

免費贈送超靚
《立體街霸》
拉頁海報

SS新主機? D之食卓2?
5月一定有料爆!!

《LUNAR 2》最新速報!
自己開發立體街霸?
《QUAKE 64》內容特報

攻略機動隊
BRAVE PROVE
超魔神英雄傳
超級機械人大戰F完結編
parasite EVE



再送

GAME PLUS 別冊一本

天生你才 G+ 用

為配合我們再一次強化出擊，
將需要更多人才來並肩作戰，
如果你自問適合以下條件，
不妨放馬過來。

遊戲機編輯

- 中五畢業或以上
- 有上進心
- 能寫流暢中文
- 對遊戲機有一定認識
- 有鋼鐵一般的捱夜鬥志
- 懂日文或倉頡者優先

潮流編輯

- 中五畢業或以上
- 對日本偶像、潮流有興趣
- 略懂日文
- 經驗不拘，有經驗者優先
- 懂中文輸入法優先

潮流記者

- 中五畢業或以上
- 對日本偶像、潮流有興趣
- 略懂日文
- 經驗不拘
- 懂中文輸入法優先

有意應徵者，請將個人資料、履歷、身份証副本，連同一篇約800字的文章（遊戲機編輯：遊戲機文章；潮流記者：潮流文章），寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請註明「應徵《GAME PLUS》編輯（或記者）」。

遊戲中情局 _____ 4

SS新主機?D之食卓 2?

5月一定有料爆!!

自己開發立體街霸?

新作 FLASH! _____ 6

《LUNAR 2》最新速報!

COMING UP _____ 55

《QUAKE 64》內容特報

遊戲中情局	4
遊戲業界新紀元	10
秘技密室	12
HYPER 有腦遊戲榜	14
揭曉	15
PlayStation 專頁	19
街機版	20
年鑑廣告	24
書展遊樂報	25
GAME 市行情	26
爆料 JUST GOSSIP!	27
G+Q&A	28
CAPCOM 快訊	47
專賣新聞	48
GAME SCHEDULE	56
電腦快車	58
自投羅網	60
睇星星	62
自說自話	62
有辦你睇	64
優惠印花	65
影評碟評	66

遊戲類型註釋

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

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

98年5月15日

No.45

■ 出版 / CINEASTE INTERNATIONAL LTD. 一地址 / 香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓一電話 / 2380-2223 一傳真 / 2866-2618 一電子郵件 / cineaste@glink.net.hk ■ 執行編輯 / 飛龍一編輯部 / 朱永佳、張成森、黎景星、蘇錦明、劉恆恆、梅浩賢、蘇恆邦一採訪編輯 / 李文堅 ■ 攻略部 / FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹、零式迪爾 ■ 封面設計 / ANDY ■ 美術部 / 子濃、SING、ANDY LEUNG、FION、佐治、癩、KEN、FUNG ■ 特別計劃 / ZACKY WU ■ 廣告部 / ATUS NG-電話 / 2527-7560 ■ 電腦分色 / 御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR PRINTING GRAPHIC CO. ■ 印刷 / 凸版印刷 (香港) 有限公司 - 地址 / 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心 ■ 發行 / 德強記書報社 - 地址 / 九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座 - 電話 / 2720-8888

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

New Release

WORLD LEAGUE SOCCER	16
職業棒球 熱門 Puzzle Stadium/元祖	
FAMILY MAHJONG	17
Battle Round USA /	
THOROUGHRED BREEDER	18

Coming Up

49

SPECTRAL FORCE 2、CRUIS'N WORLD、幻想水滸傳、PRINCESS MAKER POCKET 作戰、NBA COURTSIDE、WORLD GRAND PRIX、TRUMP 賞金!、心跳小情人、羅賓· 特的冒險、玉蘭物語、HYPER 警備少女 2、DOKI DOKI PRETTY LEAGUE、BLUE BREAKER BURST、精靈召喚、LAST LEGION VX、ASSAULT KORPS、SHADOWMAN、BANJO & KAZOOIE 之大冒險、DRAGON SEEDS、火星物語、三國志 V WITH POWER UP KIT、KNIGHT & BABY、ECHO NIGHT、efficus、孃樣特急、東京魔人學園劍風帖、PUPPET PRINCESS OF MARL'S KINGDOM、WORLD CUP '98 FRANCE、IMAGE FIGHT & X MULTIPLY/ARCADE GEARS、少女革命奧塔娜、N20：NITROUS OXIDE、QUAKE 64

新作Flash

6

LUNAR 2 ENERNAL BLUE、GRANDIA ~ DIGITAL MUSEUM ~、WANCHEN RODER

攻略機動隊

超魔神英雄傳	30
parasite EVE	36
超級機械人大戰 F 完結編	42
BRAVE PROVE	45



SEGA 新主機？D之食卓2？

5月一定有料爆！！

5月，當真是一個淡靜得非常淡靜的月份，但正所謂「暴風雨的前夕」，5月雖不適宜出GAME，但其實反而是最適宜公開新料爆大鑊的時候，所以，第一個站出來說有料爆的是他——WARP的飯野賢治，他已定於5月23日召開關於《D之食卓2》花落誰家的記者會，到底這GAME最終會落在SS、PS、N64，定抑或SEGA新主機上呢？到時自有分曉。

而由於坊間有個「D之食卓2=SEGA新主機獨家作品」的說法，如果這個並非事實的話自然對SEGA沒有影響，但若是事實的話，那SEGA方面便不能不有所行動——怎能讓別人先去談自己新主機的事？所以便出現了另一個傳聞：SEGA會在飯野賢治於月23日的記者會之前先公開此部SEGA新機的資料，而這個說法在日本遊戲界亦流傳著，所以大家一定要留意這幾期的《GAME PLUS》，相信這兩期一定會有大料爆。（飛龍）

自己開發立體街霸？

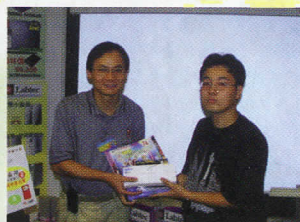
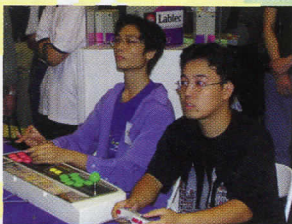
本刊曾介紹過這個由ASCII開發的《3D格鬥創作室》，現在又有最新情報了！相信大家都知道這個遊戲是可以自己開發立體格鬥遊戲的，而在如此吸引的題材下，ASCII仍不心足，要把這GAME再加重內容，竟然拉得CAPCOM幫手，借出立體街霸的人氣角色SKULLOMANIA，成為其中一位MODEL角色，實在是大大加強此GAME的吸引力。這GAME其實共有20位，SKULLOMANIA是其中一個，而既然CAPCOM願意借出，自然說明了兩點：1/這GAME會有一定水準；2/利用這GAME有可能造出一隻有如《STREET FIGHTER EX》般高水準的立體格鬥作品出來，所以，大家敬請期待7月23日的來臨。（飛龍）



《VAMPIRE SAVIOR》 「魔界之王格鬥戰」完滿結束

由《遊樂誌》、《遊戲誌》和通絡國際聯合主辦，CAPCOM ASIA 協辦的「《VAMPIRE SAVIOR》魔界之王格鬥戰」終於在上星期日的「國際電腦展覽會」中完滿結束。這次比賽的32位參加者都是經過從四月末的初賽中脫穎而出的，他們先經過5月9日的複賽，選出4名優勝者參加5月10日的決賽。主辦單位特別利用了多對LABTEC喇叭來突出遊戲的音響效果。雖然在初賽中有很多人選

用MORRIGAN和JEDAH，但在複賽中，參賽者所選用的角色則比較平均。冠軍戰是由梁俊威所用的LILITH對戰柯永強的ZABEL。由於他們兩個早已相識，大家都熟悉對方的拳路，所以戰鬥陷入拉鋸狀態。最後梁俊威以些微的優勢勝出，奪得豐富的獎品。



立體足球'98版 畫面公開

HUMAN為了今屆世界盃已推出的全新版本立體足球系列最新作《FORMATION SOCCER 8~加油日本IN FRANCE~》終於有遊戲畫面公開了，遊戲中將會有最新的選手DATA，而遊戲中的32個國家全是今屆世界盃決賽週的入圍隊伍，而日本隊球員更會以實名登場。遊戲預定於6月4日推出，售價為4,800Yen。（松鼠）



© 1998 JFA © HUMAN 1998

實況足球街機版

KONAMI所開發的實況系列在家用遊戲中可謂數一數二，而KONAMI乘著今年的世界盃，除了推出家用版本的足球遊戲外，她們還預定推出業務用的足球遊戲，遊戲名為《THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP》，遊戲中登場的球隊全是決賽週中的32隊，而遊戲流程亦完全模擬世界盃的日程來進行，遊戲除了畫面華麗外，戰略性也相當豐富，不知這作品會否繼《VIRTUA STRIKER 2》後，成為另一個大受歡迎的業務用足球遊戲呢？推出日期未定。（松鼠）



© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

《DONKEY KONG》N64版 會在今年內推出？

根據消息所說，原定在64DD上推出的《DONKEY KONG》N64，已因為任天堂將該配件延遲發售，而改為以卡帶的形式推

出。這個名為《DONKEY KONG WORLD》的遊戲，會將原本已在超任上表現得甚為出色的立體玩法強化，而遊戲預計會在今年尾先後在北美和歐洲發售，至於日版會何時發售，則暫時仍未知曉。(犬之介)

《SOULCALIBUR》試版現身!!

好消息！據探子回報，NAMCO 隻最新武器格鬥《SOULCALIBUR》雖然仍未推出，但原來已經在銅鑼灣世貿中心 WONDER PARK 有得獨家试玩，而據說這個只是50%完成度版本，在全部10個角色中可以用到7個，都算做幾高完成度，而塊版大概會擺到5月23日，所以大家有玩趁手了。(飛龍)



◆ 陷阱的難度比上一集更高。



◆ 華麗的戰鬥。

激的電腦遊戲終於推出第三集，遊戲名為《PRINCE OF PERSIA 3D》，顧名思義，遊戲內的角色將會以多邊形手法表達出來，務求令大家再次投入這個遊戲的世界中。(四哥)



『東京GAME SHOW '98秋』 10月舉行

由COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE協會（簡稱CESA，會長：上月景正）主辦的『東京GAME SHOW '98秋』，將會在今年的10月9至11號舉行（比去年的秋季展覽足足遲了一個月）。一如以往地，展覽的會場仍會是於千葉縣的幕張MESSE。

會場暫定會分為八個展區，而雖然目前還未清楚到時會有些甚麼廠商出展，但是任天堂——這間之前從未參與展出的廠商，預料將會首次在展覽中設置她們的攤位。另外，世嘉的主機、《D之食卓2》和《FINAL FANTASY VIII》亦很大可能在到時曝光。(犬之介)



◆ 秋季 GAME SHOW 的入場人數會再創新高。

ZERO 3 又有新圖片!

上期曾為大家介紹過街霸ZERO 3的最新情報，想不到今個星期又有新料！！這次要為大家介紹的是其最新的圖片，包括過場VS的大頭畫面及其他新的對戰畫面等，大家終於可以見到DHALSIM、BIRDIE、ADON、VEGA、ROSE、DAN、ZANGIEF、GUILLE等的風姿，此外亦可看到一些新的背景。(飛龍)



成龍在PS上出現!

國際巨星成龍相信大家認識吧！他所主演的每一套動作片均令人看得如癡如醉，現在我們將可以在PS上看到這位動作巨星的演出了，因為成龍將會和RADICAL ENTERTAINMENT合作，在PS上推出動作遊戲，至於詳細的情形現在還未清楚，一有最新的消息我們會為大家報導。(四哥)



◆ 到底會是甚麼類型的遊戲呢？

《波斯王子》再 襲PC!

相信老一輩的電腦玩家都有玩過《波斯王子》(PRINCE OF PERSIA) 這遊戲，其流暢的動作與及緊張的氣氛不知吸引了多少人去玩這遊戲，現在這個緊張刺



◆ 大家是不是很懷念這遊戲呢？

SONY PlayStation ProShop 全新形象

SONY PlayStation ProShop最近裝修竣工，全新面貌，為GAME迷帶來更多驚喜。

PlayStation ProShop除了供應PlayStation及多款新穎刺激的遊戲軟件外，更有配件供選擇，包括顏色震動手掣、顏色記憶卡、手鎗、對戰線及四打分插等。店內裝置多部PlayStation供GAME迷試玩喜愛的遊戲軟件，GAME只要蒞臨PlayStation ProShop，便可獲得最HIT最流行的GAME壇產品及資訊。



PlayStation ProShop位於香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖，電話：2504-3133。



LUNAR 2

ETERNAL BLUE

《LUNAR》系列在MEGA-CD時代可謂極受歡迎，而繼96年10月推出SS版的《LUNAR SILVER STAR STORY》之後，其續篇《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》亦決定推出SS版，而發售日已暫定於7月23日，由於遊戲在各大方面也得到強化，因此絕對是一個值得期待的作品。

擁有絕對自信的故事劇情！

LUNAR系列最吸引的地方，正是那精彩的故事劇情。直至現在為止，MEGA-CD版的《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》一直被評為MEGA

DRIVER中最好的RPG遊戲，由於優質的故事結構並不會因時間的流逝而褪色，因此縱使這是舊作重出，但吸引力及可玩性絕對無容致疑。



窪岡俊之擔任角色設計！

窪岡俊之一向也負責《LUNAR》系列的角色設計，他最近的作品有OVA《GAINST ROBO》，而這個《LUNAR》系列同樣由他擔任角色設計一職，此外他還負責了遊戲中的主要插畫及動畫播片部份，由於故事中角色的性格各有不同，因此在樣貌方面亦同樣各有特色。



系列以來最長時間的動畫播片！

《LUNAR》系列的動畫播片一向也甚得玩家歡迎，而在今作中，遊戲的動播片部份將會親自由窪岡俊之重新製作，而據稱這次的播片質素極高，

甚至直迫劇場版的動畫播片，而動畫格數方面則與OVA的格數非常接近，加上今作將會把CG及動畫面融合一起，令本已壯觀浩大的場面更為可觀。



簡單而親切的遊戲的系統！

《LUNAR》系列一向也採用一般正統的2D RPG遊戲系統，主要原因是開發人員希望玩家能把注意力集中於故事結構上，所以遊戲系統並不花巧，因此就算是此系列的擁躉或是初玩者也無需花太多時間於遊戲系統之上也能輕易進行，同時也令玩家能更加注意遊戲故事流程。



故事初段簡介

遊戲的故事發生在一處正在下風雪的大地之上，這裡有一座巨塔，而塔內除了中心部份有一棵大水晶在回轉外，基本上已再沒有甚麼東西，而在水晶的內部則有一名正在長眠的少女，這名少女名叫露詩雅，而在塔外的人根本沒有一知道她是誰，突然發生了不知名的爆炸，露詩雅亦告甦醒過來……。

另一方面希爾羅與路比一同到遺跡探險及發掘寶石，在回程途中，他們看見天空出現一艘龍汽船，而此艦的艦長正是阿路提娜神團白之騎士LEO，這時艦內傳出警報，他們說青樹塔內已有惡魔降臨，警告二人切勿進入，對於這番話他們深感好奇，於是便打算入內查個究竟，而在一個恰巧的情況之下，他們看見了一顆很大的水晶回轉著，但當他們走近大水晶時，突然發出了一道強光，而水晶中的人影漸漸的向上浮起，當時希爾羅看見一位少女，一位樣貌嚴肅而美麗的少女，當然希爾羅也呆了片刻，跟著那女子便說：「我的名字叫露詩雅，請把我帶回阿路提娜」



製造商：角川書店
容量：CD-ROM×2
RPG MEM

發售日：7月23日
售價：7,800yen

GRANDIA ~ DIGITAL MUSEUM ~



《GRANDIA》被譽為SS史上最強的RPG遊戲，雖然銷量上未能到達預期目標，但遊戲內容卻得到SS用家的歡迎，而在

剛舉行的CESA大賞中更勇奪優秀獎，是眾多參選的SS遊戲中唯一一個得獎作品，至於這個《GRANDIA》的新作基本上是為《GRANDIA》FANS而造的，而遊戲類型亦由RPG變成以迷你遊戲為主的ETC，相信這是《GRANDIA》FANS絕對不可錯過的作品。

遊戲內容

遊戲內容除擁有DATA BASE的部份以外，還設有數個迷你遊戲及迷宮，而且一些於遊戲中的角色也會於這個遊

戲中再次出現，而他們的對話將會和原作不同，整個遊戲算是一輯SIDE STORY。



遊戲目的

玩者於遊戲中的目的，主要是到預設的四個迷宮中收集道具，然後把這些道具帶回阿蘭特博物館變成展品，最終把

博物館的展品完成，而遊戲中的道具種類繁多，而在遊戲開始時，博物館內是沒有任何展品（道具）的。



◆遊戲流程

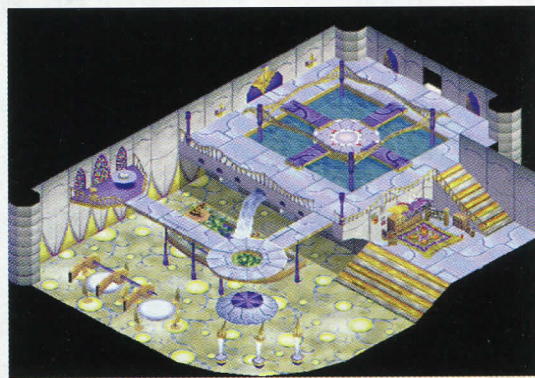
戰鬥系統仍然健在

玩者於迷宮中將會遇上原作中的一些怪獸，而戰鬥系統將會沿用前作那個簡單明快的REAL TIME戰鬥系統，而與怪獸接觸的位置不同，皆會影響玩者的攻擊次序，而玩者在勝利後將可獲得金錢，然後到店舖購買強化裝備及道具。



阿蘭特博物館全貌

博物館內的房間非常豐富，包括可以收集道具的迷宮、SAVE POINT、店舖等等，算是一個設備完善的空間。這個博物館主要可分成五大部份，當中包括可看到各個角色表情的映寫室，可閱讀世界觀及角色設定的資料室。可查閱怪獸資料的圖書館，以及有很多迷你遊戲的房間等。以下是每個房間的簡單介紹。



1. 映寫室

在《GRANDIA》中，角色豐富而多變的表情相信大家仍印象深刻吧！在博物館的這個映寫室內，玩者將可以重溫這些角色的表情了，原因是這間映寫室內設有一部映寫機，只要玩者步近並按動開關鍵便可交換「面部表情WINDOW」，這項機能除可使玩者觀看角色的表情外，這些面部

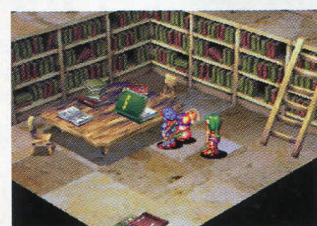
表情更會收錄在博物館內的ALBUM之內。



2. 資料室

玩者可在這裡欣賞遊戲中的美術設計、世界觀設計、角色設定畫及怪獸的設定畫等。這些貴重的設定資料共有96枚

之多，對於喜歡《GRANDIA》的玩家來說，這絕對是收藏價值極高的資料。



3. 圖書館

圖書館同樣收藏了很多資料性極重的內容，玩者可在這裡翻查遊戲中曾經登場的怪獸情報，當中包括，所有怪獸的

姓名、出現的位置、最大的HP值、特殊攻擊及其他仔細的資料等文字資料，全部皆會以資料庫形式儲存其中。



新作
FLASH



總代理：GAME ARTS 總經銷：500-2800
封面：CD-ROM 封面：3,500Yen
ETC MEM

4. 友誼場

這個友誼場內儲存了設定資料及迷宮遊戲的佈置，除此之外，這裡還收錄了不少有趣的迷你遊戲，而遊戲內容方面則肯定有原作中大受歡迎的「掃除甲板」迷你遊戲，而這次收錄的將是一個 REMIX VERSION，此外還有一個名為「速食王～GRANDIA杯～」，這是一個對戰的迷你遊戲，玩

者可設定自己及對手角色，整個遊戲合共有8個迷你遊戲。



5. SAVE DATA 房間

SAVE DATA房間設在博物館的一樓，只是一所供玩者記錄或讀取遊戲進度的房間。



◆這是 SAVE DATA 房間。



◆看！利用 SATURN 來記錄啊！

6. 四個迷宮

博物館內共設有四個迷宮，四個迷宮各有特色，玩者在迷宮內的目的是盡量搜尋道具，藉以把滿足博物館的展品數目，這些迷宮基本上與原作曾出現的地圖是完全一樣的，但遊戲亦預定會加入一些全新的迷宮。



◆大家需小心陷阱的風船爆彈啊！



◆北遺跡的溶岩之谷。



◆基安斯之塔

掃除甲板

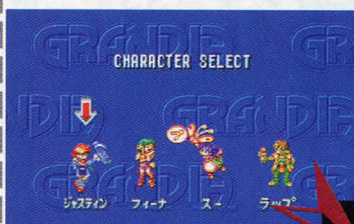
這是一個講求平衡的迷你遊戲，當玩者緊按鍵時把力量計達至一定數量時，便可改為連按使速度計上升，但若玩者按得太快的話可能會因此而用力過度，導致兩行能力也變回零，因此玩者需要取得兩者平衡才能達至最快的速度，若只得按鍵連打的話，只會浪費氣力罷了。



◆掃除的地方面積及方法和原作是完全一樣的。

速食王～GRANDIA 杯～

單看名稱便知這是一個競食大賽，奪取速食王的寶座，玩者更可利用攻擊來阻止對方的進食速度，而領先的角色更有機會遇到CPU角色的攻擊。



◆遊戲開始之前，先要選出自己及對手角色。



◆迷你遊戲標題出現！「速食王～GRANDIA 杯～」即將開始！



◆兩位決戰角色的樣貌，這個畫面有點像格鬥遊戲的對戰畫面啊！



◆一切準備就緒，戰鬥即將開始！



◆玩者可在比賽中途攻擊對手，若成功攻擊對手的話，便可阻止暫時對方。



◆而領先的角色隨時會受到 CPU 角色的無情攻擊。



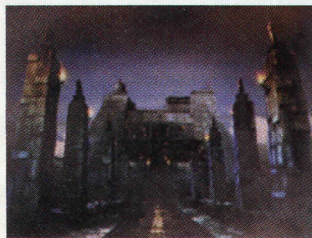
◆勝利場面。



◆落敗場面。

WANCHEN RÖDER

新作
FLASH



萬眾期待，SATURN今年夏季其中一個頗受注目的作品，本刊曾於第39期作出介紹，這次我們將會為大家公開遊戲戰鬥系統，此外我們還會為大家公開一些剛到手的最新圖片。

自由度極高的戰鬥系統

到了現在，遊戲的戰鬥系統終於也較為明朗了。基本上遊戲和一般的立體S.RPG遊戲一樣，地圖設有高低差別的地型要素，而戰鬥中取決角色行動範圍及次數則要看其AP (ACTION POINT) 數值了，只要玩者能準確地運用AP值，在戰鬥時的戰術變化將會更佳。



戰鬥畫面解說



<p>AP (ACTION POINT)</p> <p>現在角色剩餘的行動能力值，每當玩者實行了指令後，此數值便會下降，而剩餘的AP值將可繼續實行指令，而在下一個回合時將會得到回復。</p>	<p>STATUS</p> <p>顯示角色的各種狀態。表中顯示了角色於遊戲中的性格、個人能力值的成長等，上方為的計為熱量METER，在某時候時有冷卻的必要。</p>	<p>指令ICON</p> <p>這些ICON將會顯示游標所指的指令用途，若玩者的AP值不足以實行該項指令時，該項指令將會有不能使用標記。</p>
--	---	--

AP 值範圍內可選擇的行動

AP值是所有角色每一回合的能源，玩者不論實行任何行動也會消耗AP值，玩者可在有效的範圍內組成移動及攻擊的組合。而指令的輸入的先後、攻擊後的移動等也是玩者自由決定的。



	AP最大值		
例子1.	移動	攻擊	待機
例子2.	移動	攻擊	移動
例子3.	移動	攻擊	攻擊
例子4.	攻擊	移動	待機

AP 戰法詳細解釋



例子 1. 移動→攻擊

移動後使用攻擊可算是戰略RPG遊戲的最基本作戰模式，但由於在攻擊後便不能移動，因此下一回合時將會被敵人攻擊。



例子 2. 移動→攻擊→移動

先移動向敵人位置，然後在攻擊後馬上逃走。但在攻擊時需使用普通攻擊，把剩餘的AP值作逃走之用。



例子 3. 移動→攻擊→攻擊

相同指令連續使用的戰略。在移動至敵人前方時，若首次攻擊後仍未能擊倒對手的話，可馬上作出第2輪攻擊。



例子 4. 攻擊→移動

當一開始已接近敵人時，玩者可選擇先作出攻擊，然後在攻擊後便馬上逃跑，跑向一個不受攻擊的有利位置。

遊戲中的三種攻擊法

遊戲中共有三種不同威力的攻擊，至於詳細的情況仍然未明，但可肯定的威力越強的攻擊將會消耗越多的AP，而攻擊力強的攻擊，是有行動限制的，但普通攻擊則可作複數選擇。此外若熱量計過熱的話，玩者應利用待機減低熱量，而剩餘的AP系統便會冷卻。



3 種不同的攻擊

通常攻擊	普通的攻擊，攻擊力很輕
裝器技	特殊攻擊 攻擊力更強
超裝器技	比裝器技的威力更強數倍，但需消耗極大量的AP。

這是魔法嗎？

這次刊登的圖片中，我們發現了這幅有回復的特殊技，不知這是否代表《WANCHEN RÖDER》

的世界是存有魔法呢？是否只有某些特殊種族才能使出呢？這一切一切有待下次的續報。



製造商：SEGA 發售日：98年11月
 型號：CD-ROM 售價：5,800Yen
 S.RPG MEM

讀者群英會

非機迷也要談 SEGA新主機

畑山先生：

你好，客氣話不說了，看了很多高手對世嘉新機——DURAL的看法，小弟亦膽粗粗的嘗試以自己的角度說說，首先自己本身並非資深的機迷，至今只有兩年的經驗，所以我會以一個非機迷的身份來表達一下：

(1) 有傳聞新機可對應modem，若然屬實，我想用途離不開兩方面：聯線多人對打及上網（很多人說新機是一部微型電腦）。聯線對打還可接受，若說上網的話，我想在香港的每個家庭中，十居其九都有電腦，那我又為何不使用沿用的呢？人人皆知，上網必須keyboard & mouse，這是否又要另外添置呢？說到配件，我很欣賞P S的save card & dual shock手掣，save card的設計感覺很好，無論外觀以及插入的位置亦是，而dual shock手制更是一絕，如世嘉能夠參考這些配件而加添於新機上，可增加其賣點呢！

(2) DURAL所用的底板以及圖像處理器經常為人爭論到底應採用這個或那個，說到底現階段我們還未見到新機的效能強到甚麼程度，倒不如看看為新機開發的遊戲能否發揮其功能還好呢！

(3) 說到新機又怎可沒有他們的份呢——各大遊戲商，一部遊戲機的銷量絕對依靠是否有高質素及大量的遊戲支持。關係相等於雞與蛋之間的親密關係，若有雞沒蛋我買這隻雞回來做甚麼？相反的話更不用說，故此世嘉應必要注意這點，成功與否可能就是看這地方了。

(4) 看過很多機迷說世嘉於SATURN的策略行錯了，在於我來說，我管他甚麼策略不策略，我只知有甚麼高質素的遊戲幾時發行，新功能的配件

值不值得買，不是嗎？（絕對是一個非機迷的看法呢）小弟覺得世嘉今次開發DURAL，主要是收復失地，SATURN的失敗已是擺在眼前，故此不應將DURAL與P S & N64作比較會好些，期望新機面世之時有一些強勁及有代表性的遊戲能同時行，想必再掀起另一番熱潮，到其時又不知P S & N64如何見招拆招呢！！

Eric Lee

N64 用家的 「自我分析」

畑山先生：

你好！常常看到有關P S和S S機迷的分析，但好像少說N64。我是N64機主，我想N64的支持者和前兩者總有不同，N64支持者不是P S般的非機迷，也不是S S的資深機迷。非機迷不喜歡GAME少，香港的更不會買正版；也不像S S，顧客層主要由玩慣街機如《拳皇》、《街霸》等機迷組成，因N64沒有《拳皇》、《街霸》。

我先談談買N64的原因：

1. 畫面正，尤其3D；2. 有《超級瑪利奧64》及《瑪利奧賽車64》；3. 有《實況足球》；4. 以為有《勇者鬥惡龍》玩。原因1有點像P S的非機迷，因3D較好而被吸引；原因2反像機迷般的原因，因遊戲而買，但《瑪利奧賽車64》和《拳皇》的愛好者總有不同；3是因好遊戲（P S和S S的足球都比不上）帶動；至於4太失望了，不多講！

似乎，N64迷與PS和SS迷不同。因《瑪利奧》而買機是機迷所為，但N64迷是家用機機迷，是任天堂的FANS，S S的則是街機機迷。可能N64迷有些非理性，不然怎會為幾隻遊戲而買。PC-FX和3DO的遊戲也和N64數量相若，但結果……。可見那幾隻GAME的重要性。而且對香港人來說，肯買正版，相信一定

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

是機迷。她雖和P S般以3D畫面吸引非機迷，但她太不大眾化，一如任天堂口號「實現GAME夢想」，非機迷不會花300元買GAME，更不會談甚麼GAME夢想，我想N64支持者只是一些不同於S S機迷的機迷。

不過，近來情況有些變，現在買N64的，多是已有P S或S S的人。這可能是因為P S和S S均是CD-ROM機，而N64則是盒帶機。不用LOAD機本是大家所望，無理由花錢再買一部差不多的，雖然N64因非大眾化而敗，但若她走P S、S S的路，我寧願她現在這樣，到底她是我們的另類好選擇！

但說實在，N64遊戲雖有遊戲性，但亦沒有以往投入遊戲的感覺，《超級瑪利奧64》雖有趣，但比以往《DQ》般的投入還差得遠。投入感最高的反是《007》，畑山先生，相信你也有玩N64，我想聽聽大家和你對N64遊戲（不是主機策略）的感覺。

一個認為DQ比FF好的讀者

VIRTUAL REALITY 令成年人加入用家之列

畑山先生：

本人很欣賞本欄製作之認真，讀者的來信亦實事求是，內容中肯和成熟，透過畑山先生的回應，大家真的做到意見和心得的交流。

現在遊戲機的發展可謂一日千里，Virtual Reality的理念正一步一步的推向實現，在遊戲上把這概念加以應用的更加越來越多，藉此機會表達一些V.R.對遊戲機的影響。

本人正式接觸遊戲機是卡片機時代，當時只能在電腦或雅達利上玩到些較複雜的遊戲。及後紅白機正式推出，初期的遊戲很多也是只有一個固定背景來進行遊戲，如《瑪利奧兄弟》、《大力水手》等。隨著科技的發展和加上每一部新

主機帶來的衝擊，使遊戲畫面上的表現更加多元化，現在的Computer Rendering Graphics和Real Time Polygons的技術就更加趨向真實化，畫面幾可亂真。

有些人說現在的遊戲缺乏新意，只著重畫面包裝，以前的遊戲比現在的更好玩。不得不承認，以前的遊戲真的時常能給人帶來驚喜，如當時KONAMI的《月風魔傳》，集2D動作加3D迷宮及最後巨大首腦龍骨鬼的震撼；《足球小將》以指令形式來控制足球比賽的創新，真的令人回味無窮。可是時代不斷在變，當年的人亦漸漸成熟，人對遊戲質素的要求自然亦越來越嚴格。其實，很多遊戲的題材在以前已經做過，明顯地，開發者的創作空間亦變得狹窄，要求有突破性的創意的確是有一定的困難。

3D Polygon的技術令很多以前不能做的遊戲一一實現。V.R.的成功使對遊戲有興趣的人大增，亦使玩遊戲機的人的年齡層廣闊了不少。很多在職人士和中青年的人亦加入遊戲機的行列，對他們或大多數的人而言，遊戲的畫面是他們對一隻遊戲有興趣與否的最大因素、或主宰他們購不購買此遊戲。現在遊戲機上的遊戲在人們的心目中和以前的已經不同了。回想起十年前，一般人認為遊戲是小兒科的玩意，畫面簡單、玩法單調，一般二十多歲以上的人根本不屑一看你在玩甚麼。到了現在，遊戲的畫面絕對不可同日而語，精采的CG動畫和擬幻擬真的立體畫面，帶來視覺上的享受，令人有置身其中的感覺。現在我的父母也會當觀看電影一般來欣賞遊戲的畫面；在遊戲店前亦常常有一大群人被遊戲的畫面所吸引而駐足觀看，便可想而知現在大多數人對遊戲的要求已改變了不少。現在人們所追求的是遊戲畫面帶來的壓迫

感，視覺的享受和置身其中的感覺，令人更加投入遊戲中。

以前的遊戲的確富有新鮮感，但現在的遊戲更加有刺激和投入感，這亦是符合現在大多數人的要求。玩遊戲機的人有很多，有些人有較多私人空間，喜歡查根究底地鑽研遊戲，如RPG或AVG；如上班一族，私人時間不多的人便會喜歡能帶來瞬間刺激的遊戲，如RAC或FIG等，因他們實在缺乏時間玩遊戲，而漂亮的遊戲畫面便絕對能滿足他們的需要了。

酷天使上

各位讀者：

5月終於來了。1998年的5月，會與往年有點不同啊，不知各位有否做好心理準備呢？

——聽說在日本，從事遊戲傳媒工作的不少人都認為自己在這個月內會「必死無疑」。因為他們都相信，在今年5月會有大可令業界山動地搖的三條大消息會出來。借他們的說法，那是「2」、「8」及「那個東西」，即指《D之食卓2》、《FINAL FANTASY VII》以及SEGA的新主機。若是真的會如此，短期內我也就不用為找題材而傷透腦筋了。

話歸正題，今期所介紹的3篇文章的作者均是新戰友（歡迎！），其中第一位Eric Lee就是談有關「那個東西」（也許在這個月底，會有談論此類話題的作品急劇增加吧）。

他說「有傳聞新機可對應Modem若然屬實，我想用途離不開兩樣：聯線多人對打及上網」，這一點我亦贊成。不過曾經也說過，由於日本在通訊方面的基本建設沒有香港那麼完善，故此我只擔心，SEGA大推「通訊對戰」及「上網」兩項，卻令那些非機迷對新主機都敬而遠之。

如果要談銷量的話，我也對「新主機到底會採用何種基板和圖像處理器」這些話題全無興趣，因為重要的確實是軟件陣容，更重要的便是市場策略。Eric Lee君，對此一點我的看法可能與你有所不同：我看對非機迷來說，關鍵並非是

「這件衣服好不好看？」，而是「是誰穿的？」。

相信SEGA對「機迷市場」很有信心吧，問題是在令此市場飽和了之後會如何。到底在SEGA的心目中，新主機該拓展的「新市場」是曾經被PS吸引過的「非機迷」，還是站得更接近「PC迷」的一批人？我很想早點知道這次SEGA把新主機的「定位」定得怎樣，因為我認為那是會決定她成敗的主要因素。Eric Lee君，你覺得呢？

