

遊樂誌

隨書附送Plus²一冊

GAME PLUS

綜合潮流 • TV-GAME 周刊

NO.126

一書兩冊
只售 10 元

1999.12.3



隨書附送「大森玲子」精美拉頁海報



SONY正式發表!!

- PS 2行貨2月有得訂!!
- 12月大作限定版一舉公開!!

史上最強RPG 12月頭誕生

《龍騎士傳說》大解構!

錄影帶入手!

《餓狼GAROU MARK OF THE WOLVES》

最新介紹!

《D.Q.VII》《機械人大戰α》同於2月推出!!
 《DDR2ndMix》決定推出DC版!

性格大逆轉! 田中麗奈成為「問題學生」!?! 釋由美子「制服誘惑」! 松隆子才女本色·再度出擊!



打「棟」你的……

Sony 個人 dts-DVD 系統

MDR-DS5100

DVP-F11

個人數碼影音空間再創新境界

Sony 個人數碼影音空間概念，在於超越空間局限，開發無限的視聽天地。繼全球首個榮獲 Dolby Lab. 認可的 "Virtual Dolby Digital" 耳筒後，全新型號 MDR-DS5100 更獲 "dts Virtual 5.1" 認可，世界獨有。配合全新 DVP-F11「立睇版」DVD 影碟機，以後無論在書房或睡房，都可以享受 dts 5.1 DVD。

MDR-DS5100 dts 5.1 聲道無線耳筒

- 首個獲 Digital Theater Systems, Inc. 認可的 "dts Virtual 5.1" 耳筒
- Dolby Laboratories 認可的 "Virtual Dolby Digital" 耳筒
- 全新超高速 DSP 晶片，125 MIPS 威力提供高精度 "Dolby Digital", "Dolby Pro Logic" 及 "dts" 解碼，建立高質素三維 5.1 聲場，聲音更細密、更自然，環迴效果更清晰
- 可加配耳筒部份 MDR-IF5000 供多人同時使用

DVP-F11「立睇版」DVD 影碟機

- 全新「吸入」式機蕊設計，高雅外型，「直立」擺放絕對打「棟」你的心
- Sony 第四代 DVD 設計，10-bits 27 MHz video，2496 audio，音畫質素絕對放心
- 備有光纖及同軸數碼輸出，支援 dts digital out
- 另有獨立「L」聲道超低音輸出，加強小型系統的超低音效果

於 1/12/1999 至 29/2/2000 "Sony Jetso Days" 期間，購買任何型號之 Sony 行貨 DVD 影碟機，可參加 "DVD 大抽獎" 及 "Sony Jetso Days" 大抽獎，贏取豐富數碼巨獎。購買指定型號更可獲贈 DVD Demo 影碟乙隻，數量有限，送完即止。詳情請參閱宣傳冊子。



Sony Corporation of Hong Kong Ltd.

Hong Kong Marketing Company

客戶服務接待中心 • Customer Service Reception Centre

銅鑼灣：軒尼詩道555號東角中心16字樓

旺角：彌敦道664號惠豐中心7樓705-706室

荃灣：眾安街55號英皇娛樂廣場2樓商號201-2室

沙田：沙田中心地下6號舖

牛頭角：鴻圖道1號2樓202-3室

客戶服務熱線：2833 5129

電子郵件：cshelpdesk@shk.sony.com.hk

網址：http://www.sony.com.hk



九龍觀塘鴻圖道1號
2樓202-3室



Contents

綜合潮流・TV-GAME 周刊

No. 126

1999.12.3

© Sony Computer Entertainment Inc.
鳴謝 Sony Computer Entertainment Hong Kong

SONY 正式發表！！ 6

● PS 2 行貨 2 月有得訂！！

● 12 月大作限定版一舉公開！！

史上最強 RPG 12 月頭誕生 11

《龍騎士傳說》大解構！

錄影帶入手！ 14

《餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES》最新介紹！

攻略機動隊

ARC THE LAD III	22
CHRONO CROSS	28
MISSION IMPOSSIBLE	32
DEAD OR ALIVE 2	42

新作 FLASH

CHASE THE EXPRESS	9
EVERGRACE	10
THE LEGEND OF DRAGOON	11
LOVE & DESTROY	12
VAGRANT STORY	13

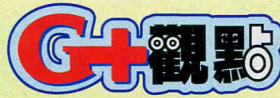
NEW RELEASE

DEATH CRIMSON 2/F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	16
MEDALOT 2/真・魔裝機神	17
心跳回憶 2	18
魔劍 X/ZOMBIE REVENGE	19

COMING UP

GI JOCKEY 2000/RESCUE SHOOT BUBIBO/LUNAR WING~最後之聖戰/INFINITY/STAR GLADIATOR/ANDY之禮物/MAGICAL SPORT GO GO GOLF/MAGICAL SPORT 2000 甲子園/GLAPRA 刃牙/KILLER BASS 2

53



ET_MAX [奧斯丁] 扫描制作

Text: 飛龍

遊戲大潮流・跟風抄個夠

上期說到現今的遊戲界瀰漫著一片跟風及抄襲的風氣，其實這個現象已在遊戲界出現多年，不過到今時今日，我覺得發展已到了一個樽頸位，若果再不能突破，遊戲界的發展在創作的路上只會走下坡(記著走下坡並非指營業額，營業額高的作品不一定有很大的創意)，雖然創作是一件說來容易做時難的事，但問題是現時的遊戲公司的作風很多時候都太穩陣，在冒險創新的路上往往顯得非常保守，一個新點子出現之後，往往會把其用殘用盡，才會有機會出現另一個新點子，這在整個行業來說，實在是顯得太被動了。

當然其實這一行也並非全無創意的，因為我們可以發覺到少數有名的製作人雖然處身於極度商業化的遊戲大潮流中，但他們仍然保持到一個創作人對創新所應有的固執與堅持，如宮本茂、鈴木裕、小島秀夫等，大家可以見到他們在商業路線之外，仍堅持一定的創意，所以他們對遊戲界所作出的貢獻，是絕對值得我們尊敬的。

不過說到這裡，我又覺得抄襲也並非全然不好的事，其實只要抄得其所，抄襲也是可以令創意提昇的……(待續)

■出版/That's Interactive Ltd.一地址/香港灣仔駱克道33號中央廣場11樓一電話/2186-6368(9)一傳真/2865-7372一電子郵件/cineaste@glink.net.hk
Assistant Marketing Manager/Christine Lam ■總編輯/飛龍一執行編輯/李文堅一編輯部/黎景星、梅浩賢、劉一立、羅偉漢、勞景恆、劉健恆、林潤基、陳慧平 ■封面設計/佐治 ■美術部/癩、佐治、FUNG、樹煒 ■廣告部/ATUS NG-電話/2527-7560 ■電腦分色/EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR PRINTING GRAPHIC CO. ■印刷/出版之友印務集團-地址/ROOM 1107-1111,8 Commercial Tower,8 Sun Yip Street,Chaiwan,HK ■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

遊戲中情局	4
GAME 閒透視	6
HYPER 有晒遊戲榜	7
Market Fighter	8
街機街	14
遊戲 CG 共同睇	20
秘技密室	21
遊戲商品街	26
讀者群英會	35
GAME SCHEDULE	38
自投羅網	40
PlayStation 專頁	44
手提機週報	46
JETSO STATION	49
Dreamcast 通訊	50
爆料 JUST GOSSIP!	55
G+Q&A	56
GAME 業界	58
PC GAME RUSH	61
有辦你睇	62
目說目話	66

INDEX

DC	
特選冒險活劇 SUPER HERO 烈傳	52
夢幻天堡對戰華章	65
魔劍 X	19,62
DEATH CRIMSON 2	16,62
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	6,62
JO JO 奇妙冒險 給未來之遺產	62
RING CASTER	52
Sega GT Homologation Special	51
STAR GLADIATOR	53
TREASURE STRIKE	52
VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1	50
ZOMBIE REVENGE	19,62
NGPU	
頂上決戰 最強 FIGHTERS SNK VS. CAPCOM 48	
GB	
POCKET MONSTERS 金・銀	46
METAL GEAR GHOST BABEL	48
PS	
一擊 網之人	21
心跳回憶 2	18,65
周刊 GALLOP BLOOD MASTER	64
純情而可愛的 MAYMY 騎士團 SPECTRAL FORCE	52
聖少女外傳	53
接收 MELODY!	64
真・魔裝機神	17,64
探偵神宮寺三部	65
聖靈機 RAY BLADE	20
ANDY 之禮物	53
ARC THE LAD III	22
CHASE THE EXPRESS	9
CHILLMERA	63
CHRONO CROSS	21,28
DRAGON VALOR	44
FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX 21	
GI JOCKEY 2000	53
GROW LANSER	63
HISCHOOL OF BLIZ	64
INFINITY	53
KLAYMEN GUN HOCKEY	65
LING RISE	63
LITTLE PRINCESS MARL 王國之人形姬 2	63
LOVE & DESTROY	12
LUNAR WING~最後之聖戰	53
MAGICAL DROP F 大冒險一點也不輕鬆!	21
MARVEL VS CAPCOM EX EDITION	21
MISSION IMPOSSIBLE	32
MEDALOT 2	17,64
RESCUE SHOOT BUBIBO	53
THE LEGEND OF DRAGOON	11,20,44
VAGRANT STORY	13
WHITE DIAMOND	63
Zill O'll	21
PS 2	
決戰	20
續賽 TAG TOURNAMENT	20
EVER GRACE	10
GLAPRA 刃牙	54
KILLER BASS 2	54
MAGICAL SPORT 2000 甲子園	54
MAGICAL SPORT GO GO GOLF	54
RIDGE RACER V (暫名)	20
AD	
餓狼 MARK OF THE WOLVES	14
DANCING STAR	14
DEAD OR ALIVE 2	42
DRUMSCAPE	14
OUT TRIGGER	14
PC	
STAR TREK HIDDEN EVIL	61

遊戲類型註釋

MPLY	可多人同玩
MEM	要使用記憶體容量
LNK	可作遠端對戰
PUZ	益智遊戲
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SRPG
GSTG	光緒式射擊遊戲

Dreamcast 在北美衝過 100 萬大關！

本來SEGA方面就預計起碼都要到聖誕節，Dreamcast的銷量才會超過100萬大關，但是沒有想到在短短的兩個半月，DC就達到目標，當年PlayStation都要足足18個月先至可以達到100萬的目標，連SEGA本身都以為一定要借助聖誕的高購買力才有可能突破這個關口，今次的佳績，不單為DC的未來打下很好的基礎，更令到SEGA的總體的虧損情況改善了。據北美版的統計顯示，9月9日頭一天發售DC的當天，在短短的24小時之內，銷

售金額就達到9800萬美元，打破了所有單日娛樂界的銷售金額。

而在軟體方面的銷量亦非常理想，估計軟體和主機的銷售量比例，約為三比一，而相信在即將來臨的聖誕節亦會把銷量再次推向一個頂峰，而且預計軟體的發售情況會愈來愈好。



星球大戰再有新作

最近Lucas Arts就公佈，現時他們正進行《Star Wars：Episode I Jedi Power Battles》的遊戲作品，和之前的前傳賽車遊戲不同，此作是一個動作遊戲，今次玩者能利用星戰中5名角色進行遊戲，而可選擇的人物就包括，ObiWan、Qui-Gon Jinn、Mace Windu、Plo Koon以及Adi Gallia，要注意的是遊戲當中，每一個角色都具有不同的能力和屬性，因此玩者會因應不同的人物，而進入不同的路線中。此作預計會在明年的春天推出PS版。

《莎木》將會調高售價



對於《莎木一章橫須賀》可以提前於12月29日推出，這個消息的確是帶給機迷一大驚喜。今次的《莎木一章橫須賀》，除了會發行普通版之外，SEGA方面亦會同時推出一個限定版本，至於今次宣佈要調高售價的，就是指限定版，今次的限定版將會比原本的售價

調高1000Yen，成為7800Yen，限定版除了會有特製的包裝之外，還會以五碟裝形式發售，當中包括3隻碟是遊戲，剩下的就是音樂以及上網的Passport。

據最新的消息指出，在《莎木一章橫須賀》的遊戲中，會出現以香港為舞台的背景，而且當中更會有超過1200間，迷宮式的房間可供玩者冒險，房間內的佈置擺設當然亦可以讓大傢移動、調查，真沒想到《莎木》的世界會那麼廣闊。



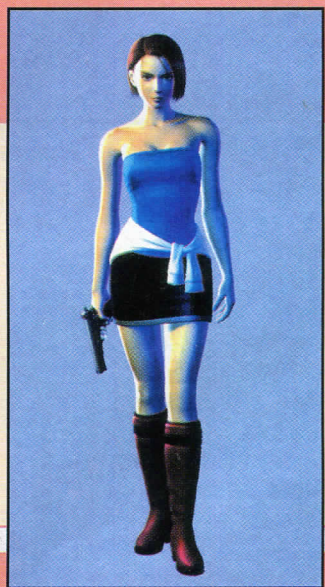
KONAMI 推出“筋肉番付”

其實這個所謂的“筋肉番付”，是日本一個相當受歡迎的電視節目，這個節目是專門讓一些知名人士（特別是足球明星）以及觀眾對某些運動項目展開挑戰，而成功做到的朋友，就可以得電視台的特別獎金，這節目在日本相當受歡迎，今次KONAMI推出的這個遊戲，就是由這節目改編而成，日本方面玩家更可以將遊戲的記錄傳到KONAMI，而KONAMI會以這些分數，列出排行榜並在節目上公佈，是一個相當互動而有趣的遊戲。



CAPCOM 本季 收益理想

由於Dino Crisis以及BioHazard 3的銷量理想，令到CAPCOM今季的收益比原先預計高上3.4倍，CAPCOM方面表示今季收益可以咁理想，主要是因為Dino Crisis以及BioHazard 3的銷量都比預期為高，尤其是Dino Crisis的表現以及受歡迎程度，更遠遠超過廠方的預測，CAPCOM預計到明年3月前，銷量方面可以創造出更好的佳績。

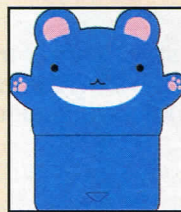


動物外型的記憶咭

PS版的記憶咭，來來去去不外如是，最多只不過是改改顏色或者發行透明版，不過話又說回來，記憶咭只不過是用來記錄資料，只要實用性高，外觀唔應該是一個大的問題。

但是這個講法，似乎就有人唔同意，因此就設計了三款，以動物形狀為造型的PS記憶咭，此咭的外型的確是相當有趣，預計會在12月發售，定價為1580Yen。

有興趣的朋友不妨試試為自己的記憶咭美容一番。



Dragon Quest 7 決定 2 月推出

一再延期發售的《Dragon Quest 7》，終於確定了新的發售時間，就是明年的2月10日，而關於此作的進一步消息亦已公佈，預計此作會以兩碟裝的形式發售，定價為7800Yen，據廠方的公佈得知，此遊戲現時已接到300萬張的訂單，廠方預計到販賣時應該可以達到400萬張的數量。



DDR 終於登陸於 DC 之上！

在今年興起於街機版上大受歡迎跳舞遊戲，後期移植至 PS 之上亦同樣得到一致的好評，甚至推出過手提機及在 PC 上也有登場，只是在 DC 上一直也沒有任何消息，但到了今天終於可以為一眾 DC 機迷解開這個疑問了，因為在早前得到證實 KONAMI 經已決定將其下此極受歡迎的跳舞遊戲系統中「Dance Dance

Revolution 2nd Mix」移植至 DC 之上，並於同期推出 DC 版專用的跳舞墊，現在暫定於明年 2 月 17 日推出，而售價將會是 5800 日圓，此乃絕對是 DC 機主十分期待的消息；由於現在還是在初步開發的階段，所以在遊戲會否追加新模式或歌曲暫時仍然不明，而不知到期時能否再次造成跳舞遊戲的熱潮呢？

DC 新作「BAG BANG」

早前得到遊戲開發公司 PROJECT TWO INTERACTIVE 的確定，該公司正在開發一隻 DC 版與 PS 版共用的宇宙射擊遊戲「BAG BANG」。從開發的畫面中可以看到畫面質素優越出色，絕對是玩者們期待的作品，其間更知道遊戲會有十五分鐘的純動畫觀賞，遊戲本身對應的機種是可以作出連線對戰，但至於能否 DC 版與 PC 版進行網絡互相對戰到現時仍然是未知之數，不過相信此乃是有大可能開發的系統。



DC 版《街霸 III》可使用豪鬼與 GILL！！



DC 機主萬眾期待的遊戲《STREET FIGHTER III W IMPACT》，在上星期開發公司 CAPCOM 就對外界公開了一些關於此遊戲在 DC 版上的全新資料，當中就是表示在遊戲中可以選用街機版裡無法使用的最後首領-GILL；但 GRILL 是屬於一個隱藏角色，不會在任何一個模式中供給選擇，玩者可以從網上將其下載選用，其次就是必須完成整個故事模式一次；然而在網上除了可以下載 GILL 外，還能夠下載一些遊戲中的不同選項，例如 Super Arts 與 Guard System 的設定，另外豪鬼雖然能夠選擇使用，但則只可以在「2nd IMPACT」中才能夠使用。



《D 之食桌 2》推出限定版

將於 12 月 23 日推出的 DC 重量級遊戲《D 之食桌 2》會於同時期推出其限定版，並以訂購成式發售；而限定版會分為三個類別「HOPE」、「BLISS」和「ECLIPSE」，然而限定版之內則會附送 2000 年的年曆，至於每一盒限定版內所附送年曆的顏色都是不同的，想擁有喜歡的顏色就要撞撞運氣了。



DC 決定移植 PC 巨作《QUAKE 3》



快將推出的 PC 超強動作《QUAKE 3》早前已經得到開發商的確定將會移植至 DC 機之上，而 DC 版將會預定於明年發售；現在所得知的資料是 DC 版的《QUAKE 3》是可以支援 DC 網絡並與 PC 版相同能夠提供網絡對戰系統，而且 PC 版的玩家與 DC 版的玩家能夠進行互相對戰，是一個全新的突破，至於其他的資料暫時不明由於單看 PC 版的遊戲畫面已經是超強的作品，所以當宣佈移植到 DC 之時，外間對此遊戲的期待將會更大。

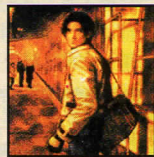
NBA 2K 在美國獨領風騷！

一隻被譽為家用機最華麗的 DC 籃球遊戲，在推出至今一直都大受好評，更加是 DC 在此美國最暢銷的遊戲，而在綜合銷量方面就只是落後於「BIOHAZARD 3」及「POCKEMON」系列的遊戲，以一隻運動遊戲而言是一個非常之好的成績，只可惜這遊戲的日版發售日期仍然未定，相信一眾籃球迷要附上一定的時間去苦等了。



SNK 出雜誌？

一直都擁有眾多支持者的遊戲大廠商 SNK，其在格鬥遊戲市場上的地位相信都不容置疑，在詢問要求以及市場需求下，SNK 終於決定推出其第一本官方遊戲雜誌，並命名為「SNK HOT PRESS」。應份官方遊戲雜誌主要是提供與遊戲相關的情報及活動，而且凡於 12 月 2 日前於網上訂閱的玩者都可以得到 SNK 指定的禮物，其中之一是 SNK 特製的遊戲人物月曆。



碎料情報

◆「Top of the Formula」是由 Fujicom 公司所開發於明年 4 月推出的遊戲，現在該公司決定將其系列化，而系列名稱為「Top of the Racing」。其後將會推出「Top of the GT」及「Top of the CART」。

◆在來年的一月一日 PS 將會推音樂遊戲 BEMANI 系列的「POP MUSIC 3」，遊戲中一共追加了九首全新歌曲，全遊戲內的歌曲合共有四十四首。

◆WONDER SWAN 於 12 月 16 日推出全新顏色的充電電池，連同初期發售的黑色，一共有四隻顏色可供選擇，包括黑色、藍色、綠色及粉紅色，定價為 1950 日圓。

BANDAI 進軍網絡市場？

BANDAI 乃是日本六大開發廠商之一，其早前表示該公司會開始逐漸進軍網絡遊戲市場。BANDAI 已宣佈將 WONDER SWAN 不久後推出的一隻遊戲「GUNPEY」免費於網上供給玩者下載試玩，其希望可以這次為吸取網絡遊戲市場的經驗。但無論如何，相信網絡遊戲市場在將來成為主流趨勢是一個不爭的事實。

明年夏天有得玩 PS2

PS 新作發表會

對於 PS2 係香港的發售時間，傳聞相當之多，但是 SCEH 方面一直未有一個確實的回應，但是係今個月的 22 號，SCEH 就召開了一個發表會，由負責推廣亞洲地區包括星、馬、泰、台灣以及香港的總經理川內史郎先生(圖右坐著者)公佈關於未來 PS2 發行的各種問題。



配合 PS2 的新制度

相信今次發行 PS2 同以往 PS 最大的不同之處，是今次所採用的是所謂的 PARTNERSHIP，不再是以往的 AUTHORIZE DEALER 制度，以後各位機迷如果想買 PS2 以及 PS2 的相關軟體，就要到這些特定的 PARTNERSHIP 或分銷商中購買。

除了販賣 PS2 的商店之外，SCEH 更表示任何不是經由指定商店販賣的 PS2，他們將不會進行任何的維修服務，至於擁有行貨 PS2 的朋友就可以享有一年的免費保養，川內史郎先生更重申，PS2 並不是廉價的玩具，而是高科技的產品，消費者應該要了解胡亂改機以及一般的維修服務並不可靠。



幾時可以買到 PS2

機迷最關心的當然就是幾時可以買到 PS2，據川內先生表示，他們已經努力和日本方面研究，不過最快也要到明年的夏天才能夠到港，因為對於行貨的 PS2，現時還有兩個大問題是需要解決，一個就是香港的電器安全條例，而另一個就是電壓的供應問題，因為香港的電壓是 220V 和日本的不同，不過相信這兩個問題在明年夏天前一定可以解決。



有幾多 PS2 軟體將會推出？

由於現時離 PS2 推出還有一段頗長的時間，因此確實的數字暫時仍未清楚，但是由於香港會比日本慢一段時間才能夠買到行貨的 PS2，因此估計到 PS2 推出的時候，市面上大概會有 50 款新的 PS2 遊戲推出，那麼各位機迷就不用擔心到時會出現有機無遊戲玩的現象啦！

行貨版 PS2 的 DVD 區碼問題？

相信不少朋友都知道 PS2 是採用 DVD 的系統，而一般使用 DVD 看電影是有分區域號碼的，在這方面日本和香港的區碼並不相當，對於到時的行貨 PS2 會採用那一個系統，暫時有關方面並未有進一步的資料。

年底行貨有乜著數

在今次的發表會中，除了公佈一系列關於 PS2 的新制度外，市場部經理村瀨勝彥先生亦講解了有關年底行貨的各種活動。

RPG Y2K 活動

凡於 10 月 28 日至 12 月 29 日購買在此其間發售的 RPG 遊戲，就可以得到換領咭及貼紙一張。

- 收集 1 個貼紙，就可以換領 Legend of Dragoon Demo Disc。
- 收集 2 個貼紙，就可以換領 RPG Kits (MC case + Pen + memo paper)。
- 收集 3 個貼紙，就可以換領 PS Millenium Calendar Box Set。



GT2 年終活動

雖然 GT2 就延遲推出，不過一日預定的機迷就著數愈多，因為凡於 11 月 25 日至 12 月 31 日到指定商店預定 GT2，就可以免費獲得 GT 畫冊，裡面不單有詳細的遊戲玩法介紹，更有不少精彩的圖片，除此之外，在遊戲上更會附上有刮刮咭，刮中的朋友就可以得到 GT2 風褸，此風褸贈品連日本都沒有。



其他的贈品項目

- 凡於 11 月 25 日至 12 月 31 日期間，購買《Crash Bandicoot Racing CB Racing》此遊戲，就可以得到古惑狼信用咭式年曆咭一張。
 - 在指定店舖購買任何 PlayStation 產品，即送 Legend of Dragoon 年曆咭、Parasite eve 年曆咭、Y2K Organizer。
 - 凡購買 Legend of Dragoon 遊戲，隨遊戲附送龍蛋形 T 恤一件，此 T 恤是經特別的壓縮處理，要浸水才會回復正常大小，而且是香港獨有，非常特別。
 - Parasite eve2 的朋友就可以得到 1、2 集的兩款海報。
 - 購買 Vib-Ribbon 的朋友就可以得到特製 T 恤一件。
- (所有贈品送完即止)。



HYPER 有腦 遊戲榜

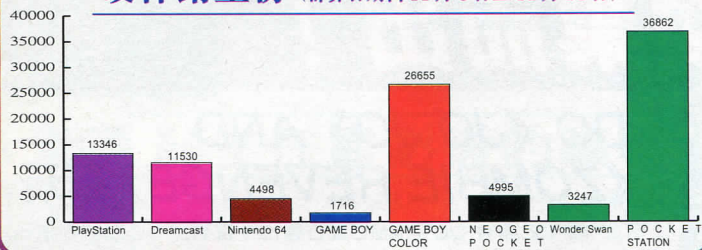
豐富獎品送大家!

自從我們宣佈每星期送出一份禮物給投票來的讀者後，有很多讀者都問我們到底會送出甚麼禮物呢？所以今個星期我們會刊登禮品的其中一部份，大家在看過後是不是已經覺得十分吸引呢？如果大家想得到這些豐富的獎品，請將來信寄來香港灣仔駱克道33號中央廣場11樓「GAME PLUS」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收（連同姓名、地址及身份証號碼），或傳真至2866 2618，大家千萬不要錯過呀！

日本排名榜 / 硬件銷量榜

今個星期所有硬件的銷量都有下降的跡象，其中最明顯的分別為GAME BOY COLOR 與及 PocketStation，如果相比起上一個星期，這兩個硬件的銷量都明確有好大的距離，但是RPG大作《POCKET MONSTERS 金・銀》將會在這星期推出，所以GAME BOY COLOR的銷量相信會在下一個星期作大幅度的反彈。

硬件銷量榜 (計算日期由11月8日至11月14日)



銷量榜

位置	上周位置	遊戲名稱及機種	本周銷量	累積銷量
1	-	CHU-CHU ROCKET! (DC)	33108	33108
2	1	CHORONO TRIGGER (PS)	29343	147521
3	2	ARC THE LAD III (PS)	23356	291292
4	-	立體忍者活劇 天誅忍百選 (PS)	21550	21550
5	-	FEVER SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION (PS)	21465	21465
6	-	西遊記 (PS)	20920	20920
7	4	DERBY STALLION 99 (PS)	18626	18626
8	8	WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4 (PS)	15565	554593
9	11	SEAMAN ~ 禁斷之PET~ (DC)	14920	240769
10	-	GIGA WING (DC)	13346	13346

期待新作榜

位置	上周位置	遊戲名稱及機種	票數
1	1	DRAGON QUEST VII (PS)	1546
2	4	櫻大戟3 (DC)	445
3	7	SUPER ROBOT 大戰 α (PS)	403
4	8	VALKYRIE PROFILE (PS)	366
5	9	SHIENMU ~ 莎木 ~ 一章 橫須賀 (DC)	339
6	10	撒爾達傳說外傳 (N64)	322
7	6	BIOHAZARD ~CODE: Veronica~ (PS)	318
8	3	GRAN TURISMO 2 (PS)	313
9	11	PARASITE EVE 2 (PS)	307
10	13	MOTHER 3 豬王之最期 (N64)	286

※以上三榜資料均來自 MAGIC BOX GAME CHART

註：紅色一下降、藍色一上升、綠色一新上榜

今期 HYPER 有腦遊戲榜的得獎者為 **王榮添**，我們會有專人通知前來領獎。

© 1998 1999 NAMCO LTD. © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. © 1998 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO., LTD. © SNK 1998, 1999 © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999

HYPER 有腦家用遊戲榜

1 CHRONO CROSS

機種	上周位置	本周票數	累積票數
PS	-	41	41

這個在超任時代非常著名的PRG，現在終於推出續集了，大家現在是不是沈醉在這遊戲的世界中呢？

2 BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

機種	上周位置	本周票數	累積票數
PS	1	34	348

相信有很多人已經完成這遊戲了，現在大家是不是等待其新一輯《GUN SURVIVOR》推出呢？

3 WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4

機種	上周位置	本周票數	累積票數
DC	2	30	433

今集除了利用假動作射門外，當控球時連按L1掣，便能做出「插花」動作，如果好好利用便能十分大的功效呢！

位置	上周位置	遊戲名稱及機種	本周票數	累積票數
4	3	J-LEAGUE 創造職業球會 (DC)	28	249
5	4	激突 CARD FIGHTERS SNK VS. CAPCOM (NGPC)	25	104
6	7	ARC THE LAD III (PS)	21	85
7	5	SUPER ROBOT 大戰 64 (N64)	16	56
8	6	CHRONO TRIGGER (PS)	9	42
9	9	JOJO 奇妙冒險 (PS)	8	29
10	8	西遊記 (PS)	4	14

最期待家庭用遊戲榜

1 BIOHAZARD ~CODE: Veronica

機種	上周位置	本周票數	累積票數
DC	1	39	910

在今次DC版本中玩家可以使用的武器種類將會大大增加，到底今次會有甚麼武器讓玩家收拾喪屍呢？

2 SNK VS. CAPCOM

機種	上周位置	本周票數	累積票數
DC	2	34	345

以現時公布的遊戲畫面來看，遊戲的角色主要是來自《K.O.F.》和《S.F.》系列，到底會否出現一些隱藏角色呢？

3 GRAN TURISMO 2

機種	上周位置	本周票數	累積票數
PS	3	30	1220

有傳聞說這遊戲是因為有人批評真實感不足而延期，看來SCE決心製造出一隻出色的賽車遊戲。

位置	上周位置	遊戲名稱及機種	本周票數	累積票數
4	4	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver. 5.4 (DC)	25	122
5	6	SUPER ROBOT 大戰 α (PS)	22	188
6	-	櫻大戟3 (DC)	19	19
7	7	STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT (DC)	15	103
8	9	VIRTUA STRIKER VER.2000.1 (DC)	10	23
9	8	SHIENMU ~ 莎木 ~ 一章 橫須賀 (DC)	8	30
10	10	DRAGON QUEST VII (PS)	4	962

最喜歡街機遊戲榜

1 VIRTUA STRIKER 2 ver.2000

上周位置	本周票數	累積票數
1	37	398

雖然這遊戲的DC版本快將推出，但這遊戲在遊戲機中心仍然非常受歡迎，可見其受歡迎的程度。

2 PERCUSSION FREAKS (Drum Mania)

上周位置	本周票數	累積票數
2	33	127

可能這遊戲的鼓棒質素太差，近來玩這遊戲的人都已使用自己購買的鼓棒，在進行遊戲時相信更有真實感呀！

3 救急車 EMERGENCY CALL AMBULANCE

上周位置	本周票數	累積票數
4	30	74

這遊戲的重點是保持車身穩定並到底目的地，能否成功便要看玩者的駕駛技術了。

位置	上周位置	遊戲名稱及機種	本周票數	累積票數
4	5	POWER EXCAVATOR	27	105
5	6	JUMBO SAFARI	23	140
6	3	JO JO 奇妙冒險 ~ 給未來之遺產 ~3	20	156
7	7	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd Remix	15	530
8	9	THE KING OF FIGHTERS 99 MILLENNIUM BATTLE	11	372
9	10	OH! BAKYUUUN	8	139
10	8	GUITAR FREAKS 2ND MIX	4	58

TEXT: 小陳

黑店燒不盡・春風吹又生

又係我小陳呀！你哋好嘛？上星期咪同大家講過《灣仔 188 GAME 界風雲之黑店之末日》嘅，點知我發現雖然擁有黑店連鎖店嘅老板已經退出江湖，之後由旺角大哥大去頂咗佢其中兩個靚舖嘅，但原來嗰D黑店仲未死晒過嘍，原因好簡單，黑店連鎖店老板既然退出，旗下員工自不自然全部唔要，但問題係佢哋都要開飯嘍，於是手法不變，原場開舖，佢哋照嚟188個場搵食，而假貨當真賣、平主機搭勁貴火牛等手段自然成為其慣常掠水手法，所以188黑店今次都可算係開枝散葉囉！！不過同場始終有D願意賣正版原裝嘅嘢鋪頭，不過由於D客唔識分誰黑誰不黑，所以對D做正嘅鋪頭嚟講，現時都唔係太好景，總之就祝佢好運喇！

點呀？我上次係咪估得好準呢？《POCKEMON 金・銀》一如所料開波賣350至380元，但由於貨源真係唔夠，所以無幾耐就昇到去400至500左右，而且亦都賣到，潛力真係十分驚人，不過隻比卡超萬步器仲犀利，第一日(星期六)出已經350至380元左右，但唔夠一日就賣晒，到咗星期一左右又有第二批貨出現，不過呢批來貨價仲貴，門口價已經去到450元，但竟然都係兩三日貨，好快又賣晒，嘩！大佬，3000日圓一部機仔，定價基本上比3800日圓嘅《POCKEMON 金・銀》要平，但最後賣到比後者仲貴，你話缺貨程度係幾咁利害喇？

TEXT: 王旭文

心跳系列 傾巢而出！

喂！又係我王旭文嘅 Show Time 了，今個禮拜我好忙啊！因為 KONAMI 的《心跳回憶 2》非常好賣！而大家最關心嘅當然係《心跳回憶 2》嘅限定版啦！當隻 GAME 在旺角一出街，立刻令所有心跳回憶嘅 GAME 迷瘋狂，隻 GAME 嘅風頭簡直一時無兩，重犀利過近期紅到爆炸嘅劉德華，而隻 GAME 嘅價錢更是非一般的價錢，可以話同《心跳回憶 2》同期出嘅所有 GAME 都死得好慘！不過你哋唔好以為淨係一隻《心跳回憶 2》特別版可以攞到滿城風雨，原來舊嘅一樣唔輸蝕，KONAMI 公司選擇了在同日出番之前心跳系列的 THE BEST 版，例如有：《心跳之放學後》、《心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.1 虹色之青春》、《心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.2 彩之愛歌》同埋《-VOL.3 啟程之詩》等等——所以我話今個星期心跳贏得真係好精彩，既有新嘅《心跳~2》又有舊嘅系列 THE BEST，可以話係天造地設的精彩組合，而 THE BEST 版嘅價錢唔駛我講，我諗你哋都知道係乜野價錢啦，當然總之係平到嘅嘞，快 D 去旺角走一轉，可能你地會有的驚喜收穫都唔定，喂！唔買都可以睇睇，又唔會蝕底嘅！



DC《JO JO》AND《ZOMBIE REVENGE》抵玩

唉！近期 D DC GAME 成日遲出，攞到的 DC 玩家都無乜 FEEL！不過唔駛驚，在幾日前 DC 出咗兩隻新 GAME，價錢實在係平到嘅嘞，平均在旺角嘅價錢都係 \$310-340 左右，兩隻加埋都唔駛七舊水，你哋話係唔係抵到嘅先？不過如果你哋唔信嘅話，不妨去旺角嘅大場睇睇，如好 X 商場、X 之堡商場等等……話唔定有新發現呢！

球會 CD SINGLE 賣過滿堂紅

DC 的創造球會，我諗大家已經開始覺得有的悶，不過唔緊要，在近日球會隻 GAME 出咗隻 CD SINGLE，聽人講話隻 CD SINGLE 好似有的特別 SAVE，唔知係唔係呢個原因，所以隻 CD SINGLE 喺上星期六一到貨，唔駛一日就已經賣光，我聽到都嚇一跳，點解會一日之內賣光呢？你知啦，而家 D 日元升得高到死，CD SINGLE 嘅價錢又貴咗少少，但都一樣咁快賣完，由此可見 DC 球會真係非常受歡迎。今次講到此，下次再講先，下期料好堅，記住旭文先！拜拜！

TEXT: HATA

《心跳回憶 2》名過其實

每一位擁有 PS 而又熱愛 KOMAMI 名作《心跳回憶》嘅朋友，本人深信大家都極之期待第 2 集，而這個應於 11 月 25 日推出嘅《心跳回憶 2》，竟然早咗兩日——即星期二已經發覺有一 D 店舖售賣緊，價錢當然極為「注目」啦！想早 D 玩當然要有錢先有得玩喇！吓！幾錢？咪成 1800 蚊囉！當然呢個價錢就梗係特別版啦！香港除咗有購物天堂同東方之珠最叻最醒之美譽外，仲有咁咁，咪玩炒野囉！有 D 人炒唔起樓炒唔起股，咪走去炒《心跳 2》特別版，其實本人覺得今次隻心跳無理由會炒得起，好簡單講句，真係有價冇市，前個幾個月 D 訂購價真係任人講，一 D 又話千五，一 D 又話二千，最離譜竟然有人話到 4600 個大洋，其實佢地自己都唔知自己到時有冇貨，就特登講高 D 個價，咪等你知難而退囉！其實此 GAME 可以炒來炒去，都係因為《心跳回憶》個名夠響，但係係第 2 代裡面嘅角色都唔同晒前作，只不過叫做有 D 關係，上集之所以咁紅，都係靠個藤崎詩織同虹野紗希佢地搞紅隻 GAME，雖然筆者唔鍾意玩呢類戀愛模

擬 GAME，但係都有留意下佢 D 野，其實我覺得隻 GAME 唔係咁掂，原因主要係今集裡面的人設，D 人一向玩開 D 十八九歲嘅詩織同虹野，點知勢估唔到第 2 集有詩織玩之餘，仲要玩 D 睇落似十三四歲嘅一班細路女，有 D 玩家真係未受得架！可能係現在嘅日本風氣搞成咁啦！日本最年輕又紅嘅，大家都知係深田恭子同宇多田光佢哋，而佢哋個個都係十五、六歲左右，所以攞到 D 追女仔 GAME 都細路女化，但其實咁樣搞法，不單止 D 詩織迷虹野迷會走，連 D 心跳迷都會走，KONAMI 竟然夠膽走去換走晒成班主角，加入另一班新血，諗吓諗吓，如果今次唔掂就真係英名一朝喪囉！睇完以上咁多唔值得炒咁貴嘅理由，唔知你又認唔認同呢？不過筆者就好肯定咁講一句，呢個世界必定有一 D 人去盲目地追求同喜愛一 D 唔值咁貴嘅所謂名牌，所以當本刊出街之時，而你又已經用勁高嘅價錢購買隻限定版，我只能夠講：「無法喇！你鍾意嘛！」

※如果大家對本欄有任何意見或問題，歡迎來信給編輯部，信封面註明「MARKET FIGHTER」主持人收即可。

CHASE THE EXPRESS

新作Flash

歐洲滅亡危機一觸即發！

© Sony Computer Entertainment Inc.



