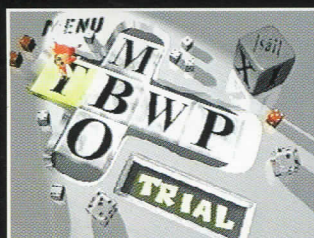
# XI [sái]

## 初體驗

香港遊戲雜誌的初體驗



第76期《遊戲誌》隨書附送《XI[sái] 中文體驗版》



骰子遊戲可以怎樣好玩？怎樣刺激？怎樣花腦筋？怎樣令你和你的家人朋友同學仔樂此不疲？

《遊戲誌》給你送上這份骰子遊戲的新體驗。

《XI[sái]》——首個同時推出中文版的PlayStation遊戲，  
也是首個隨本地遊戲雜誌附送體驗版的PlayStation遊戲。

《XI[sái]中文體驗版》，  
《遊戲誌》第76期隨書附送，限量4000隻，只在指定地點發售，  
詳情請留意下期《遊戲誌》。