第二篇作品為一位N64用家所作出的「自我分析」，是非常有趣的題目吧？「N64黨」究竟由怎樣的人來組成，有何特點？實際上，一直以來我也想談論這個問題……但想來想去，又想了很久，至今仍未能談上。因為這個問題的答案實在難找！

這位讀者（你的筆名太長了）研究此一問題，指出N64用家為「不是像PS般的非機迷，也不是像SS般的資深機迷」，而看看最近買了N64的新用家，則以「已有PS或SS的人」成了主流……唔，說的也是！

對我來說，使我難以捉住N64用家的最大原因是：「軟件種類少，銷量又少。」如果是SS的話，我們就可從其各軟件銷量，較容易知道用家的一種傾向，如街機迷、動畫迷、SEGA迷甚或18禁迷等，PS亦可。不過N64用家可不同了，相信其實他們也不是只喜歡動作、射擊或賽車那一類吧；可能其中也有一些人就擁有着「我上遊戲雜誌的當了！」這種感覺；反過來想，軟件銷量少也許會顯示，實際用家（買了N64後到現在仍不肯將其「放棄」的人）的比率不高……不知各位讀者有何高見？（我很欣賞你說的「非機迷不會花300元買GAME，更不會談甚麼GAME夢想」這一句！）

至於我對N64遊戲的感覺嘛……因為我又不是個資深機迷，所以也不知道該怎樣講才好……只能這麼說吧：兩年前，任天堂要推出N64時曾經高舉過一個口號：「遊戲新紀

元，由N64開始。」（ゲームが変わる、64が変える。）——可是在《超級瑪利奧64》出道後，似乎極少有N64遊戲實踐這個宗旨。遊戲畫面確實「正」，又華麗又流暢，但我想這並不算是「遊戲新紀元」的表現。從各款N64遊戲中，我實在難以找出N64所追求的「嶄新」，這令我感到非常可惜——不知這樣算不算回覆呢？

最後介紹酷天使的作品，我先在此感謝他對本欄給予正面的評價。雖然我自己不大了解我在本欄上的回應有何作用（事實上，如果我不寫回應，便可將更多高手的作品刊登出來呢）。但正如上期那樣，因為有某種原因而寫不了回應時，我總會產生一種對大家不起的感覺（不過，如果各位認為主持人不用寫如此無聊的東西的話，請隨時提出來吧）。

也可以說，酷天使的這篇文章，是一種對曾經有不少讀者提過的「現在的遊戲已不像以前那般使我投入」這個話題的回應吧。他指出：「時代不斷在變，當年的人亦漸漸成熟，人對遊戲質素的要求自然亦越來越嚴格。」確實如此，我看擁有「現在的遊戲已不像……」此一感覺的，往往都是機歷較長的資深機迷；他們也不是在所有用家中佔著很大的比例，也許有更多人有著與之不同的看法……大家有何

見解呢？（其實對那些不少非機迷來說，可能如《PARAPPA THE RAPPER》或《FF VII》等遊戲才是他們打機生活的起點。）

以下也許算是題外話：

酷天使君，你的「V.R.的成功使對遊戲有興趣的人大增，亦使玩遊戲機的人的年齡層廣闊了不少」這一句我非常同意，依我的說法：當時32bit機所提供的CG及動畫，與在電影或電視中所出現的影像擁有相同的水準，這十分足夠使成年人放棄對遊戲機的偏見。

那是否可以說：正如曾經有電視機的出現令電影界帶來負面效果，或現在有VCD影響電視節目的收視率一般。其實電視遊戲本來就有力量能對電影、電視、甚或文學作品構成一定程度的脅威，可惜還未能做到……為甚麼呢？這大概是因為目前可吸引非機迷的遊戲仍以《PARAPPA》、《I.Q.》或《電車GO!》那類為主，少有的是成年人也可享受的RPG、AVG等。而因為如此，我就想：正如你所述，很多遊戲的題材確實在以前已經做過，但我並不認為開發者的創作空間變得狹窄。

我已不是很年輕了，你們也很快就會「老」了吧，希望遊戲創作人以後會多點照顧我們「成人用家」。

「起名比賽」得獎者名單

新專欄名：「讀者群英會」

叫大家久等了！高舉「革命無罪」的口號而展開的「造反有理起名比賽」現在才可宣佈其最終結果了。最佳作為「讀者群英會」，編輯部與我一致認為是最合乎於本欄所擁有的風格，也不失「戰國」以來的傳統（？）。得獎者名單為：

- 最佳作（送兩隻遊戲軟件）
SO KIT PONG (K03687 × ×)
- 佳作（送一隻遊戲軟件）
林沛超 (C6597 × ×)
LAM CHUN HUNG (Z2173 × ×)
PAUL CHAN (D5404 × ×)
呂錦源 (K1301 × ×)
程康業 (Z4351 × ×)

本刊將會另行通知各得獎者有關事宜。

從這期起，這個新專欄名會掛在本欄之上，希望各位繼續支持。最後真感謝多位讀者參賽。

PS/ACT/ACTIVATION
22 個 PASSWORD

PITFALL 3D
 © ACTIVATION 1998

只要在 PASSWORD 畫面輸入以 PASSWORD，便會有不同效果。

PASSWORD	效果	2DHARRY	主角變為 2D 人	WOWTHATSHOT	第 7 版
GIVEMELIFE	加 10 條命	STOPTALKING	刪去 GAME 中旁白	BIGWORMGUY	第 7 版 BOSS
CREDITS	觀看製作人員名單	METROPOLIS	第 2 版	JAILBREAK	第 8 版
STEVECRANEME	得到 99 條命	DEEPPARK	第 3 版	THUNDERDOMES	第 9 版
PITFALLCOMIC	觀看 GAME 中所有漫畫	TEMPLEME	第 4 版	MAGICGARDEN	第 10 版
PLAYMOVIES	觀看 GAME 中所有 MOVIES	GEEHEIBIG	第 4 版 BOSS	SPOOKYMESAS	第 11 版
BIGHEADHARY	主角變大頭人	HOTROCKS	第 5 版	BESTFORLAST	第 11 版 BOSS
ZEROGHARRY	主角浮在空中	GOINGDOWN	第 6 版		

PS/RAC/MIDWAY © 1998. Midway Home Entertainment.
 © & tm 1996 Atari Games Corp. All rights reserved.
SAN FRANCISCO RUSH

3 大隱藏車

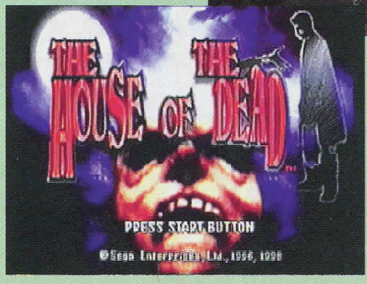
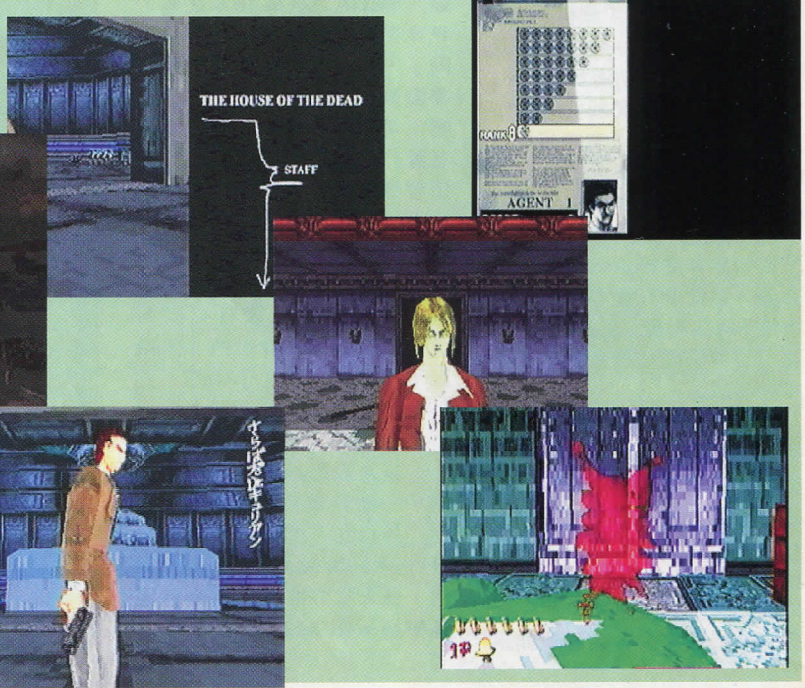
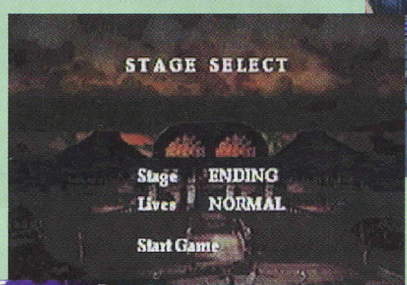
「貨車」：在選車畫面時，同時按著 L1 及 L2 掣不放，直到 LOADING 畫面出現時放手，成功的話便可用到。「小型房車」：在選車畫面時，同時按著 R1 及 R2 掣不放，直到 LOADING 畫面出現時放手，成功的話便可用到。「飛碟」：在選車畫面時，同時按著 L1、L2、R1、R2 及 X 掣不放，直到 LOADING 畫面出現時改為按 Δ 掣，成功的話便可用到。



SS/GSTG/SEGA © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998
THE HOUSE OF THE DEAD

選版、設定能源隱藏 MODE

在標題畫面時，順序輸入 L、R、R、L、L、R，在出現一下效果音之後，同時按著 L 及 R 掣不放，等待至出現第 2 個 DEMO 後，便按 START 進入遊戲，之後便可進入可以選版、設定能源的隱藏 SETTING 畫面中。



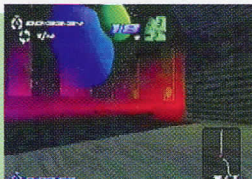
PS/RAC/ELECTRONIC ARTS

© 1998 Electronic Arts. All rights reserved.

THE NEED FOR SPEED 3

隱藏車及隱藏賽道

進入 OPTION 後，再在 USER NAME 中輸入以下不同名字，便可使用隱藏車及玩隱藏賽道。



名字	效果
IJAGX	使用 XJR-15
ROCKET	使用 EI NINO
AMGMRC	使用 CLK-GTR
SPOILT	可使用所有車
MCITYZ	可玩 EMPIRE CITY
MNBEAM	可玩 SPACE RACE
GLDFSH	可玩 SCORPIO-7
XCAV8	可玩 CAVERNS
PLAYTM	可玩 THE ROOM
XCNTY	可玩 AUTO CROSS

SS/RAC/TAKARA

© TAKARA CO., LTD. 1998/3/29

CHORO Q PARK

EVENT 與條件

在這 GAME 中，只要滿足一定條件，便可令 EVENT 發生，以下表列出各 EVENT 及其條件。

轉換 20 周年壁紙	20 周年之 1 年間
立て禮 2	AREA 1 的 COURSE 取得全部第一位
立て禮 3	AREA 2 的 COURSE 取得全部第一位
立て禮 4	AREA 3 的 COURSE 取得全部第一位
立て禮 5	AREA 4 的 COURSE 取得全部第一位

EVENT

EVENT	發生條件
エリア 1	オフロード (OFF-ROAD) 教習合格
エリア 2	オフロード (OFF-ROAD) 教習合格
エリア 3	エリア 1 (AREA 1) 的 COURSE 取得全部第一位
エリア 4	エリア 2 (AREA 2) 的 COURSE 取得全部第一位
エリア 5	エリア 3 及 4 (AREA 3 及 4) 的 COURSE 取得全部第一位
隱藏 COURSE (零式四驅)	CHORO Q 車搜集了 50 台以上
隱藏 COURSE (GOLDRASH)	在 22 時至 3 時之間，把 AREA 1-3 的全部 COURSE 都創造出 RECORD
高級 SHOP	AREA 3 或 2 的 COURSE 取得全部第一位
ショップタイムセール品 (SHOP TIME SELL 品) 出現	8-9 時 / 21-22 時
高級ショップタイムセール品 (SHOP TIME SELL 品) 出現	8-9 時 / 21-22 時

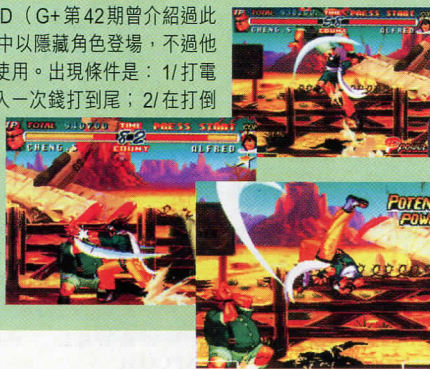
REAL BOUT 餓狼傳說 2

~THE NEW COMERS~

隱藏角色現身!

AD/FIG/SNK © SNK 1998

特為 PS 版的《REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND》而創造的全新原創角色 ALFRED (G+ 第 42 期曾介紹過此位角色)，原來也會在 RB 2 中以隱藏角色登場，不過他會以電腦角色登場，並不能使用。出現條件是：1/ 打電腦時一 ROUND 也沒輸過，入一次錢打到尾；2/ 在打倒最後 BOSS 之前，已經做到超必殺技 KO 7 次以上或潛
在能力 KO 5 次以上。



FIGHTING VIPERS 2

AD/FIG/SEGA

© SEGA. 1995, 1998/CHARACTER RENEWAL DESIGNED BY IMAITOONS

又有隱藏角色!

這 GAME 又有隱藏角色了，這次是一名叫 KUHN 的隱藏角色。使用方法很簡單，若是開機時間超過 250 小時而又未夠 500 小時的話，便要在選人剩餘時間只得 18 秒之內在按著 START 掣同時把控桿推上，便可選到。不過要做到此秘技要先打倒 KUHN (電腦角色) 一次才可。



秘技密室

接觸層面最廣泛的遊戲選舉 HYPER 有腦遊戲榜

今期PS榜方面，《XENOGears》出現回升的跡象，現在已超越了《FINAL FANTASY VII》排在第四位，而在較低的位置，《天誅》被《電車GO!!》及《BIO HAZARD》超前而壓在榜末，看來仍會有一番惡鬥。

在SS榜方面，《超級機械人大戰F完結篇》的票數不斷提升，正逐漸逼近一直雄踞榜首的《THE KING OF FIGHTERS '97》，看來《F完結篇》成為第一位的機會不少呢！而《櫻大戰2~求你別死去》亦超越《超級機械人大戰F》排在第三位，除此之外《VIRTUAL ON》終於跌出榜外，取而代之的是著名模擬遊戲《LANGRISSER IV》。

HYPER 有腦 PlayStation 榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	BIOHAZARD 2	271
2	2	PARASITE EVE	232
3	3	鐵拳3	180
4	5	XENOGears	169
5	4	FINAL FANTASY VII	166
6	6	GRAN TURISMO	144
7	7	STREET FIGHTER E.X. PLUS α	113
8	9	電車GO!!	103
9	10	BIO HAZARD	102
10	8	天誅	100

HYPER 有腦 SATURN

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	359
2	2	超級機械人大戰F完結篇	331
3	4	櫻大戰2~求你別死去	293
4	3	超級機械人大戰F	288
5	5	日本足球聯賽 創造職業球會2	234
6	6	GRANDIA	217
7	7	機動戰士高達 基利之野望	190
8	8	THE HOUSE OF THE DEAD	174
9	9	CHORO Q PARK	135
10	-	LANGRISSER IV	123



◆ BIOHAZARD 2



◆ PARASITE EVE



◆ 鐵拳 3



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ 超級機械人大戰 F 完結篇



◆ 櫻大戰 2~ 求你別死去

今期期待榜方面《私立JUSTICE學園》以一票之差壓倒《雙界儀》排在第五位，絕對是一場龍爭虎鬥，而《幻想水滸傳》今期則跌出榜外，由《DUNGEON AND DRAGON COLLECTION》所取代。

今期街機榜的變化較少，只是在第十位的《VIRTUAL ON》被在近期推出的立體格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS 2》所取代。雖然如此但是近期正有很多街機大作推出，相信街機榜在短期之內會來個「大執位」，大家絕對要留意啊！

最期待家庭用遊戲榜

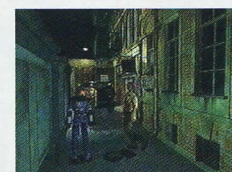
位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	POCKET FIGHTER(PS、SS)	304
2	2	BIOHAZARD 2(SS)	230
3	3	THE KING FIGHTERS '97 (PS)	167
4	4	TREET FIGHTER III 2nd IMPACT(PS、SS)	153
5	6	私立JUSTICE學園 (PS)	143
6	5	雙界儀 (PS)	142
7	7	METAL GEAR SOLID(PS)	121
8	8	BIOHAZARD 2(PC)	106
9	9	DRAGON QUEST VII(PS)	88
10	-	DUNGEON AND DRAGON COLLECTION(PS/SS)	83

最喜歡街機遊戲榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	355
2	2	MARVEL VS CAPCOM	263
3	3	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT	246
4	4	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	2189
5	5	REAL BOUT 餓狼傳說2	173
6	6	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	170
7	7	私立JUSTICE學園	130
8	8	VIRTUA FIGHTER 3tb	125
9	9	VIRTUA STRIKER 2	111
10	-	FIGHTING VIPERS 2	109



◆ POCKET FIGHTER



◆ BIOHAZARD 2



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ MARVEL VS CAPCOM



◆ STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

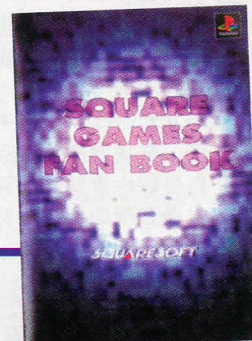
註：紅色—下降、藍色—上升、綠色—新上榜

得獎者大揭曉！



《電車GO!!》車票套

李華雄 鄭子華 鄧思遠 李偉權 李日明



SQUARE GAMES FAN BOOK

FOK SIU YEE
TSAI ZI HOI
黎世民
傅繼濠
鄧偉豪

KWAN SVET YING
CHAN KAR WING
CHEUNG WANG NIN
CHAN CHI HUNG
林溢偉



SPRING SPECIAL 新作預告碟

陳頌凱
李盛源
謝家儀
FUNG KAI CHI
NG KAI WING

TAM TAK HO
HO WAI KIT
CHAN KA LEUNG
SIU MAN WAI
WO MAN HO



《DEAD OR ALIVE》海報

譚港文
黎泰榮

SIT YUN TONG
KWONG SHUNG FAI
CHENG YIK LUNG



《鐵拳》人物鎖匙扣

梁旭各
麥兆豐
陳浩銓
TANG WAI YIN

AU YEUNG WAI IP
CHAN KA YEUNG
PING PING CHAN
LEUNG KAI ON



得獎者將獲另行通知。



WORLD LEAGUE SOCCER

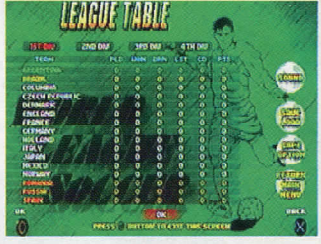
全球矚目的盛事世界杯即將來臨，各遊戲廠商亦配趁這個時間推出足球遊戲，而這隻《WORLD LEAGUE SOCCER》就是其中一個好例子，在遊戲中玩者可選擇的球隊多達六十四隊，而流暢的動作與緊張的比賽絕對會令各玩者愛不釋手。



各項模式說明

聯賽 (LEAGUE)

分DEFAULT LEAGUE和CUSTOM LEAGUE兩種，DEFAULT LEAGUE是由世界64個國家的球隊組成的聯賽，共分為四個級別，每一個球季有三十次比賽，會按照取勝的次數給予排名。在每一季完結時，第二級與第四級排名一至三位的球隊便能升級，而第一級與第三級最後三位的球隊便要降級，然後開始下季賽事。而CUSTOM LEAGUE方面玩者可自行決定參加球隊的數目(4-24隊)，除此之外更能選用以EDIT模式製造出來球隊參加比賽。



操作方法

- ### 進攻
- 掣 將球輕輕踢前然後加速
 - ×掣 短傳
 - 按著×一會再放手 慢慢傳球
 - 連按兩下×掣 互傳
 - △掣 長傳
 - 掣 射球
 - 按著□掣再按×掣 把球挑起

- ### 十二碼
- 方向掣 決定射球方向
 - 掣 射球



友誼賽 (FRIENDLY)

可自由選擇球隊比賽的模式，而玩者亦可選擇對戰的球隊是由電腦或另一名玩者操縱。



- ### 防守
- 掣 攔截對手
 - △掣 鏟球
 - R1掣 自動緊迫對方持球的球員

- ### 界外球
- 方向掣左/右 決定投球位置
 - 方向掣上/下 決定投球方向及接應球員
 - ×掣 拋向接應的球員
 - 掣 拋向接應球員的後方

練習 (PRACTICE)

讓玩者練習的模式，分十二碼及比賽兩種練習。



- ### 自由球、角球、龍門球
- 方向掣 決定射球方向與及接應的球員
 - ×掣 傳球
 - 掣 射球



錦標賽 (CUP)

在這模式中玩者要和其他球隊進行錦標賽，能將所有的球隊擊倒便是勝利者，分DEFAULT CUP和CUSTOM CUP兩種，DEFAULT CUP是要與世界64球隊進行錦標賽，而CUSTOM CUP是讓玩者任意選擇球隊與球隊數目(4-24隊)進行錦標賽，除此之外更能選用以EDIT模式製造出來的球隊。



- ### 守門員
- 方向掣 決定射球位置
 - ×掣 選擇接應的球員
 - 掣 把球踢向接應的球員

製造球隊 (TEAM EDIT)

在這模式中玩者可製造出一隊屬於自己的球隊(最多24位球員)，無論是球隊名稱、球衣顏色甚至是球員玩者都能設定，當玩者製造出一隊球隊後便能在其他模式中使用。



職業棒球 熱門 Puzzle Stadium 遊戲規則



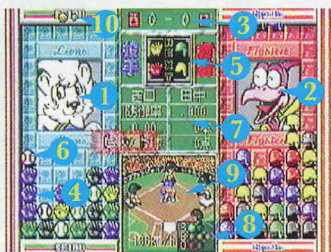
雖然棒球這運動在香港並不太流行，但相信仍有不少讀者玩過棒球遊戲。可是以棒球為題材的鬥智遊戲，大家又玩過沒有呢？在這款作品中，各位便可以用日本職業棒球的球會和球員，來進行一場另類的球賽。

操作說明

○掣	決定／將頭盔或手套向右迴轉
×掣	取消／將頭盔或手套向左迴轉
△掣	返回之前一個畫面
□掣	將頭盔或手套向右迴轉
方向掣	選擇項目／移動落下中的頭盔或手套
START掣	決定畫面上所有的項目／移往下一個畫面／暫停

遊戲畫面

- 1,2) 隊伍的標誌
- 3) 得分及回合表
- 4) 頭盔或手套的方塊
- 5) 下個出現的頭盔或手套方塊
- 6) 「騷擾」方塊
- 7) 棒球手的資料
- 8) 好壞球及出局人數的顯示牌
- 9) 上壘的情況顯示
- 10) 顯示將會落下的「騷擾」方塊



- 當4個同色的頭盔或手套方塊，不論以上下左右的方式相連，便會一起消去；
- 如填補被消去方塊的空位的其他方塊，剛巧又有四塊連成一組的話，便可以做成2連鎖，甚至3、4連鎖……如此類推；
- 當能達成連鎖的方塊消失後，便會有一些「騷擾」方塊落在對手的陣地中；
- 當有四個同色的「騷擾」方塊集合在一起時，便可以令其消失，而每令一組（四個）的普通方塊消失，也是可以消去一個「騷擾」方塊的；



◆以「騷擾」方塊來令對手失誤。

- 遊戲既以棒球為名，在玩法上亦加入了這方面的元素。守備（投球）的一方可分別利用連鎖、2連鎖、3連鎖、4連鎖，來達到好球、出局、兩殺和三殺的效果；相反，攻方則可利用以上所說的2連鎖、3連鎖、4連鎖和5連鎖來達到安打、二壘打、三壘打和本壘打的效果。當攻方有三人出局時，攻守雙方便會互換。而完成九局後，便會按分數的多少來決定輸贏；
- 攻擊側的擊球手，會按其擊球率、本壘打數目和打點來影響到連鎖發生時，所得分數的多少；
- 在守備側的投手，會按其勝敗場數、防御率和救球次數來決定方塊的顏色，和「騷擾」方塊落下的模式；
- 當方塊累積到最上方時，那方便會被判定為失誤，而會發生5秒的時間停頓。



◆擊球手的能力和得分成正比例。

©1997 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD.

NEW RELEASE

PlayStation

製造商：Coconuts Japan Entertainment 類別：CD-ROM
發售日：發售日 圖標：6800口圖
PUZ MEM

元祖 FAMILY MAHJONG

操作方法



麻雀遊戲一向在街機和家庭用機都有一定的支持者，而今次推出的這款遊戲，當中人物更會以多邊形登場。此外，玩者亦可從多種模式中選擇一種來開始，令其耐玩性增加了不少。

指令視窗

麻雀大廈

- 剩下的牌數
- 圈數和局數
- 北家所打出的牌
- 疊起的麻雀
- 西家打出的牌
- 玩者剛摸回來的牌
- 叫糊後擲出的骰子
- 玩者所持有的牌
- 玩者打出的牌
- 東家打出的牌

- ツモ/ロン 自摸或食糊。
ポン 碰牌。
チー 上牌。
カン 槓牌。
リーチ 當輪到玩者時可按□掣，並選擇リーチ叫糊，成功食出後可多計一番。
オープンリーチ 當輪到玩者時可按□掣，並選擇オープンリーチ叫糊，成功食出後可多計一番。

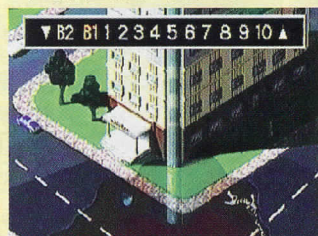
遊戲中的主要活動場所——日物麻雀俱樂部大廈，是一座一共分為十二層的樓宇。而在不同的層數，玩者可以進行麻雀的對戰、挑戰麻雀比賽又或是查看遊戲中登場人物的資料等等。至於每層中所提供的設施，大家可從下面的附表中看到：

- B2 管理入室，介紹將會在各層樓中出現的人物。
B1 麻雀入門講座
1/F 在開始遊戲時，玩者首先要做的，便是到這層中的接待處進行登記入會。之後，玩者便可以在這裡讀存遊戲記錄和查看個人的情報。
2/F 自由對局室。在這裡玩者可以自由在十二名對手中，選出三位來展開雀局。

- 3~7/F 在每層中都會遇上不同的人物，玩者必需要在牌局中打敗他們，才能繼續往上一層走。
8/F 當玩者順利稱霸3~7/F後，便可以在這層參加麻雀B聯盟的比賽。
9/F 完成了B聯盟的比賽後，便能在這層參加A聯盟的牌局。
10/F 打敗了以下各層的對手後，玩者終於可以在這裡和傳說中的麻雀名人一較高下了。



◆可移動視點來看清楚對手的牌。

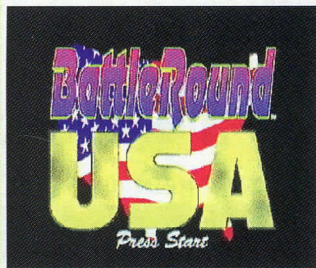


◆不同的層數有不同的用途。

© 1998 Nihon Bussan co., Ltd.

PlayStation

製造商：日本物產株式會社 類別：CD-ROM
發售日：發售日 圖標：6800口圖
TAB MEM



美麗的賽道和易操控的車輛，可說是這款賽車遊戲的特色。當中出現的八條賽道，處處展現了歐美地區公路的特色，加上遊戲中與別不同的視點，玩家可以體驗到一個別出心裁的賽車出色之作。

操作方法

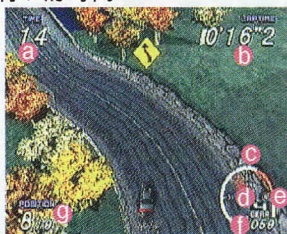
× 擊	加速／決定
□ 擊	剎車／後波
△ 擊	取消
L1 擊	顯示後方道路情況
L2 擊	拉近視點
R2 擊	拉遠視點
START 擊	暫停

Published under licensed from PSYGNOSIS LIMITED.
© PSYGNOSIS LIMITED.
Psynosis TM and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.
Developed by Clookwork Games.
Licensed in conjunction with JPI.

BattleRound USA

比賽畫面

- 到達下個計時點剩下的時間
- 賽車的圈速
- 燃料計
- 油箱
- 損毀度計
- 速度計
- 賽車位置



賽事要點

- 在開始遊戲時，不論是錦標賽或單場的比赛，玩者的賽車都會由第八位起步；
- 當賽車在賽事中與別車碰撞，或碰上賽道中其他的障礙物時，它的損毀度便會上升，如損毀達到一定的程度時，賽車便需退出比賽；
- 在比賽中的敵車，有時是會主動向賽車作出攻擊的，玩者要注意損毀度的上升；
- 玩者除了能以L2/R2來變更視點外，也可以利用SELECT擊配合以下按鈕來選擇視點：

□ 擊	把視點設定在賽道的旁邊
△ 擊	把視點設定在前方的車輛
× 擊	把視點設定在後方的車輛
○ 擊	把視點切換回自己的賽車

遊戲模式

錦標賽 (Championship)

進行一連串的巡迴比賽，如能以規定的名次完成比賽的說話，便可以向下個賽道挑戰。

單場比賽 (Single Race)

進行一場過的比賽，玩者可以在八個賽道中自由選擇其一開始遊戲。

計時模式 (Time Trial)

在這模式中，將不會有敵車的出現，玩者可以專心地以造出最快的圈速為目標。



◆在計時模式中取得最佳時間。



◆風景優美的賽道。



THOROUGHBRED BREEDER ~ 世界制霸篇 ~

在這遊戲中，玩者開始時會得到7000萬日圓的資金及一匹懷了孕的雌馬。利用這些有限的資源，你是否可以就此發展你的事業，甚至成為一個馬場大亨呢？而你的最終目標，便是要得到遊戲中的最高榮譽——HECT盃錦標，努力吧！

© HECT/N.Okada 1998

管理指令

在厩舍的畫面中，玩者按下○擊便會出現下列的指令群，從而安排馬匹的訓練或查看資料：

追切	在將近出賽時，替馬匹進行集中的訓練。
登錄	替自己的馬匹報名參加即將舉行的比賽。
遠征	如玩者希望參加的比賽，是在日本以外的國家舉行，那便要用這個指令來報名。
休養	當訓練和比賽了一段時間後，便需要將馬匹送到牧場休息。
助手	將訓練的工作交給助手，而訓練的內容則有平均(バランス)、嚴格(スパルタ)和輕鬆(優しい)三種。
調教	由玩者親自替馬匹訓練，可選擇在草地(本馬場芝)、沙地(本馬場ダ)、小木林(ウッドチップ)、道路(鴨路)、水池(プール)和森林中練習。
裝備	替馬匹戴上耳罩(メンコ)或面繩(シャドーロール)，令牠集中比賽。
前走	查看馬匹當時的狀態和紀錄。
勝鞍	查看馬匹的出賽成績。
血統	查看馬匹父母，及至之前三代的資料。
引退	當馬匹年紀大至不能出賽時，便要替牠進行退役，並選擇將牠用作繁殖，還是賣掉算了。

操作方法

○ 擊	決定
× 擊	取消／顯示全體指令
△ 擊	設定書齋資料／結束一週工作
□ 擊	顯示厩舍／牧場資料
R1/R2 擊	在厩舍畫面和各國厩舍面之間切替
L1/L2 擊	切替各資料列
START 擊	切替在各國舉行的賽馬比賽資料
SELECT 擊	切替在各地域舉行的賽馬比賽資料
方向擊	移動游標／選擇項目



◆ 有錢時也可到拍賣場買馬。



◆ 小馬到三歲才會進入厩舍訓練。

移動指令

在厩舍畫面中，玩者按下×擊便可以呼出移送馬匹的指令：

番組	查看各賽馬比賽的日程。
移動	移往競走馬牧場、繁殖牝馬牧場、育成牧場和雄馬房(スタッド)等地巡察。
書齋	查看所有馬匹和賽事的資料。
終了	儲存遊戲的進度。
競馬場	前往各賽馬場觀看賽事的進行。

◆ 兩歲的馬會在育成牧場培育。



鐵拳3 王誕生!