SCEI 又有新作品推出了，今次是一隻冒險遊戲，在遊戲中玩家需要控制著角色，在一部充滿著恐怖份子的列車中救出國家大使，但是恐怖份子當然不會讓玩家得逞，他們會對玩家展開猛烈的攻擊，而玩家則要利用手上的武器，將這些恐怖分子逐一擊倒。另外遊戲更加入大量高質素的CD動畫，令玩家在進行遊戲時有如觀賞電影一樣。



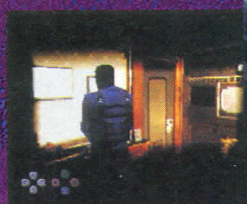
故事簡介

這個故事是在一輛名為「BULE HAVEST」的軍用列車上發生，這輛由 NATO（北大西洋條約機構）特種部隊保護的列車，本來由俄羅斯完成任務後返回法國，而在這列車上更有一名十分重要的乘客，他就是俄羅斯駐法國大使，但是這列車快要到達俄羅斯國境時，一班神秘的恐怖份子竟對這列車作出攻擊，保護這列車的 NATO 在一瞬間全軍覆沒，只餘下這部隊的領袖 JACK MOTON 一人，而另一方面在法國大使面前出現了一名金髮男子，看來這次襲擊事件絕非想像中那麼簡單。



充滿危機的列車

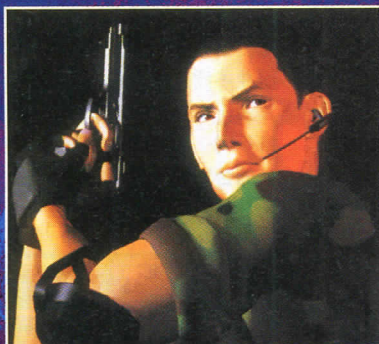
如果大家有看上述故事簡介的話，都應該會估計到，今次遊戲的舞台將會在列車上進行，可能大家會認為只是在列車上行動，其移動範圍將會非常之小，但其實除了列車內部外，更需要在車底或車頂這些危險的地方移動，當然這些地方亦會充滿著恐怖份子，如果玩者一不留神，死了都不知道是甚麼一回事呢！



JACK MOTON

角色介绍

這遊戲的主角，他自從大學畢業後便加入成為空軍，之後由空軍調配至特種部隊 NATO，就任隊長一職，與及在 BULE HAVEST 號擔當警衛的工作，由於他曾經參與過不同的戰爭，所以磨練出優秀的觀察力與反應，是一名出色的軍人。

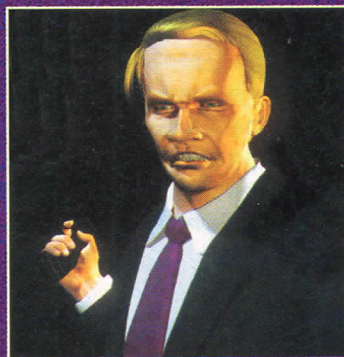


CHRISTINA WAYBON

她在巴黎大學進修的時候，已經是法國射擊隊的國家代表，擁有非常之高的射擊能力，而在畢業後更擔任了大使保鑣一職，她的性格非常之爽快，對甚麼事情喜歡與否都會直接說出來，而且更擅於面對所有突發的事件，是一名可靠的同伴。

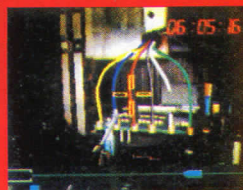
BORIS SGOLFSUKE

前 KGB（即前蘇聯國安局）海外特殊工作人員，專門負責調查其他國家軍事兵器的資料，但是在蘇聯瓦解後，他搖身一變成為專門向戰爭中國家兜售軍火的武器商人，性格非常反覆，而且不容許部下有任何的錯誤，是這次列車襲擊事件的主謀。



複雜的陷阱

在遊戲中，恐怖份子當然不會讓玩者隨意在列車上移動啦！它在會在玩者必經次路處，設下不少致命的陷阱，如果玩者不小心應付，到最後玩者仍然會難逃一死，而唯一應付的方法，就是利用列車四周的道具，將這些謎題逐一解開，這樣才能阿繼續前進，完成任務。



在PS2上再開發的遊戲!?

今回介紹有關《EVERGRACE ACE》的最新情報當中，相信是

From Software

- ARPG/1P/MEM/DUAL SHOCK 對應
- CD-ROM
- 2000年春發售預定
- 價格未定



遊戲本身由PS移往到PS2再開發的驚人情報，繼CAPCOM開發的動作遊戲《鬼武者》公開移

到PS2再開發之後，From Software又接續將遊戲移到PS2上再開發，而根據有關遊戲的改動方面，相信除了在畫面上有明顯的改進之外，亦有公開一些經改動及追加公開的最新遊戲系統。

エヴァグレイ

EVERGRACE



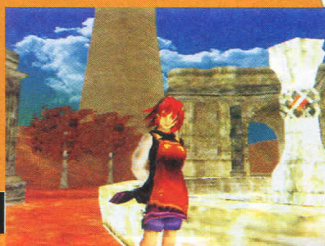
◆ 在PS版已公開的戰鬥畫面中，明顯地角色的能力值表示方面較少

◆ 而在新公開的PS2版畫面中，各位可以留意到除了基本的力量值表示之外，在畫面的右下方更會多了5個數值表示。

新機種新主角登場!

PS2版的最矚目變更點，不過並不是改動主角的任務地方，而是再公開一個全新登場的女性主角，名叫「Sharami」的少女，父母被敵國的暗殺部隊所殺害，當時她失去了理性地使出一種特殊的力量把前來的部隊給消滅了，事後男主角的出現及偶發性地幫助了這個少女，使Sharami捲入了這場戰爭的漩渦之中。

◆ 初次登場便在新機種PS2上亮相，但到現在還是不明白有關Sharami的能力。



仍舊留下來的系統

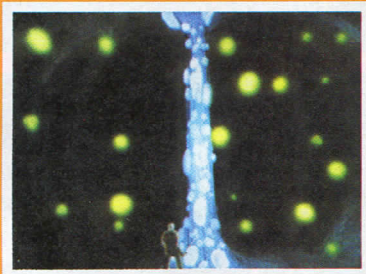
在公開仍舊保留下來的系統中，分別是幾個較為主要的已公開系統，它們分別有裝備變更後，角色外表亦同時得到改變的系統，所有裝備有一定有的裝備鑑定評價，以及武器的修理需要費用等等，而繼承了的系統上，「合成」這個特殊的能力，除了可作出合成武器之用外，對於角色的物理攻擊力，魔法攻擊力以至是補助系的能力，都會有直接的影響，而當使用以上三種攻擊及補助系的能力時，「合成」這個數值便會消耗一定的數值，就好像是MP一般。



◆ 裝備不同道具後外表會同時改變的系統依舊保留，看到圖中主角的護臂便可知一二。

合成武器登場!

在以往已公開的系統當中，使用特殊寶石所發動的魔法，相信有留意開此作的朋友都會知道，現在再度公開一種在PS2上全新的遊戲系統「合成武器」，這個系統主要是將武器以及防具，使用一些特殊的融合咒法使武器得到合成，而在不同的武器加上不同的融合咒法，得出來的武器能力都會有所不同，例如帶有魔法屬性防禦力的合成武器等等，使遊戲的可玩性大為得到提昇。



◆ 大幅度得到提昇的畫面質素，無論是角色的動作及背景都和PS版的分別很大。

經過合成後的變動!

由於在PS2上增加了「合成」這個系統的關係，武器的能力將會得到特殊的提昇，例如一些武器可作攻擊之餘，因為經過合成而使武器帶有特殊的防禦效果，所以便可排除了使用盾牌這些主要作防禦之用的道具，亦因為這個原因，使遊戲中整個道具的使用方法都得到大幅度的改動。



◆ 合成後的武器因為帶有防禦效果的關係，盾牌已經不是必須品了。



◆ 在能力解放之後，強大的魔法力量發動，而合成武器更擁有了防禦效果的特殊效果。



THE LEGEND OF DRAGON

遊戲系統詳細介紹!

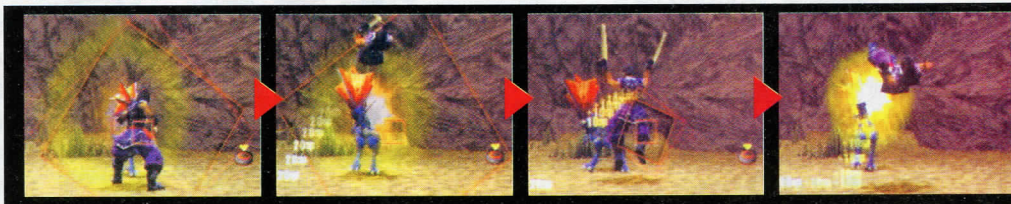
於本年底 12 月 2 日發售的 RPG 類型遊戲《LOD》，今回主要介紹有關遊戲的各種模式及系統，由移動畫面、戰鬥以甚至是屬性的影響值均會詳盡地介紹，基本中《LOD》最大的特徵，在於每場戰鬥時所帶來的高度戰略性而聞名，再加上種類極為之豐富的道具，配合上完整的故事而創作出全新的 RPG 遊戲，而回的主力會集中於戰鬥時的所有變化值。



© Sony Computer Entertainment Inc.

戰鬥

《LOD》最大的特徵可以說是在戰鬥開始時，由輸入指令控制攻防及使用道具之外，中途輸入的指令更會對結果做成十分大的影響，例如在被攻擊的場合，角色在適合的時間內輸入X擊的話，對於迴避敵人的攻擊有很大的幫助，而在使用一些攻擊道具時，更可連按○擊來增加攻擊道具的威力，而在畫面的右下方，各位便可看到增加中的攻擊力可以高達 184%，相信連按的回數更多，攻擊力會得到極大的提昇呢。



SYSTEM

移動

通常一般的 RPG 類型遊戲，移動方式不過於是在市鎮的移動，而在《LOD》的遊戲中，角色除會進行市鎮的移動之外，更可在兩個不同的型式下作出移動，首先是地區性的移動，例如由市鎮直接前往野外地區等等，另一種是全世界性的 MAP 移動，在這裡玩者可以看到整個世界的分佈及身處的位置。



◆ 世界全地圖，現在的位置及其他地方的位置均可收看得到。



◆ 在市鎮中移動時主要以調查及對話為主。



◆ 現在以上空俯視的型式作出地區性的移動。

SPECIALIA

在戰鬥開始後，3人同時均可能作出變身的特殊能力，當戰鬥畫面上的「SPECIAL」一欄出現之後，便可使全員作出變身的的能力，而在不同的空間中戰鬥，屬性對角色的影響非常大，當能夠掌握得到變身後對屬性的影響，對於戰鬥十分之有利。



◆ 「SPECIAL」使用後對於戰場帶來的屬性影響，使戰鬥會更為有利。

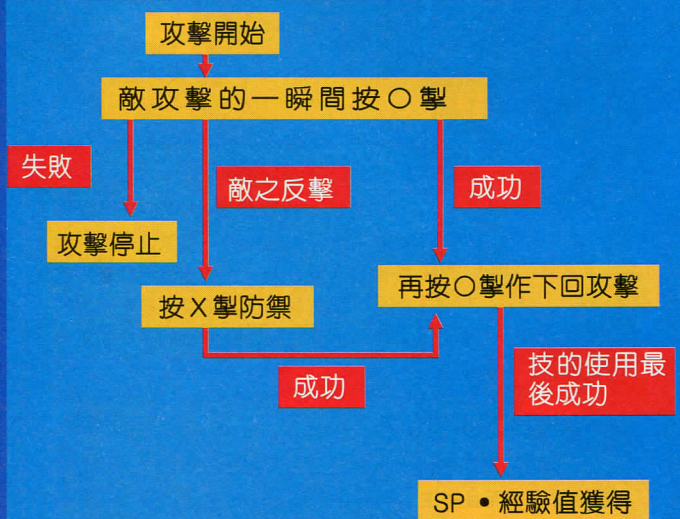


◆ 在畫面中角色正進入「SPECIAL」狀態中。



◆ 除會因應戰場的屬性影響之外，更會自動擊出一些極強威力的特殊攻擊。

戰鬥時追加指令表



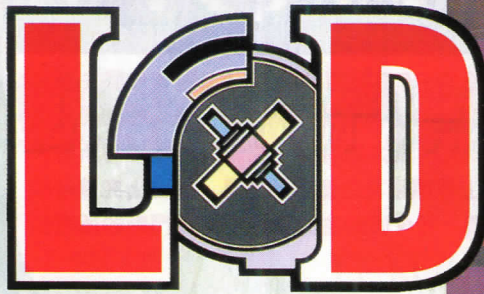
屬性相剋表

對於戰鬥帶來的屬性影響值，水屬性和炎屬性相剋，風屬性和土屬性相剋，最後是光屬性和闇屬性相剋，能夠把握到戰場上的屬性所帶來的影響後，便可在適當的時間啟動「SPECIAL」作出變身。



炎	風	光
↓	↓	↓
水	土	闇

© Sony Computer Entertainment Inc. © 桂正和



《LOVE & DESTROY》是一個以戀愛加機器人對戰的作品，而負責今次作品人物設定的，就是擅長描寫戀愛故事的漫畫家桂正和，對於桂正和筆下的女角相信大家一定印象難忘。不過在今次的遊戲之中，玩者的戀愛對象並不是真正的人類，而是一種被稱為「Q-TRON」的未來生命體。

故事內容

地球受到突如其來的異形物體所攻擊，一名少年在破壞時亦受到波及，但是在醒來時卻發現自己在一處不知名的地方，在身邊的就是以三名神秘的少女「LULU」、「KIKI」以及「VIVI」，她們發現與那名少年可以產生心意交流，從而提高了她們的戰鬥能力，為了拯救地球，她們和少年以四人一組開始了戰鬥的生活。

遊戲的目的

玩者所控制的就是少年的角色，為了拯救地球玩者必須在一年的時間內盡力提高「Q-TRON」的能力，而提高能力最佳方法就是戀愛。因為在「Q-TRON」的體內是可以累積一種稱為S.E.E.D (Synchronized Energy of Emotive Dynamics) 的能量，而這種能量就是靠「Q-TRON」和主角的信賴心以及交流的心，只要「Q-TRON」的信賴心愈高，她們就可以在戰鬥時發揮更大的力量，所以在今次的遊戲中，戀愛是扮演了一個可以左右勝負的重要地位。

◆一年後的地球，全看玩者的能力。

提高S.E.E.D能力的方法

在每一次的作戰中，玩者都可以選擇和其中一個「Q-TRON」，在她們所駕駛的機體中一同戰鬥。而根據每次戰鬥的成績，是可以增加她們所擁有的S.E.E.D能力，當然增加能力的只是和玩者一同戰鬥的Q-TRON。除了戰鬥之外，平時的對話亦很重要，而根據不同的能力累積，也就是與玩者的戀愛度多寡，Q-TRON所控制的機體Potbattle也會產生不同的變化，而這些變化場面中，有部分是會以動畫形式進行。

◆ 進行訓練作戰會增加彼此之間的感情

Q-TRON 的機體 Potbattle

主角最初所操控的機體，無論是能力值或總體戰鬥力都不強，但是隨著S.E.E.D的能量增加就會有不同機體的出現，而這些機體很大程度是和操控者的性格有關。

◆ 初期機體 VIRGINAL ARMAMENT。

L-SILHOUETTE

LULU的專用機體。由於LULU的個性較為冷靜，而且是三個人之中戰鬥記憶最強的人，因此其專屬機體是擁有重裝甲，不單防禦力強，而且破壞力亦高的機體，最擅長遠距離作戰。



K-SILHOUETTE

KIKI的專用機體。活潑可愛的KIKI，給人的感覺像一個妹妹似的，由於性格活潑好動，因此其專屬機體滯空能力不單止長，而且可以在各種不同的方位中展開攻擊，最擅長的是空中戰。



V-SILHOUETTE

VIVI的專用機體。對於自己充滿信心的VIVI，好勝心強相當強，而且對主角有時會有強硬的態度，不過性格率直，其專屬機體機動能力強，而且適合近距離戰鬥之用。

VAGRANT STORY Ⅲ

ベイグラントストーリー

SQUARE
 RPG/1P/MEM/DUAL SHOCK對應
 CD-ROM
 2000年2月發售預定
 售價未定

PS

©スクウェア キャラクターデザイン: 吉田 明彦

又有關於《VAGRANT STORY》最新公開的情報，當中包括有武器的取得方法，組合、修理及合成武器，戰鬥時的變更點，必殺技的修得方法和戰鬥時的追加輸入指令等遊戲系統公開，而除了公開了有關遊戲的強勁系統之外，亦有畫面關於遊戲的 OPENNING 畫面，相信和位在看過開場畫面後都會感到真的是出自 PS 的嗎？



シドニーと交渉を続けると同時に、少しでも内部の情報を収集して打開策を検討するしか

武器的組合、修理及合成

在《VS》的遊戲世界中，玩者分別可以自由解開所有的武器裝備，而這個便是遊戲的焦點所在，不同的武器必須在一些指定的場所中才可進行兵器解體的合成，即是話不可以在任何時候都進行兵器解體，當武器的耐久值受到破損的時間，修理便是唯一回復耐久值的途徑，除此之外，組合及「合成」兵器，更可將武器2合為1來增加武器的攻擊力，及將之轉成兩手持的武器。



◆ 武器的總數量超過300多種，另外更可以作出合成的變化。



◆ 武器取得方法不外乎是奪取敵身上的武器或是開啟寶箱取得。

戰鬥時的變更點

從已公開的戰鬥時變更點中，主要分別有表示角色各部份的狀態及 RISK 兩個主要的特點，而 RISK 在早前已公開是影響角色的移動能力，當 RISK 的數值去到 0 時，角色便會失去所有的行動力，需要在一定時間內讓 RISK 值自行回復，而另一個身體各部份的狀態值表示，主要是表示角色全身各部份的體力及狀態能力，由青、綠、黃、橙及紅 5 種顏色來表示不同的狀態。



RISK 的數值會因應不同的地形影響而有所不同，對於戰略上亦會有很大變化。



角色身體部份的狀態表示分別由 5 種顏色及部份表示。



戰鬥追加指令

早前已經公開過的戰鬥追加指令，今回介紹有關指令對戰鬥時的影響，在角色進行通常攻擊及防禦時(除了需要自行消耗體力的例外)，輸入正確的追加指令，便可使攻擊力或受到的傷害減低，而這些特殊技主要是在合適的時間中按口、○或△擊來作出數值上的增加，例如



◆ 在成功輸入追加指令後，敵人受到損害的 Damage 數值上會有指令的名稱表示。



◆ 擁有雷屬性的「調伏烈光彈」，在擊中敵人後「EVIL」之屬性得到一點的增加。

禁斷之必殺技

遊戲中除了固有的攻擊技及各種類的魔法攻擊之外，角色更有機會修得威力極之強大的必殺技，而這個可以瞬殺敵人的必殺技，修得的主要方法是在攻擊敵人時，增加必殺技數值從而修得，另外因為分開多種不同的武器例如突刺或斬等的武器攻擊，所以必殺技亦會分為多種屬性修得，而在戰鬥中使用「同種」屬性的武器攻擊的話，對於修得必殺技的機會亦會較高，但這些威力絕大的必殺技，大多都需要消耗體力的代價來擊出。



推出在即 遊戲畫面大放送！

SNK
推出日：11月27日
類型：FIG
基板：MVS

AD



© SNK 1999

上期才剛剛為各位介紹過的 SNK 冬季最強力作——《餓狼 MARK OF THE WOLVES》，於今個星期經已決定了本港推出日期了。而 SNK 方面更會舉行一個業內人仕的展覽，主要內容是發售及推廣《餓狼 MARK OF THE WOLVES》基板。說回正題，相信有不少喜歡玩 2D 格鬥遊戲的朋友都悶了好一陣子了吧，而小弟就率先享受了這個遊戲，到底此作的表現如何呢？會否為平靜的格鬥氣氛帶來一個新衝擊呢？

餓狼 MARK OF THE WOLVES

爽快節奏 歷代之冠！

雖然今作沒有了多重戰線的舊有系統，但是完全沒有減少了《餓狼》系列的爽快感覺；可能是攻擊力相當高的關係，無論任何一方被超必殺技擊中都立即情勢逆轉！以速度而論，大部份角色移動、跳躍速度皆是相當快速，而且招式間沒有明顯增長的收招時間，可見開發人員在攻擊節奏方面明顯下過不少心思。



◆ 只要是任何一方被壓制便等於分出了勝負！

必殺招式 華麗至極！

今作明顯的在光源效果方面作出了大幅度的強化，而這個效果在超必殺技使出時之※畫面暗轉中更見顯著。而今作的招式在效果表現方面亦下過不少心思，例如 KIM 的兩個兒子金東煥和金在勳，分別帶有雷屬性和火屬性，而這些設定亦忠的在招式中表現出來。

※畫面暗轉：形容畫面停頓並轉暗的專有名詞



◆ 畫面方面比上作華麗了不少呢！

角色人物 各有個性！

今作除了 TERRY 一人是舊角之外全以新面貌擔正，但是每一位角色均有濃烈的「舊角」影子呢；而且不論人物出場姿勢或是招式，均完有強烈的個人風格，即使是進入混戰當中，仍能明確地分辨角色。順帶一提的是不同的角色之故事背景都會和「往事」有一定的關係，至於怎樣連動十年前的故事呢？則有待各位自己發現了。



◆ 每一位角色都各有特色。

戰略發揮 T.O.P.系統！

今作新增的戰略性系統「T.O.P.」，簡而言之就是每一回合對戰前自行安排「見紅」的時段。而「T.O.P.」基本上是一個自行啟動的系統，而啟動中攻擊力會稍為提升，而且可以使出「T.O.P.」專用必殺技。另外一個增的系統是「JUST DEFENCE」而這個在戰鬥途中可以作出能源回復的系統，使用方法是在對手攻擊的時候，在最後一刻才輸入擋格的指令便可。



◆ 令戰略性推至最高層次的「T.O.P.」系統

韓國音樂 GAME 奇襲侵香港!

街機街話



呢排日本街機好似唔識出咁樣，搞到班老闆牙痛咁聲；於是乎就唯有返一D平時都唔會點理之韓國街機 GAME。廢話唔講太多，首先係自娛打鼓機一部《DRUMSCAPE》，基本上隻 GAME 係入錢之後揀一首歌，根住就於時內發揮「個人創意」(即係亂打都得)，夠鐘就玩完，好唔好玩就見人見志喇。不過隻 GAME 最特別都係可以由個老闆自己入歌，只要係 CD 就得，所以當日小弟就見到有「唱這歌」、「純真傳說」……等等本地歌可以玩。不過都係一句，自我娛樂無難度同評價，遊戲性都係差少少啲。

另一隻就係得意跳舞機《DANCING STAR》，基本上係一隻以五個箭咀玩之韓國跳舞機，而呢隻 GAME 最大特都可以話係有枝「CAM」影住個玩家，等閣下玩之餘仲可以自己見返自己 D 舞姿。遊戲性方面都係差唔多，由於歌曲方面都唔係話特別吸引，所以就小弟所見都唔係話特別多人「注意」。

鳴謝：尖沙咀遊戲機中心
太子(聯合廣場)遊戲機中心



選擇一輕打任何鼓面
決定=踏鼓擊擊
(1) 90'S Popular: (2) Disco / Funk :
1 唱這歌 1 Tarzan & Jane
2 純真傳說 2 Boom Boom Boom
3 最後帝國 3 Butterfly
4 飛月舞聲 4 Super Hero
5 歲月無聲 5 Why

◆睇下個 List 有乜歌玩先!



◆有成九個鼓加一個腳踏，真係點玩都得!



◆《DANCING STAR》有枝「CAM」影住閣下，都叫做有新意啦!



◆雖然話就話五個箭咀，不過相信 KONAMI 方面都會有微言……

機舖逆市求生術!

唔知各位有無留意到呢排多返好多舊 GAME 過大家玩呢?好似 D《街霸》、《街霸 II》、《FINAL FIGHT》等等，全部都走返出嚟，實行 CAPCOM 經典系列咁話。首先唔好話無新 GAME 過人話先咁做，就算多新 GAME 出，小弟都覺得經典 GAME 係應該做得過、玩得過；聽返 D 老闆講，舊 GAME 基本成本唔高可以收費便宜，所以計落分分鐘回報仲好過 D 新 GAME。總之以機迷身份味講，多隻 GAME 揀玩點都好過無 GAME 玩，你話係唔係先!(一騙字數)



◆經典名作玩得開心賺得過癮!

終於都返貨……

講到小弟都唔係太想講，隻《OUT TRIGGER International Counter Terrorism Special Forces》今個星期都終於返貨喇。而據小弟所知，有唔少機舖都以四部連線對戰作招徠，所以各位都唔駛太擔心唔知點道先至可以四打。講返隻 GAME 先，可能係呢排無乜 GAME 玩，所以要求都低少少；如果唔係太想用腦，簡簡單單咁搵隻動作 GAME 殺餐飽的話，呢隻 GAME 絕對可以滿足你，而且就算想玩得有技術一 D 的話亦都唔係問題。隻 GAME 點玩?睇返 121 同 122 期 G+ 啦!

© SEGA 1999



◆等咁耐終於都出……

街機時間表

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
11月			
Mr. DRILLER	namco	ETC	11月16日
STRIDER 飛龍 2	CAPCOM	ACT	11月
DDR-DAM	KONAMI	SLG	11月
QUEST FOR FAME	namco	ETC	11月
pop'n stage	KONAMI	SLG	11月
Urn Jammer Lammy	namco	ETC	11月中旬
DYNAMITE BASEBALL '99 BALLGAME A GO! GO!	SEGA	SPT	11月中旬
CRISIS ZONE	namco	ETC	11月中旬
PUYO PUYO DA! -featuring ELLENA System-	COMPILE	ETC	11月中旬
STAR MAKER	JALECO*	ETC	11月下旬
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	FIG	11月27日
12月			
PACAPACAPASSION SPECIAL	namco		12月14日
SPAWN	CAPCOM	ACT	12月
MILLION HITS	namco	ETC	12月
THE TYPING OF THE DEAD	SEGA	ETC	12月
GUILTY GEAR 2 (暫稱)	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定
2000年以後			
beatmania 6th MIX(暫稱)	KONAMI	音樂節拍	2月
推出日未定			
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	SEGA	RAC	
FIRE CHANNEL MARS TV	SEGA	ACT	
POWER SMASH	SEGA	SPT	
VIRTUA NBA	SEGA	SPT	
Dark Sthouette SILENT SCOPE 2 (暫稱)	KONAMI	GSTG	
GUN BEAT TREASURE	RAC		
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	
FISHERMAN'S BATE ~ MARINE CHALLENGE ~	KONAMI	SLG	
SNK VS. CAPCOM	SNK / CAPCOM	FIG	
IDOL 雀士 SUCHIE-PAI III (暫稱)	JALECO	TAB	
LANDING HIGH JAPAN	TAITO	SLG	
RAVE MASTER	JALECO	SLG	
CARD PUZZLE FLIP MAZE	namco	PUZ	
GREAT 魔法大作戰	CAPCOM / ELIGHTING / RAIZING	STG	
CLAP YOUR HANDS Y'ALL! RAP FREAKS	KONAMI	ETC	
SAMBA DE AMIGO	SEGA	ETC	
STAR WAR-EISODE 1-RACER ARCADE	SEGA	RAC	
WORLD KICKS	namco	SPT	

上列之時間以日本推出日為準 #日期有所變動

畫面經過大幅提昇的射擊遊戲第2彈!

© ECOLE, 1999



ECOLE

- STG/1~4P/VGA 對應
- CD-ROM
- 發售中
- 5,800Yen

DC

操作方法

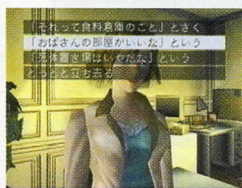
戰鬥時

方向掣	控制準星移動
A 掣	開槍
B 掣	上彈

MAP 移動時

方向掣	8 方向式移動
A 掣	DASH
L/R 掣	轉變方向

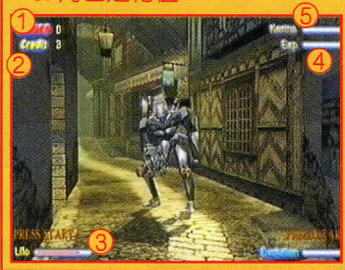
路線分歧



在遊戲的故事模式中，玩者除了可以進行遊戲中的各種 Event 之外，更會和一些遊戲角色對話，而在對話間玩者可以選擇不同的對答方式，這個主要是影響玩者打後的路線方向，以及遊戲完結後的結果，均會受到對話的內容而有所影響。

畫面解說

1. 現在取得的總分數
2. 現在殘餘的續關次數表示
3. 現在的體力值表示
4. 角色經驗值
5. 角色進化值



能力值提昇

有關角色的能力值方面，在畫面解說中已經可以發現到經驗值及進化值兩點，前者的經驗值主要是在擊倒敵人時增加，當然擊倒不同的敵人取得的經驗值數量都會有所不同，當經驗值棒滿點時便會提昇角色的 Level，角色可得到一定的體力上限值增加，及閃避敵攻擊的機會增加等等，而後者的進化值，主要是增加武器的攻擊力，命中率以及連續射擊的能力，而在經驗值對上的數值，是當滿點時，角色會進入狂戰士的狀態，不過在啟動後會在一定時間內回復原狀。



由 ECOLE 開發的射擊遊戲《Death Crimson》，早在 SS 版上已經推出過第一集，現在以 DC 版本推出第 2 集，畫面質素方面當然得到大大的提昇，而遊戲中主要分開兩個模式供玩者選擇，分別是 Mission 及 Story 模式，前者是沒有主線故事流程的純射擊遊戲，後者的故事模式除了有 Event 之外，更會有不同的路線選擇，至於遊戲的話題點當然是其被擊中時出現的無敵時間，由前作完全沒有無敵時間來到今集被擊中時有一點無敵時間，相信對玩者會更為易接受吧!



F1 賽車終於來到 DC 上登場!

© VIDEO SYSTEM CO., LTD.



F1 系列的賽車遊戲，來到 DC 上推出最新的作品《F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast》，遊戲模式分別包括有 Single Race Mode、Championship Mode、Time Attack Mode 以及 Match Race Mode 供玩者選擇，除了有多種模式之外，賽道的種類以至是賽車都分別有多個不同的設定數值影響，享受到賽車的爽快感之餘，亦可看到有關賽車設定對行駛時的影響呢。

VIDEO SYSTEM

- RAC/1~2P/VGA 對應
- CD-ROM
- 發售中
- 5,800Yen

DC

操作方法

方向掣	控制左右移動
L/X 掣	剎車
R/A 掣	加速
Y 掣	轉變視點

調整賽車



Fuel：燃料的存放量，存放量高的話 Laps 數值會有所增加，但亦因為會使車身整體的重量增加了的關係，所以在加速力、速度、轉向以及剎車的數值均有影響。

Tyre：車輪種類選擇，包括分別有 Dry(晴天用)、Rain 和 Heavy Rain(下雨時用)以及 Interimid(兩用)的車輪選擇。

Front Wing/Rear Wing：定風翼的角度設定，角度大時對於車的轉向及剎車力會有所增強，但因為和空氣的抗衡力亦較大，所以速度及加速力會被減低。

Gear Ratio：加速性能的最高速度調節，對於走直路及轉彎時的變速力有所影響。

Suspension：賽車的整體扭力，數值設定低的話，賽車的整體速度、加速度及剎車性能都會得到提昇，但燃料的消耗量會增加。

Brake Sensitivity：賽車的剎車能力

Brake Balance：前後輪胎的剎車平均力

畫面解說

1. 現在行走的賽道
2. 現在的周回數 / 規定的周回數
3. 行駛速度 / 變速波數 / Engine 推動力
4. 現在排名的次序 / 總分出賽的車數
5. 行駛周回數的時間表示
6. 現在餘下的燃燒數值
7. 轉向表示



真・魔裝機神 PANZER WARFARE

異世界之戰再度展開



© BANPRESTO 1999

大家如果曾經玩過《超級機械人大戰》，相信都不會對《魔裝機神》系列感到陌生吧？這系列是BANPRESTO為了《超級機械人大戰》而推出的原創系列，《魔裝機神》系列在推出後深受大家的歡迎，而且更曾經在超任上推出遊戲，而現在這遊戲終於在PS上推出最新一輯了，遊戲的玩法基本上和超任版相同，但是故事的背景與及角色則會重新設定，喜歡這遊戲系列的玩者絕對不能錯過呀！



精神指令一覽

名稱	消耗精神值	效果
閃き	3	能夠完全避開敵方攻擊一次
集中	4	在一個回合內迴避率和命中率提升30%
根性	5	自機 HP 回復三分之一
努力	10	擊倒敵人後將會獲得兩倍經驗值一次
必中	5	一次攻擊命中率提升至 100%
信賴	6	指定同伴的 HP 回復三分之一
鐵壁	8	在一個回合內自機的裝甲值提升一倍
熱血	10	敵方所受的損傷提升一倍
ト根性	12	自機 HP 完全回復
P 回復	7	能夠回復一定的 PRANA
咒縛	14	敵方一名角色不能移動
魂	22	敵方所受的損傷提升兩倍
攪亂	10	在一個回合內所有敵人的命中率減半
友情	15	我方所有機體 HP 回復二分之一
愛	20	我方所有機體 HP 完全回復

操作方法

方向掣	游標移動
○掣	指令決定
×掣	指令取消
△掣	配合方向掣指令移標高速移動
L1/R1掣	切換至玩者的機體上
L2/R2掣	切換至敵方的機體上

遊戲基本流程

序言
↓
故事交代
↓
戰鬥
↓
故事交代
↓
INTER MISSION

戰鬥系統說明

在戰鬥中玩者需要控制著我方的魔裝機，然後與敵人進行戰鬥，在每一場中戰鬥中遊戲會設定有勝利和失敗的條件，玩者只需達到遊戲所提出的勝利條件，便能夠獲得勝利，相反如果達到失敗條件的話，便會立即 GAME OVER。在戰鬥時玩者可以控制我方每一部機體作出不同的行動，除了移動與及使用精神指令（精神指令的用途請參考下方）外，玩者更可以向敵人作出攻擊，但是每一種攻擊都需要一定的能量（PRANA），如果 PRANA 不足該機體便不能作出攻擊。最後當我方的行動完結，玩者便可以在全體指令畫面中選擇行動完結（終了），這樣便會輪到敵方的部隊行動，而這個循環會直至玩者完成任務才會結束。



操作方法

方向掣	角色移動 / 指令選擇
○掣	調查 / 對話 / 項目決定
×掣	指令取消
△掣	開啟 / 關閉項目畫面
START	戰鬥開始
SELECT 掣	零件選擇畫面中切換零件的種類



MEDALOT R

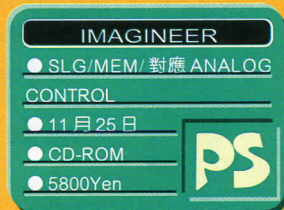
多種機械人任你變！

© 1997/ 1999 imagineer Co., Ltd. © 1997/ 1999 Natsume Co., Ltd.