Akio Hong

繼日本、台灣的「鐵拳3世紀擂台大會」之後，香港亦於五月三日在旺角新世紀廣場舉行這曠目盛事，這麼刺激的比賽當然吸引了無數機迷和市民圍觀啊！

準決賽由下午二時於星空廣場舉行，但早在十二時已有不少參賽者來到現場，而在準決賽開始時，人流更是水洩不通。在參賽者中，年齡最少的只有六歲，最大的有四十八歲，準決賽有八部PlayStation，每次有十六位參賽者比賽，在旁邊的圍觀者都十分緊張的為參賽者打氣。

經過兩個小時的龍爭虎鬥，十六強終於現身了，而在這十六位參賽者休息時，SCEH特別加插了新GAME試玩的環節。最特別的是將會六月推出的《XI (sái)》，這遊戲大受小朋友、機迷與及記者的歡迎，足以證明這類型新興益智遊戲絕對是大有FANS的！

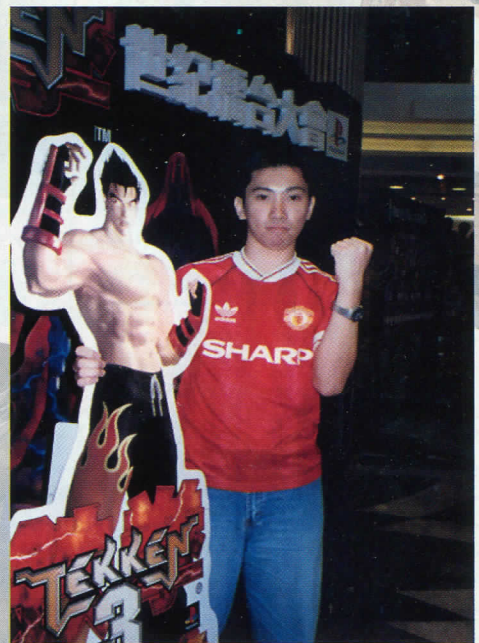


◆代表賽的冠軍亞星！

是戰意高漲，準備最後一戰，而他們在比賽選用最多的是PAUL、JIN和YOSIMITSU。

這次比賽絕對可以用「驚天地、泣鬼神」來形容，每一招、每一式均令現場觀眾目瞪口呆，加上SAMMY和PlayStation Pro Shop的店長RINGO的精彩旁白，令全場觀眾拍手叫好。

最後打敗眾多高手是一個身穿紅色球衣的英俊少年，這位「高手中的高手」就是十八歲的梁家明，他所選用的人物是JIN，最後他更與PlayStation Pro Shop的代表亞成打了一次高手示範賽。



◆他便是鐵拳王梁家明。

想親身體驗萬眾矚目的無比榮耀？只要支持正版遊戲竟有機會了（因為只有購買正版遊戲才能參加這類型活動！），如有意見，請來信來尖沙咀郵政信箱91582號。



◆《XI (sái)》這遊戲十分受小朋友歡迎。

到了四點鐘，緊張刺激、萬眾期待的「鐵拳3世紀擂台大會」決賽終於在音樂噴泉舞台舉行，我們找來了由近年極受青年歡迎的商業電台節目，「森美變態樂園」內的DJ SAMMY LEUNG來主持。比賽一開始就吸引了超過五百名市民及機迷觀看比賽的情況，當比賽的最後四強誕生後，這時進行了一場別開生面的比賽，就是由大家熟悉的GAME PLAYERS、GAME WEEKLY、GAME PLUS與及GAMER這四本遊戲雜誌的代表進行友誼賽，賽果如何？我們在這裡先賣一個關子，去問問去過現場的朋友，給你們一個「貼士」，勝出的雜誌代表有一班人強馬壯的啦啦隊，不停為他們打氣！

為了加強「鐵拳3世紀擂台大會」的代表性，總決賽除了最後四強中將會再加入三位早前GAME SHOP由超過一百名參賽者中選出來的優勝者，與及一位SCEH的代表Mr. IWAI總八選手，這時場中一片緊張的氣氛，八名參賽者更

PLASMA COMBO 是此遊戲的連續技系統，在戰鬥中玩者只需順序的按下不同的攻擊掣，角色便會使出一連串攻擊，而且不同的攻擊，更會有不同的攻擊段位，令對手措手不及。

PLASMA FIELD 是今集的新系統，當角色發動後，戰鬥的空間便會一定的時間內完全轉變，除此之外角色的技式更會有所改變，令自己在戰鬥時更有利，但玩者是需要一條能量計才能使出的。

PLASMA REVENGE 這個系統是繼承自上一集，當使出時角色身邊會出現一個能量罩，這時如果對手作出攻擊，角色便會自動作出還擊，是一招十分有效的反擊技。

PLASMA REFLECT 是PLASMA REVENGE的強化版，雖然不能反擊對手，但是會令對手進入硬直狀態，令玩者可馬上作出攻擊。



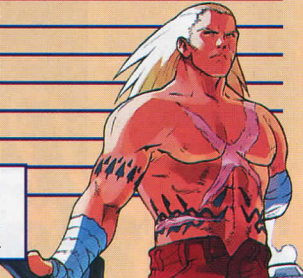
基本操作方法

軸移動	M
直斬	A
橫斬	B
腳踢	K
前衝	←→/+M
後衝	←→/+M
PLASMA FIELD	B+K(需一條超必能量計)
PLASMA REVENGE	M+A
PLASMA REFLECT	M+B

技式表

BLOOD & SHAKER

共通必殺技	
DARK SURPRISE	↓↘→+A
FAKE BLADE	↓↘→+A
EVIL STORM	↓↘→+K
FATAL EDGE	→↘↘+A
TELEPORT	↓↘→/↓↘→/↓↘↘/↓↘↘/↘+M
PLASMA STRIKE (BLOOD)	
RISING TORNADO	↓↘→+AB
BLOODY BLADE	↓↘→+AB
PLASMA STRIKE (SHAKER)	
MURDEROUS VULCANE	↓↘→+AB
DARKNESS ARM	↓↘→+AB
PLASMA FIELD	
TIME STOP: 時間停止	
PLASMA COMBO	A、A、A/B ↓ K、K、K



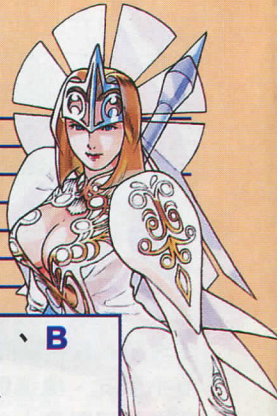
白虎

必殺技	
血爪陣	↓↘→+A
疾風斬	↓↘→+B
白虎崩	↓↘→+M, 之後按A/B/K
白虎崩·卍	↓↘→+M, 之後按A/B/K
迅雷襲	跳起上升中+K
PLASMA STRIKE	
龍旋	↓↘→+AB
血華爪陣	↓↘→+AB
PLASMA FIELD	
GREAT HASTE: SPEED UP	
PLASMA COMBO	K、K、B、K ↓ K、↓K、↓K



RAIN

必殺技	
SPINNING SIZE	↓↘→+A
VERTICAL SWORD	↓↘→+A/B/C
CHARGE SIZE α	按著A掣一會放手
CHARGE SIZE β	按著B掣一會放手
PLASMA STRIKE	
DESTROY SPEAR	↓↘→+AB
GALACTIC STORM	↓↘→+AB
PLASMA FIELD	
FREEZE BLADE: 冷凍攻擊	
PLASMA COMBO	B、B、B、B B、A、K ↓ K、K



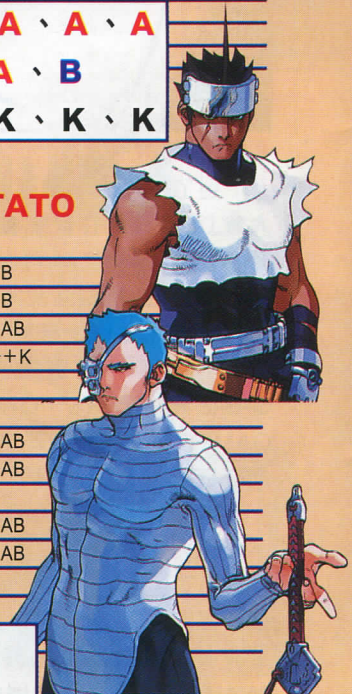
BILSTEIN & GHOST OF BILSTEIN

共通必殺技	
DARK VORTEX	↓↘→+A
BLAZE SWORD	→↘↘+A
FINAL BILSTEIN	近敵→↘↘/↓↘→+K
GIGANTO ARMOR LAID	↓↓↓
PLASMA STRIKE (BILSTEIN)	
DARK VORTEX·END	↓↘→+A
NIGHTMARE BLAZE	↓↘→+AB
GIGANTIC EXPLOSION	↓+AB(需要三行能量計)
PLASMA STRIKE (GHOST OF BILSTEIN)	
DEADLY BREAK	↓↘→+A
NIGHTMARE BLAZE	↓↘→+AB
GIGANTIC EXPLOSION	↓+AB(需要三行能量計)
PLASMA FIELD	
INFINITY POWER: 能量計變成無限	
PLASMA COMBO	A、A、A、A B、A、B K、K、K、K



HAYATO & BLACK HAYATO

共通必殺技	
紫電	↓↘→+B
紫電·改	↓↘→+B
紅蓮	→↘↘+AB
白虎砲	近敵←→+K
阿修羅	↓↓↓
PLASMA STRIKE (HAYATO)	
圓月	↓↘→+AB
羅剎斬	↓↘→+AB
PLASMA STRIKE (BLACK HAYATO)	
華嚴	↓↘→+AB
紅蓮天破	↓↘→+AB
PLASMA FIELD	
PLASMA SWORD: 劍巨大化	
PLASMA COMBO	B、A、B A、A、B B、A



JUNE & ELE

共通必殺技

STAR LIGHT SHOOT	↓↘→+A
SHINE DREAM	↓↘→+K
COMET KICK	↓↙→+K
空中STAR LIGHT KICK	空中↓↘→+AB

PLASMA STRIKE (JUNE)

BIG PAN	↓↘→+AB
HAPPY BLACK HOLE	↓↙→+AB

PLASMA STRIKE (ELE)

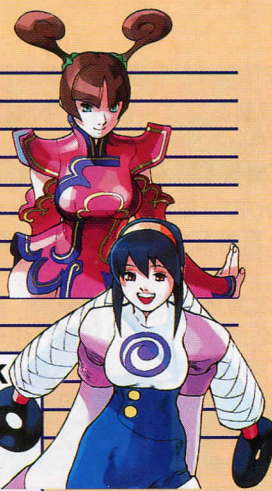
SHOOTING STAR	↓↘→+AB
METEOR STEP	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

RING POWER: 可投出環

PLASMA COMBO

A、A、↓K、↓K
K、K、K、K
↓K、K、K、K
←K、K、K



GAMOF & GENTETSU

共通必殺技

GAMO SCREW	←↘↙+K
GAMO TORNADO	↓↙→+B連按
GAMO TACKLE	↓↘→+B

PLASMA STRIKE (GAMOF)

SUPER GAMO TORNADO	↓↘→+AB
PLASMA GIANT SWING	↓↘→+AB

PLASMA STRIKE (GANTETSU)

101爆彈根性投	↓↘→+AB
GANTETSU BLASTER	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

AUTO THROW: 自動使出投技

沒有PLASMA COMBO



GERELT & CLAIRE

共通必殺技

ANDALUSIA STORM	↓↘→+A連按, 次後按B/K
BLOODY FLAMENCO	↓↙→+K
FLYING MATADOR	↓↙→+A

PLASMA STRIKE (GERELT)

SPIRAL · END	↓↘→+AB
FINAL ECSTASY	↓↙→+AB連按

PLASMA STRIKE (CLAIRE)

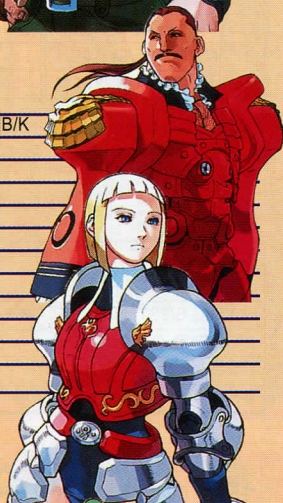
THOUSAND BURST	↓↘→+AB
SCARLET · DERU · SORU	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

BURST MODE: 攻擊力提升

PLASMA COMBO

A、A、A



SATURN & PRINCE

共通必殺技

帶狗散步	↓↘→+A, 之後A
ACROBAT COMBO	↓↙→+B連按
FIRE CRACKER	↓↘→+K (空中可)

PLASMA STRIKE (SATURN)

INFINITY · YOYO	↓↘→+AB
DANCE · WITH · ME	↓↙→+AB

PLASMA STRIKE (PRINCE)

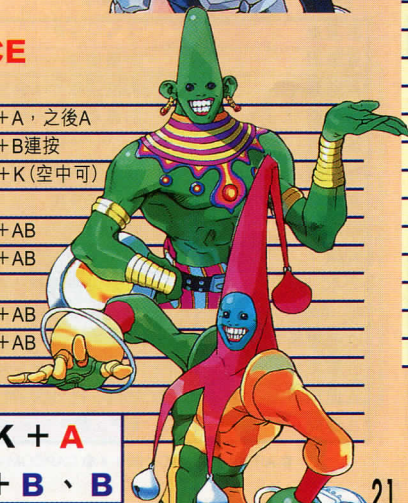
TRICK · SUPRE BALL	↓↘→+AB
ROLLING · MY · WAY	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

DOLL BOMB: 投出人形炸彈

PLASMA COMBO

↓A、K+A
B、A+B、B



ZELKIN & EAGLE

共通必殺技

SKY JAVELIN	方向桿+A
SKY DESTRUCTION	↓↘→+A
RISING BLADE	→↓↘+A連按

PLASMA STRIKE (ZELKIN)

CRIMSON PHOENIX	↓↘→+AB
BLUE STORM	↓↙→+AB

PLASMA STRIKE (EAGLE)

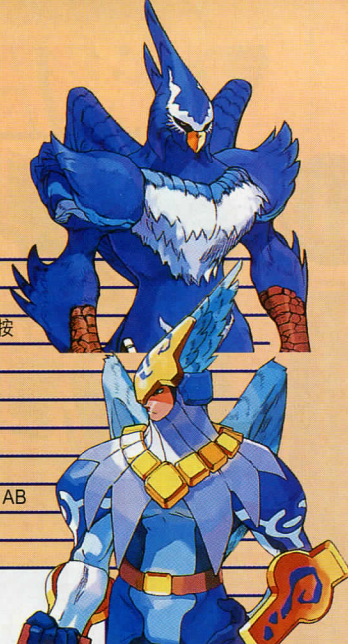
KAISER SKY DESTRUCTION	↓↘→+A
JUDGEMENT FEATHER	空中↓↙→+AB

PLASMA FIELD

TRANSFORMATION: 飛行模式

PLASMA COMBO

A、A、A
A、A、K
↓K、↓K、↓K、↓K



VECTOR & OMEGA

共通必殺技

BEAM BAZOOKA	↓↘→+A
LOWER BEAM BAZOOKA	↓↙→+A
HORIZONTAL LASER	↓↘→+B
LOWER HORIZONTAL LASER	↓↙→+B
MAD BULLET	→↓↘+K
FLYING DRILL	→↓↘+K, 之後↓+K

PLASMA STRIKE (VECTOR)

MEGA HORIZONTAL LASER	↓↘→+AB
SATELLITE SHOOT	↓↙→+AB

PLASMA STRIKE (OMEGA)

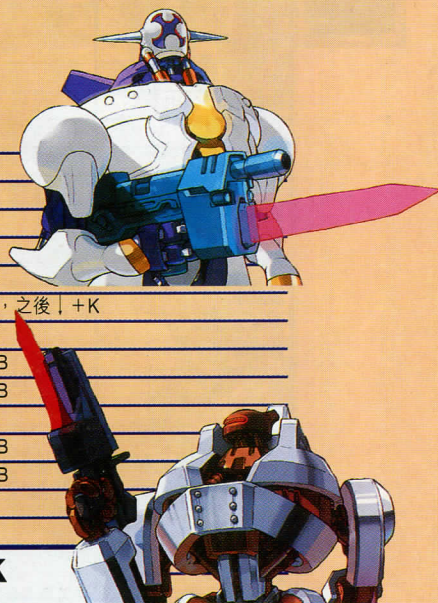
OMEGA SHOCK WAVE	↓↘→+AB
MAD SPIN BLAST	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

AUTO FIRE: 激光掃射

PLASMA COMBO

A、A、K
K、K、K
↘K、K、A



GORE & LUCA

共通必殺技

爆炎技射	↓↘→+A
組成變換	↓↘→+A
腳部迴轉	↓↙→+B
遠心分離	對手倒地時↓↘→+K

PLASMA STRIKE (GORE)

流星招來	↓↘→+AB
暗黑吸引	↓↙→+AB

PLASMA STRIKE (LUCA)

岩石崩落	↓↘→+AB
獄炎燒卻	↓↙→+AB

PLASMA FIELD

GIANT ATTACK: 角色巨大化

PLASMA COMBO

K、A、B、B
K、K



ZANGIEF

DOUBLE LARIAT	3P同按
QUICK DOUBLE LARIAT	3K同按
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿轉一圈+P
RUSSIAN SUPLEX	近敵時控桿轉一圈+K
BEAR HUG	RUSSIAN SUPLEX的移動中按P
GROWING FIST	→↓\+P
FLYING BODY ATTACK	在空中按↓+大P
△FINAL ATOMIC BUSTER	控桿轉2圈+Por3P同按 (LV 3)
△SUPER STOPPING	↓\→↓\→+K (↓\→+K可中斷此招)



CRACKER JACK

DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
FINAL PUNCH	3P同按or3K同按 (離手才起動)
BUTTING HERO	←\↓\→+P
SOCCER POOL KICK	←\↓\→+K
ANGRY FIST	→+中P
△HOME RUN HERO	↓\→↓\→+P
△CRAZY JACK	←儲→→+P (出招時按P是STRAIGHT, 按K是UPPER)
△RISING BUFFER LOW	←儲→→+K
△GRAND SLAM CLASHER	↓\→↓\→+K



DHALSIM

YOGA FIRE	↓\→+P
YOGA FLAME	↓\→+P
YOGA BLAST	↓\→+K
YOGA CATCH	↓\→+K
YOGA CONTACT	YOGA CATCH之後按K一會後放手
DRILL KICK	在空中按↓+K
DRILL頭衝	在空中按↓+重P
YOGA FAKE	↓\→+3K同按
YOGA TELEPORT(前移動)	→↓\+3個Por3個K
YOGA TELEPORT(後移動)	←↓\+3個Por3個K
空中浮遊 (挑撥)	在空中按→\↑\→+K
△YOGA INFERNO	↓\→↓\→+P
△YOGA DRILL KICK	在空中按↓\→↓\→+K
△YOGA LEGEND	↓\→↓\→+K



SKULLOMANIA

SKULLO HEAD	→↓\+P
SKULLO DIVE	SKULLO HEAD之後, 上昇中按P
SKULLO CRUSHER	↓\→+P
SKULLO SLIDER	↓\→+K
SKULLO TOCACHF	←↓\+K (成功前按輕P+重P+中K便會顯示點數)
SKULLO DASH/SKULLO TACKLE	→→(移動+打擊技)
SKULLO後轉	←←(移動技)
STEPPING UPPER	→+中P
DANGEROUS HEEL	→+中K
SKULLO SPACE (投技)	在空中時按↑以外的任何方向+中or重P
SKULLO SHOCK (挑撥)	→\↓\→+K
△SUPER SKULLO CRUSHER	↓\→↓\→+P (空中可出)
△SUPER SKULLO SLIDER	↓\→↓\→+K
△新SKULLO DREAM	小P小P→小K大P
△SKULLO ENERGY	↓\→↓\→+K



BALROG

ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑+K之後P
IZUNA DROP	↓儲↑+K之後近敵時按↑以外的任何方向+P
SKY HIGH CROW	↓儲↑+P
WALL WIND SUPLEX (投技)	在空中時按↑以外的任何方向+中or重P
BACK SLASH (移動技)	3K同表按
ATTACHING CROW (斷爪時)	←↓\+P
△ROLLING IZUNA DROP	↘儲↘\↘+K之後, 近敵時↑+P
△PHANTOM DESTRUCTION	←儲→→+K
△SPINNING IZUNA DROP	PHANTOM DESTRUCTION擊中後←\↓\→+P
△GRAND CRYSTAL FLASH	←儲→→+P
△SKY HIGH CROW	GRAND CRYSTAL FLASH中↑or↑+P (按一會再放)
△IZUNA DROP or FLYING BARCELONA ATTACK	GRAND CRYSTAL FLASH中↑or↑+K (按一會再放)
△SKY HIGH ILLUSION	↘儲↘\↘+K



DOCTRINE DARK

DARK WIRE	↓\→+P
DARK HOLD	DARK WIRE擊中後←+P
DARK SPARK	DARK WIRE擊中後在一定時間內起動
KILL WIRE	→↓\+P
EX-PROSIBU	↓\→+K
KNIFE NIGHTMARE	→+中P
DEATH SPIN KICK	→+中K
KILL TRUMP	↓\→↓\→+P
DARK JUNGLE	↓\→↓\→+K
EX-PROMILLANS	↓\→↓\→+K



BLANKA

ELECTRIC THUNDER	連按P
ROLLING ATTACK	←儲→+P
BACK STEP ROLLING	←儲→+K
VERTICAL ROLLING	↓儲↑+K
ROCK CRUSH	→+中P
AMAZON LEVER RUN	\+重P
SURPRISE FORWARD (移動技)	3K同按
SURPRISE BACK (移動技)	←+3K同按
△GRAND SHAVE ROLLING	←儲→→+P (按著P不放會停在原地, 放手便會發動)
△BEAST HURRICANE	空中時↓\→↓\→+P
△JUNGLE BEAT	←儲→→+K
△: 超必殺技	



一年一度

經典再臨

敢問誰是正宗

遊戲誌次世代年鑑 98 年版

普通版

六月下旬推出 售價港幣 68 元

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



全球限量 10000 冊！絕不加印！

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

- ◆每本均附燙金編號，絕對珍貴
- ◆特別限定版專用封面
- ◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
- ◆特製硬皮紙盒，更易收藏
- ◆PS及SS專用記憶咭貼紙
- ◆特別限定版MOUSE PAD
- ◆CD JACKET別冊（內附遊戲操作說明及基本攻略資料）

為免再受無良商人炒賣，故只接受訂購，並絕不會於市面推出

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

訂購方法：

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

特別限定版訂購表格

姓名：_____ 年齡：_____

郵寄用地址：_____

身分證／護照號碼：_____

聯絡電話：_____ 希望在何處取書（請填上編號）：_____

取書地點：

- | | | |
|------------------|---|--------------|
| (1) 遊戲誌尊賣店 (旺角店) | 九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325舖 | 電話：2391-1067 |
| (2) 遊戲誌尊賣店 (灣仔店) | 香港灣仔道188號東方188商場1樓117室 | 電話：2891-4448 |
| (3) 森記書報社 | 中環地鐵站E1A號舖 (近美心餅店) | 電話：2905-1706 |
| (4) 森記書報社 | 九龍灣地鐵站OB10舖 | 電話：2751-1395 |
| (5) 森記書報社 | 荃灣南豐中心A056號舖 (新光酒樓門口) | 電話：2412-5886 |
| (6) 快步站B | 鴨洲洲海怡半島商場 | 電話：2580-5747 |
| (7) 西灣金點 | 柴灣小西灣商場115A號舖 | 電話：2889-3154 |
| (8) 燦記 | 觀塘裕民坊28號門口 | 電話：2345-6977 |
| (9) 嘉樂 | 銅鑼灣皇室堡對面 | 電話：2882-1562 |
| (10) 興字 | 紅磡黃埔花園街市門口 | 電話：2356-8777 |
| (11) 范記 | 旺角銀行中心門口 | 電話：2394-7902 |
| (12) 昌記 | 旺角電腦中心門口 | 電話：2332-9729 |
| (13) 偉國行 | 美孚新邨影都戲院側 | 電話：2743-0208 |
| (14) 千 | 油麻地南洋銀行佐敦道口 | 電話：2735-2812 |
| (15) 大口 | 尖沙咀馬倫道9-11號 生銀行門口 | 電話：9028-4745 |
| (16) 歐亞 | 北角英皇道668號健康村第二期4號 | 電話：2811-8116 |
| (17) 基字 | 屯門時代廣場南翼二樓D舖 | 電話：2459-2811 |
| (18) 億豐報社 | 沙田新城市廣場392舖 | 電話：2602-4423 |
| (19) 億豐報社 | 大埔翠屏商場地下2A | 電話：2663-0199 |
| (20) 陽光報社 | 粉嶺火車站新出口 | 電話：2882-5450 |

書展遊樂報

創刊號

我哋一齊去書展囉!

去年《遊戲誌》和《遊樂誌》首次參加香港書展，在首天開展不夠兩小時便給蜂湧的遊戲迷擠得要暫停一會疏渡人潮。為免慘劇重演，我們今年決定將攤位加大、加大再加大，共佔六個攤位，是去年的三倍！

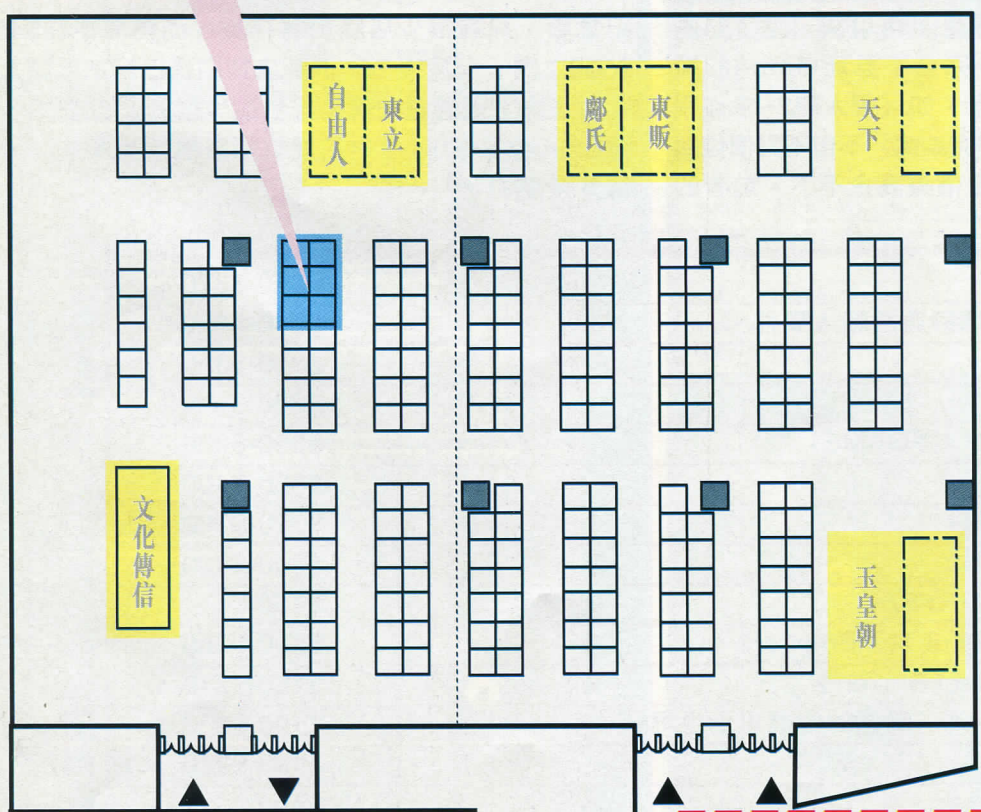
當然，大而無當也沒用。今年我們加入了《電腦遊園地》及《街機皇》二大新書，加上《遊戲誌電腦遊戲年鑑'98年版》等多本遊戲專刊亦將於書展中登場，勢必再次掀起搶購熱潮。

除此之外，COSTUME PLAY、遊戲試玩、新作遊戲展



我們的攤位就在——

香港會議展覽中心二號展覽廳
年青人天地C23-C27及B24-B28攤位！



先放映也是我們少不了的活動，我們也率先邀得 SCHEM 全力支持，其他遊戲生產商也正在商討中。想知道《遊戲誌》書展攤位活動的最新情報，就要密切留意下期《書展遊樂報》的報道了！今期就讓大家率先了解一下書展會場「年青人天地」的攤位分佈吧。

(本廣告將不定期刊登於《遊戲誌》、《遊樂誌》及《電腦遊園地》內)



書展入場券送俾你!

想得到今屆書展的入場券？從現在開始你便要留意了。《書展遊樂報》每期都會刊出一張積分券，只要收集到一定數量的積分券，就有機會得到「第九屆香港書展」的入場券，儲得愈多，着數當然愈多了。不要錯過機會啊！（換領入場券方法容後公布）

第九屆香港書展
日期：1997年7月22至27日
地點：香港會議展覽中心

免費換領書展入場券
積分券 001

談談正版電腦遊戲

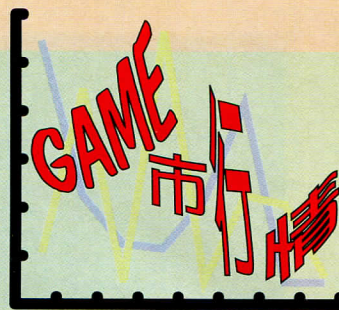
和大家談了那麼多期電視遊戲市場的消息，這次想轉轉話題談一談電腦遊戲。眾所週知，香港從以往到現在，大部份玩電腦遊戲的玩者，都是以玩翻版的居多。現在在海關的大力掃蕩翻版電腦軟件之下，連帶玩者要購買一些數十合一的翻版遊戲，也變得比以前困難（至少在一些前熱點如黃金、信和等如是）。

當然這未必會令一些原來玩開翻版的玩者，轉而去買正版，但近年來的台灣遊戲，不論是由當地開發商原創，還是由代理商發行的中文版，都以一個比較低廉的價格來發售（好像由智冠所出的遊戲通常只需數十至百多元便可買到）。令到一些玩者開始覺得，購買原裝遊戲也不是一件太奢侈的事。另外，由於Windows 95在日本方面漸漸成為遊戲的主要平台，於是過往因為AT機和PC98系列不互換，而令玩者不能玩到日本電腦遊戲的情況消失掉。由於香港有不少玩者，都是玩日本的電視遊戲長大的，所以當日本

WIN 95遊戲出現，便吸引了一班原是TV Game擁躉的玩者，令玩電腦遊戲的人比以前更多。

說了這麼多題外話，原因是筆者見近一兩年有一些原本替顧客抄GAME的店舖，有不少都轉而售買正版遊戲，其中來自台灣的原創和代理遊戲，更是佔了一個重要的部份。另外，因為日本電腦遊戲的包裝精美，故此有不少人都希望能購買到她們的原裝正版，而一些有出售這些遊戲的店舖，也有不俗的生意。雖然這些售買正版電腦遊戲的店舖目前還未能主導市場，但對一個過往以翻版為主的市場來說，這畢竟是一個好的開始。而或許日後，香港有機會出現一些像日本GAME館那樣，以售買原裝電腦和電視遊戲為主的大型店舖也說不定吧！

TEXT：林店員



遊戲 PRICE

這兩個星期推出的遊戲真是少得可憐，除了一兩隻較冷門的遊戲外，差不多完全不見新Game的蹤影。至於早前的一些熱門作品，如《櫻大戰2~求你別死去~》和《超級機械人大戰F完結篇》不但不見價位回落，反而因為缺貨的關係，令價錢高企不下。前者的

紀念版，只有很少店舖仍有存貨，而售價亦在\$450-\$500之間；至於後者，很多店舖同樣已經把手頭上的存貨清掉，而遊戲的價格，也從早前的\$380左右，反彈回\$420-\$460，令之前沒有購買者，如筆者之流恨得牙癢癢的。

PS 《FOX JUNCTION》	\$340-\$370
PS 《金田一少年事件簿 ~地獄遊園殺人事件~》	\$210-\$320
PS 《REBUS》	\$300-\$360
SS 《在遊戲中尋青春》	\$300
SS 《VAMPIRE SAVIOR》（淨GAME）	\$250-\$280
SS 《放學後戀愛Club》	\$320-\$400
SS 《仙窟活龍大戰》	\$320-\$390
SS 《卒業3 ~Wedding Bell~》	\$260-\$320
SS 《機動戰士高達 GCENTURYS》	\$450
N64 《Star Wars ~Shadows of The Empire~》	\$350-\$380
N64 《實況J.League ~Perfect Striker~》	\$160-\$210
N64 《64中發現！！他媽哥治 ~我們的他媽哥治世界~》	\$190-\$360
N64 《Yoshi's Story》	\$190-\$220
SF 《Final Fantasy V》	\$350
SF 《Final Fantasy VI》	\$400
SF 《Romancing Saga 3》	\$200
SF 《Chrono Trigger》	\$260

最新
GAME
價
一
覽

PS 主機銷路隨時下降？

雖然 PS 現在的硬件銷量領導群雄，但最近有部份專家認為 PS 這種優勢只會維持至明年年初至明年年中。主要原因是由於在 PS 主機的主要銷售地區，即日本及亞洲地區的銷量已接近飽和階段，加上面對 N64 步入成熟期及 SEGA 新主機的推出在即，這些消息均開始對 PS 主機銷量產生一定的影響，看來要使銷路再創新高將會較難，但這些專家又認為，即使 PS 主機銷量下降，但其遊戲軟件銷量卻不會有太大影響，其家用遊戲機一哥的地位仍然非常鞏固，主要原因是主機在市場上已擁有一定的佔有率。



◆ PS 主機銷量將會下降？

堅料度：60%

N64 推出 GT 賽車遊戲

由 IMAGINEER 與 GENKI 合力開發的 N64 賽車遊戲《MULTI RACING CHAMPIONSHIP》（以下簡稱 MRC），雖然在日本本土的銷量只是一般，但在美國及歐洲等地方卻相當受歡迎，而且擁有不俗的銷量，IMAGINEER 有見及此，決定再次利用《MRC》的意念，開發一個更加出色的賽車遊戲。遊戲名為《GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION》，是一個以 GT 賽車為題材的遊戲，賽道和《MRC》一樣共有 3 條，而每條賽道同樣有長途及短途之分，賽車方面則有 12 部設計精確的高性能賽車，而每部賽車也可讓玩者自行調節，此外比賽時的天氣也同樣可由玩者自行設定，此作品預定於 98 年發售。

堅料度：80%

新基板實力是 MODEL 3 的 3 倍？

越是接近 SEGA 新主機正式公佈的日子（估計應會在 5 月 23 日舉行的《D 之食卓 2》記者招待會之前），有關該新主機的傳聞便越多，而且越是驚人，這次收到的同樣是關於新主機的機能的，據稱 SEGA 將會在短期內向外界展示一塊全新的業務用基板，其威力將會是原來 MODEL 3 的三倍（即曾用作開發《VIRTUA FIGHTER 3》及《SCUD RACE》的那塊基板），而據該位人士稱，這塊超強基板其實正是與新主機具互換機能的基板，因此當新主機推出後，大家便可以把一塊比 MODEL 3 強 3 倍的遊戲機帶返家中了，而一些以 MODEL 3 開發的遊戲如《VIRTUA FIGHTER 3》、《DAYTONA USA 2》等，只需一至兩個月便能輕易以完全移植姿態在新主機上出現。

堅料度：30%

PS 版 POCKET FIGHTER 內有私立 JUSTICE 學園 DEMO？

預定於 6 月 11 日推出的 PS 版《POCKET FIGHTER》，遊戲除增加了用作角色編輯的「FIGHTER-MAKER MODE」及新類型生存模式「RUNNING BATTLE MODE」外，原來碟內還收錄了預定於 7 月推出的《私立 JUSTICE 學園》的 DEMO，但其實這也並非首次於遊戲中收錄新作遊戲預告片段，以往 PS 版的《STREET FIGHTER ZERO 2》中也有收錄類似的預告片段了。

堅料度：80%

CAPCOM GENERATION 內容任君選擇！

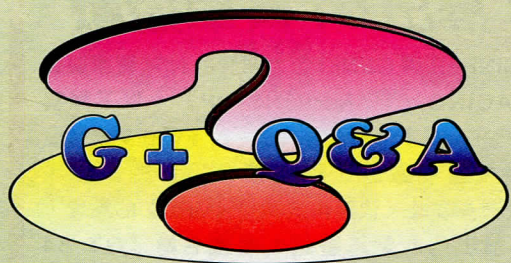
CAPCOM 在「東京 GAME SHOW'98 春」時曾公佈會推出一系列的懷舊遊戲系列，並命名為《CAPCOM GENERATION》（共五集），首兩集的內容亦告決定，首集是收錄了三個《194X》作品的《擊墜王之時代》，第二集則是收錄了三個《魔界村》作品的《魔界與騎士》，至於第 3-5 集的內容仍然未決定，最近 CAPCOM 方面公佈了一大堆舊遊戲，並且歡迎大家在 6 月 15 日前選擇，並說這些遊戲有機會收錄在《CAPCOM GENERATION》之內，不知從你中你能選出多少個自己喜歡的作品呢？（ARC-街機；SFC-超任）

SON SON（ARC-1984）、VULGUS（ARC-1984）、HIGEMARU（ARACDE-1984）、EXED EXES（ARC-1985）、COMMANDO（ARC-1985）、

SECTION Z（ARC-1985）、GUN SMOKE（ARC-1985）、TROJAN（ARC-1986）、LEGENDARY WINGS（ARC-1986）、STREET FIGHTER（ARC-1987）、FORGOTTEN WORLD（ARC-1988）、STRIDER（ARC-1989）、FINAL FIGHT（ARC-1989）、MAGIC SWORD（ARC-1990）、MERCYS（ARC-1990）、CAPTAIN COMMANDO（ARC-1991）、STREET FIGHTER II（ARC-1991）、STREET FIGHTER II CHAMPIONSHIP EDITION（ARC-1992）、STREET FIGHTER II TURBO（ARC-1992）、KNIGHTS OF THE ROUND（ARC-1992）、VARTH（ARC-1992）FINAL FIGHT 2（SFC-1993）、FINAL FIGHT 3（SFC-1995）

堅料度：75%

※以上消息部份只是傳聞，如有不確，實屬不幸



執筆之時，正值是早上的五時許，已很久未嘗過通宵工作的我，現在的身心非常疲倦，所以答信的方式可能有點古怪，但本幫主卻覺得非常有趣。另一方面，相信不少讀者已知道《GAME PLUS》經已實行了一書兩冊的大改革，而新一期的「問卷調查」亦告開始，希望各位能踴躍參加，凡把問題寄來的讀者皆有機會到原裝遊戲一個（名額共五名），而大家給予的意見，將會令《GAME PLUS》在往後的日子能更加切合大家的需要。

玩得機多係咪會「眼突」？

G+幫主：

本人擁有 PlayStation，I have some question：

- 1.《PARASITE EVE》還有甚麼秘技？
 - 2.現在是不是時候買 PS 的震震手掣？
 - 3.你有沒有學日文，學了多久？
 4. SEGA 本年底推出的新機售價多少？
 - 5.玩遊戲機過多會否眼「突」？
 6. CAPCOM GENERATION 第二集魔界與騎士何時推出，畫面會否比紅白機好？
 - 7.你覺得《B 線上的愛麗絲》怎樣？
 - 8.這是一個甚麼類型的 GAME (ACT, AVG)？
 - 9.這 GAME 有沒有秘技？
 - 10.我的字值多少分？
- 祝蒸蒸日上！！

MICHALE JAC 上

MICHALE JAC：

- 1.由於這遊戲才剛剛推出，因此有關此遊戲的秘技，請留意我們的「秘技密室」吧。
- 2.可以說是，因為此手掣的售價已經穩定下來，而新的彩色及透明版本還會相繼上市，對應的遊戲數量也逐漸增多，因此已到達入貨的好時候了。
- 3.有，但只不過是一個初學者啊！
- 4.仍未公佈，但據稱會在 30,000Yen 以下，即大約在港幣 2,000 元左右。
- 5.本幫主不能完全否定這個可能，就好像有讀者問本幫主玩遊戲機過多會否有羊癲症一樣，但這情況只會發生在某些身體較特殊的人身上（如曾患有羊癲症、對閃光產生反應或經常對著電視遊戲機畫面太久而目不轉睛的傢伙），因此大家可以放心，當然只要大家玩遊戲機的時間是適當的話，便肯定不會出現這個情況。
- 6.相信應會比紅白機的版本更佳，因為那是移植自當時的業務用版本。
- 7.這是一個中上的遊戲，本幫主對其質素頗高的動畫播片的印象較深刻。
- 8.這是一個正統的 AVG（冒險）遊戲。
- 9.很抱歉，這遊戲並沒有秘技。
- 10.只算一般，本幫主給你 60 分。

幫主你最鍾意邊部主機嘍？

TO《GAME PLUS》G+幫主：

你好！本人擁有了 PS、SS 及 N64，也可算是一個門外漢啦！希望幫主幫幫忙吧！

- 1.幫主較喜歡哪部主機？為甚麼？
 - 2.幫主，將來打算為哪個遊戲製作攻略？（包括 PS、SS 或 N64）
 - 3.N64 的《SUPER MARIO 64》是怎樣玩的遊戲？有甚麼秘技？說少少給我知吧！還有，有否想過將來為它製作攻略？
 - 4.PS 有甚麼勁 GAME 介紹？
 - 5.為甚麼《GAME PLUS》在第 37 期開始便沒有了 N64 GAMES 的優惠計劃？
 - 6.為甚麼 NEO GEO GAMES 的售價這麼昂貴？是否值得購買這部 NEO GEO 主機呢？售價如何？
 - 7.SS 有甚麼動作？
 - 8.SS 的手掣，為甚麼方向鍵的左上會常常損壞的？本人已經壞了兩個了。
 - 9.為甚麼《GAME PLUS》只有 PS 專頁，而沒有 SS 或 N64 專頁呢？
 - 10.《GAME PLUS》將來有甚麼大打算、大發展？
- 謝謝幫主替本人解答了難題，本人必定會繼續捧場！祝《GAME PLUS》有更高銷量！
- 祝《GAME PLUS》
如意吉祥、萬事如意、生意興隆……

山之狗上

山之狗：

你既然這麼支持我們，不知你對本刊最近「一分為二」有何意見呢？可以的話，不妨來信告知。而你三部主機也擁有，相信你也不是門外漢啊！（本幫主仍未有齊三部主機啊！）

- 1.本幫主個人較喜歡 N64，雖然她推出的遊戲量極少，但由於機能較突出（暫時來說），加上大部份遊戲的遊戲性也非常出色，而且經常有些驚喜帶給玩家，因此我較為喜歡。當然 PS 及 SS 我也非常喜歡呢！
- 2.本幫主暫時仍未有打算為任何遊戲製作攻略，若大家有興趣看本幫主撰寫攻略，不妨來信告知，若真的來信眾多的話，我定會順應「民意」的。（當自己是甚麼大明星，好像有點自大啊！呵呵！）
- 3.這是一個非常出色的 ACT，遊戲當中還包含了很多解謎及冒險要素，是 N64 推出以來，首個銷量過百萬的作品，由於此作推出了很久，因此我們並不會替這遊戲推出攻略本，至於秘技嘛，這遊戲有眾多秘技，現為你公開其中三個。
 - a.與勇士恐龍見面：若要使用這個秘技，玩者必需收集齊 120 枚金幣。當滿足這個條件後，玩者跳下城堡外的一個水井（近湖邊的那一個），這時水井便伸出大砲，玩者只要把目標對準城堡頂部然後發射，當玩者到達城堡頂部後，便能和瑪莉奧的好戰友勇士恐龍見面了。而在見面過後，玩者的人數便會提升至 120 人，而且使用三段跳躍時更會出現無敵閃光。
 - b.輕易登上斜坡的秘技：這秘技對於登上一些極斜的斜坡極之有用。玩者首先需把 3D STICK 推向斜坡頂部的方向，然後使出空中踢（跳躍後按 B 鍵），這時只要玩者看準時機，在著地的一刻馬上再按 B 鍵繼續使出空中踢，如此重複動作，便能輕易登上一一些「極斜坡」了。
 - c.輕鬆的拋出古巴：或許在與首腦古巴對戰時，大家也覺得很難有節奏轉動

3D STICK把古巴拋出吧，這個秘技正好方便你們了。方法是當玩者在轉動古巴時，把3D STICK推向一個固定方向一段時間，那麼只要玩者放開3D STICK後，轉動古巴的速度仍然會保持著。

- 或許說說五、六月的作品，預定於五月推出的動作包括《雙界儀》、《THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM》、《THE KING OF FIGHTERS'97》、《DOWNHILL SNOW》和《LUNAR SILVER STAR STORY》；六月方面則有《WORLD SOCCER實況 WINNING ELEVEN 3》、《POCKET FIGHTER》、《TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》、《SHADOW TOWER》、《REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND》及《CHORO Q MARINE》.....等等。
- 因為從第39期開始，《GAME PLUS 買 GAME 優惠計劃》的合作店舖已改變了，因此在優惠的遊戲種類作出少許改動。
- 相信你是說「帶機」吧！由於大容量ROM帶的成本較貴，因此容量極大的NEO GEO遊戲盒帶的售價才會變成這樣，至於是否值得買則要看自己的需要了，若你是SNK遊戲擁躉的話，你是絕對需要買的。
- 或許本幫主又說說五六月間推出的動作吧。五月方面有《BAROQUE》、《GT 24》、《WORLD CUP'98 FRANCE~ Road To Win~》、《LANGRISSER V~ THE END OF LEGEND~》及《齊來做日本代表隊監督！世界首個足球RPG》.....等等。
- 應該不會吧！本幫主的SS已有一年半的歷史，但方向鍵仍然「寶刀未老」，是否閣下玩遊戲時過份緊張或過份用力呢？
- PS專頁是我們和SCEH合作的一個專欄，專欄內的資料每星期也由她們給予，由於士嘉與任天堂方面與我們仍未有同樣的聯繫及合作，因此GAME PLUS內便沒有N64或SS專頁了。
- 大打算或大發展固然是有的，為了給予大家一個「大驚喜」，這些大計將會暫時保密，而一書兩冊只是初步，等著瞧吧！

我封信上次用鐵達尼號運來， 結果沉了，不知今次.....

TO G+幫主：

HELLO！本人已是第二次來信了，上次的那封信恐怕已經像鐵達尼號般沉入大海了，唉！可惜。

- 我覺得《CHORO Q PARK》這遊戲算是不錯，為何你們的評語這麼差呢？
- 《模擬便利店2》是否很好玩？我覺得這遊戲值10分，你呢？
- 本人一向都玩翻版，你們會否歧視我呢？我覺得正版很昂貴，其實為何一個正版遊戲的售價會這麼昂貴呢？
- 《BUST A MOVE》這遊戲有否推出原聲大碟？如有，可在那裡購得？售價多少？因為本人非常喜歡遊戲中的歌曲。
- 平面格鬥遊戲中，是否以SS版擁有最佳的移植度呢？
- 4MB RAM卡是不是只能幫助讀碟速度，對畫面有沒有幫助？
- SS會否移植《BUST A MOVE》呢？
- 與SEGA新主機同時推出的遊戲有哪些呢？
- 尖沙咀海運中心內的玩具反斗城附近的一所遊戲機中心內，有一部極準的占卜機，因為我占卜了三次也全中啊！

第99使徒上

第99使徒：

從你所用的信紙、筆跡及文筆看來，你應是一名女機迷啊，是嗎？（自作聰明！），上一封未能刊登可能真的有點可惜，但你的第2封信終於也刊登了，希望很快會抽到你的第3封、第4封信吧！

- 本幫主認為這遊戲在SS的作品中也算是不錯，但與《CHORO Q》系列的作品來相比的話，這作品確是差勁了一點，但正所謂「各花入各眼」，只要自己覺得好玩便行了。
- 我也覺得這是一個非常不俗的遊戲，而製作此遊戲的廠商已決定推出《模擬藥房》了，是否很興奮呢？但這個作品暫時只預定推出PS版，至於會

否推出SS版則需留意本刊的續報了。

- 我們當然不會歧視你，因為歧視他人是不要得的行為。但本幫主還是奉勸你盡快「改邪歸正」，畢竟翻版遊戲既令主機損壞，而且往往還因遊戲碟的質素差劣而導致缺少遊戲中的BGM。至於你說為何原裝遊戲的售價問題，只要你想深一層，開發一個遊戲，遊戲廠商除了購入昂貴的開發器材外，還需聘請一些專業人仕參與開發，遊戲推出前的宣傳、製做遊戲的成本、還有發行商及零售商的利潤.....等等，這一切一切也需計算在內，因此售價便變成這樣了，換句話說你只需付出數百元便能使這群人費寢忘餐、攪盡腦汁、日夜顛倒、精神壓力，真是相當超值啊！呵呵呵呵！而製作翻版遊戲的人嘛，只需問人家借一個原裝遊戲便能拷貝出大量翻版遊戲，可謂無本生利，試想想你會幫助這群坐享其成的壞傢伙嗎？當然原裝遊戲的售價並非人人也能負擔，或許你逐步來，先是算一些自己很喜歡的遊戲才購買原裝，那麼便肯定不會出現入錯貨的情況，然後慢慢不再買翻版遊戲，或許你嘗試投稿到本刊的「自投羅網」或「讀者論壇（暫稱）」，因為每星期被選出的讀者也能得到稿費，你便可利用這些稿費來購買原裝遊戲了。
- 本幫主好像曾經看過，但已忘記在哪裡了，或許你嘗試到旺角一帶的商場找找吧。
- 並非全部也是如此，但整體來說確實是這樣。
- 減短讀碟速度只是其中一項優點，其次是由於4MB RAM卡可儲存更多的遊戲資料，因此角色的動作格數或背景的變化也會因此而增多。
- 相信不會了，但PS推出續篇的機會相當之高啊！
- 仍未公佈，但估計《VIRTUA FIGHTER 3》是必然之選。
- 既然這麼準確，各位讀者不妨試試吧，若本幫主剛巧經過那裡的話，也會試試的，在此多謝你的好介紹。

PS 邊款機最好？邊款最差呀？

GAME PLUS主持：

本人是SS機主，是第一次來信，希望能解答我問題。

- SS的《CHORO Q PARK》要怎樣才能完成遊戲？
 - SS會否推出《Q版賽車2》和《METAL SLUG 2》？
 - 《JEAGUE EXCITE STAGE V1》好不好玩？
 - 《GT 24》是否一個賽車遊戲？
 - SS版《拳皇'97》是否可用最終首領？
 - 現在買PS是不是很遲？
 - PS最好的型號是哪一款？
 - SS未來還有甚麼動作？
- 祝你們業務蒸蒸日上

多多問題又煩的GAME PLUS迷

多多問題又煩的GAME PLUS迷：

其實你的問題也並非如你的筆名般，不知身為GAME PLUS迷的你，有否參與我們舉行的「問卷調查」呢？

- 本幫主也不大清楚，估計當玩者集齊遊戲中的80輛CHORO Q後便告完成吧！
- 《Q版賽車2》恐怕不會了，相反《METAL SLUG 2》的機會則會較高。
- 這遊戲還未推出，我也怎會知道呢？不過此若能保持超任時代時的遊戲性的話，這絕對是一個不可錯過的作品。
- 不錯，而且還是移植自一個以MODEL 2基板開發的業務用賽車遊戲。
- 不錯，但只限於PRACTICE MODE內使用。
- 當然不算。
- 基本上所有型號的PS在機能是完全一樣的，但本幫主則主觀覺得附有DUAL SHOCK震震手型版本的PS較為吸引。
- 已在上方解答了，這裡不作重複。



超魔神英雄傳 ANOTHER STEP

文：恐怖燒賣

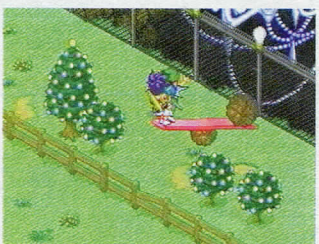
第5話 兩個救世主!?

三人終於登上創界山第三層，在村子入口一名村民正因為救世主飛雲被惡霸「偉特」(發明電燈的偉特?)捉而哭泣，飛雲不是好端端的站在此處嗎?經過一輪討論後，荒事認為有人崇拜飛雲的英勇事蹟，因此偽裝成救世主的模樣。飛雲說冒牌貨被抓會影響他的聲譽...於是決定前去拯救另一個飛雲。



◆ 荒事認為被捉的一定是冒牌貨...

在村中飛雲得知被抓的一樣是三人組，此外便利店有許多新的武器和防具，其中尤以價格為1000元(在最後一行)的力量拳套最正，應買兩件。由村的右上方登上高地後發現一座四面被電網圍著的城，最後荒事利用彈板成功入內。



◆ 胡塗蟲都有醒目的時候!

三人終於在左邊的房間中找到另一位飛雲，原來被捕的是TV版的飛雲(以下簡稱TV飛雲，另一個則為G飛雲)、劍部武一郎和忍部美子，一時間兩個飛雲你一言我一語的十分混亂，莎夜認為此地不宜久留，於是兩組人便先後離開了。



◆ 師傅見到荒事的X字斬後覺得十分眼熟...

此時玩者可直接走上路離開，在盡頭兩組人再一次會合，經一論對話後，終於明白TV飛雲們來了從前的創界山，即是說武一郎就是荒事的後人、莎夜亦是美子的祖先，而G飛雲是比TV飛雲更早來到創界山的前任救世主。正當兩個飛雲為誰是真正救世主而鬥持不下時，一道強力的激光突然破牆而出，原來燈膽人偉特已經殺到，兩個飛雲同時以登龍劍召喚龍神號，但只有GAME版的龍神號出場應戰。



◆ 樣子恐怖核突的燈膽人偉特

敵人的魔神電燈搜索器仍然弱得可憐，一招必殺技便可將它幹掉，完全不費吹灰之力。村子和偉特隨即回復正常後，由於TV飛雲隊要尋找回到未來的方法，決定繼續登山，但兩個飛雲看來依然互不相讓，最後兩隊人唯有分頭行動。



◆ 與敵人的魔神戰鬥

第6話 最強結合!飛雲+飛雲

繼電燈村子後，眾人來到一條以電力為主的村子，但再次相遇的兩個飛雲看來仍然未能和解，幸好劍部忍部的兩代傳人仍然互相幫忙，一同為「TV隊」尋找返回未來的方法。



◆ 兩位劍部傳人有講有笑!

在村子的左上方主角隊遇到一個玩靜電的怪人芬特路，看來就是他以靜電令到村民大為不便的人了。當他離去後，眾人走入他身後的山洞，到達一座大城堡前面。城內有許多寶物，全取後便可到左邊有很多出口的房間，進入這些門你會返回原地，但當你入門後聽到聲響，門的大開便會關閉(即你已選擇正確)，順次序由左至右進入2、4、1、3、5(有能各有不同、請自行聽聲)，你會到達另一房間。



◆ 玩靜電的怪人芬特路

進入唯一的出路後，G飛雲發現秀子內滿是木屨(因為村民穿了木屨就可防止靜電，所以敵人便沒收了所有木屨)，主角隊突然被強大的靜電襲擊而動彈不得，此時TV飛雲亦已入內，但G飛雲叫他快些尋找芬

特路，於是後者便離去，不久靜電亦停止了。



◆ G飛雲叫TV飛雲去尋找芬特路

突然一把聲音說「天之龍馬」在城外，而且是我們需要的東西。莎夜說得到天之龍馬後便可以立即飛到「華蒙達」的所在地，於是飛雲便馬上召喚龍神號出場，直接衝出城堡外對付芬特路。



◆ 芬特路的魔神落雷公

敵人的魔神「落雷公」的雷電攻擊尚算有點威力，因此必須馬上以必殺技消滅它。勝出後芬特路回復本來面貌，原來他只是一名搖滾樂手。此後，兩個飛雲為如何使用天之龍馬而爭持不下，G飛雲希望用龍馬盡快打倒華蒙達，但TV飛雲就龍馬是唯一返回未來的方法。



◆ 有乜好爭啊!都未有龍馬...

返回村後再以左上方的樓梯進入高地，發現還有另一個山洞，在裏頭六人同時被強力的電柱包圍，原來芬特路只是卒仔一名，真正的波士「震動人」終於現身。最後TV飛雲和武一郎以激

將法引開敵人，好讓其他人進入塔內將供電處破壞。

在盡頭的房間眾人遇到美子和一群紅鶴，原來她以為鶴子就是龍馬(日文發音笑話，不太懂)，大家無暇理會美子，馬上又繼續前進。當到達供電塔時，飛雲和師傅竟然從天上掉下來，隨後震動人亦馬上殺到，他一腳將TV飛雲踢下沿崖，上前救助的G飛雲亦被震動人的電力攻擊...在千鈞一髮之時，美子和紅鶴們神奇的從天而降，更不明不白的將供電塔破壞。G飛雲見機不可失，於是便喚出龍神號與敵人戰鬥，最後更聯同TV飛雲一同以登龍劍將敵人消滅。



◆大危機！快想辦法吧！！

得到勝利後TV飛雲三人以天之龍馬(原來紅鶴真是龍馬)返回未來，努力保護未來的創界山。而G飛雲則決心靠自己登上山頂。



◆必殺！雙登龍劍！！

第7話 虛擬偶像

在第四層的「偶像CITY」，四處的巨型電視和海報都以一名美少女偶像「亞惠」為主角，在左上方的電視幕牆前，莎夜說希望在簽名會與這位可愛的女孩握手，但荒事說「它」只是由電腦製造的虛擬偶像(Virtual Idol)，根本不可能於現實中出現。



◆一句話，將兩顆純真的心打沉

正當眾人在說一切只是幻象時，大隊歌迷聽到有人說鬼的壞話，於是打算襲擊三人，此時一名四眼仔卓郎打開地面的水管蓋，幫助三人解圍。水道是一座迷宮，而且有很多敵人，而且又是「單線行車」，很難避免和敵人碰頭。



◆助三人解圍的男孩卓郎

先直行，在第1個入口向左行，出去後會看到兩道門，其中一送下了閘，一會兒我們會回來此處。在右出口找到SAVE牛仔，進入下方出口後再走入有三件寶物的房間，按房內的紅掣後，回去之前下了閘的房間按另一個紅掣；最後，返回三件寶箱房間右邊出口，在盡頭的門亦已開了閘，以頭頭的梯子離開下水道即可遇到出手救我們的四眼仔卓郎。

卓郎說V.I亞惠已遭惡魔首領的部下「Bill基」以程式控制着，現在亞惠唱的歌都帶有催眠作用，所有亞惠的歌迷都成為了Bill基的傀儡。卓郎解釋他已製作了令亞惠清醒的程式，希望飛雲可以代他進入虛擬世界，令亞惠回復本性。



◆三人即將進入電腦世界

按照他的指示回去弄水道，在SAVE牛仔那房間的左下方入口處，三人被卓郎以特殊的電波送到電腦世界。在裏頭分別有藍色的可通行線路和紅色的不能通行線路，不斷將此處的敵人打敗藍色線便會不逐漸增多，在左上角的房間有三件寶物，而最終目標亞惠則位於中央位置。當飛雲道明來意，並透露自己的救世主身份時，亞惠竟然開動了防衛系統對付飛雲，此時玩者必須與亞惠進行IQ戰——估牌！

估牌的玩法如下：牌子有1至9號共6張，亞惠會選出三張。玩者要有9次機會估出三張牌的號數和位置，第一行日文說明你完全估中了多少張、第二行是你估中了牌號，但估錯了位置的張數。例如：如答案是3-4-5、而你答3-6-7時，提示會是1-0；你答3-5-7時，提示會是1-1；你答3-5-4時，提示會是1-2。



◆很簡單的、不要放棄啊！

當三張牌都估中時，防衛系統便會停止，同時敵人的波士「Bill基」亦會進來，但不一會便馬上離開。三人向左下方追捕敵人，終於在一間房子中找到Bill基，飛雲本想喚出龍神號抵敵，但在電腦世界登龍劍竟失去了力量，三人收制於Bill基而動彈不得……



◆不是Microsoft的Bill Gate

此時玩者要操縱卓郎到村子左上方的Digicrosoft大廈將電力關閉，在路上的寶物必須全

取，否則便沒有機會。最後，卓郎在大廈盡頭的右邊房間找到一個紅色把手，確定取得所有道具便可將它關掉！成功後三人便回到現實世界，飛雲馬上便召喚出龍神號對付敵人。



◆醒來的Bill基仍不改貪心本色

第8話 演歌代表人的心！

三人來到一條滿是音樂店舖的村莊，飛雲看到卡拉OK BOX後，打算去高歌一曲，誰不知飛雲和荒事喜愛的歌曲竟然大致相同，最後兩人決定以歌唱決勝負。

三人在村子的入口見到一名婦人正在唱演歌，突然間卻出現了一大隊惡魔戰士，帶頭的金髮女孩華露多鈴禁止婦人繼續唱歌，還說在她管轄的村中是禁止演歌這種古董出現的。



◆連唱歌都被禁？實在太可惡了！

之後玩者可自由行動，到宿房SAVE後便可回原處找那可憐的女人唱部千代子，之後再到千代子位於宿屋旁邊的屋子，她說此村的人民本來都很喜歡音樂，自從華露多鈴統治此村後便因為自己的喜惡而禁止村民唱歌，初時仍然有不少反對聲音，但當抗議的人一個一個被抓去後，肯站出來歌演歌的人便餘下千代子一個了。



◆荒事在美女面前扮型仔...

荒事得知事情經過後十分有型的答應為千代子討回公道(因為千代子是美人...), 而飛雲亦同意要到敵人的大本營與華露多鈴理論。之後, 三人在REGGAE卡拉OK店遇到華露莉娜獨個兒在唱歌, 飛龍和荒事亦趁此機會來一場歌唱比賽, 二人鬥得難分難解, 不分勝負。



◆兩個一樣唱得咁難聽!

到左上方高地的控制室時, 得知全村的卡拉OK店都被這管轄著, 之後三人沿紅色電線繼續尋找敵人巢穴, 但去路卻被兩名修理員擋住, 於是荒事便提議先到HORSE風的卡拉OK店繼續唱歌, 由於荒事的歌聲實在太差勁, 音響器材都因為抵受不住而爆炸。店主叫飛雲到控制室找人來修理, 於是三人便先到控制室, 再找擋路的修理員, 與修理員說話後再回控制室與工作人員談話, 此時擋路的人便會離去。



◆荒事竟然唱爆機! 恐怖!!



◆修理員說要先到控制室申請

沿紅線繼續前進, 發現一間超大型的卡拉OK中心, 相信就是華露多鈴的大本營。三人在經A1來到B2層, 不斷走也找不到入口, 最後才明白那些無人的卡拉OK房就是轉移點, 要向機器按掣, 再回答它播放的是甚麼音便可。(不是1便是2, 可不斷試) 先找B1層問題是FA、RA的房間, 轉移到B1後再選用問題是RA、FA的房轉移至B3, 最後用左邊第一間房轉移, 便可發現真的的去路。



◆上面的是FA、下面是RA

不斷轉移後到達了一間地上滿是圓型琴鍵的房間, 先到左邊牆邊聽電腦演奏一次(琴鍵會發光), 之後再順次序踏一次(DO、RE、MI、SO、DO、SO、MI、DO), 門口便會打開。沿路一直轉移至盡頭, 終於找到華露多鈴。

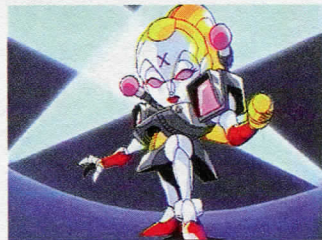


◆照圖中的順序試試吧!

她問你的來意時, 順序回答1)為了令村民自由地唱歌、1)為了被你所困的村民們、3)是的, 此時唱部千代子便會入來, 她再次要求華露多鈴不要阻止村民唱演歌, 華露多鈴問前者是否願以生命來抵抗到達, 千代子如實回答後便會進行IQ比賽砌圖比賽和魔神戰, 獲勝後三人又繼續上路。



◆演歌是心、是魂!!



◆敵人的魔神「安失 X-55」



◆村中的首領加魯

當到達高原頂層的城堡時, 敵人的波士加魯終於現身, 他說村中的規則由他決定, 有異議可進入城堡中再行解決, 於是眾人便馬上入城。先進入走廊正上方的入口, 再進入頭面的右邊門, 而加魯正藏身於那個巨大鬼有點過份的儲物櫃之中, 走近它便會找到加魯, 但他會再次逃走。



◆變態肌肉佬在櫃中爆出來!

在藍色地板的房間中找回加魯後, 他說金牌來分高低才可令強者感到「我係一哥」和「我好勁」等感覺, 只要運動好就可以得到更多金牌, 有何不好! 但是飛雲們沒有因此而動搖, 他們說運動成績並不能完全代表一個人的成敗, 所以用金牌來衡量一個人的成就是不必要、亦不應該!! 雙方各持己見, 最後決定以IQ戰來分個高下。



◆好! 以IQ戰來比個高低吧!

IQ戰是曾經玩過的入數字遊戲, 但數字的量就大了很多, 不用紙寫低未必可以完全記起呢! 勝出後, 加魯以魔神「GOLD METALER」出戰, 飛雲即時亦召喚出龍神號應戰; 令次的敵人終於不能以一招必殺技解決, 但亦只需再加一劍而已。

第9話 金牌真的那麼重要?

眾人在第五層發現了一條充滿運動氣息村子, 村民們每個都在運動, 而且還為戴在身上的金牌感到十分自豪。由於飛雲三人沒有金牌在身, 村民們都不和他們說話, 登上高地的運動場後, 眾人都為此事議論紛紛。最後荒事想出一個方法取得金牌, 他以特殊道具喚出旅行商人銀之介, 並買了三個假金牌。



◆任何貨品都有的銀之介

三人走遍村中也無發現, 最後狂村口的房子前遇到弱小的少年翔太郎, 他說自己的家祖一向都不善於運動, 自從村中以金牌的數量來評定人的等級後, 翔太郎便一直被小孩們看不起, 最後他的母親唯有為翔弄一個假金牌回來, 但此事令翔仔更加無法面對良心的責備。飛雲聽到翔仔的事情後, 馬上將買回來的金牌除掉, 並決定找此村的波士決戰, 廢除這條可惡的規則。



◆飛雲將假金牌除掉



◆敵人是一部肉感非常的魔神

勝出後，加魯變回一個陰氣極重的運動用品店店主，他與翔太郎一同向飛雲三人道別，翔太郎更送了一件寶物給玩者。



◆女人型……

第10話 鍛鍊體魄的溫泉！

之後的村子十分奇怪，整條村被一座超巨型的大廈包圍着，看清一點發現它是一座健身中心（運動之後，再來是健身嗎？），在中心內，所有人都穿起運動裝，不少人更興致勃勃的在鍛鍊身體，看來並無大問題。



◆鍛鍊、鍛鍊、鍛鍊…

但當飛雲細問村民後，得知是華露達的手下華露莉斯強迫他們健身的。以入口上方的梯子登上2樓，當到達店舖前時飛雲說此健身中心十分有問題，必須盡快找出華露莉斯的所在，一問究竟。



◆最好找華露莉斯本人問清楚

三人最後也找到華露莉斯的私人健身房，三人問她為何強迫村民健身，而華露莉斯是她討厭身材不好的人，更取笑三人的身型有如小孩子一樣。飛雲對此說話無多大反感，但身為女性的莎夜和自名英俊小生的荒事便不能就此了事，氣憤非常。



◆被人取笑身材像小孩子

正當眾人一時分神，冷不防背後突然殺出四個惡魔戰士，最後被華露莉斯掉進下層的鍛鍊體魄溫泉。詢問過溫泉旁的人後，得知華露莉斯會將身材不合格的人送進鍛鍊溫泉區，並要求村民不經洗溫泉、焗三溫暖，身材合乎基本要求後才可回到健身中心繼續…鍛鍊！



◆下層竟然是一個溫泉區

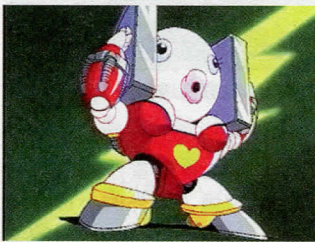
飛雲在右邊那塊「湯」字板旁找回二名同伴，原來他們仍然對華露莉斯的說話耿耿於懷，打算跳進溫泉中「修身」！飛雲完全無法阻止荒事和莎夜，更被迫一同下水。鏡頭一轉後，三人的身材不但沒有改善，更反而變成大肥豬一樣，華露莉斯得聞此事後即時趕到，由於她無法接受三人

的可怕身形，決定以IQ戰對付飛雲。



◆三人竟變成發水麵包

IQ對戰的題目是佔牌，在此不再多說。接下來是恆例魔神戰，華露莉斯使用的是健身型魔神「GYM U2」，大家可先斬1至2刀，再用必殺技幹掉它。勝出後華露莉斯被活活氣走，三人登上健身中心後村民說健身本來是一件非常不錯的活動，但華露莉斯強迫性的要求就似乎過火了點，分手前還送了一件寶物給飛雲。



◆超健美體型魔神 GYM U2

第11話 莎夜是新娘！？

登上第六層後，三人在第一條村中聽到不絕的教堂鐘聲，荒究說可能是有新人進行婚禮。飛雲說結婚和他完全沒有關係，所以並沒有興趣，但莎夜則顯得興致勃勃，很想去觀禮，荒事更取笑莎夜恨嫁。同時，久未露面的華露莉娜又再出現，還與飛雲非常親密，莎夜因為吃醋獨自離去，而華露莉娜則加入隊伍。



◆華露莉娜的確十分可愛…

獨自離去的莎夜行至一座古堡之前，更不斷在說飛雲不好，此時空氣中傳來一把怪聲，他說道：「來吧！與我一同走進愉快的世界吧！」，之後有一道光線從古堡射向莎夜，「中箭」的莎夜即時倒在地上。



◆莎夜中了「愛神之箭」

飛雲一行人十分擔心莎夜，於是便開始往上方尋覓她。當眾人步行至便利店門前時，教堂的鐘聲又再次響起（之後鐘聲會隨玩者逐步走近古堡而再響）。當三人踏上再高一級的高地時，鏡頭轉移至古堡之內，當莎夜醒來之時，一名樣子極為「扮俊俏」的男人突然向莎夜求婚，情況極之危險…



◆十分可怕的金毛仔

當飛雲三人進入古堡，在內面不斷移動時，鐘聲會一直響至第7次，此時你要先在左、上兩個房間中按紅掣令鐘聲響起，直至第9次鐘聲響起時（即按下兩個房間的紅掣後），劇情會再回到莎夜那邊…



◆為何要幫敵人按鐘？

莎夜問對方為何要與自己結婚，型仔反問莎夜不是古堡外說希望嫁給他嗎？莎夜聽後當然否認，此時型仔推說莎夜因為害羞而沒有親口說，但已在心中暗暗吐露……他更說當鐘聲響至10次時，婚禮便會立即舉行。



◆對方的「求婚意慾」極之旺盛

幸好，飛雲一行人終於趕到莎夜身邊，先說出：1)放了莎夜、之後再說1)救世主、飛雲是也！（之後的答案仍然是1、1），但對方完全沒有理會飛雲，最後莎夜唯有自己站起來說「不」，而飛雲則主動要求與對手決一高下。



◆喂！快快放人啊！

令次的IQ戰是入數字，而且一開始已經要入6個，難度十分之高。之後再和對手的魔神戰鬥，勝出後便可向下一條村進發。



◆樣子有點像自護號

第12話 龍神號倒下！

接下來的兩話情況有點特別，是講述龍神號被人打敗、飛雲以自己的努力令龍神號復活新生的事情，十分有趣。當飛雲們離開新娘村後，到達了規模非常大的新村子，荒事在村口一直不願入內，還被發現正在哭泣。莎夜解釋荒事的女朋友就在村中，而他正是因為避開自己戀人，才流浪至創界山底層的。



◆喂！大叔你攪邊科啊！

整條村都沒有特別事情，玩者SAVE後可直接走向村右上方的古堡，門外的小孩會說這是此村的波士「華露珍」的城堡，荒事得知後心中暗叫不妙。在古堡內四處都是華露珍和荒事的照片和合照，牆上更畫了不少「荒事愛華露珍」此等肉麻字句，極度惡頂。