大家如果喜歡模擬育成遊戲的話，有



沒有聽過《MEDAROT》這名稱呢？這遊戲曾經在 GB 與及 WS 上推出，遊戲最吸引之處，就是所有成出來的機械人變化度非常大，令人玩多少次亦不會感到厭倦，而現在這遊戲終於在 PS 上推出了，今次 PS 除了大大強化了遊戲的畫面外，機械人與及零件的種類將會大大增加，絕對是一隻模擬育成遊戲迷必玩的遊戲呢！

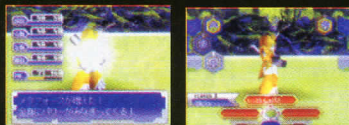


項目畫面能力值解說

なぐる	「毆打」系攻擊的熟練度
がむしゃら	胡亂攻擊的熟練度
うつ	「射擊」系攻擊的熟練度
ねらいうち	「狙擊」系攻擊的熟練度
おうえん	援助同伴的熟練度
まもる	防禦攻擊的熟練度
なおす	為同伴回伴式復活的熟練度
そのほか	其他種類攻擊的熟練度

MEDAROT 的腦袋——METAL

METAL 其實即是 MEDAROT 的腦袋，如果沒有 METAL，MEDAROT 便不能作出行動，隨著不斷的戰鬥，經驗值會不斷累積，當提升至一定的程度，其等待便會得到提升，而 METAL 的外型亦會有所變化，另外每一枚 METAL 都擁有不同的屬性，如果能夠以相同的屬性配合 METAL，便能夠令 MEDAROT 的能力大大提升，所以如果玩者能夠好好利用 METAL，便能夠為戰鬥帶來很大的幫助。



遊戲玩法

故事發生在一個近未來的世界中冒險，這世界正流行著一個以機械人「MEDAROT」進行戰鬥的「ROBOT BALLTE」，這些 MEDAROT 除了擁有各種強力的武器，更能更改其身上的零件，令它的能力不斷的提升。而玩者則是遊戲中的主角，主角在生日時收到一部 MEDAROT，於是他便決定利用這部 MEDAROT，成為 ROBOT BATTLE 大賽的冠軍，但是這時一個稱為「ROBO ROBO 團」的組織竟利用 MEDAROT 四處破壞，於是主角便決心將這個邪惡的組織消滅。



為你看清楚心跳回憶 2 的限定版

© 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI

- SLG/1P/MEM/對應 DUAL SHOCK.POS
- 11月25日
- CD-ROM
- 448元

PS

OFFICIAL PRODUCT

對於各位心跳迷來講，《心跳回憶 2》的推出絕對是近期難得的好消息，加上遊戲以五碟裝形式發售，都只不過是賣448元，認真是超值。不過對於忠實的超級心跳迷來講，普通版的《心跳回憶 2》已經顯示不出他們超級 Fans 的身份，真正的心跳迷當然就想擁有今次《心跳回憶 2》的限定版。

不過今次的《心跳回憶 2》限定版認真唔簡單，因為無論你去邊間舖頭買，限定版的價格最少都要1600~2200元左右(原價9800日圓)，同普通版的價

錢，幾乎相差了四至五倍至多，咁鬼貴的限定版到底有乜特別之處呢？

心跳回憶 2

限定版渴市

首先講講今次的限定版在日本的售賣情況，由於今次的限定版數量非常之少，日本的心跳迷為了購買此限定版，都不惜露宿街頭通宵排隊購買，雖然限定版的售價為9800Yen，但是除了頭批人仕可以以此價買得到之外，到了第二天，幾乎大部份的地區都只能買到炒價的限定版，連日本都咁難買到，到了香港想唔貴就難啦！

限定版套裝有？

到底咁貴的《心跳回憶 2》限定版有甚麼特別之處呢？

《心跳回憶 2》遊戲碟



◆普通版外盒較為抽象。

◆特別版是以女主角為主。

和普通版一樣，同樣是由五隻遊戲碟所組成，但是遊戲的外盒的設計，並不相同，普通版的外盒只是有一些櫻花圖案，而特別版就是以女主角的樣子為主，兩個版本都可以說是各有特色。



別冊 HIBIKINO WATCHER

這是一本特別為《心跳回憶 2》而製作的紀念特輯，內容除了有今次《心跳回憶 2》所有女角的資料，以及房間佈置等詳細資料外，亦有為遊戲配音的聲優介紹、監督對談、明星意見、漫畫等各種形式關於《心跳回憶 2》的特輯，對於一個心跳迷來講，絕對是一個全方位加深認識《心跳回憶 2》的必然讀本。

心跳回憶 2 電話繩

電話繩的公仔，當然就是今次的主角陽之下光，雖然電話繩的設計一般，不過勝在幾實用，而且只有買限定版的人先至有，保證唔係係街都可以買到。對心跳迷來講，可以日日帶在身邊的電話繩，當然是生活的必需品啦！

心跳回憶 2 特別版 POS

今次的心跳回憶 2 特別版 POCKETSTATION，是特別為今次的《心跳回憶 2》而製作的，特別版 POS 其實和普通的 POS 並沒有甚麼不同，唯一不同點就是外殼部份是以透明桃紅色為主，和《心跳回憶 2》的主題非常配合。其實在日本普通版和限定版定價只不過是差3000Yen，單單是普通的 POS 亦要3000Yen，如果不是因為炒價的問題，今次的限定版，的確是相當的超值。



魔劍X

你能控制這柄魔劍嗎？

ATLUS

- AVG / MEM / 1P / 對應VGA
- 11月25日
- GD-ROM
- 6800Yen



©ALTUS 1999

戰鬥

在遊戲進行途中，玩者會隨時遇到敵人的攻擊；當與敵人作正面交鋒時，如在敵人身上出現一個綠色指標的話，即是代表敵人已進入了玩者的攻擊範圍之內；然而如果看見一些綠色的箭嘴，即是顯示玩者敵人身處於玩者那一個方位，此時玩者應立即移去這個方位並作出攻擊。



NEW Release



此遊戲在開發初期已經得到一致的好評及期待，遊戲內的人物設定十分獨特，而且遊戲時的OPENING及過場畫面中的動畫都十分細緻漂亮，可以令至玩者們對此遊戲的興趣大為增加，再加上遊戲時的感覺十分爽快，是DC機上近期另一隻不錯的作品。

操作說明

方向掣	角色移動
A掣	跳躍/決定
B掣	取消
X掣	攻擊
Y掣	選項替換

攻擊技巧

攻擊



一般的正常攻擊，只需要按下攻擊掣就可以了。

連續攻擊



當連按攻擊掣時就能夠作出連續攻擊，被敵人圍攻時十分有效。

特殊攻擊



將攻擊掣緊按時，畫面上方的EX棒便會開始儲氣，當儲滿時就能夠作出強力特殊攻擊。

反彈攻擊



此乃是對於應付敵人所使出的投擲攻擊，當EX棒儲滿時再同時按下跳躍掣，那麼就能將敵人的投擲攻擊擊反。

道具選用



體力回復(小)

體力會作出少量的回復。



體力回復(大)

體力會有大幅度的回復。



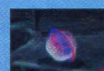
體力回復(完全)

體力會作出最大值的回復。



攻擊力增加

一定時間內攻擊力會增強。在效果中。



光球

分數及經驗值都會增加。

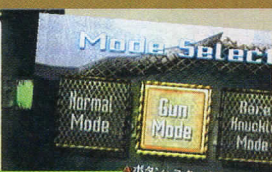
ZOMBIE REVENGE

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999

街機動作登陸 DC 之上

道具使用

- ...基本道具 (全模式通用)
- ▲...武器道具 (全模式通用)
- ◆...育成模式中專用食料道具



SEGA

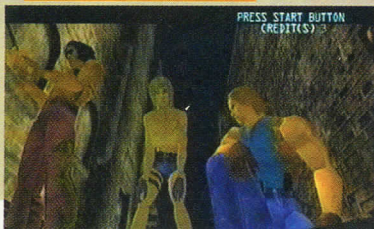
- ACT / MEM / 1P / 對應VGA、VM
- 11月25日
- GD-ROM
- 5800Yen

一隻由街機版移植過來的全新感覺動作遊戲，在DC版中除了追加了數個模式之外，還設有育成模式，絕對比街機版上更為精彩，相信是DC機主們不能錯過之作品。

基本操作

方向掣	移動角色
A掣	決定
B掣	槍械攻擊
X掣	防守
Y掣	拳腳攻擊

<p>● ANTIDOTE 解除受到敵人所攻擊的毒素。</p> <p>● BULLET 基本手槍所使用的彈藥。</p> <p>● LIFE UP 體力得到一定值的回復。</p> <p>● ELXIR 可得一次復活的機會。</p> <p>▲ MACHINEGUN 有一定數量的連射輕機槍。</p>	<p>▲ PIPIE 能配合手槍擊殺後方的敵人。</p> <p>▲ DRILL 能將敵人攻擊至粉碎。</p> <p>▲ AXE 可作回轉攻擊及一擊必殺的武器。</p> <p>▲ SHOTGUN 每次可以擊殺數名敵人的強力散彈槍。</p> <p>▲ GRENADE 能對廣泛的範圍進行強力的爆破。</p>	<p>▲ GASOLINE 與槍械武器配合使用。</p> <p>▲ FLAMETHROWER 強力火炎攻擊武器。</p> <p>▲ HATCHET 屬投擲武器的小型斧。</p> <p>▲ STUNGUN 擁有強力電擊的攻擊武器。</p> <p>▲ CHAINGUN 大口徑連射重型機槍。</p> <p>▲ LAND MINE 裝置後會在一定時間後爆破。</p>	<p>▲ DUEL HANDGUNS 將基本手槍變成有連射功能。</p> <p>▲ LASERGUN 能發射貫穿敵人的激光武器。</p> <p>◆ TOMATO</p> <p>◆ SPINACH</p> <p>◆ MONEY</p> <p>◆ JUICE</p> <p>◆ VEGI</p> <p>◆ TUNA</p> <p>◆ MEAT</p> <p>◆ GUM</p>
---	---	--	--



遊戲 CG 共同睇

在現今的遊戲界中，CG動畫(COMPUTER GRAPHIC)在遊戲內出現已經是一件十分普及的時，除著玩家們對遊戲質素的要求越來越高，遊戲廠商也不斷的提供高質素的畫面加插入遊戲之內，令至玩家們可以享有視覺上的新感受；當中著名的RPG遊戲《FINAL FANTASY VIII》更是其中的表表者，此遊戲內的CG動畫可以說在當時帶來了極大的震撼與迴響，其內擬幻似真的人物及背景，令玩家們知道原來遊戲只在觀賞的角度上也可以有這麼大的成就。就這緣故，我們這個專欄就會專為讀者們刊登一些全新遊戲內的華麗CG畫面。

《THE LEGEND OF DRAGOON》

由SONY公司自行開發，製作時間超過三年，是號稱世界最強的RPG遊戲；遊戲本身的CG畫面質素之高絕不「FF VIII」遜色，高水準的人物背景表達，完全將PS的機能發揮得淋漓盡致。



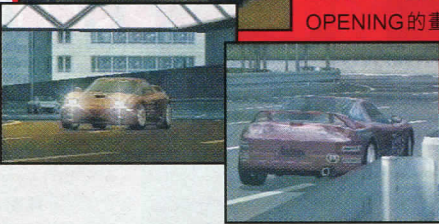
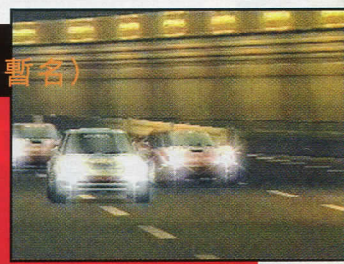
《鐵拳 TAG TOURNAMENT》

一隻著名的立體格鬥遊戲，將會於PS2上移植過來，從高水準的畫面上可以得知絕對會比街機版更為出色，是一隻超越100%移植的作品。人物精細的肌肉及輪廓表露無遺。



《RIDGE RACER V》(暫名)

由第一代街機版開始已經得到玩家們的擁戴，而到了今天快將推出的第五集裡，由於以PS2的機能關係，在OPENING的畫面中可以看到跑車的細緻度十分高，迫力與速度感絕對一流。



《決戰》

另一隻與PS2同日推出的遊戲，亦是在PS2上首隻SLG的遊戲，是以日本古時的戰

國時代為故事背景。畫面上完全能夠將戰爭時的緊迫力以及萬馬奔騰之勢表達出來。



《聖靈機 RAY BLADE》



要素；遊戲的CG動畫迫力十足，場地背景的表达細緻入微，機械人每一處細微的部份和應有的巨大感及重量感都能夠像真地表現出來。



CHRONO CROSS



© 1999 SQUARE

數個強勁的秘技

相信各位朋友都有玩 SQUARE 這個作品了，在遊戲內的畫面非常美麗，而音樂也很配合故事內容，不知角色爆了機未呢？現在為大家介紹兩個關於爆後的隱藏事件和三處隱藏地方。

以超強等級來開始遊戲

在遊戲中玩家可以獲得此一強勁的元素，若果可以在遊戲開始時使用，相信會是非常有用。其實是有方法的，方法是先爆一次遊戲，然後在看完 ENDING 後 SAVE，這個 SAVE 的星星標題會變成黃色，跟著回到標題畫面選擇 CONTINUE，之後讀取剛才爆機的 SAVE，那麼就會有『強くて NewGame』和『強くて Continue』，選擇『強くて NewGame』就會以爆機時的能力和所獲得的元素來重新進行遊戲；若選擇『強くて Continue』那就會以爆機時的能力和所獲得的元素來繼續遊戲。

隨時和最後 Boss 作戰

同樣也是要完成遊戲一次後才可以使用這個秘技。方法是讀取爆機後的 SAVE，然後以『強くて NewGame』或『強くて Continue』來進行遊戲，那麼玩者只要來到オバーサの裡使用『時之たまご』，就可以和最後 BOSS 戰鬥。



MARVEL VS. CAPCOM ~ CLASH OF SUPER HEROES EX EDITION

© 1999 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

隱藏角色

著名格鬥遊戲 MARVEL VS. CAPCOM 的 PS 版，相信各位格鬥迷都已經玩過它吧。現在為大家介紹使用隱藏角色的方法。

人物	指令
LILITH	選人畫面中，移動到 ZANGIE，然後按左、左、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、左、左、上、上、上、上、右、左、下、下、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、下、下、下、下
ROLL	選人畫面中，移動到 ZANGIE，然後按左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、右、上、上、右、右
SHADOW LADY	選人畫面中，移動到 MORRIGAN，然後按上、右、右、下、下、下、下、左、左、上、上、上、上、左、左、右、右、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、右、右、上、上、左、左、下、下、下、下
RED VENOM	選人畫面中，移動到 春麗，然後按右、下、下、下、下、左、上、上、上、上、右、右、下、下、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、上
ORANG HULK	選人畫面中，移動到 春麗，然後按右、右、下、下、左、左、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、上、上、上、上、左、左
GOLD WAR MACHINE	選人畫面中，移動到 ZANGIE，然後按左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、左、左、上、上、上、上、上、上、右、右、左、左、下、下、下、下、右、右、上、上、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、上

MAGICAL DROP F 大冒險一點也不輕鬆!

© 1999 DATA EAST CORP.

使用隱藏人物

曾經在 GP112 裡為大家介紹有關這個遊戲的秘技，現在再為大家介紹使用另一個隱藏人的方法。方法是在完成『大冒險模式』後，就會出現『リバーズのシナリオ』，然後在這個模式裡選擇『ジャスティスのシナリオ』，另將タワー擊倒，跟著就會發生和リバーズ吵架的事件，最後『到大地のつめあと』，那麼就會遇到隱藏人物『バーズ』，只要戰鬥他後，就可以在對戰模式中使用他。

一擊鋼之人

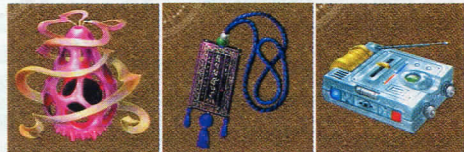
© 1999 BANDAI

使用隱藏人物

剛推出了不久的模式遊戲，相信喜歡這作品的遊戲一定不會錯過，現在為大家介紹使用隱藏人物的方法。在對戰模式中以一一人來進行遊戲，跟著把擊倒所有對手，那就可以使用『立川』；然後以立川來戰勝所有對手，那就可以使用『マスタータカハシ』；另外在對戰一人玩模式中勝出『百人組手』或利用 POCKETSTATION 的『空手押忍一代來完成『百人押忍』，那就可以使用『松井館長』。

取得三件神奇寶物

要取得這個三件神奇寶物的方法，也是要讀取爆機後的 SAVE，然後在開始遊戲時就會有『時のたまご』、『身代わりの護符』和『試作時間變速器』。『身代わりの護符』的用途是令另人代替セルジュ戰鬥；『試作時間變速器』是可以加快（按緊 R2）或減慢（按緊 L2）戰鬥進行和移動速度。



◆ 時之卵

◆ 身代ミミ田護符

◆ 試作時間變速器

取得傳說的究極元素 CHRONO CROSS

在遊戲中，除了基本的六種元素外，其實還有一種不屬於它們的元素，而它的名字叫『クロノ・クロス(CHRONO CROSS)』，取得的方法是在取得『憎しみの涙の破片』和『愛の涙の破片』後，在 ANOTHER 世界來到瀾れ谷東邊的瀑布裡，然後把那兩塊碎片方到祭台上，那就可以取得 CHRONO CROSS。



◆ CHRONO CROSS

隱藏地方

在遊戲裡，總共有三處隱藏地方分別是在『瀾れ谷東邊的瀑布——龍神水の』、『水龍の島東北方的小島——次元の狭間』和『影切りの森東北方的小島——離の小島』。



©1999 KOEI

取得傳說的禁咒

在遊戲中，除了一般的魔法外，其實還有四種禁咒術，要取得這四種禁咒時，選擇完成以下的程序，然後再把該禁咒術的精靈 LEVEL 提升到 10 以上和將各精靈神殿內的巨人打倒，那就可以取得這些禁咒術。

禁咒

火	時代是 V5 後，在ウルカンソーン的火精靈神殿
水	キョルース被攻陷後，在水之神殿地下往海王的地手會有人阻撓，跟著到ヒルダリア砦，從ワツシャー打聽有關不思議群島的事，最後把海王擊倒
地	完成空中都市後，救 LADORASU 和四位巫婆，再到ラドラスの王座
風	將エルスの龍之王座的翔王擊倒

FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX

©1999 XING ENTERTAINMENT

使用隱藏角色

在遊戲內，除了基本的角色外，其實還有 20 個隱藏角色，各位只要按下表所列出的人物來進行遊戲，那就可以使用他們。

使用選手	隱藏角色 A	隱藏角色 B
佐竹雅昭 武藏	サダウ・ゲッソリット タケル 安生洋二	風見龍一 山協劍太郎
中泊剛 角田信郎	宮本正明 金泰泳 長井滿也	浜本淳矢
ピーター・アーシ アーネスト・ホースト	ブランコ・シカディック ジェロム・エ・バンパ	ポブ・フォアマン
ステファン・レコ アンディ・フグ マッド・スケルトン	マイケル・トンブナン	—
マイク・ベルナルト ヤン"サ"シャイアント"ノルキア	バンダー・マーブ	—
サム・グレコ スタン・サ・マン レム・セフオー	ジェリー・ニール	—
フランシスコ・フィリオ クラウバ・フェイターザ	ニコラス・ベタス	—
モーリス・スミス カーチス・シュスター リック・ルーファス	ジャン・クロード ジャン・リビエール	ティア・ベネット ジェイク・アイアン グレゴリー・マスターズ



第四章 和昔日的英雄一同行動的獵人

©1999 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

前回提要

來到北斯拿多後，發覺這裡的治安非常差，不過最奇怪的是在這裡又再次遇到亞加迪美的人，究竟他們在這裡是做甚麼的呢？另外在一次委託下，我們結識了新同伴斯利路。現在我們來到南斯拿多，原來這裡有一顆叫水之珠的神奇道具，這個道具可以無限量提供食水，所以在這個沙漠上也有居民居住。雖然看來這裡非常和平，但我卻感到又將會有邪惡的事發生。

SCE

● RPG/1P/MEM

● 發售中

● CD-ROM × 2

● 420 元

OFFICIAL PRODUCT

PS

CASE 39 奪回水之珠

(請先看 CASE 40)



而度捷也決定和我們一起到那裡查明真相。

來到巨大戰艦前，發覺所有入口都被封起來，正當我們辦法時，度捷拿出長刀出來，並斬向戰艦的砲台，跟著就發生大爆炸。當我們回過神時，發覺砲台被度捷斬碎！！於是我們從這裡進入。在戰艦內，再次遇到度捷的朋友修，原來他是為了調查亞加迪美的事才會加他們組織，而他還從敵人手上奪回水之珠並帶給度捷，雖然度捷也很想和我們一同行動，但由於迪斯達的居民需要食水，於是度捷先行離去，而我們和修繼續在這裡調查敵人的動向。



HOW TO PLAY

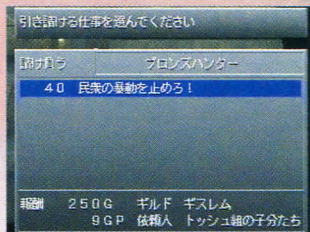


記著要先完成了CASE 40！而今次的任務故事比較短，但進行時間是最長的，最好帶定一些回復道具。在基斯尼姆鎮的研究所內取得有關敵人的基地位置後，就移動到巨大戰艦上。在內裡當然不少得戰鬥，但最主要留意的是情是，在這裡玩家需要輸入密碼，分別是9871、3121和1192。另外，來到最深時，需要和敵方機械兵器戰鬥，它的攻擊力很強，並且會呼叫怪物出來，但由於它是不會移動，所以只需集中攻擊就可以打敗敵人。



CASE 40 阻止民眾暴動

捉了小偷之後，我們又再回到迪斯達的事務所裡，但原來暫是沒有委託，於是只好離開這裡到街上吧。當我們到街上時，突然從水池上傳來叫聲，從遠處我們看到一些穿上制服的人，他們把水池上的水之珠取走！正當我們走到那裡時，那些制服人就突然消失，而這時度捷也到，他說一定會把水之珠取回來，還說會委託獵人找尋消息，於是我們再次回到事務所內接受了委託。



現在我們再次回到基斯尼姆鎮裡，原因是那些制服人應該是亞加迪美的研究員，而這裡又有他們的研究所。雖然來到研究所內真的找到消息，但同時在事務所內，登出了一件關於水之珠的委託，委託的內容是「在墜落跡的抜け道裡，出現了暴民」。於是……

HOW TO PLAY

今次的委託是最麻煩的一個，因為若果先完成CASE 39的話，那麼CASE 40就會立刻消失！！所以先接下CASE 39，然後立刻回到基斯尼姆裡，並接下CASE 40，跟著完成它才完成CASE 39。至於完成的方法是，在北斯拿多的版圖上，進入墜落跡的抜け道，並擊倒守護的怪物，那就可以完成。

CASE 41 如何能夠成為好朋友？

完成Case 40後，我們又回到基斯尼姆的事務所內，原來チャイルドハウ八又有事情要委託獵人，我們當然立刻接下來。來到チャイルドハウ八後，知道了這裡來了一名新成員，不過他卻和其他小孩不能融洽相處，而這裡的大姐姐古娜娜解釋給我們知道，原來那名新來的小孩的父母早在大災害時死去，而後來收養他的父母又與他難以相處，所以最後小孩的養父母就把他帶到這裡。知道所有事情後，我們就立刻找那個小孩，但是……最後古娜娜對我們說小孩的養父母正在旅館，於是我們就到旅館去，不過最後還是不能說服小孩的養父母接回小孩，而這時古娜娜跑到旅館來說小孩們跑到ジャンク山裡，由於那裡還常出現盜賊怪物，於是……



HOW TO PLAY

這次的敵人只有兩名，還有他們的等級非常低所以，很容易就可以完成這場戰鬥，不過筆者建議由現在起，最好令到隊伍人物的等級平均地提升，否則到後其就很難應付敵人。

CASE 42 度修首領的極秘委託



今次我們又再次回到迪斯達裡，原來度修又事要委託獵人，但是事務所對這次的消息提供不多，於是立刻來到度修道場。原來度修想我們調查近來坊間流傳著一些關於度修手下收取保護的事，但由於這些事是關於度修他們，所以度修不便去調查。既然是度修首領的事，我們當然一定要完成它。首先我們分別先後來到旅館、武具協會、怪物協會、酒吧和道具協會，不過還是找不到一些線索，最後只好回到度修道場。度修聽到我們的調查後，決定和我們一起去，同樣我們決定再次分別先後到旅館、武具協會、怪物協會、酒吧和道具協會，結果來到怪物協會時找到那名以度修名義來收取保護費的人，而度修又說從來沒見過這個人，不過正當度修想教訓他時，我們立刻上前阻止。「為何阻止我！」我們就解釋給度修聽，若在這裡教訓那名犯人，會令到鎮內混亂起來，最後我們決定引犯人到城外的地獄之原（地獄ヶ原），而最後我們在鎮裡西南方找到那名犯人，並成功把他引到地獄之原，當然度修首領一早已在地獄之原等後這個犯人，看來犯人也……

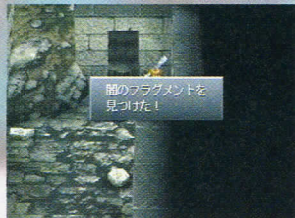


HOW TO PLAY

在這次的委託裡，玩家需要到旅館、武具協會、怪物協會、酒吧和道具協會裡，之後在第二次到以上地方時，每當走出來時，度修拿問主角們找不到犯人，這時玩者一定要選擇第二項，否則委託就會立刻完結，而當在店舖裡找到犯人後，就需要走到鎮的左下方去那犯人，最後只要到地獄之原就可以完成這個任務。

CASE 43 把紀念品送到北斯拿多

我們又再次要從南斯拿多進入墜落跡的抜け道，原因？當然又有新委託啦！原來這次是一位商人的委託，他說先前的獵人為他護送的物品遺留在墜落跡の抜け道裡，而其中更有兩件成一對的物品是他和他的朋友的紀念物品，既然他這麼重友情，我們就幫他吧。在地道裡，我們發現一些發光的地方，原來那裡是委託人的物品，不過收集了很多件後，我們的人型道具大全集路茲也想不到究竟那兩道具能成一對，最後……

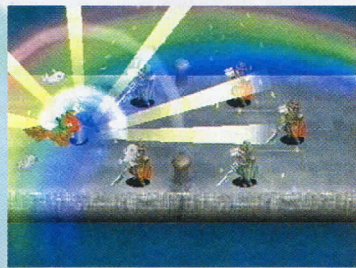


HOW TO PLAY

在今次的任務中，各位玩者不妨留意一下和路茲的對話，全都是非常有趣，回說這次任務裡，玩者會拾到不同種類的道具，不過只要找到光のフラグメント和闇のフラグメント，那就能完成這個任務。

CASE 44 追擊南之棧橋上的盜賊團

南之棧橋(南の棧橋)上有盜賊出現，於是我們立刻來到那裡，結果所謂盜賊原來又是『盜賊彩虹橋』，這次我們終於知道他們的親人全都在大災害裡死去，而後來他們遇到團長後，才成立盜賊彩虹橋，不過無論怎樣，盜賊始終是盜賊，所以……還是立刻完成這個委託後回去休息吧。



HOW TO PLAY

又再是盜賊彩虹橋，究竟這些人玩夠未呢？回說這次的戰鬥非常簡單，由於等級相差後大，三兩下就可以完成這個任務，不過最後又再被他們逃去，看來還有機會再見……。

CASE 45 護送貴重的資料到圖書館裡去

現在我們在協會集落裡，因為我們接受了運送各協會的資料到茲巴達(ジハータ)的比撒舒(ペイサス)內的大圖書館內。原來比撒舒的大圖書館內收集了後多不同書籍，由於大災害後，有很多有用的資料失去，所以需要這裡的資料。我們收集了道具協會、怪物協會和武器協會之後，就立刻來到南之棧橋上，不過又再次遇上怪物，但牠們又怎是我們的對手呢。消滅所有怪物後，我們乘船來到茲巴達。從船員口中，知道這裡是一個有很多歷史建築物的城市，而這裡也有一處專給人們修行的寺院拉馬達寺(ラマダ寺)，不過雖然我對那處很有興趣，但還是先完成任務吧。



滅所有怪物後，我們乘船來到茲巴達。從船員口中，知道這裡是一個有很多歷史建築物的城市，而這裡也有一處專給人們修行的寺院拉馬達寺(ラマダ寺)，不過雖然我對那處很有興趣，但還是先完成任務吧。



HOW TO PLAY

各位請注意，這個任務是北、南斯拿多的最後一個任務，若果之前還有通緝怪物未打的話，就要立刻去打，否則就再沒有機會了。至於任務流程則是，先到協會集落，然後先後分別到道具協會、武器協會和怪物協會取很資料，然後就要到南之棧橋打怪物，最後乘船來到茲巴達的比撒舒內的大圖書館，那就可以完成這個任務。

CASE 46 通知所有獵人， 追捕迪古巴

「等等，事務所已經關閉了。」大圖書館的館長告訴我們這裡的事務所被關閉，身為獵人的我當然立刻趕到那裡。原來在獵人中，有一人偷了拉馬達寺內的治水之書，而事務所為了保著名聲，所以先關閉，然後去調查這件事，我們當然也要加入調查隊啦。結果最後在城東上的房子裡，那到其他獵人，他們叫我們到露沙的術法學院裡找那裡的負責人。原來那名偷了寺院的人是術法學院的學生，最後問術法學院的負責人有關犯人的事後，他叫他的學生瑪西亞(マーシア)和我們一同到寺院去問事情的原生過程。

來到寺後，起初守門的僧人不給我們進入，但後來暫代大僧正依加(イカ)的讓我們進入寺內，原來術法學院和寺院是很有淵源。後來受傷的僧人告訴我們犯人拿著個奇怪的機器，而當機器開動時，僧人的力量就突然立刻消失，我們心想應該是和亞加迪美有關。回到術法學院之後，找到犯人迪古巴，他想和瑪西亞決一勝負，當他拿出奇怪機器後，我們全身的氣力都被吸走，之後就被他打敗。



當我們回復氣力後，再次來到比撒舒的事務所裡，而工會的人叫我們收集有關科學家的情報，而在旅館內遇到一名叫莎妮亞的占卜師，她說迪古巴現在在羅馬斯多露(ロマストル)大河上，當我們來到這裡時，發覺迪古巴被一班神秘人打倒，而其中一個神秘人是曾經在巨大戰艦戰艦裡遇到，果然這件是真的和亞加迪美有關。



HOW TO PLAY

今次的故事部份非常之長，至於戰鬥部份則只有有最後和敵方的戰鬥部部長一場戰鬥，不過敵人的防禦力非常強勁，以一般攻擊的話，最多只可扣敵人10至20點HP，所以建議使用迪奧的卡片攻擊，當然卡片怪獸要利害才會對敵人有效，當扣去敵人一定HP後，他就會逃走。另外完成任務後瑪西亞就會加入隊伍。



CASE 47 犯人就在這裡！

收集了很多真貴圖書的大圖書館裡，發生了盜竊事件。聽館長說，館內有一本貴重圖書的數頁被撕下了，而館長找到五名可疑的犯人，不過卻不知誰是真的正犯人，究竟真正犯人是誰呢？



HOW TO PLAY

今次的委託真是非常之麻煩，由於日文後多，所以現在簡單為大家說明攻略流程，在說出犯人之前，玩家需要選擇同伴作模擬案件的發生先後次序，而這時就需要首先選ヨナン(迪奧)、ガンシ(路茲)、クラブニ(斯利路)，而在正式指明犯人時，就選最小戴眼鏡的ヨナン，那就可以完成這次任務。

CASE 48 追擊羅馬湖畔的盜賊團！



聽說羅馬湖畔出現盜賊，為了令到那處回復昔日的平靜，於是我們立刻接下這次的委託，不過事務所的職員說那些盜賊非常奇怪後，就不其然想到可能又是彩虹橋那班傻瓜。結果真的是他們，而今次在他們隊中多了一名像女的副團長……不過還是打倒先。

HOW TO PLAY

今次又是遇到彩虹橋又班人，基本上戰鬥方式也是一樣，不過要注意他們的副團長，建議先打倒副團長後才對付其餘敵人。戰鬥後，副團長會帶走所有彩虹橋的人去修練，相信日後還會遇到他們。

CASE 49 我的愛犬物語

今次我們要替一名少年找尋他的受犬，當來到旅館找到他時，他說他的受犬可能在羅馬斯多露大河，不過當我們消滅所有怪物後，卻找不到小狗，這時狗主又說可能會在拉馬達山山腳(ラマダのふもと)，但是同樣也找不到，究竟狗主知不知道他的愛犬去了那裡，跟著他又說可能在加奧也森林(カオヤンの森)，不過最後還是也不到。但是當我們回到旅館後，工作人員說狗主的愛犬在2樓上……算吧。



HOW TO PLAY

替人找狗但卻要進行三場戰鬥，基本上第二、三場的是很容易完成，但第一場裡卻有兩隻很利害的怪物，牠們的等級高達47級，另外牠們也會用令角色麻痺，所以應帶備足夠草藥。

CASE 50 往「真之地之道」的道路去

這次我們接受到術法學院的委託，原來院長希望我們到拉馬達寺裡找一名有名的地術者多亞(ドアン)，問他借「真之地之道」，但是瑪西亞就覺得奇怪為何院長不親自去。當我們來到拉馬達寺的後山裡，找到那名地術者多亞，而卻原來一早就知道我們會來和要借甚麼，不過他卻要我們答了一些古怪非常的問題，當然最後一條也答不到，但是他說只要在擊倒所有怪物前，把所有寶箱打開，就會把「真之地之道」借給我們。



HOW TO PLAY

這次有怪物居然不可以打，真是麻煩。首先玩家需要不派一些會還擊的人物，如艾力，當進行時記著先打開所有寶箱後才殺敵人，不則就會任務失敗。而當完成任務後瑪西亞才記起那位多亞從前是比古斯王(ハンクシ王)，是個非常有名的學者，另外他的「長氣」也是很出名。

CASE 51 收集殘留下來的陸災

我們又再接受大圖書館的委託，原來今次他們要我們到拉馬達寺和術法學院收集一些在大災害前的歷史。於是我們先到術法學院找院長，不過原來院長他現在在羅馬湖畔，但當我們來到那裡時，卻受到怪物襲擊，當擊近怪物後，院長也告訴了一些關於大災害的事情；之後我們就來到拉馬達寺裡，正想問有關大災害前的事時，卻被人帶到修練場，僧人們說希望和我們比試，在戰勝後我們再問僧人，終於也獲得新情報。不過我們覺得這些情報還不足夠交給大圖書館，於是我們分別到露沙和比撒舒向路人調查有關大災害之前的消息。



HOW TO PLAY

各位請留意今次的任務，雖然說是只要向拉馬達寺和術法學院收集情報，但若就這樣向大圖書館館長報告的話，只可以獲得小成功，若要獲得成功的話，就需要向所有人交談，當中有些要談兩次才會獲得情報，只有這樣做才可以成功完成這次的任務。

CASE 52 無人屋內傳出聲音!

這次的委託有點兒可怕，因為委託內容是要調查迪古巴的房子發出聲音的原因。當我們來到那裡後，發覺根本就沒有怪聲，但正當我們要離時，怪聲就響起來，原來在房間內有一個人，他在這裡的目的是要找尋有關傳說武器的資料，不過他說只找到兩件零，最後的零件卻找不到，但是我們在屋內調查到一些奇怪的資料，而我們推測最後的零件可能在拉馬達寺後山，於是……當我們取得最後零件後，發覺迪古巴屋內的人其實在一年前已經死去。



HOW TO PLAY

這次任務的戰鬥部份很容易完成，但是在發生這段故事前，玩家需要作出兩次選擇，第一次選擇『ヘモジー』；而第二次選擇『ラマダ山頂』，那麼就可以來到拉馬達寺的後山，在這裡注意キングヘモジー，牠的攻擊力非常高，建議以遠距離武器來攻擊。

CASE 53 協助莎妮亞占卜師



這次我們要協助莎妮亞占卜師，原來她有一位顧客喜歡了在酒吧工作的接待員小姐，而莎妮亞還告訴他們去羅馬湖畔約會，不過由於那裡常有怪物出現，所以莎妮亞希望我們可以暗中保護他們。結果在羅馬湖畔，真的出現怪物，於是……

HOW TO PLAY

今次玩家需要先到旅館內，然到羅馬湖畔，這時會有三次選擇，記著在第二次選『まだなんとななる』，而第三次選擇選『自分で決めるんだ!』，那麼之後消所有敵人後，就可以完成任務。

CASE 54 流浪協會的新發現!

我們又接到流浪協會的委託，今次又要我們試用他們帶來的新道具，要不是接受了委託的話，相信沒有人會試用他們的新物品。不過今次他們所帶來的物品卻很有用，但對瑪西亞卻發揮不出神奇力量，而我們這次就試試新力量有多利害。

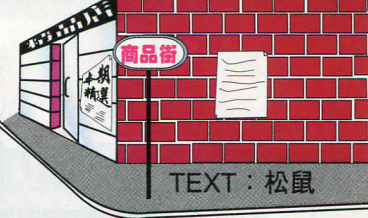


HOW TO PLAY

這次這對兄妹所帶來的物品真的有用，除了瑪西亞外，所以在戰鬥時請不要派出她，而戰鬥非常簡單，很容易就可以完成。

TO BE CONTINUED……

今期的「遊戲商品街」，將會以較大的篇幅為大家介紹這件剛到港不久的攜帶機「POCKET PIKACHU COLOR」，究竟這部在港售價近450元的步行計遊戲機，有何過人之處？與最近推出的《POKEMON 金銀》有何關係？看過下文的介紹，大家就會有一個較明確的答案了，此外隨著「金銀版」的推出，對戰線的需求亦會有所增加，如想購買一條的話，不妨考慮剛推出的「比卡超通訊 CABLE」。



TEXT: 松鼠

玩具精品屋

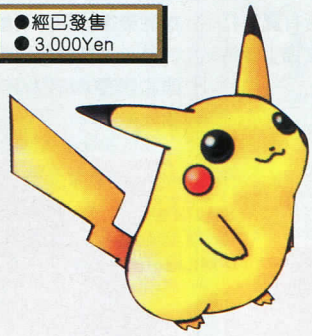
新到產品介紹!