◆牆上滿是照片和肉麻句子

行至圖中的房間時，你要先按圖中的排列將兩張一組的華蒙達姊姊花玉照找出來，成功後才可通過此地，而門後便是華露珍的房間。



◆密碼是華蒙達四姊姊的照片

在房間內飛雲不停稱華露珍為老太婆，氣就後者完全失控，直至她發現荒事才能平伏下來。飛雲問荒事二人有何關係，但荒事卻再三迴避，最後華露珍竟說二人已曾私定終身，莎夜和飛雲一時之間亦嚇了一跳。經莎夜多次追問，得知自從荒事獨個兒逃到創界山底層後，華露珍便強迫村民與她一同不能談戀愛。華露珍不加以否認，而且開始懷疑莎夜與荒事的關係，以為荒事喜歡上了一個小女孩而移情別戀。即使二人多返解釋，華露珍的醋意仍然未減。最後，華露珍召喚了魔神出來，飛雲迫於無奈只好應戰，情況一發不可收拾。



◆水洗唔清……

龍神號出場不久，已經被對手的必殺技光線攻擊幹掉，華露珍見機不可失，更打算上前殺死救世主飛雲，此時荒事出手加以阻止，還叫飛雲馬上離開，去找「魔神冶煉場」……



◆龍神號竟然不敵對手的光線



◆荒事出手阻止華露珍

第13話 新生！天翔龍神號！！

一時三刻間飛雲仍然無法

接受龍神號的敗陣，他問莎夜魔神冶煉是甚麼？莎夜解釋在忍部一族自古有一個傳說：當龍的化身墜落地面時，創界山的地下會打開一道大門，而該處便是冶煉（打機學中文：此乃治字、不是治字）魔神之地，值龍、虎、虹之力龍的化身將再次在天上飛翔。莎夜相信傳說正好解釋龍神號被毀的情況，現在飛雲必須找到魔神冶煉所，並尋找龍、虎和虹三種力量，令龍神號再一次復活。但莎夜不知魔神冶煉所在何處，二人萬分迷惑。



◆必須要找出龍、虎、虹三種力量

正當二人打算離城返回創界山底層時，華露珍娜剛好出現，原來她得知了飛雲的情況，於是便在她的父親處取了一份地圖「創界山案內MAP」，打算為二人引路至魔神冶煉所。她說其父親時常工作，姊姊們亦各有各忙，唯有找飛雲一行人做朋友。華露珍娜入隊後，村口右下方被人擋路的通道便會打通，往下走便可進入下一層地洞。



◆被擋的通道已經打通

經地洞一直走到盡頭的出口，便會到達村的另一邊，魔神冶煉所正在此處，走往左下方會發現寫有「魔神鍛冶」的房子。飛雲向裏面鍛冶師道明來意，請求他修理龍神號，但工匠說魔神的強弱視乎駕駛者的能力而定，但只有力量和技術成長並沒有用，駕駛者的心靈必須要強化，龍神號才可機會復活，而答案就在飛雲的心中。離開房子後，龍神號的聲

音說要讓他復活，必須得到三種力量：1) 守護人們的戰力、2) 救助人們的智力、3) 為人的靈魂而奮鬥的心之力，找齊三種力量龍神號便可復活了！



◆工匠說需要三件寶物

此後，下方擋路的人便會離開，繼續前進便會見到一個小神壇。調查小神壇後，龍神號會問你是否準備好進行力的考驗，考驗內容是連續戰鬥5場，勝出後可得到一件寶物。在下一層的小神壇則是智力的考驗，電腦會提問10條問題，順序回答：1、1、2、1、2、2、1、2、1、1即可，勝出後又會有寶物。最後一層的考驗是心的考驗，龍神號會不斷試探你的決心，全部回答第1個答案即可，得第3件寶物後便可回去鍛冶所。



◆接受三重考驗

鍛冶所的工匠說修理需要一晚時間，所以他叫飛雲起到宿屋休息一晚，明天再來。一覺醒來後回到鍛冶所，二匠果然已將龍神號修理好，而且更強化為新的形態「天翔龍神號」，各種能力都因為飛雲的成長而大為強化。好了！現在就沿路返回華露珍的古堡，與她再較高下！

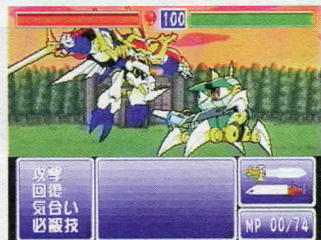


◆十分好的魔神呢！

回到古堡後，竟發現荒事和華露珍在打情罵俏，十分惡頂。幾番提醒下荒事終於清醒過來，飛雲召喚出新的「天翔龍神號」，並以新必殺技「天翔登龍劍」將對手打敗。



◆出場！新生的天翔龍神號



◆有如飛在天上的華麗動作

第14話 決戰！華蒙達！

經過千山萬水，飛雲終於到達創界山的頂層，進入最後一條村時，見四處的廢紙箱都是紙巾，看來村民每日都以淚洗面，氣氛一片冷清。SAVE、到各商店打點好一切後，可先走到左上方的草地，發現華露莉娜正在一個人發呆。她看到飛雲後感到十分高興，又吵著要各人到她的房間玩。但她竟然帶眾人進入華蒙達的城堡中，此時莎夜已大致估計到華露莉娜的身份，原來她就是華蒙達的小女兒，亦即是之前三名以華露為名的少女的幼妹。



◆華露莉娜其實十分孤獨

得知事實的荒事立即向華露莉娜揮劍，連莎夜都認為華露莉娜一直協助飛雲是另有目

的。但飛雲並不同意，更以身阻止二人繼續接近華露莉娜，飛雲深信華露莉娜一直的行動都是出於好意，並不會出賣朋友。幾經游說下二人才肯相信華露莉娜。此時莎夜向華露莉娜解釋其父親的惡行，還要求前者一同阻止華蒙達繼續作惡。激動的華露莉娜憶起了不少父親的回憶，最後獨個兒前去說服父親停止做壞事。



◆飛雲力阻二人傷害華露莉娜

飛雲本希望在房中等華露莉娜回來，但莎夜認為華蒙達並不會因為華露莉娜的意願而改變立場，更擔心華露莉娜發生意外，於是便出發前往華蒙達的房間。來到華蒙達的王座時，左右會有兩條出路，先打任何一條都可（其中一邊會用回下水道的五門機關、方法見第7話內文），對抗三個惡魔姊妹後，最後之門便會打開，但在面等待飛雲的卻不是華蒙達，而是被父親控制住的華露莉娜，與華露莉娜的魔神戰鬥過後，四姊妹的魔神會合而為一對付飛雲，由於是預留戰力對付最後波士的魔神，所以應以普通攻擊配合回復來對付敵人，勝出前亦要不斷氣合至100，留待下一戰立即使出超必殺技。



◆華露莉娜的魔神



◆四姊妹的合體魔神

最後，華蒙達說人類的力量太過弱小，被控制反而會生活得更快樂，莎夜說這只是逃避現實，荒事亦反駁他人類是應該有自己的意志。既然大家談不上，華蒙達便駕駛巨型的城堡級魔神對付飛雲，如玩者有保留氣力和MP，可馬上用必殺技加超必消滅敵人。勝出後飛雲將登龍劍放在一個神壇上，因為他知道日後會不斷出現新的救世主飛雲、再次展開新的冒險旅程！！



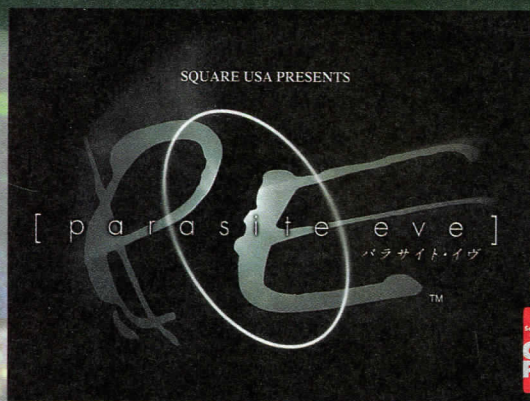
◆與華蒙達作最後一戰



◆臨別一刻



《完》



PARASITE EVE

TEXT：霸王丸

Distributed by
Sony Computer Entertainment Inc.
**OFFICIAL
PRODUCT**

© 1998 SQUARE/ BASED ON THE NOVEL: HIDEKI SENA "parasite EVE"
(KADOKAWA HORROR BUNGO)
character designed by TETSUYA NOMURA



遊戲標題... SQUARE
類型... CD-ROM
ARPG MEM
發售日... 3月29日
售價... 6800円

博物館4階



MAP DATA

Event

A) 從警備室中發現 Eve 新的姿態

Aya從3階前往博物館4階時，必要先行到達警備室將警報解除，而在解除警報的同時，Aya便會在警備室的畫面中看到Eve新的型態。

B) 從 Hans Klamp 博士口中得知衝擊的事實

到達Hans Klamp博士的研究所後，Aya便會發現前田和Daniel正向前田博士進行調查，而且更可從博士口中得知Aya身世之謎，之後在離開前，前田會將手上威力不大的「前田ガソ」給予Aya。

敵人 DATA

PTERODACTY

LEVEL	31
HP	370
BP	32
EXP	3256
擊倒後取得ITEM	回復劑4/回復劑3/彈+30
可盜用ITEM	命中距離+1/裝彈數+1/暗闇治療藥/彈+15

使用兩種不同的屬性攻擊，但當然每擊均有出招先兆可讓玩者避開，一種是直接的冷凍屬性攻擊（連射速度極高），而另一種則是暗闇屬性攻擊。

博物館3階(和4階)

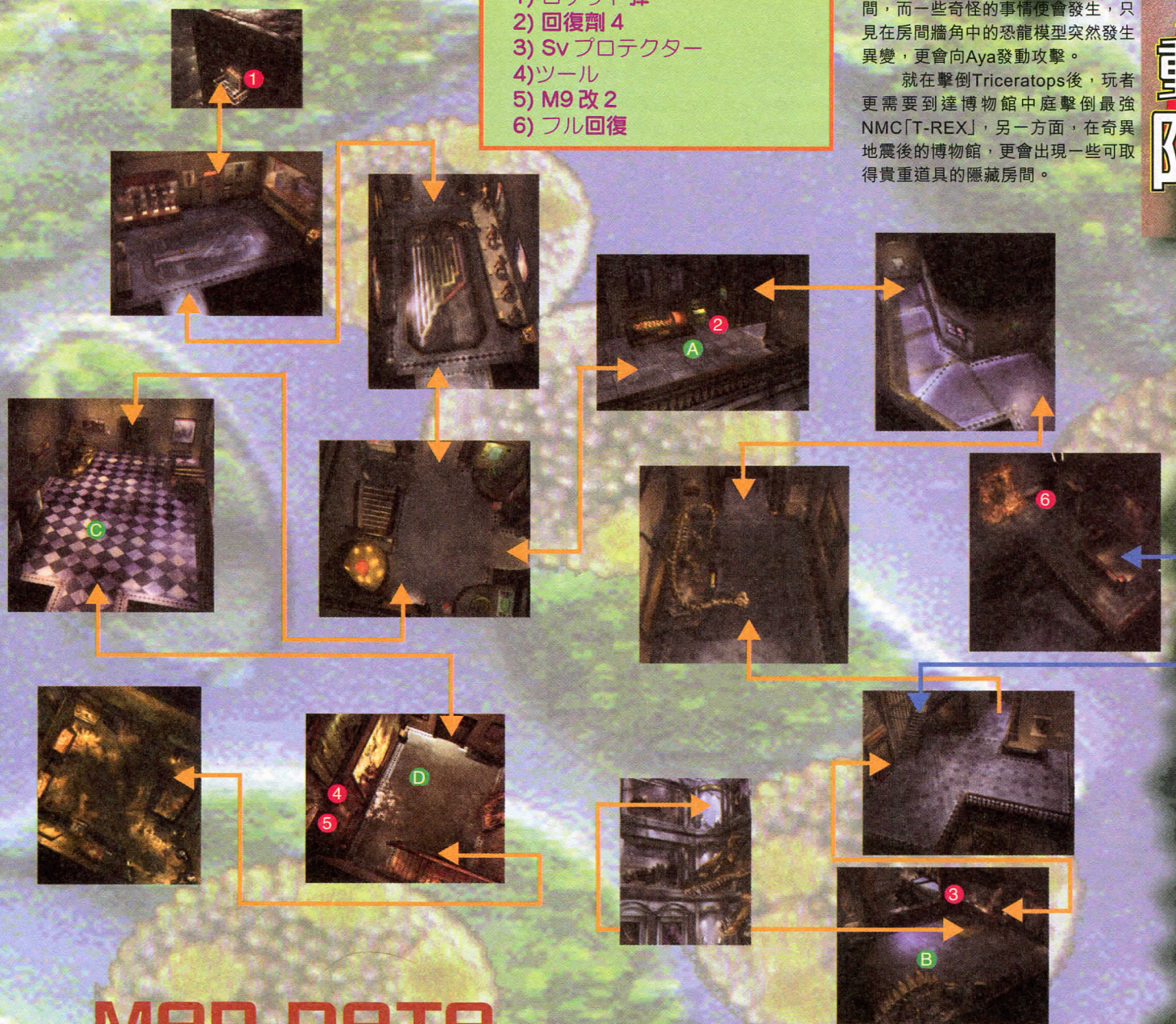
取得ITEM

- 1) ロケット弾
- 2) 回復劑 4
- 3) Svプロテクター
- 4) ツール
- 5) M9改2
- 6) フル回復

前往Eve所在的博物館4階

取得博物館中重要的武器及道具後，玩者便會越過中型恐龍的房間，而一些奇怪的事情便會發生，只見在房間牆角中的恐龍模型突然發生異變，更會向Aya發動攻擊。

就在擊倒Triceratops後，玩者更需要到達博物館中庭擊倒最強NMC「T-REX」，另一方面，在奇異地震後的博物館，更會出現一些可取得貴重道具的隱藏房間。



MAP DATA

Event

A) Pterodactyl 之突襲

在A點的通道位置，玩者會再次遇上Pterodactyl的突擊，而因為通道比較狹窄的關係，所以玩者應盡量避開其暗闇屬性攻擊，而Pterodactyl的冷凍攻擊因為會連射的關係，所以事前大多有很大的出招先兆。

B) 使用破碎後的窗戶

Aya到達B點的中型恐龍之房間後，便會因為沒有鎖匙而不能通過下個房間，而因為地震的關係，房間內部的窗戶便會破碎，此時，玩者只要向破碎的窗戶進行調查，便可使用特殊通道前往博物館2階。

C) 死戰！ Triceratops

C點的位置正是Triceratops所在的位置，而因為Triceratops擁有極強攻擊力和防禦力，所以先提議玩者回到警署將道具放下及補充回復劑。

D) Eve 的所在地，博物館 4 階

博物館4階D點的位置，正是Eve所在的位置，而在和Triceratops及T-REX戰鬥後，便是與Eve展開最終之戰。

Battle

Triceratops1 之戰

在使用從博士身上取來的通行証後，玩者便會來到博物館二樓的展覽室中，而且更會在那裡遇上強敵「Triceratops1」，擁有超強威力的Triceratops1，其攻擊不但只使用速度極高的突撞攻擊，而且更會使用自動追蹤的電擊。



第一階段

突撞攻擊要避開

在戰鬥開始的初段，Triceratops1會以突撞攻擊為主，而且攻擊威力極為強大，所以玩者需要使用直角90度迴避(突撞前均會有「慢步」的攻擊先兆)，這時正是站定的最好時機，待看準其轉身使用突撞時便立即使用直角迴避(而使用PE加速同樣可增加成功避開的機會)。

◆ 步速減慢正是 Triceratops 使用突撞攻擊的先兆。



LEVEL	33
HP	862
EXP	50000
BP	60
擊倒後取得ITEM	彈+6 / 防禦力+2 / 攻擊力+2
可盜取ITEM	裝彈數+1 / CR迴避+1

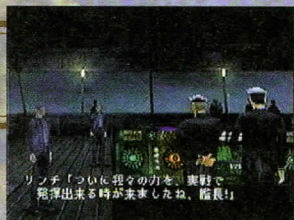
第二階段

而當Triceratops1轉變成第二型態時，其攻擊的主導同時會變成使用電擊(同樣擁有極強威力)，但當然同樣有出招的先兆，當看到Triceratops1將雷電聚集光芒時，玩者應立即使用360度迴避(意思是千萬不要使用直線或直角移動閃避)，當走盡360度的路線後，再直接走向Triceratops1的方向，這樣絕對可以增加迴避的成功率。

◆ 第一型態的 Triceratops1 主導使用突撞攻擊，而第二型態則轉變成使用自動追蹤的發射性電擊。



LEVEL	33
HP	1000
EXP	/
BP	60
擊倒後取得ITEM	/
可盜取ITEM	命中距離+1 / PE防禦+1



DAY 5 完結 CARRIER — 航空母艦



Eve 攻擊方法分析

Eve 強化版 (第一型態)

光彈發射

可作三連發射的光彈攻擊，雖然攻擊力並不太高，但因為攻擊範圍大，很難可以完全避開，另外因為每擊光彈中央的位置存在少許空隙，玩者可以盡量嘗試走在該處閃避。



針刺攻擊

擁有長距離的攻擊性能，而且在擊出後會以60度的方向追擊玩者，但因攻擊力比較弱，就算被正面擊中也不會造成太大傷害，但必須小心的是不要向針刺追擊的方向



閃避，因為這樣會使Aya被連續擊中的機會大增，所以當其使用此招時，應冷靜地站定或反走向追擊的方向。

觸手攻擊

Eve強化版的觸手攻擊大致可分為兩類，一種是被擊中後附加「混亂」或「防禦力下降」狀態，而另一種是將Aya的體力直接損耗剩餘1HP，但每當Eve使用此招攻擊時，其身體四周均會有圓形的光芒聚集，所以在預知的情況下不難閃避，而帶有「混亂」或「防禦力下降」狀態的觸手攻擊每次威力大約可損害150-170體力。



菱形衝激波

在使用前身體會不停自轉，之後便會以無定向的位置發射菱形衝激波，而因為攻擊範圍遍及整個戰鬥畫面，所以最好在看到其出招先兆前走到Eve的正下方位置，因為那裡是唯一不受波及的範圍，而且更可進行反擊。



擊倒第一型態的Eve強化版後，她會再度化成第二型態向玩者攻擊，而第二型態的Eve強化版，主要以連續的攻擊使玩者不能作出及時的體力回復，所以回復劑的運用需要十分留意，另一方面因為第二型態的Eve以攻擊為主，所以其防禦力和體力均不會十分高。



矛攻擊

在使用前會先飛上半空，之後再從空中拋下光矛攻擊，在擊中地面後會產生強大爆風，而因為矛攻擊是在半空中使用，所以玩者便不能使用任何攻擊或使用道具輔助。另外擁有極強威力的矛攻擊更帶有令Aya防禦力下降的屬性，所以在閃避方面需十分準確。當Eve飛上半空的同時，玩者雖然不可作出任何反擊的指令，但其實是可以移動的，只要在Eve飛上半空時，玩者立即移離爆風波及的範圍便可避開（Eve的投擲位置以飛上半空時LOCK ON玩者位置為準）。



Eve 強化版 (第二型態)

翅膀攻擊

近距離直接攻擊，攻擊速度屬於普通，而且威力並不太高，但會追加狀態攻擊，而大多數是「鈍化」或「毒狀態」。



全屬性攻擊

擁有必中的能力（即是無得閃避），雖然攻擊力不大，但卻擁有多重屬性狀態，當中以「鈍化」、「毒狀態」和「防禦力下降」為主，所以使用PE能力中的狀態與體力全回復便十分重要。



戰敗了的Eve (MOVIE)



DAY 6

EVOLUTION 一進化

在倒臥的自由神像前，Eve終於戰敗於Aya的槍下，在眾人認為事情終於完結時，誰不知才是新生命的開始，由Eve蛻變而成的惡魔「謎之Eve」終於出場，究竟Aya能否完成最後使命呢？擁有不死身軀的「謎之Eve」，究竟能進化成甚麼模樣？最終回「不死之Eve」.....。

擊倒強化Eve後，Aya便會再次回到航空母艦上，而且更會發現前

田等人，在和艦上的隊員對話後，便可向艦艇的內部進發，而這次自由行動同樣是最後的一次，所以在和武器管理部的Wayne對話後，他便會讓玩者將武器及防具各一件改上名稱，因為可留待下一個EX ROUND之用，另一方面，玩者同樣可向在場的另一名隊員取得一些回復劑及防禦性的道具，因為在打後的最終之戰中，Aya將會遇上史無前例的威脅。

EX ROUND (二周目)

CHRYSLER BUILDING

遊戲中第二循環的隱藏大廈，每十層均會有不同的BOSS，在打倒後便可取得該十層所使用的電梯鎖匙，即是說每十層都可使用電梯回到警署SAVE，之後再度使用電梯便可直達剛才的層數中。

CHRYSLER BUILDING基本結構

每一層的CHRYSLER BUILDING，均有其基本的室內結構，而主要的結構大致上分為三類，而且大都十分簡單。

- ◆ 登上另一層的樓梯
- ◆ 使用鎖匙的電梯
- ◆ 寶箱房間

CHRYSLER BUILDING 敵人分佈

2~10階

Crow2

HP	74
LEVEL	10
EXP	2
BP	6
DEF	50
AT	72
擊倒後取得道具	回復劑2
可盜取道具	回復劑33



Rat4

HP	85
LEVEL	11
EXP	2
BP	8
DEF	52
AT	48
擊倒後取得道具	彈+6 / 移動 制限治療藥
可盜取道具	回復劑2



Troodon2

HP	106
LEVEL	15
EXP	4
BP	9
DEF	59
AT	40
擊倒後取得道具	彈+6 / 回復劑1
可盜取道具	蘇生藥



2~20階

Bat2

HP	98
LEVEL	17
EXP	3
BP	8
DEF	98
AT	55
擊倒後取得道具	回復劑1 / 暗闇治療藥
可盜取道具	暗闇治療藥 / 回復劑3



10階

Spider-woman2

HP	1800
LEVEL	24
EXP	100
BP	128
DEF	60
AT	56
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵1



11~20階

Monkey2

HP	158
LEVEL	21
EXP	9
BP	10
DEF	62
AT	64
擊倒後取得道具	蘇生藥
可盜取道具	回復劑2



Mole2

HP	144
LEVEL	19
EXP	7
BP	12
DEF	62
AT	72
擊倒後取得道具	回復劑2 / 彈+15
可盜取道具	回復劑2 / 蘇生藥



11~30階

Snake3

HP	120
LEVEL	20
EXP	5
BP	8
DEF	58
AT	96
擊倒後取得道具	彈+6 / 回復劑1
可盜取道具	毒治療藥



20階

Alligator3

HP	2000
LEVEL	29
EXP	150
BP	256
DEF	72
AT	56
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵2



21~30階

Flyman2

HP	240
LEVEL	22
EXP	15
BP	12
DEF	60
AT	72
擊倒後取得道具	移動制限治療藥 / 回復劑3
可盜取道具	回復劑3



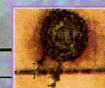
Spider3

HP	205
LEVEL	23
EXP	23
BP	15
DEF	68
AT	80
擊倒後取得道具	彈+30
可盜取道具	移動制限治療藥 / 蘇生藥



Plant2

HP	280
LEVEL	21
EXP	27
BP	15
DEF	65
AT	48
擊倒後取得道具	回復劑2 / 毒治療藥
可盜取道具	回復劑3



31~40階

Cat2

HP	375
LEVEL	32
EXP	52
BP	15
DEF	74
AT	64
擊倒後取得道具	彈+6 / 彈+30
可盜取道具	回復劑3



30階

Centipede2

HP	1800
LEVEL	34
EXP	800
BP	104
DEF	88
AT	56



■ 身軀1 / 身軀2

HP	800
LEVEL	34
EXP	0
BP	104
DEF	88
AT	56



■ 尾

HP	1200
LEVEL	34
EXP	0
BP	80
DF	88
AT	56
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵3



和地下鐵中的BOSS完全相同，主要以毒屬性和暗闇屬性攻擊，但因場地範圍不大的關係，所以需時常帶備一些回復狀態的治療藥。

31~40階

Camelen2

HP	315
LEVEL	26
EXP	40
BP	15
DEF	70
AT	96
擊倒後取得道具	回復劑3 / 移動制限治療藥
可盜取道具	彈+15 / 彈+30



Mixed-man2

HP	400
LEVEL	31
EXP	64
BP	20
DEF	60
AT	72
擊倒後取得道具	移動制限治療藥 / 彈+15
可盜取道具	回復劑4



Mixed-man-ball2

HP	100
LEVEL	31
EXP	8
BP	3
DEF	60
AT	40
擊倒後取得道具	／
可盜取道具	／



40階

Triceratops2

HP	1200
LEVEL	39
EXP	2500
BP	200
DEF	140
AT	65



■ 第一階段

■ 第二階段

HP	1600
LEVEL	39
EXP	0
BP	200
DEF	96
AT	80
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵4

同樣地和博物館中的一樣，需要注意的是其威力極大的突撞攻擊。

41~50階

Scorpion3

HP	580
LEVEL	35
EXP	160
BP	24
DEF	98
AT	64
擊倒後取得道具	彈+6／彈+30
可盜取道具	回復劑／蘇生藥

Parrot3

HP	420
LEVEL	31
EXP	115
BP	18
DEF	85
AT	96
擊倒後取得道具	回復劑2／回復劑4
可盜取道具	回復劑4

Frog3

HP	460
LEVEL	30
EXP	133
BP	20
DEF	88
AT	72
擊倒後取得道具	彈+15
可盜取道具	回復劑3／蘇生藥

41~60階

Armadillo3

HP	410
LEVEL	38
EXP	144
BP	20
DEF	92
AT	64
擊倒後取得道具	回復劑3
可盜取道具	回復劑4

50階

Cockroach

HP	5600
LEVEL	49
EXP	5000
BP	321
DEF	104
AT	96
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵5

最初出現時以單體向玩者進行攻擊，主要以頭頂的觸鬚攻擊，而當戰鬥至一定時間的時候，Cockroach便會產下一個龐大的卵，而當「卵」成為完全型態及生出小型的Cockroach，便會飛上半空使用毒彈向玩者攻擊。

51~60階

Rat-man2

HP	715
LEVEL	45
EXP	364
BP	28
DEF	104
AT	72
擊倒後取得道具	彈+15／彈+30
可盜取道具	蘇生藥

Rat-large

HP	790
LEVEL	48
EXP	562
BP	32
DEF	110
AT	96
擊倒後取得道具	回復劑3／回復劑4
可盜取道具	口ケット彈

Squirrel

HP	670
LEVEL	53
EXP	2
BP	250
DEF	86
AT	128
擊倒後取得道具	回復劑4／蘇生藥
可盜取道具	混亂治療藥／彈+30

51~69階

Rat5

HP	640
LEVEL	40
EXP	327
BP	25
AT	128
擊倒後取得道具	彈+30／蘇生藥
可盜取道具	回復劑4／彈+30

60階

Crab2

HP	6400
LEVEL	59
EXP	10000
BP	240
DEF	160
AT	72

■ 兩腕

HP	1600
LEVEL	59
EXP	／
BP	148／125
DEF	112
AT	72
擊倒後取得道具	CHRYSLER鍵6

和倉庫中戰鬥的Crab1完全相同，主要使用泡沫及LASER攻擊玩者。

61~69階

Snake2-poison

HP	780
LEVEL	46
EXP	804
BP	28
DEF	98
AT	120
擊倒後取得道具	毒治療藥／回復劑4
可盜取道具	回復劑4

Bear2

HP	1000
LEVEL	53
EXP	594
BP	35
DEF	128
AT	72
擊倒後取得道具	回復劑4
可盜取道具	蘇生藥

Bacterium2

HP	880
LEVEL	49
EXP	855
BP	35
DEF	112
AT	104
擊倒後取得道具	回復劑4
可盜取道具	彈+30／回復劑4

Dogman2

HP	980
LEVEL	52
EXP	920
BP	44
DEF	120
AT	96
擊倒後取得道具	彈+30／蘇生藥
可盜取道具	回復劑4

Treasurebox

HP	520
LEVEL	45
EXP	255
BP	0
DEF	64
AT	160
擊倒後取得道具	彈+30／回復劑4／蘇生藥
可盜取道具	／

THE END

文：林友德
協力：赤目黑龍



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

強化部件一覽

加速器 (ブースター)	移動力+1
超級加速器 (メガブースター)	移動力+2
心理感應器 (サイコフレーム)	運動性+15/限界反應+30
生物感應器 (バイオセンサー)	運動性+10/限界反應+15
姿態制御引擎 (アポジモーター)	移動力+1/限界反應+5
磁場加強器 (マグネットコーティング)	運動性+5/限界反應+20
能源箱 (プロペラントタンク)	回復50點EN/用完即棄
能源箱S (プロペラントタンクス)	回復200點EN/用完即棄
米諾夫斯基飛行器 (メノフスキークラフト)	令機體有飛行能力/令機體的空中適性變為A級
高性能雷達 (高性能レーダー)	令地圖及射程為1的武器之外，所有的兵器的射程+1
查巴姆裝甲 (チョバムアーマー)	HP+500/裝甲+150
混合裝甲 (ハイブリッドアーマー)	HP+800/裝甲+200
花迪瑪 (ファティマ)	移動力+2/運動性+20/限界反應+30
對光線武器護網 (対ビームジョーティング)	令損害在1000以下的光線武器攻擊無效
修理套件 (レペアキット)	回復HP2000點
超合金Z	HP+1000/裝甲+300
超合金新Z (超合金二ユーZ)	HP+1500/裝甲+400

故事流程表 其之四

共通劇本

第56話 TIME LIMITED (前)

↓
第57話 TIME LIMITED (後)

↓
第58話 野心的結果

↓
第59話 異質物之挽歌

↓
第60話 天空與大地之獸

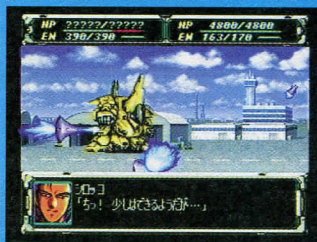
共通劇本 第56話 TIME LIMITED (前)

隆巴納終於要和泰坦斯展開正面的決戰了，而地點正是在南美洲的查布羅。在這場重要的戰鬥中，佐米托夫並不準備親自領軍，反而派了和隆巴納甚有淵源的伊哥路准將負責指揮。另外斯諾哥也再次要求讓他駕駛愛機秩奧出戰。

這次的戰鬥可能是遊戲開始以來最為難打的一仗，因為除了初期的一群敵機外，敵人另有多達五次的增援部隊出場。為了避免兵力分散和遭到敵方增援的痛擊，因此己方的部隊不宜急著向前推進，而應

整體一起行動。當敵人每出現一批增援後，便要盡量把他們消滅，避免當他們累積起來時，會更難對付。至於在第三次增援中出現的秩奧，雖然其威力異常強大，但如己方部隊不進入其攻擊範圍，它是不會主動攻擊的。因此，玩者大可以把它留到最後才交由有「必中」精神的隊員來消滅。

另外，玩者記得要讓氣力高的隊員在差不多結束時多進出母艦幾次，以免在接下來的一場戰鬥中不夠氣力。



◆ 強勁的秩奧再次出場。

己方初期機體

自選戰艦1艘
自選機體17部

敵方初期機體

露莎美 (重高達mkII MA) Lv.44
泰坦斯兵 (漢布拉比) Lv.41x3
泰坦斯兵 (亞謝瑪) Lv.41x4
第一回合 敵方增援機體 (a)
泰坦斯兵 (加普斯利 MA) Lv.40x3
泰坦斯兵 (亞謝瑪 MA) Lv.40x2



◆ 還木能令露莎美入隊。

第二回合 敵方增援機體 (b)
泰坦斯兵 (亞謝瑪 MA) Lv.40x3
泰坦斯兵 (加普斯利 MA) Lv.40x2
第三回合 敵方增援機體 (c)
斯諾哥 (秩奧) Lv.45 強化部件: 超合金Z
泰坦斯兵 (加普斯利 MA) Lv.41x3
泰坦斯兵 (拜亞倫) Lv.42x2
第三回合 敵方增援機體 (d)
泰坦斯兵 (加普斯利 MA) Lv.41x4
第五回合 敵方增援機體 (e)
泰坦斯兵 (亞謝瑪 MA) Lv.41x5
泰坦斯兵 (拜亞倫) Lv.42x2



共通劇本 第57話

原本還相信泰坦斯的伊哥路，看見佐米托夫竟然在查布羅的基地中設下自爆裝置，而自己則先行逃走了，於是也不得不接受其實泰坦斯的本質大有問題這一事實。身為軍人的伊哥路，為了不令無辜的人受到牽連，所以便決定要求隆巴納的各人協助，將基地內的自爆裝置拆除。

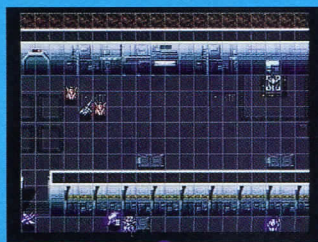
由於這場戰鬥的主要目的是要以己方的機體，到達位於版圖上方的自爆裝置，因此玩者大可以避免一些無謂的戰

TIMELIMITED (後)

鬥，而集中盡快把一些快速的機體送到目的地。因為這個原因，在開始這版之前，玩者大可先將兩個超級強速器（メガブースター）裝備到Cybaster之上，那麼安藤正樹便可以驚人的移動力，一會兒後便到達版圖上方。當然，如玩者希望多賺一點錢和經驗值，也可以先將Cybaster移到自爆裝置附近，並以地圖武器將附近的敵人消滅，再在時限之前由其他機體盡量將敵機擊毀。



◆ 伊哥路和亞倫一起逃走。



◆ 制止自爆裝置發動。

己方初期機體

自選戰艦1艘

自選機體17部

敵方初期機體

人工知能改（漢布拉比）LV40×2

人工知能改（漢布拉比）LV41

人工知能改（姆歷沙）LV40

人工知能改（亞斯瑪MS）LV41×6

人工知能改（加普斯利）LV41x4

人工知能改（拜亞倫）LV42x4

第二回合 己方增援機體 (a)

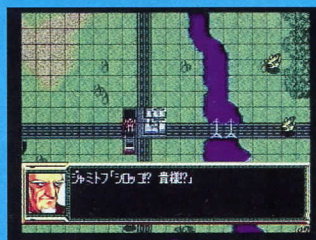
亞倫（黑鷹戰機）

共通劇本 第58話 野心的結果

眾人從伊哥路的口中得知，佐米托夫現在正在前往香港的途中；另外，亞寶和布拉度在一年戰爭時的同伴亞佳，也透過通訊通知隆巴納，佐米托夫打算在香港乘運輸船往宇宙。得到了這些有用的消息後，隆巴納便立即加速前往香港。可是正打算離開的佐米托夫，卻給陣前叛變的斯諾哥刺殺了，令泰坦斯名存實亡。

在今仗中出現的敵機，可說和第56話不相上下，因此玩者所採用的戰略，也和該話中的差不多——即是以全軍整體

的推進為優先。至於部隊的移動方向，大概可以法斯古的多哥斯所在為目標，先將在左方的一隊亞斯瑪擊破。而在河流右方的敵軍，則大可以等待他們主動向己方進攻，然後己方才施以反擊。另外，在敵方第一次增援中，當己方部隊擊毀尊尼的班杜·多古後，瑪雅便會把他救走並撤退。而最後出現的比佐特軍，則仍和以前的應付方法大致一樣，即是以亞寶和其他高達駕駛員，以最強的武器將他們一擊消滅。



◆ 佐米托夫被殺。

己方初期機體

自選戰艦1艘

自選機體18部

敵方初期機體

法斯古（多哥斯）Lv.45

查邁根（亞歷山多利亞）Lv.44

強化部件：バイオセンサー

加狄（亞歷山多利亞）Lv.43

日札（漢布拉比MA）Lv.44

丹基路（漢布拉比MA）Lv.43

林撒斯（漢布拉比MA）Lv.43

胡達（史多利）Lv.43

布蘭（亞斯瑪MA）Lv.44

泰坦斯兵（加普斯利MA）Lv.41×5

泰坦斯兵（拜亞倫）Lv.42×7



◆ 比佐特會在HP不足三分二時撤退。

泰坦斯兵（班杜·多古）Lv.42×2

泰坦斯兵（亞斯瑪MA）Lv.41x7

敵機少於十四部時敵方增援機體 (a)

尊尼（班杜·多古）Lv.44

瑪雅（班杜·多古）Lv.44

泰坦斯兵（加普斯利MS）Lv.41x2

泰坦斯兵（亞斯瑪MS）Lv.41x2

泰坦斯兵（拜亞倫）Lv.42

第六回合 第二勢力 (b)

比佐特（基亞·加靈古）Lv.46

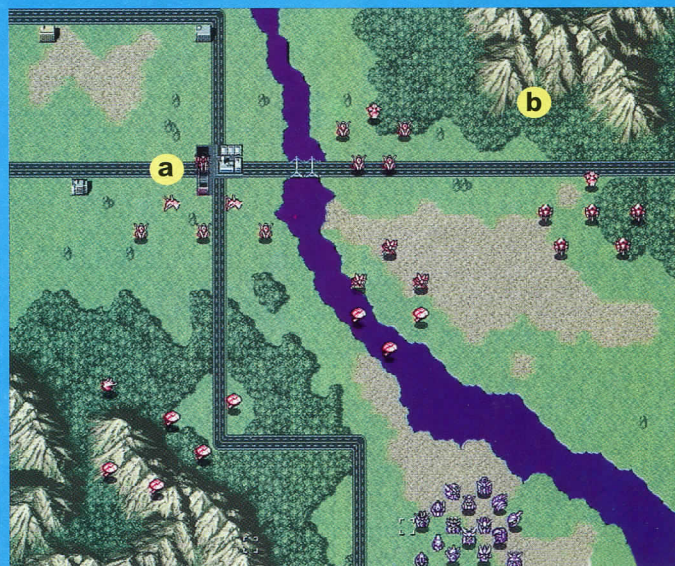
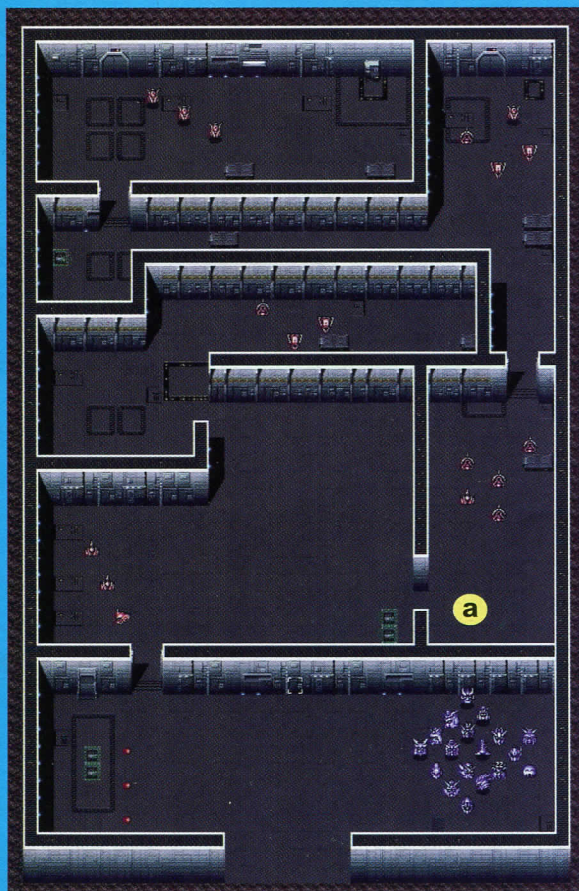
強化部件：サイコフレーム

加拉美狄（拉靈）Lv.44

達爾（拉靈）Lv.44

尼頓（拉靈）Lv.44

兵士（比利亞斯）Lv.42×8



共通劇本 第59話 異質物之挽歌

當隆巴納的隊員在搜查發射基地時，發現了泰坦斯的首腦——佐米托夫竟然被別人殺死了，正當眾人還未弄清楚發生甚麼事時，又有敵人的部隊來攻擊了。原來，多雷古他們認為既然地上的人正自相殘殺，那麼這便是侵佔地面的大好時機，並動員了他們的全部兵力發動攻勢。

在開始時，玩者不妨暫時在基地附近佈防，以應付在河流右方和中央的敵人。其中一

個有效的方法，便是以Cybaster的地圖武器，將集中在一起的敵機消滅。接著，便可以派出一些能力高的駕駛員如古華多羅和亞寶等，向右面進攻，但是要留意不可行得太前，以免被敵方的增援包圍。

至於其他的機體，便可以一起向下方進發，並以林木為掩護，先行擊破在山岳地帶的敵軍。最後，在河流左右兩邊的部隊，便可以同時向著下方的多雷古本陣進行攻擊。



◆ 為數眾多的聖戰士。
己方初期機體

自選戰艦1艘
自選機體16部

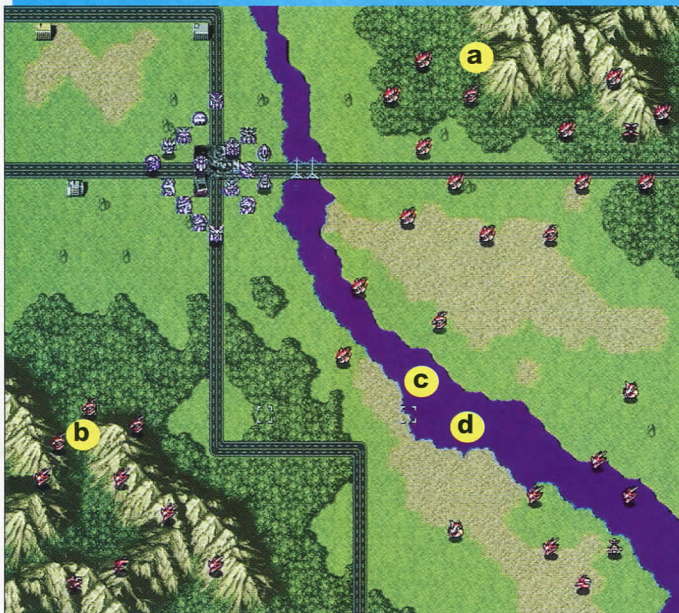
敵方初期機體

比佐特 (基亞·加靈古) Lv.46
強化部件：アポシモーター
尼頓 (拉靈) Lv.44
加拉美迪 (拉靈) Lv.44
達爾 (拉靈) Lv.44
佐特 (斯布利根) Lv.45
黑騎士 (加拉巴) Lv.45
多雷古 (奧路·奧普斯) Lv.46
美芝 (布布利) Lv.44
強化部件：バイオセンサー



◆ 多雷古的末日。

飛 (瑞華士) Lv.44
亞蘭 (瑞華士) Lv.44
強化部件：バイオセンサー
兵士 (比利亞斯) Lv.41x13
兵士 (瑞華士) Lv.42x6
兵士 (拉靈) Lv.41x3
兵士 (利普拉根) Lv.42x2
第三回合 敵方增援機體 (a)
兵士 (比利亞斯) Lv.41x4
第三回合 敵方增援機體 (b)
兵士 (拉靈) Lv.41x3
第四回合 敵方增援機體 (c)
兵士 (利普拉根) Lv.42x5
第五回合 敵方增援機體 (d)
兵士 (利普拉根) Lv.42x4



共通劇本 第60話 天空與大地之獸

經過上一話的戰鬥後，多雷古和比佐特的部隊，可說是全軍覆沒了，但是隆巴納還要應付保士達和異星人等對手。因此，眾人便決定兵分兩路，由新亞加瑪帶著以真實機械人為主的部隊向宇宙進發；而由轟格和戈蘭所帶領，以超級機械人為主的部隊，則留在地球上作戰 (玩者可自由選擇)。就在新亞加瑪準備前往宇宙時，黑暗大將軍所率的DC軍在卻在此時出現了。

在這次戰鬥中，己方的首



◆ 這次輪到黑騎士巨大化。

己方初期機體

絲娜 (轟格)、艾莉 (戈蘭)、主角 (奧古格斯或曉格班)、多蒙 (神高達)、兜甲兒 (鐵甲萬能俠)
兵士 (積根) Lv.31
兵士 (雷姆) Lv.31
兵士 (吉姆III) Lv.31
自選機體10部

敵方初期機體

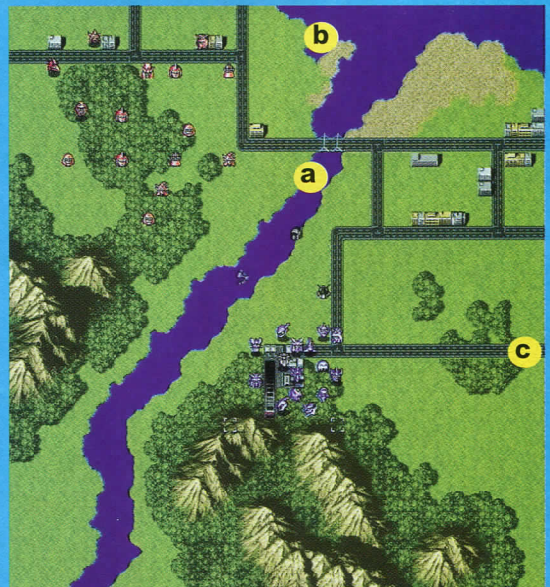
暗黑大將軍 (暗黑大將軍) LV45
強化部件：超合金Z
米基羅 (高達天劍絕刀) LV44
卓普文 (高達獅王爭霸) LV43
人工知能改 (機械獸茲羅巴M9) LV42x3

要任務，是阻止敵人侵入發射基地之中。玩者可以按自己的需要採用兩個相反的戰略：其一是在原地鎮守，等候敵機的主動攻擊，但記著要把防線向上推前一點，以免被敵機有機可乘；其二就是主動進攻，留下三至四部機體守衛基地，其他的則向上方推進，但要注意不要進入敵方增援機體的出現位置。另外，在第八回合同出現的亞路比，是可以多用蒙來對她說得的。



◆ 要令亞路比加入便先要打倒她。

人工知能改 (機械獸亞布多拿U6) LV42x3
人工知能改 (機械獸史巴丹K5) LV42x2
人工知能改 (戰鬥獸奧比利奧斯) LV42
人工知能改 (機械恐龍沙古) LV42
人工知能改 (拉利X1) LV42
第二回合 敵方增援機體 (a)
黑騎士 (加拉巴) Lv.44
強化部件：バイオセンサー
兵士 (加拉巴) Lv.42x2
第四回合 敵方增援機體 (b)
本都 (本都艦) Lv.44
基拿古路 (基拿古路艦) Lv.44
卡多拿路 (卡多拿路艦) Lv.44
第八回合 敵方增援機體 (c)
亞路比 (美少女高達B) LV44



待續



Brave Prove

故事式攻略 第一回

TEXT:Nash

黑水晶傳說

天地初開之時，女神奧迪雅(オルティア)創造了這個世界，而她手執着的，就是代表着生命開始的白水晶和代表着發展生命的黑水晶。她將這兩顆水晶合而為一後，在兩顆水晶的互相平衡下，所有生命都慢慢發展起來，就是如此，這個世界-美路化拉(メルファール)就慢慢的成長起來了。



在這世上的人都對這兩件寶物深感興趣。在美路化拉的一個賊寨中，寨主梵古(ファン



グ)一天到晚都想着這東西。某天，他的手下終於找到一些黑水晶的線索，於是他便召集所



有手下一同商討這事。進入寨後，亞路士(アルス，也就是這故事的主角)便和舒娜(シーナ，梵古的女兒，也許就是女主角哦!)在寨中通知其他人這消息，然後便走到會議室集



合。在會議中，梵古決定叫擅於使劍的舒娜到火山調查有關消息。當晚亞路士因為這事而悶悶不樂於是在露台獨自發悶，誰料舒娜突然間出現，她和亞路士談了一會後便獨自走回房間。亞路士因為不放心於是便走到她的房間去看看，但當亞路士到達時，舒娜已經睡着了，而且說着夢話呢。



第二朝早，眾人都聚集在寨前替舒娜送行。但是亞路士還是不大放心，於是便跟着去。他先朝着東北面進發，可惜在東面的山洞中有一些石頭擋着去路。亞路士於是便繼續四出打探。幸運地，他在南面的人口中得知有關力量手套(パワーグローブ)



的消息，於是便到西面的樹林探索。在西面樹林中的其中一個山洞中，亞路士發覺北面的牆壁好像有點問題，於是便利用炸彈炸一下看看，然後他便在裏面找到了力量手套。



闖禍了!!

得到了力量手套之後，亞路士便回東邊的山洞去。他將原本阻塞着前路的石頭推開，繼續前進。經過了漫長的山路，亞路士終於走到火山的深處，在那裏果然另有天地，原來是一個天然的水晶洞。再走到水晶石洞的盡頭，亞路士終於找到了舒娜，她正站在那兩顆巨大的黑白水晶前，正想伸手去觸摸它。就在這時從不知哪裏突然發出聲音喝止，但是舒娜並沒有理會，繼續去觸摸



它。那聲音突然說：「你已經觸怒了女神奧迪雅，需要接受懲罰了！」同時從那白色水晶裏走出了一隻火魔，他一下便將舒娜打暈了。亞路士見狀當然立即揮刀還擊，但是那火魔完全沒有破綻，亦沒有什麼地方可讓他攻擊下去。但他一會之後便想起那火魔是從白水晶中走出來的，於是便捨身的不斷



攻擊水晶。在水晶被打破的一刻，火魔也被消滅了。亞路士救醒了舒娜，正想離開的時候，後面突然傳來一把聲音，他們轉眼一看，見到一個披着黑色披肩的人(?!)浮在空中，並向告訴亞路士和舒娜他就是守護黑色水晶的精靈管理羅度(プレリユード)，「謝謝你們，是時候答你們了！」他從手中浮起了一個黑色的球，舒娜見到有點不對勁，於是便撲到亞路士的身前，那光球一下打中了舒娜，舒娜便昏倒了。亞路士只有呆着的望，一陣之後光球又從昏倒了的舒娜裏面走回出來。「嗯，是充滿愛和希望的光呢！可惜還未足夠呢...」



發售日：發售中
價格：6800圓
ARPG
MEM

發行商：DATAWEST
記憶：1 Block

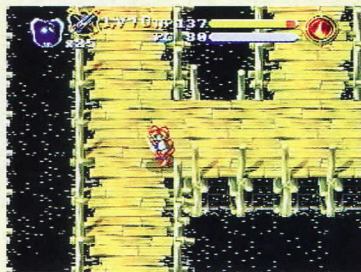
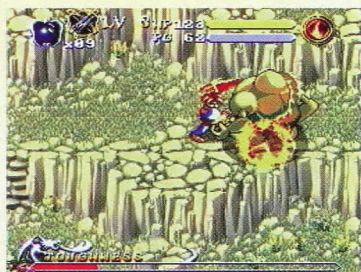
說着說着，普理羅便走了。亞路士望着昏了的舒娜和碎了的水晶，只是手足無措。這時，不知從哪裏又走來另一隻精靈。原來他就是奉命保護白

水晶的火精靈，他告訴亞路士原本白水晶和黑水晶原本是互相平衡着的，可惜這平衡被他破壞了。火精靈見到這亂糟糟的地方便叫亞路士先回寨去。



真正的旅程開始了

回到寨中，火精靈便向亞路士介紹自己。「我是掌管火的精靈菲利亞（フェーリア），她的「心之光」被奪走了，只有黑白魔法回復平衡她才可得救。」亞路士只是愣着，不知所措。一會後，亞路士在梵古手上得到了舒娜之劍，並開始往南面進發。離開了山寨，經過悠長的、漫長的山路，亞路士終於到了平原，也在那裏的南面找到一個碼頭。但是那兒的水奇怪地都變了黑色...



下回再續

基本系統解說

連續技：

這遊戲中主角可利用他的配劍作出不同的連續技，基本上只要連按○鍵便可做出一個三hits的連環斬，然而配合着方向鍵，則可做出更多姿多采的技，例如：○、○、一+○，或者○、一+○、○等。筆者現時最常用的連續技為○、

○、一+○、一+○、○，總共可以做出7 hits的攻擊呢！然而事實上是有着更多的連續技，只是配合的方向鍵的不同罷了，而當配合了特殊技（在下段會介紹）則可做出更華麗、殺傷力更強的連續技。

特殊技

配合着不同的精靈，亞路士可使出不同的特殊技，而其中更有一些可以配合連續技使用，破壞力非常可怕。每隻精靈都會有四招不同的特殊技，而使用方法分別如下：



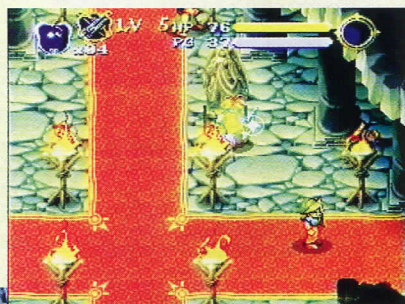
特殊技	平時使出	配合連續技使出
第一招	→+△	→+△
第二招	→↑←↓→+△	不可
第三招	△、△	△、△
第四招	←→+△	←+△

（假設玩者面向右方）

當然，這些技都是附着屬性的，所以要看着不同屬性去對付敵人，總不可能利用火劍來對付火龍吧。而每當精靈升級時，技的攻擊力也會加強（畫面也許會有不同）。

儲存點

在這遊戲中當然是可以儲存進度啦，而這個女神像就是儲存點了，除了儲存外，她亦可替亞路士回復體力呢！



CAPCOM 精品大著數！！



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



• ROCKMAN 信封信紙



• ROCKMAN 月曆

• ROCKMAN 筆盒



• ROCKMAN 砌圖



• ROCKMAN 搖搖

• ROCKMAN NOTEBOOK



• ROCKMAN 手錶



• ROCKMAN 貼紙

著數服務站

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

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



註：每個印花只可用於一個產品上。

GAME PLAYERS WORLD

遊 戲 誌 尊 賣 店

尊 賣 新 聞



■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
 ■Shop 324-325, 3/F, President Shopping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
 ■電話：(852)2391-1067 ■傳真：(852)2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk

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

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

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



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

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



伊蘇再生之作 伊蘇 ETERNAL HK\$620

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

繼《TO HEART》之後的期待作 WHITE ALBUM HK\$690

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



ELF 最新作 臭作 HK\$650

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

價格保證

訂購任何日本電腦遊戲售價一律8算，任何PS及SS遊戲一律7算

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

尊 賣 積 分 卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
 電話：2391-1067 傳真：2332-0275
 灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
 電話：2891-4448 傳真：2572-7118

注意事項：

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

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

SPECTRAL FORCE 2

此作的首集於去年夏季發售，遊戲除了獨特的世界觀及角色外，最受注目的是戰鬥畫面能同時顯現2,000人，相隔接近一年，此作的續篇已預定於今年夏季發售，這次我將會為大家介紹續篇與前作的變更點。



浩大的世界舞台

遊戲除著重戰鬥部份外，故事部份也絕不遜色，遊戲中預定登場的國家約有40個，登場的武將約有200人以上。遊戲的故事發生在一處名為NEVER LAND的世界，這裡長期受到大魔王的支配，後來有一位勇者把他殺掉，魔王一死，本已被統一的世界便告崩潰，地方的分裂也形成了領土爭奪的戰爭。



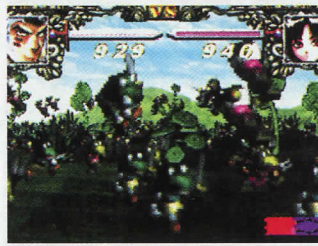
武將設有 AI 人工智能

在《SPECTRAL FORCE II》中出現的武將全部也設有AI人工智能，他們會按著自己的意思來行動。此外在戰鬥時極為重要的必殺技、兵種、陣形等資料，在續篇中也將得到大量追加，令遊戲的變化更加之大。



視點變更

遊戲的特點是在戰鬥畫面中最多可同時表示1,000人對1,000人的浩大場面，而在前作中，這些畫面是以2D表達，但在今作中，戰鬥畫面將會強化成以多邊形表達，這讓不單令戰鬥畫面更加華麗，而且還可讓玩者在戰鬥時變更視點。以下是視點變更的連續畫面。



CRUIS'N WORLD



遊戲模式

遊戲共有兩個模式組成，分別是完全移植業務用的「CRUIS'N MODE」及N64原創的「CHAMPIONSHIP MODE」，兩個模式最大的分別在於路程的變化及有否「對頭車」，「CRUIS'N MODE」中的賽道變化較少，而且沒有「對頭車」，相反「CHAMPIONSHIP MODE」不單設有「對頭車」，而且畫面的變化也比

本刊曾於第39期的「遊戲中情局」作出報導，此作正是著名的業務用及N64賽車遊戲《CRUIS'N USA》的續篇，遊戲在各方面也得到了強化，而且還可讓四人同時進行，喜歡賽車遊戲的N64用家記著留意推出日期了。

「CRUIS'N MODE」更多更大。



賽道一覽

遊戲的賽道非常豐富，除了業務用版本的賽道外，N64版還預定額外加入原創賽道，務求令遊戲保持相當的新鮮感。賽道遍佈世界各地，包括埃及、墨西哥、非洲、意大利、澳洲、法國、德國、中國、美國及俄羅斯等等。



賽車一覽

遊戲中共有10款賽車供玩者選擇，賽車的種類非常豐富，除了賽車遊戲必有的跑車外，還有貨車等重型賽車，而每部賽車在最高速度、起步時間、引擎型號、引擎馬力、滑行及排氣量等等也有詳細的顯示。



COMING UP

SS

製造商：IDEA FACTORY
發售日：今年夏季
容量：CD-ROM
RPG MEM
售價：未定

N64

製造商：任天堂
發售日：未定
容量：96M
RAC MPLY
美版遊戲
售價：未定



幻想水滸傳

這是一個正統的戰略RPG遊戲，遊戲內容和早前推出的PS版沒有兩樣，遊戲故事方面則與著名小說《水滸傳》完全無關。遊戲的其中一個特點是同伴數量共有108位之多，他們各有不同的性格及特徵，而玩者要與他們相遇必需達到某些條件如到達某個等級、取得某些道具或與某些特定人物有關係等等，而在迷你遊戲方面，SS版將會有原創的迷你遊戲。



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

製造商：KONAMI
容量：CD-ROM
PUZ MEM

發售日：未定
售價：3,800Yen



PRINCESS MAKER POCKET 作戰

這是著名育成模擬遊戲《PRINCESS MAKER》系列的最新作品，遊戲玩法由以SLG變成了PUZ遊戲。遊戲模式設有故事模式及對戰模式，其中在故事模式中，玩者可從3位角色中選出一位作主角。遊戲系統方面則增設了一個可把寶玉上下左右迴轉的斬新系統，而一些在原作中活躍的角色也會在今作中出現，聲優陣容方面則會起用名聲優橫山智佐、久川綾等等。



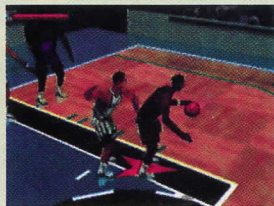
© 1998 NINELIVES Inc Character Design : 赤井孝美

製造商：NINELIVES
容量：CD-ROM
PUZ 2P

發售日：7月發售
售價：4,800Yen

NBA COURTSIDE

這是N64第三個籃球作品，遊戲中登場的NBA球員將會全以實名登場，而球隊及球員資料將會收錄97-98年度的最新資料，遊戲最特別的地方是某些著名球員入樽後，便會做出他們的「招牌動作」，令玩者更易投入遊戲及使遊戲更加接近真實NBA球賽。任天堂方面對這個遊戲極有信心，認為這會是一個極受歡迎的籃球遊戲。



© The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in parts, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. (c) 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.



製造商：任天堂
容量：未定
SPT MEM MPLY
發售日：未定
售價：未定
美版遊戲

WORLD GRAND PRIX

這是N64第二個以一級方程式為題材的賽車遊戲，負責開發遊戲的Paradigm Entertainment曾參與開發《PilotWings 64》，因此遊戲應有一定的水準。遊戲模式共有五個，當中包括完全模擬1997年一級方程式賽車的遊戲模式。遊戲中預設有11隊車隊登場，加上17條真正的賽道，對於F1迷來說，這絕對是值得留意之作。



©1998 VIDEO SYSTEM



製造商：VIDEO SYSTEM
容量：未定
RAC MEM
發售日：7月
售價：未定
美版遊戲



TRUMP 賞金!

《TRUMP賞金!》是一個收錄了10個撲克牌遊戲的遊戲特集，除了大家常玩的神經衰弱及SEVEN BRIDGE外，還有可用作賭博的大富豪（玩法有點像「鋤大D」）、POKER、PAGE ONE等等。遊戲更設有「規則設定機能」，使玩者可隨意更改遊戲規則，適合不同地方的玩家，此外玩者還可設定CPU對手的難易度，因此遊戲絕對適合初玩者及撲克牌高手。



©BOTTOM UP

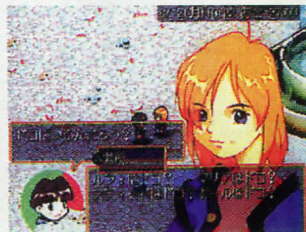
製造商：BOTTOM UP
容量：CD-ROM
TAB 2P

發售日：7月
售價：4,800Yen



心跳小情人

遊戲故事發生在玩者於表姊開設的麵包店當兼職的時期，在四星期的兼職生活中學習一切新事物及認識新人物，你除了要與鎮上的市民保持良好關係外，還有機會遇上各種突發的事件，而遊戲較特別的遊戲會以REAL TIME形式進行，而在與當地市民談話時，更有機會遇上心儀的女孩子啊!



© KING RECORDS Co.,Ltd. All Rights Reserved.

製造商：KINGS RECORDS
容量：CD-ROM
REG MEM
售價：5,800Yen

發售日：9月

巫蠱物語



羅賓·策特的冒險

這個冒險遊戲的舞台，是發生在20年代的倫敦。在到處都是古典的建築中，我們的主角羅賓，身為市內數一數二的私家偵探，為了調查案件而不惜到達不少奇異場所，好像古代遺跡和沉船等。途中還會有不同的人物出現，當中有些是朋友，另一些則是妨礙他工作的壞人。雖然現在廠方公開的只是一些設定插畫，但是遊戲將會以全多邊形的方式來表現，玩者將可以享受到一個節奏明快的冒險活劇。



◆ 名偵探羅賓登場！

◆ 在火車頂遇到壞人攔截。

©1998 GUST CO., LTD.



製造商：元氣
發售日：今年
RPG
MEM
容量：CD-ROM
價格：未定

這遊戲可說是以近藤勝也，這位曾擔當《天空之城》和《幽靈公主》等電影的作畫監督作為主要賣點。遊戲內所有場景雖然並不是以全多邊形來表現，但經過電腦CG處理的景物，均能表現出原案者細緻的筆觸。遊戲會以RPG方式來進行，而在戰鬥當中，主角可以利用一個名為「封印」的指令，將魔物捕捉在罇中，然後在下次戰鬥時，便可以召喚牠們作為自己的助手。



◆ CG化的背景畫面。



◆ 在對話中可清楚看見人物樣子。

©1998 GENKI



HYPER 警備少女2

在SS和個人電腦上廣受玩者歡迎的本作，在玩法上是以育成美少女警察為主的。而今次在PS登場的最新作，就以警察機構私營化的未來為背景，和三位立志成為優秀警官的美少女為故事主線。在遊戲中，玩者所要進行的主要工作，包括了訓練、出動和戰鬥。作為一個警察，當然要鍛鍊好本身的能力，那才能替本身所屬的私營警察機構作出貢獻，並在有罪案發生時作出適當的行動。而遊戲除了三名主角外，還會有不少個性獨特的角色登場呢！



◆ 滑雪也是鍛鍊的一種吧！



◆ 平日要注意訓練。

©1998 VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.



製造商：XING
發售日：8月
SLG
MEM
容量：CD-ROM
價格：5800圓



製造商：PACK-IN-SOFT
發售日：6月
SLG
MEM
容量：CD-ROM
價格：5800圓

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE

~熱血乙女青春記~

本遊戲可說是集合了三種受歡迎的要素而成，那便是育成、美少女和棒球了。在育成部份中玩者要替各隊員進行嚴格的體力和各種擊球守備練習，以應付在春秋兩季中舉行的棒球比賽。當舉行比賽時，玩者可選擇親自進行擊球和投球，也可以選擇只觀看球隊的比賽，令不大懂得棒球的朋友也可以放心地玩。另外，在遊戲過程中，會有不少突發事件發生，而這些事件都會以全畫面來顯示插畫，讓玩者可以更清楚地觀賞。



◆ 漂亮的事件插圖。



◆ 可以選擇只觀看比賽。

©XING 1998
キャラクターデザイン：香川久



BLUE BREAKER BURST

~和你一起微笑~

獲不少玩者好評的《BLUE BREAKERS》，現在一改過往戀愛RPG的玩法，轉而為一款格鬥冒險遊戲。簡單的操作，加上可以作出難易度調校，令不擅長玩格鬥遊戲的玩者也可以順利進行。而在原作中出場的各位女孩子，在格鬥部份中都會有其獨特華麗的攻擊。至於在冒險部份，將會和其他同類遊戲大致一樣，主角會按著故事進行而和不同的人碰面，當遇上怪獸和敵人時，便會開始戰鬥。這次會先行推出上集，下集則會將本集中的不明點解開。



◆ 多邊形的美少女格鬥。



◆ 遊戲的冒險部份。



製造商：傑派社
發售日：6月
SRPG
MEM
容量：CD-ROM
價格：5800圓

精靈召喚

プリンセスオブダークネス

這款遊戲既然以精靈為名，當然少不了有漂亮的精靈少女出登場。至於遊戲本身，則是以打倒闇黑魔王為目的，並成功完成全部共二十話的故事劇情。在每一話的劇情中，會分為以會話為主的冒險部份，和以戰鬥為主的模擬部份。至於遊戲中的各個精靈，都會由有名的配音員負責配音，令遊戲更為生動。



◆ 遊戲的會話部份。



◆ 畫質甚高的開場動畫。

©1997/1998 SHOEISHA CO., LTD.

LAST LEGION VX

這是一隻頗為《VIRTUAL ON》的格鬥型動作GAME，同樣是採用場地制的一對一機械人戰鬥，不過遊戲的場地比《V.O.》更大，而且遊戲的玩法亦有點不同，《V.O.》玩的較著重「閃與射」，但此GAME由於場地較廣闊及多變化，所以在對戰時便更需要配合場地變化的戰術。

遊戲模式除了一般的單打模式，亦有著重故事性的

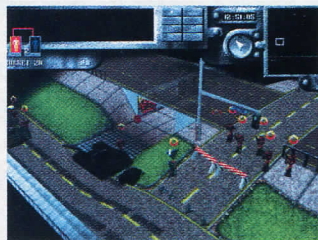


STORY MODE，及上下分割畫面的雙打模式，不過由於雙打的解像度已是降低了，為免影響表現所以便不造N64擅長的4打模式。

© 1997 HUDSON SOFT

ASSAULT KORPS

你可控制他們走進一些坦克、吉普車等不同的交通工具上，於是你便可借這些交通工具來加戰鬥力及機動力。



由於這個戰爭GAME採用了全多邊形所造，所以便可以有超過10以上的不同視點，這樣對於這個以斜向俯視視點表現的SLG來說，可以一邊享受其立體感，一邊利用視點轉換來調兵遣將了，十分方便。遊戲可以最多同時控制8位兵士，在下達了指令後，他們便會按照不同要求而作出相應行動（如移動、攻擊等），而戰事的發展便看你發出怎樣適當的指令。雖然你所操縱的只是兵士，但



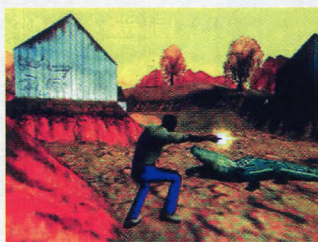
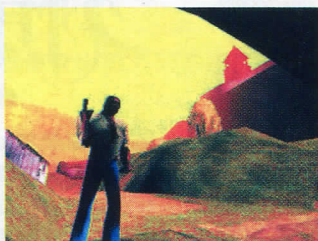
© CORROSIVE

SHADOWMAN

這GAME改編自美國的同名漫畫，而開發公司是曾造過《TUROK: DINOSAUR HUNTER》這個DOOM LIKE遊戲的IGUANA，所以在立體技術方面是毫無疑問的利害。故事主要圍繞擁有穿梭不同次元、來往生死之間的能力的SHADOWMAN，在他身邊所發生的冒險故事。

遊戲的表現形式類似《TOMB RAIDER》，一樣是全多邊形多視點無限角度的動作型冒險GAME，不過據開發者

表示，這GAME的畫面會有著名電影《沉默的羔羊》、《七宗罪》的風格，即是遊戲會頗富電影感的。



© IGUANA

BANJO & KAZOOIE 之大冒險

這GAME是開發超任《SUPERDONKEYKONG》系列的強勁小組RARE的最新作品，觀乎其在全立體最新作充滿期待。這GAME基本上和《MARIO 64》相似，但RARE方面當然是希望可以大大超越MARIO。遊戲的主角是一隻叫BANJO的熊及叫KAZOOIE的小鳥，不過你只可以操縱BANJO，而KAZOOIE基本上

是一個輔助角色，但兩者加起的不同動作則多達24種之多，除此之外遊戲中更變身系統，令你玩起來更富變化。



© 1998 NINTENDO/RARE.