POCKET PIKACHU COLOR



這個與 G B 遊戲《POCKET MONSTERS 金·銀》一同推出的攜帶機，其實遊戲的其本玩法與前作並沒有太多分別，不過這次使用了彩色顯示器，加上新增的各項機能，因此確實有相當的吸引力。

● 經已發售
● 3,000Yen



◆ 主機 SIZE 細小，約與 POS 及 VMS 差不多。

以步數換取電力

遊戲的玩法基本和前作一樣，機內設有一個步行計，大家利用步行所得的步數換取電力，然後可把這些電直接給予比卡超當作禮物，此外亦可將之用於迷你遊戲中，以賺取更多電力。

迷你遊戲

機中的迷你遊戲只得一個，就是「估大細」，比卡超首先會開出右手的卡牌，然後玩者選擇上下來決定下一張牌是大還是細，每次需要 5watt 電量，勝出則可多得更多電力。



◆ 大家可在隨時調整畫面色調及時間。(左為色調設定畫面，右為時間設定畫面)



各項設定功能

機內有很多選項可讓玩者自行設定的，只要一按 START 就可進入 OPTION 畫面，其中「サウンド」是設定遊戲中有否音效、「とけい」是設定時鐘及鬧鐘功能，而「いろいろ」則可設定畫面的色調。



比卡超通訊 CABLE

《POCKET MONSTERS 金·銀》的推出，相信對通訊 CABLE 的銷量會有一定的幫助，因為當需要對戰及交換小精靈時，這 CABLE 是絕不能缺少的，如打算購買的話，不妨考慮這條比卡超通訊 CABLE，基本用途雖與普通的沒有分別，但接口位置有一頭可愛的比卡超挽著 GB 機身，可愛非常。

● 經已發售
● 1980Yen



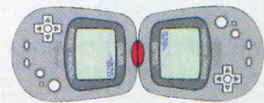
紅外線對應金銀版

機身設有一個紅外線接收通訊部份，大家只需透過紅外線(距離約為 5cm)左右，就可與朋友的 POCKET PIKACHU COLOR 或是 GB 《POKEMON 金·銀》產生聯繫，其中 GB 版更可取得一些特殊道具!



◆ POCKET PIKACHU COLOR 與 GB 通訊方法。

◆ POCKET PIKACHU COLOR 之間的通訊方法。



DONKEY KONG CARD GAME

近來不論在動畫或是遊戲界均相當人氣的 DONKEY KONG，其遊戲除了在 12 月 10 日推出之外，當日任天堂還會推出以這些角色當主角的 CARD GAME，遊戲的玩法只是以簡單的「包剪錘」方法進行，適合任何年齡人士參與。

● 經已發售
● 1200/250Yen

撒爾達電話繩

這條撒爾達電話繩的 FIGURE，是以去年推出的 GB 遊戲《做夢島 DX》主角林克為藍本，此外電話繩部份更印有 GAME BOY COLOR LOGO。

● 經已發售
● 780Yen



攻略印書館

OGRE BATTLE 64 原創畫集

這本收錄了《OGRE BATTLE 64》的角色插畫及原創故事的畫集，內裡所有手插圖均是出自此遊戲的插畫製作人加藤俊章先生的手筆，此外書內還有遊戲中的故事 EPISODE。

● 經已發售
● 2000Yen



遊戲誌攻略別冊系列

十一月上旬強勢登場

售價港幣五十元正

你是否現在才開始玩球會？
 你是否為隊內大小事務感到煩惱？
 你是否很想找尋實力高強的頂級球員？
 如果你不知道怎樣設定訓練，這本攻略本相信必定很適合你！



收錄資料最詳盡，集歷代心血結晶而成
 真正稱得上 COMPLETE 的完全攻略本

CHRONO CROSS

© 1999 SQUARE

懷念的好友

「沒事吧，小朋友？不要再在這裡睡啦。」從漆黑的深處，傳來了老人的聲音，而四周也吹著柔和的海風。究竟發生了甚麼事呢？回看四週，發現不見了莉娜，難道是我不知不覺地睡著了時，她走回到村子裡呢？於是我立刻回到村子裡。原來莉娜已一早回到村裡，而且現在還在渡頭上，不過……。「你是誰？我從來沒見過你啊？你從迪魯米那(テリミナ)來的？」可能她還在生氣我在沙灘上睡吧。「不過，你很像我家隔壁的小孩……。」對，對，莉娜你也玩厭了，那麼那個孩子的名字是甚麼，你不會不知道吧。「唔？……你為何這樣問……」莉娜的語氣立刻改變，變得很悲傷似的。「死了，那個孩子……小時遇溺……在十年前的那天……西魯治……。」不會吧，妳真會說笑的，我不正是站在你面前嗎？看有我腳的！「……！？你是西魯治？你怎會是呀！不要說笑啦！他明明已經死了……！！妳還要弄我弄到何時！「不過，在他去之前，我們時常一起玩耍……」究竟……「……他的墓在西邊的風聲的岬(風鳴きの岬)上，若果你有空的話，就到那裡見見他……。」



HOW TO PLAY

究竟這是甚麼世界來？為何沒有人認到我們偉大的主角呢？回說，當西魯治醒來後，就再一次從蜥蜴岩走向村裡，然後就立刻跑到渡頭和莉娜說話，之後就先到村會購入一些新元素和鍛冶武器，完成了這些之後，就先 SAVE，因為一陣會有 BOSS 戰，到山頂看了自己的墓碑後，就會和三名 BOSS 戰鬥，但由於這場裡會有一名少女加入，所以很容易就會戰勝，還有在 BOSS 戰鬥時，敵人會講解一些有關元素的事情，大家不妨多加留意。



已經死去的少年

上回提要

話說我發了個不知所謂的夢後，就被老媽叫醒了，最後來到渡頭上找莉娜，結果她說由於我遲到，所以就要我自己一人到蜥蜴岩裡拾蜥蜴鱗片。幾經辛苦終於拾夠數量，但回到村裡再找莉娜時，她又叫我到南方的沙灘上。來到沙灘上後莉娜問我記不記起從前在這裡的約定(?)，不過當然有理沒理都要答記得，否則又不知她會對我做甚麼。但是這時我突然發覺海上有奇怪現象，同時身上在散發出奇怪力量，究竟發生了甚麼事呢？

悲痛回憶的遺物

「今日就放過你們！」那個叫卡修的人，應該是將軍來吧。「你有種就來！」說這句話的，就是剛才幫我打走三名軍人的少女。「沒事吧。」想不到這座山崖上真的有個叫西魯治的墓。「西魯治，你叫西魯治。你好，我叫姬多。」姬多看了我的墓(?)後，就對我說：「你有沒有地方要去？」還有甚麼地方可以去嗎？母親已經不在村裡，莉娜又說我死了，而自己又找到自己的墓碑……。



「那麼你不如和我一走旅行吧？怎樣呀？」和一個陌生人去旅行，而且對方又是女孩。「我們能夠相遇，相信是有緣吧。不如一起旅行？」她又再說多一次，不過想真點，真的沒地方去，而且若再次遇到剛才那三名軍人，到時只得我一人，可能真的會被他們捉到監牢裡。



HOW TO PLAY

見到自己的墓碑，真是大吉利是！若果在這裡選擇『一緒に行く』的話，姬多就會加入，而選擇『行かない』她就會離開，但回到アル二村裡後，再和莉娜說話時，她就會加入隊伍，而在這次攻略中，筆者選擇了姬多。

好了從今起隊伍終於有兩人了，而姬多會送了一個叫試作テレスifter的東西給西魯治，這個道具的功能是，只要在世界地圖或SAVE POINT上，那就可以更變隊伍中的人物，不過主角是不可以更換的。



那麼離開了風聲的岬，就到北方的『溺れ谷・南』，同樣在進入這裡之前，玩者也要先 SAVE。在那裡玩者會取得三件種要的工具，分別是青リンドウ、大きなたまご和しゃれこうべ。

青リンドウ會在迪魯米拿裡用；大きなたまご可以令龍之子加入，不過要到很後其才可以；スカール同樣也是隊員，不過就需要集齊所有骨頭才可以令它加入。最後就會再一次遇到剛才 BOSS 戰中的其中兩名軍人，不過兩三下就把他們處理掉。



光榮的龍騎士團

一來到迪魯米拿時，就聽到有關幽靈的事。不過除了這些之後，也打聽到官治這裡的是一名叫蛇骨大佐的人，並外又聽到一種叫寒冷的炎的傳說寶物，還有又遇到一個叫哥魯司的亞人，最後來到城東

上，在到那裡一塊像貝殼型的土地上，插著一把長劍，而在劍旁有一男一女，男的很像一名軍人，而女的非常美麗。當我們走到那裡前，軍人就走過來對我們說：「你拿著青リンドウ，可不可以給我？」看他這麼有禮貌，就不收你錢。「真的不收錢？那真是多謝你。」少女拿著花走到長劍前說：「這是你最喜歡的花迪尼奧（ダリオ）。」原來這個墓是男軍人的父親和兄長的墓。離開這裡後，我們又再回到城中，從站在蛇骨大佐的銅像前的老伯口中，知道這裡就快要開慶祝典禮，而姬多說不會潛進蛇骨館裡，教訓那個叫加修的軍人，雖然好像很有趣，但究竟要怎樣潛入呢？



原來這個墓是男軍人的父親和兄長的墓。離開這裡後，我們又再回到城中，從站在蛇骨大佐的銅像前的老伯口中，知道這裡就快要開慶祝典禮，而姬多說不會潛進蛇骨館裡，



HOW TO PLAY

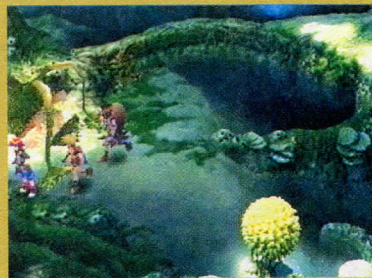
在這裡玩者可以選擇三種潛入蛇骨館的方法（筆者選擇第二種進入方法），第一種是從蛇骨館旁的山崖進入，進行程序是先到蛇骨大佐的銅像前和老人說話，之後到酒吧裡和最左的人說話，那裡アルフ就會加入，之後到城東，即剛才曾到過男軍人親人的墓旁，可以走到乘船到蛇骨館後的山崖；



第二種進入方法是從影切りの森進入，同樣先到銅像前和老人說話，之後到西邊的的大船上和ミキ說話，這時會有選項只要選擇第一個後，就到影切りの森，在那裡的水洞內，會找到スラッシュ和香り

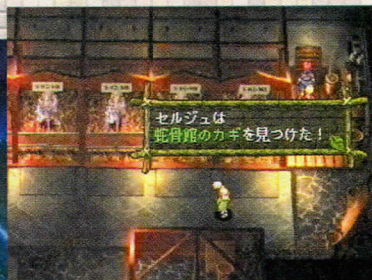
袋，跟著撞到一些圓型的植上，那就會有一個顏色的花粉球出現（總共三種顏色），然後按花粉球的顏色去找一些一條條的怪物，最後把他帶到水洞版圖的最左下方，那就可以經下水道進入蛇骨館；

第三種進入的方法是從正門進入，同樣也是先到銅像和老人說話，之後到城東的鍛冶屋裡，那裡可以找到ビーエル，之後到鍛冶屋外和奔走中的少年說話，然後再次和ビーエル談話，最後就會發生正面進入蛇骨館的事情。



尋找過去的鎖匙

終於從下水道裡來到到蛇骨館，不過來到那裡時已經天夜了，於是我們一邊避開守衛，一邊找尋進入館裡的方法。最後來到蛇骨館後的龍屋裡，和龍屋的管理員談話後，他以為我們是新來的，所以就需考驗一下我們，才給我們進入館內。不過他的考驗又算得是甚麼來的，不一會就完成他的要求，於是我們從架上拿了蛇骨館的鎖匙（蛇骨館の力キ），不過我們卻立刻掉進機關中……。「好那麼就開門，等我們來教訓一下你們。」原來我們剛才轉動的機關是連接一個鐵籠，而鐵籠內當然有守衛啦，不過姬多卻大聲說對方沒用的話，而守衛為弓教訓們，於是……但不不一會就擺平了守衛。現在當然是先換上了守衛的衣服，然後就四處找尋寶物。



當我們來到士官休息室時，在牆上看到一些奇怪的數字，可能會是剛才機關的密碼。另外，在這裡找遇上一名女科學家和曾經遇到的軍官，最後回到機關前，按密碼轉動機關，最後就打開了前方的大門。跟著就來到一間像圖書館的地方，在那裡遇到一名少女和一個老人，不過最奇怪的是那個老人居然知道我是叫西魯治，而且還說甚麼異世界、超越空間等，不過這些事我一點也不明白，不會他說我是掉進一個叫蟲洞(ワームホール)的地方。「看來所有事都和10年前，西魯治的死有關。」姬多說來也有道理，不過在場的少女原來也是這裡的軍官，於是我們又再難免一戰。



打走了瑪路姬娜(マルチェウ)，老人說在大堂左邊的第二支柱上有個按鈕，按下後就能夠通到一般士兵不能到達的地方，我們為了不把事情弄大，於是就聽老人說來到那裡。經過數次戰鬥後，終於到一間像長官用的房間，而在桌上方了一件發著藍光的奇怪東西。「那…那不是寒冷之炎？」而這時書櫃突然打開，並走出一個叫蛇骨大佐的軍人。「剛才你們的話我已經聽見。你們究竟是誰？潛入來這裡有何目的？」而這時蛇骨大佐背後又再走出一個人，不過說他是貓人會比較適合。「也馬尼哥(ヤマネコ)！」不知為何姬多態度完全改變，像看見一樣。「你……是那時那個小女孩……」而也馬尼哥也像是認識姬多似的。「我是來取寒冷之炎和你的命！！」雖然不一會就打到也馬尼哥，但是原來我們只是打到他的影子！



當我正想再一次向也馬尼哥攻擊時，突然被桌上的寒冷之炎吸引著，同時一些奇怪的影像在腦海中閃過，當我回過神時，也馬尼哥說：「西魯治，你將會是世界的敵人，也會成為世界是你的敵人。」究竟「想要命的話就不要動！」這時突然有位少女進來。「莉迪路！！」看來莉迪路是蛇骨大佐的女兒，於是我們齊持著她一起離開，但退路卻有其他士兵趕來，我們唯有逃到露台上。



「後面已經沒有路了，老鼠。」也馬尼哥他們一步一步逼近。「你們若放走她，那就放過你們。怎樣？」蛇骨大佐向我們提出要求，但姬多卻一口不答應。「既然這樣，那就下去吧！」說完這句話後，也馬尼哥身上發出閃光，但我卻來不及把它擋下來，最後更刺中姬多，而姬多也因此掉到山崖下。

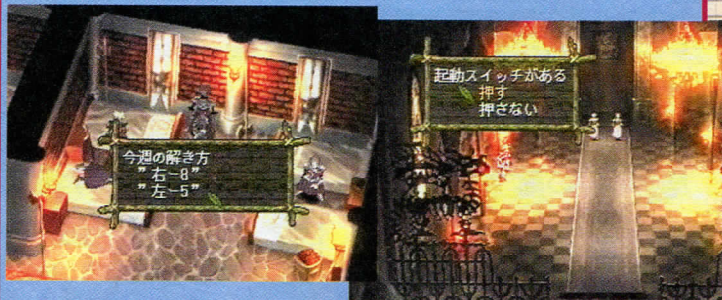


這時也馬尼哥到上前說：「我等了你很久了，西魯治……來吧！西魯治，時之刺客………CHRONO TRIGGER！！」不！我現在不可和也馬尼哥戰鬥，於是我立刻轉身，並向崖處跳去。



HOW TO PLAY

哇!!很長!這段故事非常之長，現在就說說流程吧。雖然進入這裡有三種方法，但是無論是用那個方法也好，結果都要到龍屋裡取鎖匙，而取鎖匙前，必需完成迷你遊戲，而進行迷你遊戲的方法是，先選擇進行次數，總共有10次、20次、30次、40次和100次，玩家可以選擇「10次」，而進行方法是，先到左邊取得食物，最多可以取得三個果實，然後當發現有龍站起來時，就要移動到那裡，並按下○掣，當用完三個果實後，只要回到左邊的草裡，就可以再取得果實。進入蛇骨館後，玩者可以在士官休息室的牆上看到兩組數字，不過這些數字是會不斷改變的，記下數字後就回到入口處，按數字指示轉動機關，那就可以進入大堂。最後就是見了預言者後，來到大堂上按下左邊的二支柱的按鈕，那就可以來到蛇骨大佐的房間裡。



引導我的微風

柔和的海風，從窗外吹進來。當我醒來後，發覺身處在不知明的房間裡，回想起來，我是從蛇骨館上跳下來，之後就來到這裡。「你的朋友都在外面。」一位大嬸對我說，看來這裡是她的家吧。來到屋外，看到姬多早已到在這裡。「西魯治，你終於起來了。」看她這麼



精神，應該已經沒事了。「要多謝哥魯司救了我們。」突然姬多倒下來！「發生了甚麼事！？為何這麼熱的！」真的姬多全身熱得很。「快些把她帶到村裡的診療所裡吧。」於是經哥魯司帶路，我們來到在岸邊的診療所裡。

「她中了一種叫比度拿(ヒドラ)的毒，只要使用比度拿的體液就可以救她。」原來那時馬尼哥的短劍是塗上了毒液的。「那麼多古先生，是不是有比度拿的體液就可以救她？」不過助手卻說現在世界上已沒有比度拿了。「比度拿是一種非常值錢的動物，牠的血、骨、肉……全都很有用。不過數年前，因為受到人們大量屠殺，所以現在……」我們想可以到另一個大陸裡找。「但是現在的水流下降，所以大型船隻是不能駛出。



就在我們毫無頭緒時，姬多突然叫起我來。「這是最寶貴……的東西，拿著它吧。還有記不起在蛇骨館遇到的預言者說，甚麼所有開始的地方？天使……迷失的場所……想出來吧。」究竟姬多想對我說甚麼呢？「對不起我想休息一會。」離開診療所後，哥魯司對我說，這村裡有一座神廟，那裡可能會有一些關於我來到這個世界的線索。來到神廟裡，我把我來到這個世界的事告訴給神廟內的人聽，不過她們卻不知道開始之地在那裡，但她們說這個世界裡是由六位龍神守護著，而她們的祖先曾經獲得龍神送給她們的龍之淚。



「這裡就是天使迷失的地方……。」離開哥魯司的村後，哥魯司說暫時和我們一起後動，不過還是找不到有關『天使迷失的地方』的事，最後我再一次回到初來這個世界的地方，那處是蜥蜴島南方的小島上，因為我想起我的冒險是從這裡開始的。果然在這裡我又再次感到那次突如其來的感覺，相信這是我原來的世界和這個世界相連的地方，於是我就拿出姬多給我的東西——星色のお守り袋。

奇怪的力量又再一次從身上散發出來，再次張開眼時，發覺自己還是在原地上，不過我相信已回到從前的地方，果然回到村裡，每一個人也認得我，而母親也還是安好在村裡，至於莉娜她還是在渡頭上看著大海。離開村莊後，我立刻走到東邊的比度拿森林，聽說這裡可以找到比度拿，希望真的如此就好了。



HOW TO PLAY

終於回到原來的世界啦！！不過跟著就要立刻走到東邊的比度拿森林裡，在那裡玩者會遇到一些非常奇怪的植物，只要到它前面按下○掣，那就可以令它變成梯子一樣。在這裡會拾到一支ピバ族の蟲笛，只要拿這支笛到大平台上使用它，那就會有隻大怪獸飛來。打倒大怪獸後就掉到地洞裡，之後就會找到一隻被困著的妖精，然後就會立刻和大八爪魚戰鬥，戰勝後妖精就會加入。離開地洞後繼續向前走，就會和比多拿戰鬥。戰勝後就可以立刻離開森林和回到沙灘上使用星色のお守り袋回到另一個世界，最後只要乘船回到



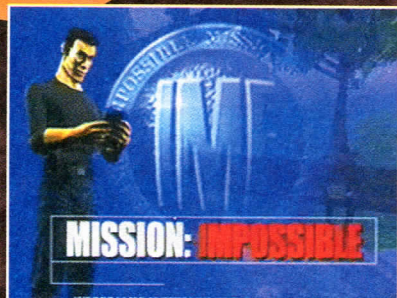
哥魯司のガルドーブ村，到診療室裡就可以完成這段故事。跟著就會有兩個選項給玩者選擇，選擇第一個時，姬多會繼續在隊中，而選第二個時，就會有新同伴加入。另外這時若再次回到蛇骨館裡和女科學家ルチアナ談話，她就會加入隊伍，還有在取得生命之輝後，和ルチアナ一同到蛇骨館的露台上，就會有新同伴加入。



TO BE CONTINUED.....

MISSION IMPOSSIBLE

不可能完成的任務第三回!



© 1998 INFOGRAMES ENTERTAINMENT Inc.
© 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHT RESERVED.

上回提要：上一回講到 ETHAN 被 CIA 的人捉回了總部並且關起來，在經過一連串的逃亡後，ETHAN 成功來到 CIA 總部的頂層，由於身中了不明毒氣的感染，ETHAN 在登上健身中心的地方時，可先收起手上的武器，以免被那些還未知 ETHAN 逃走的事，之後到護士前調查便可取得一支解去身中毒氣的解藥，表下來便是需要製造一些混亂，將一名政客的跑步機關掉，他便會掉在地上及引起其他人的注意，之後 ETHAN 便可在窗邊打開窗戶登到頂層去。

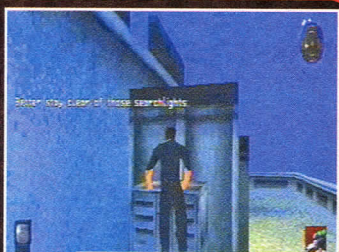
INFOGRAMES
◆ ACT/1P/MEM/對應 DUAL SHOCK
◆ 已經推出
◆ 美版遊戲

CIA ESCAPE ~ CIA ROOFTOP

CHECK 1

在新的任務開始之後，ETHAN 右邊是被欄柵圍著的，而在另一邊的轉角位置會有一名守衛，使用手上的麻醉槍便可擊暈他，留意一點的地方是在這關開始，很多守衛會在一個指定的近距離直接拘捕 ETHAN 的，所以最好就是和守衛們保持一定距離，而擊倒轉角位置的守衛就可取得他身上的保安卡，一直繼續向前走後可以利用一個高台的位置登上第二層，先關掉右邊的電掣，這樣可以使地上的電板失去電力，之後再關掉左邊的射燈掣，這樣可使停機桿的射燈熄掉。

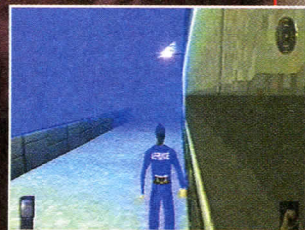
◆ 在關掉電板的掣後便可到另一邊關掉停機桿上的射燈



CHECK 2

完成後便可回到下層繼續任務，需要留意的地方是被 ETHAN 麻醉的守衛會在一個時間內回復知覺，所以在跳下去時要小心和守衛的距離，利用手上的

保安卡便可開啟閘門，但要先清除旁邊的守衛，而每個警崗內差不多都有麻醉槍的子彈補給，之後再擊倒途中的守衛後便可取得第二枚保安卡，而今次利用警崗附近的高台位置，再次攀到第二層的位置，之後便可在地上找到一個旅行袋，經過調查後發現袋子內有一套衣服、攝影機、紅外線探測器、紅外線分隔器及一個雷達干擾器，這時先換上維修員的服裝。

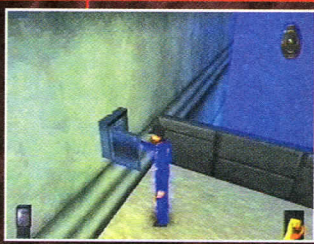


◆ 換上維修員的服裝後再收起武器便不會被守衛攻擊

CHECK 3

由於 ETHAN 已經換上維修員服裝的關係，所以在收起手上的武器後便不會被守衛攻擊，直接使用樓梯登上最上層後，沿左邊的天橋直去到另一邊，原本不能打開的門，因為在 ETHAN 走近調查後，門後的守衛便會以為 ETHAN 是來修理停機桿的射燈而給 ETHAN 進入，終於來到停機桿，先選擇左手面的樓梯到下層，在調查一下機器後便可開啟停機桿的射燈，之後立即跑回停機桿處，在飛機的右手邊會有一個

箱在牆上，走近使用雷達干擾器，直昇機便不會在任務完成前離開。

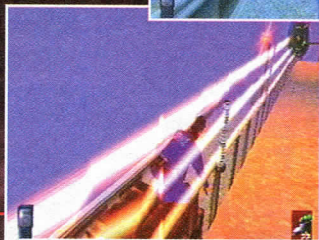


◆ 使用雷達干擾器使直昇機不能離開停機桿



CHECK 4

使用雷達干擾了直昇機起飛後，便到另一邊的樓梯走到下層，而這一道門是需要使用另外一枚保安卡才可開啟的，而擊暈前來調查的守衛，便可在其身上取得開門用的保安卡，當 ETHAN 通過門之後，最好立即和守衛拉遠距離，就算受到攻擊都總好過被拘捕，沿著通道一直走，在解決路上的守衛之後，便會來到有三重箱的箱子，先爬到第二重高的木箱上，再把左手面的守衛擊暈，之後使用紅外線探測器便可看到紅外線的分佈，最後走近紅外線邊緣使用紅外線分隔器便可分開紅外線及通過到達上層。



◆ 在這裡使用紅外線分隔器便可通過

CHECK 5

到達上層後，沿通道走便會來到一個警崗前，但由於警崗的門是使用密碼鎖的關係，所以還未能進出自如，先在旁邊的木箱上放上攝影機，之後再走回警崗的另一邊蹲下來等待守衛前來，當守衛開門進入警崗及離開之後，攝影機便會攝取了門的密碼，之後取回攝影機便可開啟密碼鎖，最後進入警崗後由另一道門離開便可完成這個任務。



CIA ESCAPE ~ TERMINAL ROOM

CHECK 1

如果各位有收看過電影「職業特工隊」的話，都應該會記得這一幕驚險的任務，而ETHAN在今回的任務便是和電影的完全相同，需要由最高的塔頂越過條數的紅外線攻擊，絕對是高難度動作，而使用垂直式的降下會較為有利，主要因為可以在橫視點中看到頭部和紅外線的距離，以及可以不用時常轉變視點。

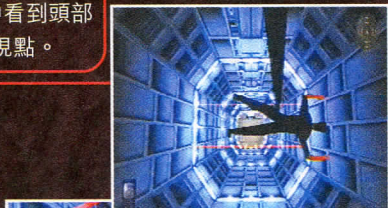


操作方法

方向掣	轉變上落的姿勢
□掣	下降
△掣	上昇
L1/R1掣	轉變視點
R2掣	主觀視點

CHECK 2

熟習了這關的操作方法之後，接下來需要留意的地方，是阻礙ETHAN降低的分別有紅色及黃色兩種的激光，紅色的激光會損耗ETHAN的體力，而黃色的激光一但碰上了便會立即GAME OVER，所以很多時都可不用理會紅色的激光，主要避開黃色的激光便可，而和黃色激光接近至一個指定的距離之後，激光便會自行移動，把握它移開的時候立即降下便可，不過去到底部時千萬不要立即落地。



◆使用垂直降下應較易控制與激光的距離

CHECK 3

如果玩者立即落地的話，是會立即GAME OVER，因為ETHAN還要使用原來的繩索回到塔頂的，在去到底部時，先待在半空中的位置，等待一名工作人員前作調查電腦，需要待他離開才可再行動，如果被牠發現的話，亦會當作是任務失敗的，而且他會在一個特定的時間回來這裡調查，所以接下來的任務如果不能一下子完成的話，便需要立即上昇到半空避免被牠發現。



◆來到這個位置時先待那名工作人員進來及離開後才可再行動

CHECK 4

來到底部及避開工作人員之後，接下來的難度會較高，玩者需要以轉變ETHAN的方向來產生離心力，先搖到門邊的位置開動電腦的電掣，而位置就是工作人員入門後按動的位置，之後最好立即再次昇高等待工作人員再度前來，之後待他走了後再降下搖去開啟電腦，而這一下就會較為容易，在開啟了電腦及取得名單之後，便需要立即使用最高速度回到塔頂，不過這時的所以激光都會消失，所以不會太難，在回到塔頂後這回任務便算是完成了。



◆使用兩邊搖動的離心力是必須動作

CIA ESCAPE ~ ROOFTOP ESCAPE

CHECK 1

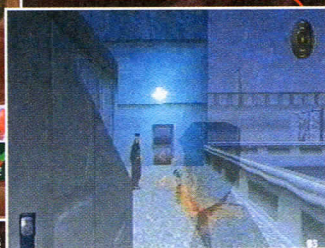
雖然ETHAN完成了取回名單的任務，不過都要成功離開先可完成整個任務，在開始時ETHAN會回到CIA總部的頂樓上，在唯一的逃生門附近會有一名守衛，將他麻醉後便可走樓梯到下層，而在下層的位置會有兩名守衛，最好在遠距離下麻醉他們，沿路一直走後會發現有木箱，在沒有守衛看到的情況下先使用紅外線探測器，再跳過紅外線掉到下層中。



◆在這裡使用紅外線探測器便可看到紅外線的分佈

CHECK 2

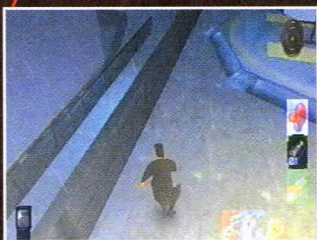
掉到下層之後，可立即到左側的位置，找到有數條氣喉的地方再裝上塑膠炸彈，之後便立即向右邊的路離開，因為在炸彈引爆之後，前來調查的守衛會由左手面前來，沿路一直走的話，便會來到一個閘門前和兩名守衛交戰，之後右右手面的路離開，便可回到停機坪的範圍，不過在踏出門後不要回頭，就算有守衛警告都不要停下來，直至走到樓梯底下，再立即轉身將前來的守衛麻醉，由於距離過近的話，守衛會立即拘捕ETHAN的關係，所以應直走到樓梯底下才作反擊。



◆在衝出門後立即到樓梯底轉身麻醉追來的守衛

CHECK 3

解決了守衛的追捕之後，便可走上停機坪處，在那裡會有一個守衛會沿另一邊的樓梯走去，如果被他發現的話就需要立即解決他，如果不被發現的話，則可待他自行離去，之後再走回直昇機右邊牆上的箱前，調查並取回雷達干擾器，之後再轉身立即使用雷達干擾器，ETHAN便會立即將干擾器破壞拋掉，現在需要做的就只有等待，待直昇機起飛時立即上前調查，ETHAN便會抓著直昇機邊一同離開CIA的總部，到現在為止逃亡可算是告一段落。



◆最後連同直昇機一同離開的ETHAN

MOLE HUNT ~STATION

CHECK 1

當ETHAN取得名單及逃出CIA總部之後，接下來便是進行名單的交易，而下一步的計劃便是到火車站上進行交易，不過今回の任務不是控制ETHAN，而是控制在兩旁保護ETHAN的狙擊手，所以玩法可以說是完全不同，而在交易開始時ETHAN已經被交易的人脅持，這時玩者控制的狙擊手需要使用ZOOM IN的系統一連兩槍擊倒在背後的敵人。



操作方法

方向掣	控制準星移動
□ 掣	開槍攻擊
△ 掣	轉換第二個狙擊手
L1 掣	ZOOM IN
L2 掣	ZOOM OUT

CHECK 2

熟習了狙擊手的操作方法之後，接下來主全，但由於除了會有敵人出現之外，更會有普通可殺錯人，最好的辦法就是先待敵人拔出武器後會殺錯人了，而有時ETHAN會走到一些狙擊手需要轉使用另一個狙擊手保護

ETHAN，而改變視點亦是十分重要的一環，拉遠距離時可以留意四周的環境，而拉近距離則主要是攻擊之用，只要保持一定的警覺性，這次的任務應不難完成。



◆ 控制距離和保持警覺性是這回任務重要的一環

MOLE HUNT ~TRAIN CAR

CHECK 1

任務開始時ETHAN會在之前登上的火車其中一卡上，而武器方面有40發子彈的HANDGUN，基本上每一個車卡上都有敵人出現，所以在開始後便立即裝備手槍，而敵人大多都是從椅子兩旁跳出來，另一方面除有敵人之外，火車上亦有普通的市民，殺錯市民的話便立即任務失敗，而來到第二卡的位置時，左側的位置會有敵人脅持人質向ETHAN攻擊，唯一解決他的方法是打頭。



◆ 敵人全都會左閃右避，不容易一擊中頭部呢

CHECK 2

來到車尾卡時，在解決敵人後可在尾房中找到CANDICE，她會將易容板及一支毒氣交給ETHAN，之後便可到車尾將接駁車卡的開關掣開掉，這樣另一邊的車門才會開啟，之後來到下一個車卡中，不會再有敵人出現，先走到這個車卡的尾部，會找到一名票務人員，使用拳頭擊暈他後再使用易容板便可變成票務人員，這時收起武器便不會被敵人發現。



◆ 使用易容板變成票務人員的樣貌並收起武器的話便不會被敵人發現

CHECK 3

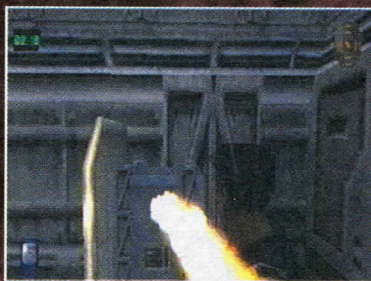
來到第四卡時，敵人同樣不會攻擊變身後的ETHAN，去到尾房的位置便可找到目標的女人，先使用毒氣向著那個女人後立即離開，之後來到火車上的餐廳時便會開始4分鐘的時間倒數，由於時間不多的關係，先裝備手槍後便立即向前走，便會在車尾的門前遇上今回事的主謀人，不過最後還是給他逃走了，之後背後本來在餐廳的人會攻擊ETHAN，解決他們後便可到最後一個車卡。



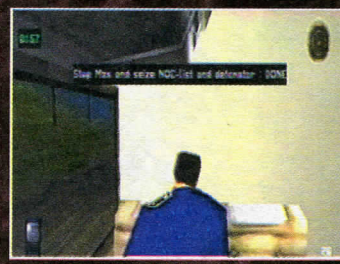
◆ 轉身後可將餐廳的食客解決，因為他們都是假裝普通乘客

CHECK 4

來到最後一個車卡中，在解決兩旁伏擊的敵人後，可在木箱上取得一支急凍劑及一柄噴火槍，先使用噴火槍將車尾的鐵箱其中一條鐵枝燒至通紅，再使用急凍劑便可將鐵枝破壞，如事者將另一條鐵枝破壞後，便可發現鐵箱中藏有一個計時炸彈，到現在應該差不多還有2至2分半鐘的時間，回到先前使用毒氣的車卡，在那個女人的房內可以找到解開炸彈的道具，在解決所有敵人及取得拆炸彈的道具後便立即回到尾卡的鐵箱前，調查炸彈後便可解除炸彈的威脅，而這一關的任務亦完成了。



◆ 冰火五重天後便可破壞兩邊的鐵枝



◆ 取得解拆炸彈用的道具在之前車卡的尾房中

讀者群英會



殺意龍 VS 真豪鬼

焯山先生：

看到了這個標題，不要以為是一場格鬥比賽或是談論格鬥遊戲，而是特破本欄一向以來的讀者寫作風範。今次我們是雙讀者以對話形式來與大家分享遊戲業界的意見。首先，為什麼殺意龍會認識真豪鬼呢？其實是有賴貴刊裡「讀者群英會」間接認識的，而且在一次偶然機會下，我們便決定合作寫這篇拙文。說回正題，今次沒有什麼特定的主題，而是圍繞整個 GAME 壇的狀況來討論吧。

殺：「我知道真豪鬼君，你是一位世嘉機迷，現在 DC 好像還敵不上 PS，其實你對 SEGA 的將來怎樣看呢？」

真：「現在 DC 初期階段當然是敵不上全球接近 5000 萬銷量的 PS。DC 發售半年內的而且確沒有太多出色遊戲作品，實很難令已經擁有 PS (再加上許多出色 PS 遊戲正在等待玩的人) 購買 DC。但自從 DC 減價後，低價格的吸引(在港 PS 同 DC 價格相差不遠呢!)，都有不錯的銷量，再加上 NAMCO 動作《SOUL CALIBUR》作為開拓點，不久還更有《莎木》、《D2》等大作出現，會把 DC 銷量更上一層樓。如是的話，各遊戲廠商觀望態度會看好 DC，新 DC 遊戲發表的數目便會不斷增加，慢慢逐步地接近 PS 銷量(但至少要一至兩年才能實現)。如現在 DC 氣勢不是有起色的話，任天堂及 SONY 都不需要急急腳發表新世代主機喇！請問殺意龍君對以上的情況又有甚麼睇法呢？是否兩者現在都對自家主機已失去信心來同 SEGA 鬥呢？」

殺：「由於科技日新月異，新世代主機推出是必要的，原理正如家庭電視機一樣。況且 PS 已經有 5 年歷史了，雖然尚未到退休的地步，但是隨著機能比它強的 DC 及將來的 DOLPHIN 出現，在遊戲的表達上始終不能盡善盡美；再者，以 SONY 平時在電業科技上經常以一哥的姿態展示，她進軍遊戲界的野心都是想取代 SEGA 及 NINTENDO 的地位。現在 SONY PLAYSTATION 已經成功達到目的，試問在未來的日子裡 SONY 又怎能將一哥的位置雙手奉上呢？另外，SONY 並不是對 PLAYSTATION 失去信心，以現時的情況來說，各廠

商仍然十分支持 PS，要不然也沒有那麼多的大作尚未推出啦！雖然現時 PS 仍然是那麼強，但始終會到強弩之末的地步，推出新主機而又能兼容舊主機的遊戲便是最理智的做法了。至於任天堂就不用多說了，N64 的失敗已到了無可挽救的地步，如不推出新主機去刺激市場，任天堂就根本不能在這個遊戲界裡平分春色。真豪鬼君，看來你始終是對 SEGA 充滿信心，只可惜我對她的信心就不大了。」

真：「我知你是 PLAYSTATION 機迷，當然對 SEGA 信心不大。雖然現在 PS 聞名到世界各地，但有否聽到「反敗為勝」這個詞語呢？可能 SEGA 將來聞風盛氣也說不定，將來發生的事是那難推測到的。」