火星物語

這個由以製作《櫻大戰》聞名的廣井王子和遊戲廠商ASCII合作的RPG，終於決定了發售的日期了，各方面都對這遊戲十分關注，這個遊戲由計劃直至到現在已有四年的時間了，可見製作人對這遊戲有多認真。

這遊戲可分為近未來、中古及古代三段，而遊戲中的主角科寶斯擁有能夠操縱風的能力，自由穿梭於這三個時代，而在遊戲中角色的性格更會詳細的分類，角色的性格會因角色不同的行動而有所改變，不同的性格均會影響到遊戲的進行。



© 1998廣井王子/文化放送/アミューズ © 1998 ASCII/Japan Vistec



開發商：TAMSOFT
 售價：未定
 類型：RPG
 媒體：MEM
 發售日：98年11月

KNIGHT & BABY

這個遊戲是講述一個十分希望成為騎士的少年KNIGHT，與及一隻名為“BABY”的紅色怪獸的故事，他們兩個這兩個截然不同的人和獸走在一起，究竟會有甚麼特別的事情發生呢？



戰鬥系統

在主角KNIGHT和BABY一起冒險的時候，經常會遇上敵人襲擊，這時便要與敵人展開戰鬥，玩者除了可控制KNIGHT攻擊敵人外，更能命令BABY進行攻擊，BABY最特別的地方，就是它能夠變出不同的形態攻擊敵人。除此之外玩者在冒險途中均會拾得一些公仔，這些公仔每一均有特殊的功效（就好像RPG的魔法），而種類更達一百款之多，而且更能同時使出三種公仔，令效果更大。



© TAMSOFT 1998

ECHO NIGHT

這冒險遊戲是發生在一隻豪華的郵輪上，玩者要在郵輪上行動，並且要與殘留在船上的亡靈對話，然後幫它們找出令靈魂解脫的方法，遊戲的畫面非常華麗而且氣氛十足，令人真的有置身於郵船的感覺。



© 1998 From Software, Inc.

解脫亡靈

在遊戲中玩者要主要的目的就是要解脫一直被困在船上的亡靈，它們各有不肯離開這船的原因，而玩者這時便要去和它們交談，然後便要按照它們的指示，去找出它們想要的物件，而玩者只要找出它們需要的物件，便能讓它們得到安息，但有些亡靈除了不肯離開外，更會攻擊玩者，所以玩者一定要小心的行事。



開發商：FROM SOFTWARE
 售價：98年8月
 類型：AVG
 媒體：MEM

DRAGON SEEDS

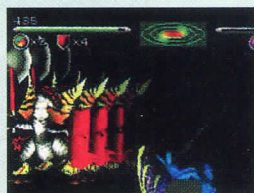
最終進化形態



「龍」這種動物無論在甚麼時候均給人一種非常強的感覺，在這育成遊戲中玩者要對自己的龍進行培育，然後讓它們在不斷的成長，令它成為最強的龍。

龍的培養

在遊戲一開始時玩者會得到一條幼龍，幼龍在最開始時的能力值雖然很弱，但只要玩者好好的培育幼龍，它便會慢慢的成長，而能力亦會有所提升，接著玩者便可以帶它們參加錦標賽，在錦標賽中玩者的龍要和不同種類的龍戰鬥，當它戰勝後便會得到一筆獎金，玩者可利用這些資金來替龍加強裝備或武器。



© 1998 JALECO LTD.



開發商：JALECO
 售價：5800Yen
 類型：SLG
 媒體：2P
 發售日：8月



PUPPET PRINCESS OF MARL'S KINGDOM

在遊戲中玩者是一名專門收集公仔的女子，她擁有一種令到這些毛公仔變得有生命的能力，有一日她喜歡的王子被邪惡的魔女所捉去，於是她為了救回王子，便帶著她的毛公仔展開她的冒險旅程。

獨特之處

此遊戲的畫面將會採用斜向視點來表達，以高低差來令遊戲舞台更具起伏感和真實感。而在戰鬥方面，之前亦曾經提過主角具有令毛公仔擁有生命的能力，而這些毛公仔就是與玩者一起戰鬥的「同伴」，各種毛公仔均有獨特的能力，玩者一定要善加利用。



© 1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.



這個冒險遊戲的人物造型是由著名漫畫家菊池秀行所負責，故事方面是講述一名剛來到新宿真神學園（統稱魔人學園）的轉校生，在這學校中發生了一連串的怪事，而主角便擔當了解決這些怪事的責任。

進行戰鬥

在故事進行時，有時候會因特別的劇情而發生戰鬥，戰鬥會以戰略遊戲的形式進行，各名角色均會有其獨特的戰鬥方式。除此之外與角色對話時玩者更可輸入各種不同的「感情」（如喜、怒、愛、悲等），隨著玩者不同的態度故事亦會有改變。



© 1998 Asmik Ace Entertainment Inc./ SHOUT! DESIGNWORKS



▶行動力がなくなるとは限り、ユニットは何度でも行動することが可能だ。

◀ユニットはレベルアップすると、さまざまな技を習得する。



IMAGE FIGHT & X MULTIPLY/ ARCADE GEARS

© XING 1998/IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

不知道大家有沒有在多年前玩過《IMAGE FIGHT》及《X MULTIPLY》這兩個曾紅極一時的射擊遊戲，沒有玩過亦不要緊，因為IREM決定將這兩隻遊戲收錄同一隻CD內推出，絕對是各大機迷不可錯過的作品。

遊戲系統

《X MULTIPLY》方面這遊戲是採用橫向捲軸進行，當玩者取得強化的配件時，戰機便會出現一些類似觸鬚的物體抵擋敵人攻擊。而《IMAGE FIGHT》方面是以縱各捲軸方式進行，遊戲中共有多種武器供玩者選用，而且遊戲的難度亦是非常之高，刺激性絕不比現時的射擊遊戲為低。



距離足球最高盛事世界杯只有一個多月，著名的足球遊戲《VICTORY CUP》亦於這段黃金時期推出最新的98世界杯版本，名為《WORLD CUP '98 FRANCE~ Road To Win ~》，在今集中將會除了增加一個「WORLD CUP 模式」外，更會加入一個「ROAD TO FRANCE 模式」令玩者有更多選擇。



© The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. © 1996 JFA © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

ROAD TO FRANCE 模式

在眾多比賽的模式中，這個ROAD TO FRANCE 模式可以說是最特別，玩者要帶領自己的球隊在世界杯預賽中出線，當看見自己的球隊能出線世界杯絕對是一件令人興奮的事。



少女革命奧塔娜



製造商：SEGA
售價：6800Yen
AVG MEM

雖然這動畫已完結了多月，而其遊戲版本離發售的時間只有一個月，現在又有新的資料為大家報導，遊戲中將會加進一個名為「學生手冊」的資料集，除此之外遊戲中更會附送精美的收藏咭，收藏價格十分高。



© ビーバース・さいとうちほ/小學館・少女委員會・テレビ東京 © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

在這遊戲中將會加進一個名為學生手冊的新要素，裡面會有各名角色的詳細資料，而且更會有遊戲中的校歌及決鬥之歌的歌詞，如果你是這動畫的FANS便絕不可錯過這個遊戲了。



製造商：光榮
售價：3800Yen
SLG MEM

三國志V

WITH POWER UP KIT

這個用戰國時代的中國為背景，以統一中國為主的模擬遊戲，現在光榮已推出了五集之多，而今次所介紹不是其系列的第六集，而是第五集的加強版。雖然只是加強版，但是大家從中領悟的樂趣絕不比之前的為低。

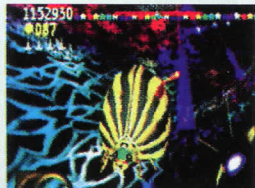
在加強版中將會比第五集多四個故事，除此之外更會加入多個新的故事情節，付大家對「三國志」有一個更深入的認識。



© 1998 KOEI CO., LTD.

NZO : NITROUS OXIDE

大家有沒有因為近期並沒有甚麼立體射擊遊戲推出而悶悶不樂呢？而於六月將會有一隻立體射擊推出，這隻射擊遊戲除了速度感十足外，武器的種類亦十分之多絕對是一隻令人期待的遊戲。



玩家在遊戲中要在不同的隧道中穿梭，除此之外當然少不了便是敵人的出現，而玩者亦可以發射武器將它們擊落，極具刺激性，喜歡這類型遊戲的朋友又怎可錯過。



© FOX INTERACTIVE CO., LTD.



製造商：FOX INTERACTIVE
售價：9800Yen
STG MEM

QUAKE

如果大家對電腦遊戲有認識的話，都應聽過《QUAKE》這名字吧？這個曾風靡全球的遊戲無論是氣氛甚至是畫面均有超水準的表現，而《QUAKE》將會移植至N64上，絕對是個令人興奮的消息。



在N64版本中的《QUAKE》雖然只能兩人同時對戰，但是遊戲的版面將會重新製作，而且畫面絕不會比電腦版為差，大家又可以在《QUAKE》的世界中殺戮一番了。



© id SOFTWARE CO., LTD.



製造商：id SOFTWARE
售價：未定
STG 2P MEM



製造商：元氣
售價：9800Yen
SLG MEM

SNOWY

這個以戀愛育成為主的《Efficus》是以一個名為「EFFICUS」的學校為背景，玩者要從三名可愛的姊妹中選出一名，然後在指定的時間內（10月1日至12月24日）對她展開追求，而目的就是在遊戲的最後一日（即聖誕節）成功的向她表白，能不能成功



的向她們表白便要看玩者的努力了。



© GENKI



製造商：MEDIA WORKS
售價：7000Yen
AVG MEM

© Seven Bright・あがりさとる事務所・メディアワークス



別的地方就是在遊戲中的每一個女子均會有獨立的思考能力，她們會主動的作出行動，令玩者強制性的進行劇情，絕對是一個新鮮感十足的遊戲

嬢様特急

在這遊戲中玩者可認識的女子由最北方的北海道直至最南方的九州均有，而遊戲將會加入一個名為「M.D.S」(MULTIPLE DUAL SYSTEM)的系統，最特



GAME BOY

98年5月15日	ANIMAL BREEDER 2	J • WING	4800Yen	(預備)	SLG
98年5月24日	日本代表 TEAM 榮光之ELEVEN	TOMY	3580Yen		SPT
98年5月29日	忍者亂太郎 GB CHALLENGE PUZZLE	CULTURE BRAIN	3980Yen		PUZ
98年5月29日	歷史 512SPECIAL EDITION (暫名)	IMAGINEER	2980Yen		ETC
98年6月	DINO BREEDER 2	J • WING	4800Yen		SLG
98年6月	WORLD SOCCER GB	KONAMI	3980Yen		ETC
98年6月	MINI百鬼夜行! s & Go! I ALL STAR BATTLE MAX	ASCII	4800Yen		SRPG
98年6月	"日刊雜誌友俱樂部" I MAX	J • WING	4500Yen		ETC
98年6月	日本代表 在法國加波吧! SUPPORTER SOCCER	J • WING	5500Yen	(預備)	SPT
98年7月	NINYANTO WONDERFUL	BANPRESTO	未定		SLG
98年7月	高氣屋 BOY	KONAMI	3980Yen	(預備)	TAB
98年7月	"爆釣列傳 -HYPER FISHING-	STAR FISH	3980Yen		SPT
98年7月	30日早放 QUIZ- 王座決定戰 -	JALECO	未定		TAB
98年7月	海旁釣魚 2	PACK IN SOFT	3600Yen		SPT
98年7月	"# 石化 世紀 REBORN	STAR FISH	3980Yen		不詳
98年7月	飛龍之拳 TWIN GB SD TYPE	CULTURE BRAIN	未定		FIG
98年7月	GO! GO! HITCHHIKER	J • WING	4800Yen	(預備)	ETC
98年7月	飛龍之拳 COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	未定		FIG
98年7月	飛龍博士	J • WING	4800Yen	(預備)	ETC
98年7月	釣魚先生	J • WING	4800Yen	(預備)	SPT
98年7月	飛龍之拳 TWIN GB REAL TYPE	CULTURE BRAIN	未定		FIG
98年10月	謝拉澤都傳說	CULTURE BRAIN	3980Yen		RPG
98年夏	SNARIO TIME NET (暫名)	IMAGINEER	未定		不詳
98年夏	東京 DISNEY LAND FANTASY TOUR	TOMY	未定		ACT
98年夏	POCKET MONSTER PIKACHU VERSION (暫名)	任天堂	未定		RPG
98年	"#POCKET FAMILY GB	HUDSON	4500Yen		SLG
98年	GAMEBOY WARS 2	HUDSON	未定		SLG
98年	BLACK ONYX GB	BFS	3980Yen	(預備)	SLG
推出日未定	POCKET MONSTER 2金	任天堂	3500Yen		RPG
推出日未定	POCKET MONSTER 2銀	任天堂	3500Yen		RPG
推出日未定	DRAGONQUEST MONSTERS-TERRYZ WONDERLAND	ENIX	4900Yen		SLG
推出日未定	WARIO LAND 2	任天堂	3000Yen		ACT
推出日未定	DONKEY LAND 2	任天堂	3000Yen		ACT

SUPER FAMICOM

98年5月23日	WRECKING CREW 98	任天堂	3800Yen		不詳
98年5月	平成新 • 鬼島 (前編)	任天堂	3800Yen		不詳
98年5月	平成新 • 鬼島 (後編)	任天堂	3800Yen		不詳
推出日未定	我的女神!! (暫名)	KSS	10800Yen	(預備)	ETC
推出日未定	MAGIC BALL	PAU	6800Yen	(預備)	不詳

NINTENDO 64

98年5月29日	"柏青哥 365日	SETA	6980Yen		ETC
98年6月	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	6800Yen	(預備)	RAC
98年6月	SUPER SPEED RACE 64	TAITO	6800Yen		RAC
98年6月	實況 WORLD SOCCER-WORLD CUP FRANCE 98-	KONAMI	7800Yen	(預備)	SPT
98年6月	摺紙術門 3D	ATHENA	7800Yen	(預備)	SLG
98年6月	PRO 指南麻雀 [兵]	CULTURE BRAIN	6980Yen		ETC
98年7月	16! OLYMPIC HOCKEY NAGANO 98	KONAMI	6800Yen	(預備)	SPT
98年7月	23 IRUKUGAKIDS	KONAMI	未定		FIG
98年7月	24日 "#SUPER B-DAMAN BATTLE PHOENIX 64	HUDSON	6800Yen	(預備)	不詳
98年7月	"STAR SOLDIER VANISHING EARTH	HUDSON	未定		STG
98年7月	BATRAMP COLLECTION 狂熱 2 WAKU WAKU TRUMP WORLD	BOTTOM UP	未定		ETC
98年7月	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	未定		ACT
98年7月	CHORO O 64	TAKARA	未定		RAC
98年11月	ONEGAI MONSTER	BOTTOM UP	未定		RPG
98年夏	Let' s SMASH	HUDSON	未定		SPT
98年夏	POCKET MONSTER STADIUM	任天堂	未定		SLG
98年夏	KING HILL	KEMCO	未定		SLG
98年秋	SUPER ROBOT SPIRIT	BANPRESTO	未定		FIG
98年秋	REV LIMIT	SETA	未定		RAC
98年秋	獵龍傳說 64 時之奧加利拉	任天堂	6800Yen		ARPG
98年秋	BANJO AND KAZOOIE 的大冒險	任天堂	6800Yen		ACT
98年秋	BUCK BUMBLE	UBI SOFT	未定		STG
98年	咆哮我的馬	CULTURE BRAIN	未定		SLG
98年	FLIGHT SIMULATOR (暫名)	VIDEO SYSTEM	未定		SPT
98年	RACE GAME (暫名)	VIDEO SYSTEM	未定		RAC
98年	飛龍之拳 TWIN 2	CULTURE BRAIN	未定		FIG
推出日未定	F-ZERO X	任天堂	6800Yen		RAC
推出日未定	NBA BASKETBALL (暫名)	任天堂	6800Yen		ACT
推出日未定	卡比的 AIR RIDER (暫名)	任天堂	未定		RAC
推出日未定	JUNGLE 大帝	任天堂	未定		AVG
推出日未定	PIKACHU 你好嗎? (暫名)	任天堂	未定		SLG
推出日未定	POCKET MONSTER SNAP (64DD 專用)	任天堂	未定		SLG
推出日未定	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 專用)	任天堂	未定		ETC
推出日未定	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD 專用)	任天堂	未定		ETC
推出日未定	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD 專用)	任天堂	未定		ETC
推出日未定	全田一少年之事件簿 (暫名)	HUDSON	未定		AVG
推出日未定	EL TILL (暫名)	IMAGINEER	6980Yen	(預備)	RPG
推出日未定	與凶手解決! 64 偵探團	IMAGINEER	6980Yen	(預備)	AVG
推出日未定	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980Yen	(預備)	AVG
推出日未定	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800Yen	(預備)	FIG
推出日未定	超空間 NIGHTER 棒球 KING 2	IMAGINEER	6980Yen	(預備)	SPT
推出日未定	SIM CITY 64 (暫名) (64DD 專用)	任天堂	未定		SLG
推出日未定	MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD 專用)	任天堂	未定		RPG
推出日未定	河川釣魚 64	PACK IN SOFT	未定		SPT

NEO GEO

98年6月25日	METAL SLUG 2 (CD-ROM)	SNK	6800Yen		ACT
98年7月	REAL BOUT 競球傳說 2 THE NEW COMERS (CD-ROM)	SNK	未定		FIG

PlayStation

98年					
98年4月					
98年5月14日	"FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	ELECTRONIC ARTS	5800Yen		SPT
98年5月	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800Yen		FIG
98年5月	COWBOY BEBOP	BANDAI	5800Yen		STG
98年5月21日	"STOLEN SONG (附 V Pick)	SCE	6800Yen		ETC
98年5月	GREAT RUDBY 實況 98	DAZU	5800Yen		SPT
98年5月	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800Yen		ACT
98年5月	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本 SOFTWARE	5800Yen		RPG
98年5月	撞球	ASK 講談社	5800Yen		SPT

	OLYMPIA 高砂 VIRTUA PACHISLOT III	MAP JAPAN	5800Yen		TAB
	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800Yen		STG
	DYNAMITE BOXING	VICTOR SOFT	5800Yen		SPT
	本格 網球	SETA	6800Yen		TAB
	"#STOLEN SONG (通常版)	SCE	6800Yen		ETC
98年5月28日	"#SANKYU FEVER 實況 SIMULATION vol.3	TEL 研究所	5800Yen		TAB
	GUARDIAN RECALL	XING ENTERTAINMENT	6800Yen		RAC
	雙界拳	SQUARE	6800Yen		ACT
	PERFECT GOLF	BANPRESTO	7900Yen		SPT
	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	5800Yen		SPT
	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800Yen		SPT
	KITCHEN PANIC	PANTHER SOFTWARE	4800Yen		ACT
	PARANOXIA SCAPE	MACHIRUDA	5800Yen		SLG
	FROGGER (暫名)	HASBRO JAPAN	4800Yen		ACT
	銀河英雄傳說	德間書店	5800Yen		SLG
	"#CRASH BANDICOOT (THE BEST)	SCE	2800Yen		ACT
	"#MACROSS DIGITAL MISSION VF-X (THE BEST)	BANDAI VISUAL	2800Yen		STG
98年5月	中旬 DODGE DE BALL!	UY MEDIA	4800Yen		SPT
98年5月	下旬 LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800Yen	(預備)	RPG
98年5月	NIGHTMARE PROJECT-YAKATA-	ASK	6800Yen	(預備)	RPG
98年6月4日	"FORMATION SONG 98-追加日本版 FRANCE-	HUMAN	4800Yen		SPT
	NAMCO ANTOLOGY 1	NAMCO	5800Yen		ETC
	CRISIS CITY	TAKARA	5800Yen		ACT
	DYNAMITE SOCCER 98	ENIX	5800Yen		SPT
	鍊金術士 PLUS	GUST	3800Yen		SLG
	WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	5800Yen		SLG
	由丁開始的故事	JALECO	5800Yen		ACT
98年6月11日	"#DARK MESSIAH	ATLUS	5800Yen		AVG
	"#EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800Yen		SLG
	"#KING OF PARLOR 2	TEL 研究所	5800Yen	(預備)	TAB
	SAMMY	SAMMY	5800Yen		SLG
	村越正海之輝的 日本列島	VICTOR SOFT	5800Yen		SLG
	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800Yen		FIG
	OTSU NANJARI	G1	3900Yen		不詳
	DOKI DOKI ON AIR	BOTTOM UP	5800Yen		SLG
98年6月14日	實況 AMERICAN BASEBALL	KONAMI	5800Yen	(預備)	SPT
98年6月18日	"#SUTAA MANJA	GMP	5800Yen		RPG
	"#HYPER SECURITIES 2	PACK IN SOFT	5800Yen		AVG
	"#98甲子團	MACKA IN SOFT	5800Yen		SPT
	XI (sai)	SCE	4800Yen		PUZ
	THE HOSPITAL	ELECTRONICARTS	5800Yen		SLG
	JTC-ALL JAPAN GRAND TOURING CHAMPIONSHIP (暫名)	DIGITAL FRONTIER	5800Yen		RAC
	東京樂園 樂園倒閉帖	ASMIK	5800Yen		AVG
	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800Yen	(預備)	RAC
	ANOTHER MEMORIES	E3STUFF	5800Yen		未定
98年6月25日	"#經河 競球傳說 YUNA-FINAL EDITION-	HUDSON	5800Yen		SLG
	實況 PACHISLOT 必勝法! SAMMY REVOLUTION	SAMMY	6300Yen		TAB
	HALL CUTIE 之 CUBE DE CUTIE	CULTURE PUBLISHERS	未定		不詳
	DOUBLE CASTER	SCE	4800Yen		AVG
	SHADOW TOWER	FROM SOFTWARE	5800Yen		RPG
	REAL MAM KIDS	東芝 EMI	6800Yen	(預備)	SLG
	MESS BOUUT 競球傳說 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	5800Yen		FIG
	卒業 M	E3 STAFF	未定		SLG
	HERC' S ADVENTURE	BPS	5800Yen		AVG
	職業摔角 國產版 2- 格鬥繪卷 -	KSS	5800Yen		SPT
	"#電擊 CONSTRUCTION	MEDIA WORKS	5800Yen		SLG
	"#初擊 VALENTINE SPECIAL	FAMILY SOFT	5800Yen		SLG
98年6月下旬	"#LOVE THERAPY	BIG FACTORY	5800Yen	(預備)	SLG
	夜想曲	PACK IN SOFT	5800Yen	(預備)	AVG
	輝走! DECOTRA 傳說 - 西一 匹夢街遊 -	HUMAN	5800Yen	(預備)	RAC
	Parlor! PRO 3PACHINKO 實況 SIMULATION GAME	日本 TELENET	5600Yen		TAB
98年6月	"#COLONY WARS	ARTIDING	6800Yen		STG
	"#PACHI 夫君 DREAM COLLECTION	D-O Single	5800Yen		TAB
	"#The Legend of Heroes I&II 英雄傳說	GMF	5800Yen		RPG
	"#霧草 英雄傳	FAMILY SOFT	5800Yen		SLG
	"#精靈 天堂	翔泳社	5800Yen		SRPG
	CHECK MATE	ALTRON	6800Yen	(預備)	RAC
	維佳拿 飛翔編	VING	5800Yen		ETC
	CRISIS BEAT	BANDAI	5800Yen		ACT
	COMBINATION PRO SOCCER J LEAGUE 之 實況 (以 德 國 隊 目 擊)	AXELA	5800Yen		SLG
	Q 種 QUIZ	TEARS	未定		PUZ
	REAL BOUT 競球傳說 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	未定		FIG
	STAR MONJA	GMF	5800Yen		SLG
	怒首領傳	SPS	5800Yen	(預備)	SPT
	Final One-into the mind	GMP	5800Yen		RPG
	CHORO Q MARINE Q BOAT	TAKARA	5800Yen		RAC
98年7月2日	BREEDING STUD 2	KONAMI	5800Yen		SLG
	三國志 with POWER UP KIT	光榮	9800Yen		SLG
98年7月9日	"#L.I.U Legend of water	HUDSON	5800Yen		AVG
	PIRE POINT 2-SODOM 之 野望 -	KONAMI	未定		ACT
	FIGHT PANIC-MARK 之 RESCUE 大作戰	SCE	5800Yen		ACT
	獵球特急	MEDIA WORKS	6800Yen		AVG
98年7月16日	PIKINIA EX	ASCII	4800Yen		PUZ
	火花	魔法	4800Yen		SLG
	心跳之放學後	KONAMI	未定		SPT
98年7月23日	"#3D 格鬥 創作室	ASCII	5800Yen		SLG
	"#女子職業摔角 女王傳說 - 夢之對抗戰 -	TEL 研究所	5800Yen		SPT
	"#SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	未定		ACT
	實況 POWERFUL 職業摔球 98 開幕版	KONAMI	未定		RPG
	SENTIMENTAL JOURNEY	BANPRESTO	6800Yen	(預備)	TAB
	遊戲王 - 裁判! CAPSULE MONSTER- (暫名)	KONAMI	未定		TAB
98年7月30日	"#YUJIWAKU OFFICE 戀愛學	TAKARA	5800Yen		SLG
	輝走兄弟 LET'S & GO! INTERNAL WINGS	JALECO	5800Yen		SLG
	"#HARD BOILED	ZIKU	5800Yen		STG
98年7月上旬	"#大亂鬥 狂熱	VISIT	4800Yen		不詳
98年7月下旬	"#CAROM SHOOT 2	AGENDA	5800Yen	(預備)	SPT
98年7月	"#DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800Yen		ARPG
	"#THE LAST REPORT	SHOUJI SYSTEM	5800Yen		AVG
	"#MISAKI AG				

98年秋	"R TYPE 4 MONSTER COMPETE WORLD TRUMP 真真正! Dance! Dance! Dance! TOWER DREAM 2 鏢金勇士 2 黑耀之 NOA The AIRS PILOT NINAROU! DESTREGA Zii O II 快刀亂麻 To Heart ECSAFORM 以此為目標!! MILLION SELLER (暫名) BOYS BE 2ND SEASON 勇者王 GAOGAIGAR (暫名) 久遠之絆	REIN SOFTWARE ENGINEERING 未定 STG IDEA FACTORY 5800Yen RPG BOTTOM UP 4800Yen TAB KONAMI 未定 ETC AXELA 5800Yen SLG GUST 5800Yen SLG GUST 未定 RPG PACK IN SOFT 未定 RPG PACK IN SOFT 未定 SLG 光榮 5800Yen (預備) ACT 光榮 6800Yen (預備) RPG IMADIO 未定 ACT Leaf 未定 AVG BANDAI VISUAL 6800Yen (預備) SRPG 富士通個人電腦系統 未定 TAB 講談社 5800Yen (預備) SLG TAKARA 未定 SLG FOG 未定 AVG	THE RUINS 推出日未定 WIZARD' S HARMONY AFRAID GEAR DIGITAL ART COLLECTION HIRO YAMAGATA (暫名) BAD MOJO (便利店專用) MTB ACTUA ICE HOCKEY CONTRA- 戰爭的遺產 - JERSEY DEVIL 之大冒險 DAREDEMO GAME 東京探偵雜誌-GO! GO! KAZINO 篇 (暫名) DAREDEMO GAME 東京探偵雜誌-GO! GO! SUGOROKU 篇 (暫名) 新格鬥 (暫名) BONO BOARD MAXIMUM FORCE 頭文字 D (暫名) 哈囉查理 KIORO ZHAN 之大冒險 傳說轉輪人的遺言 (暫名) ESCAPER 重裝機兵 VALKEIN 2 FAVORITE DEAR MELKURIUS PRETTY PARRAPA 2 (暫名) 頂 STREET GORGEOUS KING OPTION TUNING CAR BATTLE改 ROBIN LOID 之冒險 WIZARDRY-DIMGUL- GALLERIANs CAPCOM GENERATION-第1集 擊墜王之時代- CAPCOM GENERATION-第2集 魔界與騎士- CAPCOM GENERATION-第3集 - (暫名) CAPCOM GENERATION-第4集 - (暫名) CAPCOM GENERATION-第5集 - (暫名) DROP OFF 職騙 #BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO #魔王大作戰	A.D.M. 未定 AVG ARC SYSTEM WORKS 未定 SLG ASUKA ACE ENTERTAINMENT 5800Yen SLG IMAGINEER 2000Yen ETC OPEN BOOK 3003 5800Yen (預備) AVG SAMMY 未定 RAC KONAMI 4800Yen SPT KONAMI 未定 STG KONAMI 未定 ACT 德間書店 4800Yen (預備) RPG 德間書店 4800Yen (預備) RPG KONAMI 未定 FIG AMUSE 未定 RPG GAME BANK 5800Yen ACT 講談社 5800Yen (預備) RAC ENIX 未定 ACT TOMY 5800Yen ACT VISIT 未定 AVG SME 未定 AVG MASIYA 5800Yen AVG NEC INTERCHANNEL 未定 SLG NEC INTERCHANNEL 未定 SLG SCE 未定 ACT ENIX 未定 TAB MTO 未定 RAC GUST 未定 AVG ASCII 未定 RPG ASCII 未定 AVG CAPCOM 未定 STG CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 SAMMY 未定 不詳 ASUKA ACE ENTERTAINMENT 未定 RPG #INCREM P 5800Yen 未定 SLG BANDAI 未定 不詳	頭文字 D- 公遊最速傳說 - 98年7月2日 ANOTHER MEMORIES 98年7月9日 *探偵神宮寺三部 POCKET FIGHTER 羅傑特急 98年7月16日 *DEEP FEAR DRUID 98年7月23日 *LOVELY POP 2 in 1 雀巢 LUNAR 2 ETERNAL BLUE 98年7月 ANGLIQUE DUET ANGLIQUE DUET PREMIUM BOX DREAM GENERATION 98年8月 *SIMULATION RPG 創作室 Code R 98年9月 * [S版] DIGITAL MONSTER (暫名) 98年春 少女革命奧塔娜 CREATE CRISIS SNK FAN COLLECTION 羅傑特急 SUPER ADVENTURE ROCKMAN D & D COLLECTION COURRIER CRISIS CROCI PAU PAU ISLAND CROSS 偵探物語 ULTRAMAN 鋼鐵3 GUARDIAN FORCE 98年夏 *電皇 GO! 魔導物語 FIND LOVE 2 ASTRA SUPER STARS 魯邦三世 全字塔之賢者 STEAM HEAT BALL DELAND 海邊麻雀 七間紗羅 戰艦之微笑 全國制服美少女 GP FING LOVE SHINING FORCE III SCENARIO 3 (暫名) 戀愛 SIMULATION (暫名) TNT-The Next TETRIS- MILLENNIUM FIRE 魔法使用方法 (暫名) HIGH SCHOOL TERRA STORY ADVANCED V.G.2 98年秋 3D ROBOT SHOOTING 98年 E-tude (暫名) 音樂小說創作室 2 EDWARD TENDY / ARCADE GEARS J LEAGUE EXCITE STAGE V1 真藤 把蛋拿走 LOOSE (暫名) SEGA AGES/GALAXY FORCE II SYNCHRONICITY THE RUINS 推出日未定 惡魔城 DRACULA X-月下之夜夢曲- 幻想水滸傳 制服-HIGH SCHOOL COUNT DOWN- REAL SOUND 2-夢之 ALL GOAL- BIOHAZARD 2 MONIKA 之城 RAIDEN FIGHTERS FULL COMI MINI 探偵 SUPER FACTORY FOR SEGASNET (暫名) 魂斗羅- 戰爭之遺產 - CAPCOM GENERATION-第1集 擊墜王之時代- CAPCOM GENERATION-第2集 魔界與騎士- CAPCOM GENERATION-第3集 - (暫名) CAPCOM GENERATION-第4集 - (暫名) CAPCOM GENERATION-第5集 - (暫名) #PIA CARROT 2 #NECINTERCHANNEL 未定 AVG	講談社 5800Yen RAC STARLIGHT MARRY 5800Yen AVG DATEAST 5800Yen AVG CAPCOM 5800Yen FIG MEDIA WORKS 6800Yen AVG SEGA 未定 AVG 光榮 6800Yen RPG VISCO 6800Yen SLG 角川書店 6800Yen (預備) RPG 光榮 7800Yen SLG 光榮 9800Yen SLG MASIYA 6300Yen (預備) SLG ASCII 5800Yen (預備) SLG BANDAI 未定 SLG SEGA 6800Yen AVG QUINETE 6800Yen RAC BMG JAPAN 5800Yen RPG SNK 未定 ETC CAPCOM 5800Yen AVG CAPCOM 5800Yen ACT BMG JAPAN 未定 ACT MEDIA QUEST 5800Yen (預備) ACT WORK JAM 6800Yen (預備) AVG 講談社 未定 ETC SUCCESS 未定 STG 日本 FLEX 5800Yen SLG COMPIL 5800Yen (預備) RPG DAIKI 未定 SLG SUNSOFT 5800Yen ACT ASMIK 5800Yen ACT TGL 6800Yen STG BANPRESTO 6800Yen (預備) SLG NEC COMMUNICATIONS 5800Yen (預備) TAB 光榮 7800Yen AVG DAIKI 未定 SLG SEGA 4800Yen SLG 講談社 未定 SLG BPS 未定 PUZ BANDAI 5800Yen STG TGL 5800Yen ETC KID 5800Yen (預備) SLG TGL 6800Yen FIG 小學館 PRODUCTION 未定 STG 拓洋興業 未定 AVG ASCII 5800Yen (預備) ETC KING ENTERTAINMENT 4800Yen ACT EPOCH 社 未定 SPT J.WING 8900Yen (預備) TAB SIEER PIONEER 未定 RPG SEGA 未定 STG A.D.M. 未定 AVG A.D.M. 未定 AVG KONAMI 3800Yen ACT KONAMI 3980Yen RPG YU MEDIA 未定 SLG WARP 5800Yen (預備) AVG CAPCOM 未定 AVG PIONEER LDC 6800Yen ARPG ELECTRONIC ARTS 5800Yen STG SEGA 2800Yen SLG KONAMI 未定 STG CAPCOM 未定 STG CAPCOM 未定 ACT CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定 CAPCOM 未定 未定
------	---	--	--	--	--	---

SEGA SATURN

98年5月21日	*BAROQUE	STING	6800Yen	RPG
	銀河少女警察 Re-inforce	IMADIO	7800Yen	SLG
	藍河少女警察 Re-inforce SPECIAL EDITION	IMADIO	8800Yen	SLG
	IDOL 魔童 FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800Yen	TAB
	SUPER REAL 魔童 P7	SETA	7800Yen	TAB
98年5月28日	無人島物語 R	KSS	5800Yen	AVG
	GT24	JALECO	5800Yen	RAC
	皇帝遊戲	SOICETA 代音	6800Yen	ETC
98年6月4日	把蛋拿走	NAXAT	5800Yen	ACT
98年6月11日	勇者王 代表作 探偵雜誌-世界首屆足球 RPG- "WORLD CUP" 98 FRANCE-Road To Win- A1 將棋 2	ENIX SEGA	6800Yen 5800Yen	SRPG SPT
98年6月18日	"KERIOTOSSE" "LANGRISSE V-THE END OF LEGEND-" PRINCESS MAKER 夢見妖精 村越正海之爆的 日本列島 ULTRAMAN 鋼鐵 3 LINDA CUBE 完全版	ASUKA SOMETHING GOOD 電通 COOPERATION MASIYA GAINAX VICTOR SOFT 講談社 ASCII	4800Yen 4800Yen 6300Yen (預備) 5800Yen 5800Yen 6800Yen 6800Yen	ACT SLG SLG SLG ETC ETC
98年6月25日	*GAME BASIC FOR SEGA SATURN CROSS 探偵物語 水木 SHIBARU 之妖怪圖鑑 總集編	ASCII WORK JAM 講談社	12800Yen 5800Yen 5800Yen	ETC AVG ETC
98年6月	*PROJECT X2 搜靈妖精的傢伙們 II IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS KING ENTERTAINMENT SORVICE EBEROUQUE SPECIAL	ASCII ALTIRON ALTIRON TAKARA	5800Yen 未定 4800Yen 未定 5800Yen	SLG TAB STG RPG SLG

英文名字		中文名字		公司名字	價錢 (港元)	類型
5月						
14日	JIKKYOU AMERICAN BASEBALL	實況 AMERICAN BASEBALL		KONAMI	358元	SPT
21日	MIRACLE JUMPERS	MIRACLE JUMPERS		BANDAI	358元	ACT
28日	CRASH BANDICOOT	古惑狼		SCE	182元	ACT
	RUNABOUT	RUNABOUT		YANOMAN	182元	RAC
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X		BANDAI VISUAL	182元	STG
	ARMORED CORE	ARMORED CORE		FROM SOFTWARE	182元	STG
	THE KING OF FIGHTER' 97	拳皇' 97		SNK	358元	FIG
	LUNAR SILVER STAR STORY	LUNAR SILVER STAR STORY		角川書店	420元	RPG
6月						
4日	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO ANTHOLOGY 1		NAMCO	358元	ETC
	CRISIS CITY	CRISIS CITY		TAKARA	358元	ACT
	DYNAMITE SOCCER 98	DYNAMITE SOCCER 98		A-MAX	358元	SPT
11日	DARK MESSIAH	DARK MESSIAH		ATLUS	358元	AVG
	POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER		CAPCOM	378元	FIG
18日	CRISIS BEAT	CRISIS BEAT		BANDAI	358元	ACT
	XI (sai)	XI (sai)		SCE	248元	PUZ
25日	*METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R (THE BEST)	首都高 BATTLE R (THE BEST)		GENKI	182元	RAC
	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU-OTOKO IPPIKI YUME KAIDO-	爆走 DEKOTORA 傳說 男一匹夢街道		HUMAN	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND		SNK	358元	FIG
	PUCHI CARAT	PUCHI CARAT		TAITO	296元	PUZ
	CHORO Q MARINE Q BOAT	CHORO Q MARINE Q BOAT		TAKARA	358元	RAC
推出日未定	ASTRO NOKA	ASTRO NOKA		ENIX	420元	TAB
	Adidas Power Soccer International' 97	Adidas Power Soccer International' 97		SCE	378元	SPT
	HEROES IN THE GALAXY	銀河英雄傳說		德間書店	358元	SLG

#新公佈遊戲 *遊戲改期或定會日期

打！打！打！打！

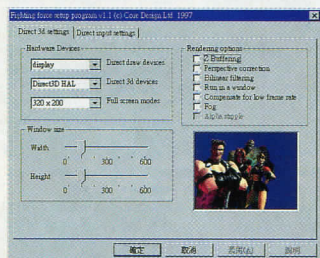
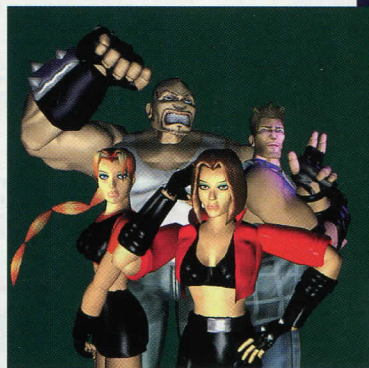
FIGHTING FORCE

TEXT：鐳射先生

如果你是遊戲迷的話，想你必定聽過或玩過《TOMB RAIDER》這個遊戲，不過如果你不喜歡《TOMB RAIDER》裡設計複雜的機關，那麼《FIGHTING FORCE》可能滿足你拳拳到肉的街頭格鬥遊戲感覺。

其實《FIGHTING FORCE》早已在PlayStation上推出了好一段時間，不過在可以輸出高解像，配合3D圖像加速卡，使PC版的遊戲畫面比PS版更細緻，所以PC版絕對值得一玩。

遊戲基本是一個純粹的動作遊戲，你可以在四個角色（兩男兩女）中選擇使用其中一人，目的是要搗破一個巨大罪案集團，捉拿他們的首領，遊戲更可以供兩位玩者同時作戰。遊戲最大的特色是在全立體的空間內戰鬥，你可以在圖板上自由移動，甚至在四周找上一些如：小刀、斧頭、車呔等有用的武器，加上25版不同難度的關卡，喜歡既簡單又爽快的動作遊戲的你，一定要玩玩這遊戲。



◆為了配合不同硬件的設備，大家可以設定畫面不同的選項。



◆除了武器外，也有些東西可以替角色補充體力。



◆若果有3D加速卡，畫面效果直追街機。



◆手上握有武器，總好過赤手空拳和敵人打鬥。



◆就算沒有些3D加速卡也不用擔心，因為只要顯示卡對應DirectX5.0，也可以玩到《FIGHTING FORCE》，不過效果當然不大理。

系統要求

- OS：Windows95
- CPU：Pentium 133Mhz 以上（建議使用 Pentium 166Mhz 以上）
- 記憶體：16MB 以上（建議使用 24MB）
- 顯示：支援 DirectX5.0 之顯示卡（建議用 4MB RAM 之 3D 加速卡）
- CD-ROM：4x 以上
- 對應音源：支援 DirectX5.0 之音效卡

又係咁？你想冇人再睇咩？

剛剛玩完的「Computer Expo'98」大家有冇去參觀呢？今年同往年一樣（其實年年都係咁），所謂的新產品好多已經見過。甚麼Epson Stylus 700、Sony HiFD 200MB，稍為留意電腦消息的朋友都知道，只差未見過實物。如是者年年都係咁的話，真係搵鬼去睇。怪物R有幸曾經去過全球最大的Comdex展覽，個會場大唔在講，就連展品真係全新未見過，我都知香港搞Expo一定及唔上美國，但都唔係咁差掛？起碼都搞搞新意思，整一兩件真正的新產品押下陣。

薄D！但無平D！

話時話，相信全個會場最吸引的會係SONY HiFD 200MB，但我就覺得就算好正都唔會多人買。原因係Jaz四千幾有2GB、二千蚊又有SparkQ，細極都有1GB啦。就算SONY HiFD 200MB點平都會貴過LS-120，底價又有ZIP頂住，你話點生存呢？SONY HiFD 200MB可謂生不逢時了。

另外，上開星光睇到一段Expo的介紹，個作者都寫得幾抵死，話有本香港網絡雜誌薄了一半，問Promoter姐姐係唔係價錢同樣平一半。聽朋友講話呢本書唔多掂，遲些可能會摺埋。唔通香港經濟真係咁差？

你準備好上 Pentium II 未？

一堆一堆的BX板終於賣到成行成市，稍為留意到的話，你就會發現好多BX板唔止可以行100MHz，某幾隻牌子可以行到112MHz，如想買BX板的話，一定要揀呢類，點解呢？

以前玩超頻，利用外頻同倍頻可以得出好多個不同組合，例如將233MHz（原本係66x3.5），谷到266MHz（66x4）。以前已經有某幾塊板可以「微超頻」，除了行66MHz之外，亦有67.5MHz，多行1.5MHz，意味著部機會快少少，現在既然有112MHz，當然買呢類板有著數。好似粒Pentium II 350，本來行100x3.5，現在可以行112x3.5（即係392MHz），錢慳少少部機又快少少，何樂而不為呢？

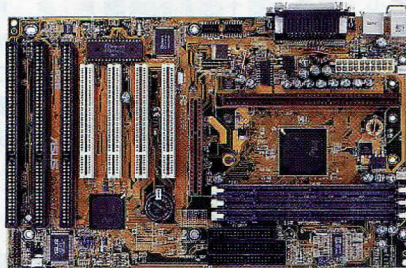
超頻？死機嗎！

好多人「超」完部機之後，發現部機相當不穩定。Over Heat可能係其中一個原因，不過有時可能係唔夾RAM。現在流行100MHz外頻，根據標準一定要用100MHz的SD RAM（上面應該寫著-10的字樣），但係市面上有某些100MHz的SD RAM用於100MHz外頻的電腦上亦唔夠穩定，所以Intel建議要用的話最好用125MHz的SD RAM效果比較好。但係咁，好多人都唔知點分SDRAM的種類。又或者問有EPROM的RAM又係乜？ECC的RAM又係乜？點揀RAM先至好？呢門都算係幾深的學問，三言兩語好難解釋，如果你真係想知，不妨花多幾十蚊，買今期的《PC DIY》參考一下，有個專題解釋點睇RAM，資料好實用，買RAM前最好睇睇。



• 「騎呢」II——超薄自然的網絡雜誌

天行者走近某出版社的booth，一心看看有沒有訂閱優惠，一手拾起「home」字行頭的網絡雜誌，未打開前已經發覺此網絡雜誌比以前薄了一倍有多，天行者即時問在場的promoter姐姐，「《home 'x」薄了一半有多，價錢係咪平一半先？」那位姐姐回答：「對唔住，冇平到。」根據天行者的精密分析，可能有關方面覺得既然某些女性用品愈薄愈多人買，雜誌大概也是同樣道理吧了。



腦

界

怪

談

自投羅網

在上一期我們曾經在這裡提及過自投羅網將會有所改革，現在我們會詳細講述改革的內容，首先自由評和自由畫將會保持現狀，除此之外自由講將會復出，題材將會更廣泛，無論是遊戲機、偶像甚至是漫畫你們亦可暢談品評一番（題材可參考本書內文），大家如果有甚麼話想說的，不妨寄信給我們。而得獎者方面會由現時的一個增加至兩個（自由講、自由畫合共選出一個），令大家被抽出的機會大增，各位還等甚麼，快些投稿來吧！

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，本欄將會在畫及文章兩邊每期各選出一位優秀讀者，給予稿費300元以示獎勵，大家快快動筆吧！

自由評

SS 《THE KING OF FIGHTERS '97》

一年一度的《K.O.F.》大會終於在各廣大SS玩家的屋企舉行，雖然《K.O.F. 97》比《96》進步不少，但是也有十分多的缺點。

今次的《K.O.F. 97》主要是以連續技為主，但是到了家用版後，不少連續技被削減，令可玩性大大減低，音效和音樂也十分不滿意，尤其是背景音樂（除特定的人物，如TERRY、97 SPECIAL TEAM），而且細聲到聽不到。回合時間又不能調校得快一點，十分沒趣。但LOAD碟時間都頗長（雖然PS版可能還更長），為何不像CAPCOM那樣使用4MB RAM CARD，這樣可以令遊戲的移植度大增和縮短LOAD碟時間！

雖然這隻GAME有十分多缺點，但本人也十分愛玩。

評分：7分
讀者李日隆

SS 《超級機械人大戰F 完結篇》

望穿秋水，千呼萬喚，《超級機械人大戰F完結篇》終於推出！身為一個超級機械人駕駛者，只要能發揮精神指令中的努力、熱血、魂等小宇宙，對於《超》內容豐富劇情都會照單全收。

《超》被人批評它呃錢，故事複雜、毫無新意，本人籍此要反擊一下；第一，逾百款及新登場的機械人，如GUN BUSTER、帝皇鐵甲萬能俠、伊迪安等，FANS已心滿意足，投降了。第二，玩法千篇一律，這反成吸引之處，容易上手和投入。最後，只要能作戰！作戰！再作戰！這份情意結便得以延續！

評分：10分
讀者JERRY

SS 《THE HOUSE OF THE DEAD》

這隻遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD》是來自街機中極多人玩的光線槍遊戲，裡面那種陰森恐怖的背影的確使人有一種津津樂道的滋味，難怪有人說這隻GAME好像是一個BIOHAZARD的動作【射擊】版本。現時在SATURN上推出，但可惜畫面奇差，

完全不及街機那種真實感（我想移植落PlayStation會較好），但那種令人驚慌，陰森恐怖的畫面可為遊戲爭來不少分。

評分：7分
讀者中實

AD 《STAR GLADIATOR 2》

萬眾期待的星鬥士續集終於推出了，流暢度由第一集的1秒30格加至60格，各人有兩招華麗非常的SUPER COMBO，也有支配域，加上今集所標榜的官能刺激確是厲害，總括而言，這是CAPCOM有史以來最好玩的立體格鬥遊戲，亦是最刺激的街機立體格鬥，希望各大機舖會入多兩部，令更多人能享受這種官能刺激，因為實在很少地方才有得玩呢！

評分：10分
讀者PETER仔

PS 《BIOHAZARD 2》

這個GAME實在太好玩了，令我沒法不寫信到自由評了。這GAME最特別的地方是有分表關和裡關，令到遊戲更加耐玩，加上3D畫面和多元化的武器和回復道具，還有那個恐怖非常的音樂，遊戲的速度又很快，簡直可算是所有PlayStation機主的必玩作品。那個開場畫面是講述這個故事的開始，非常精彩。完成指定的兩個裡關，還會有一個難度頗高的〈第四生存者〉，若果再把此模式完成的話，便會有一個難度最高的一個模式〈第五生存者〉，亦即是〈豆腐〉了。朋友，好好的享受吧！

評分：9.5分
讀者C.C.C.

PS 《PARASITE EVE》

《P.E.》是近期SQUARE的新RPG。這GAME的主角是由AYA一個人擔任，故事內容很吸引，開頭EVE燒死很多人，這幕就很吸引啦！這GAME的畫面非常美麗、出色。我想讚讚的就是戰鬥畫面，戰鬥時可自由移動，避開一些攻擊；而我想彈彈的就是移動，如果走一些較遠的路，就算加速，也覺得「哇！幾時先到呀！」還有，若這GAME有配音的話，會令《P.E.》增添更多色彩。

評分：8分
讀者大石



◆ CHAN SUEN CHUN



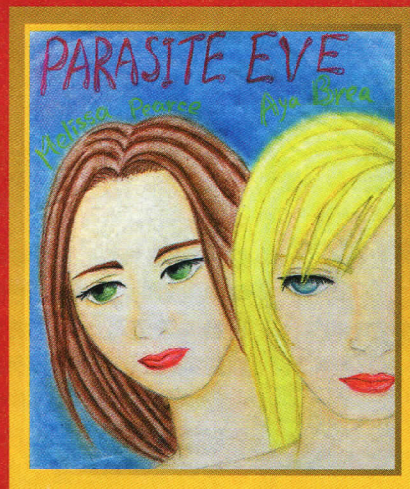
◆ 徐婉霞



◆ 孤王



◆ 小沙



◆ LAM CHING YI



◆ HO CHUN MAN



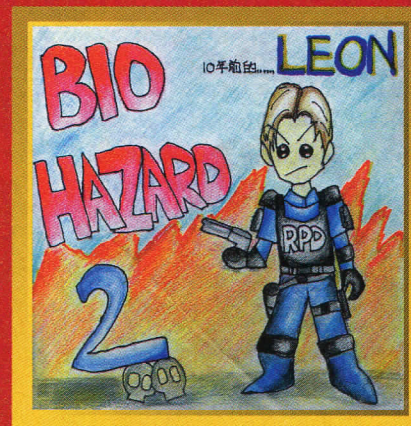
◆ TAM MAN KIT



◆ 傲



◆ 林秉謙



◆ 生神仙

.....
本期被抽出的讀者是小沙，本刊
將會另行通知得獎者有關領取稿
費的事宜。
.....

飛龍

自從上期登了新的問卷調查後，很短時間便已收到極多的來信，而這些意見對我們日後的改革路向將十分有用，真的非常感謝大家的熱烈支持，如果你仍未寄信來的話，便不要猶豫了，因為你們是可以有機會免費得到喜愛的原裝遊戲的，快快來信吧！

這星期看了《母須急著去愛》，題材果然新鮮，大口仔香取慎吾及大牙仔織田裕二的演出都十分「頂癡」，而我最欣賞的是那個超人打怪獸般的OPENING，是套值得一看的作品。

除了這一套之外，據聞《BROTHERS》是近日日劇中最好看的一套，但現在正同時追看的有《重逢》、《WITH LOVE》、《老師你不知道嗎？》、《母須急著去愛》等多套日劇，所以正考慮再多追一套好不好呢？我怕會一時間消化不了。

順便向大家推介一套舊日劇——《成田離婚》，這套由草薙剛、瀨戶朝香主演的日劇，在極盡誇張搞笑之餘，亦能借一次離婚事件，帶出兩性在結婚前後所遇到的問題及困難，令人在捧腹大笑之餘亦會對男女的相處之道認知更多，故此絕對可入選我最喜愛的日劇3大位置，現時我心中的排名是：第一位/《LONG VACATION》；第二位/《成田離婚》；第三位/《同一屋簷下2》，不知大家心目中的名次又如何呢？

ARTHUR'S Trash Talk之「回信呀！」

關於《櫻大戰2》幻之第十三話……

讀者Ryan君(希望你串錯，因為你個名寫得好草。)，你話你唔見有第十三話，咁你玩唔玩到Happy End先？你可以Check吓自己個Save Data，睇睇本記事簿第一頁有冇其中一個女主角嘅相片(你追嗰個)。如果冇嘅話即係代表Bad End，你睇唔到第十三話都唔出奇。至於點至可以玩到Happy End呢？其實只要你從一而終，唔好三心兩意；又追呢個又追嗰個，咁就應該可以睇得到第十三話喇嘍。試多幾次啦。

Skin是堅少年之事件簿

其一：很忙、很忙、真的很忙！

其二：最近買了不少《蝙蝠俠》的漫畫，由於數量不少，因此一時間也未能把其看完。

其三：小萱又出新碟了！雖然妳的形象改變了，但依然很可愛，我會繼續支持妳的！

「嗚哇哇呀」的RAYRAY

●火星戰記0600

經過多日的戰鬥，情況似乎已經受到控制，怎知另一方的戰況又有轉向危急的跡象。雖然仍未波及我軍的管轄範圍，但我們也要預備出動。希望可以快些把事情了結吧。

●最近「痴」了總掣，不論大小地不停消費，點算好，我好驚訝！

●都係屋企好，因為有張床。

●好耐都有Update自己個「烘焙雞」，一得閒就搞搞佢先。

●行過搖控模型舖，見到孖星部搖控法拉利F310B，本來想即刻買，但係諗到自己邊有咁多時間玩車，終於都係慳番。



TEXT：魔太子



牡羊座
21/3-19/4

在一些公開場合，你或許有機會結識到一位新的異性朋友，要好好把握機會。



雙子座
21/5-21/6

多點參與一些與藝術有關的活動，或許會令你有意外的收穫。



獅子座
23/7-22/8

非常繁忙的一星期，忙得透不過氣，小心捱出病。

本星期有些事情需要審慎思考，一切順利的話，將會得到雙倍的成果。



金牛座
20/4-20/5

利用工餘的時間兼職賺取到一些外快，可以儲下部份以備不時之需。



巨蟹座
22/6-22/7

與愛侶各有各忙，見面時間自然少，唯有在心靈上支持對方。



處女座
23/8-22/9

霸王丸

- ◆ ZERO 3的初期畫面大家覺得怎樣？在下就覺得好像不錯，而且故有的人物角色再次登場，真希望快些推出。
- ◆ 街霸III 2ND好久也沒有再玩上手了，突然要再次使用一些極強的連續技，真有點力不從心。
- ◆ 《UO》新聞！森林地區突然出現兩名山賊，而且殺人無數，各位「好人」請立即離開事發現場。

「松」頭說起 松鼠

- ★ 祖連奴未能入選巴西國家隊，確實令今屆世界盃稍稍遜色，相信德國的森瑪也會與祖連奴同一命運吧。
- ★ 為何香港好像沒有店舖有N64的《FIFA ROAD TO WORLD CUP~WORLD CUP之道~》似的，筆者只曾在銅鑼灣中心某店舖中看見，但盒面卻寫著「全港獨家」，真是令人難以置信。
- ★ 酒井法子、友坂理惠、廣末涼子及松隆子也同樣於本月推出她們的最新SINGLE，確實是非常熱鬧啊！
- ★ 廣末涼子夏季有新劇、友坂理惠秋季又有新劇，加上傳聞中的「木村拓哉加中山美穗」，看來真的非常吸引啊！
- ★ 看來GAME BOY LIGHT確是有一定的吸引力，但售價好像仍是貴了一點。

CHITCHAT犬之介

- ◆ 今個星期終於以一個便宜的價格買了《Y's Eternal》這電腦遊戲，正！
- ◆ 紐約洋基隊現時的比賽成績暫時在全北美中排名第一，好！
- ◆ 洛杉磯湖人隊晉身西岸決賽在望，Hurray！
- ◆ 世嘉似乎在本月中會有重要消息公佈，Yeah！
- ◆ 今期就此收筆，Bye！

DIAS的新APHARMD 駕駛報告

APHARMD B

- 可以用倒掛金鉤和雷霆飛腿。(有型！)
- 小型機鎗雖然火力弱，但「差」電快，而且可以連射。(正！)
- 要注意步行和DASH時放的手榴彈，引爆位置有所不同。(緊記！)
- 劍風威力比上輯增強數倍。(luckly！)
- 繼承軍佬精神，速度快，而且可斬個痛快。(爽！)

APHARMD S

- 打遠、中、近距離和格鬥也可以。(正！)
- 火力強勁，全部命中會好甘。(一流！)
- 武器的追蹤性能低，如果打中即是駕駛員的索敵技巧高。(做得到嗎？)
- 機動力和彈速也很慢，再加上發射後有反動力，所以硬直時間較長。(不妙！)
- 斬中正站立的敵人，對方只會退後，不會倒下。(大鑊！)

總結：今次明顯是把上輯APHARMD的特性一分為二，但對上輯的APHARMD駕駛員來說，都是APHARMD B有親切感。

四哥

- ◆ 正如上期所說，這個女人終於屬於我的了！
- ◆ 今個月面臨嚴重的資金短缺，其實每個月都要面對，但今個月卻異常的嚴重，已接近「乾塘」的階段，今個月有排受呀！
- ◆ 松鼠，「解剖羅茲威爾外星人」這遊戲好玩嗎！下次我一定會想出一些更「過癮」的遊戲，耐心點等等吧！
- ◆ 祝各位會考生能早日完成會考，渡過難關。



天秤座
23/9-23/10

發現朋友有心事，
若你有時間不妨多一點
關心對方，可能有幫上
忙的地方。



射手座
23/11-21/12

縱使事事順境也要
保持高度冷靜，以免掉
進別人的陷阱。



水瓶座
21/1-18/2

為了儲下多些
旅費及旅途上的開
支，要開始在其他
方面節儉一些。



天蠍座
24/10-22/11

不要過份相信
別人的說話，以免
導致金錢上有不必
要的損失。

本星期的運程相
當順暢，應該會有一
個愉快的假期。



山羊座
22/12-20/1

本星期盡量不
要把一些貴重的物品
帶到街上，免得因此
有所遺失。



雙魚座
19/2-20/3



© 1998 Nihon Bussan Co., Ltd.

RAY

我也許久也未有在遊戲裡玩麻雀了。《元祖 Family Mahjong》非常不錯，雖然遊戲一開始要輸入個人資料比較麻煩外，其他的部份也非常平均，「打牌」的畫面不會太花巧，實實在在的玩麻雀，加上各個人物特別的性格，令趣味增加不少，可是在重要時間他們的對白卻會令玩者煩厭，玩得多「動」的遊戲，轉轉口味也不錯。

6分

5分

松鼠

一個簡簡單單絕無花巧的正統麻雀遊戲，玩者在一所麻雀俱樂部中挑戰各級麻雀高手，筆者最喜歡的是此遊戲有視點選擇，尤其是那個主觀視點確實非常像真，而遊戲的整體表現算也是非常不俗，唯一不滿的是遊戲中的人物造型非常差勁，全部也是樣子「木口木面」的，不然的話遊戲將會更為可觀。

5分

元祖 Family Mahjong

PS/NICHIBUTSU/TAB



© 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD.
© Gremlin Interactive Ltd.

ARTHUR

好奇怪，個 Game 明明話係記念日本進軍世界盃，但竟然盞咗兩個滿口澳洲鄉音嘅鬼佬講波！至於個 Game 本身嘅操作系統亦設計得好畸形，令人玩起嚟周身唔聚財。個視點又成日轉來轉去，睇到頭都暈！仲有 D 死人 A.I. 成日無端端同我加多腳後抽，將個波踢番後場；真係玩到扯火！

2分

飛龍

這個足球 GAME 給我的感覺是「頂癮」，因為此 GAME 表面上畫面 OK，而視點的變化亦頗為豐富多變，照計應該會很可玩性，但很可惜，玩下去很有問題，如按 O 擊 DASH 時波竟然會甩腳，而電腦角色的表現亦頗為白痴，我試過帶著波在中場處跑了 3 個圈也沒有半個人截到我，加上這 GAME 的爆爆多邊形，令到這 GAME 成為一隻「頂癮」之作。

5分

松鼠

想不到這個完成版與初期公佈的圖片相差了那麼遠，遊戲畫面只是一般已沒有怨言，但論到操作性嘛！WO！簡直無話可說，球員的動作有點失控，而最有趣的莫過於剷球時可在球場畫畫！射門時難以瞄準龍門，連非常喜歡玩足球遊戲的筆者亦望而卻步，確是一個難得的足球遊戲。

3分

WORLD LEAGUE SOCCER

PS/COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT/SPT



© 1996 QSOUND(tm) Labs.
All rights reserved.

飛龍

這 GAME 雖用了全多邊形來造，而且亦可轉換視點，但其實只是一隻平面概念的作品，全 GAME 的賽事只以俯視角度來進行，用多邊形來造除了可讓你玩玩 ZOOM IN ZOOM OUT 之外，實際沒有甚麼大用——雖然也有少許立體效果。不過這種平面玩法也有好處，一來有懷舊感覺，二來亦易看清形勢，不過在操作方面這 GAME 造得並不出色，時有滑雪般的感覺。

6分

DIAS

可說是一個很「過癮」的賽車遊戲，無論在任何類型的賽道行走，進入大部份的彎角都不用剎車。玩者只要與七架電腦車鬥爭奪有利位置便可以，所以並無什麼技術可言。但多條賽道的設計也相當特別，有市街、山路、河路和賽車場等等，而沿途會有不少 90 度彎角、突然的 U TURN、忽然由三線或四線轉為一線、有分歧路和跳台，全部也需要玩者作即時應變。

6分

四哥

在最初看著其他人玩這隻賽車 GAME 時，還覺得這遊戲的流暢度不錯，而且多邊形亦十分紮實，最初我會給這遊戲七至八分的，但當自己玩上手時，才發現問題多多，最主要的問題，就是只得車外視點，就算是轉移視點，亦只是將視點不斷升高（即是更比沒有轉視點更差），這種玩到眼花的遊戲真的不玩也罷。

4分

BattleRound USA

PS/NICHIBUTSU/RAC



© 1997 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD.

犬之介

將棒球的元素加入益智遊戲之中，的確甚有新鮮感。而在玩法方面，雖然大致上和一般同類型的遊戲差不多，但如希望能有多一些的樂趣，那玩者本身最好具備一些有關棒球的基本知識。如閣下是棒球迷的話，可能會覺得以這種玩法來完成一個球季是很無聊的；如只是一般的玩者，那些棒球賽例則會令遊戲的樂趣打了折扣。總括來說，這遊戲雖然有創意，但結果卻變得兩面不討好。

5分

四哥

大家看見這遊戲時千萬不要以為它是一隻棒球遊戲，其實這是一隻方塊遊戲，玩者要阻止對手得分之餘，亦要令自己取得分數，取得分數十分複雜，無論你擅長方塊遊戲或棒球遊戲都可能玩到一頭霧水，總括來說這遊戲屬中下級的作品，玩不玩任憑你決定。

5分

霸王丸

一隻十分普通的方塊遊戲，就現在而言以可算是一隻可以不玩之作，主要因為其方塊的型式和舊有的完全相同，而且更不見任何悅耳的音響或美麗的圖案，是遊戲一大失敗之處，而唯一可以接受的是可以使用像棒球隊的角色吧。

3分

職業棒球 熱門 PUZZLE STADIUM

PS/PUZ/COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

GAME PLUS 買 GAME 優惠計劃

遊戲誌尊賣店

旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC 之堡」3樓324-325號舖

灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

TEL：23911067 或 28914448

※有效日期至98年5月22日止

※恕不接受影印本

※優惠遊戲數量有限，售完即止

※以上有顏色是新加進的遊戲或遊戲價錢經過更改，敬請留意

＊鳴謝遊戲誌尊賣店

(恕不接受影印本)



GAME PLUS
遊戲誌尊賣店
有效日期至98年5月22日止

由於家用遊戲進入了「淡季中之淡季」，因此這次的優惠貨品並沒有新遊戲的份兒，但這並不代表本星期沒有優惠給大家，相反這星期是把一些已優惠的貨品以更優惠的售價出售，其中以 GAME BOY 的 POCKET PRINTER 最是吸引，大家憑印花可以以 \$290 元購得，絕對是本星期的超值之選，此外曾掀起炒風的黑色 DUAL SHOCK，憑印花選購也只是 \$228 元，可說是同樣吸引，其他優惠貨品則有 WIN 95 的《SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION》及 SS 的《DRAGON FORCE II》。

優惠遊戲包括：



Sega Saturn

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



PlayStation

KLAYMAN	\$350
BOMBERMAN WARS	\$350
鐵拳 3 (附有 DUAL SHOCK 手掣特別版)	\$480
鐵拳 3 (行貨版)	\$280
SOUL EDGE	\$180
黑色 DUAL SHOCK 手掣	\$228
WONDER 3	\$350
NOEL (日本版)	\$250
XEVIUS 3D / G+	\$90
《FINIAL FANTASY V》	\$340
《PARASITE EVE》	\$450
《DEAD OR ALIVE》	\$380
《心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.2 彩之愛歌》	\$380



WIN95

《同窗會 ART COLLECTION》	\$400
《SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION》	\$280
《心跳回憶》	\$530
《心跳回憶 ~ 告訴我 YOUR HEART ~》	\$490
《2D 格鬥創作室》	\$780
《2D 射擊創作室》	\$780
《虹色之青春 DESKTOP ACCESSORY》	\$400
《櫻大戰 DIGITAL DATA 集 ~ 電腦記錄年鑑 ~》	\$490



Nintendo

POCKET PRINTER	\$290
----------------	-------



※以上有顏色是新加進的遊戲或遊戲價錢經過更改，敬請留意



子彈、暴力和血

《極度深寒》

導演：史提芬森麻士

演員：卓威廉士／芬琪贊臣／安東尼希路

TEXT：班膺羊

有名貴珠寶、有槍、有沉船、更有富翁富婆死屍，這套並不是《鐵達尼號》，因為她還有數不完的子彈和觸鬚擁有音速移動力的巨大的八爪魚。

《極度深寒Deep Rising》是一齣穿錯褲的電影，從



廣告上我們認識到它是穿白西褲的郵船巨子，要不便是穿陸戰隊迷彩褲的異形殺手。誰知它的真身是著上美國工人褲，在爛撻撻的嘻笑聲下痛擊異形的鬧劇。

在南中國海上，一群配備重型武裝的走私客正準備搶掠豪華客船，但上船後發覺船上人影都冇隻。後來他們找到個珠寶女賊，從她口中眾人船上有一隻連名字也沒有的神秘大怪獸，這隻神秘大怪獸和巨大八爪魚不同的地方在於牠的觸鬚有牙又有口：食人識吐骨；珠寶女賊全靠藏身凍肉櫃才可免一死。

戲中說這隻神秘大怪獸能輕易穿牆破壁，但偏偏又會被主角以一扇門阻擋去路。不知道大家有沒有看過動畫《機動戰士高達08小隊》男主角在渣古的機關炮口前閃身避過炮彈的一幕，在這套片裡亦有類似的閃避火球動作。看完本片我覺得自己彷彿是剛剛看完一本七十年代的美國超級英雄漫畫：只要用眼、不要用腦看。■



中國 Jarvis Cocker ?

清醒樂隊 《好極了!?!》

TEXT：馮禮慈

不知誰給「清醒樂隊」的主音歌手起了這個別號：「中國 Jarvis Cocker」！這個別號無論貼切與否，倒是能引起大家的興趣。中國也出到一個像 Jarvis Cocker 的樂手？試問誰會不想找這張唱片來聽聽呢？

清醒樂隊是來自北京的一隊五人樂隊，他們跟以往的北京搖滾樂手如唐朝、崔健、竇唯及何勇等不同，清醒樂隊不再是長髮披肩一族。他們玩的也不是重型音樂，他們所唱的也不是憤怒吶喊，不再是一面倒攻擊社會的腐敗。清醒樂隊玩的是 Pop Rock，可以說他們是北京搖擺樂壇中的 New Wave 份子，也可以說是中國的 Brit Pop 先驅者。

能夠有些別的種類的音樂，當然是好事；而清醒樂隊因為撇掉了長髮披肩的憤怒形象，自然給人較易親近的感覺。歌詞上不再開口埋口都講民族講國家，也減輕了使命感的包袱，對一般人來說是更為親切，他們那充滿生活感的歌詞，的確有丁兒 Jarvis

Cocker 的風味。以中國的搖擺樂壇傳統而言，算是有點新意了。

當然，清醒樂隊還未是一流頂尖的班霸，他們的樂器彈奏尚有發揮的空間，而他們的整體風格也太似某隊英倫樂隊。有時聾耳聽甚至以為他們在唱英文歌！

不過，可以聽得出清醒樂隊頗有質素，發展下去應會更為精彩。我估計中國樂壇應該會陸續出現各種風格的樂隊，不再是獨沽一味的重型搖滾樂，這將會是中國搖滾發展的正確道路。■





STREET FIGHTER EX2

STREET FIGHTER EX2

3D HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

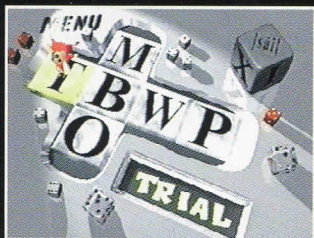
XI [sái]

初體驗

香港遊戲雜誌的初體驗



第 76 期 《遊戲誌》 隨書附送 《XI[sái] 中文體驗版》



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

《遊戲誌》給你送上這份骰子遊戲的新體驗。

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

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

全方位偶像潮流刊物

全城質素最高之日本偶像潮流雜誌正式出擊！

98年4月試刊·大獲好評！

98年5月15日·正式降臨！

只售：22元

創刊號

98年5月15日

MIX

售價：\$22
創刊號

全方位偶像潮流刊物

松隆子

「四月」傳說六月降臨香港！

激情相集：

木村拓哉「火辣辣」寫真大曝光！

PUFFY訪港大抽獎：

免費送出珍貴「PUFFY」公仔
6呎高「PUFFY」宣傳紙板

廣末涼子

最新「出水」寫真

日本劇場：

最新日劇情報

日劇特別編

流行特區：

教妳買衫、買鞋、扮靚、煮嚟食

V6

SPEED

吉川身奈

友坂理惠

難形明子.....



隨書附送三大贈品：

特別版「PUFFY」隨你貼

特別附錄「日本偶像CM特集」

松隆子、SMAP 拉頁海報