殺：「首先，請你不要誤會，我並不是 PS 機迷，我支持的是遊戲本身。對於我來說，PS 的成功是在於它的遊戲吸引。而對 SEGA 信心不大是從它的普及性和受歡迎的程度來決定的，只有精采的遊戲才能吸引人們去選購。你說得對，將來發生的事是很難推測的，可是我始終覺得當 PS 2 推出時，要是各大廠商都支持它，與及它本身的強勁機能；SEGA 的 DC 只有望塵莫及了。不知道你認為是嗎？」

真：「……………」

殺：「看來你對 SEGA 的信心已經開始動搖了。不錯，以現時 PS VS DC 當然是不平等的比較，只有將來的 PS 2，DC 及 DOLPHIN 才能作出更公平的比較了。還有，最重要是大家也沒有盜版的出現，才可以以真憑實力去互相對決了。」

另外，真豪鬼君，我知道你認為正版 GAME 太昂貴而不值得花費。但是很可惜的，現在差不多每人買 PS 都是用來玩盜版遊戲，我真的感到很失望而傷心呢。在香港是因為有盜版遊戲而得到大眾化的效果。對於機迷的你，又怎樣看這種現象呢？」

真：「這種現象已經變成不能再挽救地步了。見現在所有售賣家庭機店鋪出售的 PS，全都是已改了機，可直接玩盜版遊戲。至於想要原裝貨沒有改機的 P S，只有在 PLAYSTATION PRO SHOP 方可買得到。正版 GAME 昂貴，全都是因這些玩遊戲的人只作消磨時間，故認為不值得花幾百元金錢；而這個想法，其實是受到買平價盜版碟便了事的人們所影響的。他們所解釋通常都以經

讀者投稿的字數要為 1000~1500 左右，每位被刊登出的作者，將會給予 300 元稿費以示獎勵，請大家踴躍來信與讀者們分享你對遊戲業界的意見。

來稿請附上姓名、年齡、職業、身份證號碼、地址及聯絡電話或傳真，寄香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 11 樓「《GAME PLUS》讀者群英會」收，或傳真給 2866-2618，e-mail 請送至「gplusreaders@hongkong.com」(請用 txt. file 形式)。

濟不景、失業率高、搵錢艱難作藉口，這些說話，原本對打機有裸熱誠，鍾愛遊戲從不光顧盜版遊戲潔淨之心之玩家，也被認同說得對。如繼續花大量金錢購買遊戲，一定會遭別人說：「奢侈」。結果他們開始買一、兩隻盜版玩玩，買下買下，便積土成山了。這種現象可以用電腦病毒傳染一樣，但這病毒是難解救的，一傳十、十傳百，PS 地步就像當年超任時代一樣。」

殺：「說得對的而且確是不能挽救了。現在的希望便只有寄託在將來的 PS 2 了(她的防盜版措施)。現在 PS 2 已經公佈了售賣日期和價錢，她的來臨將會為之哄動；只怕 DC 將她的大作一拖再拖，使到機迷對她的信心一跌再跌，到時恐怕 SEGA 要對抗 SONY 便更加困難了。」

殺意龍 AND 真豪鬼對第 124 期

CAPCOM 遊戲界一哥 地位牢不可破

焯山先生：

你好，接近世紀末，CAPCOM 的攻勢可謂一浪接一浪。繼較早前 PS 的《BIOHAZARD 3》掀起一片打喪屍熱潮，近期在 NGPC 上與 SNK 合作的《SNK VS CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS》更是捲起一輪「炒風」，價錢由 \$220 炒高至 \$330 左右，足見其吸引力。事實上 CAPCOM 過去一年的確是蓋過其他廠商，甚至有能成為廿一世紀遊戲界的「一哥」。過去一年，CAPCOM 幾乎是全機種制霸，差不多任何一種主機或手提機上都有大作或名作推出，而現時尚有不少令人期待作品快將面世，如 PS 有《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》、《BREATH OF FIRE IV》、《BIOHAZARD GUNSLIVER》等；PS2 有《EX3》、《鬼武者》等；DC 的陣容更強勁，有《STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT》、《BIOHAZARD 2 VALUE PLUS》、《BIOHAZARD CODE: VERONICA》、《JO JO 奇妙冒險》、《SNK VS CAPCOM》、《GIGA WING》等；即使在『退休』狀態的 N64 上，亦將有《BIOHAZARD 2》推出。

手提機方面亦毫不遜色。GAME BOY 的《魔界村》推出在即。此外還有較早前公佈的《BIOHAZARD》、《STREET

FIGHTER 2 ZERO》等；WONDER SWAN 方面有《POCKET FIGHTER》；NGPC 則有《頂上決戰最 FIGHTRE SNK VS CAPCOM》(由 CAPCOM 提供人物，SNK 開發)、《ROCKMAN POCKET》等。單看上述的部份名單，已經令人十分期待了。CAPCOM 的優勝之處，在於其敢於發掘不同的遊戲題材，而且各有代表作。想當年，當全世界的人都鍾情於《雙截龍》、《FINAL FIGHT》這類動作遊戲時，一隻《STREET FIGHTER》如平地一聲雷般，震入每個機迷的心坎，跟風之作此起彼落；當人人以為 CAPCOM 只懂出格鬥遊戲時，一隻《BIOHAZARD》，令機迷墮入『無盡恐慌』之中，亦令遊戲界掀起一片驚慄冒險遊戲的熱潮，這股熱潮至今仍仍在熾烈燃燒中。這種勇於嘗試的精神，著實多次為遊戲界創造了輝煌的神話。

綜觀任何一間遊戲廠，像 CAPCOM 般在多種題材上均有名作的可謂絕無僅有。NAMCO 最多令人想起《鐵拳》和《RIDGE RACER》；KONAMI 自《BEATMANIA》以來，一直換湯不換藥地「食老本」，其經典作品《惡魔城》系列自紅白機以後便風光不再，令人惋惜；BANDAI 和「眼鏡廠」更為不濟，不斷的機械人和英雄已令人生厭，再好玩、再好賣也掩飾不了其江郎才盡；最令人討厭的要數到 SQUARE，非指其遊戲，而是其盛氣凌人的態度。事實上 SQUARE 除了《F.F.》系列外，其他遊戲大都很平凡，但該廠卻常常擺出傲慢的姿態以大廠自居，以能夠左右新主機銷量而沾沾自喜，單看她偏執地不肯為 SEGA 製作遊戲，漠視 DC 的發展潛力，那種「鈞高味爽」的表現，完全暴露其小家子氣的一面。相比之下，CAPCOM 在所有遊戲機上都有遊戲推出，尤其對 SEGA 不離不棄。近期與「死敵」SNK 合作更成為一時佳話，即使純粹只為利益……這種放下成見，為大局著想的胸懷仍是值得讚揚的。無怪乎 CAPCOM 一直能在五大廠商中佔一席位。

CAPCOM 這種親切的經營方針，不但在遊戲界之福，也是玩家之福。邁向廿一世紀，這種方針將令 CAPCOM 「一哥」地位，更加穩固。

讀者：何本輝

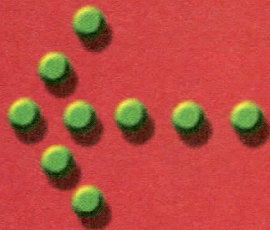
本地大型電腦及遊戲資訊網站 即將誕生！

自從在GAMEPLUS的問卷刊出後，我們得回的反應是比預期中熱烈的，對於讀者們的要求，我們感到信心十足，因為我們所將要做的，並非是一般人所想像的那種程度。互聯網上的可能性是無限大的，但到底各位希望會在互聯網上的GamePlayers.com.hk找到甚麼？為了創造出一個為各位度身訂造的網頁出來，我們這次準備了另一份問卷，而且亦準備了50個名額，讓你能夠在11月初第一時間看看GamePlayers.com.hk的真面目，當然，我們已準備好一些獎品送給各位參與問卷的讀者，包括Dreamcast軟件（5份）、VMS（5份）、精美遊戲海報（20份）及遊戲精品禮包（20份），各位只要填好以下的問卷，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」便可，信封面請註明「GamePlayers.com.hk問卷調查」。



ultimate gaming experience

video-game



GamePlayers.com.hk 問卷調查

姓名： _____
地址： _____
電話： _____
選擇之獎品： _____



1. 閣下的性別為……

男 女

2. 閣下的年齡介乎於……

10歲或以下 11歲至14歲 15歲至18歲 19歲至22歲 23歲至29歲 30歲以上

3. 閣下所擁有的遊戲機有…… (可選多項)

PC電腦 PlayStation Dreamcast Nintendo 64 Sega Saturn 超級任天堂
NEOGEO帶機/CD GAMEBOY NEOGEO Pocket WONDER SWAN 其他_____

4. 閣下接下來最想購買的遊戲機是……

PC電腦 PlayStation PlayStation 2 任天堂Dolphin Dreamcast
Nintendo 64 Sega Saturn NEOGEO帶機/CD
GAMEBOY NEOGEO Pocket WONDER SWAN 其他_____

5. 閣下最喜歡的遊戲類型是…… (可選多項)

動作ACT 冒險AVG 格鬥FIG 模擬SLG 角色扮演RPG 射擊STG
運動SPT 賽車RAC 智力PUZ 桌上遊戲TAB 18禁遊戲 其他_____

6. 閣下經常會看的電視遊戲刊物是…… (可選多項)

遊戲誌GPM 遊樂誌GAME PLUS 遊戲周刊GAME WEEKLY GAME STATION 2000
X GAMELY DREAMWAVE 日文遊戲雜誌

7. 閣下每個月約花多少金錢購買遊戲刊物約為……

\$0 \$1~\$20 \$21~\$50 \$51~\$100 \$101~150 \$151~200 \$201以上

8. 閣下有上網的習慣嗎……

有 沒有

9. 閣下平均每星期上網的時間是……

2小時以下 2~5小時 5~10小時 10~15小時 15~20小時 20小時以上

10. 閣下的上網目的通常是……

玩ICQ或檢查E-mail 玩網上遊戲 閱覽一般時事資訊網站 到新聞組閱覽或發表意見
找尋有關遊戲的情報或攻略資料

11. 閣下對於到一個新網站時最在意的會是

下載圖片速度 網站內容之豐富程度 網站設計是否美觀

12. 閣下除遊戲機之外的興趣是……

動畫 漫畫 模型 玩具/精品 日本偶像
本地偶像 手提電話 影音產品 運動

鳴謝：王氏（港建）有限公司

GamePlayers.com.hk

Game Boy N64 Neo Geo Pocket Play Station Dreamcast Wonder Swan

PlayStation 2

Table listing PlayStation 2 games including KIMOROHERO, BIOHAZARD GUN SURVIVOR, VR-RALLY CHAMPION EDITION 2, etc.

2000年 3月

Table listing PlayStation 2 games for March 2000, including SKY SURFER, IDEA FACTORY, and others.

Table listing Wonder Swan games including RAINBOW COTTON, BIOHAZARD 2 Value plus, and others.

2000年 1月

Table listing Wonder Swan games for January 2000, including BIOHAZARD --CODE Veronica--.

Table listing PlayStation 2 games for April, including PANDORA BOX, KILLER BASS, and others.

Table listing PlayStation 2 games for April, including KILLER BASS, PANDORA BOX, and others.

Table listing Wonder Swan games for April, including BIOHAZARD --CODE Veronica--.

Table listing PlayStation 2 games for May, including PANDORA MAX SERIES Vol.5, and others.

Table listing PlayStation 2 games for May, including PANDORA MAX SERIES, and others.

Table listing Wonder Swan games for May, including BIOHAZARD --CODE Veronica--.

Table listing PlayStation 2 games for June, including PANDORA MAX SERIES, and others.

Table listing PlayStation 2 games for June, including PANDORA MAX SERIES, and others.

Table listing Wonder Swan games for June, including BIOHAZARD --CODE Veronica--.

SEGA SATURN

Table listing Sega Saturn games including MONSTER FIGHTER HOLY DAGGER, FINAL FIGHT REVENGE, and others.

WONDER SWAN

Table listing Wonder Swan games including MONSTER FIGHTER HOLY DAGGER, and others.

Dreamcast

Table listing Dreamcast games including JOJO奇妙冒險, FINAL FIGHT REVENGE, and others.

Table listing PlayStation 2 games for July, including GOLF SHYUYOU, and others.

Table listing PlayStation 2 games for July, including GOLF SHYUYOU, and others.

Table listing Wonder Swan games for July, including MONSTER FIGHTER HOLY DAGGER.

自由畫

自由評



CHEUNG NGAN KIU

畫面相當豐富的一幅作品啊！而且構圖方面亦表現得相當成熟，配以括字的美術字，份外加添了幾分宣傳畫的味道呢。作品除了光位定得不太明確之外很難找到甚麼不足哩。(主持真刻薄)



典子 Demko

清晰明確的著色和演繹呢，角色控制方面相當成熟，而且表達技巧方面水準甚高；線條方面亂了一點，加上光源並不明確，不妨多加注意呢。



江偉倫

YUN & YANG搭渡海小輪？構思相當別緻的作明啊。要注意的是透視技巧方面有待改善，而且著色亦不妨大膽一點，現在畫面表現得相當清淡啊。



依雅娜

畫面表現得略為鬆散了一點啊，有少許退步哩；背景方面下過不少心思，但是在表達方面並不太明顯，稍為浪費了一點啊。下次在著色方面要注意一點啊。



豪鬼

五頭身的八神相當可愛啊！而且利用了他的標記作背景，感覺相當親切。但是必須注意在著色方面留下了相當明顯的筆跡，而且線條亦略為亂了一點，下次要改善啦！

PS

《天誅 忍凱旋》

以忍者完成任務為主題的作品，昔日推出《天誅》受到不少玩家的注意。初時以為《天誅》推出第二集，玩落原來才是舊版本加以改良。玩法一如以往，都是以進行暗殺任務為主，但卻追加了兩個版圖及限時的「虎之卷」模式。不過整體的表現始終與上集相差不大，若玩厭上集的玩家，再玩此版本也許亦不會被吸引，不過亦算是近期值得一玩的動作遊戲。

評分：6分
讀者：亞寶

PS

《SUPER ROBOT WARS COMPLETE BOX》

這遊戲集合了FC《第二次》、SFC《第三次》及《EX》三個作品的優點，而重新製作的，不像 SQUARE 的《F. COLLECTION》般搬過紙，可見製作人員的認真。另外，每集的框框也用不同的樣色令人有耳目一新的感覺，但由於系統更新，而令難度有小許下降，這也是無可避免的，而全遊戲最美麗的畫面非OP莫屬，令人看嘆觀止，但最可恨的是香港沒有行貨到，令商人炒高價格令到大部份人也不能即時感受到全新的《第二次》、《第三次》及《EX》的魄力，看來要用「幸運」來賺錢了！

評分：7分
讀者：機戰魔人



自由講



是誰沒有自由？

「我真的沒有自由嗎？聽父母話就是自閉的嗎？」

那時我有很多同學皆認為「落DISCO、唱K、去PUB、吸煙、打機、篤波、賭錢、通頂、溝女、溝粗口」乃人生一大樂事，我卻不敢苟同。

所謂「道不同不相為謀」，我不喜歡他們的嗜好，更不喜歡與他們為伍。他們卻說我沒有自由，不是自閉便是白痴，我無言以對。所以在我鄙視他們的同時，他們也排擠我。

其實我也很喜歡打機，只是我不喜歡去遊戲機中心罷了。因為我喜歡玩SLG、RPG等，只有家庭電視遊戲機才能玩到的遊戲種類，例如《創造球會》、《大航海時代》、《三國誌》、《信長之野望》、《太閤立志傳》……這些都是機舖沒法玩到的，但他們卻喜歡在機舖留連。

就是這樣，我讀中五那一年並沒有什麼朋友。被孤立、排擠、嘲笑的感覺並不好受，所以有一段時間的我是處於失落裡的，經常鬱鬱不快，終日悶悶不樂。

後來朋友開解我，心情才有所改變。他對我說：「真正沒有自由的並不是你而是他們。雖然你氣管不好，但難道你的肺部會大為吸幾支煙而腐爛麼？你不懂賭馬，難道你不懂買大細麼？你不說粗言穢語，難道是你不懂發音麼？你不愛落DISCO、唱K、去PUB和通頂，難道你飲酒、唱歌、跳舞或者少睡一晚後，你會死麼？」我很認真地想了想，發覺他的說話並沒有錯，忙不迭地點頭。「你可以選擇吸煙或者不吸煙；但你的同學卻上了癮，沒法子改，你要他們戒煙就好比要他們考試取得“A”級成績一樣困難。他們沒有能力改變自己，你卻可以，那你说，誰沒有自由？」

我終於得出一個結論：就是沒自由的並不是我。而且人生在世，若果只懂吃喝玩樂，活也像是不活的，一點意義也沒有。

這種朋友，不要也罷。

讀者：子翟

主持自由講

其實有不少年青人都是如此，這並不是甚麼被看不起的事啊。其實玩不來的朋友便是玩不來，不用太刻意的去應酬；只要是自己活開心，過得快活，在在合理合法的情況下有何不可？而且主持人亦深信，在不久的將來，定必會遇到志同道合的朋友，只是時間的問題罷了。

童年的美好回憶

每一個人都有自己的過去，你可能會因為一杯冰淇淋而高興了一整天，或是因為一句讚美的說話而令你飄飄然……對我而言，最好的童年回憶，甚至是童年玩伴，是一部鋪滿了數寸灰塵、稍微發黃了一點的老東西——紅白機。

猶記起童年時，自己對遊戲這類東西，基本上一曉不通。只知道打敗了甚麼「大佬」，便可過關，然後「爆機」。真不明白人們為什麼會那麼熱衷投入？為了那一段短短的爆機畫面，而弄至廢寢忘食，值得嗎？好奇心驅使下，我偷偷地開動了哥哥視如珍寶的紅白機，不玩還好，一玩之下，竟再也停不了下來！當時，我玩的是《孖寶兄弟》，故事雖然是土氣(英雄救美)，但卻能風靡萬千機迷，令人一玩再玩。想起《熱血》系列、《勇者》系列的遊戲，又或是《魂斗罗》、《雙截龍》等遊戲，都令人感到回味無窮，與友人合作雙打，更是樂此不疲。但隨著時代的進步，遊戲機再不是柴娃娃的小玩意，而成為一部高科技的商業產品，廠商大門畫面多邊形，甚至會為遊戲版權的事而鬧上法庭，明爭暗鬥，打至頭崩額裂。各廠商似乎已經被「立體多邊形」沖昏了頭腦，縱然本身實力或機能所限而做不出完滑實淨的多邊形，也要勉強做出起角格的多邊形，以取悅玩家。對她們而言，「多邊形畫面等於成功」已是不爭的事實，但我們是遊戲而不是看電影。遊戲性是否應放在首位？現在的遊戲，我只玩一次便算了，不再像從前般一玩再玩，或與友人研究討論。

看著家裡的紅白機，一幕幕令人回味的回憶都浮於腦海中，我情不自禁，又一次為它插上火牛，陶醉地玩起來。

讀者：Chan Ka Man

主持自由講

其實遊戲性的重要如否，在是比任何一點重要，但是這個話題實在說過無數次，暫且不提。世界上有很多不同的人，而每個人也同樣有其自己回憶；對於機迷而言，相信以往的遊戲遠比現在的遊戲來得吸引和值得回味。其中最大的原因，相信是誠意之作著實少之又少，到底這個形勢何時才會作出改變呢？

更正啟示：由於主持人疏忽，上期(125期)正確之得獎讀者為岑一舉和無名氏，優異獎則是宇兒；特此說明，深感抱歉。

今期的得獎者是CHEUNG NGAN KIU和子翟，優異獎是機戰魔人，本刊將會另行通知得獎者有關領取稿費的事宜。

- 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，以及選出一位優異讀者，給予稿費150元以示獎勵，大家快快動筆吧！

※以上內容並不代表本刊立場

攻略機動隊 實戰！如何發揮角色潛能？——上篇

《DEAD OR ALIVE 2》

TEXT：維也納

開發商：TECMO
 推出日：已推出
 類型：FIG
 基板：NAOMI

AD



相信各位都玩得如火如荼了吧，然而遊戲中其實仍有很多華麗招式仍有待玩家們開發。今期開始將會為各位簡略介紹一下基本角色的特點，內容主要是圍繞角色的基本能力以及對戰時的注意事項，好讓各位可以發揮角色最大的潛能。

註 指令全以角色面向右為準；
 (→)=方向桿持續輸入；
 P = Punch 擊；
 K = Kick 擊；
 F = Free 擊(多用途擊)



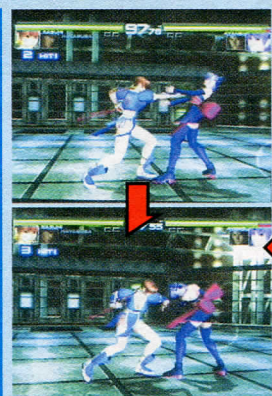
© TECMO, LTD. 1996, 1999
 TECMO Official Homepage: <http://www.tecmo.co.jp/>
 鳴謝：CSK ELECTRONICS HONG KONG LTD.(Tel: 2369 3030)



KASUMI

平均型基本角色一名，招式攻擊判定出現得相當快而且收招時間亦不長；最大特點是上、中、下段招式應有盡有，配合遠距離投技飛燕(↓+F+P)，可組織相當實際的戰略。角色最大的缺點是攻擊力較其他角色弱，攻擊密度必須相當之高。

連光虛襲斬(PP→PK↓K)可以說是主力的中距離攻擊，由於最後的輸入可作下段(↓K)及中段(→K)的選擇，實戰效果極大。如果是在較遠的距離，疾露腳(F+K•↓K)也是一個相當不錯的選擇，最後的輸入同樣可以改為下段(↓K)或上段(K)的二擇。另一方面，直接下段攻擊風滑閃(↓+F+K)在中遠距離可發揮相當不錯的效果，簡而言之便是下段技的牽制是此角的重要一環。



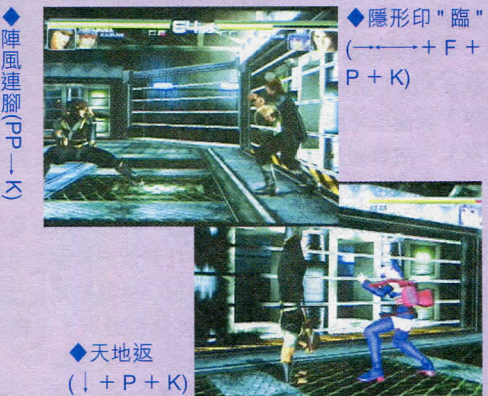
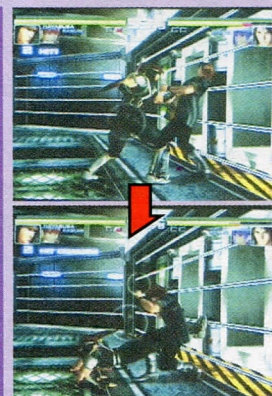
◆連光虛襲斬
(PP→PK↓K)



HAYABUSA

忍者角色一名，其中、下段技意外的全面，而且角色的攻擊力亦相當不俗，是一名相當強的角色。要注意的是此角的招式略為單調，在實戰時極容易被對手發現招式間的慣性，故完全掌握所有技巧是相當重要的一環。

陣風連腳(PP↓K)的上、下段特性在實戰中效果極大，而且出招速度快，但是攻擊力只屬一般；中距離三連下段技陣風擊(↘K/K(↓K))實戰用途只屬一般，優點是有效距離遠而且命中機會高。另一方面，此角亦有多種不同的特殊移動，分別是(←→→+F+P+K)、(←→→+F+P+K)以及(↓+P+K)等等，不妨多點活用。



◆陣風連腳(PP↓K)

◆隱形印"臨"
(←→→+F+P+K)

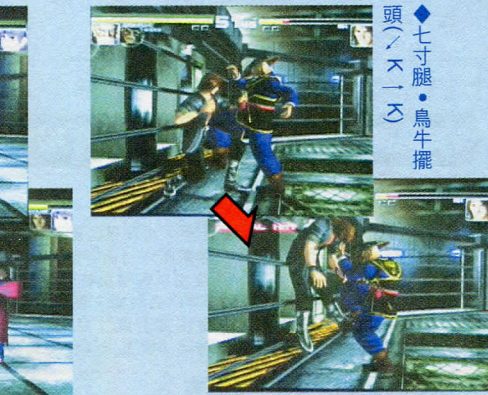
◆天地返
(↓+P+K)



GEN FU

招式連續性極強的角色，其中可作多段不同的時間差攻擊，加上其中、下段的複合變化，可輕易令到對手無所適從。但是要注意的是收招時間極長，被反擊的機會相當大，加上令作Hold技可於被擊中時使出，可以的話不妨多利用吹飛連續技。

旋風前掃腿(↘K↓K)的上、下段攻擊判定在對手戰時可發揮意想不到的效果，但是必須注意出招的速度不快以及收招的破綻甚大，不應多用之招式；而值得推介的招式有七寸腿•鳥牛擺頭(↘K→K)，此招為下段攻擊判定之後中段判定，單是防守便困難，不妨多用。主軸招式以說是較為單調的盤鳳鶴形(→PP P+K)，攻擊判定出現得快，但全為中段攻擊判定。



◆旋風前掃腿

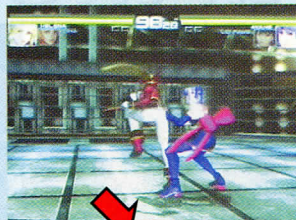
◆七寸腿•鳥牛擺頭



HELENA

今作新增女角色，基本上是一名以複合技為主的角色，所以使用此角色的大前題便是如何活用「仆步」(↘ + P + K)之後的變化技。角色方面最大的缺點是招式的攻擊判定出現得不快，但是收招速度仍可說合理，主攻型角色。

由於今作吹飛連續技相當重要，故此，里合腿(←KK)伯連續技啟動招可作相當不錯的效果。遠距離下段技騰空下插腳(←K PP)雖然是下段攻擊判定的招式，但是出招速度極慢，應小心使用。中近距離多使用攻擊判定出現得相當快的雙托掌(P + K)。而論及速度高的招式，架推掌(PP←PP)可以說是一個相當不錯的選擇。另一方面，仆步啟動招式不妨多用中、下段技震腳加穿腳(←K ↓ K)，而且最後的指令可改為(P)作中段攻擊，但注意的是此招不是仆步啟動招式。



◆震腳加穿腳
(←K ↓ K)

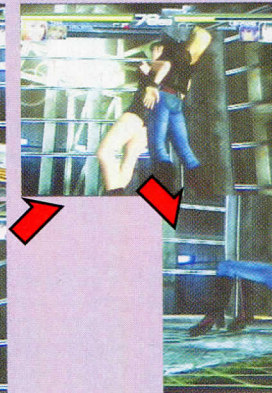
◆騰空下插腳(←K PP)



TINA

打擊及投技為主的基本角色，而使用複合的投技亦可以說是實戰中的大前題。基本上攻擊判定皆是出現得不慢，只是收招時會出現較大的破綻；利用打擊和投技之間的微妙關係可得到意想不到的效果。

複合投 J.O.S.(←→ + F + P)之後輸入(F + P)威力相當之大，而且即使被對手逃脫亦不會出現太大的危險；而打擊技方面不妨多用(←PP ↓ K)的中、下段攻擊判定特性，在實戰中可以發揮到極之不錯的效果，而且多點利用打擊技可有效地將對手防禦意識提高，令投技命中的成功率大大提升。另一方面，中遠距離下段技(↓ + F + K)亦可作奇襲之用，但是收招速度不快，小心使用。



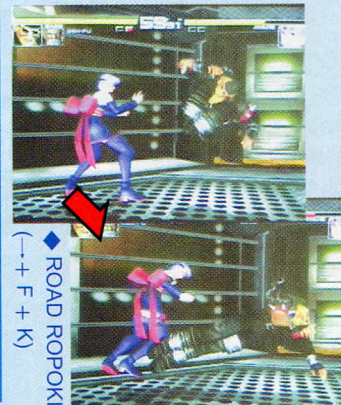
◆J.O.S.(←→ + F + P)
之後輸入(F + P)



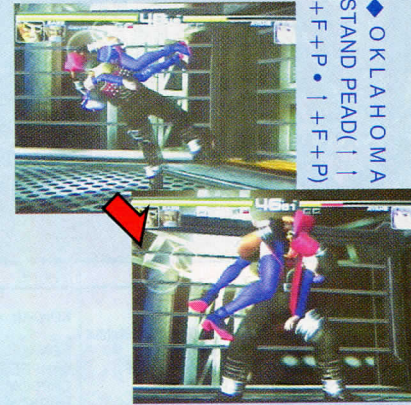
BASS

基本上和TINA相同是一位投技型角色，而基本攻擊力方面可以稱得上是所有基本角色之冠，重視成功打擊的比率是極為重要的一環；當然，缺點是打擊技的出招速度亦較慢，而且收招時間亦相當長。在實戰中如何安排打擊技及投技是相當重要的戰略。

不妨多點在打擊技方面著手，令投技效果發揮得最佳。打擊技方面以ROAD ROPOKI(↓ + F + K)的下段攻擊判定最為見效，而且出招速度理想，但是仍須注意收招速度並不是相當快，可能會有被反擊的危險。投技方面不妨多以OKLAHOMA STAND PEAD(←→ + F + P • ← + F + P)作攻擊，其簡單的輸入可以得到的威力卻是強得意外，只要是成功，又何須強記太多的指令呢？



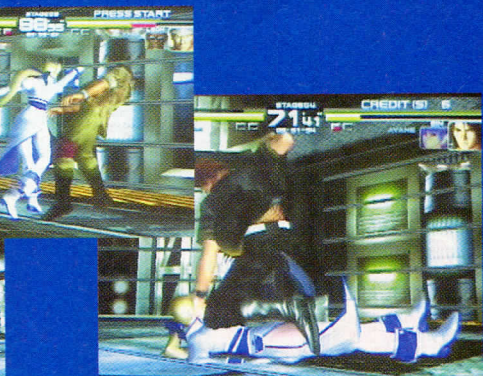
◆ROAD ROPOKI
(↓ + F + K)



◆OKLAHOMA
STAND PEAD(←→ + F + P)
• ← + F + P

特報：试玩及對戰大會第一站決定！

上期和各位提及過本刊將會同TECMO香港代理CSK ELECTRONICS HONG KONG LTD.合辦试玩/對戰大會。而此大會將會於不同遊戲機中心舉行，第一站將定於尖沙咀金星遊戲機中心(尖沙咀加拿芬道加拿芬廣場地舖)，日期及時間為99年11月27日星期六(14:00—18:00)，而且CSK更會於當日送出更會送出TECMO《DEAD OR ALIVE 2》神秘禮品(非賣品)，各位記得到場了！(當日憑本刊免費试玩)



下期待續……

各位 PlayStation fans :

本週一(11月22日),安靜的SCEH寫字樓突然人氣旺盛。因為來了很多朋友!除了大家見慣的Game書編輯,仲有兩大報紙(生果日報同埋月亮日報)、週刊(方便週刊同埋星期週刊),仲有漫畫雜誌(考試同埋可)等等,令到不大的會議室溫度上昇,如同sauna!

但點解今次會咁齊人呢?原因是SCEH重建零售系統啦!

大家應該記得在去年的Authorize Dealer制度下,不少店舖“掛羊頭賣狗肉”,大家對“Metal Gear Solid”事件還記憶猶新吧?故此SCEH當時為了顧及形象,斷然解散了Authorize Dealer制度(Pro Shop、E2)而已。

今年,應各方好友要求(當然包括曾寫信比我的fans),SCEH認為時機成熟了,於是重新整頓零售系統,在全港所有Game店舖中明查暗訪,選出最好的20間店舖,成為新的PartnerShop!地址可以參照每月的“遊戲俱樂部”背面地址。以後,大家要買行貨game就更方便,更有信心啦!

當日SCEH總經理川內史郎先生講解了新的PartnerShop;市場部經理村瀨勝彥先生講解了年底行貨的各種著數。詳情可參閱本刊報道。



跨世紀精裝千禧 PlayStation 月曆

上期講到,我會逐漸公佈這本萬眾期待的月曆內容。打頭陣的是一月份的“Legend of Dragoon”。因為隻Game十二月才剛剛賣,更是SCE世紀末最佳的RPG動作,更被很多行家拿來同FF8相比,所以打頭陣是當之無愧!

二月份登場的是“古惑狼賽車”!係唔係熟口熟面呢?因為去年也是“古惑狼環遊世界”在第二張月曆!點解?因為每次呢隻可愛的狼都是面帶笑容,同中國新年的喜慶氣氛十分吻合,所以我就連續兩年都搵呢隻狼來同大家拜年啦!

行貨時間表

名字	公司名	價錢	類型
11月 25日	心跳回憶 2	KONAMI	448元 SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	195元 SLG
	真・魔裝機神 PANZER WARFARE	BANPRESTO	448元 SRPG
	*ROCKMAN 5 BLUES之陷阱	CAPCOM	195元 ACT
	PLANET DOB	HUDSON	382元 VAR
11月 12月			
2日	DRAGON VALOR	NAMCO	448元 ARPG
	THE LEGEND OF DRAGON	SCE	448元 RPG
	vib-ribbon	SCE	318元 ACT
9日	*ROCKMAN 6 史上最大之戰!!	CAPCOM	195元 ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.24 THE GUN SHOOTING	D3 PUBLISHERS	105元 SPT
11日	*GRAN TURISMO 2	SCE	448元 RAC
12日	*桃太郎電鐵 碧藍蒼紅之刀 SAMURAI SPIRITS 新章	SNK	382元 ACT
16日	*桃太郎電鐵 V	HUDSON	382元 TAB
	KOUDELKA	SNK	448元 RPG
	PARASITE EVE 2	SQUARE	448元 RPG
	CRASH BANDICOOT RACING	SCE	382元 RAC
22日	X[sai]JUMBO	SCE	318元 PUZ
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	195元 SLG
	*CHOCOBO STALLION	SQUARE	318元 SLG
	*CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	515元 ETC
	STREET FIGHTER EX 2 PLUS	CAPCOM	382元 FIG
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	448元 AVG
1月			
6日	#DIRT CHAMP MOTOCROSS NO.1	MEDIA RING	382元 RAC
20日	#RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	382元 GSTG
	#完全安心系列(1)海雙川青・句-SECOND EDITION-	XING ENTERTAINMENT	252元 ACT
	#BIOHAZARD GUN SURVIVOR	CAPCOM	382元 STG
27日	#CHOAS BREAK-Episode from CHOAS HEAT-	TAITO	382元 AV
	#CHASE THE EXPRESS	SCE	382元 AVT
	#FISH EYE II	PACK IN SOFT	382元 SPT

#新公佈遊戲 *遊戲改期或定賣日期 預-預定價錢 ●對應 PocketStation

Akio 信箱

Akio 先生你好:

我係第一次 send e-mail 給你的,我更是第一次 send e-mail 給人的;因為我是 internet 的新手,希望你能原諒我寫 e-mail 時會產生錯誤。……說回正題,今次 send e-mail 給你,是想問一下有關《心跳回憶2》行貨的問題。我在幾星期前已經從一些 game 書上看到《心跳回憶2》有行貨,對於我這個(心跳)迷來說簡直是天大的喜訊呢!!因為不用去買那些貴得要命的水貨。但係關於那個初回限定版,不知有沒有來行貨呢?(希望有啦!)若然是有的話售價是多少呢?(希望不會發生當年 Metal Gear Solid 初回限定版事件就好了)還有你們的(Pro Shop)有沒有預訂服務呢?若然是有的,何時開始接受預訂呢?(以心跳回憶2為例)。

最後兩個問題, Akio 先生是否日本人呢?

學日文要學到甚麼程度才能看得明白日本雜誌呢?

希望 Akio 先生能夠為我們香港的機迷爭取所有行貨!

祝身體健康

機痴敬上

1999年10月26日

敬君你好:

謝謝你的厚愛,俾你的第一次(唔好唔啱我!)俾我!

那個限定版是日本國內發行的,不會在國外賣。

但行貨都幾好啊,又平,五張碟才\$448,計番幾十蚊一張心跳!最重要是不會助長無良水貨佬的炒風!

我雖然有個日本名,又一直在日本公司做事,但其實是一個地道香港人。我在大學讀過一年日文而已,所以只會皮毛的對話,要讀多久日文才看得懂日文雜誌?其實要看你要求幾高,很多時都可以用日文中的漢字估到少少意思架!當然懂平假名/片假名更加方便啦!

如果你想講流利的日文,應該去日本留學。但應小心日文都有很多口音,雖然未至於廣東話同國語這麼大分別,但各地的口音都不盡相同。例如大阪音都幾好笑架,好似Kinki Kids兩個成員堂本就成日特登講大阪口音,逗電視觀眾笑,如同利智當年講廣東話一樣地好笑。所以你應該去東京留學,因為東京音是最正統的日語。

Have a nice day!

Akio

本週推介

DRAGON VALOR

NAMCO /ARPG /港幣 448 元

NAMCO 在 84 年曾經出過一個大受歡迎的橫向格鬥作品《DRAGON BUSTER》,而《DRAGON VALOR》就是此作的續篇作品,今次的續篇作品最特別的地方是遊戲由平面的畫面變成了立體,而且內容亦大幅度的加強,除了分歧方面多之外,亦增加了一個特別的子孫承繼系統,玩者在遊戲第一章選擇不同的結婚對象,會影響兒子的際遇。



THE LEGEND OF DRAGON

SCE/RPG /港幣 448 元

毫無疑問,這個用了3年時間超過100個工作人員製作的RPG作品,的確是年尾中最受人關注的作品之一。遊戲是講述人類和其他種族之間的戰爭,為了反抗有翼人,人類找到全面提升攻擊力的有效方法,就是和龍族的能力融合成為龍騎士。今次遊戲的背景不單細緻,而且動作亦非常流暢,加上玩法又不是太複雜,喜歡玩RPG作品的朋友又怎可以錯過,隨遊戲更會附送壓縮T恤一件,只有行貨版先至會有。



寄 e-mail 比 Akio !

你現在可以隨時和 SCEH 的 Akio 聯繫,他會直接回覆你的電郵,或刊登在雜誌上:

akio@sceh.sony.com.hk

嘉榮電子國際有限公司

KA WING INTERNATIONAL CO. LTD.

※ 專營各類遊戲機周邊配件 ※

Sony PlayStation™ 特別推薦

賽車手必備

V3 RACING WHEEL 賽車軟盤



- 10吋直徑軟盤
- 真實腳踏
- 碰撞感極度靈敏
- 自動回中
- 高、低角度隨意調校
- 特設轉移工能掣
- 多種控制形式
- 適用於 Nintendo 64 及 PlayStation™

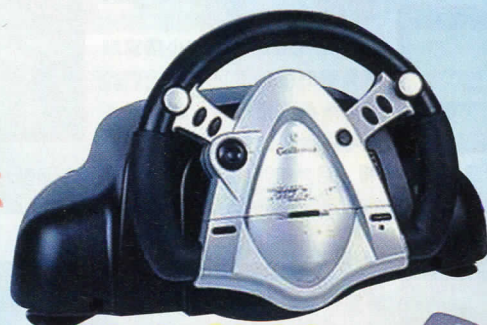
法國專業設計師精心傑作

PC回撞力手掣



- 特備阻塞及掌舵掣
- 12個發射掣
- 強烈射擊反射作用
- 極強回撞力感覺
- 隨意調校不同震動效果

PC回撞力軟盤



- 極強回撞力
- 真實腳踏
- 2種程度加速
- 2種後輪煞掣
- 12個工能掣
- 隨意調校不同震動效果



歡迎致電查詢

九龍深水埗福華街177D號地下

G/F., 177D FUK WA STREET, SHAM SHUI PO, KLN., H. K.

TEL: 2728 2687 FAX: 2728 9331

E-MAIL: kawinltd@netvigator.com

手提機週報

TEXT: 四哥

POKEMON 攻略正式開始!

今個星期「手提機週報」的重點，相信不用我們多說，大家都應該知道必定非《POCKET MONSTERS 金・銀》莫屬啦！這遊戲果然是萬眾矚目的大作，現時其售價已被炒至四百元以上，單是這點已足以證明這遊戲的吸引力。而今期我們會為這遊戲作初步的系統介紹及攻略，希望這些資料對大家有用啦！



ポケモンギア (POKEMON GEAR)

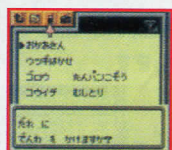
如果大家認為這隻只是一隻普通的手錶就大錯特錯了，這手錶共有四種不同的功能，其中包括：

時計

現時的時間與及日期。

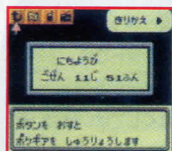
地圖

各個地區的名稱與及現時玩者身處的位置(這功能需要在特定劇情後才能使用)。



電話

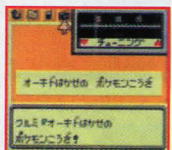
當玩者將特定的小精靈訓練員擊倒後，便可以在他們的身上取得電話號碼，之後玩者便可以致電給他們，以獲得該



區域小精靈的最新情報，另外有時候他們亦會打電話給玩者，告知現時小精靈的最新消息(這功能需要在特定劇情後才能使用)

收音機

當進入這項目後玩者可以按方向掣上或下，以調整收音機的頻道，當調整至適合的頻道後，便可以收聽節目，以獲得最新的情報(這功能需要在特定劇情後才能使用)。



シルバー (玩者名稱)

這項目會顯示出現時玩者進行遊戲的時間、所持金額與及所得勳章的數目。

レポート (記錄)

玩者可以在這項目中對遊戲的資料進行儲存。

せってい (設定)

對遊戲的設定進行調整。

とじる (離開)

返回遊戲畫面。



POCKET MONSTERS 金・銀

製造商: NINTENDO 發售日: 發售中 售價: 3800Yen



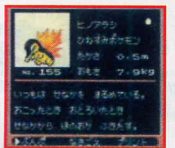
GB

項目一覽

POCKET 記事簿

ずかん (圖鑑)

只要玩者在遊戲中發現新的小精靈，POCKET 記事簿便會將這隻小精靈記錄起來，在記事簿中除了顯示出小精靈的各種資料，更會顯示出它的棲息地和叫聲，另外只要玩者按下START掣，便可以進入來檢索模式，玩者可以按照個別的屬性尋找小精靈。

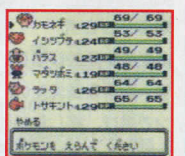


ポケモン (小精靈)

在這項目中可以看到現時玩者攜帶著的小精靈，而當玩者對在這項目中的小精靈按下A掣，便會出現多個指令，至於這些指令的意思如下：

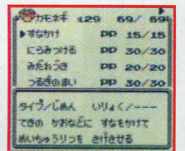
つよさをみる

這裡會顯示出小精靈的各種資料，其中包括等級與及經驗值等，內容總分三頁，玩者可以按方向掣左或右來觀看。



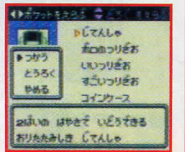
ならびかえ

大家可以在這裡排列小精靈出戰的次序，而位於最上方的將會是在戰鬥中最早出場的小精靈。



つかえるわざ

在這裡會顯示出小精靈各種攻擊的種類、威力與及效果。

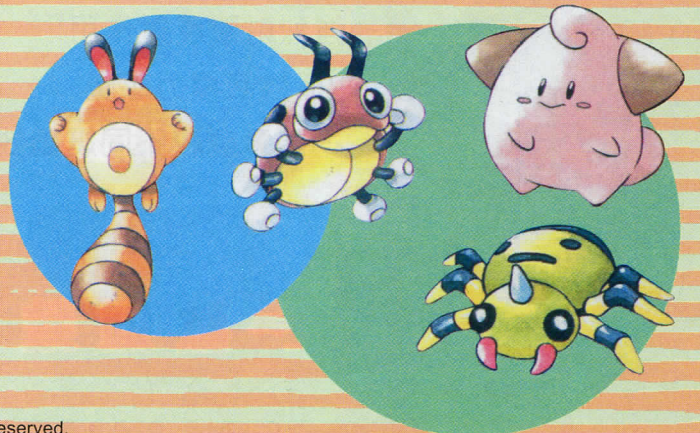


もちもの

玩者可以在這項目中對小精靈裝備回復用的道具，讓它們在戰鬥中使用。

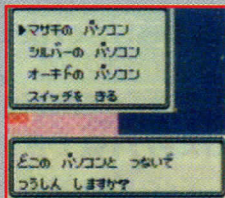
リュック (背囊)

玩者在冒險中所拾獲的道具，將會收藏在這個背囊中，而當拾獲道具背囊會自動將這些道具分類，道具的種類共分四種，它們分別為どうぐ (道具)、ボール (精靈球)、たいせつ (珍貴道具) 與及わざマシン (特殊技學習器)，玩者只需要在道具欄中按方向掣左或右便可以觀看不同的種類。



電腦通訊

在每個城鎮的POKEMON CENTER與及一些特定的位置，均設有一部電腦，玩者可以在這電腦中對道具與及小精靈進行配置，至於每一個項目的內容如下：



マサキのパソコン

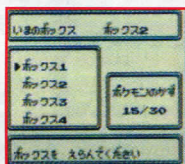
如果大家希望將身上的小精靈收起來，又或者使用已捕獲但又未攜帶身上的小精靈，便可以在這項目中對小精靈進行調，裡面共有九個配置欄，一個配置欄可以放置三十隻小精靈，如果配置欄已經放置了三十隻小精靈，玩者便需要選擇另一個配置欄以放置小精靈了。

シルバーのパソコン

這項目的用途基本和上述的一樣，但是這裡則是對各種道具進行調配。

オーキドのパソコン

在這項目中，小精靈博士會對玩者的小精靈圖鑑的完成度給予評價。



新增要素

進行條件增加

在紅、綠、藍及比卡超版本中，小精靈的進化方式共有三種，它們分別是提升等級、使用道具與及通訊交換三種，雖然金和銀版本都會保留著這個系統，但是細節方面則會有小許分別，而且更加入了新的進化方式，至於這些細節和新的方式如下：

提升等級 當小精靈提升至一定的等級後，在戰鬥之後便會進化，這方式基本上和之前的所有版本沒有任何的分別。

通訊交換 在之前的版本中，大家只要以特定的小精靈進行通訊交換，當交換成功後這些小精靈便會進化，但是在《金・銀》中，能夠以通訊交換作進化的小精靈除了會有所增加外，一些舊有的小精靈亦有可能得以進化。

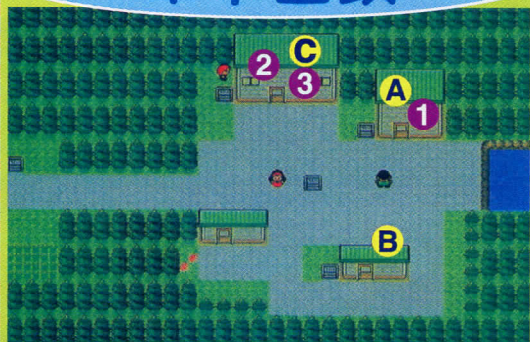
使用道具 在之前的版本中，大家只要利用特定的道具（如「みずのいし」），便可以令小精靈作出進化，但是在《金・銀》中，令夠令小精靈進化的道具將會有所改變，至於是甚麼道具現時仍未清楚，如果有最新的消息我們會立即為大家介紹。

??? 這是《金・銀》版本新增的進化方式，但其實這方式完成沒有規則可言，因為小精靈會在任何的情況下突然作出進化，到底如何能夠成功以這方式進化，便無人得知了，但這將會是《金・銀》版本最重要的進化方式。



攻略開始

華卡巴鎮



主要場所

- A. 主角之家
- B. 奧傑博士之家
- C. 奧傑博士研究所

從角色身上所得道具

1. ポケギア
2. キズぐすり
3. モンスターボール×5

母親的禮物

遊戲一開始主角（即玩者）會身處自己的房間中，當主角離開自己的房間後，便能夠從母親身上，取得一隻名為「POKEMON GEAR」（簡稱 POCKET GEAR）的手錶，這手錶除了讓玩者得知時間外，更可以記錄電話號碼、觀看地圖與及收聽收音機，但是這些機能都是需要加入特殊擴張卡後才能使用。



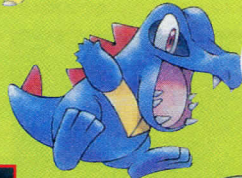
◆隨著故事發展，能夠使用的機能便會不斷的增加。

選擇小精靈開始冒險

離開家後出前往左方的建築物，便會來到奧傑博士的研究所，在研究所裡奧傑博士會讓玩者從三隻小精靈中選出一隻，作為玩者冒險的伙伴，這三隻小精靈除了在屬性與及能力有所不同外，就連難易度亦會有所分別，至於這三隻小精靈的資料如下：



ワニノコ 擁有一個巨大顎骨的小精靈，其屬性是火，在遊戲的初段將會是一隻十分重要的小精靈。



ヒノアラシ 一隻貌似鱷魚的小精靈，擁有水屬性，如果能夠盡早培育它，必定對日後的冒險帶來十分之大的幫助。



チコリータ 頭上擁有一片大葉子的小精靈，是擁有木屬性的小精靈，它在提升至 Lv.8 時所學成的特殊技擁有非常強大的攻擊力，另外它的進化速度是三隻小精靈之冠。



METAL GEAR GHOST BABLE

製造商：KONAMI 發售日：未定 售價：未定 ACT

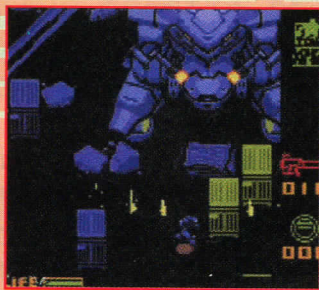


GBC

Snake 又來了！KONAMI 經典動作遊戲

《METAL GEAR》，今次將

會在 GBC 上和大家見面了，這個遊戲最特別的地方，就是重點不在於如何將敵人，而是怎樣有效避開敵人的耳目，然後令角色能夠繼續的



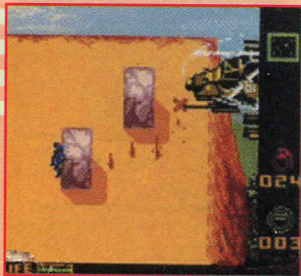
前進，另外今次的 GBC 版本更會由過往的直線式前進，改變為破關的方式進行，一隻如此精彩的遊戲大家又怎可錯過呀？



コジマ
「ほめてるの、それ？」

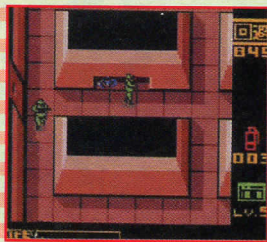
刺激的感覺重現

在這遊戲中，玩者需要控制著 SOLID SNAKE 潛入敵方的要塞，然後將隱藏於要塞深處的核兵器「METAL GEAR」破壞，但是在潛入的途中會有很多敵人出現，玩者需要將他們逐一避開（當然玩者亦可以利用武器將它們擊倒），才能繼續前進，但是如果在潛入時被敵人發現，便會立即被敵人圍攻，這時玩者要繼續前進便插翼難飛了。另外在任務途中一隊由四人組成的顧備兵團「DARK CHAMBER」，不斷對主角展開追殺，看來玩者要完成任務絕不容易呢！



VR-MODE 再臨

大家是否記得在 PS 版的《METAL GEAR SOLID》中設有一個「VR-MODE」嗎？大家可以利用這模式對角色的各種動作與及武器的操作進行練習，而有點練習更加入智力遊戲原素，玩者需要利用特定的方法，才能夠完成任務，十分挑戰玩者的智慧呢！

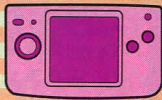


而今集 GBC 版本亦會加入這個模式，而關數更多達一百八十關，到底能否完成任務便要看玩者對角色的動作與及武器的運用了。

© 1987 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

頂上決戰 最強 FIGHTERS SNK vs. CAPCOM

製造商：SNK 發售日：12月22日 售價：4300Yen FIG



NGPC

如果大家擁有 NGPC 與及是格鬥遊戲的擁躉，相信一定會記得《頂上決戰 最強 FIGHTERS SNK vs. CAPCOM》吧？

這個遊戲集 CAPCOM 和 SNK 兩大格鬥遊戲廠商的著名角色，而戰鬥系統則會採用《K.O.F.》、《STREET FIGHTER ZERO》與及《VAMPIRE》這三個遊戲系列的系統，單是想像到 CAPCOM 系列的角色能夠儲氣與及作出迴避動作，便已經十分興奮呢！

除了上述的要素外，今集遊戲將會加入一個「OLYMPIC MODE」，這個模式集多個不同的模

式與及迷你遊戲於一身，其中包括需要需要不斷戰鬥直至戰鬥的「SURVIVAL」、以最快速度將五名角色擊倒的「TIME ATTACK」、只以一招必殺技將十名角色擊倒的

「FIRST BLAST」、利用主觀視點將 UFO 擊倒的「TARGET 9」、在限定時間將稻草人擊倒的「BLADE ARTS」、控制《惡魔城》的主角四處尋找寶物的「GHOST TRICK」與及配合時間及音樂按掣的「CAT WALK」，這麼多精彩的模式，大家千萬不要錯過呀！



「FIRST BLAST」、利用主觀視點將 UFO 擊倒的「TARGET 9」、在限定時間將稻草人擊倒的「BLADE ARTS」、控制《惡魔城》的主角四處尋找寶物的「GHOST TRICK」與及配合時間及音樂按掣的「CAT WALK」，這麼多精彩的模式，大家千萬不要錯過呀！

© SNK 1999 © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. © 森氣樓 (SNK) 作品 THE MATCH OF THE MILLENIUM SNK VS. CAPCOM is manufactured and distributed by SNK CORPORATION under the licensed from CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.



遊戲短評 (評分會以五個 為標準)

POCKET MONSTERS 金・銀

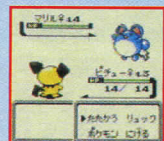
製造商：NINTENDO 售價：3800Yen GB RPG



去除現時因缺貨而令售價高企的因素之外，其實這個遊戲可說大部份 GB 用家必玩的作品，雖然遊戲畫面除了彩色化之外，並沒有明顯的改進，但戰鬥效果的改變則來得明顯及出色，

此外新增的小精靈及均極之不錯，但遊戲時間竟以 REAL TIME 形式進行，難道真的要玩家們半夜三更起床捕捉精靈？

© 1995, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.



恆港貿易 (香港) 有限公司

創意鯽魚涌總店：
香港鯽魚涌英皇道 995-997 號萬利廣場 31-32 室
創意灣仔日本街分店：
香港灣仔灣仔道 128-150 號明豐大廈日本街商場 1 樓 52 號舖
※有效日期至 99 年 12 月 4 日
※恕不接受影印本 ※優惠產品數量有限，售完即止

GAME PLUS

恆港貿易 (香港) 有限公司
PS 遊戲《DRAGON VALOR》
10 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

恆港貿易 (香港) 有限公司
PS 遊戲《LEGEND OF DRAGON》
10 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

恆港貿易 (香港) 有限公司
PS 遊戲《VIB-RIBBON》
10 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

恆港貿易 (香港) 有限公司
GB 遊戲《BEATMANIA GB2 GACHA MIX》
10 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

德勁電子公司

九龍旺角花園街 2-16 號好景商場中心 1/F 34 室
※有效日期至 99 年 12 月 4 日
※恕不接受影印本
※優惠產品數量有限，售完即止

GAME PLUS

德勁電子公司
WS 原裝 CHARGE 電子對戰線
超 JETSO 價：\$180
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
DC 遊戲《DEATH CRIMSON2》
超 JETSO 價：\$299
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

德勁電子公司
WS 主機+火牛+遊戲機套+手帶繩+數碼暴龍
超 JETSO 價：\$550
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
PS 遊戲《心跳回憶2》限定版
50 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
PC 用 PS 手掣轉換器
超 JETSO 價：\$50
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
聲紋測試機
超 JETSO 價：\$150
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
DC 遊戲《dancing blade 任性桃天使！》完全版
超 JETSO 價：\$120
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
DC 遊戲《dancing blade 任性桃天使 2-Tear of Eden》
完全版
超 JETSO 價：\$120
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
DC KEYBOARD
超 JETSO 價：\$290
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

德勁電子公司
DUEL FIELD (MAP) (遊戲王地圖)
超 JETSO 價：\$50
有效日期至 99 年 12 月 11 日

佳勁

香港灣仔灣仔道 188 號東方 188 商場地下 G04 及 1 樓 158 號
※有效日期至 99 年 12 月 11 日止
※恕不接受影印本 ※優惠遊戲數量有限，售完即止

GAME PLUS

佳勁
POCKET MONSTER 高步器
超 JETSO 價：\$380
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
GB 遊戲《POCKET MONSTER 金/銀》
超 JETSO 價：金版 \$380、銀版 \$370
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲《魔劍 X》
超 JETSO 價：\$340
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲《DEATH CRIMSON2》
《JO JO 奇妙冒險》
超 JETSO 價：\$300
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲《F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast》
超 JETSO 價：\$300
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲《BUGGY HEAT》
超 JETSO 價：\$150
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲駕駛盤
超 JETSO 價：\$230
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
PS 遊戲《心跳回憶2》限定版
50 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

佳勁
DC 遊戲《電幻天使對戰麻雀 SHANGRI-LA》
超 JETSO 價：\$300
有效日期至 99 年 12 月 11 日



※遊戲誌尊寶店、恆港貿易 (香港) 有限公司、BIC BOI、德勁電子公司、遊戲時代、GAME CITY

遊戲時代

香港新界葵涌新都會廣場 4 樓 403 舖
※有效日期至 99 年 12 月 4 日
※恕不接受影印本
※優惠產品數量有限，售完即止

GAME PLUS

GAME TIMES
「WS 變 WS LIGHT」改機服務
超 JETSO 價：\$170
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

GAME TIMES
PS 遊戲《心跳回憶2》A、B 款特別版
100 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

GAME TIMES
DC 遊戲《機動戰士 GUNDAM 外傳在失落之殖民地地上》
超 JETSO 價：\$250
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

GAME TIMES
日版 DC 改上網
超 JETSO 價：\$180
有效日期至 99 年 12 月 11 日

BIC BOI

九龍牛頭角淘大商場二期三樓 S103
※有效日期至 99 年 12 月 4 日
※恕不接受影印本
※優惠產品數量有限，售完即止

GAME PLUS

BIC BOI
PocketStation 主機
超 JETSO 價：\$260
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

BIC BOI
PS 半價 GAME
10 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

BIC BOI
PocketStation 保護盒
超 JETSO 價：\$25
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

BIC BOI
N64 原裝遊戲、保羅來 JOYCAM (連菲林)
20 元優惠券
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

BIC BOI
GB 遊戲《POCKET MONSTERS》藍版
超 JETSO 價：\$168
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

BIC BOI
GB 遊戲《DRAGON QUEST I、II》
超 JETSO 價：\$280
有效日期至 99 年 12 月 11 日



GAME PLUS

BIC BOI
GB 遊戲《遊戲王 DUEL MONSTERS 2》
超 JETSO 價：\$99
有效日期至 99 年 12 月 11 日

GAME PLUS

BIC BOI
WS 遊戲《Mobile Suit GUNDAM MSVS》
超 JETSO 價：\$158
有效日期至 99 年 12 月 11 日

史上最強的足球遊戲!

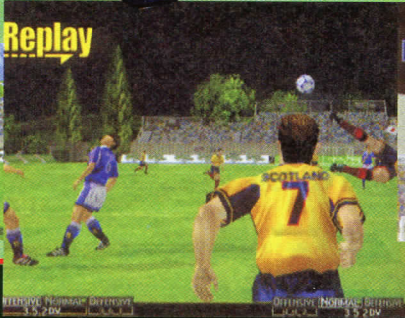


SEGA

- RPG / MEM / VM / VGA
- 12月2日
- GD-ROM
- 5800Yen

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1994, 1999 ©1996 JFA

不少遊戲迷期待以久在 DC 上的足球動作《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1》，現在距離遊戲推出的日子已經越來越近；遊戲整體上比原作的街機版更為出色，本身除了畫面質素更勝一籌之外，球員的資料也全部更新，另外更追加了全新的模式以及場地選擇，絕對是DC機主必買之作。繼早前為大家對此遊戲作出介紹後，今次我們將為大家作進一步的講解。



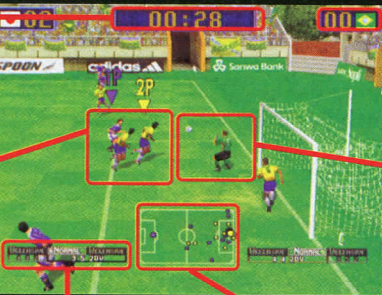
畫面解說

時間

以秒數為單位去計算，基本時間為兩分鐘，如進入黃金入球時會以「V GOAL」來表示。

球員

玩者所操控的球員會在其上方有指標表示，遊戲時會自動替玩者替換最近皮球的球員。



得分表

會顯示玩者所選用球隊的國旗以及球隊所取得的入球數目。

龍門

會與己方球員的隊色顏色不相同，並會以電腦負責操作。

戰術運用

OFFENSIVE

全隊會使用攻擊型的戰術，全體球員都會傾巢而出採用積極的攻勢，在前半場以及中場的佔有率都會甚高，但此時球隊的後防線會十分薄弱，很容易受到對方的突擊。



◆全體球員傾巢而出，防線容易受到突破是其致命點。

NORMAL

全體球員在球場上都分配得十分平均，每個球員都會緊防自己的位置，令至球隊攻守得宜，破綻甚少，絕對適合初學者所選用的戰術，可惜攻擊力會比較薄弱。



◆攻守得宜，適合初學者的戰術。

DEFENSIVE

全體球員會使用防守型的戰術，全員都會退到自己的後半場作出防守，形成一度十分堅固的防線，此時對於前半場和中場的佔有率都會偏低，適合穩守突擊或打算保持戰果時使用。



◆放棄進攻意識，著重防守。

戰術切換表示

上段為球隊戰術的表示，「攻擊型」、「普通型」及「防守型」；下段則為球隊陣型表示。

雷達

會顯示球場上相方各球員的所在位置，全部球員的活動都能補足。

基本技術

射門

當玩者按下射門掣時畫面就會出現藍色的能量棒，它就是代表隊員射門的力度，緊按射門掣的時間越長，射門的力度就會越強。

直接射門

最基本的射門方法，當留意皮球運到球員的腳前時再配合適當的力度就能夠射門；如是高空球時，只需將球員移去適當的位置再配合射門掣，並焦力度的分野。

貼地射門

在射門時只要輕按射門掣再配合操控桿移動角度，皮球便會貼著草地射出，是一種技術形的射門。

傳球

非常基本及重要的技巧，按著傳球掣再配合方向就能夠將球傳到隊友之上；能傳出一個致命及漂亮的傳球，就能更有機會打開勝利之門。

長傳

長傳除了能夠用作解圍和底線傳中之外，如隊中有一位快速的前鋒，在中場線的位置按長傳掣，就能作出高空直線傳球。

假動作

屬於高難度的技巧，在運球時向著己方進攻的方向輸入「斜上、前、斜下」，這技巧有利於擺脫後方追趕的對手。

自由球

當球員受到侵犯而吹停比賽時，就會判有自由球，此時玩者可以選擇短傳、長傳及射門，當然力度以及角度的控制也是非常重要。

空射

非常有用的技巧，只要當射門時將操控桿移去反方向就能夠使出空射，在龍門出營時可以大派用場。

撞牆

此乃用作擺脫對方守衛的合作技巧，在傳球時向著要傳的隊友方向連按傳球掣兩次就能作出撞牆。

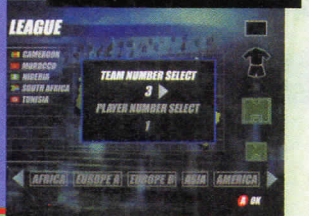
PK 戰

當在禁區受到侵犯或在發定時間內未能分出勝負時就會進行十二碼，除了射門的力度外，還有九個射門方向供球員選擇。

全新追加模式

除了早前為大家介紹過的全新追加模式「INTERNATIONAL CUP」外，在 DC 版上還有一個全新追加的模式「LEAGUE MODE」。在此模式中可以由最少一人參與至到最多的三十二人參加，而最少需要選擇四隊球隊才能進行這個聯賽模式，當玩者選擇好參賽人數後，其餘的就會由電腦自行操作。最後的得勝者是由球隊在完成全部比賽後所得的分數而計算，所以長期的戰略運用是非常重要的。

STANDINGS		POINT GAP
TEAM	PTS	PTS GAP
USA	10	0
GER	8	2
ITA	6	4
ARG	4	6
ESP	2	8
FRN	0	10
ENG	0	10
SCO	0	10
GRE	0	10
CHN	0	10
PRK	0	10
IND	0	10
USA	0	10
GER	0	10
ITA	0	10
ARG	0	10
ESP	0	10
FRN	0	10
ENG	0	10
SCO	0	10
GRE	0	10
CHN	0	10
PRK	0	10
IND	0	10
USA	0	10
GER	0	10
ITA	0	10
ARG	0	10
ESP	0	10
FRN	0	10
ENG	0	10
SCO	0	10
GRE	0	10
CHN	0	10
PRK	0	10
IND	0	10





SEGA GT

Homologation Special

「SEGA GT HOMOLOGATION」，相信會是一眾 DC 機主都十分期待的超強力作，由開發初期到現在一直都被外界評為將會能夠與 PS2 上推出的「GT 2000」抗衡的賽車遊戲，遊戲本身可以說是將 DC 機的機能大大的發揮出來。早前我們已經為大家作出過初步的遊戲模式介紹，現在就為大家作進一步的介紹以及公開一些全新的遊戲畫面和車種的圖片。

SEGA

- RAC/ MEM/ 對應通訊、VGA
- 預定冬季
- GD-ROM
- 價格未定

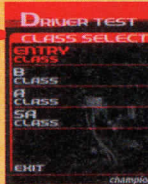
DC

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

SEGA GT 的全新畫面再度公開！

CHAMPIONSHIP MODE

此乃是遊戲中最基本的模式，而在其中一共分為 E、B、A 及 SA 四個級別，而玩者的目的就是要分別逐步完成此四個級別中的水準測試，成功通過測試後就能向更高級別挑戰。



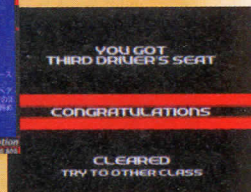
◆ 選擇好級別



◆ 選擇車廠



◆ 測試前的檢查



◆ 成功合格後便能向下一級挑戰



◆ 完成後會有測試時的記錄表示

四種不同賽道畫面大公開！

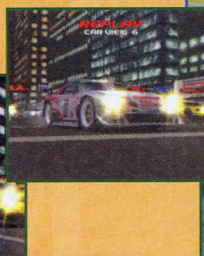
基本賽道

從公開的遊戲畫面中可以得知這是賽車基本的比賽跑道，畫面細緻以不在話下，場地背景的像真度十分高，賽車在高速行駛時仍能夠保持車身的質感此乃是其出色的地方。



晚上街道賽

賽車在晚上街道飛馳的畫面，燈光的表達十分強烈及逼真，就連街道背景上的建築物 and 赛道上的光暗度都能夠表現得細緻入眉，絕對能夠表現 DC 的強勁機能 and 遊戲的逼真度。



石地賽道

是屬於高難度的石地賽道，石地赛道上凹凸不平的地面同樣能夠出色的表達出來，另一方面，賽車在轉彎時減速時所產生的白煙及地面上所產生的痕跡也能夠逼真地顯示出來。



高速賽道

在高速赛道中作賽中的遊戲畫面，比賽時的速度感以及流暢度都在近乎完美的情況下表示出來，賽車無論在外型、重量感及反光面表達出來都十分出色細緻及圓滑，絕對是 DC 上最強的賽車遊戲。



龐大的車種選擇

在遊戲中所能夠登場的車種大約多達一百多款，其中除了會包括日本本土車廠所出產的汽車外，外國的車款同樣會在遊戲內出現，而且其性能與外型都是同現實中相同，相信絕對能夠吸引一眾的賽車迷，現在就為大家

刊登其中一些會登場的賽車吧！



SUZUKI Cappuccino



NISSAN SKYLINE GT-R V-spec (R34)

TOYOTA Supra TRD3000GT

TOYOTA MR2

TOYOTA MR-S

GTC1999 PENNZOIL NISMO GT-R

TOYOTA MR-S

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

GTC1999 Castrol TOM'S SUPRA

特撮冒險活劇 スーパーヒーロー烈伝

BANPRESTO

- A・AVG / MEM / 對應VM
- 預定春季
- GD-ROM
- 價格未定

DC



特撮冒險活劇 SUPER HERO 烈傳

經典超人重現於DC之上!

一隻輯錄了歷代特撮片中的超人為遊戲主角的作品，其中在內的角色、怪獸以及戰鬥員都是大家耳熟能詳的人物，當中包括幪面超人、電腦奇俠、秘密戰隊和變身忍者、嵐等等；而遊戲內的CG動畫更是表達得十分出色，絕對能夠將大家童年時心目中的英雄人物再次重現眼前，試問這麼經典的遊戲大家又什麼錯過呢？

故事模式

這作品中的故事發展是將眾多特撮片中的內容組合而成的，所以其將會是一個獨立的故事情節，而且故事會有不同的分支以及隱藏關數，令至遊戲的變化更大；當玩者選擇事件場地後，便需要從眾多的超人角色中選擇五名來進行任務，而當達成勝利條件後更可以看到過場的華麗CG動畫。



任務模式

在遊戲設置的另一個遊戲模式；在這裡會設有一百個以上的獨立任務需要玩者去解決，而且每一個任務的背景都會不同，當中出現的更不乏是一些特撮片中的經典故事情節，除此之外，遊戲中亦收錄了一百首以上特撮片的插曲，令玩者在進行遊戲時感覺上更加親切，絕對是聽覺上一大享受。



CG 動畫

在遊戲中會不乏出現很多CG動畫，不論是在遊戲的過場畫面時或是當角色們使出其必殺技之時；而且當中有很多過場時的CG動畫更是在一般的特撮片中不能夠看到的，例如有歷代幪面超人一同出現又或是幪面超人與電腦奇俠一同出動等等，單是以觀賞的角度而言此遊戲也十分精彩。



VISION

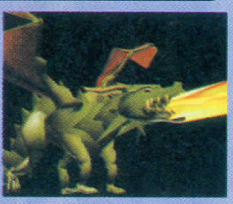
©2000 VISION

一隻全新類型的SLG遊戲，遊戲中著重魔法的召喚多於一般武器攻擊，而且遊戲內設置了一個自行創造咒文的系統，玩者可以從遊戲時所得到的不同咒文卷物中進行組合，已至創造一種屬於自己的召喚咒文；另一方面，在遊戲中則設有十八種不同的召喚魔物，不同的召喚魔物在不同的戰鬥場合中會有不同的效能與優點，當然召喚魔物的咒文是需要玩者在遊戲時所學習又或是以卷物的組合所得出來的，那麼如何組合出可以召喚強勁魔物的咒文就成了遊戲內的要素及樂趣。

VISION

- SLG / MEM / 對應VM
- 預定2000年2月
- GD-ROM
- 價格未定

DC



トレジャー ストライク

©KID 1999

KID

- ACT / MEM / 對應VM、通信
- 預定2000年2月
- GD-ROM
- 5800Yen

DC

充滿漫畫感覺的一隻動作遊戲，在遊戲中有一個比較突破的系統就是在遊戲的初期設定中能夠自行創造主角的模樣，其中包括姓名、性別、面型輪廓、髮型及體型等等，令玩家們可以創造一個屬於自己而充滿個性的主角；除此之外，在遊戲內其他人物的設計也十分獨特，每一個也有獨特的一面。另外更能夠對通信作戰，令至遊戲的耐玩性大大的增加。而遊戲中的主要目的就是在眾遺跡中進行一連串的探險，所以遊戲可以最多四人共戰，那一方能夠最快尋找出寶物所在就為之勝利，當然其中會出現一些敵人怪獸阻止玩者進行探險。



戰鬥畫面

遊戲中的故事背景是以中世界紀的歐洲作為遊戲的主要舞台，所以當玩者在進行戰鬥時不時會看見一些古時遺跡的建築物，另外不同的魔物會有其自己屬性的戰鬥場地，所以魔物與戰鬥場地的配合是十分重要，同時也可以增加遊戲變化度。

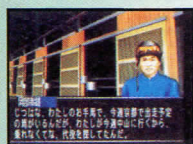


◆魔物配合不同的場地會有不同的能力變化。

<p>刀刃系道具</p> <p>直接攻擊用道具，與敵人近身作戰時必備的道具。</p>	<p>槍系道具</p> <p>連射性遠距離攻擊用道具，破壞力強，但有彈數限制。</p>	<p>陷阱系道具</p> <p>地面設置陷阱攻擊用道具，其中包括地雷等。</p>
---	--	---

GI JOCKEY 2000

PS/KOEI/ACT/2月17日/5800Yen



成為一個好的騎師，並不是那麼簡單的事。而要由一個新人騎手變成一個頂尖的冠軍騎師，當中會遇到的困難，實在不是普通人可以想像得到。在《GI JOCKEY 2000》中玩者就可以體驗一下騎師的生活。遊戲的玩法和前作《GI JOCKEY》並沒有太大的差別，玩者同樣在賽事時要控制馬匹的每一個動作，而且在比賽場外，亦要和各馬房的人保持良好的關係。不過在今集當中，就增加了騎手生活的故事內容，新的4歲新馬以及各地著名的賽馬場，令到遊戲的可玩性比上一集增強了不少。



房的人保持良好的關係。不過在今集當中，就增加了騎手生活的故事內容，新的4歲新馬以及各地著名的賽馬場，令到遊戲的可玩性比上一集增強了不少。



RESCUE SHOOT BUBIBO

PS/NAMCO/STG/1月20日/5800Yen



《RESCUE SHOOT BUBIBO》是一隻十分有趣，而且加入了故事成份的射擊遊戲。遊戲的主角是一隻失了憶的狗，為了找回記憶而開始了他的旅程。玩者的任務，就是在旅途中一直保護主角，在遊戲中主角會一直不停的移動，而玩者就要擊落所有的障礙物以及敵人，除了擊落目標外，玩者有時亦要射擊主角以閃避一些障礙物，方法是射擊腳部，擊中的話主角就可以使用跳躍的動作，不過如果擊中頭部的話，就會使主角跌倒，而玩者射擊主角的部份是不會扣能源，今次的遊戲製作得相當流暢，畫面不但充滿活力而且有趣，是一個相當不錯的射擊作品。



LUNAR WING ~ 最後之聖戰

PS/翔泳社/SRPG/2月24日/6800Yen



以戀愛故事為題材的遊戲，一向都有一定的支持者，《LUNAR WING~最後之聖戰》是一個以戀愛加冒險故事的SRPG作品。玩者在遊戲之中，除了要和敵人戰鬥之外，亦要特別注意戀愛的部份，因為在遊戲中，戀愛值的高低是會影響PB值，而這個項目是會影響女孩在戰鬥時的攻擊力。在戰鬥的時候，遊戲是會以行棋的方式進行，不過要注意每一個角色都有其不同的等待時間，除了移動和攻擊等基本系統外，玩者亦可以使用魔法，而且在一定的條件下更可以使用特殊攻擊。



可以使用特殊攻擊。

INFINITY

PS/KID/戀愛AVG/3月



在時空之中被困，的確是一件非常麻煩的事，不過如果在被困的同時，可以有7個性格、外表不同的女生和你在一起，你又會有何打算！

在《INFINITY》中，主角就遇到這個難題，本來是參加6日短期合宿的主角，在最後一日卻發現，自己不斷在同一時間內來回渡過，如何在無限的時間中找出通向未來之路，是遊戲的主要內容，現時所公佈的資料並不是很多，不過就已經公佈了部份女主角的設定，此遊戲的人物造型，相當不俗，喜歡此類作品的朋友一定會喜歡。



STAR GLADIATOR 2 ~ NIGHTMARE OF BILSTEIN

DC/CAPCOM/FIG/12月9日/5800Yen



由街機版移植到DC上的《STAR GLADIATOR》，是一個以宇宙為舞台的對戰格鬥作品。在今次的DC版中，一共就有22個角色供大家選擇。而在操作方面，基本上就和街機版本一樣，玩者可以以不同的組合技，創造出連續技，由於遊戲的操作簡單，就算未玩過的朋友相信亦很容易上手。今次的遊戲一共有四個模式，除了街機模式之外，還有對戰模式、團體模式以及練習模式。而其中後面的三項是只有DC才有的新加入模式。



ANDY 之禮物

PS/SCEI/PUZ/2月3日/6800Yen



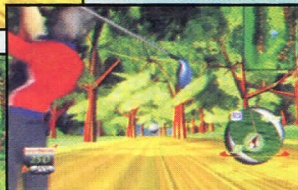
此作品是一個新款的PUZZLE遊戲，主角存在的世界是一個可以用文字的力量去改變實質的世界。在遊戲中，主角會遇到一連串的謎題，而這些謎題的答案，就要借助改變文字的本質而去解決，遊戲的玩法並不困難，而且相當易明，一開始玩者就擁有一組的奇怪文字，玩者可以用旋轉、替換以及將文字反轉等方法，將文字由一個字轉換成另一個有意思的字，成功的話就可以解決遊戲內的問題，加上作品內所使用的文字是英文，玩起來就更加容易，喜歡PUZZLE遊戲的朋友就不可以錯過。



MAGICAL SPORT GO GO GOLF

PS2/魔法株式會社/SPG/預定8月/媒體未定/價格未定

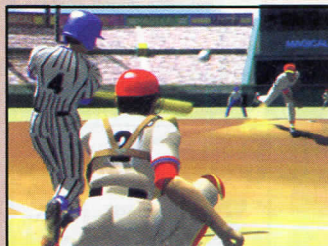
在來年的夏天於PS2上將會推出的全新感覺的高爾夫球遊戲《GO GO GOLF》，這遊戲的最大特色是其獨特操作方法，它會除去過往高爾夫球的煩複的操作控制，玩者由打算發球至到擊球玩者都只需要按動一個掣，令到遊戲可以更加爽快。



此外以PS2的強大機能，遊戲內所登場的場洞都能夠真實地表現出來，背景的表達以及場地環境的逼真度都十分之高，樹林、河川以及山坡的表現可以說與現實中的毫無分別；再在擊球動作方面，畫面細緻非常，人物動作流暢度十分出色，球速的速度感更加是細緻入眉，就只是單憑遊戲開發的畫面都已經能夠感到此遊戲精彩之處，絕對值得期待的PS2之作品。

MAGICAL SPORT 2000 甲子園

PS2/魔法株式會社/SPT/2000年7月/價格未定



如果大家是棒球遊戲的玩者，相信都聽過《甲子園》這個棒球遊戲系統的名稱吧？這個曾經在不同的機種上推出，而且深受棒球遊戲擁躉歡迎的遊戲，現在終於推出最新的版本了，而這個版本更會在PS2上推出，大家聽到這消息是不是十分之興奮呢？利用PS2的機能，遊戲必定能夠將棒球比賽的緊張氣氛表現出來。

今次PS2版本的玩法基本上和過往的版本相同，玩者需要從全日本四千多間高校中選出一間，之後便對這高校的棒球隊進行培養，以提升球隊的能力，而最後的目的，就是讓球隊能夠在全日本高校棒球聯賽中取勝，成為日本高校棒球界的霸者。除了上述的要素外PS2版本更會加入一個全國排名系統，玩者可以看到自己所培養的球隊在全國的排名，能否成為第一位便要看玩者的努力了。

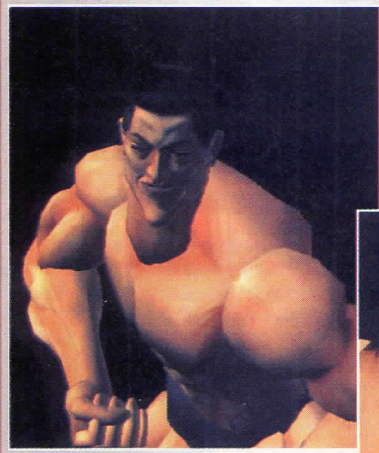


GLAPRA 刃牙

PS2/KOEI/FIG/2000年夏季/價格未定

《CLAPRA 刃牙》是一個改編自有名的漫畫作品，由於原著是一個格鬥故事，所以在今次的改編將會是一個3D立體格鬥遊戲，在當然故事中的角色也會在遊戲上登場，至於遊戲故事是講述主角為了成為世界上最強的格鬥家的旅程，而在旅途上遇上各位不同身份、背景的格鬥家。

而由於這遊戲是在PS2上推出，所以它的多邊型人物在質感方面，尤其是表達肌肉方面，將會比現時的PS遊戲更為細緻，當然人物的表情、動作也務求令到有真實感，而這幾點都是這個遊戲的主要賣點。不過由於到現在為止，遊戲還是開發中，所以現在只有三張有關的該遊戲的圖片。



KILLER BASS 2

PS2/魔法株式會社/SPT/2000年10月/價格未定

如果說到魔法株式會社最著名的遊戲系列，相信必定非《MAGICAL SPORT》系列莫屬了，它所推出的運動遊戲，每一隻都深受玩者的歡迎，而在上年三月，這系列曾經推出過一隻名為《KILLER BASS》的釣魚遊戲，這遊戲除了深受歡迎外，更獲得很高的評價呢！而現在這遊戲終於在PS2上推出續集了！



今次PS2版本最吸引的地方，就是遊戲將會採用PS2機能，令遊戲能夠完全將釣魚時的刺激感覺表達出來，而真實感更大幅度提升。至於遊戲的玩法基本上和一般的玩法一般釣魚遊戲，玩者需要在指定的時間內，釣到一定重量的魚，而最特別的地方，就是當魚釣入水後，玩者需要輸入不同的指令，才能成功的將魚釣起，令人有在進行格鬥遊戲一樣。

熱料快訊

PS2 新遊戲大增！

自 PS2 發表了之後，預計在新主機上推出的遊戲就不斷增加，最近又有兩個著名的遊戲宣佈會在 PS2 上推出。QUEST 就表示將會在《Ogre Battle64》海外版告一段落後，就會在 PS2 上推出另一款新作。而 KONAMI 就表示現時亦有五款 PS2 遊戲在開發之中，包括《DrumMania》、《Gradius》、《實況足球》、《實況棒球》以及《Powerful Professional Baseball 7》等等，至於 SCEI 方面亦表示他們正開發《PaRappa》的 PS2 最新作品，有那麼多著名作品的移植版或續篇陸續加入 PS2 陣營，的確是令人高興。

堅料度：70%

兩款格鬥續篇 將在 DC 登場！

大家還記得 SQUARE 的格鬥作品《Ehrgeiz》嗎？就是那款可以用 FF7 人物參賽的作品，有消息指出，此作的續篇《Ehrgeiz 2》，將會在 DC 上推出，而且今次的續篇之中，更會出現 FF9 的角色，能夠在 DC 中見到 FF 系列的人物，是否代表，將來此系列的其他作品亦有陸續在 DC 上出現呢？至於另外一個會在 DC 上推出的就是 NAMCO 的《Soul Calibur 2》，此系列雖然亦曾移植到 DC 上，但是 NAMCO 是否會在 DC 上推出續篇暫時仍是未知之數。

堅料度：35%

NAMCO 開發 DC 原創作品

NAMCO 日前就透露，現時公司正開發一個 DC 的原創作品，此款遊戲以往並未曾在其他版本中出現過，雖然此作的開發程度理想，但是此作最快都要 3 月後才會推出，而排在 3 月份之後，並不是軟體來不及製作，最主要的原因是不想在軟體推出高峰期，和其他遊戲衝突，所以才決定不會在 3 月份前推出。

堅料度：75%

PS2 將會延期發售？

堅料度：30%

自從 PS2 宣佈將於明年的 3 月份推出後，無論在日本還是香港，大家都可以看到 SCEI 方面為了配合即將來臨的新主機，而展開了一連串的活動以及計劃，看見 SCEI 方面的相應行動，相信大家對 PS2 的發售日期亦充滿信心。

編輯部話：

連遊戲軟體都常常會因為意外而延期，更何況是研發新的主機，當然是會有延期的機會。不過如果 PS2 真係會延期的話，相信對他們的打擊亦會很大，令到一般機迷對廠方失望，固然是原因之一，更重要的還是氣勢上的問題，一直以來廠方都以高調宣傳 PS2，萬一延期真的發生，不單止影響了 PS2 整個的宣傳計劃，而且更有可能被對手的氣勢壓過。

不過近日就有傳聞指出，PS2 在開發上遇到了一些阻礙，而且由於那些問題未能在預期時間內解決，再加上主機需要進一步的調整。以現時的進度來看，PS2 要在原先公佈的時間前發售會變得非常困難，因此延期的機會非常之高，至於會延期多久，暫時亦未能預估得到，主要還是看主機的調整，是否能順利的進行。

◆今次要延遲同大家見面。

X BOX 遊戲正全力開發中！

堅料度：40%

對於傳聞中微軟所開發的家用遊戲機 X BOX，微軟方面一直未肯正式確認，因此在現階段 X BOX 仍然是傳說中的主機。不過最近似乎就有跡象顯示的確是有 X BOX 的存在，因為最近 InterAct 就公開表示會為此部主機，製作一系列的周邊設備，而微軟對於這個傳聞，並沒有強烈的否認，除了周邊設備外，據說在 X BOX 的軟體開發商之中，就有著名的 Eidos，也就是 Tomb Raider 的開發商，而且微軟亦將開發遊戲的工具組交給了不少開發商，以便他們能盡快開發新遊戲。最近 Generation magazine 亦刊登了一張 X BOX 的假想圖，未知以上的種種跡象是否代表，X BOX 即將會正式的公佈。

編輯部話：

只要微軟方面一日未證實，X BOX 仍然可能是一場夢。其實微軟希望打入遊戲機市場並不奇怪，他們銳意發展遊戲機的可能性亦很高，不過就算微軟內部真的在發展、研究新的遊戲主機，也不代表此部遊戲機一定會被製作為一件商品，也就是說 X BOX 可能仍然在研究或評審的階段，看來要等到微軟正式公佈時，才可以知道 X BOX 是否真的存在。

編輯部話：

SNK 一直以來都表示，正使用 NAOMI 機板來製作格鬥作品，如果此作是《The King of Fighters 2000》也不是一件令人意外的事，使用 NAOMI 機板的話，更有可能會移植到 DC 版中，對於機迷來說絕對是一個好消息，不過話說回來，雖然 NAOMI 機板的性能，的確是相當強，但是新作是否有需要，使用全部 56 位歷代出現過的人物呢？

《The King of Fighters 2000》

明年 7 月推出

SNK 之前曾表示他們正以 NAOMI 底板製作一個立體的格鬥作品，據消息指出這個立體格鬥作品，就是大受好評的《The King of Fighters》系列，今次的新作更會於明年的 7 月份推出，據聞在今次的《The King of Fighters 2000》中，SNK 方面會使用 NAOMI 機板來製作，而且更會一次過，將歷年來在此系列中出現過的 56 個人物，全部放入新作之中，而且全部人物都可以使用。如果消息屬實，的確是各位格鬥迷的喜訊。

堅料度：50%

終於踏入11月尾，雖然未去正式的12月，但遊戲廠商已不讓大家閒著，單是11月25日這一個星期，家用遊戲便已推出了超過30個以上(PS 30個，DC 8個)，實在是非常之驚人的數量，而且不要忘記12月還未正式開始啊！本幫主自己算過，單是必買遊戲便已有《THE LEGEND OF DRAGOON》、《Parasite Eve II》、《STREET FIGHTER III W IMPACT》、《VIRTUA STRIKER Ver.2000.1》、《電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》、《頂上決戰 最強 FIGHTERS SNK VS. CAPCOM》、《SPACE CHANNEL 5》、《STAR GLADIATOR 2》、《BERSERK》、《東京BUS案內》、《D2》、《莎木》等等，實在是死都唔掂，不知大家有否同感呢？而你們在12月又有甚麼心手呢？



DC 究竟幾時死？

TO G+ 幫主：

你好！我是第一次寫信來的，請盡量為我解答。

幫主：無論你是否第一次寄信來，本幫主都會盡量解答你的。
1. DC的《SOUL CALIBUR》有沒有秘技？

答：這 GAME 當然有秘技，接招喇！

「內褲顏色可轉換！！」：在選完角色後(當然要選擇女角喇!)，按著以下按掣不訪，便可以選擇不同顏色之內褲了。

- A 粉紅
- B 淺紫
- K 黑色
- A+B 淺藍
- A+K 淺綠
- B+K 紅
- A+B+K 淺黃

「CHARACTER PROFILE選擇」：在 MUSEUM 中，可以隨時選看角色的 PROFILE 及以多角度觀賞角色。揭開 015 的畫便可令這 MODE 出現。

「EXHIBITION THEATER」：即是演武示範模式，每位角色都有各自不同的一套表演的武術示範。揭開 054 的畫便可令這 MODE 出現，若要齊齊所有人的演武，需要再揭開其他角色的畫。

「EXTRA SURVIVAL」：即是一擊即死的求生模式。揭開 167 的畫便可令這 MODE 出現。

「OPENING DIRECTION」：這是一個可以編輯 OPENING 的角色出場次序，創造屬於自己的 OPENING，十分有趣。揭開 179 的畫便可令這 MODE 出現。

「WEAPON SELECT」：這是一個可令同一角色使用其他版本角色時的武器(如1 UP角色可使用2 UP武器或特殊武器)的隱藏要素，方法是在選角畫面時按 L 掣，便可隨意轉武器。

「METAL MODEL」：可令角色以金屬形態出現，整個角色會變得更加堅硬。方法是在選角畫面時按著 R 掣不放，進入遊戲時便會變為金屬人。

2. DC 會 HIT 到幾時呢？

答：DC 現在的發展還很初步，你這麼快便問會 HIT 到幾時，是不是有點心急？不過如果硬要說的話，則最少可以 HIT 3、4 年吧？！因一部主机的平均壽命都有 3、4 年至 5、6 年不等。



3. DC 會不會出一些養狗養貓的 GAME 呢？

答：暫時未有消息會出，但 12 月會出一隻養怪物的遊戲《MONSTER BREED》。

4. DC 何時才會出跳舞機？我很想會啊！

答：已有消息指出 KONAMI 會推出 DC 版的《D.D.R.2》，詳情可留意今期情報。

希望刊登

庵 GAME PLUS 越來越好賣

肥仔上

究竟我有無俾人呢？

致幫主：

HELLO! 幫主，好嗎？又打擾你了。唔知你是否還記得我呢？上次你解答了我的問題，但我又有

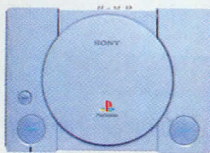
問題，希望幫主為我解謎。

幫主：幫主當然記得你喇！

想不到你咁快又有問題，真是一個問題青年呢！(笑)

1. 在貴刊的某一期說 SCPH-9003 較好，究竟有甚麼好處呢？(請為我說明)

答：好處是一來是行貨機有保養，二來是這型號絕對是一手機，保證不是那些甚麼美版舊貨回收機，三來行 NTSC-J 制式會較適合香港的電視，所以如要買有保用的 PS 新機，自然最好是行貨。



2. 我部機的說明書是中文和英文對照的，但它寫著“made in Japan”，我的朋友說是大陸貨，我被騙了嗎？

答：不！你沒有被騙，因 PS 機本身的確是由日本製造的，所以機身亦寫了“made in Japan”字樣，而之所以會有中文和英文對照的說明書，因為這是行貨嘛！就像行貨 PS GAME 一樣，也會有英文說明書，但說穿了其實行貨是在日版 GAME 裡加入了英文說明書，和 PS 主機情況一樣。而假如是大陸貨的話，則寫的應該是“made in China”，你應該沒有被騙。

3. 我部機是沒有金手指端子(插入的位)，老細說行貨是沒有的，我被騙了嗎？我的朋友說是沒可能的，這是好事還是壞事？

答：沒錯！最新的行貨型號是沒有那個 EXTENSION PORT(擴展接口，即你所說的金手指端子插口)的，原因相信是 SONY 已認為之後將沒有甚麼特別的擴展配件要推

出，而 CUT 了擴展插口又可以節省成本，所以便乾脆刪除了，而假如你是不用金手指的話，這擴展插口對你也沒有用，並非壞事。

祝貴刊銷量蒸蒸日上

已買機的明仔上

我又想買 DC 喇！

TO G+ 幫主：

還記得我嗎？我是 105 期被抽中的那位想買 DC 的人，以下有幾條問題，希望能抽中。

幫主：你還未買 DC 嗎？奉勸你要快點出手了，因為 12 月是 DC 遊戲的豐收月，遊戲多到你玩唔晒(亦買唔晒)，所以要盡快出手了。

1. 自從你上次說過 DC 減價後，但我現在仍然看到 DC 的價錢一樣沒有變動，很多商店都是這樣，點算？

答：不知你所指的是哪一次？相信你所說的 DC 減價應是日本方面的，而你見到的 DC 的價錢始終沒有變動，原因是因為在廠商宣佈減價時，GAME SHOP 內仍會有早前所入的舊價錢 DC，這些 DC 不會突然一下子便全都賣光了，所以既然是舊價入，自然是舊的門口訂價，所以通常日本宣佈降價後，都大概需要一個月左右才可以進行正式的降價。至於你問點算，本幫主認為無乜話點算因為現在 DC 的價位 1100 至 1200 已不算貴，若你預算不夠的話，則不妨多儲一點錢才出擊，因 DC 在短期內應不會有太大的跌價。

2. 幫主玩《WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION》利害嗎？喜歡用甚麼隊？甚麼難度？本人就以

HARD 的難度用英格蘭狂數荷蘭 17 比 2。

答：這一個版本幫主比較少玩，一般都是玩《W.E.4》，但近日工作比較忙，加上多新 GAME 出，所以少玩了，不過四哥同松鼠都仲有不時對戰——對了，上次我們攞的《W.E.4》比賽，不知你有沒有來觀戰呢？四哥大殺四方啊！

祝 G+ 銷量上昇

想買 DC 的人上

SS 勁定 NEOGEO 勁？

TO G+ 幫主：

本人已多次來信，但都石沉大海，希望能為我解決一些問題。

幫主：今次不用再石沉大海了，希望你滿意喇！

1.《KOF 98》移植往 SS 的機會多大？

答：由於 SS 已經到末期，所以相信移植的機會不大。

2. SS 主機有 36M，如再加上 1 或 4M 卡，那麼不是比 NEOGEO CD Z 還要厲害，這樣移植度可否高過 NEOGEO？

答：其實不會比 NG CD 厲害，因為 NG 的 RAM 容量是 56M，而 SS 的只有 40M(36+4M)，又怎麼會較厲害呢？不過其實再比較已沒有甚麼意思，因為 SS 基本上已經退下了火線。

3. 為何有精密電腦公司作代理，NEOGEO 帶機、CD 機和其他遊戲及其他配件，仍是那麼短缺？而且價錢亦炒高百倍？

答：NG 產品雖然有代理，但問題是一件產品去到 GAME SHOP 時，很多時價錢都會受到貨源短缺影響而有所炒高，至於點解會貨源短缺？很簡單，因為 SNK 的 NG 遊戲很多時都會移植到其他機種，所以玩 NG 的人便會買少見少，GAME SHOP 見少人玩便會減少入貨，造成容易缺貨昇價的惡性循環。

4. 除了深水埗黃金商場外，還有甚麼地方有很多的 NG CD GAME 賣呢？

答：灣仔 188 商場、日本街商場、旺角好景等，都可以有買到 NG CD GAME。

5. 貴刊於 5 5 期刊登的 SNK SUPPORTERS CLUB 入會方法，為何只有入會方法，並沒有應寄往哪裡的地址和入會表格，如幫主知道方法可否告訴我！

答：只要去售賣原裝行貨

NEOGEO POCKET COLOR 的店舖，便可向其索取 SNK SUPPORTERS CLUB 的入會表格，而表格上面已註明了所有有關入會的資料。

祝貴刊銷量全港 NO.1

讀者八神仔上

BIO~ 系列邊隻最難玩？

TO 幫主：

你好，本人係第一次寄信來，希望幫主能幫幫小弟，解決小弟的問題。

幫主：你要問到《WILD ARMS 2》的攻略問題嗎？不得已，只好找 RPG 幫手，攻略是他做的嘛！

1. 在 118 期的攻略機動隊裡，《WILD ARMS 2》的其中一段，本人不是很明，而且不能用攻略上的絕技。就是當添姆獨自去到試練場與最後一隻怪物戰爭時，攻略上只要裝備上ムア,ガルト後，使用 LV. 2 的特技就可以一招擊倒牠，當小弟玩到時，並不能打倒牠，小弟想問幫主大人，這件ムア,ガルト是從哪裡可以找到的？如果不用找，哪裏怎樣才可以裝備？

答：方法很簡單，首先來到ヴァレリアシャトー，然後和城內的人們談話，那就可以取得ムア,ガルト和シトルダーク，至於裝備方法是，首先選擇そうび(裝備)，跟著再移動浮標到 GUARD，那麼就可以選擇裝備 GUARDIAN(即是ムア,ガルト和シトルダーク等召喚物品)，另外其實這場戰鬥除了用ムア,ガルト外，其他 GUARDIAN 的攻擊也可以擊倒這個 BOSS。

2. 小弟一向很喜歡玩 BIO 系列的 GAME，請問 BIO 系列和 DINO 中哪一隻最難(5 分為最難)

答：本幫主認為《BIO~1》4 分、《BIO~2》2.5 分、《BIO~3》3.5、《DINO~》2.5，咁詳盡，滿意未？

3. PS 2 出時，最高可能炒到甚麼價錢？

答：這個問題的答案只能估計，所



以本幫主估計……剩機應該過 4500 元(其實單以 Yen 價計剩機連運費也要港幣 3200 元左右)，連 GAME(以一隻計)必過 5200 元，遊戲一隻應在 400 至 600 之間(RANGE 咁大並非滑頭，而是其遊戲訂價據知有些是 5800 日圓，但有些卻要 7800 元，所以才有這個預計)，而以上所作的推測只是小炒之下的情況，如是大炒的話，則剩機去到 5、6000 元也不奇怪，所以本幫主建議你有心買的話最好買行貨，起碼唔怕被大炒嘛！詳情可看今期遊戲中情局。

4. PS 2 可否玩老翻(PS 的 GAME)？

答：據知 PS 2 採用了最新的防翻版技術，所以應不能玩老翻，而老翻商人要破解 PS 2 的防翻版技術亦肯定好難，看看 DC 便知道了，而本幫主當然不贊成你玩翻版喇！

5. 請問《WILD ARMS 2 EXCITING GUIDE BOOK》哪裡可以買到？港紙幾錢？

答：你可以試試去旺角信和 2 樓、潮流特區地庫或 SOGO 圖書部等地方看看。

希望幫主能為小弟解答以上問題，THANKS！

祝 GAME PLUS 越賣越勁！

迷途小生 PS 3 上

我要用 DC SENT E-MAIL 呀！！

TO GAME PLUS 幫主

本人是第一次來信，請教您一些問題，希望幫主能為我解答以下問題，拜託。

幫主：你想必是剛買了日版 DC 吧？！不知你有沒有買 KEYBOARD 呢？如果用 KEYBOARD 的話，是會方便很多啊！！

1. 請問可否登出 Dream Passport 內使用(メール)和(チャット通信)的使用方法？

答：如你要使用收發 E-MAIL 功能的話，則所用的 DC 必須是已可上網的，之後要確定自己已在 OPTION(主目錄第二行由左數起第三個選項オプション)中登記好所有資料，包括 ISP 電話、LOGIN ID、LOGIN



PASSWORD、MAIL ADDRESS、MAIL ACCOUNT、MAIL PASSWORD、PRIMARY DNS、SECOND DNS、MAIL SERVER、POP 3 SERVER、PROXY SERVER 等。

當登記好所有資料之後，便選主目錄第一行由左數起第三個選項「メール」，便會出現一個收發 E-MAIL 的視窗。

「如要發出 E-MAIL」：先按 R 掣，再選第一選項「メール書く」，之後再順序輸入信的主題，對方的 E-MAIL ADDRESS 及 E-MAIL 內容便可。

「如要接收 E-MAIL」：可在 E-MAIL 主視窗選擇左下方的選項「新著メール」，如有新 E-MAIL 的話便會自動 LOAD 出來，如要閱讀的話，則要選主視窗下方由左數起第二個選項「メールを讀む」便可。

2. 這個問題很重要，請問如果在(チャット通信)中選了サーバー選擇，然後再選內面已設定了的其中一個，例如：(irc、dricas.com：6667)的サーバー來接通至會議室一覽內和會議室內的其他人通信，請問要不要付長途電話的收費？

答：基本上是不用付長途電話費的，原因是 DC 的 INTERNET 服務原則上是只 FOR 日本人的，所以不會有那些 001 813 的字頭，自然不用付長途電話收費，除非你已在 OPTION 中把電話 SET 了打出長途電話的 001 之類的字頭。

3. 怎樣在會議室一覽中設定自己的會議室，讓其他人進入我的會議室中，還有在入室前要先入一項叫(ニックネーム之入力)，請問裡面的(ニックネーム)和(パスワード)是不是隨意設定就括？

答：對不起，在會議室方面本幫主都暫時未試到，所以未能答到你。

4. 請問幫主喜不喜歡看 WCW 或 WF 的摔角？

答：本幫主對摔角不太熟識，但有時電視上播我也會看，你又怎樣呢？不妨來信告訴我。

請盡量幫我解答以上問題，因對我很重要。

祝貴刊業務蒸蒸日上。

World champion wrestling champion

Hogan 上



一提到CAPCOM的岡本吉起，大家不期然會想起《STREET FIGHTER》及《BIOHAZARD》系列。不錯，這個由他創作的格鬥遊戲，在1991年3月推出《S.F. II》時，旋即在全世界各地掀起對戰格鬥熱潮，對近代遊戲發展史有著深遠的影響，而RYU、KEN及春麗等角色，直到現時仍是無人不識的遊戲角色。

帶動對戰格鬥熱潮的創作人 ——岡本吉起



過去

由廚師到遊戲創作人

未成為遊戲創作人之前，岡本吉起笑稱自己只是無業遊民，在踏足社會之初，他本想當一位廚師，因為當時只想到一些好吃的食物，可惜因廚藝問題而沒有成功，之後他想到加入自衛隊，並且以李小龍為目標，每天不斷進行鍛鍊，不過在面試的考試時已落選了(笑)！接著他又想擔任一位測量員，在致電給那些專門學校查詢時，因已過了收生期限而未有機會(笑)！及後他選擇加入一所繪畫的專門學校，雖然這裡沒有考試，不過岡本第一個學期的成績卻很差勁，所以在接著的兩年，他開

始努力地去學習，而且除了繪畫之外，他也嘗試學習寫作及攝影。

在畢業之後，岡本吉起到了大阪某雜誌社的編輯部工作。離開雜誌社之後，他在一次插畫家招募行動中被取錄，之後就到了遊戲公司開始工作了。

現在

全力支援Dreamcast！

對於現在，岡本吉起坦言會全力開發DC遊戲，並笑稱不論是超大作還超小作也會嘗試，並且保證會維持著一定的數量，當然他們絕對不會發表有些沒趣的作品。他並續稱，現時DC還有飯野賢治、廣井王子及鈴木裕等等一級遊戲創作人替其開發作品，相信單是這些陣容已值得大家購買DC，而且加上SONIC及VIRTUA FIGHTER等等的名牌動作，他相信DC是一部絕



◆《POWER STONE》是CAPCOM第一個替DC開發的原創作品。

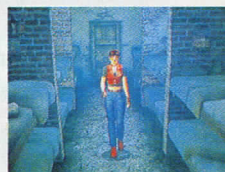
對成功的主機，而且從中亦看不出她有甚麼失敗的條件。

對PS2的第一印象

對明年即將推出的PS2，岡本吉起的第一個印象就是：「相當厲害呢！」因為她覺得PS2在外型設計上，令人完全不覺得這是一部遊戲機。直至現時為止，遊戲機總是給人一種玩具，或是給小孩子的產品般的感覺，好像當年的紅白機，就沒有多少個成年人會理會了。直至PS的家電形象出現，情況才有點變化，而到了PS2，她認為此機的設計更易融入各種家電之中，彷彿就是家庭的其中一部份。



或許會像一些原創的單元DVD映畫般，不過遊戲的互動性將會比電影優勝，這種優勢，看來亦會成為暢銷遊戲所不能缺少的元素，互動要素最簡單的例子，莫過於是有多個結果給予玩家選擇，其次是在遊戲中途加入各式各樣的選擇肢，令主線劇情產生變化，他認為若能活用DVD的龐大容量，相信這些要素將可完全放入遊戲之中。



◆《BIOHAZARD CODE: VERONICA》會否就是CAPCOM電影化作品的第一作？

培育後輩

已經加入CAPCOM有16年之久的岡本吉起，近數年來已減少直接參與遊戲開發，相反現時他將會把工作集中放於培育年青一輩之上，他常常與年青一輩說，作為遊戲創作人，必需以客觀的心態去玩自己的作品，這樣才能盡量把不足之處盡量改善，若能達到這點的話，就證明自己真的成長了。

未來

未來遊戲趨勢

對於未來遊戲的發展趨勢，岡本覺得邁向電影化是必然的事實，不過考慮到製作費方面，因此形勢

遊戲創作理論

從不同角度去看好玩的遊戲

岡本吉起對所有遊戲均有同一個理論，就是要「看來好玩、真的好玩及模仿得好玩」，看來好玩較適用於街機作品，因為當遊戲機中心的人看到新的機台及遊戲畫面而被吸引到的話，就會說：「呀！就選擇這個吧！」這樣就能吸引到玩家們投入硬幣！至於真正好玩的遊戲，就要在遊戲本身下點功夫，而且遊戲也需要有一定的難度，以令一些高手在玩的時候感到：「呀！就是這些了！」至於模仿得好玩就無需多說了。



PROFILE

1961年6月10日出生於愛媛縣南宇和郡出生

1983年9月正式加入CAPCOM

1996年開始退居幕後，把工作集中在培育新人方面

現時是CAPCOM的常務取締役兼開發部長，此外亦是劇本撰寫集團FLAGSHIP的代表取締役

岡本吉起作品簡介



遊戲誌次世代年鑑2000

全書厚逾200頁

踏入新紀元 遊戲誌年鑑陪你渡過2000年

遊戲誌次世代年鑑2000

專題特集

——遊戲機的過去、現在、未來；同你逐個睇由雅達利開始至Dolphin

——話你知次世代遊戲最高銷量

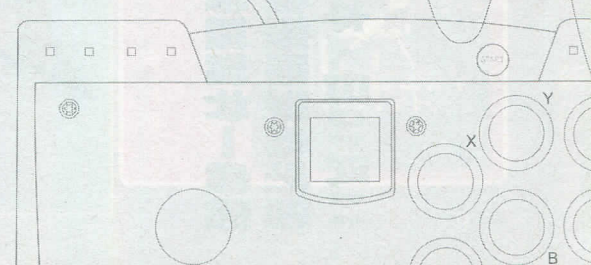
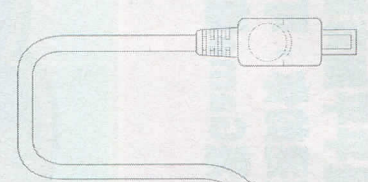
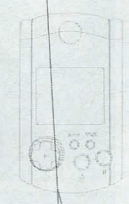
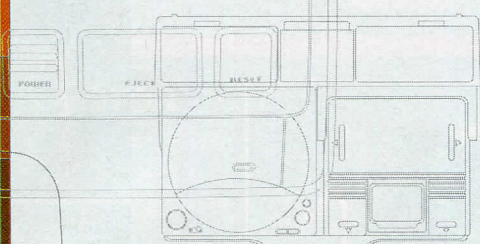
收錄98年中旬至99年底之所有次世代遊戲；

總共1200多隻

即將推出

資料秘技應有盡有

內附精選格鬥遊戲出招表



11月10日，本是平平無奇無新事，
但作為電腦遊戲迷的你，可能從今年開始記得這日子，
因為一件震撼香港Game壇的大事，將這天賦與意義……

邁向全球一體化
歐洲大廠
Ubi Soft與Hyper PC Player
作出前所未有的構思



跨世紀的合作第一擊

Tonic Trouble + Hyper PC Player

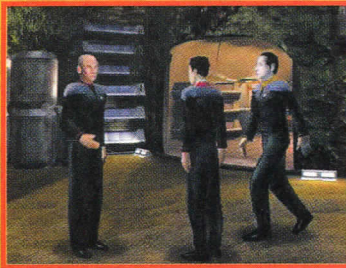
Special CD Version

前無古人的嘗試，外國著名電腦遊戲廠商與香港電腦遊戲雜誌的首度合作，為香港電腦遊戲界創下另一高峰。

原裝 Tonic Trouble 完整版 遊戲 CD-ROM，連同詳細 公式說明書 & 攻略指引，
第45期 Hyper PC Player (連CD-ROM) 及 Net Players，一書三冊，全球同日發行

每套只售港幣59元 全港各大書報攤有售





STAR TREK™ HIDDEN EVIL

系統需求：DIRECT X 7.0 或以上 / PENTIUM 200
MHz 或以上 / 32MB RAM 或以上 / 4 倍速 CD-ROM

ACTIVISION

- ACT
- 預定 11 月
- CD-ROM
- 價格未定

PC

對信一些喜歡看科幻電影的朋友，相信不會不認識著名太空幻想作品STAR TREK，而這個作品曾多次在

電視電影上斷斷續續播放，當然也曾改編成電腦遊戲，而今次為大家介紹的就是同樣以STAR TREK的故事作為遊戲藍本的《STAR TREK HIDDEN EVIL》，這次的STAR TREK將會是個集動作和解謎的第三身動作冒險的作品，故此在進行遊戲時，相信會比過去的模擬戰略或星空大戰更有投入感。

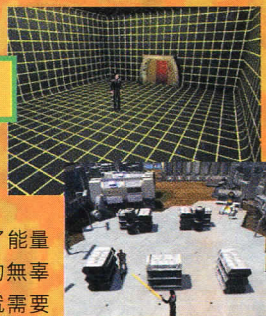
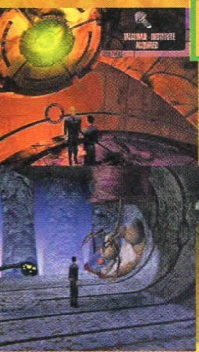
電視電影上斷斷續續播放，當然也曾改編成電腦遊戲，而今次為大家介紹的就是同樣以STAR TREK的故事作為遊戲藍本的《STAR TREK HIDDEN EVIL》，這次的STAR TREK將會是個集動作和解謎的第三身動作冒險的作品，故此在進行遊戲時，相信會比過去的模擬戰略或星空大戰更有投入感。



發生在電影後的事情

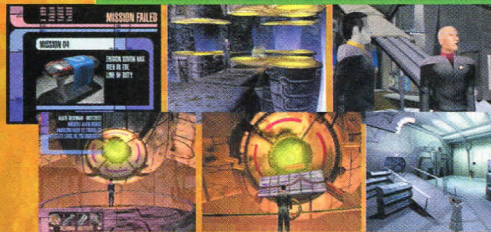
在這裡的STAR TREK中，故事將會是發生在STAR TREK：INSURRECTION之世界，當然在這裡個世界還有大家熟悉的FEDERATION、KLIGONS、和ROMULANS這三個大勢力，至於玩者就是一名捲入了能量

爭奪戰裡的無辜者，所以就需用盡你的能力和腦力來挑戰敵人的襲擊來完成任務，否則就會成為這次爭奪戰中的犧牲品。



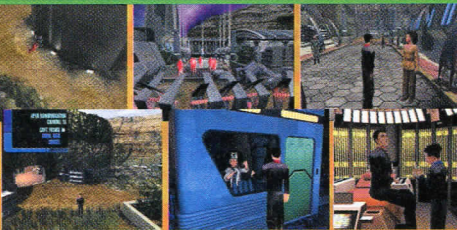
不單是解謎的動作冒險作品

對於一向有玩開動作冒險遊戲的朋友，相信都會常發生解決不到謎題而被困在某個場地裡，而非是被敵人打倒。由於過去這類遊戲有這個問題，所以廠方決定在HIDDEN EVIL裡，置入一些更富動態的謎題，這樣就可以減低由於過份使用腦筋，而降低原有的遊戲性和令到HIDDEN EVIL不只是一個集很多不同謎題的解謎遊戲。



由太空冒險改變成動作解謎加冒險

在今次的遊戲，再不是以即時戰略或太空戰鬥等來進行，而是會改為由動作和解謎來進行遊戲。在遊戲故事裡，玩者需要在任務中解決一些難題，如輸入密碼、開動機關等；除此之外，在進行任務其間少不免會遇到敵人，這時玩者就需要拿用現有的武器來消滅敵人。



活在3D世界裡冒險

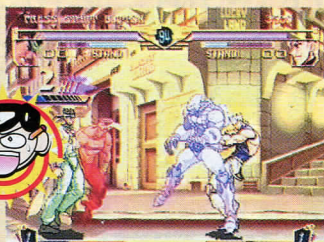
由於PS的《BIOHAZARD》流行關係，所以差不多所有這類型的遊戲都會以一幅2D的CG圖畫為背景，人物則是由3D模型來表達，而本作也不例外同樣也是使用這種方式來表達遊戲場景和人物；另外由於今次遊戲是以第三身3D立體來進行，所以各位可以借助場景地型來迴避或進行反擊、偷襲敵人，令到整個遊戲更加具有電影感。



電腦硬件介紹

先多謝各位長期支持，今次的PC GAME RUSH裡，將會抽少許空間來介紹三件電腦用的控制器，分別是兩個軟盤和一支射擊用的控制器。由GUILLEMOT推出的RACING LEADER，相信最適合喜歡轉彎的玩家，因為軟盤很有重量感，那麼就不會在進行遊戲時，發生軟盤離地事件，當然還付送腳踏；不過若果這個不能滿足你們的話，那麼相信由INTERACT推出的V3 RACING WHEEL一定可以滿足你們的要求，因為這個軟盤除了同樣都是很有『份量』和也有送腳踏外，還可以任意作出三段軟盤角度改變，那樣就不會被軟盤高度不足要影響遊戲的結果啦。最後要介紹的是GUILLEMOT推出的FORCE FEEDBACK JOYSTICK，這支控制器的最大特色是可以接駁GAMEPORT或USB插頭，對於沒有USB的舊用家，相信這個會適合你們。





JO JO 奇妙冒險 給未來之遺產 DC/FIG/CAPCOM

© 荒木飛呂彥 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS/ 集英社 © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

1 2 3 4 5 6 7

四哥 7分

在隻近期街機非常受歡迎的遊戲，現在終於推出 DC 版本了，今次 DC 版本最特別的地方，就是一次過收集了兩集遊戲，真的非常超值，另外遊戲的移植度亦十分高，而動作亦非常之流暢，但是 DC 版本並沒有和 PS 版本一樣的 SUPER STORY MODE，實在非常之可惜。

1 2 3 4 5 6

浣熊 6分

JO JO 奇妙冒險，是一隻甚麼類型的作品，相信不用我多說。今次的 DC 版，無論是畫面以及動作都比 PS 版更加的好，特別是替身方面，效果可以和街機版相比，再加上今次的 DC 版是 1、2 集同時推出，而售價亦只不過是和平常一張遊戲的價錢差不多，絕對是一隻超值的作品，不過唯一的問題，是遊戲基本上和之前的版本並沒有甚麼太大的不同，同一個遊戲買完又買，如果不是 JO JO 迷，相信就未必會且時買兩個版本。

1 2 3 4 5 6 7

飛龍 7分

DC 版和 PS 版不同之處在於 DC 多了 JO JO 改版的第二集，而且 LOADING 較快，替身亦不是半透明，但 PS 版亦有 DC 所沒有的 SUPER STORY MODE，所以以可玩性來說，兩可說各有其長，不過若追求完美的話，我當然會建議大家連 DC 版也買，畢竟除了 STORY MODE 外，其他地方也值得大家買來收藏。

總分：20分



F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast DC/RAC/VIDEO SYSTEM

© VIDEO SYSTEM CO., LTD.

1 2 3 4 5 6

維也納 6分

速度感相當不俗的賽車遊戲，可能是甚少接觸同類遊戲的關係，對於此作的操作性略感不滿。畫面表現卓越而流暢，多個不同場地以及賽事令遊戲豐富不少，加上車輛性能顯著，而且在行車演繹方面異常真，在駕駛感覺方面可說是做得相當不錯。仍然是一句：操作性久佳的誠意作品。

1 2 3 4 5 6 7

松鼠 7分

繼去年的 N64 版之後，今次終於移植往 DC，雖然遊戲畫面明顯地比 N64 版出色多倍，不過遊戲的整體可玩性其實和 N64 版相近。至於遊戲本身，其實有甚高的可玩性，操作方面引進了輔助系統，縱使是 F-1 新手亦不會太難操控，尤其是那些真實的賽道及車隊車手 DATA (可惜只是 98 年度的 DATA)，可說是 F-1 迷值得一玩的作品。

1 2 3 4 5 6

飛龍 6分

一隻極之正路的 F-1 賽車，擁有 DC 所可以造到的中上畫面，不錯的流暢度及速度感，不過在操作方面卻有待習慣，是一隻玩下去有味道之賽車。和之的《MONACO GP 2》比起來，我會覺這 GAME 的可玩性更高，值得一玩。

總分：19分



ZOMBIE REVENGE DC/ACT/SEGA

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999

1 2 3 4 5 6

維也納 6分

NAOMI 基板的首隻動作遊戲現在終於成功移植，雖然早前也略有聽聞過家用版出現了不不少的程式錯誤 (BUG)，但實在難料到推出了，遊戲進行時依然是有不少 BUG。遊戲方面忠實移植，而且由於遊戲總長度不俗，耐玩而且富遊戲的作品，可惜的是稍為欠缺了新鮮感。

1 2 3 4 5 6 7 8

四哥 8分

這隻可以說是《THE HOUSE OF THE DEAD》動作版的遊戲，終於由街機移植至 DC 上了，由於這遊戲的街機版是由 NAOMI 製造，所以 DC 版本絕對能夠完全移植，除此之外遊戲更加入一個育模式，如果大家喜歡這類型遊戲的話就絕不要錯過了。

1 2 3 4 5 6 7

飛龍 7分

某程度上很似之前的《DYNAMITE 刑事 2》，不過這 GAME 玩的是喪屍 FEEL，所以其實此 GAME 最似的應是《THE HOUSE OF THE DEAD》，可說是此 GAME 的動作版，而遊戲的攻擊方式既有鎗擊又有拳打腳踢，玩起來都算幾多變化，加上畫面漂亮效果又出色，是 DC 迷必玩之作。

總分：21分



魔劍 X DC/AVG/ATLUS

© ATLUS 1999

1 2 3 4 5 6 7

RPG 7分

還是電腦的 DOOM LIKE GAME 比較好玩。以電視遊戲來說，魔劍 X 不論在畫面、操作和音效，都已經是很好，但是若果電腦的相比還是不能滿足筆者。回說遊戲，基本操作沒有太大問題，但在視點方面就好像細了點，而敵人方面也很弱和他們行動時的動作非常古怪。整體來說，魔劍 X 是一款值得一玩的作品。

1 2 3 4 5 6 7 8

四哥 8分

這隻立體射擊遊戲最吸引的地方，除了擁有漂亮的遊戲畫面與及流暢的動作外，所有角色設計更是由《女神異聞錄》系列聞名的金子一馬負責，但是遊戲有一個不知是優點還是缺點的地方，就是遊戲太過流暢了，令人容易有頭暈的感覺。

1 2 3 4 5 6 7

飛龍 7分

一隻以金子一馬的造型來玩 DOOM LIKE 類的第一身立體遊戲，遊戲的確造得極漂亮極流暢，但若玩慣 DOOM 類遊戲的玩家，可能會對此 GAME 覺得不夠滿足，因為風格實在頗有不同，但其實不作任何比較的話，此 GAME 的氣氛其實是十分詭異而有氣氛的，而 AUTO FOCUS 的系統亦能幫助減低難度，令遊戲更易上手，是一隻有誠意的作品。

總分：22分



DEATH CRIMSON 2 DC/GSTG/ECOLE SOFTWARE

© ECOLE SOFTWARE 1999

1 2 3 4 5

維也納 5分

一隻極重《THE HOUSE OF THE DEAD》感覺的 GSTG 遊戲；畫面表現流暢而氣氛凝造優秀是此作最大的特點。暫不提是否使用光線槍進行遊戲，單論遊戲本身著實沒有多大的獨特賣點，簡而言之是耐玩性不足，很快便會感到遊戲其實頗為沉悶。如果沒有光線槍的玩家，基本上是可玩可不玩。

1 2

四哥 2分

除了遊戲畫面比上一集漂亮外，今次推出的續集仍然是繼承了 SS 第一集，只能夠被人以「垃圾」來形容，首先遊戲的音效奇差，在射擊的時候只得一些「BI、BI」的聲音，而且被敵人擊中時無敵時間亦短得離奇，令人難以信象這是一隻 DC 遊戲。

1 2 3 4 5

飛龍 5分

被「譽」為遊戲界的恐怖大王的遊戲系列，終於推出第二集，當年在 SS 版上的缺點，大致上都有作出改善，但似乎開發小組十分執著難度，所以今集的難度依然甚高，無敵時間極短，而且遊戲的平衡度依然甚有問題，雖然畫面漂亮了不少，但生硬的人物動作、怪異的遊戲設定，始終難令此 GAME 登大雅之堂。

總分：12分



WHITE DIAMOND

PS/SRPG/ESCOT

© 1997 SystemSoft Corporation / STUDIO TRON
© 1999 DUAL/ESCOT

1 2 3 4

RPG 4分

唉~~~~。遊戲人物由名漫畫家麻宮騎亞所負責，因此人物質素有一定水準，但是遊戲內容真是差到極。先說遊戲畫面，畫面異常簡單，Q版化的人物給人的感覺是非常古怪，戰鬥系列也是一般，唯一比較好的是音樂。整體來說，除非你是為了人設而買物品的人，否則還是省下吧。

1 2 3 4 5 6

維也納 6分

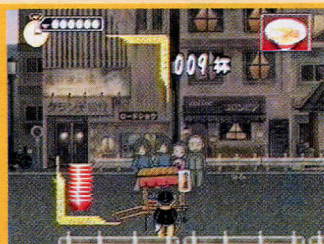
相信遊戲最大的賣點是麻宮騎亞的人物設定，但是不談人設而說其遊戲性亦可說得上是有一定水準。基本系統未見得特別複雜，加上戰鬥以簡單的系統進行，令到遊戲流暢地進行，以遊戲節奏而言是相當不錯的。雖然遊戲表現單調，但教人輕鬆，加上漂亮插圖的襯托，配合起來令人驚喜。

1 2 3 4

魚子 4分

麻宮騎亞所負責所負責的人物設定可以說是遊戲中最吸引與最大的賣點，但遊戲的進程簡單，可以說其明快簡易，但又可說其毫無變化，整體遊戲的會帶給玩者們一個沉悶的感覺，除非你是一個忠實的麻宮騎亞支持者，否則此遊戲不玩也罷。

總分：14分



CHILLMERA

PS/SLG/PACK IN SOFT

© 1999 明星食品 / Victor Interactive Software

1 2 3 4 5

維也納 5分

一隻以流動麵檔老闆為題材的遊戲，玩者不單單是要應付不同的客人，還要選擇不同的「落腳點」，論題材可以說得上是蠻有趣的。遊戲系統並不複雜，可惜的是玩者所能販賣的拉麵種類偏少，只是利用了不同的調味來增大變數。總體而論是一隻較為單調的平凡之作，一玩無妨。

1 2 3 4 5 6

魚子 6分

玩此遊戲時的感覺與早前的一隻「拉麵橋」有一點相似，因為大家也是以賣拉麵來作遊戲的主要重心，但今次是以流動成式來進行，相對地比起早前的「拉麵橋」更為吸引，說實話此遊戲不是一隻什麼特別上乘的遊戲，但也可以說是隻玩後會令玩者們產生會心微笑的作品。

1 2 3 4 5

浣熊 5分

這是一個關係拉麵的遊戲，不過遊戲的玩法就比較偏向資訊性，也就是偏向選擇方面，因為無論是麵檔的位置又好，麵的味道都好，都有許多地方要考慮，一開始時麵的材料以及種類並不多，要以現有的材料吸引客人並不容易，所以找尋新配方是遊戲的重點之一，有興趣的朋友玩玩亦無妨。

總分：16分



LING RISE

PS/RPG/EPOCH 社

© ASCII/KIDEA

1 2 3 4 5 6

RPG 6分

很流暢的動作遊戲。近來少有的立體動作遊戲，人物角色雖不是太出色，但也有一定魅力，而遊戲控制方法非常簡單，很容易就能夠上手；動畫方面也不俗；音樂也很有節奏；另外難道方面也非常適中，就數是初玩者也很容易完成初段數關。整體來說，喜歡玩動作遊戲的朋友不妨試試。

1 2 3 4 5 6

維也納 6分

一隻注入了育成元素的動作遊戲，而遊戲本身的操作並不算複雜，加上系統簡潔明確，令玩者很容易投入遊戲。育成不同屬性的生物本不是沒有太大的問題，但是屬性類只有四種則略為少了一點，令到遊戲的成元素大為下降；相對的令到動作元素顯得極為不足。畢竟動作和育成混合不是容易的事啊。

1 2 3 4 5 6

魚子 6分

遊戲操控比較容易上手，加上遊戲內注入了育成的成份，令至本是一隻普通的立體遊戲都生色了不少，而且遊戲的流暢度也很足夠，所以基本上是一隻不錯甚至是中上的作品，但遊戲的設定並不是太過吸引而且以立體動作遊戲來說變化太少，已至扣了少許分數。

總分：18分



LITTLE PRINCESS MARL 王國之人形姬 2

PS/RPG/日本 SOFTWARE

© 1999 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

1 2 3 4 5 6

RPG 6分

超級兒童向(?)作品……。聽說上集在香港不太受歡迎，但給筆者有一種可愛的感覺，先說故事方面，雖然也是一些陳腔舊調的題材，但加上人物的配音和動作後，就變得很有趣，而音樂方面也很適合故事內容；至於在戰鬥方面就比較單調了，但勝在簡單。整體來說，玩厭了現時複雜非常比的RPG的朋友，不妨一試這個作品。

1 2 3 4 5

霸王丸 5分

玩法和 PRINCESS MAKER 有點相似，就連遊戲的畫面亦十分似模似樣，不過遊戲就是以 RPG 的型式為主，在不難明白的操作方法及系統底下，使玩者很快便可上手，但由於遊戲的故事及戰鬥場面均十分平淡，失去了戰鬥時的壓迫感，令遊戲的吸引力大大減少，可以玩玩的遊戲。

1 2 3 4 5 6

浣熊 6分

基本上此作品和育成遊戲差不多，不過就是以 RPG 的形式進行，玩者要控制玩偶進行遊戲，亦要不斷成長，此遊戲比較偏向童話色彩，人物設計亦相當可愛，而且就算是敵人，都同樣是以可愛的造型為主，遊戲的操作以及玩法並不困難，亦很容易上手，有時間又喜歡玩 RPG 遊戲的朋友，不妨一試。

總分：17分



GROW LANSER

PS/SLG/ATLUS

© ATLUS/AREER SOFT 1999

1 2 3 4 5 6

霸王丸 6分

主要是賣人物設定的遊戲，以雙 CD 的型式推出，相信遊戲中的動畫場面亦不會少，但在玩落過發現遊戲的模式及系統都做不到應有的水準，可算是遊戲的一大缺點，不過喜歡此類型遊戲的朋友倒可玩玩，不錯的人設加上動畫總會有一定的支持者，另一方面戰鬥場面亦缺乏了緊張感。

1 2 3 4 5 6

魚子 6分

遊戲的人物設定絕對是最吸引玩者的地方，但可能這也是唯一會吸引人的地方，因為遊戲的故事沒有什麼大的突破以及變化，與一般過往的遊戲差不多，會使人有一種似曾相識的感覺，但除去這一個因素，此遊戲都可以算是一隻不過不失的遊戲，一玩無妨。

1 2 3 4 5 6 7

浣熊 7分

這是一個 SRPG 的作品，故事內的主角是自小被宮廷魔法師所收養的人，由於他具有一種神秘的能力，如果他不能向善的話，必然是大惡之人，為了自己的真實身份，玩者必須到四處找尋過去的謎題，作品的故事性方面算是相當不錯，遊戲的玩法亦和一般的 RPG 作品差不多，不過在戰鬥時，亦要考慮戰略上的運用，在戰鬥時有時亦會發生特殊的事件，是一隻具有典型 RPG 味道的遊戲。

總分：19分



MEDALOT R
PS/RPG/IMAGINEER

© IMAGINEER 1999

1 2 3 4 5

霸王丸 5分

以3D空間的畫面及背景造型，對於增加遊戲戰鬥時的壓迫力有一定的影響，另一方面遊戲中的機械人及敵人的造型亦十分吸引，分開各個部份的體力表示使遊戲中的角色得到不錯的平均度，唯戰鬥時的感覺不太有爽快感及連續戰鬥時的壓迫感，倒是一隻可以玩玩的作品。

1 2 3 4 5

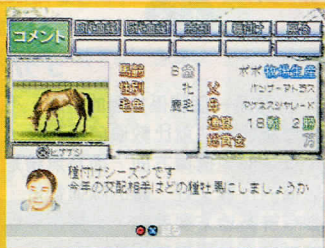
魚子 5分

以大受歡迎的卡通片移植過來的遊戲作品，遊戲中的人物設定基本上也會頗得人歡心，但遊戲的系統真是太過複雜了，而且日文的佔有度非常之高，令至一般香港的玩者之言會比較困難；話分兩頭，遊戲在戰鬥時所製出來的氣氛十分之有迫力，當學懂了遊戲中的操作，遊戲時的變化也頗大的。

1 2 3 4 5 6 7

四哥 7分

曾經在GB與及WS上推出的著名模擬育成遊戲《MEDAROT》，現在終於在PS上推出最新一輯了，今次PS版本最特吸的地方，除了戰鬥畫面以多邊型表達外，機械人與及零件的種類亦大大增加，令遊戲的變化大大提升，喜歡這類型遊戲的玩者絕不要錯過。



周刊 GALLOP BLOOD MASTER
PS/PONY CANYON

© 1999 產業經濟新聞社

1 2 3 4 5 6 7

維也納 7分

只能以異常複雜來形容的馬匹育成遊戲。此作集合了過去15年的真實馬匹紀錄作遊戲藍本，馬匹血統配合的變數實在多得叫人驚訝，加上系統及資料圖表的「齊全」，遊戲性絕對是極強。然而能否參考配合出最強血統的馬匹是遊戲的最大目的，但是如果閣下並非此類遊戲之愛好者的話，還是先找另一作學習較好。

1 2 3 4 5

松鼠 5分

典型的馬匹育成SLG遊戲，由於遊戲系統簡化了不少，所以就算是初初接觸這類遊戲的玩家，玩此作時也會較易上手，不過此遊戲甚為著重馬匹的血統關係，所以若未能了解此問題，就較難育成優良的馬匹了，另外此作還有一個頗出色的地方，就是其讀碟速度極快，使玩起來時的感覺相當爽快。

1 2 3 4

魚子 4分

賽馬遊戲在遊戲市場上始終有一定的支持者，但此遊戲的系統以及變化實在是太過複雜，很容易令到玩者無所適從，再加上遊戲內馬匹的種類又真的是多不勝數，試問大家不感到頭暈才怪，不過亦有一點需要去稱讚的，就是製作人員的心機，如果是喜歡賽馬遊戲的玩者們也不妨試試。



HISCHOOL OF BLIZ
PS/MEDIA WORKS/TAB

© 1999 MEDIA WORKS INC.

1 2 3 4 5

霸王丸 5分

以美少女的造型融會於CARD GAME之中，人物設定上倒是較為吸引，而且遊戲的規則亦較容易明白，在易於上手加上不錯的遊戲畫面下，此作亦有其吸引之處，但因為遊戲規則主要以日文交代的關係，若是不懂日文的朋友便會有點麻煩，整體上是隻不錯的卡GAME。

1 2 3 4

松鼠 4分

集多了多位人氣插畫家及聲優而成的卡片戰鬥遊戲，不過由於那個規例實在超難理解及複雜，因此單是這點，已令人對遊戲卻步。至於戰鬥部份的戰略性則不是太高，玩者只要拿著強勁的卡牌就可勝出，看來整個遊戲最吸引的，仍是那些角色及聲優配音，至於遊戲本身還是其次呢。

1 2 3 4

浣熊 4分

如果要玩此遊戲，首先一定要了解清楚遊戲內所有咭的分類，顏色以及遊戲的規則，因為此遊戲是一個以咭對戰的遊戲，所有的咭對是和學園的題材有關，例如學園中的地方、相熟的人物以及身份，相信在清楚明白遊戲的規則後，應該不會覺得很難，而且在出咭的時候，有時更會播放和咭內容相關的內容以及畫面，而遊戲的人物設計得亦十分不錯，對喜歡玩咭GAME的朋友來說，可能是個不錯的選擇。



接收 MELODY!
PS/VINGKID/ETC

© VING

1 2 3 4 5 6

霸王丸 6分

碟中收錄有200首的歌曲，當中更有名氣極大的歌曲在內，而且更可自由創作歌曲記錄，不過最重要的一點是可以將歌曲記錄到手提電話上，但由於這隻碟只對應日本推出市面的手提電話，所以香港的手機主可以說是十分失望，雖然售價較低，但始終對身在香港的朋友都沒有多大用途呢。

1 2 3 4 5 6

松鼠 6分

替電話輸入歌曲作為響聲近年相當流行，而這個作品就正好乘著此熱潮而推出，碟內的歌曲陣容極之豐富，當中包含了動畫、遊戲及流行曲等等共200首樂曲，玩者只要跟著畫面的數字輸入就可完成，絕對是方便非常，此外用家亦可利用本身的編輯功能製作全新樂曲。

1 2 3

飛龍 3分

這是一個構思十分好的軟件，但卻並不是遊戲，因為只是一隻內藏了200多首手提電話音樂、可讓人DOWNLOAD至手提電話作響聲的軟件，不過很可惜的是這軟件只對應日本制式的手提電話(如PHS)，否則實是一隻十分實用的軟件。



真・魔裝機神
PS/SLG/BANPRESTO

© BANPRESTO

1 2 3 4

RPG 4分

比超任版還要差。遊戲中所使用的主角們全都是新面孔，對於一向有玩開機戰或超任版的魔裝機神的朋友來說，相信都難以接受下來。雖然說故事方面是重新制作，但有不少地方很像超任版的劇情，但最令人氣憤的不是作戰時需要LOAD碟，而是戰鬥機體的圖畫實在難以接受。除非玩者真的很喜歡這個系列，否則省下零錢吧。

1 2 3 4 5 6 7 8

維也納 8分

單看其CG片段以及多台首次亮相的機體，可以說是完全不會令《機戰》迷失望。此作多達六方向的系統著實令戰略性豐富不少，而魔裝機神的屬性影響完全保留，總算沒有令人失望。遊戲本身其實沒有太大的不同之處，不過，以全新故事交代魔裝機神以及動畫過場才是此作最大的賣點吧！

1 2 3 4 5 6

四哥 6分

BANPRESTO著名戰略遊戲系列《魔裝機神》，現在終於在PS上推出最新一輯了，今次PS有一個最大的短點，就是遊戲的角色全部採用新的角色，令遊戲的吸引力大大下降，如果這遊戲能夠採用原有的角色，相信將會更加吸引呢！

總分：17分

總分：16分

總分：13分

總分：15分

總分：18分



心跳回憶 2

PS/SLG/KONAMI

© 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED

1 2 3 4 5

RPG

5分

傳説之X 錢樹回來了！今次最吸引人的是一個叫EVS的系統，但是在5大隻CD中，只有兩名女主角可以使用這個偉大的系統！而故事分成幼年和高中心時代，不其然令人想到是抄某個同類型的遊戲！至於人物方面，雖然比上集真的好了很多，但還是……。不過最令人最高興的，相信是以9800Yen可以買到5隻CD、一本書、POS和電話繩，但是來到香港不是又會被人炒嗎？看見那個價目，我就非常不高興了！！！！

1 2 3 4 5 6

浣熊

6分

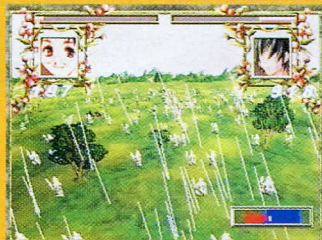
在眾多的追女仔的遊戲之中，心跳回憶的確是相當有名，今次的續篇遊戲玩法基本上和上一集差不多，不過剛開始時就增加了幼年時代的部份，老實說遊戲性以及可玩性都不錯，不過對於不懂日文的朋友們來說，選擇談話內容以及適合的內容並不容易，如果不是要追特定的目標，那麼玩遊戲時的確是相當有趣。喜歡心跳的朋友當然不可錯過。

1 2 3 4 5 6 7

飛龍

7分

單看造型可能大家會不太滿意，但事實此GAME始終是名作續集，其可玩性甚高的系統、豐富的內容、多個不同性格的女主角，加上5 CD 只是賣 448 元的超便宜價錢，都令到心跳迷不能不玩一當然，不是心跳迷的話，也不會有很大興趣去玩此作，所以此GAME只推介給心跳迷。



純情而可愛的 MAYMY 騎士團 SECTRAL FORCE 聖少女外傳

PS/SLG/IDEA FACTORY

© 1999 IDEA FACTORY INC.

1 2 3 4 5

霸王丸

5分

一隻極為之簡單的SLG類型遊戲，除人物設定較為突出之外，遊戲基本的系統都十分簡單，例如戰鬥時的軍隊排列設定，以至是補助道具及帶兵的角色設定等等，另外角色的必殺技及合體必殺技亦是遊戲的吸引之處，雖然沒有震撼的出招畫面，不過爽快感十足，加上需要一定的戰略性，可以一玩之作。

1 2 3 4 5 6

松鼠

6分

雖說是外傳故事，但遊戲系統和原著是一模一樣的，而今作最大的特徵，就是加入了戀愛要素，令玩者可約會遊戲中的女角。至於遊戲本身，表現則只是一般，其中遊戲畫面甚為粗糙而欠缺壓迫感，這個可說是遊戲中最失敗的地方，但由於EVENT及戰鬥要素甚為豐富，所以仍有一玩的價值。

1 2 3 4 5 6

浣熊

6分

此遊戲單看名字時，還以為又是一隻甚麼純戀愛的作品，遊戲中的確有戀愛的部份，不過遊戲更著重戰鬥時戰略的部份，在對戰的時間，除了要考慮兩戰略之外，亦要看隊員的能力，感覺上戰鬥時有點像SPECIAL FORCE，遊戲會顯示千軍萬馬的戰面，喜歡SLG作品的的朋友，相信也會喜歡。



KLAYMEN GUN HOCKEY

PS/ACT/RIVERHILLSOFT

© 1999 Riverhillsoft Inc. © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C © 1999 KIDSMIND Inc.

1 2 3 4 5 6

松鼠

6分

和前作AVG比較，今作在很多方面也差勁不少，其中連最基本的動畫播片亦欠奉，只是以硬照數張及遊戲DEMO了事，單是這點已令人失望。至於遊戲內容，就更不值一提，遊戲的難度超低，玩者只需連按○掣就可，連方向掣也可不理，戰略性及可玩性近乎零，唯一可取的地方，就是3,800Yen的廉宜售價。

1 2 3 4 5 6

魚子

6分

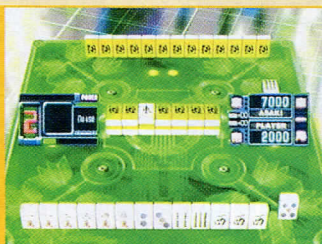
遊戲主角的第三集遊戲，但在今集中棄用了過往兩集的動作解謎遊戲，轉為一對一的對戰撞版遊戲，在遊戲設有的道具以及陷阱令到增加了不少樂趣，亦可看得出製作人員的心思，可是在遊戲玩久之之後就會開始感覺到單調，始終遊戲內的變化太少，相信不會成為大熱之作。

1 2 3 4 5

四哥

5分

曾經推出過不同類型的《KLAYMEN》系列，現在終於推出最新一輯了，今次遊戲將會以撞球的玩法進行，玩者需要利用激光槍將球射進對方的龍門，但是如果玩者只需將球鎖定並進行連射，便能夠輕易過關，完全沒有難度可言。



電幻天使對戰麻雀

DC/MAVELOUS ENTERTAINMENT/TAB

© 1999 MAVELOUS ENTERTAINMENT © 1999 YUUA KOTEGAWA

1 2 3 4

霸王丸

4分

略微懂得麻雀規則的在下，本來對麻雀遊戲都不會有太高的期望，雖然在DC上立體人物的造型已經不錯，但亦未免令玩者感到好像和塑公仔打麻雀，而且亦只得2人對戰的選擇，玩法亦未見突出，加上遊戲畫面並不討好，實在令玩者難以提起興趣，不過用作消磨時間倒可以接受。

1 2 3 4

松鼠

4分

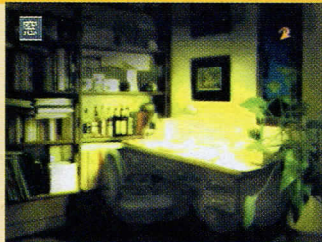
移植至街機的二人對戰麻雀遊戲，遊戲的賣點在於那些多邊形的美少女及CG動畫，但老實點說，這些美少女的質素真的不是那麼高，至於麻雀部份，加入道具要素的確令遊戲生色不少，但實質的可玩性仍只屬一般，除非閣下非常喜歡看CG動畫及多邊形美少女，否則此作沒有購買的必要。

1 2 3 4

魚子

4分

起初以為在DC上推出麻雀遊戲，多多少少都會有丁點突破，奈何又是那樣的，雖然遊戲中出現少女也稱得上漂亮，但如果以DC的機能去製作的話就更加應不只這樣的質素，而且同樣又是二人的對戰麻雀，為何不製作四人對戰呢？總括而言在DC上算是一隻失去之作。



探偵神宮寺三郎

PS/AVG/DATAEAST

© DATAEAST 1999

1 2 3 4 5

霸王丸

5分

以偵探式遊戲玩法來說，此作已經到達不錯的水準，再加上多款的MAIN GAME在遊戲中出現，使遊戲的感覺不像那般「死板」，另外遊戲中的人物設定方面亦十分有水準，絕對是值得玩的作品，但因為遊戲全以日文交代的關係，對於不大懂日文的朋友來說，錯過了一些細微的情節也是在所難免。

1 2 3 4 5

RPG

5分

在推出本作之前，曾推出過數個復刻版，相信不少朋友都被它的故事和入設吸引，但由於這是一個偵探遊戲，所以玩者必需要有很高日文水平，才能明白故事內容。除了這個問題外，還有的是故事進行時比較悶，畫面變他不大。整體來說，若果喜歡偵探遊戲的朋友，相信這作品能夠滿足你的要求。

1 2 3

松鼠

3分

著名偵探遊戲的最新作品，雖說是最新，但遊戲的表達手法仍停留在SFC時代的「文字AVG」階段，即玩者在遊戲中只會看到一幅一幅的硬照，以及一段一段的日文，因此除非閣下能看懂遊戲中的劇情發展，這樣才能繼續玩下去，否則只會是浪費時間罷了，所以此作絕不適合一般的本地玩家。

總分：18分

總分：17分

總分：17分

總分：12分

總分：13分

自說自話

松慶

- ◆最近對於掌握時間方面出現偏差，希望能好好改善吧！
- ◆時間緊迫，不再寫了！
- ◆下期再見！

飛龍

為了與CSK的合作事宜，加上一些其他的雜務，所以今期的工作頗為吃緊，以致原定有些稿也脫了，和Skin真是同病相憐，但問題這些都是自己編出來的工作，所以做死了也不用可憐！

明天星期六於金星舉行的《DEAD OR ALIVE 2》免費试玩，真的是唔玩都要去睇睇，因為會有真人靚女COSPLAY，究竟似唔似遊戲中角色，就要大家自己去睇睇喇！

Skin 是堅少年之事件簿

其之一：今個星期，真的相當疲倦，副刊與網頁上的內容均需要花時間去統籌、選材與整理，加上要撰寫稿件及對外聯絡的工作，一天24小時似乎還是不夠用呢！

其之二：12月似乎有好多正GAME好玩，相信接下來部DC都會好唔得閒……不過我自己似乎重唔得閒喎！

維也納

「要追回失去的，絕對是一件困難的事；縱是難，也要面對……」

「使命創造命運！」

節錄自維也納的小盒

最近看到了九巴仔的毛公仔，其實是很想買的。但…人會為了不讓自己記著某些片段而強迫自己不去做某些事。很久沒有試過在夜了的公園閒談，十分開心、滿足……那種感覺相當不錯；但是如果並不是自己出了事的話，會否仍有這種機會呢？如果，出現了世俗不能容許的事，最好還是把它抑制著、不要讓它發生好了。

這幾年，學會了的大概是不敢對將來發生的事帶有任何期望，或許是一直都沒有甚麼好事發生過的原故罷。大概有十年沒有出口罵人，最近竟然破戒了；罵人的「Point」依照是如此的令人無言以對……但自己毫不好受，畢竟自己其實是很害怕罵人的感覺，因為連自己也覺得自己恐怖、凶惡……而且比毒品更容易上癮。

P.S.「半枝煙」是小弟近年最欣賞的本地電影！

四哥

仍然好趕，都係唔講住了！BYE！

未爆《CHRONO CROSS》的人不要看！！！！

RPG

《CHRONO CROSS》終於打爆了，但換來的結果是所有時間編排都變得非常混亂，完全不受控制……不過雖然在遊戲推出前曾聲稱和上集有關，但實際有關的部份卻是很少，而上集的聖劍變成今集的魔劍，好像在故事內一直都沒有交代過，還有想不到故事居然會和上集最終BOSS和恐龍人有關！至於我的爆機，看來完全不像是爆機，看來是有些地方做錯了，還有那個CHRONO CROSS究竟如何在戰鬥裡使用？雖然已經知是和「那個」有關，但到現在還是發動失敗，究竟欠缺了甚麼呢？最後還有兩個問題是如何進入再生後的星之塔和次元之狹間除了打以前的怪物外，還有甚麼用途？知道的讀者希望SEND個E-MAIL給我(rpgghost@hotmail.com)

……等等！！終於知道次元之狹間是做甚麼嘞！！！！

魚子

- ◆想一想一個月又過去了，不經不覺原來小第已經在這裡工作了兩個月了，而自己也漸漸開始適應在這裡的生活，也漸漸明白到為何大家會稱這裡為之地獄……
- ◆體諒與容忍未必每一個人都能夠做到，但相信每一個人都希望別人能對其作出體諒與容忍；那麼會否有一個能夠無條件去付出呢？
- ◆今個星期在極度疲倦的情況下終於都渡過了，下期再見吧！

撈咖哩的同人館

寫這個編者話時，已是凌晨的3時，本少已經非常之疲累，當然更加唔會有什麼精神可言！幸好的是，已將手頭上的工作做妥，又有時間在公司玩DC的育成足球，開心！

近來相當喜愛SONY出的那隻《POSTPET》，相當可愛！自己也不能忍手，買了一隻主角「MOMO」的豆袋公仔，但是始終覺得與本少的房間有點格格不入……

張柏芝隻最新大碟，本少覺得有點意想不到！

我要下個月買DC，進行本少「稱霸全國」的偉大夢想！我要「河本兔茂」！

希望快D到下個月就好了～！

收筆，完了～！

浣熊

今日做到好頭痛，D稿又遲，時間又預算得不好，所以攞到非常狼狽，唉～～

萬眾期待

BIOHAZARD[®]3 LAST ESCAPE

絕強之勢!!

禾行社 出版有限公司

CAPCOM[®]
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

精鋼系列第四彈

原裝軍刀!!!

BIOHAZARD 3 VOL.9

特別版!

許景琛監修

李中興編劇

軍刀以合金純鋼質料鑄造，刀身特別光滑，絕對不會有沙孔出現!!

軍刀全長4吋，分別有鑲金版、鑲銀版及紅銅版三款軍刀隨特別版一次過送晒俾你!

特別版封面更燙上超閃鑽石底，保證精美!

特別版一書三刀售價 \$28!

普通版仍售 \$13!

鑲金版



實物原大

鑲銀版



實物原大

紅銅版



11月25日普通版及特別版同日推出!

GAME PLAYERS WORLD

遊 戲 誌 尊 賣 店



■旺角店：九龍旺角彌敦道 608 號 CHIC 之堡商場 2 樓 243-244 室
 ■電話：(852)2391-1067 ■傳真：(852)2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
<http://www.gpw.com.hk>

搬遷了!

全新地址!

九龍旺角彌敦道 608 號 CHIC 之堡商場 2 樓 243-244 室



每盒(50+1)張

\$140

CARD GAME 新熱潮!

心跳回憶CARD GAME隆重登場!

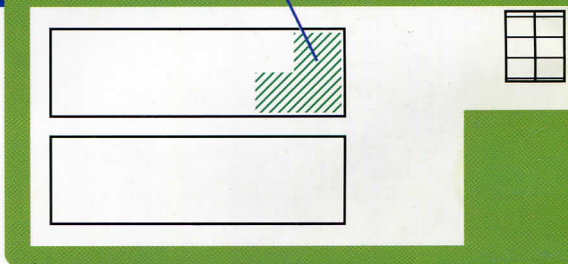


每包(10張)

\$28

詳細遊戲玩法

請參看「<http://www.gpm.com.hk>」



DC

《J.LEAGUE 創造職業球會》

最新攻略本



歡迎訂購!

各類主機、遊戲、美版、日版、NEOGEO、NEOGEO CD、PC-FX、SFC、SS、PS、電腦遊戲。